
애니메이션에 적용된 색채의 심리적 의미 전달

The Psychological Meaning Delivery of The Color which was Applied to Animation

진정식
목원대학교 미술학부

Jung-Sik Jin(jungsik4989@hanmail.net)

요약

“색채는 우리의 의식과 상관없이 긍정적 혹은 부정적으로 우리에게 영향을 미치는 에너지이다.” 라고 이텐(Johannes Itten)은 말했다. 우리가 자연에서 보는 색채는 감정에 우선적으로 강하게 작용한다. 이러한 색채의 경험은 우리에게 상징 또는 도상으로 다가오며 인간의 심리를 알레고리로 표현하게 된다. 애니메이션의 색채는 영상매체가 갖는 시각적인 요소이자 중요한 의미작용을 하는 이미지이며 빛의 속성이자 가장 먼저 눈에 들어오는 시지각적 요소이다. 형태, 움직임, 명암 등과 같은 조형요소와 함께 색채는 인간과 인간 주변의 상황을 표현하는 매체로서의 중요한 기능을 한다. 애니메이션에서는 캐릭터의 심리적 변화 상태뿐만 아니라 처한 상황을 암시하기 위하여 색채를 상징적으로 사용한다. 심리적 의미전달은 색채의 상징성을 도상(icon)적으로 표현하게 된다. 따라서 애니메이션의 이미지 표현을 위한 색채는 의미전달을 위한 보편성을 띠게 된다. 본 연구는 색채의 상징적 의미가 작품에 어떻게 반영되었는가에 초점을 맞추었다.

■ 중심어 : □색채의 심리적 의미 | 시각적 요소 | 애니메이션□

Abstract

“Regardless of our consciousness, Color is the energy that we are affected by positively or negatively,” said Johannes Itten.

When we see the color in nature, the color acts to our emotion most preferentially and most strongly. These experiences of color become symbol or icon to us and express states of his mind as allegory.

The color of animation is the visual element of image media, the image which act as important meaning, the attribute of light, and visual-perceptional factor. With molding factor form, light and shade, the color function importantly as media which express a person and a person's circumstance.

In animation, the color is used symbolically to suggest not only mental change of character but also the condition. The transmission of mental meaning express symbolism of the color iconically. Accordingly, the color for image express of animation take on universality. This study focus on how the symbolical meaning of the color is reflected in a work.

■ keyword : □The Color which was Applied to Animation□The Visual Element | Animation |

I. 서론

인간의 감정을 색채로 표현할 때 각각의 색은 어떤 감정과 연관이 있을지에 대한 물음은 색채의 상징적 의미와 밀접한 관련을 맺는다. 색을 보면서 특정 색에 대한 친밀감이나 거부감을 느끼는 개인적인 기호에서부터 빨강색은 '불'이나 '정열', '태양' 등과 같이 상징적인 의미의 도상으로 사용될 수 있다. 이는 색채가 정서와 감정에 따른 심리적인 의미를 내포하고 있는 보편적인 특성으로서 우리에게 전달된다. "내용 없는 사상은 공허하고, 개념 없는 직관은 맹목이다."라는 칸트의 명제^[4]와 같이 애니메이션에서 색채의 심리적 표현이 배제된다면 그 내용은 감동이 없는 서사로서 애니메이션의 시각이미지 표현을 위한 형식은 생명력을 잃기 쉽다. 심리적 의미가 없는 애니메이션의 내용은 관객의 감동을 불러일으키는 대중예술이라는 점에서 본다면 의미의 부재를 시사한다.

인간의 감정은 시각적으로 '봄'과 동시에 일어나는 심리적 현상이다. 여기에는 색채심리 또한 분명하게 작용하고 있다. 색채의 심리적 의미가 애니메이션 속에 내포되어야 함은 내러티브가 언어적으로만 전개되는 것이 아니라 시각이미지를 수반하게 된다는 것에 있다. 따라서 애니메이션에서는 내러티브에 내재된 감정적인 의미와 조응할 수 있는 시각이미지를 필요로 하며, 여기에서 색채는 감정을 시각적으로 전달하는 '표현형식'으로서의 중요한 역할을 담당하게 된다.

예술작품은 생명 자체의 구조와 마찬가지로 그것은 단순한 사물 이상의 것이고, 기계적으로 고안된 것(형식)이 아니고, 의미표현(내용)이기도 하기 때문에 이 양자가 균등하게 균제 될 때만이 자기 생명을 가질 것이라고 랑거(Susanne K. Langer)는 말한다^[4]. 마찬가지로 색채에 내재된 심리적 의미로서의 상징적인 표현과 애니메이션에서 전개되는 내러티브의 감성적 의미표현이 균등하게 균형을 이룰 때 작품은 더욱 생명력을 얻게 된다. 이는 애니메이션에서의 색채는 보편적 상징성을 이용하여 내러티브에서 필요로 하는 구체적인 이미지로 나타내야 한다는 것을 의미한다. 따라서 정서적인 의미전달을 위하여 애니메이션 이미지 보드에서의 색지정은 작품의 질을 결정하는 중요한 요소로서 심사숙고해야 한다.

