

애니메이션 교육의 중요성

넬슨 신(Nelson Shin)

(홍익대학교 조형대학 애니메이션전공 교수 · ASIFA Korea 협회장)

I. 서론

II. 본론

1. 애니메이션 기초교육의 유도
2. 예술적 의식의 변화와 준비
3. 애니메이션 창작을 위한 자기 점검
4. 연출의 중요성
5. 균형 잡기와 중력
6. 행동표현 - 의식적 행동과 무의식적인 행동
7. 균형감과 리듬

III. 결론

I. 서론

아주 오래 전부터 인류가 쉬지 않고 일궈온 것 중에서 '새로운 시각을 표현하려는 활동사진'과 이에 대한 '지속적인 영상 신기술의 개발'의 역사는 오늘날로 볼 때, 정말 감탄하지 않을 수 없는 곳까지 발전해 온 것을 알 수 있다. 어느 분야와 비교해 보더라도 이 두 가지는 우리 인류에게 영향을 미친 크나큰 업적이다.

마침내 영상매체는 우리의 첨단생활 용기가 되었고 오락, 예술, 교육, 의사소통의 수단이 되었다.

인류가 움직임을 그림으로 남긴 최초의 흔적은 기원전 3만 년으로 기록하고 있다.

동굴 속 벽화에서 발견된 이 멧돼지는 네 발이 달려 있고, 그 다리 옆에 움직임 표현하려는 또 다른 네 개의 다리를 그려넣었는데 이는 생동감을 표현하려는 의도였다고 본다.

이러한 생동감의 표현은 인류의 염원으로 꾸준히 지속되어 왔으며 여러 곳에서 그 흔적을 볼 수 있게 되었다. 1645년 마침내는 학자이며 발명가인 아타나시우스 키처(Athanasius Kircher)의 발명으로 최초의 영상에 관한 책 『위대한 빛과 그림자의 예술』을 로마에서 발행하게 되었다. 그 책에서 그려진 발명품은 아주 간단한 것이었고 ‘매직 랜턴’이라 적었다. 이때의 광원체는 양초 아니면 등불 정도였다.

그후 1736년 네덜란드의 과학자였던 피터 반 뤼센브렉(Pieter Van Musschenbroek)이 매직 랜턴을 기초로 한 최초의 슬라이드 프로젝트를 만들어 움직이는 풍차와 모자를 들어올리는 남자, 그리고 절하는 여자의 영상을 보여주어 사람들을 놀라게 하였다. 이것이 인류가 보여준 최초의 애니메이션 영상 오락물이었다.

그후 약 1세기를 지내는 동안 인류는 영상을 얻기 위한 꾸준한 노력을 계속하여 마침내는 1824년 피터 마크 로제(Peter Mark Roset)는 오늘날 영화의 기본 원리가 되는 글을 발표하여 인류에 크게 공헌을 했다. 이것이 「움직이는 대상에 관한 시각의 지속성(Persistence of Vision with Regarding to Moving)」이다.

우리가 사물의 움직임을 볼 수 있는 근본적인 원리는 우리 인간의 망막을 통하여 잔상을 가짐으로써 시각의 지속성을 얻어내게 된다는 것을 발견하게 된 것이다.

우리 인류는 영화 100년을 지내면서 발전을 거듭해 왔으나 움직임을 얻어내는 잔상·잔류 효과는 변함없는 영화의 원리가 되었다.

II. 본론

영화는 1초에 24개의 정적인 화면이 섰다 갔다 하면서 연속된 동작을 만들어낸다. 오늘 의 주제인 애니메이션은 엄밀하게 말한다면 화면을 통하여 무생물체를 하나씩 움직여 생명력을 얻어내는 작업인 것이다. 애니메이션은 생명을 불어넣는 모든 영상을 일컫는 말이지만 영화로서의 본질이 있어야 한다. 다시 말해서 영화는 관객이 있어야 하고 그러기 위해서는 좋은 연출이 필수적으로 이루어져야 한다.

연출에는 시간의 경과라는 중요한 궁극적 원리가 적용된다. 애니메이션에 있어서 시간의

경과는 매우 중요한 의미를 갖는다. 시간과 공간의 개념이 없는 죽은 물체에 생명력을 넣는 모든 작업이 바로 시간의 적용이다. 엄밀히 이야기해서 영화제작 방식의 본질은 애니메이션의 근본에 있다고 할 수 있다.

