



## 16 이야기를 담은 사진과 영상

### ▶ 감광의 원리

감광이란 빛을 받은 물체가 화학적 변화를 일으키는 것이다. 사진은 필름에 감광 물질을 바르고 장치를 이용해 빛을 쬐게 하여 이미지를 만든다.



▶ 앳킨스(Atkins, Anna/영국/1799~1871) **눈개승마**(시아노 타입/35.1×24.6cm/1851~1854년) 청사진 기법이라 불리는 시아노 타입은 감광 원리를 활용한 다. 햇빛이 닿은 부위는 푸른색으로, 닿지 않은 부위는 감광액이 물에 씻겨 흰색을 띤다.

### ▶ 사진의 역사

○ 카메라 옵스큐라

○ 헬리로그래피: 태양 광선에 긴 시간 노출시켜 감광하여 제작한 것. 인류 최초의 사진이 헬리로그래피 기법으로 제작되었다.

○ 다게레오타이프: 1839년 다게르(Daguerre, Louis Jacques Mandé/프랑스/1789~1851)가 개발한 사진 기술. 사진이 대중적으로 널리 사용되는 계기가 되었다.



▶ 프랑스 S에서 개발한 다게레오타이프 카메라(1839년)

○ 필름 카메라: 필름에 감광하고 현상하는 카메라. 필름의 종류나 현상하는 환경에 따라 다양하게 연출할 수 있다.

○ 디지털 사진(디지털카메라, 휴대 전화 카메라)

### ▶ 사진의 요소

- 조리개: 렌즈를 통과하는 빛의 양을 조절하는 장치
- 셔터 스피드: 셔터를 열어 놓는 시간을 조절하는 장치
- 감도: 빛에 반응하는 정도. 감도가 높을수록 어두운 환경에서 촬영하기에 적합하나 이미지의 선명도가 떨어진다.

### ▶ 사진의 다양한 표현

- 포토콜라주: 여러 장의 사진을 결합하여 하나의 새로운 이미지를 만드는 방법
- 타임 슬라이스: 일정한 시간 간격으로 사진을 촬영한 뒤 한 장의 사진으로 연결하는 방법
- 파노라마: 전 방향의 모든 경치를 담아내는 사진 기법

### ▶ 영상의 종류

- 광고: 여러 매체를 활용하여 상품이나 서비스 정보를 소비자에게 알리는 영상
- 영화: 촬영한 내용을 영상과 음향 효과를 넣어 영상기로 보여 주는 영상 매체
- 미디어 아트: 텔레비전이나 비디오, 영화 등 영상 매체를 활용하는 미술 장르

### ▶ 연출 방법

- 카메라 무빙의 활용: 카메라를 효과적으로 움직여 제작하는 영상의 의도를 고려하며 여러 가지 연출 방법을 활용해 본다. 카메라를 좌우상하로 움직이면서 연출 효과를 다르게 전달할 수 있다. 카메라를 좌우로 움직일 때는 장면을 빠르게 전환하고, 상하로 움직일 때는 주로 긴 피사체나 웅장한 건물을 보여 주는 상황에서 활용한다. 피사체의 위치와 행동에 따라 감정과 행동을 드러내며 장면을 구성할 수도 있다.
- 슷을 이용한 장면 연출: 인물과 상황 등을 카메라가 어떤 기법으로 담아내는지에 따라 다르게 표현할 수 있다. 프레임에 풍경과 배경이 함께 들어오는 와이드 슷, 인물의 허리 위쪽 상체를 촬영하는 미디엄 슷, 캐릭터의 얼굴을 화면 가득 채워 촬영하는 클로즈업 슷 등이 있다. 각각 다른 효과를 전달하기 때문에 장면을 구성하는 목적에 따라 슷을 선택하여 촬영한다.

### ▶ 시놉시스와 콘티

- 시놉시스: 영화나 드라마를 제작하기 전에 스태프나 배우들에게 스토리를 전달하기 위해 만든 요약본
- 콘티: 촬영을 위해 필요한 장면과 촬영의 각도, 소품, 대사, 액션 등을 그림과 글로 작성하는 영상 촬영 기획서

## 17 만화와 애니메이션

### ▶ 만화의 역사

- 사람들은 이야기를 만들어 내고 전달하려는 욕구를 지닌다. 만화는 그림을 이용하여 이야기를 쉽고 효과적이면서도 재미있게 전달하며 그 욕구를 충족하고 표현하는 미술 장르이다.
- 근래에는 디지털 기술이 발달하여 기존 종이책 형태로 제작하던 만화를 웹툰, 카툰, 사회 관계망 서비스 툰 등 다양한 매체를 이용하여 제작·감상한다.

