

한국만화 애니메이션의 발전과 교육에 관한 연구

A Study on Education and Development of Cartoon & Animation in Korea

노봉호

동명정보대학교
컴퓨터그래픽과

Bong-Ho Roh

Dept. of Computer Graphics,
Tong Myung University of Information Tech.

서론

앞으로는 열심히 공부하는 사람보다 풍부한 아이디어를 가진 사람, 남들이 할 수 없는 엉뚱한 발상을 해내는 사람이 크게 성공하게 된다. 상상력, 공상력이 풍부하다는 것...

본론

만화산업에서 무엇보다 중요한 것은 창조적 고급두뇌의 확보이다. 국민의 정부에서도 1998년 2월 25일 집권 이후에 문화산업을 국가의 기간산업으로 적극 추진하기 위하여 국정과제로 책정하였다. 문화산업 가운데서도 부가가치가 높은 만화, 영상, 게임 등을 전략적/ 선도적 산업으로 개발계획중이다

• 게임산업을 21세기 수출주도 전략문화산업으로 육성하기 위해 문화관광부가 113억원의 예산을 들여 설립하는 게임종합지원센터는 게임개발업체 유치, 기술개발 지원, 정보분석, 전문인력 양성, 투자 유치 등 게임산업의 활성화에 노력하고 있다.

• 1995년 2월 주식회사 돌리나라 설립. 출판, 영상, 캐릭터 라이선스 사업을 주로 하고 있으며, 1995년 6월 현재 40여 업체에서 200여 품목의 캐릭터 상품 라이선스 계약. 1995년 3월부터 장편 만화영화 "아기공룡 둘리"(부제:열음벌의 대모험)기획, 제작. 총제작비: 20억원, 연 동원인원: 500여명

• <아마겟돈>작업을 통해 한국 애니메이션 업계에 무엇보다 필요한 스태프, 애니메이션 전문 각색가 라고 생각된다.

시나리오야말로 가장 중요한 부분이 될 것이다. <아마겟돈>뿐만 아니라 수백억 원의 제작비를 투여하고도 흥행에 참패하는 할리우드 대작 영화들의 사례를 보더라도 영화란 기본적으로 내용이 재미있어야 하는 것이다.

• '영혼기병(靈魂 機兵)라젠카; 20억이 넘는 프로젝트의 담당자가 애니 제작의 경험이 전문한 신입사원 감독;콘티는 그려봤으나 총감독은 처음.

작가,연작이 아닌 장편 시리즈 애니메이션은 처음.

PD(종합 진행);애니 제작 경험이 전문함.

아트디렉터; 직책 자체가 우리나라에서는 처음.

• 할리웃 스타일의 고급 컴퓨터 애니메이션 [토이스토리]와 만화가 [이현세]가 제작한 [아마겟돈]; 흥행이 막을 내린 후 이현세는 '이 두 작품의 차이는 스크립트에 있다' 고

• '국산창작 애니메이션 발전을 위한 구체적 방안'

▲ 방영기회부여 ▲ 방송사의 국산 애니메이션 구매 ▲ 정부의 제작비 지원-판권 담보 ▲ 제작자의 해외수출 ▲ 제작비 지원결정과 운영주체 ▲ 회수된 판권관리(판매)회사 설립-민간

주도 ▲ 판권관리(판매)회사의 운영 ▲ 국산 애니메이션 제작사의 상업적 분석

• 미국 문화를 상징하는 가장 대표적인 심벌로서 70여년을 한결같이 미국인의 생활 구성구석을 자리잡고 있는 월트 디즈니의 경우 새로운 세대의 노력과 자부심이 바로 이 왕국의 비결인 것이다.

• 토털 마케팅 전략

디즈니 상술의 최고 비밀은 만화영화, 캐릭터, 비디오, 음반, 전자오락, 테마파크, 상점 등을 유기적으로 하나로 엮어 시너지 효과(상승 효과)를 극대화하는 이른바 토털 마케팅(복합 상술)에 있다. 어느 하나의 매체에서 히트작이 나오면 곧바로 다른 모든 매체들이 그 히트작을 자신의 소프트웨어로 받아들인다는 의미에서 이다.

• 북한의 애니메이션; 우리는 하청 물량에 의존하기 때문에 제작 체계가 미국이나 일본화 되어 있지만 북한의 경우 상당히 민족적이다. 제작 초기부터 슈퍼 바이저가 직접 들어가서 그들과 같이 합동작업을 하면서 만들어내는 것으로 알려지고 있다.

