

---

# 애니메이션 장르별 시나리오 분석 및 발전방안

## Analysing Scenario by Animation Genre and Development Plan

---

이태구\*, 이화자\*\*  
부산대학교 디자인학과\*, 국립공주대학교 만화영상학부\*\*

Tae-Gu Lee(digiani@pusan.ac.kr)\*, Hwa-Ja Lee(hwa28@dreamwiz.com)\*\*

---

### 요약

애니메이션은 영화와 마찬가지로 시나리오 구조와 스토리텔링에 의해 다양한 장르로 분류되어 관객들에게 웃음과 눈물, 감동을 선사하여 왔다. 이러한 시나리오 장르의 분류체계와 시나리오 작법은 희곡작법의 학문에 기초를 두고 있다. 영화이론서에서 주로 다루어지고 있는 시나리오 작법서와 장르별 분류체계는 그 제작기법과 스토리 라인에서의 차별성에도 불구하고 애니메이션에 그대로 적용시키는 오류를 범하고 있다. 애니메이션은 프레임 바이 프레임 촬영기법과 제작방식의 다양화에 기초한 영화 예술로서 학문적 가치를 가지고 있다. 실사영화 시나리오 작가에 비해 애니메이션 시나리오 작가가 절대적으로 부족한 우리나라의 경우 애니메이션 장르별 분류체계와 시나리오 작법에 관한 학문적 기초를 마련하는 연구가 절실히 필요하다. 본 논문에서는 애니메이션 작품분석을 통해 장르별 분류체계의 학문적 토대를 마련하고자 한다.

■ 중심어 : | 애니메이션 | 시나리오 | 장르 |

### Abstract

Animation, presenting laughing, tears and inspiration to the audience, can be classified into several genres according to the structure of scenario and storytelling in the same ways as for movie. This classification of scenario genre and scenario writing is based on the writing for a play. Scenario writing and genre classification that were discussed mainly in the movie theory books has been applied to the animation in spite of the difference of the production technique and storylines. Animation finds its academic values as a movie art due to its frame-by-frame filming technique and the diversity in the production. Since the number of scenario writers for animation is much smaller than that of movie in Korea, it is needed to set an academic basis for the classification of genre and scenario writing. In this study, academic basis for the classification of the genre by the analyzing the animation works.

■ keyword : | Animation | Scenario | Genre |

---

\* 본 논문은 2005년도 정부재원(교육인적자원부 학술연구조성사업비)으로 한국학술진흥재단의 지원을 받아 연구되었습니다.(KRF-2005-003-G00056)

## 1. 서론

### 1. 연구의 목적

애니메이션은 100년의 시대를 겪는 동안 놀라울 정도로 다양한 형태의 이야기들을 만들어 왔으며 이렇게 창작된 애니메이션 영화는 산업화에 기초한 제작 시스템의 규모화가 진행되면서 장르별 시나리오에 대한 관심으로 나타나기 시작한다. 또한 애니메이션 영화에 대한 작가주의 비평이 이루어지면서 작가만의 개성이 영화에 나타나는 현상에 대한 관심이 대두되고 이로써 장르 개념이 새롭게 제기되었다.

1908년 프랑스에서 에밀 콜 (Emile Cohl)은 1분 18초의 <판타스마고리 (Fantasmagorie)>작품을 만들어 대중에게 상영하였고, 1909년 미국의 윈저 제니스 맥케이 (Winsor Zenis McCay)는 <공룡거티 (Gertie the Trained Dinosaur)>를 제작하여 극장영화의 상영에 앞서 보여주는 단편 애니메이션의 존재를 드러냈다. 그 후 약 10년간 애니메이션은 '코믹' 장르와 역사기록을 담은 '역사극', 당대의 사건을 다룬 '다큐드라마' 등의 한정적인 장르로만 제작되었으며, 1920-1930년 후반에 월트 디즈니(Walt E. Disney)는 <미키 마우스(Mickey Mouse)>, <도날드 덕(Donald Duck)> 등을 제작하여 애니메이션 오락 매체로서의 입지를 다지게 되었다. 1937년 기술적인 면과 작품의 질에서 모두 뛰어난 평가를 받은 최초의 장편 애니메이션인 <백설 공주와 일곱 난장이(Snow White and the Seven Dwarfs)>를 완성했다[1]. 이 시기부터 애니메이션은 독립적인 극장용 오락 장르에서, 드라마 장르, 코메디 장르 등으로 진일보된다. 이 후 일본은 데즈카 오사무(手塚治蟲, Tezuka Osamu, 1928-1989)의 <철완 아톰>을 시작으로 SF장르에서 환타지(Fantasy) 장르까지 놀랄 정도의 다양한 장르의 발전을 선보이게 된다.

애니메이션은 영화와 마찬가지로 시나리오 구조와 스토리텔링에 의해 다양한 장르로 분류되어 관객들에게 웃음과 눈물, 감동을 선사하여 왔다. 이러한 시나리오 장르의 분류체계와 시나리오 작법은 희곡작법서의 학문에 기초를 두고 있다. 영화이론서에서 주

로 다루어지고 있는 시나리오 작법서와 장르별 분류체계는 그 제작기법과 스토리텔링에서의 차별성에도 불구하고 애니메이션에 그대로 적용시키는 오류를 범하고 있다. 애니메이션은 프레임 바이 프레임 촬영 기법과 제작방식의 다양화에 기초한 영화 예술로서 학문적 가치를 가지고 있다[2]. 실사영화 시나리오 작가에 비해 애니메이션 시나리오 작가가 절대적으로 부족한 우리나라의 경우 애니메이션 장르별 분류체계와 시나리오 작법에 관한 학문적 기초를 마련하는 연구가 절실히 필요하다.

이에 본 논문은 애니메이션 작품분석을 통해 장르별 분류체계의 학문적 토대 마련과 한국적 애니메이션 시나리오 창작에 발전적 방안을 제시하고자 한다.

### 2. 연구의 내용 및 방법

각 나라마다의 시대적 상황과 문화의 다양성으로 인해 나라마다의 독특한 스토리를 가진 애니메이션 장르를 만들어 왔으며 계속적으로 다양한 장르의 발전을 이루고 있다. 100년의 역사를 거치면서 발전되어 온 애니메이션은 장르를 단지 드라마, 액션, 공포, 환타지 등으로 구분하는 것은 학문적으로 별 의미가 없다고 본다. 디지털 기술의 발전과 디지털 콘텐츠의 다양성으로 인한 혼합장르가 빠르게 발전하고 있기 때문이다.

이에 본 논문은 장르 구분의 기준을 정하고 이에 따른 시나리오를 분석하여 발전적 대안들을 모색하고자 한다.

