만화애니메이션 교육을 위한 양자상호적용 연구

A Study on the mutual applicable in Cartoon/Animation Teaching

권경민, 김미리*
강원대학교, 목원대학교*

Kwon Kyung-Min, Kim Mi-Li*
Kangwon Univ. Mokwon Univ.*

요약

오늘날의 만화·애니메이션은 기존의 인식이었던 오락의 한계를 넘어 정치, 경제, 철학, 교육, 종교 등 다양한 영역을 자유로이 드나들면서 매스미디어의 한 장르로서 그 위치를 확고히 구축하기에 이르렀다. 또한, 전국적으로 약 140여개의 대학에 만화·애니메이션 관련학과가 개설되어 전문 인력들을 적극적으로 양성하고 있으며, 초·중·고등학교에서도 재량·특기교육의 형태로 만화·애니메이션 조기교육이 이루어지고 있다. 이러한 사회적 분위기를 인식하여 질적 향상에 결정적 역할을 하는 학술적 이론 분야, 특히 만화·애니메이션을 보다 효과적으로 교육하기 위한 교수법 개발이 요구된다.

본 연구는 그러한 방법론의 하나로서 각각 고유의 표현양식을 가지는 만화와 애니메이션의 양자상호적용 방식을 통한 교수법 개발을 목적으로 한다.

Abstract

Comics and animation have come to establish their position firmly as a genre of mass media, coming in and out freely in various areas, such as politics, economy, philosophy, education, religion, beyond the limit of amusement which was view point before.

Moreover, at about 140 universities all over S. korea, they have established the subject related to comics and animation. And they have educated professional workers positively. Even at elementary schools, middle schools and high schools, they have early education courses for some students' special ability.(those are a kind of special extra classes)

It is demanded to develop teaching system in the area of academic theories which pay an important part to quality improvement by recognizing this social atmosphere, in order to educate more efficiently for comics and animation.

The aim of this study is to develop teaching system with mutual application of comics and animation ,which have each original mode of expression, using one methodology.

I. 서 론

1. 연구목적

만화와 애니메이션은 양자 모두 <연속적인 시각예술>이라는 공통점을 가지고 있다. 우선, 만화는 말과 그림으로 구성된 칸들이 연속적으로 연결되어 스토리를 전개하고 있으며, 애니메이션은 연속된 필름의 흐름에 따른 움직임을 통해 내용을 나타내고 있다. 만화와 애니메이션(본 논문에서는 만화와의 표현상 비교를 위하여 일반적으로 만화영화라고 부르는 <셀

애니메이션>만을 한정해서 애니메이션으로 칭함) 은 시각적인 내용을 연속적으로 표현한다는 공통점을 가지고 있지만, 만화는 정지된 칸의 연속이며, 애니메이션은 쇼트(shot)의 연속으로 구성된 영상이라는 절대적인 구조적 차이점을 가지고 있다.

최근 들어 단순한 기술전달이 아닌 다양한 관점에서의 만화·애니메이션 이론들이 연구되고 있으며, 특히 교육학적인 관점에서의 관심이 높아지고 있다.

본 연구는 기호론적인 구조적인 관점에서 만화와 애니메이션에 대한 비교분석을 통해 교수법을 제안하고자 한다. 어떠한 매체를 원리적으로 고찰할 때, 가장 쉬운 방법은 인접해 있는 표상시스템을 선정하여 서로의 차이점을 검토해보는 것이다. 만화·애니메이션 이론교육을 위한 방법론으로서 양자의 표현구조에 대한 비교와 상호적용을 통해 보다 효과적인 학습효과를 기대해본다.

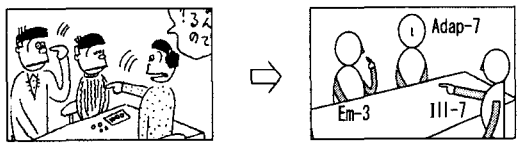
2. 선행연구

제 9의 예술로 인정받는 만화에 대한 연구는 기호학, 언어학, 교육학, 사회학, 심리학, 커뮤니케이션학 등과의 연계를 통해 활발히 연구되고 있다. 특히 만화기호학은 프랑스와 일본을 중심으로 발달하였는데, 만화를 하나의 텍스트로 보고, 그래픽 차원의 다양한 기호들에 대한 객관적 해석이 가능하게 한 이론이다.