• 아툼은 우리 소학생 시대의 첫번째 교과서였다.(피아 필름 페스티벌 감독) "아툼의 실험정신과 기술. 결코 디즈니에 뒤지지 않는다"(작가) "밝은 미래관, 휴머니즘. 만화를 금지시켰던 우리집에서 유일하게 허용됐던 작품이 아툼이었다"(마스카 와유마, 영화 시나리오 라이터)"나에게 가장 큰 영향과 감명을 준 것은 도스토예프스키, 영화감독 빌리 월더, 그리고 데스카 오사무였다. 특히 데스카의 만화는 살아가는 법, 생각하는 법의 일부분을 형성시켜주었으며, 그것은 지금도 변함 없다. 데스카로 인해 만화는 일본이 세계에 자랑할 수 있는 몇 안 되는 문화 중 하나가 됐다.

1980년대 들어 일본정부의 전폭적 지원 아래 '만화 대사'로서 본격적으로 활동한 데스카야말로 일본문화의 우수성을 알리고 일본의 국위를 떨치는 데 효과적인 인물이라는 사실을 일본 정부가 뒤늦게나마 인식했기 때문

• 에반게리온(1995);창조적인 독창성과 상식의 틀을 깨버리는 형식적 파격성, 흠잡을 데 없는 작품적 완성도 그리고 자신들의 스타일에 대한 독단적일 정도의 고집 등 가이낙스를 표현하는 말은 한 두 가지가 아니지만, 이 모든 것을 뒷받침해 주는 것은 역시 작품 기획에서부터 마케팅 전략 수립에 이르는 모든 과정에서 공인된 그들의 '실력'이다.

• 외국에서는 자신의 실력으로 올라가는데 한국 사람들은 다른 사람을 누르고 올라가려고 한다. 서로 잘났다고 나서면

일이 안 된다

- 연출을 파악할 수 있는 자질과 그림 실력, 기획력과 화면 전체를 볼 수 있는 안목을 키우도록 노력해야 한다
- 애니메이션 작품의 질을 결정하는 것은 캐릭터, 시나리오, 연출, 음악이다. 캐릭터를 얼굴에 비유한다면 시나리오는 뼈대, 연출은 살, 그리고 음악은 의복에 비할만 하다. 설계도에 해당하는 콘티가 제대로 만들어 지지않는 상태에서 좋은 작품을 기대한다는 것 자체가 무리인 것이다. 콘티는 그 무엇보다도 중요하다.
- 똑같은 소재와 똑같은 콘티를 가지고 각기 다른 만화영화가 제작될 수도 있다. 그 이유는 바로 각 감독들의 연출 기교가 저마다 다른 색깔을 가지고 있기 때문이다.
- 정통 만화영화 테크닉을 배우기 위해서는 미국 유학이 더 바람직하다고 일선 만화영화 감독들은 입을 모은다

• 교육목표는 만화학의 정립과 만화예술의 진흥을 위한 이론과 실기를 연마하여 국민정서 함양에 이바지하고, 민족문화와 국가 사회에 기여하는 만화예술가를 양성, 배출하는 것이다 : 공주전문대 만화예술과

변화하는 멀티미디어 환경과 뉴테크놀러지의 공간에 한국적 콘텐츠웨어를 담아내기 위한 우수인력양성을 목표로 멀티미디어 PD 양성에 목적: 세종대학교 영상만화과

• 가상대학(cyber college)의 도입과 재택 수업의 학점인정제도가 만화, 영상 관련교육의 첨단화와 일반화

• PC 통신을 이용한 만화, 인터넷을 이용한 만화, 쌍방향 통신을 이용한 만화 :

사이버만화방(<http://www.cyberland.chollian.net>)

인터넷만화방(<http://www.comic.chollian.net>)

김진(<http://bora.dacom.co.kr/~animate/kimjin/kinjin.htm>)

강경옥(<http://www.darkland.co.kr/~kangko/>)

박무직(<http://www.heocomic.iworld.net>)등등.

• 교육과정 발전방향

실업계고등학교는 기초조형 훈련 및 한 두가지 기능훈련, 전문대학은 고도기능을 갖춘 실무 제작자, 대학은 기획력(이론) 갖춘 전문인 양성, 대학원은 후진 양성자 중심의 이론창출 시스템화를 목표로 삼아야 하리리라 여겨집니다. 말하자면 직부분석을 세분화해 학교 급간 교육이 연계 및 체계화 되어 피라미드구조의 교육이 실현 돼야 한다.

디지털 애니메이션에도 세부적으로 많은 분야가 나뉘므로 자기적성에 맞는 전문분야를 선택해서 많은 경험을 쌓고 지식과 노하우를 습득하는 것이 중요하다.

