

커뮤니케이션예술 관련학과의 입시방향 연구

만화 애니메이션 관련학과의 입시 실기를 중심으로

정종환

(순천대학교 만화예술과 조교수)

I. 서론

1. 만화애니메이션의 사회적 수요 증가
2. 공급에 따른 기술 및 학문개발의 필요성
3. 현실과 아카데미
4. 전공학과의 실기평가의 중요성

II. 본론

1. 관련학과운영의 프로세스
2. 국내관련학과의 현재 입시실기상황
3. 지원자 선발의 주안점
4. 입시실기의 현실적 방안

III. 결론

I. 서론

1. 만화 애니메이션의 사회적 수요 증가

현대사회는 과거와 달리 메스커뮤니케이션이 참으로 많이 발전하였다. 날이 갈수록 이 전달매체는 신문, 방송의 범주를 벗어나 개인 네트워크의 새로운 양상으로 발전하고 있다. 직접 또는 간접의 전자고주파와 디지털 신호의 개발 등이 그러하고 인공위성을 이용한 송수신 방식과 광케이블이 지구 전체를 빛의 속도로 이어 주고 있는 것이 현실이다. 모든 문화는 오늘날 새로운 사회의 생리에 따라 서로를 이끌어가든지 또는 이끌리든지 하면서 새로운 문화를 창조하고 있고 또 그들과 함께 여러 가지 모양의 예술이 만들어지고 있다. 새로운 문화의 창출이 예컨대 마스크이나 예술, 문학 등 그 어느 부분에서 먼저 나온 것인가가 중요한 것이 아니라 대중의 요구에 따라 자연 발생적으로 표출되는 여러 형태가 문화라는 이름 속에 자연스럽게 용해되고 있는 것이다.

근대 산업혁명 후 재력의 가치가 생겨나고 인간의 존엄성에 대한 인본주의가 발전을 거듭하게

되면서 사람들은 각 개성의 존중과 개인의 창의성 개발에 많은 흥미와 관심을 보이게 되었다. 그리고 근래에 와서는 이러한 창의성을 개발하기 위하여 사회적 여건과 교육도 함께 협조하고 있다. 항상 새롭고 창의적인 것이 이사회에 활력을 불어넣어주고 있어 많은 사람들은 오늘도 보다 즐겁고 활기찰 수 있는 것을 요구하고 있다. 즉 그것은 지금의 형태보다 쉽고 사용하기 간편하며 보다 능률적이며 보다 친환경적이거나 건강한 것을 말하며 이에 대한 창의적 산물을 선호하는 것이다. 산업의 발전과 함께 정보전달매체도 꾸준하게 발달하여 왔는데 국지적 전달에서 요즘은 전세계를 순간에 묶는 전달매체도 개발되었다. 그러나 그 매체를 가장 효과적으로 이용할 수 있는 것은 무엇인가? 우리는 이러한 매체를 보다 적극적으로 이용하여 매체가 가지는 장점을 최대한으로 활용하고자 하는 것은 당연한 일일 것이다. 과거 신문지상의 수많은 활자들이 오늘날 신문에서 많은 사진과 그림들에게 그 자리를 양보한 것은 그만큼 전달효과에 있어서 후자가 더 크기 때문이다.

사물이나 현상, 또는 사건을 설명하기에 활자는 너무 추상적이지만 사진은 매우 정직하고 사실적인 것을 전달할 수 있다. 그리고 오늘날은 사실적인 현장의 사진보다도 있지도 않은 미래를 예측하는 것까지 보여주고 있는데 그것이 우리가 앞으로 이야기 하고자 하는 만화나 애니메이션이 담당하고 있는 분야인 것이다. 요즘은 많은 영화에서 가상현실의 공간을 마련하고 그 현장에서 일어 날 수 있는 일들을 현실화시킨 것을 많이 보고 있다. 이러한 것들은 3차원 그래픽의 시뮬레이션을 바탕으로 만들어지며 이것과 달리 2차원의 평면 표현이라도 만화와 같이 사실이나 가상현실을 근거로 하여 과장과 확대현상을 드로잉으로 표현하기도 한다. 이러한 가상세계의 표현수단인 만화나 애니메이션은 오늘날 당연히 흥미를 유발하는 가장 적절한 수단이며, 또한 그 내용을 어떻게 구사하느냐에 따라서 시사성의 표현에도 이용하며 또 예술표현의 재료로서도 사용하고 있다. 그리고 만화나 애니메이션이 갖는 중에 중요한 부분이 사용목적은 달라도 재료가 갖는 기능적 기술은 같다고 보아도 된다는 것인데, 왜냐하면 기본 기능적 기술은 수많은 응용기술을 수반하고 있는 것은 모든 기술분야의 공통이기 때문이다. 어떤 분야의 기술이든 그 나름대로의 메커니즘을 갖고 있지만 이 만화나 애니메이션의 기본 제작 기술도 그리 복잡하거나 난해한 것은 아니다. 그러므로 많은 사람들은 자신의 전달내용을 쉽게 이 기술을 이용해 만들어 보기도하고 깊은 흥미를 가지고 전문적 기술연마를 원하기도 한다. 또 이러한 것들은 다분히 개인적인 취미와 적성 및 타고난 소질하고도 관계되어 자연 발생적으로 많이 생겨났다. 즉 전문교육의 역할이라고 하기보다도 개인의 적극적인 의지가 스스로 표현방식의 극대화를 개발하여 온 것이다. 그러하므로 그림을 그리는 기술의 단편적인 것보다는 이야기나 내용의 핵심이 잘 전달 될 수 있게 연출의 능력이 더 주효하게 작용하는 것 이어서 어느 정도만큼의 이야기를 이끌어 가본 경험이 필요하며 이러한 경험이 많이 쌓여야 소위 전문가로서 역할을 하게 되는 것이다. 그렇다고 그림의 기술이 그리 중요하지 않은 것도 아니다. 왜냐하면 그림이 작가가 말하고자 하는 내용을 가장 극적으로 잘 이끌어가기 때문인데, 이는 마치 걸음걸이에서 오른발을 왼발을 시샘하여 서로 앞으로 나가다보면 계속 앞으로 걸어가는 걸음걸이가 되는 것처럼 서로가 항상 균형있는 조화를

이루어야 되는 것과 같은 것이다.

그림을 그린다든 것은 참으로 흥미있는 일이며 사람마다 표현능력은 달라도 못 그리는 사람이 없는 것도 그림만이 가지는 특이점이라고 할 수 있다. 언어나 말이 아닌 그림에는 이루 형언할 수가 없는 수많은 표정이나 감정이 들어갈 수도 있고 특히 풍자만화 같은 데에서는 정작 말하고자 하는 사건의 미묘한 감정까지도 절묘하게 묘사되어 전달하는 맛이 있다. 이러한 만화는 보는 사람이나 그리는 사람 모두가 공감하는 매력을 가지고 있으며 이를 바탕으로 더 나아가 만화 애니메이션이나 응용 캐릭터산업의 활성화로 사회전반에 사건, 사물 등의 이미지를 강하게 던지는 역할을 하고 있다. 더구나 사회가 발전하면 할수록 직업이나 일이 세분화되고 모든 사람 모든 분야를 충족시키는 정보는 갈수록 많아지고 있다. 즉 이러한 복잡한 사회환경 속에서 이 만화나 애니메이션이 차지하는 정보전달 역할을 사람들은 그 편리함으로 지속적인 생산요구를 하고 있으며 다가오는 미래에도 더욱 더 확산될 것이 틀림없을 것으로 보아진다. 따라서 만화는 대중에게 친숙한 그림, 또는 대중을 위한 그림, 대중이 행하는 그림으로서 그것의 생산자이든, 소비자이든 많은 사람들의 관심을 끌고 있다. 사람들이 이 만화를 좋아하는 이유에는 실로 여러 가지가 있을 수 있지만 편리함을 추구하는 사회에 편리한 정보매체로서 또 편리하게 생산되는 소프트웨어 산업이라고 하는 것이 그 관심의 주체인 것 같다. 또한 창출되는 그 모양이 워낙 다양하고 개성이 있으며 정해진 규칙도 특별한 것이 없고 누구에게나 자유로운 것도 이것의 매력이 아닌가 한다. 이러한 상황으로 미루어볼 때 앞으로의 만화 애니메이션의 공부를 위한 수요자는 늘어날 수밖에 없으며 이러한 수요자에게 과연 어떤 방식의 교육 프로세스가 적용되어야 하는지는 중요한 관심거리가 아닐 수 없다.

2. 공급에 따른 기술 및 학문개발의 필요성

사회가 요구하고 많은 사람들의 개인 정서에 따라 요구되며 정보나 문학 등의 전달매체로서의 이 만화 애니메이션은 그 중요성을 감안하여 반드시 그 목표가 뚜렷하고 그 과정이 체계적인 교육이 필요하다고 보아진다. 인터넷이 세계의 정보를 하나의 길로 인도하는 시대에 살면서 그 어떤 나라에 선들 이 만화와 애니메이션의 매력을 느끼지 않는 곳이 있겠는가? 이런 생각을 할 때면 우리나라는 참으로 그 적응력이 빠르다고 본다. 우리나라에서는 전공학문이 생긴지 5년만에 관련학과가 60여 개가 생기는 현상이 일어났다. 그리고 지금 유럽 등 다른 나라에서도 생겨나고 있는 것을 발견할 수 있다. 과거 이 관련학과가 없을 때에는 일러스트레이션 전공이나 필름, 비디오, 그래픽 등의 전공이 대신해 왔으나 현재는 사회적 수요가 더욱 많아져 중점 개발과 수요의 공급차원과 미래의 커뮤니케이션 개발의 또 하나의 과제로서 그 당위성을 가지고 생겨나게 되었다.

