

내러티브 전개에서의 클로즈업 쇼트의 연출 효과 - 애니메이션을 중심으로-

이태구*

요약

영화든 애니메이션이든 영상의 프레임에 담긴 쇼트들은 상당히 가변적이지만 클로즈업은 피사체에서 보여 지는 의미들을 부각시킨다. 영화에서의 클로즈업은 배우의 연기가 중요한 영향을 미치는 반면 애니메이션은 감독 및 애니메이터가 창조한 캐릭터의 연기를 대신하고 있어 클로즈업에 대한 이해가 우선되어야 한다. 이 연구는 애니메이션 내러티브에서 특별한 의미로 기능하는 클로즈업의 연출적 효과들을 극장용 애니메이션을 중심으로 고찰하였다. 클로즈업의 다양한 연출 효과들 중에서도 내러티브의 자연스러운 흐름과 관객의 감정이입으로 몰입을 유도하는 연출 효과를 중심으로 하였다. 내러티브의 자연스러운 흐름을 유도하는 연출 효과로 서술적 클로즈업을 분석하였으며, 캐릭터의 내면적 심리를 효과적으로 전달하여 관객의 감정이입을 유도하는 연출 효과로 심리적 클로즈업을 분석하였다. 마지막으로 극적인 효과를 창출하여 극의 몰입을 유도하는 상징적 클로즈업을 분석하여 애니메이션에서의 클로즈업 연출이 내러티브 전개의 완성도를 높이는 데 기여할 수 있을 것으로 기대한다.

키워드 : 클로즈업, 애니메이션, 내러티브

Directional effects of close-up shot in Development of Narrative - Focusing on Animation -

Tae-gu Lee*

Abstract

Even if shots in frames may be variable in both movies and animations, close-up reveals the significance of the subject in the focus. Because directors and animators take the place the actor as character in animation while performance of actor plays an important role in the close-up in the movies, it is significant to understand the close-up in the animation. In the present study we investigate the dramatic effect of close-up in the animation narrative in animations for theaters. Among the various dramatic effects of the close-up, the natural flow of the narrative and the induction of immersing in emotion are focused. Descriptive close-up is analyzed as a dramatic effect of inducing the natural flow of the narrative. Psychological close-up is analyzed as the induction of immersing emotion by effective delivery of internal mental state of a character. By analyzing symbolic close-up as the induction of immersing in the play by producing a dramatic effect, we expect that the close-up contribute to the advance of animation narrative structure.

Keywords : close-up, animation, narrative

1. 서론

내러티브(Narrative) 전개에 기반을 두고 주제나 정서를 전달하는 연극 및 공연 예술을 비롯한 모든 영상 예술은 각각의 독특한 방식으로 이야기를 전개시켜 나가지만 영화(애니메이션도 포함)만이 지니고 있는 독특한 특징을 꼽으라면 바로 카메라 쇼트(Shot)의 기능이라고 말할 수 있을 것이다[1].

※ 교신저자(Corresponding Author): Tae-gu Lee
접수일:2013년 11월 21일, 수정일:2013년 12월 15일
완료일:2014년 02월 26일
* 부산대학교 디자인학과
Tel: +82-51-510-2902, Fax: +82-51-512-1741
email: digiani@pusan.ac.kr

영화에서의 카메라 쇼트는 서사구조에 필요한 장면을 구성하여 이야기를 전달하고 관객의 상상성에 대한 구체적 이미지를 창조한다. 또한 영화의 매체적 특성은 제작방식에 따라 카메라 쇼트의 기능도 차별적으로 연출되어 지고 있다.

실사영화에서 카메라 쇼트는 연기자와의 거리가 되며, 쇼트의 인식은 배우의 연기에 큰 영향을 미치게 된다. 클로즈업 쇼트(Close-up shot)와 롱 쇼트(Long shot)에서의 배우의 연기 방식은 다를 수밖에 없다[2]. 따라서 실사영화에서 배우는 다양한 쇼트에 대한 이해를 바탕으로 연기에 집중하여야 한다. 반면 애니메이션의 경우는 감독 및 애니메이터가 배우를 창조하여 연기를 하게 되므로 감독 및 애니메이터가 다양한 쇼트에 대한 이해가 선행되어야 한다.