Lapse of Time—시간의 경과에 대해서 생각해 보자.

옛날부터 예술가, 과학자, 신학자들은 시간의 경과에 대해 많은 관심을 가졌다. 시간은 인간으로서 생각할 수 있는 모든 것에 관계된다. 예술가가 갖는 공간의 미학, 점에서 점으로 움직여 도달하는 시간의 경과 개념, 공간이나 정적(Silence)도 시간의 경과를 개념으로 표현한다. 과학자들에게는 우주의 활동, 밤과 낮의 변화, 여행 속의 느낌, 우주의 무한대적 공간(Space)의 개념 등이 그러하다. 신학자들은 기도 속에서 하나님과 가까움을 느낀다. 잠을 자면서 오는 환상의 시간, 시간과 거리의 개념이 없는 시간의 환각, 과거와 미래를 쉽게 왕래할 수 있는 영적 시간의 개념, 이런 것들이 모두 시간의 경과와 관계가 된다. 공간이 곧 시간인 것같이 인류와 동물, 식물, 곤충 모두 어찌했거나 각기 자기들만의 타이밍(Timing)을 지니고 공존한다. 생물의 모든 활동은 시간과 관계를 맺고 있고 이렇게 오묘한 시간의 관계는 애니메이션에 있어서 불가분의 관계이다.

애니메이션은 이만큼 입체적이며, 철학적이며, 과학적인 예술이다.

애니메이션 창작을 위해서는 단순 기능 이상의 상상력과 창작력이 내재해 있어야 한다. 현재 우리나라의 환경은 시작부터 애니메이션에 대한 올바른 습득의 기회도 없었고 창작을 하기 위한 환경과 시장 형성도 되어 있지 않으며, 따라서 눈에 띄게 창작에 열중하는 젊은이들도 찾기 어렵다.

이 글에서는 애니메이션 창작 분야이건 OEM 분야이건 간에 애니메이션 교육적 중요성에 대하여 입체적인 논리를 펴보려고 한다.

1. 애니메이션 기초 교육의 유도

현재 우리나라의 애니메이션 교육은 애니메이터들을 가르치는 교수지도 방식이 여러 가지 면에서 부족한 것이 많으며, 이들이 부족한 점을 채울 수 있는 하나의 교육과정들을 우리가 마련해야 할 것 같다.

기본적으로 애니메이터가 알아야 될 중요하고 우선되어야 할 것은 그림을 그리는 방법을 배우는 것이며 좋은 인물 덧생모임(Sketch Class)를 만드는 것이다.

학생들에게 이론적인 수업보다는 실제적인 것을 다루는 텃생모임을 집중적으로 교육하는 것이 훨씬 더 빨리 학생들이 애니메이션을 전문적으로 배울 수 있도록 한다고 생각하기 때문이다. 그림을 그리는 확실한 기초를 유도함으로써 기초부터 컴퓨터에 의존하려는 학생들의 습관을 고쳐보려는 의도도 되는 것이다.

학생들의 교육방식은 강제성이 있어야 하며 쉽고 안일한 생각을 하는 것보다 기초를 튼튼하게 해주는 좋은 결과가 될 것이다. 이 텃생모임은 포즈를 취하는 학생들이 판토타임을 겸함으로써 액션과 손기술(Hand Skill)을 동시에 연마하는 좋은 실습이 될 것이며, 이 수업은 기초에만 들 것이 아니라 여러 달에 걸쳐 운영함으로써 그들에게 좀더 확실한 능력을 부여하게 된다. 이렇게 함으로써 학생들이 수업에서 배운 것을 직접 실제적으로 전문분야에서 응용할 수 있도록 해준다.

그러나 우리가 유의해야 할 점은 아무리 우리의 시각에서 볼 때 스케치 반에서 좋은 능력을 갖고 있는 학생들이 많이 있다고 하더라도 바로 이들이 애니메이터로 성공하는 데 필요한 본질적인 연출력을 키운 것은 아니라는 점이다.

애니메이션 교육은 확실하게 운영해야 할 것이다. 한국적인 현실로 볼 때 대학을 나와 자기의 개인작품을 시도하는 사람은 많으나 국내적 활동에 미칠 뿐 국제적 관심을 얻어내기에는 매우 어려운 실정에 있다. 이것은 대부분이 스크린플레이, 즉 스크립트의 부재를 들 수 있다. 작품을 하려는 성급한 시도에 앞서 연출의 중요성을 오랜 시간을 두고 검토해야 한다.

