

## 애니메이션 미장센 특성 연구 - 러시아 애니메이션을 중심으로

- I. 서론
- II. 본론
  - 1. 매체별 미장센의 특징
  - 2. 애니메이션 미장센 특징
  - 3. 러시아 애니메이션의 미장센 특징
- III. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

김미르나래, 민준일\*

### 초 록

애니메이션이 비교적 긴 시간 동안 하나의 예술 장르로서 학문적 관심의 대상이 되었음에도, 예술 장르로서의 애니메이션에 대한 대중들의 인식은 같은 뿌리를 둔 또 하나의 영상 예술인 영화에 비하면 아직까지도 개선을 요구하는 부분이 많다. 영화 이론이 대중에게 영화를 예술의 한 장르로서 각인하는데 밑거름이 된 것을 생각하면, 애니메이션 이론도 폭넓게 연구되어야 하며 애니메이션 미학에서 스크린의 비중이 높은 만큼 시각적 특징에 집중한 애니메이션 미장센에 관한 관심은 당연하다.

미장센은 시각적 요소들이 작품의 주제를 내보이는데 의의를 두며 용어가 쓰이는 예술 분야마다 약간의 의미 차이를 갖는다. 영화 비평에서 시작된 미장센은 미학 표현 개념으로 자리 잡았으나, 영화, 연극, 뮤지컬, 애니메이션 등 영상 및 무대 예술을 넘어 회화나 게임, 패션 등의 예술과 문화 분야에서도 거론되면서 분야별 미장센의 의미에 관한 의견이 분분하며 그 개념이 달리 쓰이거나 확장되기도 한다.

본 논문에서는 대중예술로서 애니메이션이 자리 잡기 위한 방안으로 미학연구의 필요성을 주장하며 애니메이션의 시각적 특징이 두드러지는 '미장센'에 중점을 두어 애니메이션의 표면적 예술성에 대해 연구한다. 연구 방법으로 미장센을 하나의 미학 이론으로 확립한 영화와 용어가 처음 쓰인 연극의 매체 특성을 비교해 두 매체의 미장센 특징을 찾고, 이를 애니메이션에 대입하여 애니메이션 미장센의 특징을 알아본다. 또한, 애니메이션 미장센에서 프레임의 시각적 요소가 작가의 의견을 직접적으로 표출한다는 것을 밝히기 위해 제한된 환경에서 만들어진 작가주의 애니메이션의 미장센을 살핀다.

위와 함께, 상업 애니메이션이 특정 집단의 기호에 맞춰 제작된 것을 감안하여 소비에트의 지원 아래 제작된 러시아 애니메이션의 실험적인 제작 방식과 그에 따른 독창적인 미장센을 분석한다. 작품의 소재를 자국의 민담에서 찾은 러시아 애니메이션이 이를 오페라와 발레의 공연 양식으로부터 영향을 받은 공간 표현, 무거운 동화(Inbetweens), 라이브 액션 활용 등의 미장센으로 은유적으로 표현하며 독특한 미학적 세계를 구축한 점을 영두에 두고, 작품의 주제나 작가 의견이 어떠한 외적 장치를 통해 미장센으로 드러나는지 확인한다.

주제어 : 애니메이션의 미장센, 알렉산더 알렉세예프, 클레어 파커, 유리 놀스테인, 알렉산더 페트로프

## I. 서론

하위문화의 특징을 가진 애니메이션이 예술과 학문의 대상으로 자리를 잡았음에도, 비슷한 시기에 시작한 영상 예술인 영화에 대한 대중 인식에 비하면 애니메이션의 예술적 입지에 대한 여론은 방잡하다. 애니메이션이 예술로서 인정받지 못하게 된 것에 대해 김윤아는 존재론적 속성에 관해 설명한다. 두 영상 매체 모두 두 빛의 환영이라는 공통점을 갖지만 각각 리얼리즘과 반리얼리즘이라는 정반대의 존재론적 속성을 가지고 출발하였다는 의견은 현실을 사실적으로 반영하는 영화의 리얼리즘이 시각적인 경이로움과 신기함으로 받아들여졌고, 이에 대한 열망은 애니메이션의 반리얼리즘보다 영화의 리얼리즘에 대한 선호로 이어졌다고 설명한다. 또한, 이런 흐름 속에서 주류 상업 애니메이션은 자체적으로 아동만화영화를 표명하고 예술적 가치보다는 산업적 생존을 선택했다고 덧붙인다.<sup>1)</sup>

영화는 1910년 이후 ‘예술이론’, ‘몽타주 이론’, ‘형식주의 영화이론’ 등 다양한 영화 이론이 개진된다. 또한, 1930년대 ‘지그문트 프로이트(Sigmund Freud, 1856~1939)’의 ‘정신분석 방법’을 시작으로 여러 영화비평이론이 제시되는데, 이러한 움직임이 영화의 독자적인 이론적 토대를 다지고 그 짧은 역사에도 불구하고 영화가 문학, 연극, 음악 등 여타 예술 장르와 함께 대중예술로서 자리매김하는데 이바지했다는 사실을 감안한다면 애니메이션에 대한 더 많은 이론적 연구가 필요하다는 사실에는 반론의 여지가 없다.

영화와 마찬가지로 애니메이션도 이론적 고찰과 분석이 다각적으로 제시되어 업계 종사자뿐만 아니라 시장 및 관객에게 방향을 이끌어 줄 수 있어야 하며 현재 국내의 여러 연구자들이 이를 위해 노력하고 있다. 그러나 최근의 국내 연구가 애니메이션의

---

\* 본 논문은 저자(김미르나래, 공주대학교 만화학과 석사학위논문, 2015)의 연구 내용을 보완 및 요약 게재하였음.

1) 김윤아, 『예술로서의 애니메이션』, 일지사, 2010, pp.26~27.

‘제작방법과 기술’에 집중되는 가운데<sup>2)</sup> 애니메이션이 갖는 시각적 혹은 심미적 예술성은 간과되기 쉽다. 본 논문에서는 앞서 말한 대로 대중예술로서 애니메이션이 자리 잡기 위해 좀 더 많은 애니메이션의 미학적 연구가 필요한 바, 애니메이션의 시각적 특징이 두드러지는 ‘미장센(장면화, mise-en-scene)’에 중점을 두고 애니메이션의 표면적 예술성에 대해 연구하고자 한다.

미장센에 관한 국내 애니메이션 연구 결과를 살펴본 바에 의하면, 작품별 미장센에 관한 연구는 많으나 애니메이션에서 미장센의 특징을 밝히는 연구 결과를 찾기 어렵다. 따라서 연구자는 애니메이션 미장센의 특징을 알아보기 위하여, 미장센의 개념이 확립된 영화 이론에서 거론되는 영화 미장센의 특징과 미장센이란 단어가 처음 쓰인 연극 미장센의 특징을 애니메이션과 비교 연구함으로써 애니메이션 내에서 미장센의 역할에 대해 알아보하고자 한다.

또한, 상업 애니메이션이 특정 대상의 소비 욕구를 충족하는 작품을 만들고자 애니메이션의 예술적 실험성이 적지 않게 배제된 점을 감안하여, 작품에 배치된 시각적 예술성이 작가의 의견과 직결(直結)되는 작품을 연구하고자 작가주의 애니메이션을 사례로 애니메이션 미장센에 대해 살피고자 한다. 그중에서도 상업성이 열은 러시아 사회주의 애니메이션이 표본 집단으로 적합하다고 판단되어, 소비에트 예술 체제 아래 창작된 러시아 애니메이션을 통해 애니메이션 미장센을 살피고자 한다.

본 논문에서 러시아 소비에트(구소련, 본 논문에서는 이하 러시아로 통일한다) 시기의 작가와 작품들에 집중하는 이유는 첫째, 소비에트 시기가 러시아 예술의 황금기라 불린 만큼 국가의 재정적 지원이 뒷받침되었으며, 둘째, 국가의 지원을 바탕으로 러시아 작가들의 활발한 창작 활동이 보이기 때문이다. 이는 소비에트의 해체로 재정 위기를 맞은 러시아 애니메이션이 스튜디오

---

2) 2015년 2월, ‘네이버 학술자료’를 기준으로 근 2년간 발표된 애니메이션 논문 중 상당수가 ‘애니메이션의 제작 및 기술’을 주제로 하고 있으며 ‘애니메이션을 통한 교육’, ‘편집’이 그 뒤를 따른다, 연구자 주.

오의 해체나 제작의 무기한 지연 등으로 활발한 창작 활동이 줄어들어든 점과 비교된다. 이러한 배경으로 러시아 혁명 이후 만들어진 애니메이션의 종류와 수가 상당하기에 러시아 애니메이션에서 나타나는 미장센의 특징을 찾기 위한 연구 대상을 세 가지 기준에 맞춰 제한하고자 한다.

첫째, 본 논문의 목적이 제약된 사회적 배경에서 만들어진 작가주의 애니메이션의 미장센 특징을 찾아봄으로써 미장센으로 설명되는 애니메이션의 예술성에 두고 있기 때문에 시대적 배경을 소련의 집권 시기와 해체 직후의 작품들로 제한한다.

