

메시지 전달을 위한 애니메이션 미학  
-애니메이션 표현기법을 중심으로-

Animation aesthetics

: delivering messages focused on expression qualities in animation

\_\_\_\_\_ :주영숙(Joo young sook)

부경대학교 산업디자인학부 강사

공동저자 : 박소영(Park so young)

한양대학교 응용미술학과 박사 수료

## Abstract

### 1.

- 1-1. 연구목적
- 1-2. 연구범위 및 내용

### 2. 영상미학

- 2-1. 영상미학의 정의

### 3. 영상미학의 표현기법

- 3-1. 2차원 영역
- 3-2. 3차원 영역
- 3-3 4차원 영역

### 4. 영상미학에 근거한 애니메이션 미학

- 4-1. 애니메이션 제작의 차별적 환경
- 4-2. 애니메이션 미학의 특징

### 5. 애니메이션 미학의 표현기법

- 5-1. 애니메이션은 과장된 몸동작을 표현한다.
- 5-2. 애니메이션의 캐릭터 이미지는 임의로 표현되고  
주입된다.
- 5-3. 애니메이션의 입체감은 자유롭다.
- 5-4. 애니메이션의 시·공간은 주입된 현실이다.

### 6. 결론

현대에는 점점 더 복잡하고 다양한 의미를 생산해내는 문화가 지배해가고 있으며, 다양한 미디어를 통해 전달되는 애니메이션은 독특한 자기영역을 확보하고 발전하는 하나의 문화코드로 영역을 넓혀가고 있다. 이 논문에서는 일반적인 실사영화에 반영되는 영상 미학의 기본적인 정의와 표현 기법을 살펴보고, 기본적인 영상 미학에 근거한 애니메이션 미학의 기본적인 속성을 구체적인 기법을 중심으로 자세히 살펴보았다. 또한 애니메이션의 속성상 실사영화와 차별성을 갖는 몇 가지 차이점을 살펴보고, 애니메이션의 특성을 제작기법의 관점에서 구체적으로 살펴보았다. 이러한 과정을 통하여 애니메이션의 강력한 특징(장점)을 확인하려고 하였다. 마지막으로 결론에서 우리가 전달하려는 메시지를 갖는 애니메이션을 만들기 위하여 기울여야하는 노력은 무엇인가를 살펴보았다.

## Abstract

Modern society has produced various forms of mass media to convey different messages to the public. Animation, in particular, has been developing and expanding its own unique genre and cultural code. In this report, I first describe the basic definition and expression techniques of filmography. Based on these techniques, I observe the characteristics and methodologies of animation aesthetics, and distinguish between animation and motion pictures in order to show the benefits of using animation. Finally, I suggest the future direction of the research we will pursue in order to efficiently carry messages to the public.

## 1.

### 1-1.

현대는 점점 더 복잡하고 다양한 의미를 생산해내는 문화가 지배해가고 있다. 따라서 다양한 미디어를 통해 전달되는 애니메이션도 예외 일수 는 없다. 애니메이션은 단순히 만화를 움직이는 그림으로 옮겨 놓은 것이 아니고 여러 가지의 중첩된 상징들을 복잡하게 연결하여 한 개의 독특한 커뮤니케이션 체계로써 발전해 가고 있다. 이것은 매스미디어의 발달과 함께 초기적인 형식에서 다양한 첨단의 형식으로 발전하고 있다. 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)은 이러한 매스미디어를 인간의 감성과 의식의 자구적인 확장이라고 했으며, 그중에서도 만화와 텔레비전은 “쿨(cool)미디어” 즉 시청자가 참여하며 즐길 수 있는 매체로 분류 하였다. 영상 이미지를 중심으로 메시지를 전달하는 애니메이션은 주관적인 인상과 해석, 이질적인 주석과 분석을 야기시킬 수 있다. 이것은 애니메이션을 초보적인 커뮤니케이션 수단이라고 말할 수도 있으나 이러한 특징으로 인하여 다양한 관객층을 보유할 수 있는 강력한 잠재력으로 작용할 수 있다. 이렇게 다양한 관점에서 해석되고 판단되어 질 수 있는 애니메이션에서 예술적이나 해석적이라고 판단되어지는 애니메이션의 기본 기법을 분석하여, 애니메이션을 단순히 미학적 예술이나 사회의 전통적인 이데올로기를 반영하는 매체 정도로 판단되는 것을 막고, 올바르게 이해하는데 도움이 되었으면 한다.

### 1-2. 연구 범위 및 내용

이 논문에서는 일반적으로 많이 사용되는 기본적인 방법으로 귀납적인 방법을 사용하였다. 애니메이션을 둘러싼 사회 환경 및 제작 기법의 일반론적인 관점에서 출발하여 보다 구체화, 현실화 하는 형식으로 논리를 전개하였다. 본문의 내용은 영상 미학 일반론에 대한 간략한 정리를 통하여 일반론을 정의하고, 애니메이션이라는 분야로 범위를 좁혀서 접근 하였다. 애니메이션 제작의 사회적인 환경 및 제약 사항을 살펴보고 애니메이션 기법을 중심으로 영상 미학의 내용을 재 조명 하면서 영상 미학 일반론과 애니메이션 미학의 차이점을 도출하였다. 이러한 과정을 통하여 미학을 추상적이고 철학적인 관점에서 접근하지 않고, 구체적이면서도 포괄적인 관점에서 이해할 수 있도록 노력하였다.

## 2. 영상미학

### 2-1. 영상미학의 정의

영상 미디어란 기계를 이용해 이미지를 모방 · 재현 · 창조하고, 그 구성물을 편집 · 편성해 불특정 공중에게 전달하는 직접적인 물적 체계이다. 이들 미디어들은 기계적인 과정(카메라, 빛)을 구성한 현실을 대량 복제해 대중에게 제공하고, 대중은 이를 대량 소비한다.<sup>1)</sup>

하나의 전달 미디어에 문자, 이미지, 소리와 영상 등의 멀티미디어를 함께 전달함과 동시에 인간의 시각과 청각을 연결한 복합적인 의사전달에 강한 호소력을 가진 매체로서 모든 표현 미디어를 함께 전달하여 또 다른 의미를 생산한다.

