creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

[UCI]I804:24011-200000239617

2010년 2월

교육학석사(미술교육)학위논문

클레이 애니메이션을 활용한 중등학교 미술교육 지도방안 연구

The Study of Teaching Middle School Art Applying Clay Animation

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

유 대 혁

클레이 애니메이션을 활용한 중등학교 미술교육 지도방안 연구

The Study of Teaching Middle School Art Applying Clay Animation

2010년 2월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

유 대 혁

클레이 애니메이션을 활용한 중등학교 미술교육 지도방안 연구

지도교수 박 상 호

이 논문을 교육학석사(미술교육)학위 청구논문으로 제출함.

2009년 10월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

유 대 혁

유대혁의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 인

심 사 위 원 조선대학교 교수 인

심 사 위 원 조선대학교 교수 인

2009년 12월

조선대학교 교육대학원

<목 차>

Abstract ····· Ⅵ

Ⅰ. 서론 ····· 1

1. 연구목적 ····· 1
2. 연구 내용과 방법 ····· 3

Ⅱ. 애니메이션의 개념 및 역사 ····· 4

1. 애니메이션의 개념 ····· 4
2. 애니메이션의 역사 ····· 7
3. 애니메이션의 종류와 기법 ····· 13

Ⅲ. 미술교육에서의 클레이 애니메이션 ····· 21

1. 미술교육의 목적과 의의 ····· 21
2. 애니메이션이 청소년 정서에 미치는 사회적 요인 ····· 23
3. 클레이 애니메이션의 교육적 특징 ····· 24

4. 클레이 애니메이션을 이용한 작품소개 및 교육프로그램 활용방안 연구 ····· 25
5. 클레이 애니메이션 미술교육의 지도방안 ····· 38
1)클레이 애니메이션의 학습 지도방향 ····· 38
2)클레이 애니메이션의 교수-학습 지도안 ····· 39

Ⅳ. 클레이 애니메이션 미술교육의 기대효과 ····· 51

1. 평면표현과 클레이 애니메이션표현과의 비교 ····· 51
2. 클레이 애니메이션 미술표현의 기대효과 ····· 52

Ⅴ. 결론 ····· 54

<참고문헌> ····· 56

<표 목 차>

【표 1】 애니메이션의 기본개념 용어 ····· 6

【표 2】 국내 애니메이션의 역사 ····· 10

【표 3】 그림을 활용한 애니메이션 기법 ····· 14

【표 4】 모델을 활용한 애니메이션 기법 ····· 16

【표 5】 수업 및 실천계획 ····· 41

【표 6】 교수-학습 지도안 (1차시) ····· 42

【표 7】 교수-학습 지도안 (2차시) ····· 45

【표 8】 교수-학습 지도안 (3차시) ····· 48

<그 림 목 차>

【그림 1】 알타미라동굴벽화 재현작 ····· 8

【그림 2】 국내 최초 애니메이션 ‘OB시날코’와 ‘럭키치약’ ····· 10

【그림 3】 클레이 애니메이션(MBC 무한도전)
‘립싱크(Lip Sync)' 레코딩 장면 ····· 12

【그림 4】 클레이 애니메이션(코렐라인) 제작현장 ····· 20

【그림 5】 월레스 와 그로밋 ····· 27

【그림 6】 치킨 런 ····· 29

【그림 7】 크리스마스 악몽 ····· 31

【그림 8】 코렐라인 (비밀의 문) ····· 33

【그림 9】 검비 시리즈 ····· 35

【그림 10】 삼성 '또 하나의 가족' TV 광고 캡쳐사진 ····· 37

【그림 11】 파워포인트 수업자료 ····· 49

ABSTRACT

The Study of Teaching Middle School Art Applying Clay Animation

By Yoo Dae-hyuk
Advisor : Prof. Bak Sang-ho Ph.D
Major in Art Education,
Graduate School of Education,
Chosun University

The development of multimedia and internet have opened the information era in which we can get the variety of information at anytime and anywhere. Adolescents who are living in this era are at the core of new culture and future development. In this context, schools must educate adolescents very carefully at the site.

Adolescents are highly influenced by art education, in terms of developing creativeness, society, culture and their emotional aspects. However, art education has been almost abandoned due to lack of students' interests. To

improve this, we have to consider what adolescents are in fond of. Applying the medium which brings attentions from students to art education will produce even more meaningful education, while reminding people the importance of art on education.

Clay animation is popular in Korea so that students can go field trip to experience what it is like. What is more, clay animation is a combination of animation that is popular among the students and art education. It is the perfect item for art education that helps adolescents to understand image medium.

The history and techniques of animation are stated in this study to make the concept of clay animation more clear. In addition, educational aspect of art education and some pieces of clay animations are introduced to illustrate that clay animation have social and emotional influences on adolescents.

This treatise suggests the model of teaching-learning by applying clay animation to middle school art education to realize broader middle school art education activities. The expression activities of existing art education are compared to that of clay animation to guide the direction of development of clay animation.

The comparison will also present specific programs to promote art education, expecting educational maturity from interactions between art education and image medium.

I believe that stimulating clay animation will contribute to the development of art education.

Ⅰ. 서론

1. 연구목적

과학기술발달의 가속화와 끊임없는 컴퓨터의 발전으로 인해서 정보화 사회라고 불릴 정도로 인터넷이 급격하게 발전하고 있는 현대사회는 그만큼 수많은 정보와 매체를 통해 우리생활의 전반적인 의, 식, 주 뿐 아니라 문화로까지 침범해서 현재도 매우 빠르게 새로운 문화를 형성하며 문화패턴을 역동적으로 바꾸는 양상을 보이고 있다.

컴퓨터, 멀티미디어, 인터넷 등의 발달은 언제 어디에서나 원하는 만큼 다양한 정보를 얻을 수 있는 정보화시대를 만들었고 이 정보화시대에 살고 있는 청소년들이야말로 새로운 문화의 주최자이자 미래의 정보화시대를 이끌고 한층 더 발전시킬 주역이다.

이런 정보의 바다에서 학생들은 만화, 애니메이션, 게임, 각종 영상매체의 영향을 받아 이미 사물을 바라보는 시각적인 능력이 한층 높아지게 되고 자연스럽게 자신들의 감각을 통해 개인의 미적인 면과 융합하면서 미술이라는 또 다른 문화와 비례를 하여 서로 상호작용을 하게 되었다. 그러므로 청소년들이 가장 흥미롭고 관심있어 하는 미디어 매체 또는 다양한 캐릭터를 미술교육에 활용한다면 더욱 효과적이고 효율적이며 의미 있는 교육이 될 수 있다고 생각한다.

급변하는 사회에서 무한히 성장하고 발달할 수 있는 가능성을 가진 청소년들을 사회에 적응할 수 있게끔 도와주는 것을 교육의 한부분이라고 한다면 당연히 시대에 따른 폭넓은 교육을 해야 한다. 이를 위해서는 청소년들의 입장에 서서 사물을 보고 소리를 들어야 할 것이다. 애니메이션속의 수많은 캐릭터들은 그들과 밀접한 관계를 가지고 비슷한 세계관을 형성하고 있는 청소년들과 상호작용을 하면서 청소년들의 생활, 문화에 상품으로써의 가치를 가지게 된지 오래되었다. 이러한 청소년들의 성향을 적극 활용하여 각종 미디어 매체와 캐릭터의 특성을 미술교육과 접

목시킨다면 청소년들의 호기심을 자극하여 보다 쉽게 학습에 대한 동기유발을 할 수 있을 것 이며, 교수자 역시 더욱 폭넓은 교수법을 경험함으로써 교육에 있어서 양극화 되어왔던 교수자와 학습자간의 관계를 조금이나마 개선 할 수 있을 것이다.

이에 반해 현재 중학교의 미술 교육은 위와 같은 경험을 통한 창의적인 교육이 결여되어있는 실정이다. 아름다움을 살펴 찾으려는 심미적 조화를 목표로 하던 애초의 미술교육에서 오히려 퇴보한 교육을 하고 있다는 것이 현실이다. 이런 상황에 있는 현재의 중학교 미술교육에 자극을 주고 조금이나마 개선을 하기 위해서는 학생들의 흥미를 이끌어 낼 수 있는 새로우면서도 현 시대에 익숙한 교육방법을 적용해야 할 것이다. 이를 위해 지금의 미술교육은 캐릭터, 애니메이션, 각종 미디어 매체와 미술영역의 적절한 혼합이 매우 필요한 시점이다.

중등학교 교육에서의 소조학습이 일반적으로 표현하고 묘사하는 것에만 치중했지만 칼라 유토를 이용해서 학습을 하게 되면 캐릭터 작업에 있어서는 더욱 손쉬운 작업이 됨과 동시에 입체구성물에 색체까지도 이해 할 수 있는 장점을 가지면서 학생들이 학습에 더욱 흥미롭게 참여할 수 있어서 청소년들의 문화에 입각해 조소학습을 효과·효율적으로 발전시키고자 하는 캐릭터 입체 활동에서는 더욱 합리적인 학습 지도 방안이 될 것이다.

이런 캐릭터 학습과 더불어 청소년들에게 가장 각광받는 미디어 매체인 애니메이션을 결합하여 소조 표현 기법을 활용한 클레이 애니메이션 교육으로 접근한다는 것은 생각만큼 어려운 일이 아닐 것이다. 현재 클레이 애니메이션은 국내에서도 다양한 매체들을 통해 잘 알려져 있다. 심지어 TV-CM[1)]에서도 흔히 볼 수 있는 친근한 매체로 자리매김 하였음에도 불구하고 국내 제작은 외국에 비해서 상당히 드물다.

기존에 클레이 애니메이션을 주제로 연구한 선행논문을 살펴보면 클레이 애니메이션의 기획에서부터 편집 완성까지의 과정을 제작도구와 기법을 설명하면서 전문성을 강조해서 다루고 있다. 클레이 애니메이션 제작에 있어서 전문가 양성을 목적

---

1) CM : 광고를 목적으로 하는 방송 내용물.[Commercial Message]
(CF는Commercial Film 의 약자이다. 외국으로부터 광고에 대한 정의와 관련서적이 들어오면서 쓰이기 시작하였다. 하지만 지금은 외국에서도 사용하지 않는 잘못된 말이며 CM이 바른 표현이다.)

으로 한 연구가 많았지만 본 논문에서 연구자는 우선적으로 클레이 애니메이션을 통한 중등 미술교육이 과연 급변하는 현시대의 청소년들에게 교육으로써 얼마만큼 효율적이며 영향을 미치고 학습능력의 발전을 야기 시키는지에 대해 알아보는 것이 본 연구의 목적이다.

2. 연구 내용과 방법

클레이 애니메이션을 미술교육에 활용하는 것은 방법에 따라서 여러 가지로 실행 할 수 있을 것이다. 기존의 국내외 유명한 작품을 보면서 감상수업을 할 수도 있고, 미술교과서에서의 소조교육을 참고해서 굳이 클레이 점토가 아니더라도 흙이나 종이반죽 입체로 표현 할 수 있는 재료 등을 이용해서 캐릭터를 만들어 볼 수도 있겠다. 하지만 철저히 스토리 보드를 완성하고, 크로마키[2] 판을 활용한 3D의 입체적인 배경을 제작하며 소품을 만들고 전문적인 장비를 사용하며 촬영을 해서 애니메이션 한 편을 만들어 미술교육에 적용하기란 아무래도 무리일 것 이다. 때문에 클레이 애니메이션을 통한 적절한 미술교육이 이루어지도록 다음과 같은 과정을 연구하고자 한다.

첫째, 클레이 애니메이션의 이론적 배경을 파악하기 위해 애니메이션의 개념과 역사를 조사하고 이해하며 그 종류와 기법을 분석, 정리한다.

둘째, 클레이 애니메이션을 활용한 미술교육에서의 교육적 특징과 작품소개를 통한 학습의 중요성에 대해 연구하고 청소년의 정서에 미치는 사회적 요인을 조사한다.

셋째, 연구방법은 참고문헌과 선행논문연구들을 분석하여 클레이 애니메이션을 활용한 교수-학습 지도 방안을 제시함으로써 결론을 도출하고자 한다.

---

2) 크로마키 : 컬러텔레비전 방송의 화면 합성 기술. 색조의 차이를 이용하여 어떤 피사체만을 뽑아내어 다른 화면에 끼워 넣는 방법으로, 배경이나 인물을 촬영한 뒤 어느 하나를 분리하여 다른 카메라에 옮겨 구성한다.

마지막으로 위와 같은 과정들을 수업시간에 실제적으로 도입하기 위해서 발생 가능한 문제점과 그에 대한 대처방안 모색이 필요할 것이고 직접 수업을 재현한다면 기대했던 목표에 도달할 수 있는지 수업기대효과를 항목별로 구성하여 학습계획목표를 수립하고자 한다.

Ⅱ. 애니메이션의 개념 및 역사

1. 애니메이션의 개념

정보화 시대라고 불리는 오늘날 무수히 쏟아지는 영상미디어매체들과 함께 애니메이션이라는 단어 역시 그다지 생소한 단어는 아닐 것이다. 그렇지만 '애니메이션'을 생각하면 대게 '만화영화' 가 떠오른다. 단지 우리에게는 만화영화가 애니메이션보다는 조금 친숙하게 느껴질 것이며, 이 두 가지 매체의 차이점은 쉽게 설명할 수 있는 사람은 그리 많지 않을 것이다. 그러나 애니메이션을 곧 만화영화와 동일한 개념으로 이해해서는 안 된다. 만화영화와 애니메이션은 분명한 차이가 있다.

