

2D애니메이션에서의 시각이미지표현에 관한 연구*

-그레이브스의 명암이론을 중심으로-

김광환

초 록

시각은 일상생활이나 예술작품을 이해하고 표현하는데 가장 중요한 역할을 하는 신체적 기능 중의 하나이다. 우리의 오감 중 시각을 통하여 들어오는 사물 및 공간에 대한 총체적 인지의 정보는 80% 이상이다. 이는 인간의 시각적 기능이 감각과 지각에 얼마나 많은 영향을 미치는가를 입증하는 것이며, 그 영향은 사람들에게 다양한 정서적 감응을 불러일으키게 된다. 정서는 애니메이션 작품을 구성하는데 빼놓을 수 없는 중요한 요소로서 관객의 감동을 불러일으키기 위한 여러 가지의 장치를 필요로 한다. 어떠한 사건과 상황, 시간, 공간 등의 요소들은 관객의 정서적 경험을 위한 장치들이다.

주제어 : 시각이미지, 장명도, 단명도

요한 근본적인 요소인가 하는 문제를 제기한다. 만약 이러한 점이 인정된다면 시각이미지의 원리를 이해하는데 우선적으로 고려해야할 것이 무엇인가를 설명할 수 있게 된다.

I. 서론

시각 이미지는 항상 빛의 작용 아래에서 나타나 는 현상이다. 인간의 시각은 빛에 반응하도록 진화 하여 왔는데 이때 빛은 인간이 대상을 시각적으로 인식하고 특정한 정서를 유발시키는 필수적 조건 이 된다. 이러한 사실은 인간의 시각 구조가 명암 을 인식하는 데 우선적으로 작용하는지, 또 명암 (빛)¹⁾이 인간이 시각적으로 대상을 인식하는 데 필

쳐 명암을 파생시킨다. 인간의 시각구조는 원초적 으로 빛의 양에 따라 사물을 구분한다. 따라서 본 연구에서는 명암을 낳는 원초적인 개념으로서 '빛' 의 용어를 사용하였다. '명암'은 빛의 강약에 따라, 물체의 반사 정도에 따라 다르게 보이는 음영의 단 계 개념으로 사용하였다. 영화에서는 밝고 어두움 을 '빛'의 개념으로 주로 사용되지만, 그림은 평면 에 음영으로 형태를 표현한다는 점에서 '명암'으로 명명하였다. 사실 이 두 개념의 구분은 본 연구에 서 명확하게 구분하여 사용한 것은 아니지만, 물리 적인 상태를 설명할 때 '빛', 그림에 관련된 설명에 서는 '명암'으로 명명하였다.

1) 명암(빛) : 빛은 물리적으로 파장이고 광선이다. 빛 자체는 어두움을 가지고 있지 않지만 물체에 부딪

시각 이미지를 형성하는 요소 중 중요한 두 가지는 물리적인 존재로서의 빛과 생물학적으로 빛에 반응하는 수용기로서의 인간의 눈이라고 할 수 있는데, 인간은 생물학적으로 이러한 빛의 조건 하에서 대상을 인식하게 될 뿐만 아니라 빛에 의한 시각 이미지는 정서적 경험을 낳게 하는 중요한 요인이다. 그러므로 객관적이라고 할 수 있는 물리적인 빛의 속성과 이를 수용하는 인간의 생물학적인 특성이 시각 이미지에 대한 보편적인 원리를 규명하는 기반이 된다. 빛(명암)의 변화에 따라 동일한 사물이라 하더라도 우리는 눈에는 다른 이미지로 느껴진다. 빛에 따라 이미지가 변화되는 과정은 우리의 일상에서 얼마든지 찾아볼 수 있다. 동일한 풍경이라 하더라도 먼동이 떠오르는 이른 아침과 한낮의 작열하는 태양 아래서의 풍경, 그리고 황혼녘이나 달밤에서 보는 풍경과 같이 동일한 대상이 빛의 양에 따라 이미지가 다르게 느껴지는 것을 경험해보지 않은 사람을 없을 것이다. 이렇듯 빛이 '이미지를 변화시킬 수 있는 힘'을 가지고 있다면 우리는 빛의 강약을 통하여 이미지를 변화시킬 수 있고, 빛의 표현력을 이용하여 특정한 것을 강조하거나 약화시킬 수 있으며, 부드럽거나 딱딱함을 느끼게 할 수 있다.

감상자로서가 아니라 시각 이미지를 창조하는 작가에게 빛에 대한 이해는 필수적인 것이 된다. 본다는 것은 정서적인 경험을 유도하는 원리이므로 시각적으로 빛이 없는 세계란 존재할 수 없다. 따라서 빛은 모든 조형예술에 작용하는 근본적인 힘이다. 빛(명암)은 정서를 통제할 수 있는 힘을 내포하고 있다는 점과 시각 이미지와 정서의 형성에 많은 영향력을 행사한다는 점에서 창작자의 관

점에서는 더욱더 중요한 연구의 대상인 것이다. 따라서 이러한 명암의 특성을 체계화함으로써 이미지를 창조하는 작가는 유용한 표현의 도구를 획득할 수 있게 한다. 빛은 시각 이미지 표현의 강력한 표현매체로서, 내러티브와의 관계 속에서 정서적 이미지표현을 위한 명암의 특성에 대한 연구는 중요한 의미를 담고 있다.

애니메이션에서의 그림은 창작되는 것으로서 화면에 나타난 시각적 질서와 이미지 연출은 많은 부분 내러티브를 재해석하는 감독에 의한 시각 이미지의 표현력에 의존한다. 하지만 감독의 의도와 관객의 감상 사이에는 지각과 감동 면에서 간극이 드러날 수 있다. 이러한 간극을 좁히기 위해서는 구체적이고 이해 가능한 감동적인 시각 이미지의 표현이 이루어져 근접성과 해석의 용이성 그리고 정서적 공감을 도출해내야 할 필요성이 발생한다. 적절한 시각 이미지의 표현에 도달하기 위해서는 인간의 시각적 경험에 영향을 주는 요소가 무엇인지를 고찰해 볼 필요가 있다.

II. 연구목적 및 방향

시각 이미지는 수많은 조형요소들의 상호 작용으로 형성된다. 각 조형요소는 독자적인 표현력을 갖고 있기 때문에 그 요소들을 어떻게 조절하고 부각시키느냐가 작가의 의도를 효과적으로 전달하는 결정적 요인이 된다. 그런데 모든 조형요소들이 항상 일정한 범위의 빛의 영향 하에서 형성되고 작용된다는 점에서 볼 때, 빛에서 파생되는 명암의 원리를 이해하지 않고서는 궁극적으로 시각 이미

지의 특성을 이해하기 어렵다. 빛은 인간의 모든 삶의 영역에 관여하고 있지만 그러한 사실은 그 존재와 가치의 중요성을 잇는 계기가 되기도 한다. 따라서 본 연구는 빛이 시각 이미지 형성에 가장 중요한 역할을 한다는 점에서 출발하여, 빛에 의해 형성되는 명암이 어느 정도 시각이미지에 영향을 끼치는가와 정서적 반응을 불러일으키는 인자로서 어떻게 사용되어 왔는지에 대한 학문적 체계 구축을 시도하고자 한다.

