

그림책을 원작으로 한 애니메이션의 대인 관계적 의미 구축에 대한 연구

엽효*, 김치용**

*동의대학교 대학원 스토리텔링학과

**동의대학교 ICT공과대학 게임애니메이션공학 전공

e-mail : ye_xiao2222@163.com, kimchee@deu.ac.kr

Research on Interpersonal Meaning Construction in Visual Narrative Framework

- take picture book adaptations for example -

Ye Xiao*, Chee-Yong Kim**

*Dept. of Storytelling, Graduate School, Dong-Eui University

**Major of Game Animation Engineering, Dong-Eui University

요 약

본고는 Painter(2013) 등이 제시한 시각적 서사 분석 시스템을 이용해서 <고녀석 맛나겠다>의 그림책과 애니메이션 작품을 대상으로 비교 분석을 진행했다. 이를 통해 그림책을 원작으로 한 애니메이션을 제작할 때에 시각적 서사를 이용해서 등장인물과 시청자를 감정적으로 더 긴밀하게 연결시키는 방법을 밝혔다.

1. 연구 필요성 및 문제점

정보 기술의 끊임없는 발전에 따라 전파 매체가 갈수록 다양해지고 있다. 이런 환경에서 그림책의 서사 방식도 크게 바뀌었는데 그림책을 애니메이션으로 각색하는 것은 바로 하나의 중요한 수단이다. <고녀석 맛나겠다>, <슈렉>등 그림책을 원작으로 각색한 애니메이션은 문화와 상업에 모두 거대한 성공을 거두었다. 우현옥(1996)에서도 '그림책은 종이책에 머물지 않고 OSMU(One Source Multi Use)로 매체 전환을 통해 전자책, 영화, 애니메이션, 테마파크 등 다양한 문화산업으로 활용된다'고 했다.

그러나 동일한 이야기가 서로 다른 매체를 통해서 표현되는 시각적 내용이 차이가 있을 수 있다. 따라서 그림책을 원작으로 한 애니메이션을 시각적으로 더 매력이 있게 제작하는 것이 매우 중요하다. 가장 효과적인 방법은 시각적 효과를 통해서 시청자의 공감을 일으키고 등장인물과 시청자의 더 긴밀한 감정적 연결을 구축하는 것이다.

2. 연구내용과 방법

본고는 먼저 Painter(2013) 등이 제시한 시각적 서사 분석 시스템에서의 인간관계적 의미의 4 가지 시스템을 이용해서 <고녀석 맛나겠다>의 그림책과 애니메이션 작품을 대상으로 비교 분석을 진행할 것이다. 그 다음에 시각적 서사를 활용해서 시청자와 등장인물의 감정적인 연결을 구축하는 방법을 제기할 것이다. 인간관계적 의미는 포커스시스템, 감정

적 시스템, 분위기 시스템과 시각적 등급 시스템 등 4 가지 하위 시스템으로 이루어진다.

2.1 포커스 시스템 분석

포커스 시스템은 두 가지로 나눌 수 있다. 하나는 이미지 속의 인물과 시청자 간의 상호작용의 유무이고, 다른 하나는 이미지가 시청자에게 어떤 시각을 제공하는 것이다. 이미지 속의 인물과 시청자의 직접적 접촉이 있는 이미지가 접촉 이미지라고 하고 양자의 직접적 접촉이 없는 이미지가 관찰 이미지라고 한다. 접촉 이미지는 시청자와 인물 간의 사회적 거리를 줄일 수 있다. 그러나 관찰 이미지는 양자의 사회적 거리를 확대할 수 있다. 또한 이미지가 시청자에게 제공하는 시각은 주관적 시각과 객관적 시각으로 나눌 수 있다. 주관적 시각은 등장인물의 시각으로 이미지를 보는 시각이다. 시청자가 주관적 시각으로 이미지를 보면 더 쉽게 몰입되고 공감할 수 있다.

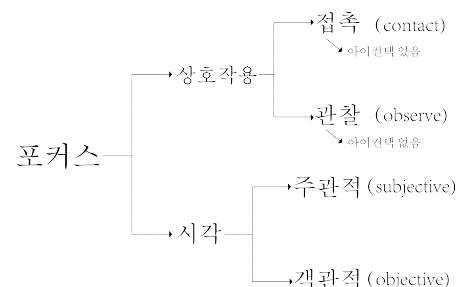


그림 1 : 포커스 시스템 모형

필자가 <고녀석 만나겠다>의 그림책과 애니메이션 작품에서 나오는 이미지를 분석한 결과가 다음과 같다.

