

3D 애니메이션 영화 표현의 감성적 진보

박경숙 (한국재활복지대학)

차 례

1. 서론
2. 감성의 의미
3. 애니메이션 영화 캐릭터의 감성 표현
4. 사례를 통해 본 애니메이션 영화의 감성적 진보
5. 결론

1. 서론

1995년 최초로 <토이스토리, Toy Story>가 발표된 이래 3D 애니메이션 영화는 발전을 거듭해왔다. 컴퓨터 그래픽 기술의 놀라운 진보에 힘입은 현실적이고 환상적인 표현들은 관객들에게 라이브액션 영화와 다르지 않은 감동을 선사한다. 스토리 측면에서도 아동뿐 아니라 성인들이 공감할 수 있는 좀 더 현실적이고 감동적인 시나리오를 제공함으로써 고정 관객층을 확보한 영화의 장르로 자리매김하고 있다.

보편적 성인 관객들 입장에서 우리가 살아가고 있는 세계를 재현한 라이브액션 영화는 '진짜'이고 디지털로 창조된 애니메이션 영화는 '가짜'라는 인식이 여전히 존재하지만, 실제와 구분할 수 없을 정도로 사실적이고 섬세한 표현에서 느껴지는 현실감에 매료되어 영화를 즐기는 관객층이 점차 확대되고 있는 것은 분명하다.

특히 최근 대사전달에 필요한 움직임에서 그치지 않고 섬세하고 복잡한 차원으로 구현되고 있는 캐릭터들의 감성적 표현들은 관객이 영상에 몰입하도록 하는 주요 요인으로 작용하고 있다. 이러한 표현 수준은 물론 등장하는 캐릭터의 피부가 사람 피부와 구분하기 어려울 정도로 표현되는 등의 획기적 기술에 힘입은 것이다. 하지만 단순히 감정전달의 차원이 아닌 관객의 감성을 극대화시키는 방법으로 표현되는 영상기법들은 애니메이션 영화의 미래를 가늠해볼 수 있다는 점에서 주목할 만하다.

따라서 본 연구에서는 최근 3D 애니메이션 영화에 등장하는 캐릭터들의 감정상태 지각이나 감각 반응이 어떻게 표현됨으로서 현실감을 높이고 관객들이 쉽게 몰입하도록 이끌고 있는지에 대해서 살펴보고자 한다.

2. 감성의 의미

감성에 대한 정의는 학문분야에 따라 약간의 차이를 보인다. 마케팅 전략에서 감성은 비이성적이고 감상적인 것으로 해석된다[1]. 이러한 측면에서 감성은 사람들이 갖고 있는 잠재의식적 열망으로 풀이되기도 하고 이루고 싶은 꿈의 의미로까지 해석된다[2].

정서와 감성을 따로 정의하는 견해에서는 정서는 기쁨, 슬픔, 공포, 혐오 등의 감정 상태를 지각하는 것이고 감성은 시각, 후각, 미각 등 외부로부터의 감각 자극에 반응하는 상태에 해당하는 것으로 해석한다[3]. 말하자면 어떤 대상이나 상황을 지각함에 따라 생리적 변화를 수반하는 상태는 정서로, 외부로 나타나는 신체적이나 생리적인 변화를 수반하지 않는 상태는 감성으로 보는 것이다. 여기에서 감성은 즉각적이고 반사적이며 본능적인 특징이 있다.

심리학에서는 정서충동과 본능충동은 생리학적인 구조와 본질에서 동일한 것으로 여긴다.[4] 즉 정서는 본능과 불가분의 관계에 놓여 있는 개개인의 기질이다. 이러한 견해에서는 정서가 감성의 범위 안에 포함되는 것으로 볼 수 있다. 왜냐하면 감성은 개개인의 기질을 포함한 경험적 내부 상태에 의해 결정되는 반응이기 때문이다. 실제 감성과 관련한 연구들에서는 감정 상태의 지각과 감각 반응을 포함하여 '감성적(emotional)'이라는 의미로 사용하고 있는 경우가 많다.

이 연구에서 초점을 두는 감성의 의미는 위와 같은 견해와 동일한 맥락에서 다루고자 한다. 정리하자면 3D 애니메이션 영화 캐릭터들이 관객들의 이성애 호소하는 부분을 제외한 감정이나 느낌 등의 경험에 호소하는 영상에서 감성의 의미를 찾고자 하는 것이다. 엄밀히 말해 영

화에서 캐릭터들 감정표현의 극대화는 특정 부분에 제한되어 있다기보다 스토리의 앞, 뒤 연결에 따라 이루어지는 경향이 있기 때문에 영상의 흐름과 무관할 수 없다. 하지만 연구의 중점은 관객들의 감성을 극대화시키기 위한 캐릭터의 표정이나 몸짓, 그것들과 연관한 타이밍기법을 살피는 것에 두고자 한다.

