

애니메이션영화 쇼트에 대한 실증적 연구: <더킹>과 <물란>을 중심으로

김정현*

- I. 서론
- II. 분석을 위한 기준
 - 1. 용어의 정의
 - 2. 연구대상
- III. 작품분석
- IV. 결론

I. 서론

국내 애니메이션은 유례를 찾아보기 힘들만큼 양적으로 급속히 팽창하여 국내외 많은 사람들의 주목을 끌었다. 그러나 이러한 양적 성장에도 불구하고, 애니메이션영화에 대한 국내 연구들은 캐릭터 디자인과 산업적인 측면에서의 메커니즘을 규명하고 그 문제점과 개선방향을 모색하는데 많은 비중을 두고 있다.¹⁾ 반면 극장용 애니메이션영화에서 기술적 문제를 체계적으로 분석한 연구는 찾아볼 수 없었다. 이것은 아직까지 국내 극장용 애니메이션영화에 대한 실증적이고 세부적인 연구가 부족하다는 것으로 볼 수 있다. 이에, 본고는 기술적 문제에 대한 하나의 접근으로 쇼트(shot)의 사용에 관하여 실증적으로 비교 분석하고자 한다.²⁾

첫째, 쇼트 분석에서 모든 극장용 애니메이션영화를 본 고의 분석 대상으로 하기에는 그 한계를 가지게 됨으로 표준화된 영화에서 나타나는 몇 가지 규범³⁾을 적용하여 그 기준에 적

* 세종대학교 만화애니메이션학과 겸임교수.

1) 박기수, 애니메이션 서사의 특성 연구, 한양대학교 대학원 박사논문, p.5.

2) 미학에 있어 실험의 가치에서 새로이 나타나는 학문은 차례차례 실증적으로 따지는 모든 방법을 요구하는 것으로 보았다. 랄로(Chares LALO), 박주원 역, <미학 입문>(서울: 예전사), 1975.

합하다고 판단한 <더킹>과 <물란>⁴⁾을 대상으로 하였다.

둘째, 두 작품을 실증적으로 연구하기 위해서는 이론서⁵⁾에 준거하여 용어의 기준을 정리하고 이를 토대로 자료를 조사하였다. 이렇게 조사된 자료를 부호화(Coding)하여, 통계 프로그램인 SPSS 10.0(PC Version, Crosstabulation Analysis)⁶⁾로 독립성(獨立性)을 검정(檢定)하였다. 이것은 쇼트의 사용방법에서 객관적이고 양적인 방법으로 따져 집합적인 통계를 만들어 두 영화를 상호 비교 분석하였다.

어떤 방법론이라도 영화의 모든 측면을 설명할 수 없음을 기존의 영화이론에서도 마찬가지이다. 본 연구 또한 <더킹>과 <물란>의 모든 것을 거론하고 밝힐 수는 없지만 이러한 실증적 연구를 통하여 쇼트의 특성을 고찰하는 것에 중요한 의미를 두었다.

-
- 3) 첫째, “1. 대중성에 기반을 둔 표준화된 스타일이다, 2. 기본 형식과 관심은 스토리를 말하고 있다, 3. 통일성이 영화 형식의 기본적 특성이다, 4. 사실적이고 자연스러운 것으로 보인다, 5. 스토리의 불가시성과 연속성의 기법들을 통하여 인위적이라는 것을 감추는 데 노력한다, 6. 이해하기 쉽고 애매하지 않다. 계급과 국가를 초월하여 감정에 호소력을 가질 것.” 둘째, 스토리의 전개과정으로 “1. 등장인물과 배경설명, 2. 사건의 양상, 3. 사건의 시작, 4. 주인공의 목표설정애 따른 감정의 반응, 5. 사건의 복잡화, 6. 결과, 7. 결과에 대한 반응이 있을 것.” 이러한 형식을 가지는 영화에서 2D 애니메이션으로 그 한계를 정하였다. 데이비드 보드웰 외(David Bordwell, Janet Staiger and Kristin Thompson), *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*(London: Routledge, 1991), p.3. 브레니건 웨드워드(Branigan, Edward), *Narrative Comprehension and Film*(London: Routledge, 1992), p.170.
 - 4) 국내 극장에서 1995년 이후 발표된 2D 애니메이션영화에서 <더킹>과 <물란>은 관객동원에서 가장 두드러진 차이점을 보이고 있다. 이러한 차이점은 본 고의 실증적 연구에서 구체적인 결과를 보일 수 있다고 판단되었다. 1995년 <토이스토리>, 관객 332,416명. 1996년 <아기공룡 둘리>, 관객 126,872명. <토이스토리 2>, 관객 317,994명. <노틀담의 꼽추>, 관객 340,485명. 1998년 <물란>, 관객 771,194명. 2000년 <컨드레스>, 관객 7,128명. 2001년 별주부 해로, 관객 7,516명.<더킹>, 관객 5,800명. <마리스토리>, 관객 50,900명. <Shrek>, 관객 2,830,000명. 2002년 <몬스터 주식회사>, 관객 252,200명, <공각기동대>, 관객 12,609명. <http://www.kofic.co.kr/movie/movie.asp>, <http://www.mct.go.kr>, <http://www.cjent.co.kr>
 - 5) 넬슨 신·한창완 공저, <애니메이션 용어사전>(서울: 한울, 2002). 김대중, <셀애니메이션 제작의 이론과 실제>(서울: 초록배, 2002). 이승구·이용관, <영화용어해설집>(서울: 집문당, 2000). 브라이언 르메이(Brian Lemay), 김정현 역, <애니메이션연출>(서울: 아트디자인, 2001).
 - 6) 교차분석은 명목 척도나 양적 자료를 가지고, 두 변수가 갖는 빈도를 구하고 실제 측정된 빈도를 비교함으로써 두 변수가 상호 독립적인지(관련이 없음) 혹은 상호 관련성이 있는지를 카이자승(Chi-square test)을 실시하여 검정하는 방법이다. 유의수준(P<.05)을 설정하여 .05보다 P값이 적으면 상호 유의미한 차이가 있다고 설명하는 것으로, 즉 관련성이 있다는 것이다.

II. 분석을 위한 기준

애니메이션영화는 공간형태에 따라 제작방식에서 차이를 가지게 된다. 이것은 2차원과 3차원의 공간형태로 구분될 수 있는 것으로 이에 본 연구에서는 2차원의 공간형태를 가지고 있는 2D 애니메이션이라는 특성을 가진다. 2차원의 공간형태는 카메라 촬영에서 3차원에서 다루어지는 것과 매우 다른 부분을 가지고 있는 것이다.