이렇게 생겨난 많은 학교에서는 어떤 과정을 거쳐 전문가를 양성하느냐가 가장 문제이다. 그 동안 각 학교들은 서로 많은 정보를 교환해가며 커리큘럼을 만들었고 사회의 직업현장에서의 역할이나

또 그 자체가 가지는 순수학문적 의미와 이 학문이 가져야 할 기초는 무엇인지에 대해서도 연구를 해왔다. 물론 이와 같은 것은 앞으로도 계속 진행되어야 하겠거니와 동시에 제작에 대한 기능과 기술도 숙련시켜야 할 것이다. 즉 이 학문은 예술철학과 미학을 바탕으로 한 표현기법의 배양과 사회 및 경제, 철학을 저변에 둔 커뮤니케이션에 관한 구조와 마케팅 등이 결코 소홀히 할 수 없는 것으로 판단된다. 그러므로 학교는 이 사회가 요구하는 인력수급을 위해 어떤 식의 인재양성을 해야 하는지 그 과정을 설정하는 것은 매우 중요한 과제이다. 그리고 이러한 것들과 함께 본 논문이 제시한 문제인 입시실기의 중요성도 이 모든 과정의 가장 첫단계이므로 매우 중요한 요소라고 생각하는 것이다.

그러므로 우리가 사회적 요구에 따라 개발한 이 학문에는 위에서 언급한 기술적인 것과 이론적인 면이 어떤 식으로 갖추어져야 하는지 알아볼 필요가 있다. 각 학교마다 선택되는 것이 저마다 다를 수 있지만 그래도 다음의 <표 1>에 기술한 과목들은 나름대로 필요하다고 생각한 각 학교들이 개설한 과목들이다. 요즘에 와서 이들 중 돋보이는 것은 외국의 경우처럼 연구발표나 세미나처럼 토론(discussion) 수업이 많아지고 있다는 것이며 또한 견학 등 현장 수업도 과거와 달리 많아지고 있다는 것이다. 그리고 <표 1>에 나타난 실기의 경우 모두 타당성이 있으나 전부 수행하기에 많다고 생각되면 몇 가지의 과목을 합쳐 종합적으로 실험실습할 수 있는 과목을 만들면 효과적이라고 할 수 있겠다. 또한 이론 과목은 많이 수행할 수록 실제 제작에 깊이를 더할 수 있으며 보다 비판적인 입장에 서게 되므로 작품연구의 질적 우수성을 갖게 되는 비결이기도 하다고 생각된다.

<표 1> 각 학교의 만화와 애니메이션 관련 개설 과목

교양	기초공통과정		(전공)심화과정	
	실기	이론	실기	이론
선택포함				
외국어	소묘	색채학,	일러스트레이션	한국미술사
영상음악	수채화	미술해부학	배경화실기	서양미술사
사회체육	기초디자인	만화재료학	카툰실기	동양미술사
멀티영상미술	기초판화	만화개론	스토리만화	미학
교양만화	기초크레이	이론애니메이션	출판만화	현대미술의양상
교양심리학	추상화	발상연습	캐릭터연구	커뮤니케이션
교양경제학	수묵화	기초시나리오	풍자화실기	만화마케팅
교양사회학	편화	연출개론	만화실기	만화이론세미나
교양철학	기초드로잉	기초포트폴리오	실험만화워크샵	작가연구
마케팅의기초	정밀묘사	기초미술재료학	연출기법	문화이론세미나
기타 교양	영상음악감상	서사이론	2D애니메이션	만화비평
	기초공작	대중문화이론	3D애니메이션	만화기행
	컴퓨터그래픽	한국문화와 사상	비디오편집	기획과 연출
	기초회화실기	만화사	효과음제작	
	사진실기	애니메이션역사	포트폴리오제작	
		만화기호학	창작만화	
		만화읽기	현장실습	
		컴퓨터하드웨어	비디오촬영	
			크레이애니메이션	
			출판과 전시기획	
			응용회화	
			멀티미디어실습	
			실험애니메이션	

※이 과목들은 대부분의 학교에서 개설된 공통과목임.

국내 60여 관련학과에 이르는 곳에서 한 해에 배출되는 졸업생은 결코 보통 많은 것이 아니다. 이러한 사람들이 모두 훌륭하게 학업을 수행했다고는 볼 수 없겠지만 그래도 전공에 대한 자부심을 가질 수 있도록 하는 것은 대학의 일일 것이다. 각자 개성이 다른 학생들이 이 만화 애니메이션분야 중에서도 특별히 더 관심을 가진 곳이 있을 수 있다. 그러므로 그 개성을 잘 살릴 수 있도록 유도해주는 것도 중요한 일이겠다.

3. 현실과 아카데미

우리가 생산활동을 하는 사회는 가시적인 결과물을 요구한다. 즉 그것이 상품이며 재화를 가져다 준다. 상품이란 어떤 용도와 목적을 가지고 출시되기 마련인데 우리가 언급하고자 하는 것은 만화와 애니메이션이다. 그리고 이 상품들의 모양이나 내용은 엄격히 말하면 엄연히 다른 것이라고 말할 수 있겠는데, 즉 스토리를 가지고 이를 연출을 통해 이끌어나가는 것은 비슷하다고 볼 수 있으나 스토리가 아닌 내용상이든 기법상이든 순수개념의 애니메이션은 재료의 사용 용도가 전혀 다르므로 일단의 영상이라는 다른 장르로 볼 수 있을 것이다. 즉 하나의 재료 개념에서 이 만화와 애니메이션은 여러 가지 방향에서 실로 다양하게 전개될 수 있겠는데, 앞의 예를 제외하고도 빛을 이용한 애니메이션인 레이저 아트나 움직이는 아트인 모든 키네틱 아트에까지 연결해 생각할 수 있다. 만화에서부터 표출되는 캐릭터도 각종의 응용상품이나 심벌과 그 외 디자인재료 등으로 폭넓게 이용되고 있으며 순수 개념의 사회문화의 현상인 포스트모던의 이미지 그 자체로서의 예술적 역할도 해내고 있다.

이러한 것들은 이 재료가 이 사회의 어떤 목적을 가지고 상품화되는 것, 즉 상품을 개발하는 것으로 사용되고 또 만들어진 상품이 제 역할을 할 수 있도록 하는 일련의 과정이 모두 생산과 소비의 프로세스라고 볼 수 있다. 그러나 학교에서는 이러한 과정을 연구하고 적용시켜나가는 것을 이론적으로 이해의 폭을 넓혀나가겠지만 이를 집중적으로 상품을 개발해야겠다는 생각이 않는다. 일단의 상품개발에 목적을 두고 연구한다면 반드시 그 결과로 훌륭한 상품도 개발할 수 있겠지만 학교에선 그보다는 응용표현의 능력을 더 중요시하여 가능할 수 있는 여러 가지 출현 모양의 연구에 더 흥미를 가질 수 있다. 이것은 현재 시중에 나와있는 상품의 진부함을 넘어서 보다 새롭고 창의적인 상품을 개발하는 역할을 하게 될 것이고 이런 결과로 미래에는 보다 혁신적이고 전혀 다른 상품이 개발될 수 있다고 본다. 물론 학교의 교육은 이 사회에서 필요로 하는 기술자를 양성해줄 수 있어야 한다. 그리고 그와 동시에 지금까지 없었던 것을 새로이 연구개발 하여 그 실체를 현실사회에 유용하게 사용될 수 있도록 내놓는 것도 학교의 몫인 것이다. 다시 말하면 학교는 생산현장의 기술자와 창의하고 개발하는 자를 동시에 내놓아야 하는 것이다.

생산과 상품이라는 개념의 사회는 끊임없는 고부가가치의 그 어떤 것을 요구하고 있고, 한편 지금까지의 학교는 기초학문에 근거를 두고 학문연구를 해왔다. 그래서 학교에서 배운 철학과 예술이

그 응용능력으로 상품개발을 하고 새로운 문화도 창출해왔다. 그러나 지금의 학교는 과거보다 좀더 적극적인 자세로 바뀌었고 사회문화의 창출의 섬세한 부분까지 그 역할을 다하고자 하는 의지를 보이고 있다. 이렇듯 많은 상황이 변해왔다. 그러나 과거부터 지금까지의 ‘아카데미’라는 그 깊은 물은 항상 그 전공분야에 집요하게 자리하고 있다. 이것은 한 학문이 심화되어 자연발생적으로 생겨난 또 하나의 연구 대상이 된 학문을 말하는 것이며 이를 위한 과제는 얼마만큼의 합리적인 방법을 창출하느냐 일 것이다.

4. 전공학과 실기평가의 중요성

학교가 사회와의 유기적 관계를 갖고 있다고하는 것은 앞서 말한 기술인력의 공급과 새로운 문화와 상품의 사회적 창출을 궁극적으로 선도해주기 때문이라고 본다. 예컨대 상품을 생산하는 회사에서는 소비자의 기호에 맞게 우수한 상품을 개발해야 하지만 학교에서는 이러한 소비자와 상관, 또는 비 상관으로 자유롭게 새로운 창안을 실험해보고 새로운 상품개발의 가능성을 제시하게 된다. 이러한 것이 문화와 예술과 접목 된 것이라면 더욱더 실험성 있게 전개되어야 하며 이로서 사람들의 사회적 현상이나 심리적 요소나 시대적 감각 및 감흥에 따라 보다 새롭고 혁신적인 예술이나 상품이 창출된다고 본다. 학교의 역할이 이러하다면 학교는 과연 어떤 식의 교육이 어떤 과정으로 이루어져야 하는지 대략의 윤곽을 잡을 수 있으리라고 본다. 그리고 이러한 교육과정이 설정되고 이 과정에 적합한 피교육자를 선택 또는 선발하는 일도 따라서 매우 중요한 일이라고 여겨진다. 그래서 우리는 피교육자를 선발하는 데에는 미리부터 그 소양과 마인드와 의지와 기술표현 능력의 정도를 알고 싶어하고 이에 대한 결과가 높은 사람일수록 학습에 대한 성과가 높아지게 된다. 즉 우수한 질의 교육을 위해 미리부터 그 재능을 파악하는 것에는 주변의 여러 가지 요소가 작용될 수는 있지만 무엇보다 중요한 것은 근본 취지의 목적이 분명해야 된다는 것이다.

