

애니메이션 영화의 색채 변화 분석

- 미국 애니메이션을 중심으로 -

Analysis of Color Transform About Animation Film

- Focused on the Hollywood Animation -

주저자 : 강대석(Dae-Seuk Kang)

서울정수기능대학

공동저자 : 전정숙(Jeong-suk Jeon)

서울정수기능대학

1. 서론

- 1-1. 연구의 목적
- 1-2. 연구 범위 및 방법

2. 애니메이션의 표현

- 2-1. 애니메이션의 사실감
- 2-2. 국내 애니메이션의 현실

3. 감성 색채

- 3-1 색채심리
 - 3-1-1. 색의 견해
 - 3-1-2. 색채 심리
- 3-2. 감성색채의 적용

4. 애니메이션 색채 분석

- 4-1. 월트 디즈니
- 4-2. 드림웍스
- 4-3. 픽사

5. 결론

- 5-1. 컬러 시스템에 따른 애니메이션 컬러 분석결과
 - 5-1-1. 월트 디즈니
 - 5-1-2. 드림웍스
 - 5-1-3. 픽사
- 5-2. 애니메이션 색채변화 결과

참고문헌

(要約)

90년대 중반부터이후(인어공주이후) 장편애니메이션은 미국의 대형 스튜디오를 중심으로 활발하게 제작되어 엔터테인먼트 산업의 한축으로 자리잡고 있다. 하지만, 일본 애니메이션과 미국 애니메이션의 발전에 비해 우리나라의 애니메이션은 이렇다 할 특징을 보이지 못하고 있는 현실이다. 재정적인 문제와 더불어 아이들의 전유물이라고 생각하는 의식의 전환이 이루어지고 있지 않기 때문이기도 하다. 본 연구는 정보전달의 단계에서 이루어지는 색채정보를 중심으로 하며, 미국 내 대형스튜디오에서 제작되어진 장편애니메이션의 '이미지 색채'를 분석하기로 한다.

인간이 느끼는 감성자극 중 대량의 정보를 가장 빠르게 인지하는 시각적 감성요소인 색채를 중심으로 애니메이션의 과거와 현재와 미래를 예측한다.

미국 애니메이션의 색채를 분석해 봄으로서, 정교하고 섬세한 자극에 반응하는 감성적 색채요인을 찾아보고 발달되어진 애니메이션 기술에 표현되어지는 색을 감성산업에 적용한다.

(Abstract)

Full-length Animation has been producing very actively with a large of U.S.A and growing rapidly as a pare of entertainment industry since the middle of the 1990's.

However, in actual fact, Korea Animation doesn't have any characteristics as compared with Japan Animation & U.S.A Animation's growth. It is owing to in financial difficulty and that there's no conversion about consciousness that Animation is only for children.

This study is constructed with color information as the central figure from a gradation of information delivery and analyzed 'Image Color' of full-length animation which is produced by large studio in U.S.A.

This study predicts about past, present and future of animation centering around a color that visual sensitivity factor which recognize enormous information very quickly among sensitivity stimulus of human being.

With this study analysis a color of U.S.A animation, looking for sensitivity color factor that react to elaborate and delicate stimulus, and then expressed color from developed animation skill apply to sensitivity industry.

(Keyword)

애니메이션, 감성색채, 사실감, 컬러 시스템
Animation, Emotion Color, Reality, Color System

1. 서론

1-1. 연구의 목적

90년대 중반부터 활발하게 제작되기 시작한 3D 애니메이션 영화는 미국의 몇몇 대형 스튜디오의 작품들을 통해 대중들에게 널리 알려졌다.

애니메이션 영화의 경우 셀 방식과 디지털 방식을 사용하고 있지만 디지털 애니메이션 방식이 세계적 추세라는 사실은 누구도 부인할 수 없다.

애니메이션은 시각정보(영상)와 청각정보(음향)를 통하여 우리에게 지각되며, 애니메이션의 의미와 메시지를 전달하고 있다. 사물을 지각하는 인간의 정신에서의 감정은 과학으로는 이해되지 않으며 사물을 접할 때 만들어지는 각 개인의 추론은 개인적 관찰자로부터의 설명 외에는 규명할 수 없다.¹⁾

색채는 인간의 감성을 움직이는 가장 직접적이면서도 미묘한 차이를 느끼게 하는 하나의 수단이다.

인간의 정보능력 중 가장 우수한 것은 시각이고, 시각적으로 판단되는 인상 중 80%가 색채에 의한 것이며 기능보다는 감성에 비중을 두는 시대에서 색 없는 마케팅은 공허한 철학파도 같다.

배색의 문제에서도 그렇다. 대가들의 작품에 신비주의의 장막을 치고 아름다운 배색에 막연히 감탄하는 자세는 그 작품과 작가에 대한 진정한 존경이 못된다. 심리학의 지식과 방법론을 통해 발견하게 되는 대가들의 절묘한 기법은 더 깊고 풍요롭게 작품을 감상할 수 있게 해준다.

본 연구에서는 미국 애니메이션의 대표 주자격인 '윌트 디즈니'사와 '드림웍스' '픽사'사의 애니메이션을 중심으로 애니메이션 발전에 따른 색채를 분석하고자 한다.

인간의 감성을 잘 이용한 색채의 애니메이션은 훨씬 더 사실감을 주는 애니메이션으로 느껴지며 친숙하기 때문이다.

그러나 어떤 조명 조건하에서 색을 만들고 채색했으며 또 그것이 한 장소의 어떠한 조명아래에 놓여지게 될 때 발생하는 광원, 시간, 장소의 차이에 따라 색이 달리 보인다는 문제점을 포함하고 있다.

광원의 연색성이란 기준 광원 하에서 본 물체의 색이 어떤 다른 광원아래서는 어떻게 변해 보이는 가라는 문제이다. 기준 광원과 차가 심할수록 연색성이 좋지 않은 광원이다. 인쇄물의 색 교정을 응접실이나 보통 방에서 하면 색감이 다르게 나오는 경우가 종종 있다. 때문에 색 맞춤을 할 때에는 세심한 관리와 주의가 필요하다.

애니메이션의 색채가 그 시대의 유행컬러 트렌드를 만들며 주제에 따른 색채 사용은 인간의 감성과 얼마나 일치하며 감성을 자극하는 색 배색을 하였는지 연구를 하고자 한다.

1-2. 연구 범위 및 방법

2D 애니메이션의 색채는 원래 작업한 색에 따라서 이미지를 나타내지만 3D 애니메이션은 어떤 방향에서 어떤 빛을 받았느냐에 따라서 색감의 폭이 완전히 다르다. 본 연구는 애니메이션을 평면 디스플레이 매체를 통해 감상했을 때 애니메이

션에서 느껴지는 전체적인 색감 이미지의 변화를 추출 한다. 다양한 디스플레이 매체의 발전으로 인해 차별되어지는 특정 매체의 화질에 따라서 달라지는 색감에 의미를 두지 않으며, 물체에 고의로 주어지는 색에 대한 다양성을 만들 찾고자 한다. 또한, 선정된 제작사의 흐름을 인지하기 위해, 제작사의 대표 애니메이션을 시간적 방법으로 나누어, 색채를 추출하고 감성과의 상관관계를 분석한다.

감성을 표현할 수 있는 색채가 다양해질수록 애니메이션에서 사용할 수 있는 색채가 다양해질 것이다. 꼭 색채가 다양하다고 해서 감성을 잘 반영한 것이라고는 할 수 없겠지만, 얼마만큼 감성을 자극할 수 있도록 색을 배색 했느냐도 관건이 될 수 있다.

색의 정보는 곧 인간의 감성과 연동하며, 색채는 애니메이션의 성격과 내용에 따라 다양하게 적용되며, 애니메이션의 발전과 관객의 감성변화의 흐름에 맞추어 다양한 성질의 컬러로 변화될 것이다.

