

2012년 8월  
석사학위 논문

# 2D 드로잉 애니메이션 제작에 따른 연출의 특성 연구

- 미국과 일본 애니메이션의 작화방식을 중심으로 -

조 선 대 학 교 대 학 원

만화애니메이션학과

설            종            훈



# 2D 드로잉 애니메이션 제작에 따른 연출의 특성 연구

- 미국과 일본 애니메이션의 작화방식을 중심으로 -

A study of direction features according to  
production of 2D Drawing Animation

- Focused on the drawing method of the American and  
Japanese animation -

2012년 8월 24일

조선대학교 대학원

만화애니메이션학과

설            종            훈

# 2D 드로잉 애니메이션 제작에 따른 연출의 특성 연구

- 미국과 일본 애니메이션의 작화방식을 중심으로 -

지도교수 김 일 태

이 논문을 만화·애니메이션학 석사학위신청  
논문으로 제출함

2012년 4월

조선대학교 대학원

만화애니메이션학과

설 종 훈

# 설종훈의 석사학위논문을 인준함

위원장    조선대학교 교수    양 세 혁 (인)

위    원    조선대학교 교수    김 일 태 (인)

위    원    조선대학교 교수    박 경 철 (인)

2012년 6월

조 선 대 학 교    대 학 원

# 목 차

## ABSTRACT

I . 서 론 .....	1
A. 연구의 배경과 목적 .....	2
B. 연구의 대상과 방법 .....	3
II 작품제작에 따른 연출의 특성 .....	7
A. 작화방식에 따른 도구의 활용 .....	7
1. 작화 책상 .....	9
a. 용도에 따른 종류 .....	9
b. 작화대의 기울기 .....	12
2. 페그바 .....	15
a. 용도에 다른 종류 .....	16
b. 롤링과 플립핑 .....	20
3. 콘티 .....	23
a. 매체에 따른 종류 .....	24
b. 양식의 구성과 정보기록 .....	25
4. 익스포저 시트 .....	28
a. 러닝타임의 단위와 환산 .....	29
b. 양식의 구성과 정보기록 .....	30
5. 필드 가이드 .....	34
a. 가이드의 종류 .....	34
b. 화면의 비율 .....	37

6. 작화지 .....	40
a. 직무에 따른 종류 .....	40
b. 종이의 크기 .....	43
7. 연필 .....	44
a. 흑선의 사용 .....	44
b. 색선의 사용 .....	45
B. 작품제작에 따른 연출의 특성 .....	47
1. 이미지 .....	48
a. 캐릭터 디자인과 연기연출 .....	48
b. 카메라 워킹과 배경화 .....	52
2. 스토리 .....	55
a. 스토리텔링의 시각화 .....	55
b. 서사의 포트폴리오화 .....	60
3. 마케팅 .....	61
a. 작품기획에 따른 연출 .....	61
b. 마케팅 전략에 따른 연출 .....	64
III 결 론 .....	76
참고문헌 .....	80
국문초록 .....	82

## 표 목 차

<표 1> 셀과 디지털 애니메이션의 제작과정 .....	8
<표 2> 작화도구별 활용에 따른 미국과 일본 작화방식의 특성 비교 .....	46
<표 3> 편당 평균 사용빈도수 .....	53
<표 4> 연도별 편당 평균 사용빈도수 .....	53
<표 5> 1995년부터 2011년까지의 미·일·한 극장용 장편 애니메이션 분석표 .....	65
<표 6> 국내 애니메이션 제작업의 창작 및 하청 수출입액 현황 .....	69
<표 7> 국내 애니메이션 제작업의 창작 및 하청 매출액 현황 .....	70
<표 8> 미국과 일본 애니메이션 제작에 따른 연출의 특성 비교 .....	72



# 도 목 차

<그림 1> 업체용과 교육용 작화 책상 .....	10
<그림 2> 개인용 작화대 .....	12
<그림 3> 미국방식의 작화 모습과 앉는 자세 .....	13
<그림 4> 일본방식의 작화 모습과 앉는 자세 .....	14
<그림 5> 한국방식의 작화 책상과 앉는 자세 .....	15
<그림 6> 레이아웃용과 원화용 페그바 .....	17
<그림 7> 동화용과 스캔용 페그바 .....	18
<그림 8> 촬영용 페그바 .....	19
<그림 9> 이동식 페그바에서의 롤링 .....	20
<그림 10> 애니메이션 디스크에서의 롤링 .....	21
<그림 11> 플립핑하는 모습 .....	22
<그림 12> 영상 매체별 콘티 .....	24
<그림 13> 미국과 일본 방식의 콘티 .....	26
<그림 14> 익스포저 시트 .....	31
<그림 15> 익스포저 시트의 정보기록 .....	32
<그림 16> 4:3 비율의 필드 가이드 .....	35
<그림 17> 16:9 비율의 필드 가이드 .....	36
<그림 18> 필드 마스크 .....	37
<그림 19> 화면의 종횡비 .....	38
<그림 20> 레이아웃지 .....	41
<그림 21> 수정지 .....	42
<그림 22> 작화지 .....	43
<그림 23> 연필 .....	45
<그림 24> 미국과 일본 방식의 캐릭터 디자인 .....	49
<그림 25> 미국과 일본 방식의 작화 스타일 .....	51
<그림 26> 한국과 일본 방식의 캐릭터 이미지 .....	52
<그림 26> 미국방식의 마우스 차트 .....	58

## ABSTRACT

A study of direction features according to  
production of 2D Drawing Animation

- Focused on the drawing method of the American and  
Japanese animation -

Sul Jong Hoon

Advisor : Prof. Kim Il Tae

Department of Comics & Animation

Graduate School of Chosun University

This study aims at analyzing features of production according to 2D drawing animation production. The results of analysis about direction features of American and Japanese animation show that the use of drawing tools changes depending on the drawing method and drawing method changes. Depending on scene direction according to character or camera movement and scene direction changes depends on the visualization of storytelling. The visualization tasks expresses features of direction methods from planning the work by marketing strategy. Therefore, the implementation of independent production methods are premised on the exhaustive production system.

If I rethink the inferential industry strategy from drawing tools, first of all, I plan about how they establish marketing strategies based on showing how to make what animation. And then how they shall build suitable production systems for production method through visualization of story. Using scene directing utilize drawing tools as a drawing

method for efficiently expressing the performance of the characters and the camera's working that was inferred. As a result, the drawing method come from marketing strategy to survive in the film industry based on a huge capital.

Animation direction features of America and Japan has shown a difference in media directional characteristics as well as the production method. The United States had based on structuring production system by the huge capital and individualistic performances of the characters intend to pursue theatrical feature animation of full-animation as the aesthetics of the movement. On the other hand, Japan had based on publishing cartoons of various contents and Cost-effective camera working intends to pursue animation for TV series of limited-animation as the aesthetics of the standstill.

The systematic support-policy of the government, along with continued investments and the thorough marketing strategy is absolutely necessary in order to lead the global animation market. We must actively accept advanced systems and technology of the United States and Japan. In addition, the world view and the identity of Korean animation containing our unique color and emotion should be established.

# I 서론

기원전부터 움직임에 대한 인류의 고뇌는 1800년대에 들어 수많은 발명가들에 의해 본격화 되었다. 정지된 그림을 움직이는 놀이기구들과 움직이는 세상을 필름에 담아 보여줄 수 있는 광학적 기기들을 만들어 애니메이션과 영화를 환한 빛으로 ‘살아 숨 쉬게’ 하였다. 정지되어 있던 그림과 사진이 움직이기 시작하면서 영상매체는 무성에서 유성으로, 흑백에서 컬러로, 아날로그에서 디지털로, 평면에서 입체로 무한한 발전을 거듭해왔다. 이처럼 영상은 기술을 넘어서 존재할 수 없는 철저히 테크놀로지에 종속된 과학과 엔지니어링의 산물이다. 인간의 생각이나 상상을 담아낼 수 있는 매체 중에 최첨단의 기술을 필요로 하는 가장 뛰어난 표현수단이 바로 영상인 것이다. 더욱이 애니메이션은 사진과 영화의 역사와 중첩되며 시대를 이끌어가는 발명가들의 첨단 테크놀로지의 결집이라 할 수 있다. 그 내면에는 문학과 연극, 미술과 음악, 그리고 과학에 이르기까지 모든 예술을 포괄하는 종합예술로서의 메커니즘을 지니고 있다. 또한 다양한 기법으로 움직임의 환영을 만들어내는 애니메이션은 현실과 상상을 넘나들며 마법과 같은 세계를 창조하여 고부가가치의 산업을 통합적으로 구현해내는 특성을 갖는다.

1892년 10월 28일 프랑스 파리 그레방 박물관(Musée Grévin)에서 에밀 레이노는 ‘레이노의 시각극장(Théâtre Optique de E.Reynaud)’이라는 시사회를 통해 세계 최초로 대중상영용 영사기라 할 수 있는 프락시노스코프<sup>1)</sup>로 애니메이션을 상영하였다. 1895년 12월 28일에는 그랑 카페(Grand Cafe)의 인디언 살롱(Salon Indian)에서 최초로 극장형태의 대형 스크린을 통해 뤼미에르 형

---

1) 프락시노스코프(Praxinoscope)는 프랑스의 발명가이자 흥행사였던 에밀 레이노(Emile Reynaud, 1844~1918)가 조에트로프를 발전시켜 1877년에 만든 영사기로, 회전 원통의 안쪽에 연속적으로 그려진 그림들을 돌리면서 원통의 중간에 거울을 비춰 반사시키면 보는 사람으로 하여금 움직임의 환영을 느끼게 만든 것이다. 레이노는 1892년에 두 대의 매직 랜턴을 사용하여 보다 크고 정교한 슈퍼 프락시노스코프(Super Praxinoscope)를 만들어 반투명 재질의 길고 얇은 셀룰로이드에 따로따로 그린 배경과 인물의 이미지를 영사막에 투사하여 영사막 뒤편의 관객들이 볼 수 있도록 개발하였다. 이 시사회는 1900년까지 약 8년간 13,000회를 상영하며 연 50만 명의 관객을 동원했을 정도로 지속적인 인기를 끌었다. 그의 최초의 작품 <맛있는 맥주 한 잔>(1888)으로 3년간 700프레임의 그림을 필름 위에 직접 그려 넣었는데, 이것은 뤼미에르 형제 이전에 필름과 영사기를 이용한 엔터테인먼트로서 최초의 영화라 할 수 있다. 에밀 레이노가 처음으로 애니메이션을 상영한 날을 기념하기 위하여 국제애니메이션필름협회(ASIFA)에서는 ‘국제 애니메이션의 날’을 제정하여 매년 10월 28일을 전후하여 애니메이션 상영회와 워크숍 등 다양한 행사를 펼치고 있다.

제가 발명한 시네마토그래프<sup>2)</sup>로 25분짜리 필름을 상영하였다. 이것이 바로 상영형식의 대중영상매체로서 공인된 세계 최초의 애니메이션과 영화다. 영상의 근대사적 기원을 만든 에밀 레이노와 뤼미에르 형제는 100년 동안 애니메이션의 셀과 영화의 필름을 함께 지켜왔다. 그러나 디지털 기술의 발전으로 말미암아 2000년대에 이르러 셀과 필름은 영화사에서 사라지고 말았다. 또한 가상현실의 세계를 완벽히 구현해 낼 수 있는 첨단 디지털 기술개발도 가속화되면서, 실사영화는 물론 영상분야 전반에 걸쳐 3D 애니메이션 기법의 활용이 대세를 이루고 있다. 첨단 입체영상 제작기술로 가상현실을 영화화 한 제임스 카메론 감독의 2010년 개봉작 <아바타><sup>3)</sup>가 기폭제가 되어 이제 대부분의 영상콘텐츠들을 3D 입체영상으로 제작되고 있다.

## A. 연구의 배경과 목적

명필(名筆)은 붓을 가리지 않으며 붓을 아무렇게나 던져도 글씨가 되니 ‘투필성자(投筆成字)’ 라고 했다. 그러나 명필이 되기 위해서는 도구를 선택하고 다루는 방법은 물론 앉는 자세와 마음가짐까지도 중요시 된다. 어떤 도구를 어떻게 사용하느냐에 따라 그 결과가 달라지며, 그 목적에 따라 도구의 선택과 사용방법도 달라지기 때문이다. 2D 드로잉 애니메이션은 제작의 특성상 그림을 한 장 한 장을 손으로 직접 그려서 움직임 만들어야 하는 고도의 노동집약적 산업이다. 많은 시간과 인력을 필요로 하기 때문에 제작비의 증가로 인한 고위험 고수익(High Risk, High Return)의 내재적 특성을 가질 수밖에 없다. 이에 예술로서의 문화적 시각이 아니라 경제로서의 산업적 시각으로

- 
- 2) 시네마토그래프(Cinematographe)는 리옹에서 카메라 공장을 운영하던 오귀스트 뤼미에르(Auguste Lumiere, 1862~1954)와 루이 뤼미에르(Louis Lumiere, 1864~1948) 형제가 만든 영상기로, 미국의 천재적인 발명가 토머스 에디슨(Thomas Alva Edison, 1847~1931)과 그의 조수였던 윌리엄 딕슨(William Kennedy Laurie Dickson)이 만든 키네토스코프에서 아이디어를 얻어 촬영과 인화, 영사를 결합할 수 있도록 개발한 장치다. 이 장치로 상영한 최초의 작품들은 10여 편(편 당 1분 정도)의 25분짜리 영상으로, 매일 2,000~2,500명 정도의 관객들이 상영장에 모여들면서 본격적인 영화시대를 예고했다.
- 3) <아바타>(Avatar)는 ‘하이테크 필름 메이커의 천재’ 라는 별명을 가진 제임스 캐머런(James Cameron, 1954~) 감독이 14년의 구상과 4년의 제작기간을 거쳐 2010에 개봉한 영화로, 전 세계 박스오피스 1위를 지키고 있던 자신의 또 다른 작품 <타이타닉>(Titanic, 1997)을 뛰어넘는 흥행기록을 달성하였다. 우리나라에서도 역시 1,335만 3,973명의 누적 관객 수를 기록하며 역대 최고 성적을 거두었다. ‘아바타’는 가상사회에서 자신의 분신을 의미하는 시각적 이미지로 산스크리트어 ‘아바따라(Avataara)’에서 유래된 말이다.

접근하였을 때 막대한 재원을 절감할 수 있는 보다 편리하고 효율적인 디지털 작화방식의 연구개발도 지속적으로 이루어져야 한다.

실사영화는 1세기가 넘도록 이루어 헤아릴 수 없는 수많은 작품들을 제작해오면서 내적으로는 미학과 연출 등의 학술적 체계를 쌓고 외적으로는 첨단 제작기술의 개발로 작품성과 상업성 모두를 성취하고 있다. 그에 반하여 영화보다 더 오랜 역사를 가지고 있는 애니메이션은 제작실무에 대한 보다 체계적인 학술적 연구가 여전히 미미한 상황이다. 더욱이 지난날 세계적인 기술력을 보유했던 한국 애니메이션의 제작노하우는 창작산업으로 전이되지 못한 채 아날로그 세대의 우수한 애니메이터들이 하나 둘 현장에서 사라져가고 있다. 또한 아날로그 세대와 디지털 세대 간의 단절과 산업계와 교육계간의 동상이몽(同床異夢)으로 인하여 디지털 세대의 신진들은 수많은 시행착오를 겪으며 발전적인 한국 애니메이션의 성공모델을 만들어내지 못하고 있는 실정이다.

우리나라는 1960년대 말부터 일본과 미국의 TV 애니메이션 하청제작을 시작하면서 자연스럽게 두 가지의 제작방식을 모두 습득함으로써 1980년대에 이르러서는 세계 최대의 애니메이션 제작국으로 부상하였다. 80년에 가까운 한국 애니메이션의 역사와 더 나아가 반만년의 유구한 역사 속에서 어쩌면 우리는 이미 그들의 제작방식을 융합하여 우리들만의 고유한 특성적 연출방식을 구축하고 있는지도 모른다. 더욱이 디지털 강국으로서 세계적인 기술력과 노하우를 바탕으로 21세기 첨단 디지털 영상시대가 요구하는 우수한 창작애니메이션을 만들어낼 수 있는 충분한 잠재력을 지니고 있다. 세계 최대의 애니메이션 하청제작국이라는 오명을 벗고 진정한 애니메이션 강국으로 발돋움하기 위해서는 애니메이션 제작에 따른 실무적 논의가 학술적 연구를 통해 심도 있게 이루어져야 한다. 또한 한국 애니메이션의 독창적 연출방식과 안정적인 제작 시스템을 구축하고 우리들의 정서를 담은 세계관과 정체성을 확립하여야 한다. 이에 본 연구가 한국 애니메이션이 전 세계 영상문화산업의 리더로 거듭날 수 있는 한 조각의 작은 디딤돌이 되었으면 하는 바람이다.

## B. 연구의 대상과 방법

본 연구는 2D 드로잉 애니메이션 제작에 따른 연출의 특성을 연구하고자 다

양한 제작기법 중 대표적인 셀 또는 디지털 애니메이션 제작에서 사용되고 있는 작화도구들을 연구대상으로 삼았다. 그 작화도구들을 활용하는 미국과 일본 애니메이션의 작화방식을 중심으로 비교분석함으로써, 전 세계의 애니메이션산업을 양분하여 이끌고 있는 그들만의 독자적인 연출방식을 유추해 내고자 하였다. 미국과 일본의 작화방식을 보다 명확한 근거자료로 분석하기 위하여 극장용 장편 애니메이션과 TV용 시리즈 애니메이션과 같이 상업적 목적을 지닌 애니메이션만을 논의의 대상으로 삼았다. 비상업적 목적의 실험적이고 예술적인 독립 단편 애니메이션 등과 드로잉 기반의 작화과정이 아닌 제작부문은 제외하였다. 또한 작화과정 중에서도 도구의 차별화가 없는 콘셉트디자인과 모델디자인 등의 기획부문은 제외하였고, 최초의 텍스트 시각화 작업이라 할 수 있는 콘티부터 최종영상에 쓰이는 동화까지의 작화과정을 연구범위로 하여 작화도구들을 분석하였다.

2D 애니메이션에는 다양한 기법으로 제작되는 애니메이션이 많지만 전통적으로 작화과정을 기반으로 하는 드로잉 애니메이션<sup>4)</sup>은 보드나 페이퍼 애니메이션이 발전된 셀 애니메이션 또는 디지털 애니메이션<sup>5)</sup>이 대표적이라 할 수 있다. 2D 드로잉 애니메이션의 제작방식은 크게 ‘미국식 애니메이션 제작방식’<sup>6)</sup>과 ‘일본식 애니메이션 제작방식’<sup>7)</sup>으로 나눌 수 있다. 미국에서 개발하여 정착된 미국방식은 주로 미주지역과 유럽지역에서 채택하고 있는 제작방식으로, 작화방식에 있어서 대표적으로 가로 콘티와 하단 페그바(Peg Bar)를 사용하는 특성을 가지고 있다. 미국의 애니메이션 제작기술을 도입하면서 일본의 제작환경에 맞는 제작방식으로 토착화된 일본방식은 미국방식과는 반대로 세로 콘티와 상단 페그바를 사용하는 것이 특성이다. 이제는 컴퓨터 그래픽 기술의 발달로 인하여 2D 드로잉 애니메이션도 태블릿과 다양한 컴퓨터 프로그램을 이용하여 초기 기획단계부터 작화과정을 포함한 전 제작과정을 디지털

4) 드로잉 애니메이션(Drawing Animation)은 ‘라인 애니메이션(Line Animation)’ 이라고도 하는데, 이 또한 광의의 의미를 내포하고 있어 세분화된 애니메이션 기법들을 모두 지칭하기에는 어려움이 따르지만 본 논문에서는 연구 목적에 따라 작화에 대한 설명에 있어서는 이하 ‘드로잉 애니메이션’ 이라 한다.

5) 디지털 애니메이션(Digital Animation)의 ‘디지털’은 ‘디지털(Digital)’과 ‘셀(Cel)’의 합성어로, 전통적인 셀 방식에 디지털 방식을 일부 차용하여 제작하는 애니메이션을 뜻한다. 2006년 일본의 코이테 마사시 교수가 자신의 논문 ‘애니메이션 학술용어에 관한 문제’ (한국만화애니메이션학회, 만화애니메이션연구, 2006, p.209.)에서 ‘디지털 셀 애니메이션(Digital Cel Animation)’ 이란 명칭을 제안하였다. 비록 공식화된 명칭은 아니지만 일반적으로 ‘디지털’로 통용되고 있어 이하 ‘디지털 애니메이션’ 이라 한다.

6) 미국식 애니메이션 제작방식을 이하 ‘미국방식’ 이라 한다.

7) 일본식 애니메이션 제작방식을 이하 ‘일본방식’ 이라 한다.

탈방식으로 제작하고 있다. 2D 애니메이션 전용 프로그램<sup>8)</sup>은 수작업 방식을 그대로 차용한 트래디지탈<sup>9)</sup>로 각 개발사마다 애니메이션 제작사들의 제작환경이나 작품의 연출방식에 따라 프로그램의 특성적 차이를 보이고 있다.

2D 드로잉 애니메이션은 유형적 분류에 있어서 촬영의 시간형식에 따라 작화방식 또한 풀 애니메이션(Full Animation)과 리미티드 애니메이션(Limited Animation)으로 나눌 수 있다. 풀 애니메이션 분석을 위해 최초의 극장용 장편 3D 컴퓨터 애니메이션인 <토이 스토리><sup>10)</sup>가 개봉한 1995년부터 2011년까지의 미국·일본·한국의 극장용 장편 애니메이션 연표를 조사하여 비교분석하였다. 리미티드 애니메이션 분석을 위해서는 류명희의 논문 ‘리미티드 애니메이션의 연출에 관한 연구’에서 미국과 일본의 TV용 시리즈 애니메이션 연출방식에 대한 분석을 차용하였다. 작화도구의 분석은 단순히 작화도구를 ‘어떻게 사용하느냐’에 대한 방법론적 논의가 아니라 ‘왜 그렇게 사용하느냐?’ 하는 원인분석적 논의를 통하여 애니메이션 제작에 따른 연출의 특성을 도출해내고자 하였다. 즉, 2D 드로잉 애니메이션을 제작하는 과정과 방식에 대한 개념적 이해나 기능적 탐구를 넘어 미국방식과 일본방식에 대한 보다 심층적인 비교분석을 통하여 제작방식을 연구하였다. 그럼으로써 마케팅 전략에 따른 최상의 목적을 달성하기 위해 최적의 제작시스템을 구축하고 있는 그들만의 독창적인 연출의 특성을 찾아내고자 노력하였다. 애니메이션 전문용어 표기에 있어서는 기본적으로 세계 공통어인 영어를 기본으로 하되 연구의 내용에 따라 부합되는 용어를 선택적으로 사용하기도 하였음을 미리 밝혀둔다.

본 논문의 구성은 1장 서론에서 연구의 배경과 목적 및 연구의 대상과 방법을 제시하였고, 본론에 해당하는 2장에서는 작품제작에 따른 연출의 특성을 분석하기 위하여 먼저 작화과정에서 사용되고 있는 작화도구들이 작화방식에

---

8) 2D 컴퓨터 애니메이션 전용 프로그램은 작화과정 이후부터 디지털화하여 작업을 수행할 수 있는 레타스, 애니모, 툴즈, 페그스, 유에스 애니메이션 등이 90년대부터 지금까지 사용되고 있다. 이제 그와 더불어 작화과정까지 태블릿을 사용하여 전 제작과정을 디지털방식으로 제작할 수 있는 프로그램들이 개발되고 있는데, 대표적으로 툴붐 애니메이션(Toon Boom Animation)사에서 개발한 ‘하모니(Harmony)’라는 프로그램을 많은 제작사들이 도입하여 작품을 제작하고 있다.

9) 트래디지탈(Tradigital)은 기존의 애니메이션 제작기술과 컴퓨터 기술의 혼합을 의미하는 신조어이다.

10) <토이 스토리>(Toy Story, 1995)는 월트 디즈니사(이하 ‘디즈니’라고 한다.)와 픽사 애니메이션 스튜디오(이하 ‘픽사’라고 한다.)가 공동으로 제작한 세계 최초의 극장용 장편 풀 3D 컴퓨터 애니메이션으로, 제68회 미국 아카데미 시상식에서 특별 공헌상을 수상한 존 라세터(John Lasseter, 1957~) 감독은 2006년 디즈니와 픽사가 합병되면서 디즈니·픽사 애니메이션 스튜디오(이하 ‘디즈니·픽사’라고 한다.)의 총제작 책임자를 맡고 있다.



따라 어떻게 활용되고 있는지를 분석하였다. 이어 그 작화방식을 통하여 작품 제작과정에서 드러나는 이미지와 스토리, 그리고 마케팅 전략에 의한 미국과 일본 애니메이션 연출의 특성이 무엇인지 유추해내었다. 마지막으로 3장 결론에서 미국과 일본의 작화방식을 통한 연출의 특성이 우리 한국 애니메이션에 시사하는 바가 무엇인지, 그리고 한국 애니메이션 발전을 위해서 이제 우리가 무엇을 어떻게 준비해야 하는지 제언을 덧붙였다.

## II 작품제작에 따른 연출의 특성

애니메이션은 시간, 운동, 빛에 대한 모든 영상 언어뿐 아니라 영상기술을 총칭하는 것으로, 중요한 사실은 화면 안에서 움직임을 갖는 모든 요소들이 작가의 의지로 생명을 얻어 ‘살아 움직인다.’는 것이다. 진정한 의미의 애니메이션은 정지된 그림의 연속체인 필름이 아니며, 현실의 재현이 아닌 비현실의 구현으로 사람들의 마음마저도 살아 움직이게 하는 것이라 할 수 있다. 영화가 살아있는 대상의 움직임을 카메라로 ‘찍는다.’는 행위에서 출발하는 ‘카메라 중심미학’이라면, 애니메이션은 생명이 없는 대상까지도 작가의 의지에 의하여 살아 움직이도록 ‘만든다.’는 행위에서 출발한다. 즉, 애니메이션은 영화와 달리 애니메이터가 장면을 구성하는 모든 요소들을 한 프레임씩 직접 그리거나 만드는 ‘작가 중심미학’이라고 할 수 있다.

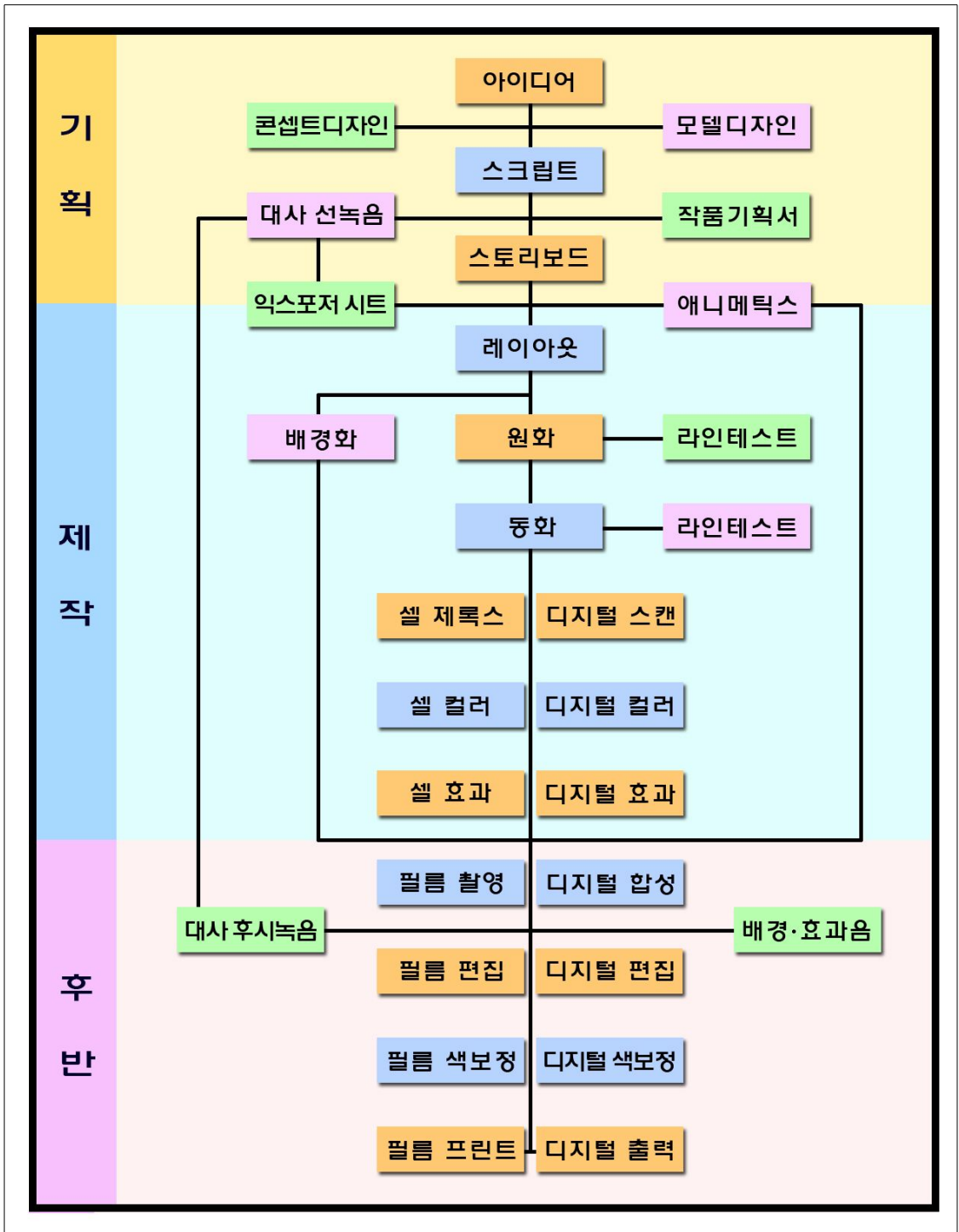
### A. 작화방식에 따른 도구의 활용

‘생각하는 사람’도 장비다루는 법을 연습하지 않는다면 창조적으로 될 수 없다. 생각도구들은 창조성에 있어 필수적이다. 그리고 이 도구들은 혁신적인 결과를 염두에 두고 사용되어야 한다.<sup>11)</sup> 2D 드로잉 애니메이션의 제작방식 중 풀 애니메이션은 주로 극장용 장편 애니메이션 제작에 활용되는 작화방식이며, 리미티드 애니메이션은 TV용 시리즈 애니메이션 제작에 주로 활용되는 작화방식이다. 제작과정은 크게 세 단계로 나누어 볼 수 있는데, 처음 기획단계의 프리-프로덕션(Pre-production)과 본 제작단계의 메인-프로덕션(Main-Production), 그리고 마지막으로 후반단계의 포스트-프로덕션(Post-Production)으로 구분할 수 있다.

---

11) Robert Root-Bernstein·Michèle Root-Bernstein, 박종성 역, 『생각의 탄생』, 에코의 서재, 2009, p.53.