본 연구에서는 색채에 대한 지각과 심리적 의미를 지닌 색채이미지를 살펴보고 애니메이션에 적용되는 색채의 상징성을 살펴보고, 우리나라 창작 애니메이션에 어떻게 적용시킬 수 있는가에 목적을 둔다.

II. 본론

1. 심리학적 관점에서의 색채

색이 감정을 결정한다는 중요한 지적은 슈테파네스쿠 고안가, 알레쉬(GJ von Allessch), 루셔(Max Luscher), 피스터, 프탈링 등이 색채심리학 실험에서 말하듯 색채는 인간의 심리를 가장 직접적이면서도 심리적 감정에 미묘한 차이를 느끼게 하는 하나의 수단이라고 본다. 인간의 인지능력 중 가장 우수한 것은 시각이고, 우리의 오감(五感) 중 시각적으로 들어오는 정보 중 시각정보는 80%이상이며 그 안에서 색채는 기능보다 감성적인 의미 작용을 하게 된다.

샤크텔(Ernest G Schactel)은 색에 대한 경험은 정감이나 정서와 가깝대미는 것을 지적했다. 융(Carl Jung)은 심리학적 관점에서도 특정한 색의 이면에 내재한 원형(Archetyp)과 그에 상응하는 원형에 근거하여 분출하는 감정에 대한 질문을 제시하며 우리가 의식하던 의식하지 않던 간에 긍정적으로나 부정적인 방식으로 영향을 미친다고 하였다. 이처럼 색은 인간의 다양하고 풍부한 감정을 대변하는 시각언어이며 인간의 경험과 무의식 또는 의식과정의 새로운 메타포(metaphor)이다.

인간의 심리에는 정서, 기분, 느낌, 감정 등으로 불린다. 정서(emotion)에는 사랑, 호감, 행복함 등 긍정적인 정서인 협동의 정서와 분노, 공포, 경멸, 혐오 등 이성을 마비시키는 부정적인 경쟁의 정서로 나눌 수 있다. 이처럼 언제나 동요(動搖)를 기술하거나 그것이 동반되는 동요에 의한 마음상태를 가리키는 데 사용되는 경향이 있다. 기분(mood)은 선행 사건이 뚜렷하지 않은데 장기간 지속되는 심리로 유지 지향적이다. 느낌(feeling)은 현상적인 체험, 즉 슬프다, 기쁘다 같은 주관적으로 의식되는 것을 말한다. 감정(affect)이란 감정 상태의 총칭으로 그 이상의 해체가 불가능할 듯이 보이는 이성이나 인지적

반응에 대응되는 개념으로 사용되고 있다[2].

특히 정서와 감정이란 말로 심리를 크게 구분하는데 감정이란 말에 크게 의존하는 랭거(Susanne k. Langer)에 의하면 "예술은 인간 감정의 형태적 상징의 창조이다"[1]라고 정의했다. 그러나 정서와 감정의 개념을 구분하는 것은 불명확하고 이들 모두 인간의 심리적 행위로 정의한다. 따라서 심리적 과정을 인지적 측면, 동기적 측면 그리고 정서적 인 측면에서 바라보아야 한다고 심리학자들은 주장한다.

정서 또는 감정을 어떤 현상을 단순 구도로 환원시켜 색채의 심리적 의미 전달의 이분법적 사고로 보면 전체 현상을 대표하는 것으로 행복, 기쁨 등 협동의 정서는 심리를 안정시키는 따뜻한 색으로, 반대로 극한 대립 상황의 경쟁의 정서는 차가운 색이거나 무채색으로 대변할 수 있다.

비록 색채로 인간의 심리를 전부 표현한다 할 수 없으며 특정 정서들이 모든 문화들 간에 분명한 일치점을 보여 주지 못하는 경우도 있다. 서구 문화에서는 검은색을 사악하고 침울한 표정으로, 흰색은 순수 순결 경쾌함을 나타내지만 동양 문화에서는 검은색을 곧은 성품을 표현할 때 사용하며 흰색은 오히려 간악하고 교활한 심리를 나타낼 때 사용하는 경우도 있다[6].

사물을 지각하는 인간의 정신에서의 감정은 과학적으로는 이해되지 않으며 사물을 접할 때 만들어지는 각 개인의 추론은 개인적 관찰의 설명 외엔 규명할 수 없다. 그러나 감정이란 것은 개인이 처한 구체적인 상황에 따라 달라질 수 있겠지만 어느 정도 공통점을 지니며 색이 지닌 정서적 작용과 항상 일치하며 정서적 작용에 근거하여 발전하였다[7].