3. 애니메이션 영화의 감성 표현

컴퓨터그래픽기술 발전 초기에 3D 애니메이션 영화에 등장하는 조금은 부자연스러워 보이던 캐릭터들의 감정표현은 2000년대 들어서서 자연스러워지고 호소력을 갖춘 모습으로 변모하였다. 2001년에 발표된 <파이널판타지, Final Fantasy:The Spirits Whthin>에 등장한 인물들은 실제로 살아 있는 연기가 움직이는 것과 같은 인상을 주기 위해 모션 캡처 장비로 일일이 배우의 동작을 컴퓨터로 전송시켜 극사실적 인물들을 완성했다.[5] 하지만 피부 솜털이 보일 정도의 극사실적 이미지가 표현이 오히려 거부감을 유발하는 바람에 캐릭터의 미세한 감정표현 또한 관객에게 효과적으로 전달되지 못했다.

사실적 표현으로 현실감을 높이려는 노력 중에 두드러진 것은 애니메이션 특유의 왜곡이나 과장을 현저히 줄이고 캐릭터의 진지성을 강조하게 된 점이었다. 2006년 발표된 <카, Cars>에서는 의인화된 자동차의 질감과 함께 섬세한 감정이 살아나는 표정을 표현함으로써 관객들에게 실제 같은 감정이 전달되도록 하였다.[6] 이 작품에서는 캐릭터가 비록 의인화된 자동차이지만 주인공들이 나누는 대화와 심각한 고민 등이 담기는 장면에서의 표정을 매우 섬세하게 표현함으로써 관객들이 쉽게 감정에 빠져들도록 유도하였다.

특히 등장하는 캐릭터가 인물인 경우, 표정과 동작의 섬세한 표현은 관객들에게 살아있는 듯한 착각을 불러일으키게 하는데 효과적이다. 인간을 묘사하는데 있어 유의할 점은 사실적이면서도 지나치게 기술이 드러나지 않도록 자연스럽게 섬세하게 표현되어야 한다는 것이다. 디즈니/픽사 작품의 경우 등장인물의 피부는 자연스럽게 세밀하며 맑고 투명하게 묘사된다. 이를 바탕으로 표정이나 동작이 다양하고 섬세할 때 관객들의 감성을 자극하는데 효과적이다.

2007년 개봉된 <라따뚜이, Ratatouille>에서 의인화된 쥐 '레미'는 동물임에도 사람이 지을 수 있는 온갖 표

정과 동작을 보여주는 캐릭터로서 아주 섬세하고 자연스러워 보인다. 하지만 무엇보다 등장하는 여러 인물들이 보여주는 다양하고 섬세한 표정과 동작은 관객들의 감정이나 느낌의 경험에 강하게 호소된다. 인물 캐릭터는 각각의 성격에 어울리도록 특징을 잡아낸 모습으로 묘사되는데, 대사내용에 따른 기대감이나 즐거움, 실망, 무덤덤함, 심각함 등을 캐릭터 얼굴의 표정과 몸놀림을 통해 섬세하게 표현하고 있다.

2008년 발표된 <볼트, Bolt> 역시 의인화된 애완견 '볼트'가 동물로서의 표정이나 동작, 사람으로서의 표정이나 동작을 풍부한 감정표현으로 나타냄으로써 관객들이 실제에서 경험한 것과 다르지 않은 감정을 가지게 한다. 이 영화의 캐릭터 감정표현에서 주목되는 점은 감정이 고조된 부분의 묘사에서 대사나 사운드를 배제한 침묵의 시간을 삽입하고 있다는 것이다. 놀라거나 절망감, 깊은 생각에 빠지는 등의 감정표현에 있어서 실제 우리가 감정이 격해지면 '할 말을 잃고 얼어붙는' 것처럼 캐릭터의 미세한 표정 연기에 잠깐의 침묵을 연결시킨다. 캐릭터의 미세 근육 움직임이 실제와 구분할 수 없을 정도로 섬세한 가운데 정지된 듯 한 느낌을 연출하면, 관객의 감정을 고조시킴으로써 더욱 영상에 몰입하게 할 수 있다.