영상미디어는 혁신적인 기술적 발달로 이미지 처리 기술의 발전, 확산을 통하여 매체의 제작 수단과 전달 등의 광범위한 영역에 큰 영향을 미치고 있다.

가상공간과 현실 사이에서의 상호 작용에 의하여 다양하게 재구성된 시·공간적 변화들을 파생시켰고, 인간 사이의 커뮤니케이션에 본질적인 변화를 일으키고 있으며, 영상미학의 개념을 기존의 미학 개념과 차별화 시켰다.

영상 미학은 다음과 같은 세 가지 측면에서 전통 개념의 미학과 다르다고 할 수 있다.<sup>2)</sup>

첫째, 영상미학(Media Aesthetics)은 ‘aisthanomai(지각하다)’라는 그리스어에서 그 개념의 뿌리를 찾아 볼 수 있다. 이러한 관점에서 영상미학은 조명, 구도 등과 같은 여러 가지 미학적 요소들과 이에 대한 인간의 지각적 반응을 다루는 것이라고 볼 수 있다.

둘째, 단순히 메시지를 전달하는 중립적인 매체가 아니라, 일상생활 속의 영상 커뮤니케이션 과정에서 필수적 요소이다.

셋째, 전통 미학이 주로 분석을 목적으로 했다면, 영상미학은 분석(analysis)과 종합(synthesis) 모두에 적용될 수 있으며, 이는 제작 과정에서 중요한 요소이다. 미학적 요소들이 작품의 제작 과정에서 얼마나 효율적으로 메시지를 전달하였는가 하는 것이 작품성에 많은 영향을 미친다.

1) , 영상미디어론, 커뮤니케이션 북스, 1997, p11

2) Herbert Zettle : Sight, Sound, Motion - Applied media aesthetics, pp30-44, Thomson Learning, 2001

### 3. 표현기법

먼저 영상 미학의 기본적인 구성요소를 들자면 다음과 같이 제시할 수 있다.

- (i) 빛과 색상(Light and color)
- (ii) 2차원 영역(Two dimensional field)
- (iii) 3차원 영역(Three dimensional field)
- (iv) 4차원 영역(Time & Motion)

우선 이러한 일반적인 구성 요소들을, 실제 제작에 사용되는 기본 기법 및 관점을 중심으로 살펴보자. (여기서는 미학 일반론에 가까운 (i)빛과 색상 부분은 제외하였다.)

#### 3-1. 2 영역

2차원 영역은 카메라의 구도, 힘 및 힘의 상호 작용에 관한 접근 방법이다.

##### 가. 구도

화면구도의 기본적 원칙은 전체적인 통일성(unity)에 있으며, 조화(harmony)가 이루어져 있는 것, 그리고 다양성(variety)을 가지고 있으며 유쾌한 느낌과 속도감(pace)을 가지고 있는 것, 평형(balance)과 균형(proportion)을 유지하면서도 지배적인 강조감(emphasis)이 넘치는 것, 그리고 화면의 흐름인 연속성(continuity)이 있는 것이라고 할 수 있다.

##### 나. 힘

힘에 있어서 영상 미학적인 접근방법은 힘의 방향과 크기, 비대칭성을 중심으로 제시할 수 있다. 예를 들면 수평선은 평온함, 정상적임을 느끼게 하며, 수직선은 역동성과 정형화를 표현한다. 이러한 느낌은 일반적으로 주변에서 느끼는 우리의 느낌을 체계화 한 것이다. 이러한 일반화된 느낌은 여러 종류가 있다. 화면의 바깥쪽으로 존재하는 물체는 안쪽에 있는 물체에 비하여 사물을 당기는 힘이 셀 것 같으며, 무게가 많이 나가 보이는 것일수록 안정감이 있어 보인다. 또한 왼쪽에 위치한 물체보다 오른쪽에 위치한 물체가 더 무거워 보이고, 많은 힘을 받을 것 같으며 주목(注目)하게 된다.

##### 다. 힘의 상호 작용

화면 안에서의 모든 물체는 무게를 갖게 되는데, 이것은 화면에서의 상대적인 것으로 구도, 방향성, 상대적 위치, 기하적인 형태 등 복합적인 요소에 의하여, 화면을 보는 사람에게 느껴지게 하는 것이다.

| 요인  | 무겁다              | 가볍다             |
|-----|------------------|-----------------|
| 크기  | 크다               | 작다              |
| 형태  | 단순하고 기하학적으로 조밀   | 일정하지 않고 조밀하지 않다 |
| 방향성 | 수직               | 수평              |
| 위치  | 모서리, 화면상단, 화면오른쪽 | 중심, 화면하단, 화면왼쪽  |

[ 1 ] - 무게에 영향을 미치는 요인

이러한 요소들이 복합적으로 작용하여 화면의 종합적인 느낌 및 의미를 전달하게 된다.

#### 3-2. 3차원 영역

3차원 영역은 영상의 입체감이나 깊이감을 나타내는 것을 말한다.

##### 가. 깊이감

화면의 깊이감을 나타내는 요소에는 물체의 중첩, 상대적인 크기, 화면상의 높이 그리고 원근법 등이 있다. “물체의 중첩”은 물체가 겹쳐 있을 때 위에 있는 물체가 아래 있는 물체보다 가까이 있는 것처럼 느껴지는 것이며, “상대적인 크기”는 예를 들어 승용차와 버스가 같은 크기로 화면을 구성하고 있다면 우리는 버스가 승용차보다 멀리 있다고 느끼게 되는 것을 말한다. 또한 “화면상의 높이”는 예를 들어 카메라가 수평 앵글일 때 승용차 두 대가 위, 아래에 있다면 위에 있는 승용차가 더 멀게 느껴지는 현상이다. 마지막으로 “원근법”은 일반적인 내용으로 작고, 조밀하게 표현되는 것이, 크고 밀도가 낮은 것 보다 멀리 있게 느껴지는 현상을 의미한다.