색채의 심리적인 표현은 독일의 표현주의 작가의 내면적이고 주관적인 감정을 표현하는 것에서 비롯됐다. 인간의 역동적인 힘을 전달하려 한 유폴로 영화 장르에도 큰 영향을 미쳤으며 빛과 색의 극명한 대비를 강조하여 독특한 효과를 나타내었다. 심리적 표현을 목적으로 사용하는 빛 또한 분위기를 조성, 내러티브의 암시, 그리고 극적인 표현 도구로서의 기능을 갖는다. 밝은 빛은 활력을, 어두운 빛은 차분함을 느끼게 하며, 따뜻한 색조의 빛은 즐거움과 환영을, 차가운 색조의 빛은 지성과 냉철

을 나타내어 극적인 효과를 얻기 위해서는 강한 빛의 대비로 심리를 표현한다.

무채색과 유채색의 심리적 의미전달의 효과에서도 보면 무채색은 강한 대비로 캐릭터의 극적인 심리상태나 생성, 소멸 등과 같은 강한 이미지가 연출되며 내면의 깊이와 섬세한 감정을 전달한다. 또한 탈채도화 되어 매우 감성적인 효과를 낼 수 있다. 예를 들어 [그림 1]에서 자 극적이고 스팩터클한 장면과 같은 색채에너지가 큰 장면에는 유채색보다 무채색을 더 많이 사용함으로써 절대적인 힘을 강조하거나 극적인 효과를 더 얻을 수 있다.



그림 1. 공각 기동대



그림 2. 워더를 데이즈



그림 3. 고양이와 보우

흰색과 검정의 중간색인 회색은 환상이나 모호한 공간적 상황과 심리표현에 적합하다. 즉 [그림 2]에서와 같이 중용의 회색톤으로 서로 밀접한 관계를 맺어 서로 화합하는 것을 기능케 해준다. [그림 3]의 유채색의 사용에 있어서는 구체적인 상황을 자세히 설명하거나 강조할 때 저채도를 사용하면 감성적인 부분에 더 호소력 있게 표현 할 수 있다.

이처럼 일반적으로 긍정적인 정서들은 색 에너지가 큰 따뜻한 색으로 표현되며, 부정적인 정서들은 색 에너지가 작은 차가운 색으로 표현된다. 특히 색상, 명도, 채도에 차이를 주면 화면의 분위기와 심리적 감정 표현은 더욱 다양하면서 구체적으로 나타난다.

에너지 크기에 따른 따뜻한 색채와 차가운 색채의 심리적 표현을 보면 에너지가 크고 따뜻한 색채는 시끌벅적하고 유쾌한 느낌이나 분노, 사랑 같은 극적인 심리상태를 표현하며[그림 4], 에너지가 작고 따뜻한 색채는 편

안하고 온화한 심리나 이룩한 감정을 표현(그림 5)하는 데 적합하다. 또한 에너지가 크고 차가운 색채는 극도의 슬픔, 공포, 환멸과 같은 인간 심리의 극한 상황을 연출할 수 있으며(그림 6), 에너지가 작고 차가운 색채는 이성적 합리적이며 차분하고 조용한 감정을 표현(그림 7)하는데 사용된다.



그림 4. 미녀와 야수



그림 5. 고양이와 보



그림 6. 마리 이야기



그림 7. 미녀와 야수

이처럼 화면에 보이는 시각적인 요소만으로도 그 장면을 연상할 수 있고 내러티브의 흐름을 주도하기에 자연스럽게 감정적으로 몰입할 수 있다.

2. 색채의 상징과 감정

색채는 개인을 통해서 주관적으로 지각되는 것에 그치지 않고 사물의 표면에 등장하면 일정한 객관적 존재로 자리 잡는다. 즉 초개인적이고 익명적인 것으로 존재한다. 색채가 객관적인 지위를 갖는 것이 문화적으로, 역사적으로 자리 잡는 색채의 관습적 의미들을 가능케 하는 근거이기도 하다. 또한 색채는 지극히 상대적이어서 상황이나 조건에 따라 변화한다. 사람마다 색을 다르게 인식하며 어떤 색에 대한 상징과 감정적 연상 작용은 학습에 의해 이루어진다. 이는 민족적 관습, 지역적, 계절적, 환경적, 개인의 가치관이나 심리적 상황에 따라 다르게 일어남을 의미한다.

색의 상징성은 자신이 나타내고자하는 의도와 일치하

는지, 타인이 상징적 의미에 공감하는지에 대한 확신을 가지고 사용해야 한다. 자신이 확신할 수 없는 색의 상징성은 어느 누구에게도 그 의미를 전달할 수 없다.

또한 자주 사용하지 않는 상징색은 잘 느끼지 못하는 반면, 너무 자주 사용하는 상징색은 오히려 식상한 느낌을 줄 수 있다. 새로운 색의 상징을 창조하려면 화면상의 연상 작용을 도울 수 있는 다른 요소를 함께 사용해야 한다.

