

민화를 응용한 한국적 애니메이션 캐릭터 개발 효과에 대한 연구

A Study on the Effect on developing Korean Style Animation Characters applied to Folk Painting

김희정

전북대학교 디자인제조공학 박사과정

Kim, Hee-Jeung

Dept. of Design Manufacturing, Chonbuk National Univ.

정성환

전북대학교 산업디자인과

Chung, Sung-Whan

Dept. of Industrial Design, Chonbuk National Univ.

Key word : image, animation, illustration, Virtual reality, Folk painting.

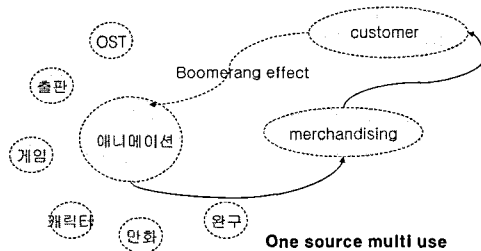
1. 서론

1-1. 연구의 필요성

애니메이션의 콘텐츠개발에서 캐릭터는 차별화된 시각화를 위한 소재의 중요성으로 인식 되고 있다. 애니메이션은 현대 시각미술생산에 중요한 위치를 점하고 있으며 하나의 예술작품으로 그 사회문화를 바탕으로 그 시대 그 민족의 문화를 대변하기도 하고 문화적 우위를 점유하며 상업적 이윤을 창출하고 있다.¹⁾ 영상, 멀티미디어, 애니메이션 기술을 기반으로 하는 새로운 산업분야들이 등장함에 따라 문화콘텐츠 개발 중 소재의 빈약함으로 인해 표현방법의 다양성이 요구되고 있다.

예로 독특성과 차별성을 인정받고 있는 일본의 애니메이션은 전래설화를 이용하여 그들의 생활문화전반의 보여주고 있다.

그러나 한국의 애니메이션은 다른 나라와 비교하여 뒤늦게 출발한데 비해 풍부한 하청 제작기술 축적으로 기술적인면은 축적되어 있으나 상상의 세계를 이미지로 영상화는 독특한 한국적인 영상과 한국적인 캐릭터가 발전하지 못하여 다국적 글로벌 시대를 맞아 우리나라의 이미지를 담은 표현방법이 차별화되어 있지 않다. 이에 따라 새로운 패러다임에 맞는 영상디자인 기법과 방법론이 필요하게 되었고 영상디자인의 효율성과 내용 등에 차별화가 필요하게 되었다.



애니메이션의 연동시스템²⁾

2-1. 연구의 목적과 필요성

1) 이종환, 애니메이션에 나타난 그로테스크 표현방법 추이 연구, 디자인학회연구, Vol. 57, No. 08, 2004

2) 박기수, 애니메이션의 연동시스템 (애니메이션 서사 구조와 전략-애니메이션 서사가 함이다)p.85 논형학술, 6. 2004

민화는 새로운 영상과 이미지를 현실화 시키는 요소로 전통적인 한국 민족의 미의식과 조형감이 뚜렷하게 나타나고 종류와 다양하며 표현방법이 다양한 예술이다. 따라서 본 연구에서는 우리나라 민화에서 한국적 이미지로 표현되는 한국의 생활과 풍습, 정서, 사회·문화적 기능과 역할, 조형적 특성을 이용하여 한국적 애니메이션으로 차별화되도록 이론적 고찰을 통한 후 제작, 개발하는 가능성 및 활용 방향을 제안함을 목적으로 한다.

2. 민화의 이론적 고찰

2-1. 민화의 정의, 기능과 역할

민화는 정통 회화의 범주에서 벗어났다는 이유로 잡화나 속화로 불리며 천시를 받아 왔지만, 민중 속에서 태어나고 민중을 위해 그려지고 민중에 의해 계승되는 그림이라는 의미에서 민화라고 통칭하고 있다.

민화는 기복사상에서 비롯되어 그리는 이의 꿈과 소망이 담겨져 있고, 무병 장수와 가족의 사랑 더 나아가서 태평 성대한 국가관이 투영되어 있다.