##### 나. 입체감

화면에서 입체감을 느끼는 것은 렌즈를 통하여 촬영된 평면화된 영상을 통하여 느끼게 된다. 따라서 입체감은 렌즈를 통한 영상으로 느끼는 것이기에, 렌즈의 기능 및 성능이 입체감의 주요 요소이다. 기본적인 렌즈의 종류는 광각렌즈, 협각 렌즈로 나눌 수 있는데, 이러한

구분은 사람의 눈을 통하여 바라보는 시야를 기준으로 나눈다. 즉 광각 렌즈는 오목렌즈처럼 실제 사물보다 멀리 있는 것 같은 느낌이 들도록 한다. 반대로 협각렌즈는 볼록렌즈와 같이 실제보다 사물은 가까이 있는 것 같다. 이러한 렌즈의 기본 원리를 이용하여 입체감을 의도적으로 왜곡하고, 조절할 수 있다.

### 3-3. 4 영역 - 시간과 동작

#### 가. 시간(TIME)

영상에서는 공간 영역뿐만 아니라 시간과 공간, 이 두 가지 영역을 동시에 표현해야 한다.

일반적으로 시간은 다음과 같이 나눌 수 있다.

- i) 객관적 시간(object time : clock time)
- ii) 주관적 시간(subjective time : psychological time)
- iii) 생리적 시간(biological time)

객관적 시간이란 시계에 의한 시간을 말하며 양적 개념으로 볼 수 있다. 또 주관적 시간이란 ‘느끼는 시간’을 말하며 질적인 개념으로 이해할 수 있다. 주관적 시간과 객관적 시간을 조절하는 것은 4차원 영역을 표현하는데 필수적인 요소이다.

#### 나. 동작(Motion)

텔레비전과 영화에서 우리는 연기자나 카메라에 의한 많은 종류의 동작을 본다. 이러한 여러 가지 동작들을 세 가지로 나누어 살펴보자.

- i) 제1동작
- ii) 제2동작
- iii) 제3동작

먼저 제1동작은 사건-종속적(Event-Dependent)이고 카메라 앞에서 움직이는 피사체의 모든 동작을 포함하며, 주요기능은 항상 카메라의 관점에서 판단된다.

제2동작은 카메라의 동작과 줌인으로 만들어지며 매체-종속적(Medium-Dependent)이다. 제2동작의 주요기능은 동작의 추적, 동작의 표현, 전경의 표현, 동작의 관계, 동작의 유도 등이다.

제3동작은 시퀀스 동작을 의미한다. 이것은 컷, 디졸브, 페이드, 그리고 다른 특수 장면 전환 효과와 같은 장면 전환기법에 의해 결정된다.<sup>3)</sup>

## 4. 근거한 애니메이션 미학

앞에서 살펴본 영상 미학의 대부분의 내용은, 그대로 애니메이션 제작에 적용된다. 그러나 애니메이션의 특성상 구별되는 내용이 존재한다. 이 단원에서는 이러한 애니메이션의 특징을 살펴본다.

### 4-1. 애니메이션 제작의 차별적 환경

애니메이션의 제작 환경을 알아보는 것은 부차적인 주변 요소를 확인한다는 의미보다는, 오히려 애니메이션의 실제적인 제작 과정을 이해하는 측면이 크다. 우리는 대표적인 몇 개의 애니메이션들의 성공/실패 사례를 통하여 중요한 사실을 알 수 있다. 1억5천만 달러라는 엄청난 자본이 투여되었던 히로노부 사카쿠치 감독의 [파이널 판타지]는 실리콘 그래픽스의 막대한 시설 및 기술이 투여되었고, 3,300만개를 판매한 공존의 히트 게임 작품의 캐릭터를 사용했으며 제작 자체에서도 4년 동안 50테라바이트의 엄청난 물량을 제작하였으나 결과는 흥행의 참패로 끝이 났다. 그러나 [탑블레이드] 시리즈를 보자. 캐릭터 판권만으로 연간 수십억원 이상의 수입을 올리고, 캐릭터 상품인 탑블레이드 펄이는 국내에 120만개, 일본에 1,700만개가 판매되었다. 또한 흥행에 힘입어 원작[탑블레이드 - 총49회 방영]에 이어 [탑블레이드 V - 총51회 방영], [팬이대전 G블레이드 - 총52회 방영] 등의 시리즈물이 연속적으로 제작되며 흥행에 성공하고 있다. 이상의 내용을 볼때 애니메이션은 분명히 3H(High-cost, High-risk, High-return) 산업이 분명하다. 따라서 이러한 위험 요소를 줄이고 영속적으로 애니메이션을 제작할 수 있으려면, 소위 ‘컨텐츠’라 불리는 엔터테인먼트 산업의 핵심적 요소의 가치를 높여야만 지속적인 생명력이 가능하다. 즉 애니메이션은 콘텐츠로서 경제적 부가가치의 창출을 내재적 속성으로 가지고 있어야 한다는 것이다. 또한 이러한 애니메이션과 연동하여 캐릭터, 완구, 게임, OST, 테마파크 등 다양한 엔터테인먼트 산업과 융합하여 시너지효과를 가져올 수 있다.

3) 제물, 영상제작의 미학적 원리와 방법, 커뮤니케이션북스.