색채는 화면 구성에 있어 감정을 유발시키는 에너지를 주도하고 다양한 형식의 이미지들을 만들어 내면서 화면 구성의 또 다른 피사체로 작용한다. 그러므로 화면으로 보이는 주제들을 명료화하고 강조하기 위해서 색의 주요 기능들을 충분히 인지하고 표현하여야 한다.

색채의 구분을 기본색, 중간색, 무채색으로 나뉘를 때 기본색으로는 빨강, 노랑, 초록, 파랑을 들 수 있다. 이들 색은 색채 그 자체의 심리학적 의미를 잘 살려 각각의 색채들이 부여하는 이미지가 극 중 상태를 잘 표현해주고 있다. 중간색인 보라, 갈색, 회색은 말 그대로 중간에 위치하여 모호하거나 환상적인 상태를 의미하며 무채색인 흰색과 검정은 양극에 위치한 색으로서 극단적인 심리나 절대적 가치, 삶과 죽음, 선과 악의 의미를 표현하는데 많이 사용된다(그림 8).

가장 강하게 인식되는 색채가 붉은 색(빨강)계통이다. 정열, 흥분, 혁명, 피, 생명, 자유를 연상시키며 불안정한 정신상태, 인간들의 욕망 등 감정의 극한 대립이나 불길한 일이 일어날 것을 암시한다(그림 9).

노랑색 계통은 주로 밝은 기운으로 희망, 쾌락, 희열, 만족, 약동 등 우울했던 심리가 곧 생기가 돋고 활기를 찾는 이미지를 주는 반면, 갈색 계통과 어울려 쓸쓸함을 준다. 파랑계통의 색은 차가운 이미지와 밝은 이미지의 양극화를 이룬다. 어둡고 차가운 색으로 냉철함, 경계, 불안, 고독 등 우울하고 공포와 희망이 사라진 심리적 이미지 특히 현대적인 도시 이미지에 많이 나타내는 반면 평화와 온화, 희망을 나타내는 심리적 이미지에는 밝은 파랑색이 사용된다.



그림 8. 이누야사



그림 9. 이누야사

개인의 성격에 따라서도 심리적으로 선호하는 색과 싫어하는 색이 있다. 뤼셔(Max Lüscher)의 색채 검사법에 따르면 생기 있고 활력 있는 사람은 밝은 색을, 우울하거나 삶의 의욕이 없는 사람은 차가운 색을 선호한다. 자신이 처한 상황에 따라 색에 대한 선호도가 다르다. 즉 같은 색이라도 기쁠 때와 슬플 때 느끼는 색의 감정이 달라진다는 것이다.

다움을 선호하는 것은 생명력, 욕망, 행동을 나타내며 이 색은 충동적이어서 육체적이거나 정신적으로 몹시 지친 사람들이 가장 좋아한다. 반대로 생명력이 부족하거나 자신의 생활문제로 고민하는 사람들은 싫어한다. 보리는 빨강과 피랑의 신비로운 결합, 매혹과 꿈의 실현, 소망이 충족되는 마법적인 상태를 의미한다. 보리를 거부하는 사람은 개인적으로든 직업적으로든 밀접한 관계를 피하는 것을 택한다는 것을 나타냈다[6].

3. 애니메이션에 적용된 색채

애니메이션은 움직임과 시각을 전제로 하기 때문에 애니메이션에 나타나는 모든 것들이 인간과 인간 주변의 상황내지 인간의 정서를 대변한다. 애니메이션에 적용되는 색채는 캐릭터와 배경 등 전체적인 분위기와 이미지를 지배하는 힘이 있다. 내러티브에서 완전히 캐릭터들의 성격을 파악하고 난 후에 색채를 사용하여 그 캐릭터와 배경이 갖는 내재된 성격을 표출해야 한다. 따라서 체계적이고 철저한 심리분석을 통한 색채의 감정을 이해하고 이를 바탕으로 작품의 통일성과 객관성을 살려야 한다.

애니메이션은 시각을 매개로 하는 영상매체로서 색채가 갖는 의미 또한 매우 크며 이 원칙이 적용되지 않으면 내러티브 전달과 음향, 색상간의 감정 등이 어긋나서 전체적인 이야기 흐름이 깨지기 쉽다. 그리고 색의 심리적 상징성에만 의식하여 누구나 잘 알고 있는 상징적인 색

을 많이 사용한다면 너무 식상한 느낌을 주어 외면 당하기 쉽다. 따라서 좀 더 생생한 리얼리티를 추구하면서 새로운 색감으로 우리의 감성을 자극하는 색채를 만들어야 한다.

