

애니메이션 <나타요해>에서의 롱 테이크 장면 연구 : 감정반응을 중심으로

A Study on Long-take in Animation<Prince Nezha's Triumph Against Dragon King> : Focused on Emotional Responses

우영, 장옥상
중앙대학교 첨단영상대학원

Wu Ying(hannahwm49@gmail.com), Wook-Sang Chang(woosangchang@gmail.com)

요약

우수한 애니메이션 영화의 생명력과 매력은 관객에게 제공되는 미학적, 정서적 공감대 형성과 장면의 구도, 그 중에서도 어떻게 롱 테이크샷을 유연하게 사용하느냐에 따라 크게 좌우된다. 이를 통해 애니메이션과 관객 사이에 진정한 공감대 형성이 이루어지게 된다. 본 논문은 애니메이션에 사용되는 롱 테이크의 정적 레이아웃과 동적 레이아웃의 화면 특징 및 차이점을 연구하고, 관객이 애니메이션을 관람한 후에 느끼는 감정에 대해 연구한 감정반응 이론의 다양한 사례 연구로 구성되어 있다. 또한 장편 애니메이션 '나타요해'의 장면 분석과 함께 애니메이션을 감상한 관객이 만들어내는 감정의 변화를 살펴본다. 논문의 말미에는 애니메이션에서 롱 테이크와 애니메이션 제작자 간 정서적 체험 관계와 애니메이션 롱 테이크가 어떻게 관객의 미적 감각과 감정 체험을 자극하는지 정리했다. 이를 통해 제작자들이 향후 애니메이션 연구에 참고가 되어 관객에게 양질의 애니메이션 작품을 제공할 것으로 기대된다.

■ 중심어 : | 애니메이션 영화 | 롱 테이크 | 감정 반응 |

Abstract

Whether an excellent animation film has vitality and charm largely depends on the aesthetic and emotional experience it brings to the audience, as well as the flexible use of the medium-long shot during the production of the animated film, especially the long take shot. It can then realize the real emotional communication between the animated film and the audience, stimulate the aesthetic experience, and achieve emotional resonance and sublimation. This thesis studies the characteristics and morphological divisions of moving long-shot composition and static composition and explores the diversified theories of animated emotional experience. Additionally, combined with the actual application analysis in the excellent animation feature "Prince Nezha's Triumph Against Dragon King", this thesis discussed the changes in the emotional experience created by the long take shots in the animation. This thesis finally summarized the relationship between the long shots in animation and the emotional experience of the animation creators, and how long shots stimulate viewers' aesthetic and emotional experience. In this way, it also provides a reference for future animation theory research, and finally creates animation works that bring high-quality emotional experience to the audience.

■ keyword : | Animation Film | Long-Take | Emotion Responses |

I. 서론

1. 연구 배경 및 목적

애니메이션은 신비한 환상으로 가득 찬 세계이며, 그 안에는 다양한 관객의 정서와 이상이 내포되어 있다. 애니메이션이 더 이상 어린이들의 전유물이 아닌 전 연령층을 대상으로 하게 되면서 애니메이션에 대한 관객의 관심도 점점 높아지고 있고, 그것이 주는 재미와 감정적 공감을 남녀노소 누구나 즐기고 있다. 애니메이션의 장면 디자인은 미술 회화 실력뿐만 아니라 다양한 영화 속 영상 언어를 시각화하는 특별한 기술이 필요하다. 또한, 카메라 화면의 변화를 통해 관객의 정서적 공감을 유도하며, 관객이 애니메이션의 취지와 목적을 이해하고 애니메이션의 내용을 더욱 깊이 있게 해석할 수 있도록 해야 한다.

그러므로 애니메이션 장면에 대한 영상 언어와 문법으로 삶의 감각을 표현해서 관객의 감정 경험을 어떻게 끌어낼 수 있을지가 애니메이션 창작의 중요한 문제가 된다.

애니메이션 산업은 다양한 문화산업 중 한 분야로 문학, 영화, 사진, 음악, 회화를 아우르며 그 영향력이 작지 않다. 애니메이션이 탄생한 이후 지금까지 관객을 정서적으로 만족시켜주었고 환경적으로 오염 문제도 없다. 그 때문에 애니메이션 산업은 일찍이 선진국의 중요한 산업이 되었다[1].

신경제 시대에(New Economical Era) 미, 일 등과 같은 선진국은 애니메이션 산업의 중요성을 일찍이 인식하고 있었고 애니메이션을 문화생활의 중요한 콘텐츠이자 대중에게 큰 영향력을 행사하는 산업으로 간주하고 있다. 다양한 세대로 구성된 충실한 관객이 소비하는 다양한 영상, 음악, 출판, 교육, 관광, 광고, 완구, 문구, 의류, 인터넷, 컴퓨터게임, 등과 같은 문화 상품에 거대한 산업을 형성하고 있다. 자국 내 소비뿐만 아니라, 전 세계적으로 소비자 수가 수십억 명에 달할 정도로 매우 큰 산업이라고 할 수 있다. 애니메이션 산업은 문화 산업의 주요 구성 요소 중 하나로서 민족 문화 발전의 원동력이 되고, 국민 경제에 어마어마한 가치 창출을 가져다주었다. 그러나 미국, 일본 등 국가의 자국의 경제력과 인재 우위를 바탕으로 애니메이션 산업에

서 선두를 점하고 있다. 특히 일본의 애니메이션 산업의 경우 일찍이 산업이 시작되어 이해가 깊고 토대가 잘 마련되어 빠르게 발전할 수 있었다. 이에 따라 애니메이션 산업과 대중의 생활은 서로 밀접한 연관을 가지게 되었다. 한국 애니메이션 산업은 국가의 정책적 지원을 바탕으로 다년간의 노력을 통해 발전하며 부상하게 되었다. 이러한 애니메이션은 중국 개혁개방 이후 대량으로 유입되었고 점차 중국 시장을 잠식시켰다. 이로 인해 중국 애니메이션은 계획경제 시기 반짝 떠올랐다가 점차 그 입지가 좁아졌다[2].

애니메이션이 전 세계적으로 부상하면서 학계에서도 애니메이션 작품에 대해 연구한 작품과 논문도 증가하고 있는 추세이다. 그러나 애니메이션의 롱 테이크에 대한 연구는 거의 이루어지지 않고 있다. 국내외 학계에서 롱 테이크에 대해 진행한 연구도 롱 테이크 애니메이션의 제작 기술, 롱 테이크의 형식, 애니메이션의 미술 디자인, 민족적 요소, 내러티브 규칙에 국한되어 있어 이론적 체계가 마련되어 있지 않다[3]. 다시 말해 관객이 원하는 감정 반응을 조성하고 현대인의 미학적 수요를 충족시키는 방법에 대해 논의가 이루어지지 않아 수준 높은 작품을 만들기 어렵다.