디즈니는 이미지보드 작가들에 의한 실험 작품을 제작하고 거기에서 정서를 불러일으킬 수 있는, 시각적으로 가장 적절하게 표현된 그림을 Key 이미지로 선택하여 애니메이션을 제작하지만 우리나라 애니메이션계는 다수의 이미지보드 작가를 보유할 수 없는 재정적 문제로 인하여 실험적 이미지보드를 제작, 선별하는 여건을 갖추지 못하고 있는 실정이다. 따라서 시각 이미지에 작용하는 명암의 표현성 원리를 이해하고 응용할 수 있는 체계를 구축하여 우리나라 창작 장편애니메이션 제작에 실질적으로 활용될 수 있도록 하고자 하는 것이 본 연구의 목적이다.

내러티브가 창조적 자율성과 그를 구축하기 위한 언어적 체계가 있는 것과 마찬가지로 애니메이션의 이미지를 형성하는 그림은 그 내러티브에 종속된 상태로서가 아닌 구체적 이미지를 재생산하는 창조적 자율성과 독자적인 표현체계를 가지고 있다. 이 체계는 언어영역과는 본질적으로 다른 표현체계를 갖는다. 애니메이션의 이미지는 언어와 같이 다중적이고 다층적인 의미로서 작용하는 것이 아니라, 관객과의 직접적인 접촉을 시도하는 구체화된 이미지이다. 여기에서는 내러티브와 이미

지는 각각 창조적인 의미의 독자성을 갖추고 있음과 동시에 두 요소 간에 소통될 수 있는 매개체들에 의해 결합되고 표현된다. 하지만 내러티브는 시각화에 대한 전제 조건으로서의 작용을 함께 한다. 이러한 점에서 시각화에 필요한 이미지 형성에 어떤 요소가 중요하게 작용하는가 하는 점을 간과할 수 없다.

빛에 의해서 생성되는 명암은 영화나 애니메이션의 내러티브와의 관계 속에서 표현되는 쇼트의 이미지에 결정적인 역할을 한다. 특히 명암은 고전적인 영화나 디즈니애니메이션의 장르적 속성 중 이미지 표현과 관련된 역할을 하는 요소로서 주로 작용한다. 한 쇼트의 구성은 영화에서와 마찬가지로 컷과 컷의 결합에 의해 전개된다. 그 결합의 조건은 다양하여 특정한 원칙에 의해 편중되게 작용하는 것은 아니지만 한 쇼트를 관통하며 일정 부분 이미지의 흐름을 유지시키는 역할을 명암이 담당하고 있음을 부정할 수 없다. 특히 애니메이션에서는 빛의 물리적인 속성에 국한되지 않고 그 빛의 조작을 통하여 좀더 다양하고 자유롭게 창조적 이미지를 만들어 낼 수가 있다. 그것은 그림으로서 표현되는 특성과 함께 이미지의 강조와 생략을 통한 재생산된 이미지를 관객에게 제공하고 이들로 하여금 새로운 감성적 경험을 갖게 하는 기회를 제공한다. 이미지는 물리적인 속성을 포함하기도 하지만 여기에 '어떤 이야기'가 추가되면서 관객은 '이미지'와 '이야기'의 관계 속에서 더욱 풍부한 정서적 경험을 하게 된다.

본 연구에서는 내러티브의 전개과정에서의 시간, 공간, 기후, 장소, 감정의 흐름이나 상황 등을 명암의 표현성으로 시각 이미지에 적절히 반영해

낼 수 있다는 점과 애니메이션에서는 이러한 요소를 이미지표현의 주요한 요소로 최대한 활용하고 있다는 점을 밝힐 것이다. 이러한 시각 이미지의 구성원리에 대한 이해와 규명은 창작 애니메이션 제작에 활용할 수 있는 정보를 제공할 것이다. 시각 이미지의 적절한 감성적 표현은 애니메이션의 관객의 감동을 증폭시킬 뿐만 아니라 작품의 질적 수준을 가능할 수 있게 해준다. 애니메이션의 차별화된 특성은 리얼리티의 세계를 다르게 변형시킨다는 점이다. 그 점은 감성적인 기제로 작동하는 것이며, 새로운 구성과 파괴, 안정과 변화 그리고 집중과 선택 등의 과정을 거치면서 보이는 것들의 심리적이고 감성적인 연출을 가능하게 한다. 그림에서 화면을 구성하는 고전적인 방법은 주제의 선택과 함께 전체 화면의 명암관계를 고려하여 이미지를 조절하는 것이다. 이것은 색채를 결정하기 전(前)단계로서 대부분의 디자이너나 화가, 영화촬영 감독들이 이 방법을 선택한다.

그레이브스의 명암이론을 대입하여 명암이 시각적으로 정서적 감흥을 일으킬 수 있는 명도의 범위가 존재하는지와 내러티브에서 전개되는 정서적 표현에 어떻게 반영되었는가. 그리고 그 명도의 범위를 범주화할 수 있는가를 규명하는 데 초점을 맞출 것이다.

Ⅲ. 그레이브스의 명암이론

그레이브스(Maitland Graves)는 명도단계가 음악의 음조처럼 특별한 감성적 성격을 지니고 있다고 밝히고 있다. 우리는 어떤 형태를 처음 보았을

때 무엇보다도 먼저 빛에 반응하며, 대상에서 반사되는 빛은 관찰자에게 확실히 다른 느낌을 갖게 한다고 한다. 그는 그림의 명도 차이를 그 어떤 요소들보다도 색채를 결정짓는 데 특히 중요한 요소로 여긴다. 각 주제는 어느 정도의 색조는 물론이지만 또한 명암단계도 요구한다. 이 명암단계는 주제와 조화를 이루도록 해야 할 뿐만 아니라 주제를 가장 완벽하게 표현하는데 목표를 두어야 한다. 그레이브스는 명도의 중요성을 다음과 같이 언급하고 있다.

“회화의 명도 혹은 색조는 아주 중요한 것이 된다. 이것은 인간이 최초로 받아들이는 인상이며 곧 그림의 주제나 구성과는 상관없는 순수한 감정적 반응을 불러일으키게 한다. 우리들은 어떤 형태를 처음 보았을 때 무엇보다도 먼저 빛에 반응하며, 이 반응은 우리들이 실제 그림을 보았든지 아니면 같은 명암의 빈 캔버스를 보았든지 간에 서로 같은 것임을 알 수 있다. 위의 두 가지 예에서 빛의 강도는 우리 눈에 반영되어 최초의 감정적 반응을 결정케 하는 것임을 알 수 있다. 백색, 회색, 흑색은 서로 다른 분량의 빛을 반사하여 관찰자에게 확실히 서로 다른 무드를 맛보게 해 준다. 그 뒤를 이어 주제나 구성의 측면에서 느껴지는 반응으로 명도 단계에서 느꼈던 최초의 인상을 강화시키거나 또는 어느 정도 중성화 시킬 수 있다. 그러나 근본적으로 최초의 인상을 변화시킬 수는 없다. 만약 이 사실에 대해 의심이 간다면 렘브란트(Rembrandt)의 그림을 주제와 구성은 그대로 두고서 고명도의 위치에 옮겨 보라, 그리고 나서 느껴지는 특수한 변화를 주의해 보라. 또는 모네(Monet)의 그림을 엘 그레코(El Greco)가 쓰던 저 명도로 옮겨 감상해 보라.