색을 사용함에 있어 그 색의 상징적 의미가 애니메이션에 나타내고자 하는 의도와 일치하는지, 그리고 보는 사람으로 하여금 그러한 상징적 의미를 공감할 수 있는지 확신을 가지고 색채를 지정하여야 한다. 자신이 확신할 수 없는 색의 상징성은 어느 누구에게도 그 상징적 의미를 전달할 수 없다[3]. 이것은 색의 보편성인 성격을 지녔기 때문이다. 그렇기에 애니메이션에서는 불확실하거나 애매한 색의 상징이란 있을 수 없다. 특히 영상으로 보여지는 애니메이션은 한번 지나가면 다시 볼 수 없기에 각 장면의 색이 주는 심리적 상징적 의미는 직관적으로 이해할 수 있는 것이어야 한다.

캐릭터의 색채는 각각의 캐릭터에 대한 구체적이고 명확한 의미와 심리를 전달하기 위하여 꼭 필요한 색을 사용하여야 한다. 매우 감정적인 심리를 표현하는 장면에서는 무채색이나 탈채도 색을 사용하여야 더 감정적이며 극적인 효과를 얻을 수 있으나 저채도나 밝은 색상을 사용하면 색상이 심리적 표현에 맞지 않아 비감성적 장면이 되어버려 작품 감상보다는 객관적으로 뜯어보게 된다.

캐릭터가 차지하는 영역, 성격 등 행동유발의 동기를 부여하기에 더욱 명확하게 색채가 표현되어야 한다. 헤어 컬러, 의상 및 장신구에서도 임의의 색채나 작가가 좋아하는 색채가 아니라 심리적 의미를 부여한 색채를 사용하여야 한다.

색채 선택에 있어서 중요한 것은 특정한 이유가 있지 않은 한 캐릭터의 색채나 특수효과의 색채가 배경과 섞이거나 대비되지 않게 선정하는 것이다. 또한 빛의 영향에 의한 톤과 테두리 선의 변화, 그림자까지 설정하는 것이다. 한 장면의 감정적인 상황을 감상하는 것은 보는 사람으로 하여금 외적인 사실감을 넘어 상황의 가상적인 느낌을 공감하는 것을 의미한다. 이는 물체의 내면적인 모습보다 외형에 더 많은 관심을 가지게 된다. 순간 스쳐 지나가는 영상 장면이라 할지라도 그만큼 색채의 심리적인 의미를 부여한 색을 사용하는 것이 중요하다.

4. 애니메이션에서의 공간표현과 색채

애니메이션이 리얼리티를 근간으로 한다는 점에서 공간감의 표현은 배제될 수 없다. 애니메이션의 이미지는 회화의 이미지와 마찬가지로 평면적인 선화로 된 것임에도 색채의 도움을 받아 특이한 방식으로 공간을 구성한다. 즉 어두운 색은 뒤로 물러나 보이고 밝은 색은 앞으로 튀어나와 보이는 것과 색채에 음영을 두어 배경을 설정함으로써 톤에 의해서 공간의 깊이까지 표현하면 가장 이상적인 입체감을 낼 수 있다. 이것은 자연적인 원근법에 의한 공간감을 나타낼 때 색채구성이며, 색채 자체가 새로운 공간감을 만들어 낼 수도 있다. 애니메이션의 공간은 현실적인 지각을 모방하여 운동감을 만들어내는 것이기도 하지만 현실적인 지각을 완전히 균열시키고 다른 식의 특이한 공간을 만들어내기도 한다. 피사체의 움직임과 카메라의 이동에 따라 색채구도가 계속 변하기 때문에 이를 고려하여 장면별 색채계획을 세워야 한다.

배경은 이미지가 전개되는 시간과 공간이며 극 전체적인 특징을 나타내고 있으므로 캐릭터와의 조화를 이루어 캐릭터의 심리적 성격을 더욱 극대화 시킨다.

5. 우리나라 애니메이션에 나타난 색채

최근 2000년 이후로 우리나라 애니메이션이 급성장하고 있다. <오세암>(2003년), <윈더볼 데이즈>(2003년)를 통해 작품에 주로 표현된 색채에 대한 심리적 의미를 살펴보고자 한다. 각 애니메이션의 색채를 나름대로 연구하여 색 지정을 했지만 아직 심리적 의미전달에 따른 색 표현이 미흡한 면이 보인다. 그 문제점을 살펴보고 해결 방안을 모색해 보고자 한다.

<오세암>은 가을빛의 갈색계통 밝은 색조를 통해 친진난민해야 할 어린이들의 우수에 찬 심리를 나타내고 있다. 부모 잃고 정처 없이 떠도는 오누이의 슬픈 정서를 전체적으로 밝게 처리하여 슬픔을 오히려 승화시키는 작용을 꾀했지만, 초지일관하는 주인공들의 의상과 시간의 흐름에 따른 계절적 색채, 극적인 감정 변화되는 장면 표현에서는 화면 전체가 검정으로 어둡게 처리되는 효과를 구사하여 단조로움을 보여주고 있다.

검정으로 처리하여 절망적인 감정 이미지를 구사하려고 했지만 검정빛이 도는 빨강이나 파랑, 보라 등과 같이

유채색을 함께 사용했다면 더욱 감정이 극대화 됐을 것이다.

