

2015 ASKO Academic Symposium

글로벌 시대의 공동제작 애니메이션 발전 방안

한국애니메이션학회 창립10주년 기념행사 및
2015 제15회 춘계학술대회

일시 : 2015년 6월 13일(토), 15:30~20:00

장소 : 세종호텔 3F 라일락홀, 세종홀

주최 : (사) 한국애니메이션학회

후원 : (주)시공테크, (주)엑스오비스

ASKO (사)한국애니메이션학회
The Animation Society of Korea

한국애니메이션학회 창립 10 주년 기념 행사 및 2015 제 15 회 춘계학술대회

일시 : 2015년 6월 13일(토), 15 : 30 ~ 20 : 00

장소 : 세종호텔 3F

주최 : (사) 한국애니메이션학회

Program

15:30~15:50	등록 및 준비	
제1부 개회 및 기조발제		사회:김탁훈(중앙대학교 교수)
15:50~16:00	개회사 : 김세훈 한국애니메이션학회 회장	
16:00~16:15	<빠꼼>을 통해 본 공동제작 김강덕 (주)알지애니메이션 대표이사	
16:15~16:30	글로벌 배급을 위한 극장용 애니메이션 <빨간구두와 일곱난쟁이> 제작사업 전략 홍성호 (주)로커스 부사장	
16:30~16:45	<다이노타임>사례로 본 글로벌 애니메이션 기획/제작 박재우 (주)모티브알엠 대표이사, 영화진흥위원회 위원	
16:45~17:00	종합토론	정국포 / (주)GNG엔터테인먼트 대표이사 김정경 / 한국콘텐츠진흥원 만화애니캐릭터팀 과장 한상희 / 영화진흥위원회 국제공동제작 팀장
17:00~17:10	Beak Time	단체사진 촬영

제2부 포스터발제 (17:10~17:30)

1	유아 흡연예방 교육 애니메이션 평가표 연구 최유미, 김지윤, 한지윤, 최원선, 이승미 / 이화여자대학교
2	스마트폰 어플리케이션에서 슈퍼플랫(Superflat) 표현방법 연구: 무라카미 다카시 작품을 중심으로 신상기, 김효용 / 한성대학교
3	전시 문화아트상품 개발 프로세스 연구: 가우디 건축의 트랜카디스 모자이크 패턴을 적용한 문화아트상품을 중심으로 백경순, 최은경 / 세종대학교
4	호소다 마모루 작품의 초현실적 공간 연출 연구: 작품<시간을 달리는 소녀>, <썸머워즈>, <늑대 아이>를 중심으로 김경우 / 세종대학교
5	전통회화이론 화론육법을 적용한 캐릭터 설계 석향란 / 세종대학교
6	내러티브화된 영상사운드의 백색소음 분석 이현우 / 예원예술대학교
7	유튜브 영상 매체 속 무빙 타이포그래피의 커뮤니케이션 특성 연구 임영지 / 세종대학교

Program

제2부 포스터발제 (17:10~17:30)	
8	신체 변이- 애니메이션에서 보여지는 '몸' : 애니메이션 '아키라'를 중심으로 정은지 / 세종대학교
9	애니메이션에서 유머의 활용과 관객의 몰입 연구 최영귀 / 세종대학교
10	메타소설에서 메타만화로: <우리의 도시>의 매체변환 신흥주 / 세종대학교
11	한국 극장판 애니메이션의 캐릭터 유형과 발전 방향: 1960s~2010s 작품을 중심으로 박성희 / 세종대학교
12	미국 애니메이션과 일본 애니메이션의 차별성에 관한 연구: 디즈니와 지브리를 중심으로 박종훈 / 세종대학교
13	The research on the most suitable for the development of female character in Chinese animation 왕백력 / 세종대학교
14	3D 애니메이션 인간캐릭터의 Uncanny Vally 현상에 관한 연구 허성일 / 한림성심대학교
15	전시관람을 위한 가상현실 콘텐츠 구현 및 유용성 연구: <자연을 빛은 건축가 가우디 展>을 중심으로 허태호, 최은경 / 세종대학교

17:30~17:35	방명록 서명 및 착석	
한국애니메이션학회 창립10주년 기념행사		사회:김효용 (한성대학교 교수)
17:35~17:40	개회사	김세훈 한국애니메이션학회 회장
17:40~17:55	축사	김영두 한국애니메이션제작자협회 회장 정극포 한국애니메이션진흥협회 회장
17:55~18:05	역대회장 기념사	황선길 초대회장 이상원 제2대 회장 김 윤 제3대 회장 최유미 제4대 회장
18:05~18:10	감사패 수여식	박기석 (주)시공테크 대표이사 수상 김용민 (주)엑스오비스 대표이사 수상
18:10~18:25	회장 이취임식	경과보고/ 황선길 초대회장 이임사/ 김세훈 한국애니메이션학회 회장 취임사/ 한창완 한국애니메이션학회 신임회장
18:25~18:30	공로패 수여식	김세훈 한국애니메이션학회 회장
18:30~18:40	창립10주년 기념품 증정 및 단체사진 촬영	
18:40~20:00	식사 & 폐회	

C o n t e n t s

제1부 기초발제

<빼꼼>을 통해 본 공동제작

- 김강덕 / (주)알지애니메이션 대표이사 2

글로벌 배급을 위한 극장용 애니메이션 <빨간구두와 일곱난쟁이> 제작사업 전략

- 홍성호 / (주)로커스 부사장 11

<다이노타임> 사례로 본 글로벌 애니메이션 기획/제작

- 박재우 / (주)모티브알엠 대표이사, 영화진흥위원회 위원 19

제2부 포스터발제

유아 흡연예방 교육 애니메이션 평가표 연구

- 최유미, 김지윤, 한지윤, 최원선, 이승미 / 이화여자대학교 28

스마트폰 어플리케이션에서 슈퍼플랫(Superflat) 표현방법 연구:무라카미 다카시 작품을 중심으로

- 신상기, 김효용 / 한성대학교 30

전시 문화아트상품 개발 프로세스 연구:가우디 건축의 트렌카디스 모자이크 패턴을 적용한 문화아트상품을 중심으로

- 백경순, 최은경 / 세종대학교 32

호소다 마모루 작품의 초현실적 공간 연출 연구: 작품<시간을 달리는 소녀>, <썸머워즈>, <늑대 아이>를 중심으로

- 김경우 / 세종대학교 34

전통회화이론 화론육법을 적용한 캐릭터 설계

- 석향란 / 세종대학교 36

내러티브화된 영상사운드의 백색소음 분석

- 이현우 / 예원예술대학교 38

유튜브 영상 매체 속 무빙 타이포그래피의 커뮤니케이션 특성 연구	
- 임영지 / 세종대학교	40
신체 변이- 애니메이션에서 보여지는 ‘몸’: 애니메이션 ‘아키라’를 중심으로	
- 정은지 / 세종대학교	42
애니메이션에서 유머의 활용과 관객의 몰입 연구	
- 최영귀 / 세종대학교	45
메타소설에서 메타만화로: <유리의 도시>의 매체변환	
- 신흥주 / 세종대학교	47
한국 극장판 애니메이션의 캐릭터 유형과 발전 방향: 1960s~2010s 작품을 중심으로	
- 박성희 / 세종대학교	49
미국 애니메이션과 일본 애니메이션의 차별성에 관한 연구: 디즈니와 지브리를 중심으로	
- 박종훈 / 세종대학교	51
The research on the most suitable for the development of female character in Chinese animation	
- 왕백력 / 세종대학교	53
3D 애니메이션 인간캐릭터의 Uncanny Vally 현상에 관한 연구	
- 허성일 / 한림성심대학교	55
전시관람을 위한 가상현실 콘텐츠 구현 및 유용성 연구: <자연을 빛은 건축가 가우디 展>을 중심으로	
- 허태호, 최은경 / 세종대학교	57

창립10주년 기념 발제집 부록

1. 창립선언문	61
2. 연혁	62
3. 2015 학회 임원진	67
4. ASKO AWARD 역대 목록	71
5. 한국애니메이션학회 연구논문집 호별 게재 목록	73

제1부 기초발제

2015 ASKO Academic Symposium

글로벌 시대의 공동제작 애니메이션 발전 방안



ASKO [대한국애니메이션학회]
The Animation Society of Korea

<빼꼼>을 통해 본 공동제작

김강덕
(주)알지애니메이션 대표이사

빼꼼을 통해 본 공동제작



BIG-SCREEN DEBUT FOR BERNARD

KOREAN animation studios BG and Synergy have announced plans for a feature film based on the animated series Bernard, a co-production with the Spanish animation studio BBR International, which has now been aired in 80 countries. The first two series about the polar bear who travels the world have been broadcast on numerous channels, including Cartoon Network US, the UK's BBC and France's BIL. Aside from the feature film, there are also plans to produce a third TV series.



Synergy's Executive Kelly Smith, BBR International's Carlos Berra and BG's Kang-won Kim

스페인 공동제작 '빼꼼' 시리즈



BIG-SCREEN DEBUT FOR BERNARD

KOREAN animation studios H&S and Synergy have announced plans for a feature film based on the animated series Bernard, a co-production with the Spanish animation studio IBB International, which has now been sold to 80 countries. The first two series about the polar bear who travels the world have been broadcast on numerous channels, including Cartoon Network US, the UK's BBC and France's M6. Aside from the feature film, there are also plans to produce a third TV series.



Synergy's Robert Kang (left), IBB International's Carlos Bero, and H&S's Kang-uk Ahn

전 세계 80개국 수출



21개 업체 130여 개 상품 개발



중국 극장용 장편 애니메이션 공동제작



작품 명	008 빼꼼
Genre	Comic Action Adventure
Format	Feature Film
Target	Kids & Family
Running Time	75 min,
중국 제작사: 광고	
중국 배급: 알파배급	
2015년 10월상영 예정 / 제작 진행 중	

스페인 공동제작의 장단점



1. 장점

- 자금 확보
- 추가 투자 유치 용의

2. 단점

- 정서의 차이로 인한 마찰.
- 기획 주도권 분쟁 발생
- 저작권 분쟁 발생
- 유럽, 미주 시장 양보.
- 추가 시리즈 제작과정에서 마찰

중국 공동제작의 장단점



1. 장점

- 유교문화권의 공통된 정서
- 기획의 주도권 확보
- 자금 확보
- 풍부한 공동제작인력
- 화교상권으로 사업확장 용이

2. 단점

- 까다로운 광전총국의 허가.
- 중국측 요구에 따른 저작권분실의 위험.
- 실력있는 제작사 찾기가 어려움.
- 세금이슈에 완고한 중국세무당국과 협상.
- 사업정산의 투명성 확보가 어려움.
- 판시를 중심으로 폐쇄적인 사업문화.

중국공동제작의 발전방향



1. 중국시장을 선점하자

- 광전총국의 검열이 있을 때가 기회.
- 중국에 판권판매와 사업공동진행 모델
- “한중영화공동제작협정”을 활용한 중국과 극장용애니메이션제작확대.
- 중국과 협력하여 세계시장 진출.

2. 동남아시장을 개척하자

- 말레이시아, 홍콩, 싱가포르의 공동제작.
- 인도네시아시장에 대한 개척준비.

감사합니다



글로벌 배급을 위한 극장용 애니메이션
<빨간구두와 일곱난쟁이> 제작사업 전략

홍성호
(주)로커스 부사장



글로벌 배급을 위한 극장용 애니메이션
“빨간구두와 일곱난쟁이” 제작사업 전략

LOCUS

• 왜 극장용 애니메이션 인가?

- 박스오피스 TOP10에 랭크될 확률이 실사영화에 비해 20배 더 높음
애니메이션 26.5% vs 실사영화 2.5%
- 1편 당 흥행수익이 실사영화에 비해 8배 더 높음¹
애니메이션 136.2M USD vs 실사영화 16.7M USD
- 1년에 제작되는 애니메이션 편 수는 전체 제작영화 편 수의 2%에 불과함
애니메이션은 매우 높은 CGI 기술력과 기획력이 필요하여 전세계 박스오피스를 대상으로 할
극장용 애니메이션을 만들 수 있는 스튜디오가 몇 곳 밖에 없음
- 급속히 성장하는 중국 영화시장에서 애니메이션은 더욱 독보적으로 성장하고 있음
2007~2012 연평균 성장률: 애니메이션 73.5% vs 실사영화 30%

1. US market

SOURCE: Box office mojo, The numbers

LOCUS

• 프로젝트 개요

- 제목 : 빨간구두와 일곱난쟁이
- 형식 : 극장용 장편 입체 CGI 애니메이션
- 장르 : 로맨틱, 코믹, 액션, 모험, 가족용
- 언어 : 영어
- 제작사 : (유)로커스 극장애니2015문화산업전문회사
- 제작비 : 130억원
- 예상개봉일 : 2017년 여름 (2016년 12월 제작완료 예정)

LOCUS

• 극장용 애니메이션 초기 사업 전략

- 2010 대한민국 스토리 공모대전 <일곱난쟁이> 대상 수상, 2010년 12월
- 헐리우드 수준의 글로벌 극장용 애니메이션 기획
- 2011년 제작비 253.6억원
- 2015년 여름 전세계 개봉
- 1차 북미 투자.배급을 기반으로
- 2차 국내 투자. 배급유치 및 글로벌 배급을 목표

LOCUS

677.3 x 381.0 mm

• 극장용 애니메이션 사업 전략 변경

- | | |
|--|----------------------------|
| - 2010 대한민국 스토리 공모대전 <일곱난쟁이> 대상 수상, 2010년 12월29일 | |
| - 헐리우드 수준의 글로벌 극장용 애니메이션 기획 | |
| - 2011년 제작비 253.6억원 | - 2013년 제작비 130억원 축소 |
| - 2015년 여름 전세계 개봉 | - 2017년 여름 전세계 개봉 |
| - 1차 북미 투자.배급을 기반으로 | - 1차 중국 투자.배급을 기반으로 |
| - 2차 국내 투자. 배급유치 및 글로벌 배급을 목표 | - 2차 북미 진출 및 글로벌 배급으로 전략수정 |

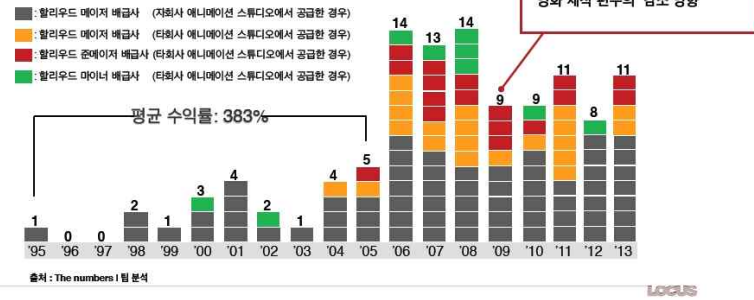


LOCUS

677.3 x 381.0 mm

• 할리우드의 높은 진입 장벽 그리고 장편 애니메이션 제작 위축

- 북미 애니메이션 제작/배급 현황 -2013.03 기준



• 국내 블록버스터의 몰락과 저예산 영화의 성공

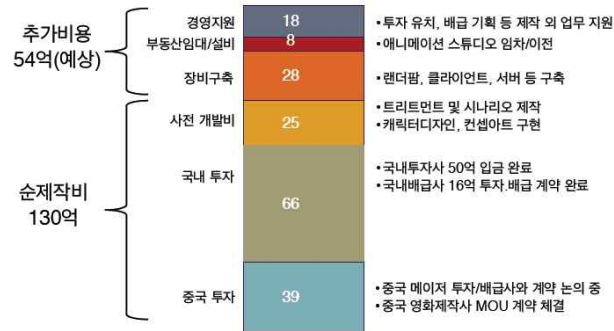


• 장편 애니메이션 평균 제작기간이 실사 영화에 비해 상대적으로 매우 길어

이름	시작연도	개봉연도	제작 기간	제작비(원)	제작사
국내	원더풀 데이즈	1995	2003	8년	106억 양철집
	마당을 나온 암탉	2005	2011	6년	30억 명필름
	아웃백	2007	2012	5년	85억 디자인아트
	다이노맘	2009	2015	7년	130억 토이온
	넛잡	2010	2014	4년	420억 레드로버
	울모스트 히어로즈	2011	2014	3년	120억 디자인아트
평균 제작기간 5.5년					
해외	공부팬더	2003	2008	5년	1,300억 Dreamworks
	작은영웅 데스페로	2003	2008	5년	600억 Relativity Media
	업(UP)	2004	2009	5년	1,750억 Pixar
	라푼젤	2006	2011	5년	2,600억 Disney
	로렉스	2008	2012	5년	700억 Illumination Ent.
	겨울왕국	2009	2013	4년	1,500억 Disney
	레고루비	2008	2014	6년	600억 Village Roadshow
	슈퍼노바 3D	2007	2014	7년	400억 Blue Yonder Film
	빅히어로6	2011	2015	4년	1,650억 Disney
평균 제작기간 5.1년					

메이저급 제작사; 세계 3대 스튜디오
 - Disney, Pixar, Dreamworks

• 순제작비 외에 추가 부대비용 필요



1. 제작기간(09~17) 동안의 LOCUS 경영지원 비용(판권비) 10%를 산정함
2. 장비 구축 비용은 총 26억으로, LOCUS 투자분 8억 외 20억은 총 제작비에 간가상각으로 적용되어 있음

LOCUS

• 글로벌 극장용 애니메이션 제작 스튜디오의 전제조건

- 기획
글로벌 배급이 가능하며 기획
- 기술
글로벌 배급이 가능한 영상 퀄리티
예산 절감을 위한 기술 개발
- 자본
사전 개발비 투자
순제작비 외 추가 부대비용 투자
제작 파이프라인의 안정적 유지

LOCUS

• 사업구조



LOCUS

• 지분율

투자사	투자금액	투자지분	수익지분
로커스	25억	19.23%	11.54%
중국투자배급사	39억	30%	18%
국내투자사	50억	38.46%	23.7%
국내투자배급사	16억	12.31%	7.39%
합계	130억	100%	60%

LOCUS

• 예상매출

- High \$ 77,285,768 (약 850억)
- Low \$ 26,934,403 (약 296억)

	한국	중국	해외 sales	복미	기타	총예산매출
High	8,181,818	13,909,000	8,760,950	43,434,000	3,000,000	77,285,768
Low	2,272,727	5,718,181	4,705,600	12,237,895	2,000,000	26,934,403

LOCUS

• 해외 세일즈

대륙	High	Low	
Asia -China, HK, Korea 제외	\$ 920,000	\$ 445,000	
Middle East	\$ 120,000	\$ 80,000	
Oceania	\$ 500,000	\$ 250,000	
Europe	\$ 2,145,000 €3,840,000	\$ 1,380,000 €1,820,000	
Africa	\$ 80,000	\$ 30,000	
Latin America	\$ 1,100,000	\$ 520,000	
N America -USA 제외	\$ 300,000	\$ 200,000	캐나다
Inflight	\$ 150,000	\$ 70,000	한국 국적기, 항공편권
Total 수수료(약 15%)	\$ 10,307,000 \$ 1,546,050	\$ 5,536,000 \$ 830,400	

LOCUS

• 배급/해외 세일즈: 현재까지 판매 실적업구조


베를린 유러피안 필름마켓
2015. 2.9 ~ 2.10
245,000 USD 계약 완료


칸 필름마켓
2015. 5.13 ~ 5.24
220,000 USD 계약 완료


미국 아메리칸 필름마켓
2015. 11.4 ~ 11.11
참여 예정

총 계약금
465,000 USD
계약 완료

계약일	마켓명	국가	수입사	계약금 (단위: USD)	진속	숏폼	상태 통품	1차입금	2차입금
15. 2. 9	EFM	폴란드	KINO SWAIT	150,000					
15. 2. 9	EFM	이스라엘	FIVE STARS LTD.	35,000					
15. 2. 9	EFM	터키	FABULA MEDYA	60,000					
15. 5. 17	Cannes	중동	GULF FILM LLC	220,000					

LOCUS

• 배급계약현황

배급사	P&A	Territory	상태
(주)씨이더스 공동배급(옵션)	16억원	국내	계약완료
(주)화인넷	Asking 10,307,000 / Low 5,536,000	중국, 북미, 한국 외 전 세계	계약완료
@@ Pictures	13억원(1.2 million USD) 이상	중화권	확보
@@ Media	미정	중화권	협의중
The Weinstein Company	공동 제작	영어권	검토 중

LOCUS

• 대한민국 정부와 중화인민공화국 정부 간의 영화 공동제작에 관한 협정 (2014.07)

제1조
공동제작영화(애니메이션 포함)

제2조
자국 영화 인정과 혜택 부여
협정에 따라 제작된 공동제작 영화는 현재 시행 중이거나 미래에 시행될 자국의 법령에 따라 한-중 당사국이
자국 영화에 부여하거나 부여할 수 있는 모든 혜택을 누릴 권리가 있음

제3조
공동제작 사업 승인
공동제작영화로 인정받으려면 영화제작 권한있는 당국의 전·후 승인필요

제4조
공동제작 기여도
영화 공동 제작자의 연기적, 기술적, 기능적 기여 비율, 공동 제작자들의 재정적 기여도는 창의적 기여도, 제
작비용의 20%~80%에 해당 되어야 하며, 재정적 기여도 산정 시 현물 기여도 포함시킴

LOCUS

- 한.중 합작영화

- 영화 상영 심의는 문제 없을 듯.
- 합작영화 입안 시 고려사항
 - 중국 배경과 중국 캐릭터 요청
 - 재정적 기여도 - 20% 투자 + P&A 감안시 문제 없음.
 - 제작 기여도 - 주요스텝 참여는 향후 협의
- 수입영화
 - 중국 자국산 애니메이션에 대한 인식이 안좋아 수입영화 제안

LOCUS

<다이노 타임> 사례로 본
글로벌 애니메이션 기획/제작

박재우
(주)모티브알엠씨 대표이사
영화진흥위원회 위원

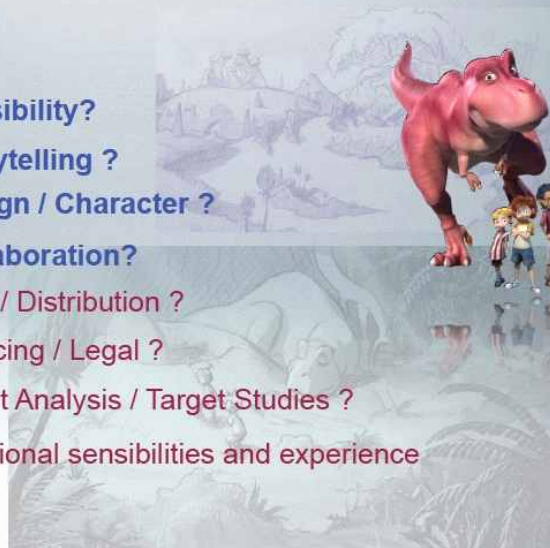


“다이노타임” 사례로 본 √
글로벌 애니메이션 기획/제작

다이노타임 기획/각본
박재우

글로벌 장편 애니메이션 제작

- * Internatinoal Sensibility?
- * International Storytelling ?
- * International Design / Character ?
- * International Collaboration?
- * International Sales / Distribution ?
- * International Financing / Legal ?
- * International Market Analysis / Target Studies ?
- * Studio with international sensibilities and experience



DT - 2015 박재우

글로벌 극장 및 부가 시장 진출을 위한 프로젝트의 개발
: 다이노타임 >

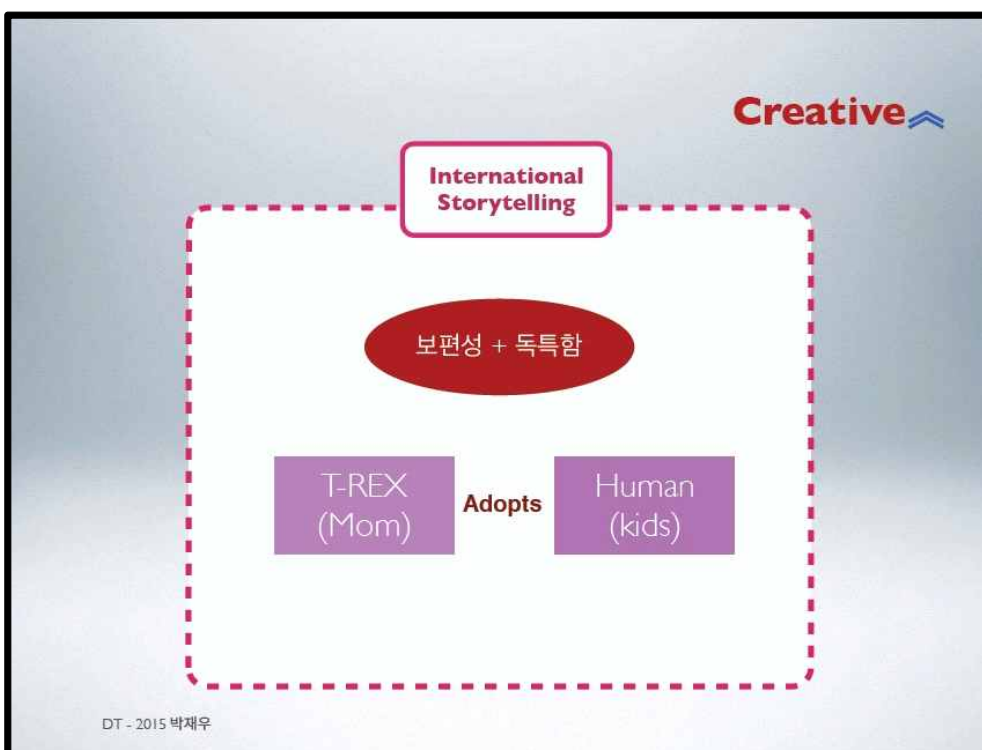
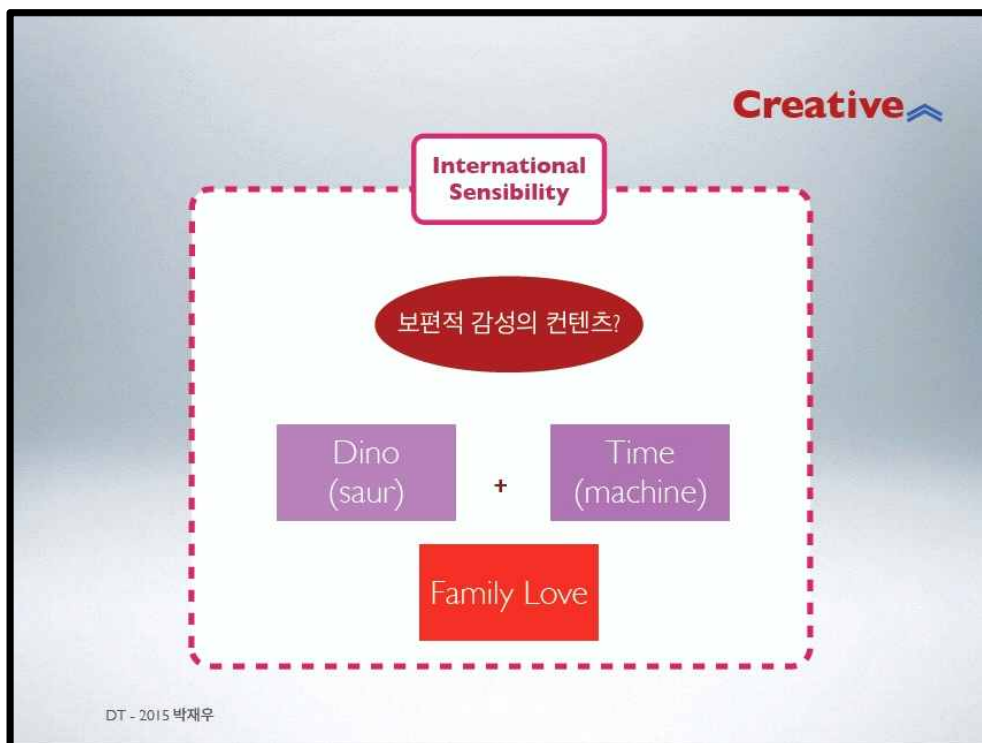


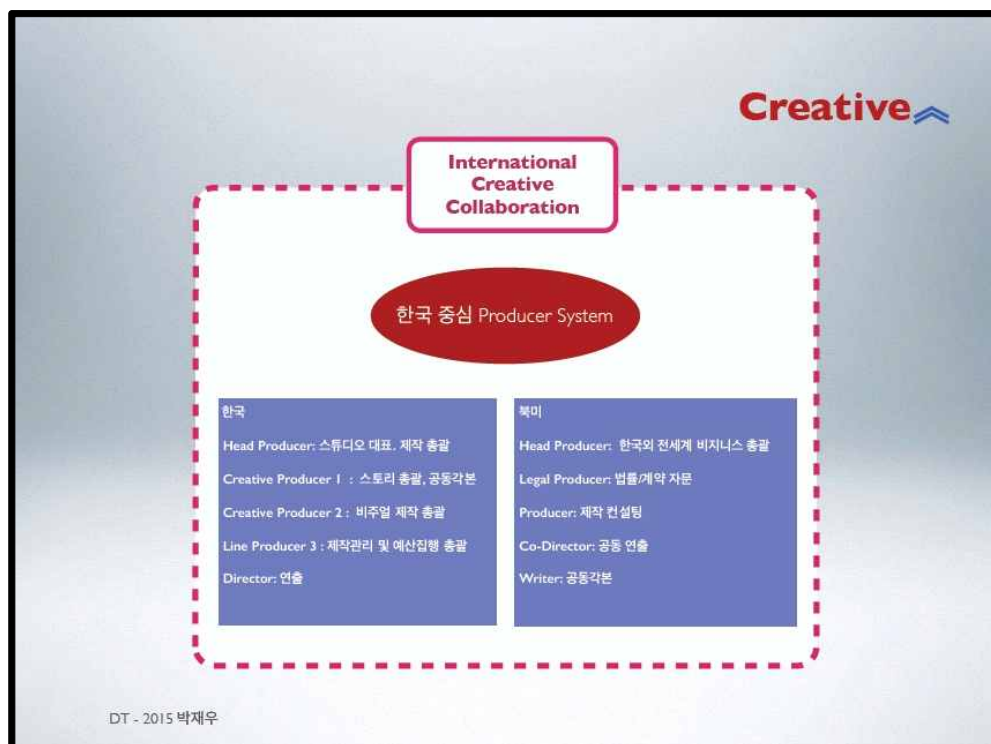
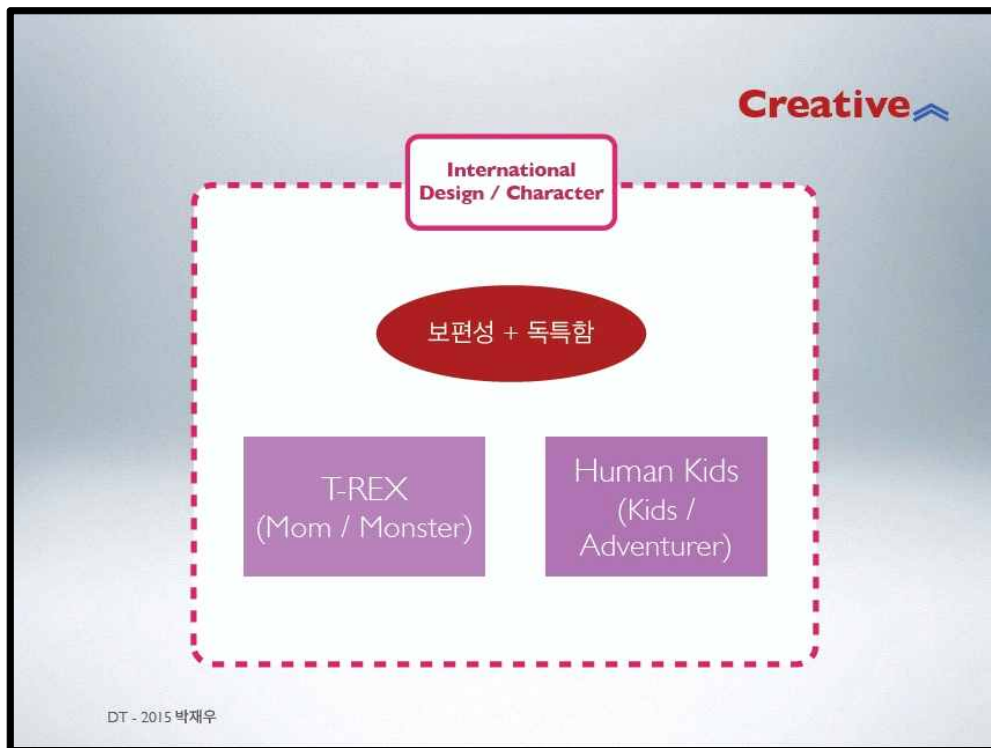

DT - 2015 박재우

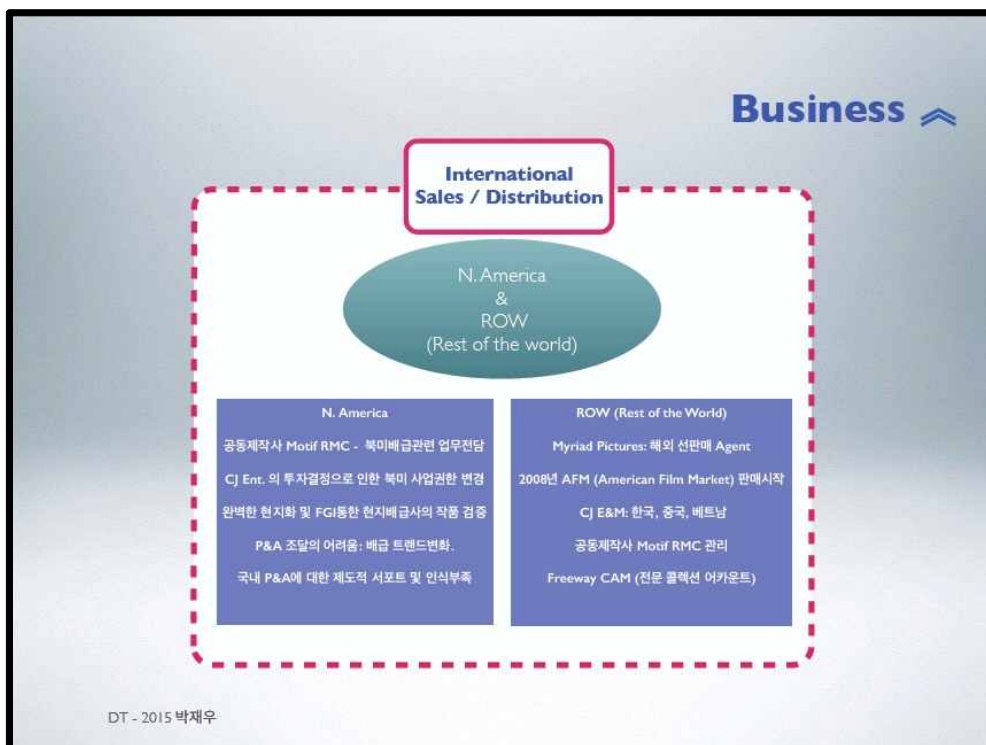
MARKETABILITY & PLAYABILITY

DT - 2015 박재우











DT - 2015 박재우



DT - 2015 박재우

글로벌 장편 애니메이션 제작

Producer System 각 분야 전문 프로듀서 시스템 필요

Creative Collaboration 상대적으로 취약한 감독 인프라 보완
프로듀서 시스템 바탕 한국제작사 주도 협업

International Sensibility 주 타깃 분석을 통한 보편적 감성 및 트렌드
동시 공략

Creative Financing 글로벌 프로젝트 특수성 감안 다각도 안정적 Financing 확보

P&A 복미배급을 위한 안정적 P&A Financing 초기 확보

FGI 체계적 / 단계별 해외 전문 FGI 실행 및 분석 필요

Business Timing 획기적이고 신속한 P&A 펀드 및 정부 지원 등을 통한 제작기간 및
배급확보 기간 단축 필요

Experienced Studio Global Project의 모든 프로세스 경험. 안정적 제작 가능한
프로듀서 시스템 기반 스튜디오.