2차원의 공간형태는 X, Y, Z라는 3개의 축을 따라 일어난다. X, Y, Z는 각각 수평, 수직, 사선, 비례, 움직임 등을 이용하여 로스트럼 카메라(Rostrum Camera)⁷⁾로 촬영하게 된다. 이러한 기능적 변수로서 X축과 Y축을 따라 움직이는 운동은 Z축의 움직임보다 변화가 적은 반면, Z축이나 XY축의 움직임은 장면화에 많은 변화를 가지게 한다.⁸⁾ 이러한 2D 애니메이션영화에서 쇼트의 기술적 특징은 매우 중요한 역할을 하게 된다. 그러나 아직까지 국내에서는 쇼트에 관한 용어의 세분화된 기준점이 없었다. 이에 본 연구에서는 용어의 세분화된 기준을 본 연구자가 필요에 따라 이론서를 참고하여 다음과 같이 정리하였다.

1. 용어의 정의

본고에서 두 영화를 분절화⁹⁾하기 위해서 시퀀스(Sequence)는 스토리 특정부분의 내용이

7) 고전적인 방식으로, 카메라의 기능으로는 단일 노출이나 점차적 노출의 변화, 필름의 정방향 촬영과 역촬영 등을 할 수 있고, 카메라의 상하 움직임(Truck-In, Out)과 레지스트레이션 시스템(Registration System), 페이즈 스케일(Phase scale)을 갖춘 오픈링 셔터(Opening Shutter), 페이드 인(Fade In), 페이드 아웃(Fade Out), 크로스 디졸브(Cross Dissolve), 와이프(Wipe), 아이리스(Iris) 화면전환, 애니메이션 아트워크를 직접 볼 수 있는 리플렉스 뷰파인더(Reflex Viewfinder) 등이 갖추어져 있다. 촬영을 위한 고정된 조명이 양쪽에 설치되어 있으며, 비례(Field)쇼트는 카메라와 장면화 사이의 거리에 따라서 이루어진다. 카메라가 피사체를 향해 다가붙거나 아니면 그 반대인 화면 또는 망원렌즈를 통한 특정 피사체의 포착도 해당된다. 장면화를 표현할 때 필드의 크기에 따라서 구분된다. 현대에 와서는 주로 컴퓨터가 제작한다. 넬슨 신·한창완 공저, 앞의 책, p.23.

8) 이 상황은 3D 애니메이션에서는 다르다. 그 맥락에서는 Z축 애니메이션에 관한 주된 관심사가 캐릭터가 카메라에 가까이 다가오고 멀리 떨어지는 초점을 따르는 것이기 때문이다. 물론, 깊은 초점(Deep Focus)을 사용하면 전경, 중경, 원경이 모두 바로 맞추어지므로 이러한 문제를 피할 수 있다. 앞의 책, pp.126~133.

9) 영화를 분석하는 첫 번째 단계는 시퀀스들을 분절화 시키는 것이다. 시퀀스들은 때로 영화적 장치(페이드, 디졸브, 컷, 검은 화면 등)에 의해 분리되며, 의미 있는 단위를 형성하는 것이다. 한 편의 서사영화에서 대부분의 시퀀스들은 씬이라고 일컬어진다. 데이비드 보드웰 외(David Bordwell, Kristin

하나의 주제를 이루어 연속성이 있는 쇼트(Shot)들의 집합체로 정의하고, 쇼트는 시·공간 설정의 단편적인 장면으로 하였다. 그리고 쇼트의 공간체계를 이루는 각도(Angle), 비례(Field), 움직임(Move) 등 세부적 내용을 선택적으로 규범화하였다.

쇼트

첫째, 쇼트는 씬의 가장 작은 단위로 구성된다.

둘째, 쇼트는 촬영된 대상이 프레임의 공간에 재현되고 한정된 범위로 국한된다.

셋째, 쇼트는 수많은 영상이 공간적일 뿐만 아니라 시간과 시간 사이에서 상호 작용하고 있다.¹⁰⁾

넷째, 쇼트는 창작의 기술적인 개념으로 표현 요소들의 조작으로 이루어진다.¹¹⁾

다섯째, 쇼트는 개개 프레임의 불연속적인 요소들이 연속적인 재생의 문제를 가지고 있다. 이러한 시선의 지속성에 의존하는 연속성의 환상은 불연속적인 요소들로부터 재생된다.

1) 각도 쇼트

각도는 촬영을 위해 카메라를 위치시켰을 때 결정되는 화각과 눈높이에 따르는 소실점(消失點)을 기준으로 결정된다.

- 눈높이 쇼트(Eye Level Shot)는 화면화의 수평도로 구분할 수 있다. 수평이란 보통 인물의 키 높이에서 바라보는 시점을 말한다.
- 업 쇼트(Up Shot)는 피사체에 비해 극단적으로 낮은 곳에서 높은 곳을 바라보는 시점을 말한다.
- 업 3/4 쇼트(Up 3/4 Shot)는 피사체 아래의 위치에서 시선이 3/4 정도 피사체를 위로 올려보는 시점을 말한다.
- 다운 쇼트(Down Shot)는 극단적으로 높은 곳에서 피사체를 내려다보는 시점이다.
- 다운 3/4 쇼트(Down 3/4 Shot)는 피사체 위에 위치하여 시선이 3/4 정도 피사체를 내

Thompson), 주진숙·이용관 공역, <영화예술>(서울: 이론과실천, 1993), p.120.

10) 앞의 책, p.234.

11) 블라디미르 닐센(Vladmir Nilsen), 홍기선 역, <영화 촬영술>(서울: 민음사, 1997), pp.19~24.

려다보는 시점을 말한다.

- 로우 앵글 쇼트(Low Angle Shot)는 피사체 아래에 위치하는 시점이다.
- 오블리크 쇼트(Oblique Shot)는 의도적으로 화면의 수평선과 수직선을 뒤틀리게 구성하는 시점이다.

2) 비례 쇼트

비례 쇼트¹²⁾는 촬영되는 너비와 깊이에 대한 기준치로 통용된다. 보통 애니메이션 제작에 사용되는 가장 작은 크기는 2 필드(Field)이고, 가로 2인치 세로 1.5인치이다. 12 필드는 대략 가로 12인치 세로 8.75인치이다.¹³⁾

- 익스트림 롱 쇼트(Extreme Long Shot: 12 or 16 Field)는 아주 먼 거리에서 피사체를 찍는 것과 같은 효과이다. 피사체뿐 아니라 전체적으로 배경이 차지하는 비중이 크기 때문에 영화의 도입부분이나 끝부분에 전체적인 상황을 개괄적으로 보여주는 용도로 사용된다.

