

## 디지털 콘텐츠 제작을 위한 애니멘터리에 관한 연구

### A Study on the Production Process of Animentary for Digital Contents

김남훈, 정한경\*  
인제대학교, 경성대학교\*

Kim nam-hoon, Jeong han-gyeong\*  
Inje Univ., Kyungsoong Univ.\*

#### 요약

기존의 콘텐츠가 디지털과 결합할 때 새로운 장르가 출현하고 그것이 사업이나 산업 쪽으로 발전하는 디지털 문화가 파생된다. 애니메이션에 다큐멘터리의 특성을 결합한 애니멘터리라는 융합적 콘텐츠를 통해 이야기의 구버전을 신버전으로 재창조하는 새로운 스토리텔링이 가능하다. 본 연구는 일상 속에 파묻혀 있는 이야기를 발굴, 각색, 재창조함으로써 디지털 패러다임 속에 새로운 스토리텔링으로 활용가능한 애니멘터리 제작방법을 제시하려고 한다.

#### Abstract

When an old-fashioned contents are combined with the digital contents, it will be emerged as q results of new genre. And if it is applied for business and industry, to develop it into a digital culture. Animentary combines the attributes of the animation in the documentary. Through this convergence content, old story is convert to new story and is recreated with a new method of storytelling and imagetelling. This research is to discover, convert, and recreate a story buried in the everyday life and also is to propose animentary production process recreated in the digital paradigm.

## I. 서론

디지털 세계의 출현은 기존 아성을 유지해왔던 고유 영역들의 해체와 재편을 가져왔고, 융합과 재창조라는 예술과 과학, 그리고 공학 분야의 통합된 다학제 간의 연계를 가져왔다. 유비쿼터스 시대를 내다보고 있는 정보화 사회의 미래에서 차세대 산업과 문화를 아우르는 디지털 콘텐츠는 새로운 라이프 스타일을 창조하는 문화산업의 성장동력원이 되고 있다.

문화콘텐츠 산업의 중심축이 초기 기술집약적 관점에서 창작중심적 관점으로 전환되고 있는 실정에서 새로운 미학을 다루는 콘텐츠의 기획, 창작, 개발 수요는 날로 증가해 가고 있다. 특히 영화, 애니메이션, 게임, 광고, 뮤직비디오, 방송, 공연예술, 대중음악, 테마파크 등 이야기의 원소스 발굴과 각색을 통한 창의적 스토리텔링 및 양질의 콘텐츠 제작에 대한 전문적 연구는 교

육과 실무면에서 시급한 과제로 대두되고 있다.

이에 본 연구에서는 디지털 시대 스토리텔링의 새로운 패러다임으로 애니메이션에 다큐멘터리의 특성을 결합한 애니멘터리(animentary)라는 융합적 콘텐츠를 통해 이야기의 구버전을 신버전으로 재창조하는 스토리텔링과 제작 과정에 대해 다룬다. 에듀테인먼트 측면에서 애니멘터리의 제작에 관한 스토리 창출 및 표현기법을 연구함으로써 파묻혀 있는 이야기를 발굴하고 각색하며, 재창조를 통해 활용가능한 애니멘터리 제작방법을 제시하려고 한다.

## II. 스토리텔링의 디지털 패러다임

인류의 역사 속에서 스토리텔링은 끊임없이 구전, 전승되고 있고 그 시대의 문화와 시대정신을 담아 왔다.

오늘날 이야기는 인간이 새로운 세계관을 인식하는 하나의 틀로써 현실과 상상을 아우르는 가상적 현실을 창조해 가고 있다.

디지털 세대는 시청각을 포함한 감각적, 자극적 정보에 민감하며, 움직이는 것들에 대한 자유로운 향유를 부담없이 받아들이고, 뉴미디어와 콘텐츠를 자연스럽게 소화해낸다. 또한 이미지 중심의 아이코닉 문화에 익숙하고 영상을 통한 소통과 그것을 통한 자기표현욕구가 강하다. 이러한 오감적 이야기의 경험은 특히 시각과 청각에서 나아가 실감있는 공감각적 체험을 요구한다

디지털 기술의 확대에 힘입어 타장르와의 영상 결합 시도는 스토리텔링의 새로운 영역들을 개척하기 위해 끊임없이 제작하고 실험 및 발표함으로써 디지털 시대 스토리텔링의 패러다임으로 자리잡고 있다.