2. 예술적 의식의 변화와 준비

영화의 연출은 작가의 의도가 관객에게 전달되어야 하는 의무가 따른다. 다른 사람들은 알 수 없고 자신만이 이해할 수 있는 표현은 연출의 일반적인 개념을 무시한 것이다. 어떠한 소재를 다루건 간에 그 내용에는 철학적 진리가 내재해 있는 애니메이션적 연출이어야 한다.

다음 몇 가지를 그 학습과정의 진행방법으로 생각한다. 가장 최근의 애니메이션 필름을 사용해 액션과 연출 등을 상세히 분석하고 이중 가장 좋은 애니메이션 부분들을 그 예로 이용하여 다음의 질문들을 염두에 두고 관찰하는 것이다.

1. 그림에 보여진 장면은 어떤 것일까?
2. 의도한 대로 잘 표현되었는가?
3. 결과적으로 의도와 실제의 차이는 무엇인가?

4. 이보다 낮게 표현하려면 그림을 어떻게 연출해야 하는가?

학생들의 토론을 유도하여, 가능하면 그 그림에서 발견한 문제점들을 자신들이 애니메이션을 다시 할 수 있다면 어떻게 할 것인지에 대해 이야기하도록 한다.

애니메이터의 자격요건들을 리스트로 만드는 것도 나쁘지 않을 것이다. 그러면 그들 모두 애니메이터가 되는 데 필요한 요건이 무엇이며, 자신들이 어디까지 그 재능요건에 도달되어 있는지도 알아볼 수 있다.

그림을 그리는 수준(Level), 캐릭터 창작력, 캐리커처 소질, 레이아웃 능력, 액션의 전개력, 액션의 타이밍, 스토리의 구상력 등 먼저 이러한 애니메이터의 그림 그리는 능력으로 시작될 것이며 그 다음은 액션을 시각화하는 능력, 즉 액션을 그림들로 나누어 쪼개고 움직임의 역할을 분석하는 능력이다.

그리고 여기서부터는 학생들이 인간의 자연스러운 액션을 보고 거기서 애니메이션으로서 과장된 확실성이 있는 동작을 찾아내어 표현해서 그 액션을 보는 사람의 마음속에서 환상이나 효과가 생겨나게 하는 액션의 Caricaturing 능력이 있는가 교육시켜야 할 것이다. 또한 중요한 것은 애니메이터들이 감각을 연구할 수 있게 해야 하며 그 감각을 화면 위에 보여주기 위해 그림과 그림이 이어지는 힘을 느끼도록 지도하는 것도 중요하다. 이에 따라 애니메이터들은 웃음을 자아내게 하는 것이 무엇인가를 알게 되고 왜 그런 것들이 사람들에게 재미있게 어필하는지를 알게 된다.

3. 애니메이션 장작을 위한 자기 점검

다시 말해 훌륭한 애니메이터는 다음의 자질을 모두 겸비해야 한다.

- A. 우수한 데상(Dessin) 기술
- B. Caricature 능력
- C. 특정 모습뿐만이 아닌 액션에 대한 지식
- D. 연기에 대한 이해와 지식
- E. 연기의 진실
- F. 개그를 생각해 내고 그것을 잘 전달하는 능력

G. 스토리의 구성과 관객 기준에 대한 지식

H. 각자의 창작능력이 테크닉의 부족으로 미흡한 표현을 만드는 경우

I. 일에 관련된 상세한 기본 원리에 대한 충분한 이해와 지식

이것은 매우 중요한 교육방법이 될 수 있다.

이러한 교육방법에 어떤 과학적인 접근방식이 있다는 것을 확신하고 애니메이션을 새롭게 시작하는 사람들에게 이것을 가르치기 위해 우리가 할 수 있는 모든 방법들을 찾아내어 효율적인 교육방식을 연구해야 한다.

그림을 그릴 때 가장 먼저 해야 하는 것이 단순히 액션을 그림화하거나 실제로 일어나는 일들을 그대로 묘사하는 것이 아니라 환상적이고 비실제적인 세계로 들어가는 근본 토대를 갖는 것이며 거기에 대중과의 호흡을 위한 기초를 두는 연구임을 학생들에게 명확히 할 필요가 있다.

