

색채의 상징성이 스토리텔링에 미치는 영향

- 애니메이션 '아주르와 아스마르'의 상징적 색채를 중심으로 -

Symbolic Effects of the Color on the Story Telling

- Focused on symbolic color of the animation 'Azur et Asmar' -

주저자 : 양보영(Yang, Bo Young)

이화여자대학교 디지털미디어학부

교신저자 : 이승민(Lee, Seung Min)

이화여자대학교 디지털미디어학부

mini0920@hotmail.com

목차

1. 서 론
2. 시각 요소로서 색채의 상징
3. 애니메이션 '아주르와 아스마르'의 색채 분석을 통한 스토리텔링
4. 결 론

참고문헌

(요약)

색채는 인간 커뮤니케이션의 시각요소 중 하나로서 이미지가 수반하는 비언어적인 감정 및 분위기를 표현한다. 색채를 통해 전달된 이미지는 인간의 감정을 자극하고 객체(object)에 대한 태도 및 해석을 촉발한다. 색채는 시각적인 요소로서 전 세계의 다양한 문화적인 담론을 형성해 왔고, 이는 오랜 전통문화를 통해 하나의 상징체계로 발전해왔다.

스토리텔링을 갖고 있는 영상물에서는 색채가 상징하는 이미지를 통해 이야기의 내면의 상징화된 또 다른 의미화 작용을 하게 된다. 모든 것이 만들어진 이미지로 재현되는 영상물인 애니메이션에서는 색채의 기능이 더욱 두드러진다고 할 수 있다.

색채의 의미를 애니메이션으로 재현하는데 탁월한 프랑스 출신의 감독 미셸 오슬로(Michel Ocelot)는 그의 작품 '아주르와 아스마르(Azur et Asmar)'에서 색채를 통한 스토리텔링을 보여준다. 두 주인공인 아주르와 아스마르의 모험을 통해 다양한 관점에서 색채 분석이 가능하고, 이야기의 구성 및 심층적인 해석을 불러일으킨다. 이처럼 색채는 애니메이션의 이미지 재현에 있어 형태 뜻지않게 중요한 시각 요소로 작용한다.

본 연구를 통해 색채는 시각적인 관점뿐만 아니라 스토리텔링의 요소로도 기능을 하며, 나아가 영상물의 재현에 있어 색채의 적절한 선택이 스토리텔링 및 해석에 있어 중요한 요소로서 작용하고 있음을 알 수 있었다.

주제어 : 색채, 애니메이션, 스토리텔링

(Abstract)

Color, one of visual factors of human communication, is used to express mood and nonverbal emotion that is involved with image.

Image that is conveyed by color arouses human emotion and provokes one's attitude as well as interpretation of it. The color has formed a variety of cultural discourses in global world as a visual factor thus it has developed as a symbolic system through an old traditional culture.

In Videos with storytelling, the color symbolizes the image and thus acts as another signification.

In animation which is filled with fabricated images the role of the color is more distinctive. Director Michel Ocelot from France, is excellent in reproducing the meaning of the color in animation. He presented the storytelling through the color in "Azur et Asmar".

It is the adventurous story of Azur and Asmar. The color is able to be analysed from a various views, thus it brings about the construction of story and fundamental interpretation. In this way, the color acts as much important factor as shape in image reproduction in animation.

In this study, It was examined that the color acts as the factor of storytelling as well as visual perspective. Further, it was also examined that how the proprieate color choice in reproducing videos affects the storytelling and interpretation.

Keyword : Color, Animation, Story Telling

1. 서 론

영상물을 재현하는 시각 요소들은 영화자와 수용자 간의 효과적인 커뮤니케이션을 위한 변수로서 작용한다. 여러 시각 요소들 중 색채는 이미지를 표현하는데 감성적인 기능을 부여한다. 색채의 기능은 문화인류학적 관점에서 인간이 가진 집단 무의식의 원형을 축발하였으며, 오랜 시간에 걸쳐 인간의 생활에서 관습적으로 사용되어져 왔다. 색채는 인간의 감정을 표현하는 이미지로도 사용되어 왔으며, 세계 각국 언어의 어원에도 이러한 감정을 나타내는 흔적들이 남아 있다.

시각 이미지의 한 요소로서 색채는 비언어적인 커뮤니케이션으로 작용하는데, 운동경기에서 경고를 표시하는 옐로카드나 선과 악을 상징적으로 나타내는 흑과 백의 색상은 형태를 완전히 갖추고 있지 않아도 색채로서 그 기능을 충분히 하고 있다.

모든 시각물들은 어떠한 색채로서 재현되는가에 따라 다른 분위기와 다양한 해석을 자아낸다. 기업의 브랜드 로고나 웹페이지의 배경색 등에 따라 그 기업의 이미지를 표현할 수 있으며, 공공디자인이나 상품의 색채를 결정하는데 전문가인 컬러리스트가 필요한 까닭도 그러하다. 이처럼 색채의 일차적인 기능이 시각적인 효과라면, 색채가 가지고 있는 상징성 및 문화적 배경을 근거로 해 이미지를 색채로서 분석하여 다양한 해석 가능성을 만들어가는 것은 색채의 이차적 기능이라고 할 수 있다.

영화나 애니메이션처럼 내러티브를 필요로 하는 영상물은 재현되는 시각 요소들마다 이야기를 구성하는 의미를 담고 있다. 영화에서 색채는 이미지의 구성 요소로서 화면의 전체적인 톤, 소품, 의상 등으로 표현되며, 등장인물의 심리적인 표현이나 관점의 요소로도 작용하여 감독이 나타내고자 하는 이데올로기를 표현한다.¹⁾

애니메이션은 인간의 착시현상으로 하여금 시각이 아닌 뇌에서 움직임을 인지하기 때문에 움직임을 구성하는 이미지들의 시각 요소는 촬영된 실사를 기반으로 하는 영화보다 색채의 선택에 있어 중요한 역할을 한다고 볼 수 있다. 인간이 애니메이션 속의 움직임을 인지하면서 무의식적으로 그 이미지의 색채에도 영향을 받기 때문에 이야기를 접하면서 줄거리 내면의 해석 체계를 시각 요소인 색채를 통해 구성하게

된다.