장르구분 기준으로는 첫째, 이야기 구성 요소를 가진 내러티브 텍스트로서의 애니메이션장르, 두 번째, 이야기 구성 요소를 가지고 있지 않은 텍스트로서의 애니메이션 장르, 마지막으로 매체, 제작기법에 따른 애니메이션 장르로 기준을 잡고자 한다. 이야기 구성 요소를 가진 서사적 구조 내러티브 텍스트로서의 애니메이션 장르는 플롯중심 애니메이션 장르와 캐릭터 중심 애니메이션 장르로 다시 분류하고, 각 장르가 가지고 있는 시나리오와 서사구조를 분석할 것이다. 플롯 중심 장르와 캐릭터 중심 장르에서는 디즈니 애니메이션과 저패니메이션, 한국애니메이션을 비

교분석하였다. 이는 한국의 애니메이션 문제점으로 가장 많이 지적되고 있는 점이 바로 시나리오의 부재에 있으며 이러한 부재의 원인으로 장르의 다양성이 절대적으로 부족함에 근거를 두고 있기 때문일 것이다. 이외 서사적 구조를 가진 애니메이션 장르에서는 플롯 중심의 극장용 애니메이션과 캐릭터 중심의 작품들로 주로 다루어질 것이며, 이는 실사영화와는 차별화된 애니메이션에서의 서사구조로 논의를 해 나갈 것이다. 이야기 구성 요소를 가지고 있지 않은 텍스트로서의 비서사적 애니메이션 장르로 다큐멘터리적 애니메이션과 추상 애니메이션, 모션 그래픽 애니메이션 등으로 분류하고자 한다. 다큐멘터리적 애니메이션은 <위대한 강 The Mighty River / Le Fleuve aux grandes eaux(1993/캐나다)>을 제작한 ‘프레데릭 백’ 감독의 작품을 분석하고, 추상 애니메이션과 최근 디지털의 기술력으로 급속히 발전하고 있는 타이포 애니메이션과 모션 그래픽 애니메이션을 논의 할 것이다. 마지막으로 매체, 제작기법에 따른 장르로 웹 애니메이션과 모바일 애니메이션, CF 애니메이션, 게임 애니메이션 등을 분석 할 것이다. 실사영화와는 다른 애니메이션의 차별화된 장르의 분석과 학문적 체계는 한국 애니메이션의 시나리오의 특성들을 밝혀 줄 것이다.

## II. 애니메이션 장르

### 1. 장르 구분 기준

애니메이션의 장르를 애니메이션의 특징적 요소인 구조, 스토리보드, 스크립트를 기준으로 구분하는 것은 디즈니 애니메이션 장르를 분류하는 기준으로 써는 적당할지 모르나, 디지털영상의 급속한 발전으로 인한 애니메이션의 다양한 콘텐츠로써의 특성과 활용도로써의 가치를 인정한다면 애니메이션의 장르 분류 기준은 다시 세워야 할 것이다. 최근 헐리우드

영화 흥행의 중심에 디지털 효과(digital effect) 애니메이션이 차지하는 비중이 늘고 있으며, 웹에서의 플래시 애니메이션 또한 상당한 산업적 부가 가치를 올리고 있다. 디지털영상의 발전은 영화, 음반, 게임, 광고, 사이버 공간 등에서 애니메이션이 갖는 특성과 활용도를 극대화 시켜 놓았으며, 예술적 감성의 융합으로 제작되는 다양한 매체의 활용은 애니메이션 제작기법의 범위를 넓혀놓았다.

표 1. 애니메이션 장르 분류 기준

장르 구분 기준	분류
서사적 구성요소를 가지고 있는 내러티브 애니메이션	플롯, 캐릭터, 아이콘
서사적 구성요소를 가지고 있지 않은 내러티브 애니메이션	다큐멘터리적 애니메이션, 추상 애니메이션, 모션 그래픽
다양한 매체와 제작기법에 따른 애니메이션	매체중심 애니메이션, 제작기법 애니메이션

‘백 성과’님은 그의 석사학위 논문 “문화콘텐츠 시나리오 창작 유형에 관한 연구”를 통해 콘텐츠 소재 개발에서 가장 중요한 요소로 문화콘텐츠 시나리오의 새로운 대안을 제시하고 있다[3]. ‘애니메이션은 영화의 한 장르이며, 영화의 하위개념으로서의 애니메이션의 장르 또한 분류될 수 있다’는 김 아란님의 애니메이션 장르분류의 미시적 구분 보다는 문화콘텐츠에서의 애니메이션 장르를 분류하는 것이 의미 있다고 본다. 문화콘텐츠에서의 애니메이션 장르 분류의 기준으로 애니메이션이 갖는 특성에 의해 다음의 세 가지 즉, 서사적 구성요소를 가지고 있는 내러티브 텍스트로서의 애니메이션, 서사적 구조를 가지고 있지 않은 애니메이션, 다양한 매체와 제작기법에 따른 애니메이션, 측면에서 제시하고자 한다.

### 2. 장르분류에 따른 시나리오 분석

#### 2.1 서사적 구성요소를 가지고 있는 내러티브 애니메이션장르

구조주의 이론에 근거한 채트먼(Chatman)의 분류에 따르면 서사물, 즉 서사적 텍스트는 크게 ‘이야기’(story)와 ‘담화’(Story and Discourse)로 분류되고, 이야기는 다시 사건, 인물, 공간(배경) 등으로 나뉘고,

1) 김아란의 “애니메이션 장르 분류에 관한 연구” 논문에서 애니메이션의 장르 구분 기준을 구조, 스토리보드, 스크립트로 분석하여 애니메이션의 장르를 SF적 애니메이션, 서정적 애니메이션, 서사적 애니메이션, 회극적 애니메이션, 교훈적 애니메이션, 목적적 애니메이션으로 분류 하였다.

서술행위로서의 ‘담화’는 시점, 화자 등으로 분류된다 [4]. 이와 같이 애니메이션이 하나의 내러티브 텍스트 (narrative text)<sup>2)</sup>로서 분석될 때, 텍스트 분석의 단위가 되는 것이 플롯과 캐릭터, 아이콘 등의 작품 구성요소들이다. 이 모든 텍스트들이 서술해주는 이야기를 바탕으로 애니메이션만의 시나리오를 창조해 내며, 시나리오는 이야기뿐만 아니라 애니메이션의 기술적 장치에 관한 것을 포함하여야 한다. 그리고 이것이 바로 시나리오와 문학적 서사 물과의 변별성이며, 애니메이션이 다른 서사 물들과 가장 크게 구별되는 프레임의 연속적인 이미지들은, 애니메이션만이 재현해내는 디제시스<sup>3)</sup>로 다시 태어나는 것이다.

애니메이션 매체의 특성상 캐릭터의 생명부여와, 아이콘들의 재창조, 프레임 촬영, 편집 등의 고유한 기술적 장치의 조합과 활용은 다른 서사 물과 다르게 하는 미학적 효과들을 창출해 내다[5]. 그러므로 우리는 내러티브로서의 시나리오에 대한 이해뿐만 아니라, 이야기를 서술해 내는 수단으로서의 수사학적 장치와 그에 따른 애니메이션의 미학적 요소도 시나리오의 한 부분으로 접근해 나아가야 한다.