만화의 의미는 일본에서 유래되었다. 만화는 재미있는 소재나 사회 풍자적인 내용을 묘선으로 표현해서 그린 그림으로 여러 개의 연속적인 그림과 그 그림에 대한 줄거리를 표현해 나가는 대화로 나타낸다. 우리나라와 중국은 예전부터 이를 수용해서 현재에도 만화의 사전적인 개념으로 말하고 있다. 그리고 이것을 동영상화한 것이 바로 만화영화이다.

우리나라에서는 애니메이션을 만화영화와 동일한 개념으로 잘못 이해하고 있는 것이 현실이다. 그렇게 된 이유를 살펴보면 과거 우리나라에 처음으로 애니메이션이 들어오게 되었던 1960년대를 볼 수 있다. 당시 애니메이션의 방송 시간은 전체 시간대에서 겨우 어린이 시간대에 편성되어 유행을 형성하기에는 무리가 있었으며, 가끔 극장용으로 수입되는 애니메이션이 전부였다. 모두 셀 애니메이션(Cell

Animation)[3] 이거나 출판되는 만화원고를 애니메이션으로 제작한 작품들이었기 때문에 애니메이션보다는 만화영화로 소개된 것이 당연하였고, 관객들은 존재하는 만화영화는 모두 셀 애니메이션이라고 생각하게 되었다. 물론 애니메이션도 만화영화와 마찬가지로 연속적이고 시각적인 예술이라는 점에서 만화(Cartoon, Comics)의 한 영역으로도 말할 수도 있다. 하지만, 사실상 만화영화는 애니메이션의 한 부분일 뿐이다.

다시 말하자면 애니메이션에서도 가장 상업적이고 대중적인 장르가 만화영화란 것이다. 그렇기 때문에 애니메이션이라는 개념보다는 오래전부터 우리와 친근한 만화영화라는 개념이 자연스럽다. 그래서 상위 개념인 애니메이션이 하위 개념인 만화영화와 동격화 되어버렸다. 애니메이션(Animation)의 어원은 라틴어의 '영혼, 생명, 정신' 이라는 뜻의 'anima'에서 유래한 단어로서, 움직임이 없던 정적인 그림에 사람이 인위적으로 생명을 불어넣어 움직일 수 있는 동적인 그림으로 살려냈다는 의미라고 할 수 있다.[4]

애니메이션과 동영상을 이해하기위해서는【표 1】과 같은 애니메이션 제작에 쓰이는 기본개념을 이루는 용어의 정립이 필요하다.

---

3) 셀 애니메이션(Cell Animation) : 애니메이션를 만드는 제작 기법으로 셀(Cell)이라는 투명한 필름 위에 수작업으로 채색하여, 배경 위에 놓고 촬영할 수 있는 편집을 말한다.
4) 송락현, 『애니스쿨1』, 서울문화사, 1997, p.1

용 어	설 명
프레임 (Frame)	일상적으로 사용하는 슬라이드 필름의 한 장 한 장 에 해당되는 것으로 제작자의 자유대로필름을 제작하지만, 움직임을 표현한 경우 프레임의 전체 규격은 같아야한다.
초당 프레임 수 (FPS:Frame per Second)	연속적으로 프레임을 돌아가게 할 경우 1초당 몇장의 프레임이 돌아가게 할 것인가 하는 단위. 영화는 초기에 초당 16프레임이었으나 현재 24프레임이고, 컴퓨터 애니메이션 파일의 경우는 정해져 있지 않다.
지연 시간 (Delay Time)	프레임과 프레임을 연결할 경우 프레임과 프레임 사이에 장면에 대한 지속시간을 정해주는 것.
전환 효과 (Transition Effect)	프레임과 프레임 사이를 연결시킬 때 쓰이는 다양한 효과.
프레임 바이 프레임 (Frame by Frame)	한 프레임 한 프레임 씩 만들어 연속시켜 나가는 방법으로 시간, 노력이 많이 소모된다. 초창기 애니메이션 개발에 주로 쓰임.
트위닝 (Tweening)	처음의 그림과 끝 그림을 지정해 주면 중간 그림은 프로그램에 맡겨 알아서 연속적으로 처리 시키는 방법. 주로 플래시(Flash)프로그램에서 사용하며 크게 두가지로 세분화 되는데 바로 쉐이프 트위닝(ShapeTweening)[5]과 모션 트위닝(MotionTweening)[6]이다.

키 프레임 (Key Frame)	트위닝 방식을 사용하는 애니메이션 프로그램은 처음 프레임과 마지막 프레임을 지정해주고, 프로그램이 중간 프레임을 자동으로 채우는 방식으로 제작 한다. 이때 처음 프레임과 마지막 프레임 그리고 새로운 명령, 효과가 사용되는 프레임을 키 프레임이라고 한다.

【표 1】 애니메이션의 기본개념용어

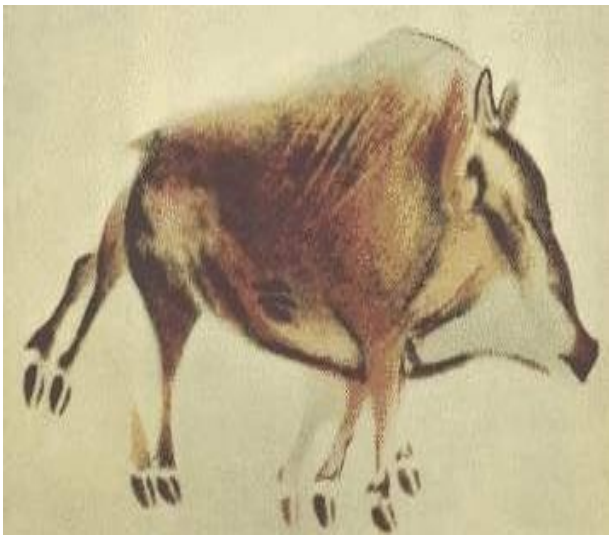
결국 근본적인 애니메이션의 개념을 말하면 한 장씩 따로 그려진 그림이나 여러 가지 사물이나 인형 등을 애니메이션용 카메라(Rostrum camera)로 찍어서 움직이는 영상을 만들어내는 것이다. 개념만으로는 애니메이션이 내포하고 있는 세세한 것들을 전부 표현할 수는 없다. 그렇기 때문에 다양한 애니메이션의 역사와 종류를 조사하고 연구한다면 애니메이션을 더욱 쉽게 이해할 수 있을 것이다.

2. 애니메이션의 역사

애니메이션의 기원은 최초의 동굴벽화(애니메이션의 기본개념을 동화로 인식할 때, 정지된 그림에서 움직임의 모사가 이루어진 표현을 말한다. 스페인 북부 알타미라 동굴에서 발견된 다리가 4개가 아닌 8개로 그려진 멧돼지의 그림을 동화로 보고, 이를 애니메이션 역사의 시작으로 본다. 이후에도 프랑스 도르도뉴(Dordonue) 지방

5) 쉐이프 트위닝(ShapeTweening): 플레쉬(Flash)프로그램의 기법중 하나로 한 개의 물체에서 또 다른 물체로 자연스럽게 변하는 기법. 오브젝트 모양뿐 아니라 색상에도 적용을 하므로 두 물체의 어느 정도 공통점이 있는 것이 자연스럽다. 트위닝되는 중간과정을 예상하기 힘들기 때문에 무분별한 사용은 무리가 있다.
6) 모션 트위닝(MotionTweening): 플레쉬(Flash)프로그램의 기법 중 하나로 움직임, 색깔 크게 두 가지 정도를 자연스레 연결시켜 주는 트위닝 기법. 셰이프 트위닝보다 전체적으로 많이 사용된다.

의 라스코 동굴벽화의 동물 발자국, 오스트리아 암햄랜드(Amehm Land)에서 발견된 민화 속의 원주민이 던지는 창, 중국 산동성 무량사 사당 부조의 절하는 손님의 동작 등을 예로 들 수 있다. 우리나라에서도 '선조(1552~1608) 목릉의 주작도 에서 새의 다리가 2개가 아닌 3개로 그려져 있는데, 이는 새를 좌우로 돌린 모습을 동시에 보여주는 동화로 인식되고 있다.)[7]로부터 이뤄졌다. 다양한 각도와 새로운 시각으로 연속적으로 움직이는 사물을 한 화면 안 에 동시에 표현하려 시도한 입체파 또는 수많은 예술가들에게 영향을 미쳤다. 결국 시대를 거듭하고 기술이 발전함으로 인해 영화를 개발하였고 이는 곧 애니메이션의 시초가 되었다.



【그림 1】 알타미라동굴벽화 재현작

애니메이션의 원리 및 관련기술은 보통 영화와 같은 코스로 진보하였다. 이것은 이 분야에 대한 여러 나라의 선구자들의 노력의 결집에 의해 생겨난 것 이다. 프랑스인 '에밀 콜(Emile Cohl)'도 이 방면의 선구자이다.[8] 영화가 유행하기 시작한

7) 황선길, 『애니메이션의 이해』, 디자인 하우스, 1996, p.1
8) 존 핼라스·로저 맨밸, 『애니메이션의 이론과 실제』, 신아사, 2000, p.33

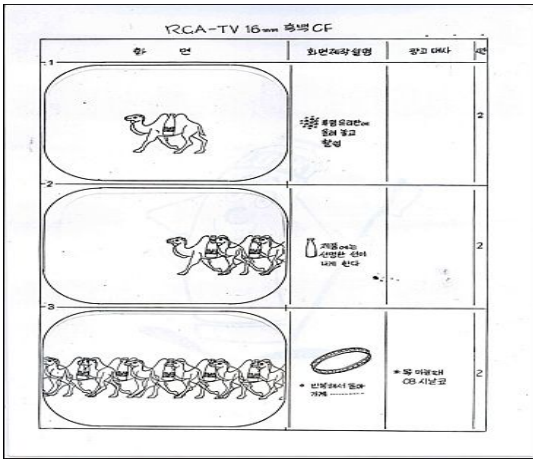
1908년 프랑스의 ‘에밀 콜’ 은 드로잉을 이용해 최초의 이야기가 있는 애니메이션인 ‘환상이라는 제목의(Fantasmagorie)’를 완성했다. 그 후 미국의 ‘월트 디즈니(Walt Disney)’는 처음으로 애니메이션에 음성과 음악을 영상과 동시에 감상할 수 있는 ‘증기선 윌리’(1928)라는 영화를 만들었다. 이를 ‘토키 애니메이션’ 이라 하고 이 기법을 사용해서 ‘미키마우스’ 같은 대작 애니메이션을 제작하였다. 이후 디즈니는 계속적으로 여러 애니메이션을 제작 상영하여 세계 제일의 애니메이션 회사가 된다.

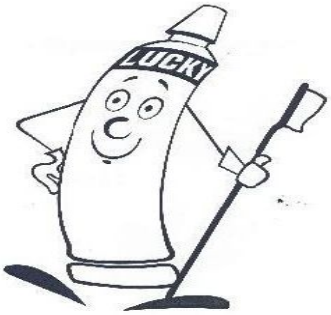
요약하자면 ‘에밀 콜’ 이 최초의 애니메이션을 제작한 이래, 1930년대 등장한 미국의 월트 디즈니가 신개념의 애니메이션 기술을 정립하고 창의력과 상상력이 풍부한 예술작품을 제작, 발표함으로써 애니메이션은 끝없이 발전하는 표현 예술의 새로운 문화로 재조명되었다.

우리나라의 첫 애니메이션은 단연 1956년10월에 설립된 국내최초의 TV 방송국인 ‘HLKZ-TV’의 ‘문달부’가 제작한 ‘럭키치약’의 CM이라 할 수 있다. 그는 본인 혼자 촬영 및 원화, 동화 등을 담당하여 치약을 사람처럼 의인화하여 작품을 완성하였다. 그로인해 아시아에서는 획기적인 애니메이션을 제작한 위인이 되었다. 그러나 최근 언론에서 ‘문달부’가 제작한 ‘ob시날코’ 광고가 ‘럭키치약’보다 두 달 먼저 제작되었다는 소식을 밝혀 국내 애니메이션의 역사를 다시 쓸 것으로 보인다.

그 후 1961년 국립 영화제작소의 ‘한성학’, ‘박영일’, ‘정도빈’이 함께 만든 실험 애니메이션 ‘개미와 베짱이’를 제작하였고, 1967년 드디어 우리나라 최초 장편 애니메이션인 ‘신동헌’의 ‘홍길동’이 개봉되어 나흘 만에 10만관객의 당시로서는 큰 흥행을 거두었다. 1970년대 들어 ‘KBS’, ‘MBC’, ‘SBS’ 3사의 해외 애니메이션 수입에 눌려 국내에서의 애니메이션 제작은 뜸해졌다.[9] 이와 같이 국내의 TV방송이 본격화되자 ‘코난’, ‘미키와 도날드’, ‘스머프’, ‘딱따구리’, ‘피노키오’ 등과 같은 외국의 애니메이션 작품이 주를 이루었다. 1980년대 까지만 해도 국내 애니메이션은 외국 작품에 대한 의존도가 높았으며 TV만화영화에만 한정지어 생각하는 경우가 많았다.[10]

9) 황선길, 위의책, p.24





【그림 2】 국내 최초 애니메이션 ‘OB시날코’와 ‘럭키치약’

1960년대부터 2000년대에 이르기까지 국내 애니메이션의 역사를 요약해서 살펴보면 이와 같다.

