

애니메이션 영화 '원더풀데이즈'가 국내 애니메이션제작 환경에 미친 영향

Research on the influence of the animation feature film, Wonderful Days, on the domestic animation industry, with a focus on the product process.

이용우

건국대학교 디자인조형대학 광고영상디자인전공

Lee, Yong-Woo

Dept. of Advertising Design, College of Art & Design, KGU

신진식

만트라 TV

Shin, Jin-Sik

Mantra TV, Inc

• Key words: Multimation

1. 서론

우리나라 극장용 창작애니메이션은 2000년대에 들어서면서 새로운 창작기획의 시도와 체계적인 제작시스템의 도입, 디지털 영상·IT산업 및 관련 산업분야의 발전과 함께 비약적인 성장을 하고 있다. 이러한 환경 속에서 특히 우리기술로 최근에 제작·개봉된 '원더풀데이즈'는 2004 제11회 제라르메 국제 판타지필름 페스티벌 그랑프리 애니메이션상 수상 등 국제적으로 높은 제작수준을 인정받고 있으며 2005년 현재까지 미국, 일본, 유럽 등 각 국에서 개봉되었거나 상영되고 있으며, 오랜 제작기간과 거대 제작비가 들어간 대작으로서 많은 애니메이션 전문 인력과 다양한 기술력, CG 등이 결합되어 다방면의 애니메이션산업분야에 영향을 끼쳤다고 볼 수 있다. 그러므로 본 연구는 2003년 7월에 개봉된 '원더풀데이즈'를 흥행 등 외적 관점이 아닌 제작기법 및 프로세스를 시대적 흐름변화와 함께 분석해 보고 국내애니메이션 발전에 어떠한 영향을 끼쳤는지를 살펴봄으로서 향후 국내 극장용 창작 애니메이션의 발전방향을 제시하고자 한다.

2. 국내 창작 애니메이션의 발전과정

순수한 우리나라 기술로 만들어진 극장용 창작애니메이션의 시작은 1967년 1월 한국 최초로 개봉된 신동헌 감독의 장편 만화영화 '홍길동'으로 본다. 애니메이션 1세대인 신동헌감독은 1960년대 CF 진로소주 애니메이션으로 유명한 감독으로 그 같은 능력의 바탕 위에서 우리나라 최초의 애니메이션 '홍길동'을 제작하였다. 규모면에 있어서도 그림판 가로 길이 3,459,000cm(남산의 5배), 그림판 125,300장(손작업), 제작비 5,400만원(당시 국내 영화 10개 작품제작비에 해당)이 투입된 당시로서는 획기적인 작품이었다. 제작방식도 미국식 선 녹음, 후작화방식의 풀 애니메이션(Full Animation)으로 제작되었으며 현시점에서도 매우 우수한 작품으로 평가받고 있다.

1970년대에는 하청중심(OEM)의 국내 애니메이션 환경 속에서 김청기감독의 '로봇 태권V시리즈'가 국내 창작애니메이션으로 크게 흥행 성공을 거두었으나 일본애니메이션 제작환경의 영향을 받아 제작된 작품이라고 볼 수 있다. 1980년대에는 일본과 미국 등의 하청제작이 활발해진 시기로서 고우영원작의 '삼국지' 등 다수의 작품들이 있었다. '88올림픽이후 1990년대를 기점으로 국내 애니메이션 환경이 점차 창작애니메이션환경으로 활발하게 바뀌게 되면서 국내 최초 성인애니메이

션 영화 '블루시걸'과 '아기공룡 둘리-얼음별 대모험', '헝그리 베스트 5' 등 많은 창작애니메이션들이 완성되었다. 그러나 이것들도 대부분 일본기술진에 의존하여 만들어진 것이 많았다. 이 가운데에서도 이현세 감독의 '아미게돈'은 국내 최초 제작위원회 방식으로 제작된 창작애니메이션으로서 사운드를 제외한 모든 제작과정이 순수 우리기술로 제작되었으며 특히 CG가 애니메이션영화에 처음 도입되어 국내 애니메이션 제작수준을 높이는데 기여하였다.

2000년대 들어서서 많은 창작애니메이션의 기획작업과 TV애니메이션제작으로 다져진 노하우와 창의적 기법연구와 디지털 제작방식이 등장하기 시작했다. 이성강감독의 환타지 애니메이션 '마리아이야기', 성백엽감독의 한국형 가족 애니메이션 '오세암', 영상이 뛰어난 김문생감독의 애니메이션 '원더풀데이즈' 등이 연속 제작되어 국제적으로 국내 창작애니메이션제작 수준을 높였다.

