

애니메이션과 실사영화



애니메이션과 실사영화

기획 단계에서 애니메이션과 실사(實寫)영화의 차이, 극장 프로그램과 TV 프로그램과의 차이를 우선 정해 놓고 출발해야 한다. 그에 따라 제작과정 이후 모든 것이 달라지기 때문이다.

그러나 실사영화와 애니메이션은 장르가 구분되지만 그 특성은 상대에서 찾을 수 있는 호환성의 특징을 갖고 있다. 즉 실사영화에서 애니메이션 요소를, 애니메이션에서 실사영화의 요소를 찾을 수가 있는 것이다.

어느 실사영화는 애니메이션이 갖는 특성, 즉 과장과 생략이 있고, 어느 애니메이션은 실사영화의 특성인 리얼리티를 갖고 있다. 그래서 실사영화로 제작된 작품이 애니메이션으로 제작되고, 애니메이션으로 제작된 작품이 실사영화로 제작되기도 한다.

신비한 우주에서 온 어린 외계생명체와 지구 소년과의 우정을 그린 〈ET〉, 행성들의 지배권을 둘러싸고 은하제국과 전쟁을 펼친 특수효과로 처리한 조지 루

카스의 〈스타 워즈(Star Wars)〉, 인간과 기계를 합성하여 정의의 수호자를 탄생시킨 폴 비호벤의 〈로보캅(Robocop)〉, 〈AI〉, 이들 모두 한마디로 말하면 애니메이션이다.

실사영화의 SF도 시공간을 뛰어 넘은 공상의 세계에서 많은 비약과 과장된 장면과 스토리를 펼친다. 즉 과장과 비약을 추구한 실사영화들이다. 코미디 영화도 대사와 동작에서 많은 과장과 생략을 한다. 채플린 영화는 출연한 배우만 인간 철리 채플린이자 스토리 구성이나 영상은 애니메이션 그대로이다.

애니메이션이지만 실사와 같은 작품이 있다. 디즈니 스튜디오의 〈백설공주〉, 〈포키혼타스〉, 지브리 스튜디오의 〈반딧불 묘지〉, 〈추억은 방울방울〉, 〈검정 고무신〉, 〈백구(白狗)〉, 〈오세암〉 등은 인간의 삶을 그대로 묘사한 작품들이다. 우리는 이들 영화를 보면서 마치 실사영화를 보는 듯한 느낌을 갖는다. 그것은 이 작품들이 리얼리티를 추구했기 때문이다.



〈찰리 채플린〉 패트 설리반



〈백설공주와 일곱 난장이〉 월트 디즈니



〈빨간 모자 쓴 늑대〉 텍스 아벨리



〈검은 영혼〉 마르틴 샤프랑

실사영화에는 실사영화의 특성이, 애니메이션에는 애니메이션의 특성이 있다.
그 차이점을 몇 가지 찾아본다.

실사영화

애니메이션

복잡



〈비람과 함께 사리지다〉 빅터 플레밍

단순

스토리 구성



〈이집트 왕자〉 스티븐 스필버그

첫째 실사영화는 **스토리** 구성을 복잡하게 구성한다. 그러나 애니메이션은 **스토리를 단순하게** 구성한다.

실사영화는 단순하게 구성하면 시청자가 쉽게 스토리를 이해하게 되어 효과가 적다.
복잡하게 구성해야 수수께끼를 풀어가듯, 미로를 찾아가듯 끝까지 흥미를 갖고 스토리의 해결을 기다리게 된다.

그러나 애니메이션을 보는 이는 실사영화를 보는 것처럼 작품을 심오하게 보려고 하지 않는다. 애니메이션이 갖고 있는 특성 때문이다.

둘째 실사영화는 **스토리** 구성에서 급변을 피하기 위해 **복선**을 설정한다. 그러나 애니메이션은 아무런 복선 없이 해프닝을 벌여 **효과**를 본다.

실사영화에서 갑작스런 스토리 변화는 충격과 저항을 가져오기 때문에 미리 간접적인 표현을 해둔다. 그러나 애니메이션에서는 이러한 의외성이 주는 효과가 중요하기 때문에 복선을 설정하지 않는다.

필요



〈카타리나 블룸의 잃어버린 명예〉 폴커 슬린도르프

불필요

복선



〈개구리 예언〉 레미 제라드

구상



〈만날 때는 언제나 타인〉 리처드 콰인

영상

추상

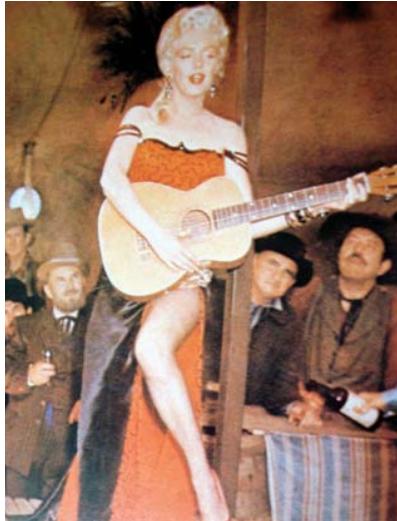


〈헬로〉 존 허블리

201

셋째 실사영화는 구성(具象)의 의미를, 애니메이션은 추상(抽象)의 의미를 갖는다. 실사영화는 카메라 프레임 안에 들어오는 것은 모두 영상으로 전달된다. 그러나 애니메이션은 필요한 것만 그리기 때문에 필요 없는 것은 생략한다. 가령 실사영화에는 가로수 수십 그루가 모두 한 프레임 속에 촬영되지만 애니메이션은 그 많은 가로수를 모두 그림으로 작화할 수 없다. 그리고 프레임 안에 채우는 요소는 실사영화에서는 제약을 받으나 애니메이션은 무엇이든 그릴 수 있어 제약을 받지 않는다.

제한



〈나이아가라〉 헨리 헤셔웨이

등장인물

무제한



〈신기한 경험〉 리 호즈킨스

넷째 실사영화의 등장인물의 설정은 제한적이지만 애니메이션은 무한하다.

실사영화는 이미 형체가 존재하는 배우가 자기 모습을 작품 속의 인물에 맞도록 변용(분장, 의상)을 한다. 그러나 그 변용은 작품 속 인물과 가깝게 갈 수는 있지 만 완벽한 인물로 설정될 수 없다. 그러나 애니메이션은 작품 속 인물을 새롭게 그림으로 그리기 때문에 제한 없이 작품 속 인물과 가까운 캐릭터를 탄생시킬 수 있다.