롱 테이크 장면에 대한 분석을 통해 애니메이션의 롱 테이크의 정적, 동적 레이아웃의 화면에서 나타나는 특징과 차이점, 이에 따른 관객의 감정반응을 이론화하고 이를 표로 정리하여 제시한다. 관객이 체험하는 감정 반응을 분석함으로써 이후 애니메이션 창작에서 롱 테이크를 효과적으로 활용하는 방법을 제시하고 이론적 토대를 마련하는 데 도움이 되는 자료를 제공하고자 한다.

2. 연구 방법

본 연구는 문헌 분석과 설문 조사를 통해 분석을 진행한다. 롱 테이크 샷을 이용한 작품 속 감정반응과 관련된 서적과 학술 논문을 참고하여 개념을 설명하고, 국내외 우수 애니메이션 중 대표적인 롱 테이크 샷 사용 작품을 선정하여 특징을 연구한다. 참고문헌에 언급된 영화 'CARS'와 '화목란2'를 바탕으로, 영화 '나타요해'의 실제 사례를 분석하고 비교를 진행한다. 마지막으로 국내외 애니메이션의 발전 과정을 분석함으로써 영화 언어 속 롱 테이크 샷의 역할과 그 미래상을 정리한다.

II. 애니메이션 롱 테이크 화면의 레이아웃

표현 형식

1. 애니메이션 롱 테이크

1.1 애니메이션 롱 테이크의 개념

롱 테이크는 몽타주와 상반되는 촬영 기법으로서 단독 카메라가 중간에 끊지 않고 계속해서 오랫동안 쇼트를 촬영하는 기법을 말한다. 일반적으로 감독의 특정한 컨셉과 심미적 분위기를 표현하기 위해 사용되며, 격투신에서의 무술이나 배우의 내면 묘사 등이 이에 해당된다[2][3].

롱 테이크란 동일한 시공간에서 캐릭터가 두 개 이상의 동작을 보여주거나 하나의 완전한 컷트 신(cut scene)을 연기하는 것을 말한다[4]. 쉽게 말해 카메라를 켜 때부터 끝 때까지 쉼 없이 한 번에 연속으로 촬영을 하는 기법이라고 할 수 있다. 롱 테이크에서 관객은 심리적으로 자신만의 클로즈업(close-up) 장면을 선택할 수 있다[5]. 롱 테이크는 사실적인 감정과 캐릭터를 가장 잘 묘사하는 기법으로 애니메이션을 감상하는 관객의 선택과 생각을 존중하는 것에서 그 가치가 드러난다[6].

1.2 애니메이션 롱 테이크의 특징

1.2.1 공간을 사실적으로 재현

롱 테이크는 애니메이션 창작의 중요한 수단으로, 미장센을 통해 연속적인 시간 흐름 속에서 캐릭터와 배경을 화면 공간에서 사실적으로 보여준다. 카메라 화면은 관객에게 일상 속의 시각적 경험을 환기하고, 직접적으로 관객에게 심리적·감정적·시각적 감화 작용을 일으키며, 관객이 그 의미를 되새기며 긍정적으로 생각하게 한다. 롱 테이크로 자연 그대로의 현실감, 생활감, 친근감을 선사해 예술적 감성을 높인다[7].

애니메이션 '업(Up)'에서는 롱 테이크를 이용해서 노인이 줄로 묶은 풍선들이 굴뚝을 뚫고 나와 엄청난 부력이 생기는 것을 표현했다. 노인이 하늘을 자유자재로 날아다니는 장면은 보는 이의 마음도 들뜨게 했다. 수많은 풍선이 유유히 하늘을 스치는 모습을 보며 관객들은 그 꿈을 이룬 용기와 화려한 모험에 탄복하는 동

시에 시각적 진정성이 향상된다[그림 1].



그림 1. 애니메이션<업(Up)에서 롱 테이크의 활용

1.2.2 서사 공간 연속 기록, 조형 공간 완전성 표현

롱 테이크는 공간을 절단하지 않고 캐릭터의 움직임과 사건 과정을 분해 없이 연속적으로 기록함으로써 인물의 움직임과 서사 공간의 일관성을 유지한다. 애니메이션 창작의 경우, 롱 테이크는 카메라 화면 속의 다양한 운동 방식을 포함시켜 다경 구도의 조형 공간을 구성하는데 이는 몽타주와 비슷한 역할을 한다. 따라서 완전하고 매끈하며 풍부한 시각적 효과와 풍부한 심미적 공간을 제공한다. 애니메이션의 환경을 표현하고 캐릭터를 돋보이게 하는 동시에 캐릭터 연출에 충분한 자유를 주고, 캐릭터의 정서와 서사의 연결을 도와 중요한 조형 공간과 캐릭터의 액션이 완전하고 풍부하게 단계적으로 표현될 수 있도록 한다[8].

픽사가 제작한 'Partly Cloudy/구름 조금'은 롱 테이크를 이용해 온전한 이야기 서사 공간을 관객에게 보여주고, 롱 테이크에서 샷 크기(shot size) 변화를 활용해 관객에게 각 캐릭터의 관계를 천천히 들려준다[그림 2].



그림 2. 애니메이션 구름 조금(Partly Cloudy)에서 롱테이크의 활용

1.2.3 인물의 상황을 세밀하게 묘사하여, 생동감 있게 심리 변화를 표현한다

애니메이션의 롱 테이크는 "기록" 기능뿐만 아니라, 구체적으로 묘사하는 기능도 있다. 애니메이션 이야기의 배경에도 사실적으로 묘사하였고 캐릭터의 내면세계를 섬세하게 그려내 캐릭터의 미묘한 심리 변화를 보여준다. 애니메이션에서 롱 테이크로 인물의 상황을 묘사하여 생명의 가치를 그대로 촬영해낸다. 애니메이션의 롱 테이크는 관객이 자신의 시각적 느낌을 화면 속 피사체와 동일시하게 한다. 롱 테이크가 만들어 내는 리듬의 변화는 관객들로 하여금 각각의 다른 심리 변화를 느끼게 할 수 있다[9].