애니메이션은 제작방식에 따라 카메라 쇼트에 대한 차별적 연출을 하여야 한다. 스톱모션(Stop-motion)과 드로잉(Drawing) 애니메이션 제작기법은 실사영화에 비해 카메라 앵글이 다양하지 못한 점을 감안하여야 한다. 이러한 카메라 앵글의 제한은 쇼트의 연출적 기능을 충분히 숙지함으로써 극복될 수 있다. 반면 디지털 3D 애니메이션 제작방식은 실사영화보다 더 다양한 카메라 앵글을 사용할 수 있다. 카메라 앵글의 다양함을 토대로 쇼트의 연출적 기능을 극대화시켜낼 수 있다. 쇼트는 다양한 크기와 길이 및 배열에 따라 극의 흐름을 자연스럽게 전개시켜나가는 기능을 한다. 캐릭터와 배경의 시대적 환경과 사회적 상황을 구축하는 설정 샷의 롱 쇼트에서 극의 메시지를 강하게 전달하는 클로즈업 쇼트까지 쇼트의 다양한 기능들은 내러티브 전개에 따른 관객의 몰입에 영향을 미치게 된다.

이러한 카메라 쇼트의 다양한 기능 중에서도 보다 적극적이고 효과적으로 전달할 수 있는 쇼트로 클로즈업을 꼽을 수 있을 것이다. 클로즈업은 대상의 내면적 의미를 읽어내는 쇼트로써 내러티브 전개에 결정적인 계기를 제공하는 쇼트로 기능할 수도 있다[3]. 그 이유는 클로즈업이 사실적인 정서를 이끌어내기 보다는 감독의 주관적인 관점과 정서가 개입된 쇼트로 기능하기 때문이다. 따라서 관객은 클로즈업을 통해 있는 그대로가 아닌 의도되고 증폭된 감정을 느끼게 되는 것이다.

클로즈업은 단순히 피사체를 크게 확대하여

보여주는 것이 아니라 감독의 메시지를 관객에게 전달하는 강력한 연출적 특징으로 역할을 하고 있다. 클로즈업 쇼트의 연출적 특성에 관한 연구는 실사영화의 작품분석을 통해 주로 이루어져 오고 있으며 애니메이션 작품 분석을 통한 연구 사례는 미진한 실정이다. 실사영화에서는 서두에서도 밝힌바 쇼트의 다양한 기능에 대한 이해를 바탕으로 배우의 연기에 중대한 영향을 미치고 있어 쇼트에 관한 연구가 구체적으로 이루어지고 있다. 특히 클로즈업 쇼트는 배우의 연기력에 집중되는 만큼 이에 대한 연구 또한 구체적이고 체계적으로 연구되고 있다. 이에 반해 애니메이션은 창작 경험의 부재에서 오는 문제점을 극복하기 위한 서사구조와 장면 연출 연구에만 집중되어 있는 실정이다. 장면 연출에서 쇼트의 기능들에 대한 연구는 있지만 구체적이고 체계적인 연출 연구에는 부족한 감이 없지 않다. 특히 클로즈업 쇼트는 감독의 연출적 의도를 관객에게 전달하는 중요한 메시지를 담고 있어 연출적 기능으로써의 연구의 필요성이 제기된다. 이에 본 연구는 클로즈업의 연출적 효과들이 애니메이션의 내러티브 전개에 어떻게 효과적으로 활용되고 있는지 극장용 애니메이션을 중심으로 살펴보고자 한다.

2. 쇼트의 분류와 의미

2.1 쇼트의 분류

쇼트는 영화언어의 기본적인 개념으로 영화 속에서 촬영과 편집이라는 창조의 행위를 증명하는 단위를 뜻한다[4]. 촬영에서의 쇼트는 카메라와 피사체간의 거리에 따라서, 카메라의 앵글 크기에 따라서 그리고 여타의 고려 대상에 따라서 여러 가지로 구분된다[5]. 편집에서의 쇼트는 연속과 삽입의 배열을 통해 전혀 연관성이 없는 쇼트들을 연결시켜 길고 복잡한 이야기를 담아내는 기능을 한다. 또한 쇼트는 카메라가 촬영해서 멈출 때까지 기록되는 것으로 어떻게 촬영하느냐에 따라 상당히 복잡하다. 이러한 복잡한 쇼트의 다양한 분류에 대한 논의는 본 연구의 논의에서 벗어나므로 쇼트의 기본적인 개념인 촬영과 편집의 창조 행위를 증명하는 단위로 분류하고자 한다. 촬영은 쇼트의 길이와 크기로 분류

하였으며, 편집은 쇼트의 배열로 분류하여 <표 1>과 같이 정리하였다.