DT - 2015 박재우

THE END

DT - 2015 박재우

제2부 포스터발제

2015 ASKO Academic Symposium

글로벌 시대의 공동제작 애니메이션 발전 방안



ASKO (사)한국애니메이션학회
The Animation Society of Korea

유아 흡연예방 교육 애니메이션 평가표 연구

A research of an assessment tool for Smoking Prevention Education at preschoolers.

최유미(Yoomi Choi), 김지윤(Jeeyoun Kim), 한지윤(Jiyun Han), 최원선(Wonsun Choi),
이송미(Songmi Lee)

이화여자대학교 일반대학원 디자인학부 영상디자인전공

(The Graduate School of Ewha Womans University, Media Interaction Design Major in Div. of Design)

Keyword 유아, 아동, 흡연, 금연, 예방교육, 애니메이션

요약

전국민적으로 흡연에 대한 부정적인 인식이 늘어나면서 성인과 청소년 흡연 뿐만 아니라 유아 대상의 흡연예방사업의 중요성 또한 대두되고 있다. 이에 문헌연구를 통한 교육용 애니메이션의 중요성을 고찰하고, 아동인지발달과정에 입각하여 흡연 예방교육 애니메이션 평가표를 개발하고자 한다. 이 평가표는 흡연예방 교육 애니메이션의 질과 교육 효과를 높이고 차후 아동 연령대별 흡연예방 및 금연지원 애니메이션을 새로이 제작함에 있어 적극 활용되기를 기대한다.

1. 서론

1-1 연구배경 및 목적

보건복지부(장관 문형표)는 비흡연자의 금연 성공을 지원하기 위해 올해 흡연예방·금연사업 예산을 대폭 증액하였다. 담뭍값 인상에 따라 2015년도 금연사업 예산을 14년 113억에서 15년 1,521억 (1,408억 원 1,246% 증액)으로 금연사업에 활용한다. 그 중 유아 흡연예방교육 예산이 5억에서 약 20억으로 4배 이상 증액하였으며,¹⁾ 이와 함께 흡연예방사업도 확장하여 금연 동화, 아빠에게 금연서약서 받기 등의 금연 조기교육도 추진할 예정이다.²⁾

보건복지부의 지속적인 금연정책의 효과로 성인흡연율은 감소하는 추세이나 부모들과 유아의 간접흡연의 피해 인식은 아직 부족한 편이다. 유아기에 잘못된 습관이 형성되면 아동과 청소년기가 지날수록 그 패턴을 바꾸기가 어려우므로, 유아기 흡연예방교육이 중요한 과제이다. 최근 흡연 후의 환경과 잔여물들에 의한 3차 흡연의 위험성에 대한 인식이 확장되고 있다. 현재 인형극, 구연동화, 애니메이션, 애플리케이션 등 여러 가지 콘텐츠를 사용하여 예방교육이 실시되고 있으나 이 중 애니메이션은 2005년~2006년에 걸쳐 제작된 총 4편만으로 약 9년간 교육되고 있는 실정이다. 이러한 예방교육용 애니메이션이 연령별 이해도 및 내용면 적합성에 대한 평가 기준은 미비하다. 일반 애니메이션 평가 기준은 연구 되고 있으나 유아 흡연예방 애니메이션 평가 기준은 전무하다. 이에 따라 내용 및 표현의 적합성이 평가되지 않고 무작위로 제작하여 배포하는 것을 막고 건강한 애니메이션 제작 및 홍보에 일조하고자 유아 흡연예방 애니메이션 프로그램의 평가표를 개발하고자 한다.

1-2 연구문제 및 방법

본 논문의 연구문제는 다음과 같이 선정하였다.

첫째, 어떠한 평가표가 필요한가?

둘째, 유아흡연예방교육 애니메이션 평가표를 적용해 보았을 때 기존에 제작된 애니메이션이 효과적으로 제작되었는가?

이에, 다음과 같은 연구 프로세스를 통해 진행하였다.

배경 및 목적 (문제점 파악)	애니메이션 콘텐츠 효과와 현황 (문헌연구 와 선행연구 고찰)	평가표 제작 (전문가 타당성 검토예정)	평가표를 바탕으로 기존 예방교육 애니메이션 평가(검증)	결론 (보완개선을 통한 연구방향 제시)
---------------------------	--	-----------------------------------	---	-----------------------------------

[그림 61] 연구 진행과정

2. 예방 교육 애니메이션 현황조사

2-1 애니메이션 콘텐츠를 활용한 교육의 효과

애니메이션은 유아에게 지속적으로 시청할 시에 적극적인 참여를 이끌어 낼 수 있어 능동적으로 학습에 임하게 한다. 그리고 애니메이션의 스토리텔링기법은 유아에게 대사들을 반복, 노출하면서 반복적인 효과를 이끌어 낸다.³⁾

2-2 유아 흡연예방 애니메이션

위 내용을 미루어보아 유아에게 애니메이션은 학습을 위한 필수요소를 모두 갖추고 있다. 하지만 현재까지 흡연을 주제로 한 유아 예방교육 애니메이션은 2005년 11월 15일 배포된 『어리석고 어리석고 어리석은 너구리』와 『곰의 눈물』, 2011년 12월 12일 배포된 『봄을 선물한 아이』, 『제니, 도깨비 그리고 요술안경』 이후 약 9년간 흡연예방 애니메이션이 제작되지 않고 있는 실정이다.

3. 평가표 제작

3-1 아동인지발달

문헌을 통해 연구한 결과, 3-5세는 주의 집중 시간이 매우 짧고, 감각기에 의존하여 정보의 기억과 전달의 기능이 발달중인 시기이므로, 아이들의 인지발달 특성에 맞추어 프로그램의 개발이 필요하다.

1) 건강증진개발원. 전문가 인터뷰. 박성희 팀장

2) 보건복지부 2014.09.23. 보도자료 <금연! 성공할 때까지 국가가 전폭 지원>

3) 만화애니메이션 연구. 2011.09. <영.유아를 위한 영어 에듀테인먼트 애니메이션 고찰>. 김한재

시청 연령	연령 별 특징	흡연예방교육 애니메이션 제작 시 주의사항
만 3세	인과관계를 이해, 결과를 예견하는 능력이 나타남	근거를 제시하여 흡연의 부작용을 전달
	주의집중 시간이 짧음	재미 요소를 부여하여 몰입 유도
	두 가지 이상의 정보를 기억하지 못함	알기 쉽게 단계별로 제시
만 4세	인과관계의 유추가 가능하여 간단한 사건의 이유를 설명할 수 있음	1. 근거를 제시하여 흡연의 부작용을 전달 2. 시청 후 어떻게 행동해야 할 지 질문을 유도
	정보를 분류하고 범주화하는 능력이 형성되기 시작	흡연 외 간접흡연, 3차 흡연을 구분하여 설명
만 5세	경험을 바탕으로 논리적인 사고능력에 기초한 보존개념, 시간과 공간개념 및 인과관계, 과학개념 발달 문제를 해결하기 위해 탐색, 견문, 예측, 관찰, 실험 경향이 있음	1. 근거를 제시하여 흡연의 부작용을 전달 2. 시청 후 어떻게 행동해야 할 지 질문을 유도 3. 시청 후 흡연이 해로운 이유를 설명할 수 있는지 질문
	정보를 분류하고 범주화하는 능력이 형성되기 시작	흡연 외 간접흡연, 3차 흡연을 구분하여 설명

3-2 애니메이션 제작 가이드라인

송인욱(2007)의 ‘유아용 애니메이션의 제작 시 고려해야 할 사항’⁴⁾을 유아 흡연예방 교육 애니메이션을 중심으로 재구성한 가이드라인은 다음과 같다.

첫째, 유아용 애니메이션은 유아들에게 즐거움이 풍부한 오락적 재미를 제공하여야 한다. 재미와 즐거움을 통해 흡연이 생소한 주제여도 긍정적으로 몰입할 수 있도록 한다. 둘째, 화면에 좋은 질의 예술적 스타일과 형식을 반영하며, 유아들에게 긍정적인 정서적 자극을 주는 내용을 포함한다. 밝은 색조의 아름다운 영상은 유아에게 흡연예방에 대한 정서 순화 도움을 준다.

셋째, 교훈적 내용이나 지적, 창의적인 학습을 경험할 수 있도록 유도하는 것이 중요하다. 유아에게 애니메이션은 쉽고 재미있게 학습하는 습관을 길러주기 적합한 영향력 있는 매체이다.

넷째, 유아에게 사회·문화적인 올바른 메시지를 전달하고, 스스로 깨닫고 성장할 수 있는 인간상을 추구해야 한다. 흡연환경에 노출되었을 시에 스스로 대처하며 주변인의 행동 변화를 유도한다.

다섯째, 적절한 언어 표현을 사용해야 한다. 올바른 언어 형태는 대상과의 상호작용을 통해 사회성을 기르고 사고를 확장시킨다. 그러나 흡연을 가르치는데 등장하는 전문용어는 이해할 수 있는 용어로 수정해야 한다.

3-3 평가표

송인욱(2007)의 ‘유아용 애니메이션의 제작 시 고려해야 할 사항’과, 권기남, 민하영, 윤충식(2006)의 ‘간접흡연 예방교육 프로그램 기대효과’⁵⁾를 참고하여 작성하였다.

평가 범주	소범주	평가 항목
표현 부분	시각적 부분	문1 캐릭터와 배경의 디자인이 조화로운가?
		문2 색채가 아름다운가?
		문3 모든 동작이 보기 편안하고 자연스러운가?
		문4 화면이 독창적이고 상상력을 길러주는가?
	청각적 부분	문5 음악적으로 아름다운가?
		문6 오래 지속되는 괴성, 기성이 나오는가?
		문7 이해하기 어려운 단어를 사용하는가?

4) 홍익대학교 산업대학원 석사학위 논문. 2007. <유아기 발달을 위한 유아용 애니메이션의 적합성 연구>. 송인욱

5) 한국생활과학회지. 2006. <유아의 건강 권리 증진을 위한 유아 간접흡연 예방교육에 관한 연구>. 권기남, 민하영, 윤충식

내용 부분	정서, 동기유 발의 적합성	문8	주제가 흥미/재미있게 접근하는가?
		문9	독창적이고 즐거움을 주는가?
	주제 전달	문10	흡연에 대한 태도를 부정적으로 강화시키는가?
		문11	흡연의 유해성에 정확한 지식을 전달하는가?
		문12	간접흡연에 대해 잘 전달하는가?
		문13	3차 흡연에 대해 잘 전달하는가?
		문14	정보적 내용 외 교훈적 내용이 충분한가? (사회적 결속의 감정 등: 친구들과의 우정 과 가족의 사랑, 사회적 규범)

제시한 평가표를 바탕으로 4가지 애니메이션을 리커트 7점 척도로 평가하여 흡연예방교육 적합성을 판단한다.

4. 흡연예방 교육 애니메이션 작품 평가

평가 항목	봄을 선물한 아이	제니도깨비 그리고 요술안경	곰의 눈물	어리석고 어리석고 어리석은 너구리	평균
문1	5.5	2.0	4.5	3.5	3.9
문2	6.0	2.0	5.0	4.5	4.4
문3	3.0	1.5	3.0	3.0	2.6
문4	3.5	2.5	4.0	4.0	3.5
문5	5.0	3.0	1.5	4.0	3.4
문6	5.0	5.0	5.0	6.0	5.3
문7	4.5	4.0	6.0	6.0	5.1
문8	3.0	3.5	5.0	5.5	4.3
문9	3.5	3.5	4.0	6.0	4.3
문10	6.0	3.0	4.5	3.5	4.3
문11	3.5	2.5	4.5	4.0	3.6
문12	3.0	3.5	2.0	2.5	2.8
문13	2.5	2.5	1.0	1.0	1.8
문14	5.0	3.5	4.5	5.5	4.6
평가	4.2	3.0	3.9	4.2	3.8

콘텐츠 제작 전문가 7명이 평가한 결과표는 다음과 같다. 위 작품들은 전체적으로 시각적 부분, 주제 전달에 미흡한 점을 알 수 있다. 특히, 주제전달 항목 중 ‘간접흡연에 대해 잘 전달하는가?’, ‘3차흡연에 대해 잘 전달하는가?’가 평균이 낮은 점을 보아 현재 강조되고 있는 간접흡연, 3차 흡연에 대한 교육정보가 많이 부족하다는 것을 알 수 있다. 유아에게 2차·3차 흡연이 성인해 비해 매우 치명적이기 때문에 흡연예방 애니메이션 내용에 포함 되어야한다.

5. 결론

본 논문은 무분별한 교육용 애니메이션 콘텐츠 제작을 막고, 내용면과 표현면에서 적합성을 도출하고 미취학 아동의 선호도를 높여 교육 참여도와 이해도를 높이기 위한 목적으로 향후 제작될 유아 흡연예방 연령대별 아동 인지발달 특성과 유아용 애니메이션 제작 시 고려 사항을 기반으로 평가표를 개발하였다.

이를 바탕으로 애니메이션을 제작하여 유아 및 부모에게 간접, 3차 흡연의 위험성을 인지시키고, 유아가 스스로 깨닫고 흡연에 적극적으로 대처할 수 있기를 기대한다.

참고문헌

홍익대학교 산업대학원 석사학위 논문. 2007. <유아기 발달을 위한 유아용 애니메이션의 적합성 연구>. 송인욱
한국생활과학회지. 2006. <유아의 건강 권리 증진을 위한 유아 간접흡연 예방 교육에 관한 연구>. 권기남, 민하영, 윤충식
만화애니메이션 연구. 2011. 09. <영·유아를 위한 영예 에듀테인먼트 애니메이션 고찰>. 김한재
한국교육문제연구. 2013. <영·유아 간접흡연, 피해인지 교육 및 급연교육현황. 박애경
대한가정학회지. 2015. <유아환경교육프로그램이 환경오염에 대한, 지식, 정서적태도, 행동통제감 및 행동의도에 미치는 효과>. 권기남, 유안진

스마트폰 어플리케이션에서 슈퍼플랫(Superflat) 표현방법 연구

: 무라카미 다카시 작품을 중심으로

신상기(Sang-Gi Shin)

한성대학교 대학원 디지털문화기술&콘텐츠학과(Hansung Univ. Graduate School, Major of Digital Cultural Technology and Contents)

김효용(Hyo-Yong Kim)

한성대학교 애니메이션·제품디자인전공 (Hansung Univ. Dept. Animation & Product Design)

Keyword 슈퍼플랫(Superflat), 무라카미 다카시, 네오파프(Noe-Pop), 스마트폰 어플리케이션

요약

기술의 급속한 발전은 이미 분야의 제한성을 뛰어넘어 우리의 생활환경 전반에 걸쳐 지대한 영향을 미치고 있다. 특히, 스마트폰 어플리케이션의 출현은 우리 생활환경의 끊임없는 변화를 가져 오고 있으며, 개인 미디어의 특징을 통해 예술 표현이 가능하게 되었다. 스마트폰 어플리케이션에서 표현되는 슈퍼플랫은 예술의 표현 방법을 보다 진보적으로 변화 발전시킬 것이며 그것의 중심은 바로 개인의 예술표현이라 할 수 있다. 여기서 말하는 개인의 예술이란 생활환경에서 바라보는 대상을 슈퍼플랫의 특성을 통해 표현하는 것을 의미하며, 그것은 기술 발전에 따른 대중예술의 새로운 표현 방법 제시하고자 한다.

1. 서론

1.1 연구배경 및 목적

이 논문에서 슈퍼플랫의 특성을 통해 표현하고자 하는 것은 대중문화에 속하는 일상적 이미지 도입하여 예술과 대중문화의 경계를 허물고 미술의 영역을 확장시켜 독자적인 예술로 간주되고 있기 때문이다. 이를 잘 나타낸 무라카미 다카시의 <Mr. DOB> 작품에서 나타나는 특징을 통해 캐릭터의 패턴 및 변형 이미지를 프린트하여 비현실적 표현을 대중에게 보여주고 여러 가지 해석을 가능하게 한 예로 스마트폰 어플리케이션을 통한 개인의 예술 표현이 가능성을 보여준 좋은 사례라고 할 수 있다.

실제로 21세기에 접어들어 IT기술의 발전은 예술의 표현에 있어 공간성과 기능성을 확장시키며 일상과 예술의 접목한 작품들에 대해 주목하고 있다. 이러한 기능적, 환경적 발전과 변화 과정 속에서 그에 대한 개념적, 실증적 논의가 반드시 이루어질 필요가 있다고 사료된다.

1.2 연구범위 및 방법

본 논문은 스마트폰 어플리케이션에서 예술 창작물이 표현되는 공간으로서의 의미와 가치, 그리고 특성에 중점을 두고 접근하고자 한다. 연구 방법론적으로 먼저 슈퍼플랫 표현의 특징을 살펴봄으로써 스마트폰 어플리케이션에서의 예술표현에 관한 의미와 가치에 대해 논의 해보고자 한다. 그리고 슈퍼플랫과 스마트폰 어플리케이션을 구현하는데 있어서 필요한 기술적 요소들을 분석함으로써 스마트폰 어플리케이션을 활용한 예술표현에 대한 이해를 도모하고자 한다.

2. 슈퍼플랫의 개념 및 특성

2.1 일본 Neo-Pop과 무라카미 다카시

2차 세계대전 패전 이후 일본은 사회, 정치적인 큰 변화로 인해 문화에도 많은 변화가 일어나기 시작하였다. 인쇄술의 발달과 TV의 빠른 보급으로 만화와 애니메이션의 급속한 발전이 이루어졌으며, 일본의 팝아트는 이러한 시대적 상황과 문화적인 배경을 흡수하여 새로운 문화를 만들어 발전시켜 나아갔다. 일본의 '네오파프(Noe-Pop)'은 서브컬처를 작품에 표현한 1990년대 이후 팝적인 미술표현으로 대표적 네오파프 작가인 '무라카미 다카시'의 작품은 애니메이션, 만화, 게임과 같은 문화적 정서를 기반으로 하급문화로 분류되는 망가와 애니메이션을 배경으로 한 오타쿠 문화를 고급문화화 하였다.⁶⁾



그림 62 . Mr.DOB ALL Stars (Oh my The Mr. DOB).1998

2.2 슈퍼플랫의 개념 및 특성

'슈퍼플랫'은 일본 미술의 시각적인 특징인 평면성과 사화구조, 커뮤니케이션의 특징까지 포함하는 용어로 무라카미 다카시 이전 미술에 대해 가졌던 철학의 변화에서 나타난 개념으로 일본문화가 가진 본질적인 특성을 함축함과 동시에 이것을 초월하기 위한 의미에서 만들어졌다.⁷⁾

6) 정미경, 「일본 네오파프(Neo Pop) 미술의 형성배경 및 주요특성에 관한 연구」 경희대학교, 2010

슈퍼플랫은 일본회화의 평면 예술 미학에서 고급문화에서 하위문화가 융합되는 특성을 말하는 것으로 시각논리를 기초로 일본 미술의 독자성을 하나의 시각 이론에서 고찰하는 것으로 무라카미 다카시 작품에서의 슈퍼플랫은 일본문화 전반을 구성하는 구조의 근원적인 욕망 오타쿠의 생활양식, 패티시즘 그리고 관련 이슈들의 비평을 포함한 전후 일본문화를 비평하려는 포괄적인 시도이다.⁸⁾

3. 슈퍼플랫의 디지털 표현

3.1 무라카미 다카시 작품분석

무라카미 다카시의 작업은 우키요에와 오타쿠라는 전통미술과 현대문화의 결합을 기반으로 존재하며 캐릭터 중심의 작품을 진행, 미디어를 통해 확산시키고 있다. <Mr. DOB>는 대중에게 호감을 가질 수 있는 귀여운 캐릭터를 사용하여 제작 되었으며, 배경의 경우 꽃을 의인화 하여 표현, 벽면 전체를 장식하거나 벽면의 일부를 구 모양 또는 귀여운 <Mr. DOB>의 날카로운 이빨, 여러 개의 눈, 절규하는 얼굴의 결합 등으로 제작하여 단지 귀엽기만 한 것이 아닌 그로테스크한 전혀 상반된 감성을 불러일으킨다.¹⁰⁾



그림 63 . Flower Ball, 2002

3.2 슈퍼플랫의 디지털 표현

무라카미 다카시의 슈퍼플랫의 특성을 활용하여 대중에게 친숙하게 다가설 수 있는 캐릭터를 반복, 복사, 확대, 축소, 회전, 위치의 값, 배경색을 통한 시각적 효과의 극대화와 작품제작과정에서의 변수를 적극적으로 활용하였다. 여기에서의 변수는 작품 제작 시 랜덤하게 표현되는 이미지가 의도대로 표현되지 않았을 때를 이야기하는데 이는 변수를 통한 다양한 미학적 해석을 유

도 할 수 있다. 현재 급속한 디지털 기술의 발전으로 이전보다 쉽게 다양한 형태의 팝아트가 표현되어지고 있으나 이는 미학적 의미는 부여되지 않고 있다. 이것은 예술과 대중문화의 융합이 이루어지고 있지 못 하고 있기 때문이다. 이를 융합하기 위해 무라카미 다카시의 작품에서 어떻게 일상적인 것들이 예술로 표현하였는가를 살펴보면 슈퍼플랫을 통한 대중과의 소통과 작품에서 나타나는 그로테스크한 변화의 변수를 통해 같지만 다른 여러 장의 이미지들을 반복적으로 표현함으로써, 예술과 대중문화의 융합을 보여주고 있는 것이다.

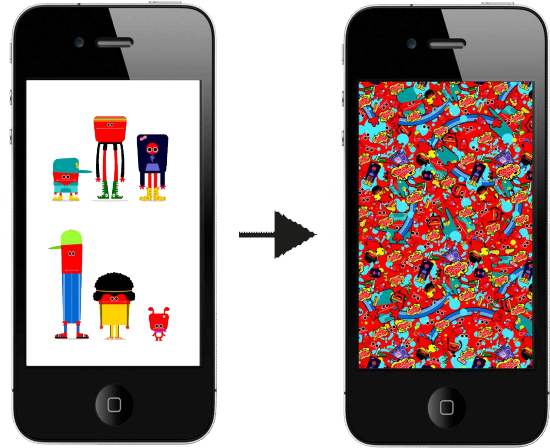


그림 64. Spicy friends, 2012

4. 결론

예술은 언제나 그것을 포함하는 동시대적 상황 속에서 그 시대를 반영하는 거울로서 존재하였으며 시대의 흐름과 더불어 그 외적 형태 또한 함께 변화하였다. 팝아트 작가들이 대중매체와 상업사회의 질서를 소재로 삼아 그것을 응용하고 대상화 시키는 태도는 현재의 사회적 동향에 민감한 현대예술의 특성을 잘 나타내 주고 있다. 스마트폰 어플리케이션의 슈퍼플랫은 급속한 디지털 기술 발전으로 인한 새로운 기술과 예술의 접목을 통한 표현방법으로 공간과 기능의 확장과 일상과 예술의 경계가 없는 새로운 예술로 해석되어져야 할 것이다.

참고문헌

- 김수영, 「무라카미 다카시의 예술전략」 영남대학교. 2008 연구」 교육부, 2013
- 선승혜, 「무라카미 다카시, 오타쿠의 신성한 이름으로」 월간미술 5월호. 2000
- 정미경, 「일본 네오파(Neo Pop) 미술의 형성배경 및 주요특성에 관한 연구」 경희대학교, 2010

7) 김수영, 「무라카미 다카시의 예술전략」 영남대학교. 2008
 8) 김수영, 「무라카미 다카시의 예술전략」 영남대학교. 2008. P.41-42
 9) 선승혜, 「무라카미 다카시, 오타쿠의 신성한 이름으로」 월간미술 5월호. 2000
 10) 정미경, 「일본 네오파(Neo Pop) 미술의 형성배경 및 주요특성에 관한 연구」 경희대학교, 2010 p.102-107

전시 문화아트상품 개발 프로세스 연구

- 가우디 건축의 트렌카디스 모자이크 패턴을 적용한 문화아트상품을 중심으로

A Study on exhibitions culture & art product development process

- Focusing on culture & art product of applying Gaudi Trencadis mosaic pattern

백경순(Kyung Soon Baek)

세종대학교 일반대학원 석사

(Se-jong UNIV. Graduate school of Animation, Master Course)

최은경(Eun Kyoung Choi)

세종대학교 예체능대학 만화애니메이션학과 교수

(Se-jong UNIV. College of the Art and Physical Education, Department of Comics & Animation, Professor)

Keyword 전시, 문화상품, 아트상품, 가우디, 모자이크, 패턴, 트렌카디스

요약

전시문화가 활성화됨에 따라 전시를 통해 미적감흥을 느끼고 전시를 기념하기 위한 문화아트상품들에 대한 욕구들이 증대하고 있다. 최근 들어서 전시장 입장 수익과 함께 문화아트상품에 대한 수익이 큰 폭으로 상승하고 있어 전시 아트 상품개발에 대한 연구의 필요성이 대두되고 있다. 이에 본고에서는 전시 문화아트상품의 현황을 짚어 보고 2015년 8월에 열릴 예술의전당 '자연을 빛은 건축가 : 가우디 특별전'의 문화아트상품 개발에 IT 기술 요소를 융합하여 '가우디 건축의 트렌카디스 모자이크 패턴 적용 문화아트상품 개발' 프로세스를 연구하였다.

가우디의 예술적 요소를 반영한 문화아트상품개발 프로세스 연구는 독특한 가우디 패턴을 기술적으로 분석하여 Re-Design하고, IT 기술을 접목한 관람객의 개별화된 상품을 개발함으로써 문화아트상품의 수입 의존도를 낮추고, 문화아트상품의 다양화·내실화를 기대할 수 있다.

1. 서론

최근 문화적 삶의 질을 향상시키기 위해 박물관, 미술관 등에서 국내외 유명 문화전시를 개최하고 있으며 문화향유계층의 전유물로만 인식되던 전시장 관람은 일반인, 초·중·고 대상으로 확대되고 있다. 이에 관람을 기념하기 위한 문화상품 구입 빈도가 증가하고 있으며 이러한 문화아트상품 판매 증가는 전시기획사의 수익구조 개선에 매우 긍정적이다. 그러나 전시 콘텐츠뿐만 아니라 그에 따른 문화아트상품까지 해외 수입에 의존하고 있어 우리나라의 전시 기획사의 근본적 수익구조 발전을 이루기에는 부족한 실정이다. 21C 정보화 사회에서는 삶의 질을 추구하는 문화적 가치가 상품의 경쟁력을 좌우하며 부가 가치를 결정하게 될 것이다. 부가 가치 향상을 위해 문화아트상품 개발 및 진흥에 필요한 기술을 활성화하고 상품의 질을 높이기 위해 여러 가지 기술적 개발 방법론을 도출하여 문화아트상품 개발 방법을 다양화하고 특화를 위해 노력하여야 할 시점이다.

따라서 본 연구의 목적은 문화아트상품 개발 프로세스를 체계화하고 디자인 및 IT 기술을 융합한 문화아트상품 개발

연구를 통해 문화아트상품의 경쟁력을 확보하려 함이다.

2. 전시 문화아트상품 현황

문화상품들은 변화하는 시대적 상황에 맞추어 새로운 방식과 역할, 정체성의 재정립 그리고 고객들과의 소통 체계를 요구하는 환경 변화에 직면하고 있다. 전시 관람과 문화아트상품 구매욕구의 증가로 발생하는 수익증대는 전시의 사회적 기능과 역할 강화시킨다. 또한 문화아트상품의 사업화는 문화예술시장을 활성화 시키며 시민의 문화 향유 기회를 확대하고 융합교육 체험학습의 장을 마련할 수 있다. 이를 위해 시장변화에 대응할 수 있는 마케팅 수용의 지와 수익사업에 대한 개발 방향의 전환이 필요하다.



[그림1. 전시 문화아트상품의 기능과 역할]

3. 가우디 문화아트상품개발 프로세스

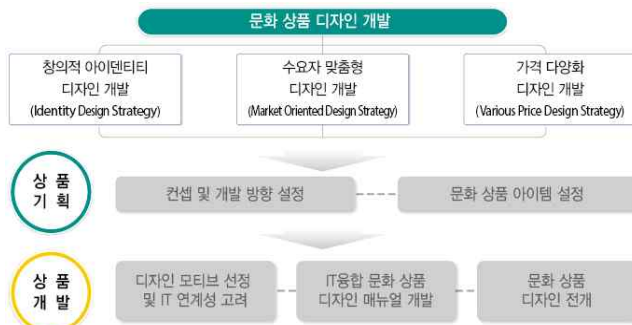
1) 가우디 건축의 트렌카디스 모자이크 패턴 적용 문화아트상품 개발 방향

카탈루냐 언어로 트렌카디스(Trencadis)는 깨진 타일 조각으로부터 창조되는 모자이크의 한 유형을 말한다. 이 기술은 피크 아씨에트(Pique assiette)라고도 부르기도 하며 모자이크는 타일이나 컵과 같은 깨진 세라믹 조각으로 만들어지며 안토니 가우디는 이 기술을 최초로 사용하였다.¹¹⁾

11) <http://en.wikipedia.org/wiki/Trencad%C3%A9s>

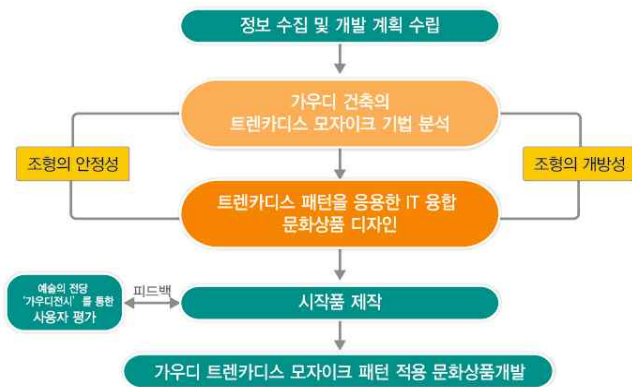
가우디의 건축은 기존의 사각형이나 삼각형 등의 직선 위주의 건물에서 벗어나 살아 움직이는 느낌을 주는 작품으로 독창성이 매우 강하며 자연친화적이므로 현대인들에게 시사하는 바가 크다.

본 연구는 가우디 건축의 조형적 특징인 창의적이고 아티스트의 직관적인 감성지향 내추럴 패턴을 제공하기 위해서 기존의 정형적인 모자이크 생성 알고리즘을 적용하지 않고 자연미를 고려한 비정형 트렌카디스 모자이크 패턴을 개발하였다. 또한 창의적 아이덴티티, 수요자 맞춤형 디자인 개발, 가격을 다양화 할 수 있는 디자인 개발 전략을 가지고 개발 방향과 문화상품 아이템을 설정하고 디자인 모티브를 선정하여 IT 융합 디자인 매뉴얼을 상품개발에 접목하였다.



[그림 66. 문화상품 디자인 개발 방향]

2) 트렌카디스 모자이크 패턴을 적용한 문화아트상품 개발프로세스



[그림 67. 개발 프로세스]

① 가우디 건축의 트렌카디스 모자이크 패턴 분석

가우디 건축의 트렌카디스 모자이크 패턴과 색상을 기준으로 정보를 수집하고 개발계획을 수립한 후 조형의 안정성과 개방성을 고려하여 패턴생성 알고리즘을 연구, 모자이크 패턴 측정 및 색상 분포도를 분석하였다. <표1>과 같이 가우디의 패턴 이미지에서 색상별 사용된 픽셀수를 조사하고 히스토그램원리를 이용하여 색상별 사용된 픽셀수와 RGB 값(0~255)을 추출하여 칼라분포도(%)에 따라 12가지 칼라의 대표 팔레트를 생성하였다.

<표1. 트렌카디스 모자이크 패턴 칼라 팔레트 생성 예시 >

패턴이미지	칼라 분포도(%)	팔레트
	15.96/11.81/11.19/8.86/8.06/7.59/6.41/5.26/4.97/4.13/3.84/2.86	
*구엘 공원 벤치 장식		
	37.65/18.13/9.11/8.10/4.95/4.14/3.31/2.73/2.27/2.22/1.73/1.40	
*구엘 공원 벤치 장식		

② 가우디 트렌카디스 모자이크 패턴 디자인을 적용한 상품개발

모자이크 패턴 분석 데이터를 적용하여 다양한 디자인 매뉴얼을 개발하고 커스터마이징 상품화를 위해 IT융합 상품 디자인과 Paper Craft, 3D 프린팅, 아두이노 기술을 접목하였다. 또한 사용자 Needs를 분석하여 디자인을 개발하고 최적의 개발 방법을 도출하기 위해 상품 개발사와 협업하여 프로토타입을 개발 하였다.