애니메이션이 처음으로 선보인 알타미라 동굴벽화의 들소 그림은 이야기 전달 능력이 없었다. 그러나 정지한 그림이 움직이기 시작한 최초의 애니메이션 <판타스마고리, Fantasmagorie><sup>4)</sup>의 작품에서는 애니메이션만이 표현할 수 있는 미적 상상력의 단편적 구조를 가진 단편 애니메이션이었으나, 이후 빠르게 이야기의 구성요소가 추가됨으로써 애니메이션은 예술로서의 그 생명력을 유지 하게 된 것이다. 특히 월트 디즈니의 미키 마우스는 애니메이션의 미학적 요소들의 상상력과 새로운 캐릭터의 탄생을 통해 실재를 뛰어넘어 환상 속으로 들어가는 애니메이션 영화의 가능성을 발견함으로써, 서사적 구조를 갖는 내러

티브 애니메이션으로 나아가는데 중요한 기여를 하였다. 이후 애니메이션의 서사는 곧이어 관습화된 재현 방식을 만들어낸다. 이러한 서사적 구조를 갖는 내러티브 애니메이션은 역사적으로 비교적 단순한 방식에 의해 지배되어 왔다고 볼 수 있다. 미국의 ‘디즈니 애니메이션’과 일본의 ‘저패니메이션’이라고 일컫는 방식은 오랫동안 서사적 구조를 가진 많은 애니메이션들에 영향을 끼쳐 왔으며, 현재에도 강하게 영향을 미치고 있다. 이 서사적 구조방식의 특징을 미국의 디즈니 애니메이션과 일본의 저패니메이션을 통해 살펴보면, 먼저 미국의 디즈니 애니메이션의 경우 주인공 캐릭터를 중심으로 플롯이 구성되고, 그 플롯은 대립된 캐릭터와 주변 캐릭터들의 관계의 집합에서 전개된다. 주인공 캐릭터는 사회의 지배적 이데올로기와의 갈등을 겪으며, 또는 감당하기 힘든 사건에 연루되면서, 평범하고 나약한 모습의 성격에서 독특하고, 강한 모습의 성격으로 변화하며 극복한다. 또한 객관적이며, 감동적이고 서정적이고자 하는 경향이 강하며, 끝을 맺을 때 강력한 완결성을 보여준다.

표 2. 각 국의 애니메이션 시나리오 비교분석

	디즈니애니메이션	저패니메이션	한국애니메이션
장르	드라마, 코믹, 어드벤처, 액션, 뮤지컬 등의 혼합된 장르를 통해 실사영화와 차별되는 장르로 발전	하드코어, 사이버펄크, 어드벤처, 로봇 등의 다양한장르와의 융합으로 애니메이션만의 창의적 장르로 발전	주로 드라마와 액션 장르에 한정되어 있으며, 장르의 혼합 부재로 애니메이션만의 독특한 창의성 부족
소재 발굴	연령을 초월한 권선징악의 소재를 통해 모든 관객들과의 공감대 형성	다양한 소재 발굴을 통해 어린이, 어른, 청소년들의 모든 관객층 확보	한국적 소재 발굴과 미래지향적 소재에 국한되어 관객층이 두텁지 못함
캐릭터 중심	코믹, 액션, 드라마 등의 장르에 맞는 캐릭터설정과 캐릭터 중심의 시나리오	캐릭터 중심의 시나리오구조가 뛰어나고, 다양한 캐릭터의 연기력이 돋보임	캐릭터 중심의 시나리오 구조보다는 극 중심의 시나리오에 치중

일본 ‘저패니메이션’의 경우는 감독 중심의 애니메이션 서사구조 방식으로, 새로운 서사화법과 다양한 캐릭터의 개발을 통해 규칙성의 파괴와 장르의 다양성을 보여주고 있다. 그러나 디즈니의 기본적인 서사화법은 결코 간과할 수 없는 중요한 부분으로 남아있다.

2) 내러티브 텍스트의 구성요소로는 플롯(구성, 주제), 캐릭터와 배경 등의 특정 아이콘(캐릭터 유형, 소품 및 배경 등), 캐릭터들의 행위구조 등으로 분류한다.

3) 수잔 ‘헤이워드’는 디제시스를 이렇게 정의 한다 : 내레이션과 내러티브의 내용, 스토리 내부에서 묘사된 허구의 세계를 가리킨다.

4) 1908년 프랑스의 에밀 콜(Emile Cohl) 익명 Emile courtet)이 제작한 <판타스마고리>는 필름길이 36미터, 영상시간은 1분 18초로 1908년 8월 17일 파리의 집나이스 극장에서 처음 공개 됐다.

디즈니와 저패니메이션의 서사구조 방식은 애니메이션 유형으로서의 장르를 등장시킨다. 장르는 관습화된 형식과 반복되는 내러티브 규칙을 통해, 관객의 기대와 감독과 관객사이의 무언의 동의를 이루어낸다. 이렇게 형성된 장르들은 사회의 변화, 시대의 흐름, 장르자체의 진화적 변형, 그리고 장르간의 혼합에 이르기까지 그 존재성을 끊임없이 재생산해내고 있다.

### 2.1.1 플롯중심

아리스토텔레스는 플롯을 ‘스토리 내에서 행해진 것’, 즉 ‘사건의 결합’이라고 했다. 스토리 내에서의 사건은 상호간의 인간관계 속에서 일어나며, 각 캐릭터들의 행동이 유기적인 관계로 연결 될 때 플롯이 완성되며, 플롯은 사건을 급전 시키는 역할을 하든지, 감추어져 있던 사건의 진의를 발견하게 하든지 각각의 연관성을 담고 있어야 한다[6]. 이와 같이 이야기는 필연적인 인과관계 속에서만 최대의 효과를 누리며 전달되는데 이것이 플롯의 개념인 것이다. ‘오시이 마모루’감독의 <공각기동대> 플롯 구조를 살펴보면, 사이버 네트와 공안 관계의 특수 테러를 전담하도록 만들어진 공안 9과(별칭 공각기동대)의 요원이다. 소령이 추적한 인형사 또한 정보의 바다에서 태어나 새로운 생명체로서 기업탐사, 정보수집, 공작 등의 임무를 맡아 수행하다 자신의 존재에 대한 자각과 동시에 깊은 회의에 빠지게 된다. 그는 자신의 시스템을 통해서 자손을 남기고 죽음을 얻는다는 것이 불가능하기 때문에 쿠사나기 소령과 융합해 새로운 생명체, 새로운 종을 만들고 싶어 한다.