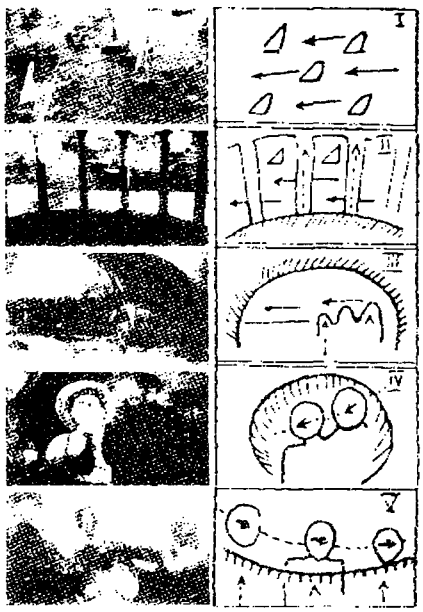
만화를 기호론적 시각에서 읽은 연구로는, 大城宜武1987)의 『漫畵の文化記号論(만화의문화기호론)』, Pierre Fresnault-Deruelle(1972)의 『La bande dessinée, essaid'analyse sémiotique (만화, 기호학적 분석에 관한 에세이)』 권경민2004)의 『漫畵の記号的分析一日韓の比較研究(만화의 기호적 분석-일한 비교연구)』, 이수진(2004)의 『만화기호학』 등이 있다. 특히, 만화를 기호화하는 선구적인 연구방법으로는 미국의 커뮤니케이션 학자이자 만화가인 랜달 P. 해리슨(Randall. P. Harri son, 1964)의 「그림분석 (Pictic analysis)」의 이론이 주목할 만하다.

2.1 「그림분석(Pictic analysis)」

랜달 P. 해리슨의 「그림분석」에 의하면, 그림도 언어와 마찬가지로 객관적으로 분석하는 것이 가능하다고 한다. 그림분석 방법으로는 우선, 그림에서 가장 중요한 상징을 골라, 그것을 가장 간단한 형태로 바꿔서, 변화를 관찰하는 것인데, <그림 1>과 <그림 2>는, 만화와 영화의 작품분석의 예로서 정지된 화면을 단순화하여 분석하고 있다.



▶▶ 그림 1. 권경민(2004), 『あさって君』의 만화분석 예



▶▶ 그림 2. 에이젠슈테인(1969), 『전함 포템킨』의 영상분석 예

이처럼 시각적 예술작품을 기호화하는 것은, 자료의 양과 범위를 보다 확대시키고, 분석을 보다 객관적으로 할 수 있는 장점을 가진다고 볼 수 있다. 본 연구에서도 「그림분석」의 방법을 통해 만화와 애니

메이션을 각각 기호화하여 비교분석하였다.

Ⅱ. 본 론

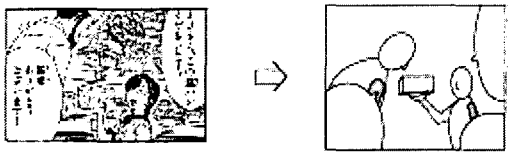
1. 분석대상

분석대상은 일본의 애니메이션 8편으로, 동일한 내용의 출판만화를 가지고 있는 작품을 선택했다. 일본 작품을 분석대상으로 선택한 이유로는, 일본의 경우, 영상매체인 애니메이션과 출판매체인 만화 모두 시각적으로 함축적인 표현에 비중을 두고 있고, 만화기호나 상황, 분위기를 묘사하는 방법, 등장인물들의 표정과 행동 등이 다른 나라의 작품들에 비해 비교하기 쉽다는 장점을 가지고 있기 때문이다.

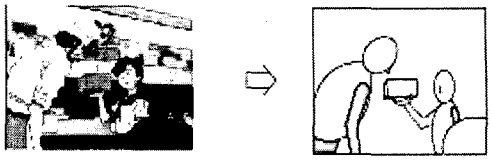
분석대상은 크게 두 가지 형태로, 만화를 애니메이션으로 만든 작품 그룹과 애니메이션을 장면을 편집하여 만화로 만든 작품 그룹으로 나눠, 동일한 내용을 묘사하고 있는 장면만을 선별하여, 각 매체에 따른 표현구조적인 성향을 비교 분석하였다. 분석대상에 대해서는 논문의 마지막에서 열거하도록 한다.

2. 분석방법

정지된 화면으로 구성된 만화와 동영상인 애니메이션에서 각각 동일내용을 묘사하고 있는 장면들을 수집하여 그림분석 이론에 따라 각 장면들을 기호화하였다. 다음은 『ジャパン(자팡)』의 기호화된 장면들인데, 이와 같은 분석방법을 통해 8편의 작품에 있어서 동일 시퀀스에 표현되어 있는 구조적인 표현양식의 비교하여, 그 유형을 분석했다.