향후 개발 상품은 전시 현장에서 사용자 만족도 평가를 실시할 계획이다.

<표2. 문화아트상품 개발 >

구분	세부 내용
모자이크 패턴/칼라 생성과 IT 기술 접목	- 다양한 정보 입력을 통한 디자인 다양화 - 다양한 패턴 표현을 구현하기 위한 Transformation - 구성된 여러 패턴 간의 자연스러운 블렌딩 - 커스터마이징 상품개발을 위한 IT 기술 접목 - Paper Craft, 3D 프린팅, 아두이노
상품개발	- 사용자 Needs 분석을 통한 문화상품 디자인에 적용 - 기술, 문화아트 상품군 매칭, 프로토타입 개발
사용자 평가	- 사용자 평가에 적합한 방법 도출 - 전시 현장 사용자 평가

4. 결론

본 연구는 전시 테마에 적합한 상품 개발 프로세스를 제시하였다. 최근 기술의 발달과 더불어 문화아트상품 개발은 기존의 획일적인 개발 틀에서 벗어나 제작 방식과 상품의 차별화 전략이 요구된다. 제작방식과 상품의 다양화와 내실화는 IT 기술을 접목함으로써 관람객에서 개별화된 상품을 제공하고, 전시를 기념하기 위한 문화아트상품 만족도를 제고 할 수 있다.

전시물 컨셉을 기술적으로 분석하고 적용하는 과정과 소비자의 개별화된 취향을 접목할 수 있는 문화아트상품 개발 프로세스 연구사례는 다른 문화상품 개발에 응용될 수 있으리라 기대한다.

본 논문은 중소기업청에서 지원하는 2014년도 산학협력 기술개발사업(No.20140882)의 연구수행으로 인한 결과물임을 밝힙니다.

참고문헌

- 손세관(2004), 『안토니 가우디-아름다움을 건축한 수도자』, 파주: 살림
임근욱, 이혁진(2002), 『유네스코 세계유산으로서 바르셀로나 가우디 건축의 이해』, 『한국사지리지학회지』, 제1권제호2011) 1-10
박진왕(2008), 『중첩 모자이크 알고리즘 아트·예술과 공학의 융합』, 『디자인학연구 Journal of Korean Society of Design Science』, 통권 제86호 Vol. 22 No. 6
가우디클럽, <http://www.gaudiclub.com/>, <http://www.gaudi-barcelonashop.com/>
<http://www.casamuseugaudi.org/cm-eng/index.php>

호소다 마모루 작품의 초현실적 공간 연출 연구

: 작품 <시간을 달리는 소녀>, <썸머워즈>, <늑대 아이>를 중심으로

Study on the directing of Hosoda Mamoru's surreal space

: Focusing on Hosoda Mamoru's works <The Girl Who Leapt Through Time>, <Summer Wars>, <Wolf Kid>

김경우 (Kyoung-Woo Kim)

세종대학교 공연영상애니메이션학과

(Se-jong UNIV. School of Performing and Film and Animation)

Keyword 애니메이션, 호소다 마모루, 연출, 초현실적 공간

1. 서론

애니메이션의 가장 큰 특징은 무한한 가능성 있는 세계관을 창출할 수 있는 캐릭터와 스토리텔링의 잠재력이 높기 평가되고 있다. 일찍이 이러한 특성을 깨닫고 산업을 발전시킨 미국이나, 일본, 유럽 등의 여러 나라는 각국의 특성에 살린 애니메이션을 제작하여 세계적으로 인정받은 다수의 작품을 보유하고 있다. 21세기로 들어서면서 국내 애니메이션 산업은 세계의 애니메이션 업계와 나란히 가기위해 여러 발전적 시도가 있음에도 불구하고 여전히 열악한 환경에 놓여 있는 것은 외국의 애니메이션처럼 고유의 이미지 특성을 동반한 연출력이 없는 것에서 그 이유를 찾는 사례가 많다. 애니메이션 산업의 제작방법이 디지털화되면서 기존의 제작 방식에서 어려웠던 이미지의 표현 기술이 발전적인 형태로 거듭나기 시작했다. 국내 애니메이션 역시, 디지털 기술이 도입되면서 3D애니메이션을 비롯한 다양한 애니메이션들이 발표되고 있으나 아직까지 그 결과는 미비한 실적에 그치고 있다. 반면에 해외 애니메이션은 디지털 애니메이션의 전환에도 불구하고 새로운 이미지의 표현과 활용을 통해 효과적인 연출로 작품의 우수성을 인정받는 사례가 많이 등장하고 있다. 이러한 사례를 통한 성과를 참고하여 국내 애니메이션 산업을 발전시키는 대안이 되는 도움이 되고자 본 연구는 일본의 개성적인 연출 특성을 가진 호소다 마모루(細田 守) 감독의 작품을 연구하여 예시를 찾고자 한다.

1.1 연구의 배경 및 목적

미국의 애니메이션은 다양한 캐릭터와 함께 애니메이션 시장을 개척하는 반면 이와 다르게 미국에 필적하는 애니메이션 강국으로 성장한 일본도 내러티브를 중시한 작품으로 관객들에게 주목을 받았다. 그러나 국내 애니메이션은 고유한 스타일을 가지지 못하고 있으며 독특하고 창조적인 이미지를 통한 전달력 있는 작품 또한 손에 꼽을 정도이다. 일본도 애니메이션 역사가 오래되고 수많은 작품이 나오면서 정형화가 되었다. 여기서 일본의 정형화를 깨뜨린 호소다 마모루 작품들에 대해서 초점을 맞추어 필요가 있다. 일본의 획일화되고 미형적인 캐릭터 스타일에서 벗어나 다양한 이미지 표현이 가능한 감독들 중 한 사람이기 때문이다.

본 연구자는 제작 방식이 디지털로 전환되면서 호소다 마모루의 작품을 중심으로 무엇이 있으며 그 연출력이 어떻게 발생되어 공간 표현에 어떻게 투영되었는지를 분석하여 국내 애니메이션이 추구해야 할 이미지를 동반한 연출력의 다양한 가능성을 제시하여 본다.

1.2 연구의 방법 및 범위

본 연구는 호소다 마모루의 작품 분석을 통해 작품에서도 가장 중요시 되었던 초현실주의적 공간을 중심으로 연구를 했다. 그 이전에 호소다 마모루 감독이 이러한 방식을 쓰게 되는 원인인 상상력과 초현실주의에 관한 이론적 개념을 제시하고 이미지에 어떤 식으로 적용되는지를 제시하고 그에 따른 방안을 제시하려고 한다.

2. 호소다 마모루 초현실적 공간의 연출

2.1 상상력과 초현실주의의 이론적 고찰

상상력(Imagination)이란 라틴어의 'imago(모방하다)'에서 유래된 것으로 사전적 의미로는 실제로 경험하지 않은 현상이나 사물에 대하여 마음속으로 그려 보는 것으로 외부 자극에 의하지 않고 기억된 생각이나 새로운 심상을 떠올리는 일이라 정의할 수 있다. 실제로 상상력의 가치를 인정받은 것은 칸트와 바슐라르에 이르러서이다. 칸트는 상상력의 창조성을 인정하며 재생적 상상력과 생산적 상상력으로 구분하였다.¹²⁾ 재생적 상상력은 일종의 공상과 비슷한 것이며 생산적 상상력은 직관을 통한 이미지의 종합으로 비롯되는 상상이다. 바슐라르는 '상상력이란 지각 작용에 의해 받아들여진 이미지를 변형시키는 능력이며 기존의 이미지로부터 인간을 해방시키고 이미지를 변형시키는 능력인 것이다. 이미지들의 변화, 곧 이미지들의 예기치 않은 결합이 없다면 상상력은 존재하지 않는 것이며, 상상하는 행위 또한 없는 것이다.'라고 하여 인간의 상상력이 이미지를 변형시키는 역동적인 능력으로 보고 있다. 위의 이론들을 종합하여 볼 때, 상상력이란 대상의 이미지를 떠올려 새롭게 변형시키는 구상 능력으로 재창조의 과정이라 정의 내릴 수 있다.

초현실주의는 상상으로부터 내용을 취했던 형이상학적 그림과 사물들의 우연한 배열을 강조한 다다이즘에서 출현했다. 본질적으로 초현실주의는 다다이즘과 함께 유럽 문명의 가장 기본적인 윤리였던 합리주의, 즉 이성에 대한 도전과 파괴 운동이었다. 초현실주의는 '다다'가 시도했던 것처럼 기성예술의 파괴에 관심을 두기보다는 무의식의 정신세계를 탐구하고 설명하는데 관심을 두었으며, 상상력을 해방시켜 사람들이 과학적인 면보다는 시적인 면에 의식하는 것을 중시했다. 초현실주의자들은 무의식적인 정신을 탐구하고 설명하는데 관심을

12) 김서현 "초현실주의 상상적 이미지 분석에 관한 연구" p.5; Hermann Mörchen, Die Einbildungskraft bei Kant, Tübingen, 1970. S. 21.

갖고 상상력을 해방시켰으며 이성과 합리적인 사고의 활동영역 뒤에 잠재된 정신적 경험의 확장이라는 목표를 지향했다. 초현실주의는 전통에 대한 거부로 시작되었으나 그 사상적·문학적 이념의 뿌리는 과거에 맥을 대고 있다.¹³⁾

2.2 호소다 마모루의 작품 분석



그림 72) <시간을 달리는 소녀>의 초현실적 공간이미지

<시간을 달리는 소녀>에서 타임 리프¹⁴⁾ 하는 순간, 주인공인 마코토가 시간을 뛰어넘는 공간으로 진입하게 된다. 순백의 공간에 수없이 돌아가는 톱니바퀴가 가득한 공간은 마치 끝없이 펼쳐진 시간의 저편을 표현하고 있다. 여기에서 사용된 기법은 콜라주(collage)이다. 콜라주는 큐비즘에서 실험하던 파피에 콜레로부터 발전된 기법으로 회화와 조형 미술 뿐만 아니라 문학의 영역에서도 시도되었다. 여러 가지 일상의 소재를 혼합시켜서 작품을 만드는 것, 이것은 다다이즘이나 초현실주의에서 즐겨 사용하는 수법이다. 콜라주에 의해 산출되는 이미지가 초현실적인 이유는 관습적인 시선에서 영똥하고 파괴적이고 아이러니컬하게 보이는 그 이미지가 역으로 현실의 외형적인 모습들의 진정성에 대해 의문을 제기하기 때문이다. 콜라주의 방법은 대상을 그것이 있던 본래의 일상적인 어떤 장소에서 추방하여 영똥한 환경에 뚫으로써 빔어지는 심리적인 충격을 노리는 것이다.



그림 73) <넵머 위즈>의 초현실적 공간이미지

<넵머위즈>의 초현실적 공간 이미지는 오즈라는 네트워크의 가상공간을 설정하여 중요한 배경으로 그려지고 있다. 이 작품의 가상공간은 흰 바탕으로 표현되고 있는데 도화지처럼 펼쳐진 오즈의 세계는 끝없이 드넓고 어디든지 갈 수 있는 활기찬 세상으로 그려진다. 여기에서 사용된 기법은 데페이즈망(dépaysement)으로 이루어져 있다. 본래의 의미는 ‘사람을 이상한 생활 환경 속에 둔다’는 뜻으로 물체나 영상을 그것이 놓여 있는 본래의 일상적인 질서에서 떼어내 전혀 그 사물의 속성과는 영똥한 곳에다 놓음으로써 보는 사람에게 심리적인 쇼크를 주게 하는 것이다. 그렇게 함으로써 보는 자의 마음 속 깊이 유폐되어 있는 무의식의 세계를 해명할 수 있다고 믿는 것이다. 따라서 데페이즈망은 꿈속에서 밖에 볼 수 없는 이상한 풍경을 그리는 것이다.



그림 74) <늑대 아이>의 초현실적 공간이미지

이러한 초현실적 공간을 표현함으로써 작품 속 스토리의 판타지적 요소가 관객들에게 신선한 자극으로 다가올 수 있도록 작용하게 되는데 이러한 초현실의 가상공간 표현은 <늑대 아이>에서도 새롭게 나타나고 있다. 주인공 하나가 초반부에 늑대인간인 연인을 만나는 장면과 후반부에 의식을 잃었을 때의 장면이다. 여기서 사용된 기법은 트롱프뢰이유(Trompe L'oeil)이다. 트롱프뢰이유는 속임수 그림이라 하여 세밀한 묘사로서 실물과 똑같이 보이도록 착각을 일으키게 한다. 초현실주의자들에게 데페이즈망이나 파라노이아 크리틱(Paranoia Critic)과 함께 이 수법을 효과적으로 이용하였다. 프롱프뢰이유가 노리는 것은 보는 이로 하여금 의식을 착란시키려 하는데 의도가 있다. 초현실에서 이것이 중요한 이유는 작가의 조직화된 심상 상태에서 얻은 이미지를 잊혀지지 않도록 하기 위해 실물처럼 그리는 것 역시 매우 중요하기 때문이다.

3. 결론

호소다 마모루 작품들에서는 항상 초현실주의적인 공간이 존재한다. 작품의 하이라이트엔 그러한 공간에 투영시켜 이야기의 실마리를 해결하거나 이어나가게 된다. 초현실의 가상공간의 존재는 호소다 마모루의 이전 TV시리즈 애니메이션이나 단편 작품들 속에서도 자주 그려졌으며 주로 호소다 감독의 연출 특징을 언급할 때 초현실의 이미지 표현은 중요하게 다루어져 왔다.

본 연구는 호소다 마모루의 감독 작품 분석을 통해 정형화된 이미지의 구축이 중요하기보다 거거서 나아가 다양한 형태로 감독의 창조적인 표현력에 집중해야 하며 이것은 결국 작품의 연출로 연결되어 완성도를 높일 수 있다는 것을 알 수 있었다.

참고문헌

- 정재서, 「신화적 상상력과 문화」, 이화여대 출판부, 2008
폴 웰스, 한창완, 김세훈 역 「애니마톨로지」, 한울 아카데미, 1998
한창완, 「저패니메이션과 디즈니애니메이션의 영상 전략」, 한울 아카데미, 2001
최재희, 「칸트의 순수이성비판 연구」, 박영사, 1983
김광명, 「칸트 미학의 이해, 철학과 현실사」, 2004
H.베르그손, 「물질과 기억」, 아카넷, 2005
M.하이데거, 이기상 옮김 「존재와 시간」, 까치, 1993
홍경실, 「베르그손의 철학, 인간 사랑」, 2005
황수영, 「물질과 기억, 시간의 지층을 탐험하는 이미지와 기억의 미학」, 그린비, 2006
고형진, 「백색시의 언어와 미적 원리: 백색시의 박물학적 특성과 감각의 깊이, 한국 문화이론과 비평」, 2012
이경수, 「백색시의 낭만성과 동양적 상상력: 유토피아 의식을 중심으로」, 고려대학교 한국학 연구소, 2004
Kultermann, Udo, 김문환 옮김, 「예술이론의 역사」, 문예출판사, 1997

13) 앞의 논문 p.20~21

14) 타임리프(Time leap): 시간을 되돌리는 것을 뜻함.

전통화화이론 화론육법을 적용한 캐릭터 설계

Character design applied to Six principles of Chinese painting

석향란(SHI XIANGLAN)

세종대학교 공연·영상·애니메이션학과 박사과정

(Se-jong UNIV. the doctor's course of Performance, video, and animation)

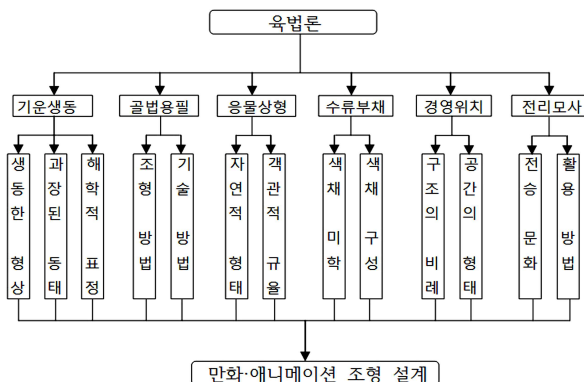
Keyword 만화·애니메이션, 화론육법, 동양적 이치와 정취(東方理趣)

요약

본 연구자는 현재 만화·애니메이션 캐릭터 설계 관련 서적 대부분이 인체결구 등 캐릭터 외형표현에 관련된 내용이고, 캐릭터 내면표현에 대한 심층 논의는 부족한 편이라고 본다. 때문에, 본 연구에서는 사혁(謝赫)의 ‘화론육법’을 중심으로, 캐릭터 설계에 있어서 내면표현 요소의 문제를 검토해 보고자 한다. 따라서 본 논문에서는 사례분석을 통하여 만화·애니메이션에서 캐릭터 조형의 설계방법을 중국전통 회화이론인 ‘화론육법(六法論)’으로 풀어보려고 한다.

1. 서론

‘육법론(六法論)’이라고도 불리는 ‘화론육법’은 중국 고대로부터 예술의 미학적 원칙과 기준이었다.¹⁵⁾ (표 1)은 ‘화론육법’이 만화·애니메이션 조형 설계에 반영되는 과정을 정리한 것이다.



(표1) ‘화론육법’을 인용한 캐릭터 조형 설계 개념도

‘화론육법’은 중국 남북조시대 제나라의 화가인 사혁(謝赫)의 저서 『화품(畫品)』에서 제일 처음 언급되었다.¹⁶⁾ ‘화론육법’이 제출된 뒤로부터 중국 고대 회화는 진정한 의미에서의 이론이 자각하는 시기를 맞이하였다. 이후의 화가들은 ‘화

15) 黃琴, 「謝赫“六法”對現代平面廣告設計的啟示(사혁의 “육법”이 현대 평면광고 디자인에 대한 계시)」, 『美術觀察(미술 관찰)』, 제10기 (2011), p. 110.

16) 사혁(謝赫)의 『화품(畫品)』은 오나라부터 남조 제나라 말기까지의 27인의 화가를 제1품에서 제6품까지 나누고, 그 품에 비추어 짧은 평론을 덧붙인 화론집이다. 『화품』에서는 회화의 사회적 기능에 대해 언급했을 뿐만 아니라 인물화의 창작과 품평에 있어야 할 6가지 법칙을 설명해 놓았는데 이것이 그때로부터 지금까지의 동양화에 영향을 준 ‘육법론(六法論)’이다.

론육법’을 회화에서의 성패 우열을 가리는 기준으로 삼아왔다. 일찍 송나라의 미술사학자 곽야허(郭若虛)는 “육법정론, 만고부이(六法精論, 萬古不移)”라고 하였다. 그 뜻인즉 ‘화론육법’은 더할 나위 없이 정교하여 아무리 오랜 세월이 흐르더라도 확고부동하며 조금도 흔들림이 없을 것이라는 뜻이다.

‘화론육법’은 예술의 심미 체계에 대해 완전한 구조를 제출하였는데 첫 번째로 기운생동(氣韻生動)이요, 두 번째로 골법용필(骨法用筆)이요, 세 번째로 응물상형(應物象形)이요, 네 번째로 수류부채(隨類賦彩)요, 다섯 번째로 경영위치(經營位置)요, 여섯 번째로 전리모사(傳移模寫)이다.¹⁷⁾

2. 캐릭터 조형의 특성

1) 기운생동(氣韻生動)

육법의 핵심이기도 한 ‘기운생동’은, 작품 속의 정신적인 부분으로서 생동한 생명력의 표현을 일컫는다. 또한 표현 대상의 형태뿐만 아니라 숨겨진 기질과 성격까지 드러내며, 예술가의 주관적인 정신력과 감정표현, 그리고 개성의 기품을 말한다. ‘기운생동’은 캐릭터 조형이 필수적으로 갖추어야 할 전제기초이다. ‘기운생동’중 ‘기(氣)’는 조형예술의 알맹이 부분으로서, ‘기’가 없으면 ‘운’이 있을 수 없다. ‘기’는 창작되어 나온 형상의 사상 감정과 정서에서 표현된다. ‘기운생동’중 ‘운(韻)’은 조형예술에서 추구하는 최고 경지로서, 형상 속에 은닉되어 있는 리듬과 법칙, 그리고 정감의 요동에서 표현된다. 즉 이러한 ‘기운’에 내재한 변증법적 통일의 변화로 하여 리듬감과 운율감이 표현되는 것이다.



(그림1) <대요천궁> 만화·애니메이션중손오공캐릭터 설계

하나의 성공한 캐릭터라면, 필히 선명한 개성과 생동감이 넘치는 외적 특징을 겸비해야 한다.¹⁸⁾ 이런 특징들로 하여 관람자의 인정과 환영을 받는 캐릭터로는 <대요천궁(大鬧天

17) 王次, 『藝術學基礎知識(미술학 기초지식)』, 北京中央音樂學院出版社, 2006.

18) 王娟, 「淺析動畫造型設計方法與應用(애니메이션 캐릭터 디자인과 응용방법에 대한 고찰)」, 『科教文匯』, 安徽省科教文匯雜誌社, 제6기 (2010), p. 80.

宮)>중 손오공 캐릭터이다. 손오공 캐릭터의 조형은 중국 민간 회화와 중국 전통 벽화를 이어받은 고전주의 풍격으로써, 고대 명작 『서유기』의 스토리와 알맞은 조화를 이루면서 손오공을 남다른 반항정신과 용기를 갖춘 캐릭터로 만들었다. 이러한 개성 강한 캐릭터 이미지는 중국에서만 아니라 세계 각국 사람들에게 지울 수 없는 강한 인상을 남겨 주었다.

2) 골법용필(骨法用筆)

‘골법용필’은 훌륭한 캐릭터의 설계과정에서 골격의 생김새 및 뼈의 형성과 긴밀히 관련되는 기술들을 말한다. ‘상학(相學)’에서 제일 처음 언급되었던 ‘골법’은,¹⁹⁾ 훗날 사람들이 인물의 신원과 특징을 파악하는 기본 언어가 되었다. 사람들이 누군가를 논함에 있어서 ‘풍운(風韻)’과 ‘풍골(風骨)’등으로 성격 특징을 말하는 것이 그 표현이다. 또한 ‘골(骨)’자는 캐릭터의 묘사에서 내재적 성격의 과단성과 강직함을 형용하는 비유성의 개념이기도 하다. 사혁(謝赫)이 말하는 ‘골법’은 장력과 역량, 그리고 구조의 표현 등의 범주였다. ‘용필’은 캐릭터 조형을 설계하는 과정 중에 숙련되게 장악해야 할 기술 수단을 가리킨다. 때문에, 캐릭터 조형의 설계는 ‘골법용필’의 타당함을 필요로 한다.

3) 응물상형(應物象形)

‘응물상형’은 사실적인 표현 방법을 말하는 것으로서, 예술가가 사물에 대한 객관적인 묘사를 뜻한다. ‘응물’은 표현하려는 사물을 직접 보고 사물의 본래 형태를 존중하며 있는 그대로에 대한 묘사를 말한다.



(그림2)<보련등>의손오공과대가매(大嘎妹)캐릭터

캐릭터 조형 설계는 객관사물 형상에 대한 요약과 추출로써, 개념적이고 경직된 모식화(模式化)의 설계 법에서 벗어나야 한다. (그림 2)는 만화·애니메이션 <보련등> 중 손오공과 대가매 캐릭터이다. <보련등>에서는 대부분의 인물을 디즈니 애니메이션의 스타일을 추구하여 설계하였다.²⁰⁾ 손오공 캐릭터만이 <대요천공> 속 손오공의 전통 조형을 그대로 재현하였지만, 중국 민속풍이 강한 손오공의 형상은 미국 디즈니 스타일의 다른 인물 형상들과 전혀 어울리지 않았다. 비록 전체적인 스토리는 전통적인 민속이야기를 소재로 하였으나, 캐릭터 조형 상에서는 개념화된 외래 조형의 모식을 그대로 인용하였으므로 스토리의 취지와 정신세계를 제대로 구현하지 못하였다. 비록 전체적인 애니메이션의 제작이 실패라고 단정 지을 수는 없지만, 캐릭터의 인물 조형에 대해서는 유감스러

운 점이 있다.

3. 캐릭터 색의 특성

색과 조명의 특성은 ‘화론육법’중의 ‘수류부채(隨類賦彩)’에서 찾아볼 수 있다. ‘수류부채’는 중국 회화예술 중 색채 체계의 핵심 내용으로써, 색채와 명암법등 색채의 표현을 뜻한다. 옛 사람들은 특유의 심미 인지방식과 미학 가치에 대한 사고, 그리고 예술에 대한 주관적인 태도 등 세 가지를 인용하여, 독특한 ‘수류부채’를 부각시켰다. ‘수류(隨類)’는 예술가의 주관적 사상과 객관적 사물에 대한 관찰에 근거하여 유형을 나눈다는 뜻이다. ‘부채(賦彩)’는 캐릭터 조형을 설계함에 있어서 가장 큰 표현력과 호소력을 가지고 있는 시각 형식이다. 형체와 구조가 캐릭터 조형 설계에서의 뼈와 자태라면, 색채는 피부와 기운이라 할 수 있다.

4. 캐릭터 자태의 특성

캐릭터 자태의 특성은 ‘화론육법’ 중의 ‘경영위치(經營位置)’에서 찾아볼 수 있다. 자태는 캐릭터의 심리묘사와 동반하여 설계되는데, 순수미술에서 화면에 감각적인 감정과 정서를 첨가할 때 사용되었던 기법들과 유사하다. 그것은 바로 선과 동선의 사용이다. 선과 동선의 느낌에 따라 캐릭터의 희노애락애오욕(喜怒哀樂愛惡慾)을 모두 표현할 수 있다. 그림을 그리는 행위에서의 선은 기하학에서와는 달리 표정을 가진 역동적인 특수한 선이다. 이런 특수성은 직선보다 곡선에서 더 뚜렷하게 나타나는데, 그것은 곡선의 모양이나 동선이 예측불허하기 때문이다. 이러한 선들은 감상자의 시선을 이끌어 감으로써 시간과 공간을 초월하여 작품 행위자의 사상을 전달한다.

5. 결론

동양적 이치와 정취(東方理趣)를 표현하는 동양회화이론 - ‘화론육법’이 캐릭터개발에 적용됨으로 하여 수용자에게 남다른 감흥을 줄 수 있다. 따라서 동양적 이치와 정취(東方理趣)가 묻어나는 캐릭터는 문화할인을 낮춰 글로벌 캐릭터로의 발전 가능성이 있다고 추측하는 바이다.

참고문헌

- 謝赫(사혁), 『古畫品錄(고화품록)』, 南朝齊(남조제 시기 - 479~502년). 王次(왕차), 『藝術學基礎知識(미술학 기초지식)』, 北京中央音樂學院出版社, 2006.
- Robert J. Snowden(et al.), 『시각심리학의 기초(Basic vision)』, 오성주 옮김, 학지사, 2013.
- Wassily Kandinsky, 『예술에 있어서 정신적인 것에 대하여』, 권영필 옮김, 열화당, 2004.

19) 상학(相學)은 관상학(觀相學), 수상학(手相學), 골상학(骨相學) 등을 포함하는데, 사람의 얼굴이나 몸에 나타나는 특징을 보고 그 사람의 운명이나 성질 등을 알아내는 학문이다.

20) 상하이 애니메이션 스튜디오의 <보련등>은 중국 고대 설화를 새로운 형태로 차용한 애니메이션으로써, 2D와 3D를 결합하여 제작하였다. 1999년 8월 1일에 중국 전역 30개 성시에서 동시에 상영되었으며 2000년에 다른 국가들에서 상영되었다.

내러티브화된 영상사운드의 백색소음 분석

An Analysis on Narrative of Video Sound through the White Noise

이현우 (Hyun-Woo Lee)

예원예술대학교 만화게임영상학과

(Yewon Arts UNIV. Institute for Cartoon & Game, Associate Professor)

Keyword 백색소음, 효과음, 영상사운드, 내러티브

요약

본 연구는 아카데미 시상식에서 음향상과 음향효과상을 수상한 라이언 일병 구하기 작품에서 영상사운드의 효과음과 내러티브에 관하여 논의해 보고자 하였다.

영화와 애니메이션에서 주로 활용되고 있는 영상사운드는 음성, 음악, 효과음 세 파트로 구분되어질 수 있는데 그 중 효과음의 영역인 백색소음에 주목을 하였고, 사실적인 연출효과와 감성적인 연출효과를 내러티브적으로 영화화한 위 작품의 사례를 통하여 사운드 효과음의 발전적인 의미계획과 해석을 연구해 보고자 하였다.

1. 서론

영상작품에서 사운드디자인의 하드웨어, 소프트웨어적인 논의와 함께 기초적 논의도 다양하게 필요한 시점이다.

1895년 무성영화가 등장한 이후 완벽한 시각문법을 추구하기 위해 수많은 실험과 변용들이 나타났고, 그 후 1927년 유성영화가 태동하면서 영상사운드의 존재가 기성주류의 찬반논란과 함께 성장을 하였다.

영상작품의 탄생과 주류적 흐름이 시각문법과 함께한 이유로 사운드의 존재는 약 100여년의 시간이 흘렀음에도 불구하고 비주류적이고 보조적인 영상장치로 인식되고 있다.

이러한 영상사운드의 다각도적인 분석을 위하여 영상사운드의 구성요소와 의미를 파악하고, 효과음과 백색소음으로 정의되는 연출장치에 관하여 분석한 후, 내러티브화 할 수 있는 백색소음의 내용분석을 통하여 작품의 의미를 연구하고자 한다.

2. 영상사운드의 요소

영화나 애니메이션 같은 영상작품의 구조적 형태는 이미지와 사운드로 구성되어 있으며, 영상사운드는 3가지의 대표적 요소를 갖고 있다.

첫째, 음성(Voice)은 사람의 목소리나 말소리를 표현하며 연기자, 성우, 나레이션 등의 스토리가 있는 목소리를 녹음하는 특징을 갖고 있다. 녹음의 형태분류에 따라 선시, 동시, 후시녹음으로 분류가 되는데 선시녹음은 미국 애니메이션 산업에서 주로 표현되던 녹음형태이고, 동시녹음은 실사영화, 드라마, 예능극에서 표현되는 형태이다. 후시녹음은 일본 및

국내 애니메이션, 게임, CF등에서 활용되는 형태이다.

둘째, 음악(Music)은 멜로디와 화성, 리듬을 기본으로 구성된 예술적 표현장르이며 사람의 목소리와 악기 소리를 통하여 감정을 표현하는 장르이기도 하다.

영상에서는 감상자의 작품몰입을 위해 사용되고, 음악 고유의 예술적 완성보다는 영상작품의 보조적 수단으로 활용되는 사례가 많고 음악의 선곡이 작품의 전체적인 분위기를 결정하기에 신중한 선택과 편집을 요하는 작업이기도 하다.

셋째, 효과음(Effect)은 사물의 소리를 가상으로 재현하여 영상작품에서 사실적 표현의 완성도를 높이는 장치이다.

영상에 적합한 현실의 환경음을 가상의 효과음인 폴리(Foley)로 녹음 및 편집하거나, 디지털 라이브러리 효과음을 활용하여 청음적 디지털 편집으로 진행되는 방식이 주류를 이루고 있다.²¹⁾

3. 효과음과 백색소음

영상사운드의 대표적 구성요소인 효과음은 폴리로 불리기도 하는데 초창기 미국 유성영화산업에서 선구자적인 역할을 한 잭 폴리(Jack Foley)의 이름에서 유래된 용어이다.

과거 미국의 영화사운드는 동시녹음의 형태가 주류였고, 이태리와 유럽국가들은 후시녹음의 형태를 이루고 있었다. 이러한 상황에서 유니버설 스튜디오의 잭 폴리가 음향효과를 직접 녹음한 형태로 작품을 녹음하였고, 그 후 영상사운드의 필수요소로 위치하게 되었다.

영화에서 사용되는 효과음들은 바람소리, 새소리, 강물소리같은 직접적 효과음과 추상적 심리상태를 반영하는 간접적 효과음으로 구분되기도 한다.

90년대 이후 컴퓨터와 디지털 기법들이 향상되면서 효과음과 폴리도 정교한 싱크로 묘사되는데 그 중 주목할 특징이 백색소음(White Noise)의 활용도 증가이다.

백색소음은 주파수의 영역 중 저주파수에서 고주파수까지 모든 영역대에서 일정한 진동횟수를 갖고있는 소리이다.

컴퓨터의 음향편집 프로그램으로 녹음된 효과음의 데이터를 이퀄라이저(Equalizer)와 피치(pitch), 주파수(Frequency) 등을 통하여 섬세하고 다양한 변화가 과거에 비해 빠르고 편

21) 데이비드 소년샤인, 사운드 디자인, 커뮤니케이션북스, 2014

하게 작업이 진행됨으로써 젊은 음향사나 감독들에게 매력적인 연출장치로 인식이 되었던 것이다.²²⁾

효과음의 현실성을 더욱 증폭시키는 연출적 장치로 이러한 백색소음이 주류적 대안으로 성장을 하였고, 몇몇 대표적인 영화와 애니메이션에서 시청자와 평론가의 호평을 받은 작품들이 주목을 받으면서 백색소음의 유희적 연출과 내러티브에 관한 작품들도 주류적 영상사운드의 경향으로 인식되고 있는 부분이다.

4. 내러티브화 된 백색소음

백색소음의 심리적 상황을 내러티브화 하여 극적인 연출효과를 이끌어 낸 스티븐 스필버그(Steven Spielberg) 감독의 라이언 일병 구하기(Saving Private Ryan, 1998)를 연구작품으로 선정하였고, 극 중 초반 노르망디 해안가에 상륙하는 시퀀스 중 1분여간 사운드가 뮤트된 씬을 분석하여 영상사운드의 백색소음화된 의미를 분석해 보고자 하였다.



<스티븐 스필버그, 라이언 일병 구하기>

영화의 초반 시퀀스는 노르망디 해안가로 진격하는 미국병사들의 치열한 전투현장을 묘사하고 있다.

