
스토리텔링을 기반으로 한 애니메이션 스토리보드 제작에 관한 연구

Research on the Animation Storyboard Production Based on Storytelling

김지수

울산과학기술대학교 컴퓨터디자인학부

Ji-Soo Kim(jskim@mail.uc.ac.kr)

요약

디지털과 네트워크를 기반으로 발전하는 애니메이션 분야에서 스토리가 차지하는 비중은 점차적으로 확대되고 있다. 이는 애니메이션뿐만 아니라 여러 관련분야에서도 발생하고 있다. 이러한 상황은 스토리를 기반으로 한 애니메이션 교육의 필요성과 가능성을 동시에 보여준다. 본 연구는 애니메이션 스토리보드 제작을 위해 필요한 스토리텔링의 기본적인 요소를 파악하기 위하여 여러 가지 요소에 대한 문헌자료의 연구를 수행하였다. 이를 바탕으로 모든 내용을 구체적으로 시각화 시킨 최초의 단계로 모든 연출을 그대로 적용하는 애니메이션 스토리보드의 역할과 제작과정을 살펴보면서 애니메이션 스토리보드 제작의 최종 목표인 제작자의 의도와 작품의 깊이를 모색하고자 했다. 애니메이션을 제작하는 데 있어서 중요한 영상적인 요소들은 향후 과제로 남기고 다양한 형태의 시각적인 발전과 표현방법의 독창성을 동시에 발전시켜 미래의 중요한 커뮤니케이션 예술로서의 연구가 수행되어야 할 것이다.

■ 중심어 : | 스토리 | 애니메이션 | 스토리보드 |

Abstract

The weight of the story in the field of animation that is developed in digital and network is increasing gradually. It occurs not only in animation but several related fields. It shows the potential and needs of animation education based on the story. In this research several literary studies were conducted to identify essential factors of the story-telling in the animation storyboard production. To visualize the contents in details for the first time, we tried to find the intention of the producer of the animation story board and the work's depth by researching the role and production process in animation story board which applies all of the productions. The important visual factors in producing the animation will be the subjects of the research in near future, and the studies as the important communication art will be carried out by developing the visual and creativeness of the expressions.

■ keyword : | Story | Animation | StoryBoard |

I. 서론

1.1 연구배경 및 목적

애니메이션은 창조적 종합 예술이다. 기획단계에서부터 마무리 단계에까지 이르는 복잡한 과정을 거쳐 한 편의 애니메이션이 제작된다. 개인의 창의성과 과학적 발전 등 여러 가지 여건이 모두 충족 되어야 훌륭한 작품을 창조할 수 있다. 애니메이션의 시작은 아주 독창적이지 않더라도 직장이나 학교에서 있었던 일을 부모나 친구에게 이야기 하면서 시작될 수도 있고, 꿈에서 만난 외계인 이야기와 같은 황당한 이야기일 수도 있다. 하지만 일상적이든 황당한 이야기이든 모든 사람에게 생긴 일이 모두 스토리가 되는 것은 아니다. 중요한 것은 그 이야기를 전하는 방식이다. 훌륭한 스토리텔러는 듣는 이로 하여금 상황에 흥미를 느낄 수 있게 다소 과장적으로 표현하고 이러한 과장적인 동작이나 행동들은 애니메이션을 위한 완벽한 전달 수단이 되는 것이다. 훌륭한 재능과 상상력만으로 할 수 있는 것이 많지만 제대로 된 애니메이션이 되려면 반드시 어떤 구조를 갖춘 스토리가 필요하다.

인류의 문화와 정신의 측면에서 만 다루어지던 스토리의 세계에 과학의 발전으로 인한 기술과 다양한 매체를 통한 애니메이션의 새로운 의미를 찾을 필요가 있다. 따라서, 작품을 제작할 때 어떤 볼거리를 제공하기 이전에 어떠한 소재를 얼마나 재미있게 표현할 것인가에 대한 스토리의 중요성을 파악하여 애니메이션 스토리보드제작의 최종 목표인 제작자의 의도와 작품의 깊이를 모색하고자 한다.

1.2 연구방법

많은 대학에서 애니메이션을 이해할 때 영상의 측면에서 분석하고 접근하는 경향이 있다. 물론 영상의 틀에서 이루어지는 장르라는 점에서는 이러한 분석도 가능하다. 이러한 교육은 자칫 기술을 중시하여 다각적인 접근에서 벗어날 수 있다. 이에 본 연구는 애니메이션의 영상적인 측면보다는 기본적으로 애니메이션 스토리의 중요성을 살펴본다. 이를 위한 연구 방법을 구체적으로 살펴보면, 먼저 스토리텔링의 기본적인 요소

를 파악하기 위하여 관련 문헌의 심도 있는 연구가 선행된다. 이러한 연구 결과는 애니메이션 스토리를 기반으로 한 실질적인 스토리보드 제작과정을 단계별로 볼 수 있고, 제작자와 관객의 상호작용을 원활하게 할 수 있는 합리적인 자료의 역할을 수행할 것이다.

