

애니메이션 배경화의 제작에 관한 연구

이정재*

I. 서론
II. 본론
1. 애니메이션의 배경화와 회화의 차이
2. 배경화의 구분
3. 배경화의 특성
4. 배경화의 제작과정
5. 카메라 워크에 따른 배경화의 종류
III. 결론

I. 서론

애니메이션은 살아 있는 영화이다. 이것은 일련의 그림을 한 프레임씩 촬영함으로써 움직이는 그림의 환영을 창조하는 기술 또는 이 효과를 위해 그림을 그리고 촬영하는 일련의 과정이다. 그러나 이렇게 자연의 움직임을 직접적으로 전달한다고 하여 창조적인 애니메이션은 아니다.¹⁾ 애니메이션의 마지막 결과가 항상 창조적이어야만 하는데 여기에는 기술적인 과정이 요구된다. 애니메이션은 단순히 사물을 복사하는 것이 아닌 리얼리티의 변형을 통해 예술에 존재론적인 삶과 그 영혼을 불어넣을 때 진정한 애니메이션이 된다. 이러한 애니메이션에 격조가 있고 생명감을 불어넣은 것 중 하나가 배경화이다.

우리는 애니메이션의 대명사로 월트 디즈니(Walt Disney)를 떠올린다. 애니메이션의 초창기에 월트 디즈니는 아주 부족한 전문 기술로 지금 우리가 우러러 볼 수밖에 없는 애니메

* 남서울대학교 애니메이션학과.

1) 토마스 소벽, 비비안 C. 소벽, <영화란 무엇인가?>(서울: 거름, 1997), p.363.

이선 기술의 전통을 세웠다. 디즈니의 기본 원칙들로 디즈니 애니메이션이 새로운 생명과 신선한 인상들로 생생하게 살아나게 하는 데는 디즈니와 그의 제작팀의 인내와 노력이었다. 몇몇의 그 기본 원칙들 중에서 캐릭터와 함께 배경화에 우리는 관심을 갖는다.

디즈니의 채색된 원화와 배경화가 미국 유명 갤러리에서 전시되었다. 1991년 아리조나의 피닉스 미술관에서 브루스 D. 커츠(Bruce D. Kurtz)가 조직한 “키스 해링, 앤디 워홀과 월트 디즈니(Keith Haring, Andy Warhol and Walt Disney)”전을 통해 디즈니를 워홀과 해링에 비교할 만큼 동등한 미술가로 대우했다.²⁾ 이는 디즈니의 작품이 애니메이션에서만 국한된 것이 아닌 예술성을 지닌 것으로 선포한 것이었다.

디즈니 애니메이션의 배경화 투자는 전체 애니메이션의 높은 비율로 배경화에 대한 집중적인 연구가 진행된다. 그러나 한국의 애니메이션의 배경화에 대한 관심은 지극히 미비하다. 배경화의 전문 감독이 없을 뿐만 아니라 색채지정 감독이 또한 없다. 이러한 현 실정에 비추어 한국 애니메이션의 발전을 도모하기 위해서는 배경화에 대한 새로운 재인식으로 배경화의 중요성을 강조하고자 한다. 배경화를 애니메이션에서 캐릭터의 보조적인 역할에 국한하지 않고 독립적인 장르로 보아야 한다.

따라서 애니메이션 제작현장과 교육기관에서 새로운 배경화에 대한 연구와 관심 그리고 창조적인 열풍으로 한국 애니메이션의 배경화가 뛰어난 미감과 표현력으로 세계에서 주목받기를 기대한다.

II. 본론

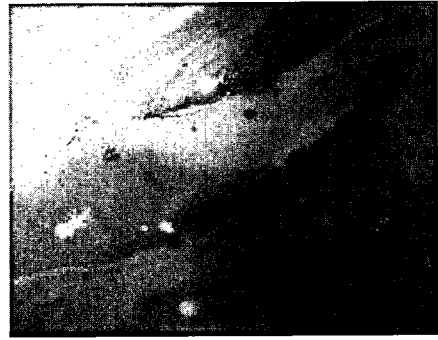
1. 애니메이션의 배경화와 회화의 차이

1) 질료적인 차이

다른 종류의 예술과 마찬가지로, 시각예술분야의 작가들도 작품을 완성하기 위하여 컴퓨터의 디지털 칼라의 한계성을 벗어나 다양한 물감 및 그 표현 재료의 적절한 활용과 제작 표

2) 이정재, “애니메이션 배경화에 나타난 일러스트레이션에서 색채효용에 관한 연구(1995년 이후 디즈니 애니메이션을 중심으로),” The Society of Korea Illusart Vol.4 1999, p.84.

현 과정을 충분히 알아야 한다. <그림 1>의 작가인 Ron Tunis는 수채화의 기법인 번지기와 뿌리기 등을 이용하여 배경화를 제작하였다. 이와 같이 물감은 물감으로서의 고유한 물질적 성격을 가지고 있기 때문에 배경화는 애니메이션이 요구하는 미적 결과를 달성하기 위하여 그러한 물감의 성질을 다룰 줄 아는 장인적 기량까지 갖추어야 한다. 다시 말해 재료를 사용하는 방식은 작가가 제작한 미적 대상의 중요한 일부분으로 취급되어야 한다.



<그림 1>

Animation Techniques, Roger Noake, The Wind, National Film Board of Canada, Ron Tunis(Chartrwell Books. ins, 1988), p.16.

작가가 제시하는 표현효과는 물감의 점도와 붓의 부드러운 정도, 그리고 종이나 캔버스 천의 질감적인 재료의 물질적인 성격에 의해 결정되기도 한다. <그림 2>에서 보여지는 바와 같이 유화물감과 마찬가지로 다양한 회화재료는 배경화의 제작에 있어 색채와 표면 효과에 무한정한 가능성을 제공해준다. 재료는 포스터물감이 주종을 이루고 있으나 때로는 유화, 아크릴, 수채화물감, 콘테, 목탄, 크레용, 파스텔 등 그 활용재료는 다양하다. 그러나 어떤 재료와 기교를 사용할 것인가에 대한 결정은 작가 자신의 개인적 취향과 미적 표현의도에 따라 좌우된다.



<그림 2>

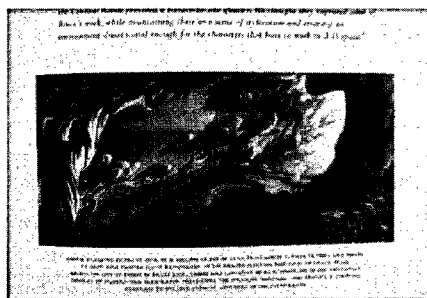
앞의 책, p.27, Elephant Theatre, Sabrina Schmid, Swinburne School of Film and Television.

회화의 배경화에는 다양한 표현 방법이 있다. 재료에 이어 배경화를 표현하는 장르에는 전통적인 페인팅 기법과 찍는 판화기법 그리고 컴퓨터의 그래픽을 이용한 표현 기법과 붙이고 오려내는 등의 기법이 있다. 즉 마띠에르, 텍스처, 리디메이드 등의 기법을 들 수 있다. 또한 3차원의 실물제작의 배경화는 스톱모션 애니메이션에서 사용한다. 컴퓨터 그래픽 배경화에는 영상이라는 가상공간 안에서 만져서 느낄 수 있는 질료성은 존재하지는 않는다.

소묘기법과 판화기법도 애니메이션 배경화 작품에 있어 매우 중요하다. 그리고 그 표현의 가능성은 매우 넓게 열려있다. 소묘는 비교적 작품을 완성시키기 위한 준비단계로 습작의 과정에 이용이 되곤 하였는데 이제는 그 독창적인 영역을 확대해 가고 있으며 간단하고 신속한

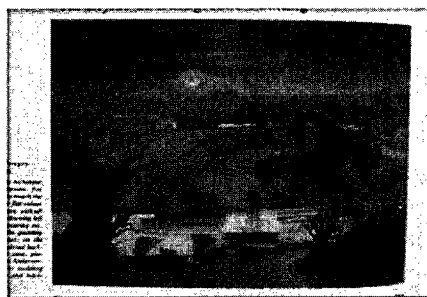
표현의 용이한 점으로 말미암아 복잡한 해부학적 형태와 형클어진 천의 주름까지도 비교적 세밀하게 연구할 수 있게 되었다. 요즘은 소묘 그 자체를 미적인 목적 그 자체로 인식하는 사례가 많이 나타나고 있다. 따라서 소묘와 회화의 구별 자체가 모호해지고 있다. 따라서 애니메이션 배경화에서 소묘의 독특한 표현 방법과 그 이미지는 중요한 요소가 되고 있다. <그림 3>은 기초의 배경화 작품을 소묘로서 표현 한 것인데 깊은 표현력은 실제 배경화의 제작에 매우 유용하다.