1.2.4 객관적인 사건 과정을 통해 더욱 현실적인 이야기를 전달할 수 있다

같은 공간의 요소 간의 관계를 애니메이션에서 롱 테이크로 표현할 때, 시점에 제한되기 쉽다. 시각 전환을 이루려면 롱 테이크의 편집에 의존해야 하지만 이렇게 하면 공간의 균열을 초래할 수 있다. 따라서 롱 테이크를 이용해 한 장면 안에서 시각적 전환을 하면 화면 공간의 온전함을 유지하면서도 강한 리얼리티를 전달할 수 있다.

'스피릿(Spirit-Stallion of the Cimarron)'은 롱 테이크를 활용해 큰 그림으로 시작해 웅장한 장면을 연출하고, 지형을 소개하며 사건이 발생한 장소와 지리적 환경을 표현해 영화 전반에 걸친 분위기를 돋보이게 한다. 첫 번째부터 여섯 번째 화면까지는 이야기가 벌어지는 지리적 환경을 큰 그림으로 설명하며, 넓은 장면에서는 관객에게 전율을 느끼게 하는 시각적 즐거움을 제공하는 동시에 영화의 분방하고 자유로운 분위기를 살린다. 일곱 번째 파노라마 화면에 군마가 등장하면서 영화의 서사가 펼쳐진다(그림 3).



그림 3. 애니메이션 스피릿(Spirit-Stallion of the Cimarron)에서 롱 테이크의 활용

2. 애니메이션 롱 테이크 화면 연구

화면 구성은 애니메이션 화면의 핵심이며, 이를 크게 정적 레이아웃과 동적 레이아웃으로 나눌 수 있다[10].

정적 레이아웃은 고정 위치에서 촬영하는 방법(카메라 위치 고정, 카메라 광축 고정, 카메라 초점 고정)이며, 이는 상대적으로 정적 대상과 운동 대상의 일시 정지된 상태를 표현한다.

동적 레이아웃은 영상 레이아웃의 또 다른 형식으로 조형 요소와 조형 구조에 연속적인 변화가 발생하는 레이아웃 형식이며, 이는 화면 내부의 피사체 운동과 화면 외부의 카메라 운동이 결합한 산물이다[11].

2.1 정적 레이아웃

레이아웃 형식 측면에서 정적 레이아웃은 더욱 큰 회화 경향을 나타낸다. 회화의 화면 디자인 구성에 대한 정의는 사각형 화면에 화가가 주제를 표현하기 위해 진행하는 이미지 배치이고, 영화의 레이아웃에 대한 정의는 레이아웃은 모든 카메라 화면에서 화면 배치와 구도를 구현하는 것이다. 이러한 정의로 볼 때 양자는 모두 사각형 화면에서 주제를 표현하기 위해 화면의 모든 조형 요소에 대해 합리적인 정적 배치를 진행하는 것이며, 또한 동적 레이아웃은 회화 작품이 표현할 수 없는 애니메이션 특유의 방식이다[12].

애니메이션 영화의 롱 테이크는 전체 과정을 모두 이동하는 롱 테이크로 표현해야 하는 것이 아니라 종종 정지된 처리가 존재한다. 애니메이션 영화의 롱 테이크에서 카메라와 피사체의 정지는 모두 깊은 캐릭터 이미지를 표현하고 어떤 특정한 분위기를 부각시켜 캐릭터의 특별한 감정을 적극적으로 표현하기 위한 것이다.

2.2 동적 레이아웃

애니메이션 연출자는 애니메이션의 롱 테이크 화면에서 반드시 동적 레이아웃을 중시해야 한다. 동적 레이아웃은 “화면 레이아웃에서 피사체 또는 카메라가 운동 상태에 있고, 화면 레이아웃 조합이 연속 또는 중단되는 변화를 발생시키는 것이다[13].” 즉, 동적 레이아웃은 계속 운동하는 화면을 통해 시간 변화와 공간 전환을 표현할 수 있고, 객관적인 시공간 변화를 완벽하게 표현할 수 있다. 그리고 이는 애니메이션의 고정된 화

폭 비율의 제한을 극복하고, 사건 발생과 발전의 진실한 과정을 묘사하며, 시공간 전환 속 사물의 인과관계를 표현하고, 생동감을 강화시킬 수 있다. 또한 캐릭터의 설정과 캐릭터 연출의 연관성에 대한 양호한 환경을 제공할 수 있다. 즉, 동적 레이아웃은 화면의 감정적 체험을 구축하는 일종의 가장 활발하고 효과적인 레이아웃 형식인 것이다.

애니메이션 롱 테이크의 동적 레이아웃 형식은 3가지 동적인 상태에 의해 발생한다[14].

1. 카메라 고정과 화면의 피사체 이동
2. 카메라 이동과 화면의 피사체 고정
3. 카메라 이동과 화면의 피사체가 함께 이동

III. 애니메이션 <나타요해>의 롱 테이크 화면 레이아웃 표현 형식과 감정 반응

1. 애니메이션 <나타요해>의 롱 테이크에서 피사체 이동으로 구축된 감정반응

애니메이션 롱 테이크에서 피사체의 이동 속도와 방향은 관객의 감정적 체험에 뚜렷한 영향을 끼칠 수 있다. 일반적으로 피사체의 이동이 느릴수록 리듬이 더 느려지고 피사체의 이동 속도가 빠를수록 리듬이 더 빨라지며, 이동 속도의 변화에 따라 변하고 구축된 감정 체험 역시 완전히 다르다. 전자는 이완되고 자연스러우며 매우 편안하고, 후자는 급하고 긴장감을 발생시킨다. 또한 화면 연결 과정에서 피사체 운동 방향이 일치할 경우 시각적 리듬이 자연스럽게 평온하며, 이동 방향이 반대로 일치하지 않을 경우에는 리듬이 더욱 활발하고 도약적이다.

<나타요해>는 1979년 중국 상하이 미술영화 제작소에서 제작한 애니메이션으로 총 58분간의 상영 분량이다. 이 애니메이션 영화는 중화인민공화국 건국 30주년을 경축하기 위해 제작되었다. 1980년 제3회 영화 백화장 미술 영화상을 수상했으며, 중국어 애니메이션으로는 처음으로 칸 국제 영화제에 초대되어 상영되었다. 1980년 <나타요해>는 칸 영화제에 참가한 중국의 첫 애니메이션이며 중국에서 '대중영화백화장'을 수상하였다. 이는 중국에서 최초로 제작한 컬러 와이드스크린

애니메이션이다. 애니메이션은 환상 속에 있는 듯한 신화 세계를 그리면서 고풍스러운 화풍과 참신함을 더한 전통 음악과 같은 중국의 전통문화 요소를 결합하였다. 이와 함께 영화에서 사용한 롱 테이크도 연구할 만한 가치가 있다. 영화는 주인공 나타가 인간을 해친 사해용왕을 물리치고 세상을 행복하게 만든다는 내용을 담고 있다[표 1].