II. 본론

2. 스토리텔링을 위한 애니메이션

영화로 제작하고 싶은 스토리가 있는데 현실을 뛰어넘는 장면을 필요로 한다면, 애니메이션으로 상상의 세계를 현실로 옮겨 놓을 수 있다. 뼈대를 넣어 만든 캐릭터의 컴퓨터 이미지를 통해 현실에서 보기 힘든 장면을 연출할 수 있게 되었으며, 하나의 이야기에 대한 무수한 예술적 해석이 가능하기 때문에 애니메이션은 이야기를 전달하는 독특한 매체가 되었다.

스토리를 전달하고자 할 때, 애니메이터는 관객들에게 훌륭한 스토리텔러가 되어야 한다. 이야기를 자연스럽게 이끌어 가기 위해 손으로 그린 그림과 채색된 이미지가 어떻게 연출, 표현되어야 하며, 관객이 튀거나 자연스럽지 못한 이미지를 눈치 채지 못하도록 화면 구성에 세심한 신경을 써야 한다. 관객은 영상보다 스토리에 관심을 두고 영화를 보기 때문에 무엇보다 스토리의 구성에 맞는 적절한 표현이 우선시 되어야 한다.

애니메이션은 카메라의 연출로도 불가능을 가능케 한다. 즉 캐릭터와 카메라를 원하는 위치에 적절한 동작을 표현하고 힘든 것을 눈앞에 펼쳐 보일 수 있는 매력적인 영역이다.

2.1. 애니메이션 스토리텔링의 요소

애니메이션 이야기를 쓸 때 고려해야 하는 것은 다음과 같다. 소재에 맞는 캐릭터를 개발하여 어떤 연령층의 관객이 애니메이션을 볼 것이며, 어떠한 장르로 접근하는 것이 사건의 흐름에 맞추어 자연스럽게 주제를 전달할 수 있을까? 라는 물음으로부터 시작된다.

① 캐릭터 개발

생명력이 없는 물체를 살아나게 하는 것이 바로 인격화이며 애니메이션이다. 캐릭터는 스토리를 전하는 모든 영역에서 필요하며, 어떤 형식을 선택하든 간에 캐릭터를 중심으로 사건이 전개된다. 캐릭터를 중심에 두고 애니메이션을 만들기 위해서 가장 중요한 것이 인물이 원하는 것이 무엇이며 인물이 가장 지향하는 바가 무엇인가를 정하는 일이다. 즉 인물의 욕망은 작품 전체의 주제와 밀접한 연관을 가질 수밖에 없으며, 욕망을 설정한 다음, 캐릭터의 구체적인 특성들을 설정하는 일이 필요하다. 기본 전제를 가지고 다른 구체적인 조건을 설정하는 이 과정이 중요하다. [표 1]의 캐릭터 체크 리스트는 이러한 기본적인 것을 전제로 하여, 캐릭터를 만들 때 고려해야 할 사항들이다[1].

표 1. 캐릭터 체크 리스트

캐릭터 체크 리스트
1. 기본설정 요소
① 공간과 시간배경 ② 인종/ 민족/ 사회적 배경
③ 가족과 친척의 관계 ④ 가족구성/ 생활
2. 인성적 특성, 경향
① 외향적/ 내향적 ② 직관적/ 감각 지향적
③ 판단 지향적/ 이해 지향적
④ 인생의 직업적, 개인적 목표
3. 타인과 구별되는 개인적인 습관 및 취향
① 개인적인 외모, 취향 ② 취미 ③ 의상 ④ 습관 ⑤ 두려워하는 것
⑥ 좋아하는 것 ⑦ 싫어하는 것
4. 이 상황이라면 캐릭터는 어떻게 행동할까?
① 사랑하는 사람과의 이별, 죽음 ② 위기의 상황
③ 데이트 할 때 ④ 큰 돈을 번다면
5. 좋아하는 것, 싫어하는 것
① 먹는 것 ② 캐릭터가 좋아하는 역사적 인물
③ 캐릭터가 선호하는 음악, 영화
④ 적당한 시간과 장소에 있는 적당한 인물인가