이처럼 다양한 분석 체계로서 작용하는 시각 요소인 색채를 프랑스 애니메이션 '아주르와 아스마르'에 적용하여 상징적인 의미를 해석해 보고자 한다.

2. 시각 요소로서 색채의 상징²⁾

색채의 영어 단어인 컬러(color)의 라틴어 어원에는 덮어서 감추는 것이라는 의미를 담고 있다. 또한 인간의 감정을 얼굴 표정으로 표현할 때, 얼굴빛을 색으로 가리켜 인간 내면의 감정이 드러난 상태를 의미하기도 하며, 색조화장으로 얼굴에 드러난 색을 연출할 수도 있다. 색채에는 인간의 이상이 담긴 주술적인 힘이 있어서 시각 효과를 통해 무언가를 상징하는 것으로 이용되어 왔으며, 사람들은 각양각색으로 물든 옷을 몸에 걸치는 것만으로도 그 사람에게 특별한 능력이 더해진다고 생각했다. 인간의 신분을 옷의 색으로 표현하는 것이나 신을 접하는 무당이 색동옷을 입는 원리나 3억 만개가 넘는 종교를 가지고 있는 인도의 힌리축제(Holi festival)에서 다양한 색의 물감을 뿌리며 모두가 화합하는 행사도 인간의 염원을 바라는 마음을 색채로 표현하는 세계의 대표적인 전통문화라고 할 수 있다. 이처럼 색채는 인간 커뮤니케이션의 한 요소로서 사용되어 왔으며 시각적으로 상징적인 기능도 갖고 있다.

고대 이집트인들은 흰색을 빛으로 여겼으며, 태양 광선을 모든 생명체의 기본이 되는 필수 요소로 간주하였기에 빛을 상징하는 흰색은 신성한 생명력 그 자체였다. 그래서 신의 옷은 흰색으로 표현하였으며, 부활을 기원하는 의미에서 만들어진 미라의 붕대 색상도 흰색이었다. 신은 모든 조물주를 창조하기 이전에 가장 먼저 빛을 창조했기에 신의 존재는 빛의 색인 흰색으로 표현된 경우가 많았다. 기독교 미술에서 흰색은 그리스도의 옷을 흰색으로 재현하였으며 성인으로서 승천한 사람들의 의상도 흰색으로 표현하여 흰색에 성스러운 이미지를 담고 있음을 알 수 있다. 흰색은 동물 이미지에도 신성한 색채로 작용하였는데 맑고 깨끗한 하얀 영혼을 가졌다는 백조에 관한 신화와 전설, 석가의 태동이었던 흰 코끼리, 평화의 상징인 흰 비둘기가 노아의 방주에서 전래되었다는 이야기 등이 있다.

우리나라에서도 흰색은 국민들이 전통적으로 선호

1) 강성률, 영화에서 서사 구조에 미치는 색채의 관계 연구, *현대영화연구*, Vol.4, 2007, p.6.

2) 21세기 연구회지음 정란희 역, *하루밤에 읽는 색의 문화사*, 예담, 2004.

하는 색상으로 태극기의 바탕색과 백의민족의 역사를 지닌 점을 볼 때, 흰색은 청렴결백, 태양의 밝음, 낙천적인 감정을 나타내는 것을 알 수 있다.

흰색과 대조되는 개념의 색상인 검정은 빛과 상반되는 의미인 어둠과 밤의 이미지로 주로 사용된다. 인간이 죽으면 흙으로 돌아간다는 의미에서 흙의 색을 어둠의 색채인 검정색으로 간주하고 상복이나 중세 유럽 사람들이 두려워했던 마녀의 이미지, 불길한 검은 고양이 마신 등이 검정색으로 재현되었던 이유이기도 하다. 또한 검정색은 물질을 태우고 난 뒤의 재나 시체가 썩을 때 나타나는 색에서 유래되어 영어와 한자, 일본어 등에 그 어원이 남아있다. 그러나 이집트에서는 검정색을 나일강에 의해 운반되어 온 흙의 색상으로 곡물이 자라는데 풍작을 가져온다고 하여 검정색을 생명력의 상징으로 보기도 하였다.

빨강은 이집트에서 태양이 석양의 사막을 물들이는 것으로서 죽음을 맞는 색상으로 보았고, 해가 뜨는 동쪽을 의미하는 색상으로도 보았다. 가장 상징적인 의미로는 불과 피의 색으로 생명력과 활력, 혈색 등을 상징하여 동서양을 막론하고 시체나 유골에 붉은 채색을 하는 풍습이 그 예라고 할 수 있다. 역사적으로 행동이나 사상이 과격했던 시기를 표현한 색상으로도 빨강이 사용되었는데, 러시아 혁명의 붉은 기 이후 붉은 기가 공산주의나 사회주의의 상징이 되었고, 1950년대 미국에서 일어난 사회주의자에 대한 탄압을 가리키는 말로 레드 헌트(red hunt)라는 말이 사용되기도 하였다. 경고의 색으로도 쓰이는 빨강은 축구에서 퇴장을 의미하는 레드카드(red card)로 사용되며, 레드존(red zone)은 위험지대, 레드 에리어(red area)는 입장금지구역을 의미한다.