제 1기(1960~1980)	극장용 만화영화의 태동기와 SF만화영화의 부흥기.
제 2기(1980~1985)	암흑기와 하청기지화.
제 3기(1985~1990)	자체제작시대 개막.
제 4기(1990~현재)	애니메이션 부흥기.

【표 2】 국내 애니메이션의 역사

본 논문에서 주제가 되는 장르인 클레이 애니메이션의 역사를 살펴보면 1908년에 미국에서 처음 만들어져서 1920년대부터는 자주 볼 수 있었다. 그러나 간단한

10) 유영옥, 『문화재를 활용한 캐릭터·애니메이션』, 정림사, 2008, p.10

조각상들을 이용하는 정도로 표현의 한계가 있었다. 사실 1908년 에 제작된 '빌리 빗저(Billy Bitzer)'의 '조각가의 악몽'이라는 작품에는 미국 대통령을 비롯한 수많은 흉상들이 등장한다. 결국 흉상과 생활조각품은 클레이 애니메이션의 주요 모티브가 된 것이다.[11)]

클레이 애니메이션이 표현상 한계의 벽을 넘어서 완전한 애니메이션으로 자리매김 한 것은 1950년대이다. 그 후 클레이 애니메이션은 광고로써 자주 등장하였고 영화에도 도입되기 시작 한다. 미국에서는 점토가 공예품을 제작 하기위한 재료로밖에 취급받지 못했지만 이때부터 '피터 볼코스 그룹'에 의해 그런 고정관념에서 벗어나 중요한 예술 매체로써 입지를 내세웠다. 잠재성과 가능성을 지닌 표현, 예술 재료로서 점토가 가진 인식을 재정립 한 것이다.

오늘날의 클레이 애니메이션이란 용어가 처음 사용된 것은, 1970년대 후반 점토를 이용한 애니메이션이 호황을 누리고 대중화의 되가는 시점으로부터이다. 이 업적을 달성한 이는 미국의 대표적 클레이 애니메이터, '윌 빈튼(Will Vinton)'이다.[12)] 다시 말해 '윌 빈튼'은 사실상 클레이 애니메이션이란 용어와 개념의 창시자라고 칭 할 수 있다. '윌 빈튼'에 의해 최초로 대중화된 클레이 애니메이션은 '월요일은 휴관'이라는 애니메이션이다. '월요일은 휴관' 이라는 작품은 성황리에 대중들에게 어필하였고 점토인형의 입모양의 움직임을 완벽히 맞추기 위해 그는 '로토스코핑' 이라는 기법을 고안하게 된다. '로토스코핑'[13)]은 동영상과 애니메이션을 합성해 만드는 기법으로 아직도 클레이 애니메이션을 제작하는데 있어서 꼭 필요한 기법이다.

클레이 애니메이션을 논하면 1972년에 설립된 '아드만 스튜디오(Aardman Studio)'를 빼놓을 수는 없다. 아드만 스튜디오의 성공작인 '모르프의 놀라운 모험' 외에 오늘날 우리가 가장 많이 알고 있는 작품인 '월레스와 그로밋' 역시 아드만

---

11) 폴 웰스(Paul wells), 『애니마톨로지@애니메이션 이론의 이해와 적용』, 한창완 번역, 한울아카데미, 2001, p.106

12) 전범준·신진아, 『애니메이션은 나에게 꿈꿀 자유를 주었다』, 고려문화사, 2000, p.253

13) 로토스코핑(Rotoscoping): 동영상과 애니메이션을 합성해 만드는 기법으로, 기본적인 형태는 실제 동영상으로 찍은 필름과 셀이나 기타의 기법으로 그려진 필름을 합성해 하나의 영상으로 만들어 주는 것이다. 실제의 인물이 연기한 움직임이 그대로 보여 지지만 그 위에 작가의 개성이나 상상력을 덧붙일 수가 있다.

스튜디오의 작품이다. 최근 아드만 스튜디오의 작품은 여러 가지 최신 장비를 동원해서 3D 애니메이션의 벽을 뛰어넘는 작품을 제작하는데 힘쓰고 있다.

본 논문에서 클레이 애니메이션을 이용한 작품소개를 하면서도 다루겠지만 아드만 스튜디오는 자연스러운 '립싱크(Lip Sync)'를 위해 사전에 녹음을 하는 방식으로 작업하였으며 이미 찍은 자료를 활용하여 캐릭터의 습관이나 특징들을 기록한 뒤 참고하면서 현실감 있는 작품을 제작하였다. 립싱크는 캐릭터의 대사와 입모양을 일치하게 만들어서 완벽한 감정표현과 움직임을 만드는 것으로 클레이 애니메이션에서 가장 많은 시간이 소요되는 작업 중 하나이다.

【그림 3】 클레이 애니메이션(MBC 무한도전) ‘립싱크(Lip Sync)' 레코딩 장면

3. 애니메이션의 종류와 기법

애니메이션은 그 종류 또한 다양하다. 아직까지도 애니메이션에서 주된 제작기법인 ‘셀(Cell) 애니메이션’을 비롯하여 ‘종이 애니메이션’, ‘인형 애니메이션’, ‘클레이 애니메이션’ 등 무수히 많은 기술이 발명되었다. 현재에도 새로운 재료에 따른 새로운 기술이 생기면서 애니메이션의 종류는 계속 늘어나고 있는 추세이다. 촬영기법, 녹음, 편집 까지도 디지털화 되어가면서 기존에 방식에서 벗어나 더욱 효과적인 제작을 할 수 있을 뿐 아니라 인간의 무한한 상상력을 더욱 광범위하게 표현해 주는 창의적인 첨단예술로 변해가고 있다.

애니메이션의 종류는 크게 두 가지의 형태로 나눌 수 있겠다. 첫째, 그림을 활용하여 만든 ‘그림 애니메이션’. 둘째, 모델로 이용하여 표현한 ‘모델 애니메이션’. 이외에 독자적인 형태로는 ‘컴퓨터로 제작한 애니메이션’이 대표적이라 할 수 있겠다.

이 세 가지 형태의 애니메이션에서 세부적으로 어떤 종류로 나누어지고 어떻게 제작되는지 알아보자.

1) 그림을 활용한 애니메이션 기법

종 류	기 법 설 명
셀애니메이션 (Cell animation)	셀 애니메이션은 1915년 얼 허드(Earl Hurd)가 고안한 기법. 애니메이션에서는 가장 많이 쓰이는 기법이다. 셀 애니메이션은 주요 배경 위에 셀룰로이드 비닐을 올리고 투명한 셀룰로이드 비닐에 캐릭터의 움직임을 그려 넣은 배경과 캐릭터를 합성시키는 방식. 배경과 캐릭터가 분리되어 있어서 작업과정을 분업화 시키는데 유용 하다.
종이 애니메이션 (Drawing on paper animation)	초기에 등장한 기본적인 형태의 제작방식. 종이에 연속적인 드로잉을 하여 애니메이션화 하는 방식. 많이 활용되는 기법이며 애니메이션의 원리를 이해하는데도 좋은 기법이다. 셀 애니메이션과 비슷하나 배경과 합성이 안되기 때문에 캐릭터이외에는 디테일한 표현이 어렵다.
유리 애니메이션 (Painted on the glass)	셀이나 종이를 얹어 촬영하는 위치에 유리판을 얹고 유리판 위에 잉크나 물감 등을 이용해 그림을 그려서 촬영하고 다음 동작이 들어갈 부분만 손이나 붓으로 지우고 다시 그려 각 프레임을 촬영하는 방식이다.
모래 애니메이션 (Sand animation)	유리 애니메이션의 제작방식과 재료의 특성만 다르게 한 기법이다. 유리판 위에 물감이 아닌 모래나 고운 톱밥 같은 부드러운 가루를 이용해 이미지를 표현하는 방법으로 파우더 애니메이션이라고도 한다. 광원이 아래에 있기 때문에 유리판 위에 올려진 모래의 양에 따라 명암의 조절이

	가능하며 자유로운 이미지의 변형 또한 가능하다.
필름 애니메이션 (Film animation)	필름 애니메이션은 35mm, 혹은 16mm 필름에 직접 이미지를 형상화 시키는 방식으로, 필름을 칼이나 송곳으로 긁어서 이미지를 가리는 필름 온 스크래치(Film on scratch)와 잉크나 물감을 이용해 그리는 필름 온 페인팅(Film on painting)으로 나뉜다. 복잡한 묘사는 불가능하며 스크래치 기법을 통해 거친 선으로 이루어진 드로잉이나 투과성이 있는 물감이나 잉크 등을 덧입혀 추상적인 형태의 표현을 하기에 적합하다.
핀 스크린 애니메이션 (Pin-screen animation)	핀 스크린 기법은 하얀 판에 수만 여개의 핀을 촘촘히 꽂은 뒤 여러 도구들로 핀을 눌러 이미지를 표현하고 옆에서 비추는 조명에 의해 핀들의 높낮이에 따른 그림자를 가지고 흑백의 영상으로 표현하는 기법이다. 따라서 보여 지는 이미지는 그림 같지만 실제로는 눌려지거나 튀어나온 핀들의 음영에 의해 표현된다.
로토스코핑 (Rotoscoping)	동영상과 애니메이션을 합성해 만드는 기법으로, 기본적인 형태는 실제 동영상으로 찍은 필름과 셀이나 기타의 기법으로 그려진 필름을 합성해 하나의 영상으로 만들어 주는 것이다. 실제의 인물이 연기한 움직임이 그대로 보여 지지만 그 위에 작가의 개성이나 상상력을 덧붙일 수가 있으므로 실제의 영상과는 전혀 다른 새로운 이미지로 바꿀 수 있다는 점에서 실험적인 애니메이션 기법이라고 할 수 있다.

【표 3】 그림을 활용한 애니메이션 기법

2) 모델을 활용한 애니메이션 기법

종 류	기 법 설 명
인형애니메이션 (Puppet animation)	말 그대로 인형을 만들어서 원하는 형태로 움직여가며 한 프레임씩 촬영하는 방식의 애니메이션. 이런 촬영 기법을 스톱모션(Stop motion)기법이라 하며 인형애니메이션은 스톱모션을 이용하는 대표적인 케이스라 볼 수 있다.
절지 애니메이션 (Cut-out anmation)	종이에 그림을 그려서 오리거나 색종이를 오려 연속 동작을 만들어 한 프레임씩 촬영하는 방식. 종이의 관절 부분은 철사로 연결해 간단한 움직임도 표현 할 수 있다. 제작이 비교적 간단하다.
실루엣 애니메이션 (Silhouette animation)	그림자를 이용하는 애니메이션. 검은 종이로 캐릭터, 배경을 만들어 촬영 하거나 배경을 두꺼운 종이를 오려 만들고 뒤에서 조명을 비워서 촬영한다. 그림자의 평면적인 느낌에서 신비로움을 얻을 수 있다.
오브젝트 애니메이션 (Object animation)	일상의 여러 가지 소재를 스톱모션으로 촬영하여 제작하는 애니메이션이다. 정형화 되지 않은 어떠한 소재라도 활용할 수 있기 때문에 추상적인 작품에 많이 쓰인다.
픽셀레이션 (Pixelation)	사람을 찍어 한 장씩 프레임작업을 하여 만들어진 애니메이션이다. 다른 기법과 조화가 가능한 기법이다.

클레이 애니메이션 (Clay animation)	흔히 점토 애니메이션이라고 불리는 클레이 애니메이션 역시 인형 애니메이션과 마찬가지로 대표적인 스톱모션 애니메이션이라고 할 수 있다. 점토가 가지고 있는 성질을 이용해 작가가 의도하는 조형물의 형태와 운동감을 얼마든지 충족시켜줄 수 있다.

【표 4】 모델을 활용한 애니메이션 기법

3) 컴퓨터를 활용한 애니메이션 기법

컴퓨터를 활용한 애니메이션은 위의 기법들과는 다른 독자적인 특징을 가지고 있다. 디지털장비를 사용하여 여러 가지 새로운 기법을 구사한다. 컴퓨터를 활용한 애니메이션은 2D애니메이션과 3D애니메이션으로 나누어진다. 최근 2D애니메이션은 컴퓨터 그래픽과 셀룰로이드[14]의 합성으로도 많이 제작 되는데 기존 셀 애니메이션 보다 훨씬 다양한 효과를 표현할 수 있다. 역시 컴퓨터를 활용한 애니메이션은 3D애니메이션을 대표적으로 꼽을 수 있는데 그림을 활용한 평면적인 애니메이션 이라고 할 수도 없고 모델을 이용해 제작한 입체 공간만의 애니메이션이라고도 말할 수 없는 독자적인 애니메이션이다.[15]

14) 셀룰로이드 : 질산셀룰로오스에 장뇌와 알코올을 섞어서 만든 반투명한 합성수지. 90℃ 이상에서 유연하게 되나, 냉각하면 굳어지고 발화하기 쉬운 것이 결점이다. 장난감, 필름, 문방구, 장신구, 일용품 따위를 만드는 데에 쓴다. 1869년에 미국의 '하이엇(Hyatt) 형제'가 발명하였다.
15) 최민규, 『디지털로 만드는 제작 노하우』, 교학사, 2005, pp.28-57

4) 클레이 애니메이션 (Clay animation) 과 스톱모션 (Stop Motion)

클레이 애니메이션은 사실 위에서 다루었던 인형 애니메이션이나, 실루엣 애니메이션과 같이 모델을 활용한 애니메이션에 속한다. 하지만 본 논문의 주요 연구대상이 되는 장르이기 때문에 독립적으로 설명 하고자 한다.