애니메이션은 행동과 표정의 스토리텔링이라고 말할 수 있다. 따라서 추상적인 욕망도 구체화 시키고 행동과 표정 등을 외모로 나타내야 한다는 점이 캐릭터 개발의 핵심이다. 실제 인물이 하는 연기에 비해 기술적인 면에서 연기가 떨어진다는 점과, 스토리텔링 면에서 인물의 내면이 드러나는 독백에 의한 전개보다는 행동과 대화에 의한 전개를 중심으로 만들었다는 점을 생각하면 캐릭터의 욕망과 성격은 외양과 행동에 의해

규정된다. 이러한 욕망과 성격을 서두에서 집약적으로 보여 줄 수 있어야 하며, 반복적으로 행동해서 사람들에게 각인시키는 점이 중요하다.

② 소재

어떤 소재를 다룰 것인가는 여러 가지 조사와 연구를 통해 이루어진다. 소재 선택에 있어 중요한 것은 실제의 세계를 표현하는 것만 아니라 애니메이션이 가진 장점 중에 하나이고 실사 영화와 구분되는 '환상성'에서 소재의 다양성을 찾을 수 있겠다. 이러한 환상성은 애니메이션 기법이 여러 장르에 쓰이는 이유이기도 하다. 환상성은 단순히 알 수 없는 미래 세계나 신화, 설화 세계의 판타지만은 아니다. 상식적인 것, 그리고 실제적인 세계에서 이를 수 없어 보이는 것, 또는 이루고 싶은 그 모든 것을 환상의 세계라고 볼 수 있다. 환상성이란, 기본적으로 인간의 충족되지 못한 욕망이 움직이는 몽상이고, 이 몽상은 인간이 가지지 못한 것을 채워 주는 힘을 가지고 있다. 즉 환상이란 인간의 잠재 의식에 바탕을 두고 일어난 것이므로, 인간의 본질과 연관이 되어 있다는 것이다[2]. 캐서린 홈은 환상을 행동의 환상, 인물의 환상, 아이디어의 환상 등 세 가지로 구분한다. 즉 소재의 환상이라고 할 때, 이 세 가지 요소 중 어느 것을 선택하여 설정할지를 찾아야 한다. 행동의 환상에서 중요한 것은 합리적이고 상식적인 선을 얼마나 벗어나는가에 달려 있다. 예를 들어, 뜨거운 것을 만지고도 차갑다고 말하고 느끼는 것에서부터 시작할 수 있다.



그림 1. 이상한 나라의 앨리스[7]

상식적인 실제 세계에서 우리는 뜨거운 것을 뜨겁다고 느껴야 한다. 그러나 이 뜨거운 것을 만지면서 차갑

다고 행동하는 것 이것이 행동적 환상이다. [그림 1]의 애니메이션 『이상한 나라의 앨리스』의 경우, 구멍으로 들어가서 거울 나라를 탐험하는 행동은 인간이 무의식적으로 바라고 있는 바를 나타내는 중요한 행동적 환상이다.

인물에 기반을 둔 환상의 경우는 일상 세계에서는 볼 수 없는 인물을 창조하는 것이다. [그림 2]의 영화 『반지의 제왕』에서, 호빗 족은 언어나 외모적으로도 일상 세계에서 볼 수 없는 존재이지만, 새로운 존재를 창조하면서 소재를 만들어 가는 좋은 예이다.



그림 2. 반지의 제왕[8]

아이디어 기반적 환상은 주제 자체가 미래 지향적이거나 환상적인 것을 의미하며 결국 모든 환상은 일상 생활에서 보기 힘든 것들을 그려내는 것이 핵심이다.

이러한 환상성을 창작하기 위해서는 현실에 기초하여 이루어진다는 점이다. 대부분 상상력이 그러하듯 실제 세계에서 출발한다. 사실적인 캐릭터 창작을 위하여 동물들의 생태와 습성을 파악하고, 스스로 관찰하면서 특정 상황에서 반응하는 방식과 이유를 생각하며 각각의 요소로 새로운 존재가 탄생하게 되는 것이다.

③ 사건의 구조

애니메이션의 경우, 가장 기본이 되는 것은 어떤 모티브와 사건을 중심으로 잡느냐에 따라 사건의 구조는 달라진다. 애니메이션은 행동이 중심이 된다. 캐릭터의 인물을 성격화할 때에도 그 내면을 보여 주는 방식보다는 사건을 택하는 경우가 많다. 따라서 어떤 사건을 중심 사건으로 할 것인가를 우선 결정해야 한다. 사건의 핵심은 갈등인데, 어떤 갈등을 풀어 가는 과정, 이

것을 이야기의 중심이라고 이해하면 되는데, 어떤 과제를 주고 어떻게 해결할 것인가의 문제를 풀어가는 것이 자신이 쓰는 작품의 전부라고 생각하면 된다. 갈등은 처음에는 단순한 설정에서 시작한다.

