

# 게슈탈트 시지각 이론에 의한 3D 애니메이션의 조형성

-한국 영화 <웰컴투 동막골>을 중심으로-

Formative Properties of 3D Animation based on the Theory of Gestalt

-Centering of Korean film <Welcome to Donmak-gol>-

김경은, 윤영두\*

동국대학교 전산원, 강원대학교\*

Kim Kyung-Eun, Yun Young-Du\*

Dongguk University CSI, Kangwon Univ.\*

## 요약

미디어의 발달로 표현의 영역이 넓어진 영화 예술분야도 급속도로 성장해 왔다. 최근 한국 영화에서도 특수 효과(SFX)의 하나인 컴퓨터 그래픽스(CG)를 이용한 디지털 영화에 관심과 인력이 형성되고 있다. 본 논문에서는 형태가 갖는 게슈탈트 이론에 근거하여 한국 영화에서 3D 애니메이션이 삽입되어 2005년 최고의 흥행을 이루었던 <웰컴투 동막골>을 중심으로 그 조형성을 고찰하였다. 그 결과, 3D 애니메이션을 영화에 삽입함으로써 제작자의 의도에 따라 실사에서 느낄 수 없는 환영성이나 가상적인 세계를 이끌어 갈 수도 있으며 이는 촬영상의 공간의 제약을 받지 않는 자유로운 공간성이 적용되었음을 확인하였다. 또한, 지각의 대상에 전체성을 부여하며 완결을 필요로 하는 게슈탈트 이론에 의해 부분적인 애니메이션의 설정일지라도 영화의 의미를 파악하고 이해할 수 있는 역할을 할 수 있다는 것을 알 수 있었다.

## Abstract

The field of film art to be wisd expression as development of Media has grown. Recently, the concern and effort has built up in digital film by Computer Graphics(CG) one of SFX. In this paper, I certified the formative properties based on Gestalt theory and centering <Welcome to Dongmak-gol> best show in 2005. As a result, I confirmed that to insert 3D animation in film can lead fantasy or virtual world unable to be felt in real world, with the intention of producer, and that it was applied to free space not to be restricted making a film of scenes. And I confirmed that the partial modeling animation as the Gestalt theory that gives totality to objects of perception and needs closure can play role of understanding the meaning of film.

## I. 서론

1970년대 이후의 포스트모더니즘은 예술의 탈장르와 매체의 통합화를 부추겨 대중매체와 테크놀로지마저 끌어들이었다. 이러한 통합화 현상에서 컴퓨터가 빠르게 등장하였고 컴퓨터의 발달로 인해 예술의 표현 영역은 점점 더 확장되었다. 영상 예술의 한 분야라 할 수 있는 영화의 표현 방법도 순수 영상에서 최근 컴퓨터그래픽스(Computer Graphics, CG)의 특수 기법을 사용하여 불가능한 표현들을 가능하게 하거나 더욱 환상적인 효과를 줄 수 있어 영화에 한 차원 높은 조형효과를 불러일으키게 된다. 한국 영화에 있어서도 3D 애니메이션을 이용하여 높은 조형성을 인정받는 사례가 늘고 있다. 2005년 전국 관객 800만을 넘어서 최고의 흥행을 이루었던(영화진흥위원회, 2005년 영화산업통계) <웰컴투 동막골>은 그 좋은 예로 본 논문에서는 이 영화를 바탕으로 한국 영화에 삽입된 3D 애니메이션이 컴퓨터 아트 속에서 갖고 있는 조형성을 게슈탈트 시지각 이론에 의해 고찰해 보고자 한다.

## II. 디지털 영화

### 1. 디지털 영화의 개념

촬영이나 편집의 어느 단계에서 디지털 시스템을 사용했느냐에 따라 논의의 여부는 있지만 넓은 의미에서 어느 단계든지 디지털 프로세스를 거친 영화를 디지털 영화라 한다. 디지털 영화를 개척한 조지 루카스(George Walton Lucas Jr. 1944~)가 “시간과 노력을 절약할 수 있게 해주는 디지털 기술은 내 아이디어를 보다 효율적인 방법으로 구현할 수 있도록 도울 것”[1]이라 했듯이 디지털 영화는 정보의 보존 방식의 변화를 가져오고 선형(linear) 편집에서 비선형(Non linear) 편집으로 이루어져 제작과정 또한 동시에 이루어질 수 있게 되었다.