많은 능력있는 전문가들도 실제적 모션 연구에 대해 잘못 이해하고 있는 경우가 있다. 그들은 우리의 목적이 단순히 모션을 모방하는 것이라고 생각하는데 이러한 이해는 잘못된 것이며 고쳐져야 한다. 실제 현상을 먼저 알지 못하고는, 실제에 근거를 둔 환상적인 것을 할 수가 없음을 확실히 느껴야 한다. 이러한 한국의 교육방식이 갖고 있는 모순들은 학생들에게나 그리고 기성 애니메이터들에게까지도 명확히 전달되어야 할 것이다.

진가를 인정받는 코미디에는 관객과의 호흡이 필수적이다. 이것은 우리가 다 알면서도 잊어버리곤 하는 문제다. 여기서 호흡의 의미는 친근감에 있으며 어떤 무의식적인 관련이 있음을 의미한다. 어느 장소 혹은 어느 시간에 애니메이션된 그 상황은 관객이 만났거나 보았거나 꿈을 꾸는 것 같은 것이라야 한다. 가장 뛰어난 개그와 관객의 반응을 연구해 보면 액션이나 상황이 어떤 상상적인 경험보다 직접적인 삶의 관계에 기호하고 있다는 것을 여실히 알 수 있다. 관객의 호흡이라고 하는 것은 바로 이것을 의미하는 말이다. 액션이나 상황이 그 접촉을 잃게 되면 관객에게는 멍청하고 의미없는 것이 되는 것이다. 가장 재미있는 코미디는 항상 자신이 경험한 바이거나 이치가 그러한 철학이 있는 토대를 두고 있다는 것을 느꼈을 때 웃음을 얻을 수 있다고 생각한다.

따라서 캐릭터에 대한 진짜 해석은 실제에 대한 현상을 환상으로 과장시키는 것, 혹은 액션에 필요한 실제 상황에 대한 느낌을 과장하여 나타낸 것이라고 할 수 있다. 애니메이션에서는 캐릭터의 액션이나 반응액션만을 보여주는 것이 아니라 액션에 캐릭터의 감정을 몸짓으

로 표현하여 그려주어야 한다.

학생들에게 애니메이션에 관하여 올바르게 교육하자면 아주 기초적인 것부터 시작해야 할 것이다. 걷는 것을 예로 든다면 걷는 것의 기본 원리를 사실적으로 가르쳐야지 과장되거나 코믹한 느낌의 걸음을 걷는 사람을 표준으로 정하여 가르칠 수는 없는 것이다. 아마도 매우 기초단계의 교육에서는 단순히 걷는 액션을 보여주는 것이 좋고 시간이 지나고 약간의 경험을 쌓게 되는 단계가 되면 계속 단순히 걷는 액션만을 주어서는 안되며 점차 Story Telling에 의한 연출적인 액션을 시도해 나아가야 한다.

4. 연출의 중요성

학생들을 액션의 희극적 시각이나 Caricature적 시각으로 들어가게 해보아야 한다. 예를 들어 배가 볼록 나온 뚱뚱한 사람이라고 하면 그 사람에 대해 어떠한 희극적 환상을 느끼게 될까? 그리고 이와 동시에 그 뚱뚱한 사람이 왜 특정한 방식으로 걸어야 하는지에 대해 가르칠 수도 있다.

우리는 여기에서 정확히 5초 길이의 걸음걸이 애니메이션을 학급 학생들에게 똑같이 Pencil Test로 과제를 준 다음 여러 사항에 대해 토론하게 해본다.

- A. 배가 볼록 나온 뚱뚱한 사람은 당신에게 어떤 이미지를 느끼게 하는가?
- B. 그가 걷는 것을 볼 때 무슨 생각이 드는가?
- C. 황소 배처럼 보이는가?
- D. 잔뜩 부풀린 풍선처럼 보이는가?
- E. 임신부의 배처럼 보이는가?

다시 말해 뚱뚱한 사람의 걸음걸이와 그가 그렇게 걷는 이유를 분석하라는 것이다. 하지만 그룹이 이 뚱뚱한 사람의 걸음걸이에서 나타나는 모든 희극적 요소를 이끌어낼 때까지 토론을 계속하는 것이 좋다.

