

# 길(Way)

전형도

(안동정보대학 애니메이션과 교수)

김준수

(안동정보대학 애니메이션과 강사)

## <초록>

현대인들은 매일 반복되는 일상 속에서 시간의 틀을 벗어나지 못한 채 항상 바쁘고 정신없이 살아간다. 이를 극복 못하는 것은 곧 실직을 의미하며, 그것은 자신의 사회적 존재가치를 상실했다는 의미가 아닐까 생각된다.

현대 물질 문명이라는 현실의 거대한 체제 아래서 물질이 종속적으로 인간을 지배함으로써 생기는 비인간화·익명화·공허감은 누구나 한 번쯤 느끼게 된다.

‘길(Way)’이라는 것은 인생을 하나의 상징적 의미로 표현한 것이다. 현대인들은 성공이라는 인생을 목표를 향해 뒤돌아 볼 시간도 없이 너무 빠르게 앞으로 나아간다.

인생의 종착점은 누구나 알 수 없다. ‘길(Way)’이라는 작품을 통해 바쁘게 살아가는 현대인들의 삶을 한 번 돌이켜 보고자 한다.

## I. 제작배경

애니메이션은 개인의 상상력을 무한히 펼칠 수 있는 무궁한 가능성을 가지고 있다. 특히 단편애니메이션은 많은 인원이 필요로 하지 않고, 기획부터 제작까지 작업진행이 용이하다는 장점과 실험적인 다양한 방법을 추구할 수 있다.

1990년대부터 전통적인 애니메이션 개념과 수많은 영상작품들이 아날로그에서 디지털로 전환되기 시작하였고 셀 애니메이션의 전통적인 제작기반이 디지털 제작기반으로 바뀌고 있다.

이번 작품은 전통적 셀 애니메이션 제작 방법 중 연필을 이용한 드로잉적 제작방법을 이용한 것으로써, 속도감에 중점을 맞추어 제작하였다. 학생들에게 디지털방식의 채색화된 작품과 채색을 배제한 단색 조 연필로 제작한 작품을 비교할 수 있는 기회를 제공하고자 한다.

## II. 전개방식

### 1. 이론적 측면

애니메이션이란 일련의 정지된 영상을 연속적으로 배열함으로써 움직이는 환상을 만들어내는 제작방식을 의미한다. 애니메이션의 예술성은 행동의 표현에 있다. 애니메이터는 종이 위에 자신의 세계를 꾸며 내려고 한다. 종이 위에 그림을 그리고, 그래서 그것이 어떤 식으로 움직이는가를 생각해 보아야 한다. 캐나다 국립영화 위원회 이사였던 도널드 맥윌리엄(Donald McWilliam)에 따르면, “움직임 그 자체보다 피사체를 어떻게 움직이게 하는가가 중요하다. 즉, 움직이게 하는 방법이 움직임보다 더 중요하다. 중요한 순서를 따져볼 때, 물론 움직이는 것도 중요하지만, 더욱 중요한 것은 어떻게 움직이는가이다.”

맥윌리엄의 말처럼 제작자는 어떤 방식으로 움직임을 줄 것인가를 생각하지 않으면 안 된다. 이러한 움직임의 표현에는 사실적 동작을 강조하는 삽화체(사실화)와 과장과 변형을 강조하는 만화체 방식이 있다. ‘길’은 표현방식에 있어서 삽화체에 맞추어 제작하였다. 이것은 작품이 상징하는 인생의 의미를 현실적 감각으로 접근하고자 함이다. 또한, 사실적 표현은 학생들의 기본적 태생감각을 향상시키는 데 있어서 필요한 부분이라고 생각된다.

### 2. 제작측면

‘길’은 사실적 드로잉에 맞추어 제작하였다. 그러므로 작품제작에 필요한 사실적 자료들이 필요하였고, 자료들을 주변상황에서 수집하였다.

#### 가. 작품제작과정

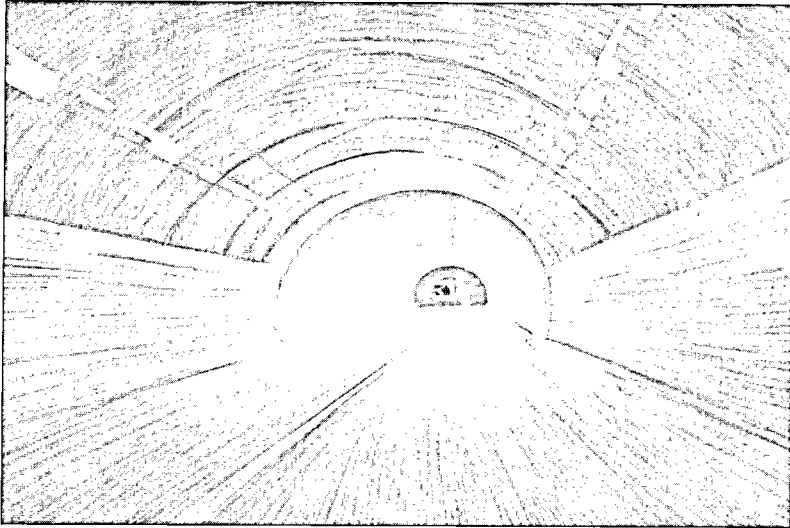
- (1) 스토리보드 제작
- (2) 콘티작성
- (3) 필요한 영상 수집(6mm디지털카메라)
- (4) 편집장비(DSR80)에서 Play → Holly Wood에서 영상캡처
- (5) 수집된 자료를 편집(Premiere) → Targa Sequence
- (6) 출력(ACDsee)
- (7) 제작(연필) → 스캔
- (8) 스캔이미지 → Premiere에서 편집
- (9) 완성

제작기간: 2개월

작품상영시간: 3분 30초

제작에 소요된 작화지: 4000장

### 3. 작품사진



제목: 길(Way)

크기: 720×486/ 재료: 연필/ 제작년도: 2001.

### III. 향후방향

이번 작품을 통하여 내용적·형식적 실험을 통해 새로운 애니메이션의 가능성을 체험하였다.

앞으로 제작상의 문제점들을 보완해 나아감으로 다양한 방법을 연구함으로써 학생과 교수간의 창작의 욕을 성장시키는 계기로 삼는다.

### 참고문헌

김대중, 『애니메이션 제작의 이론과 실제』, 서울: 초록배매직스, 1995.

Halas, John & Roger Manvell, 이일범 역, 『애니메이션의 이론과 실제』, 신아사, 2000.

Taylor, Richard, 한창완 역, 『애니메이션제작기법의 모든 것』, 한울, 1999.