이런 경험을 통해 볼 때 그림의 명도차이는 그 어떤 요소들 보다 색채를 결정짓는데 특히 큰 역할을 함을 알 수 있다. 따라서 우리들이 무엇보다 먼저 생각해야 하는 중요한 일은 명암을 결정짓는 것이다. 명암을 생각하지 않고서는 색채를 사용할 수 없다. 이것은 명암이 기본이 되기 때문이다. 각 주제는 어느 정도의 색조는 물론이지만 또 어느 정도의 명암 단계도 요구한다. 이 명암단계는 주제와 조화를 이루도록 해야 할 뿐만 아니라 주제를 가장 완벽하게 표현하는데 목표를 두어야 한다”²⁾

많은 사진작가들은 흑백필름이 칼라필름보다 더 표현력이 풍부한 매체라고 생각한다. 이들은 색에 대한 관심의 분산이 없으면 형태(form) 질감(texture), 구성(composition), 균형(balance), 농담의 변이(tonal gradation)에 더 많은 관심을 가질 수 있다고 주장한다. 많은 훌륭한 사진이 흑백필름으로 만들어진 것을 보면 이러한 견해도 꽤 일리가 있다. 흑백사진의 풍부한 표현력은 부분적으로 매체로부터 자유도(degrees of freedom) 중 하나를 제거하는데 따른 절제의 결과로서, 사람들로 하여금 남아있는 미적 요소에 더 관심을 집중하게 한다.³⁾ 명암대비는 어떤 이미지의 강도나 그림의 질을 결정한다. 명도가 너무 약하면 이미지를 알아보기 어렵고, 명암대비가 전혀 없다면 인간은 아무런 이미지도 지각할 수 없게 된다. 이러한 특성으로 인하여 르네상스에서 인상주의에 이르기까지 회화의 흐름은 명암대비의 효과에 큰 비중을 두어

왔다. 마티스는 명암을 공부하는데 소묘의 중요성을 이렇게 말하고 있다. ‘만일 소묘가 정신적인 것이고 색채가 감각적인 것이라면 여러분은 정신력을 길러서, 색채를 정신적인 영역으로 이끌 수 있게끔 먼저 소묘부터 해야 할 것이다.’ 또한 칸트는 ‘시각예술에서 소묘는 본질적인 것이다. 왜냐하면 소묘는 감각의 즐거움에 의해서가 아니라 그 자체의 형(形)에 의해서 즐겁게 하는 경향이 기반을 이루기 때문이다. 윤곽을 활성화시키는 색채는 자극제에 속한다.’라고 말했다.

애니메이션 쇼트에서 화면의 명도를 결정하는 요소는 영화에서의 조명과 마찬가지로 크게 다섯 가지 유형으로 분류할 수 있다. 이때의 쇼트는 다분히 사실적인 광경이라는 의미가 포함되는데, 본 연구에서 분석하게 될 애니메이션작품은 이러한 범주에 속해 있다고 볼 수 있다.

- ① 시간성 : 아침과 저녁, 낮과 밤과 같이 하루 동안의 시간 흐름에 따른 명도의 변화와 봄, 여름, 가을, 겨울과 같이 계절의 변화, 에 따른 명도의 변화.
- ② 장소 : 실내, 실외, 도시, 숲 속, 지하, 우주, 동굴, 바다 등
- ③ 날씨 : 맑음, 흐림, 비, 눈, 먹구름, 번개, 안개 등
- ④ 광원 : 태양광, 달빛, 백열등, 형광등, 촛불, 햇불, 폭발, 빔 등
- ⑤ 감성이미지 : 슬픔, 즐거움, 쓸쓸함, 명랑함, 분노, 위기, 전투, 사랑, 평화, 음모 등과 같은 정서적인 측면에서의 쇼트이다.

그레이브스는 시각적으로 명도 변화에 따라 경험되는 정서도 변화한다는 점을 제시하였다. 그의

2) Maitland Graves : *The Art of Color and Design*.

배판실. 이화여자대학교출판부. 1996. p.178.

3) Lindsay MacDonald. 『색채와 컴퓨터 그래픽』. 김동호 역. 이화여자대학교색채디자인연구소. 2001. p.84.

이론은 명암의 폭(화면에서 가장 밝은 부분과 가장 어두운 부분의 명도차)을 어떻게 사용하느냐에 따라 시각적으로 느껴지는 감정이 다르다는 점을 만셀의 명도척을 기준으로 정량화하여 제시하였다. 우리가 일상에서 대상과 마주하게 될 때, 대상에 비춰진 빛의 변화와 강약이 대상에 대한 시각 이미지를 변화시킨다는 점과 그 변화가 정서적 반응을 불러일으킨다는 것이다. 이는 역사적으로 많은 화가들에 의해 경험적으로 체득된 사실이고, 미술 전문가가 아닌 일반인도 잠재적으로 그러한 변화를 감지한다.

그레이브스는 명암과 정서적 이미지에 대한 관계를 설명하고 이에 대한 명암의 정량화를 최초로 시도하였는데 이에 대한 논의를 함에 있어서, 학술 용어는 웹스터(Webster)의 대학생용 사전(Collegiate Dictionary)에 나오는 정의를 따랐으며, 그레이브스가 제시한 명도단계는 만셀 색채체계의 명도척을 기준으로 하였다.⁴⁾

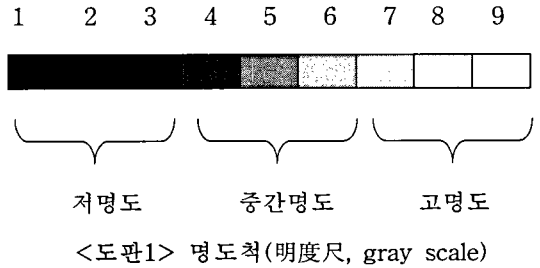
명도단계 : 주조(主調, keynote) 주조 명암 혹은 회화의 일반 색조에 관계를 둔 명암의 계열을 의미. 명도의 높고 낮음의 거리를 규정하는 데는 고명도(高明度), 중명도(中明度), 저명도(底明度)로 표시.

도(度, pitch) : 명암이나 톤의 박음이나 어두움의 정도를 말하는 것.

4) 만셀의 색채체계 : 우리나라는 1959년 교육용으로 Munsell의 색채체계를 도입하여 사용하고 있다. 만셀의 명도척은 11단계로 되어있으나 0(완전한 검정)과 10(완전한 흰색)은 지구상에서는 존재할 수 없는 개념상의 수치로 보고 있으며, 보통 9단계나 9.5 단계를 명도척으로 사용한다.

장명도(長明度, major) : 넓은 간격, 혹은 강한 대조.