**전통적/산업적 형식의 경향 | 실험적/독립적 형식의 경향**

|   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 대규모제작비</li> <li>• 집단에 의한 제작</li> <li>• 전통적 기술을 이용</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 소규모 제작비</li> <li>• 개인에 의한 제작</li> <li>• 전통적이지 않은 방법과 매체를 이용</li> </ul>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 주류관객 대상</li> <li>• 마케팅적 이해에 의해 규정됨</li> <li>• 서사적</li> <li>• 재현적</li> <li>• 선형적</li> <li>• 서구적, 전통적 사회규범을 반영</li> <li>• 지배적 신념(체계)옹호</li> <li>• 지배적 사회집단에 속한 작가들에 의해 제작되며 그들의 관심 반영</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 개인적,소규모 상영대상</li> <li>• 미학적 이해에 의해 규정됨</li> <li>• 비서사적</li> <li>• 추상적</li> <li>• 비선형적</li> <li>• 대안적 삶의 방식을 반영</li> <li>• 지배적 신념도전</li> <li>• 주변화된 사회집단에 속한 작가들에 의해 제작되며 그들의 관심을 반영</li> </ul> |

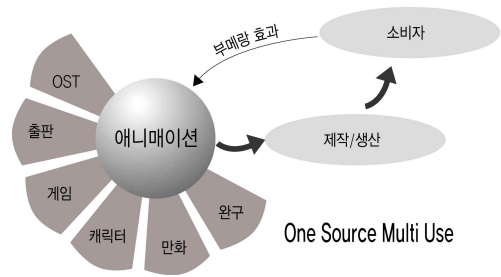
[ 2 ] 산업 애니메이션과 독립 애니메이션의 경향

위에서 언급한 것처럼 애니메이션은 엔터테인먼트 산업에서 가장 강력한 시너지 효과를 얻을 수 있는 요소를 가지고 있다.

애니메이션은 일종의 과학영상 상품이다. 철저한 시장 조사와 관객분석, 시나리오의 끊임없는 계산으로 완성되는 애니메이션은 독립된 하나의 영상상품으로서 연관 산업의 시장 확장이라는 방법을 통해 그 시장의 한계까지도 무시해버린다. 그러나 작품을 분석해 보면 연관 산업으로서의 연계가 항상 긍정적인 결과물만 나오는 것은 아니다. 즉 작품에 따라 다양한 전략과 노후유가 제시되어야 한다는 것이다. 애니메이션은 연관 산업으로 확장될 때 발생하는 경제적 위험도가 높은 반면, 시장과 자본 증대의 성공에 따른 투자회수비율이 높은 것이 장점이다. 이러한 다양한 연관 산업들의 부메랑 효과를 기반으로 결국 차기 시리즈의 새로운 기획창출 효과를 발생시키며, 이러한 순환모델은 전체시장의 확대를 가져오게 된다.<sup>4)</sup>

위에서 살펴본 것처럼 애니메이션 제작을 위해서는 대규모 자본과 갖추어진 시스템이 필요하다. 이러한 환경의 필요조건은 애니메이션의 주제, 소재, 성격, 이데올로기를 결정하는 주요한 요인으로 작용한다.

4) 한창완 저, <제페니메이션과 디즈니애니메이션의 영상전략> 한울 2001, p.233.



[그림 1] 애니메이션의 연동시스템

**4-2. 미학의 특징**

**4-2-1. 이미지(이미지 재현성과 만화이미지)**

가. 이미지의 재현성

살아있는 물체의 움직임을 기록하는 필름작업이 ‘실사영화(live action)’를 뜻하는데 비하여, 생명이 없는 물체에 움직임을 부여하는 프레임 바이 프레임의 촬영 방식은 애니메이션을 뜻하는 것이다.<sup>5)</sup> 즉 실사영화의 특성이 현실의 재현이라는 리얼리즘에 입각한 ‘객관성’이라면 이와는 반대로 애니메이션은 카메라와 필름을 이용한 영화적 메카니즘을 가지고 있다는 것 외에 촬영 대상의 조형적 특성, 그 움직임의 창출방식의 차이로 생기는 미학적 구별이 뚜렷하다. 즉, 인위적으로 조작한 이미지를 통해 현실을 풍자적으로 묘사하거나 비현실적인 상상과 환상을 표현하기 위해 발전되었으며 사진보다는 조형 예술적 요소가 결합되어 애니메이션만이 가지는 독특한 매체형식을 가지게 된 것이다.

나. 조형적 이미지

회화 및 조각, 공예 중 조형예술분야의 이미지 구현방법을 기반으로 애니메이션의 이미지가 생성된다고 볼 수 있다. ‘애니메이션은 선으로부터 출발한다. 따라서 사물은 선으로 단순화되어 표현되고 그것을 통해 또 다른 세계를 창조한다. 이러한 이유로 애니메이션은 이해전달이 문자보다 훨씬 쉽고 빠르게 그 독특한 회화적 표현수법은 사람들의 흥미와 호기심을 자아낸다.’<sup>6)</sup> 이 글은 애니메이션의 객관성보다는 애니메이션의 비사실주의적이고 주관적인 표현 특성을 가지는 것과 회

5) 모린 퍼니스 저, 한창완, 조대현, 김우호, 박선영 공저<움직임의 미학>, 한울아카데미, 2001, p18

6) 황선길, 저, <애니메이션 영화사>, 백영사, 1990. p7

화적 조형요소로 이루어진 표현 특성을 강조하는 것이다.

다. 캐릭터의 만화적 이미지

애니메이션에서는 만화적 요소가 중요한 미학적 원칙이다. 즉, 상에 특징을 주기 위해서는 과장, 생략, 왜곡 등은 빠뜨릴 수 없는 요소이다. 단지 본래의 형태와는 어디까지나 얼마간 유사성을 띄고 우리는 마음에 인상을 새기는 효과를 가지고 있어야 한다.

#### 4-2-2. color(        캐릭터의 색채)

애니메이션의 색의 효과를 공간이라는 차원과 시간이라는 차원, 두 가지의 조건하에서 생각해야 한다. 색의 효과를 무드의 흐름, 정감의 시간 등으로 표현할 수 있고, 색채의 변화, 발전, 진행이 시간적 단위와 필요로 하는 필름의 길이라는 두 가지 안에서 계획된다.