민화는 일반대중의 생활양식을 반영하고, 정서와 감정, 사상 등을 다양한 기능과 미 의식적 조형특성을 통해 가시적으로 나타낸 실용회화이다.³⁾ 독창적인 이미지를 바탕으로 현대사회의 정보전달을 위한 매체로서 민화의 표현방식 중 일러스트레이션은 시각환경을 형성하는 시각 커뮤니케이션으로서 정보화산업사회의 중요한 조형수단의 모티브로서의 가능성이 크다.

한국의 민화는 일상생활 주변의 여러 가지 이야기들을 주제로 ① 풍자적 ② 해학적 ③ 상징적으로 표현 ④ 다양한 방법의 색채사용 ⑤ 형태표현으로 주제를 정확하고 자세하게 전달하며, 그 당시의 사회와 문화, 환경, 그리고 일반대중의 정서와 감정 등을 반영하는 대중예술로 보여주고 있다. 왕실, 사대부의 커다란 숭늉대문에서 허름한 민가의 벽장문에 이르기까지 붙여있던 가장 일상적이고 폭 넓은 저변을 가진 그림이요 생활 문화였다. 민화는 틀에 박힌 듯한 인상을 보여주지만 '유머'와 '유티'가 넘치는 소박하고 자연 동화적인 삶이 친숙하게 잘 그려져 있다. 참다운 민화의 맛은 서툰고, 어수룩하게 보이면서 전혀 꾸밈이 없는, 멋대로 자유롭게 그린 그림에

3) 유동관, 민화와 일러스트레이션의 유사성 연구(기능과 역할, 조형특성을 중심으로), 디자인학회연구, Vol. 50, No. 11, 2002

있다고 보는 시각도 있다. 원화 풍의 민화도 좋지만 민화의 멋은 어수룩한 그림 쪽에도 똑같이 있는 것이다.⁴⁾

2-2.민화의 조형특성(모티브, 회화적 특성)

구름, 산, 해, 달 등 영원히 불변하는 것들과 거북, 사슴, 학등 장수하는 영물들, 그리고 절개를 의미하는 대나무, 불사약을 상징하는 영지, 동방삭이가 훔쳐먹고 삼천 갑자를 살았다는 천도 복숭아 등을 화폭에 담아 무병장수를 기원하는 심장생도가 있는가하면, 부귀와 공명을 기원하는 모란도가 있고, 꽃과 열매가 동시에 피어나는 연꽃을 담아 부부의 화합과 다산을 기리는 연화도가 있다. 기쁨을 주는 까치가 사랑을 받았고, 신령스런 존재로 조상들이 가족의 안녕과 축원을 드리고 섬겼던 호랑이도 무서움보다 친근한 동물로 등장했으며, 호랑이 코에 영사를 갈아 채색해 놓고 노인이나 어린이들이 경기가 났을 때 조금씩 뜯어 먹여 가정 상비약으로 사용하기도 했던 것이다.

① 용그림, ② 호랑이그림, ③ 꽃과 새 그림, ④ 물고기그림, ⑤ 문자그림, ⑥ 이야기그림, ⑦ 책그림, ⑧ 산수그림 등이 있다.

2-3.민화의 표현방법 특성과 애니메이션에의 활용

① 동시적 표시에 의한 표현(시간, 트랜지션 효과)

호표도 등을 보면, 사물을 정면에서 본 것, 측면에서 본 것, 심지어 뒷면에서 본 것까지 동시에 그렸다.

② 환상에 의한 표현(모션, 트랜지션 효과)

금강산도는 금강산의 절묘한 암벽을 표현한 것으로 기묘한 형상으로 굴곡 시킨 바위, 봉우리들은 희극적 이미지를 날고 있다. 민화의 금강산도에서 보이는 환상적인 표현은 익살스럽고도 편안한 꿈의 세계로 이끌어간다.

③ 의인화에 의한 표현(시간, 트랜지션 효과)

의인화란 어떤 사물을 사물 그것 자체로 보지 않고, 그 사물을 마치 사람처럼 해석하거나 표현하는 것을 말한다. 금강산도는 금강산의 수많은 뾰족한 바위들을 고깔을 쓴 승려상으로 의인화한 것으로서 금강산 전체에서 불심(佛心)을 자아내게 하고 있다.