둘째, 내용상의 검열을 제외하고 형식적 구조에 있어서는 국가적으로 전폭적인 지원을 받아 다양한 스타일의 작품이 나왔던 점을 감안하여 새로운 애니메이션 형식과 개성을 선보인 작가의 작품들로 대상을 제한한다.

마지막으로 작가의 연출 미학을 분석할 비교집단을 위해 작가 개인 작품이 최소 3편 이상이거나, 대상 작가군(作家郡)과 제작 시기, 제작 기법, 주제, 환경 등의 비교 요인이 확실히 대조되는 작품을 가진 작가로 제한한다.

위 기준을 통해 본 논문의 연구 대상을 ‘알렉산더 알렉세예프(Alexandr Alexeieff, 1901-1982)’와 ‘클레어 파커(Claire Parker, 1906~1981)’, ‘유리 놀스테인(Yuri Norstein, 1941~)’ 마지막으로 ‘알렉산더 페드로프(Alexsandr Petrov, 1957~)’의 네 명의 작가로 선정한다.

## II. 본론

### 1. 미장센의 의미와 연극 및 영화 미장센의 특징<sup>3)</sup>

미장센은 무대 배치를 의미하는 프랑스의 연극 용어로 시각적

---

3) 영화 비평에서 시작된 미장센은 미학 표현 개념으로 자리 잡으며, 영상 및 무대 예술을 넘어 순수예술이나 게임, 패션 등의 분야에서도 쓰이고 있다. 각 매체에서 설명하는 미장센의 개념은 조금씩 다르거나 광범위해지는 경향이 있다. 본 논문에서는 모든 매체의 미장센을 다룰 수 없기에 용어의 시발점인 연극과, 개념이 정립된 영화에 한정하여 미장센의 특징을 정리한다, 연구자 주.

인 요소를 연출하고, 구성하며 촬영하는 방법을 말한다. 영화 이론에서는 일찍이 1950년대 누벨바그 운동<sup>4)</sup>에 영향을 준 영화 비평지, <까이에 뒤 시네마(Cahiers du Cinema)>에서 당시 영화 비평의 주요 쟁점이었던 몽타주 이론에 대비되는 미학적 개념으로 미장센을 제시하였다.

김석만은 연극에서 미장센의 의미를 그 어원을 통하여 유추하는데 ‘scene’은 영어 ‘theater’ 처럼 장면 혹은 무대를 말한다. ‘mis’는 ‘놓다’라는 뜻의 동사 ‘mettre’의 명사형이고, ‘en’은 ‘~에’라는 뜻으로, 정리하면 ‘무대나 장면을 만들다’란 의미가 된다. 또한, ‘mise’는 ‘mettre’의 과거분사이자 수동형이기도 해서 미장센을 ‘연출되는 것, 이미 연출되어 무대에 놓인 상태’라는 포괄적인 의미로 해석할 수 있다.<sup>5)</sup>

영화 비평에서는 <까이에 뒤 시네마>를 창간한 앙드레 바쟁(Andre Bazin, 1918-1958)이 하나의 사조로 굳어버린 몽타주의 조작된 형식주의 성격을 비판하며, 사실주의<sup>6)</sup> 영화를 강조하기 위해 미장센을 가져온다. 그는 미장센을 영화의 화면 구성적 측면과 리얼리즘 미학을 제시하는 이론으로 설명하며 적극적으로 강조하였다. 현재는 미학의 한 개념으로서 미장센을 인지하지만, 연극 용어였던 미장센을 영화 비평에 사용하면서 미장센이란 프레임<sup>7)</sup> 속에 담기는 이미지의 모든 구성 요소들이 주제를 나타내도록 하는 것으로 의미 개편이 이루어졌다. 이를 통해 감독과 비평가들은 3차원의 공간이 2차원의 스크린으로 변환되면서 생기는 간극을 인식하는데, 그들은 프레임을 회화 혹은 사진의 구도와 비교하며 미장센의 개념을 정리하였다.

4) Nouvelle Vague, 1950년대 후반 무너져가는 프랑스 영화 산업에 반동으로 시작된 영화 운동. 두산백과

5) 김석만, 『인간의 마음을 사로잡는 연출』, 풀빛, 2013, p.26.

6) realism, 리얼리즘은 현실의 모방과 재현이라는 예술의 정의와 관련이 있다. 영화는 탄생 이래 강력한 리얼리즘 예술이 되었다, 정현, 『영화 역사와 미학』, 커뮤니케이션북스, 2013.

7) 루이스 자네티는 영상에서 프레임이 구성과 구도의 토대로서 역할을 한다고 말한다. 화가와 달리 영화감독은 프레임을 구도에 맞추는 것이 아니라 구도를 일률적인 크기의 프레임에 맞춘다고 말한다. 루이스 자네티, 박만준 외, 『영화의 이해』, K-books, 2014, p.45.

표현 양식의 차이에도 연극과 영화는 희곡(스토리), 배우, 관객, 무대(극장)이라는 공통의 중요 요소를 갖는다. 문화 및 오락에서 연극이 지니고 있던 과이를 영화가 나눠 가짐으로써, 영화의 등장 이래 제1의 예술인 연극과 제7의 예술인 영화는 미술사조에 따른 비평과 분석을 받는다. 때문에 연극과 영화를 비교하는 글은 비교적 찾기 쉽다.

구분	연극	영화
장소	현장성	단절성
시간	연속적	비연속적
관객 몰입도	능동적	수동적
시각성	낮은 시각적 포화도	높은 시각적 포화도
형식	1회성	복제성
표현 방식	무대 중심	화면 중심

표 18). 연극과 영화의 매체적 특징 비교

이철우와 유인경은 그들의 저서에서 연극과 영화의 차이를 세 가지로 설명한다.

첫째, ‘기록’된 영상과 ‘실제로 행하여지는’ 연극의 관점에서 비롯된 현장성의 유무다. 그들은 모든 제작이 끝난 상태에서 상영되어 화면 속 배우와 관객 사이의 직접적인 소통이 없는 영상의 한계를<sup>9)</sup> 지적한다. 반면, 배상준은 무대의 현장성이 관객의 반응 유도와 배우와 관객 사이의 소통이라는 장점을 차지하지만 매 공연이 라이브이기 때문에 동일 배우가 같은 대사를 통해 같은 연기를 하더라도 실제로 똑같은 공연은 있을 수 없다고 말한다. 연극의 1회적이라는 한계를 살필 수 있는 부분이다.<sup>10)</sup>

둘째, 연극의 관객은 자기가 앉아 있는 위치에서 무대 전체의 모습을 볼 수 있으며, 일부를 선택해서 볼 수 있다. 그러나 영상

8) <표 1>은 본론의 연극 및 영화의 매체적 특징 차이를 정리한 것이다.

9) 이철우·유인경, 『연극 영화의 이해』, 한국문화사, 2003, pp.60-62.

10) 배상준, 『영화예술학입문』, 성신여자대학교출판부, 2009, p.26.

은 카메라의 시점에 따라 대상을 본다.<sup>11)</sup>

셋째, 연극은 일정한 장소 내에서 진행되어 공연 도중 갑자기 장소를 전환하는 일은 불가능하며 연극의 진행 시간은 물리적 시간과 일치하는 반면에, 영상에서 장면 전환이나 시간의 비약, 장면의 반복 등의 표현은 매우 자유롭다.<sup>12)</sup>

## 2. 애니메이션 미장센 특징

### 1) 애니메이션의 특성에 따른 미장센

회화의 구도와 비교하여 설명하는 영화 미장센을 보면, 애니메이션 미장센을 말하는 것은 비교적 쉬워 보인다. 노먼 맥라렌(Norman McLaren, 1914~1987)의 "애니메이션은 움직이는 그림의 예술이 아니라 그려진 움직임의 예술이다."<sup>13)</sup>라는 말처럼 애니메이션이 그려진 예술로 설명될 때, 애니메이션은 실사영화보다도 더욱 직접적인 미장센을 연출할 수 있는 매체적 특성을 가지며 애니메이션의 프레임은 실제 시간을 기록하는 영화의 프레임에 비해 회화적 특성이 부각된다. 애니메이션이 회화의 영역에서 미장센을 강조한다면 영화의 미장센과 어떤 차이점을 가질까. 애니메이션 미장센이 영화의 미장센과 견주어 두드러진 특징이 있다면 바로 ‘촬영’과 ‘창조’일 것이다.<sup>14)</sup> 영화는 정상적인 속도로 연속 촬영되어서 영사하지만, 애니메이션은 제작에 의해서 각 프레임별로 촬영한 뒤 현실과 같은 속도로 움직이도록 1초에 24프레임을 영사해서 보는 분해도(分解圖) 방법을 취한다.<sup>15)16)</sup>

11) 이철우·유인경, 앞의 책, pp.60-62.

12) 이철우·유인경, 앞의 책, pp.60-62.

13) 조지 시피아노스, 「애니메이션의 정의:노먼 맥라렌으로부터의 편지」, 『애니메이션 저널』 3, 2, pp.62-66.

14) 여기서의 ‘촬영’과 ‘창조’는 프레임을 만드는 제작 방식에 준하여 제시한 단어이므로 애니메이션과 영화에서 촬영과 창조의 부재를 의미하는 것이 아님을 밝힌다, 연구자 주.