애니메이션의 극적인 요소를 강조할 경우에 색채를 다이나믹하게 사용하는 것이 효과적이다. 갑자기 변하는 색채는 음악의 변화와 비슷할 정도의 효과를 줄 수 있다. 또 애니메이션에서 캐릭터의 성격 표현은 캐릭터의 디자인과 연기에 의존하나 색채도 중요한 비중을 차지한다. 캐릭터가 입고 있는 의상이나 장신구 등의 색채에서도 성격이 표현되며, 배경의 색채에 따라 장면의 분위기도 달라진다.

가. 배경의 색채

애니메이션의 배경이란 시간과 공간이다. 연극의 무대 세트이고 영화의 세트와 자연이다. 즉 연극 영화는 한정적이지만 애니메이션의 배경은 자유롭게 형태와 내용을 변형시킬 수 있는데, 색채 또한 컴퓨터의 발달로 더욱 자유롭게 변형시킬 수 있다.

나. 캐릭터의 색채

캐릭터의 색지정은 그 캐릭터의 성격을 지정하는 의미를 갖고 있다. 그러므로 캐릭터의 색은 캐릭터의 성격이 완전히 파악된 후에 이루어진다. 즉 색의 지정으로 캐릭터의 성격을 표출해 내는 것이 중요하다.

#### 4-2-3. 움직임(물리적 움직임과 심리적 움직임)

움직임은 공간에 시간의 개념이 결합된 예술을 의미한다. 움직임이 없는 회화나 조각 등 조형예술에 애니메

이션의 특성인 프레임 단위의 이미지 조작은 카메라 이전에 미리 계획하여 이미지화함으로써 애니메이션만의 움직임 표현이 가능하다. 애니메이션은 자연 그대로가 아닌 인위적인 방식으로 움직임을 새롭게 창출하는 것이 커다란 특성인 것이다.

애니메이션의 움직임은 일반적 물리법칙에 따른 움직임의 표현이외에, 심리적 움직임의 표현을 함으로써 보다 풍부해 질 수 있는데 이는 캐릭터의 성격과 심리상태, 상황과 분위기를 나타내는데 매우 중요하게 적용한다.

## 5.                    미학의 표현 기법

앞에서 제시한 영상미학의 기본적인 구성요소를 토대로 실제 애니메이션에서 적용하는 관점에서 애니메이션미학의 표현기법들을 살펴보기로 하겠다. 여기서는 주로 일반 영화와 차이점이 있는 애니메이션 중심의 기법을 살펴보기로 한다.

### 5-1. 애니메이션은 과장된 몸동작을 표현한다.

애니메이션이 정지되어 있는 그림을 움직이게 하며, 그것에서 사실감을 느끼게 하기 위하여 실사영화에서 느껴지는 느낌을 그대로 느끼게 하기 위해서는 당연한 결과일 것이다. 그러나 그림에도 불구하고 애니메이션에 구성되는 샷들을 살펴보면 영화와는 커다란 차이점이 있다. 영화에서는 클로즈업(close up)샷을 사용하여, 인물의 심리상태나, 사물의 느낌을 강조하는 경우가 많다. 그러나 애니메이션에서는 이러한 방법보다는 인물간의 대화나 행동 등을 통하여 심리상태나, 사물의 느낌을 강조한다. 이것은 애니메이션의 근본적인 한계이기도 하다.

즉, 애니메이션은 인물의 표정연기를 중심으로 심리 상태를 표현하기에 기술적인 한계 및 제작비용 등 제약 사항이 많다. 따라서 애니메이션의 인물, 캐릭터 등의 연기를 통하여 줄거리를 이어 나가기보다는 대사 및 과장된 행동으로 내용 전달을 하려고 한다. 그러나 요즘 실사 애니메이션에서는 인물, 캐릭터를 통한 표정 연기 및 심리묘사를 시도하기도 한다. 그러나 이것을 위하여 사용되는 노력 및 비용에 비하여 얻을 수 있는 효과는 영화에 비하여 떨어져, 완전하지 않기에 실험적

인 수준에서 이용될 뿐이다.

## 5-2. 캐릭터 이미지는 임의로 표현되고 주입된다.

영화에서는 실제 우리가 느끼는 물리적인 움직임과 일치하여 표현된다. 그러나 애니메이션에서는 이와는 다르게 반영되는데, 특히 동/식물을 의인화한 캐릭터가 등장하는 경우에는 매우 다르게 나타난다. 즉 곤충을 의인화 한 캐릭터와 식물을 의인화한 캐릭터가 서로 만났을 때 이것은 실제 상황에서는 등장할 수 없는 상황의 설정이기에, 관객은 이와 관련된 어떠한 객관화된 정보도 없다. 따라서 관객은 애니메이션에서 설정하는 상황과 환경을 기본으로 하여 감독의 주입된 이미지를 캐릭터에서 느끼게 되는 것이다. 이러한 경우 일반적으로 캐릭터들은 실제 우리 사회에서 어떠한 한 인물이나 집단으로 의인화되며, 그들의 이미지를 빌려서 애니메이션 내에서 이야기를 전개하는 형식을 갖게 된다. 따라서 애니메이션에서는 영화에서 사용하는 일반적인 원리를 적용하기 전에, 캐릭터의 이미지를 무엇으로 의인화 할 것인가? 그것을 어떻게 관객에게 전달할 것인가? 그리고 그렇게 전달된 캐릭터의 이미지는 실제 세계에서 무엇으로 가정할 것인가? 등의 요소들을 심도 깊게 이해하고 기획하는 것이 필요하다.