또한 판화기법을 사용하여 배경화를 제작한다면 조금은 많은 시간 소묘가 뒤따르겠으나 독창적인 이미지를 얻을 수 있을 것이다. 단순히 종이나 천 위에 그린다는 이미지와, 찍어 표현한다는 이미지는 직접성과 판화매체의 간접성과의 차이점도 있겠으나 같은 이미지를 다양한 색채로 찍어 표현하는 판화의 표현에는 분명 색다른 이미지가 부가 될 것이다. <그림 4>는 회화적인 표현과 판화적인 표현을 대비하여 독특한 배경화를 제작한 하나의 실례이다.



<그림 3>

The Art of Hercules, Rebello & Healey, Colin Stimpson, Color Key, p.6. Bruce Zick의 배경화 소묘 표현.



<그림 4>

The Illusion of Life Disney Animation, Frank Thomas and Ollie Johnston, Walt Peregoy, 101 Dalmatians(Hyperion, 1981), p.246. 오른쪽 부분에는 판화기법인 선으로 되어 있고 왼쪽 부분에는 선이 없이 표현하여 선과 면의 미묘한 대조를 이루고 있다.

2) 애니메이션 배경화의 형식요소

(1) 애니메이션에 나타난 공간으로서 배경

회화에서 주제의 내용과 주제의 실질은 회화의 언어인 색과 선에 의해 결정된다. 이러한 색채와 선은 자연으로부터 차용하거나 모방하여 조화롭게 표상한다. 회화의 내부적 세계는 각종 사물이나 작가의 정신에 내재한 세계는 미적 요소인 선, 색, 형상 등으로 표현된다. 그런데 우리 눈에 보이고 느끼는 모든 세계요소는 공간 속에 배치되어 있다. 따라서 공간은 가장 보편적인 포용자이다.³⁾ 그러므로 모든 회화에서 공간은 존재할 수밖에 없다. 공간이 없이 사

물이 단독으로 주위와 관계없이 단독으로 존립할 수 없다. 이러한 사실은 배경에 의해서 달성된다. 달리 말해 그 배경 속에 여러 종류의 인상이 존립되도록 제작되어야 한다. 또한 그들의 이미지들이 배경에 존립되도록 해야 한다. 회화 속에 표상된 공간은 물론 화폭에 제한을 받고 있으며 사실상의 공간도 아니다.

투시 원근법에 입각하여 공간을 묘사하는 화가는 눈과 머리를 고정시킨 채, 세계에 대한 인식이 하나의 단일한 시점에 근거한다는 태도로 작업에 임한다. 즉 일종의 카메라처럼 행동하는 것이다.

19세기 미술의 기준이 되었던 전통적인 형식은 르네상스 시대에 확립된 묘사 방식의 확장에 불과한 것이었다. 19세기 미술에 있어서도 투시 원근법은 물체와 공간의 묘사에 있어서 확고한 기준으로 작용했던 것이다. 심지어 세잔과 동시대에 살았던 화가들, 예컨대 모네와 피사로 같은 인상주의 화가들도 형태를 묘사함에 있어서 투시 원근법에 입각한 전통적인 구성 방식을 사용하고 있었다. 이들은 물감이나 색채를 이색적인 방식으로 구사함으로써 상당한 논란을 야기시켰지만, 공간의 설정에 있어서는 본질적으로 르네상스적인 전통을 여전히 고수하였다. 즉 우리는 이들의 그림에서 공간감의 구축이 하나의 지평선과 고정된 시점에 의해 이루어지고 있다는 것을 알 수 있는 것이다.⁴⁾ 회화에서 원근법이 중요한 요소로 인식되어 온 이래로 전통적인 표현 수단으로 지속되어오고 있는 것처럼 애니메이션 배경화에서도 표현 양식으로 자리를 잡고 있다. <그림 5>의 배경화에서는 선으로만 원근법을 묘사하였는데 강력한 시각적 흡인력을 보여준다.



<그림 5>

Animation Techniques, Roger Noake, The Wind, National Film Board of Canada, Ron Tunis, p.50.

(2) 프레임

프레임은 표현된 공간을 실제적인 공간과의 모든 관계를 단절하여 분리시키는 목적을 갖는다. 물론 프레임 자체는 그 실제 공간의 부분이 된다.⁵⁾

3) 하재창, <미학의 제문제>(서울: 원광대학교 출판국, 1986), p.284.

4) 네이던 노블러, <미술의 이해>(서울: 예경, 1994), p.204.

5) 하재창, 앞의 책, p.284.

텔레비전 화면은 가로로 길다란 직사각형 모양이며, 대부분의 주제가 이 포맷 안에 안정감 있게 조화된다. 그래서 우리는 주제들을 프레임 안의 화면 전체를 채우기 위해 잘려나가는 부분이 없도록 근접 촬영을 하는 것이다. 그밖에 스크린에 비해 너무 높은 것들을 촬영자가 롱 쇼트로 전체 모습을 다 보여주거나, 한 부분만을 보여주거나, 패닝하거나, 근접 촬영한 것들을 모아 합성하여야 하는 것이다. 때때로 주제가 텔레비전 화면에 알맞지 않을 때 그것을 전부 화면에 담기 위하여 비스듬한 시점을 선택하는 경우도 있다.

어떤 사물을 상당히 근접 촬영을 하였다면, 카메라맨은 반드시 화면의 일부가 프레임 밖으로 잘려 나간다는 것을 알아야 한다. 대부분의 텔레비전의 수상기는 가능한 한 최대한의 화면크기를 얻기에 알맞게 되어 있지만, 그래도 촬영한 화면의 가장자리는 잘라버린다.⁶⁾

텔레비전 화면의 프레임이 화면에서 얼마나 우리가 편하게 느끼는지, 어떤 영향을 주는지를 보는 것은 매우 흥미로운 일이다. 만약 주제가 화면을 가득 채우고 있는 쇼트를 잡을 때, 프레임에 의해 그것이 답답하고 속박된 것처럼 보일 것이다. 조금 더 가까이 다가가서 주제의 일부분이 잘려졌다면, 모든 것이 편안하게 보인다. 주제를 텔레비전 화면의 조그만 영역에 한정시켜 쇼트를 잡았다면, 우리는 ‘주제 주위에 너무 많은 여백이 있다’는 느낌을 받을 것이다.⁷⁾

배경화는 브라운관의 특성상 화면의 모서리 부분이 보통 화면에서 나타나지 않기 때문에 소위 TV라인이라는 20%가 잘려나감을 고려하여 충분히 여유롭게 표현해야 한다.

(3) 정지된 배경

회화는 정적이다. 일부 키네틱 아트⁸⁾의 움직임은 시각화하고 있으나 프레임 안에서 정지해 있다. 영화에서 가장 놀랄 만한 시간의 조작 가운데 하나는 완전히 시간이 정지할 때, 즉 스크린에서 움직임이 정지할 때다. 영화의 본질은 움직임의 환영 — 시간 속에서 일어나는 공간의 순차적 행위 — 이기 때문에 그 움직임을 정지시키는 것, 즉 움직이는 영화를 스틸 사진이나 슬라이드로 변형시키는 것은, 일상 세계의 행위를 복사하듯이 보이는 영화의 자연스러운 움직임이 사실은 환영이라고 관객에게 일깨워주면서 그 환영과의 동일화나 참여를 방해한

6) G. 밀러슨, <비디오 프로그램 제작>(서울: 나남출판, 1987), p.95.

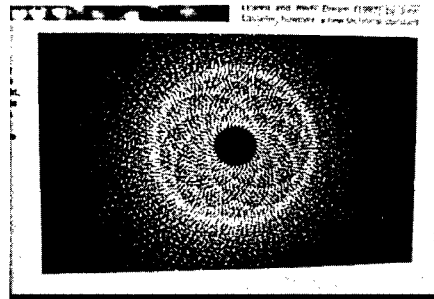
7) G. 밀러슨, 앞의 책, pp.96-97.

8) 키네틱 아트(Kinetic Art)란 운동을 수반하는 미술이다. 회랍어키네시스(kinesis/운동), 키네틱코스(kinetikos/움직이는)가 그 어원이다. 키네틱 아트의 작가는 운동을 “재현시킴”에 관심을 갖는 것이 아니며 운동 그 자체, 즉 작품에 필요불가결한 요소로서의 운동에 관심을 갖는다. 니코스 스텐고스, <현대미술의 개념>(Cyril Barrett, 키네틱 아트, 서울: 문예출판사, 1999), p.309.