일본과 중국에서는 경사스러운 날에 빨강을 선호하였고, 중국에서는 고구함과 기쁨을, 일본에서는 생명의 색이자 용기를 복돋아 주는 색으로 간주하였다. 로마 시대에는 빨강이 분노, 용기, 전투, 그리고 승리의 색으로 여겨졌다고 한다.

파랑은 18세기의 청교도적인 의미의 금욕과 근면을 강조한 색상이다. 즉 지나치게 엄격하고 엄숙하기 때문에 진부하고 부정적인 의미의 보수적인 법률을 상징하며, 이는 청교도주의에 영향을 준 칼뱅파의 개신교도들이 스코틀랜드에서 파랑을 계약의 표시로 선택한 데에서 기인하였다. 파란 피는 귀족 또는 명문의 혈통을 의미하며 중세에 파랑을 귀족과 연결시킨 데서 유래한다. 이는 귀족들이 유색의 피부를 지닌 이슬람 사람들과는 다른 하얀 피부에 투명하게 비치는

파란 혈관을 자랑스럽게 여긴데서 시작하여 파란 피를 강조한 것에 기인한다. 블루칩(blue chip)은 파랑이 최고 위치를 나타내게 된 후 생겨난 말로 포커에서 사용하는 칩 중 고득점의 것을 가리키며 매우 뛰어나거나 질이 좋다는 의미의 형용사로 사용된다. 파랑은 미국과 유럽에서 가장 인기 있는 색으로 70%의 기업이 파란색 로고를 채택하였다고 한다.

녹색은 무엇보다 식물이나 풍요로운 대지를 떠올리게 하는 색상으로 곡물과 삼림자원을 가리키는 의미로 국기의 색채에 많이 사용되었으며, 포르투갈에서 녹색은 성실이나 희망 등의 추상적인 이미지뿐만 아니라 항해자를 의미하기도 한다. 멕시코의 국기에서 녹색은 희망 및 국가의 독립을 가리킨다. 녹색은 식물의 생명의 상징을 나타나는 색으로 인간의 생존을 위한 색채로 여겨졌으며, 강이 흐르고 녹음이 우거진 낙원을 나타나는 색으로도 사용되었다. 이 낙원의 녹색을 형상화하기 위해 마호메트는 녹색의 기운을 가진 외투를 입었다고 한다.

노랑은 중국에서 음양오행설을 통해 황제의 색으로 국토를 상징했다. 빛나는 노랑인 황금색상은 황제만이 누릴 수 있는 특권이었고 빨강과 더불어 경사를 나타내는 문자로 금박색상을 입힌 관습은 특별하고 고귀한 이미지를 나타내었다고 볼 수 있다. 인도나 타이에서도 승려의 옷 색상이 노랑으로 높은 신분을 나타낸다. 그러나 서양에서는 아시아 사람들을 황색인종으로 불렀으며, 영어의 속어에는 노랑을 나타내는 의미가 이러한 황색인종을 경멸하는 의미가 담겨져 있다. 옐로 저널리즘(yellow journalism)은 신문에 옐로 키드 만화를 연재함에 따라 발행부수가 늘어나자 저작권 분쟁에 휩싸이면서 이익을 위해서 수단과 방법을 가리지 않는 선정주의적인 출판의 나쁜 의미로서 사용되고 있다.

이와 같이 색채에 관한 유래 및 상징성은 같은 색상이라 할지라도 그 맥락에 따라 다양한 해석 및 상반된 해석을 할 수 있다. 색채는 단순한 시각적 효과 이상의 것인 인간의 감정 및 심리를 표현하는 수단이다. 문화권뿐만 아니라 인간의 감정 상태 및 심리 상태가 다 다르듯이 색채를 접할 때, 연상되는 이미지는 다양하게 나타날 수 있다.

애니메이션은 움직이는 이미지와 이야기를 동시에 전달해야 하기 때문에 색채를 이용하여 효과적인 스토리텔링의 요소를 살펴보자 한다.

3. 애니메이션 '아주르와 아스마르'의 색채분석을 통한 스토리텔링

색채는 이미지의 중심이자 이미지를 가장 크게 변형시킬 수 있는 시각요소이다. 일상생활에서 접하는 색채의 기능은 오랜 시간을 거쳐 상징적인 의미를 갖게 되었고, 약속된 기호처럼 체계적으로 사용되어지게 되었다. 색채는 인간의 감정이나 심리를 나타내며 하나의 비언어적인 커뮤니케이션으로 작용하는 것을 알 수 있다. 이러한 효과를 노려 감성 마케팅 및 광고에서는 색채를 통한 전략을 시도하기도 하고, 그 효과가 연구적으로 유의미한 영향을 미친다는 것도 밝혀진 바 있다.

애니메이션은 영화와 달리 감독의 역량으로 모든 것이 재현된다. 실체가 없는 허구의 대상을 이미지로서 표현하고, 움직임이 없는 객체에 움직임을 부여하기 때문에 관객들은 무한한 상상의 해석을 필요로 하고, 무의식적으로 이미지가 수반하고 있는 시각 요소들에 영향을 받게 된다. 애니메이션에서는 이러한 모든 이미지와 이야기의 구성이 감독의 의도 하에 창조된다고 할 수 있다.

프랑스의 애니메이션 감독 마셀 오슬로는 동양의 그림자극을 모티브로 하여 세계 각국의 문화를 다룬 실루엣 애니메이션 '프린스 앤 프린세스(Princes Et Princesses, 1999)'로 배경색의 변화를 통해 스토리를 보여 준 바 있으며, 이 외에도 '키리쿠와 마녀(Kirikou Et La Sorciere, 1998), 키리쿠 키리쿠(Kirikou Et Les Betes Sauvages, 2005)'로 색채를 이용해 아름다운 영상미 및 문화적인 융합을 아우르는 스토리를 보여 주었다.