## 5-3. 애니메이션의 입체감은 자유롭다.

영화는 실제의 렌즈를 이용하여 촬영을 하기에, 물리적으로 존재하는 현상을 그대로 반영한다. 즉 렌즈의 기본 속성인 초점거리, 빛의 양, 심도, 분해능, 필터 등에 의하여 다양한 형식 및 제약 사항을 갖고 사물을 보게 된다. 또한 필름(or 디지털 센서)에 영상을 담는 과정에서 셔터 속도, 감광도 등 물질적인 특성 및 한계를 갖고 영상을 저장하게 된다. 따라서 실제 세상의 모습을 영화에서 보는 것이라기보다는 위의 촬영 요소들을 적당히 조합하여 의도된 영상을 만들어 내는 것이다. 따라서 영화에서의 촬영은 얼마나 감독 및 작가의 의도를 반영하여 촬영되었는가? 가 중요하다. 그러나 애니메이션에서는 전혀 다른 조건을 갖는다. 결론부터 먼저 말하자면 “애니메이션은 감독이 보여주려고 하는 영상만이 관객에게 전달된다.” 즉 애니메이션의 입체감은 관객이 일반적으로 느끼는 정보를 이용하여 자신이 표현하려고 하는 어떠한 내용도 표현 할 수 있다. 단지

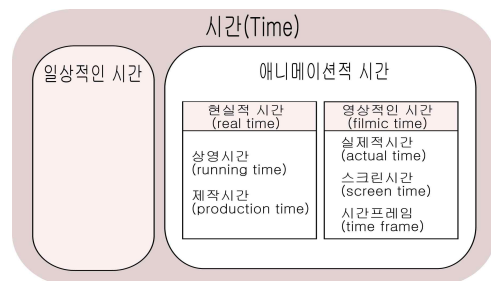
관객이 좀더 실감적으로 느끼게 하기 위하여, 현실적인 요소들을 도입하여 표현한다고 할 수 있다.

## 5-4. 애니메이션의 시, 공간은 주입된 현실이다.

애니메이션에서 공간의 시간화를 통한 “지각의 위입”이 일어나는 과정을, 구체적인 디지털 애니메이션 사례와 함께 살펴해보도록 하겠다. (애니매트릭스-오시리스 최후의 비행(The Final Flight Of The Osiris)을 그 구체적 예로 삼았다.)

### 5-4-1. 애니메이션의 시간

애니메이션은 시간이라는 조건 속에서 전개되는 공간이다. 애니메이션의 시간개념은 크게 현실적인 시간(real time)과 영상적 시간(Filmic)으로 나뉜다. 현실적인 시간은 다시 상영시간(running time)과 제작시간(production time)과 같은 시간을 의미하며 영상적 시간은 실제시간(actual time)과 스크린시간(screen time), 시간프레임(time frame)으로 나뉜다.<sup>7)</sup>



[ 2 ] 애니메이션을 위한 시간의 분류

#### 가. 실제시간

오브젝트나 캐릭터가 현실처럼 움직일 때 소요되는 실제의 시간이다. 대부분의 애니메이션 장면들은 실제적 시간을 반영하여 일상의 시간을 표현한다.

#### 나. 스크린 시간

애니메이션 내에 존재하는 시간 즉 다이제틱 타임으로 애니메이션에서 오브젝트와 캐릭터의 행동이나 사건의 전개가 소요되는 시간을 나타낸다. 이는 축약과 확장의 왜곡이 가능한 시간이다. 이러한 시간의 축약과 확장은 실사영화(live-action movie)에서 보여주는 실제시간과

7) 데이비드 하워드, 에드워드 마블리 공저/심산 옮김, 시나리오 가이드, 한겨레 신문사, p62.1999



달리 애니메이션의 시간은 현실 불가능한 돌발적인 시간을 표현할 수 있고 애니메이션의 시간적 속도와 공간의 속도사이의 관계를 왜곡시킨다. 시간의 축약은 장면의 과장과 생략에 의해 리드미컬하게 표현된다. 이는 전통적인 애니메이션에서는 일상적인 시간을 표현하기 위해 페스트모션<sup>8)</sup>(fast motion)이 선호되는 것을 발견할 수 있다. 반면 시간의 확장은 슬로우 모션<sup>9)</sup>과 플로우 모션<sup>10)</sup>을 이용하여 초월적인 공간의 표현을 가능하게 한다. 플로우 모션기법은 영화 매트릭스에서 보여진 초당 12,000프레임으로 표현을 가능하게 한다.



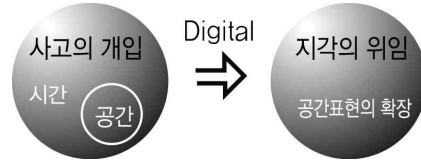
[ 3] 실사 영화 '매트릭스'의 플로우모션기법

#### 5-4-2. 공간표현의 확장

공간적 시간이란 공간이 우선시된 시공간을 의미한다. 회화, 시간적 요소가 포괄하지 못한 실제적 공간 요소를 가지게 됨으로써 과거 애니메이션의 도상요소의 공간지각의 틈을 상쇄시킨다. 이것은 디지털애니메이션의 시공간의 '공간'주도의 변화라 할 수 있으며, 또한 디지털기술의 도입은 이미지 기술에 있어서의 공간 재생산을 가능하게 함으로써 아날로그 애니메이션과는 다른 '지각'을 수용하는 공간을 가지게 된다. 디지털기술의 표현은 캐릭터, 배경과 같은 화면 구성요소가 실제성(Reality)을 가진 객체(object)로 표현되어 진다. 디지털 애니메이션은 실제적 동역학을 반영하며, 극 사실적 표현을 가능하게 한다. 디지털 기술의 발달로 인하여 재생산되는 객체(object)는 강한 공간성을 가지며 동시에

- 8) 퀵모션(Quick motion 또는 fast motion), 정상속도보다 느리게 촬영되는 방식으로 마찬가지로 초당 24프레임을 유지하지만 실제 장면에서는 빠르게 움직이거나 스톱모션으로 재현될 가능성이 있다.
- 9) 정상적인 속도보다 빠르게 촬영되는 방식으로 필름의 속도는 초당 24프레임을 유지하지만 실제 완성된 장면에서는 느리거나 혹은 초당 60프레임을 타고 흐르는 라이드무비같은 부드러운 움직임을 가져온다.
- 10) 플로우모션 기법은 영화 매트릭스에서 보여지 초당 12000프레임으로 촬영된 슈퍼슬로우 모션의 표현을 말하며 이를 Bullet time이라 부르기도 한다.