과학적 허구를 바탕으로 전개되는 <공각기동대>는 신비주의, 과학적 업적과 인간의 연결문제, 재난과 파괴, 내러티브의 이항대립에서 인간-비인간이라는 대립구조를 통해 감추어져 있던 사건의 진의를 발견하게 되고, 각 캐릭터들은 유기적인 관계로 연결되어 급전을 만들어 낸다. 여기서 관객은 사이버 세상의 막연한 공포와 사이버 생명체에 대한 연민의 감정을 최고조로 얻을 수 있는 것이다. 이것이 ‘스토리를 짜는 조판’ 즉 ‘플롯’이며, 플롯은 각개의 사건을 유효적

절하게 배치하는 구실을 할 때 훌륭한 플롯구조라 할 수 있다.

‘김 문생’ 감독의 <원더풀데이즈>에서는 공해를 이용해 에너지를 얻는 미래도시 에코반은 점점 환경이 좋아져서 에너지원이 줄어들고 있고 에코반의 지도자들은 환경과피를 하여 에코반의 에너지원을 충당하려한다. 그 계획을 막으려는 주인공과 그의 친구들이 에코반에 대항하여 결국 푸른 하늘을 되찾는다. 악을 피해 생긴 선함이 나중에는 그 존재를 유지하기 위해 악을 필요로 하는 아이러니를 보여준다.

선과악의 구분이 모호하고, 반사회적이며, 과학이 대변하는 것들의 변증법적 태도를 취하고 있는 플롯 구조로 그 사회 구성원들의 꿈과 욕망, 즉 집단적인 무의식으로 형성되는 이데올로기를 분석하는데 좋은 지점이 될 수 있다. 이러한 긍정적인 측면이외 각 캐릭터들의 유기적인 관계설정과 각개의 사건을 유효하게 배치하지 못한 플롯구조는 아쉬움으로 남아 있다.

위의 두 작품이 애니메이션 영화의 플롯 구조라고 단정 지을 수는 없다. 미국의 ‘빌 플림튼’(Bill Plympton)의 <나는 이상한 남자와 결혼했다>에서는 무엇이든 상상하는 대로 변화시키는 초능력을 갖게 된 그랜트는 아내와 섹스 도중 아내의 가슴을 풍선처럼 불어 엄청난 크기로 부풀리거나 다른 여인들로 변하게 한다. 사실 이는 섹스 도중 흔히 갖는 남성들의 성적 판타지를 초능력이라는 소재를 가져와 과장하고 시각화한 것으로 캐릭터의 성격창조와 사건의 의미를 만들기 위한 플롯구조 방식의 틀을 과감히 파괴하였다. 애니메이션만의 미학적 상상력을 최대한 살린 새로운 애니메이션 장르를 추구하는 작가주의 애니메이션 작품들도 있다. 그러나 고전적 서사화법에 대항하는 대안적 형태의 방식이 등장함에도 불구하고, 그것은 여전히 유효하게 그리고 강력하게 대부분 애니메이션 영화 서사화법을 고수하고 있다. 이는 애니메이션 영화 전체 서사화법의 기본적 이해를 위해서 간과될 수 없는 중요한 부분으로 남아있겠다.

### 2.1.2 캐릭터 중심

애니메이션 영화 속의 플롯은 주인공으로 하여금 시나리오 속에서 하나의 존재로 그가 하고 싶은 행동을 하게 만든다. 즉 캐릭터 중심의 플롯은 캐릭터라는 인격이 대립되는 이데올로기와 또는 다른 캐릭터와의 갈등을 통해 움직여나가는 것이다. 애니메이션에서 캐릭터는 개성을 드러내고, 사건을 해결하고, 완전한 인격체로서 성장하기 위한 행동을 하게 된다. 행동은 내부적 요소(캐릭터의 성격, 사회적 이데올로기)와 외부적 요소(사건, 대립되는 캐릭터, 상황, 순간의 지속과 단절)에 의해 결정된다. 애니메이션은 현재진행형으로 상황을 사건화하고 관객의 관심을 캐릭터에게로 전이시킨다.

행동은 다시 '서사적인 행동'과 '심리적인 행동'으로 나뉜다. 서사적인 행동은 플롯과 연관된 행동이고, 캐릭터의 행동으로 인한 성격창조와 사건의 의미를 만들기 위한 플롯의 구성에서는 주인공은 평범한 사람 이면서, 우리보다 어딘가 남다른 데가 있어야 하며, 덕과 정의에 있어 다른 사람의 본보기가 되지는 않더라도 결국은 도덕적인 인물로 성장하여야 하며, 그의 운명은 행복에서 불행으로의 사건이 있으며 그 원인이 악덕이나 사악이 아닌 어떤 파오나 대립된 캐릭터의 관계에 있어야하며, 비윤리적인 행위가 있다면 그것은 선을 행하기 위한 필연적이고 개인적인 것을 추구 하여야 한다는 것이다.

또 다른 행동으로써 플롯과는 별 상관없이 보이는 심리적인 행동도 있다. 이는 의식/무의식적으로 행동하는 캐릭터를 통해 관객은 우리와 똑같은 현실 속에 존재하는 구체적인 존재라는 것을 인식하게 되는 것이다. 캐릭터의 심리적 행동을 잘 묘사한 애니메이션으로 '이 성장' 감독의 <마리아이야기>에서는 아름다운 환상의 세계에 살면서, 하늘을 자유롭게 날아다닐 수 있는 남우의 아름다운 공상 속세계. 그런 세계는 남우가 찾아가는 것이 아니라 실제로는 남우가 만들어 낸 것이다. 남우의 이런 무의식은 관객의 무의식과 만나게 된다. 누구나 어린 시절에 좋은 것이든 나쁜 것이든 잊혀 지지 않는 기억을 갖고 있다. 그에 따른 심리적인 행동들을 삽입함으로써 애니메이션을 보는

관객의 무의식을 끄집어내고 공감 또는 반감을 불러 일으킨다.

## 2. 2 서사적 구성요소를 가지고 있지 않은 내러티브 애니메이션장르

### 2.2.1 다큐멘터리적 애니메이션 (Documentary Animation)

루이스 자네티(Louis Giannetti)는 '영화의 이해' 책에서 영화를 크게 세 가지로 분류하였다. 극영화, 다큐멘터리 그리고 전위영화(avant-garde)가 그것으로 전위영화는 보통 스토리를 말하지 않는다. 최소한 관습적인(즉, 극적인) 의미에서는 그렇지 않다. 물론 다큐멘터리와 전위영화는 구조화되어 있지만, 어떤 것도 플롯을 이용하진 않는다. 오히려 스토리는 있다고 하면 주제나 논쟁을 따라 구조화 되는데 특히, 다큐멘터리에서 그러하다[7].