본 연구에서는 그의 2006년 작품 '아주르와 아스마르'를 텍스트로 하여 색채를 중심으로 스토리텔링을 살펴보고자 한다.

'아주르와 아스마르'는 푸른색을 뜻하는 불어인 아주르(Azur)와 갈색을 뜻하는 아랍어인 아스마르(Asmar)라는 두 주인공이 요정 진을 찾기 위한 모험을 통해 화합에 이르는 성장기를 담은 작품이다.

이 작품에서 아주르는 전통적인 백인인 푸른 눈동자를 가진 서양인을, 아스마르는 아랍인으로서 유색인을 대표적으로 형상화한 캐릭터이다. 이 둘은 아주르의 유모이자 아랍인인 아스마르의 어머니 제난부인으로부터 요정 진에 대한 이야기를 듣고 자라며, 이들이 청소년이 되었을 때 보수적이고 권위적인 아주르의 아버지로부터 유모가 해고됨에 따라 제난부인과

아스마르는 그들의 나라로 돌아가게 되어 아주르와 아스마르는 떨어져 성장하게 된다. 겉모습은 다르지만 유모를 어머니처럼 따랐던 아주르는 아스마르와 형제처럼 자랐기에 그의 내면에는 그들과 같은 문화권과 소통하고자 하는 욕망이 있다. 청년이 된 아주르는 그 욕망을 실현하고자 요정 진을 찾아 나서게 되고, 그 곳에서 아스마르와 재회하여 요정 진을 찾기 위해 경쟁하게 되지만 서로를 이해하고 화합하면서 서로 다른 다양한 문화를 받아들이는 것으로 즐거리는 완성이 된다.

감독은 아주르와 아스마르를 통해 유럽과 아시아 그리고 기독교 문화와 이슬람 문화를 이해와 관용의 부족으로 충돌하는 문화적 차이를 간접적으로 잘 표현하였다. 비록 이 두 주인공은 외모로 비쳐지는 모습을 보았을 때에는 다른 문화와 종교를 가지고 있지만 감독은 영화를 통해 끊임없이 이 두 문화의 융합과 이해를 표현하고자 하는 모습에서 유럽의 기독교 문화와 이슬람 문화의 화합을 느낄 수가 있었다.

이와 같은 줄거리의 중심에서 이야기를 만들어가는 기본 색채의 의미를 찾아 분석해 보고자 한다.

1) 검정

검정은 죽음, 어둠, 악 등의 부정적인 이미지로서 사용되는 색채이다. 다양한 영상물에서 이러한 의미의 색상으로 사용되었으며, 이 작품 역시 부정적이고 불길한 분위기를 암시하는 색으로 검정을 사용하고 있다. 아주르와 아스마르가 청년이 되어 재회하는 장면의 대립적 구도에서는 침묵의 소재로 검정이 쓰였으며, 아주르의 푸른색 의상과 아스마르의 붉음을 대비적으로 더욱 더 잘 나타내주는 역할을 하고 있다. 이로 인해 요정 진을 찾아 나서는 모험의 시작이 평탄하지만은 않을 것이라는 것을 암시한다.

또한 샘수사바 공주가 살고 있는 궁전의 이미지는 겉모습은 화려한 황금색으로 보이나 궁전 내부의 이미지는 검정계열의 무채색으로 재현되었는데, 이는 가족 없이 혼자 남아 성에 갇혀 사는 존재인 어린 공주의 절망, 고독, 외로움, 암흑과 같은 이미지를 색상과 커다란 공간으로서 표현되었다.

그러나 이 작품에서 검정은 부정적 이미지뿐만 아니라 감독의 메시지인 화합의 색으로도 작용한다.

아주르와 아스마르는 서로 형제와 같은 존재이지만 신분의 차이로 인해서 현실적으로는 완전히 어울릴 수 없는 틈을 갖고 있다. 이들은 서로 같은 공간 안에 있지만 원천적인 흑과 백의 차이는 매우지 못하는

장면 이후, 서로 티격대며 진흙범벅이 되어버린 둘에게서는 허물어지지 않을 것 같던 계층 간의 거리감이 없어지며, 평등한 모습으로 변해버리는 이미지를 볼 수 있다. 이집트인들은 땅의 색을 검정으로 간주하였으며, 이는 인간이 결국 흙으로 돌아가기 때문에 신분이나 인종의 차이 없이 모두가 평등하다는 감독의 의도가 담겨있다고 볼 수 있다. 성주이자 아주르의 아버지 또한 진흙범벅이 된 아주르와 아스마르를 구별하지 못하고 이름을 부르고서야 알아보고 있는 모습에서 진흙을 통해 화합하는 색상으로 검정을 사용하고 있음을 알 수 있다. 이는 아주르와 아스마르가 어린 아이였을 때, 제난부인이 만들어준 어두운 색상의 파이를 사이좋게 나눠먹는 장면과 일맥상통한다고 볼 수 있다.

이러한 화합의 색상은 검정 동물을 통해서도 표현되는데, [그림1]에서 아주르와 아스마르가 유년시절 말에 빗질을 해주는 장면에서도 검정 색상을 통해 서로의 포용력을 느끼게 해준다. 이 때, 말의 색상은 검정인데 겉모습이 다른 아주르와 아스마르는 서로 말을 빗질하며 조화를 이루고 있다. 검정말은 아주르가 넘어야 할 대상이기 때문에 두려움을 주는 존재라고도 할 수 있다. 귀족을 상징하는 파란색 안장을 찬 검은 말을 타는 것을 배우는 아주르는 두렵지만 자신이 처한 상황을 극복하고자 노력한다.