길손이와 감이의 의상에서 어두운 녹색과 갈색계통의 가난하고 힘없고 우수에 젖은 슬픈 캐릭터를 암시하며, 부정적인 의미를 담고 있는 황색 계열의 색으로 처한 상황을 극복하려는 의지보다 순응하려는 심리를 묘사하며 엄마에 대한 그리움을 표현하고 있다.



그림 10. 오세암

극적인 장면에서 색채의 심리적 의미 전달은 더욱 확실하게 전달된다. 초반 감이가 개울을 건너다 물에 빠지는 장면에서는 어두운 청회색으로 공포를 느끼는 표현이 이루어졌다. 그러나 후반 눈보라 치는 암자에 홀로 남겨진 길손이가 배고픔과 외로움에서 관음보살상을 엄마를 만났던 평온을 찾는 장면은 따뜻하면서도 명도차이가 크게 나타내야 확실하게 심리적 반전을 꾀할 수 있었다.

눈이 내리는 장면에서도 낮에 내리는 눈, 밤에 내리는 눈, 기쁠 때 반기워하며 바라보는 눈, 눈보라 속에서 홀로 무서움, 그리움과 싸우는 장면 등 심리에 따른 여러 가지로 표현이 있다. 특히 마지막의 눈보라 치는 장면은 길손이의 죽음과 연결되는 장면임에도 불구하고 색채에서는 전혀 감정의 변화를 읽을 수가 없다(그림 11). 이에 어두운 회색과 남색 또는 보라색이 곁들여진 색채로 표현했다면 배고픔과 엄마를 그리워하며 절망감에 무서워하는 심리적 의미가 잘 전달됐을 것이다(그림 12).



그림 11. 오세암



그림 12. 오세암(색업)

<원더풀 데이즈>는 오염된 지구에 사는 사람들의 희망도 없는 삶 속에서 파란 하늘에 대한 동경을 지닌 주인공으로 하여금 희망을 찾는, 대체로 음산하고 무거운 무채색 계열로 희망을 얘기한다 하지만 비극적 요소를 많이 나타낸 작품이다. 배경을 비, 안개, 번개, 바람, 햇살 등 다섯 개의 구역으로 나누어 전개된다.

비(rain)는 희망 없음, 우울함을 어둡고 칙칙한 녹색으로 표현하였다. 안개(fog)는 과거의 집착과 회상을 회색에 빨강, 녹색, 파랑 빛을 더하여 희망으로 가는 길을 제시한다. 번개(lightning)는 예코반과 미르인(레지스탕스)와의 생존을 위한 전투 장면에서 무채색에 빨강을 더하여 표현하였다. 바람(wind)은 전쟁을 통해 사람들의 의식에 변화가 일기 시작한다. 햇살(sunlight)은 싸움에서 승리하고 델로스 타워가 파괴되고 파란 하늘을 보게 되는 희망을 이제까지 무채색으로 일관하던 색채가 자연색을 찾아간다. 전체적으로 무채색으로 비극적인 상황을 통해 우울하고 희망도 없으며 난폭해지는 인간의 심리를 보여주고 있다(그림 13). 곳곳에 한국적인 정서를 담은 이미지들로 그래도 희망은 존재함을 암시해 주고 있다.



그림 13. 원더풀 데이즈

마지막 장면의 흰 구름이 뭉개 뭉개 피어오르는 파란 창공에 자유롭게 날고 있는 빨간 글라이더의 대비로 새로운 세계로 시작을 생명에 대한 사랑과 희망차고 평화가 있는 세상, 진정으로 인간이 바라는 세상으로 출발함을 상징하고 있다(그림 14).



그림 14. 원더풀 데이즈

위 작품 모두 외로움, 가난함, 그리움, 희망을 잃음 등 슬픔, 연민의 정서를 느끼게 하는 비극적인 소재를 모티브로 하고 있다. 색채에서는 밝은 색조이면서 저명도 저채도를 많이 사용했다. 특히 파랑계열의 색채를 많이 사용하여 캐릭터들의 외로움과 근심, 밤의 어두움, 그리움, 절망 등의 정서를 대변하고 있다.

전체적으로 하나의 색조로 통일되어 편안함도 느끼지만 감정의 변화가 있는 곳에서도 색조나 색상이 변하지 않아 심리적 의미가 모호하게 전달된다. 시나리오와 색채 모두 심리적 의미전달이 잘 되면 더할 나위 없지만 애니메이션의 시각 예술이므로 색채로써 이미지 전달하는 것이 더 타당하다. 이처럼 몇몇의 장면에서 바라보는 감정이 다른데 감정적 표현이 있는 곳에서도 심리적 의미를 전달하려는 모습은 보이지 않고 소리만으로 전달하려는 인상이 짙어 소리를 제거한다면 색채로 감정을 읽을 수 없을 것이다. 이는 관객 대상이 어린 아이들이어서 전체적으로 밝은 톤으로 설정할 수 있지만 색채에 대한 심리적 표현은 남녀노소 불문하고 똑같이 적용된다고 본다.