스토리텔링의 디지털 융합은 영상의 전통적 장르들의 결합이나 새로운 인터랙션 개념의 도입 및 응용에서 찾아볼 수 있다. 최근 인터넷이나 멀티미디어 등 디지털 미디어를 활용한 스토리텔링 콘텐츠들은 디지털 하드웨어 기술과 소프트웨어적 표현기법에 의해 재창조된 서사적 창조물인 디지털 스토리텔링 콘텐츠, 애니메이션에 다큐멘터리의 특성을 도입한 것 또는 다큐멘터리에 애니메이션의 특성을 도입한 애니메이션드 다큐멘터리, 휴머니즘적 영상을 애니메이션체로 담아내거나 성공스토리를 담은 세계적 주인공들의 휴먼다큐애니메이션, 현대인의 라이프스타일 각 분야의 다양한 테마를 HD수준으로 보여주는 포털 사이트 중심의 UCC나 디지털 영상 콘텐츠, 가상 공간에서 정보나 지식을 제공하는 에듀테인먼트물로써 아바타가 나레이터로 등장하고 관객 또는 유저들과 상호작용하는 가상 캐릭터 콘텐츠 등을 들 수 있다.

애니멘터리는 애니메이션에 다큐멘터리의 특성을 도입한 것 또는 다큐멘터리에 애니메이션의 특성을 도입한 애니메이션드 다큐멘터리 영역에 속한다.

### Ⅲ. 문화 콘텐츠로서의 애니멘터리

#### 1. 애니멘터리의 개념

디지털 스토리텔링이 구연성을 전경화한다는 점은 이야기 그 자체(story)와 이야기하는 행위(telling)의 두

요소를 모두 본질적 성격으로 구유하고 있다는 점을 말하는 것이다.<sup>1)</sup>

애니멘터리는 설화적 내용을 각색한 애니메이션과 현장을 부여한 사실적 기반의 다큐멘터리를 접목함으로써 스토리텔링의 새로운 소통과 실험으로 상상을 불러일으키는 새로운 느낌의 장르이다.

지금까지 서구중심의 스토리가 문화, 산업, 예술, 생활에 영향을 미쳐왔다. 이제 서구의 세계관에서 벗어나 새로운 이야기를 찾아 동양의 낯선 세계로 향하고 있다. 우리의 설화는 신화(神話), 전설(傳說), 민담(民談) 등으로 구전되고 지역 마다 독특한 이야기로 전래되고 있다.

이러한 설화적 내용들은 원소스로 채집되어 스토리 발상, 스토리 컨셉, 그리고 스토리 개발 과정을 통해 애니멘터리 제작의 시나리오가 된다.

#### 1.1 스토리 발상

스토리 계획은 제재, 테마, 플롯, 성격이라는 시나리오의 네 가지 기본 요소를 검토함으로써 이루어진다.<sup>2)</sup> 제재는 창작 의지가 생기게되는 원인이나 동기, 즉 작품의 모티브이다. 역사, 고전, 신화, 꿈과 무의식, 상상 등 경험이나 생활 속에서 특별한 의미를 부여하고 스토리를 발견하기 위한 연구 소재를 리스트화함으로써 시작된다. 테마는 제작하려는 애니멘터리의 목적에 따라 캐릭터, 세팅, 동기, 장애 요소들을 개발함으로써 구체화되며, 각 항목들에 대한 세부 내용들을 개발하고, 그것을 크로스 체크함으로써 획득된다.

플롯은 애니멘터리 속에서 일어나는 주요 스토리의 골격(시작, 중간, 끝)이다. 앞서말한 스토리 속의 특별한 메시지나 의미를 함축하는 테마는 플롯을 통해 일어난다. 마지막으로 성격은 캐릭터 설정의 가장 중요부분으로 캐릭터의 성향, 문화적 배경, 핵심 특성과 경험 등을 주어진 조건으로 하여 창조된다. 그것은 심리적 기분, 감정, 정서 등 내적 표현과 표정, 동작, 대사 등 외적 표현으로 드러난다.

#### 1.2 스토리 컨셉

1) 강상대, "디지털 스토리텔링 창작 연구", 한국문예창작 제 6권 제 1호(통권 제11호), pp8~14, May 2007.

2) 토리우미 진조 저, 조미라,고재운 역, "애니메이션 시나리오 작법", 도서출판 모색, pp.36~39, Feb. 1999.

스토리 컨셉은 이야기 구조의 주된 방향으로 그 구성요소는 캐릭터, 그가 하고자 하는 일, 배경, 동기이다. 각 항목들의 서술적 아이디어를 리스트화함으로써 문장화할 수 있다. 예를 들어 그것은 무엇인가를 하고자 하는 주인공에 대한 이야기로부터 “어디에 살며(배경) 무엇인가를 하고자 하는(하고자 하는 일과 동기) 주인공(캐릭터)에 대한 이야기’로 구체화된다.

### 1.3 스토리 개발

스토리 컨셉 문장으로부터 스토리텔링에 대한 전체 윤곽이 나오면 세부적인 스토리의 맥락과 내용을 개발한다. 개발 내용은 전제, 스토리비트, 스토리 다이내믹스, 아웃라인과 스트립트이다.