<표 1> 쇼트의 분류

Length of Shot	It is a factor determining the tempo of the image. If the length of shot is long, it will create free and loose atmosphere. On the other hand, if the length of shot is short, it will create tension.
Size of Shot	The length of shot provides an audience with information of background and subject in the process of narrative.
Arrangement of Shot	It is a core element showing a director's intention. Meaning of narrative can be created newly according to the arrangement of the shot.

<Table 1> Classification of Shot

쇼트의 길이는 감독의 연출 의도에 따라 컷트(Cut)없이 길게 이어지는 롱 테이크(Long take)와 짧은 쇼트로 이루어지는 패스트 커팅(Fast cutting)으로 내러티브를 전개해 나간다*. 1분 이상의 롱 테이크 쇼트는 감독이 미장센(Mise-en-scène)을 자유롭게 연출할 수 있는 충분한 공간과 시간을 제공하여 연속성과 생생한 현장감을 표현하는데 사용된다. 패스트 커팅은 각기 다른 시간과 공간을 짧은 시간 안에 담아 내어 긴박하거나 혼란스러운 상황, 심리를 표현하는데 종종 사용된다.

쇼트의 크기는 피사체와의 거리 및 피사체와의 크기를 기준으로 구분한다. 가장 먼 쇼트로 영화의 스케일을 강조하기 위한 익스트림 롱 쇼트(Extreme long shot)에서부터 캐릭터의 실핏줄까지 극단적으로 확대한 익스트림 클로즈업 쇼트(Extreme close-up shot)까지 다양하게 분류된다. 이와 같이 분류된 쇼트들의 기호학적 의미를 살펴보면 클로즈업 쇼트는 캐릭터의 얼굴을 크게 잡음으로 인해 친근감을 의미하며, 미디엄 쇼트는 캐릭터의 신체를 통해 대인관계를 형

* 롱 테이크는 얼마나 길어야하고 패스트 커팅은 얼마나 짧아야 하는지에 대한 규정은 없다. 본 논문에서는 쇼트의 분류와 기능에 대한 기본적인 의미에 충실하고자 할 따름이다.

성하게 되고, 롱 쇼트는 배경과 캐릭터의 관계를 보여 줌으로써 공적인 관계를 의미한다[6].

쇼트의 배열은 단편적인 조각 즉 쇼트들을 연결하여 새로운 의미를 창조하는 것으로 편집과도 같은 의미로 사용된다. 편집 효과 보다 좀 더 구체적인 의미로 헐리우드 영화에서 나온 몽타주(Montage)시퀀스는 관객의 기대감을 충족시켜 주는 다이내믹하고 효과적인 연출을 한다.

2.2 클로즈업 쇼트의 의미

뤼미에르 형제(Auguste Marie Louis Nicholas Lumière, 1862년- 1954년와 Louis Jean Lumière, 1864년- 1948년)가 시네마를 발명했던 당시의 영화는 연극을 보는 것처럼 고정된 카메라를 통해 배경과 배우를 롱 쇼트로 촬영되었다. 영화의 태생적 목적이 사실의 기록과 재현인 점을 감안하면 롱 쇼트야말로 가장 사실적인 의미 전달이 가능한 쇼트라고 할 수 있을 것이다. 이후 영화에 이야기가 도입되면서 이야기 전개에 따른 다양한 화면크기와 카메라의 움직임 시도하게 된다. 쇼트의 개념이 생기고 이러한 쇼트를 가장 효과적으로 활용한 최초의 감독으로 알려진 그리피스(Griffith, David Wark, 1875년 - 1948년)**는 영화에서 가장 기본적인 의미 단위가 쇼트라고 정의를 내리게 된다.[7] 그가 1915년에 제작한 <국가의 탄생(The Birth of a Nation)>에서 클로즈업 쇼트는 쇼트의 의미 전달에서 화면의 크기가 가질 수 있는 역할을 분명히 보여주고 있다. 그리피스에 의해 새로운 의미로 정립된 클로즈업은 감독의 연출적 의도를 가장 적극적이고 효과적으로 전달하는 쇼트로 이후 영상매체에서 기본적인 규칙으로 인식되고 활용되고 있다. 이러한 클로즈업은 단순히 피사체를 크게 확대하여 보여주는 것에 그치는 게 아니라 관객의 심리적 동화를 요구하는 특별한 쇼트로써 관객이 지닌 내면적 감성을 자극한다. 애니메이션 장면에서 클로즈업은 캐릭터의 심리 상태를 극대화 시켜 관객이 등장 캐릭터와의 동일시를 이루어 내는데 유용하게 사용되고 있다. 동일시는 관객과 등장 캐릭터의 감정이입으로