- 롱 쇼트(Long Shot: 12 Field)는 익스트림 롱 쇼트보다는 피사체의 거리가 가까운 정도의 크기를 말한다.

- 미디움 롱 쇼트(Medium Long Shot: 10 Field)는 인물의 전신이 프레임의 크기를 가지는 것이다.

- 미디움 쇼트(Medium Shot: 8 Field)는 인물의 크기가 무릎부터 머리까지나 혹은 허리부터 머리까지의 크기를 가지는 것으로, 일반적 촬영으로는 두세 사람 정도의 인물이 대화하는 장면에 자주 사용된다.

- 클로즈 업 쇼트(Close Up Shot: 6 or 8 Field)는 보통 작은 피사체나 사람의 상반신을 보여주는 방식이다. 클로즈 업 쇼트는 어깨에서부터 머리까지를 보여주는 쇼트로 익스트림 클로즈 업 쇼트보다 피사체를 크게 보여주는 것이다.

- 익스트림 클로즈 업 쇼트(Extreme Close Up Shot: 6 Field)는 클로즈 업 쇼트를 더욱 크게 확대하여 보여주는 것이다. 보통 인물의 귀나 눈, 코, 입 등을 프레임에 딱 차게 촬영한다.¹⁴⁾

12) 미국과 일본의 필드(Field) 개념이 다르다. 본 고에서는 미국식 필드 개념을 사용하였다.

13) 모린 퍼니스(Maureen Furniss), 한창완·조대현·김영돈·곽선영 공역, <움직임의 미학>(서울: 한울, 2000), p.104

14) 대부분 클로즈 업으로 촬영된 화면은 관객의 감정을 이입시키는 것을 목적으로 하게 된다. 관객이

3) 움직임 쇼트

- 트랙 인 쇼트(Track In Shot)는 피사체에 카메라를 접근시켜 가는 것이고, 트랙 아웃 쇼트(Track out Shot)는 피사체로부터 카메라를 후퇴시켜 촬영하는 방식이다. 트랙 팔로우 인, 아웃 쇼트(Track Follow In, out Shot)는 대상물의 움직임에 따라 카메라가 따라 가면서 촬영하는 방식이다.

줌 인, 아웃 쇼트(Zoom In, out Shot)는 원근에 관계없이 크기의 비율이 균일한 장면의 한 부분을 점차적으로 확대 또는 축소 촬영하는 방식이다. 여기서 트랙과 줌의 차이점은 원근에 따라 크기가 달라진다는 점이다.

- 수직 쇼트(Vertical Shot)는 카메라가 Y축 방향인 수직으로 움직여 촬영하는 방식이다. 수직 위, 아래 쇼트(Vertical Up, Down Shot)는 수직 방향의 위, 아래로 움직여 촬영하고, 수직 팔로우 위, 아래 쇼트(Vertical Follow Up, Down Shot)는 수직 방향으로 대상물의 움직임에 따라 카메라도 이동하면서 촬영하는 것이다. 수직 팔로우 팬 업, 다운 쇼트(Vertical Follow Pan Up, Down Shot)는 사선 방향으로 사물을 따라 카메라를 고정하고 앵글의 각도를 움직여 대상물을 따라 촬영한다. 팬은 사물을 위나 아래로 훑어보는 듯한 인상을 준다. 일반적으로 틸트(Tilt) 쇼트라고 불린다.

- 수평 쇼트(Horizon Shot)는 카메라가 X축 방향, 즉 수평으로 이동되어 촬영하는 방식을 말한다.

- 사선 쇼트(Diagonal Shot)는 카메라가 XY축, 즉 사선 방향으로 촬영하는 방식을 말한다.

기타 움직임 쇼트

- 공중 쇼트(Aerial Shot)는 공중에서 촬영한 느낌을 주는 공중부유 쇼트로서 영화의 도입부 부분이나 전체적인 공간설정에서 상황설명을 보여주고자 하는 장면에 자주 사용한다.

- 셰이크 쇼트(Shake Shot)는 카메라를 비정상적으로 흔들리게 하여 촬영하는 방법으로 스크린 상에 진동효과를 가져오게 한다.

등장인물과 자신을 동일시하기 쉽다는 점에서 '객관적'인 쇼트가 아닌 '간주관적'인 또는 '감정적'인 쇼트라 불리기도 한다.

- 고정 쇼트(Fix Shot)는 카메라가 움직이지 않는다는 뜻으로 기타 움직임의 범주로 한다.
- 혼합 쇼트(Mix Shot)는 두 개 이상의 카메라 움직임으로 구성된다.

2. 연구대상

1) <더킹>

<더킹>은 투니파크(한국)¹⁵⁾가 주관하고 하이프레즈 사(High Praise Animation Co)가 투자하여 제작하였다. 내용으로는 성경 속 일화인 '다윗과 골리앗'을 주제로 각색한 애니메이션 영화이다. 다윗은 결국 하나님의 뜻으로 성공한다는 기, 승, 전, 결로 구성된 고전적 스타일의 영화이다. 여기서 총 6명의 주 캐릭터가 등장한다. 주인공인 다윗과 다윗의 아내가 되는 미갈공주, 다윗과 대립관계를 유지하는 사울왕 그리고 요나단, 사울왕의 심복 애브너, 예언자 사무엘로 설정되어 있다.

형식: 2D 애니메이션영화

분석시간: 71분

총 시퀀스: 60개

제작: 한국-(주) 투니파크, 미국-하이프레즈사

쇼트: 본 고의 용어를 기준으로 다음과 같이 조사되었다.

-각도 쇼트 총 1,418에서 눈높이 쇼트 1,047개, 업 쇼트 3개, 업 3/4쇼트 190개, 다운 쇼트 8개, 다운 3/4 쇼트 71개, 로우 앵글 쇼트 33개, 오블리크 쇼트 66개이다.

-비례 쇼트 총 1,489개에서 익스트림 롱 쇼트(12 or 16 Field) 7개, 롱 쇼트(12 Field) 101개, 미디움 롱 쇼트(10 Field) 445개, 미디움 쇼트(8 Field) 588개, 클로즈 업 쇼트(6 or 8 Field) 273개, 익스트림 클로즈 업 쇼트(6 Field) 75개이다.

