

컷 아웃 애니메이션에서의 표현 방법에 관한 연구

A Study on the Method of Expression for Cut-out Animation

김 혁

동명정보대학교 정보대학원 컴퓨터그래픽전공

Kim Hyouk

Dept. of Computer Graphics, Tongmyoung University of IT

• Key words: cut-out Animation Expression

1. 서 론

1-1 연구 내용

본 논문은 컷 아웃 애니메이션 제작과정 중 표현 방법에 관한 연구로써, 컷 아웃 애니메이션의 방법과 그러한 표현 방법들을 비교 분석하고, 이러한 자료들을 바탕으로 하여 컷 아웃 애니메이션의 캐릭터 제작에 있어서 페이퍼 일러스트레이션의 섬세하고 풍부하며 다양한 시각적 효과들을 접목시키고 컷 아웃 애니메이션 제작 과정 중 발생하는 캐릭터의 변형과 손상을 줄여 이러한 표현 기법들을 보다 유용하게 접목시킬 수 있는 방법을 비교 분석하여 작품 제작 시 효율적으로 접목시키기 위한 선행 연구 과정이다.

1-2 연구 방법 및 목적

컷 아웃 애니메이션의 다양한 표현 방법인 꼴라주, 에어브러시, 제록스 복사 그리고 에칭 등의 제작 기법은 다른 종류의 애니메이션에서 표현된 표현기법들 보다 더욱 풍부하고 다양한 화면효과들을 만들어 내며 이러한 기법들은 화려하며 따뜻한 느낌의 애니메이션을 만들 수 있도록 해준다. 그러나 컷 아웃 애니메이션에서 사용되는 기법들은, 컷 아웃 애니메이션 제작과정에서 캐릭터나 그 외의 여러 소품들의 변형과 보관상의 문제로 인하여 제작 시 단순화된 형태로 만들어 지게되며, 이러한 제작상의 문제로 인하여 컷 아웃 애니메이션에서 보여지는 페이퍼 일러스트레이션의 섬세하며 화려한 표현 기법이 제약되어지기도 한다. 이러한 제작상의 표현 방법을 본 논문에서는 페이퍼 아트와 컷 아웃 애니메이션의 여러 표현 방법들을 비교 분석하여 컷 아웃 애니메이션의 제작에 있어서 풍부하고 다양한 기법들을 유용하게 접목시킬 수 있도록 연구해 보기로 한다.

2. 페이퍼 일러스트레이션과 컷 아웃 애니메이션

2-1.페이퍼 일러스트레이션이란?

종이 조각이란 뜻으로, 종이를 자르거나 접거나 말아 올려서 부조와 같은 시각적 효과를 내는 3Dimension Illustration의 근본적인 매체이며 작품 촬영 시 조명의 각도에 따라 재료자체의 풍부한 느낌과 페이퍼 일러스트레이션 작품만의 독특한 느낌들을 표현한다. 또한 다양한 질감의 종이들을 재료로하여 섬세하고 다양한 작품들을 창조해 낸다. 이러한 페이퍼 일러스트레이션은 큐비즘 시대 뽀빠에블레가 등장하게 되면서 동적 표현에 불과하던 종이 가 새로운 미술표현의 방편이 되었으며, 1935년 전후로하여 페이퍼 일러스트레이션이 유럽에서 유

행하였으며, 1980년대 후반부터 우리나라 일러스트레이션의 중요한 분야로 자리잡게 되었다.




[표 2-1] 페이퍼 일러스트레이션의 여러 가지 표현

페이퍼 일러스트레이션의 이미지	
종이 고유의 표현	
조명을 이용한 입체감의 표현	
재질감을 준 소재의 표현	
다양한 재료를 사용한 표현	

2-2. 컷 아웃 애니메이션이란?

컷 아웃 애니메이션이란 절지 애니메이션이라고도하며 페이퍼 애니메이션의 문제점을 보완하는 방법으로 시작된 애니메이션으로 페이퍼에 그려진 캐릭터를 잘라 배경위에 놓고 움직임에 따라 위치 변화를 주며 한 프레임의 배경 위에서 오려낸 캐릭터를 2차원 평면상에서 한 프레임씩 움직여가며 촬영하는 프레임 애니메이션의 한 종류이다. 인형 애니메이션과 같이 스톱모션 혹은 스톱 프레임 애니메이션 기술을 사용하여 제작하지만 3차원의 공간이 아닌, 2차원의 종이 공간을 배경 미디어로 사용하여 제작되는 애니메이션으로, 다른 제작 방식에 비해 색상의 표현과 전체적인 앵글의 분위기를 차별화 시키는 데에 유리한 제작 방식이다. 실제로 컷 아웃 애니메이션은 응용 분야에 따라 인형 애니메이션과의 중복지대를 형성하고 있으며, 또한 오브젝트 애니메이션과도 일정부분 개념을 공유하고 있다. 또한 컷 아웃 애니메이션은 실루엣 애니메이션에도 응용되어 제작되어지고 있다.