** 하나의 쇼트로 촬영되었던 초기 영화와 달리 롱쇼트, 미디엄 쇼트, 클로즈업 쇼트 등의 쇼트의 개념을 확립한 최초의 감독으로 알려져 있다.

캐릭터가 처한 상황과 심리적 갈등을 즉각적으로 이해하게 되고 정서적으로 공유하게 된다.

벨라 벨라즈(Bela Balazs)는 클로즈업을 피사체를 바라보는 시선은 눈이 아니라 마음이라고 했으며, 때때로 외양의 표면에 멈추는 것이 아니라, 그것의 뒤로 돌아간 내면성의 폭로라고 했다 [8]. 이러한 클로즈업은 내면성을 지향하고 있다는 측면에서 주관적인 연속성을 획득하는 쇼트이고 따라서 대상의 추상적 관념들 간의 결합이 기도 하다.

클로즈업 쇼트는 피사체의 표정이나 사물의 한 부분을 크게 촬영하여 대상물의 중요성, 심리상태의 표현을 통해 내러티브의 긴장감을 유도하는 쇼트로 TV에서와 같은 작은 화면에서 시청자와 연기자들의 관계를 더 가까이 접촉할 수 있다는 장점으로 많이 사용되고 있다[9].

클로즈업 쇼트는 감독들의 연출적 의도에 따라 가변적이다. 즉 영상문법에서 미디엄 쇼트가 감독의 기준점에 따라 클로즈업 쇼트로 간주될 수도 있다는 것이다. 예를 들면 롱 쇼트에서 미디엄 쇼트로의 컷 편집에서 미디엄 쇼트는 클로즈업 쇼트의 의미로도 간주될 수 있다는 것이다.

(그림 1) 미국 애니메이션 <타잔>



(Figure 1) Usa animation <Tarzan>

(그림 1)은 애니메이션 영화<타잔>의 도입부에서 난파된 배에서 탈출을 시도하는 부부의 긴박한 상황을 묘사하고 있는 장면으로 상황에 대한 롱 쇼트 다음에 남편의 안위를 걱정하는 여인의 바스트 쇼트(Bust shot)로 편집하고 있다. 이때 여인의 바스트 쇼트는 클로즈업 쇼트로 규정지어도 무방할 것이다.

3. 내러티브 전개에서의 클로즈업 쇼트의 연출효과 분석

애니메이션은 영화와 같이 꾸준한 발전을 하고 있지만 영화가 가진 특성을 기반으로 애니메

이션을 이해하고 있으며 현재도 그런 경향은 지속되고 있다[10]. 영화의 하위 장르로 인식하게 되는 이러한 경향을 극복하기 위한 방안으로 실사영화와 애니메이션의 차별적 연구가 이루어지고 있다. 김정현은 그의 논문 ‘애니메이션 서사구조와 장면구성 연구’에서 애니메이션과 실사영화의 차이점에 대한 답론을 다음과 같이 제시하고 있다.

실사영화의 경우는 카메라 앵글 구도와 카메라의 기술적 특성들이 영화에 반영되는 ‘카메라 중심의 미학’이라고 한다. 그러나 애니메이션은 움직임에 이용한 허구적 환상의 사실성 확보를 위한 ‘작가 시각중심의 미학’이라고 부른다[11].