클레이 애니메이션은 클레이(Clay)와 애니메이션(Animation)의 합성어로 우리말로 '점토 애니메이션'이라고도 부른다. 오브젝트 애니메이션과 같이 사물을 촬영하여 제작 하였지만 대부분 구상적이고 정형화 되어있는 형태를 만들어 제작한다는 점에서 차이점을 들 수 있다. 특히 클레이 애니메이션은 영화에서 볼 수 있는 사실감과 애니메이션의 독특한 느낌이 조합을 이루어 더욱 매력 있는 장르이다.

마치 찰흙 같은 모양의 '플라스티신(Plasticine)'이라는 소재를 주요 재료로 쓰지만 그 외에도 성질이 비슷한 '폼(Foam)', '라텍스', '실리콘', '레진' 등 다양한 재료를 통해 애니메이션의 주제가 되는 인형을 제작한다. 인형의 운동감을 표현하기 위해서 인형 안쪽에는 뼈대를 넣어 인형의 관절이 움직이도록 만든다. 자연스러운 움직임을 표현하도록 제작된 인형의 각기 다른 움직임을 하나씩 찍어서 연결하는 과정을 거치기 때문에 실로 까다롭고 지루한 작업이 이루어진다.

클레이 애니메이션은 '인형 애니메이션'과 같은 '스톱모션(Stop Motion)' 촬영기법에 의해 제작된다. 단지 점성이 있는 '점토(Clay)'등 여러 가지 재료를 이용해서 캐릭터, 인형을 만들기 때문에 다양한 색체구사가 용이하며 점성의 특성을 이용해 조금씩 형태를 변형하여 한 장면씩 촬영해서 제작한다. 자유롭게 변형 시킬 수 있는 장점과 입체감까지도 표현 할 수 있어서 가장 적합한 애니메이션의 소재로 꼽히고 있다.

클레이 애니메이션은 유독 영화와 비교를 하는 경우가 많은데 이는 위에서도 언급했듯이 영화의 사실적인 성향을 가지고 있기 때문이다. 그러나 클레이 애니메이션은 영화와 차별적인 개념이 존재한다. 영화는 1초당 24프레임으로 움직이는 장면을 연속적으로 촬영한다. 그러나 클레이 애니메이션은 1초당 24프레임을 한 컷

한 컷 사진기로 찍는 것처럼 따로 촬영하는 스톱모션기법을 사용하여 촬영하기 때문에 클레이 애니메이션이 영화와 같은 장르라고 말할 수는 없다.

그리고 스톱모션의 기법을 살펴보면 스톱모션의 사전적인 의미는 연기자나 대상물이 화면상에서 정지된 상태로 촬영하는 기법을 말한다. 한 컷 한 컷 촬영하는 중 한 컷의 촬영을 마쳤으면 촬영을 잠시 중지시키고 대상을 옮긴다던지 표정을 바꾸는 등 움직여서 다시 촬영하는 기법으로 요즘 영화나 광고에서 특수효과로써 많이 쓰이고 있다. 작은 예로 요즘 TV광고를 보면 인기 여성 아이돌 그룹의 치킨 CM을 볼 수 있을 것이다. 한 프레임 한 프레임 점프 하는 동작을 촬영하여 마치 공중에 떠 다니는듯한 모습이 시청자들에게 신기함을 느끼게 함과 동시에 기발한 아이디어로서의 웃음을 자아낸다.

스톱모션 애니메이션은 3차원 애니메이션 또는 인형 애니메이션이라고 하며 세트와 캐릭터 모두 3차원적인 요소를 이용한다. 이 기법은 물체나 사람을 움직여 애니메이션 하는 '픽셀레이션(Pixilation)'으로 유명하다.[16] 스톱모션이란 용어의 유래를 이해하기 쉽게 설명하자면 촬영을 하는 중 순차적으로 제1프레임과 2프레임 사이에 사람이 개입해서 프로그램을 멈춰 사물이나 사람의 동작을 다시 연출해서 촬영하는 것이다.

스톱모션은 100년이 넘는 영화의 역사와 오랫동안 함께 해왔다. 스톱모션 촬영방법을 기술적으로 완성시킨 사람은 '윌리스 오브라이언(Willis J. O'Brien)' [17]이다. 그를 이어 '레이 해리 하우젠', '짐 댄포쓰', '데이비드 알렌', '필 티펫' 등이 특수기법제작 영화에 스톱모션으로 촬영을 하였다. 그러나 영화촬영에서만 스톱모션이 쓰인 것 이 아니라 한 프레임씩 촬영하는 셀 애니메이션의 '프레임 바이 프레임(Frame by Frame)'이란 기법과 비슷하다는 점에서 클레이 애니메이션과 더불어 다양한 애니메이션의 발전에 기여하였고 오늘날에는 클레이 애니메이션과 셀 애니메이션이 서로 결합하여 함께 발전하게 되었다. 이후 스톱모션 촬영 기법은 영화의 특수효과와 클레이 애니메이션에서 활용되어지며 '조지 루카스'가 창립한 'ILM사'

16) 장 풀로, 『하우 투 클레이애니메이션』, 커뮤니케이션북스, 2004, p.22
17) 윌리스 오브라이언(Willis J. O'Brien): 킹콩(1933)의 애니메이션 담당자. 당시로선 획기적인 스톱모션 촬영기법을 사용해 애니메이션의 새 장을 연다.

에서 컴퓨터로 동작을 제어하여 실시간에 촬영하는 기법인 '고우모션(Go motion)' 촬영기법을 사용하여 영화의 특수 효과에 혁신을 일으키게 된다.[18]

18) 송태현, 「특수효과기술의 관객선호도에 관한 연구 :SF 영화 『스타워즈』의 특수효과기술을 중심으로」, 홍익대학교 석사학위논문. 2004, p.31

【그림 4】 클레이 애니메이션(코렐라인) 제작현장

Ⅲ. 미술교육에서의 클레이 애니메이션

1. 미술교육의 목적과 의의

현재 우리에게 일반적으로 알려져 있는 미술교육의 목적은 미술작품과 미적대상을 통해 정서를 순화시키는데 있다. 또한 창조적인 미술활동을 통해 학생들의 창의성을 향상시키는 데에도 있다. 본질적으로는 예술적인 경험을 중요시하는 시각으로 다양한 예술적 경험을 통해 청소년들이 참된 인식을 가지고 사고의 폭을 넓히는데 의의가 있다.

교육학 측면에서의 미술교육은 표현 및 감상능력과 같은 미술 활동을 통하여 대상의 참된 특성과 의미를 알고 근본적인 대상인식 능력과 다양한 경험을 통해 좀 더 의미 있게 새로운 삶을 누리게끔 하는데 목적이 있다. 따라서 조형 활동을 통해 습득되는 기술과 지식위주의 교육이 아니라 개개인의 개성 및 특성을 잘 살리고 자유로운 표현을 통해 창조적으로 표현하는 방법과 태도를 교육하도록 해야 할 것이다.

미술표현과 같은 비언어적 형태의 의사소통은 언어로는 접근할 수 없는 생각과 감정의 표출구가 된다. 결과적으로 미술활동의 이러한 가치는 무의식과 표출되지 않는 사고와 감정을 표현하는 길을 열어주는 것이다.[19] 결국 미술활동은 자아를 형성하고 위험한 상황에 대처할 수 있는 용기와 자신의 삶을 풍요롭게 할 수 있는 활동인 것이다. 대부분의 사람들은 자신의 생각과 감정을 표현할 때 몸짓이나 표정, 말과 글을 사용한다. 하지만 이는 자신을 표현하는데 있어서 충분한 요소가 될 수 없다. 그러므로 앞의 표현과 더불어 색체와 형태를 이용한 미술표현이야말로 가장 자연스러운 자기표현을 할 수 있는 방법인 것이다.

청소년들은 그 연령대에 맞는 그들만의 문화가 있으며 자신들의 연령에 맞는 미술표현이 있다. 따라서 미술교육에서는 이것을 극대화시켜 줌으로써 다음 단계의 인격형성에 도움이 되도록 하고 이러한 자기 표현과정은 인간 교육의 필수적인 과정인 동시에 성장기 청소년들의 자기표현 능력을 신장시켜 삶의 참다운 의미를 가지게 하는 것이 미술교육인 것이다.[20]

다른 측면으로 보면 미술활동은 어떤 사람에게는 심신을 치료해주는 치료제가 될 수 있다는 것이다. 미술활동을 통해 긴장을 완화시키고 감정을 승화함으로써 마음을 다스릴 수 있게 된다. 그러나 많은 환자들의 경우 적극적이고 창의적인 참여가 불가능하다. 또 어떤 사람들의 경우는 미술활동에 참여하였음에도 불구하고 일시적인 효과만 있을 뿐 지속적인 치료제가 되지는 않는 경우도 있다. 그러나 미술활동을 반복하고 그 과정을 되돌아보면서 자신을 더 많이 이해하면 할수록 지속적이고 의미 있는 성장을 이룰 수 있는 감성교육이라 사료된다.

---

19) 캐시 A. 말키오디, 『미술치료』, 조형교육, 2000, p.22

20) 김정훈, 「중등미술 교육에서 조소를 통한 자기표현 지도방안 연구」, 원광대학교 석사학위논문. 2005, p.14

2. 애니메이션이 청소년의 정서에 미치는 사회적요인

우리나라의 청소년들은 학교에서의 과밀한 수업과 과제물 그리고 학원 등에서 하루의 대부분을 보내고 있다. 실제로 청소년들이 원하는 바와 달리 부모의 욕심과 환경적 요인 때문에 하고자하는 욕구, 창조성, 자신감 등을 잃어버리고 있는 실정이다.

오늘날 대표적인 대중매체인 텔레비전을 통한 애니메이션은 다른 어느 매체보다 청소년들에게 있어 모방행동을 부추길 수 있는 심리적 영향력이 매우 크다. 텔레비전 애니메이션은 청소년의 상상의 세계에 대한 동경을 강하게 자극하는 요소들과 시각적, 청각적인 효과 때문에 청소년들에게 강한 인상을 남기게 된다. 또 청소년들은 애니메이션이 보여주는 환상의 세계를 종종 현실로 혼동하는 경우가 있는데 이는 애니메이션의 실제적이면서 현실성이 높은 특성 때문이다. 그리고 청소년들은 자신을 애니메이션의 주인공과 동일시하여 주인공의 행동 및 신념까지도 모방하고 배우면서 자신들이 미처 경험하지 못했던 것을 대리만족하는 경향이 있다.

90년대에 접어들면서부터 복잡한 시장경제와 다양한 욕구의 변화에 의해 애니메이션 사업이 고부가가치사업으로 떠오르기 시작했다. 독특한 개성을 지닌 캐릭터는 기업의 제품이나 브랜드를 소개하고 이미지를 형성하는 상징적인 요소로 널리 이용되고 있으며, 더 나아가서는 캐릭터 자체가 상품화 되거나 응용되어지는 독자적인 사업으로 형성 발전되고 있다. 애니메이션 캐릭터는 영상매체 및 테마파크 산업, 음반 및 출판 산업, 광고 등 다양한 분야에 응용되거나 부수산업의 효과를 가져 오고 있다.[21]

---

21) 권혜숙, 「만화·애니메이션 교육이 아동 미술의 창의적 표현에 미치는영향」, 수원대학교 석사학위논문. 2005, p.63

3. 클레이 애니메이션의 교육적 특징

오늘날 애니메이션이란 문화적으로 이미 독립적인 범위를 벗어나 모든 영상, 멀티미디어에 없어서는 안될 만큼 수많은 대중매체를 포괄 하는 단어가 되었다. 그중에서도 청소년들의 사회 문화에 있어서는 그들과 소통하면서 청소년의 생활, 문화에 상품으로써의 가치를 가지고 크고 작은 영향력을 행사하게 된 것은 오래전 일이 아니다.

클레이 애니메이션은 한편으로는 자연과 더불어 친숙해야하지만 현 시대의 문화적인 관점으로 보았을 때 주변에 흔치도 않은 점토의 특성에 큰 의미를 두어서 시대의 흐름에 의해 마음속에 갇혀버린 인간순수의 마음을 되찾고 깊은 향수를 느끼게 하여 정서적으로 큰 가치를 부여한다.

클레이 애니메이션을 제작하는데 있어서는 자연스럽게 각 분야별로 역할분담의 중요성을 인식하게 된다. 그렇기 때문에 클레이 애니메이션을 활용한 학습을 하기에 앞서 교육적인 측면에서 서로 화합하고 협동하는 방법을 배우게 된다.

연구자가 클레이 애니메이션에 초점을 둔 이유는 시각문화 교육이 줄 수 있는 한계를 촉각적 활동을 통한 체험 학습으로 이끌어 낼 수 있는 소조와 접목시키기에 가장 적절한 수업의 소재이기 때문이다.

클레이 애니메이션을 활용한 중등 미술교육은 학생들의 창의력 신장과 서로 화합할 수 있는 협동심을 이용해 학습에 적극적인 태도로 임할 수 있도록 도와주는 것이다. 그래서 본 연구의 교육적인 목적을 제대로 파악하고 마치 전문가 양성을 위한 아주 심도 있는 그런 과정으로 오해해서는 안 될 것이다. 사실 미술교육현장에서는 전문적인 교육을 하기에는 취약한 장비보유의 환경적 요인이 있을 뿐 아니라 청소년의 표현 수준에 대한 문제도 무시해서는 안 되기 때문에 적절한 중등 미술교육이라 할 수 없다. 따라서 청소년 수준에 맞추어 기본적인 제작과정을 경험하고 점토를 통해 정형적이고 입체적인 조형물을 창작하면서 조형미와 창의적인 참고활동을 이끌 수 있으며 간단한 촬영을 하는 범위 내에서 클레이 애니메이션 미적체험을 하도록 수업계획을 세워야한다.