▶▶ 그림 3. 만화 『ジャパン(자팡)』의 기호화 예



▶▶ 그림 4. 애니메이션 『ジャパン(자팡)』의 기호화 예

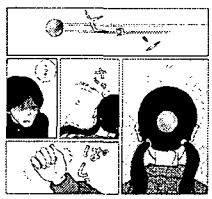
3. 분석결과

분석대상인 8작품의 동일 시퀀스에 대한 비교에서 만화와 애니메이션은 크게 3가지 측면(공간감각 / 타임감각 / 상황감각)에서 표현 구조적인 차이를 볼 수 있었다.

3.1. 공간감각

애니메이션은, 동일한 크기의 스크린 위에서 시간의 흐름에 따라 장면이 연속적으로 표현되는데 반해, 만화 는 한 컷, 한 컷이 각각 다른 배치와 크기, 모양을 가지며 유동적으로 묘사된다. 즉, 애니메이션에 있어서의 시간은 만화에 있어서의 공간과 같은 역할을 하고 있는데, 만화・애니메이션 교육에 있어서 스토리를 구성하는 구성요소에 대한 개념이해를 위해 애니메이션의 쇼트와 만화의 컷을 상호 적용하여 표현구조상의 특징을 학습시킨다.

<그림 5>와 <그림 6>은 동일 시퀀스를 통해 컷과 쇼트에 대한 구조적 차이를 설명한 예이다.



▶▶ 그림 5. 만화 『ごくせん(고쿠센)』

(만화-날아가는 볼의 이동을 표현- 좌우 확장 컷 사용.)

(만화-볼의 뒤통수 접근 장면-상하 확장 컷 사용)

(만화-볼을 피하는 장면-기준 컷 사용)

(만화-놀라는 학생 표정-기준 컷 사용)

(만화-볼을 잡은 장면을 강조-좌우 확장 컷 사용, 스퀀스의 최종 장면 - 플랑쉬의 마지막에 칸 배치)

▶▶ 그림 6. 애니메이션 「ごくせん(고쿠센)」의 장면과 만화 「ごくせん(고쿠센)」의 컷 비교

3.2 타임감각

애니메이션의 기본적 시간단위는 1초당 24프레임으로, 필름 매체의 영상속도를 가리킨다. 이것은 제작상의 비용 관계, 제작 의도 등에 따라 수많은 타임감각이 적용된다. 한편, 만화에서의 시간은 공간과 밀접히 연관되어 있는데, 시간상으로 연장의 느낌을 나타내기 위하여 작가는 시각적으로 좌우 확장 컷을 사용하거나 많은 컷으로 장면을 분할하여 의도적으로 긴 시간을 표현하고 있다. 또한, 만화에는 위에 기술한 시간에 대한 시각적이고 표면적인 인지와 구별되는 심층적인 타임감각이 존재한다.

요모타 이누히코(四方田犬彦, 2000에 의하면, <이시동도(異時同図) 수법[2]을 만화의 이야기 전개방식과 연관해서 설명하고 있으며, 후지사와 아카네(藤澤茜, 2005)는 이 <異時同図 수법>을 일본의 풍속화인 우키요에(浮世繪) 와 관련해서 현대의 만화와 애니메이션 기법이 이미 12세기에 사용되었다고 주장하고 있다.

최근의 만화와 애니메이션에서는 상호 특징적인 타임감각을 적용한 복합적인 사용이 시도되고 있는데, 이에 대한 비교를 통해 타임감각에 대한 학습 효과를 도모할 수 있다고 생각된다. <그림 7>은 애니메이션에 표현된 異時同図 수법으로, 빠른 속도로 대사를 말하고 있는 등장인물의 앞으로 펜과 종이가 느린 속도로 움직이고 있다. 하나의 화면에 존재하는 두 가지의 시간 축을 보여주는 예이다. <그림 8>은 만화에 표현된 애니메이션적 타임감각의 예이다.

▶▶ 그림 7. 異時同図법 표현 예 「ごくせん(고쿠센)」

▶▶ 그림 8. 애니메이션적 타임감각 표현 예 「テニスの王子様(테니스의 오지사마)」

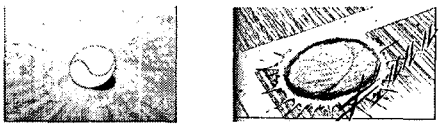
3.3 상황감각

만화와 애니메이션에 있어서 상황을 보충하는 요소는 크게 시각적 요소와 청각적 요소로 분류할 수 있다. 우선, 시각적 요소로는 움직임, 방향, 속도, 색채 등이 있으며, 청각적 요소로는 대사, 배경음악, 효과음 등을 들 수 있다. 이러한 요소들은 일반적으로 시청각적인 요소로서 복합적으로 결합되어 사용되고 있는데, 만화와 애니메이션 고유의 표현방식을 통해 학습자의 이해를 높일 수 있다.