총알이 투구위를 스쳐 지나가고, 폭탄으로 수송선이 부수지는 등 리얼리티를 극대화 하기 위한 수십개 이상의 사운드 레이어 층이 전방위적으로 배치되어 있다. 관객은 이러한 효과음들을 시각각과 함께 경험하게 됨으로써 전쟁의 한복판에 헤매이는 듯한 공감각을 경험하게 되는데, 리얼리티와 과잉된 판타지를 함께 인지함으로써 작품의 초반몰입도에 효과적인 연출장면으로 묘사되고 있다.²³⁾

해안가로 상륙한 뒤 주인공의 바로 옆에서 포탄이 터지게 되면서 순간적으로 시간이 느려지는 딜레이 효과와 함께 사운드의 층위도 변화하게 된다. 귀 안의 파장으로 인하여 공명현상이 진행되고 옆에 총을 맞는 병사들의 비명소리와, 수면 안으로 들어가는 총알소리 등의 소리도 함께 느려지게 되면서 이러한 현상을 한번쯤 느껴보았던 시청자들에게 더욱 리얼리티한 현장의 몰입감을 증대시키는 것이다.

70여초간 진행되는 백색소음의 효과음이 갖고있는 내러티브는 사실적인 영상을 위해 존재되고 있는 객관적 사운드 레이어들의 파편들에서 벗어나, 감성적 영역의 감각을 향상시킬

수 있는 백색소음의 사운드요소를 공감각적 심상으로 표출시키고 있다는 것에 의미가 있다.

5. 결론

본 연구는 영상사운드에서 활용되고 있는 효과음과 백색소음의 요소를 분석하여 영상의 내러티브에 표현되고 있는 부분에 관하여 분석해 보았다.

미국 아카데미 시상식에서 음향상과 음향효과상을 수상한 라이언 일병 구하기 작품의 리얼리티한 음향효과와 완성도 높은 사운드효과음과 그 중에서 극적인 부분을 강조하기 위해 사용하고 있는 백색소음화된 씬들의 의미들을 파악하려 하였다.

영상사운드를 구성하고 있는 세 요소들의 정의를 토대로 효과음과 백색소음의 관계를 정리하려 하였으나 백색소음만의 특징과 사례들에 관한 연구가 더욱 진행 되어져야 하겠고, 사례작품 분석의 정량적 분석을 위하여 객관화한 지표분석이 추가적으로 필요한 부분이라고 보여진다.

향후 영상사운드의 효과음에 관한 철학적 의미도출 분석을 통하여 지속가능한 연구가 되기를 바래본다.

참고문헌

- 데이비드 소넨샤인, 사운드 디자인, 커뮤니케이션북스, 2014
- 최영준, 사운드 디자인과 레코딩, 예술, 2010
- 이동환, 영상 사운드디자인의 내러티브 요소연구, 디지털디자인학연구, 2

22) 최영준, 사운드 디자인과 레코딩, 예술, 2010

23) 이동환, 영상 사운드디자인의 내러티브 요소연구, 디지털디자인학연구, 2013

유튜브 영상 매체 속 무빙 타이포그래피의 커뮤니케이션 특성 연구

Study of communication characteristics of moving typography in the YouTube video media

임영지(Young jee Rim)

세종대학교 공연·영상·애니메이션학과 박사과정

(Se-jong UNIV. the doctor's course of Performance, video, and animation)

Keyword 유튜브, 무빙 타이포그래피, 영상 매체

요약

영상 매체에서 무빙 타이포그래피는 영화 뿐 아니라 TV 드라마 등에서 많이 사용되고 있다. 무빙 타이포그래피는 관객과 소비자에게 정보 전달을 할 수 있을 뿐 아니라 영상을 감상하는 동안 지루하지 않게 만들어주기 때문에 단순 기술로 볼 뿐 아니라 영상에 추가되는 하나의 애니메이션 효과라고 볼 수 있으며, 시각 효과 애니메이션으로서 VFX Animation과 같은 특수 효과 애니메이션 중 하나로 볼 수 있다. VFX 기법은 특수 영상 시각 효과로 영화나 애니메이션과 같은 영상에 적용되는데 현장에서 촬영하기 어려울 때 사용하는 기법으로 흔히 CG 특수효과이기 때문이다. 특히 오늘날 같은 경우 KBS나 MBC에서 하는 예능 혹은 뉴스에서만 무빙 타이포그래피가 활용되는 것이 아니라 일반인이 제작, 업로드 하는 유튜브 영상에서도 무빙 타이포그래피를 쉽게 볼 수 있다. 프로그램이 있다면 누구나 영상에 쉽게 CG 특수효과를 넣을 수 있게 된 것이다. 또한 무빙 타이포그래피는 애니메이션 효과 뿐 아니라 내러티브를 가지고 있는데 문자로 표현되어진 서술적 내러티브로서 움직임의 요소가 동반된 키네틱 내러티브의 구조를 가지고 있을 뿐 아니라 컴퓨터를 통하여 움직임을 통제할 수 있는 인터랙티브 기능까지 있는 멀티미디어 내러티브의 전달 매체이다. 이러한 무빙 타이포그래피는 서술적, 키네틱 내러티브에 인터랙티브, 시각적, 멀티미디어 내러티브의 특성을 가진 종합적 내러티브 작용 기능이라 볼 수 있다. 본 연구에서는 무빙 타이포그래피가 유튜브의 뷰티 영상에서 영상 언어로서 작용되는 내러티브 특성과 커뮤니케이션 기능을 연구하고자 한다.

1. 서론

무빙 타이포그래피 이전의 타이포그래피는 문자의 의미 전달 기능을 기반한 인쇄라는 매체를 통하여 정보 전달의 기능을 수행해왔는데 그동안 끊임없는 과학 기술의 발달은 새로운 매스커뮤니케이션 환경이 영상 미디어, TV, 컴퓨터 통신과 인터넷을 등장시켰고 이와 같은 매스커뮤니케이션 환경의 등장은 타이포그래피의 표현 공간을 종이라는 2차원 정적 공간에서 동적이고 청각적 요소까지 포함된 영상 매체의 공간으로 확장시켰다. 특히 영상 매체에서는 수신자 성향의 변화와 정보기술의 발달로 이성 중심적이고, 정적인 표현 방식 위주

에서 벗어나 감성적이고 공감각적이며, 자유분방한 분야로 각광 받고 있다. 그것은 정적인 타이포그래피로 되어 있는 것보다 무빙 타이포그래피를 통한 이미지적인 메시지가 수용자에게 빠르게 전달되며, 동적이며 그래픽 적인 아름다움과 매력으로 수용자의 뇌에 깊은 인상을 오래 동안 각인시킬 수 있기 때문이다.²⁴⁾ 그리하여 유튜브 영상에서 무빙 타이포그래피는 성격상 디지털 기능과 사고를 촉발시키며 정지된 그래픽보다 더 적극적인 움직임을 성취할 수 있다. 무빙 타이포그래피는 움직임을 지는 글자체로 시각적인 요소로 타입과 시간, 소리, 공간으로 연출되는 영상 언어로 오늘날 멀티미디어 공간인 인터넷상에서 부분적으로 쓰여 지고 있다.²⁵⁾ 따라서 무빙 타이포그래피는 정보 전달을 위하여 필요한 기술적 요소이며, 가독성 뿐 아니라 움직임의 속도, 방향, 시점 등의 많은 요소들을 가지고 영상의 정보를 전달하고 있으므로 본 연구를 통하여 유튜브 영상속의 무빙 타이포그래피의 특성을 알아보고자 한다.

2. 무빙 타이포그래피의 커뮤니케이션 특성

무빙 타이포그래피란 moving(움직이는)에 - Typography(문자)라는 두 단어가 결합된 합성어로서, 움직이는 타이포그래피 이라고 말할 수 있다. 여기서 말하는 움직임이란 물리적인 위치의 의도뿐만 아니라 장면의 전환까지도 말하며, 그것은 시간이 경과함에 따라 없던 대상이 생겨나거나 존재하던 대상이 사라지는 것까지를 일종의 움직임이라고 한다. 타이포그래피(typography)의 'typo'란 그리스에서 유래되어 활자(活字) 혹은 활판에 의한 인쇄술을 가리키는 의미로 오늘날에는 주로 글자를 구성하는 디자인을 말한다. 즉 글자체, 글자크기, 판형의 크기, 인쇄면적, 여백 등의 조절을 통해 전체적으로 읽기 편하도록 구성하는 표현 기술을 의미한다. 현대적 개념의 타이포그래피는 이보다 훨씬 폭넓은 의미로 사용되고 있다. 디자인에 관련되는 모든 요소인 이미지, 타입, 그래픽 요소, 색채, 레이아웃, 디자인 포맷 그리고 마케팅에 이르기까지 디자인에 관여되는 모든 행위를 총체적으로 관리하는 것을 의미한다. 이런 의미에서 무빙 타이포그래피라는 것은

24) 신현정, 「영상매체에 있어서 무빙타이포그래피의 특성과 표현 효과에 관한 연구 - TV 타이틀 중심으로 -」, 울산대학교, 석사학위 논문, 2003, p.1.

25) 진재애, 「TV 타이틀 디자인에서 무빙 타이포그래피의 활용 방안에 대한 연구」, 건양대학교, 석사학위 논문, 2005, p.2.

기존 종이라는 한정된 공간에서 스크린과 같은 동적 표현 공간으로 매체의 범위를 확장시켜 언어적 정보와 함께 조형적 지시적 정보를 클라이언트와 수용자의 니즈(need)와 원트(want)를 파악하여 정적표현으로서 사용되어진 '타이포그래피'에 공간과 시간, 소리, 기술, 감성 등을 혼합한 것이라 할 수 있다.²⁶⁾

	농경사회	산업사회	지식정보화 사회
매체 (media)	모노미디어 (Analog)	멀티미디어(Digital)	
	음성, 문자표현매체	전파매체 영상매체 뉴미디어	
수용자성향 (customer)	이성적성향 (logical)	감성적성향 (emotional)	
커뮤니케이션 (communication)	언어적 커뮤니케이션 (verbal communication)	비주얼적커뮤니케이션 (visual communication)	
	구전일발형 커뮤니케이션	일방향메스 커뮤니케이션	인터랙티브한 개인화된 커뮤니케이션
타이포그래피 (typographic)	정적 (static)	동적 (dynamic)	

<타이포그래피의 패러다임(paradigm) 변화>

무빙 타이포그래피는 내러티브를 띄고 있는데 이는 시각적, 서술적, 키네틱과 인터랙티브한 요소가 종합적으로 표현이 되고 있으며, 음성적 역량의 표현을 무빙 타이포그래피에 적용하여 언어적 특징과 문자의 동적 형태의 변화로 관객에게 여러 가지 상이한 감정 표현의 메시지를 보다 효과적으로 전달할 수 있다. 그로 하여금 관객은 화면 구성에 있어 다양한 요소들을 하나의 질서 있는 양식으로 통일하고 전체적인 균형과 구도를 인식함으로 시각적 리듬을 형성 하며, 무빙 타이포그래피는 장면 전환 효과는 두 장면을 부드럽게 연결하고, 관객에게 예상치 못한 시각적 충격과 함께 작품 전체의 미적 질서를 확립하는 역할을 하고 있다.²⁷⁾ 이러한 무빙 타이포그래피의 내러티브적 요소는 수용자에게 정보를 효과적으로 커뮤니케이션하는 기능을 하며, 컴퓨터 그래픽 작업을 통하여 난해한 부분을 명확히 시각화 하여 정보 전달을 하고 애니메이션 기법으로서 보다 역동적인 영상 이미지를 만들어 다양한 영상 매체에 적용되어 서비스 되어 꼭 필요한 도구로 각광받고 있다. 특히 유튜브의 뷰티 영상에서는 빠질 수 없는 그래픽 요소로 적용되고 있는데, 영상언어로서 무빙 타이포그래피는 단순히 의미전달을 하는 것뿐만 아니라 수용자와의 커뮤니케이션을 위하여 의미성과 심미성이 확장된 기능적 소통이 될 수 있도록 영상 매체에 적용 되고 있기 때문이다. 그리하여 수용자는 영상을 통하여 무빙 타이포그래피에 의해 내러티브와 함께 비주얼적, 감성적 커뮤니케이션과 정보 획득 목적을 더 효과적으로 이룰 수 있다.

3. 유튜브 영상에서 무빙 타이포그래피의 활용 방안

영상언어로서 무빙 타이포그래피는 단순히 의미전달을 하는

26) 신현정, 「영상매체에 있어서 무빙 타이포그래피의 특성과 표현 효과에 관한 연구 - TV 타이틀 중심으로 -」, 울산대학교, 석사학위 논문, 2003, p.6.

27) 김진영, 「무빙 타이포그래피의 움직임과 시각적 구조에 관한 연구」, 상명 대학교 예술·디자인 대학원, 석사학위 논문, 2001, pp.76-77.

것뿐만 아니라 심미적으로 시청자의의 목적에 부합될 수 있도록 의미성과 심미성이 확장된 기능적 소통이 될 수 있도록 영상 매체에 활용 되어야하며, 영상 매체에 있어서 효과적으로 무빙 타이포그래피를 활용하기 위해서는 상징적인 기호로서 색과 레이아웃, 사운드 그리고 움직임 을 통하여 영상 언어로서 시청자에게 메시지를 전달하여야 하는데 먼저 타깃 수용자의 성향과 영상의 목적, 그리고 그게 적용하는 타이포그래피와 영상 성향을 인지하여 명쾌하며 단순하고 절제된 디자인으로 내용이 있으며 형식이 있고 그것들이 올바르게 기능을 하여 수용자에게 정보 전달을 어렵지 않고 일관성 있는 VFX 애니메이션으로서 효과 요소를 선택하여야 한다. 영상 매체에서의 무빙 타이포그래피와 같은 컴퓨터 그래픽은 6가지의 필요성을 가지고 사용되어지고 있는데 첫째, 카메라로 촬영이 불가능 했던 장면을 다양하게 표현 할 수 있다. 둘째, 시청자의 흥미와 재미를 유발 할 수 있다. 셋째, 다양한 색채 표현과 쉬운 수정으로 시각적으로 부적절하거나 불명확한 장면을 보완 수정해준다. 넷째, 미세한 부분까지 그래픽으로 정보 전달을 할 수 있게 되었다. 다섯째, 다양한 색상을 사용함으로써 다양한 목적을 가진 영상을 만들 수 있고 그리하여 고도화 다양화뿐 아니라 환상적인 이미지를 수용자에게 전달할 수 있게 되었다. 여섯째, 수작업으로 하기 힘든 기법들도 가능하게 되었다. 이러한 점을 좀 더 부각하여 효과적으로 적용, 활용한다면 무빙 타이포그래피는 유튜브 영상에서 더욱 필수적인 효과로 부각이 될 것이다.

4. 결론

무빙 타이포그래피는 감정과 음성, 리듬, 운율성과 시간, 공간, 움직임을 좀 더 복합적으로 표현하는 커뮤니케이션 수단이며 특히 영상의 목적과 정보 전달을 보다 효과적으로 할 수 있고, 시청자가 영상을 이해하는 것에 대해 시각적으로 많은 영향력을 미치며 수용자의 호기심을 유발하여 강한 시각적 작용도 하고 있다. 그리고 영상 매체에서 효과적으로 활용을 하면 영상 언어로서 커뮤니케이션 능력을 증대 시킬 수 있으며 애니메이션 효과로서 영상에 적용됨에 따라 영상의 정보 전달을 효과적으로 하여 유튜브 영상 중 특히 광고 마케팅을 할 수 있는 뷰티나 패션 영상에서 필수적인 요소가 된 무빙 타이포그래피가 앞으로 더 다양한 효과와 함께 강력한 영향력을 가진 영상 언어로서 적용될 것이라 본다. 또한, 이러한 무빙 타이포그래피 효과를 쉽게 넣을 수 있는 특수 효과 영상 편집 프로그램이 개발 된다면 유튜브와 같은 온라인 영상을 활용한 광고, 마케팅 시장이 더욱 확대 될 것으로 본다.

참고문헌

- 김진영, 「무빙 타이포그래피의 움직임과 시각적 구조에 관한 연구」, 상명대학교 예술·디자인 대학원 커뮤니케이션학과 커뮤니케이션디자인 전공, 석사학위 논문, 2001,
 신현정, 「영상매체에 있어서 무빙타이포그래피의 특성과 표현효과에 관한 연구 - TV 타이틀 중심으로 -」, 울산대학교 정보통신대학원 정보디자인 전공, 석사학위 논문, 2003,
 진재애, 「TV 타이틀 디자인에서 무비 타이포그래피의 활용 방안에 대한 연구」, 건양대학교 조형예술학과 시각디자인 전공, 석사학위 논문, 2005.

신체 변이- 애니메이션에서 보여지는 '몸'

: 애니메이션 '아키라'를 중심으로

Body Mutation- The body shown on the Animation

:Focus on <Akira>

정은지(Eun-ji Jung)

세종대학교 공연·영상·애니메이션학과 박사과정

(Se-jong UNIV. the doctor's course of Performance, video, and animation)

Keyword 애니메이션, 신체화, 신체변이, 몸의 현상학, 청소년

요약

모든 예술 혹은 대중문화에서 사회적, 문화적으로 구현된 몸은 현재 우리를 둘러싸고 있는 사회와 몸의 관계를 묘사하는 경향이 있다. 헤러웨이의 사이보그(Cyborg)나 소설 <Geek Love>에서의 기계화된 장기를 가진 유기체, 기계로 변이된 신체의 등장은 후기 산업사회와 네오 휴머니즘의 도래라는 현대사회를 반영한 문학 장르에서의 몸의 실체화 일 것이다. 이에 피터 브룩스는 현대 문학 장르에서 몸이 가지는 지위는 사회를 반영하고자 하는 욕망이 구체화된 주체성을 가지고 있다고 설명했다. 그리고 그는 기호학적인 시선으로 접근하면서 서사 속에서 나타난 몸의 이미지는 작가가 가지고 있는 사회와 문화 전역에 대한 관점을 보여주는 하나의 지표로서의 역할을 한다고 하였다. 이러한 의미에서 사회 문화적 '신체화'는 현대 예술의 핵심적인 개념이 될 수 있다. 이 논제를 탐구하기 위해 본고는 사회적 관계의 측면에서 파생된 인간의 신체를 활용한 다양한 예술 형태를 조사하였다. 이 과정에서, 장르의 특성상 애니메이션에서 보여지는 몸이 사회 문화적 '신체화'에 대한 정의를 연구하기에 적합하다고 여기게 되었으며, 특히 일반적으로 통용되는 전형적인 몸의 형태가 아닌 다양한 변이에 대해 고찰하여 몸에 대한 새로운 시각을 제시하고자 한다.

1. 서론

네이피어에 따르면, 예술의 형태 중 하나인 애니메이션은 인체에 대한 다각도의 시각을 제시한다.²⁸⁾ 애니메이션에서 표현되는 인체의 표현방식은 전형적인 형태에서 변이되거나 과장된 형태에 걸쳐 다양하게 보이고 있으며, 사람으로 묘사되는 애니메이션 캐릭터의 정체성 또한 몸과 함께 넓은 범위로 묘사되고 있다. 유토피아에서 디스토피아의 관점을 보여주는 애니메이션 공간에서의 캐릭터의 몸은 긍정적인 측면에서는 슈퍼히어로의 사이보그에서부터 부정적인 측면인 몬스터 돌연변이까지 다양한 변화의 과정에 대해 초점을 맞추는데, 이 관점에서 신체형태의 변화의 개념은 현대 사회에서의 인간 정체성의 불안정과 어떤 문제에 직면해도 꺾이지 않는 완벽한 신체에 대한 열망을 반영한다고 볼 수 있다. 이 논문은 감독

의 사회 문화적 시선이 어떻게 애니메이션의 신체 변이에 영향을 주는지 알아보기 위해 <아키라>를 사례연구로 지정했다. <아키라>는 기계 문명과 미래 세계를 그리고 있는 일본의 사이버 펑크 애니메이션의 시초 격이라고 볼 수 있는데, '인간의 욕망을 위한 기술개발, 그 기술로 인한 피해, 피해 예방과 복구를 위한 새로운 기술개발'이라는 무한히 반복되는 사이클 속에 살고 있는 인간²⁹⁾을 감독은 외적 요인과 내적 요인으로 크게 나누어 표현하고 있다. 외적 요인으로는 사이버 펑크를 필두로 정부의 통제와 감시가 철저하게 이루어져 있는 '네오도쿄'를 통해 국가가 어떻게 국민을 통제, 억압하고 있는지에 대해 묘사하고 있으며 내적인 요인으로는 갑자기 얻은 초인적인 힘을 통제하지 못하고 무너진 자아와 함께 신체의 변이를 겪는 주인공에 관한 서사를 가지고 있다. 이 논문은 디스토피아적 관점이 다분히 들어간 세계에서 어떻게 주인공의 몸이 분열하고 변화해 가는지에 초점을 맞추었다. 먼저 애니메이션에서 표현하는 신체 변이에 대해 전체적으로 개념을 정리한 후, 애니메이션 <아키라>의 주인공의 신체 변이에 관해 분석하면서 애니메이션으로 표현 가능한 몸에 대한 한계에 대해 이야기 하고자 한다.

2. 신체의 형태변화와 애니메이션 화 된 신체

동화(動畵)작업, 또는 애니메이션은 "생명을 주다"라는 의미로 생명이 없는 라인과 형태의 운동의 창조로 정의되어진다.³⁰⁾ 노먼 맥라렌은 애니메이션에 대한 자신의 관점을 "애니메이션의 움직임은 단지 드로잉이 움직이는 것만으로는 설명할 수 없다. 애니메이션은 움직이는 선들의 예술이다."라고 얘기한다.³¹⁾ 즉, 애니메이션은 단순히 이미지의 운동이라고 표현하기에는 많은 예술적 의미를 담고 있다고 볼 수 있다. 애니메이션은 현실의 이미지를 바꾸어 관객들에게 새로운 시각을 제시함과 동시에 또 다른 이미지에 대한 영감을 떠올릴 수 있게 한다. 애니메이션의 단일 프레임 운동은 우리의 상상력을 구현하는 '현실'의 수용 개념을 파괴하고 이미지에 대한 관습에 도전할 수 있는 힘을 가지고 있는 것이다. 그로인해 관객이 가지고 있는 전통적인 몸에 대한 인식을 애니메이션

28) Napire, S. 2001. Anime from Akira to Howl's moving castle: expriencing contemporary Japanese animation. New York: Palgrave Macmillan.

29) 윤혜영, "만화 <아키라>의 스토리텔링 전략연구", 한국애니메이션학회 전자저널 논문, 145쪽

30) Solomon, C.(ed.)2004. The Art of the Animated Image: An Anthology, Los Angeles: AFI. p.11

31) Ibid.

렌더링을 통해 새로운 형태의 몸을 보여줌으로서 해체 가능하고 더 나아가 감독이 의도하는 몸에 대한 주관적 견해를 아무런 거부감 없이 관객들은 받아들일 수 있다. 폴 웰은 애니메이션에서 묘사되는 몸의 형태에 대해 6가지로 나누었다.³²⁾

1. 몸은 가변성을 가지고 압축 또는 확장 할 수 있으며 먼 거리로 뻗어 나갈 수 있다.
2. 몸은 파편으로 이루어져 있음. 다른 물체나 물질과 결합 가능 하다.[...]
4. 몸은 기계화 될 수 있다.
5. 몸은 초능력을 가지고 있다.(예로 비행 능력, 무거운 물체를 들어 올릴 수 있는 염력, 고통을 느끼지 못하는 신체 등)
6. 인간, 동물, 생물체 등 호환 불가능한 형태를 렌더링을 통해 결합 가능하다.

몸의 형태에 대한 이 목록은 주로 애니메이션 캐릭터에 적용되며, 이것은 감독의 사회적, 문화적, 정치적 견해에 반영된다. 구체적으로 오시이 마모루 감독의 애니메이션 <공각기동대>(1995)에서 보여지는 몸은 “끊임없이 유동적 형태를 띠는 몸”³³⁾이며 작가와 감독의 사회, 문화, 정치적 견해가 잘 드러나 있다. 주인공 쿠사나기 모토코는 자신의 임무를 위해 자신의 몸을 기계로 변화 (cyborg) 시킨다. 이 애니메이션에서 ‘몸’의 개념은 데카르트에 의하면 ghost, 또는 영혼을 담은 하나의 그릇(용기)이다. 그리고 그녀의 기계보디가 부서지게 된 후 그녀의 선택은 자신의 영혼을 담은 그릇을 넷(네트워크 데이터베이스)의 일부로 변이 시킨다. 이 시점에서, 그녀의 몸은 사라지는 것이 아닌 넷으로 변환 되는 신체 변이를 겪는 것이다. 궁극적으로 공각기동대는 이 관점을 이용해 포스트 모던 사회에서 인간이 가지고 있는 몸과 정체성의 상태에 의문을 제기하고, 몸을 초월하고자 하는 현대인의 욕구를 반영한다고 볼 수 있다. 현대인의 신체 변이 욕망에 대해 바론은 그의 책 <The Mutant Flesh Fabrication of a Posthuman>(2009)에서 변화 가능한 몸의 개념에 대해 “인간 몸의 초월적 변화에 대한 욕망은 점진적으로 진행되어 왔다[...] 그 욕망은 우리가 가지고 있는 인간 본성에 대한 묘사를 재고하게 만들며 인간과 그를 둘러싼 세계에 대해 새로운 한도를 생각하게 한다.”³⁴⁾라고 정리한다. 구체적으로 허구의 서사에서 현실에 이르기까지 신체 변이에 대한 욕망은 또는 몸으로부터의 해방은 과거의 관습에서의 자주적인 자아의 나아감을 의미하며 초월적 미, 초월적 문화, 초월적 정치, 초월적 세계와 몸의 한계를 무너뜨린다.³⁵⁾

3. 돌연변이와 정체성

바론의 신체 변이에 대한 정의를 통해 필자는 몸 형태의 변

화는 정체성과 긴밀한 관계가 있음을 깨달았다. 이것은 <아키라>의 주인공 테츠오의 신체 변이 과정을 통해 더욱 자세히 설명 가능한데, 감독은 테츠오를 통해 인간 신체의 문제와 정체성, 나아가 인간의 본질에 대해 이야기 하고 있다. 테츠오는 어떠한 사건으로 인해 군정부의 실험체가 되어 자유자제로 초능력을 다룰 수 있게 되었다. 하지만 방대한 힘을 제어하지 못한 그는 두통으로 시작해 팔 한 쪽이 잘려 나가거나 기괴한 형태로 증폭되기 시작한다. 네이퍼어는 이것을 사춘기의 신체라 표현한다. 그것을 경험하는 인물에게나 외부세계에서나 기괴하게 나타날 수 있는 어떤 변신 (metamorphosis)의 장으로 중요하게 다루었다. 이것을 신체의 기계적인 확장으로 인식하고, 어른이 되고 싶은 아이들에게 매혹적인 것으로 인식하는 논의도 있다. 신체의 분리와 해체, 더 나아가 기괴한 모습으로 변형, 확장되는 것은 정체성의 문제와 가장 큰 관계가 있을 것이다. ‘테츠오’의 성장담에 충위를 맞춘다면, 그것은 사춘기 소년인 가진 세계에 대한 저항, 스스로에 대한 변신의 당혹스러운 일일 것이고, 이것을 더욱 확장 한다면, 인간의 신체를 통해 보여 준 폭주, 즉 새로운 저항의 한 장치라고 볼 수도 있다. 그러나 이것은 일본 애니메이션에서 자주 보여주는 ‘모빌 슈트(suit)’, ‘테크노 드레스’와는 거리가 멀다. 인간이 기계로 변신하거나, 로봇이 업그레이드된 로봇으로 변신할 때 등장인물의 자신감과 정체성에 대한 확신은 더욱 견고해진다. 테츠오의 모습과는 사뭇 다르다. 변형의 외부적 관점이 아닌 내부에 집중해 볼 필요가 있다. 신체에 벌어지고 있는 이 사건을 바라보는 ‘테츠오’, 그리고 실제로 경험하고 있는 ‘테츠오’의 모습을 자세히 관찰하면, 그는 통증을 호소하며 고통스러워 비명을 지른다. 변형이 반복되고, 확장될수록 그의 고통은 극도로 심해진다.

“신체의 통증은 무엇보다 육체적인 현상이다. 통증은 순수한 감각이다. (중략) 통증은 인간의 경험할 수 있는 가장 강렬한 사건이다.”³⁶⁾

즉 인간만이 느끼고 표현할 수 있는 것이 고통이라면, 작가는 ‘테츠오’를 누구보다도 인간적인 인물로 그리고 있다는 것이다. 그 고통의 기원에는 결핍과 좌절이 있을 것이고, 거꾸로 생각하면 인간을 인간이게 하고, 인간을 위대하게 하는 것은 영원한 생이나 무한한 능력 같은 것이 아니라 인간이 지닌 결핍의 조건, 다시 말해 인간에 의해, 또는 기계에 의해 쉽게 상처받는 나약한 존재이기 때문인 것이다.³⁷⁾

4. 결론

이 논문 전반에 걸쳐 필자는 애니메이션 <아키라>를 통해 몸의 변이에 대해 살펴 보았다. 신체에 대한 이미지와 현재 사회 전반에 걸친 양상은 항상 관계를 맺고 있음도 이 글을 통해 알게 되었다. 그리고 애니메이션에서 그려지는 변화를 추구하는 몸은 현재에 머물러 있기 보다는 앞으로 나아가고자 하는 선형적인 욕망을 잘 보여주고 있으며 그 욕망은 캐릭터의 정체성에 대해 재정의 할 수 있다. <아키라> 연구를 통해 애니메이션에서의 몸의 형상은 캐릭터의 특징을 보여주기 위

32) Wells, P. (ed.) 1998. Understanding Animation. NY and London: Routledge. p. 188-189

33) Ibid.

34) Baron, D. 2009. The Mutant Flesh: Fabrication of a Posthuman. Distributed Art Pub Incorporated. p.8

35) Ibid.

36) 펠러니 선스트럼(2011), 『통증연대기』, 노승영 역, 에이도스, p.27

37) 애니메이션 연구 Vol. 9. No. 4. (통권 제27호) P. 161-162

해 존재하는 것이 아닌 그 캐릭터와 나아가 감독의 철학까지
깊게 공명할 수 있는 장치라는 결론에 다다랐다.

참고문헌

- 멜러니 섀스트럼(2011), 『통증연대기』, 노승영 역, 에이도스
윤혜영(2013) 만화 『아키라』의 스토리텔링 전략 연구
- '사이버펄크'와 '네오휴머니즘'을 중심으로애니메이션 연구 Vol. 9. No.
4. (통권 제27호)
Baron, D. (2009), The Mutant Flesh: Fabrication of a Posthuman.
Distributed Art Pub Incorporated.
Duglas, M. (1966), Purity and Danger: An Analysis of the Concepts of
Pollution and Taboo. London and New York: Routledge.
Graham, E. (2002). Representations of the Post/human: Monsters, Aliens
and Others in Popular Culture. Manchester University Press.
Napier, S. (2001). Anime from Akira to Howl's moving castle : experiencing
contemporary Japanese animation. New York : Palgrave Macmillan.
Solomon, C. (ed.) (1987). The Art of the Animated Image: An Anthology,
Los Angeles: AFI.
Wells, P. (ed.) (1998). Understanding Animation. NY and London:
Routledge.

애니메이션에서 유머의 활용과 관객의 몰입 연구

Commitment of the audience and the use of humor in animation

최영귀(Young-Kui Choi)

세종대학교 공연·영상·애니메이션학과 박사과정

(Se-jong UNIV. Performance · Image · Animation Graduate school department Doctor Course)

Keyword 애니메이션, 유머, 관객, 몰입, 활용

요약

2000년대 초반 한국 애니메이션은 흥행 성공에 다소 부진한 실정이다. 본 연구는 부진의 원인으로 유머의 부재라고 보았다. 유머는 해학, 풍자, 아이러니, 기지 네 가지로 나뉘며 애니메이션 장면에서 곳곳에 유머를 삽입한다면 관객들의 웃음과 재미를 주고 애니메이션에 더욱 몰입하게 되는 효과를 가져올 수 있다. 흥행에 성공했던 과거의 애니메이션들은 주인공이 위기를 극복하고 상대들을 무찌르는 비슷한 서사 구조를 갖고 있었음에도 적절한 유머를 활용하여 관객의 몰입을 유도하고 흥행에 성공할 수 있었다. 이런 유머 요소들을 활용하여 한국 애니메이션도 흥행에 성공하는 작품을 만들 수 있기를 기대한다.

1. 서론

한국 애니메이션은 유아용 애니메이션 산업에 치중되어 있다. 애니메이션은 유아, 아동 뿐만 아니라 20~30대, 나아가 장년층도 충분히 시청하고 즐길 수 있는 발전 가능성이 많은 콘텐츠다. 그러나 현재 한국의 애니메이션은 대부분 유아, 아동을 위하여 제작되고 있는 실정이어서 여러 전문가들이 우려를 표하고 있다. 정부는 애니메이션의 발전 가능성과 수익성에 주목하여 지원을 하였으나 결과는 좋지 않았다.

본 연구는 한국 애니메이션의 부진 원인으로 유머의 부재로 보았으며 관객들의 몰입을 방해하는 요소 중 하나라고 상정하였다.

애니메이션에서 유머효과의 생성은 하나의 통일된 과정이고 그것을 구성하는 요소들을 이론상에서 나누어서 설명할 수 있다. 애니메이션 유머효과는 다양한 이론들에 근거하고 있다. 예를 들면 유머이론, 기호학이론, 수용자의 심리반응 이론 등의 종합적인 작용에서 애니메이션의 유머효과가 생성된다.

본 연구자는 유머가 애니메이션 몰입에 중요한 역할을 한다고 보았다. 유머와 몰입의 개념에 대해 설명하고 몰입하게 되는 심리적인 분석을 진행하여 유머가 애니메이션에 미치는 효과를 설명하고자 한다.

2. 유머와 몰입의 개념

유머의 정의는 우연한 사건 행동 혹은 아이디어, 상황, 혹은 부조화적인 요소를 발견하고 표현, 평가하는 정신적인 능력이다.

나 우습게 하려는 행동의 노력이라고 정의하고 있다.

유머는 다른 말로 골계라고 표현할 수 있다. 골계(comic, 滑稽)란 남을 웃기기 위한 재미있고 우스운 “말” 혹은 “짓” 정도의 익살에 해당하고 흔히 웃음을 수반하는 일체의 행위를 골계라 할 수 있다.

