

삼

김성남

(에원대학교 만화영상과 교수)

<초록>

실험 애니메이션의 성격을 지닌 스톱모션 애니메이션의 장르로서 상업성 애니메이션과 기존의 영화 애니메이션에서 탈피하여 작품성과 앞으로 개척해야 할 우리 애니메이션 학계의 당면 상황을 인식하고 작품제작에 중점을 두고 있다.

이 작품은 나의 길이라는 주제로 개인의 인생을 축으로 내가 살아온 과거와 현재 다가올 미래의 불확실성을 컨셉으로 하여 애니메이션을 전공하는 학생과 대중에게 쉽게 다가설 수 있는 있도록 하였다. 표현기법은 앞서 말한 바와 같이 스톱모션 방식으로 재즈와 모던 클래식을 바탕으로 큐시트 하였으며, 창의적인 상황에 부합되는 소싱(Sourcing)과 싱크(Sync)로 믹싱(Mixing) 작업을 하여 현대적이면서 감각적인 면을 강조하는 등 표현재료는 콘테와 색연필을 사용하여 애니메이션이 한 컷 한 컷의 작품이라는 예술의 개념적 문제에 접근 일러스트로 작품화하였다.

작품 내용으로는 객관적 세계에 대한 인식의 문제를 이야기하고 다양한 입장과 생각을 표현하였으며 또는 주체가 바라보는 대상을 통해 그 주체를 묘사하기도 한다. 따라서 대상에 비증을 두는가 하면 보는 주체에 비증을 두기도 하였다. 인간 개인이 걸어온 발자취를 형상화시켜 재해석하였으며, 이 작품을 통해 자신의 삶을 직·간접적으로 재해석하여, 관객이 자신을 되돌아볼 수 있고 미래를 직시하도록 꾸몄다.

I. 제작배경

개인이 살아가는 삶이란 주제를 가지고 이야기를 표현하고자 하였으며 일상 속에서 자신이 주인공이고, 연극으로 보면 무대의 주인공은 바로 본인이다. 과거와 현재 다가올 미래에 대한 근원적인 문제를 재해석하여 작품을 통해 개인의 내적 문제의 갈등을 표현하는 것에 중점을 두고 있다.

기존의 전통적 셀 애니메이션과 디지털 애니메이션에 있어 새로운 탈출구를 찾고자 실험적 애니메이션 장르를 선택하였고, 작가의 내면적 의식을 표현함으로써 한 컷 한 컷을 작품이라는 예술적 표현방식을 채택하여 스토리를 전개해나가면서 애니메이션을 하는 학생과 대중에게 쉽게 다가설 수 있도록 하였다. 또한 카툰, 일러스트기법으로 주인공 캐릭터와 배경이 분리될 수 없으며 항상 창의적으로 미래의 방향 설정을 내포하였다.

카툰 일러스트로 표현하게 된 배경은 어떤 장면이 인상깊게 느껴지는 데에는 한 컷마다의 상징적인 예술적 의미를 부여하고 있으며 보는 이로 하여금 스스로 느낄 수 있도록 함이다. 인간이 세상을 입체적으로 볼 수 있는 것은 두 개의 눈을 가지고 있기 때문이고 따라서 사고하고 인류가 발전하는 것이다. 이

기본에 충실하려고 다소 시간이 소요됨을 감수하고 매장마다 일러스트화하여 제작하게 되었다. 육체와 정신의 경계와 모순을 뛰어넘고 보다 차원 높은 가치를 위해 나아가야 하는 것을 제시하였으며 시점의 전이를 통해 객관적 세계에 대한 인식의 문제를 이야기하고 다양한 입장과 생각을 묘사하였다. 관객에게 판단할 수 있는 사고의 자유를 주는 것이다.

II. 전개방식

1. 이론적 측면

애니메이션에 있어 앞으로의 방향제시를 위해서는 과거의 애니메이션을 정확히 이해해야 하며 시대가 요구하는 다양한 제작활동이 이루어져야 한다. 더 이상 상업적이고 일사적인 요구에 따른 제작물에 그쳐서는 발전을 기대할 수 없다. 따라서 대중에게 예술의 장르로서 자리매김을 하기 위해서는 새로운 장르의 도전과 인종과 국가를 넘어 어필될 수 있는 탄탄한 연출력과 마케팅 전략이 필요하다. 그렇지 않으면 기존의 제작물의 주수 방식에서 크게 나아질 것을 기대 할 수 없다. 애니메이션에 있어 표현에만 그쳤던 과거에 있어 요즘에는 문학(시나리오), 새로운 연출, 다양하고 웅장한 사운드가 동반되고 있다는 것이다.