이러한 재능의 소양을 알고자 했던 것은 비단 오늘날의 일이 아니라 이미 수십 년 전부터의 예술 부분의 입시에 당연한 필요성에 따라 실시되어왔다. 그리고 지금도 평가의 방편으로 실시되고 있다. 이는 과거부터 지금까지 무엇 때문에 이 실기시험을 보는 것인지 누가 묻는다면 그 대답을 누구나 그리 어렵지 않게 이유를 말할 수 있을 것이다. 그리고 그 이유가 다양할 수 있겠지만 요지는 실기능력의 판단을 위해서라고 할 수 있다. 그러나 지금은 일단의 회화나 디자인의 기능적 실기능력이 필요한 것이 아니라 사회적 커뮤니케이션의 여러 가지 복합적인 기능을 갖춘 현실성 있는 사고를 해야 된다는 것과 손 기술에서 나오는 사실적 묘사보다 사고에서 나오는 사실적 묘사, 즉 표현을 더 요구하고 있는지 모른다. 시대적 상황이 예능의 기술적 상황도 많이 바뀌어놓은 것을 우리는 실감하고 있다. 사진의 발달이 디지털 영상과 비디오로 발전을 하게 되고 요즘은 간단한 영상편집을 개인이 스스로 할 수 있을 뿐만 아니라 디지털 사진의 이미지도 다른 모양의 사진으로 변형하는 시대가 되었다.

이런 상황에서 과거 회화나 디자인을 위한 색이나 묘사능력을 위한 테스트는 과연 오늘날의 우리 만화나 애니메이션의 기초 기능을 측정하는 데 적합한 것인지 재고할 필요가 있다고 보인다.

수줍음이 많던 과거의 청소년과는 달리 요즘의 청소년들은 확실히 자신의 표현을 자유롭게 잘하는 것 같다. 어쩌면 과감하기조차 한 이들의 표현은 오늘날의 사회의 단편을 직접적으로 보여주는 것이라고 본다. 이러한 성향의 청소년들이 현실적으로 요구하는 것은 무엇인가를 기성세대들은 깊은 관심을 가질 필요가 있다고 생각한다. 그럼으로써 세대간의 커뮤니케이션이 형성되고 생활이 보다 윤택해질 것이라고 본다. 궁극적으로 사람들은 생활의 행복이 목적이라고 본다면 복잡하고 난해한 것으로부터의 탈출을 원할 것이며 이러한 것들의 실천이 현실적으로 이루어지고 있는 것을 우리는 보고 있다. 과거에 비해 자신의 감정을 솔직하게 표현하는 것이라든가 복잡한 문구나 말보다는 상징적인 문자나 그림을 이용하는 간편한 의사전달의 방법을 쓴다거나 또한 그 의사전달을 위해 시간을 소비하지 않는다는 것이 달라진 것이라고 말할 수 있다. 이러한 오늘날의 현실이 적극적인 요구에 따라서 나타난 것이 만화와 애니메이션 학문이라면 이를 배우고자하는 피교육자는 어떤 기초능력이 필요한지를 생각해보아야 한다.

필자는 이러한 것에 근거하여 오늘날 커뮤니케이션아트를 하고자 하는 피교육자를 선발하는 과정에 과연 어떤 선발기준이 필요한지 그 문제를 제시해 보고자 하며, 물론 사회적 요구에 기인한 것이긴 하지만 5년이라는 짧은 기간에 60여 관련학과가 생긴 이 상황에서 현실에 맞지 않는 입시실기의 문제를 반드시 진단하여 보다 현실성 있는 실기와 전형방법을 통해 전공자를 선발하는 방안이 강구되어야 한다는 생각이다.

II. 본론

1. 관련학과 운영의 프로세스

앞서 서론에서 제시한 대로 2가지로 나뉘볼 수 있다. 첫째는 사회의 수요에 따른 인력수급을 위한 기능 교육이며, 둘째는 차세대를 위한 창의력 개발인데 후자는 예술철학의 기초학문에 그 근거를 둔 것이다. 일단의 소질개발이라는 것은 다른 말로 기술배양을 말하는 것이며 여기에는 많은 실기 실습이 따른다. 처음엔 맹목적이라고 할 수 있지만 우리는 여기에 철학적이든 원리적이든 이론을 학습하여 보다 실기결과에 대한 비판력을 기르고 보다 진보적인 작업을 진행해나가게 된다. 이러한 예가 학교교육의 표상으로, 즉 학교교육은 실기와 이론 병행하며 또한 실질적이고 가시적인 평가를 위해 현장수업도 가지게 된다. 이러한 실질을 위한 현장교육에는 ① 전시장에서 다른 작가들의 작품을 감상한다든지 또 ② 생산현장에서 제품이 나오기까지의 프로세스를 배우고 연구한다든지 또한

③ 예술기행을 통한 체험이든지 ④ 학습자 스스로가 가지는 여러 가지 작품발표회 같은 것은 매우 중요한 현장교육의 단편이라고 할 수 있다. 이러한 현장교육은 항상 실질적인 평가가 이루어지는 것이기도 해서 실로 많은 지적 소득을 가져온다. 특히 현장에서는 작업이나 결과물에 대한 비평이나 기타 평가가 바로 나오기 때문에 자신이 하고 있는 일에 대한 성과를 바로 판단할 수 있으며 차기에 보충하거나 발전시켜야 할 부분을 가늠할 수 있게 해준다.

실기 실습에는 여러 가지 실습장비와 재료, 거기에 적당한 실험 공간이 따른다. 각가지 사용재료의 성질이나 원리를 파악하고 일단의 용도에 대한 실험을 하면 그 다음엔 응용할 수 있는 여러 가지 실습을 하게 된다. 실기 실습에도 그 기초가 제대로 되지 않으면 실기 자체가 무리하게 진행될 뿐만 아니라 좋은 결과물도 기대할 수 없고 발전에도 역행하게 되므로 기초과정은 철저히 지도해야 할 부분이다. 기능에 맞는 도구의 사용을 잘 할 수 있어야 하겠고 실기의 섬세함이나 정성을 다하는 것도 중요한 요소이다. 예컨대 애니메이션을 만들 때 시놉시스를 정확히 하고 스토리보드를 구성할 때에도 상황에 대한 연출을 철저히 구성해놓는 것이 그나마 안정감 있는 다음 진행을 할 수 있게 해준다. 실기 실전에서 수많은 시행착오는 당연히 있을 수 있고 좋은 결과가 나올 때까지 반복하는 것에도 인내를 가져야 한다. 이렇듯 실기는 인내와 섬세함으로 정성을 다하고 좋은 작품에 대한 의지로 장인정신을 가지는 것이 매우 중요하다고 생각된다.

이론수업은 좋은 작품을 위해서도 필요하며 좋은 작가를 위해서는 더더욱 필요한 것이다. 이것은 예술적 성향을 더욱 굳건히 해주며 비판력도 키워준다. 기술적인 요소나 이론적인 요소, 이 둘 다 많이 알게 하는 것은 아카데미가 추구하는 최고의 지향점이며 이 둘은 오른발이 왼발을 시샘하여 앞으로 나아가는 것과 같이 항상 발전적인 결과를 가져오게 되는 것이다. 그러므로 전공학문의 주된 핵심의 개념을 이해하고 거기에 덧붙여 이해관계를 가져야 하는 주변학문의 이론요소도 매우 중요한 부분이다. 예컨대 역사라는 과목은 주전공이 아니지만 상식적으로 알고있는 사항에 더하여 역사형성의 원리를 공부하는 것은 우리의 주 전공 작업에 판단력 등 많은 도움을 가져다 줄 수 있을 것이다. 그 외 경제나 마케팅에 대하여서도 또 심리학이나 문학, 철학도 기본 이상의 학습이 된다면 더 말할 나위 없이 많은 도움이 될 것이다. 왜냐하면 우리의 전공이 커뮤니케이션아트이므로 총체적인 전달력이 극대화되어야 하며 이것은 여러 가지 학문적 요소가 결합하지 않으면 아무래도 설득력이 약하게 보일 수밖에 없을 것이다. 이렇듯 학문의 종합적인 성격으로 볼 때 사회전반의 의사전달과 새로운 문화창달에 지대한 역할이 기대되는 것만큼 배우는 자가 갖추어야 할 것도 당연히 많다. 그래서 이 만화 애니메이션의 학문은 과거의 고전적인 기능이나 기술에서 벗어나 사회전반의 의사전달에 보다 과감하고 적극적인 양태로 밀착되어 있을 뿐만 아니라 그 표현방법이나 수단도 매우 다양하고 간편하며 더구나 사용자의 개성표현에도 뛰어난 그 역할을 해줌으로 인하여 많은 사람들의 호응을 얻고 있는 것 같다. 많은 사람들의 호응은 당연히 사회자체의 관심을 불러일으키며 이에 대한 확장과 발전을 위하여 각개각층에서 노력을 하게 된다. 이와 함께 발 맞추어 학교에서도 관련학문을 새로이 개설