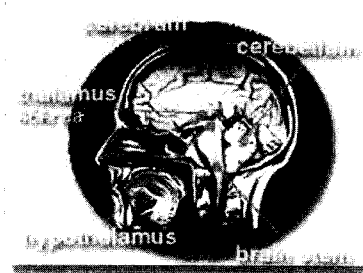
2. 애니메이션의 표현

2-1. 애니메이션의 사실감

애니메이션의 어원은 "움직인다"이다. 운동능력을 가지고 있다는 것은 생명력을 가지고 있다는 것이고, 이것은 Reality(현실감)로 연결된다. 애니메이션 영화 제작에 있어서 가장 중요한 것 중 하나가 어떻게 그림에 리얼리티를 불러 일으킬 수 있는 가하는 것이다. 이 리얼리티란 현실세계를 그대로 옮겨 놓은 것 같은 그런 게 아니다. 감독의 이미지네이션을 얼마나 실감나게 표현 하는가가 승패의 중요한 요소라 할 수 있겠다. 이러한 리얼리티를 불러 일으키는 가장 중요한 요소가 바로 섬세한 배경과 디테일이다.

섬세한 배경과 디테일한 요소를 표현 할 수 있는 가장 중요한 요소가 색채다.

영상기술이 어떻게 사람의 시각신경과 뇌에 작용하는지는 뇌



[그림1] 뇌의 구조

에는 사람의 행동을 관장하는 <대뇌신피질 46지구>라는게 존재한다. 예를 들어 "손을들어라"라는 소리를 귀로 들었을 때 이 소리는 신경경로를 통해 뇌에 전달, 대뇌신피질 46지구에서 YES or NO를 판단, 팔의 근육에 신호를 보내주는 형태가 된다.

이 대뇌신피질을 움직이는 신호체의 역할을 하는 게 노르아드레날린인데 이게 분비되는 양이 많아지면 패닉현상을 보이

1) 피터와트, 영화 TV의 화면구성, 김창유 역, 책과길, 2000, P29

고 적어지면 최면에 걸린다. 두 현상 다 공통적으로 <판단력 저하>를 야기하는 매카니즘이다.

이때 뇌가 히트입 할만한 거대 정보량의 유입, 휴식과 집중에 의한 가수면 상태 등으로 대뇌신피질지구에 고의적인 장애를 불러 일으켜 사람이 어떤 상황을 진짠지 가짜지 구별 못하게 하는 수법이 영화나 애니메이션에 쓰인다. 다시 말해서 일종의 최면수법이다.

휴식과 집중에 의한 뇌의 가수면 상태는 헐리우드나 일본 애니메이션에서 흔히 쓰는 방법으로, 영화의 인트로²⁾ 부분의 배경을 청중들이 릴렉스할 수 있는 영상으로, 예를 들어, 하늘, 바다, 전원풍경, 대도시의 항공 촬영 등을 감성적 배경음악과 함께 보이주면서 영화를 시작하는 방법이다.

장면이 스피디하게 바뀌는 만화영화의 한 장면을 본다면 두뇌는 순간순간 그 그림들을 판단하고 있다.

여기서 다 판단하지 못할 정도로 꼼꼼하게 배경그림이 박혀 있으면 “어머...이거 다 모아” 하는 뇌의 착각이 일어나게 되고, 리얼리티 현상은 바로 시작된다. 소위 성공한 애니메이션들은 이 부분을 중요시 한다.

하나의 그림에서 왜 배경에 다량의 정보를 심어 놓아야 하는가는 비록 눈은 여러 가지 정보가 심겨져 있는 배경을 다 읽어내지 못할지라도 뇌는 전부 반응하고 있기 때문에 소품을 비롯한 배경이 성의 없으면 우선 그 만화영화는 리얼리티 부분에서부터 매력을 잃게 된다.

1961년 미국 스텐포드 대학에서 발표한 최면술에 관한 논문에서 아주 흥미로운 연구결과가 있다.

‘과대 정보에 의한 노르 아드레날린 과분비로 사람은 어느 정도 가공된 사실을 믿는가’ 하는 실험에서 15%의 사람이 극적인 최면현상을 보였고, 5%의 사람이 전혀 영향을 입지 않았다. 이중 약 80%의 일반인들이 어느 정도의 판단력 저하와 함께 중 정도의 믿음을 보여주었다. 아직까지 그 이유는 잘 모르지만 여자보다는 남자가, 산만한 사람보다는 열중하기 좋아하는 사람이, 어른보다는 어린이가 잘 걸린다고 수치상 나타난다.



[그림2] 포켓몬스터의 장면

일본에서 만화영화 ‘포켓트 몬스터’를 보다가 아이들 수백명이 쓰러지는 사건이 발생했다. 어떤 아이는 경련증세를 일으키기도 했고, 수신평이 병원에 입원하는 사태가 발생했다. 정확한 원인은 알 수 없었지만 이때 문제가 되었던 장면은 10Hz 정도의 빛의 순간점멸이었는데 ‘공포’와 ‘판단할수 없는 정보량 유입’이 너무 많아 문제된 걸로 판단되었다. 우리나라 애니메이션 영화의 특징은 배경이 우주던 지구던 움직임의 형태의 차별을 두지 않는다. 바로 중력감과 비중력감이다.

2) 영화 시작전 본영화를 위한 영상

카메라 워의 경우도 마찬가지다. 일반적으로 일본이나 미국의 경우 애니메이션을 영화의 한 축으로 생각하는 반면 우리나라 애니메이션은 동화책의 한축으로 생각한다. 영화보다도 제작자의 이미지네이션을 발휘될 여지가 넓음에도 불구하고 동화책 수준을 못 벗어나는 건 장면을 어떤 카메라 워으로 박진감 넘치게 보여줄 수 있는가를 알지 못하는 데서 나오는 것이라 할 수 있다.

수치 데이터를 이용한 형상의 단계인 모델링, 질감을 입히는 텍스처링, 완성된 형상에 생명력을 불어 넣어주는 과정인 애니메이션, 빛에 따라 이미지에 현실감을 불어 넣어주는 레이 트레이싱과 같이 기본적인 단계가 있는데 컴퓨터에서 생성된 모든 애니메이션이 현실감 있게 보이기 위해서는 운동학과 역학을 연구 이해해야 하고 정확한 동작을 만들어 내기 위해서 엄청난 계산량에 의한 반복 출력이 필요하다.³⁾

결국 애니메이션은 수많은 정보를 얼마만큼 다 각도에서 많이 표현하느냐에 따라서 리얼리티가 살아난다고 할 수 있다.

2-2. 국내 애니메이션의 현실

국내 애니메이션 산업은 영상산업의 수출액 중 90%이상의 비율을 차지한다. 국내 애니메이션 시장의 수출의 비중이 절대적임에도 불구하고, 수출형태는 OEM 제작방식과 같은 하청생산과 같은 양적 증대일 뿐이며, 값싼 노동력을 바탕으로 한 후발국들의 가세로 그 입지마저도 위태로운 현실이다.

노동집약적 산업인 OEM방식은 단기적인 관점에서 저임금이라는 강점을 통해서만 안정적인 수입원을 이룰 수 있다. 하지만, 보다 장기적이고 안정적인 발전을 위한 방법으로는 부적절하다. 간간히 제작되어진 국내 애니메이션은 30년의 역사 속에서 높게 평가되어 지는 작품의 수는 별로 많지 않은 현실이다.

이러한, 국내 애니메이션 시장이 현시점의 어려움을 극복하고, 비약적인 발전을 이루기 위해서는 개성있는 창작물을 적극적으로 제작하여, 세계시장에서 경쟁력을 획득해야 할 것이다.

더 이상 노동집약적 산업의 미래는 없으며, 기획력과 창의력, 마케팅능력 등의 조화된 수준 향상을 통해 경쟁력을 강화해야 할 것이다. 정보와 지식이 부의 근원이 되는 지식기반 산업만이 생존할 수 있을 것이다.

