

만화와 애니메이션의 표현특성 비교를 통한 만화원작활용 애니메이션의 발전방안 연구

이재웅(경북예술고등학교)·김지수(울산과학기술대학교)

차례

1. 서론
2. 한·미·일의 만화원작 애니메이션 현황
3. 출판만화와 애니메이션의 표현 특성 비교
4. 만화원작 애니메이션의 발전방안
5. 결론

1. 서론

새로운 애니메이션을 창작하기 위해서는 오래 지널 시나리오를 사용하거나 신화, 동화, 소설, 만화 등 다양한 장르를 활용할 수 있는데, 이 중 가장 보편적인 방법이 만화원작을 차용하는 것이다. 그것은 만화원작이 이미 스토리라인과 캐릭터 및 배경설정을 완벽히 해 놓은 훌륭한 스토리 보드이기 때문일 것이다.

그러나 만화원작을 애니메이션 화하는 것에는 좋은 장점이 있음에도 불구하고, 두 장르의 특성을 제대로 이해하지 못하여 뜻밖의 실패를 겪는 경우가 많다.

출판만화와 애니메이션은 근원적으로 그림을 통해 인간의 상상력을 충족시킨다는 공통점을 가졌으나 발전과정에서 서로 다른 고유한 특징을 강조함으로써 표현양식의 차이는 점점 커지게 되었다. 산업효과를 극대화하기 위해 이미 대중들에게 알려진 출판만화를 원작으로 하는 경우가 많은데, 애니메이션으로 변환하는 과정에서 매체의 고유한 특성상 어쩔 수 없이 구성방식이나 내러티브가 바뀌게 된다. 또한 정지 영상이 동영상으로 바뀌

면서 발생하는 시각적 표현요소와 인쇄매체에서는 활자로 대체(代替)되어 표현되던 청각적 요소들이 실제감을 가지게 된다.

관객들은 애니메이션에서 원작의 출판만화가 주었던 심리적 환상을 지속되기를 바란다. 그러므로 애니메이션이 출판만화를 원작으로 할 때 이미 인쇄매체에 익숙해진 기존 독자들의 기대 욕구를 충족시키려면, 두 매체 사이의 괴리감을 최소화하기 위한 대체 요소들이 필요로 하게 된다.

본 연구에서는 이러한 양 매체의 특성을 비교 분석하여 한국 창작애니메이션의 활성화와 나아가 출판만화분야의 동반발전을 이룰 수 있는 방안을 제시해 보고자 한다.

2. 한·미·일의 만화원작 애니메이션 현황

2.1 한국의 만화원작 애니메이션

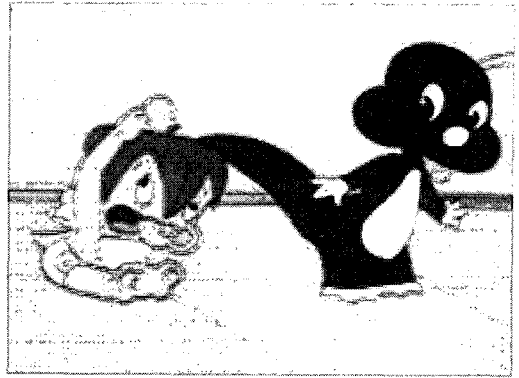
한국의 만화원작 애니메이션 제작을 시대별로 구분하면 크게 3기로 나눌 수 있다.

1기는 1967년부터 1986년까지 약 20년으로 애니메이션은 극장용으로만 제작되던 때였다.

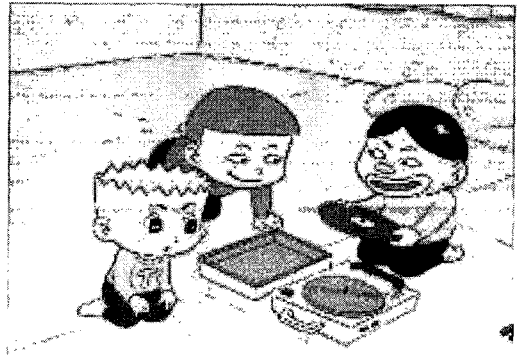
첫 작품은 만화가 신동우 선생이 1965년부터 4년간 <소년조선일보>에 1,300회나 연재했던 최장수 아동만화를 그의 형인 신동현 감독이 1967년 극장판 애니메이션으로 제작하여 총 100만 명의 관객을 동원하는 큰 성공을 거두었다. 이 시기 제작된 총 50여 작품의 애니메이션 중에 6작품 정도만 만화를 원작으로 만들어졌는데, <로봇 태권브이>처럼 애니메이션이 먼저 개봉되고 뒤에 만화책이 발간되어 인기를 얻는 경우도 있었다.