다.)

애니메이션은 하나의 프레임 또한 정지한 그림이나 영상의 환경에서는 끊임없는 운동의 지속성을 유지하고 있다. 그 운동은 애니메이션의 동화적 움직임과 함께 카메라워크의 기계적 움직임을 병행하고 있다. 실사영화의 저속촬영과 고속촬영의 방식과는 다르게 프레임수의 조절에 따른 인위적이며 창조적인 움직임의 예술성이 애니메이션에 있다. 영상 문법에 의존한 애니메이션의 배경화에 나타나는 특징이다. 배경화는 이벤트가 일어나고 있는 장소에 대한 단서를 제공해준다.

배경화에 대한 그림해석의 범주하에서 그림의 표현성의 의미를 논의하게 되는 것은 우리가 문학과 시각적 디자인에 대해 적절하게 이야기하는 방법 간의 차이이다. 묘사하고자 하는 그림의 디자인은 의미심장함에 해당되고 디자인의 비상한 국소적 성질인 확장된 감각의 경우를 제외하고는 의미의 인지와 연결되어 있지 않다. 디자인이 발랄하고 거칠며 침착하다는 것은 확실히 의미심장하다.⁹⁾ 하나의 배경화는 정지되어 있을지라도 영상이라는 문법의 레일에 있게 되면 이제는 더 이상 정지된 배경화는 아니다. <그림 6>의 James Whitney는 단순한 배경에서 컴퓨터를 이용하여 빛으로 반복적인 추상 이미지의 운동성을 창조하여 화려한 표현을 이루어냈다.



<그림 6>

앞의 책, p.125, Lapis, James Whitney는 컴퓨터를 이용하여 빛을 만들어 추상적인 이미지로 표현하였다.

2. 배경화의 구분

1) 2D 배경화

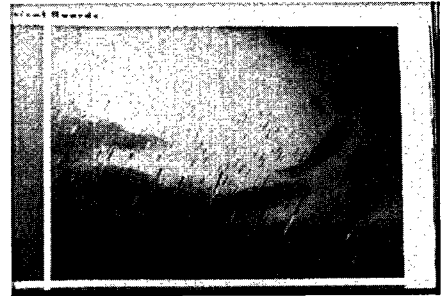
우리는 자연과 도시의 건물 주위를 걸어 다닌다. 우리 주변에 있는 보고 만질 수 있는 모든 존재는 공간에 존재한다. 그러나 이와는 달리 회화작품이나 소묘 작품은 깊이가 없는 공간에 존재한다. 공간의 인식은 환영일 뿐이다. 이는 삼차원적인 예술 형식과 침예하게 대립한

9) 토마스 소벽, 비비안 C. 소벽, 앞의 책, p.126.

10) 윌리엄 캐드버리, 리랜드 포그, <영화비평>(정일몽 역, 서울: 집문당, 1998), p.309.

다. 색채는 삼차원 예술의 형태에 갇힌 색채로 인식되지만 평면예술에서는 다른 조형 요소들을 전개해 가는 출발점이 된다. 심지어 흰색 바탕에 검은 색으로 그린 간단한 그림조차도 흑백대비에 의해 그 존재가 드러난다. 평면에서는 작가는 평평한 흔적을 남김으로써 작품을 제작한다. 크기와 비례가 결정된 이차원의 평면이라는 한계 내에서 화가는 자신의 조형개념에 부합되는 미적이고 표현적인 요구를 충족시키기 위해 형태를 배치해간다. 이 과정에서 작가는 공간을 매우거나 여백으로 남길 수도 있으며 형태의 크기뿐만 아니라 그 사이의 공간 문제도 얼마든지 변화시킬 수 있다.

여기에는 실질 평면 작업을 통한 배경화를 들 수 있다. 2D 애니메이션은 디지털의 표현 방식까지를 포함하여 매체 위에 물감의 질료성을 통한 평면 작업의 배경화가 주류를 이룬다(<그림 7> 참조). 그림에도 불구하고 2D의 배경화는 이제 더 이상 컴퓨터를 이용한 배경화제작방식을 벗어날 수 없게 되었다. 좀더 화려하고 특수효과를 가미한 디지털 미술의 정수는 급속도로 진보하고 있으며 기존의 수작업의 공정을 빠르게 대체하고 있다.



<그림 7>
Paper Dreams, John Canemaker, p.189.

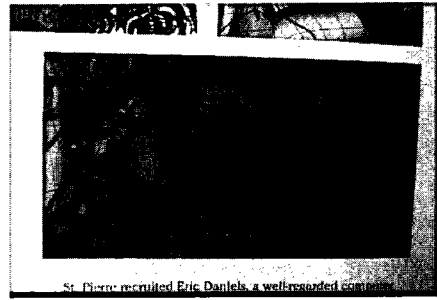
2) 3D 배경화

자연 상태에 존재하는 물체는 만져서 확인하거나 앞이나 옆, 그리고 뒤에서도 볼 수 있으며 각각 다른 광선의 조건에 놓여지기도 한다. 작가들은 물체뿐만 아니라 물체가 놓여진 공간을 회화나 소묘 등 이차원의 평면에 묘사할 때 그들이 인식하는 시각적인 사실들을 빠짐없이 기록하는 것은 힘든 일이다. 따라서 오늘날 대부분의 사람들은 사진이야말로 삼차원의 세계를 평면에 기록하는 가장 사실적이고 가장 진실되며 또 가장 정확한 방법이라고 믿고 있다. 그러나 이러한 믿음은 모든 시대와 문화에 적용될 수 있는 것은 아니다. 분명히 사진의 한계를 훨씬 초월한 인식능력이 있다. 이는 서양문화에서도 사진 이미지로는 해결할 수 없는 정보를 비사진적인 방법으로 전달하는 경우가 발견된다. 이는 지도와 건축설계도, 그리고 만화와 각종 설계도가 그런 부류에 속한다. 따라서 사진이 아무리 정확한 재현 방식이라고 하더라도 그것이 결코 다른 방법에 의해 재현된 이미지의 정확성을 검증할 수 있는 척도라고 생각해서

는 안 된다.

조르쥬 멜리에스(George Melies)가 카메라의 작동을 정지시킨 뒤에, 프레임 내부의 다른 요소는 그대로 두고 한 대상의 위치를 변화시켜서 카메라를 다시 작동시키면 마술처럼 그 대상이 나타난다는 사실을 깨달은 순간 사실은 그가 실사 애니메이션 영화와 3차원 애니메이션 영화의 기초를 마련했다고 볼 수 있다.¹¹⁾

3차원 애니메이션 영화는 혼한 대상을 살아 있는 존재로 만든다는 점에서 특별히 매혹적이지만, 본질상 조각을 살아 있게 만드는 형식이다.¹²⁾ 따라서 이러한 3D의 애니메이션은 날로 그 수가 증가하고 있다. <그림 8>은 타잔의 작품에서 컴퓨터로 3D애니메이션의 배경화를 제작하기 위한 와이어 프레임이다. 이처럼 애니메이션에서 배경은 점점 3D의 영역으로 확장되고 있다.



<그림 8>

The Tarzan, Chronicles, Howard E. Green, p.148, 3D Wire Frame.

3) 2D와 3D의 혼합형 배경화

일부 현대 화가들은 화면상에 삼차원적인 요소를 첨가함으로써 평면 예술의 한계를 벗어 나려는 시도를 보여주기도 한다. 화면에 입체적인 물질감을 부여하려는 이러한 시도들은 미술의 역사에서 다양하게 나타나고 있다. 고딕시대의 화가들은 금색배경이나 세부형태를 요철에 의해 묘사를 하였고, 렘브란트나 도미에 같은 화가들은 그림표면이 돌출될 정도로 두텁게(impasto) 바르는 기법을 대폭적으로 활용하였다. 20세기에 들어 와서는 캔버스에 오브제를 붙이는 콜라주 기법으로 발전



<그림 9>

Animation Techniques, Roger Noake, The Wind, National Film Board of Canada, Ron Tunis, p.97, Interview, National Film Board of Cannad, Caroline Leaf.

해 왔고 현대 화가들은 회화와 조각의 구분이 애매모호하게 과감한 실험을 하고 있다. 이러한

11) 토마스 소빅. 비비안 C. 소빅, 앞의 책, p.372.

12) 앞의 책, p.372.

영향은 애니메이션에서도 나타나고 있다(<그림 9> 참조).