4. 클레이 애니메이션을 이용한 작품 소개 및 교육프로그램 활용방안 연구

1908년 클레이 애니메이션의 탄생부터 1960년대 후기의 미국 만화영화의 쇠퇴로 인한 독립 애니메이션 제작사들의 증가 그리고 현재의 애니메이션 부흥기까지의 제작사들 중에서 대표적으로 성공을 거둔 몇몇 해외, 국내 작품을 소개 하고 해당 작품에 학생들이 제작한 결과물을 활용하여 중등학교 미술교육에서 어떠한 기대효과를 발휘하는지 연구하고자 한다.

더욱 상세한 교육내용은 후면에 기재되어 있는 '클레이 애니메이션 교수-학습 지도안'을 통하여 설명할 것 이다.

1) 해외 작품

(1) 월레스와 그로밋 (Wallace & Grommst) 시리즈

'월레스 와 그로밋(Wallace & Grommst)'은 1997년 '아드만 스튜디오(Aardman Studio)'에서 제작된 작품으로써 작품 성격에 따른 캐릭터의 특징을 잘 표현한 작품이다. 그리고 점토를 소재로 한 기존 스톱모션 애니메이션 중에서도 가장 예술적이고 흔치않은 독창성을 자랑하는 클레이 애니메이션의 대표적인 작품이다. 작품 속에서는 시각적으로 현란한 특수효과의 화려함은 없다. 하지만 따뜻한 화면 구성을 통해 어느 누구나 공감하고 즐길 수 있는 작품이다.

저예산 애니메이션이라고는 믿기 힘들 정도로 정성이 깃든 프레임의 자연스러움 역시 이 작품의 특징 중 하나이다. 다소 단순하고 과장된 모습을 하는 캐릭터들에 비해 사실적인 세트와 정밀한 움직임, 또한 자유로운 화면 구성력과 재미있고 독창성 있는 스토리는 전 세계에서 '월레스와 그로밋'이 사랑받는 이유이다.

시리즈는 4편이 제작 되었는데 간단한 스토리를 살펴보면 1편(화려한 외출)은 치즈로 형성된 달에 여행을 가기위해 로켓을 만들어 마침내 치즈 달에 도착하고 기뻐하지만 정체모를 경비병이 로켓을 빼앗으려 하자 서로 로켓을 확보하기 위한 경쟁을 하는 내용이다.

2편(전자바지 소동)은 '월레스는 그로밋'의 생일 선물로 전자바지를 사주는데 그 이유로 생활고에 시달려 생활비충당을 위해 펭귄 맥그로우에게 하숙을 주지만 그로밋은 맥그로우가 사기꾼 수배범임을 알게 되고 월레스를 돕는다는 내용이다.

3편(양털도둑)은 계속되는 양들의 실종사건으로 인해 양털이 부족한 가운데 창문 닦는 일을 도와주던 월레스는 털실가게의 창을 닦아주라는 부탁을 받는다. 그 와중 털실가게 주인인 윈돌린이라는 여인을 짝사랑 하게 되는데 그녀와 그녀의 로봇개 프레스턴은 양들의 실종사건의 범인이었다. 훔친 양들의 털로 털실을 만들어 온 것이었다. 프레스턴 대신 누명을 쓴 그로밋은 체포되고 본색을 드러낸 프레스톤과의 대결을 한다는 내용이다.

4편(거대토끼의 저주)은 사실 '아드만 스튜디오'의 독립적인 작품이 아니다. 드림웍스와 함께 제작한 만큼 전통적인 기법에서 약간 벗어난 작품이다. 슈퍼 야채 선발대회로 마을이 축제 분위기로 들썩이는 가운데 누군가가 야채를 전부 먹어치우는 사건이 발생한다. 무시무시한 흔적들을 본 마을사람들은 공포에 떨고 최신 발명품으로 무장한 월레스와 그로밋은 악착같이 수사한 끝에 범인을 알아내고 거대토끼와 대결을 펼친다는 내용이다.

【그림 5】 월레스와 그로밋

①

②

③

④

<학습 지도과정 예시>

위의 그림은 원작의 배경에 학생들이 제작한 입체물을 합성시켜서 촬영함으로써 원작 속에서 학생들의 제작물이 마치 주인공의 일부가 됨으로써 학생들이 애니메이션을 감상하는 태도를 지켜보는 예제이다. 물론 모둠학습을 통해 제작되어지고 촬영과 합성분야는 교수자가 담당해야 할 과제일 것이다. 이런 효과를 통해서 앞으로 애니메이션을 감상하는 학생들은 더욱 흥미를 가지고 더욱 다양한 시각으로 다가갈 것이고 이로써 어떤 애니메이션을 감상하든지 더욱 적극적인 감상태도를 보일 것으로 사료된다.

(2) 치킨 런(Chicken Run)

'치킨 런'은 2년 이상의 제작기간과 300명 이상의 인력이 투입된 작품이다. 역시 '아드만 스튜디오'의 대표작이며 클레이 애니메이션의 색다른 매력을 느낄 수 있는 작품이다.

이 작품을 위해 수많은 닭 모형을 제작하였고 닭 모형을 제작하는 작업이 가장 힘든 작업 중 하나였다고 한다. 결국 저마다 개성 있는 닭들이 활보하는 것을 볼 수 있게 되었고 표정을 위해 다양한 모양의 눈과 부리를 만들어 교체할 수 있도록 제작하였다.

사실 애니메이션에서 음성과 입모양을 중요시 여긴 '아드만 스튜디오'는 이 작품에서 부리 모양만 60개 이상을 제작했다고 한다.

간단한 줄거리를 설명하자면 알을 낳지 못하면 죽을 수밖에 없는 운명의 닭들이 자유를 향해 날개 짓을 한다는 내용, 결국 날수는 없지만 서로 힘을 합쳐 농장으로부터 자유를 찾는다는 이야기이다.

【그림 6】 치킨 런

①

②

③

④

<학습 지도과정 예시>

위의 그림 역시 원작에 학생들의 캐릭터를 합성시킨 예제로 학생본인의 창의력에 의해서 얼마든지 스토리를 재미있게 재구성할 수 있다. 비록 전문가가 아닌 학생들의 작품이기 때문에 프레임 수의 제한을 받아 표현의 미비함이 보일 수 있지만 원작의 이 몇 컷 되지 않는 프레임 속에 자신의 캐릭터가 등장함으로써 학생들에게 자신의 작업에 대한 자신감과 성취감을 줄 수 있다.

(3) 크리스마스 악몽

'배트맨' 시리즈와 '유령신부', '찰리의 초콜릿공장'으로 잘 알려진 영화감독 '팀 버튼'이 1993년 제작한 작품이다. 잠시 '팀 버튼' 감독에 대하여 소개하자면 내성적인 소년이었던 그는 자신이 TV프로그램을 시청하는 도중에 빈센트 프라이스를 보게 되고 그를 자신의 영원한 우상으로 여기고 그의 영향을 받아 자신의 길을 개척한다. 그 후 캘리포니아 예술학교에서 애니메이션을 전공하고 디즈니에 입사해 애니메이터로서의 역할을 맡게 된다. 그러나 디즈니의 밝은 이미지와는 다르게 그의 다소 어둡고 독특한 세계관은 서로 호흡을 맞출 수가 없었다. 1993년 그는 그의 독특한 세계관을 바탕으로 더욱 3차원적인 접근으로 사람이 직접 제작한 클레이 애니메이션인 '크리스마스 악몽'을 만들게 된다. 이렇게 제작된 '크리스마스 악몽'은 그의 예술성에 못지않은 큰 성공을 거둔다. 10년에 걸쳐 제작된 '크리스마스 악몽'은 음침한 배경 속에 주인공들 또한 기괴스럽게 만들어 졌다.

할로윈은 크리스마스와 다른 음침한 귀신들의 명절이다. 여기서 귀신 마을의 우두머리인 해골 잭은 되풀이 되는 할로윈 명절에 실증을 느끼고 새로운 즐거움을 찾아서 마을을 떠나 크리스마스 마을을 찾게 된다. 크리스마스트리의 아름다운 풍경을 경험하게 된 잭은 마음이 따뜻해지는 것을 느낀다. 그래서 잭은 귀신마을에 크리스마스를 실현해 보고자 산타클로스를 납치한다. 직접 산타클로스가 되어 귀신들이 준비한 선물을 인간 세상에 나누어 주기 시작한다. 그러나 산타클로스의 선물을 기대한 사람들은 잭으로 인해 소동이 일어나자 잭을 공격하게 되고 그가 납치했던 산타클로스와 잭의 애인 샐리 마저도 할로윈 악당에게 잡혀간다. 결국 잭은

평화로운 크리스마스를 되찾기 위해 악당 부기우기와 대결한다는 내용이다. 디즈니의 권선징악적인 내용의 영향을 받아서 결국은 주인공들의 해피 앤딩으로 끝난다.

【그림 7】 크리스마스 악몽

①

②

③

④

<학습 지도과정 예시>

위 그림 역시 학생들의 작품을 원작 애니메이션 이미지에 합성시킨 예제이다. 굳이 인물이나 사물이 아니더라도 배경의 한 부분을 간단하게 제작하여 위와 같이 움직이는 언덕의 이미지도 충분히 만들어 낼 수 있다. 이를 이용하여 학생들에게 애니메이션의 원리를 쉽게 이해시킬 수 있고 학생들의 의지를 통해 얼마든지 새로운 연출을 할 수 있다는 것을 일깨워줄 수 있다.

(4) 코렐라인 (비밀의 문)

최근작품인 '유니버셜 스튜디오'의 '코렐라인'을 소개한다. 사실 이작품은 본 연구자가 얼마 전 감상을 하고 깊은 인상을 받아 소개하게 되었다. '코렐라인'은 영국의 작가 '닐 개이만'의 2009년 극장에서 상영한 3D 애니메이션이다. 100% 점토를 이용해 만든 클레이 애니메이션과는 차이가 있는 작품이다. 처음부터 컴퓨터 그래픽을 활용한 3D 영상으로 만들어진 스톱모션 작품은 '코렐라인'이 처음이라는데 있어서 의미가 있다. 이작품은 '크리스마스 악몽'을 연출 감독했던 '헨리 셀릭'이 담당했다는 점에서 평론가들의 호감을 얻을 수 있었다.

대략적인 줄거리는 코렐라인이라는 소녀가 이사를 온 집에서 다른 세계와 이어지는 비밀의 문을 발견하게 되면서 스토리가 전개된다. 현실과 모든 것이 흡사한 또 다른 세계 하지만 현실에서의 지루함의 모든 것을 또 다른 세계에서는 충족시켜준다. 그러나 곧 본색을 드러내는 또 다른 세계는 코렐라인을 영원히 그곳에 가두려고 한다. 이런 음모를 눈치 챈 코렐라인은 자신의 지혜로 현실세계로 돌아가 가족들을 구한다는 내용이다.

【그림 8】 코렐라인 (비밀의 문)

①

②

③

<학습 지도과정 예시>

위의 그림들은 굳이 클레이 애니메이션에 국한된 것이 아니라 애니메이션의 한 장면을 캡쳐하여 다양하게 합성을 해보는 작업의 예제이다. 위의 예와 같이 자신이 직접 그린 캐릭터의 이미지를 합성시키거나 자신의 얼굴을 직접 사진으로 합성시켜서 재미있게 편집할 수도 있다. 클레이 애니메이션을 적용하자면 캐릭터를 점토로 제작한 후에 원작이미지에 맞게끔 합성할 수도 있을 것이다. 이런 재미있는 표현의 작업을 통해서 학생들에게 수업을 거부감 없이 즐길 수 있는 동기부여를 할 수 있다.

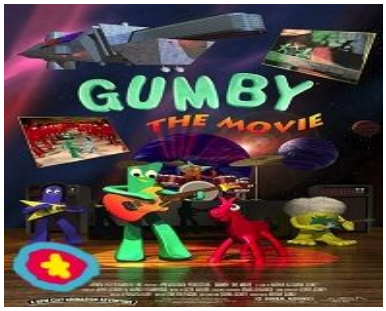
(5) 검비 (Gumby) 시리즈

1955년부터 1971년까지 무려 127편을 제작한 TV 애니메이션 시리즈인 '검비' 시리즈이다. '아트크로키(Art Clokey)프로덕션'의 작품으로써 미국의 TV 방송국에서 제작을 권유하여 만들게 되었다. 1987년 아트크로키는 무려 800만 달러의 예산으로 새로운 '검비' 시리즈를 탄생시켰고 제작비 덕에 좋은 장비를 이용해서 완성도 있는 시리즈를 제작하기도 하였다. 주인공 검비를 포함한 캐릭터들은 단순하게 표현되고 배경은 실제와 같이 정밀하게 표현되었다. 막대한 예산으로 만들어진 새로운 '검비' 시리즈는 스톱모션을 이용한 정통적인 방법으로 촬영이 되었으며 단순하지만 친근감 있는 캐릭터와내용으로 인해 검비는 어린이들에게 깊은 인상을 남겼다.