2기는 1987년부터 1995년까지로 TV용 애니메이션이 본격적으로 만들어지던 시기이다. 이 때 만들어진 애니메이션 총 50여 작품 중 40여 작품이 TV용이었으며, 만화를 원작으로 제작된 애니메이션 20개 작품의 대부분도 TV용이었다. 1992년 방영된 <날아라 슈퍼보드III>의 시청률이 42.8%, 점유율이 78%에 달하며 주간 시청률 1위를 기록했다는 사실에서 알 수 있듯이 이 시기는 TV용과 만화원작 애니메이션제작의 전성기였다고 할 수 있다.

3기는 1996년부터 현재까지로, TV용/극장용 모두에서 만화를 원작으로 한 애니메이션 제작이 줄어들었고 오리지널 시나리오를 이용한 애니메이션제작이 적극 모색되는 시기이다. 만화원작 애니메이션은 <아기 공룡 돌리- 얼음별 대모험>,



▶▶ 그림 2. 아기공룡 돌리



▶▶ 그림 3. 검정 고무신

<검정 고무신> 등이 흥행에 다소 선전 한 것 이외에 <아마겟돈>등 많은 작품이 관객의 외면을 당하였다.



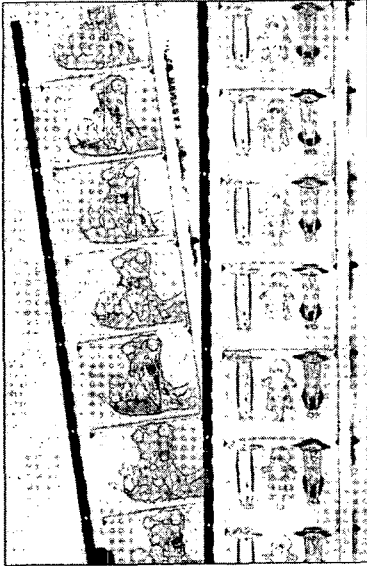
▶▶ 그림 1. 날아라 슈퍼보드

2.2 미국의 만화원작 애니메이션

미국의 애니메이션은 처음 활성화 되던 1910년 경부터 만화원작의 애니메이션을 제작하는 것이 일반적인 흐름이었다. 본격적인 산업용 셀 애니메이션이 제작되기 이전이었기 때문에 카툰리스트들의 신문 연재만화가 단편 애니메이션으로 재구성되는 경우가 많았다.

이 시기 대표적인 작가로는 윈저 제니스 맥케이(Winsor Zenis Macay), 존 랜돌프 블레이(John Randolph Bray) 등이 있었으며, <머트와 제프,

Mutt and Jeff> 시리즈, <작업장의 제리, Jerry on the job> 시리즈 등이 인기를 끌었다.

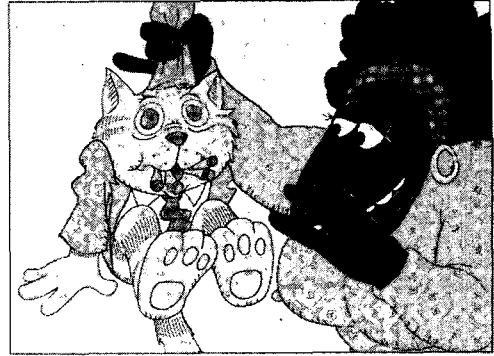


▶▶ 그림 4. 원저 맥케이의 리틀니모

그러나 1920년대 월트 디즈니가 나타나면서 본격적인 유성영화시대가 열리게 되고, 그는 스토리 보다는 음악을 애니메이션의 더 핵심적인 요소로 받아들였다.