4. 사례를 통해 본 애니메이션 영화의 감성적 진보

위에서 이해한 바와 같이 애니메이션 영화에 등장하는 캐릭터들의 감정표현이 관객의 감성을 극대화시키는 방법으로 진화하고 있음을 작품을 통해 구체적으로 확인하여 논의하고자 한다. 사례로 선택한 작품은 2010년 디즈니에서 발표한 <라퐁젤, Tangled>이다. 이 영화는 최근 경향을 읽을 수 있고 등장하는 캐릭터들이 대부분 인간이기 때문에 실제 사람과 비교한 자연스럽게 섬세한 감정표현을 파악하기에 적합하다.

4.1 사례 작품 개요

작품의 원어명인 'Tangled'는 '헝클어진, 뒤얽힌'을 뜻하는 것으로 주인공 '라퐁젤'의 길고 긴 머리카락을 의미하나, 작품내용을 들여다보면 주인공과 주변 인물들의 상황이 뒤얽혀진 과정의 의미도 내포되어 있음을 알 수 있다. 상처를 치유하고 생명을 유지시키는 마법의 능

력을 지닌 라퐁젤은 원래 왕실의 공주로 태어났지만 영원히 젊음을 유지하려는 마녀 '고델'이 가로채 18년간 숨겨 키워졌다. 탑 안에 갇혀 바깥세상이 궁금한 라퐁젤은 우연히 탑에 들어온 도둑 '플린라이더'의 도움으로 꿈꿔왔던 세상을 경험하지만 고델의 음모로 수포로 돌아가고 다시 탑 안에 갇힌다. 이 과정에서 라퐁젤은 고델이 친모가 아니며 자신을 이용할 뿐이라는 것을 알게 되고 플린라이더와도 사랑에 빠지게 된다. 라퐁젤을 독차지하여 영원한 젊음을 유지하려는 고델은 플린라이더를 탑으로 유인하여 없애버리려 하지만, 그는 고델과의 관계가 끊어지도록 라퐁젤의 머리를 잘라버리고 결국 고델은 죽음에 이르게 된다. 온갖 역경 끝에 왕실의 품으로 돌아간 라퐁젤은 지혜로운 통치자가 되고 플린라이더와도 결혼을 약속하며 행복한 삶을 꿈꾼다.

4.2 사실적, 구체적 감정표현

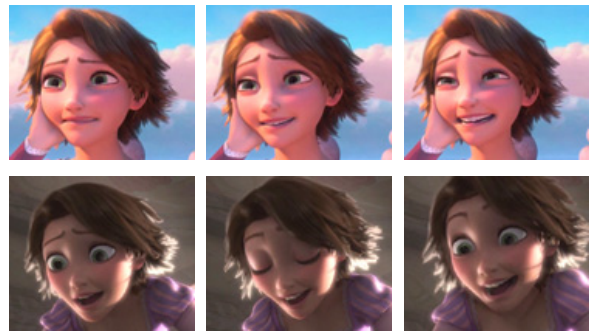
4.2.1 기쁨, 슬픔에 관련한 표현

이 영화에서 캐릭터의 감정표현은 전반적으로 매우 사실적이고 섬세하게 나타난다. 기쁨과 슬픔의 감정으로 크게 나누어 보면 기쁨 감정표현은 주인공 라퐁젤과 플린라이더 사이에 전개되는 장면에서 주로 찾아볼 수 있다. 그림1과 같이 태어나 처음으로 땅을 밟고 자연의 향기를 맡게 되면서 설레임과 해방감을 느끼는 표정과 플린 라이더에게 사랑의 감정을 갖게 되는 표정은 맑고 섬세하게 표현된다.

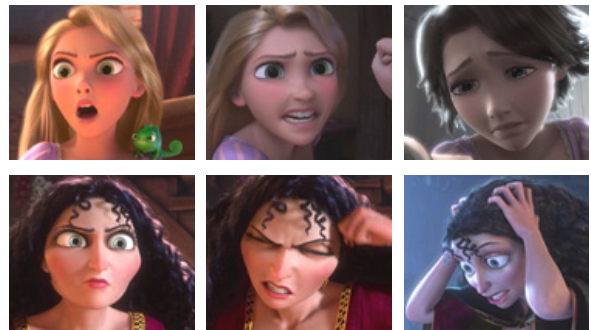


▶▶ 그림 1. 기쁨에 대한 감정표현

또한, 그림2와 같이 벅찬 기쁨 표현에 있어서는 미세 근육의 움직임이 더욱 구체적으로 표현된다. 슬픈 감정표현은 놀람을 포함해 분노, 비통함으로 표현되는데 그림3에서와 같이 기쁨 표정에서보다 조금 더 다양하게 표현된다. 또 고델이 충격에 휩싸이거나 분노하는 감정표현에서도 다양한 표정이 나타난다.