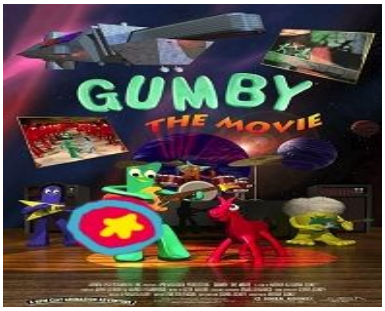
'검비'의 적잖은 시리즈 내용을 전부 요약할 수는 없고 간략한 내용을 살펴보면 장난감 가게에서 벌어지는 검비와 그의 친구들의 이야기이다. 모험을 즐기기 위해 수많은 이야기가 있는 책들은 옮겨 다니면서 여러 가지 일들이 펼쳐진다는 내용이다.

【그림 9】 검비 시리즈

①

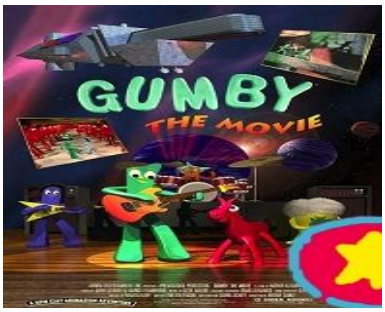


②



③

④



<학습 지도과정 예시>

위의 그림과 같이 정지되어 있는 원작의 타이틀에 간단한 점토 공을 만들어서 애니메이션화 시킬 수도 있다. 오히려 단순한 형태의 입체물이 몇 장 되지 않는 프레임에서는 더욱 자연스러운 움직임을 부각 시킬 수 있다. 전문성이 없는 학생들을 교육하는데 있어서 오히려 조형적인 입체물 보다는 단순한 도형을 이용하는 정도가 클레이 애니메이션을 이해하는데 더욱 효과적일 수도 있다.

2) 국내 작품

1990년 초 TV광고 시리즈를 통해 드디어 처음으로 클레이 애니메이션이 국내에 소개되었다. 애니메이션 전공의 학교들과 회사들이 생겨나면서 독자적인 기술이 발전하고 있다. 국내에서 이렇다 할 TV시리즈가 없는 클레이 애니메이션은 오히려 광고업계에서 사랑받는 아이템이다. 사실 일반적인 광고나 애니메이션을 이용한 광고보다도 클레이 애니메이션만의 특유한 질감과 광택 차별성 덕분에 아이템으로써는 사랑을 받지만 클레이 애니메이션을 제작하는 것 자체가 거의 수동적인 일이라 엄청난 수고와 시간을 요구하기 때문에 한편으로는 가장 꺼리는 아이템이라는 양면성을 가지고 있다.

일반 광고와는 다르게 정적이고 감성적이라는데 있어서 최고의 광고효과를 누릴 수 있는 것 같다. 그 대표적인 광고를 기억할 것이다. 시간이 조금 흘렀지만 삼성에서 만든 '또 하나의 가족'이라는 광고 시리즈이다. 많은 사람들이 이 광고를 보면서 쉽게 눈을 때지 못했을 것이다. 그때 당시 광고로서는 굉장히 참신했으며 클레이 애니메이션에 대해 안다는 사람들도 생소할 정도였기 때문이다. 그냥 배우를 써서 같은 스토리보드(스토리보드란 영화제작자의 입장에서 직접그림을 그려봄으로써, 영화상의 캐릭터들의 행위형태가 어떻게 발전 되어 가는가를 알아보는 초기 단계의 방법이다. 스토리보드 작성 시 화면프레임의 비율에 엄격하게 얽매일 필요가 없다는 것이다. 동작의 흐름과 느낌, 그리고 모든 사운드가 분명하게 나타날 수 만 있다면 앵글의 형태는 어떤 것이건 무관하다. 그림 작업과 비교해 볼 때 모델 애니

메이션이 실제 행동에 더 가깝다. 왜냐하면 일단 인형 캐릭터와 그 주위 환경이 만들어지면 바뀔 수 없기 때문이다. 이야기 전개는 원고의 수정이 아닌 카메라의 위치와 앵글 각도에 의해 이루어진다.)[22]를 통해 연기 하는 형식의 광고였다면 그렇게까지 주목받지 못했을 것이다. 위에서도 언급했듯이 클레이 애니메이션이라는 표현기법을 통한 정적인 감동인 것이다. 또한 국내 대표적인 클레이 애니메이션 작품으로는 마루프로덕션의 '착한 비디오'와 후속작 '착한 이의 하루'가 있고 국내 최고의 클레이 애니메이션으로 불리는 지오 프로덕션의 '토치와 부기'가 있다.

【그림 10】 삼성 '또 하나의 가족' TV 광고 캡쳐사진

22) 리처드 테일러, 『애니메이션 제작기법의 모든 것』, 도서출판 한울, 1999, pp.16-19

위의 광고 역시 적절한 예를 제시하지는 않았지만 앞에서 보았듯이 캐릭터를 제작하여 함께 식사하는 모습 응원하는 모습 등을 적절히 배치 시켜 움직임을 만들 수 있을 것이다. 학생들이 애니메이션 학습을 하면서 프레임 수가 3~4장이라는 전제를 두었기에 프레임 사이와 사이를 연결하는 프레임을 삽입시키면 더욱 자연스러운 움직임이 된다는 것을 학생들에게 인식시켜주는 것이 교사의 역할이다.

5. 클레이 애니메이션 미술교육의 지도방안

1) 클레이 애니메이션의 학습 지도방향

앞서 언급했듯이 클레이 애니메이션 미술교육은 탄탄한 스토리와 완성도 있는 화면구성을 통한 심도있는 작품을 제작하는데 교육의 목적을 두지 않는다. 다시 말해 학생들의 전문성을 살리고자 하는 교육이 아닐뿐더러 학생들의 수준과 환경적인 요인을 고려해본다면 전문적인 교육은 무리가 있다.

우선 학생들이 클레이 애니메이션에 대해 낯설지 않도록 하기위해서 클레이 애니메이션의 역사에 대해 설명하거나 영상을 통한 참고작품이나 기본적인 제작과정들을 감상하는 기회를 가지고 학생들의 클레이 애니메이션에 대한 이해력을 도와야 한다. 그 후 조별활동을 통해서 제작 과정을 경험하고 촬영기법의 원리를 일깨워 영상매체의 이해를 돕는다.

가장 중요한 점은 학생들이 직접 작품의 스토리를 짜고 계획하는 단계에서부터 편집에 이어 완성에 이르기까지의 과정을 체계적으로 경험해보는 것이다. 클레이 애니메이션 교육을 하기위해서는 위와 같은 다양한 활동들이 있는데 개인별 학습은 오히려 작업 능률을 떨어트릴 수 있고 이로 인해 학습의 역효과를 가져다 줄 수도 있다. 그렇기 때문에 모둠활동을 통해 분담학습을 함으로써 학생 개개인의 임무를 신중히 정하고 자신의 위치를 소홀히 생각하지 않도록 지도해야한다. 자신의 역할에 대한 책임감으로 학습에 임하여 서로 협동, 화합의 중요성을 인식 시켜줄

수 있는 좋은 기회가 될 것이다.

캐릭터 제작을 하면서 모방으로부터 표현기법의 테크닉을 습득할 수 있지만 가급적 학생들이 자유로운 제작을 통해 재료의 성질을 파악하도록 하고 창의력 위주의 학습을 권장함으로써 창조적인 교육학습활동이 될 수 있도록 도와준다.

서로의 작품을 감상 하고 느낀 점을 발표하며 비평하는 것도 학습 하는데 있어서 학생 본인의 생각뿐 아니라 다른 친구의 생각을 공유할 수 있다. 또한 학생들에게 더욱 적극적으로 학습에 임할 수 있는 자극을 줄 수 있다. 학생들에게 클레이 애니메이션의 다양한 용도의 예를 들어주고 클레이 애니메이션을 이용해 제작된 각 분야 작품들의 의도를 살펴봄으로써 더욱 폭 넓은 상상의 틀을 만들어 준다. 그로 인해 자연스럽게 작품을 제작하는데 있어서 의욕을 줄 수 있고 결과적으로 더욱 창의적이고 개성 있는 작품을 제작 할 수 있을 것이다.

본고에서 연구하는 클레이 애니메이션교육은 완성도 있는 작품으로써의 결과물보다는 서로간의 협동과 피드백을 통해 이루어지는 학습 활동과정을 더욱 중요시 여기고 준비된 교수-학습 활동 모형을 활용해서 수업을 진행함으로써 수업목표를 달성 할 수 있도록 해야 할 것이다.

2) 클레이 애니메이션 교수-학습 지도안

(1) 학습목표

① 학생들 스스로가 주제를 자유롭게 정하고 구체적인 스토리보드를 작성하여 구상한 의도대로 캐릭터를 제작할 수 있다.

② 뼈대를 만들고 칼라 유토로 살을 붙이는 캐릭터 제작과정을 통해 창의성 및 조형성을 기를 수 있고 전반적인 소조 작업에 대해 이해할 수 있다.

③ 모둠별 협력 활동을 통해 서로의 역할과 개성을 존중하고 클레이 애니메이션을 창작해봄으로써 주체적인 태도를 기를 수 있다.

(2) 지도상의 유의점

① 클레이 애니메이션 제작에 앞서 완성될 작품의 세부적인 사항까지 미리 구체적으로 구상이 되어야 한다.

② 스토리 보드는 완성된 캐릭터를 스톱모드로 촬영할 때도 매우 효과적으로 사용되므로 세부사항까지 세밀하게 계획하고 작성해야 한다.

③ 작업 전에 만들고자 하는 작품의 특성에 맞는 칼라 유토를 선택하고 기본적인 촬영기술을 익힌 후 제작에 들어가야 불필요한 시행착오를 줄일 수 있다.

(3) 수업 및 실천계획

<table>
<tr><th>차시</th><th>단계</th><th>학 습 내 용 및 방법
학 습 활 동</th><th>지도상의 유의점
학습자료</th></tr>
<tr><td rowspan="2">1/3</td><td>이해
감상</td><td>▶ 클레이 애니메이션 제작과정을 이해하고 참고 작품을 감상하여 동기유발 한다.

▶ 서로의 관점에 따른 감상 내용을 토론하게 한다.</td><td rowspan="5">▶다양한 작품을 감상하여 흥미를 느끼고 동기유발 하도록 한다.
▶기본재료와 도구를 사용하여 독창적인 표현을 할 수 있도록 유도한다.
▶주제의 특징과 화면의 짜임새, 조화 등 을 생각하면서 표현하도록 한다.
▶평가기준을 제시하여 보다 좋은 작품을 만들도록 한다.
▶완성된 작품을 서로 비교, 감상하게 하여 클레이 애니메이션에 대한 폭넓은 이해를 돕게 한다.</td></tr>
<tr><td>기획
구상</td><td>▶ 작품 제작을 기획하고 구상하여 자세한 스토리 보드를 작성한다.</td></tr>
<tr><td>2/3</td><td>표 현
제 작</td><td>▶ 가는 철사로 캐릭터의 뼈대를 제작하고 노끈을 철사에 감은 후 칼라 유토로 뼈대에 살을 붙인다.

▶전체적인 양감이 형성되면 캐릭터의 특징에 맞춰 세부적인 묘사로 캐릭터를 완성한다.</td></tr>
<tr><td>3/3</td><td>감 상
발 표</td><td>▶ 서로의 작품을 감상하고 질문과 대답을 통해 작품에 대한 느낌과 비평을 한다.</td></tr>
</table>

【표 5】 수업 및 실천계획

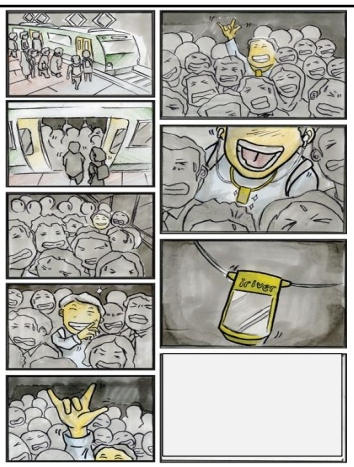
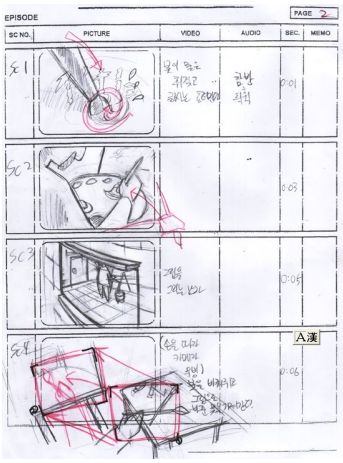
(4) 교수-학습 지도안

♧ 1차시

대단원	표 현	소단원	입체로 나타내기	차시	1/3
학습 목표	1. 클레이 애니메이션 작품을 감상하고 작품의 의도와 표현방법을 이해할 수 있다. 2. 제작과정과 방법을 이해하고 전체적인 구상이 이루어지면 그 구상에 맞춰 세부사항을 스토리보드로 제작할 수 있다.				