골계는 웃음을 자아내는 문학에 폭넓게 적용되는 개념이며 하위범주로 기지, 풍자, 해학 등을 포괄한다. 골계에는 객관적 골계와 주관적 골계가 있는데, 객관적 골계는 작가가 대상을 받아들이는 태도와 방법에 따라 일어나는 것으로 작가의 표현, 즉 언어와의 관계에서 나타난다. 주관적 골계는 작가의 정신적 자율성을 가지고 대상으로부터 특수한 연관을 만들어내어 그 대상에 웃음의 근거를 마련할 때 발생한다.

주관적 골계에 접근해보면 골계를 미학적 범주에서 연구한 학자인 폴 켈트는 주관적 골계를 해학, 기지, 풍자, 아이러니로 구분하였다. 해학이란, “익살스럽고 취미 있는 농담, 풍자가 섞인 말이나 태도”라고 말할 수 있으며 아이러니와 동일한 골계에 속하지만 대상과 적대감을 드러내지 않는 특징을 가지고 있다. 기지란, 일상생활에서 말을 무기 삼아 현실의 적을 직설적으로 공격하지 않고 허를 찔러 정세를 역전시키는 언어적 기교에 해당한다.

풍자는 현실에 대하여 부정적 태도를 취하지만 부정적 태도 뒷면에는 익살과 웃음을 내포하고 있다. 아이러니는 본래 작가가 진술하거나 표면화한 의미와 반대되는 의미를 표현하는 언어기법으로써 흔히 말해진 것과 의미된 것 사이의 긴장 또는 상충을 포함하게 되는데 이것은 사소한 차이가 아니라 중요한 대조이다.

유머가 관객에게 적용되는 심리적 효과로는 부조화, 우월성, 각성이 있다. 부조화는 어떤 상황에서 기대하지 않았던 깜짝 놀랄 일이 일어났거나 자극에 대해 기대하지 않은 반응을 얻었을 때 관객의 웃음을 자아내는 요인이 된다. 우월성은 이전의 어리석었던 자신이나 다른 사람의 실수, 결함을 보고 웃게 되는 것, 각성은 고통스러운 일이나 위기감으로 인한 자신의 불쾌한 감정 상태가 해결됨으로써 억눌렸던 감정의 완화로 웃음이 유발되는 효과이다.

몰입이란 삶이 고조되는 순간에 몰 흐르듯이 자연스럽게 자신이 하는 일에 빠져드는 개인의 심리상태를 이르는 용어이다.

몰입에 대한 여러 연구들이 공통적으로 시작하고 있는 것은 몰입이라는 개념이 다양한 선행 요인과 결과 요인을 가지고

있는 복합적인 구성체라는 점 때문이다. 따라서 몰입의 구성 개념들에 대해서는 여러 학자들이 서로 다른 견해를 보이고 있는 실정이다.³⁸⁾

하지만 대체적으로 통제, 집중, 호기심, 내부적 용기, 특정 행위에 대한 기술 혹은 숙련도, 도전 의욕 등이 제시되고 있다. 이 요소 중 숙련도와 도전 의욕은 몰입을 생성하는 기본적인 개념으로 여겨지고 있는데 특정 활동에 있어서 몰입을 경험하기 위해서는 활동에 대한 숙련도와 도전 의욕 사이의 균형이 이루어져 있어야 하며 몰입은 즐거움으로 이어질 수 있다.

3. 애니메이션의 유머 효과

애니메이션은 영화, TV, 만화 등 특성이 다양하게 나타나는 종합 예술이다. 애니메이션의 이러한 특징은 유머효과가 들어가기 알맞은 가능성을 제공하고 있다.

애니메이션이 관객으로부터 환영을 받게 된 원인은 두 가지로 볼 수 있다. 첫째, 관객이 자신을 캐릭터와 일치시키게 하는 특성과 둘째, 일상생활의 일들을 과장, 유머로 표현하여 관객들에게 친근감을 심어주는 것이다.

현재 미국은 세계 애니메이션의 대표로써 애니메이션 산업 발달의 정도와 기술력을 전 세계가 주목하고 있다. 미국 애니메이션은 기술력과 비즈니스의 상호결합으로 이루어져 있다.

<슈렉(2001)>, <니모를 찾아서(2003)>, <마다가스카(2005)> 등의 애니메이션들은 흥행에 성공한 작품들이다. 성공한 애니메이션들은 작품에서 공통적으로 유머를 발견할 수 있다.

<슈렉>에서 과자를 고문하는 장면은 아무것도 아닌 과자를 의인화하여 관객들에게 웃음을 유발시키고 있다. 유머의 기지에 해당하며 보통 사람들이 할 수 없는 행동을 하는 장면으로 관객들에게 부조화적인 효과를 주게 된다.

<슈렉>의 다른 장면으로는 기사들이 용의 불 공격에 죽는 모습을 유머로 표현한 장면이다. 잔인하게 묘사하지 않고 익살스럽게 표현하여 관객들의 웃음을 유발하였다. 또한 우월성 효과도 포함되어있다. 관객은 기사들의 불행에서 자신이 타죽지 않았음을 인지하고 안도감과 함께 웃음이 발생한다.

<니모를 찾아서>의 각각의 캐릭터들의 해학과 기지가 섞인 대사들도 관객들을 요소마다 웃음을 유발하고 있으며 <마다가스카> 캐릭터들의 코믹스러운 행동들 역시 유머 요소라고 볼 수 있다.

마다가스카의 주인공 동물들이 무서워서 나무위에 원숭이처럼 매달려 있는 경비원들이나 동물 방제팀이 마다가스카의 주인공 동물들을 찾기 위하여 바닥에 엎드려 코를 대고 냄새로 동물을 찾는 장면들은 웃음을 유발시킨다. 또한 지켜야 하는 경비들의 무능한 모습이나 동물보다 우월한 척하는 인간들이 동물처럼 행동하며 사건을 해결하려는 모습은 일종의 풍자로 받아들여질 수 있다.

일본 애니메이션 작품들을 보자면 <짱구는 못 말려(1992)>와 <엑셀사가(1999)>는 일상의 일들을 과장과 유머로 표현하

였다. <짱구는 못 말려>와 <엑셀사가>는 부조화 효과를 적절하게 사용한 애니메이션이라고 볼 수 있다. 유치원생 짱구의 능구렁이 같은 행동들은 순진하고 아무것도 모르는 어린 아이의 이미지를 파괴한다. 있을 수 없는 일들을 관객들에게 보여주며 웃음을 유발한다.

<엑셀사가>는 주인공과 등장인물들의 과장된 상황들이 유머 요소이다. 주인공의 무의미한 춤이 우연히 교통정리 순경복장이라 춤을 보고 움직이던 차들이 다중추돌사고를 내는 장면이나 주인공에게 잡아먹히지 않기 위하여 사람보다 똑똑하게 행동하는 강아지의 장면들이 관객들에게 웃음을 유발시키고 있다. 이처럼 유머의 활용은 관객들을 즐겁게 해주고 긴장을 해소시켜 주며 다음 장면으로 넘어가는 것에 대한 호기심 유발 및 기대심리를 심어줄 수 있다. 웅장한 배경이나 아름다운 화면은 없지만 유머를 효과적으로 사용함으로써 관객들의 몰입을 유도하고 애니메이션 흥행의 요소가 된다고 볼 수 있다.

4. 결론

본 연구는 애니메이션에서 유머가 관객을 몰입시켜 흥행에 성공할 수 있다는 가설을 세우고 유머의 개념과 몰입에 대한 이론, 그리고 분석에 따른 유머 효과가 애니메이션에 적용되어 관객의 몰입과 성공하는 요소가 되고 있음을 설명하였다.

애니메이션에서 유머의 적절한 활용은 관객들에게 즐거움을 주고 긴장감의 완화와 스트레스를 해소시켜주는 배출구가 될 수 있으며 애니메이션의 몰입을 유도할 수 있다.

물론 애니메이션의 흥행이 유머로 한정되는 것은 아니다. 음악, 작화, 스토리 등 다양한 요소가 융합되어야 애니메이션작품이 성공할 수 있다. 본 연구는 유머가 애니메이션 작품에서 관객의 몰입을 유도하고 다양한 흥행 요소 중 하나로써 유머의 활용과 관객의 몰입을 집중적으로 연구하고자 한다. 차후에 이 연구를 진행함에 있어 작품을 선정하고 심층적인 유머 분석과 관객의 몰입에 대한 객관적인 지표를 마련하여 연구를 진행할 것이다.

참고문헌

- 박영원, 「시각적 유머의 생산과 의미 작용에 관한 연구」, 홍익대학교 박사논문, 2001
- 허미영, 「애니메이션 작품에서의 몰입에 관한 연구」, 순천대학교 석사논문, 2007
- 변창산, 「애니메이션에 나타난 유머 효과 분석에 관한 연구 : 기호학적 접근을 통한 비교 분석」, 홍익대학교 석사논문, 2007
- 임자연, 「애니메이션에 나타난 유머 유형에 관한 연구 : 앙리 베르그송의 희곡론을 중심으로」, 홍익대학교 석사논문, 2007
- 김춘희, 「관객의 몰입을 위한 인터랙티브 애니메이션 제작에 관한 연구」, 숭실대학교 석사논문, 2013
- 김철중, 「애니메이션 작품에 표현된 유머에 관한 연구 : <슈렉>에 나타난 반전을 중심으로」, 세종대학교 석사논문, 2005

38) 허미영, 「애니메이션 작품에서의 몰입에 관한 연구」, 순천대학교 석사논문, 2007, p.22.

메타소설에서 메타만화로: <유리의 도시>의 매체변환

From a metafiction to a metacomic: The media conversion of *City of Glass*

신홍주(Shin, Hongju)

세종대학교 공연·영상·애니메이션학과 박사과정

(Se-jong UNIV. the doctor's course of Performance, video, and animation)

Keyword <유리의 도시>, 메타소설, 메타만화, 메타성, 매체변환

요약

본고는 언어와 정체성을 주제로 다룬 소설 <유리의 도시>가 동명의 만화로 각색된 사례를 통해, 메타성의 매체변환 양상을 연구한 것이다. 메타성은 어떤 개념을 재귀적으로 추상화하여 다루는 것을 뜻하며, 메타소설은 소설에 대한 소설, 메타만화는 만화에 대한 만화라 할 수 있다. 동일한 서사는 다양한 매체 형식으로 구현될 수 있지만, 서사의 주제가 매체에 대한 자의식을 다룬다면 매체변환 시 메타성은 다른 양상으로 나타날 수밖에 없다. 만화 <유리의 도시>는 소설 <유리의 도시>의 서사를 답습하는 데 급급하지 않고, 원작의 소설적·언어적 메타성을 만화적·시각적 메타성으로 변환시킨 작품이다. 매체변환을 통해 만화 고유의 표현 방식이 부각되면서 원작 소설의 주제 구현에 기여한 사례인 것이다. 다만, 소설의 상징적 기호가 만화의 도상적 기호로 변환되면서, 원작소설에 드러난 주제와 형식의 일체감이 약화되는 한계를 드러낸다.

1. 서론

모바일 플랫폼이 활성화되고 웹툰이 인기콘텐츠로 부상하면서, OSMU 논의는 웹툰을 중심으로 이루지는 추세이다. 그러나, OSMU에서 핵심적 요소라 할 서사성은 근대 이후 소설이 먼저 주도해왔다고 볼 수 있다. 소설 <유리의 도시(City of Glass)>는 폴 오스터(Paul Auster)의 <뉴욕 3부작(The New York Trilogy)> 중 1부이며,³⁹⁾ 동명의 만화는 이를 각색한 것으로,⁴⁰⁾ 각각 소설 매체와 만화 매체의 메타성을 드러낸다.

‘메타(meta)’는 그리스어에서 ‘~뒤’ 또는 ‘~너머’의 뜻을 지닌 접두사, ‘μετά’에서 나온 단어로써 어떤 개념을 재귀적으로 추상화하여 다루는 것을 뜻한다. 즉, 메타소설은 소설에 대한 소설이고 메타만화는 만화에 대한 만화로, 각각 소설과 만화라는 매체에 대한 자의식을 특징으로 한다. 주목할 점은, 메타성이 강한 작품이 다른 매체로 각색될 경우 원작의 메타성이 변환되는 양상이다. 메타성은 한 매체가 다른 매체와 변

별되는 고유한 지점을 다룬다는 점에서 매체변환의 걸림돌로 작용할 수밖에 없기 때문이다.

소설 <유리의 도시>는 탐정소설의 형식을 빌려 언어와 정체성, 소설의 허구성을 메타적으로 다룬다. 동명의 만화는 원작 소설의 주제 의식과 서사구조를 공유하면서도 레터링, 만화적 기호, 시각적 어휘의 다층성을 통해 만화의 메타성을 뚜렷이 드러낸다. 본고는 <유리의 도시>의 원작소설과 만화에 나타난 메타성을 분석함으로써, 매체변환 시 메타성이 변용되거나 매체 형식과 길항하는 양상에 대해 연구하기로 한다.

2.<유리의 도시>에 나타난 메타성

1) 소설 <유리의 도시>에 나타난 메타성

소설 <유리의 도시>는 소설의 매개가 되는 언어, 저자성(authorship), 탐정소설의 장르성을 다룸으로써 메타 소설의 성격을 드러낸다. 주요 등장인물이자 종교학자인 피터 스틸먼(Peter Stillman Sr.)은 언어와 관련하여, 아담이 에덴동산에서 쫓겨난 사태를 언급한다. 인간의 타락 이전에는 말이 지시하는 대상의 본질을 드러냈으나, 인간의 타락과 함께 언어 또한 타락하면서 말이 대상과 분리되었다는 것이다.⁴¹⁾ 이는 구조주의 언어학에서 소쉬르(Saussure)에 의해 기표와 기의의 자의성으로 이미 설명된 바 있다. 기표와 기의는 각각 세계를 분절적으로 구조화한 것으로, 기표는 대상을 개념화한 기의와 아무 관계가 없다는 의미에서 “무연적(immotivé)”이다.⁴²⁾ 스틸먼은 언어의 자의성과 분절성을 언어의 타락으로 인식하고, 언어를 타락 이전의 상태로 복원하고자 한다.

한편, 저자성에 대한 문제제기는 고유명사의 중층적 사용과 <돈키호테(Don Quixote)>와의 상호텍스트성을 통해 드러난다. 작품의 실제 저자는 오스터이지만 원작의 1인칭 서술자는 자신을 오스터의 친구라고 밝힘으로써 소설의 허구성을 부각시킨다. 오스터는 유능한 사립탐정으로 오해받는가 하면, 주인공인 다니엘 퀴(Daniel Quinn)은 자신을 오스터로 소개하기도 한다. 이와 같이, 고유명사가 서로 겹치고 어긋나고 부정되는 양상을 통해 언어가 지시 대상의 본질을 담지하지 못함이 드러난다. 또한, 등장인물로서의 오스터는 <돈키호테>에

39) Paul Auster(1985), *City of Glass*, Penguin Books.

40) David Mazzucchelli & Paul Karasik(1994), *City of Glass*, Avon Books. <쥐(Maus)>로 풀리처상을 수상한 아트 스피겔만(Art Spiegelman)이 기획한 작품이며, 미국의 만화평론지인 『코믹스 저널(The Comics Journal)』에 의해 “20세기의 100대 영어권 만화”로 선정되었다. 한국에서 <유리의 도시>(황보석역, 미메시스, 2011)라는 제목으로 번역되어 나왔다.

41) Paul Auster(1985), *City of Glass*, Penguin Books, 70.

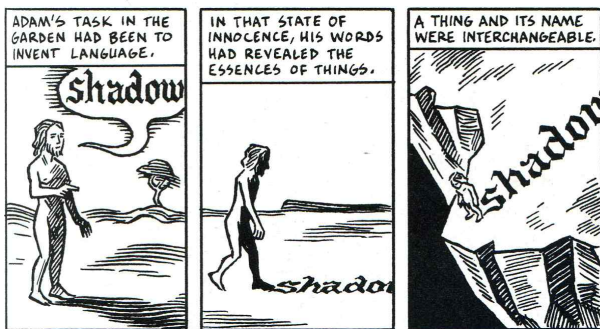
42) 페르디낭 드 소쉬르(1915), 『일반언어학 강의』, 최승언 역(1990), 민음사, 85~88.

서 저자인 세르반테스(Cervantes)가 자신이 실제 저자가 아니라고 장황하게 설명하는 부분을 상세히 언급한다.⁴³⁾ 이를 통해, 소설은 진리가 아닌 허구를 믿도록 설득하는 매체이며 재미가 그 수단이 된다는 작가의 작품관이 드러난다.

장르성의 측면에서 본다면, 탐정소설의 플롯은 인과관계에 따른 정합성(整合性)이 핵심을 이루며, 결말에서 사건은 깔끔하게 봉합되고 설명된다. 이에 충실하게 작품은 퀴인 사건 해결에 헌신하는 과정을 보여주는 듯하지만, 이야기가 전개될수록 장르의 어법은 하나하나 배반당한다. 플롯 전개에서 우연성이 중요하게 작용하는가 하면, 사건은 속 시원하게 해결되거나 설명되지 않는다. 장르는 콘텐츠의 생산자와 수용자가 공유하는 형식인데, 이 형식이 파괴됨으로써 독자는 장르의 질서와 의미를 새로운 시각으로 돌아보게 되는 것이다.

2) 만화 <유리의 도시>에 나타난 메타성

만화 <유리의 도시>의 작화가인 데이비드 마추첼리(David Mazzucchelli)는 원작소설이 언어와 정체성이라는 추상적인 주제를 다루는 만큼 시각적 요소가 없다는 사실에 흥미를 느꼈다고 밝힌다.⁴⁴⁾ 즉, 이미지의 재현적 요소에 얽매이지 않고, 만화라는 매체의 형식을 최대한으로 탐구할 수 있는 기회로 여겼다는 것이다. 이는 맥클라우드(McCloud)가 만화를 “보이지 않는 예술(The Invisible Art)”로 규정한 것과 일맥상통한다.⁴⁵⁾ 맥클라우드는 만화가 단순화[추상화]를 통한 확장, ‘완결성 연상작용(Closure)’을 통한 흐름 메꾸기, 만화적 상징 기호, 문자, 보여주기과 말하기 등을 통해, 물리적 시각작용에 국한되지 않는 감각, 내면의 감정, 추상화된 개념을 표현한다고 설명한 바 있다.



[그림1. 말과 대상의 일치를 표현한 레터링]

만화 <유리의 도시>는 서사와 캐릭터에 따라 다양한 레터링을 구사함으로써 [그림1], 행간의 의미를 증폭시키고 언어와 정체성이라는 주제 의식을 강화하고 있다. 흐름과 말풍선 등의 만화적 상징기호 역시 인물의 심리와 플롯의 전개를 효과적으로 전달한다. 또한, 맥클라우드는 ‘시각예술의 어휘’를 ‘그림도형(The Picture Plane)’, 재현되는 ‘실재(Reality)’, ‘언어(Language)’로 이루어진 삼각형으로 제시하는데,⁴⁶⁾ 만화

<유리의 도시>의 시각적 스타일은 이 삼각형 내에서 광폭으로 움직이며 ‘시각예술의 어휘’를 다채롭게 구사한다. 즉, 재현적인 이미지 뿐 아니라 픽토그램(pictogram) 등의 단순화된 이미지, 미로의 직선 등 추상화된 조형적 이미지를 활용하여 서사 전달에 기여하는 것이다.

3. 메타성의 매체변환

소설 <유리의 도시>에서 언어와 소설에 대한 자의식은 언어를 매개로 하는 소설 형식으로 다뤄진다. 이러한 주제와 형식의 일체감은 시각 매체인 만화로 변환되면서 응집력이 떨어지는 양상을 보인다.

원작소설은 익명의 1인칭 서술자가 퀴인의 공책을 바탕으로 이야기를 재구성해서 들려주는 액자 구성을 취하고 있다. 퀴인의 공책 내용, 1인칭 서술자의 나레이션은 모두 언어로 기술되며 이를 통해 언어와 정체성이라는 주제가 구현된다. 즉, 형식적 측면에서, 고찰의 대상과 고찰의 수단이 언어로 수렴되는 자기지시적 완결성을 보여주는 것이다. 그러나, 만화에서는 퀴인의 공책 내용과 1인칭 서술자의 나레이션이 각각 필기체와 타이프체라는 레터링을 통해 드러남으로써, 언어적 추상은 약화되는 반면 시각적 요소가 강화된다. 게다가, 소설에서 동일한 고유명사로 기호화되어 나타난 인물들이 만화에서는 변별되는 외모를 지닌 재현의 대상이 되면서 고유명사의 모호함이 사라져버린다. 이는 고유명사의 중층적 사용을 통해 언어의 자의성을 드러낸다는 소설적 전략에 방해 요소로 작용하게 된다. 결국, 언어와 정체성이라는 주제가 만화에서는 그림과 문자이미지라는 형식으로 구현됨으로써, 내용과 형식의 이질성이 한계로 드러나는 것이다.

4. 결론

하나의 서사는 매체를 넘나들며 다양한 형식으로 구현될 수 있다. 그러나, 서사의 주제가 매체 형식에 대한 메타성으로 나타난다면, 매체변환 시 메타성이 변질되는 것을 피할 수 없다. 소설 <유리의 도시>에서 언어와 정체성, 소설의 저자성과 허구성은 언어 매체인 소설의 형식을 통해 메타적으로 다뤄진다. 만화 <유리의 도시>에서 원작소설의 추상적 주제는 레터링, 흐름과 말풍선 등의 만화 기호, 조형적·재현적 다층성을 통해 만화적 메타성으로 형상화된다. 다만, 원작소설에서 구현된 주제와 형식의 일체감은 만화에서 이질적 거리감을 드러낸다. 소설의 상징적 기호가 만화의 도상적 기호로 변환되면서, 언어의 자기지시적 완결성이 시각적 재현이라는 프리즘을 통해 굴절되는 것이다. 결국, <유리의 도시>는 매체변환 시, 메타성이 창의적으로 변용되거나 불가피하게 변질되는 양날의 검으로 기능하는 양상을 보여준다.

참고문헌

- 페르디낭 드 소쉬르(1915), 『일반언어학 강의』, 최승언 역(1990), 민음사.
 Scott McCloud(1993), *Understanding Comics: The Invisible Art*, Kitchen Sink.
 Paul Auster(1985), *City of Glass*, Penguin Books.
 David Mazzucchelli & Paul Karasik(1994), *City of Glass*, Avon Books.
 Christopher Brayshaw(1997), Mazzucchelli, *The Comics Journal*, 194.

43) Paul Auster(1985), *City of Glass*, Penguin Books, 151.

44) Christopher Brayshaw(1997), Mazzucchelli, *The Comics Journal*, 194, 62.

45) Scott McCloud(1993), *Understanding Comics: The Invisible Art*, Kitchen Sink.

46) 같은 책, 51.

한국 극장판 애니메이션의 캐릭터 유형과 발전 방향

: 1960s~2010s 작품을 중심으로

Types of characters in Korean animation movies and Development direction

: focusing on animated films (1960s-2010s)

박성희(Sung-Hee Park)

세종대학교 일반대학원 석사

(Se-jong UNIV. Graduate school of Animation, Master Course)

Keyword 극장판 애니메이션, 캐릭터, 시장의 한계성

요약

세대가 교체되어감에 따라, 만화를 보며 자라온 사람들이 어른이 되어가고 있다. 점진적으로 만화를 보는 연령층이 높아지고 있으며, 이러한 소비층이 자신의 취미생활로 캐릭터 상품을 수집하기도 한다. 이러한 세대 변화는 애니메이션에 대한 인식 변화도 가져올 것이다. 충분히 점차 확장되어가고 잠재력이 큰 시장이며, 이것은 단지 '어른의 수요층'을 확보하는 것이 아니라 아동 시기에 봤던 애니메이션을 추억하는 2~30대층과 아동 층을 함께 겨냥하는 것이다. 그리하여 국내 애니메이션을 1960년대부터 2010년대의 각 대표작인 <홍길동 1967>, <로봇 태권V 1976>, <아마게돈 1996>, <뽀로로의 대모험 2004>, <마당을 나온 암탉 2011>을 분석했고, 이러한 정보를 바탕으로 다양한 세대에 따른 한국 애니메이션의 다양한 캐릭터 유형 확장이 '키덜트(kidult)'로 이어진다고 보았다.

1. 서론

최근 국내에 상영되었던 <겨울왕국>이나 <드래곤 길들이기>, <하울의 움직이는 성> 등 많은 해외의 가족용 극장판 애니메이션들이 다양한 소비자에게 의해 사랑받고 있다. 그에 반해 최근에 제작되어진 <고스트메신저>, <생각보다 맑음> 등의 국내 애니메이션은 인지도가 미비하고, 어려운 환경에서 힘들게 제작되더라도 실제로 극장에서 상영되는 극장판 애니메이션의 수 또한 매우 적으며, 미비한 흥행 등을 문제로 상영권 확보조차 매우 어려운 상황이다.

그러나 국내 애니메이션 산업이 발전 가능성이 있다고 말하는 것은, 바로 애니메이션의 '캐릭터 산업' 때문이다. 캐릭터는 흔히 어린이용 만화영화나 애니메이션에서 파생된 2차 상품 정도로 치부하기 쉬우나 다매체다채널시대의 캐릭터는 그 자체만으로도 OSMU할 수 있는 고부가가치 '지적 재산권'이다. 캐릭터 산업은 대표적인 OSMU 시장으로 불리고 있다.

하나의 콘텐츠를 영화, 게임, 책 등 다양한 장르에 맞게 개발하여 판매하는 전략으로 최소의 투자비용으로 최대의 가치를 창출할 수 있다는 장점이 있다.⁴⁷⁾

과거의 창작 애니메이션은 낮은 프로그램 시청률로 인해 캐릭터 인지도 확보에 실패하였고, 캐릭터 사업 수익은 미미했었지만, 플래시, 유튜브 등 제약이 낮은 인터넷의 활성화를 통해 국적에 관계없이 접근 가능한 동물 캐릭터를 내세우며 국내와 해외 동시에 한국 캐릭터의 인지도가 높아졌다. 또한, 현재 캐릭터 산업에서 일당백을 하고 있다고 평가받는 아동용 애니메이션 <뽀롱뽀롱 뽀로로>의 캐릭터 산업 매출이 2014년 12월을 기준으로 1조2천억 원을 돌파하며 중국 베이징과 충칭에 뽀로로를 테마로 한 놀이공원이 문을 열고⁴⁸⁾, 2011년 7월 개봉한 <마당을 나온 암탉>이 개봉 11일 후 누적 관객 수 733,433명을 돌파하여 한국 애니메이션 사상 최고 흥행 기록을 세워 급기야 전국 220만 관객을 동원하여 역대 한국 개봉 애니메이션 흥행 9위로 마감을 하여 한국 애니메이션에 대한 인식을 다시 심어주었다. 이 뿐만이 아니라 <꼬마버스 타요>나 <라바>등의 애니메이션은 서울시와의 협력을 통해 캐릭터성을 일상에 적용시켜 버스나 지하철 등에 적용시키고 <변신로봇 또봇>은 완구 회사인 영실업과 손을 잡아 2014년 기준 국내 완구시장에서 매출 1위를 차지하고 있다.

분류	규모	비중
의류 액세서리	597	39.87%
장난감	178	11.90%
가구 및 침구류	125	8.38%
인쇄 출판	86	5.76%
문구	62	4.16%
음식류	97	6.50%
의료 건강	99	6.62%
선물	54	3.65%
기타	197	13.16%

<OSMU의 타산업과 연관성 퍼센트 수치>

OSMU된 인기 캐릭터들은 어린이뿐만 아니라 성인들에게도 사랑받고 있으며, 점차 세대와 국경과 인종을 뛰어넘으며 광범위하게 수용되고 있다. 이제 더 이상 캐릭터 산업은 '어린이 상품'이 아니라 성인들까지 열광하고 창구효과를 발생시키는 소프트파워로 영역을 확장하고 있는 것이다.⁴⁹⁾ 본 연구자는

업학회, p.1-8.

48) 8조 캐릭터 시장, 도약하는 토종 캐릭터(2014.12.28.), Business Post

47) 조인희, 윤여광 (2014), 『미국-일본의 캐릭터 산업 비교분석을 통한 한국 캐릭터 산업의 발전 방안 연구』, 한국엔터테인먼트산업

이를 바탕으로 단순히 캐릭터 산업에만 그치지 않고 그 노하우를 활용하여 전체 애니메이션의 활성화로 이어질 수 있다고 보았다.

2. 한국 애니메이션의 캐릭터 유형

한국 극장판 애니메이션은 1967년 <홍길동>을 필두로 시작하였다. 이러한 60년대 캐릭터는 한국 전래동화를 애니메이션 화 시키면서 안정적인 이야기구조와 애니메이션에 대한 문화적 지식이 부족했던 당시의 관객들을 좀 더 원활하게 흡수하려고 하였기 때문에⁵⁰⁾ 전래동화의 캐릭터 형태를 띠었다. 이후 1970년대 후반부터 등장한 <로봇 태권V>처럼, SF장르의 애니메이션들은 기본적인 권선징악의 서사구조는 유지한 채, 일본 애니메이션의 영향으로 유입된 캐릭터와 설정들을 모방한 형태였다. 이러한 전통을 바탕으로 1980년대 또한 60~70년대와 비슷한 캐릭터 양식을 이어받는다. 1990년대에는 한국 최초로 <아마게돈>과 같은 과감한 시도가 이루어진 성인층을 공략하여 7~8등신 성숙한 캐릭터들이 많았다. 하지만 이러한 시도들이 크게 좌절되면서 2000년대~2010년대부터는 한국 극장판 애니메이션은 주로 어린이를 타겟 층으로 한 동물·사물 캐릭터이거나 과거의 전통적인 느낌을 담아 향수를 불러일으키는 캐릭터들이 나오게 되었는데, 대표작으로는 동물을 캐릭터로 한 2004년 <뽀로로의 대모험>과 2011년 <마당을 나온 암탉>이 있다.



<1960s~2010s 애니메이션 대표 캐릭터 유형>

이렇듯 1960년대부터 2010년대까지의 캐릭터 역사는 크게 세 가지 종류로 분류 할 수 있는데,⁵¹⁾ 첫 번째는 전래동화의 형태를 포함한 한국인의 정서와 역사를 담고 있는 전통적인 한국형 캐릭터가 있고, 두 번째는 1970년대부터 빈번하게 일어난 해외 캐릭터를 모방한 모방형 캐릭터를 말 할 수 있다. 마지막으로 세 번째로는 오랫동안 부정적 인식과 편견 때문에 제한된 산업으로 발전되어 나타난 결과인 동물이나 사물을 의인화 하여 만든 유아용 캐릭터를 꼽을 수 있다. 이러한 분석을 바탕으로, 한국 극장판 애니메이션의 편향된 캐릭터성과 한정된 타겟 층에서 벗어날 필요가 있다고 보았다.

49) 조인희, 윤여광 (2014), 『미국-일본의 캐릭터 산업 비교분석을 통한 한국 캐릭터 산업의 발전 방안 연구』, 한국엔터테인먼트산업학회, p.1-8.

50) 최민규(2008), 「국내 장면 애니메이션의 제작활성화 및 발전을 위한 대안연구」, 한국만화애니메이션학회, p.166

51) 김정연(2013), 「한국 애니메이션 캐릭터의 디자인학적 특성에 대한 연구 : 1960s~2000s 한국 만화영화 캐릭터를 중심으로」, 건국대학교 대학원 : 디자인학과 시각 커뮤니케이션 디자인 2013.2 참조

3. 발전방향

점차적으로 만화를 소비하고 장난감을 수집하는 '키덜트(kidult)' 층이 넓어지고 있다. 이것은 단지 '어른의 수요층'을 확보하는 것이 아니라, 아동 시기에 봤던 애니메이션을 추억하는 2~30대 층과 아동 층을 함께 겨냥하는 것이며 이는 잠재력이 크다고 볼 수 있다. 다시 말하자면, 기존의 영·유아를 노린 캐릭터 애니메이션에서 청소년이나 키덜트 층을 노린 캐릭터 애니메이션으로 그 타겟 층을 변환할 필요성이 있다. 이러한 타겟의 전환으로 인한 소비층은 상대적으로 소비의 선택권이 없는 영·유아에 비해 선택권이 자유롭고 또한 사회활동으로 인해 자신의 취미생활에 투자를 할 충분한 재력이 있으므로⁵²⁾ 애니메이션의 OSMU산업의 다양한 분야의 상품을 수요할 것으로 예상하며, 이는 애니메이션 시장의 활성화를 야기할 것이다. 그러므로 기존의 아동 애니메이션은 유지시킨 채, 타겟 층을 확장함과 동시에, 수요층에 걸 맞는 콘텐츠 다양화 시킬 필요성이 있고, 수요층이 어떤 것을 원하는지 시장조사와 마케팅 또한 겸비되어야 한다.

4. 결론

현재 한국의 극장판 애니메이션은 여러 가지 난점에 봉착하고 있다. 정부의 정책, 규제, 고질적인 시장의 문제, 제작자의 환경 등 많은 요인들이 있겠지만, 본 연구자는 1960년대부터 2010년대까지의 대표적인 애니메이션 <홍길동 1967>, <로봇 태권V 1976>, <아마게돈 1996>, <뽀로로의 대모험 2004>, <마당을 나온 암탉 2011> 등의 작품을 분석하여 이 한계성 중 특히 '캐릭터' 부분을 고찰해보았다. 필경 이러한 캐릭터의 문제점은 극장판 애니메이션에만 국한된 것은 아니다. 이것은 고질적인 문제점으로, TV 애니메이션부터 단편 애니메이션 등 모든 애니메이션 분야에 분포되어 있다. 그러나 본 연구자는 이 문제의 해결책 중 하나로서 변화하고 있는 시장의 세대인 '키덜트' 층에 주목을 하였고, 많은 연구자들이 언급하였듯이 이 시장은 점점 확대되고 있으며, 발달 가능성이 많다. 본 연구자는 키덜트 층을 공략한 애니메이션이 가족 애니메이션과 같이 전 연령층을 공략할 수 있다고 보고 있으며, 이것은 애니메이션 시장의 수요를 확장시킬 것으로 예상하고 있다.