디지털 영화는 감독뿐만 아니라 누구에게나 전혀 다른 새로운 줄 수 있는 충분한 가능성을 갖고 있다. 영화가 무성에서 유성으로, 흑백에서 컬러로, 아날로그에서 디지털로 새로움을 추구하고 있듯이 새로움을 추구하고 있는 것이다.

## 2. 디지털 영화에 사용되는 시각효과 제작과정

### 2.1 Background + Chroma key

크로마키란 컬러텔레비전의 카메라에서 얻을 수 있는 삼원색(赤·綠·靑) 신호를 이용하여 그 색(크로마)의 차이를 키(key)로 하여 빼내고 싶은 피사체와 배경을 분리하고, 그것을 다른 화면에 끼워 넣는 것이 그 원리이다. 이때 명암을 기준으로 분리한 경우를 루미넌스키(Luminance Key)라 하고 색채를 기준으로 해서 분리한 경우를 크로마키(Chroma Key)라 한다. 영화<웰컴투 동막골>에서는 부영이의 출현장면이나 멧돼지가 뛰는 장면, 돌을 던지는 장면 등은 크로마키를 이용한 합성장면이다.



▶▶ 그림 1. 크로마키를 이용한 합성장면

### 2.2 Matte Painting

매트페인팅 기법은 영화에 있어서 비실제적이고 불가능한 무대나 로케이션을 요구할 때 촬영한 화면의 일부와 실제의 장면을 그림으로 그린 화면을 합성하는 특수효과 기법으로서 1900년대 초 노오만(Norman O. Down)촬영기사에 의해 처음 개발되었다. 최근 컴퓨터를 이용한 합성이 많음에도 불구하고 아직도 특수효과기술에 있어서 아주 큰 영역을 차지하고 있다.

[그림 2]와 같이 영화<웰컴투 동막골>에서는 경남 합천의 한국항공우주산업에서 찍은 비행기의 내외부와 배경을 매트페인팅 처리하였으며 이것은 인민군들이 높은 바위산을 넘는 장면에 배경이 되는 강원도 평창의 낮은 바위벽과 설악산의 일부에 우물의 하얀 연기를 삽입한 것이다.



▶▶ 그림 2. Matte Painting

### 2.3 2D elements + 3D elements

실제의 배경에 컴퓨터 그래픽을 이용하여 만든 3D 이미지의 요소를 가미하는 방식이다. 작업을 할 때 배경과의 각도나 시점 등이 정확해야 하므로 촬영시 배경을 회전할 경우 3D 애니메이션의 작업은 더욱 신중할 필요가 있다. 영화<웰컴투 동막골>에서 동막골은 실제 배경이 되는 강원도에 조경공사를 다시 하였으나 촬영장면의 중심이 되는 정자나무의 잎을 더 풍성하게 하기 위해 3D로 그래픽스 작업을 하였으며 동막골이 첩첩산중에 있다는 제작자의 의도를 충분히 느낄 수 있게 하였다. [그림 3]은 실제의 동막골이 3D 그래픽 처리로 변화된 모습을 보여주고 있다.



▶▶ 그림 3. 2D+3D animation

### 2.4 Full 3D Animation

장면의 전체를 3D 그래픽으로 작업하는 것으로 실사로 표현하기 어려운 장면이나 제작비의 절감을 위해 사용된다. 실제 컴퓨터의 3D 공간상에서 제작하므로 배경(실사)과의 각도나 구도를 맞출 필요가 없어 공간적인 제약을 받지 않으므로 제작자의 의도를 자유자재로 구사할 수 있다. [그림 4]와 같이 영화<웰컴투 동막골>에서는 비행기의 추락장면이나 전투장면을 Full 3D animation으로 처리한 것을 볼 수 있다.



▶▶ 그림 4. Full 3D Animation

## 3. 3D 애니메이션이 사용된 한국 영화의 흐름

한국 영화에서 특수효과라는 용어로 컴퓨터 그래픽스(CG)가 본격적으로 사용되기 시작한 것은 1994년 제작된 <구미호>부터다. <구미호>의 계보를 잇는 작품은 <무궁화 꽃이 피었습니다>(1995)와 <은행나무침대>가 있다. 반면, 1998년의 <퇴마록>은 3D애니메이션이 처음으로 도입된 영화로서 한국 영화에 있어서 컴퓨터 그래픽에 대한 신뢰를 얻어냈다는 평가를 얻어 냈으며 CG, 미니어처, 특수 폭발 등 다양한 분야의 특수효과(SFX)를 골고루 사용하며 SFX영화를 표방했던 작품으로 한국형 블록버스터로 알려져 있다.