그에 따라 만화원작 애니메이션 작업이 시들해졌고, 오리지널 시나리오나 뮤지컬 형식의 전래동화나 신화를 원작으로 활용하는 방법이 주종을 이루게 되었다. <피노키오>, <백설공주>, <판타지아>, <신데렐라> 등 디즈니의 작품이 미국 애니메이션의 주류를 형성한 가운데, 1969년 로버트 크럼(Robert Crum)의 연재만화 <고양이 프릿츠>가 랄프 박시(Ralph Bakshi)에 의해 1972년 애니메이션으로 제작되어 성인층으로부터 큰 호응을 받았다.

이 작품은 징병제도, 베트남 전쟁반대, 여성해방 등의 주제를 다루며, 디즈니 류의 아동 애니메이션의 한계를 탈피하고자 하였다. 만화원전의 스토



▶▶ 그림 5. 랄프 박시의 고양이 프릿츠

리와 설정이 랄프 박시(Ralph Bakshi)의 새로운 시도에 큰 도움을 주었다.

그밖에 거대 만화기업인 마블 코믹스가 창조한 <스파이더맨>이 1981년 TV 애니메이션으로 제작되었고, 1939년 DC코믹스의 만화시리즈에 연재된 배트맨이 1992~1995년까지 총 85편의 TV 애니메이션으로 제작되었고, 1993년에는 극장판으로 만들어졌다.

2.3 일본의 만화원작 애니메이션

일본은 이미 1950년대부터 출판만화 강대국이었다. 이후 수많은 만화원작이 애니메이션으로 제작되었고, 대부분이 크게 성공하여 OSMU¹⁾의 전형적인 모델들을 형성했다. 그러한 시스템을 확립한 사람은 일본만화의 아버지로 불리는 데즈카 오사무이다. 그는 1951년부터 1968년까지 16년간 잡지<소년>에 연재한 <아톰대사>를 1963년 후지 TV에 애니메이션으로 방영하기 시작했다. 2차 세계대전 패망으로 상실감에 젖어 있던 일본국민들은 <철완아톰>에 열광했고, 시청률이 40.7%

1) OSMU(One Source Multi Use), 창작애니메이션을 기초로 하여 캐릭터산업과 팬시산업, 테마파크산업, 광고 산업, 교육 관련 산업으로 사업의 부가가치가 증대되어 가는 모델을 말함.

에 이르는 경이적인 기록을 남겼다.

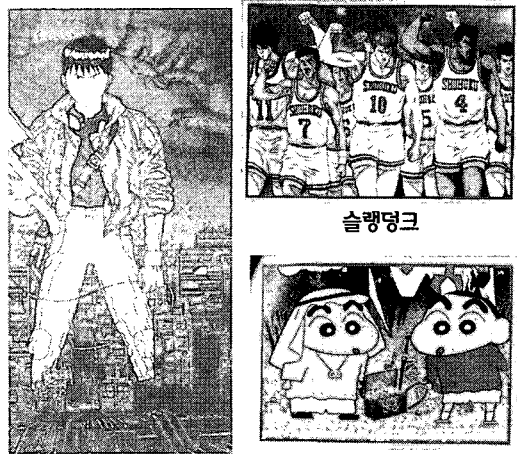
테츠카 오사무는 리미티드(Limited)²⁾ 애니메이션 기법으로 제작비를 절감하여 4년간 인기리에 방영하는 성과를 거두었는데, 출판만화의 대가로서 그의 뛰어난 스토리 구성력과 작화력, 연출력이 없었다면 거두기 힘든 성과였다.

그러나 다른 한편으로 디즈니의 풀 애니메이션 방식에 비해 움직임이 둔하고, 음악성이 떨어져 일본 애니메이션이 저가의 싸구려로 취급받는 계기가 되기도 하였다.

이후 1970년대는 <철인 28호>, <마징가 Z>, <내일의 죠>, <도라에몽>, <은하철도 999> 등 거의 모든 만화가 TV 애니메이션으로 만들어졌고, 한국으로 대부분 수출되어 일본문화의 세계화에 큰 역할을 하였다.