참고문헌

- 최민규, 「국내 장면 애니메이션의 제작활성화 및 발전을 위한 대안연구」, 한국애니메이션 학회(ASKO), 2008
 백성웅, 정호인 「감성평가를 이용한 한미일 극장판 애니메이션의 비교연구」, 한국 디자인학회 학술발표대회 논문집, 2005
 김정연, 「한국 애니메이션 캐릭터의 디자인학적 특성에 대한 연구: 1960s~2000s 한국 만화영화 캐릭터를 중심으로」, 건국대학교 대학원, 2013
 조인희, 윤여광, 「미국-일본의 캐릭터 산업 비교분석을 통한 한국 캐릭터 산업 발전 방안 연구」, 한국엔터테인먼트산업학회, 2014
 김윤아, 목혜정, 「한국 극장용 애니메이션 산업의 발전 방향에 대한 연구 : <마당을 나온 암탉>을 중심으로」, 만화애니메이션연구, 2012
 한국콘텐츠진흥원, 「OSMU의 타산업과의 연관성 퍼센트 수치」, 2013
 "8조 캐릭터 시장, 도약하는 토종 캐릭터", Business Post, 2014.12.28.

52) 이러한 현상의 원인으로는 현대사회에서 다양한 여가활동이나 취미활동을 즐기지 못하는 현대인의 환경 탓도 있다.

미국 애니메이션과 일본 애니메이션의 차별성에 관한 연구

: 디즈니와 지브리를 중심으로

Study on differentiation of American animation and Japanese anime

: Focusing on the Disney and Studio Ghibli

박종훈(Jong-Hoon Park)

세종대학교 일반대학원 애니메이션학과 석사 과정

(Se-jong UNIV. Animation Department of the Graduate School, Master course)

Keyword 디즈니, 지브리, 디즈니메이션, 재패니메이션

요약

현재 전 세계적으로 흥행한 영화의 상위 순위권에는 ‘겨울왕국’, ‘드래곤 길들이기’, ‘슈렉’, ‘라이온킹’ 등과 같은 애니메이션들이 랭크되어 있다. 애니메이션은 이제 남녀노소 불문하고 대중들에게 자연스럽게 받아들여지는 문화의 한 부분으로 자리 잡았다고 볼 수 있다. 과거와는 달리 아이들만의 전유물이 아니라 남녀노소 구분 없이 대중들에게 빼놓을 수 없는 하나의 중요한 영상 콘텐츠가 되었으며, 애니메이션을 이해하기 위해서는 애니메이션의 대표적인 두 제작사인 미국의 ‘디즈니 애니메이션’과 일본의 ‘지브리 애니메이션’을 살펴볼 필요가 있다. 전 세계의 애니메이션을 양분하고 있는 미국과 일본의 애니메이션은 각각 ‘디즈니메이션’과 ‘재패니메이션’으로 차별화 되었고, 고유의 미학적 특성과 서사 구조를 통해 경쟁과 발전을 거듭하며 그 지대한 영향력을 가지고 있다. 우리는 미국과 일본 애니메이션을 대표하는 디즈니와 지브리를 통해 국내 애니메이션의 한계와 문제점을 되새기며 앞으로 나아갈 방향을 찾을 수 있을 것이다.

1. 서론

애니메이션은 대중이 즐길 수 있는 대중예술이며 산업적으로도 많은 가치를 지니고 있다. 애니메이션은 방대한 보급망과 활용 체계를 구축함으로써 고도로 산업화된 대중예술의 한 매체이며, 애니메이션 산업은 다양한 연관 산업을 유기적으로 하나로 엮어주며 시너지 효과를 극대화 시킨다. 여기서 중요한 것은 애니메이션 속에 내재되어 있는 문화적 요소의 파급 효과이다. 즉 애니메이션은 남녀노소 전 연령대와 사회의 전 계층을 쉽고 편하게 큰 무리 없이 수용된다는 점에서 다른 대중매체들과 차별화된 면모를 가진다. 애니메이션 속에 담긴 문화나 사상은 우리의 일반적 인식과 사고에 쉽게 스며들고 그러한 양상은 더욱 더 증폭 될 수 있다. 그리고 전 세계적으로 애니메이션의 중심에는 미국의 ‘디즈니’와 일본의 ‘지브리’가 있다. 디즈니와 지브리 이 두 기업의 작품에 대한 접근은 단순히 애니메이션에 대한 이해를 돕는 것뿐만 아니라 산업적인 측면에서 과거와 현재 그리고 미래를 분석할 수 있고, 이를 통해 발

생하는 막대한 부가가치와 그 영향력을 살펴 볼 수 있다. 따라서 우리는 이러한 애니메이션의 엄청난 파급효과와 영향력을 인지하고 이를 통해 문화적 정체성을 구축해야 한다. 그럼으로써 자국의 문화적 전통을 기반으로 상상력을 발휘하여 예술적 가치와 흥미를 창출해내야 한다. 안타깝지만 현재 국내 애니메이션의 현실은 이러한 기대에 부응하지 못하고 그 한계를 드러내고 있다. 이와 관련하여 전 세계 애니메이션 시장에 중심으로 자리 잡고 있는 미국과 일본의 애니메이션의 특징을 알아보고 한국 애니메이션의 발전방향을 살펴보도록 한다.

2. 디즈니 애니메이션

세계 애니메이션 만화시장의 중심에는 항상 미국의 ‘디즈니’가 있다. 디즈니는 애니메이션의 교과서이자 콜라, 햄버거 등과 같이 미국을 대표하는 상징물로 꼽힌다. 현재 애니메이션의 기술, 양식, 내용 등은 1930년대 디즈니 스튜디오에서 확립된 내용들로 애니메이션이 지향해야 할 모든 구조의 행위양식을 월트 디즈니사가 규정해 오고 있다. 월트 디즈니는 1901년 시카고 출신으로 1966년 사망할 때까지 일생을 새로운 기술과 사업에 대한 모험 및 실험을 반복한 기인이었다. 그는 사망 후에도 애니메이션에서 영상미디어, 테마파크, 음반, 게임콘텐츠, 이벤트, 공연, 미술, 전시, 캐릭터 등 문화 사업의 천재적인 능력을 발휘했다. 디즈니 애니메이션은 동화나 옛날이야기와 같은 원작을 재료로 선택하고 자신의 이야기로 탈바꿈하기 위해 디즈니만의 개작을 했다. 그 결과 디즈니 애니메이션은 사랑과 우정, 책임과 정직 등과 같은 삶의 교훈들로 시청자들로 하여금 쉽고 재미있게 가르쳐준다. 디즈니의 모든 작품은 신화, 동화, 민담 등을 그 바탕으로 하며 그 세계관은 단순하다. 지금의 아이뿐만 아니라 어른까지도 모두를 동심의 세계로 초대하고, 모든 사람들이 보고 만지고 느낄 수 있는 모든 콘텐츠를 제공한다. 또한 ‘미키마우스’, ‘인어공주’, ‘알라딘’, ‘타잔’, ‘엘사’ 등과 같은 현실감 없는 캐릭터들은 환상의 세계에 더욱 빠지도록 몰입감을 더해준다. 디즈니 여성 캐릭터들의 변천사를 살

펴보면, 여성의 사회적 지위가 상승됨에 따라 시대적 분위기를 그대로 반영하는 형식을 취할 정도로 순발력과 탄력성을 보여주며 지브리와는 확연한 차이를 보여준다. 디즈니 애니메이션은 미국 내 작품으로 기획하지 않고 세계시장 배급을 목표로 하기 때문에 항상 개성 넘치고 다양한 캐릭터를 만드는 것이다. 또한 해피엔딩으로 마무리되는 것은 ‘아메리칸 드림’이라는 미국이라는 국가가 행복한 인생으로 개념화되고 미국에 대한 항상 긍정적인 막연한 환상을 가지게 한다. 그리고 작품의 텍스트분석을 구체적으로 하면 셰익스피어의 패러디를 연상하게 할 만큼 대사의 시적인 부분이 많다. 이러한 대사의 시적인 추구는 배경음악의 스토리화로 이어지기 때문에 간혹 작품 속 대사가 뮤지컬의 노래로 변환되기도 한다.

3. 지브리 애니메이션

미국에 디즈니가 있으면 일본에는 지브리가 있다고 할 수 있다. 지브리는 일본 애니메이션, 즉 재패니메이션을 대표하는 제작사이다. 여기서 말하는 ‘재패니메이션(Japanimation)’이란 일본(Japan)과 애니메이션(Animation)의 합성어로 새로운 이미지의 창출을 의미한다. 재패니메이션은 극장용 장편 애니메이션으로서 기존의 일본식 ‘리미티드 애니메이션’과는 구별되는 풀 애니메이션 위주의 전개를 기준으로 한다. 일본의 애니메이션 제작사들은 창작 시나리오보다 만화책(Comics)의 인기로 검증받은 작품을 판권계약에 의해 애니메이션화 시키는 전략을 구사한다. 이러한 TV시리즈 애니메이션을 일본식 애니메이션의 표기인 ‘아니메(Anime)’라고 부르며, 극장용 장편 애니메이션으로 대표적인 작품이 전환되면서 재패니메이션이란 용어가 일반적으로 사용된다. 재패니메이션은 시장 환경과 창작여건의 극심한 경쟁구도에서 출발한 것이었으며, 이러한 현상에서 국제시장에서의 상품경쟁력을 높이기 위한 전략개발로 연계되었다. 이에 상품의 단가를 저렴하게 낮추고 추진하여 국제적 가격경쟁력에서 우위를 점하게 되었다. 애니메이션의 차별적 특화는 재패니메이션의 가격과 질적 경쟁에서 국제적 우위를 차지하는 사회적 구조를 형성하게 된다. 재패니메이션을 대표하는 작품으로는 ‘미야자키 하야오’의 지브리가 있다. 지브리 애니메이션 속에는 유럽풍의 마을과 풍경이 자주 등장한다. 작품 속 세상의 가장 큰 특징은 그곳에 온 세상의 요소들이 합쳐져 있다는 것이다. 유럽풍의 배경과 정서상 동양적인 감성의 세계관이 될 수도 있으며, 디즈니에 비해 더 폭 넓고 다양한 영역에서 스토리를 진행한다. 지브리의 작품에는 주로 인간들이 등장하는데, 이는 동물과 상상속의 생명체와 같은 다양한 캐릭터들을 전면으로 내세워 스토리를 진행하는 디즈니와는 다른 특징을 갖는다. 비록 지브리가 디즈니보다 많은 캐릭터를 탄생시키지 못했더라도 애니메이션 속에서 ‘토토로’와 같이 독특한 캐릭터를 만들어 내었고 지금도 많은 사랑을 받

고 있다. 그리고 다른 작품과는 다르게 지브리 작품 속의 여성 캐릭터는 주인공으로 자주 등장하며 주체적으로 자신의 삶을 이끌어 가는 인물로 표현된다. ‘바람계곡의 나우시카’와 ‘천공의 성 라퓨타’에서와 같이 자신의 운명을 개척하는 용기 있는 여성으로 묘사되며 남자보다 더욱 호소력 있는 모습을 보여준다. 작품 속 여성 캐릭터와 같이 지브리 작품은 인간과 자연에 대한 생각을 애니메이션 속에 담아낸다. ‘생명의 존엄성’, ‘자연의 위대함’, ‘인간의 가치와 운명’ 등 결코 가볍지 않은 가치관과 사고를 내포하여 아이들의 전유물로만 여겨졌던 애니메이션이라는 장르의 대중화에 크게 이바지했다. 이처럼 지브리는 많은 가치관과 생각들을 애니메이션을 통해 꾸준히 관객들과 소통하고자 했으며 이는 사람들에게 큰 파급력을 갖는다.

4. 결론

미국의 디즈니와 일본의 지브리는 여러 과정을 거치며 각자 고유의 미학적 특성과 서사 구조를 가지고 발전해왔다. 이 둘은 경쟁을 통해 서로에게 영향을 미치고 변화를 거듭하였으며, 이제 애니메이션은 대표적인 대중예술로서 하나의 산업으로 인식되어 많은 관심과 투자를 계속해온 결과라 할 수 있다. 최근에 우리 영화 산업은 급속도로 발전하고 있고 과거와는 달리 ‘천만 관객’을 돌파하는 커다란 흥행시장도 가지고 있다. 할리우드 영화가 국내 시장의 대부분을 차지하고 있다는 점에서 이러한 현상은 실로 대단한 일이 아닐 수 없다. 여기서 영화와 비슷한 매체라고 볼 수 있는 애니메이션도 이와 같이 성공할 수 있다고 생각한다. 앞서 언급한 미국과 일본 애니메이션은 이미 국내 작품과는 그 격차가 분명히 존재하고 차이가 있다. 하지만 그것은 반대로 우리가 더 많은 것을 배우고 개선하며 앞으로 나아가야 할 방향을 살펴볼 수 있다. 이제 국산 애니메이션은 어린이만을 타겟으로 잡는 것이 아닌 전 연령대를 고려하여 대중화의 한계를 극복하고, 국산 영화의 성공처럼 먼저 자국 내에서의 흥행시장이 뒷받침 되어야 한다고 본다. 하지만 그보다 더 중요한 것은 디즈니메이션이나 재패니메이션과는 다른 우리만의 고유한 미학적 특성과 서사 구조, 그리고 개성을 찾는 것이다. 이것은 비록 짧은 시간과 노력으로 해결되지는 않지만, 우리는 앞서 언급한 디즈니와 지브리를 통해 지금의 한계를 극복하도록 비판적으로 수용하며 많은 관심과 노력이 필요하다. 끝으로 국내 애니메이션 산업이 꾸준히 발전하기를 바라며 국내시장을 떠나 앞으로 세계시장에서도 그 위치를 확고히 다질 수 있도록 크게 발전하기를 바란다.

참고문헌

- 한창완, 「애니메이션 영상미학」, 한울, 1998
- 한창완, 「재패니메이션의 시뮬라시옹에 대한 이데올로기 기능 연구」, 한국애니메이션학회, 커뮤니케이션북스, 1998
- 송락현, 「송락현의 애니스쿨」, (주)서울문화사, 1997
- 박기수, 「애니메이션 서사 구조와 전략」, 논형, 2004
- 김성욱, 「한국 애니메이션의 문제점」, 예술, 1998
- 데이비드 코에닉, 서민수, 「디즈니의 비밀」, 현대미디어, 1999

The research on the most suitable for the development of female characters in Chinese animation

WANG BOLI

Se-Jong UNIV, the master of animation

Keyword: Female characters, Feminism, Chinese traditional culture, Disney

Summary

In some ways, the film is a logical extension of the real world, women in the animation as a strong visual symbol, for viewers the characterization of the female image.

Disney's "Snow White" from the first animation to different female images "snow" will be the perfect present, along with the change of the era of his personality is more and more publicity and feminine charm. But very few female images in the Chinese animation, has often been rigid, demonized, even if their enchanting beauty image or wit brave, virtuous kind personality from male centre perspective model.

Because of traditional culture and social nature, relative to the Disney animation, feminism, deficiency in China's animation works.

1. Introduction

If you try to find pleasure in animation image color, then the women of the world "half the sky" is undoubtedly one of the most colorful part of it. Because in our female images have good lenovo, because of a conflict of female characters experience the story, because the female charm love animation of the hero, began to our "imagination" of women.

Disney's animation will be 13 princess image of the charm of the show incisively and vividly, won the audience favorite. The lack of feminism the charm of female images in the Chinese animation has always been suppressed, lack of personality and characteristics.

The development of Chinese animation how female characters, how to draw lessons from the Disney animation female image. Through analyzing the characteristics of the Chinese female character animation below reference to summarize on the development process of women and Disney animation.

2. Chinese animation female image characteristics

Chinese animation is easy phenomenon, take people as the leading animation was one of the few. In character as the main image for women in the animated cartoon character

or cartoon little involving female image. This is because after the founding of new China, the Chinese party to consolidate the party leadership, strengthen the reform of education system.

To some extent, more or less given the cartoons on the function of political ideological propaganda and preaching.

Even by women for character animation is also present a "rigid" or "demonised". Chinese animation female images can be mainly divided into four; stereotypes - wife family roles or assistant image; demonize - the resolution of active female subjectivity; distorted image, with the existence of evil animal characterization of women; please - porn woman's body and commercialization of visual presentation.

This phenomenon is the subjective reason is that the animation creator's accomplishment and creation concept of conservatism.

First creator itself is influenced by a certain traditional culture and feudal ideas.

Second in cartoon theme selection have limitations, a lot of changes since the classics, the author of the classics of different degree of feudal thought and class consciousness of the patriarchal society.

Finally adapted to the original, does not remove the original feudal thought and the ideology of the patriarchal society, inherited the original animation.

In addition the lack of feminism in the Chinese animation is the main objective reasons for the phenomenon.

Chinese animation female characters of four characteristics of the main content of the animation domain feminist criticism.

3. The lack of China animation of Feminism

Traditional Chinese culture for a long time is to men as the main body and the formation of the feudal ethics to shackle women, so women to become men affiliated, so "strong male female weak" "man main woman from" traditional will be reflected in animation.

The slow development of Chinese feminism is the main original of the lack of animated feminism in China. Early in the 20th century, the new culture movement, it can be said

that pours fresh blood into the Chinese for thousands of years of traditional thinking, to "equality of men and women" as the core content of feminist ideological descendants China, but China does not appear to the West as a real sense of the feminist movement. Since the new period Chinese women, the biggest problem is the absence of the female self consciousness, especially on the lopsided understanding and error using, resulting in a women's dependence and inert, which has seriously hindered the development of feminism. Since the 80s of the last century, the Chinese government in the laws and regulations relating to women and more stressed that women's physiological growth characteristics and as the special protection of the vulnerable groups, invisible and to deepen the female image as the weak. In addition, the feudal tradition and the patriarchal society, the development of feminism is very slow.

4. The development and comparison of female images of China and Disney animation

The female images in Chinese animation development is very slow, can be divided into three stages: 1941 the Iron Fan Princess "as the first stage, the role of women still repressed; 1957" why is a raven is black "for the second stage, the role of women began to seek equality between men and women, 2005 broadcast of "pleasant goat and big big wolf "is the third stage, the role of women began to self awakening and against male domination.

Compared with the Chinese animation work, the feminine image development in the Disney animation more time logic. From the 1937 Disney's first full-length animated film, "Snow White" to 2013 the snow romance ", Disney produced a total of 12 with the female as the main characters in the anime. From "Snow White" to "Sleeping Beauty" in 1959, the Disney female role is simply pursuing love and dreaming of the doomed prince in the illusory dream.. They had no independence and spirit of rebellion, and were completely dependent on the male. From "the little mermaid" in 1989 to 1998's "Mulan" and Disney female characters with independent self, no longer at the mercy of others. In 2009 the prince and the frog "to" snow romance "and Disney female characters not to pursue them in the hearts of men of the specific image, no longer live for love, in order to realize the value of their own to find self. Disney animation is influenced by the feminist movement has deeper effect and animation in the female image change significantly leading in China, female image in the animation with respect to China monotone stereotype image of women more full of personality and highlight the charm.

5. Conclusion

To observe the world from the perspective of feminism is an interdisciplinary study. In the fields of political science, economics, law, sociology, history, philosophy, ethics, literature etc. the feudal traditional culture and the patriarchal ideology structure of comprehensive analysis and critique, has formed a number of interdisciplinary research of feminism theories. The society should speed up the elimination of feudal thought, give people enlightenment values leader. In the creation of animation, the author should not neglect the gender and ignore the female. Multi female perspective to examine cultural system, to take a more positive attitude and attention to women's status and position, in a more positive way, a more equal, more realistic perspective of women's life and image. The theme choice and the plot setting should draw on the Disney animation, is good at discovering the feminine charm existence and the new female image, gives the animation injection new connotation. Compared with other cultures, the animation culture carries the education function and the sense of responsibility more. Therefore, the government must carefully examine cultural art under the new historical conditions for society as a whole the constitutive role in reform is not adapt to the cultural system of the new situation, develop new more accord with cultural innovation of contemporary cultural protection policies, to establish a new culture mode of operation.

References

- 김유나,정은혜. 「여성주의 문화이론에 따른 애니메이션의 여성 영웅 캐릭터 비교 분석」 한국만화애니메이션학회. 2014
 최유미. 「애니메이션 여성 캐릭터의 성격과 역할 연구: 미국 애니메이션을 중심으로」 한국애니메이션학회. 2008
 신의경. 「디즈니 애니메이션에 나타난 여성이미지 연구」 세종대학교 학위논문(석사). 2006
 최유미. 「애니메이션 여성 캐릭터의 성격과 역할 연구」 전자저널 논문. 2008
 逄曉倩. 「Research on the animation female images from the perspective feminist」 大眾文藝. 2011
 秦安建. 「淺論中國動畫中女權主義的缺失」 《電影文學》. 2012

3D 애니메이션 인간캐릭터의 Uncanny Vally 현상에 관한 연구

: A study on the Uncanny Vally Phenomenon of 3D Animation Character

허성일(Sung-il Heo)

한림성심대학교 디지털문화콘텐츠학과 겸임교수

(Se-jong UNIV. Institute for Contents Convergence Industry, Senior Researcher)

Keyword 3D Uncanny Vally

요약

컴퓨터 그래픽 기술이 발달함에 따라 실물이나 가상의 물체를 화면상에 형상화하고 움직임을 부여하는 기술을 통하여 3D 애니메이션 캐릭터들이 제작되고 선보이고 있지만, 완벽한 인간형 캐릭터의 표현과 동작에 대한 성취에 관해서는 여전히 연구해야 할 부분들이 남는다.

그것은 3D 기술이 더욱 진화되면 될수록 인간보다 더 이상화된 인간형을 창조하려고 하지만 궁극적으로 완벽한 인간이 될 수 없는 경계부분의 심리와 재현적 측면에서의 간극이 남아있기 때문이다.

본 연구에서는 모리 마사히로(1970)의 언캐니밸리(Uncanny Vally) 곡선⁵³⁾을 설명하고 사실적 인간캐릭터와 추상화된 인간캐릭터의 제작과정을 간략히 제시하고, 최근 세계적으로 성공을 거둔 3D 애니메이션 작품의 흥행 10위까지의 순위와 추상화된 인간캐릭터 단계별 관객 호감도를 살펴봄으로써 사실적 인간캐릭터의 완벽한 재현보다 사실적 시각표현과 추상화의 적절한 타협으로 관객의 몰입에 기여하는 것이 바람직한 방향이며 앞으로 제작 될 인간캐릭터를 사실적으로 묘사하는데 기준이 될 수 있음을 제시 하게 될 것이다.

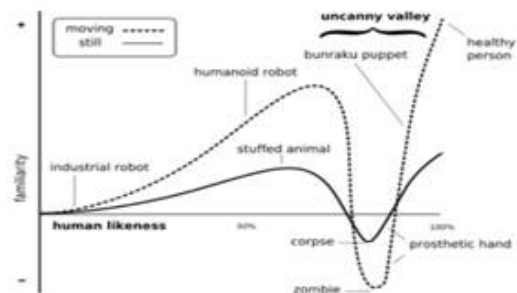
결과적으로는 호감도가 높은 사실적 인간캐릭터 디자인 기준을 얻을 수 있으며, 이러한 연구는 캐릭터의 관객 수용성을 높임으로써 작품의 완성도와 흥행을 한층 높이는데 사용할 수 있다고 판단된다.

1. 서론

현재 3D 애니메이션의 영상표현은 컴퓨터 기술의 발전으로 실사 영화와 구분 할 수 없을 정도로 그 경계를 줄여 나가고 있는데, 이러한 영상표현의 발전에도 불구하고 관객의 호응은 실사 영화 같은 애니메이션보다 추상적인 표현이 적절하게 이루어진 애니메이션에서 더 높게 나타나고 있다. 이는 애니메이션만이 가지는 추상적 미학이 실사적 표현의 애니메이션보다 더 큰 효과를 가져 올 수 있다는 것을 의미하기도 한다. 그리고 이는 전적으로 3D 애니메이션에서 캐릭터가 얼마나 중요한

부분을 차지하는 것인가에 대한 증거가 되기도 한다. 성공적이라고 평가되는 3D 애니메이션의 경우 캐릭터 또한 할리우드의 배우들처럼 인기를 얻고 있다.

Uncanny Vally는 로봇공학에서 나온 용어로 인간처럼 보이나 인간이 아닌 존재가 만들어 내는 불안감, 두려움, 반감 등을 말한다. 모리 마사히로는 로봇의 인간 유사성(Human Likeness)이 처음에는 친밀도를 증가 시키지만, 인간과 상당히 가까운 어느 시점이 되면 오히려 혐오감, 또는 부정적인 감정을 유발하게 된다고 한다. Uncanny Vally라 부르는 이 지점을 벗어나 인간과 거의 구별할 수 없을 정도로 똑같아지면, 친밀도가 회복되어 정상에 도달한다는 것이다. 그래프에서 가장 혐오감을 주는 계곡의 바닥은 외형의 경우엔 시체, 동작의 경우엔 좀비와 같다고 말한다. 어설픈 인간을 닮은 로봇은 친밀도가 바닥으로 떨어져 시체나 좀비처럼 느껴진다는 이야기다. 극사실적 3D 애니메이션의 사실적 인간캐릭터가 이 계곡에 빠져 영화배우를 대신 할 수 있는 캐릭터가 아니라 좀비처럼 보인다는 것이다.



<표1-1> 모리 마사히로(1970) Uncanny Vally 곡선

2. 3D 애니메이션 인간캐릭터

① 사실적인 인간캐릭터

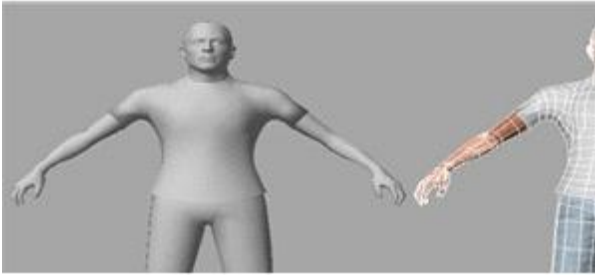
미국의 만화가 스콧 맥클라우드(Scott McCloud)⁵⁴⁾에 의하면, 사실적 인간캐릭터는 복잡한 외형으로 실물(사진)에 가까우며 관객에게 특정한 사람으로 받아 들여진다고 하였다.

<그림1-1>의 연구자가 직접 제작한 사실적인 인간

53) Masahiro Mori, "Bukimi no tani The uncanny vally". Energy, 7,pp.33-35. 1970.

54) 스콧 맥클라우드(Scott McCloud) 저, 고재경·이무열 역, 만화의 이해, 아람드리, p.60-61, 1999.

캐릭터를 살펴보면 제작과정에서 고도의 기술로 매우 정교하게 제작되어 인간과 매우 가까운 모습임을 알 수 있다.



<그림1-1>

② 추상화 된 인간캐릭터

스콧 맥클라우드(Scott McCloud)가 그의 책 ‘만화의 이해’ (understanding comics)’에서 추상화된 인간 캐릭터는 단순한 외형으로 아이콘에 가까우며 관객에게 다수의 사람 혹은 자기 자신으로 받아들여진다고 하였다.

<그림1-2>의 연구자가 직접 제작한 추상적인 인간캐릭터를 살펴보면 제작과정과 기술적인 면에서의 차이점은 사실적인 인간캐릭터 제작방법과 다르지 않으나 단순한 외형으로 귀엽고 친근한 이미지를 나타내고 있음을 알 수 있다.



<그림1-2>

3. 3D 애니메이션 관객호감도 분석

① 3D 애니메이션 전 세계 흥행 순위

(2014년 12월 기준)

순위	애니메이션	전세계 영향순위	제작사	제작연도
1	겨울왕국	10	디즈니	2013
2	토이스토리3	11	픽사	2010
3	라이언킹	20	디즈니	1994
4	니모를 찾아서	25	픽사	2003
5	슈렉2	26	드림웍스	2004
6	슈퍼배드2	27	유니버설	2013
7	아이스에이지3	29	블루스카이	2009
8	아이스에이지4	32	블루스카이	2012
9	슈렉3	40	드림웍스	2007
10	슈렉포에버	49	드림웍스	2010

<표2-1>

<표2-1>의 3D 애니메이션 전 세계 흥행 순위 (2014년 12월 기준 조사 자료)를 살펴보면 대부분의 캐릭터들이 추상화 된 인간의 캐릭터들의 모습임을 알 수 있게 된다.

② 인간캐릭터 관객호감도

인간캐릭터의 관객호감도를 파악하기 위한 조사 및 분석과정⁵⁵⁾에서 피조사자에게 인간캐릭터가 등장하는 4장의 이미지를 한 화면에 보여주고, 피조사자가 생각하는 캐릭터의 호감도를 0을 기준으로 -3에서 7사이에 표시하도록 했다. 호감도 점수는 기존 Uncanny Vally 그래프의 Y축인 친근함(familiarity) 정도를 10단계로 구분하고, 호감도가 긍정적인 부분을 0에서 +7까지, 부정적인 부분을 0에서 -3까지 나눈 것이다.

표<2-2>를 살펴보면 극추상형과 중간형, 사실형은 이미지 호감도가 다른 단계에 비해 높게 나왔으며, 영상 호감도도 다른 단계에 비해 높게 나왔다. 추상형과 극사실형은 이미지 호감도가 낮게 나왔으며, 영상 호감도도 다른 단계에 비해 낮게 나왔다. 이는 사실적 인간캐릭터가 추상화를 통해 Uncanny Vally를 극복할 수 있다는 가능성을 보여주는 것이라고 볼 수 있다.

	극추상형	추상형	중간형	사실형	극사실형
이미지 호감도	1.96	1.77	1.99	2.14	1.51
영상 호감도	2.81	2.18	3.12	2.83	2.35

<표2-2>

4. 결론

기술의 발전으로 인해 사실적 인간캐릭터는 실제 사람과 구분할 수 없을 정도로 정교하게 제작 되고 있으며 실제 배우를 대신해 어려운 연기를 소화하고 관객들에게 새로운 시각효과를 선사하고 있지만 영화화는 달리 3D 애니메이션의 사실적 인간캐릭터는 Uncanny Vally라는 늪에 빠져 관객들에게 사실적 인간캐릭터의 수용 가능성을 고려하게 되었다.

Uncanny Vally 현상은 인간과 유사한 복제물들이 거의 인간처럼 보여 지거나 행동하지만, 실제 인간처럼 완벽하지 않을 때 관찰자들에게 혐오감의 반응을 일으키는 것에 기인한 것이다. 마찬가지로 CG영화 속에서 디지털 캐릭터들은 그 사실적 인간의 얼굴과 모습을 갖추고 있지만, 거기서 만족할만한 인간의 감정을 느낄 수 없다면, 그것은 인간과 같지 않다는 것을 의미한다, 그러므로 캐릭터의 시각표현에 관한 적절한 타협으로 작품의 필진성을 높여 관객의 몰입에 기여하는 것이 바람직한 방향이며, 앞으로 제작될 인간캐릭터를 사실적으로 묘사하는 사향임을 입증할 수 있다.

참고문헌

Masahiro Mori, "Bukimi no tani The uncanny vally".

Energy, 7,pp.33-35. 1970.

스콧 맥클라우드(Scott McCloud) 저, 고재정·이무열 역, 만화의 이해, 아람드리, p.60-61, 1999.

정운설, 3D애니메이션 인간캐릭터의 사실적 시각표현과 관객호감도 연구, 아주대학교대학원 석사학위 논문, 2014.

55) 정운설, 3D애니메이션 인간캐릭터의 사실적 시각표현과 관객호감도 연구, 아주대학교대학원 석사학위 논문, 2014.

전시관람을 위한 가상현실 콘텐츠 구현 및 유용성 연구

- <자연을 빛은 건축가 가우디展>을 중심으로 -

A study of virtual reality content applicable and availability analysis for the exhibition

- Based on architect Gaudi exhibition in create nature -

허태호(Taiho Hur)

세종대학교 대학원 애니메이션학과 석사과정

(Sejong UNIV. Graduate school, Major of Animation)

최은경(Eunkyoung Choi)

세종대학교 예체능대학 만화애니메이션학과 교수

(Sejong UNIV. College of Art and Physical Education, Department of Comics and Animation, Professor)

KeywordVR, 가상현실, HMD, 전시, 콘텐츠

요약

오culus 리프트로 촉발된 IT시장의 VR기술은 레드오션이 되버린 스마트폰 환경에서 차세대 플랫폼을 상용화하고 표준화하기 위한 기술 경쟁을 보인다. 그러나 VR플랫폼을 상용화하고 확대시키기 위해서는 기술발전 뿐만 아니라 소비자의 다양한 기술 활용도만큼 VR콘텐츠 공급이 활성화 되고 접근성이 용이해져야 할 필요가 있다. 이에 본 연구는 전시기술의 발전 양상 및 VR기술 활용의 적시성을 고찰하고, 전시관람을 위한 VR콘텐츠 구현을 통해 전시 문화와 IT기술과의 융합에 따른 적절성을 검증한다. 이를 통해 전시 목적을 증진할 수 있으며 관람객의 만족도 향상을 기대한다.

1. 서론

2012년 가상현실 스타트업인 오culusVR은 HMD형 가상현실 기기인 오culus 리프트 시제품을 선보이며 스마트폰을 넘은 차세대 디바이스 시대의 개막을 알렸다. 오culus 리프트로 촉발된 IT시장의 VR기술 경쟁은 국내 대기업인 삼성전자와 더불어 글로벌 기업인 소니와 페이스북, MS와 구글까지 참여하는 등 경쟁 양상이 두드러지고 있다.

그러나 VR플랫폼을 상용화하고 확대시키기 위해서는 기술개발의 목적을 분명히 해야 한다. 즉, 기술을 이용할 수용자가 원하는 VR기술은 무엇인지, 그들이 기술을 이용해서 삶의 어떤 부분을 충족시킬 것인지 니즈에 부응해야 한다. 이를 위해서는 기술발전에 따른 소비자의 다양한 기술 활용도만큼 적절한 콘텐츠의 공급과 적용 분야가 확대되어야 할 필요가 있다.

실제로 코믹콘 2014 전시회에서 오culus 리프트를 이용, 영화속 한 장면을 실제로 체험해보는 행사가 개최되고 이외에도 HMD를 통한 모델하우스 및 전시장 체험, 하이피델리티의 가상현실공간에서 아바타를 통한 SNS, 헬스케어에서 의사의 원격진료상담 등등 다양한 분야에서 VR콘텐츠를 활용하는 시도들이 보이고 있다.⁵⁶⁾ 이처럼 콘텐츠의 기술 적용은 이전의 콘텐츠와는 차별되어 수용층의 확장성까지도 견지한다.