다리가 짧고 키가 작은 사람은 자연적으로 매우 빠르게 움직이며 키가 큰 사람보다 스텝을 두 배로 더 많이 움직여야 하므로 아주 빠른 속도로 가는 것처럼 보일 것이다. 이런 사람에게서는 어떠한 영상을 얻게 되는가?

이들의 상상력을 뒤흔드는 많은 것들이 이 토론에서 나올 수 있으며 그들이 실제의 애니메이션에 종사하게 되면 그들은 단지 기술자가 아닌 창작하는 사람이 되는 것이다.

우리는 학생들에게 창작 재능을 습관화하도록 해줘야 한다는 말이다.

단계적으로는 캐릭터의 형태, 주인공의 의도, 액션의 과장, 즉 몸의 균형에 대한 필요성을 더 깨닫게 할 수도 있고, 그들이 애니메이션에 종사할 때 이 점을 잘 이용해서 작업을 한다면 더 좋은 애니메이션을 할 수 있다는 점도 알려줄 수 있을 것이다.

신체의 여러 가지 표현들은 중요하다.

애니메이터들은 애니메이션을 하면서 몸의 움직임을 그리려고 노력한다. 그러나 우리는 많은 경우를 통하여 몸의 움직임을 캐치(Catch)하지 못하고 몸을 옮겨놓으려는 데에만 신경을 쓰기가 일쑤인 것을 경험해 왔다. 이 점을 개선하기 위해선 하나의 좋은 방법으로 모델을 스크린 뒤에 세워 놓고 그 사람 뒤에서 조명을 비추도록 해본다. 수업의 사람들에게 아무것도 하지 말고, 모델이 여러 가지 포즈를 취하면서 생겨나는 실루엣만을 지켜보면서 몸이 액션을 표현하는 방법을 눈여겨보도록 하는 것이다.

5. 균형 잡기와 중력

우리 모두는 뉴턴의 법칙을 알고 있다. 뉴턴은 수학적 공식으로서가 아니라 사과나무에 매달려 있던 사과가 땅으로 떨어진 것을 보고 ‘만유인력’에 대해 학설을 펴낸 사람이다. 사과는 왜 아래로 떨어졌을까? 애니메이션을 하는 사람들도 이것을 깊이 생각해 볼 필요가 있는 것이다.

그것은 중력(Gravity)이다. ‘지구에 살고 있는 모든 물체는 이 중력에 의해 존재한다.’ 이 원리는 얼핏 듣기에 애니메이션과 무관하게 들린다. 그러나 실제로 애니메이션에 있어서는 이 원칙을 무시하고는 동작을 표현할 길이 없는 것이다. 공은 튕겨져 공중으로 올라가다가 인위적 힘의 작용이 다할 때 다시 땅으로 떨어진다. 이 중력의 작용은 모든 것에 적용된다. 우리는 스크린 뒤에서 움직이는 동작을 주시하게 되며 따라서 중력의 작용을 느끼도록 열중해 볼 필요가 있다. 생명이 없는 모든 물체는 중력에 이끌려 꼼짝하지 못한다. 애니메이션은 이러한 진리를 이해하고 활용하여 동작을 옮기는 작업이다.

이 학습은 사람들로 하여금 액션의 의도를 이해함으로써 학생들의 올바른 집중력에 큰 도움을 줄 수 있을 것이다. 애니메이터들이 기초작업을 올바르게 한다면, 그 후에 그들이 추가

하는 세부표사는 두 배의 효과를 거둘 수 있다. 이것이 초보자와 전문가들에게 꼭 심어주어야 하는 중요한 점인 것이다.

사람들에게 신체를 통해서 습관들을 표현하는 방법들에 대해 과정을 익힌 후, 얼굴 표정의 중요성으로 넘어가도 된다. 눈, 눈썹, 입 등의 사용과 그들의 상호작용, 즉 눈과 입이 어떤 표정을 위해서 어떻게 함께 작용해야 하는지, 다른 경우에는 어떻게 독립적으로 작용하는지에 관한 것이다. 다시 말해서, 우리가 표정을 주는 이목구비와, 신체의 표현적 액션을 함께 사용하는 단계로 나갈 수 있다.