지도 단계	학습요소	교수- 학습활동	준비물 및 유의점
도 입 (5분)	학습목표제시	▶학습 목표를 제시하여 다 같이 소리 내어 읽도록 한다.	▶제품방법을 설명할 때 학생들의 수준을 고려하여 전문적인 용어보다는 쉽게 이해할 수 있도록 설명한다.
	학습내용제시 및 개념설명 (파워포인트 자료 참고)	▶전문성을 필요로 하는 클레이 애니메이션 학습이 아닌 체험을 통해 원리를 깨닫는 학습이라는 것을 학생들에게 인식시킨다. ▶클레이 애니메이션에 대한 기본 지식을 학생들이 충분히 인지할 수 있도록 예시 작품(캐릭터)을 보여주면서 설명한다.	▶토론 시 상대방의 의견을 존중하는 자세를 가질 수 있도록 지도한다.

		▶클레이 애니메이션의 제작과정 및 방법을 간단히 설명한다.(파워포인트 자료)	▶작품시간을 1분 내외로 잡고 스토리보드를 제작하도록 한다.
전 개 (30분)	관련 작품 감상 및 토론	▶클레이 애니메이션 작품의 하이라이트(20분 분량)부분을 감상함으로써 학습에 대한 흥미를 유발시킨다. ▶서로의 관점에 따른 감상 내용을 토론하게 한다.(10분정도)	▶모둠원 모두가 협력할 수 있도록 주의를 살핀다. 준비물: PPT자료, 클레이애니메이션 감상 작품, 스토리보드 용지
정 리 (10분)	모둠 편성 및 스토리보드제작방법 준비물 및 과제 제시	▶모둠을 편성하고 모둠원끼리 표현하고 싶은 캐릭터를 정하여 세부사항을 스토리보드로 제작하는 방법을 설명한다.	

		  (스토리보드) (스토리보드 작성을 위해 자료를 활용한 예를 보여주고 직접 작성해보도록 지도한다. 단 3~5프레임을 넘지 않도록 유의시킨다.) ▶모둠별 스토리보드 제작을 과제로 제시한다.	

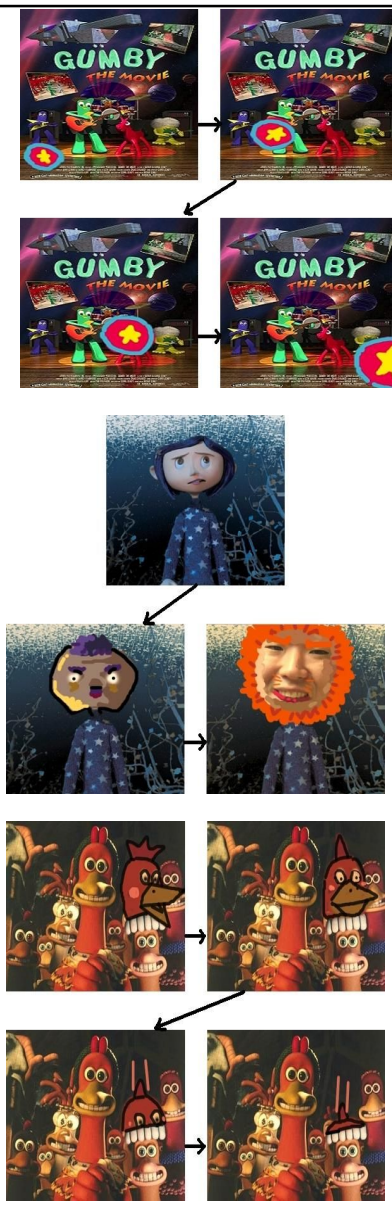
【표 6】 교수-학습 지도안 (1차시)

♧ 2차시

대단원	표 현	소단원	입체로 나타내기	차시	2/3
학습 목표	1. 스토리보드와 내용구성에 맞춰 창의적으로 작품을 제작할 수 있다. 2. 공동 작업을 통해 상대방의 의견을 존중하고 서로 소통하는 능력 및 협동심을 기를 수 있다.				

지도 단계	학습요소	교수- 학습활동	준비물 및 유의점
도 입 (5분)	평가기준제시 및 주의사항	▶평가기준을 제시하여 작품 제작 시 참고할 수 있도록 한다. ▶제작 시 주의할 점과 참고사항을 설명하여 충분히 주의 시킨다.	▶캐릭터는 작품에서 가장 중요한 요소이기 때문에 독창적으로 제작하도록 제시한다.
전 개 (30분)	캐릭터 제작	▶모둠원이 각자 역할분담을 하여 제작준비를 하고 등장 캐릭터를 구체적으로 스케치하여 제작 방법을 서로 상의한다. ▶가는 철사로 뼈대를 만들고 노끈을 철사에 감은 후 칼라 유토로 뼈대에 살을 붙인다. 전체적인 양감이 형성되면 캐릭터의 특징에 맞춰 세부적인 묘사로 캐릭터를 완성한다.	▶캐릭터의 크기나 모양이 계획에 맞게 제작 되고 있는지 살핀다. ▶여건상(환경,시간) 전문적인 재료와는 달리 칼라유토를 이용하여 다양한 방법으로 표현할 수 있도록 표현방법을 알려

		 (캐릭터 제작과정)	준다. ▶입체적으로 표현할 수 있는 재료 및 용구에 대해 구체적인 설명을 한다. ▶전체적으로 제작 의도대로 진행되고 있는지 살피고 문제점이 있는 경우 개선점을 찾을 수 있도록 지원한다.
정 리 (10분)	수업정리 과제 제시	▶제작한 캐릭터를 모둠별로 보관하고 주변 환경을 정리한다. ▶주어진 시간 내에 완성되지 못한 캐릭터는 과제로 제시한다. ※참고사항 모둠별로 제작된 캐릭터 촬영과 편집은 각 모둠의 스토리보드를 참고하여 교사가 담당한다. 제작된 애니메이션은 교사 홈페이지에 개제하여 학생들이 감상하도록 한 후에 각 모둠별 의견을 수렴하여 수정, 보완한 후 3차시 수업에 감상, 토론한다.	준비물: 스토리보드, 칼라유토, 찰흙 칼, 노끈, 펜치, 가는 철사, 이쑤시개 등

		 (캐릭터 합성 촬영 예시) (위의 도판과 같이 3~4프레임에 기준을 두어 촬영을 한다.)	

【표 7】 교수-학습 지도안 (2차시)

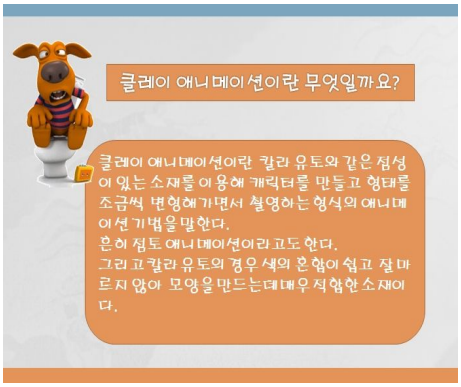
♧ 3차시

대단원	표 현	소단원	입체로 나타내기	차시	3/3
학습 목표	1. 처음 의도한대로 완성되었는지 확인 후 장단점을 발표할 수 있다. 2. 조별로 작품을 감상하면서 무엇을 표현하려고 했는지를 파악하고 의도대로 제작되었는지 평가할 수 있다.				

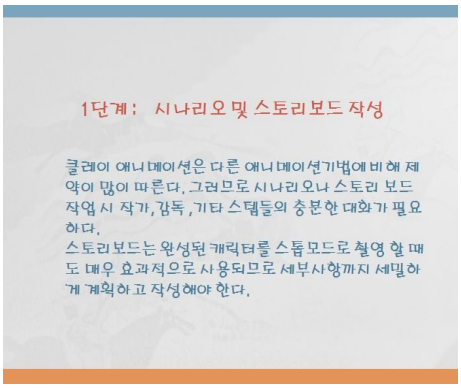
지도 단계	학습요소	교수- 학습활동	준비물 및 유의점
도 입 (5분)	수업준비	▶2차시까지 제작된 애니메이션의 감상 준비 및 본시학습목표를 제시한다.	▶자칫 객관성을 잃을 수도 있는 상호평가의 경우 구체적인 내용을 기입하도록 지도한다. 준비물: 지난시간 제작된 애니메이션, 스토리보드 등
전 개 (30분)	작품 발표 및 감상	▶작품 제작 시 어려웠던 점이나 표현 효과가 잘된 점 등 소감을 발표한다. ▶서로의 작품을 감상하고 작품에 대한 질문과 대답을 통해 작품을 평가한다.	
정 리 (10분)	학습내용정리	▶본시 수업내용에 대한 최종 정리를 한다.	

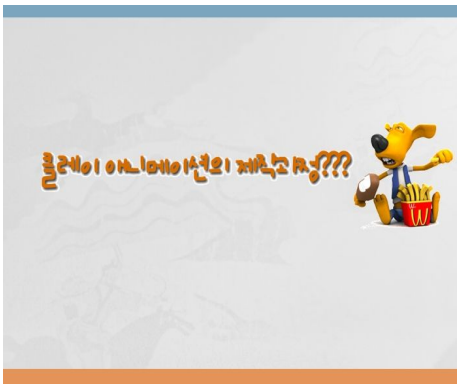
【표 8】 교수-학습 지도안 (3차시)

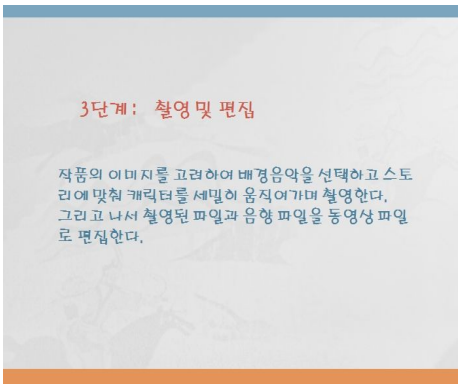
(5) 파워포인트 수업자료

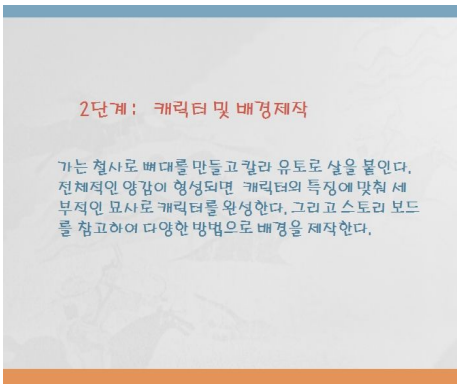

클레이 애니메이션이란 무엇일까요?
클레이 애니메이션이란 칼라 유토와 같은 점성이 있는 소재를 이용해 캐릭터를 만들고 형태를 조금씩 변형해가면서 촬영하는 형식의 애니메이션 기법을 말한다.
흔히 점토 애니메이션이라고도 한다.
그리고 칼라 유토의 경우 색의 혼합이 쉽고 잘 마르지 않아 모양을 만드는데 매우 적합한 소재이다.

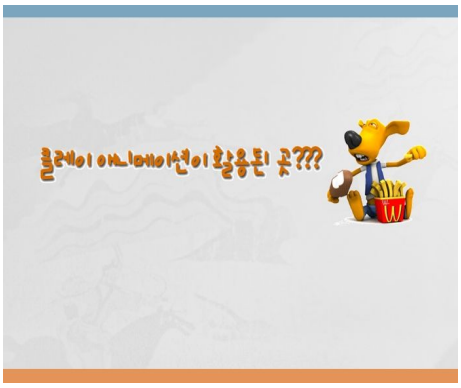
CLAY ANIMATION


1단계 : 시나리오 및 스토리보드 작성
클레이 애니메이션은 다른 애니메이션기법에 비해 제약이 많이 따른다. 그러므로 시나리오나 스토리 보드 작업시 작가, 감독, 기타 스텝들의 충분한 대화가 필요하다.
스토리보드는 완성된 캐릭터를 스톱모드로 촬영 할 때도 매우 효과적으로 사용되므로 세부사항까지 세밀하게 계획하고 작성해야 한다.


클레이 애니메이션의 제한조건???


3단계 : 촬영 및 편집
작품의 이미지를 고려하여 배경음악을 선택하고 스토리에 맞춰 캐릭터를 세밀히 움직여가며 촬영한다.
그리고 나서 촬영된 파일과 음향 파일을 동영상 파일로 편집한다.


2단계 : 캐릭터 및 배경제작
가는 철사로 뼈대를 만들고 칼라 유토로 살을 붙인다.
전체적인 양감이 형성되면 캐릭터의 특징에 맞춰 세부적인 묘사로 캐릭터를 완성한다. 그리고 스토리 보드를 참고하여 다양한 방법으로 배경을 제작한다.



【그림 11】 파워포인트 수업자료

Ⅳ. 클레이 애니메이션 미술교육의 기대효과

1. 평면표현과 클레이 애니메이션표현과의 비교

클레이 애니메이션 교육이 기존의 교육방법에 비교해 얼마나 다양한 교육을 하고 발전적인 교육이 되는지를 연구하기 위해서는 시각적 측면을 토대로 한 회화교육과는 어떤 차이점이 있는지 살펴볼 필요성이 있다.

클레이 애니메이션의 다양한 요소 중 가장 중요한 것은 단연 캐릭터 제작을 목적으로 한 소조활동의 입체표현이라고 할 수 있을 것이다. 클레이 애니메이션을 소조활동을 통한 입체표현으로 정의 했을 때 '회화교육과 클레이 애니메이션교육의 차이'는 현대의 '평면표현과 입체표현의 차이'정도로 비교할 수 있을 것이다. 입체라는 개념이 단순한 조각품을 넘어서 공간이라는 의미를 내포하게 되었기 때문에 평면표현과 입체표현의 차이는 전과는 약간 다른 개념이 되었다.