-움직임 쇼트 총 1364개에서 트랙 인 쇼트 39개, 트랙 아웃 쇼트 44개, 줌 인 쇼트 17개, 줌 아웃 쇼트 3개, 트랙 팔로우 아웃 쇼트 3개, 트랙 팔로우 인 쇼트 4개, 수직 위 쇼트 2개, 수직 아래 쇼트 3개, 수직 팔로우 아래 쇼트 1개, 수직 팔로우 위 쇼트 0개, 수직

15) 감독: 한국-이충영, 미국-리처드 김(Richard S. Kim), 프로듀서: 변상민 외, 자료제공:(주)투니파크

팔로우 팬 위 쇼트 2개, 수직 팔로우 아래 쇼트 0개, 수평 우 쇼트 48개, 수평 좌 쇼트 25개, 수평 팔로우 우 쇼트 71개, 수평 팔로우 좌 쇼트 42개, 수평 팔로우 팬 우 쇼트 6개, 수평 팔로우 좌 쇼트 4개, 사선 위 쇼트 9개, 사선 아래 쇼트 4개, 사선 팔로우 위 쇼트 4개, 사선 팔로우 위 쇼트 2개, 사선 팔로우 팬 위 쇼트 1개, 사선 팔로우 팬 아래 쇼트 0개, 공중 쇼트 0개, 웨이크 쇼트 0개, 고정 쇼트 934개, 혼합 쇼트 85개이다.

2) <물란>

<물란>은 디즈니사가 만든 애니메이션영화에서 중국의 설화를 각색하여 만든 작품이다. 내용으로 물란은 아버지를 대신하여 여성의 몸으로 전쟁에 나가 나라를 구한다는 기, 승, 전, 결로 구성된 고전적 스타일의 영화이다. 여기에 등장하는 주 캐릭터는 주인공인 물란과 파씨 가문의 수호신 무슈, 물란을 훈련시키는 군부대의 대장인 리샹, 중국을 노리는 훈족의 대장 산유, 물란을 걱정하는 조상신, 행운의 상징인 귀뿔이, 애마, 군대 등으로 설정되어 있다.

형식: 2D 애니메이션영화

분석 시간: 80분

총 시퀀스: 36개

제작: 미국 (주)디즈니 사¹⁶⁾

쇼트: 본 고의 용어를 기준으로 다음과 같이 조사되었다.

-각도 쇼트 총 1,349에서 눈높이 쇼트 854개, 업 쇼트 7개, 업 3/4쇼트 182개, 다운 쇼트 34개, 다운 3/4 쇼트 207개, 로우 앵글 쇼트 57개, 오블리크 쇼트 8개이다.

-비례 쇼트 총 1,436개에서 익스트림 롱 쇼트(12 or 16 Field) 21개, 롱 쇼트(12 Field) 121개, 미디움 롱 쇼트(10 Field) 412개, 미디움 쇼트(8 Field) 444개, 클로즈 업 쇼트(6 or 8 Field) 386개, 익스트림 클로즈 업 쇼트(6 Field) 52개이다.

-움직임 쇼트 총 1,337개에서 트랙 인 쇼트 38개, 트랙 아웃 쇼트 2개, 줌 인 쇼트 19개, 줌 아웃 쇼트 23개, 트랙 팔로우 아웃 쇼트 11개, 트랙 팔로우 인 쇼트 3개, 수직 위 쇼트 5개, 수직 아래 쇼트 6개, 수직 팔로우 아래 쇼트 6개, 수직 팔로우 위 쇼트 15개, 수직 팔로우 팬 위 쇼트 3개, 수직 팔로우 아래 쇼트 0개, 수평 우 쇼트 27개, 수평 좌 쇼트

16) 감독: 토니 뱅크로프트, 배리 쿡(Tony Bancroft & Barry Cook) 외. <http://disney.go.com>.

19개, 수평 팔로우 우 쇼트 61개, 수평 팔로우 좌 쇼트 33개, 수평 팔로우 팬 우 쇼트 7개, 수평 팔로우 좌 쇼트 14개, 사선 위 쇼트 10개, 사선 아래 쇼트 2개, 사선 팔로우 위 쇼트 25개, 사선 팔로우 위 쇼트 19개, 사선 팔로우 팬 위 쇼트 14개, 사선 팔로우 팬 아래 쇼트 9개, 공중 쇼트 9개, 웨이크 쇼트 25개, 고정 쇼트 796개, 혼합 쇼트 126개 이다.

Ⅲ. 작품분석

1. 쇼트

1) 각도 쇼트

<더킹>과 <물란>에서 사용한 각도 쇼트에 대한 독립성 검정결과 P-값이 0.05보다 작아 유의한 차이를 보이는 것으로 나타났다.

각도 쇼트에 대한 두 영화 <표 1>의 독립성검정 결과를 정리하면 다음과 같다. 눈높이 쇼트에서 <더킹>이 73.8%가 나타난 반면 <물란>의 경우 63.3%로 나타나 <더킹>이 더 높게 나타났다. 로우 앵글 쇼트에서는 <더킹> 2.3%, <물란> 4.2%가 나타나 <물란>이 약 1.8배가 높게 나타났다. 다운 쇼트에서 <더킹> 0.6%, <물란> 2.5%로 나타나 <물란>이 약 4배가 높게 나타났다. 다운 3/4 쇼트에서도 <더킹> 5.0%, <물란> 15.3%로 나타나 <물란>이 약 3배가 높게 나타났다. 오블리크 쇼트에서는 <더킹> 4.7%, <물란> 0.6%가 나타나 <더킹>이 약 8배가 높게 나타났다. 각도 쇼트 전체사용으로 본다면 <더킹>의 눈높이 쇼트가 가장 높게 나타났다.

이상과 같이 <더킹>과 <물란>에서 각도 쇼트의 사용은 각도에 따라 비슷한 양상과 상이한 양상으로 나타났다. 여기서 두 영화에서 사용한 각도 쇼트 중에서 상이한 차이점으로 나타난 다운 3/4 쇼트와 눈높이 쇼트를 중심으로 논의해 보고자 한다.

<더킹>과 <물란>에서 사용한 다운 3/4 쇼트와 눈높이 쇼트를 분당 횟수로 계산하여 보면, 다운 3/4 쇼트에서 <더킹>이 1.0000회, <물란>은 2.5875회를 사용하여 <물란>이 높게 나타난 반면, 눈높이 쇼트에서는 <더킹>이 14.7465회, <물란>은 10.6750회 사

용으로 <더킹>이 높은 것을 알 수 있다.