[그림1]검정말을 손질하는 아주르와 아스마르

검은 고양이 역시 화합의 색상으로 작용하는데, 유색인종인 샴수사바 공주와 아주르가 어두운 밤을 배경으로 서로의 벽을 검은 고양이를 통해 허물어 버린다. 작고 검은 고양이는 그 자체로 공주와 아주르의 간격을 이어주는 역할로 작용하며, 이는 검은 고양이가 불길하다는 고정관념의 틀을 깨고자 하는 이미지이다.

2) 흰색

흰색은 일반적으로 영상에서 선(善), 신성함, 깨끗함, 정화, 순결의 의미로 사용되는 색채라고 할 수 있

다.

이 애니메이션에서는 백인인 아주르를 통해 흰색을 형상화하고 있는데, 그의 피부색뿐만 아니라 의상의 선정에 있어서도 그러하다. 어린 소년인 아주르는 흰색과 하늘색의 배색을 이룬 의상으로 아직 독립되지 않고 아버지의 영향을 받아 파란색 계열이 묻어나는 흰색 의상을 착용한 것을 알 수 있다. 아주르는 소년이 될 때까지 [그림2]와 같이 비슷한 색상의 의상을 입고 있으며, 자신의 사회적 위치를 인식하지만 어린 시절 아주르의 맑고 착한 마음을 흰색으로 표현하였다.



[그림2]흰색 의상의 아주르

요정 진을 찾아 여행을 떠나는 아주르는 하늘색 옷에 흰색의 망토를 걸치고 있어 그의 혈통과 사회적인 위치를 파란색으로 표현하였지만 진을 구하고 난 뒤, 아주르의 옷은 순백의 색으로 변화하였고, 그가 모든 역경을 딛고 영광의 자리에 이르게 되었음을 금색의 장신구를 착용함으로써 표현하고 있다.

마지막 장면에서 요정진과 그의 사촌언니 엘프가 입은 순백의 드레스는 평화와 순수의 의미를 갖고 있다고 볼 수 있다. 혐난한 모험을 통해 결국 요정 진을 찾고 그 과정에서 서로 다른 문화의 벽에 부딪혀 힘든 여정을 겪었지만 결국 모든 것을 극복하고 마지막은 하나가 되어 결합한다는 의미에서 평화를 나타낸다고 볼 수 있다. 평화의 의미를 지닌 흰 비둘기는 아주르와 아스마르가 본격적으로 요정 진을 구하기 위해 떠날 때, 제난부인이 아주르와 아스마르가 안전하다는 것을 비둘기들을 통해 알려달라고 말하고, 후에 비둘기들이 날아 올라왔을 때, 이를 보고 안심하는 것을 볼 수 있었다. 흰색은 고대 이집트의 상형문자에서 빛 또는 밝다라는 의미를 가지고 있기에 긍정적인 이미지로 사용되고 있다.

3) 파랑

이 애니메이션에서 가장 중요한 색채는 파랑이라고 할 수 있다. 제목에서도 알 수 있듯이 푸른 눈동자로 대변되는 유럽인인 아주르는 불어를 사용하는데 이 또한 유럽에서 가장 대표적인 국가인 프랑스의 언어

이고 흰 피부와 노란 머리와 함께 유럽인들을 나타내는 대표적인 특징이라고 볼 수 있다.

프랑스인인 마셀 오슬로는 자신의 모습을 아주르의 이미지에 반영하여 서양인으로서 다양한 문화를 극복하여 회합하려는 메시지를 표현한다. 파랑은 흔히 귀족의 색이라고 하는데, 파란 피(blue blood)라고 불리는 귀족이나 명문의 혈통을 의미하며 이는 중세에 파랑을 귀족과 연결시킨 데서 유래한다. 11세기 이베리아 반도 카스티야 귀족들은 검은 피부의 이슬람 사람과 다른 흰 피부에 비치는 파란 혈관을 자랑스럽게 여겨 파란 피를 강조하게 되었다고 한다. 기독교에서 성부, 성자, 성령의 삼위일체를 상징하는 색으로 파랑을 택한 것도 이 영향으로 추정된다.³⁾

이러한 의미로 아주르의 이름과 눈을 파란색으로 설정되었다. 그러나 아주르의 아버지나 여러 가정교사들은 같은 유럽인일지라도 파란 눈을 발견할 수가 없고 오히려 아주르가 유모의 나라에서 만나게 되는 크라푸의 눈이 파랑으로 묘사되었다. 아주르에게 도움을 주는 조력자로 등장하는 크라푸는 푸른 눈으로 인해 주변에 의해 놀림을 받아 두 눈을 가리고 다녔으며 속마음은 따뜻하고 순수하다. 이는 단순히 계급적으로 귀족을 의미하는 것이 아니라 귀족의 순수한 혈통을 뜻하면서 이를 순수한 영혼과 결부 시켰기 때문에 세상의 때가 묻은 아주르의 아버지나 가정교사들은 파란 눈으로 표현하지 않은 것이다.

이 외에도 파랑은 여러 곳에 배치되어 있다. 초반부에 등장하는 요정의 경우 파란색과 보라색의 옷을 입은 요정이 등장하는데, 이는 요정이라는 캐릭터의 숭고하고 영원하며 신비로움을 나타내는 색의 배치이다. 마지막에 등장하는 요정 진의 옷 역시 [그림3]에서처럼 파랑인 것도 이와 일맥상통한다.



[그림3]요정 진의 등장

그리고 배경에 있어서도 파랑은 다양하게 사용되었다. 아주르의 집의 배경에도 파랑이 사용되었고, 제난부인이 모국으로 돌아가서 집의 대문이 파랑으로 표

현되어 그들도 서양에서는 인정받지 못하는 타자였으나 모국에서는 전통 있는 가문의 성공한 신분임을 문의 색상을 통해 그들의 위엄을 나타내고 있다. 제난부인과 아주르가 처음 만나게 되는 장면에서도 자주색을 입은 제난부인의 의상과 강한 한남대비를 이루며 그 배경색이 파랑인 것을 확인할 수 있다. 이 또한 부를 지닌 귀족의 상위계층을 나타내고 있으며 차갑고 냉정한 태도를 지닌 제난부인의 심리를 파랑색으로 보여 주고 있다.