[표1] 2001년 애니메이션 산업 활동영역별 매출액 (한국 문화관광 정책연구원)

| 구 분 | | 매 출 액 |
|----------|---------|--------------------|
| 활동영역 | 제 작 | 6,059,287 (27%) |
| | 배 급 | 121,125 (0.5%) |
| | 제작/배급 | 13,824,924 (61.6%) |
| | 제작 서비스 | 1,917,487 (8.5%) |
| | 기 타 | 530,960 (2.4%) |
| 애니메이션 활용 | 애니메이션 | 22,453,783 |
| | 극 장 | 3,005,720 |
| 매체구분 | 방송사 매출액 | 151,092 |

(단위:만원, %)

3) http://www.ddanzi.com/new_ddanzi/130/130sp_011.asp

3. 감성 색채

3-1. 색채심리

1) 색의 견해

- ㄱ. 물리학적 견해 : 색 자체는 빛이다라고 주장
- ㄴ. 화학적 견해 : 안료나 염료 등의 질료에 의한 견해
- ㄷ. 생물학적 견해 : 색에 대한 감각은 망막에 의한 작용
- ㄹ. 심리학적 견해 : 인간의 정신기계의 작용과 상태이라고 주장한다.

이 4가지 견해를 종합적으로 체계를 이룬 것이 오늘날의 견해로 색은 빛의 자극으로 생기는 감각의 일종이라고 정의할 수 있다.

빛의 자극에 의한 잔상은 보였던 물체가 사라졌어도 망막에 물체의 상이 잠시 남아있는 현상을 말한다.

르네상스의 레오나르도 다빈치도 밝은 빛을 보다가 고개를 들리면 잠시 그 빛을 보고 있는 듯이 생각된다고 말한 적이 있다. 색깔을 접함으로써 뇌 활동이 좀더 활발해져 마음과 신체에게 모두 큰 효과가 있다는 것이다.

색은 단순한 미학적 요소가 아니라 마케팅이고 과학이다. 같은 디자인의 제품이라도 어떤 색상을 입혔느냐에 따라 판매 실적이 달라진다. 어떤 색상을 택했느냐에 따라 넓고 시원해 보이는 공간이 될 수 있고, 식욕을 돋우는 음식이 될 수 있는 것이다. 하지만 컬러리스트로서 전문성을 갖추기 위해서는 디자인과 색채뿐 아니라 경제 흐름, 마케팅, 색채 심리 등을 고루 알아야 한다. 신문을 꾸준히 읽어 사회·경제·문화의 흐름을 파악해야 한다. 디자인 동향과 소비자의 선호도를 수시로 점검하는 것도 빼놓을 수 없다.

2) 색채 심리

색이란 그 자체로 사람의 심상에 커다란 영향을 주며 색의 연구를 통해 색채와 관련된 인간 심리적 반응을 연구하는 학문이다.

우리는 흔히 빨간색을 보면 따뜻함을 느끼거나 위험하다는 의식을 갖게 된다. 파란색을 보게 되면 차갑고 냉정하다는 느낌을 받게 된다. 이뿐만 아니라 검정색은 비밀스러운, 노란색은 순진한 동심을 연상하게 된다.

이와 같이 색채에는 사람의 감정을 자극하는 효과가 있다. 색에 대한 느낌은 보는 사람의 개인차에 따라 다르게 나타난다. 특히 좋고 싫음의 감정에서 큰 차이가 나며 성별, 연령별, 생활문화 환경에 따라 크게 좌우된다.

그러나 여러 사람을 종합해 보면 색의 연상은 많은 사람에게 공통성을 가지며 생활관습과 결합되어 관념적으로 하나의 색은 특정한 것을 뜻하는 상징성을 띠게 된다. 색의 상징은 세계적으로 공통된 것도 있고 민족의 습관에 따라 다른 것도 많다. 색의 상징에는 사람의 마음에 느낌을 주는 '정서적 반응'과 그 색을 국가나 사상, 또는 규칙의 표지색으로 하려는 '사회적 규범(약속)'이 있다. 빨강은 불의 색으로 정열의 불꽃을 의미한다. 피의 색인 까담에 애국 정신이나 혁명을 뜻하기도 한다. 또, 사회적으로 위험을 나타내는 규범으로도 되어 있다. 올림픽 마크의 5색은 각기 5대주를 상징하듯이, 색이 상징성이 강하면 사람에게 깊은 인상을 주기 때문에 각 기관이나 단체, 상품 등에서 컬러 심볼(color symbol)의 원리가 활용되고 있다. 코카 콜라의 빨강색과 코닥 컬러의 노랑색은 전형적인 컬러 심볼이다.

[표2] 색과 감정

| 계통색 | 구체적/추상적 감정과 연상 |
|-------|---|
| 빨강계통 | 정열, 위험, 혁명 사랑과 증오, 연민과 전쟁, 쾌활, 애정, 욕망, 구애(求愛), 회열, 흥분, 분노, 정지, 태양, 피, 불, 질투, 학살, 악마, 건강 |
| 주황계통 | 오만, 야망, 성취, 힘, 온화, 악동, 초조, 번민, 수확, 가을, 황혼 |
| 노랑계통 | 행복, 희망 고귀한 신분, 절망, 청년, 청춘, 웃내기, 투명함, 냉정함, 차가움, 광활함, 침착함, 이지, 신비함, 진리, 총명함, 소극성 |
| 파랑계통 | 우호적, 고귀함, 비겁, 이해(理解), 지능, 지성, 빛과 존경, 해바라기, 병아리, 개나리, 봄, 영광, 신성, 쾌활, 발랄, 애교, 부귀영화, 교만 |
| 녹색계통 | 성장, 평화, 안전, 편안함, 공유, 평화, 풍요, 청춘, 신선함, 이상, 안전, 유쾌, 착실, 미숙, 숲, 야채, 보리밭, 잔디, 풋과일, 5월 |
| 자주색계통 | 고귀, 장중, 우아함, 광란, 혼란 질병, 오만, 슬픔, 불가사의 |
| 무채색계통 | 시작, 끝, 탄생, 죽음, 순수, 순결, 결백, 평화, 신성, 고귀, 청결, 청렴, 선행, 웃음, 진실, 영광, 불변, 위엄, 번영, 생명, 계시, 권위, 행운, 죽음, 이별, 권력, 평화, 원숙, 무기력, 패배 흰색의 연상은 결혼, 출산, 구혼, 백의민족, 세탁, 쌀밥, 속웃, 겨울 검정의 연상은 중립, 공허, 애도, 불길함, 죽음, 억압, 권위, 위엄, 쓰레기, 밤, 재, 불결함, 석탄 |

3) 애니메이션의 색채

애니메이션 속에서의 색채는 시각전달뿐만 아니라 감성전달에도 사용된다.

기획되어진 애니메이션은 단지 선으로만 형성되어있다. 여기에 감독과 색지정자가 캐릭터에 색을 입히고, 피부, 머리, 옷, 장식품의 색이 입혀짐으로서 면으로 표현되기 시작한다. 따라서 공간에 색을 매워 면이 형성되면서 캐릭터는 더욱 구체화된다. 이러한 구체적 형상을 띤 색채는 애니메이션 속에서 각각의 캐릭터에 대한 표현력을 지니게 된다. 이러한 이유는 모든 색이 보편적인 성격을 가지고있기 때문이다. 모든 색이 성격을 갖고 있어 애니메이션의 색지정은 그 구성요소인 캐릭터의 성격을 완전히 파악한 후에 이루어진다.

따라서 선으로 작품 속의 인물과 맞게 캐릭터의 외형을 그려내는 작업도 중요하지만 색지정으로 그 애니메이션에 내제된 성격을 표출해 내는 것도 중요하다.

애니메이션의 색지정은 캐릭터의 성격과 일치하며, 그 시대의 사람들이 선호하는 것, 개개인의 기호와 환경에 적합하도록 구성되어져야 할 것이다.