표 1. <나타요해>의 소개

배급사	Les Films de ma Vie(프랑스), BBC Video(영국)
제작국가	중국
장르	중국 신화/ 전설
제작기법	2D 애니메이션
러닝타임	58분

애니메이션 <나타요해>는 중국 명나라 신마(神魔) 소설(신과 마의 다툼을 다룬 소설)인 <봉신연의(封神演義)>의 제12화에 나오는 내용을 각색한 것이다. 이는 정의로운 소년 나타(哪吒)와 악을 저지르는 동해용왕(东海龙王) 사이의 대결을 다룬 신화 이야기로서, 중국 최초의 장편 컬러 시네마스코프 애니메이션이다. <나타요해>는 오늘날까지도 화면의 컬러가 선명하고 운치가 있으며, 격조가 높은 것으로 국내외에서 호평을 받고 있다[15].

애니메이션 <나타요해>는 롱 테이크에서 피사체 이동을 통해 감정반응을 구축하였다. 피사체의 주체인 나타의 카메라는 풍화륜(風火輪)을 발로 밟고, 손에 화첨창(火尖槍)을 들었으며, 어깨에 빨간 리본을 묶었다. 또한 나타나는 굳세고 늠름한 얼굴과 씩씩한 자세로 바다 위에서 신통(神通)을 펼치거나 종종 바다 위에서 균등한 속도로 전진하면서 각종 포즈를 보여주며, 가끔 파도를 가르고 용감하게 전진하는 카메라는 활발하고 도약적이다. 관객은 카메라를 통해 나타의 성격 특징과 성품을 느낄 수 있다(그림 4).

여기에 롱 테이크 동적 레이아웃을 활용하여 바다 위에서 격렬하게 싸우는 공간을 실감 나게 재현하고 이로써 애니메이션의 리얼리티를 높인다.

두 번째, 롱 테이크 서사 공간을 연속으로 기록하여 조형공간의 완전성을 높인다.

세 번째, 주인공의 심적 변화를 묘사하는 데 미흡한 부분은 캐릭터의 표정을 클로즈업하여 보완할 수 있다.

마지막으로 롱 테이크는 몸싸움 사건의 전 과정을 기록하여 이야기의 리얼리티를 더했다.



그림 4. 애니메이션 <나타요해>의 롱 테이크에서 피사체 이동으로 구축된 감정반응

반면에 <화목란 2>에서는 롱 테이크를 통해 화목란이 아이들에게 무술을 가르치는 과정을 보여주는데, 이때 롱 테이크에서 카메라가 고정되어 있어 피사체인 화목란과 아이들이 세로 축을 중심으로 대각선 방향으로 움직이게 된다. 캐릭터는 쇼트에서 위치의 변화를 겪으면서 구도상의 균형을 찾는다. 피사체의 운동 속도가 느려지면서 안정감을 찾고, 동작을 정확하게 연결시킬 수 있게 된다. 이로써 관객이 중국 무술의 본연의 의미와 외유내강을 체험하게 되면서 편안하고 평화로운 감정을 되찾게 된다(그림 5).



그림 5. 애니메이션 <화목란2>(Mulan 2)의 롱 테이크에서 피사체 이동으로 구축된 감정반응

애니메이션 롱 테이크에서 피사체의 이동은 속도와 방향 구분 이외에 또한 “잠재 에너지 이동”과 “운동 에너지 이동”으로 나눌 수 있다[16]. 그중 “잠재 에너지 이동”은 일종의 강력하고 상상하기 어려운 확장력을 구

현하며, 관객은 화면의 물체가 정적 모습에서 동태적 모습이 될 때 긴장하고 흥분되며, 많은 기대를 갖게 된다. 그러나 “운동 에너지 이동”에서 많은 관객은 움직임이 정지될 때 어떤 일이 발생할 것인지에 대해 생각할 수 있으며, 피사체가 화면에서 긴 시간 이동할 때 관객에게 상상 밖의 효과를 발생시킬 수 있다. 화염을 예로 살펴보면 타오르는 화염은 활력, 조급함, 흥분, 긴장 또는 폭력적 느낌을 발생시킬 수 있고, 곧이어 사그라드는 화염은 답답함, 조용함, 억압, 장중함 등과 같은 또 다른 극단의 것을 상징할 수 있다. 불의 이미지는 환경, 시간, 분위기의 영향에 따른 이중성을 지녀 폭력적(타오를 때)이거나 고요한(사라질 때) 것일 수 있으며, 이는 화면 감정 분위기 조성에 매우 강한 표현력을 지니고 있다(그림 6).



1 확장 2 수축 3 흔들림 4 상승 5 줄 6 분리 7 소멸
그림 6. 화염의 이동 이미지

2021년 7~9월 동안 45명의 관객 지원자(남성 23명, 여성 22명, 최연소 13세, 최장 45세)가 관람했을 때의 감정반응을 기록하고 이 중 가장 많이 언급된 2~3개의 감정 반응을 선정하여 다음 두 개의 표를 만들었다(표 2)(표 3). 애니메이션 롱 테이크에서 피사체 이동으로 발생하는 감정적 체험에 대해 결론 분석 요약표를 얻었다(표 2).

표 2. 롱 테이크에서 피사체 이동으로 구축(조성)되는 감정반응

피사체 운동의 변화	리듬감	감정반응
피사체 운동 속도 빠름	빠름	긴장감을 가짐
피사체 운동 속도 느림	느림	이완감을 가짐
피사체는 장시간 카메라에 등장하고 빠르게 움직임	보존함	격동적이고 긴장적이며 다급하고 폭력적인 감정
피사체는 장시간 카메라에 등장하고 천천히 운동함	풀어짐	억눌리고 답답한 쓸쓸한 감정
피사체 장시간 카메라 등장, 빠른운동과 느린운동 교체	리듬 점프	아수선함, 산만함

표 3. 애니메이션 롱 테이크에서 카메라 이동과 카메라와 피사체의 공동 이동을 통해 구축된 감정반응에 따라 얻은 결론 분석 요약표

카메라 운동 및 카메라와 피사체 공동 운동	리듬감	화면의 공간감(인체감)	감정반응
줌인 zoom in	빠름	친근감, 밀어붙임, 접근감, 관여감	초조함, 긴장함, 급함, 당황함
	느림		디테일을 살림, 흥미를 표현함, 운동을 편안하고 자연스럽게
줌아웃 zoom out	빠름	거리감, 소외감, 마무리감, 예상 외	설렘, 발랄함
	느림		유창함, 평화로움, 자연스럽게
팬 pan	빠름	광활하고 광활하며 느림	강한 속도감, 긴장감, 격한 분위기 표현
	느림		동작이 느리고 거침이 없음
트랙 track	없음	넓음	다층적인 공간 연출, 장면과 피사체 연출, 장면 전환 보조