근경, 중경, 원경의 스톱모션 애니메이션의 배경화를 들 수 있으며 셀 애니메이션에서도 2D와 3D의 합성된 이미지의 표현이 날로 증가하고 있는 추세이다.

4) 애니메이션 배경화의 표현형식

사실주의에 기초한 배경화

회화에서 사실주의는 넓은 의미에서 현실을 있는 그대로 묘사하려는 경향을 가리키며 이상주의에 대립되는 기본 유형인데, 그 특색으로는 현실을 과장하거나 공상적인 요소가 없이 객관적으로 파악하여 표현하는 것이다.

회화와 대조하여 일반적으로 사실주의 영화는 구체적인 현실세계의 겉모습을 재현함에 있어 왜곡의 한계를 극소화시키려고 한다. 사건과 대상물을 촬영할 때, 사실주의 감독은 삶 자체의 풍부함을 제시하려고 한다. 사실주의 감독은 그들의 영화가 조작되지 않는 현실세계의 거울이라는 환상을 고수하려 한다. 이런 부류의 감독들은 어떻게 소재를 조작할 것인가 보다는 무엇을 보여줄 것인가에 더 큰 관심을 쏟는다. 사실주의의 영화의 최대 단순성, 자발성, 직접성이다. 사실주의 영화는 기교를 숨기는 것을 기교로 삼고 있기 때문이다.¹³⁾ 사실주의 감독들은 그들의 주된 관심사는 형식이나 기교가 아닌 내용이라고 주장한다.

애니메이션의 배경화에서 미학적 특성은 완벽한 자연주의적 재현성과 사실주의적 객관적인 표현성을 담고 있는 경향이 미국과 일본의 애니메이션에서 주류를 이루고 있으나 그 완벽한 자연성과 객관성의 표현은 점점 단순화와 생략된 상징성으로 전환되는 경향이 있다. 이는 안티 디즈니 계열의 대안적인 미학이라고 볼 수 있다. <그림 10>



<그림 10>

앞의 책, p.75. 사실적인 배경에 추상적인 이미지를 혼합하였다.

에서처럼 사실주의적인 배경에 비현실적인 실루엣의 캐릭터 이미지로 초현실성을 보여준다.

13) 루이스 자네티, <영화의 이해>(김진해 역, 서울: 현암사, 1999), pp.12-13.

5) 추상적인 배경화

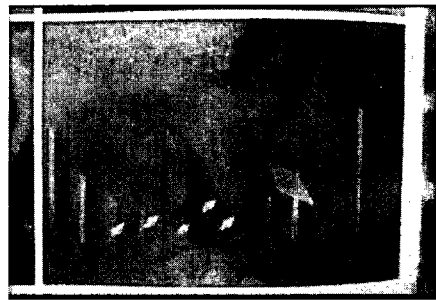
예술은 원래 추상적이고 예술은 카오스에서
의 탈출이다. 그것은 '계산으로 규정된 운동'이
며, '도량으로 제한된 양감이며, 생명의 리듬을
추구하는 '물질의 부정성'이다. 추상이란 구상의
반대 개념이요, 상상의 기본이다. 이렇게도 해석
할 수 있고 저렇게도 해석할 수 있는 것이 바로
추상이다. 때문에 부정성이라 하는 것이다.¹⁴⁾

실험 영화, 아방가르드 영화, 독립영화의 두
번째 범주는 프레임 외부세계의 실제 세계와 가
지는 유사성을 거부한다. 영화 프레임은 우리가 살아가는 3차원의 세계를 지시하거나 재현하
지 않는다. 그것은 독립적이고 자율적인 예술대상을 창조하기 위해 형상, 형, 색, 운동을 다양
하게 결합할 수 있는 일종의 캔버스로 여겨진다(<그림 11> 참조). 이런 영화와 그 프레임은
관객이 3차원성을 들여다 볼 수 있는 투명한 창문으로 기능하기보다는 불투명한 것으로 기능
한다. 이와 같은 영화에서 우리는 프레임을 통해 외부 세계를 들여다볼 수 없다. 우리는 자세
히 바라보아야 한다. 이렇게 불투명한 영화를 만드는 영화 예술가는 이미지가 스스로 의미를
구성하고, 영화의 형식이 그 자체로 의미를 가지
고, 형식이나 내용이 무엇인가를 지시하거나 재
현하지 않는다고 가정한다. 실제 대상을 촬영했
을 때조차도 그것은 순수한 형, 색, 운동이 되면
서 외부 세계와의 지시성을 상실한다(<그림
12> 참조). 그래서 실재 대상, 장소 존재는 현실
과의 연결이 제거(추상)되고, 컴퓨터가 만들어 낸
디자인처럼 자율적인 대상으로 기능하게 된다(<
그림 13> 참조).¹⁵⁾



<그림 11>

Paper Dreams, John Canemaker(Hyperion, 1999),
p.192.



<그림 12>

앞의 책, p.192.

14) 이규임, <영상예술론>(서울: 누림, 1998), p.88.

15) 토마스 소빅, 비비안 C. 소빅, 앞의 책, p.360.

이런 영화는 지적으로 관객을 자극하고 눈을 자극하지만, 정서를 자극하지는 않는다. 실제로 많은 추상영화에서 관객은 주제가 미학적인, 지적이고 지각적인 드라마의 참여자가 된다. 예를 들어 어떤 영화에서 우리는 프레임을 통해 보기 시작해서 프레임을 봄으로써 끝날 수도 있다.¹⁶⁾

형식주의 영화는 방식상 자유분방하다. 형식주의 감독들은 대중이 현실세계를 보듯이 그것을 묘사하는 것이 아니라, 현실세계에 대한 순전한 자신의 주관적 체험을 표현하는 데 더 관심이 있다.

형식주의 감독들은 종종 물질세계의 겉모습을 왜곡시킴으로써 그들의 영적이며 심리적인 진실이 더욱더 잘 전달될 수 있다고 믿는다. 선택된 소재는 객관적인 면보다는 그 본질적인 면을 강조하고 논평하는 수단으로 이용된다. 형식주의 영화에서는 현실세계에 대한 고도의 조작과 재구성이 이루어진다. 그러나 형식주의의 영화가 놀라운 예술적 충격을 줄 수 있는 것은 바로 이같이 교묘하게 변형된 영상에 있는 것이다. 형식주의 영화는 형식과 기교를 강조하는 경향이 있다. 이러한 영화 제작방식의 가장 극단적인 예는 전위 영화일 것이다. 이런 영화 중 어떤 것은 완전히 추상적이다.¹⁷⁾



<그림 13>

Animation Techniques, Roger Noake, The Wind, National Film Board of Canada, Ron Tunis(Charwell Books. ins, 1988), p.8.

3. 배경화의 특성

1) 구상에서 추상으로, 추상에서 구상으로

사실주의적이고 자연주의적인 표현에서 점차 단순화되고 생략화되는 배경화의 이미지는 카메라 워크에서도 그 변화를 볼 수 있다. 카메라 워크에 의한 배경화가 어느 사물에서 클로즈업이 될 때 추상적인 이미지로 변화하게 된다. 반대로 익



<그림 14>

앞의 책, p.143.

16) 앞의 책, p.360.

17) 루이스 자네티, 앞의 책, pp.13-14.

스트림 클로즈업에서 롱 쇼트로 변화해갈 때 추상에서 구상으로 변화한다(<그림 14> 참조).

2) 시간 압축과 확장

영화는 느린 동작이나 빠른 동작을 사용하여 한 장면에서 공간을 시간으로 시간을 공간으로¹⁸⁾ 대체시킬 수 있다. 장면을 변화시킬 때 그것은 더욱 용이하다. 몽타주의 결과 공간과 시간 가치가 복잡하게 융합된다. 몽타주에 의한 이러한 특수한 공간과 시간의 구조가 영화의 특성, 즉 가장 신기한 영화의 특색을 이룬다. 그것은 시간과 공간을 ‘시공결합체로 융합’시키는 과학과도 일맥상통한다. 영화는 시간적으로 ‘조직화된 공간’이다. 현실에서 조형미술에서 그리고 연극에서 공간은 ‘정적’이다. 움직이지도 않고 변화하지도 않는다. 우리가 물리적으로나 정신적으로 그 주변을 움직이는 데 반해 그 공간은 ‘정지’되어 있다. 영화에서 공간은 정적인 성질을 잃게 되며 시간이 덧붙여진 동적인 성질을 지니게 된다.¹⁹⁾

배경화는 과거, 현재 그리고 미래의 시간을 나타내는 기호가 될 수 있다. 또한 배경화에 화면전환장치인 오버랩, 디졸브, 와이퍼 그리고 페이드 등의 방식으로 미학적인 요소를 가미한다.