3-2. 감성색채의 적용

인간은 시각, 미각, 후각, 청각, 촉각 등 이른바 5감(五感)을 통해 정보를 전달하고 또 받아 들인다. 그 중에서도 가장 신속하고 많은 정보를 제공하는 것이 시각이며, 시각 가운데서도 특히 색채가 담당하는 커뮤니케이션의 역할이 크다. 그런데 색채 감각은 다른 감각과도 연관되어 색을 보고도 맛을 알고 냄새를 느끼며 소리와 촉감 등을 공간적으로 느끼는 것이다. 이와 같이 색채가 다른 감각 기관과 느낌을 같이 수반하는 것을 색채의 수반 감각, 또는 색채의 공감각(共感覺)이라 부른다. 말에도 아 다르고 어 다른 것처럼, 색깔도 아주 미묘한 차이

에 따라 느낌이 달라진다.

시대의 흐름과 시사적 요소도 습득하여 혹독한 수련과 자기 관리로 그만큼 아름답게 그려게 된다.

색채를 지각하는 마지막 과정인 대뇌에는 이전의 경험들이 입력되어 있어서 연상과정을 통해 마음속에 그려지는 독특한 이미지를 갖게 되며 다양한 감흥을 불러 일으키게 되는 것이다. 색채가 지닌 색상, 명도 채도의 특성에 따라 그려지는 이러한 감정적인 반응은 매우 미묘한 차이를 나타내며 자극적인, 고요한, 부드러운, 명랑한, 강한, 우울한 등의 이미지로 다양하게 나타난다. 이미지는 우리의 내부에 그려진 심상이다. 즉 이미지는 마음속에 그려지는 것이다. 이미지는 매우 중요한 감각적 요소이면서도 명확하거나 구체적인 것은 아니며, 다양한 이미지에 대한 체계는 지식보다는 경험을 통해 습득되는 특성을 지닌다. 색채에 있어서는 색상과 톤에 따라 그리고 배색효과에 따라 강렬하거나 온화한, 수수하거나 화려한 등의 다양한 이미지를 지니게 된다.⁴⁾

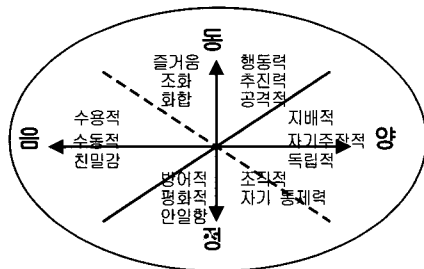
모든 대비들은 색채표현에 있어서 반드시 필요한 정수들이다. 한 화면을 위하여 여러 대비들을 다루고 취급하는 과정에서 비로써 나타난 색들, 새로운 이미지들, 그것이 바로 융합효과이다.

예를 들어 명도가 같은 톤, 색감 또는 근사 색상 내에 있어서의 명도차, 채도차등을 위주로한 배색은 대비효과가 약하고 색끼리 서로 결부되어지는 경향이 있다. 융합효과는 이 성질을 적극적으로 구성하려할 때 감각의 풍부함으로 나타날 수 있다.

이러한 색의 이미지를 감성적 요소로 데이터화하는 것이 필요하다.

처음 만나게 되는 사람을 우리는 나름대로 판단하게 된다. 상대의 생김새와 옷차림새, 목소리와 몸짓정도로 첫인상을 형성하게된다. 다시말해, 인상을 형성한다는 말은 상대가 어떤 성격의 사람인가를 파악한다는 말이다. 인상이란 타인의 성격과 능력등에 대한 예단이다. 예컨대 “의지가 굳고 야무지게 생겼다.” “유순하면서도 지적일 것 같다.” “발랄하면서 겸손할 것 같다”라는 식이다. 이와 같이 인상에서 성격은 중요한 부분을 차지한다. 물론 차후에 상대와 가까워지거나 지속적 교류가 늘어나면 이러한 인간상들은 변화되기도 한다.

그래서, 성격에 기반을 두고 기업이나 브랜드 이미지 관리 도구를 개발한 외국기업도 있다. 미국의 ‘Focus Group’이라는 광고컨설팅 회사에서 개발한 ‘Needscope’이 그것이다.



[그림3] 포커스 그룹에서 개발한 니드스콥

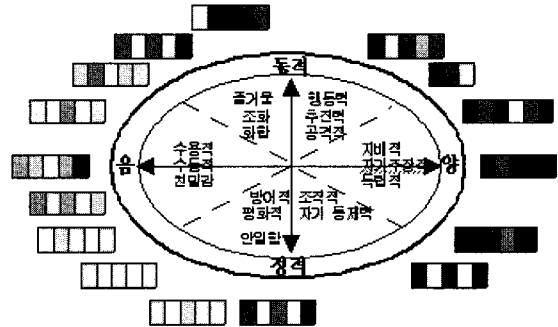
음/양/동/정축을 이용해 여섯개의 성격 혹은 심리적 욕구를 구분하고 있다. 타원 안쪽에 보이는 작은 글자들은 각 성격유형의 특징들이다. ⁵⁾

Needscope은 융(Kal Gustav Jung,독일의 심리학자, 프로이드의 제자)의 성격원형 이론에 기반을 두고 있다. 성격이론에 기반을 두고 있는 이미지 관리도구에 니드(need,욕구)라는 명칭이 붙은 이유는 성격이란 것이 한 개인이 갖고 있는 항구적인 욕구의 발현이라고 보기 때문이다. 이 Needscope은 융이 말하는 남성성과 여성성의 이분법에 동적 성격과 정적 성격의 두 축을 더하여 만들어진다. 원래 융이 말하는 남성성과 여성성을 뜻하는 아니무스와 아니마의 감정, 감각, 이성, 직관이라는 네 종류의 기능을 더하여 8개로 성격을 구분한다. 그러나 8개의 성격유형은 사용하기가 너무 복잡해 포커스 그룹에서는 아니무스와 아니마만 남기되 각기 ‘양’과 ‘음’으로 변형시키고 나머지는 제외시킨다: 대신 동적과 정적을 더해 6개의 성격유형을 구분했다. 그 다음 이 6개 성격 유형을 분류하여 기업이 회구하는 이미지를 규정하고 그 이미지에 맞는 적절한 시각적 요소를 제시한다.

본 연구에서 표현되어진 감성은 구체적 정의를 내리기 힘들기 때문에 성격, 정서 등의 인간심리에 내포된 감정적 요소를 포함하여 표현하기로 한다.

애니메이션에서도 스토리에 대한 이미지 메이킹 전략을 한다. 물론, 전략에 앞서 복잡하고 다양한 리서치와 분석과정을 거쳐야한다. 그러나 간단한 방법으로 배색과 애니메이션 이미지에 대한 일반적인 가이드라인 정도는 파악할 수 있다.

Needscope의 사항에 심리적으로 느껴지는 색채를 배색한 그림이다.



[그림4] 지상현 교수의 데이터를 활용하여 재구성한 배색표

- 배색 비교는 일반적으로 2색을 기준으로 하지만 디자인 측면을 고려해 좀더 많은 배색에 대한 데이터를 활용해 2색에서 5색으로 늘렸다.

어떠한 배색이 좋다고 단정지을 수는 없다. 하지만, 애니메이션에서는 스토리의 느낌을 잘 전달할 수 있는 영역의 색을 사용하는 것이 중요하다.

4. 애니메이션의 색채 분석

본 논문에서의 색채 추출은 애니메이션의 특성상 영상매체의 종류에 따라 발생하는 일반적인 오차범위는 다루지 않으며, 캡처되어진 장면은 영화전반에 걸쳐서 사용빈도가 높게 보여진 주조색 및 보조색을 임의의 검출하였다.