1970년대 TV 애니메이션의 성공을 발판으로 1980년대에는 일본에서도 오리지널 시나리오 애니메이션 제작 붐이 일어난다. <기동전사 건담> 시리즈, <신세기 에반게리온>, <이웃의 토토로>, <공각기동대> 등 만화원작에 의존하지 않고 극장용 애니메이션으로 승부하는 감독들이 늘어나면서 일본 애니메이션은 한층 더 고급화된 성장을 이루게 된다.

그러나 만화원작 애니메이션은 여전히 일본의 주류적인 애니메이션 제작방법이다. <아키라>, <슬램덩크>, <세일러문>, <드래곤 볼> 등 출판만화의 특성을 가장 효과적으로 사용하는 일본의 노하우는 미국 애니메이션과는 뚜렷한 차별성을 보이며, 특히 성인 관객층을 애니메이션 세계로 끌어들이는데 큰 성과를 거두고 있다.



▶▶ 그림 6. 아키라(좌), 슬램덩크(우상), 크레용신짱(우하)

3. 출판만화와 애니메이션의 표현 특성 비교

출판만화와 애니메이션은 어떤 방식으로 표상되는가 하는 점으로 인해 동영상(動映像)과 정영상(停映像)이라는 근본적인 매체 차이를 갖게 된다.

3.1 서사구조

서사에 있어 출판만화와 애니메이션은 영상이라는 상징적 기호를 담론으로 한다. 문자 또한 발생적 관점으로는 형상을 기호화 한 상징이지만 사물과 직접적인 관련성이나 필연적인 연관성을 가지지 않는 반면, 영상기호는 상징이면서도 사물의 실제성에 맞는 감각적 구체성을 지닌다.

출판만화와 애니메이션은 상징과 시각이미지를 이용한 서사를 기원으로 각기 다른 형식적 진보를 갖는다. 출판만화의 서사 형식의 진보에서 중요한 기준은 우선 말과 영상의 결합이다. 만화가 그림을 위주로 한 인쇄매체라는 말은 인쇄매체와 영상매체의 특성을 동시에 지니고 있다는 것이다. 시

2) 리미티드(Limited) 애니메이션, 캐릭터의 일부동작과 키 포즈(Key Pose)에 의존하는 애니메이션을 말하는데, 풀(Full) 애니메이션 보다 빠르고 경제적으로 작업할 수 있다.

청각 커뮤니케이션인 애니메이션은 직접 시각과 청각을 통해 메시지가 신속히 전달되고 이해되는 장점을 갖는 반면, 장소의 제약, 일과성(一過性), 일시성(一時性) 등의 약점을 지닌다. 반대로 출판만화는 애니메이션과 같은 부호로 메시지를 전환하여 전달한다는 점에서 애니메이션에 비해 치명적인 약점을 지닐 수밖에 없다. 즉 인쇄매체는 상징이 직접성을 지니지 못하며 메시지를 이해하기 위해서는 문자를 먼저 학습해야 하고 그 의미를 재해석해야 하는 과정의 필연성으로 영상매체에 비해 메시지 전달이 더딜 수밖에 없다. 출판만화는 이러한 인쇄매체의 약점을 그림으로 극복하고 애니메이션이 지닌 약점 또한 문자로 보완함으로써 어떤 매체보다 효과적인 메시지 전달력을 지닌 서사형식을 가지게 되었다.

출판만화의 서사형식에서 중요한 또 하나의 진보는 칸의 발생이다. 한 컷으로 된 캐리커처나 카툰과 달리 출판만화는 칸에 그려진 그림들의 연속체로서 영화나 소설과 같은 서사구조를 가지게 된다. 출판만화에서는 칸은 가장 기본적인 중요한 도상이다. 칸을 구성하기 위해 프레임을 만들고 대사와 지문을 넣는 작업을 통해 만화는 특유의 시공간을 표상하는 연속 예술이 된다. 칸은 분절된 그림의 앞과 뒤를 연결해 주거나 나누어주는 구획선의 역할 뿐 아니라 작품의 흐름을 조절하고 칸의 간격과 모양의 연출을 통해 작가는 독자의 시선을 조절할 수 있다.