첫째, 관객들과의 상호작용에서 보면 애니메이션에서 접촉 이미지가 많이 있다. 이미지 속의 인물과 시청자의 아이콘택이 반복적으로 이루어져서 인물과 시청자와의 심리적 거리를 많이 줄였다. 예를 들어 애니메이션의 시작 부분에 아기 공룡 라이트가 알을 까고 나오자마자 바로 귀엽고 밝은 눈빛으로 시청자와의 직접적 접촉을 이루었다. 이로 인해 시청자가 라이트에 대한 흥미가 유발되고 라이트와 긴밀한 감정적 연결을 맺었다. 관찰 이미지가 그림책과 애니메이션에서 다 많이 사용되어 있다. 그러나 그림책에서는 등장인물과 독자가 직접적 접촉을 이루는 화면이 없어서 독자와의 상호작용이 매우 단조롭다.

둘째, 시청자에게 제공하는 시각으로 보면 애니메이션에서 주관적 시각이 많이 사용되어 있다. 예를 들어 어린 공룡들은 아기 공룡을 둘러싸고 구경하는 장면은 바로 아기 공룡이 주위의 공룡들을 우러러보는 시각으로 시각적 압박감을 표현하고 시청자의 공감을 일으키도록 했다. 그러나 그림책에서는 주관적 시각으로 한 이미지가 거의 없다. 마지막 부분에 어린 공룡이 아기 공룡을 되돌아보는 장면에서만 직관적 시각으로 섬세한 감정을 표현했다. 따라서 애니메이션의 시각에 대한 활용은 그림책보다 더 훌륭하다고 할 수 있다.

유형	상호작용		시각	
	접촉	관찰	주관적	객관적
그림책	0	21	1	19
애니메이션	27		49	237

표 1 : 포커스 시스템 분석



그림 2 : 포커스 시스템 분석
(왼쪽: 애니메이션/ 오른쪽: 그림책)

2.2 감정적 시스템 분석

Painter에 의해 이미지의 표현 형식은 이미지 속의

인물과 독자의 감정을 연결시키는 중요한 전략이다. 이미지의 표현형식은 개입 (engaging) 과 소외(alienating)로 나눌 수 있다. 개입은 시청자가 이미지 속의 인물을 감정이 있게 보도록 하는 표현형식이다. 소외는 시청자가 감정 없이 객관적이고 비판적 태도로 이미지를 보도록 하는 표현형식이다. 예를 들어 추상 이미지의 표현형식은 바로 소외이다. 개입의 표현 방식은 감상류, 감정 이입류와 객체류로 나눌 수 있다. 이 중에 가장 간단하고 추상적인 것은 이모티콘과 같은 감상류 이미지이다. 감정 이입류 이미지는 유형화의 특징을 가지고 있다. 우리는 감정 이입류 이미지에서의 인물의 감정을 쉽게 식별할 수 있지만 구체적인 인물을 확정하기가 어렵다. 애니메이션 만화 이미지가 감정이입류 이미지에 속한다. 객체류 이미지는 자연적인 스타일의 이미지인데 보통 객체의 실제 사진의 형식으로 나타난다. 객체류 이미지가 객체의 동태적인 표정을 생생하게 표현할 수 있다.



그림 3 : 감정 시스템 분석
(왼쪽: 애니메이션/ 오른쪽: 그림책)

애니메이션과 그림책의 인물 이미지 스타일의 비교를 통해서 양자가 모두 감정 이입류의 감정 개입 방식을 사용했다. 주요 인물들이 모두 2차원 만화 이미지로 나타난다. 그러나 형태, 디테일과 부피감 등 면에서 보면 애니메이션에서의 인물 이미지는 그림책보다 더 정교하게 부각되었다. 특히 인물 표정의 디테일과 얼굴 특징을 부각할 때 애니메이션은 인물의 감정을 더 직관적으로 표현할 수 있다. 진실감도 그림책보다 더 높아서 식별되기가 더 쉽다. 따라서 시청자가 애니메이션 인물의 대한 감정 개입 정도가 그림책보다 훨씬 더 높다.

2.3 분위기 시스템 분석

색채는 이미지의 가장 뚜렷한 특징 중의 하나이다. 분위기는 시각적 서사에서의 색채로 구축되는 감정적인 기조이다. 색채 이미지는 색도, 색조와 자연도 3가지 차원이 있다. 우선 색도는 명도와 포화도로 이루어진다. 색도가 높은 색깔은 바로 포화도가 높은 선명한 색깔이다. 이런 색깔로 흥분하고 활력이 있는 감정을 구축할 수 있다. 반면에 색도가 낮은 이미지는 포화도가 낮은 어두운 색깔이다. 이런 색깔로 답답하거나 억제하는 감정을 구축할 수 있다. 그 다음에 색조를 통해서 상이한 분위기를 구축할 수도 있다. 빨간색, 노란색, 오렌지색 등 따뜻한 색조로는 따스하고 편안한 분위기를 구축할 수 있다. 반면에 파란

색, 초록색 등 차가운 색조로는 냉담하고 소외하는 분위기를 구축할 수 있다. 마지막으로 자연도는 색채가 풍부한지를 가리키는 것이다. 색채가 풍부할수록 물건을 더 생생하게 표현할 수 있다. 이런 이미지는 시청자에게 익숙하고 친절한 느낌을 줄 수 있다.



