

# 관찰

김정연

(공주영상정보대학 애니메이션과 교수)

## <초록>

제작자의 작품세계에서 표현하고자 하는 시각적 언어를 감상자의 느낌과 제작자의 시점을 통해 시각적 커뮤니케이션이 이루어지도록 하고자 한다.

인간의 시각화의 차례를 역순(feed back)으로 표현하여 시각화된 2차원의 이미지 이전의 3차원에서 관찰할 수 있는 시점에서의 다양한 관찰의 시점을 제시하고자 한다.

시각적 요소들을 관찰자의 시점에서 시각적 이미지로 형성되기 이전의 관찰자의 시점에서 볼 수 있는 시점 중 4가지 시점에서의 관찰을 제시하여 시점의 표현을 관찰하고자 가능한 한 효율적인 동작으로 연구하여 제작하고자 한다.

## I. 제작배경

애니메이션은 100%의 의도이다. 흔히 애니메이션에 있어서 쉽게 간과하는 것이 하나 있다면 영화와 비슷하다라고 생각하는 것일 것이다. 특히 실사영화와……. 그러나 조금만 생각을 해보면 애니메이션은 100%의 의도로 만들어지는 것을 알 수가 있다. 예를 들면 실사영화에서는 의도치 않게 좋은 화면이 나올 수도 있겠지만 애니메이션에는 의도한 만큼, 정성을 들인 만큼 딱 그 만큼의 결과가 화면으로 나오는 것이다. 보여지는 화면에서 개인적인 촬영감독의 자질에 따라 영화자체가 많은 영향을 받지만 애니메이션은 제작자의 사전 기획, 의도에 따라 작업되어지기 때문에 제작자의 시각적인 표현능력이 중요한 부분이다. 따라서 애니메이션제작에서는 시점에 대한 관찰의 연구가 필요하다.

제작자의 작품세계에서 표현하고자 하는 시각적 언어를 감상자의 느낌과 제작자의 시점을 통해 시각적 커뮤니케이션이 이루어지도록 하고자 한다.

## II. 전개방식

### 1. 이론적 측면

인간의 지각적 지식은 3차원의 세계를 움직이면서 접하는 경험을 통해 얻어진다. 이러한 지각적 정보

는 경험을 통해 습득되며 이는 움직임이라는 경험으로 3차원의 지각능력이 그림공간으로 이동되면서 2차원의 이미지로 인식되어 시각적으로 보여진다. 영상물의 이미지가 2차원적으로 나타난다 하여도 모든 프레임(frame)에는 깊이감을 주도록 장치되어 있고 이를 통해 인간은 2차원적 표현을 행동의 움직임을 담고있는 공간으로 이해한다. 인간은 선, 모양, 밝은 점, 컨트라스트, 색에 의해 2차원 스크린의 표면을 보면서 오브젝트와 공간을 인식할 수 있도록 하는 장치에 반응함으로써 3차원의 공간을 인식하게 된다.

시점의 움직임과 변화가 강력한 스토리텔링 효과를 가지고 있기 때문에 애니메이션에 있어서 중요한 역할을 가지고 있기 때문에 카메라의 위치가 시점을 대신한다. 카메라의 시점과 구도의 샷의 유형들은 카메라의 위치와 방향에 의해 정의된다. 시점을 움직이려면 카메라의 위치와 방향에 변화를 주어야 한다. 컴퓨터애니메이션에서의 카메라워킹은 관찰자가 2차원 이미지화 만들기 이전의 3차원으로 지각하고 관찰할 수 있는 역할을 한다.

이번 연구를 통해 인간의 시각화의 차례를 역순(feed back)으로 표현하여 시각화된 2차원의 이미지 이전의 3차원에서 관찰할 수 있는 시점에서의 다양한 관찰의 시점을 제시하고자 한다.

## 2. 제작측면

시각적 요소들을 관찰자의 시점에서 시각적 이미지로 형성되기 이전의 관찰자의 시점에서 볼 수 있는 시점 중 4가지 시점에서의 관찰을 제시하여 시점의 표현을 관찰하고자 가능한 한 효율있는 동작으로 연구하여 제작하고자 한다.