④ 등축도법에 의한 표현(시간, 트랜지션 효과)

등축도법의 장점은 그림을 입체적으로 표현할 수 있다는 것 말고도 각 능선이 실선(實線)이기 때문에 그림 자체를 실제의 길이로 볼 수 있다는 점이다. 민화나 동양화에 나오는 건물, 가구류, 책 등의 그림들은 한결같이 등축도법에 의해 그려진 그림들이다. 그림을 정확하게 표현하는 데는 두 가지 방법이 있는데, 하나는 시각에 근거한 원근법이고 다른 하나는 등축도법이다.

민화에는 왜 이런 등축도법에 의한 그림이 많다. 첫째, 등축도법이 가장 그리기 쉬운 묘사 방법이며 둘째, 민화를 그리는 작가에게 항상 어떤 사물을 정확하게 묘사하려는 잠재의식이 깔려 있기 때문이다.

⑤ 입체에 의한 표현(시간, 트랜지션 효과)

입체주의의 표현 방식은 금강산도에서 보이는 바와 같이 일찍이 민화에서 시도되었음을 알 수 있다. 금강산도에는 바위 덩어리인 금강산의 이미지가 네모진 입체로 해석, 탑 모양으로 쌓여 있고 그 사이사이에 인물들이 그려져 있다. 또 산봉우리에는 백로 떼들이 앉아 있거나 하늘을 날고 있다. 이것은 추상의 세계와 구상의 세계가 공존하는 모습이지만 그다지 부자연스럽지 않다.

⑥ 특수 기법에 의한 표현(트랜지션 효과)

실그림은 당시에는 일종의 부적이었으며 아주 괴기한 모양을 하고 있다. 이것은 면사 등을 이용, 실에 먹물을 흠뻑 입혀 창호지 위에 의도된 곡선으로 먹물실을 늘어놓고 그 위에 또 한 장의 창호지를 덮어 두 가닥의 실을 슬며시 잡아당겨 먹물실이 끌리면서 생긴 꺾적선이다. 비백이 있는데 이것은 버드나무 가지를 이저러뜨려 쓴 글씨이다. 가족 모서리에 물감을 묻혀서 쓴 혁필화도 있으며 이것은 현재까지도 이어지고 있다. 또한 낙화(烙畵)라 해서 쇠불이를 불에 달구어 그린 그림도 있다. 그리고 척(拓)이라고 하는 것이 있는데 이것은 물질의 표면을 먹물로 나타내는 기법을 말한다.

3. 민화적 특성을 살린 애니메이션 제작 방법 제안

한국적 전통 오방색과 애니메이션 효과 중 시간과 모션, 트랜지션 효과로 가능 할 것으로 본다.

4. 결 론

우리민화를 그린 사람들은 민중들로서 제대로 교육되어 지지 않은 서투른 사람들의 그림들이다. 민중 문화와 정신, 정서가 묻어있는 전통적인 민족의 그림이다. 민화에서 보여 지는 그 시대 사람들의 삶 속에서 민화가 어떠한 역할을 담당했는가와 회화적인 특성과 심상생 캐릭터 상징성과 상상의 동물들의 해학적인 표정과 기법 등을 애니메이션의 모티브로 활용, 한국적 색채를 가미하여 독특한 우리만의 차별화된 캐릭터를 개발하여야 다국적 문화시대에서 살아남을 수 있을 것이다. 향후 연구에서는 본 연구에서 제안한 민화를 캐릭터화 하여 우리문화 유산을 연구하고 계승 발전 한국적 애니메이션을 위해 제작 활용하도록 해야 할 것이다.

참고문헌

- <http://www.bulbada.net/>
- <http://www.google.co.kr>
- <http://www.folkart.co.kr>
- 이종한, 애니메이션에 나타난 그로테스크 표현방법 추이 연구, 디자인학회연구, Vol. 57, No. 08, 2004
- 박기수, 애니메이션의 연동시스템 (애니메이션 서사 구조와 전략-애니메이션 서사가 힘이다)p.85 논형학술, 6. 2004
- 유동관, 민화와 일러스트레이션의 유사성 연구(기능과 역할, 조형특성을 중심으로), 디자인학회연구, Vol. 50, No. 11, 2002

4) <http://www.folkart.co.kr/>