이후 1999년의 <자귀모>에서는 파티클을 이용하여 연기를

재현하였고 같은 해 <쉬리>에서는 고층건물 폭파 장면을 미니어처를 이용하여 3D로 합성하였는데 사실적으로 보이기에 아직 거리감이 있었다. 2000년 최고 흥행작이었던 <공동경비구역 JSA>에는 모두 48컷, 시간으로 따지면 총 8분31초 분량의 컴퓨터그래픽이 등장한다. 2001년의 <화산고>는 국내 최초로 100% 디지털 색보정 작업을 시도하고, 2002년의 SF 영화 <성냥팔이 소녀의 재림>에서는 디지털 트리밍을 시도하였다. 기술적으로 가장 관심을 끄는 영화는 SF물인 <내추럴시티>(2003)가 있다. 2005년의 <웰컴투 동막골>은 30분 정도의 3D 애니메이션을 사용하였으며 이는 국내 영화 중에서 3D 애니메이션을 가장 길게 사용한 영화로 거의 100% 디지털 작업을 거친 영화이다. 2006년 개봉한 영화로는 <방과 후 옥상>이 있으며 여기서는 8분 정도의 3D 요소가 포함되었다.

### III. 계슈탈트 시지각 이론

#### 1. 시지각의 인지심리

시지각이란 시각적 자극을 인지하고 구별하며 이전의 경험들과 지각들이 연결됨에 따라 일어나는 자극들을 이해하는 능력으로 볼 수 있으며 시각적 사고는 넓은 의미에서 주어진 현재 상태에 대해 이미 학습한 기억체계를 바탕으로 해서 스스로 작용해 나가는 과정이다[2].

인지심리란 인간이 무엇인가를 보고 생각하고 기억하는 과정에 대한 심리적 현상이다.

루돌프 아른하임은 ‘움직임은 주의를 끄는 강한 시지각의 대상으로 환경의 여러 조건들 속에서 변화를 가져오며 변화는 행동의 반응을 필요로 한다.’고 하였다. 움직임을 갖고 있는 3D 애니메이션의 시지각 인지과정은 다음과 같다[3].

- ① 전체 인상, 무질서한 전체로서의 주변세계
- ② 각 개별적인 자극과 자극 성질들의 선택
- ③ 자극의 의식적인 관찰과 질서화
- ④ 자극의 다양성 속에서 새롭고 작은 통일체들의 발견
- ⑤ 부분들의 동렬화
- ⑥ 자극의 다양성 속에서 질서의 발견과 실현
- ⑦ 근본적으로 무질서하게 보이던 전체가 질서 있고 포괄적인 전체로 인지

#### 2. 계슈탈트 시지각 이론의 적용

##### 2.1 프레그넌츠(Prägnanz)의 법칙

어떤 형태든지 가장 단순한 구조로 지각하려는 경향을 말하며 베르트 하이머(Wertheimer)에 의해 형은 좋은(good) 형태(Figure)로 지각된다고 하였다. 여기서 좋은 형태란 단순하고 안정적이며 보기 쉬운 형태이다. 즉, 구조적인 형태를 유지하면

서도 가장 간결한 원형, 삼각형, 사각형으로 인지되어진다. 도형의 불규칙성이 클수록 프레그넌츠의 원리에 의해 입체감은 강하게 된다[4].

영화에 삽입되는 3D 애니메이션 제작시 장면의 이미지를 부각시키기 위해서 사실성과는 거리가 있지만 시점을 높이거나 낮추어서 강한 입체감을 자유롭게 표현할 수 있으므로 이러한 법칙이 충분히 활용되어질 수 있다.