<표 1> 셀과 디지털 애니메이션의 제작과정



위의 <셀 & 디지털 애니메이션의 제작과정> 표는 전통방식의 셀 애니메이션과 디지털방식의 디지털 애니메이션 제작과정의 흐름을 비교하여 보여주기 위한 것이다. 기본적으로 제작단계의 작화과정까지는 동일하며 디지털 애니메이션은 동화 이후의 셀 제록스 단계부터 2D 애니메이션 전용 프로그램을 이용하여 컴퓨터에서 스캔과 컬러작업을 함으로써 셀 없이 촬영과 편집까지 디지털 방식으로 작품을 완성한다. 근래에는 전 제작과정을 디지털방식으로 전환해 가는 추세이다.

## 1. 작화 책상

작화 책상(Animation Table)은 애니메이터의 체형에 따라 작화가 용이하도록 각도를 조절할 수 있는 작화대와 그 아래에 조명장치가 설치되어 있는데, 고정된 책상 형태가 아닌 이동이 간편한 박스 형태도 있다. 셀 애니메이션 제작에 있어서 레이아웃 및 원화용과 동화용, 그리고 셀 컬러용 책상은 각각의 작업 특성상 작화 책상의 구조가 약간씩 다르게 구성되어 있다.

미국방식에서 레이아웃 및 원화용 책상은 사선으로 기울여 놓은 작화대 중앙에 애니메이션 디스크<sup>12)</sup>를 끼울 수 있도록 동일한 크기의 구멍이 뚫려 있다. 반면, 동화와 컬러용은 애니메이션 디스크를 사용하지 않기 때문에 작화대 전면에 투명 또는 반투명의 유리판만을 올려놓고 백라이트를 사용한다. 카메라 워킹을 위한 인치를 사용하지 않는 일본방식도 이와 동일하게 유리판만을 올려놓고 사용한다.

### a. 용도에 따른 종류

#### (1) 업체용

---

12) 애니메이션 디스크(Animation Disk)는 전통방식의 셀 애니메이션 제작 시 미국방식에서만 사용하는 작화대 구인데, 검정색 아크릴로 정밀하고 견고하게 만들어진 12F와 16F 크기가 있으며 촬영용으로도 사용할 수 있다. 디스크의 상단과 하단에는 인치 단위로 좌우 패닝을 할 수 있는 트래블링 페그바(Traveling Peg Bar) 또는 패닝 페그바(Panning Peg Bar)라고 불리는 긴 바와 함께 그 바들을 나사를 조여 고정시키는 컨트롤 휠(Control Wheel)이 달려있다. 디스크의 가운데에는 12F 또는 16F 크기의 작화지가 놓일 수 있는 반투명 유리의 콤파운드(Compound)가 있다.

업체에서 사용하는 작화 책상은 기본적으로 하단에 개인용품들을 수납할 수 있는 서랍과 상단에 책꽂이 대신 작화지를 분리하여 올려놓을 수 있는 선반이 있다. 테이블과 선반 사이에는 조명장치를 넣을 수 있는 공간이 있고, 그 위로 작화대의 기울기를 조절하여 설치할 수 있도록 되어있다. 그 외에도 업체에서는 수많은 지면자료들을 펼쳐 놓을 수 있는 보조 테이블이나 영상자료를 확인할 수 있는 모니터 등 개인적인 작업도구들을 올려놓을 수 있는 보조 선반 등을 함께 배치하여 작업하기도 한다. 원·동화용 책상에는 작화지를 분류하여 올려놓을 수 있는 2~3단의 책꽂이 형식의 선반이 있고, 컬러용 책상에는 선화(Inking)와 채화(Color) 과정에서 물감이 마르지 않은 셀이 겹쳐지지 않도록 1장씩 분리하여 꽂아놓을 수 있는 여러 단과 칸으로 이루어져 있는 선반이 놓여져 있다.



업체용

교육용

<그림 1> 업체용과 교육용 작화 책상

(2) 교육용

교육용 작화 책상은 학과의 커리큘럼이나 예산편성, 그리고 강의실의 공간과 여러 상황에 따라 자체적으로 주문제작하여 사용하고 있다. 업체용과 동일한 고정식 책상 형태의 작화 책상은 제작단가가 높고 설치면적을 많이 차지하지만, 그만큼 작화에 필요한 다양한 도구 및 자료들을 보관·활용하기 편하고 재질이 견고하여 장기간 사용함으로써 안정적인 작업환경을 만들어 줄 수 있다. 학생들의 체형과 앉는 자세 및 작화방식이 각기 다를 수 있기 때문에 작화대의 기울기나 의자의 높이를 조절하여 사용하는 것이 바람직하며, 교수와 학생들간의 원활한 커뮤니케이션을 위하여 서로의 얼굴과 칠판이 보일 수 있도록 테이블 상단의 선반 높이를 낮추어 제작하는 것이 일반적이다.

반면, 셀 애니메이션의 전통적인 제작방식이 디지털방식으로 전환되면서 컴퓨터 작업이 빈번해짐으로써, 교육과정의 작화에 있어서도 태블릿을 이용하거나 100% 컴퓨터 프로그램으로 제작하는 경우가 많아지고 있다. 대부분의 애니메이션학과에서는 업체용과 같은 고정식 작화 책상을 사용하기보다 일반 사무용 장탁 위에 컴퓨터와 함께 이동식 제도판 형태의 라이트 테이블 또는 라이트 박스를 임시로 설치하여 사용하는 것이 일반화 되어 있다. 다만 한정된 강의실에서 다양한 방식의 작화는 물론 컴퓨터 작업까지 다용도로 사용할 수 있는 장점이 있으나 작업에 따라 이동 설치해야만 하는 불편함과 파손의 위험 또한 뒤따른다.

### (3) 개인용

일반적으로 회사나 학교는 작화 책상 또는 라이트 박스를 다량을 주문제작하여 사용하지만, 개인은 용도와 크기, 모양, 가격에 따른 다양한 기성 제품들을 구입하여 사용할 수 있다. 개인용 라이트 테이블 또는 라이트 박스는 이동용으로써 좁은 공간이나 장소를 옮겨 작업하기 편리하며, 목재나 알루미늄 또는 아크릴 사각 틀 안에 라이트를 설치해 놓고 그 위에 반투명의 유리판을 올려놓은 단순한 구조로 이루어져 있다. 보통 16절, 8절, 4절 크기에 일반 형광등이나 삼파장 등을 설치한 박스형, 이젤형, 제도판형, 집게형 등이 있으며, 그에 비하여 가격은 비싸지만 콤팩트 자체가 가볍고 얇은 LCD 또는 LED로 제작된 것도 있다.

이동식 라이트 테이블이나 라이트 박스를 장탁 위에 설치하여 사용하는 경

우 그 높이만큼 작화대가 높아져 자세가 불안정한 상태에서 작업을 하게 된다. 이때 장시간 작업을 할 경우 몸에 무리가 올 수 있기 때문에 반드시 높낮이가 조절되는 의자를 사용하여 바른 자세를 갖는 것이 중요하다. 또한 작화에 필요한 다양한 도구 및 자료들을 작화과정에 따라 펼쳐 놓거나 분리·보관할 수 없다보니 더 많은 공간을 필요로 하게 되고, 사방이 트여있어 안정적인 작업공간을 유지하기가 어려운 단점이 있다.



라이트 보드(상)와 라이트 박스(하)

라이트 테이블

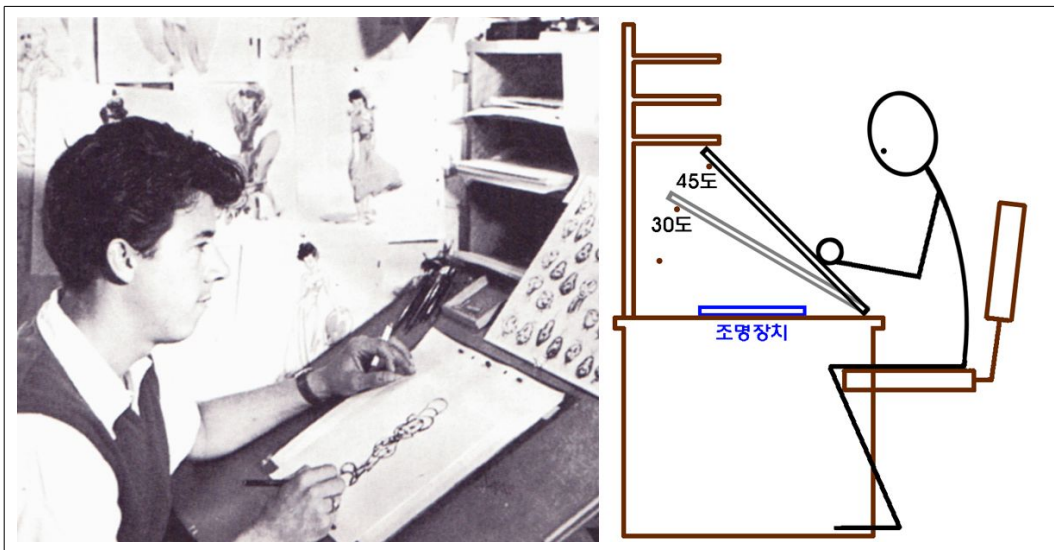
<그림 2> 개인용 작화대

## b. 작화대의 기울기

### (1) 경사판

작화 책상의 작화대를 기울여서 사용하는 것은 주로 미국방식의 작화과정에서 볼 수 있는데, 레이아웃이나 원화 작화 시 작화대를 보통 30도~45도 정도 기울여 놓고 사용한다. 단순한 만화체 캐릭터의 과장된 표정연기와 동작연출을 요구하는 작품일수록 70도 정도까지 경사각을 높여 사용하기도 한다. 이 방식은 과장된 캐릭터의 움직임에 대한 흐름을 연속적으로 확인하기에 편리한

보텀 페그(Bottom Peg) 방식으로 롤링을 하며 작화를 한다. 보텀 페그 방식은 당연히 작화지의 상단을 잡고 들어서 보아야 하기 때문에 작화대의 기울기를 높일수록 여러 장의 그림들을 보다 안정적으로 확인할 수 있다. 또한 보텀 페그 방식에서 롤링을 할 경우 최대 5장의 작화지를 손가락 사이에 끼고 연속적으로 튕기며 작화를 확인할 수 있기 때문에 캐릭터의 움직임에 따른 연출라인을 쉽게 파악할 수 있다. 그러나 페그바가 달린 디스크를 사용하는 레이아웃이나 원화와 달리 이동식 페그바를 사용하는 동화에서는 페그바가 미끄러지는 것을 방지하기 위하여 작화대의 기울기를 낮추어 사용하는 것이 일반적이다. 한편으론 작화 시 하단에 위치한 페그바의 돌출된 레지스트레이션 핀(Registration Pin)들에 손이 걸려 불편함이 따르기도 한다.



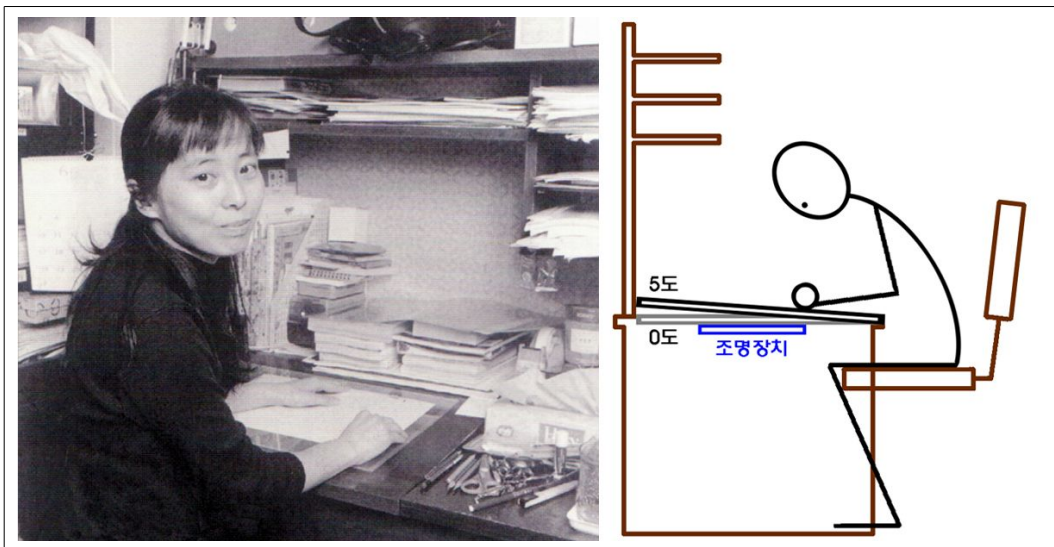
<그림 3> 미국방식의 작화 모습과 앉는 자세

## (2) 수평판

일본방식은 애니메이션 디스크를 사용하는 미국방식과 달리 작화 책상 위에 작화대를 세우지 않고 수평상태의 0도나 5도 정도로 설치하며, 그 위에 투명 또는 반투명의 유리판을 올려놓고 이동식 페그바를 사용하여 작화를 한다. 이 방식은 페그바를 작업대의 상단에 놓고 작화지를 걸어 작화를 하는 톱 페그



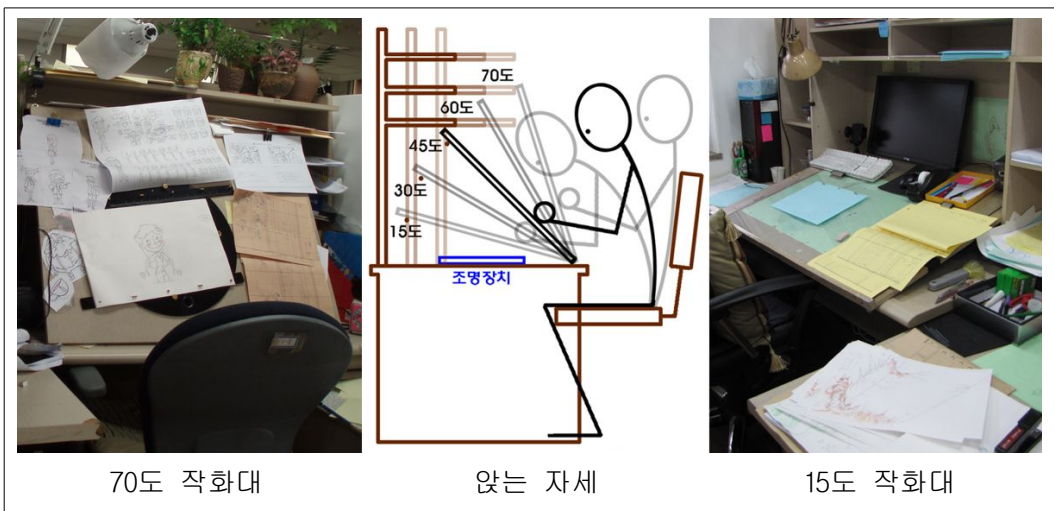
(Top Peg) 방식에서 롤링을 할 때 작화지의 하단을 잡고 들어보아야 하기 때문에 작화대의 기울기가 낮출수록 작화하고 있는 그림을 보다 정확하게 인지할 수 있다. 즉, 복잡한 디자인의 캐릭터나 소품 및 효과 등을 다단계의 그림자와 하이라이트까지 많은 선들로 묘사해야만 하는 일본 삽화체 작품들은 정교한 작화를 위해서 수평판에 톱 페그 방식으로 2장의 원화를 아래에 놓고 그 위에 중간동화 1장만을 올려놓고 작화를 한다. 롤링을 할 경우 미국방식처럼 5장을 놓고 연출의 흐름을 보기에는 불편하지만, 페그바를 상단에 걸고 사용하기 때문에 미국방식처럼 페그바의 핀들로 인한 불편함이 없어 정교한 작화에 유리하다고 할 수 있다. 또한 작화대의 기울기를 수평으로 낮추어 사용하면 작화 시 연필이나 작화도구들이 아래로 굴러 떨어지는 것을 방지할 수 있으며, 캐릭터나 배경의 채화작업은 물론 다양한 작업들을 한 자리에서 병행할 수 있다는 장점이 있다.



<그림 4> 일본방식의 작화 모습과 앉는 자세

우리나라 제작사의 애니메이터들은 전통적으로 하청제작을 통하여 미국방식과 일본방식을 모두 수용하여 자연스럽게 융합되면서 작품의 연출방식에 따라 15도에서 70도 정도의 다양한 작화대 기울기를 사용하고 있다. 이것은 다양한 작품들의 연출 스타일이나 작화부서의 직무에 따라, 그리고 개인의 체형이나

관습에 따라 작화대를 사용하는 각도의 폭이 커졌다고 할 수 있다. 대부분 작화대의 기울기를 15도에서 45도 정도 유지하고 있는데, 하청제작에 있어서 미국과 일본 작품을 오가며 제작하다보니 두 방식을 모두 수용할 수 있는 중립적인 각도를 선호하고 있는 것으로 보인다. 또한 미국 만화체 작품에서 캐릭터 디자인이 단순하고 동작연출이 과장될수록 작화대의 기울기를 더 높여서 사용하는 경향이 있지만, 반대로 복잡한 캐릭터 디자인에 화려한 액션의 일본 삽화체 작품의 경우에도 오히려 일본방식의 0도 기울기의 수평판을 사용하는 경우는 거의 없고 15도 정도를 유지하여 사용하고 있다.



<그림 5> 한국방식의 작화 책상과 앉는 자세

장시간 의자에 앉아 작화를 해야 하는 작업의 특성상 작화대의 기울기를 45도 정도로 유지하여 사용하면 몸을 세우고 편안한 자세를 유지함으로써 목과 허리는 물론 어깨와 팔에 무리를 주지 않아 피로를 최소화 할 수 있다. 바른 자세로 몸을 세우고 머리를 약간 숙여 작화지를 바라보면 시선과 작화지가 직각을 이루어 이미지가 왜곡되지 않으므로 정확한 이미지를 구현할 수 있다.

## 2. 페그바

페그바<sup>13)</sup>란 2D 드로잉 애니메이션 작화 시 작화지 또는 셀을 고정시키기 위

하여 원통형과 직사각형의 작은 핀들이 부착되어 있는 금속 또는 플라스틱 막대로 일본식으로는 ‘타프(Tap)’라고 부른다. 페그바는 작화영역과 촬영영역을 모두 동일한 위치에 동기화시키기 위하여 국제적으로 약정되어 있는 페그바의 규격을 따른다. 페그는 걸쇠, 못, 꼭지, 핀이라고도 하지만 원래는 레지 ‘스트레이션 페그(Registration peg)’라고 부른다. 중앙 페그의 꼭지는 원통형이고 그 좌우 페그들은 직사각형으로 되어 있다. 원통형과 사각형 사이의 거리는 4인치이고, 사각형과 사각형 사이의 거리는 8인치가 표준이다. 셀 애니메이션 제작에서 모든 그림들이 일정하고 동일한 위치에 고정 되도록 국제 표준의 꼭지 핀으로 애니메이션 제작 전 과정에 걸쳐 사용된다.<sup>14)</sup>

## a. 용도에 따른 종류

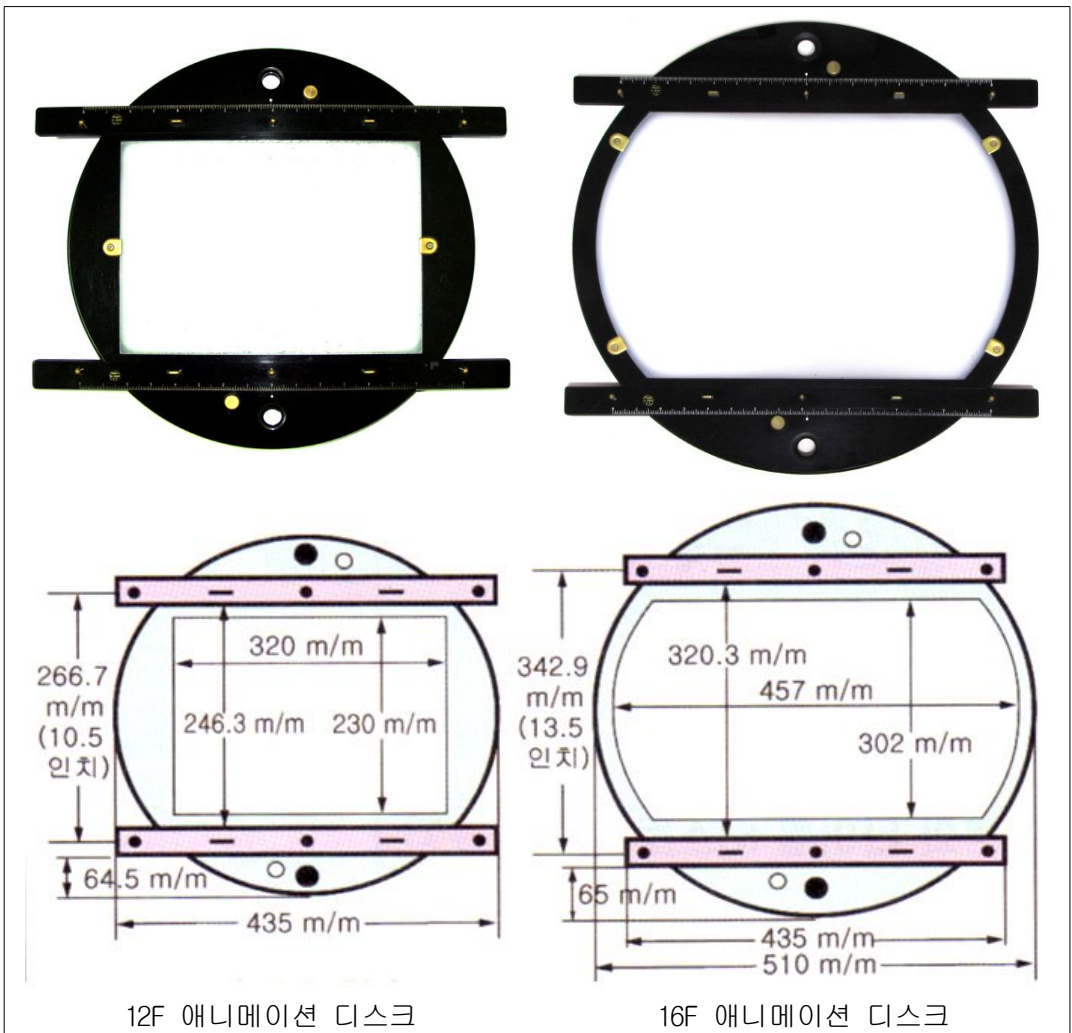
### (1) 레이아웃 및 원화용

전통방식의 셀 애니메이션 제작 시 레이아웃 및 원화에서 플라스틱 재질의 원형 검정색 판으로 된 애니메이션 디스크를 사용한다. 이것은 미국방식의 작화과정에서만 사용하는 것으로 작화대에 동일한 크기의 구멍을 뚫고 디스크를 끼워서 사용하기 때문에 위치는 이동할 수 없고 회전만이 가능하다. 기본적으로 인치가 표시가 되어있는 트래블링 페그바가 상하로 달려있으며 촬영용으로도 사용할 수 있는데, 작화용 페그바들과 촬영용 페그바들은 정확히 일치하는 간격과 구조로 설계되어 있다. 애니메이션 디스크 위에 달려있는 페그바는 톱 페그바(Top Peg Bar)라고 하며 아래에 달린 것은 보텀 페그바(Bottom Peg

13) 페그바(Peg Bar)가 개발되기 이전에 근대적인 의미의 캐릭터 애니메이션과 다큐멘터리 애니메이션을 최초로 만든 윈저 제니스 맥케이(Winsor Zenis McCay, 1871.09.26~1934.07.26)는 모든 종이의 크기를 같게 하여 모서리를 맞추거나, 종이의 네 귀퉁이에 십자 표시로 각각의 작화지를 맞추던 방법을 사용하였다. 이후 프랑스계 캐나다인 라울 베레(Raoul Barre, 1874.01.29~1932.05.21)는 애니메이션 필름을 제작하고자 1913년 최초로 애니메이션 스튜디오를 설립하고, 1914년에 종이를 동일한 위치에 정확히 맞출 수 있는 탭 방식(Tap System)과 움직이는 부분만을 따로 그리는 슬래쉬 시스템(slash system)을 최초로 개발하였다. 한편 같은 해 1월 미국의 존 랜돌프 브레이(John Randolph Bray, 1879.08.25~1978.10.10)는 투명한 셀룰로이드 필름(Celluloid Film)에 그린 배경화를 동화 위에 겹쳐서 촬영하는 셀 애니메이션 제작방식을 개발하였는데, 12월에 얼 허드(Earl Hurd, 1880.09.14~1940.09.28)가 그와 정반대로 배경화 위에 셀 동화를 겹쳐서 촬영하는 방식으로 특허권을 신청하였다. 이후 두 사람은 애니메이션 영화제작회사인 ‘브레이·허드 프로세스(Bray·Hurd Process)’를 합작으로 설립하고, 라울 베레의 탭 방식을 더욱 개량하여 1915년에 특허를 획득한 후 17년간 특허권을 독점하였다. 이러한 셀 애니메이션 제작방식은 지난 19세기 말까지 사용되어왔다.

14) 이남국, 『애니메이션 기획론』, 태학원, 2009, p.389.

Bar)라고 하는데, 우리나라에서는 한문과 일본식을 혼용하여 ‘상타프’, ‘하타프’ 라고도 부르기도 한다. 디스크의 각 페그바들에는 각각 5개의 고정핀(Register Pins)이 꽂혀있는데, 중앙과 양쪽 끝 3개의 핀은 원형이고, 그 사이에 2개는 직사각형이다. 페그바의 중앙에 있는 3개의 핀은 일상적으로 스탠더드 작화지를 걸고 작화할 때 사용하는 것이며, 이 3개의 핀들 양쪽 끝으로 하나씩 더 붙어 있는 두 개의 원형 핀들은 좌우로 긴 작화지나 셀, 배경의 위치를 동기화시킬 때 사용하는 것이다.



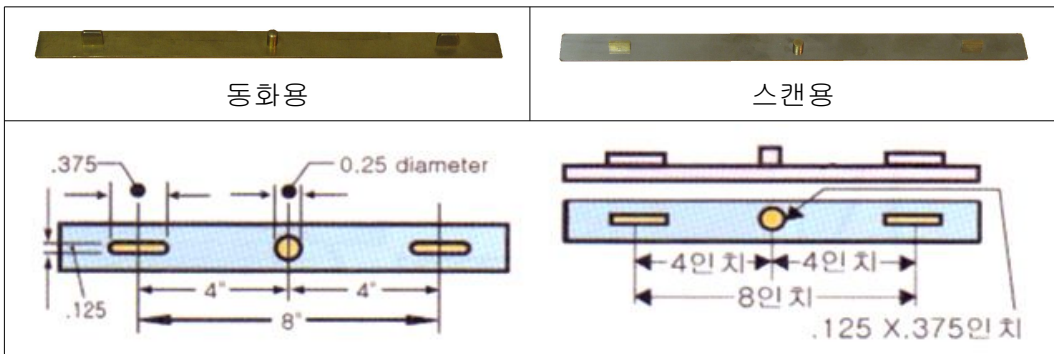
<그림 6> 레이아웃용과 원화용 페그바<sup>15)</sup>

15) 이남국, 위의 책, p.154 도면 참조.

현재는 포스트 프로덕션의 촬영과정이 모두 컴퓨터 제작방식으로 전환되면서 미국방식에서조차 인치 단위를 사용하지 않게 되어 이동식 페그바의 사용이 용이해졌지만, 여전히 레이아웃과 원화 작화 시 캐릭터와 카메라의 연출을 용이하게 하기 위하여 애니메이션 디스크를 사용하고 있다.

### (2) 동화용

동화용 페그바는 말 그대로 동화에서 사용하는 이동식 페그바로, 일본방식의 작화나 현재의 디지털 애니메이션 작화에 있어서는 범용적으로 사용하고 있다. 페그바는 중심의 원형 페그를 중심축으로 양쪽에 각각 4인치의 위치에 사각형의 페그가 달려있으며, 전체의 길이는 양쪽 끝의 여유 분(1.5인치×2 = 3인치)을 포함 약 11인치 정도이다. 재질은 주로 금색의 황동과 흰색의 스테인리스 두 종류로 제작되고 있는데, 제작비 절감과 사용상의 편의에 따라 예전보다 두께가 얇은 제품이 판매되고 있다.



<그림 7> 동화용과 스캔용 페그바<sup>16)</sup>

### (3) 셀 제록스 및 디지털 스캔용

셀 애니메이션을 제작할 때 동화까지의 작화과정이 모두 끝나면 투명한 셀 롤로이드에 작화된 이미지를 복사하는 셀 제록스 과정을 거쳐 채색을 하게 된다. 작화지와 동일한 크기의 셀 사이에 전사지(먹지)를 끼우고 밀착된 상태로

16) 이남국, 위의 책, p.154 도면 참조.

셀 제록스 장비를 통과시키면 일정한 압력과 열을 받아 작화지에 그린 이미지가 셀에 그대로 전사된다. 이때 동화와 셀의 위치를 동기화시키기 위하여 페그바를 사용하게 되는데, 셀 제록스를 통과시킬 때 페그바의 돌출된 레지스트레이션 핀이 걸리지 않도록 핀의 높이가 낮은 페그바를 사용한다. 셀 제록스가 디지털 방식으로 전환되어 컴퓨터에서 스캔을 하는 경우에도, 유리판 위에 얹어놓은 작화지를 밀착시키기 위하여 덮는 커버가 틈이 벌어지지 않도록 핀의 높이가 낮은 페그바를 사용한다.

#### (4) 촬영용

촬영용 페그바는 크게 메인 페그바와 보조 페그바로 나눌 수 있으며, 페그바의 모양과 길이가 다양하고 촬영하는 장면에 따라 촬영 테이블에 페그바를 바꾸어 탈착할 수 있도록 되어있다. NS 페그바(North & South Peg Bar)는 상하(세로)로 약간의 움직임은 줄 수 있지만, 상하로 움직이는 폭이 큰 경우에는 작화과정부터 화면을 좌우(가로)로 틸트시켜 작화한 후 마지막 촬영부서에서 그 길이에 적합한 패닝 페그바에 걸고 좌우로 이동시키며 촬영을 한다.