[그림 3]의 애니메이션 『니모를 찾아서』의 경우, 무엇보다도 바다 속 세계를 완벽하게 재현한 놀라운 시각적 체험을 제공하며 많은 화제를 불러 일으켰다. 11년 전 아들과의 공원길 산책 중 과잉보호에 사로잡힌 자신의 모습을 발견한 앤드류 스탠튼은, 오렌지색 몸통에 흰줄이 그어진 말미잘 속의 광대어(Clown Fish)가 측수 밖을 내다보고 있는 사진에서 아이디어를 얻어 소심천만 과잉보호 물고기 부자의 이야기를 처음 떠올렸다. 세상에 나가서 자유롭게 활동하고 싶은 아들과, 몸이 불편한 그를 무조건 보호하고자 하는 아버지의 갈등이 사건의 중심축이다. 그러다가 우연히 잠수부에게 잡혀 간 아들을 구출하기 위해, 시드니로 여행을 떠나는 아버지와 어항에서 탈출을 꾀하는 아들이 사건의 축을 이루는 것이다.

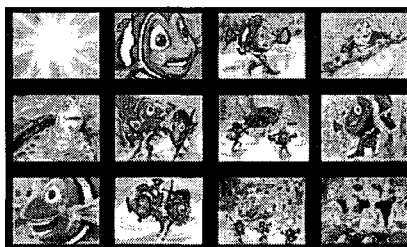


그림 3. 니모를 찾아서[9]

그렇다면 어떻게 써야 호기심을 느낄 수 있을 것인가? 효과적인 스토리텔링을 위해서는 이야기와 갈등의 계기를 보여 주면서 관객에게 실마리를 제공해야 한다. 그 이야기가 로맨스이던지 코미디 혹은 가정 드라마 이던지 간에 갈등은 모든 것을 이어주는 역할을 한다. 갈등은 스토리텔링에 가장 중요한 요소이며, 어떤 시각적 작업이 시도되기 전에 철저한 이해를 필요로 한다. 완성된 작품의 성공 여부는 얼마나 이야기의 갈등을 이해했는지, 그리고 그것을 시각적으로 어떻게 표현했는지에 달려있다. 갈등의 계기는 니모가 한쪽 지느러미가 작게 된 것이 서두에 나온다. 이러한 비극적

사건을 통해, 왜 이러한 갈등이 시작되었는가를 보여 주는 것은 관객으로 하여금 바다가 얼마나 위험한 곳 인지를 공감케 하면서, 아들과 아버지의 성격을 이해 할 수 있는 요소가 된다. 즉 사건을 구성할 때 중요한 것은 사건의 이유가 되는 갈등의 요소를 어느 부분에서 드러나게 할 것인가이다. 마지막까지 관객이 궁금 해 하는 것은 무엇인지, 그 요소를 감추고 드러내는 것 을 반복하지 않으면 관객은 끝까지 보고 싶어 하지 않 을 것이다.

④ 주제 구성

주제 구성이란 무엇을 보여 주는가 하는 것이다. '구성'은 관객이 가장 쉽게 전달 내용을 파악하도록 돕 고자 하는 것이 기본 목적이다. 아무리 주제가 훌륭하 고 아이템이 다양하며 심도 있는 것이라 하더라도 그 것들이 한데 뭉쳐 있거나 실태래처럼 엉켜있다면 그것 이 무엇을 의미하는 것인지를 쉽게 알 수가 없다. 따라 서 구성의 의미를 다시 표현하면, 전달하고자 하는 큰 덩어리의 이야기를 몇 개의 작은 덩어리로 자르는 것 이라고 할 수 있다. 그래서 그 작은 것들을 순서대로 배열해 관객에게 전달내용이 무엇인가를 손쉽게 알아 차리도록 하는 것이다.