실사영화와 애니메이션의 이러한 차별적 연구에도 불구하고 내러티브 전개에서의 연출력에 대한 연구는 영화에서 연구되어온 이론적 토대를 근거로 하고 있는 게 사실이다*. 본 연구 또한 실사영화의 이론적 근거를 두고 애니메이션 매체 중 영화의 특성이 강한 극장용 애니메이션을 분석대상으로 선정하였다. 손보옥의 논문 ‘사실주의 영화에서의 클로즈업의 특성’연구에서 영화 속에서 클로즈업이 지닌 기능을 크게 세 가지(서술적 기능, 심리적 기능, 상징, 상징성 기능)로 구분하였다. 그가 구분한 클로즈업의 기능은 영상에서의 카메라 앵글에 의한 피사체와 수용자 간의 거리감 축소와 관객의 주의 집중력을 높이는 역할에 충실한 것으로, 화면 내에서 보여지는 이미지들의 의미를 부각시키고 관객에게 풍부한 정서를 제공하는 미장센(mise en scene)**의 연출적 요소로만 구분하고 있어 클로즈업의 연출적 기능에 한계를 드러내고 있다. 이에 본 연구는 미장센에서의 클로즈업의 기능을 이론적 근거로 하여 내러티브 전개에서의 클로즈업 쇼트의 연출효과를 분석하고자 한다.

애니메이션에서 내러티브 전개는 첫째, 이야기

* 영화에 비해 애니메이션에 대한 장르구분이 1960년 설립된 ASIFA(I'Association International du Film d'Animation)에 의해 구체적으로 구별되어 영화보다 늦은 연구에 근거한다.

**영화에서 미장센은 단일한 쇼트, 또는 테이크로 카메라가 장면을 찍기 시작해 멈추기까지 화면에 담기는 모든 시각적 이미지를 구성하는 연출기법을 말한다.

의 흐름을 자연스럽게 연결시켜 관객의 주의력을 집중시키는 서술적 요소와 둘째, 캐릭터의 내면적 심리를 효과적으로 전달하여 관객의 몰입을 유도하는 심리적 요소, 마지막으로 극적인 상황으로 관객의 긴장감을 고조 시켜주는 상징적 요소로 분류하였다. 이러한 분류를 토대로 내러티브에 따른 클로즈업의 연출효과를 <표 2>로 정리하여 분석해 보고자 한다.

<표 2> 클로즈업의 연출효과

Descriptive Close-up	Psychological Close-up	Symbolic Close-up
It gets audience's attention by connecting the flow of narrative naturally.	It induces audience's immersion by conveying character's internal mentality effectively.	It amplifies audience's expectation by creating a dramatic effect in narrative.

<Table 2> Stage effect of Close-up

3.1 서술적 클로즈업

애니메이션 영화에서 롱 쇼트는 시대적 배경이나 사건이 발생하는 장소에 대한 설정 샷으로 내러티브에 따른 서술적 쇼트로 주로 사용된다. 이러한 롱 쇼트의 상대적인 개념으로 가장 많이 사용되는 서술적 클로즈업은 카메라가 가까이 근접하여 피사체를 훨씬 더 세밀하게 묘사함으로써 관객에게 좀 더 자세한 정보를 제공해 주는 역할을 한다. 피사체를 클로즈업 하게 되면 전체 상황에 대한 시각적인 정보는 제한적일 수 있으나 관객의 주의력을 집중시켜 인물이나 사물의 외형적인 의미를 자세하게 전달할 수 있는 기능으로 작용한다. 이러한 서술적 클로즈업의 기능을 분류하면 다음과 같다.

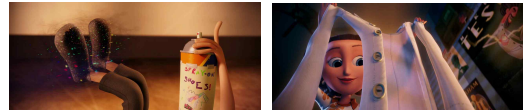
<표 3> 서술적 클로즈업의 기능

Information Offering	It offers specific information about setting up of character and circumstances according to character's behavior.
The Flow of Time & Switch of Scene	It gets audience's attention by developing flow of narrative

<Table 3> Function of Descriptive Close-up

첫 번째, 정보전달의 기능으로 캐릭터 및 배경의 클로즈업으로 캐릭터의 인물설정과 주변 상황에 대한 자세한 정보를 제공한다. 이는 내러티브 전개의 도입부에서 캐릭터가 처한 상황과 그가 하고자 하는 일에 관객의 기대감을 충족시키는데 효과적인 연출을 보여준다.