##### 2.2 바탕과 도형(Background & Figure)의 법칙

어떤 대상의 윤곽선에 의해 자극으로 화면이 두 영역 즉, 바탕과 도형으로 나뉘고 이 두 영역의 형은 동시에 관찰될 수 없다는 사실에 기인한다. 물체와 모양으로 인지되어지는 부분을 도형 또는 그림으로 보고, 그 외 배경부분을 바탕으로 인식하는 것이다. 대상이 일정한 환경을 가지고 긴밀하게 짜여 있고 충실한 내용으로 비교적 강한 인상을 줄 때 이를 형태 또는 도형이라 하며 이에 비해 짜여져 있지 않고 공허하며 비교적 약한 인상을 줄때 이것을 배경이라 한다.

영화에서 3D 애니메이션을 적용하는 경우는 촬영된 영상을 ‘바탕’으로 하여 ‘도형’을 제작하는 경우가 대부분이지만 ‘도형’을 인지시키기 위한 ‘배경’을 제작하는 두 가지의 경우가 모두 포함된다 할 수 있다.

##### 2.3 군집의 법칙

###### 1) 유사성의 법칙

인간의 뇌는 가능한 단순한 자극 형태를 유지해서 즉시 인식할 수 있는 가장 간단한 형태로서 의미를 전달하기를 원한다고 생각한다. 그러므로 집중하기 위해서는 가장 간단하고 안정적인 형태를 선택하게 된다. 이것은 원이나 삼각형, 또는 정사각형 등 가장 기본적인 모양의 중요성을 설명하며 단순성이나 규칙성과도 서로 통하는 말이다. 또한, 서로 가까이 있는 것들을 보다 큰 단위로 묶으려는 경향이 있으며 이는 서로 유사한 자극끼리는 더 잘 구성되어 인식되어지는 것이다.

###### 2) 근접성의 법칙

근접성이란 우리의 두뇌가 멀리 떨어져 있는 두 물체보다도 서로 근접해 있는 물체들을 밀접하게 연관 시킨다는 것이다. 손을 잡고 가까이 서 있는 친구는 멀리 10m 멀리 떨어져 서 있는 사람보다 그 관계가 서로 밀접하게 연관되어 있는 것으로 보일 것이다. 인간은 가까이 있는 요소들을 서로 통합시켜 인식하려는 경향이 있다.

###### 3) 연속성의 법칙

연속성의 법칙이란 우리의 뇌가 선의 갑작스럽거나 급격한

움직임의 변화를 좋아하지 않을 뿐만 아니라 가능한 한 선의 부드러운 연속을 추구한다는 것이며 이 선은 단순히 일반적인 선일 수도 있고 세 네 개의 물체가 모여서 선을 형성하는 것일 수도 있다. 연속적인 선에 속한 것으로 보이는 물체는 그 선의 일부가 아닌 다른 물체와는 정신적으로 분리되어지므로 우리는 쉽게 연속선을 구분할 수 있게 된다.

#### 4) 폐쇄성의 법칙

인간은 그림에 불완전한 부분이 있을 경우 그것을 마저 채워 완전한 모양으로 완성시켜 인식하려는 경향(완결, closure)이 있으며 전체를 지각하지 못하면 불안하거나 긴장감을 갖게 된다. 지각은 항상 완전한 것, 전체 형상적인 것(total gestalten), 또 전형태적인 것(configurations)을 추구하는 경향[5]을 갖고 있기 때문이다. 폐쇄성은 개방성보다 강하게 작용한다. 영상에서 부분적인 물체가 보여진다 할지라도 이러한 폐쇄성으로 인하여 전체로 인식되어지는 것이다.

### IV. 디지털 애니메이션의 조형성

#### 1. 환영성

미디어 아트는 기본적으로 영상에 의존하며, 영상 자체는 창작적인 요소로서 그리고 단일 미디어로서도 작품성을 가진다. 디지털 기법이나 효과는 정적이며 상징적이고 은유적인 시공간의 창출보다는 역동적이고 관객의 지각을 자극하는 스펙터클한 환영성을 강조함으로써 발달되었다.

3D 애니메이션으로 구성된 디지털 애니메이션은 이러한 환영 이미지를 처음부터 컴퓨터상에서 만든 경우[6]이며 이는 가상공간에서 만들어지는 가상현실과도 밀접한 관계가 있다.