다큐멘터리는 감독이 새로운 등장인물을 통해 사건을 해결하고 새로운 세계를 창조하고자 하는 플롯구조가 아닌 현실의 사람들, 장소, 사건을 다루는 것으로서, 이미 존재하는 세계를 보고하는 플롯구조를 가지고 있다. 그러나 그들은 단순한 기록자로서가 아닌 디테일을 강조하는 일관된 예술적 패턴으로 구성하고자 한다. 사실에 대한 그들의 해석이 삶 그 자체의 풍부한 무작위성을 전달해 주기를 바라는 것이다. '프레데릭 백'(Frederic Back)의 <위대한 강(The Mighty River)>에서 그 예를 볼 수 있다. 4년에 걸쳐 1만 700여장의 그림으로 제작된 '위대한 강'은 캐나다 동부에 위치한 세인트로렌스 강의 태초부터 현재에 이르는 역사를 시적인 아름다움과 다큐멘터리적인 사실성으로 재현한 애니메이션이다. 환경 파괴로 인해 인위적으로 멸종되어 버린 동식물과 현재 남아 있는 동식물들을 박물관에서처럼 사실주의적으로 세밀하게 묘사하였다. 이처럼 '위대한 강'의 주제가 오늘날의 문명이라든가, 환경과 관련된 매우 복잡하고 커다란 문제이긴 하지만, '프레데릭 백'은 강의 연대기적인 관점에서 다큐멘터리적 형식으로 접근하였다. 그는 자신의 작품이 메시지를 담은 교육적인 것이 되길 의식적으로 희망하면서 <위대한 강>의 작품

이 이미지 유희로 그치는 것에 만족하지 않았다.

### 2.2.2 추상 애니메이션(Abstract Animation)

추상 애니메이션은 라이브 액션의 전위영화와 유사한 개념으로 주로 유럽에서 애니메이션의 미래지향적인 예술형식으로서 성숙되었다. 그러나 현재까지 이르는 긴 세월동안 애니메이션이 지역과 시기, 작가 개인, 그리고 미디어 테크닉에 따라 아주 다양하고 개성적인 특성을 제시했기 때문에 라이브 액션처럼 비교적 일관적이고 총체적인 프로파일을 제시하지 못했다. 그럼에도 불구하고 유기적인 관계 속에서 고도의 발전을 거듭해온 애니메이션 예술의 한 장르가 되었다. 1921년 발터 루트만 (Walter Ruttmann)의 <빛의 유희, 작품 1 Lichtspiel, Opus 1>을 시작으로 1925년 바이킹 에겔링 (Viking Eggeling)의 <대각선 교향곡 (Diagonal Symphony)> 작품에서는 음악적 접근방식의 추상 애니메이션이 각광을 받기 시작한다. 미국의 추상 애니메이터들은 ‘눈에 보이는 음악’, ‘음악적인 이미지’로 생각하며 그만큼 이미지를 시간 속에서 운영하는 방법론을 음악적인 논리로부터 구했다[8]. 추상 애니메이션은 원근법과 구도를 거부하며, 내러티브의 구조를 부정하는 것이었다. 그러므로 시간을 구성하기 위한, 이미지와 장면을 구축하기 위한 또 다른 이론 형태, 즉 새로운 몽타주 이론이 요구되었고, ‘레그 라이스’의 경우 컴퓨터가 시간의 구조로 행하는 출발점이 되었다. 컴퓨터의 등장과 디지털의 급속한 발전은 추상 애니메이션 장르를 애니메이션과 영화를 아우르는 새로운 영상장르인 모션 그래픽 장르로 발전하게 된다. 그래픽 모션(Graphic Motion)의 연구에 몰두해온 ‘존 휘트니’(John Whitney)가 컴퓨터를 시각적 연구를 위한 궁극적 도구로서 활용하기 시작하면서, 모션 그래픽은 동화상 일러스트레이션 타이포그래피 등 각종 그래픽요소들과 움직임을 통하여 정보를 전달하는데 효과적으로 표현하는데 활용되어지고 있다[9]. 이는 매체의 특성을 이해하고 조형원리 및 요소를 잘 활용하여 주어진 화면에 디지털 그래픽의 절제되고 함축적인 내용 및 시간 개념을 적용함으로써 의미 전달에 큰 변화를 가

져오게 된다. 모션 그래픽 장르는 시나리오 및 내러티브 구성보다는 인간의 의식과 무의식에 가뒤퍼린 이미지를 구체화하고 체험하게 하여 현실에 존재하지 않는 가상의 시공간까지 만들어 내고 있다. 급변하는 환경 속에서의 모션 그래픽장르는 라이브 액션의 전위영화, 실험영화의 장르와 애니메이션의 추상 애니메이션 장르와의 구분을 모호하게 하는 새로운 영상장르로 발전하고 있다.

## 2.3 다양한 매체와 제작기법에 따른 애니메이션

### 2.3.1 매체중심 애니메이션

애니메이션은 실사영화와는 달리 매체의 다양화를 볼 수 있다. 광고매체에서, 인터넷, 홍보와 선전, 교육매체까지 공공 및 산업전반에서 현대인의 필수적인 커뮤니케이션 매체로 활용되고 있다. 디지털콘텐츠의 빠른 성장과 더불어 가장 각광을 받고 있는 매체로 인터넷을 선택하는 것은 당연하다 할 것이다. 웹 애니메이션(Web-Animation)장르는 변화하는 콘텐츠의 가장 핵심에 놓여 있으며, 자본력이 약한 우리나라 애니메이션 산업에서 고부가 가치를 창출할 수 있는 가능성을 발견할 수 있는 매체로 성장하고 있다[10].

웹 애니메이션은 움직이는 그림과 음향, 문자로 이야기를 전달하는 서사 물로서, 이야기 소재와 주제, 해석의 맥락에서 장편 애니메이션의 복잡한 서사구조와 구분되는 특성을 가지고 있다. 웹 애니메이션의 주목할 서사구조로는 캐릭터의 행동과 상황설정을 통해 웃음을 유발하며, 이러한 웃음은 사건을 통해 벌어지는 캐릭터간의 충돌과 캐릭터의 과장된 행동, 뜻밖의 반전 등의 요소로 구성된다.

웹 애니메이션의 대표적인 작품으로 김 재인 작가의 플래시 애니메이션 <마시마로>가 있다. <마시마로>의 캐릭터는 그림이 아니라 이야기와 성격화라는 전통적 캐릭터 애니메이션의 인물이 가진 독창성인 ‘과장’과 ‘변형’ 그리고 ‘개성’의 중심요소를 가지고 있다. 이야기 호흡이 짧은 웹 애니메이션의 장점을 살려 에피소드식의 짧고 강렬한 메시지를 구사하고 있는 ‘마시마로’는 기, 승, 전, 결의 단순한 구성으로 진행되고 갈등구조는 이미 처음부터 빠르게 보여주다