3) 대화와 음향의 자동대체

애니메이션의 배경화는 음향이 없이 사용될 수도 있으나 효과의 특성을 고려할 때 음향과 함께 그 효과를 증폭시킬 수 있다. 배경화는 음향이나 대화의 대체 기능과 효과를 증폭시키는 요소가 있다. 장대한 파노라마의 롱 쇼트의 배경화가 나타날 때는 대화가 나오지 않거나 음향이 느려지거나 부드러워지며 생략되기도 한다. 반면에 미디엄 쇼트와 클로즈업의 쇼트에서는 음향이 빨라지고 강해지며 다중적이고 높고 빠른 대화가 나오기도 한다.

4) 미적 요인

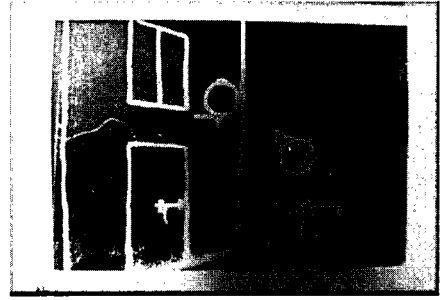
(1) 선

역사적인 최초의 동굴인의 작품이 선에 의해 주되었다면 예술은 한정하는 일에서부터 출

18) 토마스 소빅, 비비안 C. 소빅, 앞의 책, p.360.

19) 이규임, <영상예술론>(서울: 누림, 1998), p.171-172.

받혔다고도 볼 수 있다. 어떠한 막연한 상상으로 부터 하나의 선이 생성되면서 윤곽지어지고 형상을 통한 이미지가 창출된다. 윤곽의 선이 날카롭고 강인할수록 예술 작품은 더욱 완전하다고 생각했으며 강렬함과 예리함이 덜하면 덜할수록 빈약한 상상력이 드러난다고 보는 미술사적으로 보아 인상주의 이전의 모든 시기도 있었다. 선은 채색에 의해 그 중요성과 역할이 다소 소홀히 될 수도 있으나 선은 윤곽 이상의 것을 나타낼 수 있다.



<그림 15>

앞의 책, p.9, Fantasmagorie, Emile Cohl. Cohl은 간단한 막대기와 같은 캐릭터와 배경으로 움직임과 인상적인 배경화의 특성을 표현하였다.

또한 선은 적절하게 표현될 때 리드미컬한 역동성을 가지며 울동감을 나타내어 시각적이기보다는 심리적인 것이다. 선 그 자체는 추상적인 이미지를 내포하나 외형의 윤곽을 구분하는 가장 기초적인 동시에 양감과 질감 그리고 심리적인 특질을 지닌다. 선을 중심으로 한 배경화는 원근법에 밀도 있게 활용할 수 있으며 바람과 속도의 이미지를 표현하는 데 주요한 수단이 될 수 있다(<그림 15> 참조).

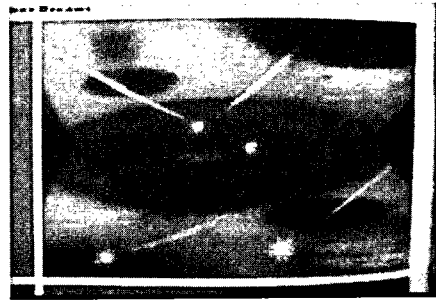
선은 화면 위에 재료를 사용하여 얻게 되는 형태의 일종이다. 선을 하나의 분명한 형태로 취급할 수 있는 이유는, 흔히 선을 길이로만 인식하는 것과는 달리 선 역시 길이와 함께 넓이를 가지면서 가로와 세로로 나타나는 엄연한 형태감을 갖기 때문이다.

(2) 색채

색채는 완전한 예술 작품의 복합성에 또 하나의 요소를 더한다. 이는 표현하고자 하는 사물에 명료성과 동적인 리듬을 주며 때로는 톤으로써 완전한 공간감을 주는 양감이나 입체를 암시 한다. ‘색채는 그림을 더욱 실물에 가깝게 해 준다’는 기존의 이론은 자연의 재현만이 최고의 가치임을 주장했던 재현 예술가들의 주장이다. 그러나 그 한계를 뛰어넘는 인상주의 예술가에게는 설득력이 약해졌다. 색채는 공간적, 상징적, 심리적, 사회학적인 다양한 의미를 포함한다.

색상에서 난색은 인접한 색들에 따뜻한 이미지를 주며, 한색은 주변에 차가운 이미지를 준다. 또한 난색은 한색에 비해 진출성이 강하기 때문에 따뜻한 색을 전경에 배치하고 차가운 색을 후경에 배치하면 훨씬 깊은 공간감을 얻을 수 있다. 또한 채도가 높을수록 전경에 배치하고 채도를 낮게 하여 후경에 두면 물체의 색은 대비에 의해 진출성이 다르게 느껴진다.²⁰⁾

색채는 색채로서만이 조화된다²¹⁾라고 하재창은 말하나 이는 지나치게 극단적인 표현에 불과한 것이다. 물론 색채는 대비에 의해 조화로우 수 있으나 색채와 함께 다양한 질료와 조화로우 수 있다. <그림 16>의 배경화에서 색상의 대비는 강렬한 환영을 들어내며 추상적인 요인이 되기도 한다.



<그림 16>

Paper Dreams, John Canemaker, p.189.

애니메이션의 색은 심리적으로 되고, 내면화 되어 갔다. 이런 방향으로의 발전이 애니메이션뿐만 아니라 영화 전체를 예술적으로 심화시킨 것이 틀림이 없다. 안팎으로 이들 색이 현실과 가까워지고 색이 있는 사진으로 되기 시작한 것은 만화 영화의 공상을 제약하는 것이 아니고, 점차 그 진실미를 증가시킨 것으로 생각된다. 만화영화가 현대회화의 형태분석과 색채이론을 받아들이고 있는 것은 공상 예술도 또한 그 근저에서 객관적인 현실을 과학적으로 올바르게 재현하려는 증거인 것이다.²²⁾

컬러 커뮤니케이션이란 언어, 단어, 회화에 의존하지 않고 색채의 신호이나 색채의 내용을 전하는 상호작용이다. 신호나 내용을 전하는 색채관념은 많은 사람들에게 공통된 의미를 가진다.²³⁾ 따라서 애니메이션 배경화가 갖는 색채의 중요성은 더욱 강조되고 밀도 있게 요구되는 분야이다.

4. 배경화의 제작과정

1) 기획과정

배경화의 기획과정은 애니메이션 기획과정의 하나이다. 기획의 중요성은 모두가 그 중요성을 인지하는 바와 같이 스토리에서 시나리오 부분이 완성되고, 캐릭터가 구성되면 콘티의 작성시 배경화의 기본 설정이 이루어진다. 여기서 기획자, 연출가, 애니메이터, 배경화가, 음향가의 브레인스토밍이 진행된다. 배경화의 실질적이고 구체적인 과정을 위한 다양한 리서치

20) 네이던 노블러, <미술의 이해>(서울: 예경, 1994), p.204.

21) 하재창, 앞의 책, p.290.

22) 이마무라, <만화영화론>(서울: 다보문화, 1990), p.83.

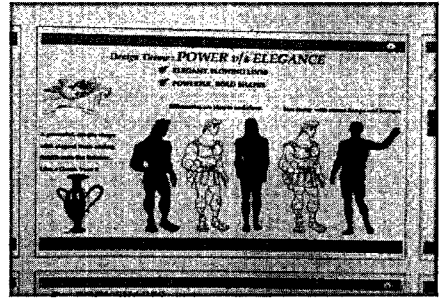
23) 준이찌, 노무라, <색의 비밀>(서울: 보고사, 1997), p.107.

의 준비를 필요로 한다. <그림 17>은 헤라클레스의 애니메이션 제작에 앞서 철저한 리서치의 한 예이다.

2) 리서치 과정

배경화의 표현을 위해서는 그 합당한 자료를 얻기 위해 신문, 잡지, 전문서적, 전문가의 조언, 미술관과 박물관 동물원, 도시와 시골의 자연 풍경 등 필요한 모든 요소와 장소를 망라하여 자료를 수집하여야 한다. 여기에서 녹음기, 필기, 카메라, 비디오의 장비를 필요로 한다. 이러한 리서치만으로 충분하지 않을 때는 현장답사로 그 필요를 채워야 한다. 한 예로 디즈니 창작 팀은 “The Rescuers Down Under”를 제작하기 위해 오스트리아로 리서치 여행을 떠났고 또한 “Lion King”을 위해 아프리카로 갔던 것처럼 애니메이션에 필요한 것들을 느끼고, 맛보고, 냄새를 맡고자 물란 전설의 중심지인 중국으로 여행을 떠났다.²⁴⁾ 이와 같이 현장의 생생한 이미지를 담기 위한 적극적인 자세와 준비가 요구된다.