원본이미지가 가장 잘 저장된 DVD플레이어에서 캡처하였으며, Adobe Gamma셋팅 유틸리티를 사용하여 최적화시킨 소니 트리니트론방식의 모니터를 사용하였으며, 포토샵7.0의 sRGB IEC61966-2.1모드에서 색채를 분석하였다.

4-1. 월트 디즈니

4) <http://www.rgbcolor.net/home/study/studyfile/color21.html>

5) 색 성공과 실패의 비밀, 지상현, 교회사, 2003, p54

1937년 최초의 장편만화영화 '백설공주와 일곱난장이'를 시작으로 월트디즈니사의 애니메이션은 뮤지컬&실사 영화로 어린이가 좋아할 선악구조나 미국우월주의의 강조, 가족주의를 중요시하고 있다.

우선 디즈니의 가장 큰 특징은 가족이 함께 볼 수 있는 건전한 스토리와 풀타임(24프레임)제작방식을 지향하며, 실사영화 같은 화면전개 그리고 뮤지컬 같은 착각을 불러 일으키는 음악들을 사용한다.

전통적인 수작업을 고집하던 디즈니 기술진이 <인어공주>에서 부분적으로 성공을 거두었던 컴퓨터 그래픽을 획기적으로 발전시켜 전면적인 컴퓨터 제작을 시도하게 된다.

영화는 <타잔>에서는 진보된 딥 캔버스 기법을 발전시켜 가상 현실 세트(Virtual Sets)와 인터랙티브 라이팅(Interactive Lighting) 기법으로 360도 3차원 입체화면을 활용하였다.

이것이 대성공을 거두어 종래의 만화 영화에서는 거의 불가능했던 배경의 이동이나 원근감의 표현이 실제 영화에 가까운 수준으로 실현시키며, 3D 애니메이션의 초석을 이루게 되었다.

4-1-1. 컬러 시스템에 따른 이미지 분석

① 백설공주

월트 디즈니사의 최초의 장편 만화 영화이자 만화 영화 사상 최초의 장편 만화 영화. 이전의 디즈니 영화들이 디즈니 영화들이 8분짜리 단편으로 완결되던 것에서 비약적인 발전을 하여 장장 83분짜리 장편으로 만들어졌다.

또한, 이 애니메이션에서는 멀티 플레인 카메라를 사용함으로써 그간 만화 영화가 해결하지 못했던 평면성의 문제를 멀티 플레인 카메라를 사용함으로써 입체감을 주는 소득을 얻어냈다.



[그림5] 백설공주 1937

| | | |
|--------------------|-------------------|-------------------|
| Color Extraction 1 | | |
| R:211 G:183 B:110 | R:245 G:163 B:141 | R:58 G:94 B:168 |
| R:170 G:157 B:105 | R:252 G:217 B:195 | R: G: B: |
| R:42 G:44 B:23 | R: G: B: | R: G: B: |
| Color Extraction 2 | | |
| R:205 G:128 B:84 | R:255 G:246 B:141 | R:247 G:199 B:151 |
| R:138 G:68 B:58 | R: G: B: | R:233 G:167 B:106 |
| R:40 G:42 B:39 | R: G: B: | R: G: B: |

백설공주의 적용색채는 니드스콧의 배색표를 기준으로 즐거움과, 행동력을 가진 동적구성으로 이루어지며, 친밀감을 내포한 음의 성격을 내포한 것으로 분석된다.



[그림6] 배색표에 적용가능한 4가지 색상추출

② 미녀와 야수

전작 인어공주의 흥행에 힘입어 만들어진 월트 디즈니의 30번째의 장편 만화 영화이다.

600여명의 만화가와 미술가들이 4여 년간에 걸쳐 컴퓨터 그래픽까지 동원하여 만든 대작으로 만화 영화 사상 최초로 골든 글러브와 아카데미상에서 작품상 후보에 올랐으며, 골든 글로브 작품상, 음악상, 주제가상과 아카데미 주제가상을 수상하였다.

수작업을 고집하던 디즈니 기술진이 '인어공주'에서 부분적으로 성공을 거두었던 컴퓨터 그래픽을 획기적으로 발전시켜 전면적인 컴퓨터 제작을 시도했으며, 이것이 대성공을 거두어 종래의 만화 영화에서는 거의 불가능했던 배경의 이동이나 원근감의 표현이 실제 영화에 가까운 수준으로 발전 시켰다.



[그림7] 미녀와 야수 1991

| | | |
|--------------------|-------------------|-------------------|
| Color Extraction 1 | | |
| R:193 G:161 B:102 | R:215 G:205 B:116 | R:86 G:116 B:182 |
| R:140 G:108 B:51 | R:201 G:185 B:100 | R:70 G:98 B:156 |
| R:110 G:84 B:25 | R:189 G:153 B:77 | R:76 G:96 B:157 |
| R:85 G:62 B:20 | R:144 G:103 B:57 | R: G: B: |
| Color Extraction 2 | | |
| R:15 G:44 B:138 | R:220 G:207 B:188 | R:128 G:131 B:124 |
| R:5 G:30 B:109 | R:208 G:158 B:187 | R:107 G:109 B:106 |
| R:18 G:19 B:45 | R:153 G:53 B:126 | R:77 G:80 B:87 |
| R: G: B: | R:188 G:0 B:94 | R:57 G:67 B:77 |

백설공주 이후 제작되어진 미녀와 야수의 적용색채는 동적구성을 유지하였으며, 애니메이션의 대중화라는 수용적 측면이 강조된 음에서 분화되어 지배적 성향이 강한 양의 성격을 가지기 시작한 것으로 분석되어진다.



[그림8] 배색표에 적용가능한 4가지 색상추출

③ 타잔

'타잔'에서는 전통적인 애니메이션은 2차원의 세계로만 존재해 종이에 그려진 캐릭터는 평면 배경 그림을 바탕으로 한번에 한 프레임씩 촬영으로 이루어진, 타잔이 울창한 정글에서 뛰고 달리며 날아다니는 장면을 360도로 실감나게 촬영하기 위해선 배경 장면이 실제의 자연처럼 입체적으로 표현되어야만 했고, 정글 속에서 활약하는 타잔의 동작 또한 다이내믹한 입체감을 살릴 수 있도록 특수효과 '딥 캔버스(Deep Canvas)' 기법의 적용으로 역동적인 화면의 큰 효과보여주었다.



[그림9] 타잔 1999

Color Extraction 1

| | | | | | |
|--|-------------------|--|-------------------|--|-------------------|
| | R:253 G:179 B:142 | | R:168 G:126 B:146 | | R:254 G:147 B:111 |
| | R:226 G:133 B:90 | | R:210 G:136 B:161 | | R:246 G:137 B:104 |
| | R:251 G:147 B:110 | | R:127 G:94 B:103 | | R:202 G:115 B:88 |
| | R:231 G:117 B:81 | | R:98 G:76 B:88 | | R:177 G:83 B:87 |

Color Extraction 2

| | | | | | |
|--|------------------|--|-------------------|--|-------------------|
| | R:204 G:180 B:90 | | R:159 G:178 B:150 | | R:247 G:225 B:142 |
| | R:138 G:130 B:68 | | R:137 G:156 B:128 | | R:213 G:189 B:115 |
| | R:79 G:92 B:48 | | R:85 G:103 B:103 | | R:82 G:99 B:54 |
| | R:56 G:60 B:37 | | R:53 G:63 B:72 | | R:33 G:66 B:39 |

타잔의 적용색채분석은 친밀감에 비중을 둔 음과 자기주장을 강조하는 양의 성격을 능동적으로 활용하고 있다. 또한, 이전의 디즈니가 고집하던 동적 분위기에서 탈피하여 정적인 성격을 수용해 가는 것으로 분석되어진다.



[그림10] 배색표에 적용가능한 4가지 색상추출

4.2. 드림웍스

드림웍스는 95년 9월 스티븐 스피버그, 제프리 카트바그, 데이빗 게판에 의해 설립된 종합 엔터테인먼트 스튜디오이다.