2. 애니메이션 롱 테이크에서 카메라의 이동과 카메라와 피사체가 함께 이동으로 발생하는 감정반응에 대한 분석

애니메이션 롱테이크에서 카메라의 이동 형식이 다양하고, 스타일 역시 영화에 따라 달라진다. 카메라의 운동 형식은 크게 줌인(zoom in), 줌아웃(zoom out), 팬(pan)과 트랙(track)으로 나눌 수 있으며, 이러한 이동 형식과 이동 속도는 모두 다른 체험을 구축할 뿐만 아니라 다양한 감정을 전달할 수 있다[17].

줌인(zoom in)은 레이아웃 프레임이 먼 곳에서 가까워져 점진적으로 피사체에 접근하는 것이며, 줌인에 의해 카메라의 주체 이미지가 화면에서 더욱 뚜렷하게 나타난다. 화면 카메라가 큰 것에서 작은 것으로 변화될 경우 가까워지는 느낌을 준다. 또한 카메라의 줌인 속도는 이미지의 외부 운동 리듬을 직접 형성하고, 이를 통해 정서적 특징이 발생하며, 특히 급히 카메라를 줌인할 경우 조급한 느낌이 발생하여 항상 커다란 긴장감을 표현할 수 있다[18]. 줌아웃(zoom out)은 레이아웃 프레임이 가까운 곳에서 먼 곳으로 이동하여 관객에게

거리감을 발생시킨다. 일반적으로 줌아웃은 애니메이션 롱 테이크에서 시작 또는 끝나는 카메라에 존재하고, 이는 장면이나 감정적 여운을 적절히 표현할 수 있다. 애니메이션 <카스>(Cars)는 줌인을 사용하여 롱 테이크로 McQueen의 등장을 보여준다. 이 롱 테이크는 카메라의 움직이는 속도로 피사체인 McQueen의 개성을 부각시키고 쇼트의 형식과 내용을 일치 시켜 표현해냈다[19][그림 7].

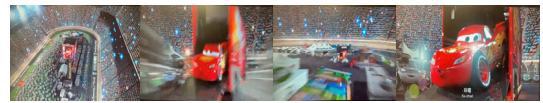


그림 7. 애니메이션 카스(Cars)에서 롱 테이크 줌인이 구축하는 감정반응

애니메이션 <나타요해>는 빠른 줌인을 사용하여 롱 테이크를 통해 나타의 등장을 표현하였고, 이 롱 테이크는 카메라의 이동 속도감을 이용하여 피사체인 나타의 활발하고 순수한 개성을 표현했으며, 카메라 형식과 내용을 고도로 일치시킨다[그림 8].

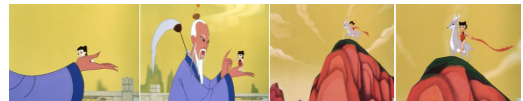


그림 8. 롱 테이크에서 줌인이 구축하는 감정반응

애니메이션 <나타요해> [그림 9]와 <스피릿> (Spirit-Stallion of the Cimarron, 2002)[그림 10]에서 영화가 끝날 때 카메라는 첫 화면에서 네 번째 화면까지 이동하여 영화의 시작 화면을 반복하고, 미디엄 롱 카메라(medium long shot)에서 익스트림 롱 카메라(extreme long shot)로 변화되었다. 관객의 감정은 카메라의 줌아웃과 카메라에 표현된 내용 변화를 통해 점차 이야기의 서술에서 벗어나 최종적으로 감정과 주제의 승화에 도달한다[20].



그림 9. 롱 테이크에서 줌아웃이 구축하는 감정적 체험

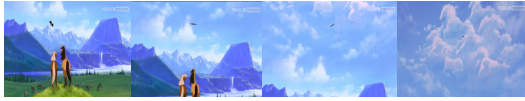


그림 10. 애니메이션<스피릿>(Spirit-Stallion of the Cimarron) 롱 테이크에서 좋아웃이 구축하는 감정적 체험

피사체의 이동을 표현할 때 카메라가 피사체의 운동에 따라 촬영 방향을 변화시키는 것이 바로 팬(pan)이며, 애니메이션 <나타요해>는 팬을 통해 롱테이크에서 피사체의 이동을 표현하였다. 사슴을 탄 나타의 이동은 오른쪽에서 왼쪽으로 변화되고, 가장 왼쪽에 이르렀을 때 왼쪽에서 다시 오른쪽으로 이동하며, 이를 통해 발생하는 카메라 효과는 바로 피사체가 카메라에서 벗어나는 것이다. 또한 피사체가 큰 것에서 작은 것으로 변화되어 왼쪽 경계에 이르렀을 때 왼쪽에서 다시 오른쪽으로 이동하여 카메라에 가까워지고 피사체가 커진다 [그림 11].

피사체의 크기 변화는 이미지에 풍부한 시각적 변화를 조성하는 동시에 주체의 강력한 속도감을 표현할 수 있고, 또한 카메라의 이동은 피사체의 이동과 공간의 표현을 연속하여 더욱 완전하게 만들 수 있다. 카메라 이동 안내도로 볼 때 카메라의 위치가 변하지 않고 오직 촬영 각도만이 변화된 것이다[21].

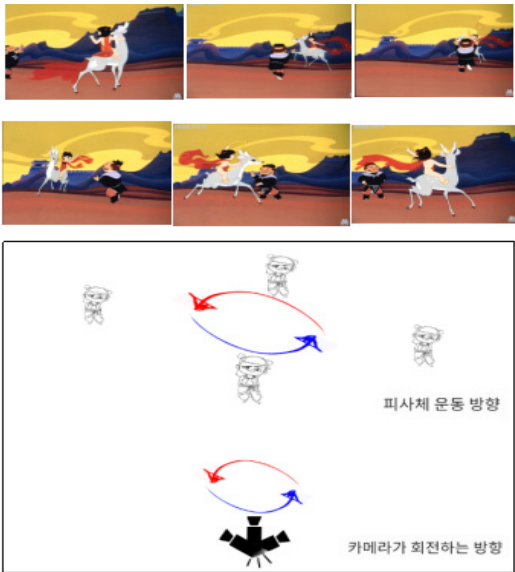


그림 11. 롱 카메라와 피사체가 함께 이동

이 부분은 카메라의 이동과 스크린 상의 개체가 함께 이동하는 동적 레이아웃으로 구성되어 있다. 이는 애니메이션의 고정된 화폭 비율의 제한을 극복하고, 사건 발생과 발전의 진실한 과정을 묘사하며, 시공간 전환 속 사물의 인과관계를 표현하고, 생동감을 강화시킬 수 있다. 또한 캐릭터의 설정과 캐릭터 연출의 연관성에 대한 양호한 환경을 제공할 수 있다. 이로써 나타가 뛰어다니는 공간을 현실감 있게 재현하였다. 나타가 흰 사슴을 타고 신나게 달리는 모습을 보면 관객도 기쁜 감정을 느끼게 된다.