가 상황의 역전을 통한 반전으로 결론을 맺는다. 이때 상황의 역전은 기존의 이야기 '상식'을 반전시켜 웃음을 유발하는 것이다. 예를 들어 '달에는 토끼가 떡방아를 찧고 있다'의 에피소드 3편에서는 마시 마로와 원숭이 피스타와 피스타치가 함께 달을 보고 있다. 원숭이들은 달에는 토끼가 살고 있고 그 토끼가 떡방아를 찧고 있다고 생각한다. 이 생각은 일반인들이 갖는 관습적으로 내려온 상식적인 지식이다. 그러나 엽기 토끼인 마시마로는 막힌 변기를 열심히 뚫는 장면을 보여주면서 기존 상식을 반전시켜 감상자를 어이없이 웃게 만든다. 마시 마로의 서사구조는 여러 편의 모든 애니메이션이 단순한 플롯에 바탕을 두고 있으며, 한 가지 이야기를 오래 듣는 것이 아니라 짧은 이야기를 자주 다양하게 듣는 방식을 택하고 있다. 이는 인터넷이라는 쉽고 신속한 정보전달의 매체 속성과 밀접하다. 그래서 매체중심의 애니메이션 장르에서도 스토리가 차지하는 비중은 아주 크다 하겠다. '마시마로'는 웹 애니메이션에서 단편이 가진 한계를 잘 파악하여 캐릭터 행동과 사건을 반복시키고 반대 캐릭터를 철저히 이분법으로 그려낸다. 그리고 이야기를 단순하게 구성하여 인터넷을 이용하는 바쁜 현대인들에게 쉽게 각인시키고 있으며, 포스터 모던 시대가 되면서 인간적인 욕망을 금기시하던 부분(예로 대변)을 깨고 이 문제를 소재 화하고 있다. 이는 금기와 상식을 뛰어넘으므로 주는 쾌락독스 및 조소와 시니컬한 웃음, 그리고 허무한 웃음을 유도하고 있다.

### 2.3.2 제작기법 중심의 애니메이션 장르

제작기법 중심의 애니메이션은 실험 애니메이션 및 작가주의 애니메이션과 밀접하여 라이브 액션의 전위영화<sup>5)</sup>와 유사한 개념으로 볼 수 있다. 미국이나 일본처럼 대규모 상업적 제작 시스템을 동원한 셀 애니

메이션 방식의 애니메이션을 대량 생산하지 않았던 다수의 국가들은 각 나라별로 전통적이고 독자적인 제작기법을 발전시켜 왔다. 제작기법 중심의 애니메이션은 상업적, 오락적 특색 보다는 정치적 교화 목적이나 예술 지향적 특성을 보이며 다양한 실험제작기법을 선보였고, 그 특성들이 개인 작업을 추구하는 애니메이션 작가들에게 테크닉적 완성도와 함께 스토리텔링의 독창성에 영향을 주었다.

컷 아웃 애니메이션의 대가 '유리 놀스테인(Yuri Norstein)'의 <이야기속의 이야기 (Skazka Skazok) (1979)><sup>6)</sup>는 러시아 작가주의 애니메이션의 대표작으로 러시아 전통예술을 잇는 제작 방식과 러시아 전통 민담을 독창적으로 재해석한 작품이다. 구체적인 서사구조와 러시아 전통의 이야기를 지양하고 인간 외부세계로 향했던 시선을 자신의 내면 안으로 던진 '이야기 속의 이야기'는 '자장자장 착한 아가야/ 착한 아가 잠들지 않으면/ 늑대가 찾아와서/ 배를 물고 데려가요/ 숲 속으로 데려가요'라는 러시아의 오래된 민요를 어머니가 아이들에게 들려주는 자장가를 모티브로 삼아 전쟁에 대한 기억들과 과편화된 현실을 몽타주 기법을 통해 이야기 하고 있다[11]. 이 이야기들은 구체적인 스토리나 플롯도 없이 유동적인 이미지들만 있을 뿐이고, 이 작품에서 유리놀스테인은 과장, 은유, 반복, 병치 등의 문학적 기법들을 지속적으로 묘사하여 영감과 모티브를 황적으로 배열시킨다.

음악에 맞춰 춤을 추는 연인들, 남자의 모습이 하나 둘 사라지고, 기차소리와 함께 숲의 낙엽들은 흩어진다. 춤은 멈추고 망부석처럼 서있는 여인들에게 군복을 입고, 팔과 다리가 없는 이들이 나타나고 구슬픈 음악에 맞춰 춤은 계속 진행된다. 이처럼 상징적 이미지들로 배열된 러시아의 슬픈 역사와 국민들 그리고 개인이 겪는 황폐함과 삶의 과오들을 아름답고 측은하게 이야기 하는 '이야기 속의 이야기'는 영상언어의 묘미를 극대화시켜 보여준다. 영상 시인답게 독특한 내면적 이야기에 맞는 외형적 형식 또한 진보를 보여주었다.

5) 전위영화는 너무 다양해서 그 내러티브 구조를 일반화하기가 어렵다. 대부분 영화는 이야기를 말하려고 하지조차 않으며, 자전적인 요소가 강하다는 공통점이 있다. 많은 전위 예술가는 주로 '내적인 충동', 인간, 이념, 경험에 대한 그들의 사적이고 주관적인 관계를 전달하는데 관심이 있다. 이런 이유로 전위영화는 때때로 모호하고 이해 할 수 없기까지 하다. 이런 영화감독들은 대개 자신만의 사적인 언어와 상징학을 창조한다.

6) 'Skazka'란 이야기를 의미하는 러시아의 민화, 민담 등을 표현하는 단어이다.



중국에서도 독특한 제작기법을 통해 애니메이션이 제작되었는데, ‘터 웨이’(Te Wei) 감독의 수묵화 애니메이션인 <피리 부는 목동>이 있다. 수묵화가 겸 만화가 터 웨이 감독은 붓 그림을 독자적인 기법으로 애니메이션에 적용시켰다. 1963년에 제작된 ‘피리 부는 목동’은 수묵화를 애니메이션으로 표현한 대표적인 작품으로 동양화에서 느낄 수 있는 여백의 미와 여유로움을 선사해준다.

수묵화를 애니메이션으로 만들기 위해서는 세밀한 농담기법을 사용하여 화선지에 그린 캐릭터를 컷 아웃(Cut Out)기법으로 여러 번의 다중 촬영을 통해서 제작된다. 터 웨이가 완성한 이 기법은 동양화의 전통적 스타일과 주제를 재현하는데 기적적으로 성공하여 전 세계 애니메이션 관객들로부터 열렬한 갈채를 받았다.

‘피리 부는 목동’은 중국의 전통적 소재를 바탕으로 제작된 작품으로써 동양적 사상을 바탕으로 한 꿈과 현실, 현실과 꿈의 교차적 구성의 독특한 플롯을 세웠고, 캐릭터들이 대화나 텍스트에 의존하지 않고 시각적, 청각적 영상 언어에 충실하였다. 중국 전통적 이야기 방식을 도입하나 시나리오의 중요성보다는 수묵화의 개성적 표현기법과 정형화되지 않은 연출력이 중심이 된다.