구성이 이야기 전체를 몇 개로 나누어 전달하는 것 을 뜻한다면, 여기에 꼭 맞는 방법이 바로 기승전결(起承轉結)의 형식이다. 즉 전달해야 할 내용 중에서, '기' 는 '발단, 제시, 도입'과 관련이 있는 것이고, '승'은 상승, 갈등, 전개 부분이다. '전'은 클라이맥스(climax), 정점, 위기, 극점이고, '결'은 하강, 결말 부분이다. 이 '기승전결'은 애니메이션뿐만 아니라 소설, 희곡, 시나 리오, 영화 등 문예물을 구성하는 데 일반적으로 자주 사용된다. 물론 이 방법이 반드시 좋으나 하는 문제는 작가와 작품, 주제와 소재, 장르와 스타일에 따라서 다 른 수 있다. 다만 '결'을 맨 앞으로 가져오고 '기, 승, 전' 으로 한다든지 하는 변형은 얼마든지 시도할 수 있다. 이렇게 볼 때, '기승전결'은 매우 오래된 구성 기술의 하나이지만, 모든 예술가들이 계속 애용한다는 의미에 서는 가장 우수한 기법이라고 말할 수 있다.

⑤ 대상과 장르

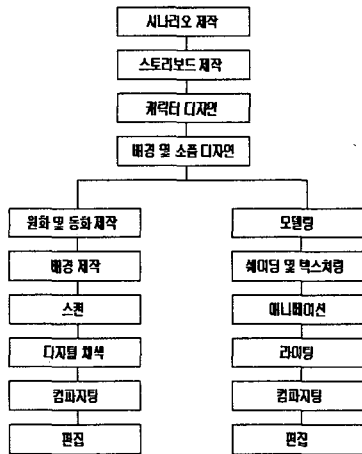
다른 예술 장르와 다르게 애니메이션은 누구를 위해, 무엇을 위해 만드는가가 중요하다. 특히 한국의 경우 애니메이션을 아직도 어린이들이 보는 장르로 인식되 고 있다. 아이와 어른이 공존하고, 같이 즐길 수 있는 애니메이션 제작이 필요하고 이 공유하기 어려운 두 가지 요소를 결합시킨 것이 애니메이션이 가져왔던 힘 이다. 특히 정통적인 애니메이션 세계가 실제와는 다 른 어떤 것의 세계, 상상 속의 것으로 보였다면, 디지 털 기술의 발전은 이제 실제 세계와 흡사한 그것을 만 들어 냄으로써 애니메이션 세계의 새로운 장을 열고 있다. 이러한 점을 염두에 두고 다음에 고려해야 할 것 이 장르이다. 대부분 극장판 애니메이션의 경우 드라 마를 중심으로 하여, 개그적인 요소를 첨가하는 형태 를 취하고 있다. 크게 디즈니형 애니메이션과 지브리 형 애니메이션으로 나누어 본다면, 디즈니는 기본적으로 개그 애니메이션적 요소를 많이 차용하는 편이고, 지브리는 전통적인 드라마를 중심으로 한다고 볼 수 있다. 이는 디즈니가 대상을 어린이로 삼고 있는데 반 해, 지브리는 비교적 성인에 중심을 두고 있기 때문이 라 볼 수 있다. 결국 대상과 장르는 밀접한 연관이 있 다고 할 수 있다. 기본적으로 스토리텔링에서 장르는 소재 중심이라기보다는 이야기의 성격으로 이루어지 는 것이 기본이다. 따라서 이야기가 추구하고 싶은 전 체적인 성향이 장르의 핵심이라고 보면 된다. '관객이 무엇을, 어떻게 봐 주기를 바라는가가 장르를 설정할 때 녹아 있으면 되는 것이다.

2.2. 애니메이션의 시각적 스토리텔링

애니메이션 영화의 제작과정은 보통 개요형식으로 쓰인 이야기에서 시작한다. 이야기의 전체 줄거리, 인 물들, 그리고 흔히 대사가 없는 장면들에 특히 쓰여 질 수 있다. 다음으로, 대본작가에 따라 다르지만, 어떻게 대사가 딸린 장면이 촬영되어야 하는지에 대해 다소 세부적인 지침서를 첨부시킨 영화대본이 온다. 가끔 실제적인 카메라의 위치와 각도가 더해진 촬영 스크립 트가 제작되지만, 대체적으로 영화대본은 기본으로 참 고한다. 공동 제작된 모든 예술 형식은 사전제작

(pre-production) 단계에서 언제나 변하기 마련이다. 각본을 쓰고 촬영하는 작업, 스토리보드 제작, 캐스팅, 그리고 세트, 소품들을 디자인하고 만드는 작업이 포함된다. 정해진 컨셉에 기초하여 구성작가와 시나리오 작가는 시나리오를 작성하고, 캐릭터 디자이너는 캐릭터를, 배경디자이너는 배경을 각각 구체적으로 설정한다. 캐릭터디자인과 배경설정은 크게 두 가지 단계로 구분할 수 있다. 첫 번째 단계에서 캐릭터디자이너나 배경 설정을 위한 초안이 작성되고, 두 번째 단계로 개선안 작성(클린업)단계를 거치게 된다. 이러한 과정을 통해서 결정된 캐릭터 디자인과 배경 설정은 제작단계 중에서 레이아웃 설정에 기초를 제공한다.