이와 마찬가지로 애니메이션 <카스>의 팬이 롱 테이크 중에서 피사체의 운동을 표현하는 데 쓰인다. McQueen의 운동이 왼쪽에서 오른쪽으로 움직이면서 쇼트는 피사체가 카메라로 부딪혀오는 것 같은 효과를 자아내고 차 안에서 클로즈업 화면으로 줌인했다가 줌아웃하면서 피사체의 크기 변화를 통해 화면에서 다양한 시각적 효과를 구현한다. 또 카메라가 흔들리면서 피사체의 운동과 공간의 표현이 연속적으로 나타나 완성도를 높인다. 카메라 스케치맵을 보면 카메라의 위치가 계속해서 바뀌는데 각도에만 변화를 준다. 그러나 카메라의 촬영 각도와 화면의 대응 관계를 명확하게 보여주기 위해 카메라의 촬영 범위를 넓혀 카메라 운동의 스케치맵을 구성하였다. 여기서 세 번째 화면과 대응하는 카메라 각도는 카메라 방향 변화의 경계선이라고 할 수 있다.

이러한 경계선이 촬영하는 화면은 피사체가 어느 지점에서 클로즈업되는 것으로서 화면에 뚜렷한 속도의 경계가 존재하지 않지만 일반적으로 이러한 경우 표현되는 피사체의 운동은 비교적 완만한 편이다. 만약 카메라 각도 변화의 경계선이나 경계선 부근에서 촬영된 화면에서 피사체의 운동이 뚜렷한 속도감을 드러낸다면 팬은 카메라가 흔들리는 효과를 구현하면서 피사체의 속도감을 명확하게 표현할 수 있게 된다[그림 12].



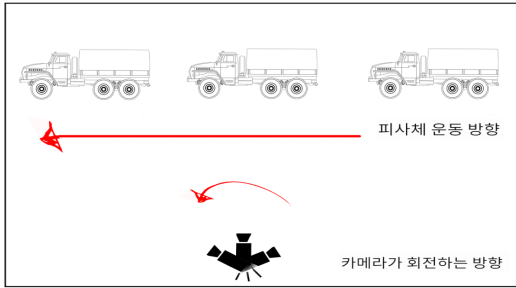


그림 12. 애니메이션 카스(Cars)에서 롱 카메라와 피사체가 함께 이동

애니메이션 <나타요해>의 결말 부분에서 나타와 사악한 용왕이 치열한 대결을 펼치는 롱 테이크는 우선 경사도가 있는 팬(pan)과 회전 팬을 사용하여 대결이 발생하는 전체 용궁 장면을 보여준다. 이는 관객이 정상적인 이미지를 볼 때의 심리적 효과를 파괴하여 일종의 불안감을 형성하고, 이어서 하이 앵글로 대결 양측을 소개하며, 다시 피사체 가까이 다가갈 때를 클로즈업하여 관객의 정서를 이 대결 환경에 직접 몰입하게 만든다. 이 롱 테이크에서 팬과 트랙을 교대로 사용하여 캐릭터의 이동을 따르고, 특히 한 회합의 교전 후 카메라는 용왕이 바닥에 쓰러지는 것에 따라 낮아져 주인공 나타의 뛰어난 무력을 표현한다. 트랙(track)과 극 속 인물이 대응하며, 영화의 인물이 보는 것과 듣는 것을 화면에 나타내 강력한 주관적인 색채를 표현하고, 관객과 피사체를 하나로 만들어 관객을 방관자에서 현장에 있는 당사자로 만들어 감정적 공감을 발생시키는 것이다[22]. 이 롱 테이크는 카메라 이동과 카메라와 피사체가 함께 이동하는 것을 완벽하게 결합시켰을 뿐만 아니라 빠른 리듬의 카메라 변화와 결합시켜 치열한 대결 장면의 긴장된 분위기를 생생하게 구축한다[그림 13].



그림 13. 롱 테이크에서 카메라의 이동과 카메라와 피사체의 공동 이동으로 발생하는(조성되는) 감정적 체험에 대한 분석

애니메이션에서 롱 테이크의 이동은 관객에게 어떤 구체적인 감정 체험을 직접 제공할 뿐만 아니라 카메라 이동과 (카메라와) 피사체가 함께 이동하며 시각적 리듬을 부각시킨다[23]. 애니메이션의 분위기를 구축하여 관객의 감정을 유도하거나 관객의 감정 자극을 강화하여 공감을 유발하는 역할을 한다[표 3].

동적 레이아웃은 계속 운동하는 화면을 통해 시간 변화와 공간 전환을 표현할 수 있고, 객관적인 시공간 변화를 완벽하게 표현할 수 있다. 이는 용감무쌍한 영웅 나타의 이미지를 그려냈다. <나타요해> 중 일부 롱 테이크에서 인물과 카메라 운동의 특징이 분명하게 드러나지 않는다는 점에 따라 관객에게 <스피릿>과 <CAR> 영화를 시청하게 한 후 다음과 같이 표를 정리하였다[표 3].

3. 애니메이션 <나타요해>의 롱 테이크에서 카메라 정지와 피사체 정지로 구축된 감정반응

애니메이션 롱 테이크에서 일부에 대한 클로즈업을 통해 캐릭터의 감정을 적절히 표현할 수 있고, 카메라가 정지할 경우 캐릭터의 눈빛, 표정, 눈물 등 감정을 표현하는 디테일을 통해 관객은 캐릭터 표정과 감정의 미세한 변화를 느낄 수 있다[24]. 따라서 애니메이션 롱 테이크에서 카메라의 정지는 캐릭터의 감정과 캐릭터 이미지 구축의 역할을 적절히 할 수 있는 것이다[25].