단명도(短明度, minor) : 좁은 간격 혹은 낮은 명암. 침착하거나 흐려지는 색조의 대조⁵⁾



<도판1>과 같이 명도는 9단계로 분류할 수 있다. 명암 1,2,3은 저명도, 4,5,6은 중간명도, 7,8,9는 고명도이다.

만약 그림에서 가장 어두운 색과 가장 밝은 색이 명도 3~4단계 혹은 그 이내의 단계(그레이브스는 3단계 이내로 설정하였음)로 이루어져 있을 경우를 단명도(短明度)라 한다. 이러한 그림의 특성은 명료함과 거리가 먼 감정적 경험을 갖게 하는데 주로 쓰이게 된다. 만일 가장 어두운 색과 가장 밝은 색 사이가 5~7단계이상으로 이루어져 있다면 이 것은 강한 대조와 명료성이 강조되는 그림으로서 장명도(長明度)라고 한다.

● 높은장명도(그레이스케일의 5~9 혹은 그 이상)는 일상생활에서 가장 많이 접하게 되는 명도 단계이다. 일반적으로 화창한 대낮에 야외를 바라

5) op.cit. p.179.

볼 때의 느껴지는 상태를 말하는데 현실적인 내용의 분위기를 표현하는데 적합하다.



<도판2>. 높은장명도의 그림

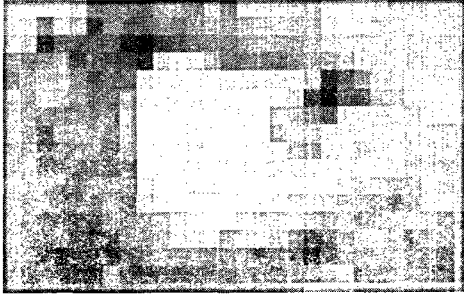
그림은 명암의 단계와 분포도를 쉽게 이해하기 위하여 위쪽 그림을 모자이크 처리를 하였다.

인상과 이후로 많은 풍경화가 높은 장명도로 그려졌듯이 야외를 표현하는데 효과적인 명암단계이다. 이 외에도 화려함, 적극적임, 현실감, 명랑, 쾌활, 명료함, 밝음과 같은 분위기를 표현하는데 주로 사용된다. 영화의 조명에서는 미디엄 키의 영역이라 할 수 있는데, 현실적으로 안정되고 평온한 상태의 장면구성에 자주 사용된다. 대상에서 느껴지는 시각 이미지의 특성은 자연스러움이며 심리적으로 어느 한쪽에 치우치지 않은 균형 잡힌 상태로 현실적으로는 만족스럽고 즐거운 상태이다. 이때의 상태는 밝음과 중간 톤, 어두운 면적이 비

교적 골고루 분포되어 있는 것을 발견할 수 있는데, 특히 중간 톤의 변화가 풍부하여 시각적으로 이상적인 상태의 느낌을 갖게 한다.

극단적인 높은장명도 <도판13(명도단계가 7단계 이상)>은 현실감을 벗어난 상태의 상황을 표현하는데 사용된다. 영화에서의 플랫 키(Flat Key)에 해당하는 면적의 안배를 이루고 있지만 밝은 부분과 어두운 부분의 명도가 지나치게 차이가 날 때 일시적으로는 명쾌한 느낌을 준다. 그러나 8단계 이상의 명도는 눈부심(glare)효과로 인하여 시각적으로 강한 자극을 주게 되는데 이러한 장면에 장시간 노출되었을 때는 눈의 피로감을 준다. 이 광선효과는, 긴박감, 싸늘함, 딱딱함, 짜증, 지루함, 긴장과 같은 표현에 적합하며, 금속성의 물체를 표현하는데 효과적이다. 지속적으로 보기에는 눈의 피로를 느끼게 하는 단계이다. 이러한 명암은 특정한 효과를 위하여 순간적인 장면에서 사용된다.

● 중간장명도(그레이스케일의 3~7, 또는 그 이상-도판3)는 고전적인 그림에서 많이 사용했던 명암단계로서 근대 서양미술의 주류를 이루어왔다. 무게감 있는 내용의 표현에 많이 사용되어 왔는데, 전체적으로 톤은 높은 장명도에 비해 어두워지지만, 밝고 어두운 상태가 비교적 명확하고, 풍부한 중간톤을 사용하여 다양한 분위기의 작품을 표현하는데 적절하다.



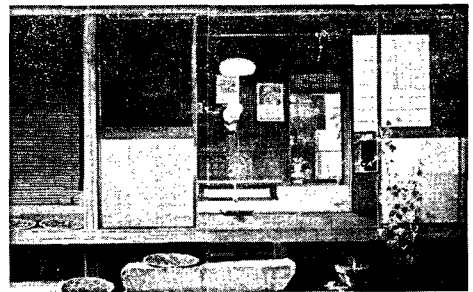
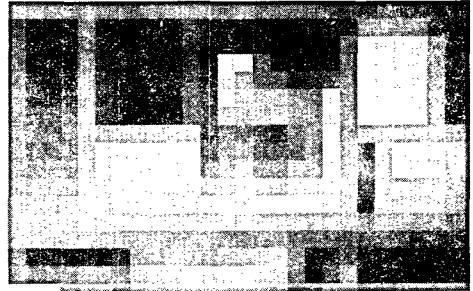
<도판3. 중간장명도의 그림>

중간 장명도의 전반적인 이미지는 남성적 권위적, 야성적, 솔직함, 중후함, 박력, 모험, 엄숙함이며, 영웅적이고 거친 삶의 애환을 담아낼 수 있는 표현성을 지닌다. 영화에서의 미디엄 키(Medium Key)에 해당하지만 밝은 톤의 차가 적어지고 중간 톤과 어두운 톤이 넓은 범위를 차지한다.

극단적인 중간장명도(2~9단계, 또는 그 이상)는 위기, 절박함, 위협, 공포감, 거역할 수 없는 숙명, 밤에 불빛 아래에서의 신비스런 효과나 야경을 표현하는데 적합하다. 이러한 명암은 많이 사용되지는 않으나 애니메이션 내러티브에 따라 유용하게 사용될 수 있다.

● 낮은장명도(1~4단계, 또는 그 이상)는 위엄, 종교적, 잠재적인 폭발력, 빛의 표현, 야경, SF 등과 같은 초현실적인 분위기를 표현하는데 적합하

며, 종교적이고 암울한 미래에 대한 공포와 같은 내용의 표현에 유용한 표현 방법이다.



<도판4. 낮은장명도의 그림>

극단적인 낮은장명도(1~8단계 이상)는 일반 회화에서는 별로 사용되지 않는 명암단계이다. 그러나 애니메이션에서는 급박한 상황이나 폭발과 같은 불가항력적인 힘, 광선 등과 같은 시나리오상의 시각적 표현이 필요한 경우가 많다. 시각적으로 강한 빛의 자극을 주는 데 사용된다.