문학, 음악, 미술이라는 종합 예술로서의 과제를 안고 있으며 기존의 만화라는 국한된 주제와 소재에서 탈피하여 움직임의 표현을 예술화시키는 애니메이션으로서의 장르를 개척해야 할 절실한 현실에 직면해 있는 것이다.

이번 작품에 있어서 이러한 면을 재해석하는 등 보는 것에서 생각하는 것으로 전환을 모색하려 하였다. 따라서 관객이 보고 판단하고 결론을 내릴 수 있도록 유도하였으며, 사고의 탄력성을 요구하는 연출과 시나리오를 바탕으로 일러스트 기법을 사용하였다. 또한 사운드 역시 단순하고 기존의 음악을 이용하는 정도에 그치지 않고 창의적인 상황에 부합되는 것에 중점을 두고 있다.

2. 제작측면

직접제작 전과정을 총괄해 봄으로써 시나리오, 스토리보드, 캐릭터설정, 원, 동화 컬러링작업, 디지털 영상, 음악, 음향편집을 통해 총체적인 통합된 이미지를 만들려고 주력하였다.

가. 시나리오와 스토리보드

우리는 어린 시절(유년~청소년기) 누구나 위대한 어른이 될 것을 꿈꾼다.

그러나 완전한 성장체가 된 지금의 우리의 모습은 어떻게 보여질까?

어쩌면 우리의 의지, 꿈, 이상과는 거리가 먼 인간의 모습으로 존재하고 있는 것은 아닌지…….

그리하여 많은 아쉬움과 회한을 남긴채 또 다시 꿈꾼다.

우리의 미래는 좀 더 아름다운 나날이 되길…….

이 작품을 크게 2개의 Scene으로 구성되어 있다.

·SC 1: 과거 어린 시절의 회상 SC으로 구성.

황금비율을 적용한 가장 안정되고 편안한 Angle을 사용하여 관객으로 하여금 순수한 어린 시절의 꿈을 느낄 수 있게 화면을 구성하였다.

·SC 2: 현재 우리가 당면한 현실의 문제로 구성

기하학적, 실험적 Angle을 통해 현실의 갈등과 모순, 암울하고 답답한 화면을 구성하였다.

이 두 Scene을 통해 관객으로 하여금 인생의 여정에서 누구나 한번쯤 느꼈을 삶의 질곡(기쁨, 슬픔, 분노, 증오, 죽음, 좌절, 갈등)과 미래에 대한 인생의 숙제를 통찰해 보고 인생에 대해 다양한 판단과 자유로운 결론을 내릴 수 있도록 하였다.

나. 제작기법

인생에 대한 다각적인 사고를 유도하기 위해 한 컷 한 컷마다 상징적, 함축적, 예술적 의미를 담도록 스톱 모션 애니메이션에 카툰 일러스트 화풍을 가미하여 카툰 일러스트 애니메이션을 시도하였다.

한 장의 그림을 조금씩 그려가면서 완성되는 과정을 스톱모션 애니메이션 효과를 가미하여 일러스트 표현기법으로 관객이 쉽게 이해하고 접근할 수 있도록 유도하였으며, 콘테와 파스텔 색연필을 주재료로 하여 현대적인 재즈풍과 모든 클래식을 음향을 라이브러리 하여 창의적인 상황에 부합되는 작업에 주력하였고, 작품의 특성상 한 권의 책을 쓰듯 작가주의에 입각하여 한 장 한 장 수작업하는 수고로움을 피할 수 없었다.

다. 캐릭터, 배경, 소품설정

이 작품의 전박적 화면 구성은 이미지를 전달하는 상징적 영상언어로 묘사되어 있다. 캐릭터, 배경, 소품이 추가 되는 작품이 아니며 화면 전체의 이미지전달을 목적으로 제작하였다. 그래서 캐릭터나 배경, 소품은 복잡하지 않으며 화면에서 주는 지루함을 없애기 위해 카툰적 이미지와 다양한 캐릭터를 동반하는 등 실험적인 요소를 채택하였고, 이미지나 내용전달에 있어서 시각적 효과를 통해 보는 것에 그치는 것이 아니라 작품을 보고 판단과 사고는 관객으로 하여금 다양한 결론을 내릴 수 있도록 유도하는 범위 내에서 단순하게 설정하였다.