각도 쇼트 사용은 크게 세 가지로 나누어 그 효과적 측면을 설명할 수 있다. 먼저 정상각도인 눈높이 쇼트는 스토리의 서술적 측면에서 가장 많이 사용하는 보편적인 쇼트이다. 반면 업 쇼트는 사물을 올려다보게 만들어 캐릭터의 심리적 우월감이나 화면의 속도감을 주게 되어 스토리의 상승효과를 만들 수 있는 쇼트이다. 그러나 다운 쇼트는 눈높이 쇼트나 업 쇼트와는 그 사용에서 의미가 아주 다르게 나타나게 된다. 이것은 공중에서 아래로 내려다보는 효과를 가짐으로써 장면을 전체적으로 설명하게 되어 관객의 시점에서 우월감을 줄 수 있는 것이다. 각도 쇼트의 사용에서 같은 장면이라도 각도에 따라 스토리의 의미가 변경되거나 왜곡되어 영화 내의 서사(Narrative)에 직접적인 영향을 가지게 되는 것이다.¹⁷⁾ 이러한 각도 쇼트는 시점에 따라 더욱 세분화되어 스토리에 직접적인 영향을 가질 수 있는 것이다. 결국 유의미한 각도 쇼트는 관객 인식에서 대상에 대한 의미와 가치가 달라지게 할 수 있는 것이다. <더킹>과 <물란>의 각도 쇼트 사용방법에서 각도에 따른 빈도수는 두 영화의 스토리가 관객에게 어떻게 전달되는가와 같은 것으로 서사에 결정적 역할을 한 것이다. 즉, <물란>은 다운 3/4 쇼트를 통하여 전투 장면이나 캐릭터의 위기 등을 효과적으로 자주 설명되어진 반면 <더킹>에서는 눈높이 쇼트의 높은 비중으로 스토리가 계속하여 설명적으로 나타나게 된 것이다. 이렇게 두 영화에서 사용한 <표 1> 각도 쇼트의 사용횟수는 영화 내에서 서사와 유기적인 관계를 가지게 되는 것이다.

17) 루이스 자네티(Louis Giannetti), 김진해 역, <영화의 이해>(서울: 현암사, 1999), pp.44-47.

<표 1> 각도 쇼트 독립성검정

각도	집 단		합계	χ^2 -값 (P-값)
	더 킹	물란		
업 3/4 쇼트	빈도	190	182	372
	집단내 %	13.4	13.5	13.4
업 쇼트	빈도	3	7	10
	집단내 %	.2	.5	.4
로우 앵글 쇼트	빈도	33	57	90
	집단내 %	2.3	4.2	3.3
다운 쇼트	빈도	8	34	42
	집단내 %	.6	2.5	1.5
다운 3/4 쇼트	빈도	71	207	278
	집단내 %	5.0	15.3	10.0
오블리크 쇼트	빈도	66	8	74
	집단내 %	4.7	.6	2.7
눈높이 쇼트	빈도	1047	854	1901
	집단내 %	73.8	63.3	68.7
합계	빈도	1418	1349	2767
	집단내 %	100.0	100.0	100.0



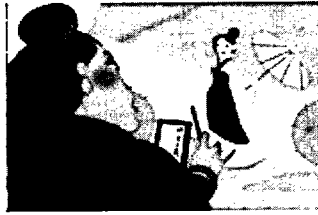
<그림 1> <더킹> 눈높이 쇼트



<그림 2> <더킹> 다운 3/4 쇼트



<그림 3> <물란> 눈높이 쇼트



<도 4> <물란> 다운 3/4 쇼트

2) 비례 쇼트

<더킹>과 <물란>에서 사용한 비례 쇼트에 대한 독립성검정 결과 P-값이 0.05보다 작아 유의한 차이를 보이는 것으로 나타났다.

비례 쇼트에 대한 두 영화 <표 2>의 독립성검정 결과에서 사용횟수가 상이하게 나타난 부분은 다음과 같다.

<더킹>은 미디움 쇼트 39.5%와 익스트림 클로즈 업 쇼트 5.0%로 나타나 <물란>의 미디움 쇼트 30.9%와 익스트림 클로즈 업 3.6%보다 높게 나타났다. 반면 <물란>에서는 익스트림 롱 쇼트 1.5%와 롱 쇼트 8.4%로 <더킹>의 익스트림 롱 쇼트 0.5%와 롱 쇼트 6.8%보다 높게 나타났다. 익스트림 롱 쇼트와 익스트림 클로즈 업을 분당 계산해보면 <더킹>은 익스트림 롱 쇼트 0.0985개와 익스트림 클로즈 업 쇼트 1.0563개이고, <물란>은 익스트림 롱 쇼트 0.2625개와 익스트림 클로즈 업 0.6500개이다. 이 두 쇼트의 사용은 효과적 측면에서 다른 비례 쇼트에 비하여 대체적으로 큰 의미를 가지게 된다.

익스트림 클로즈 업 쇼트에 관한 설명으로 들뢰즈는 심리적 전달에서 정감-이미지(Affection-Image)¹⁸⁾를 가지고 설명하였다. 정감-이미지란 현실화되고 체현된 것으로서 클로즈 업은 대상의 단순한 확대가 아니라 차원의 변화를 암시하는 쇼트로 본 것이다. 익스트림 클로즈 업 쇼트는 대상을 좀더 가까이 하게 되어 관객과 영화 사이의 공간을 없애으로써 관객의 주의를 시킬 수 있는 것으로 올바른 구성 체계 안에서 쓰일 경우 진정한 의미를 가지게 되는 것이다.¹⁹⁾ 그러나 <더킹>은 익스트림 클로즈 업 쇼트를 분당 약 1회를 사용하여 <물란>의 분당 사용 약 0.6회에 비하여 캐릭터의 심리가 너무 빈번하게 나타나 관객에게 대상의 주의를 약하게 만든 요인이 되었다. 한편으로 <더킹>은 익스트림 롱 쇼트에서 익스트림

18) 쥘 들뢰즈(Gilles Deleuze), Cinema 1: The Movement-Image, Hugh Tomlinson & Barbara Habberjam(Trans.) (Minneapolis: University Of Minnesota Press, 1986), pp.88~105.

19) 블라디미르 닐센 저, 앞의 책, p.38.

클로즈 업의 높은 사용과 대조적으로 아주 낮게 사용하고 있다. 이것은 장면의 설명이나 스토리의 정보를 다시 한번 효과적으로 전달할 수 없게 만든 중요한 요인이 된 것이다. 그러나 <물란>에서는 익스트림 롱 쇼트를 다운 쇼트나 공중 쇼트와 함께 사용하여 높은 기술적 난이도를 보여주고 있다.

두 영화에서 사용한 비례 쇼트를 전체적으로 정리하여 보면, <물란>에서는 스토리와 비례 쇼트의 기술적 난이도가 관계하고 있는 것으로 나타났다. 이것은 비례 쇼트의 통일성과 다양성을 통하여 장면의 설명, 스토리의 정보, 캐릭터 심리 등 극적인 효과를 스토리와 유기적인 관계를 고려하여 나타난 반면, <더킹>에서는 비례 쇼트의 사용방법에서 스토리의 직접적 전달에 치우친 것으로 나타났다.



