

극장용 애니메이션의 제작과정에 관한 연구

-한국 애니메이션의 포스트 프로덕션을 중심으로 -

A study on the production process of Animation for films -Focused on the post-production of Korean Animation-

김은주

전북대학교 디자인제조공학

Kim, Eun-ju

Dept, of Design Manufacturing, Chonbuk National Univ.

정성환

전북대학교산업디자인학과

Chung, Sung-Whan

Dept, of Industrial Design, Chonbuk National Univ.

• Key words: culture, animation, production process

1. 서론

1-1. 연구의 목적 및 필요성

애니메이션은 문화산업의 첨병이라고 하는 영상산업의 핵심으로 우리에게 가장 경쟁력 있다고 평가되는 부분이다. 그것은 크게 애니메이션의 본질적인 측면과 문화산업적인 측면으로 나누어 살펴 볼 수 있다. 문화산업은 ①제조업과는 달리 창의성을 바탕으로 하는 고부가 가치를 창출한다는 점 ②문화생산물들은 다양한 창구 효과(window effect)를 통해 무한한 수요를 창출 한다는 점 ③네트워크의 효과가 1)가 선명하다는 점, ④문화상품이 수요자가 원하는 본질적인 가치를 함유하고 있다는 특징이 있다.③) 이와 같이 문화산업적인 측면에서, 애니메이션은 가장 경쟁력 있는 문화산업의 한 분야임을 알 수 있다. 애니메이션은 연관 산업으로서의 파급효과가 큰 고부가가치 산업이며(②),멀티미디어를 이용한 매체 전환과 향유가 용이하다는 특성(③)외에도 여타 영상산업에 비해 문화 할인율(culture discount)이 높아 인종 간 민족 간의 거부감이 적기 때문에 시장 침투가 용이하다는 전략적인 이점을 가지고 있다.④) 애니메이션에서는 생략과 과정이 자유로우며 풍자적이고 은유적인 분위기를 연출하는 것이 특징이다. 사실성 보다는 허구적이며 과장된 표현으로 왜곡을 가함으로써 관객들에게 극적 효과를 유발한다. 하지만 관객들은 사실적이지 않은 허구인 것을 알면서도 자유로운 상상력의 오락적 분위기에 흥미를 가지고 이에 흥행의 성공에 까지 영향을 미치게 된다.

영화의 발전사를 접근함에 있어 크게 미학적인 관점, 기술적, 경제적, 사회관점 등으로 분류되어 각각 연구가 진행되어 애니메이션의 발전 역시 이와 같은 비슷한 관점에서 접근 할 수 있다. 애니메이션은 제작 기술이나 이를 구성하고 있는 요소를 선행한 연구는 많았지만 미적 구성요소의 중요성 연구는 많지 않아 이의 연구는 의미가 있다고 할 수 있다. 미적구성 요소는 애니메이션 이미지 컨셉에 맞게 구성되어지는 비주얼적 요소를 의미하며, 애니메이션 제작과정에서 이러한 요소들

은 포스트 프로덕션에서 이루어진다. 애니메이션이 상업적, 질적 향상을 위해서는 이 과정의 중요성을 인식하여야 할 것이다.

1-2. 연구내용과 범위

선행연구를 통해 연구의 배경을 확립하고 한국의 애니메이션이 가지고 있는 특성과 문제점을 알아본다. 이미 선행된 보고서나 문헌에서 거론되어지고 있는 문제점 중에서도 기획능력의 부재와 질적 향상 문제는 빈도수 높게 지적되어지고 있다. 본 논문에서는 질적 향상 문제에서 프로덕션 부분에서 포스트 프로덕션의 중요성을 인지하여 보고 이에 따른 미래의 개선방법을 제시하는 것으로 한다.

2. 이론적 고찰

2-1. 한국 애니메이션의 역사

맹아기(1936~1960), 배태기(1950 후반~1960 중반), 태동기(1967~1972년), 정착기(1976년~1993년), 정착기(1976년~1993년), 모색기(1994년~현재)로 나누고 있다.⑤

2-2. 한국애니메이션의 현황

애니메이션의 종류는 전통적 애니메이션,컴퓨터애니메이션, 특수효과로 구분한다.