15) 안종혁·김수진, 『애니메이션에 대한 6가지 이야기』, 쿠북, 2007, pp.14-15.

16) 커스틴 버리트는 영화와 애니메이션을 비교하며, 영화에서의 구별을 애니메이션에 그대로 적용할 수 없는 이유를 설명한다. 저자의 글을 빌려 애니메이션과 영화의 촬영 방법을 설명하는 것이 체계적일 수 있지만, 그녀의 설명에서 영화에 상응하는 비교군이 셀 애니메이션으로 한정되어 있기에 두 매체의

즉, 애니메이션과 영화 모두 미메시스(mimesis)를 통해 디제시스(diegesis)를 구현해 내는 창작 예술이지만, 애니메이션이 프레임 바이 프레임(frame-by-frame)으로 상상 속의 이미지를 시각적으로 창조하여 허구의 세계를 구현하는데 반해 영화는 쇼트 바이 쇼트(shot-by-shot)로 실존하는 것을 촬영하여 허구의 세계를 만들어 낸다.

영화와 애니메이션이 갖는 개념적인 의미에서 프레임의 창작이 ‘촬영’ 과 ‘창조’ 로 나뉜다면 이 둘의 미장센 차이는 ‘장면화(framing)’ 와 ‘장면(frame)’ 으로 구분될 수 있다. 노먼 맥라렌은 다음과 같이 애니메이션을 정리한다.<sup>17)</sup>

각 프레임 사이에 무엇이 발생했는가는 각각의 프레임 상에 무엇이 존재하느냐보다 중요하다. 그러므로 애니메이션은 프레임들 사이의 속임수로 눈에 보이지 않는 틈새를 교묘하게 조작하는 예술이다.

모린 퍼니스(Maureen Furniss)<sup>18)</sup>는 이 발언을 애니메이션이 작가의 어느 정도 직관적인 방법<sup>19)</sup>에 의한 연속적인 이미지의 표현에 의해 창조된다는 것으로 해석한다. 이는 앞에서 설명했듯이 영화에서 말하는 미장센은 장면화의 개념이고 애니메이션의 미장센은 장면 그 자체에 있기 때문에 애니메이션의 프레임은 우연적

---

기법 차이를 설명하는 데에는 어려움이 있다. Eßer, K. B., 『Bewegung im Zeichentrickfilm: eine vergleichende Analyse Öffentlicher Zeichentrick-Koproduktionen für das deutsche Kinderfernsehen unter besonderer Berücksichtigung ästhetischer und historischer Aspekte』, Peter Lang, 1997, pp.152-153.

17) 조지 시피아노스, 앞의 글, pp.62-66.

18) 모린 퍼니스는 애니메이션의 의미를 영화와의 상대적 관계를 통해 비교하며 이를 연속체의 다이어그램 속에서 모방(mimesis)과 추상(abstraction)의 범주로 예시를 들어 설명한다. 모린 퍼니스, 한창완 외, 『움직임의 미학』, 한울, 2001, pp.17-21.

19) 여기서 직관으로서의 예술에 대한 정의는 허버트 리드의 예술 전체에 대한 설명으로 대체할 수 있는데, 그는 직관으로서의 예술을 미적인 아름다움만이 아닌 미감을 물리적인 반응을 따위의 물질적인 여러 성질에 대한 단순한 지각, 지각을 쾌적한 형태와 패턴으로 배열, 지각이 정서라든가 감정 따위의 기성 상태와 일치되도록 배열하여 정서나 감정을 표현하는 3단계로 나눈다. 허버트 리드, 『예술의 의미』, 문예출판사, 1985, p.21.



인 것이 아니라 필연적인 것이며 작가의 철학을 담아낸다는 것과 상통한다. 애니메이션은 현실의 모방보다는 본질을 작가의 직관적인 방법을 통해 추상으로 표현함으로써 미학적 양식을 획득하고, 동시에 결과적으로는 관객이 감정이입의 단계를 수용하게 함으로써 그들의 감성에 호소하여야 한다. 나아가 <영화는 영화다 (Film as Film)>의 저자이자 영화 평론가인 '퍼킨스(Victor F. Perkins, 1936~)'가 말한 “장식의 주된 기능은 행위를 위한 믿을 만한 환경을 제공하는 것이다”<sup>20)</sup>라는 문장에서 애니메이션 미장센의 속성을 유추할 수 있는데, 애니메이션의 미장센 즉 장면화는 ‘주제’라는 ‘매체’를 ‘애니메이션’이라는 ‘매개체’로 표현할 때 그 방식을 가감해주는 ‘축매’가 된다.

## 2) 애니메이션 미장센 분석 방법

<표 1>에서 연극과 영화의 매체적 차이에서 가장 큰 특징은 ‘무대 중심’과 ‘화면 중심’이다. 더불어 제작 혹은 촬영 방법을 기준으로 비교할 때 영화와 애니메이션의 차이는 ‘촬영’과 ‘창조’에 있다. 기존의 대상을 촬영하는 영화와 달리 애니메이션은 처음부터 끝까지 무에서 유를 만들어내기에 ‘제작과 관련된 요소’들이 특징이 된다. 작가의 표현 방법과 그로 인한 추상은 애니메이션 미장센이 제작 기법에 따라 미장센의 세부적인 요소가 달라질 수 있음을 가늠할 수 있다. 이는 모든 애니메이션 작품에는 그 과정이나 사용된 재료들이 대단한 영향을 미치기 때문에 제작 과정에 대한 면밀한 지식을 갖추는 것은 필수적<sup>21)</sup>이라고 제안한 모린 퍼킨스의 말과 관련지어 생각해 볼 수 있다. 앞서 나온 결과들로 미장센 분석을 위한 매체별 특징을 도식화한다면 <표 2>와 같다.

20) V. F. Perkins, 『film as film』, penguin, 1972, p.94.

21) 모린 퍼킨스, 앞의 책, p.101.

구분	연극	영화	애니메이션
장소	현장성	단절성	현장성 · 단절성
시간	연속적	비연속적	연속적 · 비연속적
몰입도	능동·선택적	수동적	가변적
시각	낮은 시각적 포화도	높은 시각적 포화도	제작 방법에 따른 가변성
형식	1회성	복제성	1회성 · 복제성
표현 방식	무대 중심	화면 중심	제작 방식 중심

표 2. 연극 · 영화 · 애니메이션의 매체적 특징 비교

표현방식에 따른 애니메이션의 특징이 제작 방식 및 재료에 의해 좌우된다면, 애니메이션은 연극 및 영화에 비해 높은 가변성을 띤다. 가령 ‘A’ 라는 시나리오를 제작할 때 연극에서는 여러 가지 극형식을 취한다 해도 기존의 무대 중심의 표현 방식을 버리지 않는 이상은 관객과 동일한 장소를 공유하며 즉각적으로 소통하는 ‘현장성’ 이라는 특징을 비켜 가기 힘들다. 무대를 벗어나는 순간 연극은 연극을 이루는 중요 요소를 잃게 되기 때문이다. 마찬가지로 영화도 카메라의 촬영 없이는 그 의미를 잃고 만다. 반면, 일반적인 기법으로 애니메이션을 제작할 경우 애니메이션의 공간은 촬영되어 스크린에 나타나기 때문에 공간의 단절성을 띄겠지만 플립 북 애니메이션<sup>22)</sup>이나 모래 애니메이션<sup>23)</sup>같이 소도구만 갖춰지면 현장에서 공연되는 애니메이션은 관객과의 공간이 동일시되어 현장성을 획득하게 된다.<sup>24)</sup>

이는 단순히 공간에 국한되지 않고 애니메이션의 진행 시간, 관객에게 보이는 시각적 형식 등에도 영향을 준다. 그러나 넓은

22) flip-book animation, 여러 장으로 이어지는 그림을 한 권의 책으로 만들어 빠르게 넘기면 움직이는 것처럼 보이게 하는 기법의 애니메이션, 만화애니메이션사전, 한국만화영상진흥원, 2008.

23) sand animation, 모래 재료로 이용한 애니메이션. 유리 밑에서 빛을 비추고 그 위에 모래로 형상을 그리거나 만들어 한 장씩 촬영하여 움직임을 만들어내는 애니메이션 기법, 앞의 책.

24) 모래 애니메이션은 촬영되어 반복 재생할 수 있는 것이지만 근래에는 촬영에서 그치지 않고 그 과정을 애니메이션 콘서트처럼 공연하는 사례가 있어 현장성을 띤다고 분류하였다.

공연장과 관객과의 위치 때문에 관객의 수용도(몰입도)가 능동적인 연극과 달리 일정 규모 내에서 제작되는 애니메이션의 특성상 관객은 감독 혹은 애니메이터가 전달하는 이미지만을 받아들이기에 대부분 수동적이다.