애니메이션 롱 테이크에서 카메라의 정지는 캐릭터의 감정을 표현할 뿐만 아니라 디테일을 표현하는 뛰어난 수단의 하나이며 장면 또는 캐릭터의 디테일, 조형 색채, 질감, 결을 표현하여 시각적 진실성을 전달할 수 있다. 카메라의 정지는 카메라의 운동보다 화면에서 디테일을 더 잘 보여줄 수 있다. 디테일을 상실한 카메라는 화면에서 캐릭터들을 몸통만 있는 겉모습으로 만들고 내용을 깊게 표현하지 못한다. 관객의 심리적 수요를 만족시킬 수 있는 애니메이션은 반드시 디테일 표현을 중시한 것이며, 과도한 오락으로 지각을 약화시킬 경우 결국 관객의 상상력과 창조력은 물론이고 나아가 심미능력을 떨어뜨리는 것이다. 디테일한 표현을 통해 캐릭터 깊은 의미를 전달할 수 있고, 외형을 통해 캐릭터가 내면에서 겪은 시간과 환경의 깊은 역사적 축적을 묘사할 수 있다[26].

애니메이션 <나타요해>에서 나타나기 태어나는 장면의 롱 테이크에서 카메라가 정지하고 피사체가 이동하여 정적인 것에서 동적인 시각적 체험을 제공한다. 즉, 카메라의 정지를 통해 나타나기 태어날 때 가장 표현력 있는 순간을 포착하였고, 디테일한 표현, 매우 아름다운 색채 묘사를 통해 관객에게 전체 과정에 대한 완전하고 선명한 인상을 주며, 애니메이션 기술이 주는 예술적 매력에 감탄하게 만들었다(그림 14).



그림 14. 롱 테이크에서 카메라 정지로 구축된 감정적 체험

애니메이션 롱 테이크에서 동적인 상태만 계속될 경우 관객은 사고할 여지가 없게 된다. 따라서 적절한 정지가 있어야만 관객은 짧은 사고의 시간을 갖게 되고, 이는 이야기에 대한 관객의 이해를 강화할 뿐만 아니라 긴장 뒤의 이완 효과가 있다[27]. 또한, 카메라의 정적인 상태가 이야기의 분위기를 적절히 부각시킬 있다. 예를 들어 긴장된 분위기를 표현할 때 시작 부분에서 비교적 빠르게 이동하다가 갑자기 정지할 경우 긴장된 분위기를 강화할 수 있고, 관객의 심리를 유도하여 의외의 상황이 발생 또는 더 큰 위험이 곧 발생한다는 것을 암시할 수 있다. 만약 한 캐릭터가 도망치는 과정에서 카메라가 계속 따라 촬영할 때 캐릭터가 갑자기 멈추고 카메라도 가까이에서 정지할 경우, 이때 관객은 릴랙스가 아닌 심리적 공황이나 초조함이 발생하고, 캐릭터가 곧 더 큰 위험에 직면하게 된다는 것을 느낄 수 있다. 그리고 이러한 심리적 암시는 관객이 캐릭터에 몰입하게 만드는 하나의 방식이다.

롱 테이크에서 카메라뿐만 아니라 피사체도 의도적으로 정지하는 경우가 있고, 정지된 카메라와 피사체의 움직임이 결합되는 경우도 있다. 피사체의 정지와 카메라 정지의 연출적 의도는 같다. 롱테이크를 통해 화면 국부의 특징을 보여주거나 어떤 특정 분위기를 부각시

킨다. 또한 캐릭터의 감정을 과장하여 이때 마치 관객이 캐릭터와 함께 생각을 멈추게 하는 역할을 한다. 짧은 시간의 정지된 동작은 일반적으로 캐릭터가 갑작스러운 사건 변화를 만나 나타내는 반응이다. 또한 이동의 특수한 형태의 하나이며, 이는 항상 어떤 동작의 시작 또는 결말을 표현한다. 동작이 시작되기 전의 정지는 그 이동의 예비 상태이고, 항상 주요 이동 방향의 반대 위치에서 멈추고, 정지된 시간이 충분할수록 마지막 이동의 폭발력이 더욱 강해지며, 이러한 정지와 이동은 동작의 이동 리듬을 형성하여 관객에게 즐거운 느낌을 준다[28].

애니메이션의 매력은 모든 정보를 관객에게 제공하는 것이 아니라 관객의 사고를 일깨우고 유도하는 것이며, 만약 애니메이션 롱 테이크에 오직 동적인 카메라 화면만이 존재한다면 관객은 시선이 화면을 쫓기 바쁘기 때문에 생각할 여지가 사라진다. 이는 정보에 대한 관객의 수용에 영향을 끼쳐 애니메이션을 감상한 후 어떠한 인상도 발생시키지 않을 수 있고, 필요한 카메라의 정지는 아직 발생하지 않는 사건에 대한 관객의 기대 욕망을 발생시키며, 심리적 서스펜스를 형성하여 관객의 사고를 유도할 수 있다[29]. 또한 사고를 통해 관객이 이야기에 몰입하게 만들어 관객의 정서, 감정과 이야기 캐릭터를 하나로 융합시키고, 관객은 영화가 보여주는 이야기에 몰입하여 캐릭터의 상태와 정보를 수용하여 감정적 공감이 발생한다. 물론 애니메이션 롱 테이크의 목적은 정적인 상태가 아닌 동적인 상태를 추구하는 것이고, 정적인 것은 더욱 적절하게 동적인 것을 표현하기 위한 것이다. 따라서 정지할 때 관객이 직접 관찰하는 것이 아니라 정지할 때에도 움직임을 통해 생각하게 만들어야 하며, 오직 이러한 동적인 것만이 애니메이션의 이야기와 주제 내용을 표현하는 특수한 동작의 형식인 것이다[30]. 또한 이 움직임에서 관객의 정서를 함께 작품 장면에 몰입시켜야 하며, 또한 롱테이크 화면의 레이아웃 표현 형식에 대한 적절한 조절을 통해 애니메이션 작품의 높은 완성도를 이끌어내며, 이를 통해 관객에게 작품 속 감정을 정확하게 제공할 수 있다.

IV. 결론

애니메이션 롱 테이크의 화면 특징 및 형태 구분을 검토하고, 애니메이션 롱 테이크의 응용 특징을 결합함으로써 롱 테이크 이론을 직관화하면서 또한 구체화한다. 롱 테이크를 응용하여 애니메이션의 감정과 감각을 만들어내는 이론체계를 구축하고, 우수한 애니메이션 장면 <나타요해>를 분석하여 롱 테이크가 어떻게 애니메이션 장면 창작에 적용되었는지를 분석한다. 그리고 장면 애니메이션의 제작 과정을 검토하면서 이론적인 이해를 심화시키고, 궁극적으로 롱 테이크를 어떻게 활용하여 관객이 요구하는 감정 경험을 충족시킬 수 있을지를 정리한다.