하고 이 분야의 전문가를 양성하고자 함은 너무나 자연스러운 것이라고 본다. 앞으로 언급되겠지만 1990년 공주대학에서 만화예술학과를 필두로 만화·애니메이션 관련학과들은 1996년부터 본격적으로 늘기 시작했으며 2001년 현재 전국의 만화애니메이션 학과는 현재 4년제 28개(경기대, 경성대, 공주대, 남서울대, 단국대, 대구대, 명지대, 대불대, 명지대, 목원대, 상명대, 서남대, 서울시립대, 성균관대, 세종대, 순천대, 순천향대, 아주대, 영산대, 예원대, 용인대, 전주대, 조선대, 한국종합예술학교, 한서대, 한성대, 한양대, 호서대, 홍익대)와 2년제 33개(경민대, 경북과학대, 계원조형대, 공주영상정보대, 극동정보, 나주대, 대구미래대, 대구보건대, 대덕대, 동주대, 부산예술문화대, 부천대, 서울디지털디자인전문대, 서울정수기능대, 성덕대, 성심외국어대, 성화대, 세경대, 수원여대, 안동정보대, 안산1대, 영진전문대, 용인송담대, 원광보건대, 우송대, 인덕대, 장안대, 조선이공대, 청강문화산업대, 청암대, 한양여대, 혜천대, 호서전산전문대)로 총 61개 정도가 된다.

여기에서 보는 바와 같이 짧은 기간에 많은 호응을 얻을 수 있다. 그러나 그 호응만큼 또는 그 매력만큼 그 교육의 시종에는 많은 문제가 있기 마련이다. 우리가 가지고 있는 주변 지역사회의 호환성과 전공현장에서 요구하는 전문 일에 대하여 많은 정보교환이 이루어져야 하지만 아직 그러하지 못하고 있는 실정이다. 예술과 커뮤니케이션이 융합되고 이론과 실기 이외에도 주변학문과 많은 접목을 가지고 있는 학문으로서, 학교의 학문적 상황을 고려해볼 때 종합적인 성격을 가진 이 만화와 애니메이션의 교육은 매우 까다로운 예술 또는 매체전문교육이라 볼 수 있다. 전문성을 지닌 이러한 일련의 교육프로세스는 그 결과도 중요하지만 그 시작도 매우 중요하다고 생각한다.

그래서 지금까지의 전국의 관련학과들의 입시자료는 앞으로의 문제해결에 좋은 자료가 되리라고 보인다. 우리는 이런 자료를 통하여 전국의 지원자수를 가늠해볼 수 있고 같은 부분의 영역이라든가 어느 부분에 더 많은 관심을 가지고 있는지도 알 수 있으며 입시와 졸업후의 진로에 대하여서도 예측해 볼 수 있는 근거가 될 수 있다고 보아진다.(참고: <표 2> ~ <표 5> 2002년 만화애니메이션 관련학과 입시요강)

2. 국내 관련학과들의 현재 입시 실기상황

우리 대입의 수학능력의 정도가 변별력의 유무에 대하여 많은 논란이 있었다. 전인교육과 학습의 성취능력 등 여러 문제 사이에서 각 조건을 맞추기가 매우 어려운 것도 현실이다. 교육은 있어야 하되 무리한 것이 문제다. 대학의 입지적 조건에 따라 지원자의 선택적 상황이 많이 달라지는 것은 세계 어느 곳이든 마찬가지이겠지만 그렇다고 해서 자기의 소질과 장래 희망하는 직업에 관계없이 전공을 선택한다는 것은 유감스런 일이 아닐 수 없다. 장래를 생각하고 판단할 수 있는 능력을 갖게 하는 고교생활이 되고 대학은 그 꿈을 현실화 시켜주는 전 단계의 역할을 하는 것이 바람직하다. 우리 전공 관련학과들의 입시요강에 나타난 여러 가지 상황들을 보면 실기의 유무와 각 실기 시험의 형태에 따라 학교의 의지가 엿보이는데 그 나름대로의 상황을 인정하기보다는 반드시 갖추어야 할 것을 갖추지 못한 것으로 보인다. 그것은 역설적으로 전공하고자 하는 자에 대한 양질의 교육을 배려

한다는 차원에서도 실기 및 기타 테스트는 이루어져야 한다고 판단된다. 왜냐하면 만화 애니메이션의 학문이란 앞서 말한 바도 있지만 단순 상식이나 커뮤니케이션이 아니라 예술철학이 동시에 적용되는 것이기 때문에 더욱 그러하다고 생각된다.

<표 2> 2002년 만화애니메이션 관련학과 입시요강(4년제 대학)

대학명	학과 및 학부		정원	전형방법			실기내용
				학생부	수능	실기	
경기대	다중매체영상/애니메이션		20				
경성대	디자인애니메이션학부	환경디자인	101	40	25	35	아리아스, 줄리앙 중 택일 2절지/4시간
		시각디자인					
		애니메이션					
	제품디자인						
공주대	영상보건대/만화예술학과		40	40	30	30	인물 또는 동물 수채화 3절지/4시간
남서울대	애니메이션 (주/야)		주/60 야/50	20	50	30	석고소묘: 아리아스, 줄리앙, 비너스, 마르스 3절지/3:30분
대구대	조형대/영상애니메이션전공		40	10	30	60	소묘, 구성중 택일 비너스, 아그립파, 줄리앙 3개 석고상 중에서 당일 하나 출제/ 구성은 당일주제발표 3/4절지/4시간
대불대	만화애니메이션		미정	학생부, 수능, 실기 각100중 택일			공동실기: 수채화, 수묵담채, 4군자, 소묘, 렌더링, 정 밀묘사, 카드, 맥디자인 중 하나 선택 절지:4/반절/화선지3분의1/A4-3시간
명지대	산업디자인 학부	영상애니메이션	40	30	40	30	공동실기: 아그립파, 줄리앙, 비너스, 아리아스, 카라 카라 중 선택 /3절지-3시간30분
목원대	미술학부	만화예술과	10	30	30	40	공동실기: 아그립파, 줄리앙, 비너스 중 3절지-4시간
상명대 (천안)	만화학과		30	40		60	공동실기: 줄리앙, 비너스, 청년 부르투스, 아그립파 중 선택 3절지-3시간
성균관대	영상학과			40	60		없음
세종대	만화애니메이션학과		40	10	40	50	제시된 내용을 주제로 하여 인물의 묘사를 중심으로 상황을 자유로이 표현 -상황표현 50가지 문항 중 당일 추첨 (만드시 사실적인 묘사/재료: 연필수채물감/상황구성 및 배경설정은 자유) 4절지/ 4시간
순천대	만화예술학과		30	면접: 20 학업계획서 :10 학생부: 20		50	만화실기(주어진 주제에 대한 내용표현) 재료: 자유/만드시 사실채색 4절지/3시간
영산대	디자인학부	광고/실내/영 상애니메이션	주 (120) 야 (60)	40	30	30	비너스, 아그립파, 줄리앙중 고사당일 추첨 / 2절지/4 시간
				40	60		없음
전주대	사진		140	20	40	40	<적성테스트> 영상매체에 대한 기초상식 및 이해정도와 시각영상 이미지 이해능력을 측정 (객관식, 단답식)/ 시간:60분
	연극						
	영화						
	영상광고디자인						
	영상만화						
조선대	영상애니메이션학과			40	25	25	컷만화(4컷): 시사풍자에 대한 특별한 상황을 제시한 후 그 내용을 컷만화로 표현/소묘:줄리앙, 카라카라, 아리아스, 몰리에르, 신사임당, 아그립파 구성:무생물, 동물, 인물소재구성중 택1

<표 3> 2002년 만화애니메이션 관련학과 입시요강(4년제 대학)

대학명	학과 및 학부		정원	전형방법			실기내용
				학생부	수능	실기	
한국종합예술학교	영상만화과		15	30		70 2차: 100	1.영어(20점) / 시간: 60분 2.주어진 주제, 형식에 따른 스토리 구성과 그림 그리기(칸만화, 캐릭터, 애니메이션, 일러스트레이션 형식 가능)-50점 시간: 240분 재료: 자유, 단 4도 이상 색상 사용
한서대	영상미술과		40	40	30	30	석고 소묘(아그립과, 줄리앙) 3절지-3시간
한양대	영상디자인전공		40	30	30	40	석고, 정밀소묘 중 택1. 석고: 아그립과, 비너스, 세네카 중 택1 출제 정물: 타올, 스넥 봉지, 유리병, 캔, 사과 중 택일 / 3절지/4시간
한성대	미디어디자인학부	시각커뮤니케이션	주: 80 야: 40	30	30	40	주어진 소재를 자유롭게 배치(반복, 분할, 축소, 확대, 변형 가능)하고 소묘 및 채색도구를 사용하여 색채로 표현, 주어진 소재 중의 하나는 반드시 정밀묘사 해야 함, 배경은 채색 안 해도 됨. <소재: 초코파이, 새우깡, 치약, 컵라면, 캔 등>준비물: 기초디자인의 필수 모든 도구 5시간 / 4절지
홍익대	가구제품디자인		130	2단계: 40	1단계: 100 2단계: 25	2단계: 35	석고상을 포함한 정물 수채화 석고: 줄리앙, 아리아스, 카라카라, 아그립과, 세네카 / 정물: 붉은 벽돌, 운동화, 의자, 식빵, 깡통, 천, 병, 신문지, 종이상자, 알루미늄그릇, 책, 주전자, 공, 모자, 나무토막, 수저, 고무장갑, 비닐우산, 가방, 전기코드, 접시, 옷걸이, 장난감, 유리컵 중 정물 개수는 당일 결정. 용지는 비례에 맞추어 출제한 석고상 전체가 표현 되도록 그려야 함. 2절지/5시간
	광고디자인						
	멀티미디어						
	영상디자인						
	애니메이션						