구별	모린 퍼니스	데이비드 보드웰 ·크리스틴 톰슨	루이스 자네티
기준	2D 애니메이션	프레임 의상 및 분장	카메라 -
1차적	이미지와 디자인	세팅	색상값
			구도
	선과 색	조명	프레이밍 조명키
	움직임	인물의 표정과 움직임	-
2차적	-	공간	지배적 대비
			보조적 콘트라스트
			밀도
			깊이
			인물배치
		시간	카메라 근접도
			형식
			연출자세
			인물 접근도
			앵글
	렌즈 · 필터 · 생필 품		

표 3. 작가별 미장센 분석 요소<sup>25)</sup>

애니메이션의 미장센 특징이 표현 방식에 따라 달라진다면 애니메이션의 미장센은 어떻게 분석해야 할까? 루이스 자네티(Louis Giannetti, 1937~)는 미장센 분석을 위해 열다섯 가지 분

25) <표 3>은 영화 이론의 대표 저서를 기준으로 한다. 저서마다 다른 미장센 기준을 두었기에 그에 따른 분석 요소가 완벽히 대조적이지 않지만, 각 요소에 따른 사례들을 교차 분석하여 나온 대체적인 교집합을 도식화하였다.

석 요소를 제시한다. 데이비드 보드웰(David Bordwell, 1947~)과 크리스틴 톰슨(Kristin Thompson, 1950~)은 미장센의 분석 방법을 제시하고, 미장센의 요소를 화면 내의 공간 및 시간과 함께 복합적으로 살펴 작품의 미장센을 읽어내기를 권한다. 데이비드 보드웰과 크리스틴 톰슨의 분석 방법을 빌린 모린 퍼니스는 영화와 애니메이션을 결부하여 두 매체의 미장센 분석틀을 제시한다.

세 작가의 미장센 요소 및 분석 기준을 도식화하면 <표 3>과 같이 정리할 수 있는데, 비슷한 것들을 묶어 나열해도 정확하게 맞지 않는다. 그 이유로는 작가마다 미장센의 기준을 달리한 데 들 수 있다. 영화와 애니메이션의 미장센을 함께 설명하는 모린 퍼니스의 분석 방법은 구성 및 시각적 정보 위주의 미장센을 제시하고 있어 구분 짓기 모호한 부분들을 큰 틀과 묶어 설명하기에 합당하다. 반면, 기준 전반이 1차적인 부분에 맞춰져 있어 그 외의 애니메이션 미장센을 살피기 어렵다. 데이비드 보드웰과 크리스틴 톰슨의 미장센 구별 요소는 프레임에 기준한 다각적인 요소들이 눈에 띄지만, 카메라 렌즈에 따른 미장센 분석 요소나 기준이 제시되지 않고 공간과 시간의 특성에 따른 분석 방법 외의 것을 설명하기에는 어렵다. 루이스 자네티의 경우에는 제시된 미장센의 구별 요소와 더불어 상세한 분석틀을 제시하지만, 움직임과 의상 및 분장 같은 디자인적 요소가 빠진 걸 감안하면 그가 내세운 기준이 연기되는 공간보다 촬영에 더 집중되어 있음을 알 수 있다.

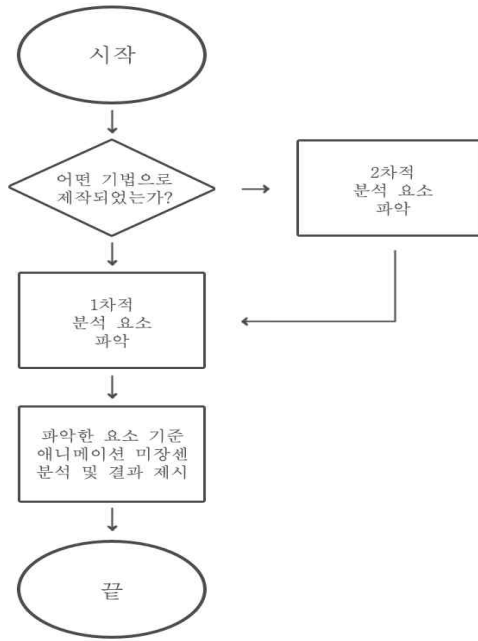


그림 126). 애니메이션 미장센 분석 순서도

<표 3>에서 두드러진 차이점은 1차적 관점과 2차적 관점의 유무다. 프레임 안의 공간을 얘기하는 것이 아닌 프레임 자체에서 보이는 평면의 미장센을 놓고 이야기 하는 1차적 관점은 평면과 입체를 막론하고 애니메이션의 미장센을 읽는 가장 기본적인 기준이 된다. 1차적 관점의 미장센 분석 요소는 이미지와 디자인, 색과 조명, 캐릭터와 배경의 움직임이 있다. 평면 애니메이션과 달리 프레임 안의 공간을 읽어야 하는 오브제 애니메이션이나 3D 애니메이션 같은 입체 애니메이션의 경우에는 1차적 관점과 함께 2차적 관점에서 미장센을 살피는 것이 필요하다. 공간의 깊이를 살피는 2차적 관점에서는 캐릭터를 비롯한 프레임 안의 도구들이 어떻게 배치되어 화면의 대비와 콘트라스트를 어떻게 이루는지

26) <그림 1>은 본문의 애니메이션 미장센의 분석 방식을 순서도로 정리한 것이다.

또한, 카메라 렌즈와 앵글에 따른 프레임의 특징을 살필 수 있는 요소들이 파악되어야 한다.

애니메이션의 특징이 창조와 제작에 집중되지만, 제작 기법에 기준한 분석틀이 없기에 현재의 분석틀로 모든 애니메이션 미장센을 분석하기에는 다소 미흡한 점이 있다. 단순히 제작 방식을 기준으로 두고 살피기에는 그 외의 특징과 결부하여 설명되는 부분을 간과하기 쉬운 것이 애니메이션 미장센 분석틀을 만들기 어려운 요인으로 작용했다. 따라서 연구자는 도출된 <표 3>의 비교 결과를 통해 미장센을 분석하기에 앞서 애니메이션의 제작 기법을 파악하여 제작 기법에 따른 애니메이션의 미장센 분석 기준을 1차적 관점과 2차적 관점으로 나누고 이에 따른 분석 요소를 살펴 작품 내에서 가장 두드러진 미장센 특징을 파악할 것을 제안한다.

앞서 ‘1) 애니메이션의 특성에 따른 미장센’에서 애니메이션, 연극, 영화의 매체별 특징을 비교하면서 애니메이션의 미장센 특징이 연극과 영화의 미장센 특징을 포함한다는 결과를 얻었다. ‘제작 방식’에 따라 연극과 영화의 특징을 망라하는 애니메이션의 특징은 감독의 의견을 시각적으로 ‘창조’해내는 애니메이션의 특성과 함께 미장센 분석에서 우선되어야 한다. 이에 따라 애니메이션 제작 방식을 기준으로 1차적 관점과 2차적 관점에 따른 적절한 분석요소를 설정하고, 작품의 제작 방식과 잇따른 특징이 작품에서 어떤 미장센으로 갖춰지는지 파악한다. 마지막으로 앞선 기준과 작가 및 작품 정보 등을 통해 화면에서 얻어지는 시각적 장치들의 역할을 복합적으로 해석하는 것이 애니메이션 특징에 따른 적절한 미장센 분석 방법이 될 수 있겠다.

### 3. 러시아 애니메이션의 미장센 특징

1960년대 러시아 예술가들은 이데올로기의 선전과 사회 구성원의 교육이라는 예술적 책무에 대해 고심한다.<sup>27)</sup> 60년대 소비에트

---

27)이혜승, 「1960-1980년대 초반 사회, 문화적 상황과 관련해 본 러시아 애니메이션의 변화 연구」, 한국만화애니메이션학회, 통권 제 15호(2009), p.30.

예술의 황금기<sup>28)</sup>와 맞물린 예술적 이데올로기의 동향 속에서 러시아 애니메이션은 주변부 예술 혹은 어린이용 오락물로 여겨졌는데, 이해승은 이런 상황이 러시아 애니메이션에 긍정적으로 작용했다고 말한다. 애니메이션이 주변부 예술 장르였던 까닭에 상대적으로 창작의 자유를 누리며 독자적인 세계를 구축할 수 있었기 때문이다. 60년대부터 80년대까지 안정적인 소비에트의 지원 아래에서 러시아 애니메이션은 이데올로기와 재정적인 압박에서 벗어나 다양한 예술적 실험이 이루어지는데, 이는 훗날 페레스트로이카<sup>29)</sup> 이후 국가 예술 지원 체계가 무너지면서 애니메이션이 존폐 여부의 위기에 처한 점과 비교된다.<sup>30)</sup>

시장이 아닌 작가의 이념을 중시하는 환경이 마련되었기에 러시아 애니메이션은 전반적으로 독특하고 개성 있는 애니메이션 세계를 구축한다. 이런 모습은 같은 사회주의 체제를 배경으로 둔 중국의 애니메이션 환경과 대조되는 모습을 보인다. 중국 애니메이션이 도약하려는 가운데 일어난 문화대혁명<sup>31)</sup>은 한동안의 침체기를 야기했다. 1968년 마오쩌둥의 ‘상산하향<sup>32)</sup>’ 지시가 인민일보에 실린 뒤 지식청년 대부분은 농촌으로 가서 노동 교육을 받게 되고<sup>33)</sup>, 이는 젊은 애니메이터들을 잃는 시발점이 된다.