이에 본 연구는 전시관람을 위한 콘텐츠의 VR기술적 용을 통해 전시 문화의 저변 확대와 소비자의 만족도를 향상시키기 위한 방법을 탐구하고자 한다.

선행사례 고찰을 통해 VR기술이 어떠한 형식으로 활용되며 그 가능성에 대한 적시성을 알아본다. 그리고 HMD형 VR플랫폼과 VR콘텐츠의 제작방식으로 구현된 VR콘텐츠를 전시현장에 도입하여 전시 문화와 IT기술과의 융합에 따른 적절성을 밝히고자 한다.

2. 전시기술의 발전 양상과 VR기술 활용의

적시성 고찰

문화예술분야에서도 IT기술이 융합되고 콘텐츠 기술들이 적용되고 있다. 예를 들면 디지털 기술을 활용하여 관객과 상호작용하는 미디어아트, 박물관이나 미술전시에서 가상박물관을 구축한 사이버스페이스에서의 박물관 투어, 또는 전시작품 정보를 디지털기기로 제공하거나 증강하는 것이다. 이렇게 적용된 기술은 콘텐츠가 관람객에게 보이는 것을 넘어 관람객과 상호작용하며 소통하고 체험 할 수 있는 기능을 제공한다. 이때 상호작용은 각 시스템 안에서 구조적인 변화를 촉발하고 전시물의 내용과 형식, 기술적 실현 방법뿐만 아니라 전시 방법과 상호 관계를 갖는다.⁵⁷⁾

미국 스미소니언 자연사 박물관의 가상 전시관은 관람객이 굳이 박물관에 가지 않아도 웹을 통해 컴퓨터나 스마트폰을 통해서 가상의 박물관을 체험해 볼 수 있게 해준다.⁵⁸⁾ 또한 NAVER 뮤지엄을 통해 국립중앙박물관에서도 PC를 통해 50개의 전시관과 1만1천여 점의 전시품을 감상할 수 있는 가상 박물관을 제공한다.⁵⁹⁾ 박물관에 가지 않아도 체험해볼 수 있는 형태의 전시관람 기술 외에도 전시장에 갔을 때 작품을 더 풍부하게 볼

56) 한국콘텐츠진흥원, 「문화와 기술의 만남」, 2015.01

57) 최은경(2012), 「디지털 매체예술에 있어서 기술적 실재와 이미지의 생성연구」, 홍익대학교 박사학위 논문, p.116.

58) <http://www.mnh.si.edu/panoramas/>

59) <http://museum.naver.com/museums/nmk.nhn>

수 있는 증강현실기술도 적용되고 있다. 뉴욕의 현대미술관에서는 2010년 10월 9일부터 진행된 전시에서 스마트폰 카메라를 통해 가상의 예술 작품이 등장하게 하였고, 미국 LA의 게티 뮤지엄은 PC에 장착된 캠을 활용해 전시 작품을 360도 회전시키면서 감상할 수 있는 기술을 선보였다. 런던박물관은 스트리트뮤지엄이라는 애플리케이션을 통해 런던의 주요 장소에 역사적인 사실을 확인하도록 사진들을 중첩시켜 보여주는 시도를 하였다.⁶⁰⁾

위와 같이 관람객에게 일방적으로 콘텐츠를 보여주는 것을 넘어 기술을 활용함으로써 관람객에게 풍부한 정보를 제공하고 체험형 콘텐츠를 제공하는 기술적 진화를 살펴보았다. 그러나 전시기술에 있어서 기술적 진화를 이루고 있음에도 불구하고 현재 차세대 플랫폼인 HMD형 가상현실기술을 응용한 체험형 전시콘텐츠의 구현과 유용성에 대해 시도되고 있거나 프로토타입의 수준에 그치고 있어 현재 콘텐츠의 구현 및 적용이 필요한 시점이다.

3. 전시관람을 위한 VR콘텐츠 구현 방법

스마트폰을 이어 차세대 플랫폼으로 주목받고 있는 HMD형 VR기술은 2015년 현재 시점에서 연구개발과 콘텐츠 제작이 진행 중인 실험적 하드웨어이다. 때문에 그 제작방식과 활용에 있어서 각 분야에 맞는 표준화된 방식이 완전히 정착되지 않았고, 지속적인 연구개발과 기기성능의 업그레이드를 통해 최적화가 필요한 기술이라고 할 수 있다. 이렇게 진행 중인 특성상 전시에 있어서의 VR기술 적용이 시기적으로는 적절해도 HMD라는 하드웨어를 통한 제작과 활용은 적절성에 대해 논의가 필요하다.

실험의 대상이 되는 전시는 2015 8월~11월까지 전시되는 건축가 가우디 전시로 한정한다. 현재 해당전시에서 사그라다 파밀리아 성당의 내부를 경험해볼 수 있는 포토 VR콘텐츠를 구현하였는데 그 제작방식은 다음과 같다.



[그림 86] VR콘텐츠 제작 프로세스

구글카메라 어플리케이션의 포토스피어 기능을 활용하여 360도 파노라마 이미지 데이터를 추출한다. 촬영 후

여러 장의 사진이 스티칭되는 과정에서 오차가 발생되기 때문에 포토샵 프로그램을 이용하여 이미지를 보정해준다. Tao360 및 PSViewer과 같이 이미지 데이터를 왼쪽 오른쪽 양안으로 분리해주는 어플리케이션으로 스마트폰에 영상이 출력되도록 한다. 최종적으로는 영상을 직접 눈으로 관찰하며 체험해볼 수 있도록 헤드마운트디스플레이(HMD) 장비를 이용하여 감상한다. 본 연구에서는 추후 소비자의 VR플랫폼에 대한 접근 장벽을 낮추고 관심을 유도하기 위해 ‘구글 카드보드’⁶¹⁾와 같은 비교적 저가의 보급형 장비를 채택하였다. 이와 같이 전시를 위한 콘텐츠를 구현하여 향후 해당 전시에서 관람객을 대상으로 시연, 체험 기회를 제공함으로써 전시내용에 대한 이해와 지평을 넓힐 수 있는지, 전시에서의 VR기술 활용과 콘텐츠 구현이 적절한가에 대해 현장 검증하고자 한다.

4. 전시기술의 VR콘텐츠 활용에 대한 유용성 분석 계획

전시 콘텐츠의 기술 적용 확대는 소비층의 다양한 욕구를 만족시키는 방법 중 하나이다. VR콘텐츠 활용이 전시물을 이해하는데 도움을 주고 전시 테마에 적절하더라도 관람객, 수용자의 반응이 이와 같지 않을 수도 있다. 관람객에 따라서는 전시내용에 대한 이해와 상관없이 기술 시연에만 관심을 가질 수도 있으며, 기술 수준에 대한 기대치와 만족도가 상이할 수 있다.

따라서 전시에서의 VR콘텐츠 활용이 수용자에게 유익함을 주고 높은 만족도를 주기 위해서는 그 유용성을 분석할 필요가 있다. 이는 나아가 VR기술 및 콘텐츠 구현이 전시기술 분야를 넘어 타 분야, 이를 테면 애니메이션과 같은 콘텐츠 제작 분야로의 확장 가능성을 논하기 위해서도 그 의의가 있을 것이다.

실증 분석을 위해 전시에 참여한 관람객을 대상으로 관람의도와 만족도에 대해 설문조사를 실시한다. 추출한 데이터를 T-test 분석기법을 통해 유용성 지수 결과를 도출하여 VR콘텐츠를 활용한 전시가 어떤 영향이 있는지 유용성을 밝힐 수 있을 것이다.

5. 결론

전시기술의 발전 양상은 PC, 웹에서의 가상전시에서 이어 스마트 환경에서 더욱 더 관람객에게 체험형 콘텐츠를 제공하는 방식으로 발전하고 있다. VR기술 활용에 있어서도 하드웨어와 소프트웨어, 스마트 플랫폼 환경에 따라 바야흐로 콘텐츠 개발의 적시성을 갖추었다 할 수 있다. 본 연구는 스마트폰을 활용한 HMD형 VR플랫폼을 이용하여 전시 콘텐츠를 구현하여 실증분석 계획을 수립한 후 현장검증을 통해 적절성과 유용성을 논의함으로써 다음과 같은 결과를 전망한다. 전시기술에 있어서 VR콘텐츠 활용은 전시 내용을 더욱 풍부하게 제

60) 한국콘텐츠진흥원, 「CT인사이트」, 2012.08

61) 스마트폰에는 디스플레이 장비와 센서가 포함되어 있어 상대적으로 타 HMD장비에 비해 단가와 기술 접근장벽이 낮다.

공하는데 적절하며, 다양하게 진화할 것이다. 또한 전시에만 국한하지 않고 VR기술과 콘텐츠에 대한 관심이 만화 애니메이션 콘텐츠 시장의 잠재 수용자로 확장되어 콘텐츠 시장의 확대가 기대된다.

* 본 연구는 미래창조과학부 및 정보통신기술진흥센터의 개방형 ICT융합과정 지원사업의 일환으로 수행하였음. [2015(H1822-14-1003), 엔터테인먼트 소프트웨어 융합 인재 양성 사업]

참고문헌

이해영, 전시 관람 만족도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구-예술의 전당 한가람 미술관 오르세 미술관 전을 중심으로, 2007
최은경, 「디지털 매체예술에 있어서 기술적 실재와 이미지 생성연구」, 홍익대학교 박사학위 논문, 2012
최해수, 양봉석, 국제전시회 서비스품질과 관람객 만족도, 행동의도에 관한 연구 -2014부산국제모터쇼를 중심으로-, 2014
한국콘텐츠진흥원, 「문화와 기술의 만남」, 2015.01
한국콘텐츠진흥원, 「CT인사이트」, 2012.08

창립10주년 기념 발제집 부록

1. 창립선언문
2. 연혁
3. 2015 학회 임원진
4. ASKO AWARD 역대 목록
5. 한국애니메이션학회 연구논문집 호별 게재 목록

1. 창립선언문

2005년 3월

한국애니메이션학회 창립 추진위원회

21세기를 맞이하면서 디지털콘텐츠의 중요성이 국가적인 핵심전략산업으로 규정되고, 미래를 위한 신동력 산업으로서 집중적인 육성의 대상이 되고 있다. 이처럼 디지털 콘텐츠의 중요성이 본격화되고, 애니메이션을 중심으로 한 뉴미디어 및 새로운 영상패러다임이 기존의 영상체계를 전환시키고 있는 현 시점에서 만화와 애니메이션의 독자적이고 차별적인 연구의 성과가 더욱 절실히 요구되고 있다.

실사영화와 구별되는 애니메이션의 차별적인 미학은 예술과 산업의 다양한 측면에서 새롭게 인식되기 시작했다. 1950년대 말부터 국내에 소개되기 시작한 애니메이션의 세계는 1980년대를 넘어서면서 독립적인 산업분야로 규정되었고, 세계 3대 제작국의 규모를 갖추는 명실상부한 세계적 애니메이션 국가가 되었다.

이러한 산업현장의 성과를 바탕으로 정부정책이 활성화되었고, 1990년대부터는 애니메이션의 중요성이 본격적으로 인식되어지면서, 이에 따라 다양한 페스티벌과 그에 대한 교재연구가 본격화 되었으며, 다양한 성과물과 그에 따른 학계 및 업계의 발전이 본격화되고 있다.

만화와 애니메이션의 중복개념으로 병행 발전하던 애니메이션 문화와 산업은 000년을 넘어서면서 산업적 규모의 확대와 다양한 연계산업의 발전으로 독립적인 연구대상 및 분석대상으로 자리 잡았다. 이에 애니메이션의 독특한 산업적 효과와 예술적 가능성을 본격적으로 분석하고, 이에 따른 다양한 사회적 및 정책적 요구를 수용하기 위하여 애니메이션 전문학회의 위상이 필요하게 되었다.

특히, 다변화된 사회적 필요와 국가적 비전이 심층적인 시각과 전문적인 연구 성과를 필요로 하고 있다. 이에 애니메이션을 중심으로 다양한 영상산업의 현황과 비전을 제시할 연구자들의 노력이 본격적인 학회의 장에 서 구현되어야 한다는 판단에 한국애니메이션학회의 결성을 추진하게 되었다. 한국애니메이션학회는 이와 같은 사회경제적 필요성에 의해 다음과 같은 학회의 사업목적을 설정한다.

첫째, 애니메이션의 심도 깊은 차별적 학문화를 추구한다.

둘째, 애니메이션학의 정립과 애니메이션산업의 실질적인 육성을 위하여 지속적인 연구성 과물과 관련 학술행사를 기획 진행한다.

셋째, 애니메이션의 대중적 확대와 실험적 뉴미디어영상의 패러다임 선도를 위하여 국내외 관련학회 및 행사와 적극 연계하여 구체적인 성과를 축적한다.

한국애니메이션학회는 21세기 국가의 새로운 비전을 제시할 신동력 산업의 핵심으로서 애니메이션의 시대적 첨단성을 본격적으로 학문화해나갈 것이며, 보다 체계적이고 전문적인 연구성과를 위하여 참여하는 모든 연구자들의 헌신적인 노력을 지원할 것이다. 그리고 이를 통해 국가의 미래와 우리 후손들의 풍요로운 문화적 성과를 축적해나갈 수 있을 것이다.

2. 연혁

■ 2005년

2005. 03. 26. 한국애니메이션학회 발기인 대회 및 창립대회(서울애니메이션센터)
2005. 05.28-29. 춘계 한국애니메이션학회 이사회/수련회(경기도 아츠밸리 유스호스텔)
2005. 06. 30. 「애니메이션연구」1호(창간호) 발간
2005. 07. 10. 본 학회 웹사이트 디자인 및 오픈
2005. 07. 21. 동명대학교, 제5회 전국고교생 디자인/미술 실기대회 후원(한국애니메이션학회장상)
2005. 09. 22. 2005 추계 한국애니메이션학회 이사회
2005 'International ASKO Celebration 국제학술대회 및 작품전 기획 논의
2005. 11. 12. 2005 International ASKO Celebration
제1회 ASKO & CMC 국제학술대회 및 작품전 개최
주제: Animation, Creativity, Future
장소: 충남테크노파크 영상미디어센터
2005. 12. 30 「애니메이션연구」2호 발간

■ 2006년

2006. 04.25-31 중국애니메이션학회 초청
제2회 중국 국제만화애니메이션페스티벌(항주) 참석 (임원 및 이사진)
2006. 05.9-10 제1회 고양국제방송영상 심포지엄, 한국영상기술학회와 공동개최(고양시 KINTEX)
주최: (재)고양지식정보산업진흥원
2006. 06. 14 동명정보대학교, 제6회 전국고교생디자인/미술실기대회후원(한국애니메이션학회장상)
2006. 06. 30 「애니메이션연구」 3호 발간
2006. 07. 01 한국애니메이션학회 정기총회 (서울애니메이션센터 상영관)
2006. 09. 20. 한국애니메이션학회 2006 국제 심포지움 (세종대 공개토관 431호)
Animation Policy & Theory Building for Global market
아게 교수 초청(일본 교토대학 애니메이션 전공 교수)
2006. 12. 09. 2006 International ASKO Celebration
제2회 ASKO.CMC 국제학술대회 및 작품전 (한성대 미래관)
프랑스를 비롯한 11개국 참가 충남테크노파크 영상미디어센터와 공동개최

■ 2007년

2007. 01. 22. 미디어산업선진화 포럼 창립대회 참여(대한상공회의소)
2007. 03. 14. 학회 사단법인 설립 허가(문화관광부)

2007. 06. 04. 2007 디지털콘텐츠 미디어정책 공동세미나
주제: 애니메이션, 게임분야의 미디어정책
세미나 내용: 최근 UCC의 동향
주관: (사)한국애니메이션학회, 미디어산업선진화포럼
장소: 대한상공회의소
2007. 06. 07. 2007 애니메이션 공동학술대회
주제: 한국 애니메이션 현황 및 발전 전략
주관: 강원대학교 CT-NURI 사업단,

(사)한국애니메이션학회, (재)강원정보문화진흥원
 장소: 춘천시 (재)강원정보문화진흥원세미나실
 2007. 06.13. 신동헌 상 제정을 위한 준비위원회 장소: 세종호텔 커피숍
 2007. 07.06. 동명대학교, 제7회 전국고교생 디자인/미술 실기대회 후원
 (한국애니메이션학회장상)
 2007. 09. 13. 신동헌 상 제정을 위한 기자간담회 장소: 충무로 대림정
 참석자: 애니메이션 관련 일간지, 잡지사 기자, 조직위원 및 운영위원
 2007. 11. 15. 제1회 신동헌 애니메이션 상 제정 및 시상식
 장소: 프레스센터 기자회견실
 참석자: 애니메이션계 관련 인사 신동헌 상 시상식 및 수상자 작품 상영
 2007. 11. 16. 2007 캐릭터 & 애니메이션 국제공동학술세미나
 주제: 캐릭터 & 애니메이션
 장소: 충남테크노파크 영상미디어센터(CMC)
 주최: 한국기술교육대학교 캐릭터사업단
 주관 : (사)한국애니메이션학회, (재)충남테크노파크 영상미디어센터(CMC)
 2007. 11. 17. 2007 International Celebration
 제3회 ASKO.CMC 국제학술대회 및 국제작품전
 주제: Animation, Creativity, Future
 (디지털 시대의 애니메이션산업을 이끄는 기술과 창의성)
 장소: 계원조형예술대학
 2007. 11. 30.
 2007 장애인 영상제('세상을 찍어라')
 장소: 한성대 미래관 DLC 주최: 한국장애인단체총연맹
 주관: (사)한국애니메이션학회, 한성대학교
 2007. 12. 30. 학술지「애니메이션연구」제6호 발간

■ 2008년

2008. 02. 29. 2008 한국애니메이션학회 임시총회(동국대 문화관)
 애니충격전 상영회(역대 애니충격전 베스트 작품)
 2008. 04. 18. 중국, 무석(서울)애니메이션 및 인터넷 게임산업
 협력간담회 개최
 주최: 무석시인민정부
 장소: 코엑스인터컨티넨탈 서울 하모니볼룸
 2008. 04. 19. 2008 서울시, 장애인의 날 기념식, 개성마당 공동기획
 장소: 서울광장(서울시청 앞)
 주최: 서울시, 한국장애인단체총연맹
 주관: 개성마당공동기획단, 한국애니메이션학회
 2008. 4.23-26 2008 대구 애니충격전 아카데미 개최
 장소: 계명대학교
 2008. 5.1-5.5 중국초청 제4회 중국 국제만화애니메이션페스티벌
 (항주)참석(임원 및 회원)상해애니메이션제작소 및
 무석시 애니메이션산업기지 방문
 2008. 06. 05. 2008 뉴미디어 시대의 애니메이션산업 정책포럼
 장소: 상암동 DMC 한국문화콘텐츠선터콘텐츠홀
 주최: 문화체육관광부, 국회 문화체육관광위원회

주관: (사)한국애니메이션학회

2008. 11. 06. 지역콘텐츠산업 육성방안을 위한 2008 광주 국제학술세미나

- 장소: 호남대학교 복지관 3층 교수세미나실
- 주최: (사)광주정보문화산업진흥원
- 주관: (사)한국애니메이션학회, 호남대학교산학협력단

2008. 11. 08. 2008 International Celebration 제4회 ASKO 국제학술대회 및 국제작품전

-주제:한국과 중국 애니메이션산업의 현재와 미래

-장소:이화여자대학교 ECC국제세미나실 ,

ECC전시관 -참가국가:13개국(국제작품전/상영작품 출품) Korea ,

China , United Kingdom , America , Japan , Canada , Russia , Italy ,

Croatia , Germany , Spain , France , Poland

-주최:이화여자대학교 -주관:(사)한국애니메이션학회

2008. 12. 30. 애니메이션연구 : 학술진흥재단 , 등재후보학술지 선정

■ 2009년

2009. 01 .21.

제2대 신동헌 애니메이션 어워드 시상식

-주최:신동헌 애니메이션 어워드조직위원회

-주관:한국애니메이션학회, 애니충격전사무국

-장소:서울애니메이션센터시네마

2009. 02. 03. 한국미디어콘텐츠학회연합 창립학술대회 참여 -국회의원회관

2009. 02. 20. 2009 한국애니메이션학회 임시총회(서울애니메이션센터 애니시네마) /

제3대 학회장 취임(김윤)

2009. 3.27-28 GIMC 애니메이션 산·학 네트워크 구축을 위한 워크샵 참여 ,

주최/ 강원정보문화진흥원

2009. 05. 01. 2009 한국애니메이션학회 이사회

2009. 05. 13. 문화산업발전을 위한 정책 토론회 참여

안건: CT연구원 설립의 필요성과 방안

2009. 05월 태국 LECAS , SIPA 間 MOU 체결 , 기간 2012년 6월까지

2009. 06. 01. 2008 CRC 지원사업 연구보고서 , 강원정보문화진흥원 위탁과제 완료

2009. 7월 학술지「애니메이션연구」제9호 발간 , 커뮤니케이션북스 출판

2009. 08월 커뮤니케이션북스와 학술지 출판 계약 체결

2009. 09 .24. 애니메이션진흥포럼 참여 , 국회의원 허원제 의원실 주최

2009. 10월 국내학술지발행지원사업 선정 , 한국연구재단

학술지「애니메이션연구」제10호 발간 , 커뮤니케이션북스 출판

2009. 11. 20. 2009 제5회 한국애니메이션학회 정기 학술대회 및 총회 개최

2009. 12. 07. 한국학술단체총연합회 총회 참석: 학회장 김윤

2009. 12. 30. 학술지「애니메이션연구」제11호 발간 , 커뮤니케이션북스 출판

■ 2010년

2010. 01. 08. 2010 한국애니메이션학회 신년하례식 및 운영위원회

2010. 02. 19. 2010 한국애니메이션학회 임시총회 , 서울애니메이션센터 2층 체험관

2010. 03. 30. 학술지「애니메이션연구」제12호 발간 , 커뮤니케이션북스 출판

2010. 05. 28. 2010 한국애니메이션학회 운영위원회

- 장소: 세종대학교 군자관 411호

2010. 6월 학술지「애니메이션연구」제13호 발간, 커뮤니케이션북스 출판
 2010. 6.11-14 2010 Asiagraph in Shanghai , 최은경이사 학회대표 참석
 2010. 9월 학술지「애니메이션연구」제14호 발간, 커뮤니케이션북스 출판
 2010. 11.12-13 2010 International ASKO Celebration 제5회 ASKO 국제작품전 개최
 2010. 11. 06. 2010 제6회 한국애니메이션학회 정기 학술대회 및 총회 개최
 • 장소: 성신여자대학교
 2010. 12월 학술지「애니메이션연구」제15호 발간 , 커뮤니케이션북스 출판

■ 2011년

2011. 01. 24. 2011 한국애니메이션학회 1차 운영위원회
 2011. 02. 10. 2011 한국애니메이션학회 임시이사회 및 총회
 2011. 02. 10. 2011 한국애니메이션학회 2차 운영위원회
 학술지「애니메이션연구」제16호 발간 , 커뮤니케이션북스 출판
 2011. 05. 20. 2011 한국애니메이션학회 3 차 운영위원회
 2011. 05. 28. 2011 제 7회 한국애니메이션학회 이사회 및 춘계학술대회
 • 장소 : 계원디자인예술대학
 2011. 6월 학술지「애니메이션연구」제17호 발간 , 커뮤니케이션북스 출판
 2011. 07. 20. 2011 한국애니메이션학회 4 차 운영위원회
 2011. 9.2~4 2011 중국길림 국제애니메이션 · 만화 · 게임포럼 및 전시 참여
 2011. 09. 23. 2011 한국애니메이션학회 5 차 운영위원회
 2011. 9월 학술지「애니메이션연구」제18호 발간 , 커뮤니케이션북스 출판
 2011. 10.14~15 2011 제 8회 한국애니메이션학회 추계 학술대회 개최
 • 장소 : 부산 경성대학교
 2011. 11. 24 2011 한국애니메이션학회 6 차 운영위원회
 2011. 12. 20 2011 한국애니메이션학회 총회 및 송년회 개최
 • 장소 : 이화여자대학교
 2011. 12월 학술지「애니메이션연구」제19호 발간 , 커뮤니케이션북스 출판, 누리미디어 전자출판

■ 2012년

2012. 1월. 스마트환경에서 애니메이션 플랫폼과 콘텐츠 연구 용역 과제 완료
 주관 : 한국콘텐츠진흥원 주최
 2012. 1월. 학술지「애니메이션연구」학술등재지 선정(2011년 1월부터 소급적용)
 2012. 1. 26~19 2012 앙굴렘 국제만화축제 참가
 후원 : 한국만화진흥원
 2012. 3월 학술지「애니메이션연구」제20호 발간 , 커뮤니케이션북스 출판, 누리미디어 전자출판
 2012. 3. 23. 2012 한국애니메이션학회 7차 운영위원회
 2012. 3. 23. 홈페이지 리뉴얼
 2012. 5월. 문화체육관광부 과제 수행 : 한국애니마라톤
 주최: 애니충격전, 후원: 한국애니메이션학회
 2012. 6월 학술지「애니메이션연구」제21호 발간 , 커뮤니케이션북스 출판, 누리미디어 전자출판
 2012. 6. 16. 2012 제 9회 한국애니메이션학회 춘계학술대회
 • 장소 : 건국대학교 예술문화대학
 2012. 9월 학술지「애니메이션연구」제22호 발간 , 커뮤니케이션북스 출판, 누리미디어 전자출판
 2012. 10. 11. 2012 제 8회 한국애니메이션학회 추계 학술대회 개최

· 장소 : 부산 경성대학교

2012. 12월. 2012 한국애니메이션학회 8차 운영위원회

학술지「애니메이션연구」제23호 발간 , 커뮤니케이션북스 출판, 누리미디어 전자출판

■ 2013년

2013. 3월. 학술지「애니메이션연구」제24호 발간 , 커뮤니케이션북스 출판, 누리미디어 전자출판

2013. 5. 24. 2013 한국애니메이션학회 9차 운영위원회

2013. 6. 28. 2013 제11회 한국애니메이션학회 춘계학술대회 및 총회(이사회)

· 장소 : 세종대학교 군자관(집현전)

2013. 6월. 학술지「애니메이션연구」제25호 발간 , 커뮤니케이션북스 출판, 누리미디어 전자출판

2013. 9월. 학술지「애니메이션연구」제26호 발간 , 커뮤니케이션북스 출판, 누리미디어 전자출판

2013. 10. 26. 2013 한국애니메이션학회 10차 운영위원회

2013. 11. 30. 2013 제12회 한국애니메이션학회 추계학술대회 및 ASKO 국제영상초대전

/ 총회(이사회)

· 장소 : 한성대학교 미래관B102, 103, 104, 107, 108(ELC)

2013. 12월. 학술지「애니메이션연구」제27호 발간 , 커뮤니케이션북스 출판, 누리미디어 전자출판

■ 2014년

2014. 3월. 학술지「애니메이션연구」제28호 발간 , 커뮤니케이션북스 출판, 누리미디어 전자출판

2014 한국애니메이션학회 11차 운영위원회

2014. 5. 31. 2014 제13회 한국애니메이션학회 춘계학술대회 및 애니메이션 상영(장소 성균관대학교 국제관 118호)

2014. 6월. 학술지「애니메이션연구」제29호 발간 , 커뮤니케이션북스 출판, 누리미디어 전자출판

2014. 9월. 학술지「애니메이션연구」제30호 발간 , 커뮤니케이션북스 출판, 누리미디어 전자출판

2014. 10월. 2014 한국애니메이션학회 12차 운영위원회

2014. 12. 13. 2014 ASKO 추계학술대회 및 국제영상전(총회 및 이사회), (장소 세종대학교 군자관 집현전 외)

2014. 12월. 학술지「애니메이션연구」제31호 발간 , 커뮤니케이션북스 출판, 누리미디어 전자출판

■ 2015년

2015. 3월. 학술지「애니메이션연구」제32호 발간 , 커뮤니케이션북스 출판, 누리미디어 전자출판

2015. 4. 24. 2014 한국애니메이션학회 13차 운영위원회 개최

3. 2015 학회 임원진

고문

신동헌 (원로 감독)
권명광 (전 홍익대학교 총장)
오근재 (전 홍익대학교 영상대학원장)
김석기 (한호흥업대표, SICAF조직위원장)
유성웅 (신원프로덕션 대표)
정 욱 (대원미디어 회장)
강한영 (선우엔터테인먼트 대표)
황선길 (초대 회장)이상원 (한성대학교/ 2대 회장)
김 윤 (한서대학교/ 3대 회장)
최유미 (이화여자대학교/ 4대 회장)

명예회장

황선길 (초대 회장)
이상원 (한성대학교/ 2대 회장)

회장

김세훈 (세종대학교)

부회장

김재호 (백석예술대학교)
채윤경 (계원예술대학교)
박영민 (레이그리프 대표)

총무이사

김효용 (한성대학교)
신지호 (건국대학교)
황하연 (한성대학교): 간사

<기구>

운영위원회

김세훈, 김재호, 채윤경, 박영민, 김효용, 최은경, 한창완, 박석원, 안종혁, 신지호, 김경수, 정혜욱, 이승재, 이대영, 염동철, 이충영, 김탁훈, 민재웅, 차양훈

감 사

윤태섭 (한서대학교)
신양섭(건국대학교)

기획정책분과

최은경 (세종대학교)
이종한 (호서대학교)
이대영 (계원예술대학교)

김승인 (홍익대학교)
박석원 (성균관대학교)
조순복 (유한대학교)

학술분과

염동철 (홍익대학교)
안종혁 (건국대학교)
박민주 (경성대학교)
고은영 (한양대학교)
정석규 (호남대학교)
김경호 (가톨릭대학교)

교육분과

정혜옥 (청강문화산업대학교)
김탁훈 (중앙대학교)
김경수 (평택대학교)
백승균 (홍익대학교)
이정재 (남서울대학교)
김용재 (용인대학교)
김시은 (세종사이버대학교)
강지원(우송대학교)

전시기획분과

민재웅 (계원예술대학교)
이승재 (한국복지대학교)
이재웅 (대구미래대학교)
류수환 (부산대학교)
임운주 (예원예술대학교)
최승원 (건국대학교)
방우송 (예원예술대학교)

정보매체분과

고병희 (예원예술대학교)
홍성욱 ((주)그래피직스 대표)
이민아 (한라대학교)
박용주 (청강문화산업대학교)
김혜경 (경희대학교)
김호권 (경일대학교)
송필순 (고려사이버대학교)

대외협력분과

김양수 (부천대학교)
이충영 ((주)이레코믹스 대표)
전완식 (한성대학교)
서구원 (한양사이버대)
홍순구 (순천향대학교)

김현수 (두루픽스 대표)

산학협력분과

황정석 ((주)FXGear R&D팀 책임연구원)

최용석 ((주)빅아이엔터테인먼트 대표)

정창일 (에이폴 애니메이션 감독)

전영돈 ((주)포켓조이 대표)

은희국 (한국캐릭터문화협회 회장)

양지혜 (캐릭터플랜 대표)

윤성현 (디지털이미메이션 대표)

유재명 (미르애니메이션 대표)

청소년교육분과

백종현 (서울미술고등학교)

노현옥 (경기예술고등학교)

국제 분과

오재은 (싱가폴 폴리텍대학 교수): 싱가포르 담당

고혜라 (애니하우스 대표): 일본 담당

김정현 (송도과학기술대학교): 중국담당

염광국 (이레동화 대표): 중국담당

전병국 : 북미 담당

국내지부

이영현 (평택대학교): 인천, 경기지부

박기복 (강원대학교): 강원지부

성문기 (청주대학교): 충북지부

차양훈 (예원예술대학교): 전북지부

이영하 (백석대학교): 대전, 충남지부

강철구 (광주대학교): 광주, 전남지부

김기홍 (동서대학교): 부산, 경남지부

박형진 (계명대학교): 대구, 경북지부

편집위원회

한창완 (세종대학교): 편집위원장

김효용 (한성대학교)

김광재 (한양사이버대학교)

채희상 (한신대학교)

류재형 (한림대학교)

박형진 (계명대학교)

최철영 (동서대학교)

강승묵 (공주대학교)

박석환 (한국영상대학교)

이승진 (경기대학교)

임운주 (예원예술대학교)

허기택 (동신대학교)

한 선 (호남대학교)

이선영(세종대학교): 감사

류유희(세종대학교): 감사

사무국

강지원(세종대학교) 사무국장

백종훈(세종대학교) 사무차장

4. ASKO AWARD 역대 목록

■ 2007년

- ASKO 학술상 우수논문상 일반부문 / 전형도, 건동대학교 교수
논제 2D애니메이션제작에 있어서 명멸현상의 위험성에 관한 연구(Vol.2 No.1)
- ASKO 학술상 우수논문상 대학원생부문 / 강지원, 세종대학교 대학원
논제 애니메이션영화의 시점 연구(Vol.1 No.1)
- ASKO 공로상 기자부문 / 정형모, 중앙일보 부장
- ASKO 공로상 프로듀서부문 / 남한길, EBS PD
- ASKO 공로상 전문저널부문 / 애니메이션툰

■ 2008년

- ASKO 학술상 우수논문상 일반부문 / 최유미, 이화여자대학교 교수
논제 애니메이션 여성 캐릭터의 성격과 역할 연구(Vol.4 No.1)
- ASKO 학술상 우수논문상 대학원생부문 / 홍난지, 세종대학교 대학원
논제 2D 애니메이션과 실사영화의 초사실주의적 내러티브의 차별성에 관한 연구(Vol.4 No.1)
- ASKO 우수저술상 저술부문 / 한창완, 세종대학교 교수
저서 애니메이션경제학」2004, 커뮤니케이션북스
- ASKO 전시작품상 평면부문 일반 / 권세혁, 애니메이션 작가 / 작품 '숲'
- ASKO 전시작품상 평면부문 학생 / 조계정, 한성대학교 대학원 / 작명 '올림픽의 꿈'
- ASKO 전시작품상 영상부문 학생 / 예명, 한성대학교 대학원 / 작품 'Cats'
- ASKO 추천작품상 / (주)알지스튜디오 / 작품 <빼꼼>
- ASKO 공로상 전문저널부문 / 한국문화콘텐츠진흥원 / 저서 「애니메이션산업 백서」
- ASKO 특별공로상 / 최용석, (주)빅아이엔터테인먼트 대표
- ASKO 특별공로상 / 길명수, 삼중문화사 대표

■ 2009년

- ASKO 우수저술상 / 김택훈, 중앙대학교 교수
저서 「스톱모션 애니메이션을 위한 캐릭터 제작」
- ASKO 특별공로상 / 김영두, 동우애니메이션(주) 대표이사

■ 2010년

- ASKO 학술상 우수논문상 일반부문 / 김호권, 경일대학교 교수
논제 미국 영화, TV광고 프리프로덕션에서 활용되고 있는 프리비즈의 동향과 국내 영상기획 분야에서
의 필요성 연구(Vol.6 No.3)
- ASKO 학술상 우수논문상 대학원생부문 / 정원조, 서강대학교 언론문화연구소 연구원
논제 한국 극장용 애니메이션 시장의 제작 국가, 제작 방식, 장르에 따른 분화에 관한 연구 (Vol.6
No.2)
- ASKO 우수저술상 저술부문 / 이상원, 한성대학교 교수 / 저서 「애니메이션 워크북」 2009, 미술문화
- ASKO 우수역사상 번역부문 / 김희재, 추계예술대학교 교수
(주)울댓스토리, 강지원, 박세영, 전현지(공역)
저서 「애니메이션은 이렇게 써라」2010, 커뮤니케이션북스
- ASKO 전시작품상 평면부문 / 강철구, 광주대학교 교수 / 작품 '흐름(Flow)'

- ASKO 전시작품상 영상부문 / 김용재 퍼니스튜디오 감독, 박재모 호서대학교 교수
작품 '현대홈쇼핑(hmall)'

■ 2011년

- ASKO 학술상 우수논문상 대학원 및 일반 부문 / 김정경, 한국콘텐츠진흥원 대리
논제 애니메이션 산학연계 활성화를 위한 지원정책 모델 연구
- ASKO 학술상 우수논문상 교수 및 공동연구자 부문 / 권재웅, 한림대학교 교수
논제 아치와 씨팍의 패러디 및 패스티쉬적 성격에 관한 사례연구
- ASKO 우수저술상 저술 부문 / 김효용, 오동일, 한성대학교 교수
저서 「인터랙티브 엔터테인먼트 기획과 디자인」
- ASKO 전시작품상 평면 부문 / 박형진, 계명대학교 교수 / 작품 'Eternal Truth'
- ASKO 전시작품상 영상 부문 / 김용재, 애니메이션 감독 / 작품 '용궁탕'

■ 2012년

- 우수작품상 영상부문 / 신지호, 건국대학교 교수 / 작품 'In The Forest'
- 우수작품상 평면부문 / 송필순, 고려사이버대학교 교수 / 작품 'Knock'
- 우수저술상 / 최유미 이화여자대학교 교수, 이승엽 (주)Planer 이사
저서 「MAYA 2012 BASIC 3D CHARACTER ANIMATION」2012, 인투북스
- 우수학술상 교수부문 / 김영재, 한양대학교 교수
논제 <아기공룡 둘리>의 브랜드 아이덴티티에 관한 연구
- 우수학술상 일반부문 / 이승진, 광운대학교 강사
논제 만화를 기반으로 한 융합콘텐츠 모델 연구

■ 2013년

- 올해의작품상 영상부문 / 박석원, 성균관대학교 영상학과 교수 / 작품 'Animation2013'
- 올해의작품상 평면부문 / 차양훈, 예원예술대학교 교수 / 작품 'Rhythm2013'
- 우수학술상 교수부문 / 채희상, 한신대학교 교수
논제 '영화의 디지털 게임성 수용에 관한 연구: <인셉션> 분석을 중심으로'
- 우수학술상 일반부문 / 이충영, (주)이레코믹스 대표이사
논제 '만화 콘텐츠의 서비스화 연구'

■ 2014년

- 올해의 작품상 영상부문 / 이상원, 한성대학교 / 작품 태권 히어로즈
- 올해의작품상 평면부문 / 박세영, 부천대학교 / 작품 Family
- 우수학술상 교수부문 / 류재형, 한림대학교
논제 '한국형 분단 블록버스터 영화의 장르적 진화'
- 우수학술상 일반부문 / 김지윤, 이화여자대학교
논제 '의료애플리케이션용 의사 캐릭터 디자인에 관한 연구 :
중장년층 비심인성 흉통 환자의 인지치료 애플리케이션을 중심으로'

5. 한국애니메이션학회 연구논문집 호별 게재 목록

Vol.1. No.1.