배경에서도 한국적인 풍경의 사실적인 묘사도 좋지만 자연적인 리얼리즘적 강박의 그럴듯함에서 벗어나서 진실 혹은 진실의 다른 이면을 내보이는 것이 애니메이션의 특징이다. 색채는 공간에 자리 잡은 일정한 사물의 부수적인 속성이 아니라 전면적으로 주의 깊게 고찰해야 하는 것이다. 따라서 자연에 비취서 새롭게 재창조하는 색채, 즉 심리적 의미를 부여한 색채를 사용함으로써 색채를 좀 더 자유롭게 완전한 다른 공간을 연출해야 한다. 그러나 전반적인 애니메이션의 색채는 자연적인 색채에 많은 비중을 두어 시나리오에서의 심리적 의미전달의 미흡한 점과 색채 지정의 문제점을 그대로 노출하고 있다.

III. 결 론

색채는 본질적으로 정서적 경험을 낳는다. 하지만 색채의 정서적인 영향은 주관적이기 때문에 색채의 느낌을 각기 받아들이는 데에는 개인차가 존재한다. 그러나 이러한 개인 차이에도 불구하고 분명한 것은 인간이 시각 이미지에 영향을 받는다는 것과 시각이미지 중에 색채가

포함되어 있다는 것이다.

애니메이션이 관객을 대상으로 하는 대중적인 매체라는 점에서 볼 때 애니메이션에서 사용되는 색채는 상징적으로 사용된다. 물론 애니메이션에서 표현되는 모든 색채가 상징적 의미만을 갖는 것은 아니다. 자연을 묘사하거나 특정한 사물의 물성(objecthood)을 표현하기 위하여 사용되기도 하지만 애니메이션에서의 색채는 내러티브와 조응하는 감정적 시각이미지라는 점에서 좀더 상징적인 도상으로 표현된다. 그림은 강조와 생략을 특징으로 한다는 점에서 볼 때 그림으로 이루어진 애니메이션은 실사 영화와는 달리 색채가 활성화 된다. 실사영화에서는 색채보다는 빛에 의한 음영(contrast)이 중요시 되는데 우리가 시각적으로 지각하는 자연이미지(realistic image)는 빛이 충만 된 상태로 색채보다는 음영의 차이에 의해 주로 지각된다. 색채를 활성화시키기 위해서는 우리의 눈에 비치는 자연 상태로서의 시각이미지가 아니라 형태나 음영이 생략되고 단순화 된 이미지로 변환되어야 한다. 애니메이션이 '강조와 생략을 근간으로 하는 그림으로 이루어진다는 점에서 색채를 활성화시킬 수 있는 가능성은 실사영화에 비하여 훨씬 열려있다고 볼 수 있다. 색채를 의미전달의 수단으로 사용하기 위해서는 색채 자체에 내재된 표현력이 활성화 되어야 하며 색채의 자율성이 극대화 될 때 비로소 상징적인 의미를 가질 수 있기 때문이다.

인간은 자연의 형상을 넘어선 상징적인 표현을 가능케 하는 능력을 가지고 있다. 따라서 시각이미지로서의 색채를 상징화 하고 도상적인 기호로 사용함으로써 감정적 의미전달을 할 수 있게 된다. 색채가 빛의 속성으로서 시각적으로 지각되는 이미지이고 인간은 색채에 어떻게든 반응하게 된다는 점에서 색채는 본질적으로 인간의 심리적 의미를 내포하고 있다. 따라서 인간의 감정과 색채는 불가분의 관계이며 상호보완적인 관계로 시각매체를 통해 표현될 수 있고 인지될 수 있다. 의미전달의 도구로서 상징적 의미를 지닌 색채는 애니메이션의 내러티브에 함축된 서사의 상징적 의미표현에 효과적으로 활용될 수 있는 표현매체라고 할 수 있다. 애니메이션은 인간의 심리와 인간의 주변 상황을 상징적으로 표현하기 때문이다. 애니메이션에 색채를 적용할 때는 내러티브의 의미가

감동적으로 전달 될 수 있는 색채계획이 필요하다. 애니메이션에 등장하는 캐릭터의 정체성을 색채를 통하여 표현할 수 있고 캐릭터의 심리상태나 상황을 암시할 수 있다. 캐릭터는 극의 전체를 이끌고 가는 중요한 모티브이므로 캐릭터의 성격을 더욱 구체화시키기 위하여 캐릭터의 머리카락, 의상 심지어 악세사리까지 색채의 심리적인 의미를 부여할 필요가 있다. 내러티브가 진행되면서 캐릭터가 겪게 되는 기쁨, 슬픔, 사랑, 공포, 분노 등과 같은 다양한 정서의 변화를 색채를 통하여 강조할 수 있다. 이를 통하여 관객은 캐릭터에 감정입을 통한 몰입이 이루어지게 되고 캐릭터와의 동일시가 쉽게 이루어질 수 있다. 캐릭터의 내적인 변화뿐만 아니라 외적 변화를 표현할 수 있는데 매 순간 변화되는 상황의 암시를 위하여 색채를 상징적으로 사용할 수 있다.