애니메이션은 시각적 이미지를 매개로 하여 서사적 요소를 전면화하고, 만화적 상상력을 이용한다는 점에서 출판만화와 매우 유사하지만, 그것이 움직이는 그림이며 청각적 요소를 포함하는 멀티미디어적 요소를 효과적으로 활용 한다는 점에서 출판만화의 서사성과 차별화 된다.

출판만화의 경우, 그림 그 자체만으로는 온전한

의미를 생산해내지 못하고, 말풍선이나 과장된 의성어, 의태어의 사용, 그리고 관습화된 아이콘의 사용을 통해 의미가 생산되는 반면, 애니메이션의 경우는 움직이는 그림을 사용함으로써 살아있는 것처럼 느끼게 하고, 움직임, 속도, 음향 및 색채를 조절함으로써 보는 사람들의 주의를 집중시키는 것은 물론 그 자체만으로도 의미를 생산할 수 있도록 한다. 움직인다는 것은 살아있다는 것이며, 그 자체로 의미를 생산할 수 있다는 자족적인 체계가 되었다는 의미이기 때문이다.

애니메이션은 카메라와 필름에 의한 앵글 구도와 기술적 특성들을 활용하여 움직이는 그림을 통한 서사를 한다는 점에서는 영화와 공통점을 가지지만, 애니메이터에 의해 영상을 설계하고 통제할 수 있으므로 표현의 소재나 영역에 구속되지 않음은 출판만화와 그 특성을 같이한다.

플롯의 구조에 있어 출판만화와 애니메이션은 발단, 전개, 위기, 절정, 결말이라고 하는 서사문학의 구조와 기본적으로 같다. 그러나 묘사부분에 있어 출판만화와 애니메이션은 그림을 매개로 하므로 매 행위마다 시각적으로 만족할 수 있는 인과가 이루어져 있어야만 한다.

그러므로 기본적인 플롯 위에서 각기 캐릭터의 행동은 시각적으로 드러나는 기승전결의 구조를 갖게 되어 모든 이야기 구조가 캐릭터를 중심으로 이루어진다. 또한 캐릭터간의 모든 행위는 반드시 인과관계가 이루어져있어야 하고 반드시 시종이 있어야만 한다. 그래야만 다음 행위로 옮겨가는 당위성을 부여받을 수 있다. 그것은 출판만화와 애니메이션에 있어 스토리는 그림과 함께 주어지는 장면이므로 시각적인 요인을 수용자의 상상이 아닌 직접적인 시각으로 이해하고 설명받기 때문에 인과의 관계가 세심하게 관찰되기 때문이다.

3.2 공간의 표상

출판만화와 애니메이션의 이미지들은 공간적으로 평면(2D)상의 이미지들이지만 수용자는 평면 이미지에서 현실세계(3차원 공간, 즉 3D)를 경험하는 듯한 환상을 겪게 된다. 따라서 이러한 공간 차원의 환상을 전개하는 데 필요한 미적인 원리가 필요하게 된다. 공간을 표상하기 위한 이러한 미적인 원리는 각 매체에서 다음과 같은 공간 개념을 토대로 시작된다.

출판만화에서 공간구성의 최소 단위는 칸(panel)이다. 대개 직사각형이나 정사각형의 모양으로 독립해 있으면서 동시에 주위의 그림과 밀접한 관련을 맺는—문장을 구성하는 단어처럼 기능하는 하나의 그림단위를 말한다. 칸은 불연속적인 공간들을 차례로 배열하여 연속적인 공간을 표상한다. 출판만화는 애니메이션과 달리 화면 즉 칸의 크기와 모양을 자유자재로 바꾼다. 따라서 칸의 크기와 모양은 그 자체로 공간의 크기와 분위기, 상황감 등을 표현할 수 있으며 배열에 따라 시간과 사건, 정서의 흐름까지도 나타낼 수 있게 되는 것이다.

출판만화는 정지된 장면인 분절된 칸의 연속을 통해 독자에게 공간의 흐름을 읽게 한다. 흐름에 따라 나열된 칸의 역할은 애니메이션의 프레임과 동일하다. 그러나 애니메이션의 프레임은 1초 동안의 움직임을 24프레임으로 나누어 연속적으로 보여줌으로써 움직임을 화면 속에 그대로 재현하는데 비해 출판만화의 칸은 고정된 평면 속에서 분절과 연속을 통해 그 흐름을 표현한다.