애니메이션 영화의 시점 연구	강지원
애니메이션 캐릭터를 대상으로 한 프로이트의 정신분석학 적용연구	강효정
영화에 있어서 애니메이션의 효과적인 활용에 관한 연구	곽소영
애니메이션의 표현양식에 관한 기호학적 고찰	권상우
애니메이션과 신화와의 의미적 관계 분석	김지홍
카메라움직임을 통한 애니메이션 감정표현연출에 관한 분석	류수환·이재호
애니메이션 영화에서의 Visual Pun 효과에 관한 연구	박원철
애니메이션의 리얼리즘: 모방, 환영, 그리고 퍼포먼스	오동일
클레이메이션 캐릭터의 주요 동작표현에 관한 특정적 이해와 접근	이병계
장르 융합에 따른 인터랙티브 미디어의 트렌드와 애니메이션의 확장성	이상원
日本 Animation Character 産業의 成功戰略 事例 研究	이승재
3D 컴퓨터 애니메이션의 확장성에 관한 연구	이영현
성공한 애니메이터의 사례 고찰과 창작 애니메이션 활성화 방안 연구	이재웅
만화원작 온라인게임의 저작물 활용 방안 연구	이홍택
심슨가족 애니메이션의 포스트모던 패러디	임정희
트렌드 변화에 따른 감성적 게임디자인요소 연구	전완식
한국 애니메이션산업의 발전 방안에 관한 연구	최성호
3D 디지털애니메이션의 한국식 공정기술 진화방식 연구	한창완
만화에서 애니메이션으로의 전환: 사토시 콘	마사오 요코타

Vol.1. No.2.

<스타워즈 시리즈>에 나타나는 디지털 합성을 통한 시공간 확장에 관한 연구	곽소영
애니메이션 작품에 표현된 유머(humor)에 관한 연구	김철중
에듀게임에서의 대화형(interactive)캐릭터의 효율성 연구	김현숙
새로운 스펙터클 영화의 포토-리얼리스틱의 이미지에 관한 연구	노인식
온라인 불법 유통으로 인한 애니메이션 저작권 보호정책 연구	박세영
아동의 사회성발달을 위한 애니메이션 활용에 관한 연구	전영돈
게임을 이용한 애니메이션 활성화 사례 연구	차인호
3차원 애니메이션을 위한 회화적 렌더링 연구	최길남
3D 컴퓨터그래픽 애니메이션 제작에 관한 연구	홍순구

Vol.2. No.1.

가상공간에서의 플래시 애니메이션 특수성 연구	강호생
애니메이션에서 인체 표현에 따른 캐릭터의 형상(形象) 표현방식 분석	김창호·이상원
사이보그 페미니즘 시각으로 분석한 여성사이보그 캐릭터연구	손창희
일본 애니메이션과 문화의 미학적 연관성	오동일
유아용 애니메이션 기획제작에 관한 연구	유정배
3D 애니메이션 토이스토리의 스토리구조와 캐릭터 유형분석	이병계
안노 히데아키의 作品中에서 보여지는 Narrative구조의 相互作用 研究	이승재
애니메이션 캐릭터 영웅의 역할 분석 연구	임운주
2D 애니메이션제작에 있어서 명암현상의 위험성에 관한 연구	전형도
예술·디자인에서의 교육방법론 연구	채윤경

Vol.2. No.2.

국내 창작 애니메이션 제작인력의 결합 형태 연구	김보현
국내애니메이션 뮤직비디오에 관한 연구	김은형
애니메이션에 나타나는 영화적 표현기법에 관한 연구	김응중
표현 예술로서의 비사실적 애니메이션과 렌더링에 관한 연구	김효용
애니메이션 페스티벌의 활성화를 위한 연계시스템 연구	오정희
미디어 융합시대의 뉴미디어 애니메이션 교육	이상원
디지털캐릭터 매칭시스템 개발과 개인미디어 활용에 대한 제안	이기수·이철영
애니메이션 캐릭터의 의산디자인 특성에 관한 연구	이하나

Vol.3. No.1.

다수의 대용량인 3D Render파일을 위한 3D CG소프트웨어와 독립적으로 Render Option 값 추출과 적용 가능한 Net-Work Rendering Tool 구현	김기홍
게임그래픽에 있어서 카툰 렌더링과 카툰 셰이더의 표현	김민정
픽사 애니메이션의 스토리텔링 전략 연구	윤혜영
디지털 이미지에 내포된 조작성에 관한 연구	조동희
‘영혼(靈魂)’의 형상이미지에 대한 연구	조현미
3D애니메이팅에서 FK애니메이션에서 일반적인 애니메이션 방식인 IK애니메이션으로 전환에 관한 연구	최철영
이러닝(e-Learning) 발전에 따른 애니메이션 활용 현황과 확장성 연구	한대호

Vol.3. No.2.

특집 기획논문	
<원더풀데이즈> 문제점 분석을 통한 한국 장편 애니메이션의 개선방안 연구	김세훈
한국 애니메이션 스토리텔링 전략 연구	박기수
1950·60년대 디즈니 담론의 문화적 지형	이경숙
케이블 및 위성방송의 애니메이션 관련채널 프로그램 편성실태연구	한창완
연구논문	
효과적인 애니메이팅 기법을 위한 중력이 있는 환경에서의 동작분석	고성욱
VISUAL LITERACY 향상을 위한 디지털미디어교육 방안 연구	노인식
3D게임그래픽의 최근 트렌드에 관한 연구	문유라
지역 애니메이션 발전전략에 관한 연구	윤석기
애니메이션 기법을 활용한 TV방송국 Station ID 디자인에 관한 연구	이영미
디지털 만화의 제작체계에 관한 연구	이종규
포스트모더니즘 애니메이션 연구	이혜원
조형 특성과 방향성에 의한 작품 분석	임운주
관객 중심의 영상물 장르 접근에 관한 연구	장선희
애니메이티드 카툰의 역사적 고찰	홍난지

Vol.4. No.1.

주관적 시점의 변형으로 사용된 객관적 시점화면에 대한 고찰	강지원
3D 애니메이션 캐릭터의 Animation Rigging system에 관한 연구	김용관
애니메이션을 통해 변형된 미술 이미지에 관한 연구	이혜원
기호학적 분석을 통한 뉴미디어 애니메이션의 유머에 관한 연구	전영돈·이상원
에코페미니즘 관점에서의 미야자키 하야오의 작품세계	전혜정
애니메이션 산업의 문화기술 표준화 방향과 대상에 관한 연구	조용래·김원준
애니메이션 여성 캐릭터의 성격과 역할 연구	최유미
만화애니메이션전공 대학교육에 대한 분석 및 대안연구	한창완
2D 애니메이션과 실사 영화의 초사실주의적 내러티브의 차별성에 관한 연구	홍난지

Vol.4. No.2.

한·중 애니메이션 산업 비교를 통한 중국 애니메이션 경쟁력 강화 방안	최령령·이상원
벨빌의 세쌍둥이 분석을 통한 한국 애니메이션 발전방향 연구	박세영
중국 애니메이션 전문인력 양성을 위한 교과과정에 관한 연구	조계정·김효용
사용자 몰입도를 높이기 위한 모바일 게임 개발	김민정·김효용
웹툰의 차별성에 따른 웹믹개념설정연구	전현지
지방자치단체 캐릭터 개발 모델 연구	이승진
애니메이션 새로운 창구(Window) 창출을 위한 블랙마켓 활용에 관한 연구	이승진
뉴미디어 환경변화에 따른 애니메이션 콘텐츠비즈니스모델	김영재
애니메이션 해외공동제작 연구 및 사례분석을 통한 실효성 제고	김정경
프로게이머의 게임시장 기능연구 : e-스포츠산업을 중심으로	한창완
대학 졸업 작품 애니메이션 플롯의 문제점과 해결 방안에 관한 연구	전영돈
3D 애니메이션 캐릭터의 Facial Animation 제작의 알고리즘에 관한 연구	김용관

Vol.5. No.1.

상징으로서의 글로벌 로고 캐릭터 리스트	강춘명·명광주
대규모 역할수행게임 개발에서의 디자인 공정 역할 모색 연구	노인식
재연 기법의 사용이 텔레비전 뉴스의 수용에 미치는 영향	배진아·김기원·김유진
영화적 주제를 적용한 라이드 어트랙션의 특징과 사례분석	오재은
영화조명의 정서표현 기능을 적용시킨 3D 애니메이션 조명설계 연구	오진욱·석혜정
애니메이션의 리드미컬 타이밍 연출에 관한 연구	윤정원
Cut-out 애니메이션에서의 동작 연출 분석을 통한 캐릭터의 감정 표현 연구	정주아·최유미
컴퓨터그래픽스 기술을 이용한 효율적인 클레이 록 애니메이션 제작 공정 구축 사례	최철영·김기홍·최규돈·채일진

Vol.5. No.2.

한국 애니메이션 유통 활성화를 위한 방송발전기금 활용 타당성	김영재
일본 애니메이션의 미학적 배경에 관한 연구: 일본 애니메이션의 원형과 문화적 배경을 중심으로	오동일·김도형
한자 학습만화의 학습적 역할에 관한 연구	윤석기
엔터테인먼트 콘텐츠의 미디어 믹스 전개에 관한 연구	정석규
신경망 학습 알고리즘 이용한 체험형 게임콘텐츠의 제스처 인식 향상을 위한 시뮬레이션	정영기·차병래
애니메이션의 조형적 요소와 미술의 표현기법 간의 관계성 연구: 현대미술과 유럽 애니메이션을 중심으로	조용호·박형진
포스트페미니즘 애니메이션 연구: <페르세폴리스>를 중심으로	홍난지

Vol.5. No.3.

애니메이션 <Birthday Boy>가 구성하는 기억의 사회성과 문화적 기억에 관한 연구	강승목
2D애니메이션에서의 시공간 표현에 대한 상징성 연구: 미야자키 하야오 감독의 <센과 치히로의 행방불명> 작품을 중심으로	김동원·박형진
한국 영상콘텐츠 개발의 활성화를 위한 한-중, 한-일 문화콘텐츠 교류의 현황과 전망	김세훈
인공지능 기능을 적용한 군중 시뮬레이션 원리에 관한 연구	김용관
애니메이션 프레임의 구조적 장치에 관한 연구: 로버트 브리어의 작품을 중심으로	김홍균
TV광고에 활용된 애니메이션과 친환경 이미지 표현에 관한 분석: 질 들뢰즈의 운동 이미지를 중심으로	김현숙·이상원

물평기법의 의미적 진화: T-1000, 트랜스포머, 포스트휴먼	류재형
매체전환에 따른 각색 양상 연구: <올드보이>의 ‘카키누마’와 ‘이우진’을 중심으로	박세영·강지원
문화콘텐츠산업과 기획서 연구: <미미와 다다의 미술탐험대>를 중심으로	오혜숙
애니메이션 이미지의 ‘응시’에 대한 연구: 슈비츠케벨의 <78회전>을 중심으로	이윤희
사운드 특성을 활용한 e-learning 사운드체계의 방향성	전영돈·이상원
엔터테인먼트 콘텐츠의 수신자 유동에 관한 연구	정석규
장편 애니메이션 영화 <노란 잠수함>에 나타난 포스트모더니즘 특성에 관한 연구	최현주
아리 폴만의 <바시르와 왈츠를>에 대한 연구: 현실·역사·시의 종합으로서의 애니메이션	한상정

Vol.6. No.1.

레드 윈 카메라 도입 이후 나타난 산업적 효율성에 관한 연구: 국내 상업 장편 영화 제작 환경을 중심으로	김익상·서원태
한국 게임 기획 교육 활성화를 위한 연구	민경미
인터랙티브 엔터테인먼트로서의 플래시 애니메이션에 관한 연구	오동일·김효용
미야자키 하야오 애니메이션의 컬러 시스템 분석: 원령공주를 중심으로	유민호·민미경
텔레비전 만화영화의 친사회적 효과에 관한 연구: 동일시와 동일화 갈망의 매개 효과 검증	정용국·신주정

Vol.6. No.2.

3D 애니메이션에 사용되는 비사실적 펜슬 데생 셰이딩 기법 연구	김경수
가상현실 공간의 재매개에 관한 연구: <썸머 워즈>를 중심으로	김민정·이승진
애니메이션의 초현실주의적 공간 표현에 관한 연구: 데페이즈망을 중심으로	김홍균
판타지 영화 <나니아 연대기: 사자, 마녀, 그리고 옷장>의 연출에 나타난 기독교적 특성에 관한 연구	이충영
한국 극장용 애니메이션 시장의 제작 국가, 제작 방식, 장르에 따른 분화에 관한 연구	정원조
랜더팜을 활용한 다수의 파일에 명령 적용 시스템 연구	최철영·김기홍

Vol.6. No.3.

3차원 입체영상 산업 시장 현황과 기술 표준화 전략에 관한 연구	김용관
미국 영화, TV광고 프리프로덕션에서 활용되고 있는 프리비즈의 동향과 국내 영상기획 분야에서의 필요성 연구 TV광고 프리비즈를 중심으로	김호권
강도하 웹툰 <세브리깡> 스토리텔링 전략 연구	윤혜영
팀 버튼의 환상성 연구: <이상한 나라의 앨리스>를 중심으로	이채론
애니메이션의 변신 플롯에 관한 연구: <미녀와 야수>, <공주와 개구리>를 중심으로	임연택
매체 전이된 텍스트에 나타나는 상호 텍스트성이 흥행에 미치는 영향 연구	홍난지

Vol.6. No.4.

애니메이션 <파워퍼프걸>과 <파워퍼프걸z> 시청자 성별 선호도 연구	김지윤·홍성욱
애니메이션 영화 흥행요인 분석	박세영
중등학교 창의적 재량활동 만화·애니메이션 수업교재 발전방안 연구	심재승
만화교육을 통한 구성주의적 교수-학습법연구	윤석기
2000년대 이후에 등장한 일본 극장판 애니메이션 중진 감독 작품의 휴머니즘 미학 연구	이선영
마츠모토 타이요 스타일 연구	정승태
CG 캐릭터와 미니어처 합성 애니메이션 콘텐츠를 위한 모션콘트롤 카메라 개발 사례 연구	최철영·김기홍·채 일진·최규돈
디지털 플랫폼에 따른 맞춤만화 모델링 연구	한창완·이승진

Vol.7. No.1.

웹툰의 엽기성에 대한 연구 <야심작 정열맨>을 중심으로	김은정
TV광고, 영화 프리비즈 제작 파이프라인 모듈 연구	김호권
3D 입체 애니메이션 영화의 카메라를 통한 깊이감 표현 연구 <크리스마스 캐롤>을 중심으로	이선진
초대형 입체 멀티스크린 애니메이션 제작 방법	임유상·고 옥
웹툰 무료서비스를 통한 만화의 블랙마켓 기능 연구	한창완·전현지

Vol.7. No.2

한국 애니메이션 소비자 이용행태 분석에 따른 제작지원 정책방향 모색	김상욱
BSP 기능을 활용한 3차원 가속 렌더링에 관한 연구	김용관·이강희
애니메이션 산학연계 활성화를 위한 지원정책 모델연구	김정경
한국 디지털 만화의 역사와 발전 방향성 연구	박인하
공공디자인 미디어 파사드에 적용할 애니메이션 표현방식의 가능성	박한철·이상원
스마트폰 기반 애니메이션 콘텐츠의 활성화에 관한 연구: 인터랙티브 에듀테인먼트 애니메이션을 중심으로	유은경
대화형 SNS를 구현하기 위한 실시간 립싱크 및 표정 생성 시스템 연구	한성호·최미임·조 형제
<게드전기>와 <원령공주>의 스토리텔링 비교분석연구	홍은아·김정호

Vol.7. No.3

애니메이티드 다큐멘터리에 재현된 리얼리티: <바시르와 왈츠를>을 중심으로	강지원·박세영
3D 게임 그래픽 제작에서 RTS 최적화에 관한 연구	김용관
퍼포먼스에 있어서 인터랙티브 미디어의 효과와 활용 분석	권지은·김경수
N스크린 서비스를 활용한 발전적 애니메이션 모델 연구	이승진·이선영·오 재은
한국 단편 애니메이션의 시각 예술적 특성에 관한 연구	엄동철
타임오프셋을 활용한 스톱모션을 위한 애니메이션 이펙트 툴 연구	최철영·김기홍

Vol.7. No.4

<아치와 씨팍>의 패러디/패스티쉬적 성격에 관한 사례 연구	권재용
디지털 영화에서 디지털 액터에 관한 관객의 수용성 연구: <아바타> 3D영화를 중심으로	김양수

3D 입체 애니메이션 제작을 위한 효과적인 입체감 표현 연구	김정현
애니메이션 스토리보드 디자인을 위한 기초조형교육과 실습 방법론	박민주
<마당을 나온 암탉> 흥행요인 분석	박세영
모델링에 있어 효과적 토폴로지(Topology)의 구성에 관한 연구: 얼굴 모델링을 중심으로	이영현
광고영상의 시각적 구성 요소 연구	최승원
애니메이션과 과학의 통합수업 개발에 관한 연구: 빛과 그림자를 이용한 애니메이션 수업	최유미·문영순·안지현
디지털만화의 융합화가 갖는 만화장르의 사회문화적 대안성 연구	한창완

Vol.8. No.1

‘두려운 낮설음’과 ‘경이’로서의 사유기계 퀘이형제 애니메이션 중심으로	고은영
<아기공룡 둘리>의 브랜드 아이덴티티에 관한 연구	김영재
애니메이션에서의 리얼리티 이펙트에 관한 연구: <이웃집 토토로>에 나타난 기시감을 중심으로	백승균
퍼펫 애니메이션 작가를 위한 Ball&Socket 아마추어 제작기술과 그 방법	김용재·이상원
만화를 기반으로 한 융합콘텐츠 모델 연구	이승진
게임의 순기능과 역기능의 균형에 관한 연구	이재홍·김효용

Vol.8. No.2

3차원 그래픽 제작에서 실시간 셰이더와 라이트의 상호 작용성에 관한 연구	김용관
차세대 웹 표준 HTML5 연구: COMIC VIEWER 중심으로	이충영
입체영상에서의 명암비에 의한 고스트 감소	임유상
디지털 크리처의 페이스얼 캡처를 위한 리그시스템 제작 기술과 그 방법: 영화 <Mr.Go>에 나오는 디지털 고릴라의 페이스얼 캡처를 중심으로	최철영·최규돈
애니메이션 <천년여우>와 <파프리카>에 나타난 신화 이미지	홍은아·김정호

Vol.8. No.3

미국 TV애니메이션 시리즈 <사우스 파크>의 풍자적 기법	김보현
동물행동학 기반 동물 동작 표현 방법에 관한 연구: 들개(Bush Dog) 애니메이션을 중심으로	신지호·강태영
픽사의 장편 애니메이션 <라파뚜이>의 에듀테인먼트적 요소 분석	장은영
스마트 미디어 기반의 융합 콘텐츠 비즈니스모델 연구	천현진·김동규
애니메이션에서 선을 활용한 캐릭터의 감정표현 연구	최영귀·염동철

영화의 디지털 게임성 수용에 관한 연구: <인셉션> 분석을 중심으로	채희상
프로젝트식 수업을 위한 대학 애니메이션 교육모델 연구	최철영·굴림
<전설의 주먹> OSMU 가치측정 연구: ‘웹툰 연계지수’를 중심으로	이승진

Vol.8. No.4

콘텐츠의 핵심 스토리로서 만화 원작의 확장 가능성	김세훈
스마트폰 앱 게임의 카툰 스타일 캐릭터에 관한 연구: 캐릭터의 인식적 우수성을 중심으로	김효용·오동일
한국 명랑만화 장르의 형성과 발전 연구	박인하
컴퓨터그래픽 영상을 위한 사운드의 역할 연구	송필순
저예산 장편 애니메이션의 창작 지원 정책에 관한 연구	염동철
3D 애니메이션의 인간 캐릭터: 시각적 리얼리티와 관객의 수용	정운설·석혜정
애니메이션에서 관찰되는 분할화면에 대한 연구: 폴 드리븐 애니메이션을 중심으로	정혜경

Vol.9. No.1

영화제작 도구로서의 모바일 디바이스와 DSLR 카메라의 영상미학 연구: <미니와 바이크맨>과 <there. she. was.>의 작품분석을 중심으로	김익상·서원태
실시간 렌더링 기반의 TV 시리즈 애니메이션 제작 공정	김정호·정서원
3D 입체영상의 현실효과에 대한 이론적 고찰	류재형
실험애니메이션의 역사와 특성연구	서계숙
애니메이션 원리를 활용한 감성적 측면의 한글 키네틱 타이포그래피의 가능성	신상가·김효용
힘의 개념에 의한 캐릭터의 형태 변형 스쿼시와 스트레치	이대영
부천국제만화축제의 브랜드가치 요인과 도시 활성화에 대한 부천시민 인식 연 구	임학순

Vol.9. No.2

한국콘텐츠진흥원 ‘애니메이션 후속시즌지원’ 사례를 중심으로 한 후속시즌 애니메이션 모델의 수익성 연구와 지원정책 방안 연구	김정경
A Study about the Characteristics of Theme Park Attractions with Animation Content	Jae-Eun Oh· Sae-Hoon Kim
만화 콘텐츠의 서비스화 연구	이충영
영화의 디지털 게임성 수용에 관한 연구: <인셉션> 분석을 중심으로	채희상
프로젝트식 수업을 위한 대학 애니메이션 교육모델 연구	최철영·굴림
<전설의 주먹> OSMU 가치측정 연구: ‘웹툰 연계지수’를 중심으로	이승진

Vol.9. No.3

상호작용 요소와 참여적인 구조를 적용한 전자그림책 앱 개발 연구	문영순·최유미
부천국제학생애니메이션페스티벌의 방문객 인식에 관한 연구	임학순
멀티 디바이스의 융합 이용을 토대로 한 N스크린 서비스 이용자의 연계이용/ 동시이용과 인지된 유용성 및 인지된 용이성의 관계에 관한 연구	조성수·김동우·이 영주
미니어처를 이용한 애니메이션 제작공정에 효과적인 DOF 구현 방안 연구	최철영

Vol.9. No.4

CG 카메라의 데이터를 모션베이스용 모션 데이터로 변환 연구	김기홍
동화와 애니메이션 영화의 매체전환에 따른 서사구조의 시각적 연출요소에 관한 연구	김민정·김세훈
애니메이션에 있어서의 여성성 표현에 관한 연구 I: 여성의 몸짓 언어를 중심으로	김미숙
미니어처 세트를 이용한 3D 애니메이션 제작 공정: 애니메이션 <황소와 도깨비>를 중심으로	김정호
창조성 시대에 산업 및 교육환경 변화에 따른 대학에서의 애니메이션 교육에 관한 연구	김효용
애니메이션 레이아웃 교육 방법으로서 스토리텔링과의 연계성 연구	박민주
만화 『아키라』의 스토리텔링 전략 연구: ‘사이버펑크’와 ‘네오휴머니즘’을 중심으로	윤혜영
인 게임 애니메이션 플랫폼 기능에 관한 연구: 캐릭터 라이선싱을 중심으로	이선영
휴먼 IK와 키넥트를 이용한 CG 캐릭터 애니메이션 공정 연구	최철영·조승우·이 준석

Vol.10. No.1

디지털 교과서와 NIE, 정책개발을 위한 탐색적 연구: 전문가 델파이 조사를 중심으로	김광재·강신규
디지털 애니메이션과 인텍스	박영옥
사회극 이론의 구조를 가진 애니메이션의 리얼리즘에 관한 연구: 애니메이션 <돼지의 왕>을 중심으로	류유희·이승진
한국형 분단 블록버스터 영화의 장르적 진화	류재형
기업의 사회공헌활동을 통한 문화예술교육 연구: 문화예술 교육기부를 중심으로	안지현·최유미
미야자키 하야오의 <센과 치히로의 행방불명>에서 나타난 기호학적 특성 연 구: 라캉의 이론에 의한 치히로의 경험분석을 중심으로	염동철
애니메이션에서 'Believability' 개념 정의와 연구 방향성 제안	이동민
한국 웹툰에 나타난 동물 코드의 기호학적 의미 분석	한혜원·이지영

Vol.10. No.2

출판만화를 원작으로 한 영화의 캐릭터 변형 연구: 영화 <다크나이트>를 중심으로	김민정·이혜원
만화 <진격의 거인>에 나타난 상징분석: 융의 분석심리학 관점으로	김정경
고품질의 파노라마 HDRI 제작 공정 개선	김정호
3D 프린팅 기술을 이용한 스톱모션 애니메이션 퍼펫 제작 연구: <갤럭시키즈 트레일러>를 중심으로	김택훈·이영주
한국 장편 애니메이션과 미국 장편 애니메이션 제작공정의 차이	박석원
포털 웹툰 플랫폼의 산업 규모와 운영 정책 모델 연구	박석환
작시 분류를 통한 독립 애니메이션 레이아웃 분석 연구: 레이먼드 크루마의 작품을 중심으로	박민주
3D 캐릭터 애니메이션의 특성과 접근방식에 관한 연구	이영현
웹툰의 매체전환 과정에 관한 연구: <은밀하게 위대하게>를 중심으로	채희상
Zoomable User Interface를 활용한 EPG 디자인 개발	최준렬
웹툰 내 간접광고로써의 PPL 활성화를 위한 독자 인식 연구	황선태·김지은
지방자치단체 캐릭터의 활용전략 연구: 유루캐라 '쿠마몬'을 중심으로	이선영·이승진

Vol.10. No.3

애니메이션 제작자 양성을 위한 대학 교육 프로그램의 개발 전략 연구	권재웅
애니메이션에 있어서의 남성성 표현에 관한 연구 I: 남성의 몸짓 언어를 중심으로	김미숙
선형적 컬러스페이스를 이용한 렌더링 파이프라인 연구	박재욱·김윤정
인터랙티브 애니메이션 제작을 위한 이야기와 상호작용의 결합	석혜정
공학계열의 영상 콘텐츠 제작 사례 연구: 캡스톤 디자인을 중심으로	이민아
장편 애니메이션 <짱구는 못 말려: 어른제국의 역습>에 관한 기호학적 분석	이병관·이상원
한국 만화 원작 OSMU 초기모델 연구: 강철수의 <발바리의 추억>을 중심으로	이승진·박종빈
병맛만화의 서사 구조에 관한 연구: 개연성 파괴를 통한 재생성을 중심으로	홍난지·박진우
크로스 플랫폼 게임에 대한 고찰과 발전 방향에 대한 연구	홍성은·김효용

Vol.10. No.4

기억의 터에 구성된 디아스포라 기억의 내러티브 연구 <피부색깔=꿀색>을 중심으로	강승목
Leap Motion을 활용한 캐릭터 애니메이션 구현 연구	김기홍
AU 기반으로 한 얼굴 모션캡처 활용을 위한 마커 위치 추적 연구 로우 폴리곤 캐릭터 적용을 기준으로	김용관
사회연결망분석 방법을 이용해 살펴본 한국, 미국 영화의 한국영화산업에서의 흥 행	
일본 디지털 만화 콘텐츠의 주요사업자에 관한 연구	김효원
역사적 사실과 영상 재현의 관계 집합적 기억의 사회적 구성 과정에 대한 재검토	박진우
국내 극장용 애니메이션 기획제작의 문제점 연구 성공사례 formula를 중심으로	백승균
상호작용 유형에 따른 증강현실 에듀테인먼트 콘텐츠의 교육적 특성 분석	안희숙·최유미
애니메이션 <겨울 왕국>의 눈 표현 분석 연구	유미
멀티버스에 기반한 마블코믹스의 트랜스미디어 스토리텔링 연구	이영수

Vol.11 No.1

<겨울왕국>에 나타난 디즈니 애니메이션의 이야기 형태 연구	김보현
3D그래픽을 활용한 디지털만화의 제작기법 연구	김보현 · 이충영
‘지각의 다큐멘터리’로서의 미래 영화에 관한 일고찰 :애니메이티드 다큐<바시르와 왈츠를>을 중심으로	김영혜
뮤지컬 <위키드>에 나타난 복선 구조에 관한 연구	김윤정 · 박재욱
Depth Occlusion을 이용한 멀티플 프로젝티브 텍스처 매핑	박재욱 · 김윤정
증강현실 패션 제품의 이용 경험이 구매 의도에 미치는 영향 :확장된 기술수용모형(ETAM)을 중심으로	배승빈 · 김광재
독창적 한글 키네틱 타이포그래피를 위한 NUI 기반의 인터페이스에 관한 연구	신상기 · 김효용
<뱀파이어 헌터 D:Bloodlust>의 상징 구조와 이미지 : 뒤랑의 상상계를 중심으로	양진호 · 장영란
창조경제 실현을 위한 애니메이션 산업 고부가 성장 활성화 방안	이상원
스마트러닝 기반 융합 디자인 프로그램 개발 연구 :초등학생의 애니메이션 제작 수업을 중심으로	정유선 · 최유미
3D 애니메이션 클로즈업 샷의 감정 연출 특성 연구	조정성
베르톨트 바르토슈의 <이상>	한상정 · 김영재
웹툰 팬카페의 2차 창작 활동 연구	황선태 · 유재연

한국애니메이션학회 창립10주년 기념행사 및
2015 제15회 춘계학술대회발제집

“글로벌 시대의 공동제작 애니메이션 발전 방안”

인쇄일	2015. 6. 10.
발행일	2015. 6. 10.
발행처	(사)한국애니메이션학회 사무국 서울특별시 광진구 능동로209 세종대학교 군자관 407호 전 화 070-8787-9019 이 메 일 asko2013@naver.com 홈페이지 www.koreananimation.org 학회계좌 우리은행 1006-201-267916
학회장	김세훈
대회실행위원회	위원장: 김세훈 위 원: 김효용, 신지호
편집	백란이