배경은 이미지가 전개되는 시공간으로서 작품 전체의 시각적 특징을 나타내며 캐릭터와의 내·외적인 상태와의 관계와 조화를 이루어야 한다. 이는 캐릭터의 성격을 더욱 극대화 하는 것이다. 캐릭터의 성격이 불명확하더라도 배경을 상징적인 색채를 사용하여 캐릭터가 처한 상황을 유추하게 할 수 있다.

애니메이션에서의 색채의 심리적 의미를 잘 표현하기 위해서는 관객과 호흡할 수 있는 보편적인 색채의 상징적 의미가 무엇인지를 이해해야 한다. 또한 인간의 보편적인 정서를 함축할 수 있는 색채가 무엇인가를 통하여 애니메이션에 등장하는 캐릭터의 감정 상태를 표현해야 한다. 의미전달자로서의 색채를 효과적으로 활용하기 위해서는 색채학적으로 연구된 색채자체에 내재된 표현성이 무엇인가와 어떻게 적용시킬 수 있는가, 그리고 색채를 다루는 실무자의 표현력이 중요시 된다. 캐릭터의 성격과 전체적인 극의 흐름을 파악과 색채에 대한 알레고리를 이해하고 색의 의미를 작품에 적용시킴으로서 애니메이션에서 감동을 이끌어 낼 수 있다.

<오세암>과 <윈더플 데이즈>가 우리나라 애니메이션의 모든 것을 대표한다고 볼 수는 없다. 그러나 많은 관심을 갖고 있는 최근작으로 주목해볼 필요가 있다.

앞서 살펴 본 것처럼 이 작품들에서 주로 사용된 색조는 밝은 색조를 사용하였어도 저채도의 파스텔톤 색상을 많이 사용하여 탁한 느낌을 준다. 이러한 색상은 잔잔하

고 편안한 분위기를 주지만 생동적이거나 활기찬 느낌은 가질 수 없다.

<물란>을 비롯해 디즈니에서 제작한 여러 애니메이션과 비교해 볼 때 강렬한 색의 대비효과를 살리고 고명도 색을 주로 사용하여 생동감 넘치며 꿈과 희망을 심어 주기에 충분한 색상을 사용한다. 그러나 우리나라 애니메이션의 색채는 고명도의 색채를 사용하여도 다소 어둡고 칙칙하며, 희미하여 관객은 힘이 없고 나른하고 답답한 느낌을 받게 된다.

작품에 따라 다르겠지만 앞으로 제작될 우리나라 애니메이션에서는 디즈니 풍 애니메이션의 꿈과 희망을 주는 작품은 아니더라도 카타르시스(catharsis)를 느낄 수 있어야 하며, 아동대상의 작품이라도 심리적 의미를 충분히 전달 할 수 있는 색채지정이 이루어져야 할 것이다.

저자 소개

진 정 식(Jung-Sik Jin)

종신회원



- 1993년 : 홍익대학교 대학원 미술학 석사
- 2005년 3월 ~ 현재 : 목원대학교 미술학부 민화·애니메이션과 교수
- <관심분야> : 애니메이션, 민화, 영화, 동양의 춘추전국시대의 정신사

참고 문헌

- [1] 루돌프 아른하임, 김재은 역, 예술 심리학 하, 이화문고, pp.440-441, 1984.
- [2] 민경완 성격 심리학, 범문사, p.165, 2002.
- [3] 켈들, 금동호 외 역, 영상 미학 삼경, p.109, 1998.
- [4] 조요한 예술철학, 미술문화, p.79, pp.84-85, 2003.
- [5] 박성수, 애니메이션의 미학, 향연, 2005.
- [6] 파버 비렌, 기진한 역, 색채의 영향, p.179, 시공사, 1996.
- [7] 박진배, 영화 디자인으로 보기 1권, 디자인 하우스, pp.88-89, 2001.
- [8] 엘렌 윈너, 이재준 외 역, 예술심리학, p.169, 학지사, 2004.
- [9] 루돌프 아른하임, 김춘일 역, 미술과 시지각, 미진사, 2003.
- [10] 강대석 외, 애니메이션 영화의 색채 변화 분석, 디자인학연구, 통권 제 56호, 2004.
- [11] 이성강, 마리 이야기, Mind 4, 2002.
- [12] 마고 21, 오세암, 2003.
- [13] 김문생, 원더풀 데이즈, 틴 하우스, 2003.