파랑은 심리적으로 인간의 우울함, 슬픔의 감정을 수반하고 있다. 이 애니메이션에서도 이러한 주인공의 심리를 색채로서 표현하였는데, 유모와 아스마르가 떠나고 난 뒤의 아주르의 배경색으로 유난히 파란 빛이 많이 쓰이는 것과 요정 진이 갇혀있던 파란 배경을 통해 그러한 심리를 읽을 수 있다.

4) 빨강

다양한 원색들 중 빨강은 생명력, 열정, 의지, 힘, 권력 등을 상징하는 색상으로 이 작품에서 빨강이 사용된 장면을 살펴보면 다음과 같다.

아주르가 아스마르와 떨어져 잠을 자게 되는 방의 침대는 빨강으로 표현되어 있는데, 이는 부와 권력을 지닌 아주르의 아버지의 출세욕과 자식에게 많은 것을 기대하는 성품에 비추어 욕망, 정열, 혁명적인 느낌을 표현하기 위해 쓰였다고 할 수 있다.

마지막에 요정 진을 구하고 난 뒤 아스마르의 옷차림도 빨강에 파란 색이 배치된 의상으로 변화한 것으로 보아 아스마르의 힘과 권력이미지를 얻게 된 것을 빨간 의상으로 나타내었다.

요정 진을 찾아나서는 과정에서 만나게 되는 붉은 사자와 불의 문에서도 빨강을 찾을 수 있었는데, 붉은 사자의 경우 위험, 야만, 힘의 이미지를 표현하여 아주르의 냉정함과 숭고함을 표현한 파란색과 더욱 대비되는 색상으로 나타내었으며, 붉은 사자는 굉장히 위협적이고 공격적인 존재인데 빨강의 색을 더해 더욱더 강렬하고 다가갈 수 없는 신적인 존재를 부각시킨다. 아주르가 붉은 사자에게 고깃덩어리를 주고 길을 묻자 그를 태우고 그가 밀한 장소에 데려다 주는 장면에서 붉은 사자에게 정열, 힘, 야만 등을 잘 느낄 수 있다. 모험의 여정에서 첫 번째 문인 불의 문은 보이지 않는 상태의 아주르가 촉감만으로 불, 더위를 감각적으로 강렬하게 느끼는 것을 표현하기 위해 [그림4]와 같이 빨강을 사용하였다.

3) 21세기 연구회지음 정린희 역, 위의책, p.139.



[그림4]붉은 사자

빨강의 유사색인 다흥은 빨강과 주황의 중간색으로 유모였을 때의 제난부인의 의상과 샴수사바 공주, 두 여성의 의상 색채로 사용되었다. 샴수사바 공주의 다흥색 의상은 궁전에 홀로 살아가지만 외부세계에 대한 아이다운 호기심과 열정을 표현하고 있으며 유모인 제난부인의 의상은 어머니로서 따뜻한 품을 연상시키는 듯 강렬한 빨강을 피해 난색으로 사용되었다.

제난부인은 모국으로 돌아간 뒤, 화려한 자주색의 상과 장신구로 치장하고 있는데, 이는 모국으로 돌아간 뒤, 신분이 변화했음을 색상으로 표현하였으며, 보라색이 주는 신비함과 미스테리함을 빨강의 유사색인 자주색으로 나타낸 것이다. 자주색은 위엄, 주권, 성스러운 권력, 진실, 겸허, 참회, 신 유피테르의 색 등 다양한 의미를 가지고 있으며 제난부인의 집에 있는 악사들과 집안의 배경에서도 사용되었다.

5) 보라

보라색은 자주와 비슷한 느낌으로 창조, 신비, 우아, 고귀, 신성한 의미로 사용된다. 여기서는 보라색의 의미가 세 가지로 나타나는데, 첫 번째, 지혜로움을 나타내는 보라색이다. 아주르가 진을 찾기 위해 조언을 얻으러 찾아간 현자 야도아의 옷이 보라색으로 표현되었는데, 화면의 구성 또한 신뢰를 느낄 수 있는 정중앙의 정면에 배치함으로써 권위자이자 현자라는 위치에 맞게 고귀하고 신성한 이미지를 나타내기 위한 장치로서 보여진다.

또한 아주르가 어릴 때 도시에서 공부를 가르치기 위해 나타난 가정교사의 의상 역시 보라색이었다. 두 번째, 걱정하는 마음을 나타내는 보라색이다. 아주르가 샴수사바의 부탁을 들어주려 집을 나서는 장면에서 보랏빛이 감도는 조명의 느낌을 [그림5]와 같이 주었는데, 묘한 느낌과 함께 이색을 사용함으로써 아주르의 심리상태를 나타내고 있다.



[그림5]보랏빛의 조명

아주르가 요정 진을 찾아 나설 때, 걱정을 하는 제난부인의 주위에 많은 보라색 꽃과 보라색을 띠는 배경색을 볼 수 있다. 샴수사바 공주의 옷에서 위험한 행동들을 걱정을 하는 친위대장의 보라색 옷도 같은 의미로 사용된다. 세 번째는 새로움, 호기심을 나타내는 의미를 소품의 보라색으로 표현하고 있다. 모험을 떠나는 아주르의 여행에 대한 호기심을 나타낸다. 배의 보라색 깃발과 오지에서의 새로운 만남을 가진 크라푸의 보라색 모자색이 그려하다. 오지 마을에 처음 도착한 아주르가 눈을 감고 있을 때, 주변 상황에 대한 호기심으로 바닥의 보라색 꽃과 샴수사바 공주가 궁 밖으로 나와서 바라본 처음 본 마을의 모습을 공주의 호기심과 새로움을 만남을 보라색 배경으로 표현하였다. 요정 진을 찾으러 떠나는 아주르와 크라푸가 느끼는 요정 진에 대한 호기심과 떠나는 여행의 떨리는 심정을 바닥의 보라색 꽃으로서 그 신비함과 기대감을 표현하였다.