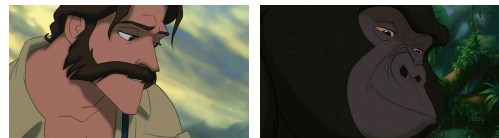
(그림 2) 미국 애니메이션 <하늘에서 음식이 내린다면>



(Figure 2) Usa animation <Cloudy with a Chance of Meatballs>

(그림 2)는 미국 애니메이션<하늘에서 음식이 내린다면>의 도입부에서 주인공 플린트가 자신이 발명한 끈 없는 신발을 학급 친구들에게 선보이는 상황을 클로즈업으로 보여주고 있는 장면이다. 이 장면에서의 클로즈업은 관객에게 주인공 캐릭터의 인물에 대한 정보를 제시해주는 설명적인 기능을 수행함과 동시에 내러티브 구조에서의 서술적 기능을 담당하고 있다. 상황 설정에 대한 서술적 클로즈업은 오른쪽 그림에서 주인공 캐릭터의 어머니가 아들에게 과학자로서의 꿈을 키워주는 흰색 가운의 클로즈업을 통해 어머니와 아들의 관계 및 앞으로 전개될 이야기에 대한 상황을 더욱더 의미 있게 보여주는 것이라고 할 수 있다.

(그림 3) 미국 애니메이션 <타잔>



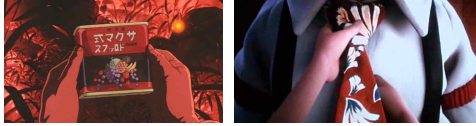
(Figure 3) Usa animation <Tarzan>

(그림 3)은 미국 애니메이션<타잔>의 도입부에서 아들을 바라보고 있는 아버지의 얼굴을 클로즈업쇼트로 보여주는 장면으로 아버지의 아들에 대한 걱정과 사랑의 의미를 전달하고 있다. 옆 그림의 침팬지의 얼굴 클로즈업 또한 인간만큼 동물들의 자식에 대한 애정을 똑같이 전달하는 기능으로 앞으로 전개될 내러티브에 대한 관

객의 주의를 집중시키고 있다.

두 번째, 시간의 흐름 및 장면전환의 연출적 효과로 소도구의 클로즈업 기능을 볼 수 있다.

(그림 4) 일본 애니메이션 <반딧불의 묘> / 미국 애니메이션 <UP>



(Figure 4) Japan animation <火垂るの墓> / Usa animation <UP >

(그림 4)는 일본 애니메이션 <반딧불의 묘>의 에필로그에서 후르츠 캔디 깡통의 클로즈업을 통해 현재의 시간에서 과거의 시간으로 자연스럽게 연결해주고 있다. 오른쪽 그림은 미국 애니메이션 <업>의 도입부에 등장하는 넥타이 또한 시간의 흐름을 알게 하는 장면전환에 사용된 클로즈업으로 자연스러운 서술적 전개로 관객들의 주의를 집중시킨다. 시나리오 작가 로버트 맥키(Robert McKee)는 내러티브 구조의 서론 부분에는 주인공의 성격 및 그가 하고자 하는 일에 대한 정보를 관객에게 알려 주어야 하며 이때 설명적이 되어서는 안 되며 영상이미지로 보여 주어야 한다고 말하고 있다[12]. 서술적 클로즈업은 관객의 주의를 집중시켜 내러티브 흐름에 자연스럽게 몰입될 수 있는 연출 효과를 볼 수 있다.

3.2 심리적 클로즈업

심리적 클로즈업은 피사체를 단순히 확대하여 보여주는 것이 아니라 그것을 확대함으로써 그 이면에 내포하고 있는 심리까지도 전달하는 기능을 한다. 사물이 아닌 인물일 경우 심리적 기능이 두드러지게 나타나게 되며 롱 쇼트나 풀 쇼트(Full shot)로 보여줄 때보다 클로즈업 쇼트가 인물의 내면적 심리를 더욱더 효과적으로 전달할 수 있다. 캐릭터가 동물이든 사물이든 표정이 있고 행동이 있는 경우에 심리적 클로즈업은 관객이 캐릭터의 감정에 좀 더 몰입할 수 있는 효과를 주게 된다. 캐릭터의 얼굴표정에 나타나지 않은 내면의 표정변화까지 클로즈업을 통해 보여 줄 수 있다.