입체표현의 미술이 조각을 초월해 공간으로 확장됨으로써 공간속에서 사람들은 작품을 모든 감각을 통해 감상을 할 수 있다. 이렇듯 입체표현 즉, 클레이 애니메이션 미술교육을 통한 캐릭터 작품들은 학생들의 상상력을 더욱 활발히 자극시켜 주는 잠재력을 가졌다. 다른 예이지만 설치미술은 공간을 통한 예술영역이다. 사람의 모든 감각을 자극하여, 보고 만지는 것 외에도 추상적인 의미전달까지 가능하다. 무언가 설명할 수 없는 새로운 방법들로 작품을 전달하는 것이다. 이런 모든 기능을 함축시킨 교육이 클레이 애니메이션표현이라고 생각한다.

본 연구자가 생각하는 평면표현과 입체표현의 차이점은 넓은 의미로 말해 학생들의 상상력을 어떻게 자극시킬까? 하는 방법적인 차이이다. 대부분의 평면표현은 그리고 감상하는 활동으로써 시각적인 형태로 학생들의 상상력을 자극한다. 반면 클레이 애니메이션에서 사용된 입체 캐릭터들은 시각적인 형태뿐만 아니라 입체의 촉각적인 면까지도 뛰어 넘어 공간으로 학생들의 흥미를 유발하고 참여를 유도하면서 다양한 형태로 그 들의 상상력을 자극한다. 그렇다고 해서 평면표현보다 클레

이 애니메이션표현이 미술교육의 아이템으로 더욱 적합하다는 것은 아니다. 다양한 미술교육에 있어서 시대에 맞춰 창의적이고 폭 넓은 미술교육을 제공하기 위함의 도구적인 수단중 하나인 것이다.

2. 클레이 애니메이션 미술표현의 기대 효과

교육현장에서 미술과목의 위치를 바로 정립시키기 위해서는 매번 반복되는 같은 형식의 주입식교육보다 학생들에게 흥미와 적극성을 갖게끔 하는 새로운 교육을 제시 하는 것이 시급한 과제이다. 아직 교육현장에서는 이러한 교육이 이루어지지 않고 있다. 그래서 클레이 애니메이션 미술표현을 통해 이룰 수 있는 교육의 기대 효과를 살펴보자.

우선 학생들의 일반적인 생각은 미술시간에는 똑같이 잘 그리는 기술이 있어야만 미술을 잘하는 것이라고 판단한다. 이런 이유로 미술교육에 있어서 학생들의 오해는 쌓여가고 미술이라는 과목은 점점 꺼려하는 과목이 되어가는 것이다. 그러나 클레이 애니메이션의 입체표현은 이러한 학생들의 오해를 풀어줄 수 있고 미술과목을 더욱 친밀하게 생각하고 미술에 대한 자신감도 확립시켜 줄 수 있을 것이다.

연구자 역시 어릴 때부터 미술교육을 시작했고 창의적인 부분에 있어서는 자신감으로 가득 차 있었다. 또한 항상 반복적으로 똑같은 사물을 그리면서 그림에 대한 이해를 하였으며 그림을 통해 공간과 입체를 이해해왔다. 그러나 이런 방식의 주입식 교육이 하다 보니 한번 경험했던 사물이나 형태는 자신감 있게 그려냈지만 새로운 사물이나 상상력을 요하는 창조물을 제작하는데 있어서 창의력에 대한 한계를 경험하게 되었으며 창작표현활동에 대한 자신감이 결여되고 결국 미술을 포기하기도 했었다.

주관적으로 연구자의 경험을 예로 들었으나 어릴 적부터 미술을 공부하기 위해 사교육을 경험했던 이들은 다들 공감할 것이다. 이렇듯 청소년기에 놓인 학생들은 절제력이 떨어지고 자기표현이 서툰 만큼 시각적인 미술교육에 대한 감정의 기복

도 심할 것이다. 그러나 클레이 애니메이션의 입체표현활동에서는 오히려 사교육을 통해 미술을 전공으로 하지 않은 학생들도 자신감 있게 창의적인 캐릭터 학습을 할 수 있고 평가 역시 동등하게 이루어지므로 인해 사교육도 줄일 수 있을 것이다. 또 그림을 그리면서 이해하게 되었던 사물의 형태에 의한 입체감이나 공간감 보다는 직접 손으로 만들고 표현함으로써 입체표현이나 공간에 대한 이해를 더욱 빠르고 쉽게 할 수 있을 것이다. 그리고 직접 다양한 재료를 조합하여 구성하면서 창조적으로 형태를 발견하는 힘을 기를 수 있다. 동시에 조형적인 능력을 개발하며 모든 미술학습활동에 자신감을 줄 수 있다. 학생들 입장에서 항상 꺼려왔던 미술수업이라는 부담감보다 학습 자체가 하나의 놀이로써 서로 참여하고 각자수준에 영향받지 않는 즐거운 표현활동을 기대해본다.

Ⅴ. 결론

본 논문의 주된 요지는 우리시대의 미술의 개념과 청소년의 미술교육 활동이 그들과 실제로 소통하는 미술교육 환경과는 다소 거리가 있음을 인식하고, 현대사회의 다양한 영상 멀티미디어매체 중 하나인 클레이 애니메이션을 바탕으로 새롭게 형성된 패러다임이 교육 문화의 또 다른 개념이 될 수 있다는 것을 이해하고자 하였다.

이에 따른 연구를 진행하면서 이미 우리시대의 문화에서 큰 영역을 차지하고 있으며 아직도 그 영역을 확장시켜가고 있는 다양한 매체들을 적극 수용하여 중등학교 청소년 문화에서 시각적, 촉각적으로 접근할 수 있는 관점으로 그들이 호기심을 가지고 적극성을 띨 수 있는 교수-학습 활동 모형을 본 논문에 게재하여 현시대의 중등학교 미술교육을 재해석 하고자 하였다.

중등학교에서 클레이 애니메이션 미술교육은 청소년의 문화라는 관점으로 기존에 청소년들이 인지하고 있는 미술작품의 의미를 더욱 폭넓은 시각으로 접근하여 문화적 혹은 사회적인 정보와 결합시킴으로써 교수-학습 방법과 학습의 변화 그리고 차별화 된 평가방법 등을 포함한 형식의 틀을 바꾸는 것까지 모든 과정을 포함한다. 산업과 정보통신 기술의 발달로 인해 과거에는 볼 수 없었던 다양한 미디어 매체의 개발로 인해 한층 높아진 청소년의 문화 수준을 대처하는 방법에 있어서 미술교육이 가져다줄 효과를 기대하면서 클레이 애니메이션 창작 교수-학습을 설계하였다.

클레이 애니메이션은 영화 광고 예술 분야로써 다양하게 쓰임과 동시에 그 활용 분야가 점점 넓어지고 있는 시점이다. 점토를 소재로 만들어진 인형들의 움직임을 하나하나 손수 제작하여 일일이 촬영해서 만드는 것인 만큼 다분한 노력을 요하는 작업이라 할 수 있지만 반면 이런 이유로 인해 교육의 측면에서는 오히려 많은 장점을 가졌다고 본다.

점토라는 소재는 자연과 함께 더불어 성장해가는 청소년들에게 친근한 재료이고 손수 제작을 해야 하는 만큼 노력에 대한 성취감, 촉각적으로 느껴지는 정서적 안

정감, 시각적인 면과 사회, 문화적으로 미치는 영향에도 커다란 효과를 기대 할 수 있다. 이렇게 클레이 애니메이션은 작품 그 자체만 감상하더라도 친근함과 따뜻함을 느낄 수 있기에 클레이 애니메이션을 접목하여 오늘날 오히려 안일하게 생각하는 미술교육의 새로운 개념을 정립시키므로 흥미유발을 중점으로 학생들의 적극성을 향상시키고 창의력 신장을 위한 미술교육 지도방안을 연구하는데 목적을 두었다. 올바른 교육과정이 필요한 학교현장에 창의적인 표현활동이 중등학교 미술교육에서 어떠한 방향을 제시할 것인가?

우선 본 논문의 내용은 기존에 실시하던 미술교육이 학생들의 교육에 질을 떨어뜨린다거나 시대에 역행하기 때문에 올바른 교육 지도 방안이 될 수 없다는 이론은 아니다. 다만 교육과정 역시 계속 바뀌어가고 양질의 교육을 위해 새로운 단원들이 발전을 하고 있지만 전반적인 미술교과의 방향성을 보았을 때 미술의 심미적인 특징에 의해 시각적인 면에 치중하게 될 수도 있다. 이렇게 편협적인 교육이 이루어지지 않도록 하기 위해 다각적으로 미술교육에 접근할 수 있는 본 연구의 교수-학습 지도 방안을 제시하면 더욱 폭넓은 교육 학습이 이루어 질 수 있을 것이라는 기대를 해본다.

<참고문헌>

송락현, 『애니스쿨1』, 서울문화사, 1997,

황선길, 『애니메이션의 이해』, 디자인 하우스, 1996

유영옥, 『문화재를 활용한 캐릭터·애니메이션』, 정림사, 2008

전범준·신진아, 『애니메이션은 나에게 꿈꿀 자유를 주었다』, 고려문화사, 2000

최민규, 『디지털로 만드는 제작 노하우』, 교학사, 2005

존 핼라스·로저 맨밸, 『애니메이션의 이론과 실제』,이일범 번역, 신아사, 2000

폴 웰스, 『애니마톨로지@애니메이션 이론의 이해와 적용』, 한창완 번역, 한울 아카데미, 2001

장 풀로, 『하우 투 클레이애니메이션』, 안종혁 번역, 커뮤니케이션북스, 2004

캐시 A. 말키오디, 『미술치료』, 최재영 번역, 조형교육, 2000

리처드 테일러, 『애니메이션 제작기법의 모든 것』, 한창완 번역, 도서출판 한울, 1999

김정훈, 「중등미술 교육에서 조소를 통한 자기표현 지도방안 연구」, 원광대학교 석사학위논문. 2005

송태현, 「특수효과기술의 관객선호도에 관한 연구 :SF 영화 『스타워즈』의 특수효과기술을 중심으로」, 홍익대학교 석사학위논문. 2004

권혜숙. 「만화·애니메이션 교육이 아동 미술의 창의적 표현에 미치는 영향」, 수원대학교 석사학위논문. 2005.

<그림출처>

【그림 1】 알타미라동굴벽화 재현작

http://blog.naver.com/inhwanj/40036721384

【그림 2】 국내 최초 애니메이션 ‘OB시날코’와 ‘럭키치약’

http://joynews.inews24.com/php/news_view.php?g_menu=701100&g_serial=201910

【그림 3】 클레이 애니메이션(MBC 무한도전) ‘립싱크(Lip Sync)'레코딩 장면

http://video.naver.com/2007123113201042689

【그림 4】 클레이 애니메이션(코렐라인) 제작현장

http://www.maxmovie.com/av/av_new3.asp?v_id=V000126422&kind_num=5&kind=f&kind2=M&tab=2

【그림 5】 월레스와 그로밋

http://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=18772

【그림 6】 치킨 런

http://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=29558

【그림 7】 크리스마스 악몽

http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photo.nhn?code=14584#

【그림 8】 코렐라인 (비밀의 문)

http://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=67696

【그림 9】 검비 시리즈

http://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=25034

【그림 10】 삼성 '또 하나의 가족' TV 광고 캡쳐사진

http://www.adic.co.kr/ads/list/listAd.do?d-441911-p=1&keyword=%B6%C7%C7%CF%B3%AA%C0%C7+ %B0%A1%C1%B7&searchType=S&section=AD

저작물 이용 허락서

학 과	미술교육	학 번	20078105	과 정	석사
성 명	한글: 유 대 혁 한문: 劉 大 奕 영문:Yoo Dae-hyuk				
주 소	전라남도 여수시 여서동 금호아파트 6동 1504호				
연락처	E-MAIL: forevil82@nate.com				
논문 제목	한글 : 클레이 애니메이션을 활용한 중등학교 미술 지도방안 연구 영어 : The study of teaching middle school art applying clay animation				

본인이 저작한 위의 저작물에 대하여 다음과 같은 조건아래 조선대학교가 저작물을 이용할 수 있도록 허락하고 동의합니다.

- 다 음 -

1. 저작물의 DB구축 및 인터넷을 포함한 정보통신망에의 공개를 위한 저작물의 복제, 기억장치에의 저장, 전송 등을 허락함
2. 위의 목적을 위하여 필요한 범위 내에서의 편집·형식상의 변경을 허락함. 다만, 저작물의 내용변경은 금지함.
3. 배포·전송된 저작물의 영리적 목적을 위한 복제, 저장, 전송 등은 금지함.
4. 저작물에 대한 이용기간은 5년으로 하고, 기간종료 3개월 이내에 별도의 의사표시가 없을 경우에는 저작물의 이용기간을 계속 연장함.
5. 해당 저작물의 저작권을 타인에게 양도하거나 또는 출판을 허락을 하였을 경우에는 1개월 이내에 대학에 이를 통보함.
6. 조선대학교는 저작물의 이용허락 이후 해당 저작물로 인하여 발생하는 타인에 의한 권리 침해에 대하여 일체의 법적 책임을 지지 않음
7. 소속대학의 협정기관에 저작물의 제공 및 인터넷 등 정보통신망을 이용한 저작물의 전송·출력을 허락함.

동의여부 : 동의(○) 반대( )

2009 년 10 월 23 일

저작자: 유 대 혁 (서명 또는 인)

조선대학교 총장 귀하