

일본 애니메이션을 통해 본 카툰렌더링 스타일 록에 관한 연구 The Study of Cartoon Rendering based Japanese Animation

류 아 천*, 최 철 영**

동서대학교 일반대학원 영상콘텐츠학과*,
동서대학교 디지털 콘텐츠 학부**

Liu Ya Qian*, Choi, Chul Young**

Division of Visual Contents, Graduate School of
DSU*, Dept. of 3d Animation, Dongseo
University**

요약

디지털시대에서 미국카툰시장은 3D 디지털 기법을 충분히 활용하여 마치 실사 같은 영화(Photo realistic movie)를 제작하는 한편, 일본의 경우는 그동안의 독특한 전통 셀 애니메이션(cell animation) 형식을 3D CG 기술과 결합하여 새로운 제작방식의 애니메이션을 제시하고 있다.

본 연구는 일본 2D 애니메이션에서 제작 방식을 유지해야 할 당위성을 카툰 렌더링 3D의 제작방식에 도입하여, 융합한 사례 분석을 통해 2D 애니메이션의 필요성과 중요성을 제시하려 한다.

I. 서론

CG애니메이션이 세계 주류 애니메이션으로 자리 잡은 후 카툰을 기반으로 하는 애니메이션 영화 제작방식이 나타나게 되었다. 미국의 DC사와 Marvel사가 히어로 만화들을 영화로 제작한 이후, 영화계의 한 장르를 만들고 있고, 일본은 카툰을 기반으로 CG애니메이션 및 2D스타일을 가진 CG애니메이션들이 나타나기 시작했다. 일본 게임회사인 Square Enix 역시 거액을 투자하여 RPG게임과 동일제목의 FULL 3D 애니메이션 <파이널 판타지>를 제작 하였으나 예상외의 흥행 불황으로 회사를 파산 직전까지 이르게 되었다. 그럼에도 불구하고 카툰의 사실적인 영상을 지속적으로 추구하고 있고, 또한 2D와, 3D 기법을 혼합한 카툰렌더링 방식의 애니메이션도 지속적으로 발전을 거듭하고 있다. 본 논문은 카툰을 기반으로 한 미국과 일본의 애니메이션 영화 제작기법에 대한 연구를 통해 2D와 3D 기법을 혼합한 카툰렌더링 애니메이션의 발달한 이유와 필요성을 제시하고 우리가 확보해야 할 애니메이션 포맷에 대해 알아보려 한다.

사용하여 현실감있게 만드는 대표적인 회사들이다. DC사는 1989년 <배트맨>을 발표하여 2.51억 달러의 수익을 올려 당년 북미에서 최고의 수익을 낸 영화로 이름을 올렸으며, MARVEL사가 여태껏 제작한 9개의 슈퍼 히어로물 영화들은 총 24.75억 달러의 수익을 내며 역사상 가장 많은 수익을 올린 시리즈로 자리 매김 했다. 두 회사는 발달된 3D기술로 만화 특유의 배경들과 화려한 캐릭터들을 제작하며 가상의 캐릭터들이 마치 실제로 존재하는 것 처럼 잘 표현해 냈다. 또한 원작 스토리를 성공적으로 리메이크하여 흥행과 수익, 두 마리의 토끼를 동시에 잡는데 성공했다.



▶▶ 그림 1. 만화<아이언맨> 그림 2. 영화<아이언맨>

II. 본론

1. 미국과 일본의 3D기술 응용 현황

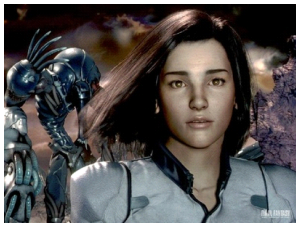
1.1 미국 슈퍼히어로 만화들을 실사 영화(Photo-Realistic movie)로 제작

미국의 DC사와 Marvel사는 히어로 만화를 3D CG를

1.2 일본 CG 애니메이션 <파이널 판타지>

<파이널 판타지>는 일본 Square Enix사가 제작 발행한 게임으로, 역사상 가장 높은 수익을 낸 시리즈 게임 중 하나이다. 2001년 Square soft사가 CG애니메이션으로 순수제작 하였는데, 75%이상을 최첨단 컴퓨터 애니메이션 기술로 제작하여 그래픽적인 부분에서 피부 질감이나 옷 주름 같은 기술적인 부분에서 전에 없던 높은 수준으

로 호평을 받았으나, 총제작비 1.67억 달러를 투자한 것에 비해, 수익은 8500만 달러에 그치는 흥행 참패에 의하여 게임 〈파이널 판타지〉로 인하여 승승장구하던 Square soft사의 존폐의 위기를 넘어 결국 Enix사와 합병하게 되는 결과를 낳게 된다. 〈파이널 판타지의 실패에는 많은 원인들이 있는데, 일본식 2D 애니메이션은 시장에서 확고한 자리를 잡고 정형화 되어 있는 것에 반해, 3D로 애니메이션을 제작했을 때 만화만의 독특한 연출과 시각적 스타일에 상당히 이질적인 변화가 생길 수밖에 없는데, 〈파이널 판타지〉에서의 인물의 외모와 동작은 현실과 비슷하지만 그렇다고 완벽히 실제와 똑같지는 않기에 역으로 관객들로 하여금 괴리감을 갖게 하였던 것이다. 이것은 일본의 로봇공학자 모리 마사히로 박사가 제시한 언캐니밸리로 설명할 수 있다. 언캐니 밸리는 인간과의 유사성(human likeness)과 인간이 느끼는 호감도(familiarity)에 일정한 규칙이 있다고 주장하며 로봇이 인간을 닮으면 닮을수록 오히려 불쾌함이 증가한다는 정의를 가지고 있다.