### ▶ 초기의 만화

- 중세 시대 삽화

▶ **만티코어**(작자 미상/1300~1500년대) 중세 시대에 성경 내용을 효과적으로 설명하기 위한 삽화(일러스트레이션). 글을 쉽게 이해하기 위한 보조 수단으로 이용되었다.



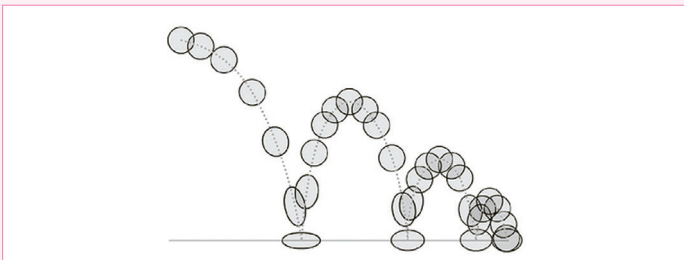
• 풍자를 담은 만평



▲ 도미에(Daumier, Honoré /프랑스/1808~1879) 가르강튀아(1831년) 신문에 연재된 도미에의 풍자 삽화는 사회 풍자와 해학을 가득 담은 만평이다. 만화의 원조 격이다.

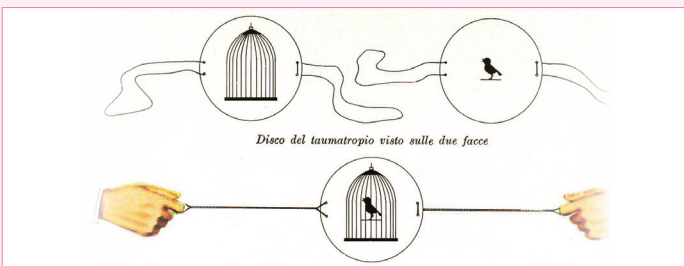
» 애니메이션의 원리

- 애니메이션은 우리 눈의 착시 효과 중 하나인 잔상 효과를 이용한 기법이다.
- 변화하는 그림을 연속해서 보여 주면 이미지의 잔상이 지속되며 움직이는 것처럼 보인다.



» 초기의 애니메이션

• 소마트로프



• 페나키스토스코프



▲ 원반 양쪽에 다른 그림을 그린 뒤 원반을 빨리 돌리면 두 그림이 겹쳐 한 그림처럼 보인다.

◀ 원반의 가장자리에 연속되는 그림을 그리고 돌리면서 보면 그림이 움직이는 것처럼 보인다.

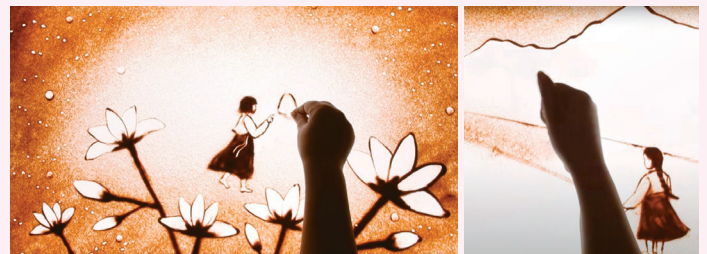
» 여러 종류의 애니메이션

- 스톱 모션 애니메이션: 정지된 대상을 조금씩 움직여 가며 촬영한 뒤 영상으로 만드는 애니메이션
- 클레이 애니메이션: 점토로 만든 인형을 움직여 가면서 제작하는 스톱 모션 애니메이션
- 실루엣 애니메이션: 대상의 검은색 실루엣만을 이용한 스톱 모션 애니메이션
- 셀 애니메이션: 투명한 판에 배경을 그리고 캐릭터를 움직여 가며 촬영하는 애니메이션
- 컷 아웃 애니메이션: 종이를 잘라 만든 등장인물을 움직여 가며 촬영하는 애니메이션



◀ 종이비행기(감독: 잔루카 마루오티/2013년) 종이를 잘라 만든 컷 아웃 애니메이션 뮤직비디오이다.

- 샌드 애니메이션: 투명한 유리판 밑에 조명을 비추고 그 위에 모래를 뿌리거나 손가락으로 움직여 가며 실시간으로 이미지를 연출하는 애니메이션



▲ 최은영(한국/생년 미상) 일본군 성폭력 피해자 '위안부' 샌드 아트(2016년)

» 만화와 애니메이션의 확장

- IP 유니버스: 동일한 IP(Intellectual Property Rights: 지적 재산권) 콘텐츠가 여러 콘텐츠를 넘나들며 형성하는 일종의 세계관



▲ M 유니버스는 M사의 작품들이 공유하는 가상의 세계관이다. 이 세계관에서 여러 가지 만화와 애니메이션의 캐릭터들이 서로 만난다.