또한, 신(signe)을 분석하는 방법이나 학생들이 일에 들어가기 전에 해야 할 일들을 보여주도록 해야 한다. 마음속에 액션을 시각화하는 법과 그들이 어떤 액션에 대한 애니메이션을 시작할 준비를 갖추고, 그들이 무엇을 애니메이션하려는 것인지 확실히 알 수 있게끔 액션을 쪼개는 법을 보여주어야 한다. 많은 사람들이 준비 없이 그냥 시작하며 신을 시작할 때 무엇을 해야 하는지 모른다. 그들은 그들이 해야 될 일은 알고 있지만, 잘 인식하고 체계적인 방식으로 그림을 쪼개지는 못한다.

6. 행동표현 - 의식적 행동과 무의식적인 행동

사물을 움직이게 만드는 것이 정말 무엇이지—사물이 왜 움직이는지—움직임의 원동력은 무엇인지를 많은 사람들은 알지 못한다. 분석과 구성의 실제적 예들을 수반한 이에 관련한 교육과정은 매우 좋을 것 같다. 다시 말해서, 대부분의 경우, 동작을 만들어내는 원동력은 분위기, 성격 그리고 인물의 자세(Attitude) 중 하나이든지, 아니면 그 세 가지 모두가 함께 작용할 수도 있는 것이다.

우리는 몸으로 무엇을 하기 전에 먼저 생각을 한다. 또한 우리는 신경으로 마음에 전달된 자극들에 대한 순간적인 반응으로서 동작들을 하게 된다. 그러나 무의식에 의해 발생하는 것들도 있다. 반사작용들, 반복에 의해 습관이 된 동작들, 본능 등이 그렇다. 다시 말해 어떠한 행동을 취할 때 우리는 종종 무의식의 도움을 받게 되는 것이다. 이러한 예로는 잠을 자며 행하는 일이나, 차에서 내려 문 닫기, 휘파람 불기, 걷기, 달리기, 앉기 등등을 생각할 수 있다. 서 있던 사람이 걸음을 걷기 시작하려면 한 쪽 다리를 들어올리기 위해 땅에 붙어 있는 쪽으로 몸의 균형을 이동시킨다. 이러한 동작들은 굳이 먼저 생각을 할 필요는 없는 것들이다.

하지만 어떤 액션들은 생각을 먼저 해야 하는 경우가 있으며, 어떤 액션들은 정교히 계획을 짜야 한다. 우리가 야구공을 던지려면 공만 투수에게 던지지 않고 공을 최고속으로 던지기 위한 충분한 준비동작을 취한다. 공에 땀을 묻히거나 한쪽 발을 들고 뒤로 몸을 젖혀 포수의 장갑을 향해 팔을 뻗으며 몸의 힘을 모두 앞으로 급히 옮겨간다. 이것은 공을 던지는 목적을 행하기 전에 많은 시간을 준비동작에 할애하게 되는 것이다. 우리는 그 액션들을 마음속에서 재빠르게 계획한다. 즉, 액션으로서의 준비동작이며, 준비동작은 애니메이션에서 매우 중요하다.

어떤 사람이 길을 건다가 누군가가 길에 떨어뜨린 돈뭉치를 발견했다. 이럴 때 우리는 돈을 경찰서에 가지고 가서 신고하겠다고 반응하지 않는다. 이런 경우 진실한 애니메이션으로서의 반응은 눈이 튀어나와 돈에 시선을 집중시키고 몸이 잠시 공중에 떠오르는 것을 표현할 수 있다. 이것은 그 사람의 동작이 최초의 자연스러운 원초적 반응임을 보여주는 것이다. 심리의 철학, 느낌을 애니메이션화하는 것이다. 간결한 표현으로 관객은 화면에서 전개되는 사건과 같은 속도로 느낌을 받아야 한다. 연출은 눈에 보이며 듣고 느끼게 하는 작업이다. 의도를 전달하는 것은 해설을 통하는 것이 아니고 화면의 동작으로 보여져야 한다. 올바르게 액션을 시각화하는 능력을 갖추지 못할 때 생기는 심각한 어려움을 우리는 많이 보아왔다.

7. 균형감과 리듬

인간의 신체는 태어날 때부터 균형이 잘 이루어져 있다. 한 손이 어떤 일을 할 때, 다른 손은 균형을 잡아주는 역할을 한다. 우리의 몸에서 신체적으로 균형을 조화시켜 주는 것들은 다양하다. 잠재적 균형이다. 그리고, 애니메이션을 배우려는 사람들은 아직 그것을 모른다.