라. 원, 동화 칼라링 작업

화면 움직임의 주축이 되는 원화작업은 라인 테스트를 거쳐 수차례 수정작업을 통해 완성도를 높였으며 동화와 칼라링 작업은 많은 인내, 끈기와 열정을 요했다. 특히 칼라링 작업은 Drawing 한 장 한 장 모두 콘테와 파스텔 색연필을 주재료로 수작업하였기에 애니메이션 작업의 한계를 느끼게 하였다.

S 1: 어린시절의 정경은 밝은 파스텔 색조로 인상과의 회화적 색채감을 가미하여 밝고 빛나는 어린시절을 묘사했고

S 2: 현재의 정경은 좌절과 빈민, 갈등을 효과적으로 묘사하기 위해 무겁고 어두운 콘테의 색감을 사용했다.

마. 디지털 영상, 음향편집

스톱 모션 카메라에 담은 전과정을 보다 더 효과적으로 전달하기 위해 영상 편집 과정을 거친 후 영상 화면에 맞춰 사운드 트랙과 음향효과를 삽입하였다.

과거 어린시절(유년-청소년기)은 단조로운 리듬의 맑고 경쾌한 음악을, 현재 중년기의 화면은 재즈, 클래식의 원숙하고 아름다운 음악을 삽입하여 꿈이 성장해 가는 과정을 상징적으로 표현하였다.

중년의 화면과 상반된 음악을 사용하여 현실과 꿈의 대조를 이루려 했다. 즉, 음악은 꿈과 이상의 성장을 대변하고 화면은 꿈(이상)이 퇴색해 버린 인간의 현실을 반영하여 이상과 현실속에서 늘 갈등하는 인간의 모습을 보여주려 하였다.

3. 작품사진



제목: 나의 길
크기: 59×64cm/ 재료:콘테, 색연필/
제작년도: 2001.

3. 향후방향

애니메이션에 대한 지나친 상업성, 경제성의 원리는 오히려 애니메이션의 무한한 잠재력 가능성을 저해하는 요소가 될 수 있다.

애니메이션에 있어 장르의 다양함 속에 우리 학계에서는 앞으로의 방향을 제시해 주는 다양한 작품 활동이 이루어져야 하며 이에 따른 독립 애니메이션의 부흥이 일어나 함에도 불구하고 대중에게 쉽게 다가가지 못하는 점은 아직도 풀어야할 문제들이 많다는 것을 제시하는 단면이기도 하다. 특히 학계에서 작품의 왕성한 활동을 바탕으로 미래의 애니메이션의 반석을 다져야 한다. 애니메이션이 황금알을 낳는 거위로 비유되지만 아직도 실질적인 후원이나 지원은 일부에 국한되고 있는 실정이며, 작품성이나 연구 투자면에서는 턱없이 부족하고 미비한 실정임을 부인할 수 없다. 이제 애니메이션에 종사하는 모든 사람은 누구 먼저 할 것 없이 불굴의 노력이 절실할 때이며 애니메이션이 영상언어를 통해 대중을 감동시키고 세상을 변화시키는 순수 종합 예술로서 자리매김할 수 있도록 학계의 노력이 절실히 요청된다.

참고문헌

- N. 네그로폰테, 『디지털이다』, 박영률 출판사, 1996.
Randall P. Harrison, 하종원 역, 『만화와 커뮤니케이션』, 이론과 실천, 1989.
리처드 테일러, 한창완 역, 『애니메이션 제작기법의 모든 것』, 한울, 1999
스티븐 디케즈, 김학순·최병근 역, 『영화 연출론』, 시공사, 1998.
이영흠·홍석경, 『영상학 개론』, 참 미디어, 1999.
잭 엘리스, 변재란 역, 『세계 영화사』, 이론과 실천, 1988.
프로이트, 김영중 역, 『프로이트 예술미학 분석』, 글벗사, 1995.
필립툼슨, 김영무 역, 『그로테스크』, 서울대학교 출판부, 1986
한창완, 『애니메이션의 경제학, 커뮤니케이션북스, 1998.
황선길, 『애니메이션의 이해』, 디자인하우스, 1999.