<그림 8> 촬영용 페그바

미국방식에서는 촬영 테이블 상단의 페그바에 주로 움직임이 없는 배경화 레이어를 걸어 놓고, 하단 페그바에 움직이는 동작 레이어를 걸어 촬영한다. 일본방식은 이와는 반대로 상단에 동작 레이어를 걸고 하단에 배경화를 걸어 촬영하는 것이 일반적이다. 애크미 페그바(Acme Peg Bar)는 애크미 셀 촬영기

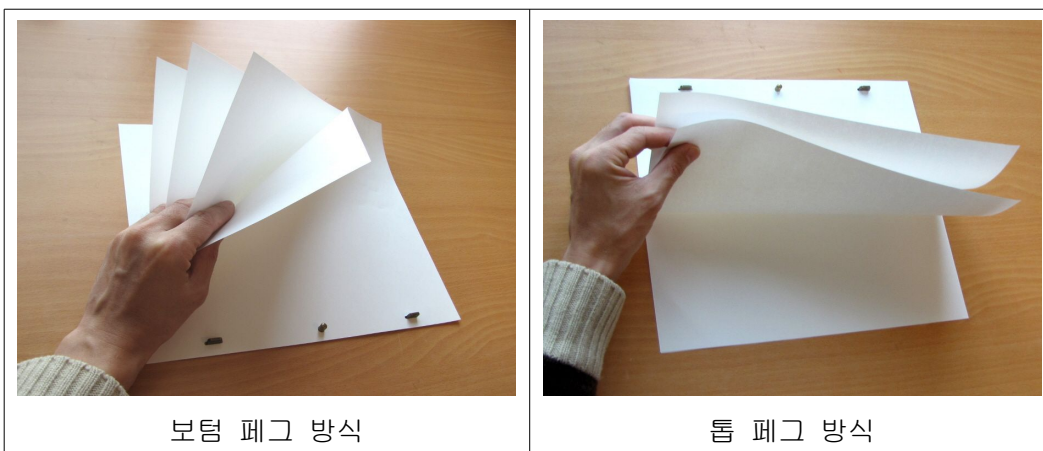


에 부착되어 있는 페그바로 미국에서 주로 사용하는 페그 형식인데, 가운데 둥근 페그는 옥스베리 페그(Oxberry Peg Bar)보다 약간 크고 양쪽의 사각형 페그는 옥스베리 페그보다 얇다.<sup>17)</sup> 일본방식에서는 메모리 팬과 같이 자유롭게 카메라를 이동할 수 있기 때문에 인치 표시가 되어있는 트래블링 페그바를 사용하지 않으며, 이제는 2D 드로잉 애니메이션의 제작이 디지털방식으로 전환되면서 힘겨운 필름촬영은 사라지고, 컴퓨터 프로그램을 이용하여 자유롭게 카메라 워킹을 구현할 수 있게 되었다.

## b. 롤링과 플립핑

### (1) 롤링

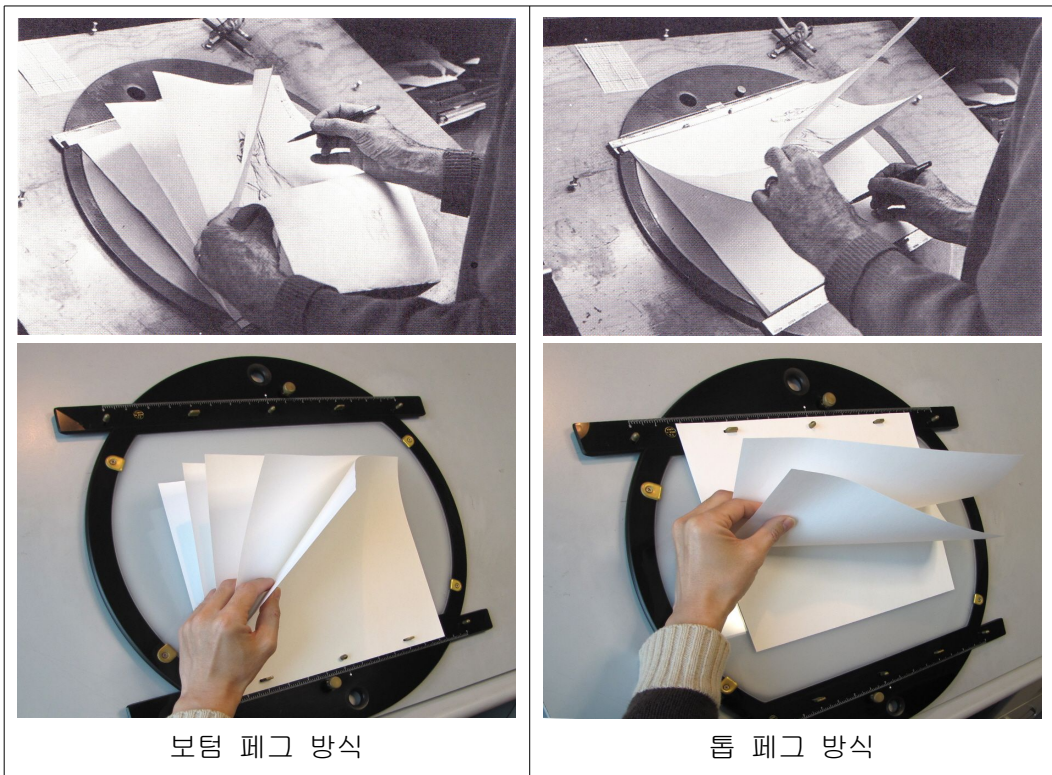
2D 드로잉 애니메이션 제작에 있어서 움직이는 요소들의 타이밍과 스페이싱 등에 따른 동작연출을 확인하기 위하여 라인테스트 영상을 만들게 된다. 그러나 작화를 하는 과정 중에도 그 움직임의 흐름을 확인하기 위하여 작화지를 손가락 사이에 끼우고 넘겨보는 롤링 동작을 수없이 반복하게 된다.



<그림 9> 이동식 페그바에서의 롤링

17) 김일태 외 4인, 『만화 애니메이션 사전』, 부천만화정보센터, 2008, p.327-328, 351 참조. 애크미 애니메이션 촬영기(Acme Animation Camera Stand)는 미국의 애니메이션 기재 전문 제작회사인 애크미 카툰 컴퍼니가 만든 로스트럼 카메라이다. 그 이전에 사용되던 옥스베리 애니메이션 촬영기(Oxberry Animation Camera Stand)와는 내부구조가 비슷하지만 카메라가 360도 회전할 수 있다.

이때 미국방식은 페그바를 하단에 위치시키고 5장의 작화지를 꽃은 후 맨 밑에 1장은 그대로 놓아둔 상태에서 나머지 4장을 손가락 사이사이에 끼우고 몸 바깥쪽으로 작화지를 내리면서 넘겨보기를 하면 움직임의 흐름과 타이밍을 제어하며 확인할 수 있다. 만약 일본방식으로 페그바를 상단에 위치시키고 손가락에 5장의 작화지를 끼우고 롤링을 하면, 신체 구조적으로 작화지를 몸 안쪽으로 내리는 손동작이 부자연스럽기 때문에 동작의 흐름을 파악하기 어렵다. 보통 맨 밑에 작화한 1장의 그림을 놓아둔 상태에서 세 손가락으로 2장의 작화지를 잡고 상하로 번갈아 튀기면 3장의 움직임을 확인할 수 있다. 즉, 5장을 롤링 할 수 있는 미국방식은 캐릭터의 움직임에 따른 연출라인을 확인하기에 유용하며, 3장을 롤링하는 일본방식은 복잡한 디자인의 디테일한 표현을 작화하는데 편리하다 할 수 있다.



<그림 10> 애니메이션 디스크에서의 롤링

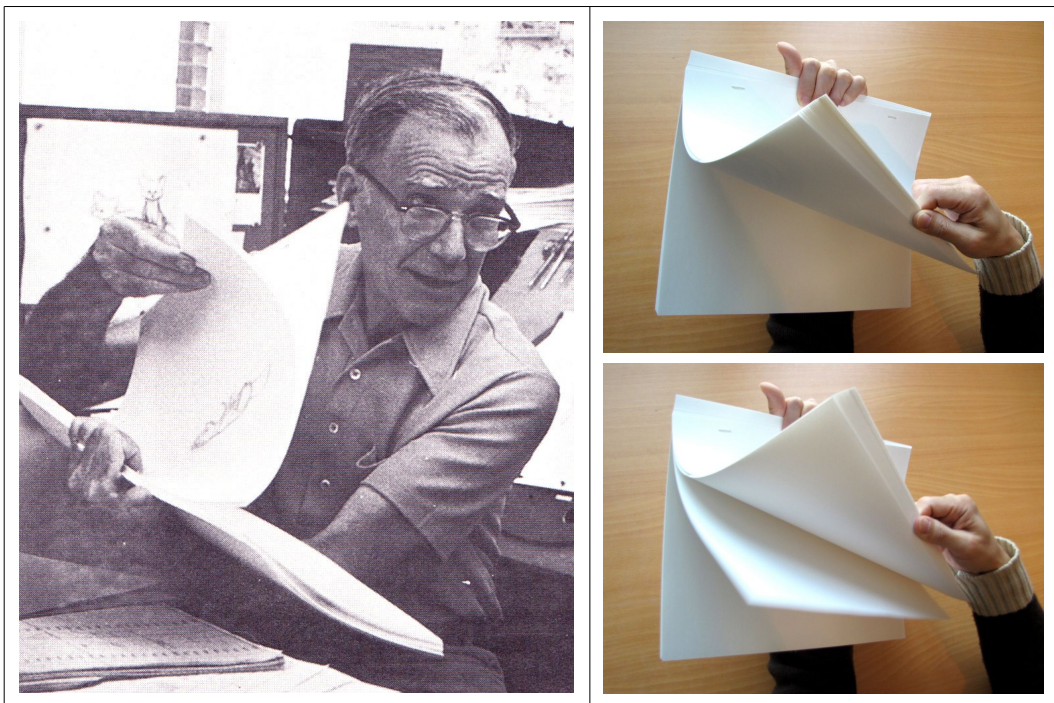
또한 롤링을 하는 방법에 따라 작화대의 기울기와 자세가 달라질 수 있다.



위의 작화대 기울기에서도 설명한 바와 같이, 보텀 페그 방식으로 롤링을 할 경우 작화지의 상단을 잡고 들어서 보아야 하기 때문에 작화대의 기울기가 높을수록 캐릭터의 움직임에 따른 연출라인의 흐름을 쉽게 파악할 수 있다. 반대로 톱 페그 방식으로 롤링을 할 경우에는 작화지의 하단을 잡고 들어서 보아야 하기 때문에 작화대의 기울기를 낮출수록 작화한 그림들을 보다 정확하게 인지할 수 있다.

## (2) 플립핑

플립핑은 플립북<sup>18)</sup>을 보는 것처럼 여러 장의 작화지를 넘겨보는 방법 중에 하나로, 원화 또는 동화의 작화매수가 많은 경우 캐릭터의 움직임에 따른 흐름을 전체적으로 파악하기 위하여 플립핑을 하는 것이 일반적이다.



<그림 11> 플립핑하는 모습

18) 플립북(Flip Book)은 각 장마다 그림들을 동일한 위치에 맞추고 첫 장의 그림이 맨 아래부터 시작하도록 묶어 놓은 책을 말하는데, 이것은 1868년에 개발된 것으로 책이 묶여 있는 곳을 한 손으로 잡고 다른 한 손으로는 책장을 넘기면 캐릭터의 움직임을 쉽게 파악할 수 있다.

플립핑을 할 때에는 낮은 번호의 그림을 아래부터 순서대로 위치시킨 후 한 손으로 작화지의 뒤에서 상단을 잡고 다른 한 손으로는 작화지의 앞에서 하단을 잡고 아래부터 한 장씩 놓으면서 잔상으로 이어지는 움직임의 흐름을 확인한다. 보통 페그를 사용하는 미국방식은 하단에 걸려 있는 페그바에서 작화지를 빼내야 그 하단을 잡고 플립핑을 할 수 있는데, 톱 페그를 사용하는 일본방식은 페그바에 걸려 있는 상태로 작화지를 들어 플립핑을 할 수 있다. 플립핑은 롤링에 비하여 많은 그림들을 한번에 확인할 수 있다는 장점이 있으며, 캐릭터가 움직이는 속도에 맞추어 작화지를 놓으면서 움직임의 흐름을 파악할 수 있기 때문에 보다 생동감 있는 연출을 하는데 많은 도움이 된다.

### 3. 콘티

콘티(Conti)<sup>19)</sup>는 연속성을 뜻하는 콘티뉴이티(Continuity)의 약자로 스토리보드<sup>20)</sup>와 동일한 개념으로 사용되고 있는데, 일본에서는 ‘그림 콘티(絵コンテ)’라고도 한다. 콘티는 시나리오의 텍스트를 영상 이미지로 옮기는 최초의 작업이며 최종 필름에는 보이지 않는 사전 연출로써, 움직이는 장면연출에 대한 아이디어를 그림으로 엮어 놓은 그림대본이라 할 수 있다. 스토리보드는 각 장면들을 연속적으로 그린 그림들을 커다란 판에 붙여 놓고 주요 스태프들이 모여 제작회의를 하는 고정식 ‘기획용’ 보드 타입으로 주로 극장용 장편 애니메이션을 제작할 때 사용한다. 콘티는 연속적인 그림과 더불어 스토리보드보다 상세한 정보들을 A4 크기의 책 형태로 만들어 제작 스태프들이 작업을 할 때 활용할 수 있도록 만든 이동식 ‘제작용’ 책자 타입으로 주로 TV용 시리즈 애니메이션을 제작할 때 사용한다. 스토리보드는 주로 미국방식의 기획단계에서 사용하고 있지만 기획이 끝나고 제작단계에 들어가면 책자 형식의 콘티를 만들어 사용하며, 일본방식은 기획단계부터 제작단계까지 모두 책자

19) 본 논문은 기획용 스토리보드가 아닌 제작용 콘티를 대상으로 분석하기 위하여 이하 ‘콘티’라고 한다.

20) 스토리보드(Story Board)는 1930년대 초 웹 스미스(Webb Smith)에 의해 개발되어 초기에는 주로 광고계에서 사용하였는데, 광고제작을 의뢰한 클라이언트에게 작품의 콘셉트나 아이디어의 전개에 따른 장면연출 등에 대하여 프리젠테이션용으로 세일즈의 도구로 사용하였다. 이후 영화계에서도 사용되기 시작하면서 월트 디즈니 스튜디오에서 애니메이션 제작에 적합한 방식으로 스토리보드를 개발하여 사용하였다. 초기에는 칸만화 형식으로 주요 장면만을 그려 놓고 그 옆에 대부분의 정보들을 글로 서술해 놓았다. 하지만 본 논문에서는 연구목적에 따라 작화과정에 활용되는 장면연출의 콘티뉴이티를 이하 ‘콘티’라고 한다.

형식의 콘티를 사용하는 것이 일반적이다. 우리나라에서는 극장용과 TV용, 또는 작품의 퀄리티나 제작과정에 따라 스토리보드와 콘티를 선택적으로 사용하기도 하지만, 대부분의 매체들이 경제적이고 효율적인 일본방식과 같은 세로 콘티를 사용하고 있으며, 작품의 목적과 특성에 따라 정보를 기록하는 형식을 조금씩 달리하여 사용하고 있다.

### a. 매체에 따른 종류

콘티는 그 자체가 예술형식을 띄고 있는 것은 아니지만 작품의 기획의도대로 제작할 수 있도록 사전에 그려 놓은 설계도이며, 장면의 연속성을 지닌 연출 지침서라 할 수 있다. 특히 콘티를 어떻게 연출하느냐에 따라 제작비가 확연히 달라지기 때문에 제작과정을 명확하게 하고 제작시간을 단축시키며, 노력과 자원의 낭비를 피하게 하는 ‘예산의 시각화’ 도구<sup>21)</sup>라 할 수 있다. 즉, 영상이 어떻게 만들어질 것인지에 대하여 사전에 예측하여 제작과정상의 실수로 인한 리스크를 줄이고 작품의 퀄리티를 높일 수 있는 가장 효과적인 방법이라 할 수 있다.



<그림 12> 영상 매체별 콘티

21) Giuseppe Cristiano, 김병철·이우석 역, 『최고의 스토리보드 만들기』, 시공사, 2008, p.30.

콘티는 매체에 따라 광고, 영화, 뮤직비디오, 드라마, 애니메이션, 게임 등 다양한 멀티미디어에 따른 특수영상 콘티가 있다. 그 사용목적에 따라 가로 또는 세로 양식을 선택적으로 사용하지만, 최근에는 대부분 컴퓨터에서 작업을 하기 때문에 특정의 회사나 작품에 따라 규정양식을 요구받지 않는다면 일반적으로 양식에 구애받지 않고 작가 자신의 스타일에 맞는 형식을 만들어 자유롭게 연출할 수 있다.

영화 콘티<sup>22)</sup>는 영화가 제작되기 전에 각 장면들을 형상화하여 감독과 배우는 물론 모든 스태프들의 이해를 돕고 정확한 커뮤니케이션을 할 수 있도록 안내하는 도구로써, 촬영에 들어가기 전에 각 장면에 대한 카메라와 피사체의 움직임은 통하여 어떤 내용을 어떻게 찍을 것인가에 대한 정보를 자세히 기록한다. 즉, 영화에서의 콘티는 영상을 찍기 위한 준비 작업으로 각 스태프들의 업무를 보다 알기 쉽게 전달하고 철저하게 준비할 수 있도록 도움을 주는 보조도구로써, 편집이 끝난 최종 영상과는 비슷한 장면으로 연출될 수는 있지만 각 컷들마다 콘티의 연출이 그대로 반영되지는 않는다. 또한 쇼트 바이 쇼트(Shot by Shot) 방식으로 제작되는 영화는 카메라 장비를 활용하여 보통 3배수 이상을 실시간으로 촬영한 후 연출의도에 따라 편집감독이 필요한 SC만을 골라 최종 영상을 만든다. 그러나 프레임 바이 프레임(Frame by Frame) 방식으로 한 프레임씩 애니메이터가 직접 손으로 그리거나 만들어서 제작하는 애니메이션은 엄청난 제작비가 소요되기 때문에 콘티에 연출된 장면 그대로 최종 영상이 제작하여야만 한다. 결국 영화에서는 콘티가 보조도구라면 애니메이션에서의 콘티는 주요도구로 사용된다고 할 수 있다.

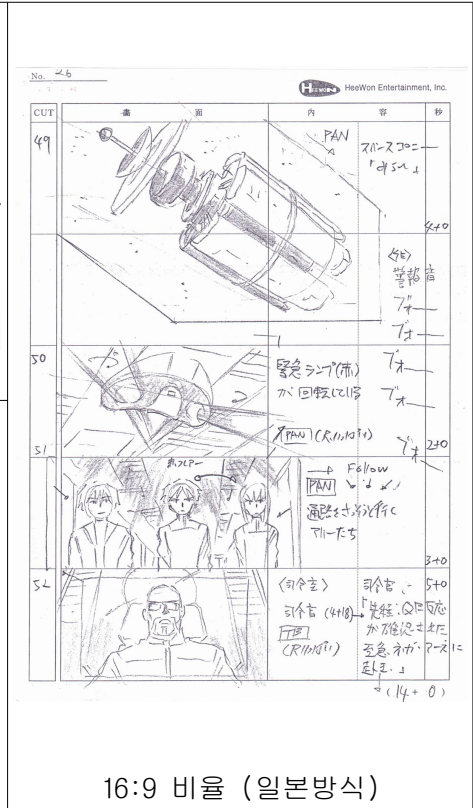
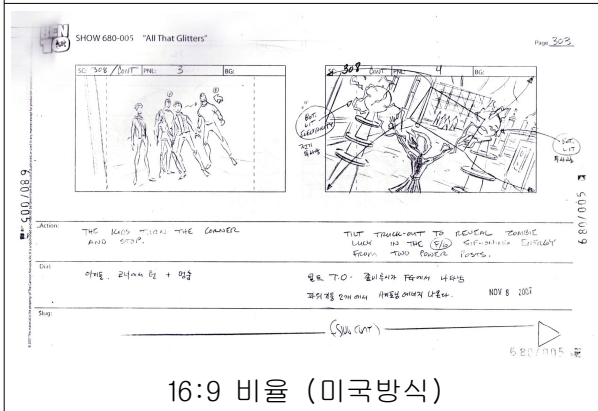
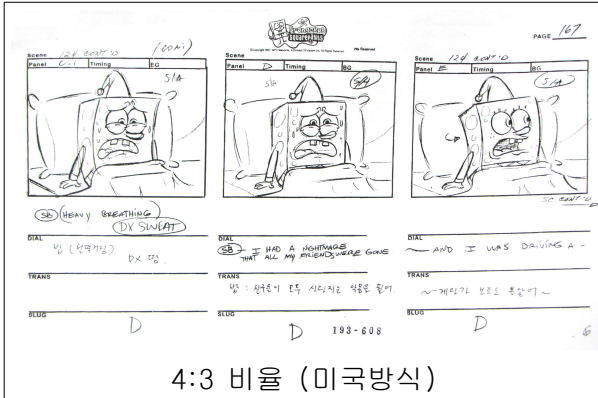
## b. 양식의 구성과 정보기록

TV방송이 흑백에서 컬러로, 아날로그에서 디지털로, 2D에서 3D로 변하면서 화면의 비율과 모양 또한 변화하였는데, 초기의 볼록 브라운관이 평면 사각 브라운관으로 진화하면서 화면의 가이드 또한 사각 모서리의 라운딩이 사라졌

---

22) 우리나라 영화에서 본격적으로 콘티를 도입하여 제작한 작품은 <공동경비구역 JSA>라 할 수 있는데, 그 이전의 영화들은 대부분 체계적으로 콘티를 그리지 않고 감독이 즉흥적으로 배우와 카메라의 위치, 동선 등을 대본 위에 간단한 선으로 표기하여 스태프들에게 설명해 주는 정도였다. 한 편 당 컷의 수는 작품의 성향이나 장르, 감독의 연출 스타일 등에 따라 많은 차이가 있지만, 보통 드라마 형식의 영화는 800컷~1,000컷 정도, 액션물은 2,000컷~3,000컷 정도의 콘티를 그린다.

고 4:3의 화면비율이 16:9<sup>23)</sup>의 비율로 바뀌어가고 있다. 그 영상기술의 발전에 따라 콘티의 양식 또한 그 비율과 모양, 정보기록과 작화방식 등도 변하여 왔는데, 장면을 연출하는 양식의 구성에 있어서 미국방식은 가로양식을 사용하며, 일본방식은 세로양식을 사용하고 있다.



<그림 13> 미국과 일본 방식의 콘티

미국과 일본이 각기 가로양식과 세로양식을 사용하게 된 원인을 어쩌면 역사적으로 문자를 표기하는 체계<sup>24)</sup>에 의한 동서양의 문화적 영향을 받았다고

- 23) 우리나라에는 1956년에 미국 RCA사가 출자하여 설립한 HJKZ-TV 방송사가 최초로 흑백 TV 방송을 시작하였는데, 2000년 9월에는 첫 디지털 TV 시험방송을 시작하여 2001년 11월부터 서울과 수도권 중심으로 본 방송이 실시되었다. 그리고 2012년 12월 31일 새벽 4시부터 아날로그 지상파방송이 종료되고 전국적으로 디지털 방송으로 전환될 예정이다. 이제 TV는 최초의 원천 기술이 개발된 이후 두 세기 동안, 단순한 방송 시청을 넘어 디지털 종합 멀티미디어 기기로 진화하고 있다.
- 24) 세계에 존재하는 문서는 그 언어 및 표기 문자 체계의 조합에 따라 문자를 써나가는 방향이 다른데, 이 서자 방향(書字方向)은 크게 가로쓰기의 횡서(橫書)와 세로쓰기의 종서(縱書)로 나뉜다. 가로쓰기에는 왼쪽에서 오른쪽으로 쓰는 좌횡서(左橫書)와 그 반대로 오른쪽에서 왼쪽으로 쓰는 우횡서(右橫書)로 나뉘고, 세로

추측해 볼 수도 있다. 지금은 우리나라와 일본도 가로쓰기를 기본으로 하고 있지만 일본어의 가로쓰기는 원래 메이지 시대에 좌횡서의 서양어 사전을 인쇄하면서 유래하였고, 우리나라는 광복 이후 근대화가 진행되면서 좌횡서의 가로쓰기를 적극적으로 도입하여 한자병용(漢字併用)을 하고 있다. 이제는 많은 나라들이 가로쓰기를 하는 경향이 두드러지고 있는데, 그것은 미국에서 발전한 컴퓨터와 인터넷 세상에서 전 세계인이 영어로 된 수많은 정보를 공유하고 실시간으로 대화를 나눌 수 있게 되었기 때문이다.

그러나 콘티의 양식이 문자를 표기하는 동서양의 문화적 차이에 직접적으로 영향을 받았다고 할 수는 없다. 왜냐하면 다음의 도구에서 설명되어질 익스포저 시트의 경우 레이어의 순서에 있어서 미국은 오히려 오른쪽에서 왼쪽으로 아라비아 숫자를 사용하고 있으며, 일본은 그 반대로 왼쪽에서 오른쪽으로 영어를 사용하고 있기 때문이다. 이것은 기본적으로 일본이 미국의 작화방식을 도입하면서 직접적으로 영향을 받았다는 것을 알 수 있으며, 이후 저패니메이션의 독자적인 연출의 특성에 따라 효율적인 작화방식을 구축한 것이라고 할 수 있다.

### (1) 이미지

콘티는 보통 A4 사이즈로 제작하게 되는데 미국방식의 콘티를 사용할 경우 보통 4:3 비율은 가로로 3개의 패널을 배열하며, 16:9 비율일 경우 2개의 패널을 배열하여 구성한다. 그러나 세로의 일본방식 콘티를 사용할 경우에는 비율에 관계없이 보통 5개의 패널을 상하로 배열하여 사용한다. 경제적인 측면에서 바라보면 2~3칸의 미국의 가로양식에 비하여 5칸을 쓰는 일본의 세로양식이 지면공간의 활용도가 높고, 장면연출에 있어서도 이야기의 연속성을 파악하여 흐름을 이어가는데 더욱 효과적이라 할 수 있다. 또한 가로 양식의 미

---

쓰기에는 행갈이를 왼쪽에서 오른쪽으로 하는 좌중서(左縱書)와 그 반대로 오른쪽에서 왼쪽으로 하는 우중서(右縱書)로 나뉜다. 19세기까지 동양에서는 한국어·중국어·일본어·베트남어 등 한문어권(漢文語圈)을 형성하여 전통적으로 우중서로 썼고, 서양에서는 '라틴문어권'을 형성하여 대부분 좌횡서로 썼다. 현대 일본 만화는 세로쓰기를 하는 경향이 두드러져 컷과 말풍선이 오른쪽에서 왼쪽으로 이동하며, 페이지도 세로 쓰기 서적의 순서대로 오른쪽에서 왼쪽으로 넘어간다. 일본 만화를 한국어로 번역하여 출판하는 경우에는 우리나라 독자들의 편의를 위해서 좌횡서로 바꾸는 경우가 많다. 위키백과, '가로쓰기와 세로쓰기', [http://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B0%80%EB%A1%9C%EC%93%B0%EA%B8%B0%EC%99%80\\_%EC%84%B8%EB%A1%9C%EC%93%B0%EA%B8%B0](http://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B0%80%EB%A1%9C%EC%93%B0%EA%B8%B0%EC%99%80_%EC%84%B8%EB%A1%9C%EC%93%B0%EA%B8%B0) 참조.

국방식은 좌우로 카메라를 패닝(Panning)하여 파노라마의 익스트림 롱 쇼트(E.L.S) 장면을 연출하기에 용이하기 때문에 극장용 애니메이션 제작에 적합하며, 세로 양식의 일본방식은 상하로 카메라를 틸팅(Tilting)하여 업, 다운 쇼트 연출이 적합하다. 또한 좁은 공간에서의 클로즈업 쇼트(C.U.S) 장면을 연출하기에 편리하기 때문에 TV용 애니메이션 제작에 적합하다고 할 수 있다. 이것은 넓은 대륙을 배경으로 캐릭터들이 중형무진 쫓고 쫓기며 달리는 단순한 슬랩스틱 코미디류의 미국식 스토리텔링과 좁은 섬의 한계를 벗어나기 위해 암울한 지구의 미래를 벗어나 우주로 날아다니는 공상과학 로봇물들의 복잡한 일본식 스토리텔링에 따른 것임을 유추해 볼 수 있다.

## (2) 텍스트

미국의 콘티양식은 기본적으로 맨 위의 중앙에 타이틀을 기록할 수 있는 칸과 우측 상단에 페이지 번호를 기록할 수 있는 칸이 있고, 그 아래 각 장면을 그릴 수 있는 패널과 그 패널 좌측상단에 SC 번호를 기재할 수 있는 칸이 있다. 패널 하단에 있는 텍스트 기재 영역에는 액션, 다이얼로그, 디렉션 또는 메모의 세 영역으로 나뉘어져 있으며, 회사나 작품에 따라 맨 하단에 러닝타임 또는 특수효과나 감독의 지시사항 등을 기재한다. 일본양식에 있어서는 보통 비디오와 오디오의 두 영역으로 나뉘어져 있으며, 맨 우측 또는 맨 좌측에 러닝타임을 쓸 수 있도록 되어있다. 콘티에 기록되는 모든 정보들은 공식적으로 약속되어진 애니메이션 전문용어들의 약자로 기록해야 하며, 부가적인 정보들은 최대한 의미가 함축되어진 숙어나 간단한 문장으로 기록하고 긴 문장의 설명식 정보는 쓰지 않는다.

## 4. 익스포저 시트

익스포저 시트(Exposure Sheet)는 촬영에 있어서 카메라 노출(Camera Exposure)에 대한 지시서로 미국식 용어의 약자로는 ‘엑스 시트(X-Sheet)’라고도 한다. 프레임 단위로 시간정보를 기록한다는 의미로 사용되는 일본식 명칭의 ‘타임 시트(Time Sheet)’와 동의어로 사용되고 있다. 또한 움직임에

대한 지시(Animation Instruction)로써 ‘애니메이션 시트(Animation Sheet)’ 또는 ‘애니메이션 지시서(Animation Instruction Sheet)’ 라고도 하며, 캐릭터와 카메라의 움직임 등에 대한 정보들을 기록하는 의미에서 ‘도프 시트(Dope Sheet)’ 라고도 한다. 애니메이션 제작에 있어서 프레임 단위로 움직임에 대한 정보를 기록한 지침서로써, 각 제작스태프들 간의 의사소통이 정확히 이루어질 수 있도록 모든 정보를 간단명료하게 기록해야만 한다.

## a. 러닝타임의 단위와 환산

### (1) 피트

피트(Feet)는 야드파운드법에 의한 길이의 단위로 1피트는 1야드의 3분의 1이며, 1인치의 열두 배인 12인치로 약 30.48cm에 해당한다. 필름의 길이를 잴 때에도 피트 단위를 사용하는데, 필름 1피트 당 프레임 수는 fpf(Frame Per Feet)로 표기한다. 16mm 필름은 40fpf이고 35mm 필름은 16fpf으로 전통방식의 셀 애니메이션은 35mm 필름을 기준으로 1피트 당 16프레임이 된다. 2D 드로잉 애니메이션 제작에 있어서 러닝타임을 피트 당 계산하는 방식은 미국방식으로 애니메이터의 성과급을 피트 당 지급하기도 한다. 러닝타임을 기록하는 방식에 있어서 앞의 숫자는 피트이며, 뒤의 밑줄 ‘\_’ 위에 적은 숫자는 프레임을 나타낸다. 만약 뒤의 프레임 수가 ‘16’ 인 경우에는 피트 당 16프레임이기 때문에 1피트, 즉, ‘1\_00’ 이라고 기록하여야 한다. 예를 들어 러닝타임이 3피트인 장면을 초로 환산하려면 아래와 같은 식으로 얻을 수 있다.

$$3\ \underline{00} = 3\text{피트}\ 0\text{프레임} = 3\text{피트} \times 16\text{프레임} = 48\text{프레임} \div 24\text{프레임} = 2\text{초}$$

모든 제작과정이 디지털화 된 지금도 미국방식에서는 피트와 초 단위를 함께 사용하고 있는데, 이처럼 필름의 길이를 환산하는 계산법이 복잡하다.