시간성을 가진다. 객체(object)의 재구성능은 애니메이션의 실제적 시간의 개념을 가지기 때문이다.<sup>11)</sup> 극 사실적 표현(hyper reality)<sup>12)</sup>이 연속편집에 의해 시간성을 가지게 되며, 디지털 기술의 발달로 공간 지각을 극대화 한다. (아래 [그림4] 참조)



[그림 4] 애니메이션의 지각의 차원공간

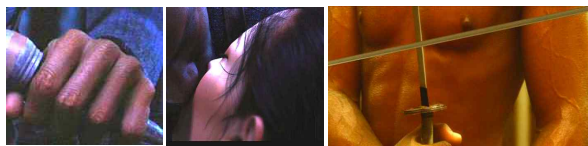
즉 디지털표현기술의 발달에 따라 애니메이션의 실제적 공간표현이 확장되면서 사고의 개입이 약화되어 지각의 위임상태에 이르게 된다. 디지털로 인한 공간의 확장은 공간의 시간화를 이루며 또한 물리적 작용의 극 사실적 표현으로 인하여 사고의 개입이 최소화된 몰입상태로 지각을 위임<sup>13)</sup>한다. 이러한 지각의 위임은 실제적인 공간을 표현하는 삼차원 3D애니메이션에서는 개념공간의 조화를 통하여 극적인 효과를 연출한다. 3D애니메이션에서는 카메라의 자유롭고 입체적인 움직임을 통하여 실제적인 '지각'의 공간과 개념상의 '인식'의 공간을 조화시켜 지각이 위임된 장면을 연출한다.



[그림 5] 캐릭터의 사실적 묘사

- 11) 박성수, 디지털영화의 시간과 공간
- 12) 극사실주의는 본질적으로 미국의 리얼리즘으로, 특히 팝 아트의 강력한 영향으로 일어난 운동이다.
- 13) 지각의 위임은 가상표현이 현실과 구분되지 않는 몰입의 상태를 말한다. '정보드리야르'는 그의 저서 시뮬라시옹에서 사실성 부여가 시뮬라크르(simulacre)를 발생시킴을 주장한다.

위 [그림5]는 실제적 도상과 카메라의 자유로운 움직임과 같은 실제적 공간표현 요소와 개념적 공간표현의 조화로 인하여 지각이 위임된 공간적 시간을 표현한다. Andy Jones 감독의 ‘오시리스 최후의 비행(The Final Flight Of The Osiris)’에서 볼 수 있는 디지털 애니메이션의 가장 괄목한 사항은 캐릭터들의 얼굴과 신체묘사의 사실성이다. 여기서는 캐릭터의 피부와 근육이 움직이고 변형되는 것까지 생생하게 표현되었다. 이러한 극사실적 장면의 공간표현은 모션 캡처와 같은 동작의 제어를 통하여 실제의공간과 모호해진 시뮬레이션(Simulation)으로 표현되어 진다.<sup>14)</sup>



[ 6] 신체묘사의 사실성 캡처

또한 연기나 불길 등이 파티클(particle)시스템에 의해 표현되어 졌는데 이러한 연기불길은 동역학(dynamics)를 반영하여 사실에 가까운 이미지 표현을 가능하게 하였다.



[그림 7] 파티클효과

다시 여기서는 실제적 공간표현이 관념적 공간표현보다 앞서 설계되는 공간표현의 확장을 발견하였다.

지금까지 실제 사용되는 영상 미학의 관점에서 애니메이션의 미학적인 부분을 검토하여 보았다. 본문에서 살펴본 애니메이션의 속성은 기본적인 영상 미학의 속성이 그대로 애니메이션에 적용 되었다. 그럼에도 불구하고 애니메이션은 실사영화는 추구하지 못하는 독특한 특성(예를 들면 의인화된 캐릭터)을 갖을 수 있기에 애니메이션의 고유한 개성을 유지할 수 있었다. 이러한 애니메이션의 특성에 기인하여 폭넓은 소비자층을 확보하고 있는 것으로 판단된다.

그런데 필자는 본문에서 애니메이션이 특성상 갖는 제작 환경에 대하여 언급하였다. 애니메이션이 산업으로서 선순환 구조를 갖기 위하여 초기 많은 자본의 투자가 필요하다. (물론 실험적인 “독립애니메이션”은 상황이 좀 다르겠지만, 여기서는 이미 대중문화로 자리 잡은 산업적 애니메이션의 환경을 살펴보았다.) 즉 애니메이션 1편을 제대로 제작하는 것은 큰 규모의 벤처기업을 설립하고 운영하는 것보다, 훨씬 더 대규모의 자본과 위험 부담이 따른다. 따라서 대규모 자본이 투입되는 모든 산업의 특성상 애니메이션은 상업적, 자본제적 이데올로기로부터 자유로울 수는 없다. 오히려 훌륭한 환경에서 생산되는 애니메이션 콘텐츠는 자본의 논리를 매우 충실하게 반영하고 확대하는, 또 하나의 도구로서 가동되는 것이 당연할 것이다.

일본 애니메이션의 주된 소재는 로봇, 순정, 스포츠 이다. 이처럼 일본의 애니메이션은 캐릭터 상품을 전제로, 고도의 상업적인 목적으로 초기 기획부터 준비하여 종합적인 완구/캐릭터의 복합 콘텐츠로 제작된다.