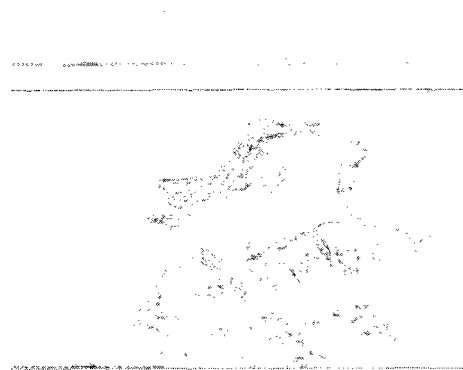
그레이브스는 단명도도 세 가지 단계로 분류하였는데, 단명도와 같이 소수의 명도단계를 가지고 그림을 그리는 것은 초심자들에게는 쉽지 않은 표현 방식이다. 단명도의 그림은 노련한 소묘실력을 갖추어야 하는데, 초심자는 명암이 갖는 톤의 미묘함을 시각적으로 깨닫기 어렵다. 또한 재료를 통하여 그 미묘함을 표현하기위해서 많은 숙련의 시간

을 필요로 한다. 따라서 단명도의 그림은 미묘한 톤의 변화를 감지하고 표현기법을 익혔을 때 가능한 명암단계라고 할 수 있다. 사람의 시각구조는 단명도 보다 장명도에 더 익숙해져 있기 때문에 단명도로 표현된 그림은 어떠한 분위기를 느낄 수는 있지만 표현한다는 것은 간단한 문제가 아니다. 특히 그림을 직접그리지 않는 일반적인 사람들(감상자)은 명도보다 형태에 더 많은 관심을 갖게 된다. 형태는 감성적이라기보다는 지적이다. 사물에 대한 지식은 일상생활에 직결되는 요소로 작용한다. 단명도보다 장명도가 사물의 윤곽을 확실히 드러내기 때문에 일상생활에서는 장명도가 더 유용하고 친숙하게 인식된다. 사물의 형태를 드러내게 하는 가장 중요한 요소가 명도임은 분명하지만 일반적으로 사람은 빛의 반사에 의해서 사물의 형태가 드러나는 것이 아니라, 사물 자체가 빛을 발하고, 사물 스스로가 자신의 형태를 드러내는 것처럼 느낀다. 감상자들은 명암의 미묘한 변화에 좀처럼 신경을 쓰지 않기 때문에 미묘한 명암의 차이를 느끼고 표현하기 어렵다.

● 높은단명도(5~9이내)는 아주 밝고 부드러운 인상을 가져다준다. 안개 낀 환한 아침의 분위기는 마음의 포근함을 가져다 줄 뿐만 아니라 어떤 기대감마저 갖게 한다. 선녀가 내려오는 장면이라든가, 엄마와 아기가 즐겁게 노닐고 있는 장면에 적합한 분위기로서, 우아함, 포근함, 여성적, 애뜻함, 휴식, 애정, 아련한 기억, 요정, 즐거운 기대감과 같은 내용을 표현하는 데 적합한 수단이 된다.

높은단명도는 영화의 소프트 키(Soft koy)에 해당하지만 리얼리티의 세계를 표현의 대상으로 하

는 영화에서는 좀처럼 표현하기 어려운 명도상태이다. 리얼리티의 세계에서 밝은 빛이 있다는 것은 상대적으로 상응하는 그림자의 어두움이 존재한다는 것을 의미하기 때문에 밝은 빛과 거기에 상응하는 어두움은 한 화면에서 공존할 수밖에 없게 된다. 자연의 세계는 이러한 빛의 물리적인 속성의 영향 하에서 존재를 드러내기 때문에 영화에서의 세계 또한 이 범주를 넘어서기 어려운 점이 있다. 다만 제리 주커의<사랑과 영혼(Gost)> (1990)의 마지막 장면(주인공이 하늘로 올라가는 씬)과 같이 특수효과를 이용하여 높은 단명도의 톤을 화면에 표현하였지만 이것은 리얼리티와는 다른 환경의 이미지이다. 영화에서 배우와 배경 모두를 조명효과를 통하여 높은단명도의 톤으로 조절한다는 것은 기술적으로 어려운 문제이다.

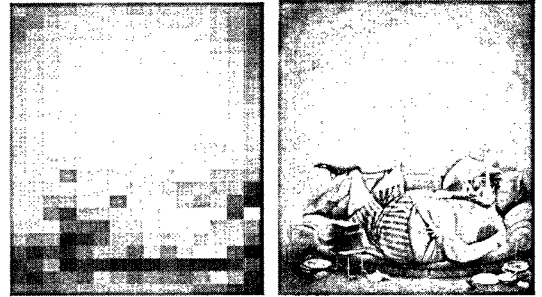


<도판5. 높은단명도의 그림>

영화에 비교한다면 애니메이션에서의 톤의 조절은 훨씬 자유롭게 이루어질 수 있다. 애니메이션은 재해석된 단순화되고 함축된 리얼리티를 표현적 특성으로 삼는다. 캐릭터에 상응할 수 있다면 배경은 단순화시킬 수 있고, 톤의 범위를 내러티브의 시각화를 위한 감성적 이미지의 효과를 위하여 임의대로 조절할 수 있다. 따라서 포근한 느낌에서 파생될 수 있는 다양한 시각적 이미지의 범주를 표현하는 데 효과적으로 사용되며 애니메이션에서는 톤의 절제를 통하여 다양한 이미지를 표현해 낸다.

● 중간단명도(4,5,6, 또는 3,4,5, 이내)는 높은단명도와는 전혀 다른 분위기를 형성한다. 높은단명도가 현재의 즐거움과 기대, 그리고 미래지향적이라면 중간단명도는 현재의 괴로움과 과거의 좋지 않은 사건에 대한 반성과 후회와 같은 성격이 강하다. 결코 머물고 싶지 않은 우울함이 그 대표적인 성격이라고 할 수 있는데, 황혼, 몽상, 꿈의 세계, 권태, 으스스, 슬픔, 달밤, 고독, 폭풍전야, 칙칙함, 음모, 불길함과 같은 정서적인 표현에 적합하다. 시각적으로는 좋은 인상을 갖게 하지는 않지만, 인간의 내면에 감춰진 불안한 심리적 상황들을 표현해내는 데 훌륭한 역할을 할 수 있다. 영화의 소프트 키(Soft Key)에 해당하는데 넓은 면적에 풍부한 중간 톤의 사용이 특징을 이룬다. 그러나 앞에서 언급한 것과 같이 중간톤을 넓게 사용하였지만 화면에서 가장 밝은 톤과 가장 어두운 톤의 범위가 좁혀지지 않으면 단명도의 느낌이 나타나지 않게 된다. 그러나 이와 달리 밝고 어두움의 톤의 차이를 좁히고 중간톤의 면적을 넓게 하여 표현하

면 우울한 느낌의 시각이미지를 연출해 낼 수 있다.