[표 2-2] 컷 아웃 애니메이션의 여러 가지 표현 방법

컷 아웃의 표현 이미지	
폴라주 형식의 표현	
그림자 형식의 표현	
페이퍼 컷 형식의 표현	

3. 컷 아웃 애니메이션을 표현하기 위한 비교

컷 아웃 애니메이션에서는 폴라주, 그림자 극 형식, 페이퍼 컷 방식등 여러 가지 표현 기법들을 활용하여 애니메이션을 제작이 제작되어져 왔다. 또한 페이퍼 일러스트레이션과 같이 캐릭터와 배경으로 표현되는 재료 중 종이를 재료로하여 제작되어진 작품들이 많이 존재하며 이러한 작품들에서는 제작 시간과 방법 때문에 페이퍼 일러스트레이션에서 보여지는 정교함이 간소하게 표현되어졌다. 그러나 이러한 표현 기법상의 단점들은 작가의 연출력을 요하는 표현 기법들을 요구하게 되었으며 다양한 카메라의 구도와 조명의 각도 혹은 촬영 시 배경과 캐릭터의 위치에 공간감을 주어 작품의 심도를 높이는 표현 기법들이 사용되게 되었다. 이러한 페이퍼 애니메이션과 컷 아웃 애니메이션의 표현상의 장단점들을 비교해 보기로 한다.

3-1. 페이퍼 일러스트레이션과 컷 아웃 애니메이션의 제작 시 표현상 장점

페이퍼 일러스트레이션에서는 작가 주의적 표현에 의하여 섬세하고 화려하며 재료의 질감을 풍부하게 표현 할 수 있으며, 컷 아웃 애니메이션 또한 다양한 카메라 앵글과 조명등의 활용에 의하여 작품의 심도가 깊은 작품들이 만들어 진다.

[표 3-1] 페이퍼 일러스트레이션과 컷 아웃 애니메이션의 장점

	장 점
페이퍼 일러스트레이션	소재의 질감을 풍부하게 표현, 작가 주의적 작품 표현, 작품성이 높음
컷 아웃 애니메이션	작가의 풍부한 작품 이미지 전달, 다양한 앵글 구도 표현으로 작품의 심도와 입체감이 표현됨, 소재의 질감이 풍부함

3-2. 페이퍼 일러스트레이션과 컷 아웃 애니메이션의 제작 시 표현상 단점

페이퍼 일러스트레이션은 종이 자체가 지니고 있는 탄성에 의해서 시간 경과에 따른 입체감의 감소와 대량 생산이 용이하지 않은 단점을 지니고 있으며 이러한 단점은 컷 아웃 애니메

이션에서도 보여지며 또한 촬영 중 시간 경과에 따른 캐릭터의 변형과 파손이 발생한다. 이러한 단점들은 컷 아웃 애니메이션의 캐릭터들의 표현을 단순화 시키는 원인으로 작용되어 진다.

[표 3-2] 페이퍼 일러스트레이션과 컷 아웃 애니메이션의 단점

	단 점
페이퍼 일러스트레이션	표현 재료인 종이의 탄성에 의해 시간 경과에 따른 입체감 감소, 대량생산이 용이하지 않음
컷 아웃 애니메이션	작품의 촬영 시 조명의 열과 시간 경과에 따른 작업물의 변형으로 인해 디테일한 표현이 용이하지 않음. 대량 작업에는 부적절한 방식으로 상업용 작품의 대량 생산과 연계가 어려우며 제작 기간이 많이 소요됨

4. 컷 아웃 애니메이션의 새로운 모색 방향

선행 연구에서 살펴본 것과 같이 컷 아웃 애니메이션의 제작에 있어서 여러 표현 방법과 제작 기법들이 시도되고 제작되어져왔다. 또한 부조의 형태를 취하고 있는 페이퍼 일러스트레이션의 표현 기법을 보다 입체감 있게 적용하기 위한 방법 중, 입체의 모형물로 제작되어진 배경위에 2D의 캐릭터들을 접어 세우는 형식으로 양감 형식의 부피감을 주어 제작되기도 하였다. 그러나 이러한 표현 기법 또한 제작 시 캐릭터의 변형과 손상을 고려하여 단순화되어 표현되어져왔다. 본 논문은 페이퍼 일러스트레이션의 섬세한 표현 기법을 적용시키기 위하여 수작업으로 제작되는 과정을 디지털의 레이어 방식을 접목시켜 캐릭터의 움직임을 표현하고 캐릭터와 배경의 손상과 변형을 줄일 수 있는 표현 형식으로 재구성하여 표현 방법을 모색하였다.

5. 결 론

본 논문에서 연구해본 바와 같이 컷 아웃 애니메이션에서는 여러 가지 기법들이 활용되어지고 있다. 그중 본 논문에서 비교해본 페이퍼 일러스트레이션의 표현 기법은 그 화려함과 작가주의적 제작 기법 중 컷 아웃 애니메이션의 제작 방식상의 문제점에 의해서 그 섬세함과 화려함이 제약되어져왔다. 이러한 본 논문의 연구 자료를 바탕으로하여 컷 아웃 애니메이션의 제작 시 페이퍼 일러스트레이션의 표현 기법을 디지털의 레이어 개념을 적용하여 제작되어 질 수 있으며 촬영 시 변형과 파손등의 문제점들을 보완 할 수 있는 방법을 모색하여 보았다.

참고문헌

- 애니메이션 영상미학-저페니메이션에서 디즈니메이션까지, 한창완
- PAPER SCULPTURE. Kathleen Ziegler Nick Greco
- <http://dimidclub.com/Content>
- <http://specialz.com.ne.kr/ani/canada1.htm>
- http://www.dackjongie.co.kr/left_menu_03.htm