미국 연예계의 거물급들이 이들 3인은 영화사를 설립한 뒤 영화, 애니메이션, TV프로그램, 음반산업과 21세기의 총아가 될 쌍방향 미디어산업 등 모두 다섯 가지 분야의 종합 엔터테인먼트 스튜디오이다.

드림웍스는 심각한 경영난에 빠져 있던 월트 디즈니를 기사화 생시킨 제프리 카젠버그를 중심으로 애니메이션을 제작한다. "전혀 새로운 애니메이션"의 가치를 내건 드림웍스는 '토이스토리' 이후 3년여의 공백 끝에 '개미'를 선보이며, 3D 애니메이션 장르에서 완벽에 가까운 CG효과로 만든다.

드림웍스의 디즈니 차별화 전략은 무엇보다 내용에 있다. 어린이 뿐 아니라 성인층까지, 그야말로 남녀노소를 모두 애니메이션 관객층으로 만들겠다는 것. 또한 기존의 단순한 권선징악적 주제에서 벗어나 사회와 자아의 대립, 사회 속에서 자아의 발견이라는 보다 성숙한 주제에 다가선 다는 것이다.

185명의 인원이 3년 여를 매달려 만든 노력의 결정체 '개미'는 이전에 경험하지 못했던 디지털 효과를 다각도로 보여준다. 6만이 넘는 개미 군중이 등장하는 스펙타클 씬에서 개미들이 각각 다른 모션을 취한다든지 주연급 개미들의 실사를 보는 듯한 착각을 불러일으킬 정도로 자연스러운 얼굴 표정 묘사라든지 하는 혁명적인 컴퓨터 그래픽 효과는 제작사인 PDI (Pacific Data Images)가 16년에 걸쳐 압축된 노하우로 자체 개발한 소프트웨어를 사용한 결과이다.

4-2-1컬러 시스템에 따른 이미지 분석

①이집트왕자II

1994년부터 기획되어진 작품으로 드림웍스 창립 하에 '개미'와 동시에 제작, 완성되어진 작품이다.



[그림11] 이집트 왕자 1998

Color Extraction 1

| | | | | | |
|--|-------------------|--|----------------|--|-------------------|
| | R:252 G:219 B:112 | | R:98 G:64 B:36 | | R:247 G:196 B:117 |
| | R:255 G:233 B:65 | | R:126 G:0 B:1 | | R:161 G:127 B:55 |

Color Extraction 2

| | | | | | |
|--|-----------------|--|------------------|--|-------------------|
| | R:1 G:66 B:212 | | R:237 G:125 B:77 | | R:238 G:205 B:162 |
| | R:23 G:57 B:146 | | R:135 G:89 B:63 | | R:186 G:159 B:132 |
| | R:38 G:46 B:111 | | R:116 G:73 B:54 | | R:154 G:142 B:128 |

초기 드림웍스에서 제작되어진 애니메이션의 색채는 체계화 되지 못한 구성으로 인하여 아직 그만의 독특한 색채를 구성하지 못한 것으로 분석되어졌다.



[그림12] 배색표에 적용가능한 4가지 색상추출

②엘도라도

애니메이션은 어린이의 전유물이 아니며, 10대에서 성인까지 모든 연령이 공감하는 애니메이션을 제안하며 제작되어진 작품으로, 그 스토리가 진부한 만큼이나 기술적, 도덕적 가치가 결여되어버린 작품이었다.



[그림13] 엘도라도 2000

Color Extraction 1

| | | | | | |
|--|------------------|--|-----------------|--|-------------------|
| | R:248 G:239 B:36 | | R:51 G:92 B:114 | | R:213 G:148 B:108 |
| | R:212 G:160 B:0 | | R:47 G:59 B:85 | | R:193 G:135 B:97 |
| | R:163 G:121 B:11 | | R:41 G:27 B:52 | | R:186 G:133 B:99 |
| | R:23 G:30 B:22 | | R:48 G:79 B:37 | | R:142 G:102 B:92 |

Color Extraction 2

| | | | | | |
|--|-----------------|--|-------------------|--|-------------------|
| | R:190 G:43 B:51 | | R:221 G:202 B:206 | | R:251 G:241 B:143 |
| | R:175 G:20 B:38 | | R:255 G:213 B:204 | | R:245 G:184 B:101 |
| | R:124 G:37 B:20 | | R:172 G:153 B:173 | | R:196 G:124 B:40 |
| | R:64 G:31 B:14 | | R:146 G:153 B:171 | | R:107 G:58 B:44 |

이집트 왕자 이후 제작되어진 엘도라도에서는 진부한 내용뿐만 아니라 색채구성에서도 적용성이 불분명하다. 색채구성은 동/정적 구성이 결여된 음과 양의 구성으로 이루어진 것으로 분석되어진다.



[그림14] 배색표에 적용가능한 4가지 색상추출

③슈렉 (Shrek) / 마이크 마이어스 제작 2001

‘슈렉’은 흥행성과 기술, 작품성의 모든 면에서 드림웍스의 가능성을 보여준 작품이다. ‘슈렉’은 드림웍스로부터 외주를 받은 PDI(Pacific Data Images) 사의 뛰어난 컴퓨터 그래픽 기술 수준으로 제작되어지며, 인간형 캐릭터인 피오나 공주를 완벽하게 생동감있는 인물로 그려내었다.

또한, 이 애니메이션은 제54회 칸영화제 경쟁 부문에 초청되었는데, 이는 프랑스와 체코가 공동으로 제작한 1973년작 <미개의 행성(La Planete Sauvage)> 이후 장편 만화영화로는 23년만에 수상되기도 하였다.



[그림15] 슈렉 2001

| | | |
|--------------------|-------------------|-------------------|
| Color Extraction 1 | | |
| R:247 G:246 B:119 | R:246 G:215 B:187 | R:241 G:236 B:207 |
| R:226 G:230 B:84 | R:230 G:170 B:81 | R:164 G:154 B:127 |
| R:202 G:180 B:71 | R:178 G:141 B:112 | R:164 G:154 B:127 |
| R:61 G:71 B:36 | R:123 G:92 B:92 | R:86 G:88 B:85 |
| R:61 G:71 B:36 | R:58 G:48 B:47 | |
| Color Extraction 2 | | |
| R:139 G:165 B:128 | R:172 G:63 B:69 | R:253 G:250 B:241 |
| R:95 G:107 B:59 | R:154 G:31 B:49 | R:166 G:152 B:167 |
| R:49 G:84 B:51 | R:122 G:1 B:46 | R:90 G:80 B:81 |
| R:136 G:49 B:19 | R:95 G:12 B:38 | R:80 G:69 B:75 |
| R: G: B: | R:69 G:16 B:44 | R:25 G:24 B:29 |

슈렉의 적용 색채분석은 수용적이고 친밀감을 가진 음으로의 밀집이 분석되었으며, 즐거움과 조화를 포함한 동적 구성과, 정적의 요소들을 내포하기 시작한 것으로 분석되어진다.



[그림16] 배색표에 적용가능한 4가지 색상추출

4-3. 픽사

애플의 설립자인 스티브 잡스가 조지루카스의 루카스필름을 사들여 만든 회사이다. 정식사명은 픽사(Pixar)이며, 디즈니가 픽사의 애니메이션에 투자하며 모든 제작과정이 픽사에 의해 이루어졌지만, 전략 제휴관계를 통해 디즈니&픽사로 불리게 되었다.

50여명 안팎의 회사로 시작했던 픽사가 550여명의 직원을 둔, 넷스케이의 기록을 능가한 기업공개(IPO) 기록을 가진 회사로 성장한 훌륭한 기술력에 최고의 인력을 갖춘 픽사가 굳이 디즈니를 택했던 것은, 디즈니의 전세계에 걸친 막강한 배급 능력, 그리고 디즈니의 브랜드의 힘을 빌기 위해서 였다.