▶▶ 그림 3. 〈파이널 판타지〉

2. 일본의 2D와 3D 기법을 혼합한 카툰렌더링 애니메이션의 발달한 이유와 필요성

2.1 기술과 경제적 원인

일본 애니메이션은 출판만화로 부터 시작됐다. 그 중 대부분 중·장편 시리즈 형식으로 스토리의 스케일이 헐리웃 영화와 비교 할 수 없을 만큼 큰 것이 대표적이며, 애니메이션을 제작하면서 동시에 방영하는 식으로 진행되다보니 상당히 촉박한 제작기간을 가지고 있으며, 3D CG기술의 특성상 시간이 오래 걸리기 때문에 제작 기간에 있어 완성도 있는 CG애니메이션을 기대하기란 어려운 실정이다. 또한 3D 컴퓨터 그래픽을 사용하면 비용뿐만 아니라, 적은 인원으로 짧은 시간 내에 제작이 가능하다. 바로 노동집약적인 2D 애니메이션 제작 기법이 기술 집약적인 2D, 3D 디지털 애니메이션 제작 기법으로 변화되고 있는 것이다^[2].

[1] 언캐니 밸리(uncanny valley)는 '거의 인간에 가까운' 로봇이 기계적인 형태의 로봇에 비해 더 낮은 호감도를 갖는다는 이론이다.

2.2 일본 만화(Manga)문화에 따른 원인

50년대 중반에 일본에서 만화 붐이 일어남에 따라 만화 독자는 사회의 하나의 계층으로 확대되어 이윽고 일본의 주류 소비상품으로 자리 잡게 되었다. 일본 만화의 특징은 섬세한 묘사와 그들만의 독특한 캐릭터와 소재를 필두로, 읽는 독자들로 하여금 빠져들게 만드는 매력이 있다. 그러나 3D 애니메이션으로 제작된 만화들은 그간 2D캐릭터와 애니메이션에 익숙해져 있던 일본 만화문화의 색깔과 시각적 스타일에 엄청난 변화를 주는 것이기 때문에 주류 독자들의 인정을 받기 위해서 다양한 형태로 시도를 하였으나 완전한 주류가 되지는 못하였고, 결국 3D의 형태를 유지하고 있지만 시각적 스타일은 2D로 보이게 되는, 어느 정도 타협을 보게 된 독특한 형태로 발전하게 된 것이다.

Ⅲ. 결론

과거 2D 애니메이션 작품들과 달리 카툰을 기반으로 한 CG 애니메이션 작품들은 2D와 3D 기법을 혼합으로 제작하거나, 실사 같은 CG 애니메이션 작품들이 대다수를 차지하고 있다. 미국 카툰 산업을 이끄는 DC사와 Marvel사의 경우는 실사영화에 CG캐릭터 또는 CG환경으로 카툰을 재구현하고 있고, 일본의 경우는 〈레지던트 이블〉이나 〈애플시드〉와 같이 CG애니메이션으로 재구현을 하거나 전통적인 2D 애니메이션 작화방식이 그대로 나타나는 〈에반게리온〉, 〈공각기동대〉, 〈낙원추방〉 등의 작품들을 출시하고 있다. 어른들도 카툰을 즐겨보는 일본의 경우 카툰의 감성을 그대로 반영하기 위해 카툰 렌더링 기법을 지속적으로 추구해온 결과들이 결실을 맺고 있는 것이다. 이러한 환경 속에서 중국이나 한국의 경우는 카툰보다는 웹툰이 대중화되고 영화로 재구현되는 사례들이 발생하고 있다. 중국과 한국은 웹툰이라는 강한 콘텐츠를 이용하여 웹툰의 감성을 보다 정확히 구현해 줄 수 있는 포맷들을 개발하여 세계화에 도전을 해야 세계적인 콘텐츠 경쟁력을 가질 수 있을 것이라고 본다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 언캐니 밸리(uncanny valley)는 '거의 인간에 가까운' 로봇이 기계적인 형태의 로봇에 비해 더 낮은 호감도를 갖는다는 이론이다.
- [2] 오문석, 장호현 '2D, 3D 디지털애니메이션의카툰렌더링 기법에관한연구- (Cartoon Shader) -카툰 셰이더별 특성을 중심으로' 디지털디자인학연구 Vol.6 No.2
- [3] 徐正则, 《从2D到2.5D-日本科幻动画片的发展之路》(现代电影艺术), No.12/2006