표 2. 애니메이션의 제작공정 비교



2D 애니메이션 제작과정

3D 애니메이션 제작과정

제작단계(production stage)에서 애니메이션의 경우 전통적으로 손으로 그리거나, 인형, 클레이, 컷아웃 등의 2D, 혹은 3D 디지털로 연출되어 애니메이션이 만들어진다. 레이아웃이 완성되면 이를 기반으로 하여 원화 및 동화 작가의 배경작화가 이루어진다. 2D작화 방식의 경우에, 원화 및 동화의 작화가 끝나면 컬러지정 담당자는 컬러를 지정하고, 그 후에 원화 및 동화 작화와 배경 작화에 의해 완성된 그림들은 스캐닝(scanning)을 통하여 디지털 데이터로 전환되는 과정을 거치게 된다. 스캐닝이 끝나면 컬러 담당자는 채색

을 한다. 채색이 완료된 후에 촬영 담당자는 작업시트(sheet)에 따라 각종 특수효과(effect)가 제대로 반영될 수 있도록 적합한 소프트웨어와 필터를 선택하여 합성(composite)과정을 거치게 된다.

후 제작(post production)단계는, 편집과 믹싱으로 구성된다. 편집은 편집기사에 의해 이루어지며, 창작애니메이션의 경우 총감독이 중요한 영향을 미치게 되지만, OEM의 경우에는 총감독이 별다른 관여를 하지 않는다. 믹싱은 최종 마무리 단계로 대사, 녹음, 배경음악, 음향 효과를 영상에 삽입하는 단계이다.

3. 애니메이션 스토리보드 제작

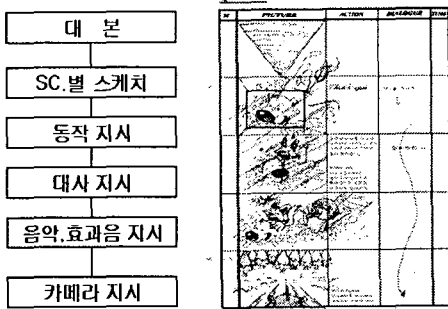
앞에서 살펴 본 애니메이션 스토리텔링의 요소와 제작과정을 살펴보면 애니메이션에 있어 스토리의 중요성을 확인할 수 있었다. 애니메이션은 있을 수 없는 비현실적인 세계를 실현시키고 다양한 소재 속에서 캐릭터를 개발하고 주요 캐릭터를 중심으로 사건을 전개시켜 최종적으로는 관객에게 주제를 전달할 수 있다면 완벽한 작품을 제작할 수 있을 것이다. 잘 짜인 스토리를 기반으로 애니메이션 스토리보드를 제작하는 과정을 살펴보자.

스토리보드란 시나리오 완성 이후 시나리오에 나타난 모든 내용을 구체적으로 시각화 시킨 최초의 단계로 감독이 의도하는 화면을 목표로 하여 일정한 장소와 상황, 캐릭터의 배역과 이에 따른 동작 및 타이밍, 음악과 효과음, 장면전환 기법이나 촬영 방법 등을 함께 기록한 장면의 설계도이자 제작 매뉴얼이다. 특히 감독의 즉흥적인 연출 혹은 배우의 순발력 있는 연기 등에 따라 비교적 변화의 폭이 심한 실사영화(live-action)와는 달리 스토리보드에 나타난 모든 연출을 그대로 적용하는 애니메이션 작품의 제작에 있어서 스토리보드의 역할은 매우 중요하며 실제로 철저히 점검된 스토리보드 없이는 작품의 제작뿐 아니라 완성 자체가 불가능하다고 할 수 있다. 따라서 어떠한 종류의 제작 기법을 사용하더라도 작품의 제작을 위해서는 모든 동영상의 본질적인 부분이 되는 스토리보드의 전반적인 내용을 쉽게 파악할 수 있어야 하고 이것을 자체적으로 만들어낼 수 있는 능력이 반드시 필요한 것

이다.