<도판6. 중간단명도의 그림>

● 낮은단명도(1~4단계 이내)는 현실에서 마주치기 어려운, 또는 마주치고 싶지 않은 무서움, 우울함, 어둠 속의 공포, 헤어나기 어려운 절망과 같은 극단적인 공포를 표현하는데 사용될 수 있지만 너무 어둡다거나 형태의 구분이 쉽지 않아서 일반적으로는 많이 사용되지 않는 영역이다. 애니메이션에 있어서도 많이 부분에 사용되지는 않지만 공포감을 조성하는 데는 유효하게 쓰일 수 있다. 하이 콘트라스트 조명은 대담하게 연극적인 상황을 연출하여, 시각적인 강렬한 감각으로 대상을 촬영하도록 해준다. 범죄 영화, 멜로드라마, 스릴러, 미스터리물 같은 장르에 전형적으로 사용되는 조명 스타일이다. 이런 영화에서 빛의 부재는 알려지지 않은, 보는 이를 현혹시키는 걸모습과 악 그 자체를 상징한다.6)

6) Louis Giannetti. 『영화의 이해』. 김진해 역. 1999. 현암사.Ibid. p.30.



<도판7. 낮은단명도의 그림>

어두움에서 오는 두려움은 거의 본능적이다. 어두움은 휴식을 제공하기도 하지만, 우리가 주행성(晝行性)이라는 점에서 볼 때 어두움은 불편함과 모르는 것에 대한 공포감을 야기한다. 암흑은 무엇이 일어날지 “보이지 않는 것은 대부분 보는 것보다 훨씬 더 효과적”이라고 고든 윌리스(Gordon Willis)는 말하고 있다. 윌리스는 미국의 촬영기사들 중 가장 존경받는 사람으로, 로우 키 조명 스타일의 전문가이다. 그는 프란시스 포드 코폴라(Francis Ford Coppola)의 영화 <대부>(1972)를 세 편 다 촬영했는데, 전통주의자들은 이 작품이 너무 어둡다고 생각한다. 그러나 윌리스는 “사실주의가 아니라 시를 표현하려 했다. 실내 씬의 대부분은 무척 어두웠는데 이는 악과 비밀의 분위기를 표현하기 위한 것이었다”⁷⁾라고 말함으로써 자신의 작가적 의도를 명암에 의존하여 표현하려 했음을

7) Ibid. p.52.

언급했다. 어두움은 모르는 것에 대한 미지의 두려움이 상존하는 것으로 느끼게 된다.

애니메이션에서 나타나는 이미지는 즐거움이나 연민, 공포, 분노 등과 같은 정서적 경험을 주기도 하는데 스크린에서 나타나는 이미지의 이런 측면은 톤에 의해 많은 영향을 받는다. 영화의 톤은 물리적으로(시각적으로) 우리가 보는 실재 이미지의 톤이나 음영과 관련이 있다. 톤은 다양한 요소가 미묘하게 축적되는 까닭에 이미지의 특정한 요소가 아니라 이미지의 질을 생산하는 전체적인 효과에 의해 더 많은 지배를 받는다.⁸⁾

에번즈(Chris Evans)는 그림을 그릴 때, 자신이 그리고 있는 ‘그 장소 안에’ 있는 상상을 하면서 그린다고 한다. 그는 자신에게 물어본다. “빛은 어디에서 오는가? 빛과 대기의 질은 어떤 것인가?” 빛과 대기야 말로 그려지는 공간 안에 있는 모든 사물의 모습을 좌우한다.⁹⁾ 그렇다면 빛에 의해 시각적으로 경험하게 되는 이미지는 무엇인가. 표현적인 요소들은 정서의 사회적, 의사소통과 관련된 측면이 있다. 이미지는 일반적으로 ‘다른 무엇과 유사한 것’ 결국 근본적으로 시각적으로 유사한 표상으로 이해된다.

IV. 결론

애니메이션의 작품에서 경험되는 정서는 시각이 미지의 영향을 강하게 받는데 시각이미지는 빛의

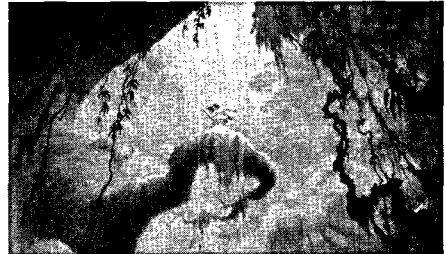
8) Ibid. p.68.

9) 토마스 G. 『스미스, 특수효과 기술』, 민병록 역, 집문당, 210.

영향을 받지 않을 수 없다. 빛에 의한 명암은 밝음과 중간, 어두움의 기본적인 단계로 구분될 수 있다. 또한 기본적인 세 단계의 명암은 한 화면에서 최고 명도와 최저 명도의 폭을 얼마로 설정하느냐에 따라 이미지가 분화되며, 이러한 토대 위에서 밝은 면적을 넓게 하느냐 어두운 면적을 넓게 하느냐에 따라 또다시 세분화된다. 정서는 비물질적이고 심리적인 현상으로서 그 자체를 세부적으로 구분한다는 것은 간단한 문제가 아니다. 여기에 빛의 미묘한 변화까지 결부된 어떠한 이미지의 원리를 규명하고자 하는 것은 불가능한 일이다. 그러나 명도의 폭과 면적의 변화에 따라서 시각이미지에 상당한 변화를 줄 수 있다는 것과 그 이미지는 우리의 정서에도 영향을 끼친다는 것이다. 명암이 시각이미지에 끼치는 영향은 정도에 따라 상황에 따라, 개인의 취향이나 관심에 따라 그 수용 정도가 달라지긴 하지만, 동일한 이미지라 하더라도 명암의 조절에 따른 이미지의 변화는 분명해 보인다.

참고그림 <타잔1, 2, 3, 4>를 살펴보면 명암의 차이에서 오는 이미지의 변화가 어떠한지를 명확하게 알 수 있다. <타잔1>은 원본이미지이다. 성인이 된 타잔이 정글속의 거대한 나뭇가지 위에서 무엇인가를 살피고 있는 장면이다. <타잔2>는 원본이미지를 전체적으로 50%의 명도를 낮춘 것이고, <타잔3>은 콘트라스트를 50% 높였다. <타잔4>는 전체적으로 명도를 50% 낮추고, 콘트라스트를 50% 높인 이미지이다. 이 네 그림에서 보여지는 것과 같이 동일한 내용의 그림이라 하더라도 명암의 폭을 어떻게 조작하느냐에 따라 상당한 이미지의 변화를 가져온다. 다소 주관적 해석이기는 하지만 <타잔2>는 곧 소나기가 쏟아질 것 같은 상황이

고, <타잔3>은 한여름의 따가운 햇볕에 노출된 다소 짜증스러운 상태이며, <타잔4>는 금방이라도 어떤 무서운 상황이 벌어질 것 같은 공포 분위기로 바뀌었다.



참고그림 <타잔-위에서 아래로1, 2, 3, 4>

이러한 톤에 의한 이미지의 변화는 애니메이션

에서 내러티브와 관련된 정서적 시각 이미지를 표현하기 위해 유용하게 사용될 수 있다. 따라서 명암에 대한 어느 정도의 범주화가 필요하고 이러한 범주화는 시각 이미지표현의 기초 원리로서 응용될 수 있다고 본다.