#### 2. 가상성

컴퓨터에 의한 화상재생의 중요한 특징들은 컴퓨터의 소형 화면 속에서 화상이 생성된다는 것이다. 오락적 형태의 학습과 정보가 쌍방향의 가능성을 제공하는 게임과 결합한 경우에는 모험과 갈등과 더불어 빠른 속도를 가진 가상적인 세계가 펼쳐진다.[7] 이러한 가상성은 회화의 상징적 이미지나 영화나 TV 화면의 가상성과 크게 다를 바는 없지만 시각 중심의 환영성에서 오감 중심으로 바뀌었을 뿐만 아니라 정신적 지각과 육체적인 반응을 통해서 현실감, 실제감, 현존감을 느끼는 다양한 상호반응 장치 등의 도움으로 정보교환의 공간은 더욱 실제와 가상 간의 경계를 와해하고 있다[8].

#### 3. 상호 작용성

컴퓨터 게임에서 관객은 미디어를 통해서 참여자나 사용자

의 제어나 조작 등으로 상호 의사소통을 강조한다. 시청각 환경에서 제공되는 이미지는 여러 가지 경로를 통해서 관객과 상호반응 하는데 여러 가지 형태와 차원으로 상호교류가 가능하다. 예를 들면 디지털 아트나 커뮤니케이션 아트는 종합 데이터 형식이 강한 집단적인 소통 형식으로 다:다의 상호작용을 통해서 표현할 수 있다.

#### 4. 공간성/시간성

3D 애니메이션에서의 시간성과 공간성은 우선 물리적인 절대시간과 절대 공간이 아니다. 컴퓨터에서 제공하는 공간은 환영적 공간으로 새로운 가상 환경을 끊임없이 만들어가는 사이버 공간이다. 이러한 장소는 실제와 허상, 센서나 인터랙티브 장치에 의해서 순간적으로 변하는 환영이나 소리에 반응하여 관객의 육체적으로 지각할 수 있으며 실시간 반응한다. 이러한 사이버 공간은 시각상으로 체험할 수 없었던 공간을 가시화하면서 현실을 확대하거나 재생산할 수 있다.

#### 5. 변용성

디지털 매체에서는 다른 매체로의 이전이나 다른 매체로부터의 전환이 매우 쉽게 이루어지므로 기존 매체와 친화적이라고도 할 수 있다. 3D 애니메이션의 구현은 적절한 전시 형태가 정해진 것이 아니고 유용한 모델도 없고 다양한 형과 유동적인 형식을 가진다. 디지털 기술과 개념적 다양성에 의한 미디어의 변용성은 예술작품의 전시나 수용 공간으로서 기존의 미술관이나 화랑의 공간 개념의 제약을 벗어나 인터넷상의 가상 공간이나 게임 모니터, 영화관 그리고 상업용 광고 전광판 같은 공공장소나 가상의 공간 안에서 표출을 가능하게 했다.

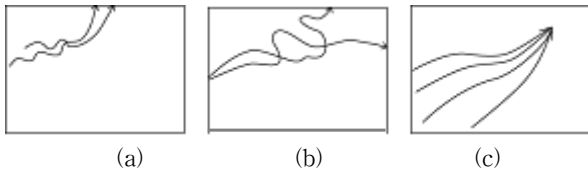
### V. 한국 영화 <웰컴투 동막골>에서 3D 애니메이션의 조형성

#### 1. 나비

영화의 다섯 군데에 걸쳐 여러 장면에서 나오는 나비는 동막골 사람들의 영혼을 지켜주는 수호신 역할을 한다. 폭격 후 눈 쌓인 모자 위를 맴돌다 날아간 나비 떼처럼 따뜻한 봄에 날아다니는 나비가 눈 내리는 겨울에 나타난 것은 현실성은 없으나 영화 흐름으로의 의미성을 강조하기 위함이다. 또한, '눈과 나비'의 설정은 '겨울과 봄', '차가움과 따뜻함', '경직과 부드러움'을 연상할 수 있으며 이러한 설정은 관객으로부터 초자연적인 상상을 유도하여 디지털 애니메이션의 환영성을 강조하였다 할 수 있다. 여기에서는 촉감적 대비뿐 아니라 감각적 대비를 엿볼 수 있다.