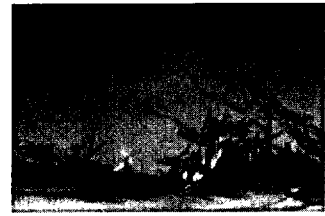
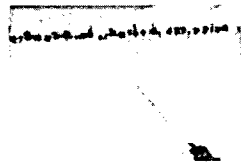
<그림 5> <더킹> 익스트림 클로즈 업



<그림 6> <더킹> 익스트림 롱 쇼트



<그림 7> <물란> 익스트림 클로즈 업 쇼트



<그림 8> <물란> 익스트림 롱 쇼트

<표 2> 비례 쇼트 독립성검정

비례 쇼트		집 단		합계	χ^2 -값 (P-값)
		더 킹	물란		
익스트림 롱 쇼트	빈도	7	21	28	52.76 (0.000)
	집단내 %	.5	1.5	1.0	
롱 쇼트	빈도	101	121	222	
	집단내 %	6.8	8.4	7.6	
미디움 롱 쇼트	빈도	445	412	857	
	집단내 %	29.9	28.7	29.3	
미디움 쇼트	빈도	588	444	1032	
	집단내 %	39.5	30.9	35.3	
클로즈 업 쇼트	빈도	273	386	659	
	집단내 %	18.3	26.9	22.5	
익스트림 클로즈 업 쇼트	빈도	75	52	127	
	집단내 %	5.0	3.6	4.3	
합계	빈도	1489	1436	2925	
	집단내 %	100.0	100.0	100.0	

3) 움직임 쇼트

움직임 쇼트 전체에 대한 독립성검정 결과 P-값이 0.05보다 작아 유의한 차이를 보이는 것으로 나타났다. 움직임 쇼트에 대한 두 영화 <표 3>에 나타난 독립성검정 결과를 크게 정리하면 다음과 같다.

<더킹>은 트랙 쇼트 6.6%와 줌 쇼트 2.2%, 수직 쇼트 0.5%, 수평 쇼트 14.4%, 사선 쇼트 1.5% 기타의 고정 쇼트 68.5%, 혼합 쇼트 6.2%를 사용하였다.

<물란>은 트랙 쇼트 6.4%와 줌 쇼트 2.5%, 수직 쇼트 2.5%, 수평 쇼트 12%, 사선 쇼

트 5.8% 기타의 고정 쇼트 59.5%, 공중 쇼트 0.7%, 혼합 쇼트 9.4% 웨이크 쇼트 1.9%를 사용하였다. 이상과 같이 움직임 전체 쇼트에서 각 움직임 쇼트의 기술적 난이도에 따라 비슷하거나 또는 상이하게 나타났다.

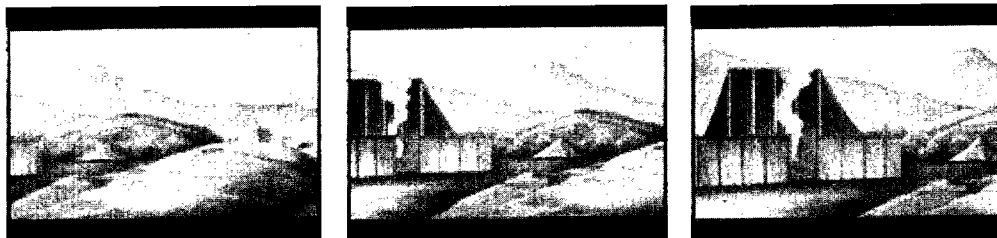
두 영화에서 사용빈도가 상이하게 나타난 부분으로 고정 쇼트에서 <물란>이 59.5%로 <더킹>의 68.5%보다 낮게 나타난 반면, 사선 팔로우 팬 다운 쇼트 0.7%와 공중 쇼트 0.9%, 웨이크 쇼트 2.6%는 <더킹>의 사선 팔로우 팬 다운 쇼트 0%와 공중 쇼트 0%, 웨이크 쇼트 0%보다 높게 나타났다.

이러한 움직임 쇼트 사용은 영화에서 중요한 스토리 전달 방법이 된다. 이것은 관객에게 계속하여 새로운 정보를 전달하거나 작가(감독)가 이야기하고자 하는 주제를 부각하여 나타낼 수 있는 것이다. 그러나 이러한 효과적 측면에서 장 미트리는 불필요한 움직임에 대하여 경고하기도 하였다. 그것은 움직임 그 자체로서가 아니라 그 안에 담기는 내용이 무엇을 위한 것이냐 라는 것으로써 움직임은 심리적인 혹은 설득력 있는 극적 필요성에 합치되어야 한다는 것이다.²⁰⁾ 이러한 움직임 쇼트는 영화에서 스토리의 여러 상황을 설정하게 만든다. 특히 공중, 웨이크, 고정 쇼트는 그 사용방법에 따라 영상의 이미지를 새롭게 또는 진부하게 하는 결정적 요인이 된다. 공중 쇼트는 2D 애니메이션영화에서 기술적 난이도가 가장 높은 쇼트로 스토리의 도입부나 전체적인 공간설정에서 자주 사용한다. 웨이크 쇼트는 스크린 상에 진동효과를 가져와 허구성이 강한 애니메이션영화에서 개연성을 강조할 수 있는 쇼트이다. 고정 쇼트는 배경이나 카메라가 이동하지 않는 쇼트로 시점을 고정하여 창문효과를 가져 올 수 있으며, 그 사용으로 영화에서 스토리의 서술에서 중요한 부분을 차지하고 있다. 그러나 너무 높은 비중은 관객에게 새로운 인물이나 대상이 계속하여 드러나지 못하게 만들어 의사소통에서 지루함을 가져올 수 있는 쇼트이다.