▶▶ 그림 2. 벅찬 기쁨에 대한 감정표현



▶▶ 그림 3. 놀람, 분노, 비통함에 대한 감정표현

4.2.2 미묘함, 애매함에 관련한 표현

라이브액션 영화와 3D 애니메이션 영화는 인간의 표정이나 몸짓 등의 표현에 격차가 있을 수밖에 없다. 그 격차를 좁힐수록 관객들을 실제와 같은 순간적 착각에 빠지게 하는데 효과적일 것이다. 이 작품의 스토리 전개는 앞치락뒤치락 사건을 해결해가는 역동적 측면이 있어서 캐릭터의 다양한 감정표현이 포함되어 있는 것은 당연하다. 하지만 이 작품에는 스토리 전개상의 필요함을 넘어서는 미묘하거나 애매한 감정까지 표현되고 있다. 주인공과 주변인물 간에 벌어지는 사건 속에서 그림4와 같은 캐릭터의 감정표현은 관객들의 실감을 한층 높여준다.



▶▶ 그림 4. 미묘, 애매한 감정표현

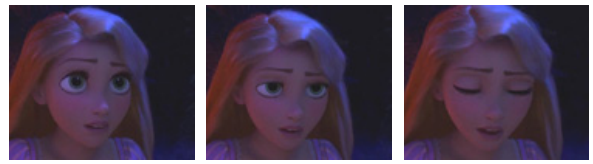
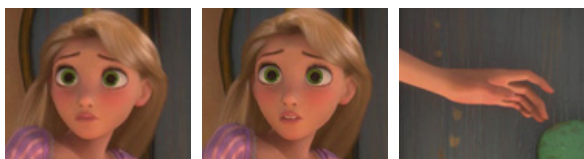
4.2.3 극적 감정표현

감정표현에 있어서 실제 사람과 디지털로 창조된 인간과는 감정이 극에 달했을 때 나타나는 표정이나 몸짓이 크게 차이난다. 유괴된 아이를 찾지 못해 가슴을 쥐어뜯는 듯한 고통을 느끼거나 누명을 쓰고 억울하게 갇혀 절규하는 심정을 디지털로 묘사하기란 무엇보다 어렵다. 그러나 이 영화에서는 일부분이지만 그림5와 같이 공감할만한 표정과 몸짓으로 극적 감정이 표현되고 있는 것을 알 수 있다.



▶▶ 그림 5. 극적 감정표현

극적 감정표현이 나타난 장면에서 관객은 실제인 듯한 착각에 빠져들 수 있다. 거기에다가 감정이 고조되었을 때 숨죽이는 듯한 느낌을 갖게 된다면 실감은 배가될 것이다. 이 작품은 뮤지컬 형식을 취하고 있어서 배경음악과 노래, 효과음들이 상황에 맞게 조절되어 영상과 조화를 이루지만 장면에 맞도록 짧은 묵음을 통해서 고조된 순간을 표현하기도 한다. 라퐼젤이 잡아둔 도둑에 관한 이야기를 하려다가 “넌 절대 이 탑을 못떠나!”라는 고텔의 외침에 대해 순간 긴장하는 장면에서 그림6과 같이 표정과 손짓은 정지된다. 실토를 했다가 바깥세상 구경할 기회를 영원히 놓치게 될 수 있음을 인식한 긴장의 순간에 사운드를 정지시키는 것이다. 관객은 표정과 동작 뿐 아니라 소리마저 정지된 상황에 동일한 긴장감을 느끼게 된다. 또 처음 경험한 세상에서 자신을 좋아하는 남자가 생겼음을 고백하는 벽찬 감정표현에서도 사운드는 잠깐 정지된다.