영화에 나타난 나비의 움직임을 보면 [그림 5]과 같이 주로

좌하에서 우상으로 이동하고 있으며 이동할 때에는 부드러운 곡선으로 우회하면서 이동한다. 회화에서는 선의 종류에 따라 신경질적이거나 행복한, 조용한, 흥분한, 우아한 등등의 수식으로 표현이 가능한[9] 반면, 컴퓨터 그래픽으로는 프레임 안에서 물체가 갖고 있는 선 이외에 자유로운 움직임의 속도와 방향으로 효과와 기대에 대한 수식을 표현할 수 있다. 이처럼 일정한 매체를 중심으로 원하는 방향으로 원하는 만큼 회전할 수 있었던 것은 디지털 애니메이션이 공간성과 시간성에 자유롭기 때문이다. 군집을 이루어 날아가는 (c)의 경우에는 나비가 영상화면의 외부로부터 날아오는 것이 아니라 화면의 중간에서 생성되고 있음에도 불구하고 정상적인 궤적으로 날아가는 느낌을 받는데 이는 시지각의 인지과정에 있어서 무질서하게 보이는 전체가 질서 있고 포괄적인 전체로 인지되기 때문이며 자연스런 움직임으로 받아들여진다.



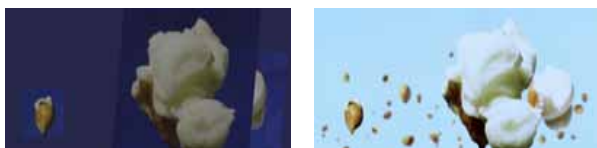
▶▶ 그림 5. 나비의 움직임

## 2. 팝콘

옥수수가 폭발하여 팝콘이 되는 장면은 실제의 현상이라고 보다 영화만이 가질 수 있는 의미 전달 방법이다. 딱딱한 옥수수 알이 부드러운 팝콘이 되어 서로의 얼굴과 땅에 떨어지면서 ‘대치와 화해’, ‘불안함과 편안함’의 대비를 극대화시키는 매개체로 사용되었다.

[그림 6]에서 앞에 가까이 보이는 세 알은 실사이며 나머지는 모델링 된 애니메이션이다. 깊이감을 주는 간단한 방법으로 중첩을 들 수 있다. 중첩이 다양한 크기감과 병행되면 공간감이 커지는데 여기서는 같은 크기의 팝콘 알이지만 관객의 눈에 직접 보이는 근거리의 것은 실사로 처리하면서 원거리의 것은 실제보다 충분히 작게 하여 중첩시킴으로써 강한 깊이감을 주었다.

리듬감은 움직임에 대한 이동 뿐 아니라 변화에서도 느낄 수 있다. 정지해 있는 팝콘이 스스로 변화됨으로써 통쾌한 리듬감을 느낄 수 있다. 3D 애니메이션은 이러한 비사실적인 것으로부터 미지의 세계에 대한 환영성을 느끼도록 표현할 수 있다.

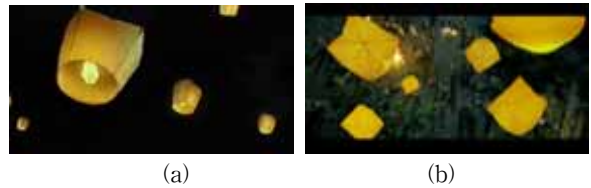


▶▶ 그림 6. 팝콘

## 3. 풍등

조명의 의미를 넘어서 화해의 장소로서의 공간적인 판타지를 연상할 수 있는 풍등을 원하는 방향대로 원하는 높이까지 원하는 속도로 일정하게 띄우는 일은 쉽지 않을 것이며 3D 애니메이션의 제작은 바로 이러한 걱정과 문제를 손쉽게 해결하였다. 형태를 가장 단순한 구조로 이해하려는 프레그닌츠의 법칙에 의해서 [그림 7]의 (a)는 (b)보다 입체감이 돋보인다. 이 풍등의 장면은 크기나 형태 이외에도 밝기나 색채, 방향과 속도의 유사성이 모두 적용되어 있어 하나의 군집을 이룬다.

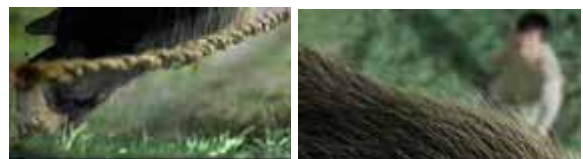
밤에 행해지는 풍등 축제에서 풍등의 빛은 밤과 대비를 이루고 있으며 이 밝음의 형태는 영상에서 강조되어 보여진다. 또한 사람들이 수평으로 걸어 다니는 반면, 풍등은 수직으로 하늘로 올라가고 있어 방향성에 대한 대비도 알 수 있다. 방향성을 살펴보면, 수직 방향은 수평선보다 역동적이며 흥미를 유발시킨다. 낮은 곳에서 높은 곳으로 이동하는 것은 밝고 건강하며 긍정적인 의미성이 강해져서 상승, 성장, 희망, 미래 등의 인상을 준다[10].