디즈니로서는 ‘애니메이션의 제왕’의 자리를 계속 유지하기 위해 최고의 디지털 애니메이션 기술을 갖고 있다는 픽사와 손을 잡는 것이 필요했고, 픽사 역시 디즈니의 힘이 필요했다. 결국 이러한 한시적인 결합은 장기적으로는 두 회사가 경쟁체제로 돌아설 수 밖에 없는 상황인 것이다.

픽사의 스티브 잡스는 "중요한건 테크놀러지가 아니고 스토리

다". "컴퓨터나 기타 제품들은 10년만 지나도 완전히 낡은 것이 되어 버리지만, 우리는 여전히 아이들의 손을 잡고 디즈니의 백설공주 만화영화를 보러 가죠. 그리고 아이들은 백설공주를 보며 꿈을 키웁니다."라는 얘기를 했다. 픽사의 성공의 뒷면엔 이러한 철학이 담겨있는 듯하다.

4-3-1컬러 시스템에 따른 이미지 컬러분석

①1995 토이 스토리

월트디즈니사와 세계 최초로 ‘디지털 애니메이션 스튜디오’를 설립한 픽사 제작사가 손을 잡고 만든 최초 풀3D애니메이션이다. 토이 스토리는 애니메이션의 새로운 장을 여는 작품으로, 과거에도 공동 작업을 한 경험이 있던 두 제작사는 ‘미녀와 야수’에서 선보였던 CAPS(컴퓨터 애니메이션 포스트 - 프로덕션 프로세스)로 1992년 아카데미 특수 기술상을 공동수상하기도 하였다. 이 작품에서의 컴퓨터 애니메이션은 고전 만화가들의 기술과 컴퓨터의 정교함을 접목하여, 최첨단 표현 기법을 바탕으로 우리에게 친근한 장난감들을 주인공으로 등장시켜 모두가 공감할 수 있는 인간미 넘치는 이야기를 이끌어내는 데에도 성공했다.



[그림17] 토이스토리 1995

| | | |
|--------------------|------------------|-------------------|
| Color Extraction 1 | | |
| R:211 G:123 B:77 | R:191 G:124 B:54 | R:136 G:49 B:19 |
| R:62 G:51 B:65 | R:128 G:69 B:37 | R:60 G:22 B:11 |
| R:99 G:45 B:35 | R:100 G:50 B:27 | R:32 G:17 B:12 |
| R:73 G:52 B:59 | R:73 G:42 B:24 | R:4 G:9 B:2 |
| Color Extraction 2 | | |
| R:202 G:177 B:111 | R:139 G:176 B:98 | R:194 G:228 B:230 |
| R:97 G:77 B:52 | R:65 G:119 B:67 | R:47 G:107 B:145 |
| R:71 G:59 B:37 | R:20 G:51 B:33 | R:31 G:75 B:111 |
| R:42 G:36 B:24 | R:15 G:20 B:14 | R:16 G:45 B:79 |

드림웍스에서 초기 제작되어진 애니메이션 토이 스토리에서 분석된 적용 색채는 친밀감이 강조된 음과 자기주장적이고 독립적 성향이 강한 양으로의 분산이 강하나 동/정적 성격을 잃지 않는 것으로 분석되어진다.



[그림18] 배색표에 적용가능한 4가지 색상추출

②2001 몬스터주식회사

‘토이 스토리’와 ‘박스 라이프’를 통해 컴퓨터 애니메이션의 새로운 장을 열었던 디즈니-픽사 스튜디오에서 2001년 선보인 3D 애니메이션으로, 아이들의 비명 소리를 채집하는 몬스터 주식회사 괴물들의 모험이 펼쳐진다. 이 작품은 디즈니와 픽사가 향후 다섯 편의 애니메이션을 공동으로 제작하기로 계약을 체결한 이후 만들어내는 두 번째 제작되어진 작품이다.



[그림19] 몬스터 주식회사 2001

Color Extraction 1

| | | |
|-------------------|-----------------|-------------------|
| R:184 G:212 B:223 | R:152 G:86 B:64 | R:190 G:174 B:96 |
| R:146 G:179 B:184 | R:154 G:60 B:52 | R:190 G:201 B:145 |
| R:110 G:110 B:162 | R:174 G:16 B:31 | R:149 G:157 B:98 |
| R:53 G:83 B:109 | R:96 G:40 B:39 | R:96 G:109 B:81 |
| R:54 G:59 B:101 | R:49 G:37 B:37 | R:55 G:62 B:55 |

Color Extraction 2

| | | |
|-------------------|-------------------|-------------------|
| R:255 G:253 B:254 | R:196 G:117 B:100 | R:216 G:146 B:120 |
| R:213 G:208 B:215 | R:136 G:124 B:124 | R:164 G:107 B:77 |
| R:178 G:164 B:199 | R:64 G:67 B:72 | R:109 G:76 B:61 |
| R:120 G:116 B:166 | R:59 G:81 B:102 | R:77 G:61 B:61 |
| R:204 G:136 B:183 | R:31 G:32 B:37 | R:40 G:34 B:36 |

몬스터 주식회사에서 보여진 드림웍스의 색채구성은 그 내용만큼이나 친밀하고 수용적이며, 어두운 분위기 속에서도 지배적인 자기주장이 가능한 양의 색상을 적절히 조화시켜 주었으며, 좀더 적극적인 형태로의 분산을 보여주고 있다.



[그림20] 배색표에 적용가능한 4가지 색상추출

③2003 니모를 찾아서

디즈니-픽사에서 제작된 5번째 3D 애니메이션 작품으로, 호주 산호대(Great Barrier Reef)의 아름다운 바다 속을 배경으로 열대어들의 모험을 그린 가족영화다. 산호초 지역에서 헤어지게 된 아빠 물고기와 아들 물고기의 모험과 여정을 그렸다.



[그림21] 니모를 찾아서 2003

Color Extraction 1

| | | |
|-------------------|-------------------|-------------------|
| R:255 G:202 B:106 | R:253 G:251 B:164 | R:165 G:221 B:238 |
| R:198 G:150 B:76 | R:181 G:152 B:108 | R:96 G:194 B:233 |
| R:186 G:103 B:37 | R:149 G:100 B:44 | R:73 G:126 B:166 |
| R:166 G:79 B:85 | R:74 G:59 B:16 | R:33 G:77 B:104 |
| R:166 G:79 B:85 | R:62 G:31 B:3 | R:24 G:50 B:63 |
| R:42 G:22 B:21 | R:51 G:1 B:12 | R:15 G:36 B:53 |

Color Extraction 2

| | | |
|-------------------|-------------------|-------------------|
| R:33 G:71 B:82 | R:1 G:145 B:146 | R:144 G:190 B:203 |
| R:71 G:98 B:91 | R:100 G:97 B:104 | R:114 G:140 B:131 |
| R:179 G:143 B:47 | R:62 G:67 B:87 | R:89 G:110 B:103 |
| R:102 G:80 B:39 | R:162 G:145 B:101 | R:45 G:63 B:63 |
| R:108 G:54 B:16 | R:86 G:39 B:75 | R:85 G:103 B:113 |
| R:128 G:131 B:123 | R:43 G:23 B:50 | R:143 G:130 B:148 |

가장 최근에 제작되어진 애니메이션 '니모를 찾아서'에서 보여진 색채구성을 통해 드림웍스의 색채구성이 음/양/정/동적 요소가 적극적인 형태로 구성되어 있는 것으로 분석되어지며, 다양한 컬러의 적용과 함께 색채 구성상 일방적인 치우침이 나타나지 않는 가장 이상적인 형태로 분석되어진다.