이 글에서는 애니메이션 창작자의 감정, 의지, 심경 등을 애니메이션의 롱 테이크에 옮겨 담는 운동 표현 형식을 제안한다. 창작자 자신의 감정 체험을 되새김으로써 롱 테이크에 생명과 감정을 부여한다. 관객은 이를 통해 정서적으로 공감하며 자신의 감정적 욕구를 충족한다[31].

참고 문헌

- [1] T. Westcott, "An overview of the global animation industry," *Creative industries journal*, Vol.3, No.3, pp.253-259, 2011.
- [2] H. K. Lee, "Introduction: Animation industry at a crossroads," *Creative Industries Journal*, Vol.3, No.3, pp.183-187, 2011.
- [3] K. K. Fan and T. T. Feng, "Sustainable Development Strategy of Chinese Animation Industry," *Sustainability*, Vol.13, No.13, p.7235, 2021.
- [4] 레이하오린, *롱 테이크는 영화의 본체 언어*, 와다사범전문학교 학보, pp.225-226, 2009.
- [5] 류하오보, *이비스영화관과 긴테이크 미학*, 영화소개, pp.15-16, 2007.
- [6] <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%95%BF%E9%95%9C%E5%A4%B4>
- [7] K. Lutz, *The long take: Art cinema and the wondrous*, U of Minnesota Press, 2017.
- [8] L. Gao, *Enrichment and Development of Film Aesthetics by Digital Long Take*, *International Conference on Education, Language, Art and Intercultural Communication (ICELAIC-14)*, Atlantis Press, 2014.
- [9] H. Yanxiang and J. Moon, "Analysis of the Application of Long Take in An Elephant Sitting Still," *Journal of Arts and Imaging Science*, Vol.6, No.1, pp.45-49, 2009.
- [10] 악정아, "애니메이션속의 움직임과정," *대중문예학회 논문지*, 제5권, 제2호, pp.42-47, 2011.
- [11] 심은진, *영화의 롱 테이크와 상호매체성*, 현대영화연구출판사, pp.55-74, 2019.
- [12] 정지에, "왕가위 영화에서 롱 테이크의 미학적 의미," *중국해양대학교논문지*, 제9권, 제1호, pp.93-95, 2016.
- [13] 한쉬, *영상애니메이션 시청각 언어*, 전자공업출판사, p.144, 2018.
- [14] 헤겔, *애니메이션 미학*, 비즈니스인서관, pp.89-91, 1979.
- [15] <https://zh.wikipedia.org/zh-hans/%E5%93%AA%E5%90%92%E9%97%B9%E6%B5%B7>
- [16] 장약남, *중국 전통문화 및 현대 애니메이션창작*, 산둥사범대학, 석사학위논문, pp.62-64, 2009.
- [17] 레프톨스토이, *애니메이션 예술론*, 인민문학출판사, p.46, 1958.
- [18] 위경진, *CG특효렌즈의 전통적인 롱 테이크 해석과 추월*, 영화평개, p.16, 2009.
- [19] Amidi, *The Art of Pixar: 25th Anniversary: The Complete Color Scripts and Select Art from 25 Years of Animation*, Chronicle Books, 2015.
- [20] A. Frambrosi, *Spirit: Stallion of the Cimarron: di Kelly Asbury e Lorna Cook*, Cineforum, pp.35-35, 2002.
- [21] 반지상, *카메라의 이동미학*, 정주출판사, 2002.
- [22] 이강석, "라캉의 시지각 예술이론에 의한 영화의 롱 테이크 기법과 건축공간의 연속성 비교," *한국실내디자인학회논문지*, 제26권, 제6호, pp.81-86, 2017.
- [23] 최효식, *애니메이션 감독 구미 산동 사범대학의 예술적 언어*, 국민대학교 테크노디자인 전문대학원, 석사학위논문, 2017.
- [24] 진필훈, *디지털 비디오 카메라를 이용한 정지 영상의 추출 = 6mm Digital Video Camera를 중심으로*, 중앙대학교 첨단영상전문대학원, 석사학위논문, 2001.
- [25] 고현우, "핸드헬드와 스테디캠을 이용한 롱테이크 촬영 기법 연구," *한국엔터테인먼트산업학회*, 제18권,

- 제1호, pp.67-72, 2014.
- [26] Morgan, Daniel, *Max Ophuls and the limits of virtuosity: On the aesthetics and ethics of camera movement*, Critical Inquiry, pp.127-163, 2011.
- [27] 이윤정, 김해태, “영화의 카메라 움직임에 따른 표현 분석 서스펜스 기법을 중심으로,” 한국디지털디자인학회논문지, 제12권, 제1호, pp.491-501, 2012.
- [28] C. Ying, “Dynamic manga: Animating still manga via camera movement,” IEEE Transactions on Multimedia, Vol.19, No.1, pp.160-172, 2016.
- [29] 전양준, “압운의 장면들, 그리고 롱 테이크의 미학적 모험,” 한국영화학회논문지, 제6호, pp.56-58, 1989.
- [30] 김광환, “<라이언 킹>에 나타난 정서표현의 시각이미지 분석,” 한국만화애니메이션학회논문지, 제15권, pp.73-75, 2009.
- [31] 김영준, 민대진, “<버드맨>의 롱테이크 기법 분석,” 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원, 제13권, pp.131-151, 2017.

저 자 소 개

우 잉(Wu Ying)

정회원



- 2016년 7월 : 동서대학교 디지털콘텐츠학부(공학사)
- 2018년 9월 : 중앙대학교 영상학과 (MFA)
- 2020년 9월 ~ 현재 : 중앙대학교 영상학과 박사과정

<관심분야> : 3D 애니메이션, 디지털 영상, 영화편집

장 옥 상(Wook-Sang Chang)

정회원



- 1999년 : 오하이오 주립대학교(Art & Technology/ACCAD 제작석사)
- 1999년 ~ 2001년 : 20세기 폭스 블루스카이 스튜디오
- 2001년 ~ 2003년 : 드림웍스
- 2003년 ~ 현재 : 중앙대학교 첨단 영상대학원 영상학과 교수

<관심분야> : 3D 애니메이션 (3D Animation), 가상현실(VR)