애니메이션 작품을 위한 새로운 아이디어가 떠오르면 그것을 효율적으로 관리하는 방법은 단 한가지이다. 일단 아이디어의 개요를 짧게 적은 다음(시놉시스) 그것을 어떻게 영상으로 표현할 것인가를 머릿속으로 그려보고 실제로 종이 위에 하나 씩 옮겨가면 그 아이디어는 점차 시각화된 모습으로 나타나게 될 것이다. 그리고 이것을 단계적으로 구체화시켜 나가는 것이 스토리보드 작업(storyboarding)이라고 할 수 있다.

표 3. 스토리보드 제작과정



스토리보드의 제작 단계에서는 우선, 기획의 적합성이 결정되어야 한다. 또한 애니메이션 감독 혹은 애니메이터가 관객에게 자신 만의 독특한 개성과 느낌을 전달하는 능력이 드러나는 단계이기도 하다. 스토리보드에서는 중심적인 컨셉이 가장 중요하다. 그리고 여기에 추가되는 아이디어가 모여서 살이 붙고 구체적인 모양이 만들어진다. 하지만 최종적으로 완성된 작품은 본인 만 보기 위한 것이 아니기 때문에 스토리보드를 제작하는 단계에서 보다 객관성을 가질 수 있도록 여러 번의 토론을 거듭해야 할지도 모른다. 따라서 다양한 아이디어를 하나씩 간략한 스케치로 시작해서 그림의 진행속도에 맞추어 서서히 발전시켜 나가는 것이 바람직 할 것이다. 스토리보드는 모든 애니메이션 작품에 있어서 일종의 출발점이 되어야 한다. 스토리보드의 본질은 융통성과 유동성에 있으며 스토리보드에는 애니메이션 감독 혹은 애니메이터의 아이디어가 정확히 반영되어야 한다. 창의적인 아이디어가 작업을

진행하는 다른 제작 스텝들에게도 잘 전달되지만 한다면 이 단계에서 스케치의 미적 완성도와 같은 부분들은 그다지 중요하지 않다. 각각의 사건들은 서로 관련성이 있어야 하고 클라이맥스는 가장 적절한 때에 나와야 한다. 이 단계 째 되면 기본 스토리에 살을 붙이고 궁극적인 목표, 즉 완성 필름이나 테이프에 담을 수 있을 정도로 작품의 제작을 진행해 나가는 것은 그다지 어렵지 않다.

작품의 스타일, 길이, 유형 등에 따라 약간 달라지기는 하지만 일반적으로 1분당 30~0장의 액션 스케치를 제작한다. 그러나 아이디어를 제대로 구현하기 위해서 필요한 독특한 변화나 동작의 키포인트를 정확히 표현하기 위해서는 더 구체적인 액션과 더 많은 그림이 필요하다. 특히, 장편 애니메이션을 제작할 때에는 다수의 애니메이션 제작팀이 구성되는데, 이 경우 스토리보드에는 되도록 자세하게 세부사항까지 조목조목 들어가 있어야 한다. 일단 장시간의 작품 제작에 들어가면 스토리의 기본 컨셉까지 깊게 파고 들어갈 시간이 거의 없기 때문이다. 장편을 위한 이러한 스토리보드는 초기 제작에 비교적 많은 시간이 요구되지만 제작 과정에서 발생하는 토론의 기본적인 전제가 되며, 스토리 상 필요한 드라마적 전개와 강조할 부분 간의 균형을 잡기 위해 변형이 불가피할 때 그것에 대한 일종의 기준점으로서 작용한다.

사실상 스토리보드는 간단한 스케치만으로도 구성될 수 있기 때문에 완성된 영화와 같은 수준의 질을 요구하는 것은 무리라고 할 수 있다. 다만 오늘날에는 기술이 발전해서 비디오 혹은 컴퓨터로 펜슬 테스트(국내에서는 흔히 라인 테스트라고 함)를 하고 보이스 트랙을 넣는 애니메틱(animatic)까지도 가능하다. 이렇게 제작된 촬영 테이프 또는 비디오 파일은 여러 가지 방면으로 유용하게 쓰인다.

스토리보드의 기능적 유용성은 제작과정에서 아주 중요한 단계로 인식되고 있다.

실제로 애니메이션 영화는 실사 영화와는 달라서 즉흥적으로 촬영할 수 없다. 모든 단계는 반드시 사전에 계획되어야 하며 어떤 것도 우연에 맡겨서는 안 된다. 제작 시 어떠한 기법을 사용할 것인가 결정하는 것도

바로 이 단계에서이다.