제작기법 중심의 두 애니메이션 모두 다른 장르 애니메이션과의 차이점이 보여 진다. 라이브 액션 전위 영화처럼 이야기 소통이 쉽지 않고 자전적인 요소가 강하다는 공통점이 있고, 개인적인 이야기인 ‘내적인 충동’, ‘인간’, ‘이념’, ‘경험’에 대한 그들의 사적이고 주관적인 관계를 전달하는데 관심이 많다. 그래서 감독만의 독창적인 비유와 상징이 창조된다. 작가의 국가 및 민족의 문화를 바탕으로 이야기가 구성되며 각 지역별 전통적 이야기를 소재로 한 설화적 특징이 강한 점도 큰 장점이다. 그리고 그 이야기를 이미지화 시키는데 있어 각 나라별 전통적 재료 및 기법적 연구가 활발하다는 특색이 있다.

### III. 결론

애니메이션 장르별 시나리오 분석 연구를 통해 현재 애니메이션의 환경과 특성을 다음과 같이 정리할 수 있다.

1. 현대에 있어 애니메이션이 갖는 장르의 발전은 실사 영화에 비해 장르 융합 및 매체 융합의 접근이 가능한 디지털 콘텐츠로서의 강점을 가지고 있다.
2. 또한 이러한 강점 때문에 애니메이션의 원론적인 속성인 움직임의 재배열 및 재창조도 매우 쉬워졌다.
3. 애니메이션은 비사실적 이미지(그림 이미지)와 사실적 이미지(사진, 실사영화 이미지)를 포괄적으로 아우르는 매체가 되었다. 애니메이션 캐릭터, 아이콘이 현대 비주얼 아트의 그래픽적 특성을 대변하고 있다 해도 과언이 아니다.
4. 디지털 기술의 급속한 발전으로 영상매체 전반과 애니메이션 장르는 융합되고, 새로운 장르로의 발전과 동시에 각 매체간의 경계는 허물어진다.
5. 이를 통해 애니메이션의 고유 영역인 환타지와 상징성, 캐릭터 움직임과 움직임의 창조성 등은 다른 매체에 많은 영향을 주고 있으며, 이는 애니메이션이 갖고 있는 고유성을 더욱 가치 있게 한다.

표 3. 애니메이션 장르 분류 발전방안

장르 구분 기준	분류	발전 방안
서사적 구성 요소를 가지고 있는 내러티브 애니메이션	플롯 중심	장르 기초에 충실한 시나리오, 다른 매체와 융합, 통찰력 있는 한국적 소재 개발
	캐릭터, 아이콘 중심	폭넓은 캐릭터 창작 개발, 새로운 비주얼 창조, 그래픽스 타일 개발
서사적 구성 요소를 가지고 있지 않은 내러티브 애니메이션	다큐멘터리적 애니메이션	인포테인먼트, 에듀테인먼트, 개인미디어 시대
	추상애니메이션	디지털 기술의 발전, 다양한 미디어 모션그래픽 가능
다양한 매체와 제작기법에 따른 애니메이션	매체 중심 애니메이션	다중 미디어 혼합
	제작기법 중심 애니메이션	젊은층의 단편 실험 작가

본 논문에서 시도한 장르별 분류를 통해 각 발전 방안을 정리해 본다.

첫째, 애니메이션의 기본적인 장르에 충실한 시나리오를 탄탄하게 재구성하는 것이 급선무이고, 이어 기초 내러티브가 탄탄한 다른 매체와의 융합이 적극적으로 이루어져야 한다. 예를 들어 드라마 '대장금'이 TV 애니메이션 '장금이의 꿈'으로 각색되면서 좋은 효과를 보여주고 있다. 그 뒤를 이어 '미안하다, 사랑한다', '안녕, 프란체스카', 그리고 최근엔 시청률 40%를 이끌어내고 있는 '주몽'도 애니메이션 제작 기획에 있다 한다.

새로운 한국적 소재와 이야기를 이끌어냈던 '대장금'이나 '주몽' 그리고 많은 한국 영화 사례처럼 영역을 국한시키지 말고 한국적 담론과 역사적, 철학적, 미학적, 사회문화적 텍스트를 애니메이션 시나리오에 폭넓게 적용시켜야 한다. 한국 애니메이션 시나리오에서 사회문화, 생태, 인문학적 통찰력이 없는 원인이 한국 애니메이션이 아동용 이라는 범주를 벗어날 수 없는 요인이기도 하다.

둘째, 오래전 디즈니는 캐릭터 중심의 애니메이션 창작하기 위해 뮤지컬이나 연극적 요소를 과감하게 애니메이션에 접목시켰고, 지브리 스튜디오(Ghibli Studio)의 미야자키 하야오(Miyazaki Hayao)는 동화적 환타지를 캐릭터 창작 개발에 적극적으로 적용시켰다.

그리고 새로운 비주얼을 창조하는 오시이 마모루(Oshii Mamoru)는 실사 영화도 제작하는 감독이기에 애니메이션 캐릭터 및 그래픽 요소에 실사 영화적 이미지를 적용시켜 새로운 영상이미지 개발에도 주력을 해왔다. 그의 작품 '아바론(Avalon, 2001)'에서는 실사로 촬영한 소스를 디지털로 트랜스퍼해서 필름을 스캐닝 하고, 컴퓨터상에서 조작, 편집하는 '도미노 시스템'을 통해 이미지를 가공하는 제작 공정을 거쳤다. 디지털 테크놀로지의 발전 없이 <아바론>은 불가능한 영화였다. 2004년도에 개봉한 <이노센스>는 <아바론>보다도 더욱 발전된 기술들을 과감하고 세련되게 보여준다.

최근 천 만 관객을 돌파하고 있는 봉준호 감독의

영화 '괴물'을 보면 실사 영화임에도 불구하고 플롯, 캐릭터 시나리오, 캐릭터 구성, 연출, 이미지들이 애니메이션 기법들을 따르고 있다. 이 같은 현상은 전 세계적인 추세이고, '매트릭스(Matrix)', '킹콩(King Kong)'과 같은 영화를 보면 더욱 분명하다. 한국 애니메이션은 아직 애니메이션 캐릭터를 애니메이션 영역에만 국한시키는데 아이콘의 기능인 그래픽 스타일 개발이나 캐릭터 구성에 있어서 시야를 확장해야 한다.

셋째, 앞서 논문에서 프레데릭 백의 '위대한 강'을 예로 들었는데, IT 강국인 한국은 정보 콘텐츠를 어떻게 쉽게 커뮤니케이션 시키는가의 숙제를 안고 있다. 때문에 앞으로 정보와 교육 시나리오의 인포테인먼트(infortainment), 에듀테인먼트(edutainment) 영역의 애니메이션은 매우 확장될 것이다. 또 공공장소의 미술관, 박물관, 엑스포 등에 디스플레이용 영상 작업들을 애니메이션으로 활성화 시킬 수 있다.