<그림 18>에서 보여지는 릭 스루이터의 스케치 북에서 발췌한 수채화는 중국 물란의 제작에 앞선 현지 리서치의 하나인데 현장감 있는 사실성을 보여준다.



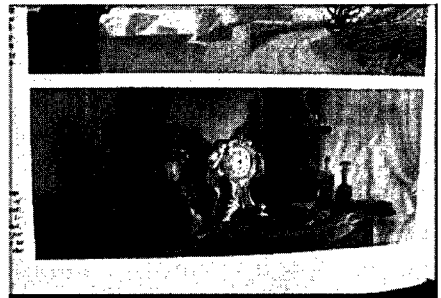
<그림 17>

The Art of Hercules, Rebello & Healey, Colin Stimpson(Hyperion, 1997), p.159.



<그림 18>

The Art of Mulan, Kurtti(Hyperion, 1998), p.46. Rick Sluiter's Sketch Book에서.



<그림 19>

The Illusion of Life Disney Animation, Frank Thomas and Ollie Johnston, p.246, Claude Coats, Lady and the Tramp. 사물의 부드러운 표현방법은 재현 미술의 느낌을 그대로 살려 배경화를 완성하였다.

24) 이정재, 앞의 책, p.93.

3) 사실주의적 표현 과정

리서치의 과정을 통해 준비된 자료를 토대로 사실적인 이미지의 구축이 필요하다. 배경화 감독의 지시에 따라 배경화기는 수준 높은 테크닉으로 요구되는 배경화를 표현한다. 여기에서 필요에 의한 유화기법과 수채화기법 등 다양한 표현 방법이 사용된다(<그림 19> 참조).

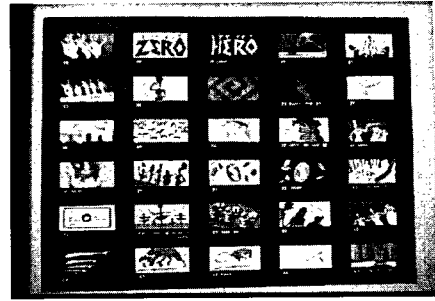
4) 그래픽 과정

이 과정은 콘티에 따라서 진행되는 과정으로 필요한 배경화를 카메라 워크와 칼라키에 맞게 다시 표현을 한다. 물론 여기에서 사실주의적인 리서치의 결과물을 토대로 간략하게 그 이미지를 잡아내는 과정이라 할 수 있다. 이 과정에서 중요한 것 중 하나는 칼라 키(Color Key)를 설정하는 것이다. <그림 20>, <그림 21>에서 볼 때 배경화는 시간, 기후, 계절의 변화에 따라 달라질 수 있기 때문이다. <그림 22>에서처럼 전체적인 칼라 키에 맞춰 배경화의 기초를 재설정해야 한다.

또한 쇼트나 씬을 결합시킬 때 색상은 대비를 두어야 한다. 색상은 연속성을 유지하면서도 변화를 지녀야 한다.

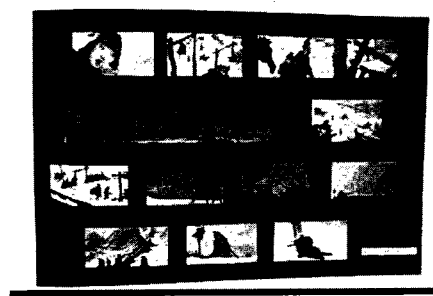
5) 작품화된 배경화

그래픽 과정을 통해 배경화를 한 장 한 장 실질적인 완성작품으로 진행해 가는 과정이다. 여기에서 필요에 따라 핸드 페인팅 기법과 2D와 3D의 기법으로 표현할 수 있다. 이 과정은



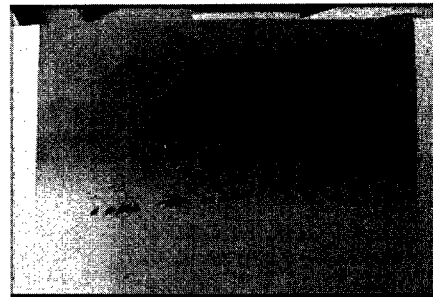
<그림 20>

The Art of Hercules, Rebello & Healey, Colin Stimpson, Color Key(Hyperion, 1997), p.23. Colin Stimpson은 칼라 키를 구성할 때 현대적인 뮤직비디오에서 색상에 대한 배열과 카메라 워크의 영향을 받았다고 하였다.



<그림 21>

The Art of Mulan, Kurtti, Color Key, p.103 Sunny Apinchapong.



<그림 22>

앞의 책, p.35. Hans Bacher.

실질적인 배경화의 완성단계이므로 뛰어난 미적 표현에 중점을 두어야 한다. <그림 23>에서처럼 사실주의적인 배경화로 완성시켜 나갈 때는 캐릭터의 액션 방향과 분위기에 맞춰 구도를 다시금 조정하고 원근법과 사물의 질감과 양감 그리고 음영의 처리를 바꿔주어야 한다.



<그림 23>

The Illusio of Life Disney Animation, Frank Thomas and Ollie Johnston, p.247, Sam Amstrong, Snow White. 수채화의 테크닉으로 표현한 배경화이다.

5. 카메라 워크에 따른 배경화의 종류

애니메이션의 배경화는 실사영화의 배경과 그 실질적인 사실성을 지닌다. 실사영화에서 카메라의 시계는 기본적으로 익스트림 롱쇼트(Extreme Long Shot), 롱 쇼트(Long Shot), 미디엄 쇼트(Medium Shot), 클로즈업(Close Up), 익스트림 클로즈업(Extreme Close Up)의 다섯 단계로 나눈다.²⁵⁾ 그러나 상황에 따라 기계적인 구분을 좀더 자유롭게 구분한다면 좀더 세분화하여 구분할 수 있을 것이다. 또한 영화에는 다섯 가지 기본 앵글이 있는데 버즈 아이 뷰(bird's eye view), 하이앵글(high angle), 아이레벨 쇼트(eye level shot), 로우앵글(low angle), 사각앵글(oblique angle)로 구분할 수 있다(<그림 24> 참조). 쇼트의 분류와 마찬가지로 여기에도 많은 중간적인 앵글이 있다. 가령 로우앵글 쇼트와 익스트림 로우 앵글 쇼트 사이에는 상당한 차이가 있을 수 있다.²⁶⁾ 이에 기초하여 배경화의 구분을 설정하고 살펴보기로 한다.



<그림 24>

The Tarzan, Chronicles, Howard E. Green(Hyperion, 1999), p.146.

1) 조감도(Bird's Eye View) 기법에 따른 배경화

버즈 아이 뷰는 모든 앵글 중에서 가장 낮설게 보이는 것인데, 그 이유는 한 장면을 위에

25) Herbert Zettle, Television Production Handbook(Wadsworth Publishing Company), 1984, p.112.

26) Louis Giannetti, Understanding Movies(Prentice Hall, Englewood Cliffs, New Jersey 07632, 1988), p.11.

서 촬영하기 때문이다. 우리는 이러한 시야에서 사건을 보는 경우가 거의 없기 때문에 이해하기가 조금은 난해하며 추상적으로 보이기까지 한다.²⁷⁾ 그러나 어떤 상황에서는 이러한 앵글이 극적인 표현력을 지닐 수 있다. 이러한 쇼트는 우리로 하여금 마치 전능한 신이라도 된 것처럼 장면의 위에서 날도록 한다. 인물과 사물은 마치 작은 개미처럼 보이기 때문에 운명을 다룬다든지 인간의 한계성을 표현할 때는 매우 좋은 쇼트가 될 것이다. 이러한 쇼트의 방식으로 배경화를 그린다면 장대한 이미지를 표현할 수 있을 것이다. 대부분의 애니메이션에서 대도시의 분위기나 대자연의 장엄미를 구축하기에는 매우 좋은 배경화의 기법이 될 것이다.(<그림 25> 참조).

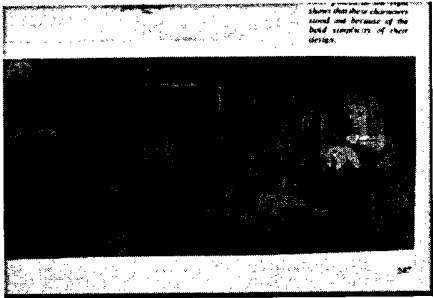


<그림 25>

The Art of Mulan, Kurtti(Hyperion, 1998), p.10. Hans Bacher 작품.