### (2) 초(Second)



필름 1초 당 프레임 수는 fps(Frame Per Second)로 표기하는데, 영화사 초기에는 16fps의 필름을 영사하였지만 현재는 24fps을 영사함으로써 실제의 움직임을 구현하고 있다. VHS, VCD, DVD 등은 모두 TV 시청을 기본으로 제작되고 있는데, 방송방식에 따라 NTSC, PAL, SECAM 등 9개의 방송방식이 사용되고 있다. 만약 필름을 TV에서 방영할 경우에는 반드시 텔레시네(Telecine) 과정을 거쳐야만 하는데 미국과 일본, 그리고 우리나라는 표준 프레임 수가 30프레임(29.97fps)인 NTSC 방식을 채택하고 있기 때문에, 초 당 24프레임으로 제작한 TV용 셀 애니메이션은 텔레시네 과정을 거쳐 30프레임으로 방송했다.

러닝타임을 초 당 계산하는 방식은 일본방식으로 애니메이터의 성과급을 초 당 또는 컷 당 지급하기도 한다. 러닝타임을 기록하는 방식에 있어서 앞의 숫자는 초이며, 뒤에 ‘+’ 와 밑줄 ‘\_’ 을 긋고 그 위에 적은 숫자를 적어 프레임을 나타낸다. 만약 뒤의 프레임 수가 ‘24’ 인 경우에는 초 당 24프레임이기 때문에 1초, 즉, ‘1+00’ 이라고 기록하여야 한다. 예를 들어 러닝타임이 ‘2+12’ 라고 기록되어 있다면 그것은 피트의 환산법처럼 복잡하게 계산을 하지 않아도 이미 초 단위로 기록해 놓은 방식이기 때문에 바로 2.5초라는 것을 알 수 있다. 이제 애니메이션은 물론 모든 영상매체들이 필름을 사용하지 않기 때문에 러닝타임에 있어서 피트 단위가 아닌 초 단위를 사용하고 있다.

## b. 양식의 구성과 정보기록

### (1) 가로선과 세로선

익스포저 시트는 미국방식과 일본방식이 큰 차이를 보이고 있는데, 제작사의 성향이나 작품의 특성에 따라 기재 항목명과 그 위치들을 조금씩 변형하여 사용하고 있다. 시트에는 수많은 가로줄과 세로줄이 그려져 있는데, 가로줄은 필름의 한 프레임을 의미하며, 세로줄은 기재하는 정보의 성격에 따라 크게 영역을 구분해 놓은 것이다. 1초 당 24프레임을 기준으로 피트 단위로 계산하는 미국방식은 1페이지 당 3~4초 정도의 러닝타임을 기재할 수 있으며, 일본 방식은 1페이지에 좌우로 3초씩 총 6초 정도를 기재할 수 있다. 시트의 1페이지 당 정보를 기재할 수 있는 러닝타임의 분량으로 보면 미국방식에 비하여

일본방식이 더 효율적이라 할 수 있다. 가는 굵기의 수많은 가로선들을 각 단위별로 쉽게 구분하기 위하여 미국방식은 8프레임씩 중간 굵기의 선을 긋고 1피트가 되는 16프레임 마다 굵은 선을 그어 놓았다. 일본방식은 6프레임씩 중간 굵기의 선을 그어 1초가 되는 24프레임마다 굵은 선으로 표시해 놓았다.



<그림 14> 익스포저 시트

미국방식의 익스포저 시트에는 먼저 상단과 하단에 해당 작품과 SC에 대한 정보들을 기록하게 되는데, 기본적으로 작품명, SC 번호, 푸티지(Footage), 애니메이터명, 액트(Act) 번호, 시트 번호, 프로덕션 번호, SC 감독명 등을 적을 수 있는 칸들이 존재한다. 가로선과 세로선들이 교차되어 있는 칸들의 세로 영역은 좌측부터 크게 캐릭터의 움직임에 대한 ‘액션’, 작화 층위에 따른 원·동화의 ‘레이어’, 카메라의 움직임 또는 노출 등에 대한 ‘카메라’ 등을 가로선의 프레임 단위로 기재할 수 있도록 구성되어 있다. 그 외에

도 대사와 마우스 기호, 배경의 페그바 위치에 따라 움직임을 기록할 수 있는 영역들이 나뉘어져 있다. 일본방식의 익스포저 시트 또한 작품과 SC에 대한 기본정보는 적도록 되어 있지만 액션에 대한 정보를 기재하는 영역이 없고, 좌측부터 원화번호를 기재하는 레이어 영역과 대사를 적는 단칸, 그리고 동화번호를 기재하는 레이어 영역과 우측에 카메라에 대한 정보를 기재하는 영역으로 간단하게 구성되어 있다.

ACTION	DIALOG	EXP	6	5	4	3	2	1	TOP AUX	TOP POS	ROT POS	ROT AUX	CAMERA NOTES
7-100 ①A ROBOT 2부													
													1 1.75
													2 RG-7/100
													3
													4 Start pos ①
													5 2.00' LoF
													6
													7
													8
													9
													10
													11
													12
													13
													14
													15
													16
													17
													18
													19
													20
													21
													22
													23
													24

미국방식

A F F O W E R					台詞	キ ャ メ ラ					A F F O W E R					台詞	キ ャ メ ラ							
A	B	C	D	E		A	B	C	D	E		A	B	C	D	E		A	B	C	D	E		
①	①					①	①																	
							②																	
							③	③																
							④	④																
							⑤	⑤																
							⑥	⑥																
							⑦	⑦																
							⑧	⑧																
							⑨	⑨																
							⑩	⑩																
							⑪	⑪																
							⑫	⑫																
							⑬	⑬																
							⑭	⑭																
							⑮	⑮																
							⑯	⑯																
							⑰	⑰																
							⑱	⑱																
							⑲	⑲																
							⑳	⑳																
							㉑	㉑																
							㉒	㉒																
							㉓	㉓																
							㉔	㉔																
							㉕	㉕																

일본방식

<그림 15> 익스포저 시트의 정보기록

일반적으로 리미티드 애니메이션을 제작할 경우 미국방식의 익스포저 시트 영역 중 액션에는 감독이 사전에 캐릭터의 움직임에 대한 지시사항들을 자세히 기록한 후 그것에 맞추어 원화를 작화하도록 하는 것이 일반적인데, 일본 방식에 있어서는 양식 자체에 액션영역이 없기 때문에 원화맨은 감독과 장면 연출에 대하여 충분한 협의를 거친 후 캐릭터의 움직임을 연출해야만 한다. 감독이 캐릭터의 움직임에 따른 연출지시를 사전에 기록하는 미국방식의 경우

원·동화의 제작이 수월하면서도 캐릭터의 성격과 상황에 따른 움직임을 감독의 의도대로 작품 전체에 일관성 있게 반영하여 연출할 수 있다는 장점이 있다. 반면, 각 SC마다 원화맨에게 움직임에 대한 연출을 일임하는 일본방식의 경우에는 감독이 가지고 있지 않은 아이디어와 연기의 폭을 보다 넓게 수용할 수 있다. 다만 감독과 원화맨의 대화가 원활하지 못할 경우 작품 전체를 일관성 있게 연출하기가 어려워지는 단점도 있다. 미국방식에 있어서도 장편 애니메이션을 제작할 때에는 액션란을 기재하지 않은 상태에서 감독과 애니메이터 간의 다양한 커뮤니케이션을 통해 애니메이터들의 아이디어와 연출력을 최대한 수용하는 방식을 택하고 있다.

## (2) 레이어명과 순서

미국방식의 양식을 보면 레이어의 순서가 1, 2, 3, 4, 5, 6 아라비아 숫자로 되어 있는데, 이것은 레이어명을 캐릭터의 이니셜을 따서 알파벳으로 기록함으로써 레이어의 순서와 이름이 서로 혼동되는 것을 피하기 위해서이다. 레이어의 순서와 다르게 캐릭터의 이니셜을 따서 레이어명을 기재하는 것은, 움직이는 요소들을 대부분 분리하여 제작하는 미국방식의 특성 때문으로 캐릭터 별로 레이어를 구분하여 이해할 수 있도록 하기 위한 것이다. 반면, 레이어가 A, B, C, D 알파벳순으로 되어있는 일본방식은 그 자체가 레이어명이기 때문에 따로 레이어명을 작성하지 않아도 된다. 또한 미국방식에 있어서 각 레이어마다 원·동화의 작화번호를 애니메이터가 자신의 연출의도에 따라 필요한 프레임마다 모두 아라비아 숫자로 기록한다. 그에 반해, 일본방식은 원화와 동화의 기재 영역이 분리되어 있어 원화맨은 원화 기재란에 키가 되는 엑스트림의 원화번호만을 아라비아 숫자로 기록하고 그 사이의 동화 프레임에는 점을 찍어서 표기한다. 그러면 다음 공정에서 동화맨이 동화 기재란에 원화를 옮기면서 그 사이의 동화번호까지 순차적으로 기록한다. 이것은 감독이 연출을 수정해야 할 경우 작화번호를 모두 밀거나 당겨서 다시 쓰는 불편을 해소하고 쉽고 빠르게 수정하기 위한 효율적인 연출방식이라고 할 수 있다. 컴퓨터 기술의 발전으로 다양한 애니메이션 프로그램이 개발되어 각 프로그램의 특성에 따라 그 인터페이스 디자인 또한 다양해졌지만, 2D, 3D 프로그램 모두 전통적인 제작방식을 기반으로 변용한 것이기 때문에 익스포저 시트 또한 그

기재원칙이 크게 다르지 않다.

## 5. 필드 가이드

필드 가이드(Field Guide)는 2D 드로잉 애니메이션 제작 시 캐릭터, 배경, 카메라 워킹 등에 따른 화면구성을 위하여 화면비율에 따라 작화범위와 촬영 범위를 책정하기 위한 도구로 주로 레이아웃을 제작할 때 사용한다. 두꺼운 투명 셀룰로이드 위에 검정 선으로 지시선들이 제록스 되어 있는데, 필드의 크기와 용도에 따라 다양한 가이드들이 제작되어 사용되고 있다. 이것은 마치 실사영화를 촬영할 때 카메라의 뷰파인더(Viewfinder)에 ‘안전한 연기 지역 (Safe Action Area)’이 표시되어 있듯이, 안정적으로 화면의 구도를 잡아 상영할 수 있도록 작화영역과 촬영영역을 설정하는데 없어서는 안 되는 중요한 작화도구이다.

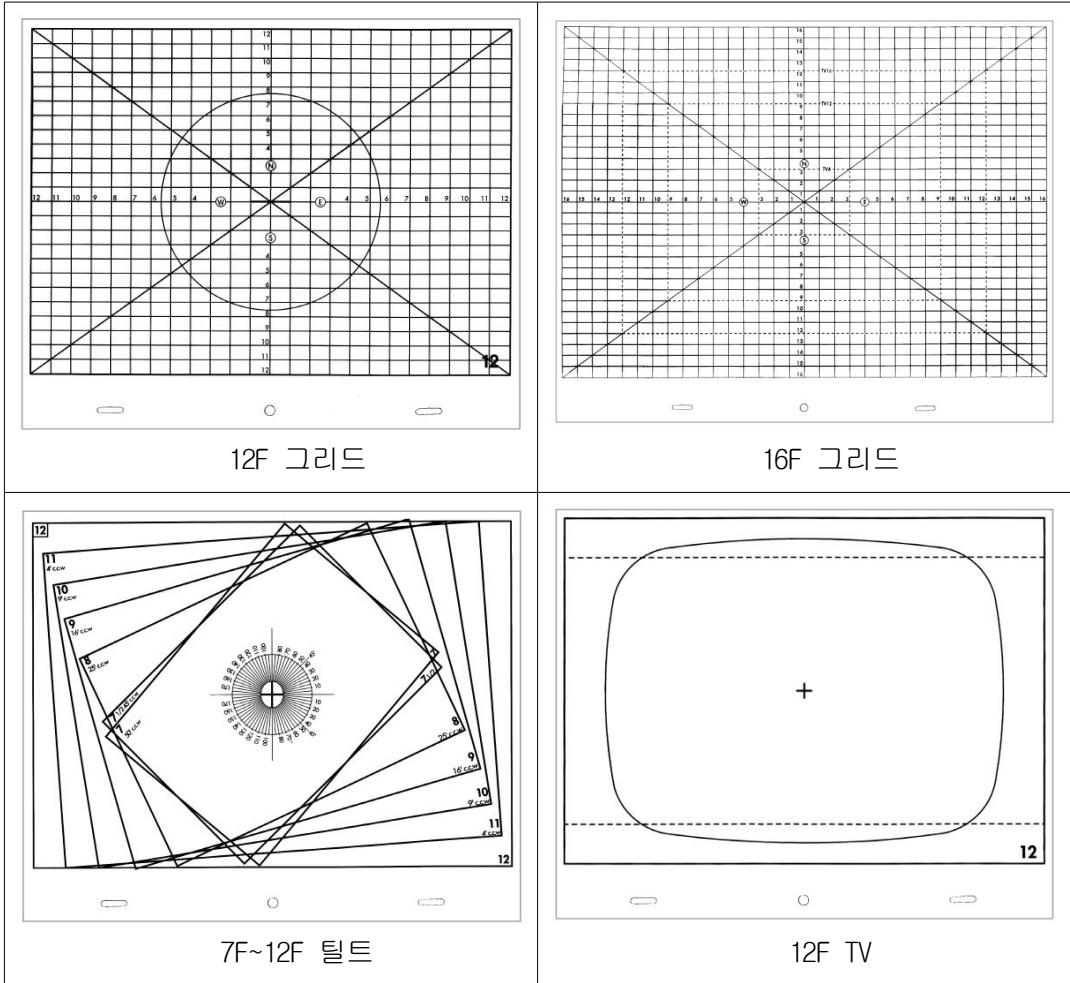
### a. 가이드의 종류

#### (1) 필드 가이드

레이아웃 작화에 활용되는 필드 가이드는 영상매체에 따라 4:3 화면비율의 12F와 16F, 24F 가이드와 16:9 화면비율의 16F를 주로 사용하고 있다. 필드 가이드의 종류에는 격자(格子)무늬의 그리드(Grid)와 6F~12F까지의 각 사이즈별 가이드, 그리고 360도 각도기가 그려져 있는 틸트(Tilt) 가이드가 있다. 그리드는 X, Y 좌표의 계수선(計數線, Graticule)을 나타내는 차트(Field Chart)로써 작화하고자 하는 필드의 크기와 위치를 임의적으로 책정할 수 있으며, 틸트 가이드에는 12F 또는 16F 사이즈 안에서 화면이 최대로 기울어질 수 있는 크기의 필드 사이즈와 각도, 방향이 제시되어 있다.

화면이 회전하는 방향을 기록할 때에는 시계방향으로 기울어지는 것을 ‘C.W(Clock Wise)’ , 시계 반대방향으로 기울어지는 것을 ‘C.C.W(Counter Clock Wise)’ 라고 기록하며, 이것은 카메라가 회전하는 방향을 지시하는 것으로 촬영대가 돌아가는 일본방식의 경우에는 반대방향으로 기록하여야 한다.

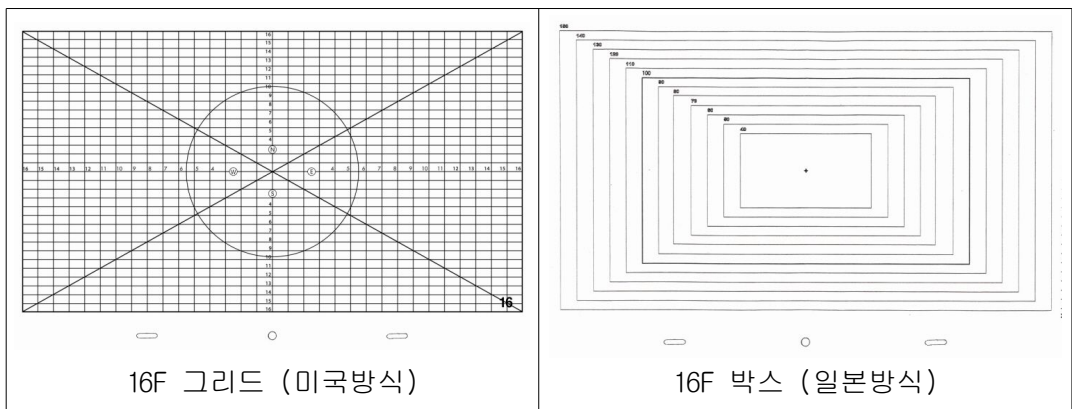
90도 틸트 가이드는 전통방식의 셀 애니메이션 제작 시 주로 상하로 긴 장면을 찍을 경우에 사용하는데, 이 경우에는 작화부터 좌우로 긴 작화지를 사용하여 그림 자체를 90도 틸트시켜 그려야 하며, 촬영 시 카메라도 작화된 화면과 똑같이 90도를 틸트시킨 후 촬영대를 좌우로 패닝하며 촬영한다.



<그림 16> 4:3 비율의 필드 가이드

4:3 비율의 TV용 애니메이션 제작 시 사각모서리가 둥글게 라운딩 되어있던 전통적인 아날로그 방식의 TV 브라운관이 디지털 방식의 평면사각 TV 브라운관으로 바뀌면서 필드 가이드 또한 사각모서리가 둥근 가이드를 사용하지 않

게 되었다. 화면의 비율과 크기에 따라 촬영범위에 대한 단위에 있어서 미국 방식은 ‘필드(Field)’, 일본방식은 ‘프레임(Frame)을 사용하는데, 미국방식의 9필드는 일본방식의 100프레임(100등분)과 같다. 화면비에 따라 중앙부터 인치(Inch) 단위로 크기를 나누는 미국방식은 4:3 비율의 12F인 경우 사방으로 1~12칸, 24F의 경우 1~24칸, 그리고 16:9 비율의 16F의 경우 1~16칸으로 나누어져 있다. 미리 미터(mm) 단위로 크기를 나누는 일본방식은 4:3 비율의 9F의 경우 10~100프레임, 16:9 비율의 16F의 경우 40~150프레임으로 나누어져 있다. 미국방식의 필드 가이드는 각각의 사이즈별 영역은 물론 카메라가 이동하는 동서남북의 위치까지 측정할 수 있으나, 일본방식의 프레임 가이드는 각각의 사이즈별 영역만을 측정할 수 있다. 이것은 일본방식이 아날로그 촬영에 있어서도 마치 디지털방식처럼 카메라 워킹을 자유롭게 구현할 수 있기 때문에 굳이 번거롭게 카메라의 움직임을 수치화하여 기록하지 않아도 된다.

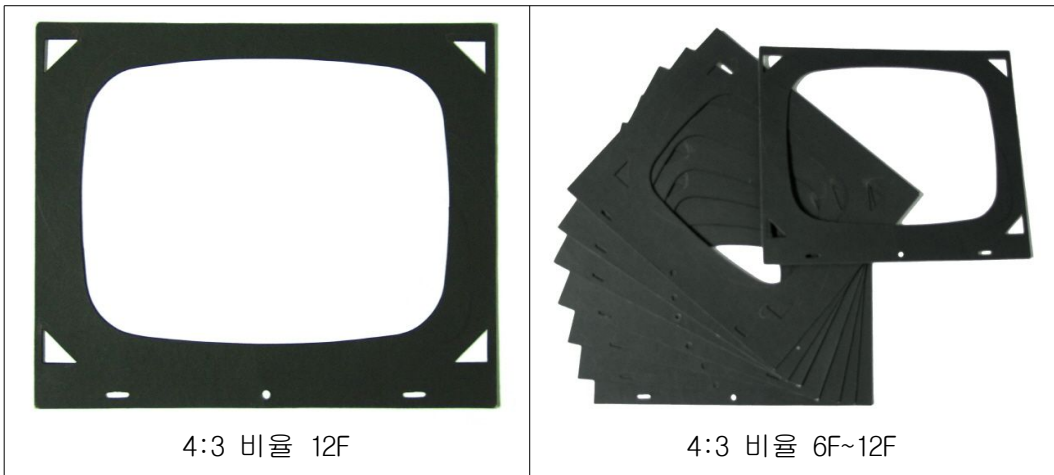


<그림 17> 16:9 비율의 필드 가이드

## (2) 필드 마스크

필드 마스크(Field Mask)는 미국방식으로 레이아웃을 제작할 경우 셀룰로이드로 된 필드 가이드를 작화지 밑에 놓고 일일이 손으로 작화 영역을 표시할 때 발생하는 부정확성과 번거로움을 없애기 위한 도구이다. 두꺼운 하드보드지에 페그 홀을 기준으로 필드 가이드의 영역만큼 구멍을 뚫어 빠르고 편하게, 그리고 정확하게 작화영역을 표시할 수 있다. 필드 마스크의 종류는 일반

적으로 6F에서 12F까지 각 사이즈별과 9F 90도 틸트를 사전에 제작하여 사용하는데, 개인적으로 제작하여 사용하기에는 어려움이 있어 요즘은 잘 사용하지 않는 추세다.



<그림 18> 필드 마스크

셀 애니메이션 제작과정에서 레이아웃 작화 시 미국방식은 필드의 크기와 위치, 방향 등을 정확히 표시하고 카메라에 대한 지시사항들을 기록하지만, 일본방식은 스탠더드 필드 영역이 인쇄되어 있는 작화지를 사용하여 부가적인 정보를 기록하지 않아도 촬영에서 콘티와 익스포저 시트를 기준으로 카메라 워킹을 구현한다. 현재의 디지털방식은 화면의 크기나 위치 등에 관계없이 화면의 비율만 맞추면 기타 정보들을 세세히 기록하지 않아도 컴퓨터 프로그램에서 보다 손쉽게 화면을 잡아 카메라의 움직임을 연출할 수 있다.

## b. 화면의 비율

### (1) 화면의 종횡비

화면의 종횡비<sup>25)</sup>는 화면의 가로와 세로의 비율을 의미하는 것으로, 영상을

25) 화면의 종횡비(Aspect Ratio)는 1932년 미국의 영화예술과학아카데미가 1.33:1의 표준구경(Academy Aperture) 형식을 만들었다.



상영하는 매체에 따라 달라지지만 반드시 상영될 스크린 포맷과 동일한 비율로 제작되어야만 한다. 모든 화면이 세로보다 가로가 더 긴 것은 인간의 시야가 세로보다는 가로가 더 길고 인간의 생활도 수직면에서 보다 수평면에서 더 많이 이루어지므로 세로보다 가로가 더 긴 화면이 안정감을 주기 때문이다.

<p>1.33 units</p> <p>1 units</p> $\begin{array}{r} \times 1.33 \\ 3 \\ \hline 3.99 \end{array}$	<p>&lt;4:3 종횡비의 1.33:1 화면&gt;</p> <p>1952년 이전의 미국 영사표준으로 기존의 영화와 TV, 컴퓨터 모니터 포맷</p>
<p>1.66 units</p> <p>1 units</p> $\begin{array}{r} \times 1.66 \\ 3 \\ \hline 4.98 \end{array}$	<p>&lt;5:3 종횡비의 1.66:1 화면&gt;</p> <p>유럽식 영사표준 비율과 16mm 영화 포맷</p>
<p>1.77 units</p> <p>1 units</p> $\begin{array}{r} \times 1.77 \\ 3 \\ \hline 5.31 \end{array}$	<p>&lt;5.3:3 또는 16:9 종횡비의 1.77:1 화면&gt;</p> <p>디지털 HD TV 방송 와이드 스크린 포맷</p>
<p>1.85 units</p> <p>1 units</p> $\begin{array}{r} \times 1.85 \\ 3 \\ \hline 5.55 \end{array}$	<p>&lt;5.6:3 종횡비의 1.85:1 화면&gt;</p> <p>미국식 영사표준 비율의 비스타 와이드 스크린 포맷</p>
<p>2.35 units</p> <p>1 units</p> $\begin{array}{r} \times 2.35 \\ 3 \\ \hline 7.05 \end{array}$	<p>&lt;7:3 종횡비의 2.35:1 화면&gt;</p> <p>70mm 또는 슈퍼 35mm 파나비전의 슈퍼 와이드 스크린 포맷</p>

<그림 19> 화면의 종횡비

화면의 종횡비에 따라 화면구성도 달라진다. 종횡비가 4:3인 화면은 가로와 세로의 길이가 비슷하기 때문에 수직공간에 많은 신경을 쓰지 않고도 수평구

도의 화면을 잡을 수 있고, 수평공간에 무엇을 채울 것인지 고민하지 않고서도 수직구도의 화면을 잡을 수 있다. 만일 똑같은 쇼트를 와이드 영화 화면의 종횡비로 촬영하려고 하면, 클로즈업의 엄청난 좌우 공간을 어떻게 처리할 것인지가 큰 골칫거리로 다가올 것이다. 이럴 때 연출자는 4:3의 종횡비로 촬영할 때보다 주변의 소품이나 엑스트라에 더 많은 관심을 기울여야 함은 물론이다. 그 대신 구축 쇼트인 롱 쇼트에서 클로즈업 쇼트로 화면을 전환할 때 종래의 영화 화면보다 좌우의 공간이 더 많아 주변상황을 더욱 자세하게 묘사할 수 있다.<sup>26)</sup> 그러나 이제 기존의 4:3 포맷과 2.35:1 파나비전 포맷의 중간 형태인 1.77:1의 16:9 종횡비를 가진 HD TV(High Definition Television)의 등장으로 앞으로는 전통적인 4:3 비율의 화면이 사라질 전망이다.

## (2) 레터 박싱과 팬 앤드 스캔

레터 박싱(Letter Boxing)은 극장에서 상영한 영상의 와이드 스크린 비율을 그대로 유지하여 TV에서 방영하고자 할 때, 화면의 좌우 폭을 맞추면 상하로 남는 여백이 검은색으로 표시되는 것을 말한다. 유럽의 1.66:1과 미국의 1.85:1 표준 종횡비를 가진 와이드 스크린은 시네마스코프(Cinema Scope)나 파나비전(Panavision) 시스템으로 만들어지는데, 이 시스템으로 제작한 영상을 TV를 통해 방송할 때는 축소된 종횡비 때문에 화면의 일부가 잘려 나가기도 한다. 이에 영화의 장면연출을 재구성하여 4:3 비율의 TV 화면에 맞추는 방법으로 팬 앤드 스캔(Pan and Scan) 기법을 사용하기도 하는데, 이 기술은 영상 화면에서 액션을 따르려 하기 때문에 원래의 영화구성의 조화와 의미에 결정적인 시각적 2차 정보들을 잘라내는 우를 범할 수 있다. 최악의 경우 팬 앤드 스캔은 화면의 절반 조금 넘게 빼버려, 감독이 영화를 통해 전달하고자 했던 의미를 거의 알 수 없게 만든다.<sup>27)</sup> 결국 수많은 방송국들이 경쟁적으로 영화를 좋아하는 시청자들을 끌어들이기 위해 영화의 와이드 스크린 포맷을 그대로 살린 레터 박싱 방식을 도입하여 방송하는 것이 일반화 되어있다.

26) Hebeert Zettl, 박덕춘·정우근 역, 『영상 제작의 미학적 원리와 방법』, 커뮤니케이션북스, 2003, p.128.

27) Marcie Begleiter, 홍진원·이지은 역, 『스토리보드와 영상제작』, 조형사, 2003, p.91.

## 6. 작화지

작화지(Animation Paper)는 2D 애니메이션 제작 시 레이아웃과 원·동화 작화 시 사용하는 종이를 말하는 것으로, 작화방식과 작화과정에 따라 조금씩 다른 작화지를 사용하기도 하지만 일반적으로 흰색의 얇고 부드러운 모조지를 사용한다. 라이트 박스 위에 여러 장의 작화지를 겹쳐놓고 작화를 해야 하기 때문에 세 장 이상의 그림이 비추어 보일 수 있는 만큼 얇고 질긴 전용지를 사용하는 것이 좋다. 레이아웃과 원·동화는 물론 배경 작화 시에 모든 그림들을 카메라 스탠드(컴파운드) 상호간의 위치를 정확히 고정시키기 위해 애니메이션 국제표준에 맞는 3공식 전용 펀칭기로 페그홀을 뚫어 사용한다.

### a. 직무에 따른 종류

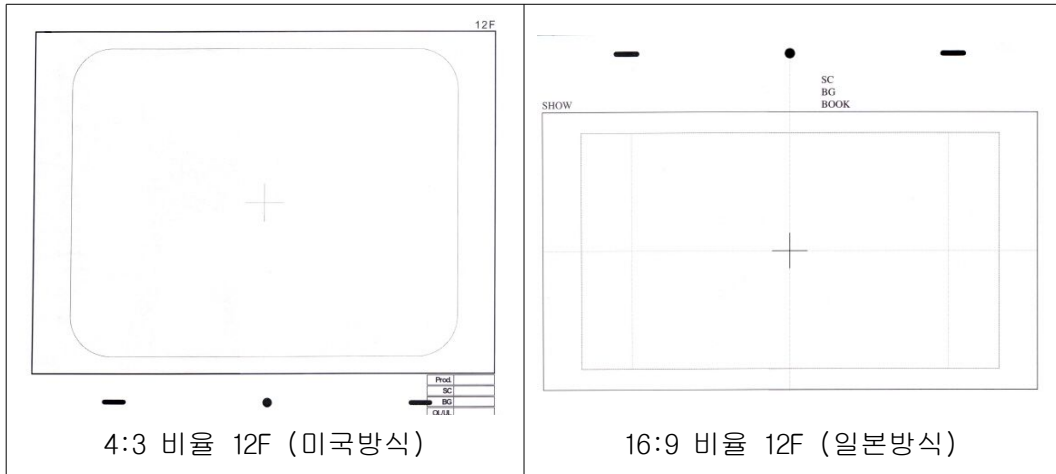
#### (1) 레이아웃지

레이아웃지(Layout Paper)는 콘티의 패널 안에 하나로 구성되어 있는 장면을 캐릭터와 배경을 분리하고 카메라의 촬영범위와 위치 등에 따른 필드 키(Field Key)를 책정할 때 사용하는 작화지를 말한다. 셀 애니메이션을 미국방식으로 제작할 때의 레이아웃<sup>28)</sup> 작화 시 4:3 비율의 12F 작화지에 6F~12F까지 각 필드영역을 인쇄한 레이아웃 전용지를 사용하기도 했으며, 4:3 비율의 12F와 16:9 비율의 16F 작화지를 스탠더드로 사용하고 있다. 디지털 애니메이션으로 제작하면서부터는 필드를 인쇄하지 않은 일반 작화지를 주로 사용하고 있는데, 이것은 미국방식의 애니메이션이 예전보다 카메라의 움직임이 많아졌음을 의미하는 것이기도 하다. 반면, 일본방식은 4:3 비율의 9F와 16:9 비율의 12F를 스탠더드 사이즈로 인쇄하여 레이아웃 전용지로 사용한다. 이처럼 일본방식이 미국방식보다 작은 스탠더드 사이즈를 사용하는 것은 제작비를 절

---

28) 레이아웃(Layout)은 ‘배치’, ‘설계’의 뜻으로 화면에 대한 설계도라고 할 수 있는데, 콘티의 장면연출에 대한 지시사항을 토대로 캐릭터, 배경, 카메라의 움직임에 따른 미장센을 구성하는 작업을 말한다. 레이아웃은 콘티의 화면을 보다 치밀하게 계획하여 이미지를 가시화시킴으로써, 다음 작화과정의 원화부터 마지막 촬영까지 체계적으로 분업하여 제작할 수 있도록 정확한 장면을 구성하여야 한다. 제작상의 실수와 리테이크를 최소화하고 작품의 퀄리티를 높이는 중요한 과정이라고 할 수 있다.