중국 애니메이션이 다양성과 표현의 자유를 위해 고군분투할 동안, 러시아 애니메이션은 국제 페스티벌과 시장으로 발을 넓히

28) 1950년대 스탈린의 사망과 흐루시초프에 의해 시작된 반 스탈린 운동은 소비에트 사회 전반 및 예술계에 근본적인 변화를 부른다. 예술계의 화두는 19C 러시아 리얼리즘을 잊지 못한 스탈린 시대의 사회주의 리얼리즘의 극복이었다. 반 스탈린 운동과 소비에트 사회의 해빙 분위기는 예술적 위기의 타개로 여겨지고, 예술계는 활발한 창작을 통해 논쟁을 이었다, 이해승, 앞의 글, p.31

29) perestroika, 1985년 4월에 선언된 소련의 사회주의 개혁 이데올로기, 소련의 정치·경제·사회·회교 분야에서의 스탈린주의의 병폐로부터 시작된다, 두산백과.

30) 이해승, 앞의 글, p.30.

31) 1966년부터 10년간 마오쩌둥에 의해 주도된 극좌사회주의 운동, 두산백과.

32) 上山下乡, 도시 청년은 농촌으로 보내 혁명군의 정신을 배우게 하고, 농민 청년은 도시로 올라가 혁명군의 의지를 보인다는 슬로건이다, 공덕외, 「중국 문화대혁명 시기의 애니메이션과 모범극의 상관관계 연구」, 한국만화애니메이션 학회, 2014 상반기 논문집, p.72.

33) 공덕외, 앞의 글, p.72.

며 러시아 애니메이션만의 예술적 입지를 확고히 하였다. 상대적 차이일 뿐 러시아 애니메이션이 러시아 예술계 전반에 드리워진 내용 규제의 압박을 회피할 묘안으로 자국의 설화를 작품의 소재로 삼으면서, 러시아 애니메이션의 주제는 인간 내면의 발화에 초점을 둔다. 그들은 내면의 발화를 등장인물의 직접적인 대사를 통해 직설화법으로 구사하면서, 자칫 체제로부터 위협받을 수 있는 상황을 모면하기 위해 시각의 은유적인 표현에 집중하는 미장센 특징을 보인다. 완벽하게 서사구조를 이루는 설화 등의 이야기 작품을 제외하고 러시아 애니메이션은 화면에 등장하는 인물의 표정과 몸짓, 상황에 초점을 맞추면서 매우 서술적인 시각 묘사를 이룬다.

### 1) 알렉산더 알렉세예프와 클레어 파커<sup>34)</sup>

1930년대 러시아 애니메이션은 독특한 스타일을 유지하며 두드러진 발전 양상을 보이는데, 그 중심에서 아방가르드 운동으로부터 영향을 받은 알렉산더 알렉세예프와 클레어 파커가 다양하고 실험적인 관화 작품을 연구했다.<sup>35)</sup> 이러한 연구에 힘입어 알렉세예프와 파커는 ‘핀 스크린<sup>36)</sup> 애니메이션’<sup>37)</sup>이라는 새로운 예술 장르를 개척한다. 그들은 1933년에 핀 스크린 기법으로 제작한 최초의 작품을 발표하는데, 무소르크스키(Musorgski, 1839~1881)의 음악을 바탕으로 한 <민둥산의 밤(Night on Bald Mountain, 1933)>이다. 이 작품은 관화라는 순수예술과 애니메이션이라는 새로운 예술 장르가 성공적으로 결합되었다는 점에서 그 의의를

34) 알렉산더 알렉세예프와 클레어 파커의 작품들은 입체적인 화면을 보이지만 물리적 공간보다는 프레임 자체에서 이해되는 1차적 관점의 미장센 특징이 두드러지기에 1차적 관점에서 분석한다.

35) 배상준, 『유럽 애니메이션 대표작가 24인』, 쿠북, 2006, P.118.

36) 핀스크린, 혹은 핀 보드(본 논문에서는 ‘핀 스크린’으로 통일), 정식 명칭은 “l'écran d'épingles”다, Russett, R., Starr, E., 『Experimental Animation』, Da Capo., 1988, P.91.

37) 클레어 파커는 핀 스크린을 흑백 음영의 아날로그 기술이라고 설명한다. 흰 바탕에 매우 작은 핀으로 만들어지는 음영은 각각의 핀들에게 주어진 공간과 부합하여 드러난다. 백만여 개의 핀은 개개가 아닌 한 획처럼 보인다, Russett, R., Starr, E., 앞의 책, P94.



갖는다.<sup>38)</sup>

알렉산더와 파커의 작품은 유려하고 기괴하다. 스크린에 위에 각각의 동작을 만들고 촬영하는 작업 방식은 핀의 ‘형태’와 조명으로 만들어지는 ‘음영’이 조화를 이루어 애니메이션을 명암 속에서 움직이도록 한다.<sup>39)</sup> 작가는 인위적인 것이 아닌 핀 스크린의 자연발생적인 명암 배분이 단순한 재미를 벗어나 시적이고 드라마틱한 풍자를 만든다고 설명한다. 그들은 자연적으로 획득한 음영과 형태로 어우러진 3차원의 섬세한 화면을 역이용하여 추상적인 이야기를 초현실적으로 담아내는데 주력한다. 알렉세예프와 파커는 개체의 경계를 모호하게 만들거나 섬세한 이미지와 상반되는 이질적인 움직임, 극단적 콘트라스트의 미장센을 펼치고, 화면을 의도적으로 ‘낮설게’<sup>40)</sup> 하여 ‘그로테스크’한 분위기를 유지한다.

처녀작인 <민둥산의 밤>은 매우 입체적이고 사실적인 이미지가 몽환적으로 꾸며진다. 핀의 이미지는 음영 속에서 나타났다가 사라짐을 반복하면서 꿈속을 바라보는 듯 착각을 일으킨다. 반면, 후기 작품인 <세 가지 테마(three themes, 1980)>에서 그들의 핀 스크린 기술은 절정에 이르러 유려한 움직임을 만들어 내지만 오히려 카툰적(的)인 모양새를 취한다. 둘의 차이는 기술의 숙련도로 인하여 명료해진 윤곽선으로 설명할 수 있다. 후기 작품일수

---

38)1934년 『cinema Quarterly』 가을 호에서 john grierson은 핀 스크린 애니메이션을 다음과 같이 비평했다: 프레임 안에 매우 부드러운 음영이 있을 뿐, 카툰 같은 선은 없다. 형태와 다른 형태가 겹쳐 나타난 3차원 수준의 애니메이션 형태들은 이제까지 본 적 없는 충격적인 스타일이다. (중략) 모든 영화(film) 요소를 이 영화(film)에서 확인할 수 있다, Russett, R., Starr, E., 앞의 책, P.90.

39)Russett, R., Starr, E., 앞의 책, P95.

40)예술적 기법의 하나로 친숙하고 일상적인 사물이나 관념을 낮설게 하여 새로운 느낌이 들도록 표현한다. 소련의 문학 이론가인 빅토르 시클롭스키에 의해 개념화되었다, 위키백과.

41)위의 이미지는 화면이 클로즈업 되면서 건물을 보여주는 장면이고, 아래는 클로즈아웃 되면서 건물과 거리의 풍경을 보여주는 장면이다. 비슷한 카메라 워킹에도 두 장면은 상반된다. 배경만 움직인 위의 장면에서 건물의 매우 부드러운 움직임은 실사에 가까우나, 이와 대조적으로 아래의 장면에서 인물의 이질적인 걸음걸이는 충동된 화면을 이루며 관객의 시선을 객관화한다.



그림 241). <코>에서 나타난 이질적인 움직임

록 핀이 정교하게 조절되고 화면상의 이미지가 뚜렷해진 점이 카툰의 선화적인 부분을 닮게 되면서 기존의 3차원적인 입체감을 벗어난다. 이러한 경향은 화면 안의 입체적인 형태의 미장센 요소와 함께 배치되며 작품의 ‘그로테스크’한 성향을 돋보이게 한다. 모호한 음영의 경계가 만들어내는 그로테스크한 분위기 속에서 선이 만들어낸 이질적인 움직임이 작품의 주제를 극적으로 부각시킨다. 대표작인 <코(The Nose, 1963)>는 매우 부드러운 움직임을 전면에 내세워 빛과 그림자의 흐름을 섬세하게 보여주는 데, 부드러운 명암과 경계의 입체적인 이미지 위에 세워진 움직임은 수작업 애니메이션에서는 보기 드문 실사 영화의 이미지를 갖는다. 그러나 액션필름 같은 화면에도 관객은 명백하게 애니메이션을 인지하는데, 현실에 가까운 화면 속에서 두드러지는 이질적인 움직임을 이유로 들 수 있다. 재정된 빛의 자연스러운 움직임과 더불어 시각에 가깝게 조절되는 원근법의 움직임이 사실에 가까운 화면을 제공해주는 것과 반대로, 거칠고 과장되게 표현되는 인물과 사물의 움직임은 부드러운 화면과 충돌하여 관객에게 만들어진 이미지의 연속을 보고 있다는 점을 계유한다.