그림4: 분위기시스템분석
(왼쪽: 애니메이션/ 오른쪽: 그림책)

그림책과 애니메이션이 모두 색조의 변화를 통해서 분위기를 구축하는 데에 주의를 많이 기울였다. 예를 들면 그림책과 애니메이션에서 공룡들이 즐겁게 사는 장면이 모두 노란색을 주요 색조로 이루어졌다. 이런 색조로 따뜻하고 즐거운 분위기를 조성했다. 공룡들이 서로 싸우는 장면에는 어둡고 차가운 색조를 사용해서 냉혹하고 우울한 분위기를 만들었다. 그러나 애니메이션의 색조와 자연도는 그림책보다 우수하다. 애니메이션은 색도의 변화를 통해서 스토리의 변화와 인물의 감정 변화를 표현하는 것이 더 중요시한다. 예를 들면 주인공은 어머니를 찾으러 갈 때 화면은 색도가 높은 선명한 것에서 색도가 낮은 어두운 것으로 바뀌었다. 이를 통해서 주인공의 시급하고 불안한 감정을 나타내고 시청자가 더 쉽게 공감하도록 했다. 또한 자연도에 있어서도 애니메이션의 색채가 그림책보다 훨씬 더 풍부하다. 특히 전체적인 환경에 대한 색채적 묘사는 진실한 자연 환경에 가깝게 했다. 그림책의 색채는 단조로운 편이고 거의 다 단일 색깔로 환경을 묘사했고 빛과 음영의 관계도 표현하지 않았다. 이런 이미지는 독자에게 소외하고 중복하는 시각적 느낌을 주었다.

2.4 시각적 등급 시스템 분석

Painter의 시각적 등급에 대한 해석에 의해 시각적 등급은 수량, 대비와 정도 3 가지 면에서 양적 계량을 진행할 수 있다. 화면에서 같은 요소의 수량, 요소 간의 대비, 요소가 화면을 차지하는 비율 등은 모두 시청자의 더 많은 감정적 반응을 일으킬 수 있다. 그림책과 애니메이션은 모두 요소의 크기를 이용해서 힘과 나이의 차이를 표현했다. 예를 들면 아기 공룡의 크기는 주인공의 발톱과 같다. 이를 통해 주인공의 거대함과 파워감, 그리고 아기 공룡의 유약하고 귀여움을 표현했고 시청자와 독자의 아기 공룡에 대한 가여운 감정을 일으켰다. 그러나 주인공의 거대함을 표현하기 위해 그림책에서의 어른 공룡은 계속 산과 나무보다 더 큰 비율의 화면을 차지하고 있다. 이런 크기의 대조를 통해서 독자들의 호기심과 상상력을 불러일으

킬 수 있다. 그러나 애니메이션에서 수많은 공룡들은 같이 등장하는 화면이 많은 반면에 그림책에서 등장하는 공룡의 수량은 모두 5 마리밖에 없다. 따라서 등장인물의 수량으로 독자에게 시각적 충격을 주기가 어렵다.



그림 5 : 시각 등급 차이 분석
(왼쪽 : 크기 비교/ 오른쪽: 수량 비교)

3. 결론 및 향후 연구

앞 장에서의 시각적 서사 시스템을 이용해서 <고녀석 맛나겠다>의 그림책과 애니메이션 작품에 대한 대조 분석한 결과에 의해 그림책을 원작으로 애니메이션을 제작할 때 다음과 같은 방법으로 시각 서사에서의 인계관계 의미를 구축할 수 있다.

1. 주관적 시각과 접촉 이미지를 이용해서 시청자와 애니메이션 등장인물 간의 사회적 거리를 줄이고 상호작용을 증가시킨다.
2. 더욱 정교하게 인물과 환경의 디테일을 부각해서 시청자의 공감을 일으킨다.
3. 스토리와 인물의 성격에 따라 다양한 색채 분위기를 조성해서 시청자의 공감을 일으킨다.
4. 인물의 수량이나 크기의 대조를 통해서 시각적 충격을 만들고 시청자의 감정적 반응을 일으킨다.

참고문헌

- [1] 우현옥, 이진웅, “그림책의 콘텐츠 활용 연구* - 『구름빵』의 서사 발전 양상 연구 ” 인문콘텐츠, 제 35권, pp.39-49, 2014.
- [2] Painter,C.,J. R. Martin & L. Unsworth. “Reading Visual Narratives: Image Analysis of Children’s Picture Books [M]. London: Equinox,2013.
- [3] 馮德正.視覺語法的新發展: 基于圖畫書的視覺敘事分析框架[J].外語教學,2015(05)
- [4] 최현주, 최연철, “그림책을 활용한 유아 창의인성교육 프로그램 개발” 유아교육학논집, 제22권,4호, pp. 29-61, 2018.
- [5] 김소희, 이연우, “매체를 활용한 동화구연활동이 만2세 영아의 언어발달에 미치는 영향 ” 열린유아교육연구, 제24권, 1호, pp.129-155, 2019.