(그림 5) 한국 애니메이션 <마당을 나온 암탉>



(Figure 5) Korea animation <Leafie, A Hen into the Wild >

(그림 5)는 한국 애니메이션 <마당을 나온 암탉>에서 초록이가 엄마 잎씨의 발과 자신의 발을 비교해 보면서 자신의 정체성에 대한 심리적 감정을 클로즈업으로 보여주고 있다. 내러티브 구조에서 위기 및 갈등에 해당하는 2막의 시작을 클로즈업을 통해 극의 긴장감을 높이는 기능을 한다. 오른쪽 그림은 잎씨의 심리적 상태를 발의 클로즈업을 통해 표현하고 있다. 발에 초록이와 같은 물갈퀴를 나뭇잎으로 위장하여 초록이와의 갈등을 해소해 보고자 하는 잎씨의 심리를 대변한다 하겠다. 표면적으로 드러나는 잎씨와 초록이의 발의 클로즈업을 통해 둘 사이의 심리적 갈등구조를 이끌어 내고 있으며, 관객은 잎씨의 심리상태에 동일시를 이루게 하는 기능을 한다.

(그림 6) 미국 애니메이션 <알라딘>



(Figure 6) Usa animation <Aladdin>

(그림 6)은 미국 애니메이션 <알라딘>의 도입부에서 궁궐을 빠져나와 사과 값을 지불하지 못해 도둑으로 쫓기는 자스민 공주에게 알라딘이 “자신을 믿느냐”는 말과 함께 내미는 손을 클로즈업으로 연출하고 있다. 알라딘에 대한 긍정적인 믿음을 예고하는 공주의 내면적 심리묘사를 통해 관객은 자스민 공주와 공감대를 형성하는 역할로 작용한다. 내러티브 구조의 1막에 해당하는 캐릭터들 간의 관계설정으로 앞으로 일어날 둘 사이의 관계를 암시하고 있다. 오른쪽 그림은 왼쪽과 같은 화면구성을 통해 1막에서의 자스민 공주의 알라딘에 대한 확고한 믿음의 심리적 상황을 클로즈업으로 표현하고 있다.

3.3 상징적 클로즈업

클로즈업 쇼트에서도 익스트림 클로즈업 쇼트는 피사체의 아주 미세한 움직임까지 극단적으로 담아냄으로써 상징성을 부여하고 극적효과를 창출해 낼 수 있다. 클로즈업 쇼트로의 급격한 변화는 서술적 장면과 다소 상반되는 결과를 가져오기도 하지만 사건의 중요한 단서가 될 수 있는 부분의 세밀한 묘사를 통해 극적 효과를 크게 부각 시킬 수 있다. 상징적 클로즈업은 감독의 주관적인 연출의도가 개입된 쇼트로써 감독의 의도를 분명하게 표현 할 수 있다는 측면에서 가장 적극적인 표현 수단이 되기도 한다. 관객에게 상징적 클로즈업은 실제와는 다른 또는 실제로 보이는 것 이상의 의미를 클로즈업을 통해 전달할 수 있는 기능이 된다.

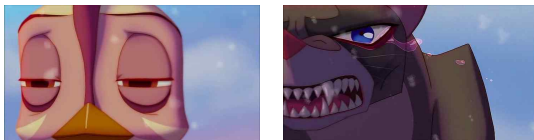
(그림 7) 미국 애니메이션 <UP>



(Figure 7) Usa animation <UP>

(그림 7)은 미국 애니메이션 <업>의 도입부에서 모험담을 작성할 앨범의 클로즈업을 통해 모험을 하게 될 것을 상징적으로 보여주고 있다. 또한 엘리와 칼의 만남, 헤어짐, 그리움의 상징적 요소로서 앨범의 클로즈업은 이후 장면에서도 많이 사용되고 있다. 내러티브 구조에서 상징적인 요소는 관객들의 기대감을 증폭시키는 역할을 담당한다. 상징적인 요소는 로버트 맥기 씨 뿌리기와 거뒤틀이기의 내러티브 구조에 해당하는 것으로 클로즈업 쇼트의 연출에 큰 효과를 볼 수 있다. 오른쪽 그림의 자동차 타이어 펑크의 클로즈업을 통해 모험을 떠나지 못하는 상황을 상징적으로 보여주고 있다.

(그림 8) 한국 애니메이션 <마당을 나온 암탉>



(Figure 8) Korea animation <Leafie, A Hen into the Wild >

(그림 8)은 한국 애니메이션 <마당을 나온 암

탉>에서 3막의 결말로 잎싹이와 쪽제비의 관계를 상징적 클로즈업을 통해 마무리하고 있다. 내러티브 구조에서 적대자와의 갈등이 해소되고 극의 결말을 상징적으로 연출하고 있는 장면으로 관객의 극에 대한 기대감을 충족시켜 주고 있다. 희생적 죽음을 맞이하는 잎싹이의 체념의 눈빛과 쪽제비의 자식에 대한 사랑과 잎싹이의 희생에 대한 고마움과 미안함의 눈물을 클로즈업으로 상징화하고 있다.