## 2) 유리 놀스테인<sup>42)</sup>

러시아 소유즈멀트 필름(Soyuzmult film) 소속으로 기존의 민담에 비유하여 당시 정치와 세계 경향을 비판하는 작품을 그리던 유리 놀스테인의 후기 작품은 작가의 유년 시절에서 모티브를 얻어 정치 비판이 아닌 인간 내면세계의 탐구에 관한 주제를 그린다. 그는 자신의 내적 담화를 시적영상으로 그려낸 <이야기 속의 이야기(Tales of Tales, 1979)>라는 작품을 발표한다.

<이야기 속의 이야기>는 비선형(非線形)적 내러티브<sup>43)</sup> 애니메이션으로 간주된다. 대사나 내레이션 그리고 뚜렷한 내러티브를 배제하고 비연속적인 이미지의 전개로 이루어진 비선형적 구조가 인식하기 난해하다는 예상을 깨고 관객을 감동시킨다. 그것은 연속과 비연속 그리고 반복적인 몽타주가 작품 내에서 시(詩)의 행(行)과 리듬에 준하는 효과를 주었기 때문에 특정한 내러티브 없이도 시적 영상<sup>44)</sup>으로서 작품을 이해하는 근간이 되었을지도 모른다. 상징과 이미지의 결합·병치를 통한 새로운 의미 창조 그리고 반복적 몽타주로 나타난 내재적 리듬은 시적 장치의 구실을 하며 시의 정취에 근접한 영상을 구현하는데 큰 몫을 하지만, 그것만으로는 작품에 대한 관객의 이해와 감동을 설명하기에 다소 무리가 있다.

비유와 리듬이 시의 중요한 구성요소지만 감동을 주는 데에는 심상을 통한 시의 전반적인 이미지가 운율(리듬)과 시적 아름다움(비유를 통한 언어 미학)을 돋보이게 한 부분이 크다. 심상은 시어를 통해 오감을 자극하고 시적 상황을 감각적으로 전달한다.

42) 유리 놀스테인의 작품은 제작기법에 따른 2차적 관점에서 분석되었다.

43) 본 논문에서는 순차적인 흐름을 무시하는 구조인 비선형적 구조의 특성과 보드웰과 톰슨이 제시한 범주적 형식, 수사적 형식, 추상적 형식, 연상적 형식이 유리 놀스테인의 시언어적 영상을 설명하는데 상호보완적인 성격을 가지기 때문에 영상, 게임 내러티브의 주된 구조로 설명되는 비선형 내러티브를 보드웰과 톰슨이 설명한 비서사형식과 묶어 놀스테인 작품의 시적 구성을 설명하기로 한다. 데이비드 보드웰·크리스틴 톰슨, 『영화 예술』, 지필미디어, 2011, pp.140~186.

44) 시적 영상은 시의 정취를 가진 영상으로 시의 특징인 심상, 비유, 상징, 운율이 영상에 강조되어 문예보다 시작적(詩作的)에 가까운 느낌을 취하는 것을 말한다.

비단 시만이 아닌 영상 자체를 놓고 봤을 때에도 영상이 가지는 스타일, 다시 말해 작품의 분위기가 관객에게 큰 비중을 차지한다. 시적 영상으로 설명할 때 작품 내의 분위기는 시의 심상에 가깝다. 그렇다면 시의 시어<sup>45)</sup>에 해당하는 요소는 애니메이션의 기본 요소인 프레임으로 대체할 수 있고, 연출된 프레임 즉 미장센은 작품의 분위기를 형성하고 관객의 시각을 자극한다.

촬영 기법에 따른 시각적 관점에서, 유리 놀스테인의 작품에서 두드러지는 미장센 특징은 멀티플레인 카메라를 통한 프레임 안의 깊이감이다. 애니메이션에서 원근감에 변화를 주기 위해 촬영기 렌즈 밑에 유리로 된 판을 여러 장 준비하고 그 초점 거리를 조절하며 촬영하는 촬영기법을 ‘멀티플레인 카메라’라 한다.<sup>46)</sup> 컷 아웃 애니메이션<sup>47)</sup>의 단점인 이차원적 평면성을 극복하기 위하여 배경 위에 여러 개의 종이 캐릭터를 서로 다른 높이로 배치함으로써 입체감과 삼차원적 공간의 깊이를 창조해 낸<sup>48)</sup> 유리 놀스테인은 동일한 시기에 같은 기법을 적용한 디즈니와 일본의 셀 애니메이션<sup>49)</sup>이나 컷 아웃 애니메이션과 달리 조금 더 깊은 공간의 프레임을 가진다. 그가 특별히 고안한 그만의 ‘멀티플레인 카메라’ 기법은 패널 사이에 25~30cm의 공간을 둔 6개의 패널을 수평 혹은 카메라를 기준으로 렌즈 가까이 오거나 멀어지게 하면서 평면적 프레임이 아닌 깊은 심도의 공간을 창조한다.<sup>50)</sup>

45) 연구자는 심상을 설명하는데 있어 ‘독립된 낱말이 아닌 전체의 구조를 형성하는 하나의 부분’으로써의 의미를 강조하기 위해 ‘문학비평용서사전’의 개념을 빌려 ‘시어(詩語)’를 사용한다.

46) 한국만화영상진흥원 만화애니메이션사전.

47) cut out animation, 종이 위에 형태를 그리고 잘라낸 다음 각각의 종이들을 한 장면씩 움직여 가며 촬영한 애니메이션 기법, 한국만화영상진흥원 만화애니메이션사전.

48) 배상준, 앞의 책, p.129.

49) cel animation, 등장인물의 모습을 셀에 그려 배경그림 위에 겹쳐 놓고 한 프레임씩 촬영하며 움직임을 만든 적통적인 애니메이션 기법, 한국만화영상진흥원 만화애니메이션사전.

50) [http://en.wikipedia.org/wiki/Yuriy\\_Norshteyn](http://en.wikipedia.org/wiki/Yuriy_Norshteyn), 위키백과

51) 패널의 수직, 수평이동 만으로도 관객이 언덕 위에서 나그네를 배웅해주는 착각을 일으킨다.



그림 351). <이야기 속의 이야기>에서 쓰인  
멀티플레인 카메라 기법

‘멀티플레인 카메라’에서 나오는 심도는 단순히 프레임 안에 공간의 깊이를 조성했다는 점에 그치지 않고 프레임의 공간과 관객의 공간을 동일화한다. 이것은 ‘멀티플레인 카메라’의 패널 안에 들어갈 오브제와 배경의 적절한 배치뿐만 아니라 하나의 오브제도 시각 변화에 따라 시선이 바뀌는 부분을 기준으로 각기 다른 패널에 나누어 놓고 촬영했기 때문에 가능하다. 유리 놀스테인의 작품에서 드러난 심도는 애니메이션 화면이 가지는 한계를 벗어나 관객을 몰입하게 하고 이는 작품에 대한 관객의 태도를 적극적으로 전환시킨다.



그림 452). <이야기 속의 이야기>

애니메이션에서는 조명을 가시적으로 전환되는 빛 에너지로 인식<sup>52)</sup>하는데 <안개 속의 고슴도치>는 ‘안개’라는 특정 소재를 작품에 담아내면서 빛에 의한 조명보다는 밝음과 어두움으로 조절되는 키(key)를 중심으로 작품의 분위기를 조성한다. 키는 밝은 분위기와 장르를 암시하는 하이 키(high key)와 어둡고 긴장

52) 제작 기법으로 사용할 수 있는 빛의 활용은 명암대비만이 아니라 상징화, 시선 집중, 의식의 이정표 등으로 최대화 한다.

53) 한국만화영상진흥원 만화애니메이션사전.

감을 주는 로우 키(low key)로 구분되며 양극적인 빛과 어둠이 대비되는 하이 콘트라스트(high contrast)는 감독이 원하는 부분으로 시선을 유도하고 공간을 나누며 분위기를 고조시키거나 주제를 강조한다. 유리 놀스테인은 하이키와 로우 키 그리고 하이 콘트라스트의 적절한 대비를 통해 행위 하는 주체의 감정 표현을 극대화하였다. 관객은 조명을 통해 드러난 프레임의 시각적 긴장감과 두려움을 공감각적으로 인식하고 움직이는 주체와 동화된다.

### 3) 알렉산더 페트로프<sup>54)</sup>

글라스 애니메이션<sup>55)</sup>의 대가 알렉산더 페트로프는 인간의 갈등을 시각적으로 승화시킨 애니메이터다. 그는 초기작인 <소(cow, 1989)>와 <우스운 남자의 꿈(The Dream of a Ridiculous Man, 1992)> , <노인과 바다(The Old Man and the Sea, 1999)>’ 의 3부작을 통해 인간의 내적 세계를 그린다. 위의 3부작이 내적 갈등의 담화를 그려냈다면, <인어(Mermaid, 1997)>’ 와 <내 사랑(My Love, 2006)>’ 은 인물 간의 갈등과 긴장 등을 폭발적인 화면으로 풀어낸다. 페트로프는 인간의 내외적 갈등을 한 폭의 그림에 담아 드라마틱하게 전달하는데, 작가가 영향을 받았다고 직접 밝힌 19C 러시아 화가들과 더불어 렘브란트의 바로크적 색조 및 양감 표현 등은 작품의 미장센에 강하게 반영되어 정감 있는 낭만적 리얼리즘의 화면을 이룬다.