스토리보드 제작할 때, 첫 번째로 주의해야 할 점은 화면 프레임의 비율에 너무 엄격하게 얽매일 필요가 없다는 것이다. 동작의 흐름과 느낌, 그리고 모든 사운드가 분명하게 나타날 수만 있다면 샷에 표현되는 앵글의 형태는 어떤 것이건 무관할 수 있다. 스토리보드와 완성된 작품 간에 다소 차이가 발생하는 것은 사실상 불가피하지만 스토리보드는 최종적으로 편집될 작품을 구성해 보는 것이다. 즉 각 장면별로 프레임을 만들어 줄 뿐만 아니라 다른 각도로 바꾸거나 완전히 다른 위치로 배치시키는 선택을 수행하기도 한다. 이러한 과정은 작품의 기초적인 편집 과정이 된다. 스토리보드와 모든 것을 최적의 위치에 설정하고 프레임을 정확하게 잡는다면 실제로 제작준비가 끝난 것이다. 그리고 제작을 함께 하는 사람들은 전체 작품의 각 장면별로 세부적인 사항 즉 배경, 행동, 프레임설정, 카메라 움직임 등을 공유할 필요가 있으며, 이것은 스토리보드의 중요한 기능이 된다. 작품의 타이밍은 스토리보드에 기록된 것처럼 스톱워치로 행동을 시각화 하여 계산된다. 이 작업을 거치면서 작품의 전체 길이 뿐만 아니라 각 장면의 길이가 결정된다. 정해진 타이밍은 모두 스토리보드에 기입된다. 특히 대사가 있을 때에는 말하는 데 걸리는 시간이 부분적으로 지침이 되지만, 정확한 타이밍을 결정하는 것은 동작이다. 정확한 시간 내에 동작을 맞춰야 하는 광고 영화에서는 움직이는 시간을 철저히 정하는 것은 특히 중요하다.

III. 결론

앞으로 다가오는 미래의 제작자와 관객은 다양한 디지털 기반과 네트워크 기반의 구축 및 관련 기술의 발전으로 상호작용이 얼마나 어떻게 이루어지는가가 중요한 문제가 될 것이라 사료된다. 본 연구를 통해 애니메이션, 영화, 게임 등의 개발에 절대적으로 필요한 것은 훌륭한 스토리의 구성이라는 사실을 알 수 있었다.

본 연구의 의의로는 첫째, 스토리텔링의 기본적인 요소를 탐색하여 스토리에 기반을 둔 애니메이션의 발전

가능성을 가늠해 볼 수 있었다는 점이고 둘째, 애니메이션 스토리보드 제작 방법을 통해 애니메이션 뿐만 아니라 다양한 영역으로 적용이 수월하게 이루어질 가능성이 높다는 점이다.

본 연구의 방향이 스토리텔링을 기반으로 하고 있기 때문에 언급하지 않은 애니메이션을 제작하는데 있어서의 중요한 기술적, 예술적인 요소들은 추후 심도 있게 연구되어야 할 것이며, 앞으로 애니메이션은 다양한 형태의 시각적인 발전과 표현방법의 독창성을 동시에 발전시켜 미래의 중요한 커뮤니케이션 예술인 동시에 중요한 문화산업의 역할을 담당하게 될 것이다.

참고 문헌

- [1] 강심호, 고옥, 배주영, 이인화, 이정엽, 전경란, 전봉관, 한혜원, *디지털스토리텔링*, 황금가지, pp.111-112, 2003.
- [2] Freud, 정장진 옮김. *창조적인 작가와 몽상*, 프로이드 전집 18권, 열린책들, pp.79-96, 1996.
- [3] Seymore Chatman, 김경수 옮김, *영화와 소설의 서사구조*, 민음사, 1989.
- [4] 최양목, *텔레비전 다큐멘터리 제작론*, 한울아카데미, 2003.
- [5] 토니C, 카푸토, 헬렌 엘리스, 짐 스테랭코, 이남국, 김재호, 백준기 편역, *비주얼스토리텔링*, 예은, 2005.
- [6] G. Kress, *Literacy in the new media age*, Routledge, 2003.
- [7] <http://vod.naver.com/start.jsp>
- [8] <http://movie.naver.com/movie>
- [9] <http://cafe.naver.com/maddvd.cafe>
- [10] <http://kyungnam.hananet.net>
- [11] <http://www.siatkids.com/>

저자 소개

김 지 수(Ji-Soo Kim)

정회원



- 2000년 3월 : Griffith University
(Bachelor of Animation)
- 2004년 8월 : 홍익대학교
애니메이션전공(미술학석사)
- 2005년~현재 : 울산과학대학
컴퓨터디자인학부 전임강사

<관심분야> : 애니메이션, VR 디자인