[표 1] 시대별 주요 극장용 창작애니메이션 작품수와 특징, 제작환경

년도	작품명	주요 특징	기법	제작 여건 및 환경
1967~69 (7)	1967년 신동헌 감독의 '홍길동'	국내 최초 장편 애니메이션	Full셀애니메이션 (미국식)	-진로 CF애니메이션 등장
1971~79 (16)	1976년 김청기 감독의 '로봇 태권V'	국내 대표 흥행 애니메이션	셀애니메이션	-일본하청기술노하우 -TV애니메이션의 등장
1980~88 (41)	1980년 고우영 원작삼국지	다수작품 개봉	셀애니메이션	-세계최대의 하청국 -88 올림픽이후 자체 애니메이션개발 기획
1990~1998 (13)	1996년 이현세 감독의 '아미게돈'	국내 최초 순수 우리기술	셀애니메이션 +CG	-CG기술의 도입 -국내 최초 제작위원회 방식 -13부 원작 영화화
2000년~	이성강 감독의 '마리아이야기'	-2002 서울 국제 애니메이션 페스티벌 그랑프리	8개 소프트웨어 결합 디지털 애니메이션	-기획단계 SICAF문화관광상 수상 -본격적인 기획창작작 -마고 21 제작
	성백엽 감독의 '오세암'	-한국형 가족 스토리 -2003 안시 애니메이션 크리스탈상	2D애니메이션 (셀과 3D 중간 형태)	-영화진흥위원회 저예산 지원작 -'하얀마음백구' 제작팀 제작

3. '원더풀데이즈' 애니메이션 제작환경

1996년 제작기획을 시작으로 총 7년, 160억원의 제작비가 들어간 '틴하우스'회사 작품이다. 이 시기는 1995년 디즈니사

와 Pixar사가 공동으로 제작한 풀 3D애니메이션 ‘토이스토리’와 1997년 디즈니사의 ‘노틀담의 꼽추’ 등 많은 해외애니메이션들이 개봉되었고, 국내 하청제작은 하향 추세였으며, 동시에 국내적으로는 창작애니메이션 기획개념 도입시기였다. 1995년부터 서울국제애니메이션페스티벌(SICAF)의 활동이 시작되었고. 1998년은 IMF를 직면하면서 광고영상산업분야에서 활동했던 3D제작사들이 애니메이션제작사로 전환하는 시기였으며 국가와 지방자치단체들은 문화산업의 중요성을 깨닫고 1999년 서울애니메이션센터 설립 및 춘천만화페스티벌 등 다양한 행사지원이 시작되었으며 1999년 ‘쉬리’ 성공으로 한국 영화의 시대가 열리고 2000년 문화산업지원센터 설립과 2001년 문화콘텐츠진흥원설립으로 캐릭터, 만화, 애니메이션 등 문화콘텐츠산업분야를 One Source, Multi Use의 투자환경으로 육성하기 시작하였다. 영상기술분야에서도 첨단촬영장비, CG 등 디지털영상 기술력, 미니어처 및 영화미술의 노후우등과 함께 다양한 분야에서 활동하던 전문인력들과 애니메이션 CF분야에서 노후우가 쌓인 김문생감독의 경험이 합쳐져 복잡하고 난해한 Multimation기법의 ‘원더풀데이즈’가 탄생할 수 있는 여건이 조성되었다.

[표 2] 원더풀데이즈 제작History

년도	History	국내외 환경
1998	-한국소프트웨어진흥원, 영화진흥공사지원	-IMF 환경 -3D제작사 →애니메이션제작사 전환
1999	-대만CMC 관련 계약	‘쉬리’등 한국영화 붐 -서울애니메이션센터 설립
2000	삼성벤처투자지원	-(재)문화산업지원센터 설립
2001	-선댄스영화제 시사 -칸느영화제 Promo 시사	-문화콘텐츠진흥원 설립
2002	-문화콘텐츠진흥원 스타프로젝트지원	-문화콘텐츠산업의 중요성 -모션캡처리얼리티 3D 애니메이션 등장
2003	-모바인,Aura,비트윈과 계약 -부천판타스틱영화제 개막작	-One Source, Multi Use제작환경
2004	-미국 개봉	-2004 제 11회 제라르메 국제 판타지필름 페스티벌 그랑프리 애니메이션상
2005	-4월 일본개봉	-극장용 국내애니메이션제작환경 위축

4. ‘원더풀데이즈’ 제작프로세스의 특징

4-1. Multimation기법

2D 셀애니메이션, 3D CGI, 미니어처가 결합된 복합애니메이션으로 기존 애니메이션과 차별화되는 방식으로 제작되었다.