<표 4> 2002년 만화애니메이션 관련학과 입시요강(2년제 대학)

대학명	학과 및 학부		정원	전형방법			실기내용
				학생부	수능	실기	
경민대	만화예술학과		주/야 40/40	30	30	40	인물소묘(뱃생 및 정밀묘사 중 택일) 4절지 / 3시간
경북과학대학	포장디자인계열/캐릭터산업		280	50	50		없음
계원조형예술대	디자인계열/애니메이션		실기:80 비실기:20	20		80	석고소묘: 줄리앙+? 4절지/3시간
극동대	애니메이션		120	50	50		없음
공주영성정보대	애니메이션		100	50	수능, 실기 선택: 50		카툰(4컷), 정밀묘사, 석고소묘 중 택일 3절지/3시간
대구 미래대	애니메이션		120	50	50		없음
성덕대	산업디자인	컴퓨터애니메이션	150	60	40		
		웹사이트디자인					
		시각환경디자인					

<표 5> 2002년 만화애니메이션 관련학과 입시요강(2년제 대학)

대학명	학과 및 학부	정원	전형방법			실기내용	
			학생부	수능	실기		
부산예술문화대	만화예술학과	120	50	50		없음	
부천대	캐릭터 애니메이션과	90	50	50		없음	
성신외국어대학	영상디자인계열	영상디자인	40	60		없음	
		사진디자인					
성화대	디자인영상계열	생활도자기공예	120	40	60	없음	
		만화사진					
		영상전공					
	시각디자인						
수원여대	디지털영상 애니메이션	40	30	30	40	정밀묘사, 구성, 수채화, 캐릭터디자인 중 택일	
안동정보대	애니메이션	80	50	50		없음	
용인송담대	멀티미디어학과	160	40	60		없음	
원광보건대	애니메이션	80	40	60		없음	
인덕대	디자인멀티미디어	160	50	50		없음	
조선이공대	애니메이션	120	40	60		없음	
청강문화산업대	애니메이션계열	애니메이션	200		20	80	주제에 따른 만화구성 (그리기 및 스토리) /3시간
		만화창작					

<표 6> 2002년 입시모집에 나타난 관련학과 현황(자료: 문광부/만화애니메이션학회)

4년제(28개대)	2년제(33개대)
경기대, 경성대, 공주대, 남서울대, 단국대, 대구대, 명지대, 대불대, 명지대, 목원대, 상명대, 서남대, 서울시립대, 성균관대, 세종대, 순천대, 순천향대, 아주대, 영산대, 예원대, 용인대, 전주대, 조선대, 한국종합예술학교, 한서대, 한성대, 한양대, 호서대, 홍익대	경민대, 경북과학대, 계원조형대, 공주영상정보대, 극동정보, 나주대, 대구미래대, 대구보건대, 데텍대, 동주대, 부산예술문화대, 부천대, 서울디지털디자인전문대, 서울정수기능대, 성덕대, 성신외국어대, 성화대, 세경대, 수원여대, 안동정보대, 안산대, 영진전문대, 용인송담대, 원광보건대, 우송대, 인덕대, 장안대, 조선이공대, 청강문화산업대, 청암대, 한양여대, 해천대, 호서전문대

3. 지원자 선별의 주안점

만화 애니메이션 관련학과의 해마다 약간씩 증가하고 있는 것은 이 분야의 사업이 사회적 그 필요성으로 상당한 고무되고 있기 때문이다. 그러나 매년 각 학교에서 배출되는 인력이 수요에 비해 많아지게 되므로 갈수록 그만큼 취업이 어려워질 것으로 본다. 이렇게 되는 그 자체도 우리 사회가 안고 있는 구조적 모순의 일면이라는 것에 안타까운 마음을 금할 순 없지만 이와 별도로 이미 형성된 학교의 교육은 정상화되어야 바람직하며 서로의 선의의 경쟁도 있어야 한다고 본다. 그리고 많은 전공자의 배출로 말미암아 관련직종도 앞으로 많이 생겨날 것으로 전망되며 보다 많은 사회적 관심으로 이 분야에 활성화가 이루어질 수도 있을 것으로 본다. 전문가 배출의 숫자만큼 교육에 있어서도 전공 응용에 대한 관심도 중요하리라고 본다. 그것은 주변에 관련 된 여러 사업과의 호환을 고려하여 함께 교육될 수 있으면 더 좋고 그렇게 함으로서 전공인력의 사회적 흡수가 용이하게 될 것이다.

더구나 아직 개발되지 않은 미래에 또 하나의 관련분야가 창출될 수도 있을 것이다. 과거와 현재와 미래의 이 모든 방향의 다양성을 전제로 하여 지금의 교육현장은 여러 가지 혼란스러운 분기 있으나 매우 중요한 때라고는 확신이 든다. 그러므로 이 논문의 논지가 학교에서 이 전공분야의 정상교육을 위한 지원자의 선발이므로 설립된 학과들은 저마다 합리적 선발기준과 교과과정을 마련하고 있다고는 하지만 짧은 시간에 많이 늘어난 점을 감안하면 이 시점에서 이 학문을 위해 관련학과들은 서로의 중지를 모아 보다 합리적인 방안을 찾는다면 서로가 공유할 수 있는 여러 가지 이익과 정보의 교환이나 어떤 평가의 자리에서도 기동성 있게 대처할 수 있지 않겠는가 생각한다. 따라서 우선 우리 관련학과는 흔히 어떠한 명분에서 현재의 입시실기를 시행하고 있는가를 생각해보자. 그 대답에는 우선 쉽게 떠올릴 수 있는 것이 미술실기에 대한 능력이라고 하겠다. 거기에는 소묘나 구성을 할 수 있는 능력과 채색의 능력이라고 할 수 있겠는데 그러나 이것만으로는 이 사람이 앞으로 얼마나 지속적으로 잘 해나갈 것인지를 측정하기엔 충분하지가 않다는 것이다. 왜냐하면 미술에 대한 지각이나 기술적 능력은 다분히 사교나 지적 능력, 주변환경에 의해서도 많이 좌우되기 때문인 것이다. 더구나 우리 전공관련 학문은 최근의 사회전반에서 급속히 확산되고 있는 커뮤니케이션의 방법적 성격이므로 사회전반의 상식이나 문화에 대한 인식과 표현의 논리성과 정확성, 그리고 미술의 표현도 목적의식이 분명한 표현 능력이 매우 중요한 가늠 요소라고 할 수 있겠다. 그러므로 우리학과 관련의 지원자 평가기준을 현실성 있고 합리적인 안을 만들어야 할 필요성이 있다. 지금의 기준 안은 과거 만화애니메이션 관련학과가 없을 당시에 회화나 디자인학과의 지원자 선발 기준에 사용되었던 내용들이 대부분임을 <표 2> ~ <표 5>를 통해 알 수 있다. 여기에는 학교마다 실기평가의 내용이 다 다른 것을 볼 수 있으며 이 중에서 특이한 것이 있다면 우리 관련전공의 현실에 맞추고자 한 학과도 약간 포함되어 있다는 것이다. 그리고 이외에 기존 미술대학과 달리 특정 수채화처럼 변형된 실기형태를 보이는 학과도 있다. 또한 기존의 방식에서 변형된 모양을 제시하는 학과도 있다. 즉 이러한 현상들은 분명히 시대적 상황이나 전공실기 평가에 대한 순발력 등이 고려된 것이라고 보이며 이렇게 변형된 결과가 말해주는 것은 어찌든 기존과 달라야 된다는 견해만큼은 확실한 것 같다. 그렇다면 이런 제각각의 모습들이 신생학문에서 자연 발생적으로 나타나는 과도기적인 상황이라고 본다면 여기에서 우리는 무엇인가 공통된 의견을 만들어야 하겠다. 그래서 그 기준이 새로이 형성된다면 우리 만화애니메이션 관련학과의 입시의 실기부분이 공동 평가에 대한 대안이 될 수 있을 것으로 본다. 이러한 합리적인 방법의 모색과 실천에는 많은 인력이나 시간이 동원될 수도 있겠지만 선발 그 자체만은 아주 좋은 결과를 가져올 수 있을 거라고 생각되며 일단 전체적인 모양이 통일되면 그에 준하는 각 학교마다 편리성을 융통성 있게 조절하면 되지 않을까 한다. 이것을 한편 다르게 말하면 입시실기의 개념적 통일이라고 볼 수 있겠는데 왜 이러한 실기시험의 개념이 필요하나 하면 현재 만화애니메이션관련 학과에 지원하고자 하는 예비학생들의 대입실기 준비에 혼란을 주지 않아야 한다는 생각이 기본이기 때문이다. 현재 상황을 돌아보면 우리 입시생들은 현재 입시학원에서 하나의 기능적인 면에 숙달만을

거듭하고 있는 것이 사실이기 때문이다. 이것은 비슷한 예로 영어시험은 잘 치르면서 막상 미국인과의 회화는 못하는 것과 같이 미술실기에 수동적인 기능은 가지는데 능동적 대처가 안되고 있는 현상과 같은 것이다. 결국 이러한 문제의 해결은 입시실기의 자체가 능동적으로 바뀌어 가면 따라서 지원하는 학생들의 실기능력도 사고자체도 전공에 대한 긍정적인이고 실질적인 실력을 갖게 될 것이라고 생각한다. 그렇다면 학생들의 이러한 실기평가에 대하여 전반적인 통일안을 합리적인 측면에서 고려해 본다면 다음의 몇 가지로 정리할 수 있겠다. 즉 지원자의 ① 실기의 기능력(묘사, 채색, 구성, 완성도) ② 실기응용능력 ③ 창의적 사고력 ④ 일반상식과 우리 분야의 상식 정도의 평가가 될 수 있지 않을까 생각된다.