감하기 위한 제자리 사이클과 배경 슬라이딩 등의 카메라 워킹과 더불어 역동적인 장면연출을 위한 짧은 편집효과를 사용하기 때문이다. 카메라가 스탠더드의 영역을 벗어나 이동되는 장면의 경우에는 아무것도 인쇄가 되지 않은 작화지를 사용하는 것이 일반적이다.



<그림 20> 레이아웃지

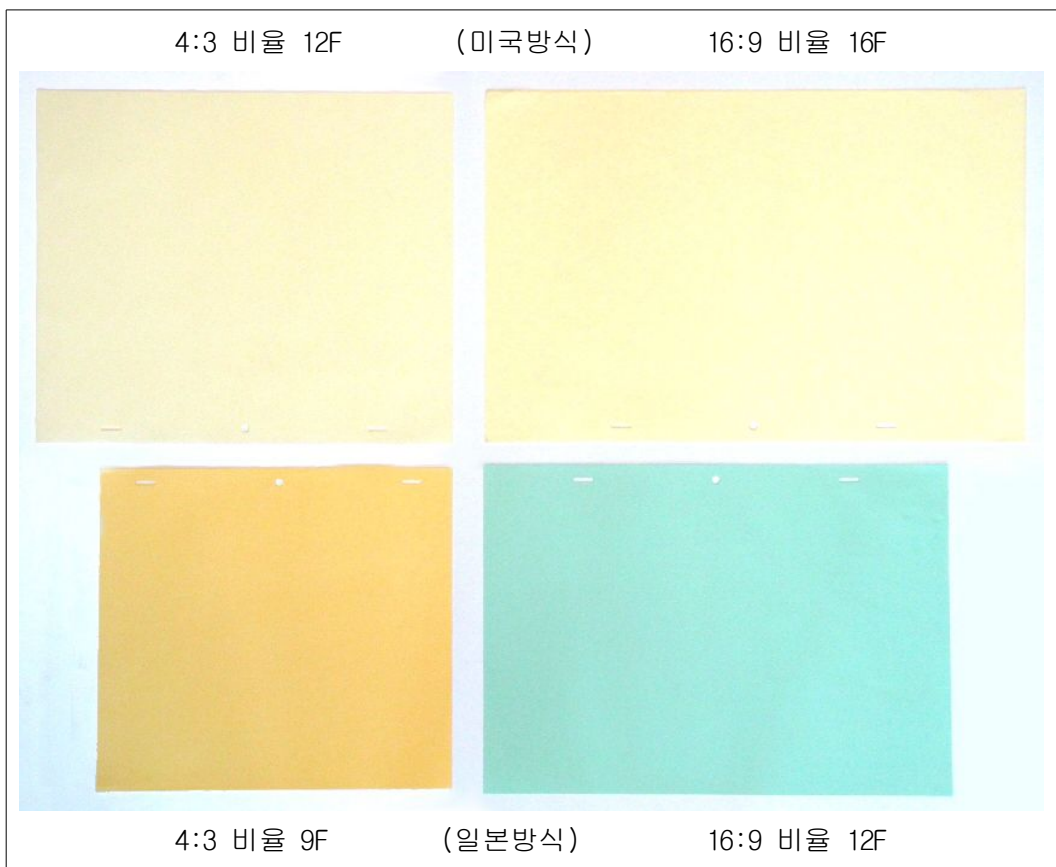
## (2) 원 · 동화지

원화와 동화 작화 시 사용하는 원 · 동화지를 일반적으로 작화지라고 하는데, 레이아웃에서 사용하는 종이와 동일하지만 필드 가이드가 인쇄되어 있지 않기 때문에 원화 작화시 맨 아래에 레이아웃에서 설정해 놓은 필드 가이드를 놓고 작화 영역을 확인한 후 그 안에 그림을 그린다. 작화지에 그린 여러 장의 동화를 자동스캔을 할 경우 레타스, 툰즈, 페그스, 애니모, 유에스 애니메이션 등의 애니메이션 전용 프로그램을 이용하여 디지털 데이터로 변환된 이미지들을 동일한 위치에 정렬시켜야 한다. 이때 특정 프로그램은 기준점을 잡기 위하여 작화지의 페그홀 둘레에 레지스트레이션 블랙바를 인쇄한 전용지를 사용하거나, 스캐너 뚜껑에 검정판을 붙여 작화지에 뚫린 페그홀 자체가 검정색으로 인식될 수 있도록 하여 기준점을 삼기도 한다. 하지만 자동스캔을 한 이미지들은 페그홀의 위치가 미세하게 흔들리기 때문에 작품의 퀄리티를 유지하기 위해서는 보통 스캐너의 유리판 테두리에 스캔용 페그바를 고정시킨 후

수동으로 스캔하는 것이 좋다.

### (3) 수정지

수정지(Amendment Paper)는 작화지의 일종으로 작화지 사이에 끼워서 사용하기 때문에 ‘간지(間紙)’라고도 한다. 수정지는 레이아웃 및 원·동화에서 사용하는 작화지의 크기와 동일한 크기이지만 백색이 아닌 다양한 유색으로 일반 작화지보다 얇은 종이를 사용한다.

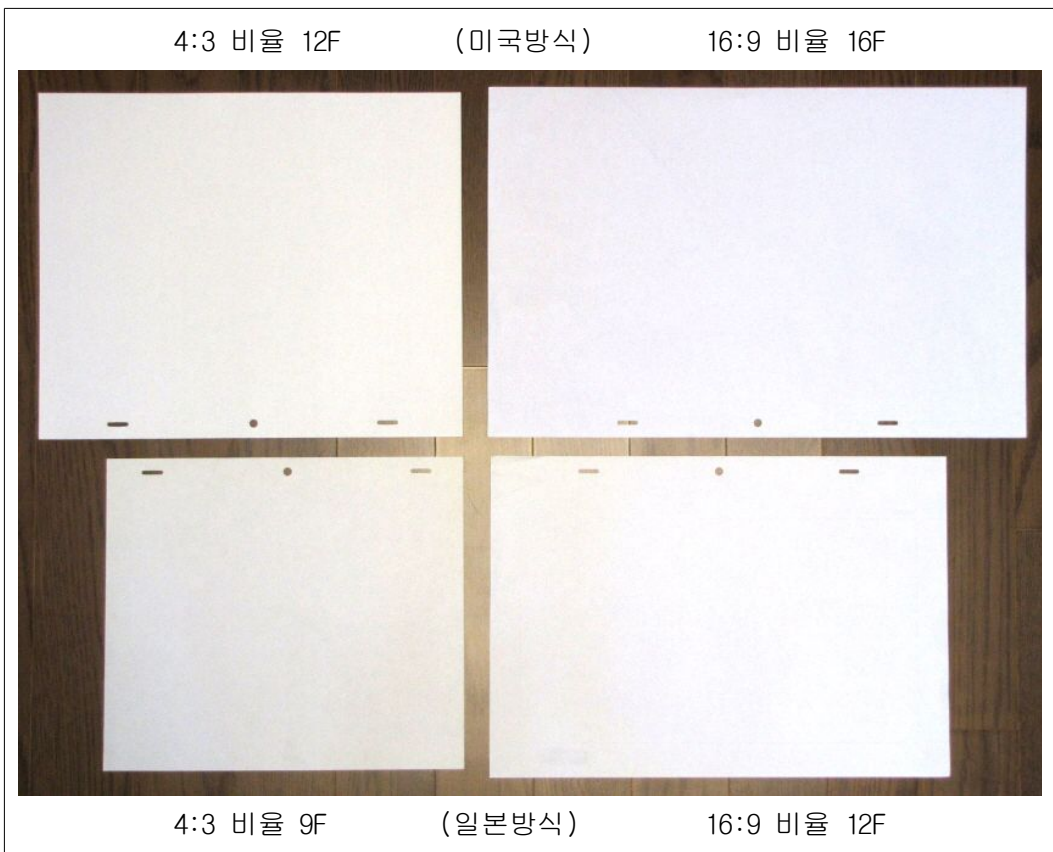


<그림 21> 수정지

레이아웃 아티스트나 키 애니메이터 또는 인비트위너가 작화한 원도의 그림에 연출 또는 디자인에 문제가 있을 경우 그 부서의 감독이나 작감이 그 위에 수

정지를 올려놓고 수정을 요하는 부분만을 그릴 때 사용한다. 라이트 박스에 불을 켜지 않고도 아래의 원도가 잘 보일 정도로 얇으며, 작화지와 확연히 구분이 될 수 있도록 색지를 사용한다. 하지만 연필선과 색선이 잘 드러날 수 있도록 원색이 아닌 밝고 연한 계통의 색지를 사용하는 것이 일반적이다. 미국방식에서는 대부분 옅은 노랑색의 수정지를 사용하고 있지만, 일본방식에서는 노랑, 연분홍, 백녹, 연파랑 등 색에 구애받지 않고 자유롭게 선택하여 사용하고 있다.

## b. 종이의 크기



<그림 22> 작화지

(1) 4:3 화면비의 12F와 9F

2D 드로잉 애니메이션 제작 시 4:3 비율의 화면으로 작화를 할 때 미국방식은 12F 작화지를 스탠더드로 사용하고, 일본방식에서는 9F 작화지를 스탠더드로 사용한다.

## (2) 16:9 화면비의 16F와 12F

16:9 비율의 화면으로 작화를 할 경우에 미국방식은 16F 작화지를 스탠더드로 사용하고, 일본방식에서는 12F 작화지를 스탠더드로 사용한다. 화면의 비율에 관계없이 미국방식에 비하여 작은 필드의 작화지를 사용하는 일본방식은 작화지는 물론 셀과 물감 등의 재료비와 더불어 인건비까지 절감할 수 있는 가장 효율적이고 경제적인 방식이다.

## 7. 연필

2D 드로잉 애니메이션 작화 시 연필은 강도가 조금 딱딱한 HB~B를 주로 사용하고, 연필의 표면에 아무것도 코팅이 되어 있지 않아 값이 저렴하면서도 오랫동안 쥐고 있어도 손가락에 코팅물질이 묻어나지 않는 누드연필을 사용하는 것이 좋다. 그러나 작품의 연출 스타일에 따라 그 외에도 샤프펜슬이나 사인펜 등의 다른 작화도구를 사용하기도 하는데, 색연필은 최종적으로 필름에 촬영되어지는 동화를 작화할 때 전통방식의 셀 제록스나 디지털방식의 2D 컴퓨터 애니메이션 전용 프로그램의 특성에 따라 제한적으로 사용한다.

### a. 흑선의 사용

미국방식은 12F 작화지의 큰 화면에 개성을 살린 단순화 된 캐릭터의 단조로움을 피하고 이미지에 무게감을 주기 위하여 일반적으로 연필을 사용하거나 0.5mm~0.7mm 정도의 샤프펜슬로 트레이스를 하는데, 그래픽적으로 편화된 캐릭터의 작품일수록 이미지를 강화시키기 위해 사인펜을 사용하여 외곽선을 두껍게 그리기도 한다. 반면, 일본방식은 9F 작화지의 작은 화면에 리얼리티를 살린 복잡한 캐릭터를 섬세하게 묘사하여야 하기 때문에 보통 0.3mm~0.5mm 정

도의 가는 샤프펜슬을 사용하여 트레이스를 한다.

동화 작화 시 잘못 그려진 그림을 지우개로 지워도 수정한 자리에 흔적이 남아 있거나 선이 끊어져 있는 상태로 스캔을 받았을 경우, 컴퓨터 프로그램 상에서 선의 농담을 조절하고, 선을 잇고, 다듬는 번거로운 보완작업을 해야 하기 때문에 작화에 적합한 농도의 연필을 선택하여 선을 깨끗하게 트레이스 하는 것이 중요하다.



<그림 23> 연필

## b. 색선의 사용

셀 애니메이션 제작에 있어서 레이아웃이나 원화는 비교적 색선에 대한 특별한 규제 없이 자유롭게 선택하여 쓰는 반면, 동화는 최종적으로 촬영되는 작화이기 때문에 작품의 연출방식에 따라서 색선을 제한적으로 사용하여야 한다. 단순한 이미지를 구현하는 미국방식은 그림자나 물, 비, 눈, 구름, 바람 등과 같은 자연물을 표현할 때 주로 파랑색을 사용하고, 여자의 입술이나 하이라이트, 불과 같은 특수효과 등을 표현할 때에는 빨간색을 주로 사용한다. 복잡한 이미지를 구현하는 일본방식도 미국방식처럼 파랑색과 빨간색을 주로 사용하지만 여러 단계의 그림자와 다양한 특수효과를 표현하기 위해 주황, 노랑, 연두, 청록, 파랑 등 다양한 색선을 자유롭게 사용한다.

캐릭터의 움직임에 따른 흐름을 중요시 하며 두꺼운 선을 사용하고 보통 그림자가 없거나 1단 그림자만을 처리하는 미국방식은 셀 애니메이션에 있어서



연한 파랑색만을 사용하여 색선이 셀에 복사되지 않도록 한 후 색선은 선화부에서 수작업으로 색선을 그렸다. 하지만 컴퓨터 애니메이션 제작방식에 있어서는 스캔에서 모든 선을 인식해야만 하기 때문에 빨간색과 파란색을 사용한다. 복잡한 캐릭터 디자인과 다단계의 그림자를 섬세하게 작화해야 하는 일본 방식도 셀 애니메이션의 동화 작화 시 수많은 면들을 구분하기 위하여 파란색과 빨간색을 사용하였는데, 일본에서 개발한 2D 컴퓨터 애니메이션 전용 프로그램인 레타스를 사용할 경우 파란색, 빨간색과 더불어 연두색도 사용하고 있다. 셀 애니메이션으로 제작 시 미국방식에서는 그림자를 흑선으로 별셀<sup>29)</sup> 처리하고 채화에서 검정색을 칠한 후 카메라에서 이중노출을 주어 촬영을 하였다. 그러나 컴퓨터 제작방식에 있어서는 미국방식과 일본방식 모두 캐릭터에 그림자를 붙여서 색선으로 작화를 하고 스캔을 받은 후 채화에서 별셀로 처리하여 검정색으로 컬러링을 한 후 장면에 따라 투명도 값을 조절한다.

지금까지 2D 셀 애니메이션과 디지털 애니메이션 작화과정에서 사용되고 있는 대표적인 작화도구들을 연구대상으로, 그 도구들을 활용하는 미국방식과 일본방식을 비교분석한 결과 아래의 도표와 같은 차이점을 알 수 있었다.

**<표 2> 작화도구별 활용에 따른 미국과 일본 작화방식의 특성 비교**

작화도구	미국방식	일본방식
작화 책상	<ul style="list-style-type: none"> <li>보텀 페그 방식의 롤링을 위한 30도~45도 경사각의 작화대</li> <li>움직임이 큰 단순 만화체일수록 작화대의 기울기를 높여 사용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>톱 페그 방식의 롤링을 위한 0도~5도 수평각의 작화대</li> <li>작화도구들이 흘러내리지 않고 다양한 작업들을 병행 가능</li> </ul>
페그바	<ul style="list-style-type: none"> <li>작화과정에서 카메라 워킹을 제어하기 위하여 인치가 새겨져 있는 애니메이션 디스크 사용</li> <li>작화지 5장의 롤링을 통하여 캐릭터의 움직임을 연출하기 용이한 보텀 페그 방식</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>작화과정에서 메모리로 카메라 워킹을 제어하기 때문에 인치가 없는 이동식 페그바 사용</li> <li>작화지 3장의 롤링을 통하여 캐릭터의 디테일한 묘사에 용이한 톱 페그 방식</li> </ul>

29) 별셀(別 Cell)이란 '나누다' 라는 뜻의 한문 '별(別)' 과 셀룰로이드의 약어인 영문 '셀(Cell)'의 합성어로 '별도의 셀', 즉, 분리된 레이어를 말한다.

<p><b>콘티</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 기획회의 시 보드 타입의 스토리보드를 사용하고 제작 시에는 책자 타입의 콘티 사용</li> <li>▪ 가로 양식에 2~3개 장면의 그림패널과 액션, 대사, 러닝타임 등을 기록</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 기획부터 제작까지 책자 타입의 콘티 사용</li> <li>▪ 세로 양식에 5개 정도의 그림패널과 비디오, 오디오, 러닝타임 등을 기록</li> </ul>
<p><b>익스포저 시트</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 35mm 필름 기준으로 러닝타임을 피트 단위의 16fpf로 표기</li> <li>▪ 레이어 순서를 오른쪽에서 왼쪽으로 아라비아 숫자 사용</li> <li>▪ 1페이지 당 3~4초의 러닝타임에 직무별로 많은 정보들을 기재할 수 있도록 영역의 세분화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 35mm 필름 기준으로 러닝타임을 초 단위의 24fps로 표기</li> <li>▪ 레이어 순서를 왼쪽에서 오른쪽으로 영어 사용</li> <li>▪ 1페이지 당 6초 정도의 러닝타임에 액션 기재영역이 없고, 원·동화 기재영역의 분리</li> </ul>
<p><b>필드 가이드</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 촬영범위를 인치 단위로 나눈 그리드 형태의 필드 사용</li> <li>▪ 화면의 비율과 크기, 위치, 기울기 등을 가이드에 맞추어 책정하고 정보를 정확히 기록</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 촬영범위를 미리 미터 단위로 나눈 박스 형태의 프레임 사용</li> <li>▪ 화면의 비율과 크기만을 가이드에 맞추고 위치와 기울기는 임의적으로 책정</li> </ul>
<p><b>작화지</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 4:3 비율의 12F, 16:9 비율의 16F 작화지를 스탠더드로 사용</li> <li>▪ 수정지는 옅은 노랑색을 일반적으로 사용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 4:3 비율의 9F, 16:9 비율의 12F 작화지를 스탠더드로 사용</li> <li>▪ 수정지는 노랑, 연분홍, 백, 녹색, 연파랑 등 자유롭게 선택하여 사용</li> </ul>
<p><b>연필</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 누드연필 또는 싸인펜 등으로 선을 두껍게 트레이싱</li> <li>▪ 색연필은 주로 파란색과 빨간색을 한정적으로 사용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 0.3mm~0.5mm 정도의 가는 샤프펜슬로 선을 얇게 트레이싱</li> <li>▪ 색연필은 파란색과 빨간색 외에도 다양한 색 사용</li> </ul>

## B. 작품제작에 따른 연출의 특성

애니메이션의 오랜 역사 속에서 수많은 작가들은 다양한 견해로 애니메이션

을 정의하고 있다. 가장 유명한 대표적인 정의는 캐나다 국립영화위원회(NFBC) 애니메이션 학부의 설립자인 노먼 맥라렌이 내린 것으로, 그는 “애니메이션은 움직이는 그림의 예술이 아니라 그려진 움직임의 예술이다.” 라고 말했다. 그리고 “각 프레임 사이에 무엇이 발생했는가 각각의 프레임상에 무엇이 존재하느냐보다 중요하다. 그러므로 애니메이션은 프레임들 사이의 속임수로 눈에 보이지 않는 틈새를 교묘하게 조작하는 예술이다.” 라고 말했다. 이 경우 맥라렌은 애니메이션의 실제보다는 그것의 본질을 정의하고 있는데, 그의 주장에 따르면, 움직임의 결과는 작가의 어느 정도 직관적인 방법에 의한 연속적인 이미지의 표현에 의해 창조된다는 것이다. 후에 그는 ‘그림’에 대한 그의 독자적인 정의를 내리게 된다. 그는 “움직임이 없는 물체, 인형과 인간은 그리지 않고도 애니메이션 시킬 수 있다.” 라는 간단하고도 수사학적인 단어를 사용하여 암시했다. - (중략) - 실제, 애니메이션의 의미에 대하여 고려할 수 있는 한 가지 방법은 실사 미디어와의 연관성 속에 있다. 살아있는 물체의 움직임을 기록하는 필름 작업이 ‘실사영화(Live Action)’를 뜻하는데 반하여, 생명 없는 물체들에 움직임을 부여하는 프레임 바이 프레임의 촬영방식은 애니메이션을 뜻한다.<sup>30)</sup> 철저한 사전계획에도 불구하고 주변의 환경과 날씨는 물론 배우나 카메라의 움직임까지 우연적 요소가 수없이 작용하는 실사영화와는 달리, 애니메이션은 기획부터 제작까지 모든 것들은 작가의 손에 의해 그려지거나 만들어지는 것이다. 애니메이터들에게 있어서의 프레임은 그 자체가 목적이 아니라 어디까지나 움직임을 창조하기 위한 영역일 뿐이다.

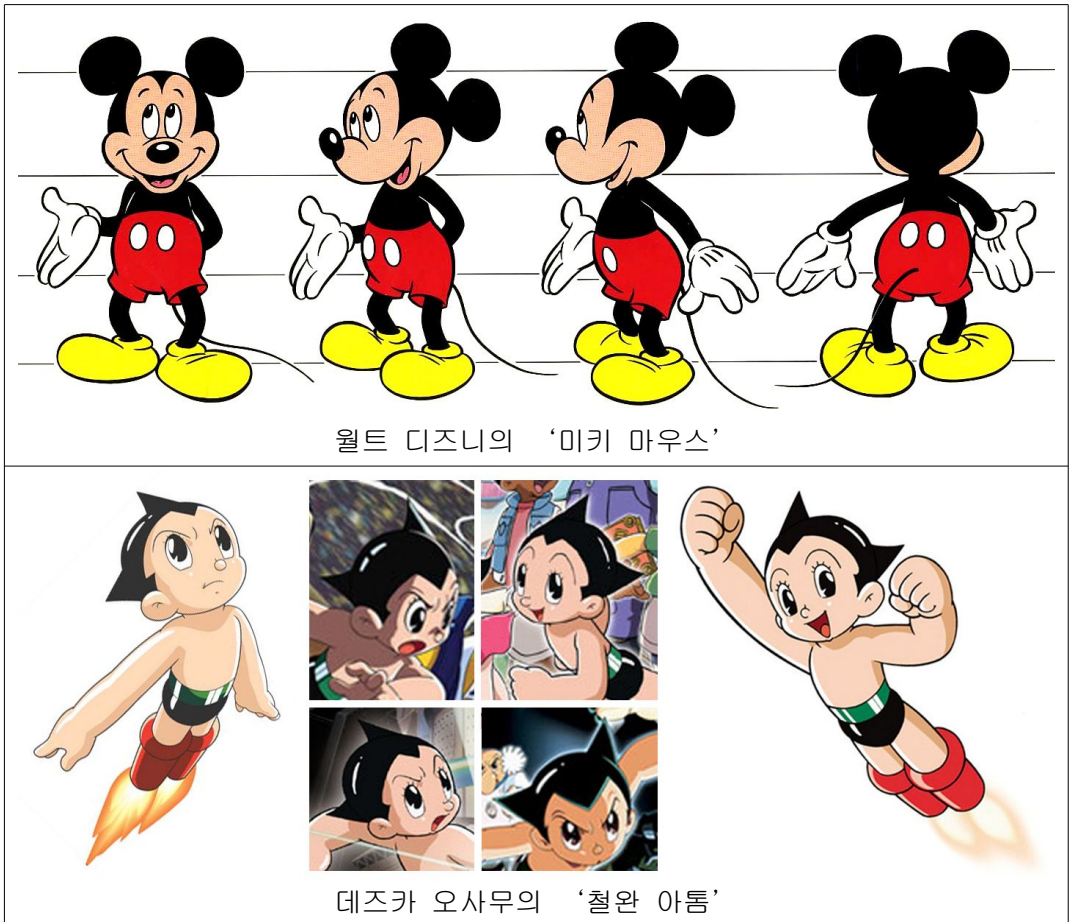
## 1. 이미지

### a. 캐릭터 디자인과 연기연출

게슈탈트 심리학의 창시자인 막스 베르트하이머의 형태심리학 이론의 ‘단순성의 법칙’ 혹은 ‘좋은 형태의 법칙’ 이라고도 불리는 지각 조직화의 법칙은 자극 패턴의 지각(해석)은 가능한 한 단순하면서도 의미가 충만한 방향으로 지각된다는 것이다. 즉, 인간의 지각은 복잡한 형태를 빠르게 인지하기

30) Maureen Furniss, 한창완 외 3인 역, 『움직임의 미학』, 한울, 2001, p.18.

위하여 단순화시킨다는 것이다. 이에 미국 애니메이션은 캐릭터 디자인의 단순화를 통해 사물에 대한 인지력이 약한 아동들을 대상으로 한 교육용 콘텐츠로 활용하기에 적합하며, 캐릭터의 상품화에 있어서도 제작공정이 단순하여 제작비를 낮춤으로써 고부가가치를 이끌어내고 있다. 또한 대부분 리얼 스타일이 아닌 카툰 스타일의 캐릭터를 해부학에 근거하여 형태를 구현함으로써 캐릭터가 360도를 천천히 회전하여 움직일지라도 완벽한 입체를 이루고 있다.



<그림 24> 미국과 일본 방식의 캐릭터 디자인

반면, 일본 애니메이션은 대부분 초기 기획부터 애니메이션용으로 캐릭터를 디자인한 것이 아니라 인기리에 연재된 출판만화를 원소스로 TV 시리즈 애니메이션을 제작하기 때문에 만화 이미지의 캐릭터를 그대로 차용함으로써 입체

적이 아닌 편화적인 작화연출로 변형된 거친 움직임이 연출하게 된다. 대표적인 예로 ‘철완 아톰’<sup>31)</sup>의 머리에 난 두 개의 뿔이 어디에서 보아도 겹치지 않고 늘 같은 모양으로 보이는 것처럼 만화 캐릭터의 특징을 살리기 위해 특정의 얼굴모양과 자세로 움직임을 변형시키다보니 입체감이 떨어져 보인다. 그러나 불완전한 입체의 움직임을 감추기 위하여 마치 완전 평면의 컷아웃 애니메이션이나 플래시 애니메이션처럼 빠른 동작변화의 팝 액션(Pop Action)으로 보다 변칙적인 표정변화와 박진감 넘치는 액션을 구현함으로써 반대급부적으로 장식화 된 정지영상을 많이 사용하게 되어 경제적인 리미티드 제작방식의 독자적인 연출의 특성을 획득하게 되었다. 또한 데즈카 오사무의 작품에 등장하는 캐릭터들은 대부분 눈을 과장하여 크게 표현하고 있는데, 이러한 표현은 미국과 유럽의 작품들에서 영향을 받은 것이지만 지금은 저패니메이션의 또 다른 전형적인 요소가 되었다.<sup>32)</sup>

미국 애니메이션은 이러한 단순한 만화체 캐릭터를 통해 코믹한 연기를 담아내기 위하여 1콤마 또는 2콤마 촬영방식으로 부드러운 움직임을 구현하게 됨으로써 많은 작화량을 필요로 하게 된다. 특히 스퀴시와 스트레치가 심한 코믹한 캐릭터의 과장된 표정과 동작 연기에 있어서 보텀 페그바에 작화지를 걸고 손가락 사이마다 5장의 작화지를 끼운 뒤 롤링을 해야만 전체적인 움직임의 흐름을 파악하며 연출하기에 용이하다. 반면, 일본 애니메이션은 장식화된 정지 이미지를 활성화시키기 위해 복잡한 삽화체 캐릭터에 다단계의 그림자를 삽입하고, 변칙적인 표정변화와 팝 액션의 빠른 연기를 현란한 카메라 워킹과 함께 3콤마로 촬영함으로써 거칠면서도 다이내믹한 움직임을 연출하고 있다. 그에 따라 작화를 해야 하는 분량은 적어지지만 그 만큼 정교한 캐릭터의 구현을 필요로 한다. 한 장 한 장의 작화를 섬세하게 그려내기 위해서는 톱 페그바에 작화지 3장만을 걸고 롤링을 하며 원화와 원화 사이의 동화 1장을 그리는 것이 효과적이라 할 수 있다.

31) <우주소년 아톰>(宇宙少年一, Mighty Atom, 1963.1.1~1966.12.31)은 일본 ‘만화의 신’, ‘일본 애니메이션의 아버지’ 라고 추앙 받는 데즈카 오사무(手塚治蟲, 1928.11.3~1989.2.9)가 1952년부터 ‘소년지’에 연재했던 <아톰대사>라는 원작만화를 바탕으로 무시 프로덕션에서 총 193편을 제작한 일본 최초의 TV 시리즈 애니메이션 <철완 아톰>(鐵腕アトム, Mighty Atom)이다. 1982년과 2003년도에 TV 시리즈가 다시 제작되었으며, 2009년에는 <아스트로 보이 - 아톰의 귀환>(Astro Boy)이 할리우드의 3D 애니메이션으로 제작되어 개봉되기도 하였다.

32) Maureen Furniss, 앞의 책, p.208-209 참조.



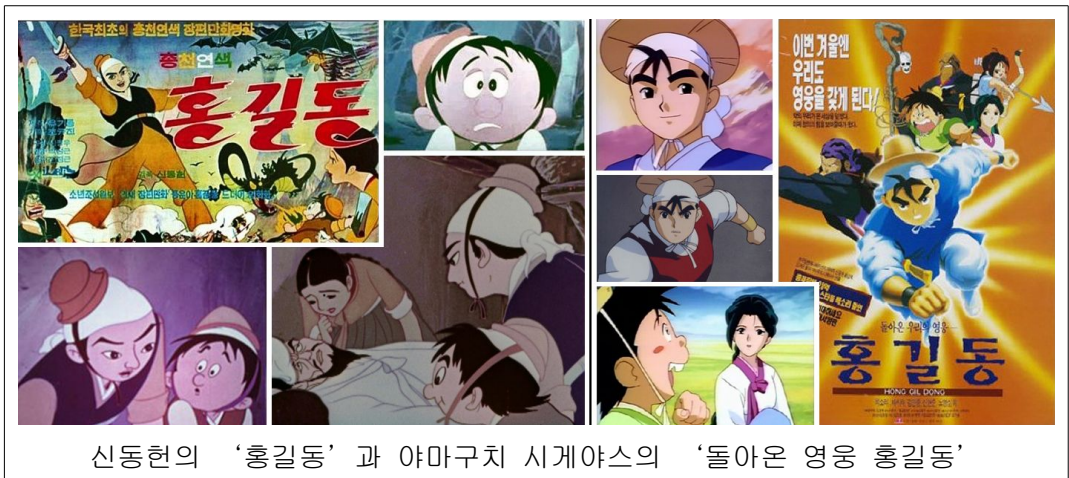
**<그림 25> 미국과 일본 방식의 작화 스타일**

우리나라의 애니메이션 중에서도 캐릭터 디자인과 연기연출에 있어서 가장 한국적인 연출 스타일의 작품을 꼽는다면, 단연 1967년에 개봉한 한국 최초의 극장용 장편 애니메이션 <홍길동><sup>33)</sup>을 꼽을 수 있을 것이다. 단순히 한국적인 소재이기 때문이 아니라 주인공인 홍길동을 비롯해 날쌔돌이, 곱단이, 차돌바위 등 개성 넘치는 캐릭터들을 동양적인 필치로 그려내고 있다는 것이다. 포졸이 빨랫줄에 튕기는 장면에서는 가야금 산조의 음향효과로 익살스레 그 모습을 연출하고 있고, 백운도사가 길동에게 준 시련의 한 장면에서는 퓨전 편곡에 가까운 ‘아리랑’ 리듬에 맞춰 해골들이 춤을 추기까지 한다. 특히 엄가진을 비롯한 악역들의 속물적인 표정연기와 학정에 찌든 백성들의 비루한 표정연기가 뛰어나다. 이처럼 캐릭터들의 역동적인 몸짓과 과장된 표정연기는 양악과 국악을 넘나드는 음악적 만듦새와 더불어 오늘날 다시 보아도 신선한 재미로 다가온다.<sup>34)</sup> 그러나 이후 1995년도에 한일합작으로 제작한 <돌아온 영

33) <홍길동>(1967.1.21)은 소년 조선일보에 연재한 만화 ‘풍운아 홍길동’의 원작을 그린 고(故) 신동우 화백의 형인 신동헌 감독이 애니메이션으로 옮긴 한국 최초의 극장용 컬러 장편 애니메이션이다. 민중들의 편에 서서 탐욕스러운 관리들을 응징하는 조선시대 의적의 이야기를 담은 66분의 이 작품은 1967년 1월 21일 대한·세기 극장에서 개봉하여 4일 만에 10만 관객을 동원하였다. 서울 8만 5천명에 총 30만 여 명이 관람하며 폭발적인 인기를 얻어 그해 2위의 흥행수익을 올렸다. 대종상 문화영화작품상 수상과 더불어 <소년 용자 길동>(少年 勇者 ギルドン)이란 제목으로 일본에 수출되기도 했는데, 일본으로 수출된 <홍길동>은 어린이 교육용으로 보급된 것으로 알려졌다. 당시 국내 영화 10개 작품 제작비에 해당하는 5,400만 원의 제작비를 투자한 블록버스터라 할 수 있다. 선녹음 후 그림판의 가로 길이가 남산 높이의 150배에 달하는 3,459,000cm에 125,300매를 작화한 풀 애니메이션으로 40년여 년 전의 열악한 환경에서 만들어졌다고는 전혀 믿겨지지 않는 수치를 보여준다. 그러나 이후 35mm 원본필름들은 모두 유실되고 2007년 일본 오사카의 한 아카이브를 통해 비록 판본이긴 하지만 일본어로 더빙된 16mm 원본필름을 기증받아 영상자료원이 소장하고 있던 사운드 필름과 합해 복원시켜, 2008년 5월 25일 한국영상자료원 개관 영화제 폐막작으로 42년 만에 일반인에게 다시 공개되기도 하였다.