출판만화는 보통 2쪽의 지면에 배열된, 크기가 다른 칸들로 구성되는데 이 칸의 결합으로 이루어진 한 장의 지면은 쪽의 전체 공간도 중요한 의미를 가진다. 우리의 시선은 한 칸에서 다른 칸으로만 이동하는 것이 아니다. 출판만화는 1쪽 혹은 2

쪽 전체를 한눈에 볼 수 있는 파놉티콘(Panopticon) 적 시각 장치를 가진 서사 형식이다. 그래서 칸의 배열은 순차적으로 이루어지기도 하지만 한 페이지를 채우고 있는 칸의 전체적인 조합이 모자이크처럼 이루어져 또 하나의 완결된 장면을 이루기도 한다.

반면 애니메이션은 2차원적인 평면과 4각의 프레임(frame)을 단위로 제작된다는 점에서 영화와 같은 맥락으로 이해할 수 있다. 프레임은 시각적 이미지의 경계를 결정하기 때문에 일차적으로는 필름의 가로 세로 비율의 선택이 영상 배합의 여러 가능성을 사전에 결정하게 된다. 그러므로 제한된 표현 공간에서 가장 효율적인 메시지 구성을 위해 스토리보드 등의 사전 준비가 필요하게 된다.

프레임에서 표현되는 공간적 깊이의 지각을 결정하는 중요한 물리적 요인은 원근법과 화면의 구도이며 심리적 요인은 대상물의 집중도, 밀도, 상대적 크기, 중첩 등이다. 이것은 모든 영상 이미지에 공통적인 요소이지만 출판만화와 애니메이션이 다른 점은 프레임의 크기와 모양에 따라 지각되는 공간감의 차이이다. 즉 애니메이션에 비해 프레임의 크기와 모양이 자유로운 출판만화에서는 영화의 프레임에 해당하는 칸의 크기와 모양을 조절함으로써 공간의 넓이나 깊이를 표현할 수 있지만, 애니메이션은 움직임이 있고 그것은 기본적으로 현실의 물리적 원리에 기반하고 있으므로 더욱 3차원적이고 실제적인 공간감이 요구된다는 점에서 출판만화보다 과학적인 공간개념이 필요하다.

3.3 시간의 표상

출판만화의 경우는 독자에 따라 읽는 속도가 각각 다르기 때문에 절대적인 기준이 존재하지 않는다. 즉, 1초에 24컷의 영상이 자동적으로 운동해

가는 애니메이션의 경우 관객이 한 편의 작품을 텍스트로서 체험하는 시간은 한정된 것이며 이미 체험한 영상은 바로 다음 순간 후속하는 영상으로 인해 소멸되지만, 출판만화의 경우는 이전의 칸으로 시선을 돌리는 역행도 가능하므로 출판만화에 있어 물리적인 시간은 사실상 무의미 하다.

심리적인 시간의 경우 애니메이션에서는 상영 시간이 정해져 있으므로 시나리오상의 시간의 흐름을 모두 표현하기 위한 시간의 응축과 지연이 필요하지만 편집과 장면전환을 통해 시간을 연속 선상에 체계화 시킨다. 이러한 시간의 응축과 지연을 제외한 모든 장면의 시간적인 구조는 현실과 같다. 애니메이션에서는 기본적으로 애니메이터가 시간에 따른 장면의 움직임에 직접 그리면서 타이밍을 계획하기 때문에 시간의 변화는 실사 영화에서보다 훨씬 자유롭다. 영화의 편집기술을 이용한 시간 전환방법을 이용하거나 과장, 왜곡, 변형하는 애니메이션 특유의 표현기법을 사용하여 수용자의 심리적 시간 개념에 영향을 준다.

출판만화는 하나의 연결된 사건이 있을 때 그것을 몇 개의 연결된 칸으로 분할하여 배열하는데 칸과 칸 사이에는 시간이 생략되어 축약, 비약이 일어난다. 출판만화의 칸과 칸 사이의 여백은 독자의 인식의 흐름을 조절하여 그 폭의 넓이는 출판만화 전체의 극적 시간에 영향을 미친다.