▶▶ 그림 6. 감정고조 표현을 위한 사운드 정지 장면

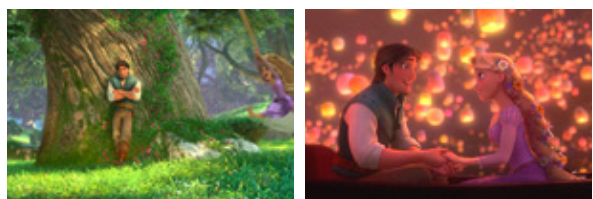
4.3 질감과 분위기를 통한 감성 자극

이 영화에서 등장하는 캐릭터의 표정이나 몸짓이 더 실감나는 것은 피부나 옷, 자연이나 사물들의 질감이 실제와 매우 닮아 있기 때문이다. 주요 등장인물들의 피부 질감은 물론이고 그림7과 같이 그들이 착용하고 있는 의복, 공간을 구성하는 사물, 배경이 되는 자연물의 질감은 아주 자연스럽게 사실적이다. 더불어 주요 장면의 움직임에서 관객이 그 질감을 최대한 공감할 수 있도록 미세하게 표현한다. 태어나 처음으로 탑 밖으로 내려오는 주인공의 날리는 머리카락과 드레스 자락은 관객의 감성을 자극하는데 모자람이 없다.



▶▶ 그림 7. 자연스럽게 사실적인 질감표현

또한 전체적으로 맑고 선명한 색채의 배경화면이 표현되고 있는 가운데, 주인공과 상대 캐릭터의 중요한 감정이 교류되는 장면에서는 환상적인 느낌을 극대화되도록 표현하고 있어 관객의 감성을 자극하기에 충분하다. 그림8과 같이 주인공이 탑 밖으로 나와 처음 경험한 수풀과 나무, 사랑에 빠지게 되는 상대와 노래를 부르며 나누는 교감을 표현하는 장면은 관객을 빠져들게 하는 힘이 있다.



▶▶ 그림 8. 감성 자극 분위기

5. 결론

이제까지 살펴본 애니메이션 영화에서 캐릭터의 감정 표현과 감성적 장면들은 기계적으로 느껴지는 캐릭터들에 단순히 자연스러움과 편안함을 부여한 차원만은 아니었다. 이제 3D 애니메이션 영화에서 캐릭터들은 디지털 액터로서의 역할을 수행할 수 있는 차원으로 진화하고 있다. 실제 세상에는 존재하지 않는 디지털 액터들은 사람에게 센서를 부착하여 얻어낸 동작과 표정으로 무장하고 관객을 상대로 존재감을 획득하고 있다.

사실적 현실감이 일정 수준을 넘어서고 있는 지난 몇 년간 3D 애니메이션 영화에서 캐릭터의 존재감 형성은, 이미지 표현으로 국한한다면 감정표현을 구성하는 섬세한 표정과 동작이 차지하는 비중이 가장 크다. 최근 들어 이러한 부분에서 감성적 진보가 이루어지는 것은 성인 관객의 눈높이에 맞춘 스토리 적용만으로는 관객층의 확장에 한계가 있기 때문일 것이다. 아동에 비해 성인은 좀더 감정이 복잡하고 미묘하며 느낌에 좌우되어 심리적 변화를 일으키기도 한다. 성인에게 감정과 느낌으로 공감될 때 '진짜' 같은 영상이라는 대중적 인식이 확산될 것이다.

애니메이션 영화는 가족영화 장르로 분류되어 있으면서 전통 영화의 심리적, 문화적 해석 시도에 비해서도 연구 축적이 부족한 편이다. 미흡하지만 이 연구가 애니메이션 영화 연구에 대한 다양한 시도 중 하나가 되기를 기대한다.

참고 문헌

- [1] Scott Robinette & Claire Brand with Vicki Lenz/윤천규 역, 『감성 마케팅』, 김앤김북스, 2003, p.23.
- [2] Rolf Jensen/서정환 역, 『드림 소사이어티』, 리더리드출판, 2005, p.15.
- [3] <http://dictionary.reference.com/browse/emotion> 참고.
- [4] James, William/정양은 역, 『심리학의 원리 3』, 아카넷, 2005, p.2040.
- [5] Génin, Bernard/윤학로 역, 『애니메이션』, 이화여자대학교 출판부, 2007, p.91.
- [6] 안세웅, 애니메이션 영화의 현상학적 지각에 의한 실재성, 홍익대학교대학원 박사학위 논문, 2008, p.29

저자 소개

● 박 경 숙(Kyoung-Sook Park)

정회원



- 홍익대학교 미술대학 및 동대학원 졸업(미술 학사 및 석사)
- 2009년 8월 : 홍익대학교대학원 영상학과 (미술학 박사)
- 현, 한국재활복지대학 컴퓨터영상디자인과 교수

<관심분야> : 시각디자인, 모션그래픽, 디지털무비