34) Sion, In The 3rd Dimension, ‘홍길동’, 한국 애니메이션 전설의 부활’, 2008.05.28, <http://sioness.egloos.com/3760823> 참조.

움 홍길동>은 신동헌 감독을 내세운 한국 애니메이션임에도 불구하고 실제 감독은 <드래곤 볼>로 유명한 일본의 야마구치 시게야스가 맡았다. 대부분의 기획과 제작을 일본에서 맡아함으로써 캐릭터부터 배경에 이르기까지 한국의 정서는 모두 사라지고 왜색이 짙은 일본 애니메이션의 아류작으로 평가받으면서 '역적 홍길동'이라는 비난을 받기도 하였다. 결국 캐릭터는 단순한 이미지가 아니며 이야기가 없는 캐릭터는 그 생명력을 얻을 수 없다. 스토리텔링은 물론 주어진 콘텍스트에 따른 외적 행동과 내적 감정을 이미지화하는 연기연출이 그 무엇보다도 중요하다고 할 수 있다.



<그림 26> 한국과 일본 방식의 캐릭터 이미지

## b. 카메라 워킹과 배경화

2D 애니메이션 촬영에 있어서 카메라 워킹은 사진과 영화의 기술적 발전과 그 맥락을 같이하지만, 카메라가 이동하며 자유롭게 촬영하는 실사영화와는 달리 애니메이션은 카메라를 고정시킨 상태에서 그림을 움직여 촬영을 한다. 이때 풀 애니메이션은 24fps의 필름에 24장의 작화를 1콤마로 촬영함으로써 부드러운 움직임을 구현하는 방식을 말하며, 리미티드 애니메이션은 사전적 의미와 같이 제한적으로 그림을 그려 촬영하는 방식으로 절제된 움직임을 구현하는 방식을 말한다. 리미티드 애니메이션은 주로 TV용 시리즈 애니메이션

제작에 활용되는 제작기법으로 미국방식은 초 당 12장을 그려 2콤마 촬영을 기본으로 하며, 일본방식은 초 당 8장을 그려 3콤마 촬영을 기본으로 한다. 극장용 장편 애니메이션에서는 오프닝과 클라이맥스와 같은 주요 장면의 시각적 효과를 극대화하기 위하여 첨단 카메라 기술로 스펙터클한 배경 이미지와 역동적인 캐릭터의 움직임을 연출한다. 반면, 저예산의 TV용 시리즈 애니메이션 제작에 있어서는 제작비 절감을 위한 캐릭터의 절제된 움직임을 카메라 워킹을 통하여 역동적인 장면으로 연출하고 있다.

류명희는 자신의 논문 ‘리미티드 애니메이션의 연출에 관한 연구’에서 리미티드 애니메이션 연출과 작화매수의 상관관계를 분석하기 위하여 미국과 일본의 TV용 시리즈 애니메이션(21분 기준) 10편을 1999년 이전과 이후로 분류하여 카메라 워킹의 빈도수와 기법의 유형을 조사하여 아래와 같은 도표와 결과를 얻어냈다.

**<표 3> 편당 평균 사용빈도수**

	미국의 리미티드 애니메이션	일본의 리미티드 애니메이션
평균 카메라기법의 횟수	83.7회	135회
평균 쇼트의 수	301 CUT	321.5 CUT
편당 사용률	27.8%	4.9%
가장 빈도수가 높은 기법	Pan 유형	Pan 유형

미국의 경우 평균 쇼트의 수가 301컷이고 일본의 경우는 321.5컷으로 쇼트수에 대해선 큰 차이를 보이고 있진 않지만 카메라기법의 횟수는 각 27.8%와 4.9%로 확실히 차이가 난다. 이것 역시 카메라 연기법이 작화 매수에 영향을 미치고 있다는 사실을 단적으로 보여주고 있는 것이다. - (중략) -

**<표 4> 연도별 편당 평균 사용빈도수**

미국의 리미티드 애니메이션			일본의 리미티드 애니메이션		
1999년 이전 작품	75.8회	27.5%	1999년 이전 작품	120.8회	38%
1999년 이후 작품	102회	30.1%	1999년 이후 작품	156.2회	47.7%



또 다른 특징은 양쪽 모두 과거의 작품에 비해 최근의 작품 쪽에서 카메라 워크가 활발히 사용되고 있는 사실을 발견할 수 있었다. 이것은 점점 카메라 연출의 중요성이 부각되어지고 있으며 또한 내러티브와 움직임의 효과적 표현이 카메라 워크를 통해 안정화를 갖는다는 의미이기도 하다.<sup>35)</sup>

저자는 일본의 리미티드 애니메이션이 복잡한 형태의 스토리를 풀어나가기 위해 움직임을 절제하고 화면의 흐름을 빠르고 긴장감 있게 유지하려는 경향을 보인다고 말한다. 편 당 동화매수 5,000매 미만의 작품에 135번 이상으로 사용된 카메라 기법은 복잡한 내러티브를 가진 리미티드 애니메이션에 가장 안정적이고 효과적인 상수 값이라고 볼 수 있으며, 미국의 리미티드 애니메이션은 편당 동화매수 약 15,000매의 작품에 83.7번 이상으로 사용된 카메라 기법이 단순한 형태의 스토리와 이미지의 스타일화를 강조하기 위한 리미티드 작품을 가장 이상적으로 표현하는 상수 값이라고 한다. 결과적으로 미국과 일본 모두 자신들만의 스타일화에 성공을 이루었으며, 서로 다른 내러티브를 진행시키는데 있어 미국작품은 작화매수의 제한을 크게 받지 않지만 일본작품은 카메라 이동에 대한 연출의 의존도가 작화매수에 직접적인 영향을 미치고 있다는 결론에 도달하였다. 이것은 일본 애니메이션이 저예산으로 작품을 제작하기 위하여 복잡한 스토리 구조 위에 캐릭터의 움직임을 최대한 절제하는 대신 카메라 워킹과 편집기술을 보다 적극적으로 수용함으로써 역동적인 장면을 연출하고 있음을 증명한 것이다. 또한 미국 애니메이션은 대사가 필요 없을 정도의 단순한 스토리 구조를 보완하기 위하여 슬랩스틱 코미디의 상상을 초월하는 장면연출과 과장된 캐릭터 연기연출에 집중함으로써 카메라 워킹과 편집은 보조적인 역할만을 수행하고 있다는 것이다.

한편으론 장면연출에 있어서 캐릭터와 카메라의 움직임은 모두 배경화를 전제로 한다고 할 수 있다. 동물들을 따라 드넓은 대지를 가로지르는 장면이나 거대한 로봇들이 끝없는 우주를 날아다니는 장면의 패닝(Panning) 쇼트, 우스꽝스러운 캐릭터가 미친 듯이 땅으로 곤두박질치는 장면이나 냉철한 무사가 땅을 박차고 뛰어올라 허공을 가르는 장면의 틸팅(Tilting) 쇼트 등을 연출하는 카메라와 캐릭터 뒤에는 언제나 배경화가 자리하고 있기 때문이다. 특히 일본 애니메이션의 장면연출에 있어서 적은 작화 매수로 정지된 시간과 공간

---

35) 류명희, '리미티드 애니메이션의 연출에 관한 연구', 중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과, 석사학위논문, 2009, p.72-73.

을 끌어가기 위하여 배경화는 절대적인 요소로 작용하고 있다. 장면을 구성하고 있는 요소들을 보다 사실적으로 표현함으로써 관객들이 시간을 두고 화면의 구석구석을 둘러볼 수 있도록 만든다. 애니메이션의 배경화에서 미학적 특성은 완벽한 자연주의적 재현성과 사실주의적 객관적인 표현성을 담고 있는 경향이 미국과 일본의 애니메이션에서 주류를 이루고 있으나 그 완벽한 자연성과 객관성의 표현은 점점 단순화와 생략된 상징성으로 전환되는 경향이 있다. - (중략) - 사실주의적이고 자연주의적인 표현에서 점차 단순화되고 생략화 되는 배경화의 이미지는 카메라 워크에서도 그 변화를 볼 수 있다. 카메라 워크에 의한 배경화가 어느 사물에서 클로즈업이 될 때 추상적인 이미지로 변화하게 된다.<sup>36)</sup> 즉, 시퀀스의 설정쇼트는 주요 배경의 전경을 잡은 익스트림 롱 쇼트로 잡아 연출 스타일에 따라 배경화의 리얼리티를 극대화하여 표현한다. 반면, 캐릭터의 표정이나 소품을 강조하기 위한 클로즈업 쇼트에서는 구체적인 배경설정이 드러나지 않도록 장면의 주조 컬러만으로 표현하는데, 카메라의 앵글이 장면의 주체인 피사체로 다가갈수록 배경화를 구상에서 추상으로 변화시킴으로써 캐릭터의 움직임에 집중할 수 있도록 만든다.

90년대 중반 2D 애니메이션 제작에 디지털기술이 접목되면서 2D 배경화도 컴퓨터그래픽 프로그램을 이용한 풍부한 색감과 다양한 효과는 물론 3D 애니메이션 기술을 접목시켜 자유로운 카메라 워크와 입체적 배경을 구현하고 있다. 정지되어 있던 평면의 배경 이미지를 움직이는 입체적 배경 이미지로 시각적인 공간감의 깊이를 더해 주며 경제성과 더불어 작품성을 모두 확보하게 된 것이다. 그러나 다른 작화과정과는 달리 자연스러운 번짐의 효과나 붓의 느낌을 완전히 디지털화하기에는 여전히 불가능해 보인다.

## 2. 스토리

### a. 스토리텔링의 시각화

스토리가 단순히 이야기를 말하는 것이라면 스토리텔링은 ‘무엇을 어떻게

36) 이정재, ‘애니메이션 배경화의 제작에 관한 연구’, 한국만화애니메이션학회, 만화애니메이션연구, 통권 제7호, 2003, p.136, 138-139.

이야기 할 것인가’에 대한 것으로, 이야기를 전달하는 매체의 성격과 담론을 가지고 접근해야만 한다. 디즈니·픽사의 총제작 책임자를 맡고 있는 존 라세터는 2006년 디즈니와 픽사가 합병되면서 제일 먼저 했던 말이 “자, 이제 2D 애니메이션을 합시다.”라고 한다. 그는 다른 애니메이션 스튜디오에서 요즘은 관객들이 컴퓨터 애니메이션만 본다고 말하는 것을 결코 이해할 수 없으며, 영화를 만들 때 중요한 것은 매체가 아니라 이야기가 얼마나 좋은가에 결정된다는 것이다. 그로 인해 2004년 <카우 삼총사>(Home On the Range)를 마지막으로 장편 드로잉 애니메이션 제작을 중단했던 디즈니에 다시 드로잉 애니메이션 부서가 부활하며 2009년 극장용 장편 2D 애니메이션 <공주와 개구리>가 탄생했다. 이제 디즈니는 드로잉 애니메이션 특유의 정체성과 미학적 특징에 대해 과거와는 다른 확고한 비전을 구축한 듯 보인다. 디지털 테크놀로지를 사용하되, 테크놀로지 종속적인 관계에서 벗어나 드로잉 애니메이션 특유의 미학적 가치를 발전시키고 강화하는 것이 오늘날 디즈니 드로잉 애니메이션이 추구하고자 하는 방향일 것이다.<sup>37)</sup>

애니메이션을 제작 할 때 스토리의 시각화에 있어서도 월트 디즈니는 “애니메이션을 통해 스토리텔링의 예술성을 배우면서 나는 언어에도 해부학이 있음을 깨달았다. 살아있는 입이나 혹은 만화 캐릭터의 입에서 나오는 말은 뜻을 강조하는 그만의 표정이 있다.”<sup>38)</sup>고 말한 반면, 데즈카 오사무는 리미티드 애니메이션에 관해 “나는 자연스럽게 움직이지 않는다고 해서 애니메이션이 아니라고 생각하지 않는다. 어색하게나마 움직이면서 무언가 내용을 전달할 수 있다면 그것만으로도 애니메이션으로서의 가치는 충분히 있다고 생각한다.”<sup>39)</sup>고 말하였다. 이것은 어쩌면 이야기를 전달하기 위한 스토리텔링으로써의 캐릭터 연기연출을 중요시하는 월트 디즈니와 캐릭터의 움직임보다 내러티브의 전달을 더 중요시하는 데즈카 오사무의 상반된 입장을 보이고 있다고 할 수 있다. 즉, 자본력이 튼튼한 한 미국의 입장에서 캐릭터의 풍부한 연기를 통하여 풀 애니메이션으로 접근하고자 하는 서사전략이며, 일본의 입장에서 좋은 스토리를 통하여 정지된 이미지와 부족한 움직임의 장면연출을

37) 박재윤, ‘디지털 테크놀로지 발전에 따른 디즈니 장편 드로잉 애니메이션연구’, 한국만화애니메이션학회, 만화애니메이션연구, 통권 제26호, 2012, p.75.

38) 이남국, 앞의 책, p.9.

39) 데즈카 오사무, 정윤아 역, 『어머님은 나에게 하고 싶은 일을 하라고 하셨다』, 누림, 2006, p.162.

더욱 더 강화시킬 수 있는 리미티드 애니메이션으로 열악한 제작환경을 극복하고자 하는 서사전략임을 엿볼 수 있다. 3D 컴퓨터 애니메이션이 전 세계의 영상산업을 주도하고 있는 현실에도 손그림을 고집하고 있는 스튜디오 지브리<sup>40)</sup>의 성공 비결은 스즈키 도시오 프로듀서의 말처럼 많은 예산을 들여 오랜 제작기간으로 위험부담은 커지지만, 섬세한 표현력으로 작품의 질을 높여 어린이부터 성인까지 많은 관객들을 불러 모으기 때문이다. 또한 지브리의 작품들을 대부분 미야자키 하야오 감독의 작품이라고 말하는 것은 언젠가 그가 “손으로 할 수 있는데 왜 컴퓨터가 필요하냐.” 라고 반문할 정도로 수작업을 기반으로 한 양보다 질을 중시하는 ‘작가주의’ 를 지향하고 있기 때문이다. 이처럼 지브리는 노동자가 아닌 장인으로서의 ‘작품우선주의’ 제작원칙에 따라 감독의 역량이 강하게 요구되어지는 ‘작가중심체제’ 를 이루고 있다.

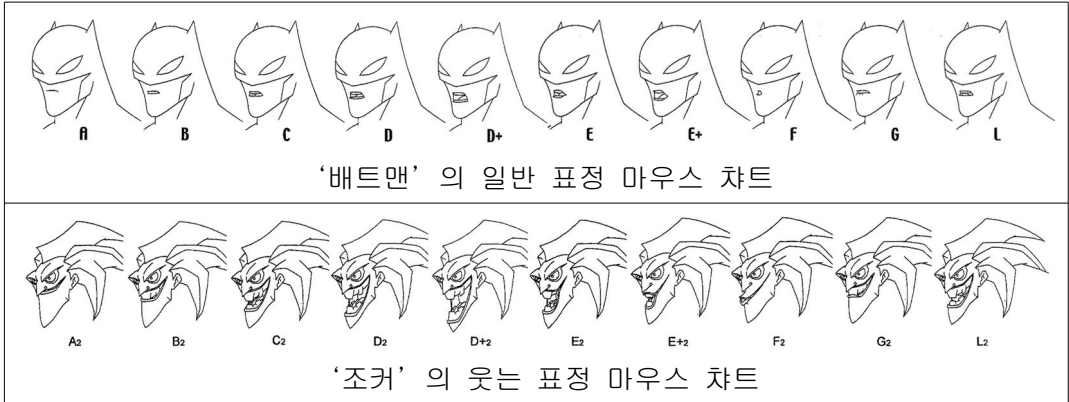
스토리텔링에 따른 대사연기에 있어서 미국방식은 극장용 장편 애니메이션은 물론 TV용 시리즈 애니메이션을 제작할 때에도 일반적으로 선녹음(Pre Recording)을 한 후 그 대사에 맞추어 캐릭터의 입모양을 작화하여 싱크로나이제이션<sup>41)</sup>을 시키는 방식을 취하고 있으며, 일본은 반대로 먼저 작화를 한 후 후시녹음(After Recording)을 통하여 대사연기를 한다. 특히 미국방식은 대사는 물론 배경음악과 효과음까지도 프레임별로 모두 완벽하게 동조시키기 위해 먼저 바 시트(Bar Sheet)에 사운드 정보들을 정밀하게 기록한다. 그리고는 애니메이터들이 손쉽게 작업을 할 수 있도록 익스포저 시트의 다이얼로그 기재란에 옮겨 적는다. 그리고 바로 그 옆의 마우스 기재란에 대사에 맞는 입모양을 기호로 변환하여 기록하게 되는데, 이때 입 모양은 기본적으로 미국방식이 8개를 사용하고 일본방식은 그 절반인 4개 정도를 사용한다.

아래의 마우스 차트에서 보듯이 미국방식은 A, B, C, D, E, F, G, L 8개의 기호를 사용하고 있는데, 입 모양이 좀 더 큰 경우에는 D+와 E+처럼 ‘+’ 기

40) 스튜디오 지브리(Studio Ghibli INC. 이하 ‘지브리’ 라고 한다.)는 초기에 디즈니와 마찬가지로 프로젝트에 따라 제작인력들을 구성하고 해체하는 방식으로 운영했다. 하지만 양질의 작품을 만들기 위해서는 안정적인 시스템이 필요하다는 미야자키 하야오 감독의 강력한 주장을 받아들여 89년부터 모든 스태프들을 정규직으로 고용하고 정기적으로 신입사원을 채용하기 시작했다. 이것은 지브리가 지향해야 할 방향을 설정한 것으로 매월 전 사원의 월급을 지불하기 위해서는 계속적으로 작품을 만들어야 하는 숙명을 낳았고, 그 결과 지금의 지브리를 만든 원동력이 되었다.

41) 싱크로나이제이션(Synchronization)은 소리와 그림을 일치시키기 위해 카메라와 녹음기를 동조시키는 작업을 말하는 것으로, 최초의 토키 애니메이션인 디즈니의 <증기선 윌리>(1928) 이후 사운드 동조 애니메이션은 ‘미키 마우징(Mikey Mousing)’이라 부르기도 한다.

호를 붙여서 표기한다. 일반 표정의 기본형 마우스 외에도 캐릭터의 성격에 따라 미소와 화남, 축소와 과장, 이를 악문 등 다양한 입 모양의 마우스 차트를 덧붙이기도 하는데, 이 표정에 대한 마우스 차트는 알파벳 기호 옆에 아라비아 숫자 1,2,3,4를 붙여 표기한다.



**<그림 27> 미국방식의 마우스 차트 예**

선녹음을 통한 다양한 입 모양의 기호들을 사용하여 캐릭터의 대사와 표정 연기를 연출하는 미국방식에 비하여 일본방식은 일본어 발음상의 특성과 더불어 제작비 절감을 위하여 후시녹음을 통해 단조로운 입 모양으로 대사연기를 연출한다. 캐릭터의 움직임을 필요한 동작만으로 최소화하거나 캐릭터가 정지되어 있는 화면 밖(V.O)의 대사나 독백 또는 음향효과 등으로 몇 초간 관객들의 의식을 집중시키는 연출방식과 후시녹음으로 입 모양을 단순하게 정례화시키는 방식은 작품의 질적 문제가 야기될 수도 있다. 그러나 이러한 문제점을 보완하기 위하여 배경화의 리얼리티를 살리고 다양한 카메라 워킹의 테크닉을 이용하여 다이내믹한 앵글의 장면을 연출하며, 전문 성우들의 뛰어난 연기력으로 복잡한 스토리를 이끌어가는 일본방식은 세계적으로 공인받고 있는 그들만의 노하우라 할 수 있다.

우리나라에서는 극장용 장편 애니메이션처럼 퀄리티가 높은 작품들은 선녹음을 기본으로 하고, 비교적 퀄리티가 떨어지는 TV용 시리즈 애니메이션은 후시녹음을 하는 것이 일반화 되어있다. 그 녹음방식에 따라 연기연출 방식 또한 달라지기 때문에 작품의 퀄리티에 상당한 영향을 주기도 하는데, 아직까지

우리 한국어에 맞는 입 모양과 대사연기에 대하여 체계적인 연구가 이루어지지 않고 있다. 완벽한 싱크로를 맞출 수 있는 기술적인 접근도 중요하겠지만 영화배우들이 대사연기에 있어서 발성법과 표정연기를 익히듯이 애니메이터들 또한 캐릭터의 대사와 성격에 따른 연기연출 방식을 꾸준히 연구해야만 한다.

2011년에 개봉한 우리나라의 극장용 장편 2D 애니메이션 <마당을 나온 암탉><sup>42)</sup>은 마케팅 전략에 따라 국내 유명 배우들을 대거 캐스팅하여 선녹음 방식으로 진행하였지만, 전문 성우들만큼 목소리 연기로 캐릭터의 성격을 강화시키지 못하는 아쉬움이 있었다. 하지만 애초부터 탄탄한 원작을 기반으로 한국 애니메이션의 가장 취약한 지점인 스토리와 시나리오 문제를 극복하고자 기획된 작품으로, 한 편의 이야기로서도 완결적이지만 다양한 관점에서 중층적인 의미를 재구성할 수 있는 풍부한 상징을 내포하고 있다. 간단치 않은 철학적 문제의식과 사회적 리얼리티, 그리고 인간과 자연을 아우르는 근원적 사유가, 잘 짜인 문학적 우의구조의 바탕 위에 치열하게 펼쳐지는 작품이다. 이 영화의 중심 전략은 원작의 메시지를 최대한 존중하고 충실하게 전달하면서도 애니메이션의 전형을 살려 상업적으로도 성공할 수 있는 완성도 있는 작품을 만들어내는 것이었다.<sup>43)</sup> 결국 원작에 없던 극적인 오리 파수꾼 대회를 추가하여 역동성을 부여하고, ‘달수’라는 수달 캐릭터를 창조하여 감칠맛 나는 목소리 연기로 오락성을 극대화하였다. 정적인 동화에서 동적인 애니메이션으로 다시 생생하게 살아나 한국적 색채로 관객들을 사로잡으며, 한국 애니메이션 사상 최초로 개봉 한 달여 만에 220만이 넘는 흥행신기록<sup>44)</sup>을 수립했다.

42) <마당을 나온 암탉>은 한국 애니메이션 사상 최초로 개봉 10여 일 만인 8월 10일 누적관객 100만 명을 넘어섰고, 개봉 한 달여 만인 9월 4일에는 누적관객 2백만 명 돌파하면서 연이어 220만이 넘는 흥행신기록을 수립했다. 국내 상업애니메이션 사상 처음으로 중국 최대 명절인 10월 1일 국경절을 앞둔 9월 30일 중국 전역의 3천여 개 극장에서 개봉되어 비록 기대에는 못 미치는 흥행성적이었지만 현지의 관객과 평단에 큰 호평을 얻었다. 그리고 미국과 캐나다를 포함한 영국, 호주, 뉴질랜드 등 영어권 국가들의 배급권을 갖고 약 46개 국가에 판매되었다.

43) 세계일보, ‘[정형철의 시네 리뷰] 마당을 나온 암탉’, 2011.07.28, <http://www.segye.com/Articles/SPN/ENTERTAINMENTS/Article.asp?aid=20110728005257&subctg1=&subctg2=참조>.

44) 한국 극장용 장편 애니메이션의 최고 흥행기록은 전국 220만 1,373명이 관람한 <마당을 나온 암탉>으로 그 이전까지의 최고 흥행작은 2007년 1월 18일 디지털 복원판으로 재개봉한 <로봇 태권>로 70만 5,207명(서울 14만 3,407명)이 관람을 했다. 3위는 <블루시걸>(1994)로 약 50만 명(서울 20만 2,751명), 4위는 <천년 여우 여우비>(2007)로 전국 48만 2,988명(서울 10만 9,866명), 5위는 <돌아온 영웅 홍길동>(1995)으로 약 40만 명(서울 20만 4,240명), 6위는 <아기공룡 둘리-얼음블 대모험>(1996)이 약 35만 명(서울 20만 4,240명)의 관객을 동원했다.

## b. 서사의 포트폴리오화

디즈니는 누구나 알고 있는 동화나 신화를 언제나 해피 엔딩으로 이끌어내며 디즈니식 동화의 세계를 만들었고, 픽사는 친근한 일상적 소재를 바탕으로 독창적인 캐릭터와 뛰어난 스토리의 민중 서사로, 드림웍스는 엉뚱한 발상으로 디즈니를 패러디하는 스토리텔링 전략으로 성공을 거두며 미국 애니메이션의 커다란 전형을 구축하였다. 이처럼 미국 애니메이션은 비사실적 카툰 스타일의 과장된 움직임의 코믹연기를 통한 유토피아적 세계관을 연출하며, 고난을 극복하고 꿈을 이루어가는 밝고 희망찬 메시지를 어린이들과 가족 모두에게 재미와 감동으로 전해주고 있다. 반면, 일본 애니메이션은 마치 전문적인 지식이 요구되어질 것만 같은 비일상적인 소재를 바탕으로 사실적인 리얼 스타일의 절제된 움직임의 대사연기를 통한 디스토피아적 세계관을 연출하고 있다. 폭력적이고 선정적인 학원물이나 파괴적이고 절망적인 SF물 등에 이르기까지 다양한 장르를 통하여 수많은 오타쿠들을 위한 시뮬라크르의 세계를 만들어내고 있다. 미국 애니메이션 또한 슈퍼 히어로물이 주류를 이루고 있는 만화를 원작으로 한 애니메이션을 만들고는 있지만, SF 장르의 슈퍼 히어로물들은 대부분 3D 애니메이션과 CG를 활용한 실사영화로 제작되고 있다. 미국 애니메이션이 주로 아동용 코믹, 액션 장르에 국한되어 있는 것에 비하여 일본 애니메이션은 코믹, 액션, SF, 공포물 등의 다양한 장르는 물론 소재에 있어서도 스포츠, 연애, 순정, 자연, 예술, 사회, 생활 등 성인물에 이르기까지 가히 다루지 못하는 장르와 소재가 없다고 말할 수 있다.

박기수는 자신의 저서 『애니메이션 서사 구조와 전략』에서 극장용 장편 애니메이션과 TV용 시리즈 애니메이션을 나누어 분석하면서 이 두 매체는 단순히 윈도우(Window)의 차이뿐만 아니라 제작비, 제작기간, 제작방식 그리고 향유 형태에서 현격한 차이를 보이기 때문에 서사 전략에 있어서도 전혀 다른 기획을 요구한다고 피력하고 있다. 또한 한국 애니메이션이 대중성 확보에 실패하는 이유는 변별적인 서사전략의 부재로, 단지 서사적 차원에만 국한되는 것이 아니라 문화적·미적·경제적 가치를 판단하는 결정적 요소라고 주장한다. 극장용 애니메이션을 석권하고 있는 디즈니 애니메이션이나, TV 시리즈를 독식하고 있는 일본 애니메이션의 경우 독자적인 서사구조를 만들어 내었다.

가장 대표적인 것이 일본의 ‘단계구조(Stage Structure)’와 ‘캐릭터 그룹화 전략’, 그리고 ‘데포르메의 적극적인 활용’이며, 디즈니의 ‘복합성의 활용 전략’과 ‘유지컬적 요소의 강화 전략’이다. 이러한 전략을 통해 서사 자체를 포트폴리오화 하게 되는 것이다.<sup>45)</sup>

TV용 애니메이션을 중심으로 독자적인 애니메이션 문법을 구축해 나가는 일본은 <건담>과 <세일러 문> 시리즈물로 대표되는 리미티드 기법을 통하여 스토리의 구성과 편집을 훨씬 더 자극적인 미학적 효과까지도 나타내고 있다. 또한 매 회마다 ‘변신’이라는 개념의 특정 장면들을 여러 캐릭터마다 반복 편집하여 셀의 사용을 감소시키는 전략을 구사하고 있다. 시리즈마다 로봇이 분해되고 결합하는 장면을 반복적으로 사용하게 되면 정해진 시간대의 작화량을 최소화할 수 있는 시나리오의 구성이 가능해진다. 청소년물인 이 장르는 대부분 ‘분해’와 ‘결합’, ‘변신’의 과정을 통하여 언제나 승리의 담론을 이끌어내는 주인공 캐릭터는 관객 자신을 동일시하는 이데올로기 강화변수로 작용한다. 이것은 어린이들과 청소년들이 캐릭터 상품을 구매하고 싶은 욕구를 촉진시키는 마케팅 전략으로 활용되고 있다.