2) 원근법에 따른 배경화

원근법은 사물의 크기를 구분하여 화면에 표현 배치함으로써 거리감을 나타내는 기법이다. 전통적인 회화에 있어서 원근감의 기법은 기계적인 원근법과 공기원근법으로 구분할 수 있다. 원근법은 그리스 시대에 완성한 것으로 보인다.²⁸⁾ 기하학적으로 구성된 기계적인 원근법은 선을 중심으로 원근감을 나타내며 원근에 다른 색상의 변화를 중요하게 다루지 않기 때문에 부드럽지 못하며 현실감이 부족하다. 공기원근법은 대기의 작용으로서, 대상이 눈으로부터 멀어짐에 따라 따뜻한 색이 푸른색에 가까워지고, 윤곽이 불명료하게 되며, 명도가 낮아지는 것을 바탕으로 하여 원근



<그림 26>

The Illusio of Life Disney Animation, Frank Thomas and Ollie Johnston, p.247, Eyvind Earle, Sleeping Beauty. 공기원근법으로 분위기를 매우 잘 표현하였다.

27) 앞의 책, p.11.
28) 양희석, <예술철학 상>(서울: 자유문고, 1980), p.356.

감을 나타내는 것이다.²⁹⁾ <그림 26>은 근경의 나무를 사실주의적으로 그리고 강하게 표현하였고 원경은 부드럽고 밝게 표현하여 근경과 원경의 명도 대비가 이루어진다. 이 배경화에서 원경이 강했다면 캐릭터와 함께 거리감을 만들어내지 못했을 것이다.



<그림 27>

앞의 책, p.250, W.Richard Anthony, Bambi. 동물과 보조적으로 숲의 표현을 부드러운 분위기로 감성적으로 표현하였다.

원근법을 표현하기 위해서는 원경, 중경, 근경의 구분을 두고 이를 조화롭게 표현 할 때 원근감이 가장 잘 표현된다. <그림 27>에서는 뱀비 캐릭터를 오른쪽에 배치하였고 근경과 원경의 구분을 크게 두지는 않았지만 부드러운 분위기를 나타내고 있다. 어린 뱀비 캐릭터의 호기심과 사랑스러움을 극적으로 표현하고 있다.

원경에 해당하는 익스트림 롱 쇼트와 롱 쇼트, 중경에 해당하는 미디엄 쇼트 그리고 근경에 해당하는 클로즈 업 또는 익스트림 클로즈업으로 구분할 수 있다. 2D의 셀 애니메이션에서는 북(book) 기법³⁰⁾으로 원경, 중경, 근경으로 2-3장 이상의 그림을 따로 그려 원근법의 효과를 극대화할 수 있다.

3) 하이 앵글(High Angle)를 위한 배경화

보통 하이앵글 쇼트는 그렇게 극단적인 것은 아니므로 우리 눈에 그다지 낯설지는 않다. 카메라는 크레인에 설치되거나 혹은 높게 튀어나온 장소에 설치된다. 그러나 관객은 전지전능하다는 느낌을 그리 실감하지 못한다. 하이 앵글은 관객에게 전반적인 조망을 가능하게 하지만 그것은 반드시 숙명이나 운명을 암시하지 않는다. 피사체의 측면에서 볼 때 하이 앵글은 사물의 높이를 감소시키고 동작의 속도를 늦추므로 속도감은 잘 전달되지 않는 반면 지루함을 나타내는 데는 효과적이다. 또한 화면 속의 장치나 배경의 중요성은 증가하며 따라서 주위 배경이 종종 사람들을 집어삼키듯이 보인다. 하이앵글은 피사체의 중요성이 감소되며 찍힌 인물은 아무런 해도 끼치지 않을 것 같고 사소하게 보인다. <그림 28>처럼 이 앵글은 자기

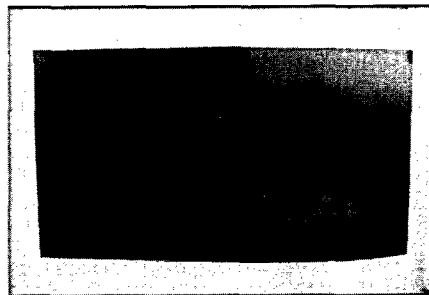
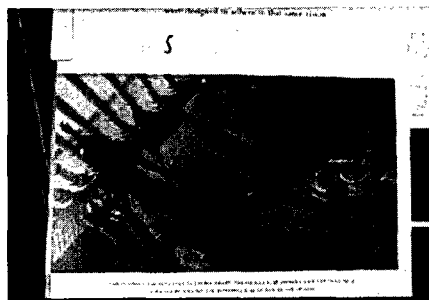
29) 다케우찌 도시오, <예술철학사전>(서울: 미진사, 1989), p.320.

30) 일본에서 배경을 분리하는 용어의 사용 방식이 미국이나 유럽과는 다르다. 일본은 Book 1. Book 2등으로 표시하고 미국이나 유럽은 O.L(Over lay), O.L/ U.L(Up Lay), Up Lay로 세분한다. 김대중, <셀 애니메이션 제작의 이론과 실제>(서울: 초록배, 1995), p.238.

비하를 나타낼 때 효과적이기도 하다.³¹⁾ 상대적인 연약함과 경외감을 불러일으킨다. 이러한 쇼트의 방식으로 배경화를 제작할 때 원근법의 특성을 살려 색상의 변화를 두면 더욱 심도 있는 배경화가 될 것이다.

4) 아이 레벨(Eye Level)를 위한 배경화

아이레벨 쇼트는 관객으로 하여금 어떤 부류의 인물들이 제시되는가를 스스로 판단하게 한다.³²⁾ 우리의 눈은 보통 아이레벨에서 사물을 보고 느낀다. 따라서 가장 편안하고 안정감이 있을 수 있으나 너무 많은 배경화가 아이레벨에 국한한다면 다소 지루할 수 있다(<그림 29> 참조).



<그림 29>

The Art of Mulan, Kurtti, p.100, Robert Stanton.

5) 로우 앵글(Low Angle)를 위한 배경화

로우 앵글은 하이 앵글과 반대의 효과를 낳는다. 대상물의 높이는 증대되고, 따라서 수직성을 나타내는 데 유용하다. 더 실제적으로는 키가 작은 배우를 크게 보이게 한다. 동작은 속도가 붙으며, 특히 폭력적인 장면에서 로우 앵글은 혼란감을 잘 포착할 수 있다. 로우 앵글에서 주위 환경은 보통 왜소하거나 종종 하늘이나 천장이 단지 배경에 불과하게 된다. 심리적으로 볼 때 로우 앵글은 피사체의 중요성을 강조한다. 인물은 불안감과 위압감을 느끼는 관객 위쪽에서 위협적으로 모습을 드러낸다. 밑에서부터 촬영되는 인물은 공포감, 경외심 그리고 존경심을 자아낸다(<그림 30> 참조).³³⁾

31) Louis Giannetti, op. cit., pp.11-12.

32) op. cit., p.13.

**6) 익스트림 클로즈 업(Extreme close up),
익스트림 롱 쇼트(Extreme long shot)
를 위한 배경화**



<그림 30>

앞의 책, P.175.

익스트림 클로즈 업은 사물이나 인물의 극히 미세한 묘사를 말한다. 배우를 촬영할 때는 눈이나 입 부분을 촬영함으로써 감정표현의 절대적인 이입과 느낌을 표현하는 방식이 된다. 그러나 배경화에서는 이러한 방식의 표현은 사물에 대한 호기심과 침밀감을 주기도 하나 반대로 두려움과 혐오감을 줄 수도 있다. 익스트림 클로즈 업은 너무 크게 프레임에 채워질 경우 쉽게 무엇을 표현하는지가 불명료하여 때로는 추상성을 지닐 수도 있다. 익스트림 롱 쇼트는 원거리의 촬영시 사용되는 용어로 때로는 400미터 밖에서 촬영되는 야외 촬영의 전경을 말한다. 거대한 도시를 표현한다든지 또는 대자연의 장대함과 큰 무리를 표현할 때 적절한 방식이 될 것이다.

7) 사각 앵글(Oblique angle)과 팬(Pan) 그리고 틸트 쇼트(Tilt Shot)를 위한 배경화

만약 어떤 상황을 완전하게 보여주기 위해서 목표로 하는 주제가 충분히 넓은 화면을 가질 수 없을 때, 또는 원경 촬영으로 충분히 디테일을 보여줄 수 없다고 느낄 때, 일반적인 해결방안이 두 가지가 있다.