영화 '말아톤'은 픽션 영화처럼 보이지만 실제 내용은 실화를 바탕으로 하는 다큐멘터리적 영화라 할 수 있다. 현재 TV시청률이 높은 '인간 극장' 시리즈나 '리얼 TV' 등의 프로그램들은 개인의 논픽션 시나리오를 찾아 개인미디어로 촬영하고 방송한다. 수필 형식의 '행복한 TV 동화' 애니메이션이 성공한 예처럼 개인미디어 시대가 열리는 요즘 이런 콘텐츠들은 애니메이션 작업의 좋은 시나리오가 될 수 있다.

넷째, 추상 형태의 애니메이션 제작은 컴퓨터 그래픽 프로그램이 발전되면 될 수록 그 작업은 훨씬 수월해지고 있으며, 방송, 영화, 모바일, 인터넷 등에서 보여 지는 타이포 애니메이션은 그 대표적인 예이다. 또한 모션그래픽의 대가인 칼 쿠퍼(Kyle Cooper)는 영화 타이틀을 창조적인 동영상으로 만들어 추상 형태를 움직여서 할 수 있는 작업에 대한 가능성을 보여주었다.

다섯째, 한국은 다른 매체와의 연결 가능성이 높고, 미디어 발전에 따른 융합과 변환을 발 빠르게 하고 있다. 웹과 만화의 연결, 게임과 애니메이션의 활성화, 그리고 매체 중심의 애니메이션 제작에 있어 이야기 호흡이 짧은 한국적 플래시 애니메이션은 전 세

계적으로 대표적인 사례를 만들었다. 게다가 플래시 애니메이션이었던 ‘아씨와 씨팍’을 극장용 애니메이션으로 세계 최초로 제작했고, ‘우비소년’은 TV 애니메이션으로, ‘뿌카(Pucca)’는 현재 프랑스 TV애니메이션으로 제작되어 지고 있다. 이처럼 그래픽 완성도 좋고, 호흡이 짧은 독특한 한국적 애니메이션 시나리오의 여러 매체 및 미디어 혼합의 가능성이 많고, 앞으로 다중 혼합으로 바뀔 것이다.

여섯째, 어떤 나라, 어떤 문화든 창작자가 없이 문화형성은 어렵다. 작가가 소스 메이커(source maker)가 되어서 이야기를 생산하고 그것에 맞는 이미지를 만들어내는 것이다. 우선적으로 필요한 부분은 애니메이션 감독이 예술가로서 사회적 인정을 받고 활동하는 분위기가 형성이 되어야 한다. 작가주의, 실천주의의 현실가능한 자기 텍스트를 가지고 그것을 사회에 적용시키고 또한 클라이언트들에게 설득시키고 공감할 수 있는 것이 중요하다고 본다.

영화는 제작기법 중심의 영화는 있을 수가 없지만, 애니메이션은 오랜 역사동안 작가 개개인이 발전시켜온 실험 제작 테크닉 기법 중심의 영상 창작 방법이 많다. 이러한 애니메이션 역사적 흐름대로 최근엔 디지털 작가, 실험 애니메이션 작가들이 많이 등장했고, 심지어는 1995년 세계 최초 풀 디지털 3D 애니메이션 ‘토이스토리(Toy Story)’가 제작된 이후 디지털 기술의 발전 속도에 맞추어 일본 ‘신카이 마코토’(新海誠)는 1인 작가 개인 시스템의 디지털 애니메이션 제작가능성을 바꾸어 놓았다. 이것은 개인이 극장용 장편 디지털애니메이션 제작이 가능해졌음을 보여주는 획기적인 사건이었다. ‘픽사’(Pixar Animation Studios)나 디즈니사의 메이저급 프로젝트에서만 가능했던 거대 자본과 제작시스템에 대응할 수 있는 가능성을 열어 놓았다.

한국 청년층들의 단편 애니메이션 작품이 해외 페스티벌에서 큰 상을 받으며 평가를 받는 점은 한국 애니메이션 개인 시스템의 가능성이 많다는 것이다. 한국 젊은 층이 만들어내는 실험 단편 애니메이션은 미디어 믹스 능력도 탁월하고, 이들이 디지털 환경이 이미 생활화 되어 있어 디지털 소스 창작 및 소통 방

식에 쉽고, 시나리오 장르 혼합에도 특기를 보여주고 있다. 현재 이들이 문화를 소비하는 주체이고 이들에게 좋은 환경과 많은 기회를 제공해주어 미래 콘텐츠 사회에 발전 요소로 삼아야 할 것이다.

### 참고 문헌

- [1] 한창완, *애니메이션 영상미학*, 한울, p.348, 1998.
- [2] 김준양, *애니메이션, 이미지의 연금술*, 한나래, p.138, 2001.
- [3] 백성과, *문화콘텐츠 시나리오 창작 유형에 관한 연구-애니메이션을 중심으로*, 중앙대학교석사논문, p.6, 2004
- [4] S. Chatman, *Story and Discourse*, Ithaka, 1980.
- [5] 이상인, *서사(Narrative)로서의 영화 시나리오와 등장인물에 관한 연구*, p.6, p.8, 2004.
- [6] T. Mann and T. Kröger, *Gesammelte Werke in dreizehn Bänden VIII*, Frankfurt/M. S.271-338, 1974.
- [7] 루이스 자네티, *영화의 이해: 이론과 실제*, 김진혜 역, 현암사, p.353, 1987.
- [8] Pam Cook, *The Cinema Book*, London(BFI), p.87, 1987.
- [9] 김학용, *종합예술이며 고유의 장르를 낳은 예술이다; 영화의 특성에 대한 재조명*, 영화진흥공사, 영화 129, p.46, 1990(3).
- [10] 김향숙, *신생애니메이션 영화의 시장개입 내러티브 전략: 텍스트의 변형과 재생산을 중심으로*, 서강대석사논문, pp.34-35, 2002.
- [11] R. Scholes and R. Kellogg, *The Nature of Narrative*, New York, pp.3-4, 1979.

저자 소개

이 태 구(Tae-Gu Lee)

정회원

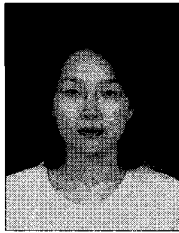


- 1989년 8월 : 중앙대학교 회화학과(미술학학사)
- 2000년 2월 : 경성대학교 멀티대학원(미술학석사)
- 2003년 9월~현재 : 부산대학교 디자인학과 조교수

<관심분야> : 애니메이션, 시나리오

이 화 자(Hwa-Ja Lee)

정회원



- 1993년 2월 : 대전대학교 철학과(문학사)
- 1996년 2월 : 국립공주문화대학(현 공주대학교) 만화애니메이션과(전문학사)
- 2000년 8월 : 상명대학교 예술\*디자인 대학원 커뮤니케이션 디자인(예술학석사)

- 2006년 2월 : 국립공주대학교 만화 영상학 박사 수료

<관심분야> : 애니메이션, 시나리오