[표 3] 세부영역별 기법 및 특징분석

구분	기법	특징
캐릭터	셀애니메이션+2D애니메이션+3D애니메이션	사실적캐릭터 Concept
배경	미니어처+3D모델링+맷페인팅	‘가이아 이론’바탕
메카닉	2D애니메이션+3D미니어처	에코반-미래디자인 마르-구시대적디자인
Color	-하이라이트 개념 색선 -전체적인 통일색상	- 6 Scene으로 색구분
촬영	HDW-F9000디지털카메라+프리저렌즈	-마일로 모션콘트롤시스템
편집	,Inferno, Shake,After Effects, Fire	-복합합성,편집 시스템
음악,사운드,녹음	-테마Concept에 따른 복합구성	-선녹음방식

4-2. 체계적인 파이프라인 제작방식

프로젝트 기획 및 시나리오 등의 Pre-Production단계와 셀애니메이션, 미니어처, 연출, 촬영, 조명, 색지정, CGI 등의 Main-Production 단계, 합성, 편집, 음악, 사운드, 녹음 등의 Post-Production 단계를 300여명 전문스텝이 파이프라인을 이루어 제작하였다.

4-3. 전문화된 디자인영역의 참여

캐릭터디자인, 메캐닉디자인, ‘가이아 이론’의 에코반공간건축 디자인, 패턴디자인, 맷페인팅, CGI디자인, 미니어처디자인, 칼라코디네이션 등 논리적 근거를 바탕으로, 전문화되고 세분화된 많은 디자인영역이 참여하여 애니메이션의 미학적 영상을 표현하였다.

5. ‘원더풀데이즈’ 애니메이션의 분석

‘원더풀데이즈’의 제작수준은 칸느와 안시애니메이션 페스티벌과 같은 명성있는 국제적 평가에서 기술적 가능성과 함께 한국 애니메이션의 영상 수준이 객관적·세계적으로 인정받았다는 긍정적인 측면과 더불어 이야기 및 대사의 문제, 7년이라는 오랜 제작기간으로 인한 트렌드의 문제, 2D캐릭터와 결합된 Multimation기법의 합성 부분, 모션캡처 등 신기술 접목 가능성의 아쉬움, 캐릭터 및 성우 연기의 문제 등 제작상 다각적인 문제점도 함께 존재한다고 볼 수 있다.

6. 결론 및 제언

국내보다 해외에서 인정받은 ‘원더풀데이즈’. 100% 우리 능력만으로 국제적 수준의 장편애니메이션을 제작할 수 있음을 증명해주었으며 오랜 제작기간을 통한 멀티레이어 애니메이션 기법으로 미학적 차원의 새로운 영상을 제시한 2000년대를 대표하는 국산 창작애니메이션임이 분명하다. 하지만 이와 동시에 ‘원더풀데이즈’는 극장용 애니메이션 제작의 어려움을 충분히 깨닫게 해주었다. ‘원더풀데이즈’는 국내 애니메이션제작 환경에 문제의 발견과 향상이라는 양면적 영향을 끼친 것이다. 2006년 1월이면 일본애니메이션이 국내에 전면 개방된다. 때문에 현재보다 우수한 국내창작애니메이션이 계속 제작되어야 하며 그러기 위해서는 ‘원더풀데이즈’의 제작과정의 심도있는 연구, 분석을 통하여 더욱 우수한 한국애니메이션 창작의 밑거름으로 적극 활용해야 할 것이다.

참고문헌 및 사이트

- 황설길, 애니메이션 영화사, 범우사, 1998
- 이병규 외 12인, Professional Animator's knowhow 13, 씨드아이, 2003
- 틴하우스, 원더풀데이즈 Making Book,예담,2003
- <http://myhome.naver.com/aniworld/main.htm> 애니월드
- <http://www.kocca.or.kr/index.jsp> 문화콘텐츠진흥원
- <http://ani.seoul.kr/FrontOffice/Default.aspx>
- 김은주, 정성환, 극장용 애니메이션 제작과정에 대한 연구, 2004 가을 디자인학회 발표논문집 P148~149
- 월간디자인넷, 한국정통애니메이션을 꿈꾼다, 마리아이야기 2002,2 Val.53, P84~87