칸과 칸 사이의 여백이 크면 독자는 시간의 흐름이 큰 것으로, 동일한 여백이 계속되거나 여백이 없이 겹쳐진 칸은 연속적으로 일어나는 사건으로 인식하게 된다. 출판만화에 있어 심리적 시간은 이렇듯 칸과 칸 사이의 여백으로 조절된다. 그러나 출판만화와 애니메이션은 모두 심리적 시간 개념에 있어서는 순서화 된 언어와 연속된 시각적 이미지를 수단으로 주어진 이야기를 전달한다는 공통점을 가진다.

4. 만화원작활용 애니메이션의 발전방안

4.1 프리 프로덕션의 취약성을 만화콘텐츠로 극복

한국 애니메이션은 지난 20여 년 동안 애니메이션 제작물량 세계3위의 애니메이션 강국으로 인식되어왔다. 그러나 그것은 OEM³⁾ 형식의 하청주문생산의 물량일 뿐, 순수 창작 애니메이션의 성과는 아니었다.

오히려 현재는 거둬들이는 창작 애니메이션의 관객동원 실패와 하청물량의 급격한 감소로 인해 애니메이션 강국의 위상이 뿌리 채 흔들리는 최대의 위기상황으로 인식되고 있다.

이러한 여건 속에서 만화 콘텐츠를 적극 활용하는 것은 두 장르의 상호발전을 위해 바람직한 작업이다.

한국 창작 애니메이션이 부진을 거듭하는 것은 프리 프로덕션 부문(스토리, 캐릭터, 배경 설정, 연출)의 경쟁력이 취약하다는 것에서 출발한다. 오랜 하청주문 생산과정에서 기술적으로 숙련된 전문 인력은 많이 배출하였지만, 프로젝트 기획력과 독창적인 스토리 및 캐릭터설정능력, 관객을 매력적으로 끌어들이는 연출력에 대한 노후우를 확보하지 못하였다.

이런 문제를 해결하기 위해 만화는 최적의 스토리 보드이자 설정자료집이 될 수 있다.

그러나 <아마겟돈> 등 만화원작 애니메이션의 실패에서 보듯이 애니메이션 장르의 올바른 이해가 없이 단순히 만화를 움직인다는 개념만으로는 좋은 결과를 보장할 수 없다. 애니메이션이 갖고 있는 특성과 기술적 제반문제를 훌륭히 반영할 때 관객들의 호응을 받을 수 있다는 것은 자명한 일이다.

3) OEM(Original Equipment Manufacturing)방식: 주문자 상표 부착 방식의 하청제작구조를 말함.

4.2 협소한 만화 애니메이션 시장의 동반확장

출판만화와 애니메이션은 그리는 행위를 이용한 정서표출이라는 공통점으로 인해 시각적 요소의 표현에서는 많은 속성을 공유하고 있으나 인쇄매체와 영상매체라는 매체차이만큼이나 큰 표현요소의 차이를 보여준다. 각 매체의 발전은 동영상과 정지화면의 효과적인 표현을 위한 방향으로 나뉘어져 독립된 장르로서 문화예술의 영역을 확보해 왔기 때문이다. 그러나 현대에 이르러 애니메이션의 발전은 과거의 기획과 제작의 패턴을 답습하고 재현하는데 그치지 않고 수용자의 장르에 대한 인식과 기대가 성장하고 변화하는 것에 따라 타 매체의 다양한 요소들을 도입하며 스스로 진화했다.