시대적 상황이 바뀔에 따라 평가측정도 능동적으로 바뀌는 것이 당연하다면 우리는 이러한 몇 가지 점 외에도 좀더 숙고하여 보다 적극적인 평가방법의 대안을 마련할수록 좋다. 우리는 오늘날 젊은이를 통하여 하루가 다르게 바뀌어 가는 우리 사회의 모습과 문화의 양상에 다소 긍정적인 모습과 또 신비감으로 접근을 하고 있지만 미래에 대한 예측이 날이 갈수록 모호해질 수밖에 없는 것을 느낀다. 이것은 생각보다도 미래의 상황이 보다 급속하게 변화해 나가기 때문이기도 하고 과거 인간의 사고방식과 행동의 모습도 현재에서는 정말 많이 변화된 것을 느끼고 있지 않은가. 어쩌면 우리가 미래를 겨냥해서 모종의 방안을 마련한다 해도 그것이 금방 구식이 되어버릴지도 모른다. 그러나 분명한 것은 미래사회의 변화에 대하여 항상 긍정적인 사고의 문을 열어두자는 것이다. 다른 전공에 대한 선발기준은 어떠한 지 언급하기가 어렵지만 우리관련 전공이야말로 이 사회가 움직여 가는 커뮤니케이션의 한가운데 있기 때문에 더욱 사고의 문을 넓혀 보다 능동적이고 현실적인 선발 기준을 가져야 한다고 생각된다.

4. 입시 실기의 현실적 방안

전문교육에의 입문이라는 전제는 이에 상응하는 피교육자의 자세가 교육성과의 성패에 무엇보다도 중요한 요소라고 하겠다. 다른 전공과 달리 만화와 애니메이션은 앞서도 언급한 바가 있지만 양질의 교육 서비스를 하겠다는 견지에서라도 반드시 실기와 함께 기타 필요한 능력 테스트를 하여야 한다고 본다. 교육을 담당하는 자는 이러한 테스트 과정을 통하여 피교육자의 성격 및 성향을 알고 적합한 처방을 하여야 한다. 이러한 것은 예술교육의 기본으로서 상대방의 성향이나 주변 파악을 잘하면 잘할수록 교육의 높은 성취도를 가질 수 있다고 생각한다. 개성표현이 새로운 창출을 가지고 오듯이 예술 작품은 제각기 다른 성향의 개성에서 비롯되며, 교육자는 지금까지의 현상이나 학습에 의한 많은 작품들을 대하면서 얻은 경험적 지식을 피교육자에게 전달함으로써 비로소 새로운 예술의 방안을 모색할 수 있다고 본다. 이런 상황들은 실험 실습을 통한 교육이 대부분이므로 교육자와 피교육자의 관계가 자연스럽게 개인적인 성향을 띠게 될 수도 있을 뿐만 아니라 상호 신뢰라는 다른 일반전공

에서 잘 볼 수 없는 예술교육 만이 가지는 도제교육, 또는 개인지도의 성격을 가지게도 된다. 이러한 것을 미루어 생각하면 피교육자의 선발에 그 비중을 높게 하는 것을 결코 가며이 생각해서는 안될 것이라고 생각한다. 그래서 전공 지원자의 평가는 중요하며 이에 대한 평가항목을 생각한 것이 앞에서 언급한 ① 실기의 능력력(묘사, 채색, 구성, 완성도) ② 실기 응용능력 ③ 창의적 사고력 ④ 일반상식과 우리 분야의 상식 정도이다.

우리 관련학과에서는 기본적으로 현실성 있는 입시를 생각해보면 가장 중요한 평가부분이 바로 실기와 면접의 두 가지라고 생각한다. 실기와 면접이 기본이 되고 앞의 4가지 사항을 테스트한다면 평가의 무난한 절차가 마련될 수 있다고 본다. 실질적으로 실기 기술력과 실기 응용능력은 실기 테스트에서 평가할 수 있으며, 창의적 사고력이나 상식에 관한 것은 면접을 통하여 평가할 수 있다. 그리고 이 중에서 특히 창의적 사고와 적성부분은 실기와 면접의 두 분야에서 모두 평가할 수 있는 부분이라고 생각한다.

세부적 사항으로 실기 부분은 종래의 단순묘사 능력에서 보다 현실화하여 전공의 한 단면인 만화나 애니메이션이 되어야 한다고 본다. 이것이 현실적으로 많이 알려져 있지 않고 생소한 것이어서 실기 방법에 혼란을 가져오지 않을까 하는 것은 지나친 염려이다. 왜냐하면 우리 관련학과가 생긴지가 이미 5년을 넘어서고 있고 그 동안 만화나 애니메이션의 실기가 어느 정도 알려져 있을 뿐만 아니라 전국 만화 애니메이션 실기대회도 많이 시행되어 이미 그 표현의 방법이 알려져 있기 때문이다. 더구나 교육부의 입시정책에도 이제 정시모집을 벗어나 수시 모집이나 특차모집을 하고 있으며 이중 특차모집의 특기자 전형에는 전국규모의 실기대회에서 장려상 이상의 수상 경력을 점수로 인정해주는 보다 적극적인 방안이 이미 시행되고 있는 상황이다. 그러므로 우리 관련학과들의 입시 실기가 당연히 전공에 맞게 만화나 애니메이션의 실기를 측정할 수 있는 방향으로 가야 한다고 보는 것이다. 만화관련 실기대회 참가의 실기는 인정하면서 정시모집의 실기는 종래의 회화나 디자인의 한 평가 방식을 따르는 것은 모순이다. 더구나 요즘의 회화나 디자인도 입시실기의 양상을 종래와 달리 바꾸고 있는 실정이고 보면 우리는 좀더 적극적으로 현실화하여야 한다는 생각이 든다.

우리 전공 실기의 현실화의 핵심은 ‘상황묘사’라고 줄여 이야기 할 수 있다. 또한 역설적으로 만화나 애니메이션은 상황묘사를 할 수밖에 없다. 이와 같이 상황의 극적인 묘사를 위하여서는 사실묘사가 아닌 과장과 축소 등 표현의 여러 가지 방법이 응용되고 구성이나 데생은 또 하나의 연출력으로 나타나게 된다. 관련학과 중에는 시작 때부터 이런 실기를 해온 학과가 있고 이 방법으로 실기대회를 가진 학과들도 있다. 사실 지금상황은 이 방법이 전공실기에 대한 적극적인 방법이라고 말하는 것보다는 어느 정도 표준화시켜 관련학과들이 공동심사를 하더라도 어려움 없이 진행해나갈 수 있는 단계를 만들어야 된다고 생각하는 것이 오히려 보다 현실적일 것이다.

상황묘사를 잘할 수 있는 소질은 그림표현의 능력에 있어서도 가지는 의미가 크다. 실기 당일 주어지는 주제에 대하여 지원자 나름대로의 표현은 전공에 대한 실기 능력을 알 수 있음과 동시에

소질과 적성까지도 알 수 있게 해준다. 이러한 입시 실기의 적극성에 한 가지 더 추가한다면 재료사용에 대한 것도 전적으로 수험자에게 맡기는 것이 더 낫다는 생각이다. 즉 어떤 묘사재료를 사용해도 무방하다는 것으로 응시자의 ‘완전창작’을 평가하지는 의미이다. 물론 여기에는 학교마다 기타 옵션 사항이 붙을 수 있다. 예컨대 갈라 사용의 능력 정도를 보기 위해 반드시 채색을 하라는 것이나 인물 묘사가 반드시 하나 이상 들어가야 한다든지 등이다. 그러나 결과적으로 이런 옵션 사항은 그리 중요치 않다고 생각되며 응시자의 완전자율이라는 면이 더 중요한 핵심이라고 생각한다.

이러한 실기와 함께 또 하나의 중요한 것은 바로 면접이다. 과거부터 우리 입시에서는 여러 가지 인적 관계로 인하여 이 면접에 대하여 그 공정성의 여부 때문에 상당한 논란을 가져왔다. 그로 말미암아 면접이 거의 점수화 되지 못하였던 것이 현실이었다. 하지만 전공관련 테스트에 면접이 없는 것은 올바른 평가와 양질의 교육에 지장을 초래하게 된다고 본다. 다른 선진국의 상황은 면접의 중요성이 매우 높게 나타나 있는 것을 알 수 있는데 그것은 그만큼 전공자를 선발하는 데 신중히 한다는 것이다. 만약에 이러한 실기와 면접이 각 학교마다 일반화 된다면 심사하는 사람이나 심사 받는 사람도 모두 같은 방법적인 면에 공감하게 되므로 보다 체계적이고 수월하게 평가가 이루어질 것으로 본다. 또한 일반화된 상태에서는 평가에 대한 심사의 공정함에도 여러 가지 방법이 동원될 수 있겠는데 예컨대 각 학교간의 협조로 평가위원을 바꿔서 할 수도 있을 것이다.