디즈니 애니메이션으로 대표되는 미국의 애니메이션은 대규모 자본의 힘으로, 세계 최고 수준의 규모로 세계 최고의 시설에서 제작되어 진다. 디즈니 애니메이션은 일본의 상업적 콘텐츠와는 조금 다른 성격의 문화 콘텐츠로 제작된다. 디즈니의 문화콘텐츠는 완구/캐릭터 정도의 규모가 아닌 사회 전체적인 프로모션을 통하여 한번에 “토탈 엔터테인먼트 솔루션”으로 구성 지우게 한다. 예를 들어 “라이언 킹”이 제작되면 애니메이션의 TV광고는 기본이며, 맥도널드에서는 캐릭터, 서점에서는 동화책, 음반 판매상에는 OST, 백화점에는 티셔츠, 운동화가 기획되고 판매된다. 마치 사회전체를 하나의 마케팅 장으로 구성하여 정확한 시스템에 의하여 기획

14) Nikino 2003. 5. 25

되고, 대규모의 자본이 투여된다. 이러한 환경에서 제작된 디즈니 애니메이션은 미국 사회의 이념 및 자본의 이데올로기를 잘 반영한다. 예를 들면 ‘백인 남자가 미국식 발음을 하는 것이 착한사람(대부분의 주인공 = 정의)’이라고 묘사되며, ‘흑인 뚱뚱한 여자가 사투리 섞인 발음을 하면 나쁜 사람(대부분의 악역 = 악)’이라고 묘사된다. 물론 이러한 현상은 애니메이션에서만 나타나는 현상은 아니다. 헐리우드로 대표되는 미국 영화에서도 공공연히 표현되는 내용이다. 그러나 영화와 다르게 애니메이션은 많은 아이들에게 여과 없이 보여지며, 오히려 권장되어 지고 있다는 것이다. 여기서 전달되어지는 메시지는 제작자(자본 투여자, 국가 포함)의 문화적 코드일 것이다.

이번 연구과정 내내 “진정으로 애니메이션의 특성, 제작 방법, 줄거리, 캐릭터 등을 지배하는 가장 강력하고, 중요한 요소(힘)는 무엇일까?” 하는 질문을 여러번 필자 스스로에게 해보았다. 그러다 문득 “이 사회를 구성하는 가장 보수적이고, 가장 자본주의적인 이데올로기가 애니메이션의 모든 중요한 요소를 결정하고 있는 것은 아닐까?”하는 생각을 해본다.

다른 나라의 의도된(조작된) 이데올로기와, 이를 뒷받침하는 의도된 영상으로 구성된 애니메이션을 우리의 아이들에게 보여 주는 것은 부끄러운 일이다. 우리의 문화적 코드를 우리 아이들에게 보여주기 위해서는 많은 문화적 역량과 토대를 기반으로 해야 하며, 제반 시설 및 환경이 갖추어져 있어야 가능하다. 애니메이션에서 고유의 메시지를 전달하기 위해서는 많은 준비가 필요하다. 한번의 투자로 결과를 얻을 수도 없으며, 애니메이션을 제작하는 사람들만의 힘으로 성공적인 작품을 만들 수도 없다. 우리가 “우리의 메시지”를 전달하려는 애니메이션을 제작하려면, 애니메이션을 위한 지속적인 대규모 투자, 이를 바탕으로 문화역량의 축적, 연계 산업과의 효율적인 시너지 체계 구축 등, 많은 노력이 지속될 때 진정한 우리의 메시지가 담긴 애니메이션을 제작할 수 있을 것이며, 이러한 환경 속에서 우리의 느낌을 전달하기 위한 보다 많은 미학적인 노력을 기울일 수 있을 것이다. 미학은 아름답게 보이게 하는 기술, 기능이 아니라고 생각한다. 진정한 의미의 미학은 “우리가 옳다고 생각하는 것, 우리가 아름답다고 말하고 싶은 것을 우리가 원하는 사람에게 보여 줄 수 있게 하는 것”이라 생각한다.

필자는 우리의 메시지를 전달하는, 우리의 애니메이션을 볼 수 있는 날이 빨리 오기를 기대한다.

1. 박기수, 애니메이션 서사 구조와 전략, 논형, 2004
2. 정태수 편역, 영상미학에 관한 몇가지 논리, 하계, 1999
3. 박성수, 디지털 영화의 미학, 문화와 과학사, 2001
4. 앤드류달리, 김주환 옮김, 디지털 시대의 영상 문화, 현실 문화 연구, 2003
5. 김택환, 영상미디어론, 커뮤니케이션 북스, 1997
6. Herbert Zettle : Sight, Sound, Motion - Applied media aesthetics, pp30-44, Thomson Learning, 2001
7. 한창완 저, 제페니메이션과 디즈니애니메이션의 영상전략, 한울 2001.
8. 모린 퍼니스 저, 한창완, 조대현, 김용호, 박선영 공저, 움직임의 미학, 한울아카데미, 2001.
9. 황선길, 저, 애니메이션 영화사, 백영사, 1990.
10. 나기용, 유리놀술테인의 애니메이션, (이야기속의 이야기)의 시적 이미지구성에 대한 연구, 경희대학원, 1999.
11. 황선길 저, 애니메이션의 이해, 디자인하우스, 2000.
12. 데이비드 하워드, 에드워드 마블리 공저/심산 옮김, 시나리오 가이드, 한겨레 신문사, 1999
13. 박성수, 디지털영화의 시간과 공간
14. 금보상, 애니메이션과 실사영화의 미장센 비교연구, 세종대학교 영상대학원, 2004
15. 주광명, 3차원 컴퓨터 애니메이션의 카메라 워킹 연구, 아주대학교 대학원, 2004
16. 이원재, 애니메이션의 디지털 기술에 의한 공간표현확장의 의미 연구, 국민대학교 테크노디자인 전문대학원, 2004
17. 김은선, 영상미학에 근거한 컴퓨터 그래픽 애니메이션의 제작 방법에 관한 고찰, 숭실대학교 정보과학대학원, 2004
18. 문숙인, 컴퓨터그래픽 애니메이션에 적용된 몽타주 이론에 관한 연구, 상명대학교 정보통신대학원, 1999
19. 김지홍, 애니메이션의 다양한 시간의 종류와 영상언어적인 표현에 대한 연구,
20. mmpia, 영화 컷 DB, 용어사전