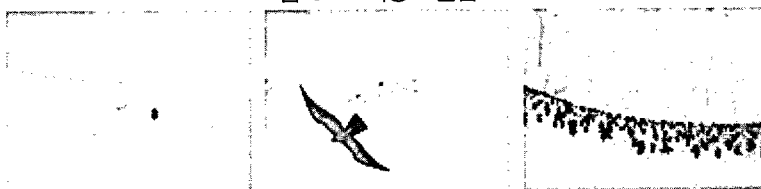
이러한 움직임 쇼트의 유의미한 의미에서 <더킹>은 고정 쇼트의 높은 비중으로 관객에게 새로운 인물이나 대상이 계속하여 드러나지 못하면서 공중, 웨이크 쇼트의 효과적 측면이 없다는 것이다. 이것은 또한 스토리에서 연속적인 충격 기능이나 묘사, 운율적 기능들이 약하게 된 요인으로 작용한 것이다. 반면 <물란> 움직임 쇼트 사용에서 장 미트리가 지적하고 있는 불필요한 움직임을 사용하지 않았다. 이것은 움직임 그 자체로서가 아니라 그 안에 담기는 내용을 위한 것으로 <물란>의 움직임 쇼트는 심리적인 혹은 설득력 있는 극적 필요성에

20) 루이스 자네티, 앞의 책, p.66.

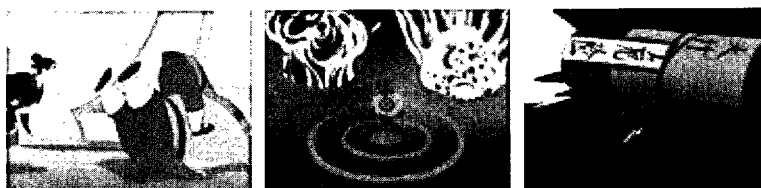
합치되어 나타난 것이다.



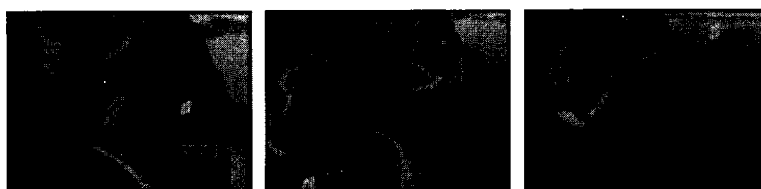
<그림 9> <더킹> 혼합 쇼트



<그림 10> <물란> 혼합 쇼트



<그림 11> <물란> 웨이크 쇼트



<그림 12> <물란> 공중 쇼트

<표 3> 움직임 쇼트 독립성검정

		집 단		합계	χ^2 -값(P-값)
		더 킹	블판		
트랙 아웃 쇼트	빈도	44	12	56	163.405 (.000)
	집단내 %	3.2	.9	2.1	
트랙 인 쇼트	빈도	39	38	77	
	집단내 %	2.9	2.8	2.9	
줌 인 쇼트	빈도	17	19	36	
	집단내 %	1.2	1.4	1.3	
줌 아웃 쇼트	빈도	13	23	36	
	집단내 %	1.0	1.7	1.3	
트랙 팔로우 아웃 쇼트	빈도	3	11	14	
	집단내 %	.2	.8	.5	
트랙 팔로우 인 쇼트	빈도	4	3	7	
	집단내 %	.3	.2	.3	

			집 단		합계	χ^2 -값P-값
			더 킹	몰란		
수직 쇼트	수직 위 쇼트	빈도	2	5	7	163.405 (.000)
		집단내 %	.1	.4	.3	
	수직 아래 쇼트	빈도	3	6	9	
		집단내 %	.2	.4	.3	
	수직 팔로우 위 쇼트	빈도	1	15	16	
		집단내 %	.1	1.1	.6	
	수직 팔로우 다운 쇼트	빈도	0	6	6	
		집단내 %	.0	.4	.2	
	수직 팔로우 팬 위 쇼트	빈도	0	0	0	
		집단내 %	0	0	0	
	수직 팔로우 팬 아래 쇼트	빈도	2	3	5	
		집단내 %	.1	.2	.2	
수평 쇼트	수평 좌 쇼트	빈도	48	27	75	
		집단내 %	3.5	2.0	2.8	
	수평 우 쇼트	빈도	25	19	44	
		집단내 %	1.8	1.4	1.6	
	수평 팔로우 우 쇼트	빈도	71	61	132	
		집단내 %	5.2	4.6	4.9	
	수평 팔로우 좌 쇼트	빈도	42	33	75	
		집단내 %	3.1	2.5	2.8	
	수평 팔로우 팬 우 쇼트	빈도	7	7	14	
		집단내 %	.5	.5	.5	
	수평 팔로우 팬 우 쇼트	빈도	4	14	18	
		집단내 %	.3	1.0	.7	
사선 쇼트	사선 위 쇼트	빈도	9	10	19	
		집단내 %	.7	.7	.7	
	사선 아래 쇼트	빈도	4	2	6	
		집단내 %	.3	.1	.2	
	사선 팔로우 위 쇼트	빈도	4	25	29	
		집단내 %	.3	1.9	1.1	
사선 팔로우 아래 쇼트	빈도	2	19	21		
	집단내 %	.1	1.4	.8		
사선 쇼트	사선 팔로우 팬 위 쇼트	빈도	1	14	15	
		집단내 %	.1	1.0	.6	
	사선 팔로우 팬 위 쇼트	빈도	.0	9	9	
		집단내 %	.0	.7	.3	
기타 쇼트	공중 쇼트	빈도	.0	9	9	
		집단내 %	.0	.7	.3	
	고정 쇼트	빈도	934	796	1730	
		집단내 %	68.5	59.5	64.1	
	웨이크 쇼트	빈도	.0	25	25	
		집단내 %	.0	1.9	.9	
	혼합 쇼트	빈도	85	126	211	
		집단내 %	6.2	9.4	7.8	
합 계		빈도	1364	1337	2701	
		집단내 %	100.0	100.0	100.0	

IV. 결론

살펴본 바와 같이 <더킹>과 <물란>이 사용한 각도, 비례, 움직임 쇼트에 대한 독립성 검정 결과 P-값이 0.05보다 작아 유의한 차이를 보이는 것으로 나타났다.

이것은 두 영화가 등장인물과 장소, 사건의 양상, 사건의 시작, 주인공의 목표 설정에 따른 감정의 반응, 사건의 복잡화, 결과, 결과에 대한 반응인 스토리의 도식화에서 쇼트의 해석이 비슷하다는 것이다. 그러나 이러한 서로 비슷한 쇼트의 해석과 사용방법에도 불구하고 각도, 비례, 움직임 등의 세부적 사용횟수에서는 다른 양상으로 나타났다.

두 영화에 나타난 쇼트 사용에 관한 연구를 다음과 같이 큰 특징으로 요약할 수 있다.

1) 각도 쇼트에서 사용횟수는 시각의 리듬과 스토리의 유기적 관계를 가지게 된다. 그러나 <더킹>에서 눈높이 쇼트의 높은 비중은 시각의 답답함과 스토리를 설명적으로 만드는 한 요소가 되었다.