### 3. 마케팅

#### a. 작품기획에 따른 연출

애니메이션 작품을 기획하기 위해서는 제일 먼저 아이디어의 발상을 통해 그 전개과정을 작품기획서로 작성하게 되는데, 그 처음에는 제목은 물론 매체, 장르, 제작기법, 러닝타임, 타겟 등과 더불어 전반적인 스토리를 함축한 시놉시스를 적는다. 그리고 그 작품을 통하여 무엇을 이야기하고자 하는지에 대한 제작의도 또는 연출의도를 쓰게 되는데, 작품의 초기 기획단계부터 매체, 장르, 제작기법, 러닝타임, 타겟 등의 제반조건을 충족시키기 위해 감독은 자신만의 독창적인 연출 스타일을 구축할 수 있는 다각적인 방법을 연구하게 된다. 창작자와 투자자 간의 간극을 좁히기 위해 작품성을 살리면서도 흥행할 수 있는 요소를 가미하고 총체적으로는 가장 효율적으로 그 목적을 달성

---

45) 박기수, 『애니메이션 서사 구조와 전략』, 논형, 2004, p.420.



할 수 있는 경제적인 제작방식을 선택하게 된다. 결국 상영매체와 연출방식, 제작기법과 작화방식, 제작관리와 배급유통 시스템 등 모두 영향을 받게 되는데, 특히 작품을 어떻게 연출할 것인가에 따라 작품제작에 소요되는 시간과 인력과 자금이 확연히 달라진다. 일본은 극장용 장편 애니메이션을 제작할 때에도 TV용 시리즈물의 규격을 사용하여 제작 단가를 절감하고 있는데, 실제 이러한 전략은 자국의 시장 환경에 적응하기 위해 형성된 일본 특유의 제작방식이라 할 수 있다. 그러나 우리나라는 일본처럼 우수한 스토리와 기획에 대한 노하우가 부족한 상황에서 이러한 제작방식 수용함으로써 여실 없이 콘텐츠의 질적 수준저하로 이어지기도 한다. 애니메이션 제작사가 생존을 위해 제작비를 절감할 때 실제제작비용과 직간접적으로 영향을 미치지 않는 프리프로덕션의 기획비를 축소하게 되기 때문이다.

지난 2011년에 개봉한 우리나라의 극장용 장편 2D 애니메이션 <돼지의 왕><sup>46)</sup>은 한국 최초의 잔혹 스릴러 장편 애니메이션으로, 열악한 제작환경에서도 기존의 아동용이나 가족용 애니메이션이 아닌 차별화된 장르와 연출로 새로운 시장을 개척할 수 있는 여지를 보여주었다. <돼지의 왕>은 온 가족이 함께 볼 수 있는 ‘착한’ 애니메이션이 아니며, 성인 관객을 타겟으로 하고 있지만 <블루 시걸>(1994)과 같은 예로물도 아니다. 국내 애니메이션 사상 최초의 잔혹 스릴러를 표방하는 이 작품은 무거운 주제를 강풍의 만화 같은 묵직한 톤의 이미지 속에 거칠고도 대담하게 담아냈다.<sup>47)</sup> 연상호 감독은 2006년에 시나리오를 준비해 놓고도 투자를 받지 못해 한동안 어려움을 겪었다. 이미 그는 혼자서 배경 600장에 1,200 컷 정도나 되는 절반 정도의 분량을 제작해 놓은 상태였기 때문에 보통 30억 원 정도의 제작비가 투입되는 극장용 장편 애니메이션을 최소한의 비용으로 제작할 수 있었던 것이다. 이처럼 저예산으로 제작할 수 있었던 것은 3D로 미리 모델링을 한 러프 애니메이션을 참고로 애니메이터가 작화하는 방식의 ‘3D 더미 애니메이션 시스템(3D Dummy Animation System)’을 활용했기 때문이다. 마치 일본 리미티드 애니메이션이

46) <돼지의 왕>은 2008년 말에 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)의 산학협력 프로젝트에 지원했다가 예선에서 탈락했지만, 2010년 8월 독립영화 제작지원을 해 온 KT&G 상상마당의 ‘2010 상상메이킹 장편프로젝트’에서 1억 5,000만원을 투자지원 받아 제작을 마쳤다. 10월 6일부터 14일까지 9일간 열렸던 제16회 부산국제영화제에서 아시아영화진흥기구상(넛팩상), 한국영화감독조합상, CGV 무비콜라주상 3관왕을 차지하였다.

47) 국민일보, ‘<돼지의 왕> 연상호 감독 “절망하는 하류인생, 세상에 알리고 싶었다”’, 2011.10.27, <http://news.kukinews.com/article/view.asp?page=1&gCode=kmi&arcid=0005497655&cp=nv> 참조.

제한된 제작비에 적응하기 위해 진화해 온 것처럼 극장용이든 TV용이든 제작비와 시스템의 부재는 그 상황을 극복해 낼 수 있는 또 다른 제작방식과 연출 방식에 따른 작화방식을 개발하도록 유도하지만, 이는 여지없이 작품의 질적 저하를 가져옴으로써 산업적으로 성공하지 못하는 근본적인 요인으로 작용하기도 한다.

반면 같은 해에 개봉한 극장용 장편 2D 애니메이션 <마당을 나온 암탉>은 작품기획에 있어서 밀리언셀러인 황선미 작가의 동명 원작동화<sup>48)</sup>의 튼튼한 스토리가 바탕이 되었다. 그 위에 국내 최고의 애니메이션 기술력을 지닌 오돌또기가 풍부한 색감의 동화 같은 배경화 2,000장을 깔고, 12만장의 개성이 넘치고 세련된 캐릭터의 움직임이 재미와 감동을 주는 아름다운 영상을 만들어 내며 흥행에 성공했다. 이러한 작품성 외에도 김윤아·목혜정은 자신들의 논문 ‘한국 극장용 장편 애니메이션 산업의 발전 방향에 대한 연구 : <마당을 나온 암탉>을 중심으로’에서 기획, 투자, 배급, 마케팅과 같은 산업적 접근은 실사영화와 경쟁관계에 있는 극장용 장편 애니메이션의 성공에서 필수적이라고 피력하고 있다. 실례로 <로봇 태권 V>를 제작한 영화사가 <오발탄>을 만든 유현목 감독이 대표로 있는 ‘유프로덕션’이라는 것은, 장편 극영화 제작의 메커니즘을 잘 알고 있던 영화 제작사였다는 점을 들어 <로봇 태권 V>의 흥행 성공에 중요한 요인으로 설명하고 있다.<sup>49)</sup> <마당을 나온 암탉> 또한 총무로의 품질보증마크로 통하는 대표적인 영화사 명필름이 작품의 기획부터 투자·배급·유통에 이르기까지 철저한 제작관리시스템을 통하여 220만이 넘는 한국 최초의 흥행신기록을 수립하였다. 이것은 영화 포스터에 쓰인 카피처럼 ‘한국 영화의 아름다운 도전’이 이끌어낸 성공신화라 할 수 있다.

48) <마당을 나온 암탉>의 원작동화는 2000년 5월 29일 출간되어 베스트셀러가 된 황선미 작가의 장편동화로 2000년 초판 발행 이후 '어린이 문학의 결정체'라는 평가를 받아 10년간 스테디셀러로 분류되어 올해 초등 학교 교과서에 수록되기도 했다. 2005년 5월 명필름과 애니메이션 전문 제작사 '오돌또기'가 사계절출판사와 출판물 영상화 계약 체결을 맺고 2011년 7월 28일 개봉한 극장용 장편 2D 애니메이션 <마당을 나온 암탉>에 부흥하여 2011년 5월에는 판매 100만부를 돌파하며 밀리언셀러가 되었다. 병아리를 낳고 싶어 양계장을 뛰쳐나온 암탉의 모험담을 그리고 있는 이 작품은 극장용 장편 애니메이션으로 흥행에 성공하면서 애니메이션 동화로도 재출판 되었다.

49) 김윤아·목혜정, ‘한국 극장용 장편 애니메이션 산업의 발전 방향에 대한 연구 : <마당을 나온 암탉>을 중심으로’, 한국만화애니메이션학회, 만화애니메이션연구, 통권 제26호, 2012, p.109,111-112. <마당을 나온 암탉>에는 실제 프로듀서가 4명으로 오성운 감독이 기획, 김선구 프로듀서가 제작, 심재명 프로듀서가 마케팅과 배급, 이는 프로듀서가 투자를 맡았다고 한다. 이 작품은 순제작비 30억 원, 마케팅비 20억 원의 총제작비 50억 원이 투자되었다.

## b. 마케팅 전략에 따른 연출

애니메이션도 영화와 마찬가지로 다수의 관객을 대상으로 한 문화 상품으로 제작 및 배급, 홍보 등의 마케팅 과정을 통하여 유통된다. 기획단계부터 타깃 집단인 관객의 영화적 욕구와 취향을 충분히 고려하여 시나리오와 캐릭터 디자인은 물론 인지도 있는 감독이나 스타 배우 출신의 성우 캐스팅 등도 흥행의 요소가 되기도 한다. 그 외에도 자금의 확보와 배급유통도 마케팅의 중요한 부분으로 영화 배급의 주요한 테마는 두 가지로 대별된다. 첫째, 언제 개봉할 것인가? 둘째, 어디서 개봉할 것인가? 개봉 시기는 영화 성수기와 비수기, 다른 영화들의 개봉 시기, 내용의 시의성 등을 고려하여야 한다.<sup>50)</sup>

미국 애니메이션의 특징은 단순한 스토리텔링을 바탕으로 대사 위주가 아닌 캐릭터의 연기로 이야기를 전달하는 시각언어로서의 비주얼을 강화한다. 어린이와 친근한 동물을 의인화하여 현실에서 불가능한 캐릭터 연기의 폭을 확장 시킴으로써 코믹한 요소를 극대화하고, 선녹음 방식을 통하여 단순한 대사 전달이 아닌 살아있는 표정연기와 더불어 이야기를 생동감 있게 전달함으로써 문화적 차이를 뛰어넘는 글로벌 마케팅을 전략적으로 수행하고 있다. 특히 극장용 장편 애니메이션은 주로 캐릭터의 배역에 맞는 유명한 배우들을 캐스팅하여 그 배우의 특징을 담아 캐릭터 디자인을 하고, 선녹음에 맞추어 대사 연기를 프레임 단위로 작화하여 100%의 싱크로율을 맞춤으로써 실제의 배우들을 홍보마케팅에 적극적으로 활용하고 있다. 또한 미국은 전 세계에 걸친 거대한 자본과 배급망을 바탕으로 만화, 애니메이션, 게임, 영화, 뮤지컬, 테마파크 등의 다양한 창구들을 활용한 OSMU의 뛰어난 마케팅 전략을 구사하고 있다.

일본 애니메이션의 특징은 복잡한 스토리텔링을 바탕으로 리얼 스타일의 캐릭터와 배경화 위에 현란한 특수효과와 다양한 카메라 연출로 비주얼을 강화한다. 캐릭터의 움직임 절제하기 위해 카메라 워킹과 음향효과 극대화하고, 철저한 제작관리로 저예산의 작품을 제작하여 경제성을 확보하면서도 일본 특유의 오타쿠적 정서를 형성하였다. 일본은 미국처럼 프로듀서 중심이 아닌 감독을 중심으로 한 확고한 세계관을 구축하고 자신들의 문화를 작품에 철저히 담아내고 있다. 기획단계부터 게임과 연계하기 위한 진화의 단계구조를

50) 네이버, 지식사전, '영화 마케팅', <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=349809> 참조.

만들고, 캐릭터를 그룹화하며, 특정 장면의 재활용을 위한뱅크시스템을 통해 애니메이션의 상품성을 높여 부메랑 효과를 거두는 OSMU의 전략을 적극적으로 구사하고 있다. 또한 후시녹음 방식을 택하고는 있지만 인기스타 성우들을 활용한 마케팅 전략은 일본만의 놀라운 사회적 현상으로까지 보인다.

아래의 도표는 극장용 장편 애니메이션 제작현황과 그에 따른 마케팅 전략을 알아보기 위하여 최초의 극장용 장편 3D 컴퓨터 애니메이션 <토이 스토리>가 개봉한 1995년부터 2011년까지의 미국과 일본, 그리고 우리나라에서 제작한 극장용 장편 애니메이션을 조사한 것이다. 애니메이션 영상은 보통 작품의 길이에 따라 단편(30분 이하), 중편(30분~60분 이하), 장편(60분 이상)으로 나누는데, 본 연구에서는 극장용 장편 애니메이션을 연구하기 위하여 60분 이상의 작품들을 대상으로 하였다. 세부항목으로는 연도별 제작편수와 월별 개봉편수, 제작기법별 제작편수와 러닝타임별 제작편수를 분석하였다. 제작기법에 따른 분류에 있어서는 기본적으로 2D 컴퓨터 애니메이션과 3D 컴퓨터 애니메이션으로 구분하고, 2D와 3D를 혼용한 경우에는 주를 이루는 제작기법으로 분류하였다. 그 외의 클레이 또는 퍼핏 애니메이션과 실사합성과 같은 기법의 애니메이션은 ‘기타’에 포함시켜 산출하였다.

<표 5> 1995년부터 2011년까지의 미·일·한 극장용 장편 애니메이션 분석표<sup>51)</sup>

대분류	소분류	미국		일본		한국	
		편	%	편	%	편	%
연도별 제작편수	1995년	4	3.7	11	5.5	3	6.7
	1996년	3	2.8	10	5.0	3	6.7
	1997년	2	1.8	11	5.5	3	6.7
	1998년	4	3.7	7	3.5	3	6.7
	1999년	4	3.7	11	5.5	2	4.4
	2000년	6	5.5	10	5.0	1	2.2
	2001년	5	4.6	11	5.5	3	6.7
	2002년	5	4.6	10	5.0	2	4.4
	2003년	5	4.6	6	3.0	3	6.7
	2004년	6	5.5	12	6.0	3	6.7
	2005년	6	5.5	10	5.0	3	6.7
	2006년	11	10.1	17	8.5	2	4.4
	2007년	7	6.4	17	8.5	2	4.4
2008년	7	6.4	12	6.0	2	4.4	

	2009년	12	11.0	16	8.0	3	6.7
	2010년	9	8.3	20	10.0	1	2.2
	2011년	13	11.9	10	5.0	6	13.3
	<b>편수합계</b>	<b>109</b>	<b>100.0</b>	<b>201</b>	<b>100.0</b>	<b>45</b>	<b>100.0</b>
	<b>연평균</b>	<b>6.4편</b>	<b>-</b>	<b>11.9편</b>	<b>-</b>	<b>2.6편</b>	<b>-</b>
<b>한국 수출입편수</b>		입 96	88.1	입 67	33.2	출 5	11.1
	<b>연평균</b>	<b>5.6편</b>	<b>-</b>	<b>3.9편</b>	<b>-</b>	<b>0.3편</b>	<b>-</b>
<b>월별 개봉편수</b>	1월	3	2.8	6	3.0	5	11.1
	2월	7	6.4	7	3.5	3	6.7
	3월	10	9.2	39	19.4	3	6.7
	4월	6	5.5	28	13.9	2	4.4
	5월	12	11.0	7	3.5	2	4.4
	6월	15	13.8	6	3.0	3	6.7
	7월	12	11.0	40	19.9	11	24.4
	8월	3	2.8	21	10.4	6	13.3
	9월	5	4.6	9	4.5	1	2.2
	10월	5	4.6	10	5.0	1	2.2
	11월	20	18.3	10	5.0	4	8.9
	12월	11	10.1	18	9.0	4	8.9
	<b>편수합계</b>	<b>109</b>	<b>100.0</b>	<b>201</b>	<b>100.0</b>	<b>45</b>	<b>100.0</b>
<b>제작기법별 제작편수</b>	2D컴퓨터	32	29.4	189	94.0	36	80.0
	3D컴퓨터	70	64.2	12	6.0	7	15.6
	기타	7	6.4	0	0.0	2	4.4
	<b>편수합계</b>	<b>109</b>	<b>100.0</b>	<b>201</b>	<b>100.0</b>	<b>45</b>	<b>100.0</b>
<b>러닝타임별 제작편수</b>	60분대	2	1.8	13	6.5	1	2.2
	70분대	10	9.2	9	4.5	15	33.3
	80분대	42	38.5	36	17.9	20	44.4
	90분대	41	37.6	76	37.8	9	20.0
	100분대	9	8.3	40	19.9	0	0.0
	110분대	5	4.6	17	8.5	0	0.0
	120분대	0	0.0	4	2.0	0	0.0
	130분대	0	0.0	5	2.5	0	0.0
	140분대	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	150분대	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	160분대	0	0.0	1	0.5	0	0.0
	<b>편수합계</b>	<b>109</b>	<b>100.0</b>	<b>201</b>	<b>100.0</b>	<b>45</b>	<b>100.0</b>
	<b>분수합계</b>	<b>9,782</b>	<b>-</b>	<b>19,110</b>	<b>-</b>	<b>3,703</b>	<b>-</b>
<b>분수평균</b>	<b>89.7</b>	<b>-</b>	<b>95.1</b>	<b>-</b>	<b>82.3</b>	<b>-</b>	

1995년부터 2011년까지 제작된 편수를 국가별로 살펴보면, 미국이 109편으로 연평균 6.4편, 일본이 201편으로 연평균 11.9편, 한국이 45편으로 연평균 2.6편으로 나타났다. 전 세계의 극장용 장편 애니메이션 시장을 석권하고 있는 미국에 비하여 양적으로는 일본이 2배의 수치를 보이고 있으며, 우리나라는 미국의 절반 수준에 머물러 있다. 우리나라에서 개봉한 미국과 일본의 작품현황을 보면, 미국이 96편으로 연평균 5.6편, 일본이 67편으로 연평균 3.9편으로 수입은 미국이 일본에 비하여 2배에 가까운 수치를 보이고 있다. 우리나라의 수출은 총 5편의 미미한 수치로 대부분 한일합작을 통한 일본에 한정되어 있다. 이것은 미국이 작품의 양보다는 질을 앞세워 전 세계의 배급망을 통하여 수익을 창출하고 있으며, 일본은 작품의 질보다는 양으로 자국시장에서 선전을 하고 있다고 할 수 있다.

월별 개봉편수에 있어서는 미국이 11월에 가장 많았으며, 주로 5, 6, 7월과 11, 12월의 성수기에 주로 개봉하였다. 일본과 한국은 7, 8월이 가장 많았지만 일본은 여름 성수기가 아닌 3, 4월에도 봄방학 특수를 겨냥하여 많은 작품이 개봉되었다. 영화의 개봉시기는 영화의 흥행을 좌우하는 요인 중 하나인데, 미국 영화산업에서 할리우드의 여름 시즌은 1년 매출의 40% 이상을 차지하고 있다. 그러다보니 애니메이션은 실사영화의 본격적인 여름 성수기인 7, 8월보다 약간 일정을 앞당겨 개봉하고 있음을 알 수 있다. 우리나라는 일본과 마찬가지로 여름 성수기가 시작되는 시점에 주로 개봉하고는 있지만, 흥행의 가능성이 높은 외국영화, 특히 블록버스터급 영화의 개봉시기<sup>52)</sup>를 최대한 우회하며 무모한 경쟁을 피하는 마케팅 전략을 구사하고 있다.

제작기법별로 살펴보면, 미국은 2D 32편으로 29.4%, 3D 70편으로 64.2%, 기타 7편으로 6.4%를 나타내고 있으며, 3D 애니메이션이 2D 애니메이션보다 2배 이상의 64.2%를 차지하고 있다. 기타로는 클레이나 퍼핏, 실사합성 애니메이션과 같은 다양한 기법들의 작품들을 제작하여 산업적으로 접근하려는 노력을 보이고 있다. 일본은 2D 189편으로 94%, 3D 12편으로 6%를 차지하며 거의 대

51) 분석표의 통계산출에 있어 퍼센트는 소수점 둘째자리에서 반올림을 하여 + - 0.1%의 오차가 있을 수 있다. 국가별로 모든 작품이 조사된 정확한 수치는 아니며, 전반적인 현황을 분석하기 위한 통계임을 밝혀둔다.

52) 영화의 개봉시기에 있어서 한국영화는 전반적인 관객 점유율의 약세 속에서 영화 관람의 비수기와 추석 연휴기간을 중심으로 하여 상대적인 강세를 나타냈다. 월별 관객 수를 기준으로 한 한국영화의 성수기는 10월, 9월, 12월, 8월의 순으로 나타났다. 반면에, 비수기는 관객 수에 따라 3월, 1월, 4월, 2월과 6월의 순으로 나타났다. 고창만·김휴중, '한국영화관객의 영화관람 패턴 변화에 대한 연구 : 성수기와 비수기의 점유율 변화를 중심으로', 한국문화경제학회, 문화경제연구, 제8권 제2호, 2005, p.11, 24.

부분의 작품들을 2D 드로잉 애니메이션으로 제작하고 있으며, 기타의 기법으로 제작된 작품은 단 한 편도 없다. 우리나라는 2D 36편으로 80%, 3D 7편으로 15.6%를 차지하고 있는데, 일본과 마찬가지로 대부분 2D 애니메이션으로 제작하고 있음을 알 수 있다. 기타로는 2편으로 4.4%를 나타내고 있지만 이 작품들은 다양한 기법으로 제작된 단편애니메이션들을 모아 옴니버스 형식으로 개봉한 것으로 기획부터 극장용 장편 애니메이션으로 제작된 것이 아니다.

60분 이상의 장편을 기준으로 러닝타임을 살펴보면, 미국이 80~90분대가 가장 많으며 분수평균 89.7분으로 조사되었고, 일본은 90~100분대가 가장 많으며 분수평균 95.1분으로 나타났다. 우리나라는 70~80분대가 가장 많으며 분수평균 82.3분이다. 특이한 것은 일본이 이 분석표에는 포함되어 있지 않은 60분대 이하의 다양한 러닝타임의 단편들도 극장용으로 제작하여 개봉하였다는 것이다. 또한 미국은 120분대가 넘는 작품이 없는 반면, 일본은 10편이나 제작되었으며 160분대의 작품도 있어 다양한 장르와 타겟의 스토리텔링으로 작품을 제작하는 독특한 마케팅전략을 가지고 있음을 알 수 있다. 즉, 일본은 평균 러닝타임이 95분이 넘는 긴 스토리를 중심으로 작품을 연출하고 있으며, 우리나라는 평균 러닝타임이 82분 정도로 미국과 일본에 비하여 스토리가 빈약하다는 것을 알 수 있다.

1990년대 중반은 IT산업의 발전으로 전 세계가 아날로그에서 디지털로의 전환되는 시점으로 우리나라는 문화산업의 태동기라고 할 수 있다. ‘영화 <쥬라기 공원> 한편이 벌어들인 돈이 현대자동차 일 년 수출액보다 많다’는 말이 유행했던 1993년 당시, 스티븐 스필버그 감독의 <쥬라기 공원>의 매출액은 8억 5,000만 달러로 현대자동차 150만 대를 수출한 것과 같다. 그러나 93년 현대차의 실제 수출 규모는 그 절반도 안 되는 64만 대였다. 그 충격으로 국민의 정부는 문화산업을 21세기 국가 경쟁력을 높이는 전략적 산업으로 인식하면서 바로 다음 해인 94년 문화부에 문화산업국을 신설하였고, 99년에는 ‘문화산업 진흥 5개년 계획’과 함께 ‘문화산업진흥기본법’을 제정하였다. 이후 2001년 한국문화콘텐츠진흥원<sup>53)</sup> 등을 신설하면서 문화산업 집중 육성과 문화콘텐츠 산업 지원이 체계적으로 이뤄지는 바탕을 마련했다. 현재 세계의

53) 한국콘텐츠진흥원(Korea Creative Content Agency, KOCCA)은 문화산업진흥기본법 제31조에 근거하여 문화산업의 진흥발전을 효율적으로 지원하기 위한 목적으로 기존의 한국방송영상산업진흥원·한국문화콘텐츠진흥원·한국게임산업진흥원 등의 3개 기관을 통합하여 2009년 5월 7일에 설립되었다.

선진국들은 21세기의 미래산업이라 할 수 있는 문화산업 진흥을 위한 정책들을 강력히 추진하고 있다. 문화콘텐츠 시장을 석권하고 있는 미국과 일본의 ‘지적재산추진 전략’ 과 영국의 ‘창조산업 발전전략’, 그리고 중국의 ‘문화산업기지 건설전략’ 등이 그 예다. 우리나라도 범국가 차원에서 콘텐츠 산업을 육성하여 오는 2015년까지 세계 5대 콘텐츠 강국으로 도약한다는 목표를 세우고 있다. 이를 위해 우선 올해 콘텐츠산업의 예산을 지난해 6,004억 원에서 6,595억 원으로 늘렸다. 문화부가 최근 발표한 ‘콘텐츠 산업 2011년 결산 및 2012년 전망’ 보고서에 따르면 지난해 콘텐츠 산업 총 매출액은 82조 6,146억 원으로 전년대비 14.6% 증가했다. 수출액도 42억 5,900만 달러로 전년에 비해 28.9% 늘어났다. 올해도 콘텐츠 산업은 지속적인 성장으로 매출액은 전년보다 7.7% 증가한 88조 9,663억 원을, 수출액은 8.8% 늘어난 45억 2,600만 달러를 각각 올릴 것으로 기대되고 있다.

2010년 전 세계 애니메이션 시장의 규모는 170억 달러 시장이며, 이 중 미국이 66.2억 달러(38.9%), 일본 22.5억 달러(13.2%) 차지하였다. 극장용 영상 산업에 있어서 장편 애니메이션이 차지하는 비중은 미국이 40%, 일본이 20%를 차지하는데 비해 한국은 0.3%밖에 되지 않는다. 이처럼 우리나라의 애니메이션 산업은 극장용 장편 애니메이션에 비하여 TV용 시리즈 애니메이션을 통한 캐릭터산업이 활성화를 띠고 있는데, 지난 2010년도 국내 애니메이션산업의 매출액 규모는 2010년 514,399백만 원으로 연평균증감률이 12.7%로 조사되었다. 수출 규모는 96,827천 달러로 연평균증감률이 9.6%나타났으며, 수입액은 6,951천 달러로 전년대비 6.0% 감소하였으나 연평균증감률은 6.5%로 나타났다.

<표 6> 국내 애니메이션 제작업의 창작 및 하청 수출입액 현황 (단위: 천 달러)<sup>54)</sup>

		2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010
수출	창작	-	-	-	-	26,801	36,894	43,837	50,602	60,575
	하청	-	-	-	-	40,033	35,876	36,746	39,049	36,252
	합계	84,357	75,721	61,765	78,429	66,834	72,770	80,583	89,651	96,827
수입		1,700	1,987	8,003	5,458	5,095	8,148	6,132	7,397	6,951

54) 한국콘텐츠진흥원, <2004~2011 애니메이션 산업백서>, 2004년~2011년 ‘애니메이션산업 통계조사’ 참조.



국내 매출 규모 중 제작 매출은 약 343,764백만 원을 차지하고 있는데 이중 창작제작 매출은 227,961백만 원에 하청제작 매출은 113,695백만 원이고, 창작 수출은 60,575백만 원에 하청 수출은 36,252백만 원으로 집계되었다.<sup>55)</sup>

<표 7> 국내 애니메이션 제작업의 창작 및 하청 매출액 현황 (단위: 억 원)<sup>56)</sup>

	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010
창작	-	-	-	-	1,073	1,373	1,684	2,119	2,280
하청	-	-	-	-	1,077	1,350	1,354	1,224	1,137
합계	2,149	2,700	2,449	2,210	2,150	2,723	3,038	3,343	3,417

※ 이 표는 온라인 애니메이션 제작 매출액을 제외한 합계임.

2002년부터 2010년도까지의 국내 애니메이션산업의 창작제작업과 하청제작업에 따른 매출액과 수출입액 현황을 분석해 보면, 2007년을 기점으로 창작제작이 하청제작을 넘어서며 꾸준히 증가하여 2010년에는 매출액과 수출액 모두 2배에 달하는 수치를 보이고 있다. 2008년도부터 해외로의 국내 애니메이션 수출이 꾸준히 증가하고 있으며 수출 대상국가 또한 점차 다양해지고 있다. 국내 유명 애니메이션이 해외에서 인기를 얻으면서 그 수출 경로가 더욱 다양해지고 수출액 또한 점차 늘어날 것으로 예상된다.<sup>57)</sup> 국내 애니메이션 창작제작은 TV 애니메이션에 집중된 현상을 보였으나, 2010년을 기점으로 극장용 애니메이션과 애플리케이션 애니메이션 등 다양한 분야의 애니메이션이 제작되고 있다. 이처럼 창작제작업이 꾸준히 증가세를 보이면서 전체 매출액과 수출액이 증가하고 있는데, 이것은 앞으로도 창작애니메이션 산업이 지속적으로 발전할 수 있는 잠재력과 기반이 튼튼히 형성되었음을 나타내는 것이라 볼 수 있다.

2000년 이후에 개봉한 극장용 장편 애니메이션 <마리 이야기>를 필두로 <별별 이야기>, <천년여우 여우비>, <셀마와 단백질 커피>, <제불찰씨 이야기>, <로망은 없다>, <집>, <소중한 날의 꿈>, <돼지의 왕>, <은실이> 등 2012년

55) 한국콘텐츠진흥원, <2011 애니메이션 산업백서>, 한국콘텐츠진흥원, 2011, p.192, 208.

56) 한국콘텐츠진흥원, <2004~2011 애니메이션 산업백서>, 2004년~2011년 ‘애니메이션산업 통계조사’ 참조.

2005년도까지 발행된 <애니메이션 산업백서>에는 제작업을 세부적으로 분류한 통계가 없으며, 백만 단위로 산출한 수치들을 편의상 천만 단위에서 반올림하여 억 단위로 표기하였다.

57) 한국콘텐츠진흥원, <2011 애니메이션 산업백서>, 한국콘텐츠진흥원, 2011, p.208.

개봉을 앞둔 <파닥파닥>과 <우리별1호와 얼룩소> 등에 이르기까지 대부분의 작품들이 단편애니메이션 작업을 꾸준히 해왔던 독립작가 출신의 감독들이 제작한 2D 애니메이션이다. 2000년 이전까지는 대부분 하청제작을 통하여 제작 기술과 노하우를 쌓아온 감독들이 제작한 작품들로 주로 미국과 일본의 제작 방식에 따른 연출성향을 탈피하지 못하였다. 그에 반하여 2000년 이후부터는 독립작가들이 짧은 단편애니메이션들을 제작하면서 쌓아온 신선한 아이디어를 바탕으로 자신만의 독특한 스타일을 구축하여 장편 애니메이션을 제작함으로써 한국 창작애니메이션의 정체성을 찾아가고 있다. 그러나 독립작가들은 대부분 체계적으로 제작관리시스템이 구축되어진 기존의 회사를 활용하지 못하고 아무런 경험도 없이 산업에 접근함으로써 수많은 시행착오를 겪으며 홀로 서기를 하고 있다.

한국 애니메이션이 문화산업으로 성공하기 위해서는 기획에서 마케팅까지 체계적인 시스템 안에서 철저한 관리가 필요하다. 더욱이 거대자본의 논리에 약자일 수밖에 없는 제작자와 창작자들은 여전히 넘어야 할 산이 많다. 우리 한국인은 개인의 능력은 뛰어나지만 조직력이 부족하다며 스스로를 자책을 해왔다. 애니메이션 또한 오랜 시간을 실패의 늪에서 헤어 나오지 못하고 트라우마에 시달려 왔다. 이에 창작산업과 하청산업은 서로 배척하는 적대관계가 아니라 한국 애니메이션의 궁극적인 발전을 위해 서로 공조하는 긴밀한 협력 관계가 되어야만 한다. 위의 표에서도 알 수 있듯이 하청제작은 한국 애니메이션산업의 근간을 이루며 지금도 창작산업에 활력을 불어넣을 수 있는 추진체가 되고, 창작제작은 다시 국내 제작산업을 활성화시키는 원동력이 되어야 한다. 이제 <마당을 나온 암탉>을 계기로 다시 한 번 한국 애니메이션의 미래를 준비해야만 할 것이다. 창작애니메이션이 발전하기 위해서는 단순히 극장용 애니메이션만으로는 불가능하다. TV용 애니메이션은 물론 틈새시장의 다양한 창구와 장르의 개발, 그리고 보다 체계적인 정책적 지원이 지속적으로 이루어져야만 한다.