6) 녹색

녹색은 기본적으로 녹음, 풍성함, 안전, 지식, 항해와 같은 이미지들을 떠올릴 수 있다. 이 작품에서도 평화로운 어린 시절에 녹색이 많이 사용되었다. 많이 다투기는 하지만 유모 밑에서 형제처럼 지내던 아주르와 아스마르의 어린 시절의 배경에는 푸른 나뭇잎과 꽃들을 많이 볼 수 있다. 이는 푸르른 자연 속에서 중심으로 융화되는 이미지를 [그림6]과 같이 나타낸다.



[그림6]푸른 자연속의 아주르와 아스마르

녹색은 지식의 욕구 및 탐구의 색채로도 사용되는

데, 아주르가 어린 시절에 등장하는 가정교사 중 녹색옷을 입은 이미지나 우아한 동작의 발리와 기품있는 인사를 가르칠 때의 녹색이미지 또한 같은 의미로 작용한다.

7) 노랑

이 애니메이션에서 노랑은 황금색으로 물질을 상징하는 색채로 사용되었다.

제난부인이 모국으로 돌아가 부와 명예를 누리며 사는 집의 겉모습 및 집안 배경으로서 황금색으로 장식된 방과 아주르와 식사를 할 때 차려진 음식들의 색상마저 황금색임을 볼 수 있다. 이는 타향에서 인정받지 못했지만 모국으로 돌아가 부와 권력을 가진 자의 모습으로 변화하였음을 상징적으로 나타내었으며, 서양인들에게 타자로 취급받았던 그들이 그들의 나라에서는 서양인이 타자가 되는 의미를 지니고 있다. 즉 지구촌에서 모국을 가진 인간이라면 누구나 인권을 누릴 권리가 있음을 표현하고 있는 것이다.

노랑은 영어의 복수형인 옐로우즈(yellows)에서 질투, 시기, 욕망의 부정적인 의미를 갖고 있는데, 이는 서양에서 유색인종을 혐오하는데서 어원적으로 유래한 것이다. 아주르가 어두운 터널을 지나 온통 황금으로 장식된 사원과 같은 곳에 도착하게 되는데 여기에서 사람을 잡아 노예로 파는 악당들과 마주하게 된다. 이는 악당들의 물질에 대한 욕심과 천박함을 표현하기 위해 황금색으로 노랑의 이미지를 설정한 것이다.

요정 진을 찾아나선 길에서 붉은 사자를 탄 아주르와 새를 탄 아스마르가 사막지역을 지나는 장면이 나오는데 여기에서 배경이 [그림7]와 같이 노란색으로 사용되었다. 이는 사막이므로 사막의 모래 색이 햇빛에 밝게 비춰져 하늘까지 노랑으로 재현된 것이다. 이는 사막의 느낌을 더욱 극대화하여 황금색의 하늘을 배색함으로써 더욱 신비롭고 화려한 영상을 미학적으로 만들기 위한 장치이자, 아주르와 아스마르가 한 관문을 넘기고 진을 향해 빛을 따라 희망과 광명을 향해 가는 의미를 표현한 것이라고 할 수 있다.



[그림7]황금사막 위의 아주르

이 애니메이션의 마지막 장면에서 아주르와 아스마르가 갇혀있던 요정 진을 구하고 난 뒤, 아주르와 같은 백인의 모습으로 요정 진의 사촌언니인 요정 엘프가 등장한다. 모든 민담 및 전래동화가 헤피 엔딩을 맞이하듯이 같은 인종의 유사한 모습을 지닌 아주르와 엘프, 그리고 아스마르와 진이 이루어질 것으로 예상하였으나 이 예상은 반대로 이루어진다. 즉, 아주르에게는 요정 진이, 아스마르에게는 요정 엘프가 각각의 상대로 이루어지며 이는 서로가 다른 모습을 가진 상대를 인정하고 받아들이는 것으로 보여진다. 이 어 주인공 및 등장인물들이 그들의 문화 및 정체성을 상징하는 색색의 옷을 입고, [그림8]과 같이 원을 이루며 이 애니메이션을 결말에 이르는데, 이는 서로 다른 문화와의 차별을 허물고 화합을 통해 공존을 이루어 가자는 감독의 메시지를 한 장면의 이미지로 표현한 것이다. 이 애니메이션에서 가장 중요한 장면이라고 할 수 있다. 원의 이미지는 인간 원형을 이루는 무의식의 이미지로서 영상물에서 화해와 공존을 이루는 형태로 작용하는 이미지를 차용한 것으로 보인다.



[그림8]화합의 이미지

이와 같이 애니메이션 '아주르와 아스마르'에 나타난 색채의 상징적 의미를 스토리와 결부시켜 살펴본 결과 도표화 하면 다음과 같다.