4. 결론

애니메이션과 실사영화는 초기부터 발전을 같이 해오고 있지만 한국에서의 애니메이션은 실사영화에 비해 산업적으로 성장하지 못하고 있는 실정이다. 이러한 배경에는 하청위주의 애니메이션을 제작하면서 자체 창작에 대한 연구가 부족한 것에서 기인한다. 최근 애니메이션에 대한 관심이 높아지면서 연구 또한 활발히 진행되고 있지만 주로 실사영화에서 연구되어온 이론적 근거를 바탕으로 하고 있다. 본 연구 또한 실사영화의 이론적 근거에 바탕을 두고 영화의 특성이 강한 극장용 애니메이션을 선정하였다. 영상문법의 이론적 근거를 바탕으로 하지만 배우의 연기력에 중대한 영향을 미치는 실사영화에 비해 캐릭터를 창조하고 연기를 하여야 하는 감독의 연출력이 무엇보다 중요하며 이에 대한 연구의 필요성으로 본 연구가 시작되었다.

본 연구를 통해 밝혀진 극장용 애니메이션에서 클로즈업의 연출효과는 내러티브의 전개에서 상당한 비중을 차지하는 것으로 분석되었다. 내러티브의 전개에서 서술적 클로즈업은 내러티브의 자연스러운 흐름을 유도하여 관객의 주의력을 집중시키는 역할을 하였으며, 심리적 클로즈업은 캐릭터의 내면적 심리묘사를 통해 관객과 캐릭터와의 동일시를 이끌어내어 관객의 감정이입을 유도하는 역할을 하였고, 상징적 클로즈업은 소도구 및 캐릭터의 상징적 요소들의 클로즈업을 통해 극의 긴장감을 극대화 시켜 몰입을 유도하는 역할을 하였다.

일부 선행연구를 통하여 애니메이션 작품에 대한 분석을 찾아 볼 수는 있었으나 구체적이고 실제적인 연구자료가 너무 부족한 실정에서 영

화에서 연구되어온 이론을 바탕으로 분석한 본 연구의 한계는 분명 가지고 있다. 앞으로 애니메이션 언어로 이론적 근거를 마련할 수 있는 좀 더 구체적이고 체계적인 연구가 이루어지길 기대한다.

References

[1] Y. Kim, A Study on Acting Methods Corresponding to the Characteristics of the Film, Dankook University, p.26, 2012.

[2] K. Bang, Symbolism of close-ups in films : Case study on Myung Se Lee's <Nowhere to hide> and <Dualist>, Hongik University, p.15, 2006.

[3] B. Son, The Features of Close-Ups in Realism Films -Focusing on <Secret Sunshine> and <The day he arrives>, Cineforum Vol14호, p.140, 2012.

[4] Y. Lee, Analysis of Movie Production by Camera Movement-focusing on suspense , Digital design Vol,33, p.494, 2012.

[5] Dick, Bernard F., Anatomy of film, Visual and language, p.31-32, 1996.

[6] K. Kim. What is semiotics?, Seoul, p.261, 1994.

[7] S. Choi, Speaking of image, Visual and language, p.34, 2001.

[8] Balazs, Bela, Theory of the Film . Visual and language. p.63, 2003.

[9] W. Choi, Research on Characteristics of Close-up Image Technique in Television Media, Kyungil University, p.16, 2003.

[10]D. Lee, Analytic study on structural components of the narrative structure in feature-length animated films, Hongik University, p.1, 2009.

[11] J. Kim, A Study on the Narration Structure and Scene Composition in Animation : Centering the Animation of Walt Disney, Jungang, p.15, 2007.

[12] Mckee, Robert,, Story, Seoul, p.54, 1997.



이 태 구

2001년 : 경성대학교 대학원 (미술학 석사)
 2009년 : 경성대학교 대학원 (박사 수료)

2013년~현: 콘텐츠코어(주) 최고기술이사
 2004년~현 재: 부산대학교 디자인학과 애니메이션 전공 교수

관심분야 : 애니메이션, 스토리텔링, 콘텐츠 제작 등