2) 비례 쇼트에서 피사체의 크기가 동일하다 해도 작가의 사용방법에 따라서 관객에게 다른 심리적 효과로 나타난다. 그러나 <더킹>에서 익스트림 클로즈 업의 높은 비중은 극중 캐릭터의 심리를 빈번하게 전달되어 관객과 캐릭터의 동일시 개념이 약하게 된 요인이 되었다.

3) 움직임 쇼트는 여러 관점을 가질 수 있는 것으로 단지 얼마만큼 움직이고 있는 것만의 문제만은 아니다. 이것은 움직임 쇼트에서 최대의 통일성과 최대의 다양성이 어떻게 스토리와 조화를 이루게 되는가 하는 문제이다. 그러나 <더킹>은 고정 쇼트의 높은 비중에 비교하여 공중, 웨이크 쇼트를 사용하지 않았다. 이것은 움직임 쇼트의 효과적 측면에서 스토리의 연속적인 충격 기능이나 묘사, 운율적 기능들이 약하게 된 요인으로 나타났다.

<더킹>은 <물란>과 비교하여 쇼트 사용의 방법적 측면에서 각도, 비례, 움직임 쇼트의 각 세분화된 유의미한 시각의 변화와 조화를 통한 스토리의 다양한 정보를 가지지 못한 결과로 나타났다. 이것은 결과적으로 관객이 단조롭고 설명적인 스토리라고 느끼게 된 직접적 요인으로 작용한 것이다. 애니메이션영화에서 쇼트의 사용은 스토리와 작가가 요구하는 효과를 얻기 위해서 주어진 주제에 대한 쇼트 구성요소가 관객에게 명확한 연상과 논리적 결과로 스크린에 나타나야 하는 것이다. 쇼트는 작가의 통제에 따르는 것으로 결국 진부한 기법

을 사용하는 작가는 창의력 있는 쇼트의 새로운 방법을 만들지 못하고 익숙해진 것을 보여 주게 되는 것이다. 쇼트의 창조적 승화는 단순한 스토리의 재현이 아니라 미학적 철학과 표현 기술에 대한 작가의식에서 출발하는 것이다.

참고문헌

- 김대중, <셀애니메이션 제작의 이론과 실제>(서울: 초록배, 1995).
- 김만석, <영상미학>(서울: 풍진출판사, 1984).
- 김세훈, “애니메이션 다시 보기,” <월간 디자인> 249호, 1999. 3.
- 김소동, 언어의 리듬이 영화 영상에 미치는 영향, 한양대학교 대학원 박사학위 논문, 1973.
- 넬슨 신·한창완, <애니메이션 용어사전>(서울: 한울, 2002).
- 다니엘 아루혼, 최하원 역, <영화 언어의 문법>(서울: 집문당, 2000).
- 미셸 시옹, 지명혁 역, <영화와 소리>(서울: 민음사, 2000).
- 박기수, 애니메이션 서사의 특성 연구, 한양대학교 대학원 박사학위 논문, 2001.
- 버나드 F. 디, 김시무 역, <영화의 해부>(서울: 시각과 언어, 1994).
- 변지연, “화자 이론의 역사와 그 전망,” 한국서사학회, <내러티브> 봄·여름호(서울: 개마고원, 2000).
- 스티븐 디캐츠 저, 김학순, 최병근 공역, <영화연출론>(서울: 시공사, 1998).
- 앙드레 바쟁 저, 박상규 역, <영화란 무엇인가?>(서울: 시각과 언어, 2001).
- 이동욱, <애니메이션 이론의 이해>(서울: 세종출판사, 1995).
- 이승구·이용관, <영화용어해설집>(서울: 집문당, 2000).
- 이준일, 금동호, 김영식 공저, <영상 매체학 개론>(서울: 커뮤니케이션북스, 1998).
- 황선길, <애니메이션영화사>(서울: 범우사, 1998).
- André Gaudreault·François Jost, 송지연 역, <영화서술학>(서울: 동문선, 2001).
- Arnhrim, R., Film as Art(London: Raber and Faber Ltd., 1969).
- Aumont, Jacques, & Vernet, Marc, 강한섭 역, <영화학 어떻게 할 것인가>(서울: 열린책들, 1992).
- Bordwell, David, Janet Staiger and Kristin Thompson, The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960 (London: Routledge, 1991).
- Bordwell, David, Kristin Thompson, Film Art: An Introduction(N.Y: McGraw-Hill Book Co, 1993).

- Branigan, Edward, Narrative Comprehension and Film(London: Routledge, 1992).
- Branigan, Edward, Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film(Mouton, 1984).
- Brian Lemay, 김정현 역, <애니메이션연출>(서울: 아트디자인, 2001).
- Charles Lalo, 박주원 역, <미학 입문>(서울: 예전사, 1975).
- David Bordwell, Kristin Thompson, 주진숙·이용관 공역, <영화 예술>(서울: 이론과실천, 1997).
- Eisenstein, Sergei, Non-indifferent Nature-Film and the Structure of Things, H.
- Friedman, Norman, Form and Meaning in Fiction(Athens: The University of Georgia Press, 1975).
- Gilles Deleuze, Cinema 1: The Movement-Image, Hugh Tomlinson & Barbara Habberjam(Trans.)(Minneapolis: University Of Minnesota Press, 1986).
- John Halas·Roger Manvell, 이일범 역, <애니메이션의 이론과 실제>(서울: 신아사, 2000).
- Louis Giannetti, 김진해 역, <영화의 이해>(서울: 현암사, 1999).
- Maureen Furniss, 한창완·조대현·김영돈·곽선영 공역, <움직임의 미학>(서울: 한울, 2000).
- Nichols, Bill(ed.), Movies And Methods II: Toward A Non-Bourgeois Camera Style(University of California, 1985).
- Nichols, Bill(ed.), Movies And Methods I: Toward A Non-Bourgeois Camera Style(University of California, 1976).
- Pudovkin, “le montage,” Linéma dicaujourd'hui et de demain(Moscow, 1956).
- Ralph Stephenson, J. R. Debrix, 송도익 역, <예술로서의 영화>(서울: 열화당, 1996).
- Solomon, Charles, “Toward a Definition of Animation,” The Art of Animation(Los Angeles: AFI, 1988).
- Vladmir Nilsen, 홍기선 역, <영화 촬영술>(서울: 민음사, 1997).

<만화애니메이션 연구>, 통권 제5호(서울: 한울, 2001).

<2001 문화산업통계>, 문화관광부, 2001.

<기타 자료>

<http://www.kofic.or.kr/movie/movie.asp>

<http://www.mct.go.kr>

<http://disney.go.com>.

(주) 투니파크, 2001, 12.