54)알렉산더 페트로프의 작품은 색과 재료를 활용한 1차적 관점에서의 미장센 특징을 띤다.

55)paint-on-glass 기법을 말한다. 카메라 아래에서 직접 유리판 위에 그림을 그려가며 프레임을 촬영하여 애니메이션을 만드는 방식이다. 『애니메이션의 장르와 역사』, 살림출판사, 2003.



그림 56). <인어(상단 좌)>, <내 사랑>에 나타난 색의 활용

작품 전반의 인상주의 영상에서 눈에 띄는 것은 색의 사용이다. 인간의 갈등과 심리묘사를 주제로 한 화면 속에서 유화의 기법적 특성에 따른 결과물들을 장치로 활용하여 작품의 심리를 시각적으로 묘사하거나, 페트로프만의 의미가 부여된 특정 색들이 수식처럼 활용되어 감정의 내러티브를 시각적으로 묘사한다. 페트로프는 기존의 색이 갖는 상징성을 사용하는 대신에 자신만의 독자적인 색의 활용도를 보이는데, 특히 배경색을 통해 상황을 묘사하거나 그 안에 드러나는 감정선을 조절한다. 가장 눈에 띄는 것은 인물의 환상, 꿈, 혼란과 붕괴에 관한 장면인데, 페트로프는 배경을 백색에 가깝게 표시하며 그 안의 대상들을 꿈 안의 소도구들로 보이도록 함으로써 환상성을 부각시킨다. 혼돈, 절망, 좌절 등을 그릴 때에는 화면을 최대한 어두운색으로 채우거나 인물을 붉은색으로 표시하여 갈등이 고조되고 있음을 알린다. 이렇듯 화면의 지배색(支配色)을 통해 프레임 내의 상황을 암시하지만 지배색과 정반대의 색을 지닌 소도구를 작품에 배치하여 시각적 소도구를 암시나 복선의 개체로 표현하기도 한다.

글라스 애니메이션에서 가장 대표적인 표현상의 특징이기도 한 메타모포시스<sup>56)</sup>는 작가가 적극적으로 활용하는 표현기법이다. 메타모포시스란 어떤 형태가 다른 형태로 바뀌는 것을 말하며, 다른 애니메이션 장르에서도 쓰이지만 유리판을 이용하는 글라스 애니메이션에서는 수정이 용이하고 형태를 변화시키기에 편리한 장점이 있어 훨씬 효과적이다.<sup>57)</sup> <노인과 바다>의 도입부에서 바다에

56) 페트로프는 독자적인 색의 수식을 통해 작품 내의 환상을 표현한다. 역으로 정립된 페트로프만의 색의 수식이 환상이 아닌 부분에서 쓰일 경우, 인물이 실제 상황을 어떻게 받아들이는지 나타내는 장치가 되기도 한다.

서 육지로 이동하는 화면은 육지가 점차 클로즈업되고 육지 뒤편의 안개 덮인 산이 코끼리로 변하면서 노인의 꿈을 나타낸다. 도입부의 효과적인 메타모포시스 사용은 구름과 안개가 나올 때마다 관객이 노인의 꿈을 암시하게 한다.

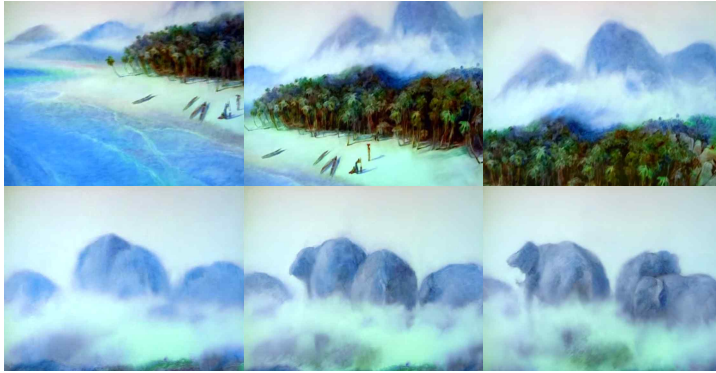


그림 6. <노인과 바다>의 도입부

그의 작품에서 메타모포시스는 사물에서 사물로 변환되는 것 외에도, 장면 전체가 축소·변형되어 사물의 단면이 되거나, 사물이 확대·변형되어 등장인물이 겪는 의식의 한 장면을 보여주기기도 한다. 개개의 쇼트로 이루어진 등장인물의 환상이 메타모포시스로 드러날 때, 등장인물의 감정은 카메라가 화면의 소도구를 쫓는 방식으로 보여준다. 페트로프는 작품의 주제나 인물의 감정을 직접적인 언어로 표현하지 않는다. 작품의 주제 전달은 시각적인 표현에만 의존하는데, 영상을 문학적으로 전달하기 위해서 그는 이미지의 도구들을 메타포<sup>58)</sup>로 사용한다.

어떤 말을 전화(轉化)된 의미로 사용하여 그것이 상징하는 의미나 특징과 매우 유사한 개념의 내용을 명확히 하는 메타포는, 직유가 ‘A(원관념)는 B(보조관념)와 같다’의 형식으로 비교하

57)함종호, "페인트 온 글라스(Paint on Glass) 애니메이션 제작 기법에 관한 연구 : 작품 '금강'을 중심으로", 한서대학교 석사학위논문, 2006, p10.

58)metaphor, 은유 또는 암유라고 번역되는 전의적 비유의 일종, 기다겐 외, 이신철, 『현상학사전』, 도서출판 b, 2011.



는 대상이 분명한 데 비해 원관념을 숨기고 대상의 속성을 보조 관념으로만 표현한다.<sup>59)</sup> 일반적으로 영상에서 이러한 비유 표현은 편집의 영역인 몽타주를 통해 관객이 새로운 개념을 이해하도록 하는데, 페트로프는 이미지들을 병합하여 보여주는 대신 카메라가 상황을 보여주고 이어지는 비유적 대상의 소도구를 카메라가 따라가다가 쇼트의 끝에서 소도구가 처해지는 상황이나 소도구를 둘러싼 환경을 보여주면서 주인공의 감정을 화면의 메타포를 통해서 세련되게 표현한다.

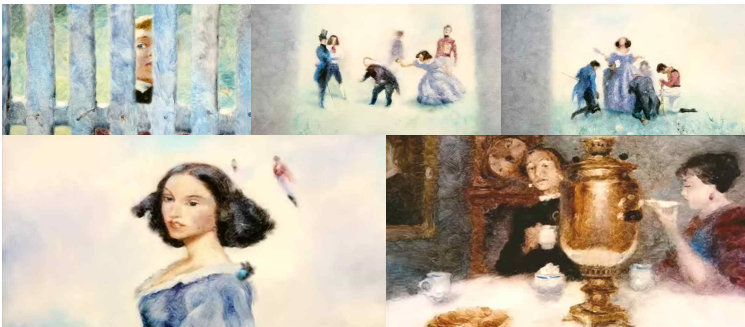


그림 7. <내 사랑>에서 인물들이 사물로 변환되는 장면

### III. 결론

본 논문은 비평이론으로 개념이 확립된 영화 미장센과 어원이 되는 연극 미장센을 통해 애니메이션 미장센의 의미를 살피고, 각 매체의 특징을 비교해 애니메이션 미장센의 특징과 애니메이션에서 미장센의 역할에 대해 알아보았다. 또한, 프레임 내의 시각적 요소와 작가의 의견과의 상관관계를 살피기 위해서 러시아 애니메이션의 미장센을 분석해보았다.

애니메이션, 연극, 영화의 특징을 도식화했을 때, 애니메이션이 연극과 영화가 가지는 환경적 지분의 중간에 있다는 것은 눈여겨볼 만한 결과였다. 결과의 원인으로 애니메이션의 특징이 제

59) 시사상식사전, 박문각.

작 기법에 따라 그 결과를 달리한다는 데 들 수 있었다. 이는 다른 매체와 확연히 구분되는 애니메이션 미장센만의 ‘창조’적 특징을 설명하며, 애니메이션 미장센을 분석하는데 중요 요소가 됨을 파악할 수 있었다.

또한, 여러 문헌들에서 제시된 미장센 분석 방식을 비교하면서, 연구자는 기존의 틀을 활용한 단계별 분석을 애니메이션미장센을 파악하는 주된 방법으로 인식하였다. 애니메이션 미장센 특징이 제작 방식에 있다는 점을 환기하고, 작품의 제작 방식에 따라 1차적 관점과 2차적 관점에서 미장센 분석 기준을 나눈다. 나누어진 관점의 기준에서 작품의 두드러진 미장센 특징 등을 기준에 부합된 요소를 근거로 분석하고, 그로 인해 도출된 작품의 미학적 결과물들을 작가 배경, 작품 주제 등과 함께 해석할 것을 제시한다.