연출을 파악할 수 있는 자질과 그림 실력, 기획력과 화면 전체를 볼 수 있는 안목을 키우도록 노력해야 한다.

: 이야기질의 개발 ▶ 예술적인 기교와 미학 ▶ 독창력 / 상상력 ▶ ▶ 다른 것과 차이가 나며 유일한 스타일을 나타낼 줄 아는 능력의 개발 ▶ 영화의 감정, 분위기 그리고 적절한 표정 (look)을 창조해내는 능력의 개발 ▶ 탄탄한 구성과 디자인 센스 ▶ 연출 능력의 개발 ▶ 스튜디오진행과정

의 이해 ▶ 상호협력 업무 능력의 개발 ▶ 독립적인 업무 능력의 개발 ▶ 생물체 드로잉과 동물 연구 ▶ 연출(acting)/드로잉의절약 / 스테이징 기술 / 유머와 코미디 센스 / 관찰력 훈련 / 시각 커뮤니케이션 센스 // 간결화 능력 / 촬영대본(콘티)/ 시각적인 명쾌함 / 플로우(flow) 속도(pacing)에 대한 지식 / 오락, 비즈니스, 호기심을 자극하는 능력 / 영화 분석과 • 지휘 능력의 개발 • 3-D 애니메이션 메카닉과 효과 • 스토리 보드 • 간결화와 Action 분석 • 개성(성격) • 태도 • 표정 • 제스처 • strong pose • 오락 영화 촬영법등등

• 영상만화학과 만화예술학과

사진, 카메라 작품, 동작제어 카메라, 비디오 제작, 촬영실습, 컴퓨터 애니메이션 3D 컴퓨터 그래픽스, 컴퓨터 애니메이션, 디지털 애니메이션, 이펙트 애니메이션, 특수영상 애니메이션, 3D 스톱모션 멀티미디어, 멀티미디어 연출, 멀티미디어 워크 샵, 사이버 스페이스 영상편집, 영상개발, 편집 테크닉, 전자출판, 프로덕션, 애니메이션 CF 워크샵, 영상분석 실습,교직과정, 현장실습, 프로젝트, 포트폴리오

애니메이션 제작기법, 캐릭터 애니메이션, 자유형 애니메이션, 특수 애니메이션, 입체조형 애니메이션, 실험 애니메이션, 응용 애니메이션, 애니메이션 기획,연출, 애니메이션 작품연구, 애니메이션 분석, 애니메이션 워크샵, 애니메이션 세미나만화영화, 적화기법, 아트드렉팅, 디큐멘터리 워크샵, 기초연기 실습, BG 제작 실기, 동작표현 연습, 특수효과, 타이밍 분석,캐리커처, 카툰, 만화연재만화, 극화,기초만화실기,만화연습,만화색채실기,만화실기,만화창작, 창작만화,실험만화창작

• 만화예술학과의 교양과목

철학개론, 예술과 철학, 미학, 예술과 감상서양미술사, 한국미술사, 현대미술사문화사,문화 인류학,사회문화,대중문화의 이해문에 창작론,문학개론,문에 창작론,생활작문,국어,미술해부학,색채학, 색채 구성론, 디자인론, 현대미술감상

영상론, 영상미학, 영상문법

• 영상만화 이론과목

만화사, 만화읽기, 만화기호론,만화비평론, 만화비평 워크샵코메디의 원리,애니메이션 시나리오, 시나리오 제작, 스토리개발, 스토리 보드,애니메이션 개론, 애니메이션사, 작가론, 연출론, 애니메이션 기획연출, 애니메이션 분석, 애니메이션 세미나, 실험 애니메이션, 논문, 세미나, 만화 산업론, 영상 산업론, 정보 산업론,뉴미디어론, 뉴미디어연구, CG 하드웨어 연구, 통합미디어 세미나통합미디어 비평, 텍스트 분석론, 학제간 비평

결론

참된 부모는 자신의 이해관계를 떠나 아이들의 정신세계를 이해하고 그 세계가 풍요로워지도록 말없이 돕는 아이의 정신적 동반자'여야 한다. 우리 교육현실은 미래 한국의 국제 경쟁력을 말살시키고 있다. 어린이, 청소년들에게 마음껏 뛰놀고, 사색하고, 꿈꿀 수 있는 시간을 주어야 한다.아이디어는 꿈과 환상이 풍부할수록 힘차게 솟는 것인 만큼, 정보화 사회에서 성공하는 사람은 바로 자유로운 사고를 가진 사람인 것입니다. 바로 폭 넓은 안목입니다