본 연구에서 분석된 바와 같이 내러티브에서의 정서적 이미지와는 전혀 동떨어진 시각 이미지의 표현은 아무리 좋은 시나리오를 발굴해 냈다하더라도 작품의 질을 높일 수는 없다. 애니메이션의 이미지는 작가의 스타일이 아니라 내러티브에서 얘기하고자 하는 전체적인 이미지와 전개과정에서 드러나게 되는 캐릭터들의 정서를 제대로 반영할 수 있는 내러티브에 적합한 스타일을 창조해 내는 것이 필요하다.

1. 연구의 한계 및 제언

본 연구는 시각이미지에 많은 영향을 미치는 빛의 특성과 거기에서 파생되는 명암이 애니메이션의 정서적 이미지 표현에 어떠한 원리로 작용하는지를 규명하는 것이었다. 내러티브에서의 정서변화에 따른 시각이미지 표현의 일반적 원리를 규명하기 위해 그레이브스의 명암 이론을 애니메이션 작품이미지에 적용하였다. 그러나 그레이브스의 이론적 체계에는 많은 문제점이 있음을 지적하지 않을 수 없다. 우선 그레이브스는 화면에서 각 명암의 단계가 차지하고 있는 면적이나 명암이 차지하는 위치 등의 관계에 대한 언급이 전혀 없다는 점이다. 또한 실증적인 관점에서 많은 한계와 문제점을 가지고 있음을 부인할 수 없다.

첫째, 이미지의 감각적인 측면에 대한 연구의

가장 어려운 점 중의 하나는 개인적이 차이이다. 특히 색채와 명도와 같은 조형적인 요소는 '내가 어떻게 느끼느냐 하는 주관성의 문제로 인하여 작품에 대한 명확한 규명이 어렵다는 것이다. 작품은 결국 개인의 이러한 주관적인 판단을 완전히 제거할 수 없다는 점에서, 예술작품을 객관적으로 평가하고 범주화 하는 것은 그 자체로 모순적이라고 할 수 있다. 또한 모든 예술작품은 작가의 주관성과 감상자의 기호도(嗜好度)가 매 작품에 반영된다는 점에서 볼 때 작품에 대한 우열이나 유형의 분류에 어려움이 있다. 작품의 선택과 분석 과정에서 객관성을 유지하고자 하는 의도와는 달리 연구자의 주관성을 완전히 배제시킬 수 없었다.

둘째, 시각이미지를 구성하는 수많은 조형적 요소 중에서 명도가 가장 중요한 요소라고 단정할 수 없다는 점이다. 물론 명도가 시지각에 커다란 영향력을 행사하는 것은 사실이지만, 감독이 어떠한 점에 주안점을 두느냐에 따라 작품스타일이 다르게 된다. 그 스타일을 결정하는 조형요소는 특정한 어느 하나의 조형요소가 아니라 그들 간의 상호 작용에 의해 이미지가 형성된다는 점이다. 또한 영화의 매체적 특성인 시간성이나 카메라 움직임(가령 팬¹⁰⁾, 트래킹¹¹⁾, 쇼트, 줌), 또는 편집방법은 관객의 시점을 어떤 방향으로 유도할 수 있는데 등장인물의 정신상태를 몇 가지 방법으로 강조하

10) 팬(Pan): 파노라마적 효과를 위해 카메라 헤드를 수평(좌우)으로 움직이는 것을 말한다.

11) 트래킹 : 카메라를 피사체와 함께 이동하거나 피사체를 따라 회전시키는 것을 말한다. 시야에 변화를 주고 싶거나, 피사체와 배경에 변화를 주고 싶을 때, 화면이나 유동감을 강조하고 싶을 때, 혹은 극적 효과를 높이거나 화면을 조정하고 싶을 때 사용

거나 왜곡할 수 있게 된다. 이러한 점에서 본다면 애니메이션의 시각이미지에 '어떠한 요소가 가장 큰 영향을 미치느냐' 하는 물음 자체는 불합리한 점을 내포하고 있다. 따라서 이미지 표현의 방법은 가변적이고 선택적이며, 쓰임새에 따라 중요도가 달라진다.

셋째, 애니메이션 그림이미지의 표현방식이 색상위주나 텍스트 중심의 작품일 경우에는 명암이 갖고 있는 표현적인 특성은 상당부분 배제되어야 한다는 점이다. 그렇지 않을 경우 화면에 나타나는 이미지는 상당한 시각적 불균형을 이룰 수 있다. 따라서 화면에서 중요시되어야 하는 것은 특정한 조형요소가 아니라 조형요소 간의 질서이다.

넷째, 2D 장편애니메이션의 그림이미지 표현방법에 작가의 독자적인 자율성을 부여하고 매우 아름답게 그려졌다 하더라도 내러티브가 배제된 이미지는 거의 소용이 없게 된다. 내러티브는 주제와 소재, 그리고 이미지조차 일정부분의 형식을 결정한다는 점에서 지나친 이미지표현 자체만의 강조는 옳지 않다. 따라서 애니메이션 이미지는 내러티브에 상응해야 한다.

다섯째, 작품을 정서 유형별로 분류하였지만, 같은 정서의 유형이라 하더라도 상황의 경중에 따라 명암법이 다르게 적용된다는 점이다. 또한 명암 자체만의 특성만으로는 정서와의 관계를 설명하기 어렵고, 다른 조형요소, 특히 면적과의 관계 속에서 설명되어야 하는데 그 관계는 수많은 변수를 파생시킨다는 점에서 명확한 데이터 제시를 불가능하게 하였다. 따라서 본 연구의 결과는 톤과 면적의 관계 속에서 일반적인 범주화에 머무를 수밖에 없는 한계를 가지고 있었다.

여섯째, 애니메이션 제작기술이 지속적으로 발전되어가는 시대적 흐름과 매체적 특성을 고려해 볼 때 시각이미지표현이 반드시 2D 애니메이션에서와 같은 그림을 이미지표현의 기준적 텍스트로 삼아야 하는가라는 문제가 발생한다. 표현방법과 매체를 달리한다 하더라도 시각이미지표현의 일반적인 원리가 완전히 무시되어서는 곤란하겠지만 기술의 발달은 표현방식을 변화시킬 있다는 점에서, 아날로그적 그림이미지에 대한 표현원리에 대한 집착은 바람직하지 않을 수 있다.