2-3. 한국애니메이션의 문제점

①국내시장이 협소하다는 이유로 거의 대부분의 애니메이션 프로젝트들이 시작부터 세계시장을 겨냥해 출발한다. 캐릭터나 스토리, 심지어 배경에도 한국적인 정서는 무시되고 무국적인 애니메이션이 양산되고 있다.⑥

②애니메이션을 만드는데 가장 중요한 요소인 '프리 프로덕션' 능력이 없었기 때문이다. 이는 국내 애니메이션을 만드는데 업계에 하청 위주의 제작시스템이 정착한 것에 기인한다. 하청제작시스템의 정착은 국내 애니메이션계에 커다란 왜곡을 가져왔다.

③ 하청제작에 의한 '메인프로덕션' 단계만 존재하는 왜곡적인 구조가 정착된 것이다. 만화영화 수출금액이 거의 1억 달러에 육박하지만 큰 부가 가치를 생산하지는 못하는 것이다. 게다가 만화영화는 그간 독립된 장르로서 그 예술

1) 네트워크 효과란 문화상품이 미디어 콘텐츠로 결합할 경우 window의 수가 늘어나고 그에 따른 이익원이 창출되며, 콘텐츠를 네트워크에 연계할 경우 수익은 수확체중계적으로 증대하는 것을 말한다.

2) 문화산업의 특징은 김휴종의 '지식 기반 경제 발전을 위한 문화산업의 활성화 연구'를 참고한다. 이 자료는 삼성경제 연구소 포럼트렌드 연구회 자료실 17번에 해당한다.

3) 허인욱, 한국애니메이션 역사, 신한 미디어, 2002.p17

4) ibid. p18

5) 허인욱, 한국애니메이션 역사, 신한 미디어, 2002 p15

6) 김재영, 애니메이션은 산업이다, 대원씨 아이 2003 p33.

성을 인정받지 못하고 있다.

④ 자주 제작의 핵심인 기획, 시나리오, 연출, 미술 등에서 경험미숙이라는 치명적 약점을 안고 있다. 7)

2-4. 포스트 프로덕션의 개념

2-4-1. 애니메이션 제작과정



2-4-2. 포스트 프로덕션의 구성과 특성 8)

- 1.네거티브현상 2.텔레시네 3.편집 4.옵티컬 작업 5.네거티브 편집 6.녹음 7.광학녹음 8.색 보정 9.프린트 10.기술시사
- 11.홍보마케팅 12. 배급, 상영

3. 한국애니메이션의 포스트 프로덕션에서 문제점

국내 방송용 애니메이션의 제작과정을 살펴보면 주로 OEM업체들에 의해 제작되고 있다. 공정별 제작비용의 비율은 프리프로덕션에 10%-12% 이하, 프로덕션에 50%, 후반제작에 15%, 그 외 경상비에 25% 정도로 배분된다. 이는 애니메이션 선진국의 경우 프리프로덕션에 25% 이상, 후반제작에 20% 내외로 배분되는 것과 비교해볼 때 프리프로덕션 및 포스트 프로덕션의 완성도에 많은 문제를 노정한다. TV용 역시 프리/포스트 프로덕션 투자에 인색하고 메인 프로덕션에 집중하는 하청형 제작방식에 머물러 있음을 반증하는 것이다. 외국사례를 보면 시나리오개발 외에도 프리 프로덕션 작업에서 큰 비중을 차지하는 것은 작품이 보여주게 될 최종 이미지 형식, 품질 느낌 등을 정하는 것, 용어정리 작업 방식을 일치 시키는 것, 명확한 비주얼 컨셉을 정하고 구체적인 자료와 설정 스케치를 준비하는 것 등이 있다. 이것은 최근 국내 영화계에 도입되어 국산 영화들을 흥행에 성공하게 한 비결의 하나로 그동안 OEM을 주로 해왔던 국내 애니메이션 업계에서는 상당히 부족한 부분이다.