[그림22] 배색표에 적용가능한 4가지 색상추출

5. 결론

5-1. 컬러 시스템에 따른 애니메이션 컬러 분석결과 (니드스콧의 배색표를 중심으로 색채변화분석)

컬러분석은 디즈니와 드림웍스, 그리고 픽사의 대표애니메이션 각각 3편씩 임의선택 하였으며, 모든 애니메이션을 분석하지 못한다는 한계점의 보완을 이유로, 각 애니메이션의 제작 시기와 애니메이션의 종류 구분을 배제한 상태에서 재구성되어진 니드스콧의 감성 배색표에 적용하였다.

각 애니메이션에서 추출된 추출색을 본 연구에서 재구성된 니드스콧의 배색표를 기준으로 가장 유사색을 찾아보았다.

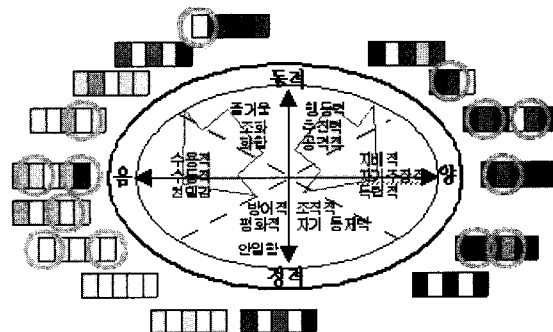
각각의 애니메이션에서 추출된 추출색으로 가장 비슷한 유사색을 배색표에서 4개씩 지정하여 그 분포형태와 구성을 알아본다. 또한 검출되어진 분포도를 기준으로 컬러흐름을 감성적 측면에 비추어 살펴보고자 한다.

5-1-1. 월트디즈니

디즈니는 전통적으로 색채가 비교적 동적형태를 이루며, 즐거움이 넘치는 색채사용에서 크게 변화되는 점은 없다.

시대의 변화와 수용자의 다양화되어진 욕구에 맞추어 좀더 적극적인 수용적 형태로 발전되었으며, 친밀하면서도 자기 주장을 잃지 않는 지배적인 이동을 하고 있다. 초기 제작형태에서 발전하여 훨씬 폭넓은 감성을 표현하고 있다.

월트 디즈니의 애니메이션을 분석한 결과 즐거움과 화합으로 구성되어진 동적 성격을 유지하며, 음과 양의 성격으로 넓혀가고 있다. 결국 디즈니 애니메이션은 긴 역사만큼이나 그 나름의 전통성과 특수성을 기반으로 발전되어져 가는 듯 하다.

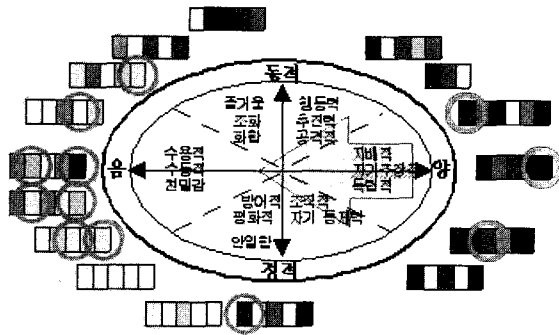


[그림23] 디즈니 애니메이션의 색채흐름과 분포도

5-1-2. 드림웍스

2D 애니메이션에서는 월트 디즈니와 큰 변화나 차이를 보이지 않고 있지만 3D 애니메이션 측면에서는 전반적으로 행동욕과 추진력, 지배적인 성향이 강한 색 배색에서 좀더 부드럽

고 수용적인 음의 형태로 감성을 넓혀가고 있다. 하지만, 드림웍스에 애니메이션은 전체적으로 드림웍스만의 독특한 배색이나 스토리의 전개보다 시대의 흐름에 색채가 영향을 받고 있는 것으로 나타났다.

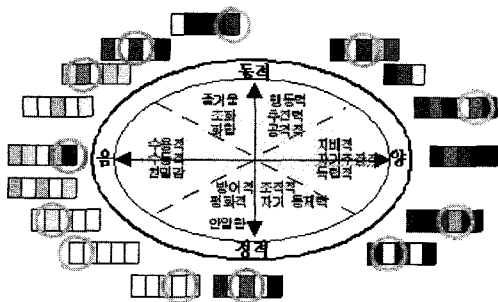


[그림24] 드림웍스 애니메이션의 색채흐름과 분포도

5-1-3. 픽사

다른 스튜디오와는 다르게 3D 애니메이션만을 제작하고 있으며, 3D 애니메이션의 특성상 조명의 도움을 많이 받고있어 다양한 형태의 컬러가 나타난다.

비교적 짧은 역사여서 픽사만의 독특한 배색은 보이지 않으나, 스토리 전개에 따른 색채적용 및 색채방향성도 모든 감성을 골고루 잘 표현하고 있는 것으로 분석되었다. 또한 시대적 흐름과 이상적인 조화를 이루며, 가장 폭넓은 수용력을 가진 이상적인 색 배색을 사용하고 있다.



[그림25] 픽사애니메이션의 색채흐름과 분포도

5-2. 애니메이션 색채 변화 결과

9편의 애니메이션 분석결과 가장 이상적인 색채적용은 자연광에 가까운 다양한 컬러를 적용하였으며, 색채만으로도 예상치 못한 아름다움을 보여준 '니모를 찾아서'로 나타났다.

성공한 애니메이션은 모든 연령층에게 기쁨과 감동을 줄 수 있는 각본과 놀라운 목소리 연기, 눈부신 컴퓨터 그래픽의 동화, 그리고 심리적 감정을 대변해준 컬러의 적용과 조화에 의해 이루어진 결과물이다.

애니메이션을 구성하는 다양한 요소 속에서 색채의 역할은 단연 으뜸이다. 꼭 어떠한 성격 혹은 감성을 가진 사람이 좋다, 나쁘다라고 할 수 없듯이 색채도 어떤 색이 좋다, 나쁘다라고 할 수는 없다. 하지만, 시대의 흐름에 준하여 그 만큼 애니메

이션도 다양한 컬러가 적용될 것이며, 컬러의 적용 또한 감성에 대한 다양한 배려가 있어야 할 것이다.

더욱 고차원화 되어질 애니메이션은 감성컬러의 이해를 바탕으로 애니메이션의 기술적 발전과 더불어 인간의 감성을 폭넓게 표현할 수 있게 될 것이다.

애니메이션의 색채 분석결과 결국 성공적인 애니메이션은 시대에 따라 감성을 얼마만큼 감성을 충족 혹은 자극하느냐에 따라 성패가 달라진다.

본 연구결과 시대가 변하면서 컬러도 더 폭넓고 다양해지고 있으며, 그 변화와 발전에 맞추어 감성적 요소 또한 세밀해졌다는 의미이기도 하다.

결국 컬러가 다양해지고 폭넓어졌다고 해서 꼭 성공한 색채적용은 아닐 것이다. 얼마만큼 감성적 요소를 가미한 컬러배색을 했느냐가 중요한 문제로 지적 될 것이며, 좋은 배색을 위해서는 더 많은 감성적 데이터가 필요하게 될 것이다.

참고문헌

- 지상현, 색성공과 실패의 비밀, 교학사, 2003
- 황선길, 애니메이션의 이해, 디자인 하우스, 1996
- 박돈서, 민철홍, 색채이론과 응용, 도출판 국제, 1992
- 피터와터, 영화 TV의 화면구성, 김창유역, 책과길, 2000.
- 김정인, 색채과학개론, 대림서광, 1999.
- 신진식, 컴퓨터 애니메이션, 한국문연, 1989.
- 문은배, 색채의 이해, 도서출판국제, 2002.
- 구세윤, 3D애니메이션의 캐릭터 표현에 관한 연구, 단국대 디자인 대학원 석사논문, 2002.12
- 김인현, 형태와 색채가 인간의 심리와 인체에 미치는 영향, 국민대학교 대학원 석사학위논문, 1997.
- 김수현, 3D 캐릭터 애니메이션에서의 리얼리티에 관한 연구, 홍익대학교 대학원 석사논문, 2002.12
- <http://www.ddanzi.com>
- <http://www.rgbcolor.com>