디테일 스케치 등을 통한 단순화시킨 인체의 모델링을 제작한다.

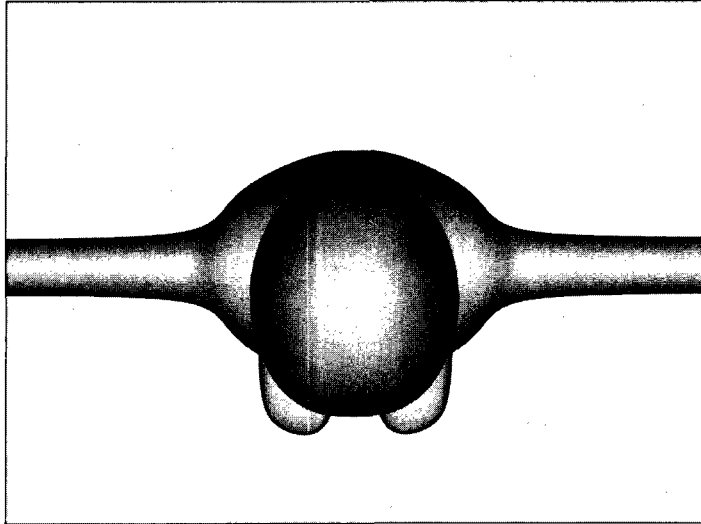
좌우 팔을 반대 방향으로 동시에 대칭으로 움직이도록 하며 동작의 부담을 발이나 다른 신체의 부위에 분담을 시켜 양손의 부담을 줄인다. 급속한 방향의 전환이 있는 직선적인 동작은 피하고 원활하게 곡선을 그리는 듯한 동작으로 표현하고 관절과 일련의 잘 링크된(관절 등이 부드럽게 움직일 수 있는) 모델들을 보이도록 한다. 머리 애니메이션에 주의하고 팔다리의 움직임 등에서 잘 스크립트되고, 자연스러운 워킹 사이클 등을 보여주도록 애니메이션한다.

3차원 관찰시점을 3D 애니메이션 소프트웨어로 상징화하여 desktop에서 볼 수 있는 화면의 view에 의해서 top view, front view, left view, perspective view를 렌더링한다.

text의 처리와 렌더링한 프레임의 연결이 자연스럽도록 효과를 주고 매 화면마다의 편집을 어도비 프리미어(Adobe Premiere)를 통해 편집한다.

6" 모니터 4대를 설치하여 상영한다.

### 3. 작품사진



제목: 관찰

크기: 720X480 pixel/ 재료: VHS/ 제작년도: 2001.10.

### III. 향후방향

환경(environment)과 맵핑(mapping)과 배경음악(sound)을 배제하며 풍부한 동작으로써 모든 것을 전달하고자 한다. 암시, 추상, 상징 등을 포함하고 있어 그 동작의 해석이 다양성에 있고, 모든 주제를 관객에게 전달할 수 있다. 애니메이션은 2차원에서 3차원에 이르기까지의 시각적 다양성을 가지고 표현할 뿐만 아니라 그 밑에 깔려 있는 동기, 의문, 암시, 문제 등을 함께 다룬다.

감상자에게 적극적인 상상력을 동원하여 각자의 기호로 이해할 수 있도록 하고자 했다. 전달하고자 하는 주제나 관점을 일방적으로 감상자에게 보여주는 것이 아니라 감상자의 또 다른 상상력을 각자 영상물에 대입시켜 자기화시키는, 제작자와 감상자의 공동 창작으로 완성되는 영상물로 표현하고자했다. 감상자가 늘 어떤 것에 대해 설명하기만을 바라는 것이 아니라 감상자의 주관적 느낌으로 받아들이게 하고자 하는 의도이다.

이러한 의도와 제작과정에 있어서 3차원 애니메이션의 표현이 감상자가 단순한 테크닉만을 위주로 감상하는 것이 아니라 다양한 제작과 감상이 이루어지길 바라는 의도에서의 한가지 제안이 되길 바란다.

## 참고문헌

- 피터 와드, 『영화·TV의 화면구성』, 책과길, 2000.  
『디자인사전』, 안그래픽스, 1994.