표 1. 스토리 개발 과정

개발 과정	내용
전제	스토리가 전개되어 나가면서 발전하게 되는 그 무엇, 즉 스토리가 끝에 도달하는데 필요한 목적지
스토리비트	씬이 포함할 단순한 기술이며, 스토리 전개의 구조나 골격을 형성
스토리 다이내믹스	캐릭터의 동기나 요구사항들을 이야기의 동적인 것들의 목록에서 파악. 스토리 A와 B로 나눔
아웃라인	전체의 이야기 줄거리로 배경, 상황, 시간을 표현하고 모든 씬을 배치하고 있는 완전한 이야기
스트립트	이야기가 특별한 형태로 쓰여 졌으며, 모든 씬의 레이아웃 즉, 아웃라인에 비해 좀더 상세한 묘사가 있으며 '대화'가 추가

## 2. 애니멘터리 제작과정

표 2. 제작과정

자료조사	스토리텔링	비주얼	단편제작
현장 촬영	아이디어	아트디렉션	애니메이션
설화 채집	스토리 컨셉	비주얼 스토리 텔링	사운드
문헌, 고증	스토리 개발	캐릭터 개발	편집
원소스	시나리오	애니메틱	애니멘터리

애니멘터리를 포함한 디지털 영상물의 제작단계는 기획개발단계, 사전제작단계, 제작단계, 사후제작단계로 나눌 수 있다. 기획개발단계는 일차적으로 지역내 설화의 수집과 현지조사, 로케이션을 통해 콘텐츠화 가능성을 타진하고, 스케줄, 예산, 인력 등 작업에 관한 일련의 계획을 세운다.

사전제작단계에서는 기획단계에서 채집된 원소스는 애니멘터리 장르에 맞게 스토리 아이디어와 컨셉을 잡고, 스토리 개발과정을 통해 스크립트를 작성할 수 있다. 또 시나리오를 가시화하기 위한 일련의 작업들로 캐릭터와 배경의 컨셉스케치를 거쳐 스토리보드를 작성하게 된다. 작성된 스토리 콘티는 캐릭터 액션과 사건의 연출에 따라 적합한 배경음악을 넣고 스토리릴을 만든다.

제작단계에서는 각 씬별로 애니메이션 제작을 위한 레이아웃, 크린업, 컬러링 등과 키프레임으로부터 인비트윈작업 및 타이밍 조절, 그리고 캐릭터 및 배경의 아트디렉션과 사운드효과(Bgm, 나레이션, 효과음)를 거쳐 실사와 애니메이션의 편집작업에서 최종적으로 연출 및 효과에 대한 재조정을 한다. 이 때 인트로와 크레딧을 넣어 영상으로써 완성될 수 있다.

## IV. 애니멘터리 ‘효자와 자라’

김해시 상동 여차리에 있는 용성고개에서 전해 내려오는 민담인 자라와 효자’에 관한 설화를 재해석하여 다규적 사실성과 애니메이션적 흥미로움을 가미한 애니멘터리로 제작해 봄으로써 잊어져가는 지역 설화를 현대적인 감각으로 되살려본다는 취지이다. 이 이야기의 문헌 및 고증은 김해문화원에서 발행한 “김해의 설화”에 있으며, 배경이 되는 용성고개는 김해지리지 상 동편에 있다.

컨셉은 설화의 정보와 흥미를 벡터기반 애니메이션으로 제작함으로써 시청각적 효과를 극대화 시키고, 리얼리티를 살린 대사와 애니메이션 특유의 과장된 표현법으로 자연스런 학습효과를 꾀한다.

표 3. 애니메이션 '효자와 자라' 전체 구성

전체구성	내용
다큐-	설화와 관련된 지역 자료수집, 현장조사와 촬영 • 김해의 문화유적지 및 상동 여차리를 포함한 애니메이션 배경 자료
인트로	'효자와 자라'라는 타이틀이 등장하며 현실에서 애니메이션으로 오버랩 됨. • 타이틀 등장 장면 • 현실에서 애니메이션으로 넘어가는 장면
애니-1	아버지 제사에 가서 어머니의 떡을 얻어오라는 심부름. 용성고개에서 자라와의 만남 • 아우의 집 • 제사를 지내러 떠나는 장면 • 큰집에서 제사를 지내는 장면 • 제사를 지내고 쫓겨나는 장면 • 자라와의 만남
애니-2	아우의 효성을 알아본 자라가 아우를 도와주고 재물을 얻은 것을 시기하여 빼앗을 자라를 파는 장면 • 용성고개 근처의 시장 • 자라의 도움으로 부자가 되는 아우 • 뺏은 자라를 되파는 형
애니-3	자라의 무덤에서 보석이 생긴다는 소식을 듣고 자라의 무덤을 파헤치는 형 • 자라의 무덤에서 보석이 자라는 장면 • 아우가 부자가 됐다는 소식을 듣고 놀라는 장면 • 형이 아우의 집을 보고 놀라 쓰러지는 장면 • 형이 자라의 무덤을 파헤치는 장면
엔딩	자라의 시체를 훔친 형의 집이 대나무로 인하여 무너지는 장면 • 자라의 무덤에서 대나무 죽순이 쏟아나는 장면 • 형네집이 대나무로 인해 무너지는 장면 • 엔딩 크레딧