사례) '마리아이야기'는 콘티와 같은 작업 초기 설정의 부족으로 작업요소에 대한 구체적 파악이 사전에 이루어 지지 않아 그때그때 맞추어 나가는 식으로 진행된 부분이 많이 발생했다. 이는 팀 간에 작업 배분이 오갈 수 있는 문제이므로 신중이 고려되어야 할 부분이다. 콘티의 타이밍과 배경 설정 등의 미흡은 불필요한 작업을 증가 시켰으며 랜더링 비용 등을 상승시키고 작업량의 변화로 스케줄에 대한 잦은 변경이 발생했다.9)

7) 안성일 .영화사업부 과장, 한국애니메이션사업의 현실인식과 기업의 대안적 역할.p43

8) <http://www.kofic.or.kr/data/production.asp>

9) 출처; 마리아이야기 백서 <기타 개선해야 할 부분들>

'원더풀 데이즈'는 영상전체의 내용과 구체적이지 않았고 개념적인 공간의 비주얼적인 설정을 위한 작업을 포함하여 각각 다른 제작공정을 가진 미니어처, 2D, 3D합성에 이르기까지 일하는 시스템들이 모두 다르기 때문에 그 특성에 맞는 사전작업도 같이 진행되어야 하는 것은 경험에서 나온 평가이다.

'오세암'의 경우 기존 한국 애니메이션 업계가 가장 자랑할 수 있는 2D OEM 산업을 배경으로 백구 제작진의 탄탄한 팀웍과 총감독시스템의 체계화 긍정적 요소로 작용하였으나 자체 분석에서 시나리오에 대한 좀 더 치밀한 준비가 요구가 되며 시나리오를 완벽하게 완성한 후 제작에 들어갈 필요가 있음을 밝혔고, 캐릭터 설정에 문제로 제작 과정 중 애니메이션 처음과 끝에서 보이는 캐릭터가 다르게 보인다는 것을 밝혔다.10) 실사영화와 달리 애니메이션은 세밀한 개발 계획 즉 스토리·캐릭터·이미지·기술(기법) 등의 기획안을 종합적으로 판단해야 그 성공 여부를 가늠할 수 있다11)

4.제언 및 결론

영국영화에서는 후반작업의 중요성을 인식하면서 후반작업 전문회사가 1천에 가량 포진해 있으며, 뉴질랜드 또한 후반 작업의 강대국으로 부상하고 있다. 영화에서 후반작업은 창조적, 혁명이라고 한다. 애니메이션도 디지털과 영상 개념안에 영화처럼 예외가 될 수 없을 것이다. 애니메이션 또한 포스트 프로덕션은 작품 질적 문제에서 더욱 중요하고 있는 추세이다. 더욱이 선행되어진 논문과 보고서에 따르면 기획과 시나리오에서의 주요성을 논하여 왔다 그렇지만 아무리 시나리오와 기획이 좋다고 하더라도 애니메이션의 과장, 은유, 극적인 효과, 자유로운 상상력을 줄 수 있을 것인가? 비주얼적인 독특함과 향유자들에 유희적인 것을 위하여 일관된 요소가 없고 물리적인 기능이 뛰어난다고 할지라도 강한 메시지를 전달해주는 이미지 컨셉을 만들지 못할 것이다. 이러한 이미지 컨셉을 만들기 위해서는 포스트 프로덕션에서의 기술적인것과 세련된 감각이 있어야 만이 가능 할 것이다. 텔레시네, 편집, 색 보정 등 비주얼 디자인의 전문적인 해석이 필요하다 할 것이며 전문 교육을 받은 인적 자원이 필요하여 이러한 구성에 맞는 제도적 교육과 전문교육기관이 필요 할 것이다.

참고문헌

- 허인욱. 한국애니메이션 역사. 신한 미디어. 2002
- 김재영. 애니메이션은 산업이다, 대원씨 아이, 2003
- 김기수.애니메이션 서사구조와 전략.논형. 2004

10) 오세암 제작기, 마고 21

11)연구보고서 2003-애니메이션 지원정책의 효율성 제고 방안 연구.2003 12 p58 정리