오늘날 애니메이션에서 출판만화적인 표현요소는 시각적 보조 장치에 머물지 않고 시각적 전달 효과에 더욱 적극적으로 작용하게 되었다. 뿐만 아니라 출판만화적인 표현요소는 애니메이션의 제작기법에서 표현특성의 일부에 불과하지만 출판만화를 애니메이션으로 만드는 목적 중 하나인 애니메이션을 통한 출판만화의 판매 부수 증가와 깊은 관련이 있다. 애니메이션과 출판만화가 동일한 수용자를 대상으로 경제적 이윤을 최대화하고자 할 때 각 매체의 캐릭터와 내러티브, 표현 요소 등에 있어 괴리감이 적을수록 수용자는 원작인 출판만화와 애니메이션을 같은 작품으로 인식하기에 용이하기 때문이다. 애니메이션에서 출판만화적인 표현요소를 적극 활용함으로써 얻을 수 있는 효과는 시간과 비용에 있어서의 경제적 이득만이 아니라 출판만화와 애니메이션의 두 매체의 수용자를 통합하고 다시 각각의 매체에 재분배하여 새로운 소비자로 변모시킬 수 있다는 것이다.

5. 결 론

앞서 한, 미, 일의 애니메이션 제작 현황에서 살펴본 것처럼 만화원작 애니메이션 제작은 가장 보편적인 애니메이션 제작방법이다. 특히 한국처럼 오리지널 애니메이션 시나리오 작가가 부족한 현실에서 출판만화를 원작으로 한 애니메이션의 제작은 필연적이다. 두 장르가 갖고 있는 특성을 잘 결합한다면, 창작 만화와 애니메이션의 활성화와 시장규모의 확대와 같은 두 개의 성과를 동시에 가져 올 수도 있다.

원작인 출판만화의 인기가 애니메이션의 관객 확보에 도움을 줄 뿐 아니라 경제적으로 캐릭터와 소재의 발굴, 홍보에 필요한 비용과 시간을 절약할 수 있는 장점이 많다. 비록 이번 연구가 출판만화와 애니메이션에 상호관계에 대한 개괄적인 서술에 그쳤지만, 향후에는 구체적인 작품을 모델로 하여 만화 원작이 어떤 형태로 애니메이션과 융화 되는지를 보다 심층적으로 연구하고, 나아가 훌륭한 성공 모델로 발전해 나가는지를 차후 과제로 남겨두고자 한다.

참고문헌

- [1] 박태건, 『저패니메이션이 세상을 지배하는 이유』, 길벗, 1997.
- [2] 손대현, 이남국 외, 『문화를 비즈니스로 승화시킨 엔터테인먼트산업』, 김영사, 2004.
- [3] 송락현, 『일본극장 애니메 50년사』, 스튜디오 본프리, 2003.
- [4] 황선길, 『애니메이션 영화사』, 범우사, 1998.
- [5] 황의웅, 『미야자키 하야오의 세계』, 예술, 1997.
- [6] 마크 엘리엇. 원재길 역, 『월트 디즈니 : 헐리우드의 디즈니신화』, 우리문화사, 1994.
- [7] 김지수, “디지털 애니메이션 산업 활성화를 위한

발전방안 연구”, 홍익대학교대학원, 석사학위 청구 논문, 2004.

- [8] 이재웅, “한국 창작 애니메이션의 현황과 발전방안 연구”, 홍익대학교 대학원, 석사학위 청구논문, 2004.
- [9] 조강애, “애니메이션에서 활용되는 출판만화적 표현요소에 관한 연구”, 홍익대학교 대학원, 석사학위 청구논문, 2004.

저자 소개

● 이재웅(Lee-Jae Woong) 정회원



- 1989년 2월 : 영남대학교 정치외교학 전공(정치외교학사)
 - 2005년 2월 : 홍익대학교 애니메이션 전공(미술학석사)
 - 2002년 3월~2004년 3월 : 예원예술대학교 만화애니메이션과 겸임교수
 - 2004년 3월~현재 : 경북예술고등학교 미술과 애니메이션전공 교사
- <관심분야> : 교육, 카툰, 2D 애니메이션

● 김지수(Kim-Ji Soo) 정회원



- 2000년 2월 : Griffith University (Bachelor of Animation)
 - 2004년 8월 : 홍익대학교 애니메이션 전공(미술학석사)
 - 2000년 3월 : Energee Entertainment 사 Compositor & Supervisor (Sydney, Aus)
 - 2002년 2월 : Studio Anima 대표
 - 현재 : 울산과학대학 컴퓨터디자인학부 게임애니메이션전공 교수
- <관심분야> : 2D, 3D 애니메이션, 영상