먼저 분리된 일련의 화면을 촬영한 다음, 그것을 카메라맨과 관객의 심중에 전체적인 이미지를 전달할 수 있도록 한 화면에 대조적인 장면을 삽입하는 것이다.

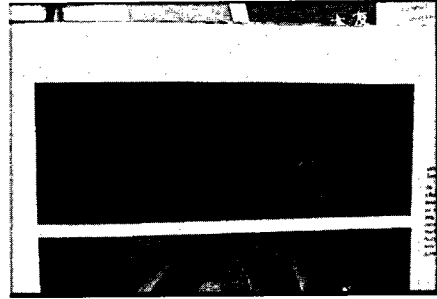
다음으로 피사체의 각 부분들을 관련시켜 설명할 수 있도록 조심스럽게 그리고 체계적으로 불규칙적인 패닝이라든지 전체적으로 중요하지 않은 쪽으로 벗어난 장면이 오래 계속되는 '팅빈' 패닝은 피해야 한다. 각각의 팬 화면은 뚜렷한 목적을 가져야 하며, 동시에 정경의 흥미로운 특징에서 고정시켜 끝마쳐야 한다(<그림 31> 참조).³⁴⁾

사각 앵글은 카메라를 기울여 찍는 기법으로 영상이 스크린에 투시될 때 피사체가 대각선

33) op. cit., p.13.

34) G. 밀러슨, 앞의 책, p.79.

위에 기울어진 것처럼 보인다. 사각 앵글로 찍힌 인물이나 사물은 한쪽으로 넘어갈 듯이 보일 것이다. 심리적으로 사각 앵글은 긴장, 변이 그리고 압박한 변동을 암시한다. 원래의 수평선과 수직선은 불안정한 사선이 된다. 사각앵글은 관객을 어리둥절하게 만들기 때문에 자주 사용되지는 않는다. 그러나 폭력장면에서는 바로 이러한 시간적인 불안감을 포착하는 데 효과적일 수 있다.³⁵⁾



<그림 31>

The Illusio of Life Disney Animation, Frank Thomas and Ollie Johnston, p.249, Eyvind Earle, Sleeping Beauty. 이 배경화에서는 성안의 모든 사람이 잠들어 있는 상황을 보여주기 위하여 long Shots를 사용하였다.

패닝³⁶⁾과 틸팅이 있으며 패닝과 틸팅은 한정된 프레임을 공간적으로 넘어서고 있음을 보여주며 많은 시각적인 정보를 담고 있다. 카메라의 워크에 따라 사선과 아크 형태로 한정된 프레임에서 그 미적 정보를 제공한다.

팬은 다음과 같은 상황에서 쓴다. 고정 쇼트를 통해 보이는 시야보다 더 넓은 공간을 보여줄 때와 움직이는 대상을 쫓아갈 때 그리고 두 가지 이상의 흥미 있는 부분들을 연결할 때와 두 가지 이상의 대상들 사이의 연계를 암시할 때이다.

III. 결론

애니메이션에서 배경화는 독립적이지 않다. 배경화는 원화와 동화는 물론 채색파트와 함께 유기적인 상호보완관계를 형성해야 한다. 배경화의 색채 지정시 캐릭터와 상호 관련이 매우 깊음으로 배경화의 칼라 키를 결정할 때 신중해야 한다. 배경화의 색채는 초기에 결정될 수도 있지만 제작 과정에도 그 수정은 가능하다. 구름은 둥글고 강과 하늘은 언제나 푸르고 땅은 황색이라는 식의 진부한 표현은 지양해야한다. 언제나 전체적인 영상의 언어에 맞게 표현하려고 노력해야한다.

몇 년의 시간이 걸리더라도, 점차적으로 배경화가들은 바위의 생성에서부터 건축 양식, 건물의 디테일에 이르기까지 모든 사물에 대한 지식을 습득해야 한다. 그리고 영화에 사용되

35) Louis Giannetti, op. cit., p.14.

36) Panning은 ‘파노라마 뷰잉의(Panorama viewing)’의 약자로 풍경 등을 파노라마와 같이 처리한다는 의미로 피사체에 대해 어떤 고정 시점으로부터 카메라를 수평 방향으로 회전시키는 카메라의 워크인데 배경화에서 이 기법을 사용하기 위해서는 원하는 길이의 배경화를 제작해야 한다.

는 모든 새로운 소재에 대해 항상 연구하는 자세를 가져야 한다.³⁷⁾ 또한 배경화는 스토리 내용과 잘 어울려야 한다. 아무리 뛰어난 표현력으로 제작된 배경화라 할지라도 스토리에 효과를 주지 못하거나 조화롭지 못하다면 배경화의 역할은 실패한 것이다. 미숙한 표현력으로 보일지라도 전체적으로 조화롭다면 우리의 눈은 그리 식상해 하지 않을 것이다. 배경화에서 색채는 캐릭터를 도와주는 역할뿐만 아니라 캐릭터의 심리적 묘사에 적합한 색의 언어를 상황에 맞게 개발하고 응용해야 한다.

배경화의 제작 단계에서 기획과정, 리서치과정, 사실주의적 표현과정, 그래픽 과정, 작품 완성의 과정을 구분하였고 이 중에서 리서치의 과정이 중요시되어야 한다. 한국의 배경화 제작은 중요함을 인식함에도 불구하고 소홀히 다뤄지고 있기 때문이다.

배경화에서 카메라 워크의 과정이 논의되었다. 애니메이션 배경화는 하나의 회화작품이 아니다. 이는 회화성의 결여를 의미하는 것이 아니라 카메라 워크 안에서만 배경화의 그 표현성과 목적이 있기 때문이다. 여기서 배경화는 카메라 워크의 목적에 따라 부분과 전체 그리고 움직임의 이미지를 비로소 형성하게 된다. 카메라는 영상 이미지를 극대화하는 중요한 수단이기 때문이다.

마지막으로 본 연구는 자료의 한계성으로 인하여 미학적인 그리고 제작과정의 많은 중요한 요소들을 간과하고 있다. 보다 많은 연구가 이루어지기를 바란다.

참고문헌

- 김대중, <셀 애니메이션 제작의 이론과 실제>(서울: 초록배, 1995)(서울: 네이던 노블러, <미술의 이해>(서울: 예경, 1994).
- 다케우찌 도시오, <예술철학사전>(서울: 미진사, 1989).
- 루이스 자네티, <영화의 이해>(김진해 역, 서울: 현암사, 1999).
- 스티븐 디 캐츠, <영화 연출론>(김학순·최병근 역, 서울: 시공사, 1998).
- 양희석, <예술철학 상>(서울: 자유문고, 1980).
- 윌리엄 캐드버리. 리랜드 포그, 준이찌노무라, <색의 비밀>(서울: 보고사, 1997).
- 이규임, <영상예술론>(서울: 누림, 1998).
- 이마무라, <만화영화론>(서울: 다보문화, 1990).

37) Shamus Culhane, <애니메이션 제작>(송경희 역, 서울: 한국방송개발원, 1998), p.381.

이정재, “애니메이션 배경화에 나타난 일러스트레이션에서 색채효용에 관한 연구(1995년 이후 디즈니 애니메이션을 중심으로),” The Society of Korea Illusart, Vol.4 1999.

정일몽 역, <영화비평>(서울: 집문당, 1998).

토마스 소빅. 비비안 C. 소빅, <영화란 무엇인가?>(서울: 거름, 1997).

하재창, <미학의 제문제>(서울: 원광대학교 출판국, 1986).

G. 밀러슨, <비디오 프로그램 제작>(서울: 나남출판, 1987).

Shamus Culhane, <애니메이션 제작>(송경희 역, 서울: 한국방송개발원, 1998).

Frank Thomas and Ollie Johnston, The Illusio of Life Disney Animation(Walt Peregoy, 101 Dalmatians, Hyperion, 1981).

Herbert Zettle, Television Production Handbook(Wadsworth Publishing Company, 1984).

Howard E. Green, The Tarzan(Chronicles, Hyperion, 1999).

John Canemaker, Paper Dreams(Hyperion, 1999).

Kurtti, The Art of Mulan(Hyperion, 1998).

Louis Giannetti, Understanding Movies(Prentice Hall, Englewood Cliffs, New Jersey 07632, 1988).

Rebello & Healey, The Art of Hercules, Colin Stimpson(Hyperion, 1997).

Roger Noake, Animation Techniques, The Wind, National Film Board of Canada(Ron Tunis, Chartwell Books. ins, 1988).