그들은 한 손으로 무엇인가를 하고 그때 나머지 다른 손으로는 무엇을 해야 할지 몰라 그 손이 하고 있어야 할 것과는 완전히 모순되는 무엇인가를 하게 된다. 그것은 사람들이 균형이라는 기본적인 개념을 이해하지 못했기 때문이다.

다시 말해서 교수는 학생들에게 신체 각 부위는 모두 움직임과 관련이 있고 상호 의존적이며 서로 관계하여 기능적으로 움직인다는 것을 보여줘야 하는 것이다.

또 애니메이터들은 애니메이션을 할 때 동작, 대사, 제스처 등의 모든 동작을 울동적으로 생각하며 중간 그림의 그림수를 결정하도록 한다. 2/4박자든 2/3박자든 리듬을 결정하여 화면의 흐름을 유지하도록 한다. 동작의 급격한 상황을 제외한 흐름에서 박자(Tempo)의 관념

은 매우 중요한 결과를 가져오게 된다. 이유는 적절한 음악을 선택하여 사용할 때 템포의 일관성을 유지할 수 있기 때문이다. 음악에 대한 관념은 애니메이션에서는 필수적이다.

음악에 대한 충분한 공부는 애니메이터에게 절대적으로 필수적이라고 생각한다.

음악이 인간의 동작과 얼마나 근본적인 관계에 있는지, 사람들이 음악과 접하는 자연스러움, 리듬과 춤에 대한 공부, 우리의 일상생활에 녹아 있는 다양한 리듬, 신체란 얼마나 리드미컬한 것인지 등을 알아야 한다.

애니메이션 흐름의 율동 그 자체가 바로 음악이다. 만약 리듬감이 없이 걷는다면, 어떻게 될까? 아마 그 다음에 어떤 동작을 해야 할지 항상 생각하고 있어야 할 것이며, 리드미컬하게 자연스럽게 걷지 못하고, 그렇게 걷기 위하여 늘 신경을 써야 할 것이다.

III. 결론

이처럼 지금까지는 애니메이션의 복잡한 부분들 중에서 몇 가지만을 예로 들어본 것에 불과하지만 체계적인 교육을 하기 위해서는 전문성을 이끌어낼 수 있는 방식이 채택되어야 할 것이다.

핵심을 알고 먼저 해야 할 일은 애니메이션 학과의 교수들이 의무감을 가지고 앞장서서 적극적이고도 확실한 방법으로 고급 일꾼을 키워내는 데 책임을 다해야 할 일이다.

우리나라 대학의 애니메이션 관련학과는 60여 곳이나 되는 실정이지만 적절한 교육방식을 연구하여 이들을 위한 체계적인 교육을 이끌어내지는 못하고 있는 실정이라 할 수 있다. 지금은 과도기이지만 여러 학교들이 애니메이션의 유행을 타고 준비 없이 학생을 다량 배출하는 것은 마음 아픈 우리의 현실이다. 또한 학생을 위한 애니메이션 연구용 시설장비의 부족은 물론 환경에도 변화를 주어 창작에 몰두할 수 있도록 유도해야 한다.

수천 명의 학생들이 해마다 배출된다 하더라도 그들이 졸업한 후 자기의 작품을 시도하거나 아니면 애니메이션 제작 스튜디오에서 일하기도 어려운 실정이다. 애니메이션의 원리를 터득하고 원만하게 작품활동을 하기에는 많은 세월이 소요되기 때문이다. 그러므로 학교의 커리큘럼과 교수의 지도방식은 그만큼 막중한 의무감을 갖게 되는 것이다.

애니메이션의 요묘한 원리를 알고 학생들을 지도할 수 있는 준비된 교수진이 시급히 배출되어야 우리나라에서 취약한 부분인 기획 및 연출의 국산화가 제대로 이루어질 수 있을 것이

다.

지식산업에 앞장설 애니메이션 분야야말로 시간을 두고 계획있는 교육이 이루어져야 한다. 역사책을 뒤적이거나 다른 사람의 작품을 해설해 주는 것을 학문으로 다루는 것은 적절한 교육이라 볼 수는 없다. 애니메이션은 학문으로써보다 테크닉으로써 기능을 성숙시켜야 하기 때문이다.