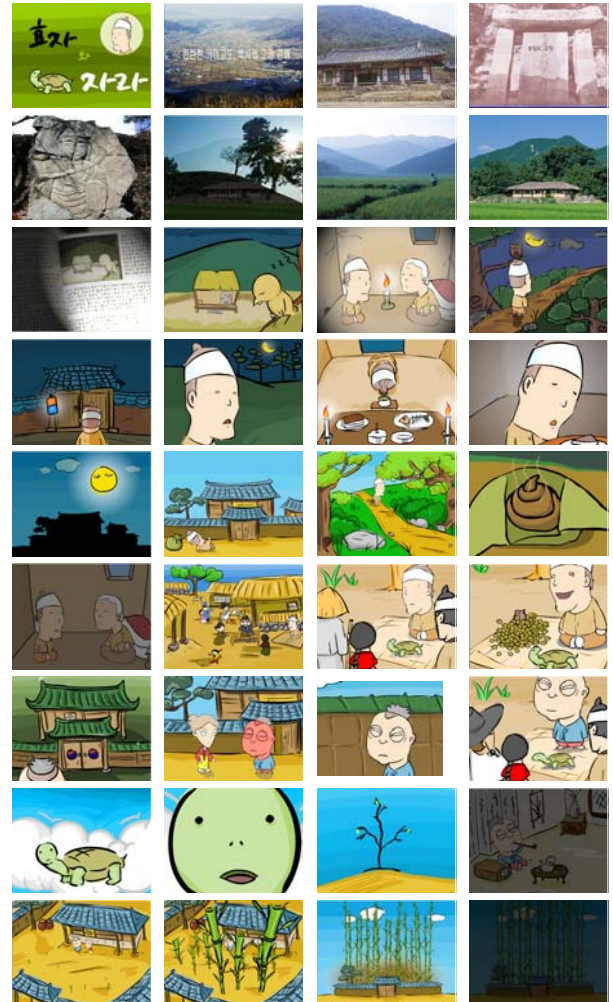
## V. 결론

애니메이션은 상상의 세계를 표현하는 환타지 장르의 가장 효과적인 접근법이며, 다큐멘터리는 사실적 접근으로 현장감있는 표현을 통해 정보와 지식의 객관성을 높일 수 있다. 설화적 소재 개발과 그것의 현장성을 다큐적으로 접목한 애니메이션은 디지털 미디어와 결합한 스토리텔링으로써 상상과 현실의 결합에 의한 창조적 해석의해 애니메이션 다큐의 완성도를 높이는 작업이다.

본 연구는 애니메이션이라는 융합적 콘텐츠를 통해 구전되어오는 이야기를 디지털 영상, 텍스트, 사운드, 비디오, 애니메이션 등 멀티미디어 작업으로 전환해서 스토리텔링과 제작의 재창조 과정을 구체화시키는 접근이었다. 애니메이션 '효자와 자라'는 잊혀져 왔지만 문헌적 근거가 있는 이야기 소재를 영상적 연출과 스토리텔링 과정, 그리고 애니메이션 제작 과정을 통해 디지털 콘텐츠화시킴으로써 전통적 서사가 새롭게 옷을 입

고, 각색되는 정서적 서사체험의 디지털 스토리텔링 가능성을 타진하였다. 이 분야의 보다 심도있는 학문적 접근을 기대한다.

표 4. 애니메이션 시퀀스



## ■ 참고 문헌 ■

- [1] 안유선, "멀티미디어 시대의 설화교육의 방향", 서강대 교육대학원, pp.11~17, 30~39, Aug.2005.
- [2] 토리우미 진조 저, 조미라, 고재운 역, "애니메이션 시나리오 작법", 도서출판 모색, pp.86~101, Feb. 1999.
- [3] 강상대, "디지털 스토리텔링 창작 연구", 한국문예창작 제 6권 제 1호(통권 제11호), May 2007.
- [4] 백재훈, "문화컨텐츠개발에 있어 애니메이션의 활용연구", 기초조형학회, pp.277~287, 2006.
- [5] KBS, "애니메이션 한국설화" 기획의도, <http://www.kbs.co.kr/sat/ani/program.shtml>