[표1] 색채의 상징적 의미 비교

색채	상징적 의미	'아주르와 아스마르'의 색채분석을 통한 의미
검정	어둠, 밤, 불길함, 흙, 죽음, 악함	침묵, 부정, 고독, 암흑, 외로움, 화합, 평등
흰색	선함, 밝음, 빛, 성스러움, 결백	선함, 백인, 평화, 순수, 결합
파랑	금욕, 근면, 보수적, 귀족, 뛰어남, 우울, 슬픔	백인, 귀족, 승고, 영원, 슬픔
빨강	죽음, 불, 피, 생명력, 힘, 혁명, 경고, 기쁨, 승리, 용기, 열정, 의지	욕망, 힘, 권력, 위험, 공격, 열정, 모성, 부
보라	창조, 신비, 우아, 고귀, 신성함	지혜로움, 근심, 새로움, 호기심

녹색	풍요, 곡물, 삼림, 성실, 희망, 향해자, 낙원, 안전, 지식	지식의 욕구, 융화
노랑	황금, 황제의 색, 경사, 질투	황금, 부, 명예, 빛, 욕심, 천박함

이처럼 시각 요소로서의 색채는 이야기를 구성하는 데 있어 뿌리가 되는 이미지로 작용하며 색채를 상징하는 담론들로 하여금 이야기를 또 다른 방식으로 해석할 수 있게 한다. 이처럼 색채는 감독의 의도대로 재현되는 애니메이션에서 심층적인 스토리텔링을 위한 장치로 작용함을 알 수 있었다.

4. 결론

색채의 중요성은 스토리를 이미지로서 재현해야하는 영상물에서도 강조할 만하다. 단순히 스토리텔링의 기능으로서가 아닌 맥락적인 차원에서 이해하기 위한 수단이 될 수 있다. 즉, 영상물을 해석하는 하나의 방법론으로서 작용한다는 것이다. 이분법적인 의미의 요소로서 흑과 백의 색상은 선과 악의 의미로 일반적으로 사용되어 왔으며, 마이클 아리아스 (Michael Arias)의 2006년작 애니메이션 철콘 근크리트에서는 검정을 나타내는 일본어인 '쿠로'와 흰색을 나타내는 '시로'를 통해 선과 악이 공존하는 것에 대한 메시지를 색채로서 표현한 바 있다.

미셸 오슬로가 주인공을 상징하는 색채로서 주인공의 이름으로 명명하여 타이틀로 사용하는 것 자체가 색채로서 스토리텔링을 시도하고자 의도한 바를 알 수 있다. 그는 이전의 작품들을 통해서도 다른 문화권의 이야기를 서양인의 관점에서 표현하고자 하였고, 그 메시지에는 다양한 문화를 이해하고 인정하는 그의 의식이자 이데올로기가 반영되어 있다. 프랑스인인 미셸 오슬로는 자신의 모습을 아주르의 이미지에 반영하여 서양인으로서 다양한 문화를 극복하여 화합하려는 메시지를 표현한다.

아주르에게 있어 파랑은 타고난 운명과도 같은 색상이며, 다양한 문화를 끌어안기 위해 극복해야 할 존재를 색채로서 형상화 한 것이라고 볼 수 있다. 의상으로, 배경으로 그를 따라다니며 존재했던 파랑은 그가 유색인종인 요정 진을 구하고 그 둘이 이루어짐으로써 상징적으로 흰색이 평등의 의미를 나타낸 것이라고 할 수 있다. 이는 프랑스 국기에서 흰색과 같은 의미인 평등의 의미이자 감독의 메시지를 다시 한번 피력한 것이라고 할 수 있다.

모험의 끝에서 아주르의 의상이 흰색으로 변화함에

따라 아스마르의 옷자림도 빨강에 파란 색이 배치된 의상으로 변화한 것으로 보아 모험을 마친 아스마르에게 그에게 유색인종으로서 필요했던 힘과 권력에 대한 이미지를 떠올리게 한다. 요정 진을 찾아 나선 모험은 자신의 한계를 극복한 자신을 위한 성장의 도구로서 작용했으며, 모험을 마침으로서 이들에게 결핍되었던 것들을 채울 수 있게 되었고, 두 주인공의 성장과정 및 모험의 여정에서 색채를 통해 이 작품이 진정으로 이야기하고자 하는 내면의 이야기를 살펴볼 수 있었다.

애니메이션에서 색채는 움직임만큼이나 중요한 요소이며, 색채는 관객들에게 감정을 불러 일으키는 기능뿐만 아니라 스토리텔링에 있어서도 맥락적인 차원에서 작용한다. 스토리를 갖고 있는 영상물은 관객의 감정이입을 필요로 하기 때문에 색채가 가진 기능을 통해 관객들이 스토리에 몰입할 수 있도록 돋는 기능을 한다. 애니메이션은 실사 촬영이 아닌 만들어지는 이미지로 형성되기 때문에 그러한 시각 요소들의 기능이 더욱 필요하다고 사료된다.

본 연구를 통해 감독이 전달하고자 하는 메시지를 스토리를 통해 보여줄 때, 색채가 상징하는 의미 및 감정에 대한 지식 등을 고려하여 색채를 사용하는 것이 수용자에게 효과적인 영향을 미치는 것을 알 수 있었다.

참고문헌

- 강성률, 영화에서 서사 구조에 미치는 색채의 관계 연구, 현대영화연구, 통권 제4호, 2007.
- 권영걸, 색색가지 세상, 국제, 2001.
- 권영걸, 이제는 색이다, 국제, 2002.
- 권영걸, 색채와 디자인 비즈니스, 국제, 2004.
- 21세기 연구회, 정란희 역, 하룻밤에 읽는 색의 문학사, 예담, 2004.
- <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=63482>
- http://www.cine21.com/Movies/Mov_Movie/movie_detail.php?id=20232
- <http://buluma2.blog.me/80106801006>

전자우편: yboyoung@nate.com

원고접수일: 2010년 08월 15일

심사완료일: 2010년 08월 29일

게재결정일: 2010년 09월 28일

3명의 익명(匿名)에 의한 심사.