면접이 점수가 되고 평가의 중요한 요소가 되는 데에는 선결되어야 하는 최소한의 두 가지 점이 있다. 첫째 대학 전 단계인 고교과정에서 자시의 소질을 보일 수 있는 각종 미술작품을 모아 포트폴리오를 만드는 일이다. 그 동안의 작품의 질이 좋고 나쁨을 떠나 자신의 건강한 작품을 모아본다면 면접에서 자신을 잘 알릴 수 있는 결정적인 역할을 할 수 있을 것이다. 이것은 이미 선진국에서 시행하고 있는 것인데 아직 우리의 고교에서는 지나친 학력 위주가 되다보니 이러한 포트폴리오가 잘 준비되지 않고 있다. 그러나 우리도 앞으로는 반드시 이 문제를 해결해야 하며 이것을 통하여 서로의 이해의 폭을 넓히고 양질의 교육기반도 마련해야 한다고 생각한다. 그리고 둘째는 응시자 자신의 전공 수학계획을 밝히고 그것을 가지고 서로 상담하여 적성과 인성과 창의력과 상식정도를 측정하는 것이다.

지금까지 이야기한 실기와 면접은 입시에 매우 중요한 요소인 만큼 그 진행에 대한 방법도 잘 고려되어야 하겠다. 어떻게 하면 편리하게 소기의 평가목적에 잘 달성할 수 있을까 하는 진행방법도 중요하겠는데 이것도 이미 시행 중인 외국 등 몇 곳의 예를 인용하여 보다 합리적인 방안을 만들어야 하겠다. 일반적으로 포트폴리오를 제외하고 실기와 면접을 한꺼번에 치르는 경우가 많다. 즉 현장에서 창작한 자신의 실기 결과물과 포트폴리오를 함께 가지고 심사위원과 면접을 하는 것이다. 이렇게 함으로서 응시자가 만든 포트폴리오의 내용을 한층 뒷받침 해줄 수 있으며, 자신을 보다 자연스럽게 소개할 수도 있게 된다. 또한 심사위원이 즉석에서 응시자의 실기 실적물과 소양을 파악할 수 있는 것이 장점일 수 있다. 어떤 입시의 현장에도 그 나름대로의 분주함이 있다. 이것은 그 만큼의 중요성

때문에 복잡한 절차임에도 불구하고 그에 따른 최대한의 방법을 강구하는 것이기 때문이다. 그러므로 진행에 대한 절차는 항상 번거로움과 까다로울 수밖에 없는데 그것도 지원자가 많으면 많을수록 더욱 그러하게 된다. 하지만 분명한 것은 일단 합리적인 평가이므로 이를 위하여 다른 여러 가지 야기되는 문제점은 그때의 상황에 따라 인력이나 시설의 조절을 융통성 있게 할 수 있도록 준비하여야 하겠다.

아울러 교육부가 추천하고 있는 대학입시의 수시모집과 특차모집의 기준도 대학 자체에서는 능동적으로 수용해야 할 과제이다. 능동적이란 미리 예시된 바가 없어 어떤 기준을 정하는 데 곤혹스럽기도 하지만 근본적으로 학문의 성격에 대한 기준을 마련하고 그 기준에 의하여 적절한 방법을 모색하면 되는 일이다. 앞으로의 미래사회는 다양한 부분에서 변화와 창출이 심한 충격으로 다가오리라고 많은 사람들이 얘기하는 것은 그만큼 상상 외로 새로운 양상과 대안들이 개발되어 나올 수 있다는 것이다. 이것처럼 대학의 입시도 그 어떤 규격이 아닌 자체 개발에 의한 여러 가지 방안에 의해 입시를 가질 수도 있을 것이라고 가정한다면 그에 대한 대안의 기준 정도는 미리 작업을 해놓아야 할 것이다.

III. 결론

과거 만화에 대한 일반적인 견해가 좋은 것이 아니었다. 일종의 고급스럽지 못한 것이었는데 그 이유가 너무 쉽게 제작되고 예술적인 개념과도 거의 상관없이 오로지 의사전달의 수단에 의해서만 만들어져 왔다. 그러나 이리했던 만화에는 여러 가지 인물과 상황표현에 과장과 극적인 동세 묘사가 이루어지고 있었고 더구나 각종 의성어나 대사가 이야기의 연출을 이끌어가고 있었다. 이러한 것들은 당시 영화에서 촬영할 수 없는 상상의 세계를 그림으로 보여주기도 했고 위험한 장면의 연출을 위해서 스텐트맨을 고용할 필요도 없었다. 뿐만 아니라 주연이나 조연배우의 성격도 확실한 이미지로 성격묘사를 할 수 있었던 것은 실제 영화나 드라마 촬영에 비해 만화만의 장점이 아닐 수 없었다. 이러한 만화 장점들은 과거나 미래세계를 넘나들거나 상상의 세계를 그림을 통하여 현실화해줄 수 있었으며 만화영화의 개발로 애니메이션의 영화가 본격적으로 상품화되게 되었다. 상품화된 만화영화의 많은 호응은 위에서 언급한 만화만이 가지는 장점 때문이며 이에 힘입어 이후 만화영화 제작에 더 많은 기술이 개발되었고 오늘날에는 디지털에 의한 각종 그래픽과 영상이 만들어지는 기술이 집목되면서 눈부시게 발전되었다. 예컨대 <만화 홍길동전> <무사> <이집트 왕자> <개미> <토이 스토리> 등 많은 만화 및 3D 애니메이션들이 선보이게 된 것이다. 또한 근래에 와서 컴퓨터를 이용한 디지털영상기술이 발전하게되면서 만화영화제작의 자체 뿐 아니라 일반영화의 특수효과도 다양하게 만들어 내고 있다. 예를 들면 우리가 잘 아는 영화인 <쥐라기 공원>의 시리즈와 <미이라> 시리즈 등 각종 SF시리즈의 영화에는 수많은 그래픽 특수효과가 적용되어 가상의 상황이 마치 실제의

상황처럼 보여지고 있다. 이는 과거에 비하면 정말 가공할 만한 발전이며 또한 이러한 발전은 많은 사람들을 영화에 관심을 갖게 만들었고 따라서 이러한 영화나 애니메이션 사업은 많은 재화가 걸린 사업으로 주목받게 되었다. 미루어 짐작하여도 당연히 많은 사람들의 이와 관련하여 수요가 창출되기 마련이며 여기에 대한 사업이나 제작부분의 전문가 등 많은 인적 자원의 수급 문제가 따르게 되며 또한 관련 자료들과 주변학문을 바탕으로 이쪽 관련의 체계적인 학문연구도 이루어져야 할 것이다. 이런 이유의 수요가 학교를 만들었고 대학의 전공을 선택하고자 하는 학생들은 자연스럽게 여기에 많은 관심을 가지게 되었다.

우리의 고교과정은 아직도 현실사회의 문화현상과 이질감을 가지고 있으며 오로지 학습의 성취능력을 입시의 잣대로 하고 있는 느낌을 받는다. 초등생과 중학생과 대학생의 문화는 있는 것 같은데 혈기왕성한 고등학생들의 문화는 무엇인지 그들의 환호는 잘 보지 못한 것 같다. 이런 상황이 고등학생들에겐 어쩌면 만화 애니메이션에 더 많은 관심을 갖게 하는지는 모르겠다. 지원하는 고교생들은 말한다. “고교의 교실은 지루하다. 별로 재미있는 것도 없고 오늘도 학습의 성적을 위해 공부만 할 뿐 생활에 별 도움도 안 되는 것을 외우고만 있고……. 그냥 이렇게 지내는 건가……. 뭔가 신나고 재미있는 것 없나 하고 그렇게 낙서하다가 문득 만화를 그리게 된다. 만화를 그리는 건 재미있다. 그 이유는 낙서처럼 친근하고 쉽고 자유롭기 때문이며, 그냥 그리는 대로 그리면 우습게도 되고 슬프게도 되고……. 기분 좋고 잘 그려질 때면 멋있는 캐릭터도 만들어지고, 거기에 수학공식도 없고 물리나 화학의 알기 힘든 기호도 없고…… 또한 회화처럼 무겁지 않아서 좋다. 색깔을 칠해도 되고 안 칠해도 되고 모르는 회화처럼 고민스럽지도 않고 잘못 그려도 책임감도 없고 오히려 멋있게 보이고, 장식하기엔 미흡해도 선물로 주기도 쉽고 자랑도 되고 숙달되면 만화작가로 유명하게도 될 수 있고……. 나도 만화가가 될 수 있을까 하고 생각하다가 더 발전해서 만화영화나 게임을 만들면 어떨까, 지금 사회적으로도 차세대 무에서 유를 창조하는 소프트웨어 사업을 지지하는데 나도 이쪽 일을 하는 사람이 되어야겠다”라고 생각하는 경우가 대부분이다.

천연자원이 없는 우리나라에서 소프트웨어 산업은 어쩌면 가장 효율적인 산업이다. 객관적으로 다른 나라에 비해 두뇌가 우수하다고 평가되고 있는 입장이고 보면 더더욱 그러하다. 이런 배경으로 우리가 만화나 애니메이션 등 영상관련 사업과 더 나아가 게임사업이나 캐릭터사업 등으로 발전해 나갈 수 있다면 매우 바람직한 발전 방향이 아닌가 한다. 이것은 또한 문화를 새롭게 이끄는 커뮤니케이션 사업으로서 국내를 떠나 전세계적인 또 하나의 문화를 이끌 수 있는 문화 핵심사업이기도 하기 때문에 더더욱 많은 관심을 가지고 발전시켜야 된다고 본다. 사회가 발전된다는 것은 저마다 재산의 형성과 일정한 부가 갖춰지게 된다는 것이며 이에 따라 사람들은 보다 양질의 삶을 위해서 주변에 살기 좋은 환경을 만들게 되고 교육도 행복한 삶의 생산적 요소에 맞추게 된다.