2) 하나의 화면에 복수의 시간의 상(相)을 동시에 묘사하는 수법

1) 시각적 요소

만화가들은 단일 컷에서 격렬한 움직임에 대한 상황을 표현하기 위해서 행동선(action lines) 또는 스피드선이라고 불리는 묘선과 다양한 시각적인 효과를 첨가한다. 독자들은 이러한 기호들에 대한 적극적인 인지를 통해 컷을 이해한다. 애니메이션에서는 행동선의 사용이 만화에 비해 소극적이므로 애니메이션과의 비교를 통해 상황 보충 기호에 대한 학습을 이해력을 높일 수 있다.



▶▶ 그림 9. 단일 컷에서 움직임에 대한 상황표현 「テニスの王子様(테니스의 오지사마)」

또한 애니메이션의 색채는, 만화의 흑백 컷과는 대조적으로 기호적 작용에 통해 등장인물 성격에 대한 이미지화를 돕는다. <그림 10>에서 볼 수 있듯이 등장인물의 머리색의 명암과 의상의 색채 이미지는 캐릭터에 대한 간접적인 성격묘사를 보여준다.

▶▶ 그림 10. 색채의 이미지를 통한 등장인물의 이미지화 예

2) 청각적 요소

만화에서는 발화의 분위기와 등장인물의 목소리에 대한 이미지를 전달하기 위해 다양한 표현방법이 사용되고 있다. 직접적으로 소리를 들을 수 있는 애니메이션과는 달리 만화에서는 말풍선안의 글씨체의 변화를 통해 목소리를 이미지화하고 있는데, <그림 11>은 글씨체의 변화를 통해 등장인물의 목소리와 감정의 시각화를 도모하고 있다.

▶▶ 그림 11. 청각적 이미지의 시각화

Ⅲ. 결 론

본 연구는 만화·애니메이션 이론교육을 위한 방법론의 하나로서 동일 내용의 만화와 애니메이션에 보이는 구조적인 표현방식에 대한 분석을 통해 양자 상호 적용교수법을 제안했다. 인쇄매체로의 만화와 영상매체로의 애니메이션은 많은 공통점을 가지지만 표현상 구조적으로 큰 차이점을 가지고 있다. 각각의 특성을 비교하여 그 차이점을 교수법에 응용함으로써 보다 효과적인 학습효과를 기대할 수 있다.

▌참 고 문 헌▐

[1] Harrison, Randall. P. 1964 "Pictic analysis: with reseach on facial expression" Ph. D. Dissertation, Michigan State University
[2] Pierre Fresnault-Deruelle. 1972. La bande dessinée, essaid'analyse sémiotique, Hachette
[3] 藤澤茜, 2005, 浮世繪の手法ーアニメ漫畵への継承, GYROS No.10
[4] 大城宜武 1987 漫畵の文化記号論. 弘文堂
[5] 權敬珉 2005 漫畵の記号的分析ー日韓の比較研究, 學習院大學 博士學位論文
[6] .四方田犬彦 2000 漫畵原論 ちくま學芸文庫
[7] 이수진, 2004, 만화기호학, 씨엔씨 레볼루션(주)[8]
[8] 분석대상
<만화 ⇒ 애니메이션>그룹 작품

「ごくせん (콕쿠센) 1」 2000, 集英社
「ごくせん (콕쿠센) 1」 2004, Vap VIDEO
「テニスの王子様 (테니스의 오지사마) 1」 2000, 集英社
「テニスの王子様 (테니스의 오지사마) 1」 2002, EMOTION
「NARUTO (나루토) 」 2000, 集英社
「NARUTO (나루토) 」 2003, SME

『ジャパン(쟈팡)』 2002, 小學館
『ジャパン(쟈팡)』 2005, Aniplex

<애니메이션 ⇒ 출판만화> 그룹작품
『이웃집 토토로』 2001, 대원출판
『이웃집 토토로』 1988, 대원DVD
『모노노케히메』 2003, 대원씨아이
『모노노케히메』 1997, 대원씨아이
『AKIRA 1』 2000, 講談社
『AKIRA 1』 1988, Pioneer
『센과 치히로의 행방불명』 2002, 대원씨아이
『센과 치히로의 행방불명』 2001, 대원DVD