▶▶ 그림 7. 풍등

## 4. 멧돼지

화면의 2분의 1내지 4분의 1을 차지하며 [그림 9]와 같이 관객의 가장 가까운 시점에서 보여 지는 멧돼지의 다리나 털이 수북한 몸통부분마저 과감하게 3D 애니메이션 처리를 한 것은 CG의 기술력에 대한 믿음이고 관객에 대한 믿음이었다고 할 수 있다. 더군다나 슬로우로 처리됨으로 해서 관객은 비사실적인 것에 대해 충분히 지각할 시간이 있었음에도 불구하고 부분적 애니메이션의 비사실성보다는 내용전개에 몰두하여 이 부분에 대한 CG의 표현력이 크게 이슈화되어 있지는 않다. 이것은 항상 완전하면서 전형태적인 것을 추구하는 게슈탈트 이론에 의해 다리나 몸통의 일부분으로도 방금 전 달려온 험악한 멧돼지임을 연상하면서 스토리 전개에 몰두할 수 있기 때문이라 할 수 있다.



▶▶ 그림 8. 멧돼지

## VI. 결 론

미디어의 발달로 인해 표현의 영역이 더욱 더 넓어진 영화 예술 분야에 있어서도 첨단 기술이 결합된 디지털 영화가 도입됨으로써 표현 방식 뿐 아니라 소비양식과 영화의 제작 방식을 새롭게 바꾸어 왔다. 특수효과를 이용하는 방식에는 여러 가지가 있지만 그 중 3차원 컴퓨터 그래픽스를 이용한 방법에는 애니메이션 이 외에 메타몰포시스나 파티클 시스템, 프랙탈 모델링, 모션 캡처 등이 있다.

본 논문에서는 영화에 삽입된 디지털 애니메이션이 한국 영화에 본격적으로 사용되어지면서 관객의 몰입과 함께 최고의 흥행을 이룬 영화 <웰컴투 동막골>의 3D 애니메이션의 조형성을 조형의 원리와 게슈탈트 이론에 근거하여 살펴보았다. 이러한 조형적인 요소가 영화의 애니메이션 표현에 있어서도 더욱 강조되고 있으며 영화 <웰컴투 동막골>에서처럼 제작자의 의도에 따라 실사에서 느낄 수 없는 환영성이나 가상적인 세계를 이끌어 갈 수도 있으며 이는 촬영상의 공간의 제약을 받지 않는 자유로운 공간성이 적용될 수 있음을 알았다. 또한, 각각의 대상에 전체성을 부여하며 완결을 필요로 하는 게슈탈트 이론에 의해 부분적이거나 미흡한 애니메이션의 설정일지라도 영화의 의미를 파악하고 이해하는 역할을 충분히 할 수 있다는 것을 알 수 있었다.

### ■ 참고 문헌 ■

- [1] 이충희, “디지털영상의 제작과정과 현황분석”, 석사논문, p.40, 2004.
- [2] 민경우, 디자인의 이해, p.29, 미진사, 1995.
- [3] 함혜연, “모션그래픽 움직임의 시지각 효과 연구”, 석사논문, p.29, 2004.
- [4] 사토루 후지, 미와 조형의 심리학, 조형사, p.16, 1999.
- [5] 김춘일, 박남희, 조형의 기초와 분석, 미진사, p.100, 1996.
- [6] 이중한, “새로운 예술 형식으로써 디지털 애니메이션의 환영성에 관한 연구”, 석사논문, p.48, 2005.
- [7] 랄프 슈넬, 강호진 이상훈 주경식 육현승 역저, 미디어 미학, p.432, 2005
- [8] 김규정, 미디어 아트와 조형적 요소, 기초조형학회, p.48, 2005.
- [9] 데이비드 A. 라우어, 스티븐 펜탁 조형의 원리, 이대일 역, 예경, p.114, 2004.
- [10] 함혜연, “모션그래픽 움직임의 시지각 효과 연구”, 석사학위논문, 2004, p.43, 50