선전을 위한 지원 아래 러시아 애니메이션 작가들은 자본의 부담에서 벗어나 실험적인 작품에 몰두한다. 핀 스크린 애니메이션으로 독특한 미학적 세계를 구축한 알렉산더 알렉세예프와 클레어 파커는 제작 기법으로 인한 고차원의 이미지를 획득함과 동시에, 자연스러운 움직임과 이질적인 표현을 충돌시켜 ‘낮선 화면’과 ‘그로테스크’의 초현실주의적 이미지를 만든다.

시적 영상을 구축한 유리 놀스테인의 개성적인 몽타주가 작품 내에 리듬감을 이끌어내었다면, 영상의 이미지를 구성하는 시각적 프레임, 즉 미장센은 작품의 분위기를 차분하게 만들며 작품의 중심이 잡아준다. 제작 기법을 통한 심도와 실질적인 빛의 사용은 그의 작품에서 시어의 기능을 하면서 영상을 하나의 시언어로 보이는데 일조한다.

유화 페인트 온 글라스 기법을 사용한 알렉산더 페트로프의 작품들은 인간의 내면세계와 내적 갈등을 영상의 담화로 표현해낸다. 유화 특유의 질감을 통한 서정적 화면에서 색을 활용한 전개 방식은 환상성을 상징하며 역으로 비환상을 수식하기도 한다. 긴 쇼트의 메타모포시스는 시각적 유희과 더불어 관객의 몰입도를 조절하고, 인물의 감정 표현을 위한 시각의 메타포는 장면을 하

나의 영상문학으로 만들며 작품의 예술성을 높인다.

휴머니즘을 지향하는 러시아 애니메이션은 작품의 소재를 자국의 민담 혹은 인간 내면의 발화로 삼으면서, 전반적으로 은유적인 표현에 집중되는 미장센 특징을 보인다. 러시아 애니메이션은 사회주의 리얼리즘의 회귀를 외치는 예술 동향 속에서 영상의 미학적 완성도보다는 새로운 표현 양식에 집중하며 실험적인 미장센의 요소들을 내놓는데, 이들은 새로운 애니메이션 제작 기법에 따른 다양한 미장센 결과를 보여주며 애니메이션 스튜디오를 통해 서로의 결과물을 공유하고 발전시켜 독자적인 러시아 애니메이션 미장센을 확립한다. 낮은 채도와 적극적인 라이브 액션 활용, 오페라와 발레의 무대 양식에 영향을 받은 동선 및 공간 표현과 함께 정적인 동화(inbetweens)에 따른 무거운 움직임 등의 미장센 특징은 러시아 애니메이션이 그들만의 독특한 미학적 세계를 구축한 것을 확인할 수 있다.

## 참고문헌

- 김석만, 『인간의 마음을 사로잡는 연출』, 풀빛, 2013.
- 김윤아, 『예술로서의 애니메이션』, 일지사, 2010.
- 데이비드 보드웰 · 크리스틴 톰슨, 주진숙 외 역, 『영화 예술』, 지필미디어, 2011.
- 루이스 자네티, 박만준 외 역, 『영화의 이해』, K-books, 1995.
- 모린 퍼니스, 한창완 외 역, 『움직임의 미학』, 한울, 2001.
- 배상준, 『영화예술학입문』, 성신여자대학교출판부, 2009.
- 배상준, 『유럽 애니메이션 대표작가 24인』, 쿠북, 2006.
- 뱅상 아미엘, 광동준 외 역, 『몽타주의 미학』, 동문선, 2009.
- 베르나르 제냉, 윤락로 역, 『애니메이션』, 이화여자대학교출판부, 2007.
- 스티븐 디 캐츠, 김학순 역, 『영화연출론』, 시공사, 1998.
- 오노 고세이, 김준양 역, 『상상에 숨을 불어넣다』, 나비장책, 2006.
- 이철우·유인경, 『연극 영화의 이해』, 한국문화사, 2003.

- 존 할라스, 황선길 역, 『세계 애니메이션 작가와 작품』, 범우사, 2002.
- 토마스 소빅·비비안.C 소빅, 주창규, 『영화란 무엇인가』, 거름, 1998.
- 피에르 소르랭, 이선형 역, 『영상예술미학』, 동문선, 2009.
- 한옥근, 『연극의 이해』, 국학자료원, 1998.
- 허버트 리드, 박용숙 역, 『예술의 의미』, 문예출판사, 1985.
- 황의웅, 『나치독일의 기술로 색깔 입은 소련의 망아지』, 돌도래, 2013.
- 나기용, “유리 놀슈테인의 애니메이션 「이야기속의 이야기」의 詩的 이미지 구성 방식에 대한 연구”, 경희대학교 석사학위논문(1999).
- 함중호, “페인트 온 글라스(Paint on Glass) 애니메이션 제작 기법에 관한 연구 : 작품 '금강'을 중심으로”, 한서대학교 석사학위논문, 2006.
- 공덕외, 「중국 문화대혁명 시기의 애니메이션과 모범극의 상광관계 연구」, 한국만화애니메이션학회, 2014, pp.71-80.
- 금보상, 「애니메이션, 실사영화, 디지털영화의 프레임과 미장센 특성 비교연구」, 한국만화애니메이션학회, 통권 제 11호(2007), pp.41-53.
- 이태구·이화세, 「애니메이션 미장센 분석」, 한국만화애니메이션학회, 통권 제 18호(2008), pp.153-162.
- 이혜승, 「1960-1980년대 초반 사회, 문화적 상황과 관련해 본 러시아 애니메이션의 변화 연구」, 한국만화애니메이션학회, 통권 제 15호 (2009), pp.29-47.
- Russell, R. · Starr, E., 『Experimental Animation』, Da Capo. press, 1988.
- Caro, A. M., “Cinematic poetry: a study of Yuri Norstein's Tale of Tales”, The National Film And Television School Master's Thesis, UK, 2012.
- Laurila, H. J., “Envisioning the City: Moscow in the Mind and on Film”, Laney Graduate School Master's Thesis, Atlanta, USA, 2012.
- 네이버 백과사전, <http://100.nave.com>, 검색어 : 누벨바그, 플립 북 애니메이션, 샌드 애니메이션, 페레스트로이카, 문화대혁명, 멀티플레인 카메라, 컷 아웃 애니메이션, 셀 애니메이션, 2015. 08.

위키피디아, <http://en.wikipedia.org>, 검색어 : 알렉산더 알렉세예프,  
클레어 파커, 유리 놀스테인, 알렉산더 페트로프, 2015.08.  
전자잡지 매거진 애니메이툰, <http://olv.moazine.com>  
나의 사랑(My Love, 2006)  
노인과 바다(The Old Man and The Sea, 1999)  
민둥산의 밤(Night on Bald Mountain, 1933)  
세 가지 테마(Three Themes, 1980)  
소(The Cow, 1989)  
안개속의 고슴도치(Hedgehog In The Fog, 1975)  
어리석은 자의 꿈(The Dream Of A Ridiculous Man. 1992)  
여우와 산토끼(The Fox and the Hare, 1973)  
왜가리와 학(The Heron and Crane, 1974)  
이야기 속의 이야기(Tales Of Tales, 1979)  
인어(The Mermaid, 1997)  
코(The Nose, 1963)

## ABSTRACT

### The Study on A Peculiarity of Mise-en-scene Found in Animation :Focused on Russian Animation

Kim, MiRNaRae · Min, Junll

In this thesis, the movie with mise-en-scene established was compared with the peculiarity of the play that is the etymological source of the term to identify the peculiarity of mise-en-scene which was substituted into animation to find the peculiarity of mise-en-scene in animation.

To emphasize the direct connection between the frame's visual peculiarity and the director's opinions, the mise-en-scene of director centered animation created under a restricted environment was reviewed. Mise-en-scene which started from movie critics theory does not simply mean the arrangement of images in a frame.

Mise-en-scene emphasizes the exposure of the work's motive by the visual components. The animation's assuming the middle point of environmental share possessed by play and movie when schematizing the genre peculiarity of animation, play and movie was a noteworthy result.

It can be said that the cause is that the animation's peculiarity yield different results depending on the making methods; we verified that this is a key factor in the analysis of animation's mise-en-scene.

I emphasized that the peculiarity of animation mise-en-scene is in its making method and material and suggested identifying the work's making methods and analyzing the work's aesthetic results derived in this way.

The russian animation which was perceived as peripheral arts was relatively free from the burden of censorship while receiving support from the Soviet as a media for propaganda. The russian animation's mise-en-scene which found the material for its works in the country's folklore was metaphorical, focused on new expression forms and achieved experimental elements. Russian animation pursues a unique aesthetic world through space expression based on the forms of opera or ballet and heavy motions formed static inbetweens.

Key Word : Animation ‘ Mise-en-scene, Alexandre Alexeieff, Claire

Parker, Yuri Norshtein, Aleksandr Petrov

김미르나래  
공주대학교 만화학과 석사  
대전광역시 서구 배재로78, 802  
Tel : 042-527-3056  
alfmskf426@gmail.com

민준일  
공주대학교 만화애니메이션학부 교수  
충남 공주시 공주대로 56 공주대학교 예술대학 501  
Tel : 041-850-0395  
jjun71@kongju.ac.kr

논문투고일 : 2016.07.18.

심사종료일 : 2016.08.26.

게재확정일 : 2016.08.26.