참고문헌

1) 국내서적

- 길라 발라스. 『현대미술과 색채』. 한택수역. 궁리. 2002.
- 김우창 외. 『103인의 현대사상』. 민음사. 1996.
- 노만 브라이슨. 『기호학과 시각예술』. 김윤희 외1 공역. 시각과 언어. 1995.
- 노스롭 프라이. 『비평의 해부』. 임철규역. 한길사. 2004.
- 다계우찌 도시오 『미학 예술학 사전』. 안영길 외6 공역. 미진사.
- 더들리 앤드류. 『현대영화이론』. 조문희역. 한길사. 1988.
- 더들리 앤드류. 『영화이론의 개념들』. 김무시 역, 시각과 언어. 1998.
- 데이비드 마이클 레빈 편저, 『모더니티와 시각의

- 헤게모니」. 정성철 외 1 공역. 2004.
- 데이비드 보드웰. 『영화스타일의 역사』. 김숙 외2 공역. 한울. 2002.
- 데이비드 보드웰 외1 공저. 『필름아트』. 주진숙 외1 공역. 이론과 실천, 1997.
- 루돌프 아른하임. 『미술과 시지각』. 김춘일 역. 미진사. 1996.
- 마르틴 줄타. 『이미지와 기호』. 이선형역. 동문선. 2004.
- 마이클 래비거. 『영화의 연출』. 김진해역. 지호. 1998.
- 모린 퍼니스. 『움직임의 미학』. 조대현 외3 공역. 한울 아카데미. 2001.
- 안톤 에렌츠바이크 『예술창조의 심리학』. 김재은 외1 공역. 창지사. 2002.
- 앙드레 바쟁. 『사진영상의 존재론. 현대사진미학:1945-1980. 볼프강 챔프판』. 이완교 역. 해담. 1988.
- 에바 헬러. 『색의 유혹 I,II』. 이영희 역. 문은배 감수. 예당. 2002.
- 에케하르트. 『도상학과 도상 해석학』. 이 한순 외 4 공역. 사계절. 1997.
- 앤드류 달리. 『디지털 시대의 영상문화』. 김주환 역. 현실문화연구. 2003.
- 요하네스 이텐. 『색채의 예술』. 김수석 역. 지구문화사. 2002.
- 요한 볼프강 폰 괴테. 『색채론』. 권오상역. 민음사. 2004.
- 유리 로프만 외3공저. 『영화의 형식과 기호』. 오종우 역. 열린책들. 2001.
- 유리 로프만. 『문화기호학』. 유재천 역. 문예출판사, 1998.
- 잉그리트 리델. 『미술치료』. 정여주 역. 학지사. 2004.
- 자끄 오몽 외1. 『영화분석의 패러다임』. 전수일 역. 현대미학사. 1999.
- 존 버거. 『이미지』. 동문선. 1996.
- 존 워커. 『매스미디어와 미술』. 장선영역. 시각과 언어. 1998.
- 질 들뢰즈. 『감각의 논리』. 하태환 역. 민음사. 1995.
- 질 들뢰즈. 『의미의 논리』. 이정우 역. 한길사. 1999.
- 토마스 소빅 · 비비안 C. 소빅. 『영화란 무엇인가』. 주창규 외 역. 거름. 1998.
- 틴하우스. 『원더풀데이즈』. 김연희 구성. 예담. 2003.
- 크리그 패트모어. 『애니메이션 이렇게 만든다』. 최유미 역. 한울. 2004.
- 키트 레이번 『애니메이션 북』. 나호원 역. 민음사. 2003.
- 파버 비렌. 『색채심리』. 김화중 역. 동국 출판사. 1989.
- 프랭크 H. 만케. 『색채, 환경, 그리고 인간의 반응』. 이명순 역. 2002.
- 폴 메사리스. 『설득 이미지』. 강태완 역. 커뮤니케이션 북스. 2004.
- 폴 웰스. 『애니마톨로지』. 한창완 외1 공역. 한울 아카데미. 2001.
- 한스 블루멘베르크. 『진리의 은유로서의 빛』. 시각과 언어. 2004.
- 허버트 리드. 『도상과 사상』. 김병익 역. 열화당.

2002.

허버트 제틀. 『영상제작의 미학적 원리와 방법』. 박덕춘 외1 공역. 커뮤니케이션 북스. 2002.

헤럴드 유커 외1 공저. 『시각심리학』. 신재원 역. 도서출판 국제. 1995.

권용남. 『ANIMATION BACKGROUND』. 도서출판 깨비. 2000.

김대중. 『애니메이션-애니메이션 제작의 이론과 실제』. 초록배. 1999.

김재용. 『애니메이션 실용색채학』. 서울애니메이션 센터. 2002.

문의배. 『색채의 활용』. 도서출판 국제. 2002.

박성수. 『영화 이미지 이론』. 문화과학사. 1999.

박은주. 『색채조형의 기초』. 미진사. 1989.

박진배. 『영화 디자인으로 보기』. 디자인하우스. 2001.

이병규 외12 공저. 『Professional Animator's Knowhow 13』. 씨드아이. 2003.

이일범 편역. 『영상예술의 이해』. 신사. 1999.

이장원. 『무대조명기술』. 도서출판 아르 케라이팅아트. 2001.

정재철. 『문화연구 이론』. 한나래. 1998.

주은우. 『시각과 현대성』. 한나래. 2004. 철학아카데미. 『기호학과 철학 그리고 예술』. 소명출판. 2002.

한국문화예술진흥원. 『장치조명』. 예니. 1994.

한국색채학회 : 『이제는 색이다』. 도서출판 국제. 2002.

2) 국내논문

김광욱. 「고전을 수용한 애니메이션의 공간배경 연구」. 건국대학교 대학원 2003.

김종국. 「영화색채의 이데올로기 연구」. 동국대학교 대학원 연극영화과 박사학위 논문. 2002.

신강호. 「신형식주의 영화이론에 대한 고찰」. 중앙대학교 대학원 영화학과 박사학위 논문, 1996.

이상원. 「애니메이션 Movement 연출에 따른 시각 반응 연구」. 홍익대학교 시각디자인 박사학위 논문. 2002.

조미라. 「한국 장면 애니메이션의 서사연구」. 중앙대학교 영상예술학 박사학위 논문 2004.

한국색채학회 논문집. 「제18권 3호」. 사단법인 한국색채학회. 2004.

3). 외국서 및 논문

Christopher Finch. *The Art of The Lion King*. Hyperion. New York Present. 1994.

Disney · Pixar. *The Art of Finding NIMO*. Chronicle Book. San Francisco. California. 1994.

Doug Ball's Journal April 18, 1996.

Edward Branigan. *The Articulation of Color in Filmic System*. vol.1. no3. 1976.

Gary Russell. *The Art of the Lord of the Rings*. Harper Collins Publishers. 2004.

Gilles Deleuze. *Cinema2: The Time-Image*.

University of Minnesota Press. 1989.

H. Clark Wakabayashi. *Brother Bear*. Disney
Edition. 2003.

Howard E. Green. *The Tarzan*. Chronicles.
Hyperion. New York Present. 1999.

Jeff Kurtti. *The Art of Mulan*. Hyperion. New
York Present. 1998.

Jeff Kurtti & Jody Revenson. *Treasure Planet*.
Disney Edition. 2002.

ABSTRACT

A Study of Expression Visual Image in 2D Animation

Kim, Kwang-Hwan

Sight is one of the Important physical function of understand and express everyday life or artistic worts. 80% of the whole cognitive information on things and spaces comes from sight among man's five sense. This proves that the function of sight has much influence upon senses and perceptions, and such influence evokes a variety of emotional response. Emotion is an important element in framing an animation work, and need various equipment to evoke audience's impressions. Such elements as event, circumstance, time, and space are equipments for the emotional experience of audience.

Key Word : visual image, major, minor

김광환
목원대학교 만화애니메이션학과 교수
(100-250) 대전시 서구 정림동 삼정하이츠 105동 1007호
Tel : 011-9717-0273
kimhwan@mokwon.ac.krt