지금까지 2D 드로잉 애니메이션 제작에 따른 연출의 특성을 연구하기 위하여 작화과정에서 사용되고 있는 작화도구들이 작화방식에 따라 어떻게 활용되고 있는지를 분석하였다. 그 작화방식에 따라 작품제작과정에 드러나는 이미지와 스토리, 그리고 마케팅 전략에 따른 미국과 일본 애니메이션의 연출의 특성이 무엇인지 살펴보았다. 정리하면 아래의 표와 같다.

<표 8> 미국과 일본 애니메이션 제작에 따른 연출의 특성 비교

	미국	일본
세계관	전형적 코믹액션 장르의 유토피아적 세계관	비현실적 액션과 SF장르의 디스토피아적 세계관
스토리 구조	선약이 뚜렷한 캐릭터를 통한 단순한 구조	비일상적 소재의 다양한 해석이 가능한 복잡한 구조
스토리 전개	정과 동의 리듬이 완만한 연출과 편집으로 안정적인 스토리 전개	정과 동의 리듬이 급격한 연출과 편집으로 자극적인 스토리 전개
캐릭터 연기	차별화된 개성적 캐릭터 디자인의 만화적인 과장된 움직임	그룹화된 관념적 캐릭터 디자인의 사실적인 절제된 움직임
장면연출	지속적인 첨단 신기술 개발로 스펙터클한 장면연출	시각효과 및 음향효과 극대화 와뱅크시스템의 재활용 장면연출
작화량	캐릭터의 다양한 움직임 표현으로 많은 매수의 작화 필요	다양한 카메라 워킹을 통한 적은 매수의 작화로 경제성 확보
제작비	SC수가 적고 작화매수가 많아 제작비 증가	SC수가 많고 작화매수가 적어 제작비 절감
배경화	조형적 미장센을 통하여 풍부한 화면구성의 비주얼 강화	디테일한 사실적 묘사로 시간과 공간을 활용한 스토리 강화
녹음방식	선녹음 방식	후시녹음 방식
제작체계	체계적인 시스템 중심	역량 있는 작가 중심
마케팅 전략	전 세계의 아동과 가족을 겨냥한 글로벌 마케팅(Global Marketing)	다양한 계층의 오타쿠를 겨냥한 타겟 마케팅(Target Marketing)
작품 기능성	표현의 제한으로 사회적 교육기능 강화 (문화 제국주의)	표현의 자유로 개인적 욕구충족의 기능 강화 (오타쿠 군국주의)

애니메이션 제작에 따른 연출의 특성을 보다 함축적으로 이해하려면 미국과 일본 애니메이션을 대표하는 디즈니와 지브리를 살펴보는 것 또한 매우 유효할 것이다. 미국의 디즈니는 풍부한 자본력으로 철저한 제작관리시스템을 구축하고 지속적으로 첨단 기술 개발함으로써 하이 퀄리티의 새로운 애니메이션 영상을 제작하고 있다. 그와는 달리 일본의 지브리는 자신들만의 색채로

관객에게 다가가기 위하여 장인정신의 감독체계를 구축하고 결코 컴퓨터 그래픽을 남용하지 않는 수작업 기반의 2D 드로잉 애니메이션을 지향하고 있다. 그러나 디즈니와 지브리가 각기 독자적인 시스템 속에서 자신들만의 연출방식을 추구하고 있지만, 그들은 공통적으로 성공할 수 있는 환경을 능동적으로 만들어나갔다는 것이다. 좋은 작품을 만들기 위해서는 반드시 사원들의 안정적인 생활과 환경이 필수적이기에 전 스태프의 사원화와 고정급 제도, 신인의 정기 채용 및 육성은 물론, 스튜디오를 자유로운 커뮤니케이션을 통한 새로운 아이디어의 발상과 효율적인 제작이 이루어질 수 있는 공간으로 만들었다는 것이다.

박인하는 자신의 저서 <꿈과 환상을 만들어 파는 사업가 월트 디즈니 VS 인간가치를 꿈꾸게 하는 거장 미야자키 하야오>에서 월트 디즈니는 시스템에 의한 창작을 추구하고, 미야자키 하야오는 개인의 창의력을 존중한다며 동서양을 대표하는 두 애니메이션 감독을 함축적으로 표현하고 있다.<sup>58)</sup> 그러나 그것은 단순히 두 감독의 개인적 차이에 그치지 않고 제작시스템 중심의 미국 애니메이션과 애니메이터 중심의 일본 애니메이션의 차별화된 특성적 제작방식을 구축하고 있다는 것을 말하고 있는 것이다. 또한 그들은 단순히 문화적 차원에서 좋은 작품을 만들기 위해서만이 아니라, 산업적 차원에서도 가장 효율적인 방법으로 흥행작을 만들어내기 위하여 독자적인 제작방식을 구축하게 된 것이다. 그 어느 나라의 산업체나 그 어떤 스타일의 감독일지라도 그 양면을 벗어나서 작품을 제작할 수는 없다.

우리나라의 애니메이션은 1930년대 광고애니메이션으로 시작되어 60년대 순수 창작애니메이션과 하청애니메이션이 함께 점철되며 쌓아온 제작기술과 노하우를 바탕으로 다져온 역사라 할 수 있다. 창작을 통하여 대단한 흥행신화와 부가가치를 이끌어내지는 못했지만 2000년대 이전까지의 수많은 창작애니메이션들은 대부분 하청제작사에서 제작된 작품들이었다. 그토록 왕성하게 창작과 하청을 넘나들며 한국 애니메이션산업의 초석을 다져온 세월을 일부에서는 한국 애니메이션의 암흑기로 단정하고 창작기반에 걸림돌이 되었다며 평가절하를 하기도 한다. 어쩌면 그것은 제작사들이 리스크가 큰 창작산업을 뒤로한 채 하청산업을 통한 안정된 수익을 지속적으로 추구함으로써 수출의 역군

58) 박인하, 『꿈과 환상을 만들어 파는 사업가 월트 디즈니 VS 인간가치를 꿈꾸게 하는 거장 미야자키 하야오』, 슝비소리, 2006, 맺으며 참조.

이 되었고, 그들의 경제논리에 무언의 동참자가 되어버린 애니메이터들은 창작자가 아닌 노동자로 전락하고 말았다. 더욱이 디지털방식과 창작산업으로 전환되는 과정에서 아날로그의 하청산업과 디지털의 창작산업이 교육을 통해 유기적으로 연계되지 못하고 그 노하우가 계승·발전되지 못한 채 한동안 제 자리를 해매고 있는 현실이다. 결국 하청제작을 통해 쌓아온 세계적인 애니메이션 제작기술과 노하우가 창작제작으로 전이되지 못하고 단절됨으로써 국내 창작산업은 마치 사회 초년생처럼 처음부터 새로이 개척해 나가고 있고, 하청산업은 고노동 저임금에 시달리는 현실에 직면하게 되면서 신규인력이 유입되지 않아 애니메이터의 고령화가 가속화되고 있다.

현실적으로 우리나라는 미국의 할리우드처럼 거대자본을 바탕으로 한 첨단 영상을 제작할 수 없으며, 또한 일본과 같이 오타쿠 문화가 건설한 만화애니메이션 왕국을 건설할 수 없다. 디즈니와 지브리 같은 훌륭한 제작시스템을 갖추고 세계적인 애니메이션 콘텐츠들을 지속적으로 만들어낼 수 있기를 바라는 마음은 간절하다. 하지만 우리는 그들처럼 애니메이션의 오랜 역사 속에서 세계의 우수한 인적자원을 확보하고 다져온 기획 노하우와 거대한 자본을 바탕으로 쌓아온 첨단기술력은 물론, 자국의 내수시장만으로도 존재할 수 있는 풍족한 환경을 가지지 못하였다. 그러나 타문화마저도 자신들의 문화로 흡수하여 세계화시키는 미국 애니메이션의 전략과 자신들만의 독특한 문화를 세계화시키는 일본 애니메이션 전략은 우리에게 있어서 그들과 또 다른 한국 애니메이션을 구축하고 세계화할 수 있는 방향성과 가능성을 제시해 주고 있는지도 모른다.

박세영은 자신의 논문 ‘<벨빌의 세쌍둥이> 분석을 통한 2D 애니메이션 발전방향 연구’에서 프랑스 애니메이션의 특색을 잃지 않으면서도 애니메이션의 재미를 충분히 살려 세계적으로 주목받은 실방 쇼메(Sylvain Chomet)<sup>59)</sup> 감

59) 실방 쇼메(Sylvain Chomet, 1963.11.10~) 감독은 프랑스 메종 라피떼 출생으로 앙굴렘에서 학교를 졸업한 후 영국에서 다양한 일러스트레이션 작업을 하였으며, 다시 프랑스로 귀국하여 1988년 영국 런던의 한 스튜디오에서 애니메이션 아티스트로 일하게 되면서부터 본격적인 활동을 시작하였다. 1995년 니콜라스 드 크레쉬와 공동 연출한 중편 <노부인과 비둘기> (The Old Lady and the Pigeons)와 2003년 첫 장편 애니메이션 <벨빌의 세쌍둥이>(The Triplets Of Belleville), 그리고 2010년 <일루셔니스트>(The Illusionist)로 세계 유수의 영화제에 노미네이트되며 수많은 상을 수상하였다. 그는 예술적 감각뿐만 아니라 음악적 감각도 뛰어나 작품마다 직접 작곡에 참여해 발군의 음악적 실력을 자랑하고 있으며, 삶에 대한 진지한 성찰, 희생과 사랑, 유대감이란 주된 테마를 가지고 수작업이 보여주는 섬세한 캐릭터의 움직임과 생략, 절제미가 돋보이는 작품 세계를 추구하는 작가주의라는 수식어가 어울리는 감독 중 한사람이다.

독의 작품처럼 우리도 ‘한국만이 만들어 낼 수 있는 정서는 무엇이고, 한국만의 만들어 낼 수 있는 이미지는 무엇인가’ 라는 명제는 던지고 있다. 끊임 없는 실험을 통해 한국 애니메이션이 무엇인가를 고민하고, 미국이나 일본의 블록버스터를 표방하여 상업적 흥행의 성과만을 얻는데 급급하기보다 작품의 질을 위해 OSMU의 기본적인 요소들을 채우기 위한 투자와 노력을 아끼지 말아야 한다고 강조하고 있다. <벨빌의 세쌍둥이>의 특징은 프랑스 애니메이션의 특색을 그대로 살려 2D 애니메이션이 줄 수 있는 감성을 극대화하고, 대사를 줄이고 음향을 효과적으로 이용함으로써 언어의 한계를 탈피하여 세계시장에 진출했다는 것이다. 또한 작품의 내러티브와 캐릭터의 조화에 중심을 둔 풍자로 작가주의적인 실험성을 유지하면서도 독특한 캐릭터성을 살린 유머로 상업성을 창출해내고 있다.<sup>60)</sup> 실뱅 쇼메 감독은 <일루셔니스트>(2010)에서도 화려하고 경직된 디테일의 3D 애니메이션을 뒤로하고 수수하고 자연스러운 컨트리풍의 2D 애니메이션을 통하여 말초차극적인 오락물들이 즐비한 현대의 모습들을 이완시켜주며 우리들에게 감동적인 마법을 선사해 주었다. 그의 작품들 중 눈에 띄는 특징은 직접적인 대사를 피하고 상징과 메타포의 셔레이드<sup>61)</sup> 기법을 통한 캐릭터의 연기를 극대화하고 있다는 것이다. 장편임에도 불구하고 절제된 대사들이 배경음처럼 어우러지면서 캐릭터의 몸짓과 음악의 효과가 조화를 이룬다. 한 장면 한 장면마다 잔잔하게 들려주는 2D 애니메이션의 자연스러운 시각적 즐거움은 언어적 한계를 뛰어넘어 전 세계인들에게 감동과 재미를 주고 있다. 그는 미국과 일본의 아류가 아닌 우리만의 한국 애니메이션이 나아가야 할 방향을 명확히 제시해 주고 있다.

60) 박세영, ‘<벨빌의 세 쌍둥이> 분석을 통한 2D 애니메이션 발전방향 연구’, 한국 애니메이션학회, 애니메이션연구, vol.4 no.2, 2008, p.98-99.

61) 셔레이드(Charade)는 언어를 동원하지 않고 비유적 테크닉을 통해서 사상과 심상을 전달하려는 데서 출발된 것으로, 영상예술에 있어서 대사에 의한 직설적인 의미표현보다는 시각예술로서의 영상의 장점을 최대한 활용하여 간접적으로 표현하는 기법을 말한다. 즉, 대사 이외의 모든 비언어적인 수단을 동원하여 나타내는 상징적, 은유적 의미표현을 총칭하는 개념이라고 할 수 있다.

### III 결론

지금까지 2D 드로잉 애니메이션 제작에 따른 연출의 특성을 분석하였는데, 미국과 일본의 차별화된 작화방식이 기획단계부터 마케팅 전략에 의하여 달라진 결과임을 확인할 수 있었다. 작화도구의 활용방식은 작화방식에 따라, 작화방식은 캐릭터와 카메라의 움직임에 따른 장면연출에 의해, 장면연출은 스토리텔링의 시각화에 따라 달라진다는 것을 알 수 있었다. 이 모든 시각화 작업은 작품기획에서부터 철저한 마케팅 전략에 의하여 연출방식의 특성을 드러내는 것으로, 독자적인 연출방식의 구현은 철저한 제작시스템 구축을 전제로 한다. 작화 소도구들로부터 거꾸로 유추해 본 산업전략을 다시 작품의 제작과정 순으로 되짚어 보면, 우선 ‘어떠한 작품을 어떻게 만들어 어떻게 보여줄 것인가’에 입각하여 마케팅 전략을 수립하고, 스토리를 시각화하는 과정에서 연출방식에 적합한 제작시스템을 구축하게 된다. 장면연출은 캐릭터의 연기와 카메라의 워킹을 가장 효율적으로 표현할 수 있는 작화방식으로 작화도구들을 활용하게 된다는 것을 유추해 내었다. 정리하면, 작화과정에 있어서 캐릭터의 이미지 구현과 움직임의 연출은 스토리텔링에 의한 것이며, 이러한 연출은 작화와 촬영 방식의 제작시스템까지도 영향을 미치게 된다. 결과적으로 작화방식은 거대한 자본을 전제로 한 영상산업에서 생존하기 위한 철저한 마케팅 전략에 기인한 것이라 할 수 있다.

미국과 일본의 작화방식에 따른 연출의 특성을 비교분석한 결과, 단순한 스토리에 캐릭터 연기를 중심으로 하는 미국 애니메이션은 캐릭터의 사실적인 연기를 위해 각각의 캐릭터마다 전문 애니메이터들이 작화함으로써 보다 체계화된 제작시스템을 구축하게 된다. 하지만 복잡한 스토리에 카메라 워킹을 중심으로 하는 일본 애니메이션은 캐릭터의 움직임이 절제되어 있어 애니메이터들은 모든 캐릭터들의 연기를 구분 없이 작화를 한다. 그로인한 정적인 장면들에 변화를 주고자 다양한 카메라 워킹과 빠른 장면전환을 함으로써 작화과정은 오히려 단순해진다. 미국 애니메이션이 캐릭터의 연기가 돋보이는 반면, 일본 애니메이션은 캐릭터의 연기보다 배경이 더욱 돋보이는 이유이기도 하다. 다시 말해, 미국 애니메이션이 비사실적인 캐릭터로 사실적인 움직임을 구현하고 있다면, 일본 애니메이션은 사실적인 캐릭터에 비사실적인 움직임을

구현하고 있다. 미국 애니메이션은 거대한 자본을 바탕으로 한 ‘개성적 캐릭터 연기’를 중심으로 풀 애니메이션의 극장용 장편 애니메이션을 지향하고 있으며, 일본 애니메이션은 거대한 출판만화시장을 바탕으로 한 ‘경제적 카메라 워킹’을 중심으로 리미티드 애니메이션의 TV용 시리즈 애니메이션을 지향하고 있음을 알 수 있다. 미국과 일본 애니메이션 연출의 특성을 단적으로 표현한다면 ‘디즈니는 캐릭터를 만들고, 지브리는 장면을 만든다.’는 말로 대신할 수 있을 것 같다. 결론적으로 미국 애니메이션의 작화방식은 카툰 스타일의 만화체 연출에 있어서도 해부학을 근거로 한 개성적인 캐릭터를 구현하여 생동감 있는 연기를 연출하는 ‘움직임의 미학’이라 할 수 있다. 그에 반해, 일본 애니메이션은 리얼 스타일의 삽화체 연출에 있어서도 비주얼을 강화시키기 위한 관념적인 캐릭터를 구현하고 다양한 카메라 연출을 통한 ‘정지의 미학’이라는 연출방식을 가지고 있다.

두 나라의 독자적인 연출의 특성은 결과적으로 마케팅 전략에 의하여 OSMU를 통한 문화콘텐츠의 경제수익으로 귀결된다. 경제협력개발기구(OECD) 통계에 따르면 세계 문화콘텐츠산업 규모는 현재 1조 4,000억 달러(약 1,650조 원) 수준인데 비하여, 우리나라 콘텐츠 시장은 400억 달러(약 47조 원) 정도로 시장 점유율이 2.8%에 불과하다. 미국의 디즈니가 저작권을 소유하고 있는 <미키 마우스>는 로열티로 벌어들이는 연간 순수익만 무려 7조 원에 육박하고 있으며, 브랜드의 가치가 18조 원에 달하는 <곰돌이 푸>도 6조 원이 넘는다. 3D 입체영화 <아바타> 단 한 편이 벌어들인 수익은 3조 원이 넘으며, 세계적인 베스트셀러 <해리포터 시리즈>는 연간 5조 원을 영국 경제에 기여하고 있다. 일본 산리오의 <헬로 키티>의 연간 로열티 순이익은 1조 원이 넘고, 닌텐도 게임으로 개발되었던 일본의 <포켓 몬스터>는 지난해까지 다양한 창구효과를 통해 57조 원을 벌어들였다. 우리나라의 2012년도 정부예산이 325조 4,000억 원이며, 그 중 문화체육관광부의 예산이 3조 6,006억 원인 것에 비하면 대단한 수치이다. 세계적인 기업인 삼성전자는 지난 5월 22일 영국 파이낸셜타임스에 발표한 ‘세계에서 가장 가치 있는 100대 브랜드’에서 국내 기업으로는 유일하게 55위를 차지하며 브랜드 가치가 16조 원으로 평가됐다. 일명 ‘뽀통령’, ‘뽀님’으로 통하는 우리나라 토종브랜드 <뽀롱뽀롱 뽀로로>의 브랜드 가치는 3,893억 원에 연간 로열티가 120억 원에 달하지만 미국과 일본의 캐릭터들에 비하면 미미한 수치일 뿐이다. 이러한 콘텐츠의 함은 한순



간에 얻어진 것이 아니라 역사적으로 문화적 토양 속에서 다져온 창의력과 체계적인 산업시스템이 그 원동력이 된 것이라 할 수 있다. 이제 우리가 미국과 일본은 물론 문화경제대국들과 어깨를 나란히 하고 세계시장을 리드해 나가기 위해서는 보다 체계적인 정부의 지원정책과 지속적인 투자 및 철저한 마케팅 전략이 절실히 필요하다.

이 논문의 연구를 마치면서 한국 애니메이션의 발전을 위한 제언으로 마무리하고자 한다. 2011년에 개봉한 극장용 장편 2D 애니메이션 3편은 각기 다른 개성과 장르로 한국 애니메이션의 또 다른 가능성을 열어주었다. 안재훈 감독은 <소중한 날의 꿈>을 제작하면서 한국적인 요소를 담고자 관련 이미지나 영상자료들은 물론 시대적 배경에 어울리는 풍경을 직접 찾아다니며 사진을 찍거나 골동품들을 수집하기도 하였다. 한국인만이 가지고 있는 관습과 동작들을 캐릭터의 움직임에 구현하고자 다큐멘터리 영상을 분석하기도 하였다. <마당을 나온 암탉>을 연출한 오성윤 감독은 한국에서 자란 한국 사람이 한국을 배경으로 한국의 이야기를 자연스럽게 담아내면 그것이 바로 한국적 정서를 담는 것이라고 말했다. 연상호 감독은 한국 최초로 시도된 잔혹 스릴러 <돼지의 왕>에서 한국의 정서를 담는 것에 초점을 맞추지는 않았으나, 우리의 현실이 투영된 스토리텔링으로 자연스럽게 한국의 정서가 담기게 되었다고 말했다. 결국 세 작품 모두 우리들만의 정서를 풍성하고도 강렬하게 담아낸 순수한 한국 애니메이션이었음이 분명하다. 또한 우리들의 삶속에서 찾아낸 뛰어난 발상과 애니메이션으로의 시각적 전개는 사실적 상상력을 통해 더욱 더 리얼리티를 극대화하고 있다. 수작업을 통한 2D 애니메이션의 따뜻한 감성과 미학적 완성도를 잃어버리지 않은 작가주의, 그리고 열악한 제작환경을 극복해 낸 도전정신은 한국 애니메이션의 가능성과 비전을 보여주었다고 할 수 있다.

임권택 감독처럼 한국의 전통적인 소재로 세계적으로 인정받는 영화를 만들거나, 이창동, 김기덕, 박찬욱, 봉준호 감독 등의 작품들처럼 굳이 ‘우리 것’이 아니어도 한국영화를 세계에 알릴 수 있다. 또한 서양음악의 형식에 우리의 정서를 담아 전 세계적으로 열풍을 일으키고 있는 K-POP은 한국의 브랜드 가치를 높이며 문화적·경제적 가치를 이끌어내고 있다. 이것은 소비자와 시장분석을 통하여 재능 있는 뮤지션을 발탁하고 회사 차원에서 철저하게 관리·육성하여 치밀한 홍보마케팅 전략을 구사하는 체계적인 시스템에 의한

결과라 할 수 있다. 이처럼 우리 한국의 애니메이션 또한 내적으로는 뛰어난 창작작품을 제작하는 것은 물론, 외적으로는 철저한 마케팅시스템을 통하여 세계적인 영상콘텐츠로 육성할 수 있어야 한다.

영상산업은 한 국가의 문화와 정서를 산업화한 것으로, 다른 산업과는 달리 문화·창조·벤처가 결합한 독특한 특징을 가지고 있다. 전통적인 문화강국들은 자국의 문화를 계승·발전시키고, 외래의 문화를 흡수·융합함으로써 보다 발전된 선진문화를 창출한 경제대국이었다. IT 강국임을 자랑하는 우리나라는 CT와의 결합을 통하여 과학과 예술에 능통한 전문인을 절실히 필요로 하고 있다. 그 어느 시대에서도 애니메이션은 과학의 예술로 형상화한 종합예술로서 체계적인 논리의 이성적 측면과 자유로운 발상의 감성적 측면 모두를 요구해 왔다. 문학성, 조형성, 음악성 등과 더불어 불가능한 표현의 한계를 넘나드는 무한 상상력과 최첨단의 기술력으로 고부가가치를 창출할 수 있는 우수한 전문인력을 적극적으로 양성해야 한다. 디즈니·픽사의 총제작 책임자인 존 라세터는 “예술은 기술의 발전을 부르고, 기술은 예술에 영감을 준다.” 라고 말했고, 프랑스의 물리학자 아르망 트루소(Armand Trousseau)는 “최악의 과학자는 예술가가 아닌 과학자이며, 최악의 예술가는 과학자가 아닌 예술가이다.” 라고 말했다. 또한 애덤 스미스(Adam Smith)는 국부론에서 “한 나라의 부의 원천은 그 나라 국민들의 창의적 상상력에 있다.” 라고 말했다. 21세기의 화두는 ‘창의력’ 이다. 문화전쟁에서 승리하기 위해서는 반드시 창의력이라는 신무기가 필요하다. 그러기 위해서는 미국과 일본의 첨단시스템과 기술을 적극적으로 수용하고 우리 고유의 색깔과 정서를 담은 한국 애니메이션의 정체성을 구축하여야 할 것이다. 문화콘텐츠산업의 핵이라 할 수 있는 애니메이션산업을 통해 우리 대한민국이 문화선진 경제대국을 이룰 수 있기를 기대해 본다.

## 참고문헌

### <단행본>

- Robert Root-Bernstein · Michèle Root-Bernstein, 박종성 역, 『생각의 탄생』, 에코의 서재, 2009.
- 이남국, 『애니메이션 기획론』, 태학원, 2009.
- 김일태 외 4인, 『만화 애니메이션 사전』, 부천만화정보센터, 2008.
- Giuseppe Cristiano, 김병철 · 이우석 역, 『최고의 스토리보드 만들기』, 시공사, 2008.
- Hebeert Zettl, 박덕춘 · 정우근 역, 『영상 제작의 미학적 원리와 방법』, 커뮤니케이션북스, 2003.
- Marcie Begleiter, 홍진원 · 이지은 역, 『스토리보드와 영상제작』, 조형사, 2003.
- Maureen Furniss, 한창완 외 3인 역, 『움직임의 미학』, 한울, 2001.
- 데즈카 오사무, 정윤아 역, 『어머니는 나에게 하고 싶은 일을 하라고 하셨습니다』, 누림, 2006.
- 박기수, 『애니메이션 서사 구조와 전략』, 논형, 2004.
- 한국콘텐츠진흥원, <애니메이션 산업백서>, 한국콘텐츠진흥원, 2004 ~ 2011.
- 박인하, 『꿈과 환상을 만들어 파는 사업가 월트 디즈니 VS 인간가치를 꿈꾸게 하는 거장 미야자키 하야오』, 숨비소리, 2006.

### <논문>

- 코이테 마사시, ‘애니메이션 학술용어에 관한 문제’, 한국만화애니메이션학회, 만화애니메이션연구, 통권 제10호, 2006.
- 류명희, ‘리미티드 애니메이션의 연출에 관한 연구’, 중앙대학교 첨단영상대

학원 영상예술학과, 석사학위논문, 2009.

- 이정재, ‘애니메이션 배경화의 제작에 관한 연구’, 한국만화애니메이션학회, 만화애니메이션연구, 통권 제7호, 2003.
- 박재윤, ‘디지털 테크놀로지 발전에 따른 디즈니 장편 드로잉 애니메이션연구’, 한국만화애니메이션학회, 만화애니메이션연구, 통권 제26호, 2012.
- 김윤아·목혜정, ‘한국 극장용 장편 애니메이션 산업의 발전 방향에 대한 연구 : <마당을 나온 암탉>을 중심으로’, 한국만화애니메이션학회, 만화애니메이션연구, 통권 제26호, 2012.
- 고창만·김휴종, ‘한국영화관객의 영화관람 패턴 변화에 대한 연구 : 성수기와 비수기의 점유율 변화를 중심으로’, 한국문화경제학회, 문화경제연구, 제8권 제2호, 2005.
- 박세영, ‘<벨빌의 세쌍둥이> 분석을 통한 2D 애니메이션 발전방향 연구’, 한국애니메이션학회, 애니메이션연구, vol.4 no.2, 2008.

## <인터넷>

- 위키백과, ‘가로쓰기와 세로쓰기’,  
[http://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B0%80%EB%A1%9C%EC%93%B0%EA%B8%B0%EC%99%80\\_%EC%84%B8%EB%A1%9C%EC%93%B0%EA%B8%B0](http://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B0%80%EB%A1%9C%EC%93%B0%EA%B8%B0%EC%99%80_%EC%84%B8%EB%A1%9C%EC%93%B0%EA%B8%B0).
- Sion, In The 3rd Dimension, ‘‘홍길동’, 한국 애니메이션 전설의 부활’, 2008.05.28, <http://sioness.egloos.com/3760823>.
- 세계일보, ‘[정형철의 시네 리뷰] 마당을 나온 암탉’, 2011.07.28,  
<http://www.segye.com/Articles/SPN/ENTERTAINMENTS/Article.asp?aid=20110728005257&subctg1=&subctg2=>.
- 국민일보, ‘‘돼지의 왕’ 연상호 감독 “절망하는 하류인생, 세상에 알리고 싶었다”’, 2011.10.27,  
<http://news.kukinews.com/article/view.asp?page=1&gCode=kmi&arcid=0005497655&cp=nv>.
- 네이버, 지식사전, ‘영화 마케팅’,  
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=349809>.

## 국문 초록

본 논문은 2D 드로잉 애니메이션 제작에 따른 연출의 특성을 연구하는데 그 목적이 있다. 미국과 일본 애니메이션을 중심으로 연출의 특성을 분석한 결과, 작화도구의 활용방식은 작화방식에 따라, 작화방식은 캐릭터와 카메라의 움직임에 따른 장면연출에 의해, 장면연출은 스토리텔링의 시각화에 따라 달라진다는 것을 알 수 있었다. 이 모든 시각화 작업은 작품기획에서부터 철저한 마케팅 전략에 의하여 연출방식의 특성을 드러내는 것으로, 독자적인 연출방식의 구현은 철저한 제작시스템 구축을 전제로 한다.

작화 소도구들로부터 거꾸로 유추해 본 산업전략을 다시 작품의 제작과정 순으로 되짚어 보면, 우선 ‘어떠한 작품을 어떻게 만들어 어떻게 보여줄 것인가’에 입각하여 마케팅 전략을 수립하고, 스토리를 시각화하는 과정에서 연출방식에 적합한 제작시스템을 구축하게 된다. 장면연출은 캐릭터의 연기와 카메라의 워킹을 가장 효율적으로 표현할 수 있는 작화방식으로 작화도구들을 활용하게 된다는 것을 유추해 내었다. 결과적으로 작화방식은 거대한 자본을 전제로 한 영상산업에서 생존하기 위한 철저한 마케팅 전략에 기인한 것이라 할 수 있다.

미국과 일본 애니메이션의 연출특성은 제작방식과 더불어 매체지향성에서도 차이를 보이고 있다. 미국은 거대 자본으로 체계화된 제작시스템을 구축하고 개성적인 캐릭터의 연기를 중심으로 한 ‘움직임의 미학’으로 풀 애니메이션의 극장용 장편 애니메이션을 지향한다. 그와 달리 일본 애니메이션은 다양한 콘텐츠의 출판만화시장을 바탕으로 경제적인 카메라 워킹을 중심으로 한 ‘정지의 미학’으로 리미티드 애니메이션의 TV용 시리즈 애니메이션을 지향하고 있다.

이제 우리가 세계의 애니메이션 시장을 리드해 나가기 위해서는 보다 체계적인 정부의 지원정책과 더불어 지속적인 투자와 철저한 마케팅 전략이 절대적으로 필요하다. 미국과 일본의 첨단시스템과 기술을 적극적으로 수용하고 우리 고유의 색깔과 정서를 담은 한국 애니메이션의 세계관과 정체성을 확립하여야 할 것이다.