오늘날 교육 일선에서 느끼는 것은 재미없는 교육을 탈출하여 더 재미있는 교육을 하는데 망설일 시간이 없다는 것이다. 남들이 안하고 있다고 나도 하지 않는 것이 망설임이다. 우리는 이러한 망설임

으로 그만큼 발전이 더디게 되었고, 과거나 지금이나 보수적이긴 마찬가지라는 소리도 듣는다. 안전 점검도 없는 발전에 무리가 따르기는 하지만 하고자 하는 목적이 양질의 삶이고 선의 것이라면 더 이상 주저하지 말아야 하는 것이 요즘의 삶의 형태가 아닌가 하고 생각한다. 이미 남들이 만들어 놓은 것을 보고 안전하니까 우리도 해보자라고 하는 것은 늦은 생각일 수밖에 없다. 앞서 말한 것에서 그 지향점이 선의의 것이라면 우리는 이 분야의 발전을 위해보다 적극적인 대안을 찾아 현실화하는데 노력을 해야 할 것이다.

그래서 이미 진행된 일련의 만화 애니메이션에 대한 전공에 관련 학과들의 교과과정에 대한 상호 정보교환과 운영 및 연구발표와 입시 운영 등도 서로 발전에 도움이 되는 방향을 모색해야 한다고 생각한다. 아울러 나날이 발전해 가는 현실사회에 우리전공관련 입시문제가 가장 현실적인 방법으로 바뀌어야 한다고 생각한 것은 각 학교마다 너무 다른 양상을 보이고 있기 때문이며 또 근래에 생겨난 수시 모집이나 특차모집에서 점수화 하는 입상 경력의 정도에 대하여서 각 학교에서 공유하여야 할 부분이어서 더욱 시급히 조정되어야 할 것으로 보았기 때문이다.

전국 규모의 만화 애니메이션 관련 실기대회는 관련 사회사업의 일환이기도 하지만 대학의 전공 입시나 개인의 경력에 기록되는 사항이다. 국가나 사회단체가 인정하는 경력은 개인의 능력인정에 중요한 것이 될 수 있으며 사회 전반의 관련 사업체나 학교에서도 그 상황을 인정 해줄 수 있어야 하므로 이런 실기대회의 상의 각 급수와 종류, 개수 등은 대회 참가자의 인원수와 관계 등을 따져 형평성에 맞게 정하는 것은 매우 중요한 것이라고 생각된다. 예컨대 전국규모의 대회는 엘지동아를 비롯한 언론사 주최나 사단법인의 학회나 각 대학교에서 전국 규모로 주최하는 것일 수가 있다. 대학에서는 일반적으로 입시점수에 반영되는 기준을 장려상 이상으로 정하고 있는데 앞에서 언급한 전국 규모 실기대회에서 장려상 이상이면 몇 퍼센트로 하여야 하며 그 기준은 어느 정도인지를 정할 필요가 있다. 또한 대학입시에서 수상경력의 유효기간도 예컨대 고교 재학시 전 기간으로 정한다든지 하는 것인데 일반적으로 경력에 대한 공증은 관련기관이 하므로, 우리 전공관련 실기대회의 상에 대한 공증은 만화애니메이션학회가 해주는 방안을 마련하든지간에 이 사안도 시급히 논의되어야 할 과제라고 생각한다. 각종단체가 실시하는 실기대회의 신빙성이 어느 정도인지는 학회에서 파악하여 그 인정 정도를 가늠해줄 수 있어야 하고 그중 대학 입시에 관계된 장려상 또는 특선 등은 전체의 10% 이내나 5% 이내로 한다든지 기준을 정해야 하겠다. 해마다 생겨나는 실기대회와 입상자의 수를 생각하고 이에 따른 대입반영 비율을 생각해보면 상의 명칭에 관계없이 5% 이내로 해야 된다는 개인적인 의견을 내어본다. 그 근거로 지난 학회가 주최한 제1회 실기대회에서 7백 명이 참가했고 이중 5%라면 35명이나 되기 때문이다. 또한 연간 전국 규모의 실기대회가 10여 개 정도로 파악되고 있고 또 상의 유효기간이 고교의 3년이라고 가정한다면 현재 대학의 특차모집에서 원하는 숫자보다 훨씬 많아지게 되고 높은 경쟁이 이루어지기 때문이다.

정시모집의 실기문제는 각 학교마다 다른 양상을 보이고 있으나 우리 관련 전공에 맞게 그 중

많은 학교에서 택하고 있는 ‘상황묘사’를 공통으로 하는 방안을 조심스레 제시하고 싶다. 상황묘사란 우리 만화 애니메이션 전공이 가지는 공통적인 주제결사항이며 미술의 다양한 기법을 함께 종합적으로 평가할 수 있는 것이 아닌가 생각하기 때문이다. 물론 컷 만화를 그리게 한다든지 시놉시스와 콘티를 짜는 방안도 좀더 전문화 된 방안이라고 본다. 여기에 필자가 말하고 싶은 것은 전문화된 것에 의의를 더는 것이 아니라 그렇지 않는 것에 대한 것이다. 실기대회의 항목들이 모두 키톤이나 컷 만화나 캐릭터 그리기이고, 애니메이션도 콘티를 제작하는 것이 일반적이 되었다면 관련 학과들도 여기에 빨리 익숙하게 되길 바라는 것이다. 그렇게되면 아무래도 평가위원이 많아지게 되며 평가의 공동관리 등이 용이해질 수도 있겠다고 생각한다.

석고소묘나 정물수채 정밀묘사 구성 등 종래의 미술대환 소질을 측정하는 것은 우리 관련학과와는 다소 거리가 있다. 왜냐하면 그것이 발상이 아닌 훈련에 의한 숙달된 기능적 기술의 면이 더 강하고 그 차체가 전공을 수행하는 수단이 될지언정 회화나 디자인 분야처럼 많은 비중을 차지하는 것이 아니라는 것이다. 또한 이러한 기능적 요소들은 만화나 애니메이션의 발상적 소양을 가지고 있는 사람들에게겐 필요에 따라 학교에서 교육을 받을 수 있기 때문이다. 우리는 흔히 객관적인 공정한 평가를 위해 많은 규제사항을 도입하는데 하지만 정작 그들에게 가르치는 것은 자유의지와 개성에 의한 예술성 있는 작품의 창작이다. 결과적으로 우리는 이러한 창작을 요구하면서 그 시작은 이에 반하는 훈련과 숙달에 의한 기술만을 평가한다면 모순이 아닐 수 없다. 아울러 진정 창작을 위한 평가는 한 개인의 창작에 대한 의지와 사고의 자유와 재료와 표현기법의 자유와 창의적 발상을 존중한 상태를 입시지원자에게 만들어주어야 하며 이런 것들을 종합하여 평가하는 것이 바람직하다고 생각한다.

이와 함께 또 한가지 중요한 점은 본문에서 자세히 언급한 고교의 미술교육의 상황에서 준비되는 포트폴리오라는 것이다. 이것은 평소 지원자의 소질과 적성에 대한 능력을 평가할 수 있는 중요한 자료라고 생각되며 이 포트폴리오와 함께 면접을 통해 대화를 해봄으로서 정확한 평가를 할 수 있다고 생각한다. 그래서 앞으로의 입시에는 실기와 포트폴리오와 함께 면접이라는 것이 매우 중요한 것이라고 생각되어 반드시 앞으로 갖추어야 할 것으로 본다. 아울러 입시 현장에서 이 방법의 시행은 별도로 논의할 문제이겠지만 본문에 입시 당일 함께 시행하는 하나의 방안을 제시해놓았다. 따라서 앞으로의 고등학교 미술실기는 평소 자신의 예능적 소질을 개발하고 만든 작품을 정리해보는 포트폴리오 작업을 하는 것이 기술을 위한 미술학원을 다니는 것보다 더 중요한 일이라고 생각한다. 즉 고등학교 시절에 자신의 예능개발은 매우 중요하며, 이를 실행하는 과정에서 전인교육도 실행 될 수 있을 것이며 자신의 장래에 대한 꿈과 기초기능을 잘 키워나갈 수 있을 것이라고 생각된다. 전인교육에 이은 전문기술 교육과 전문지식의 교육이 가장 이상적인 교육의 형태가 아닌가 한다. 입시 때 면접을 해보면 예컨대 좋은 영어점수를 가지고도 회화가 안 된다든지, 주변학문과의 연관을 못시키거나, 자신에 대한 의지를 충분히 말하지 못하는 것은 우리의 고교 교육의 문제점을 단적으로 보여주는

것으로 여겨진다. 물론 다 그렇다는 것은 아니지만 학생들은 앞으로 더 싱그럽고 발랄하여야만 더 좋은 창작이나 발전을 기대할 수 있다고 생각되므로 이는 미리 고교 과정에서 만들어져야 할 것으로 본다.

전인교육과 자유의지에 의한 자율적인 평가는 실기와 면접이 병행되어야 할 것으로 생각되며 수험자나 학교가 모두 능동적이고 적극적인 방안을 모색해야만 앞으로의 사회문화도 적극적이고 재미있는 창출물을 만들 수 있을 것이라고 생각한다. 새로운 커뮤니케이션의 총아인 만화와 애니메이션 과 그 외 디지털 영상아트 등 관련 학문들은 전공 현실에 맞는 실기 입시를 지향함으로써 서로 공유할 수 있는 부분을 활용하고 또한 면접을 활용해 보다 양질의 교육이 이루어질 수 있도록 사전에 준비하는 것은 매우 중요한 일이라고 생각한다.