

석사학위논문

애니메이티드 다큐멘터리에 관한 연구

- '노국공주'(Princess Noguk)제작을 중심으로 -

2022년

한 성 대 학 교 대 학 원

미 디 어 디 자 인 학 과

애 니 메 이 션 전 공

베 르 체 첵

석사학위논문
지도교수 김효용

애니메이티드 다큐멘터리에 관한 연구

- '노국공주'(Princess Noguk)제작을 중심으로 -

A Study on the Animated Documentary
- Focusing on <Princess Noguk> -

2022년 6월 일

한 성 대 학 교 대 학 원

미 디 어 디 자 인 학 과

애 니 메 이 션 전 공

베 르 체 칙

석사학위논문
지도교수 김효용

애니메이티드 다큐멘터리에 관한 연구

- ‘노국공주’(Princess Noguk)제작을 중심으로 -

A Study on the Animated Documentary

- Focusing on <Princess Noguk> -

위 논문을 미디어디자인학 석사학위 논문으로
제출함

2022년 6월 일

한 성 대 학 교 대 학 원

미 디 어 디 자 인 학 과

애 니 메 이 션 전 공

베 르 체 첵

베르체첵의 미디어디자인학 석사학위 논문을 인준함

2022년 6월 일

심사위원장 전영돈 (인)

심 사 위 원 김효용 (인)

심 사 위 원 신상기 (인)

국 문 초 록

애니메이티드 다큐멘터리에 관한 연구 - ‘노국공주’(Princess Noguk)제작을 중심으로 -

한 성 대 학 교 대 학 원
미 디 어 디 자 인 학 과
애 니 메 이 션 전 공
베 르 체 첵

애니메이티드 다큐멘터리는 현실을 사실적으로 구현하는 다큐멘터리와 허구를 본질로 하는 애니메이션이 합쳐진 장르로써, 그 역사는 오래 되었지만, 1990년대 후반 웰스(Wells), 워드(Ward), 퍼니스(Furniss) 등에 의해 초기 단계 논의가 시작되었다. 영국인 교수 웰스는 상상의 이미지가 표현 가능한 애니메이션은 다큐멘터리 구성과 밀접한 관련이 있다고 했다. 감독의 의도에 따라 사회문화적 소재를 함축적으로 표현할 수 있으며, 인위적이고 환상적 표현이 가능한 애니메이션이 다큐멘터리의 사실적 표현을 보완할 수 있다고 언급하였다.

이에 따라, 본 연구에서는 한국과 몽골 양국이 역사적인 사실을 바탕으로 공감할 수 있는 내용으로 원 나라 왕가의 공주 이자 고려의 왕비로 책봉된 노국공주의 다큐멘터리를 애니메이션화 하여 노국대장공주에 대한 애니메이티드 다큐멘터리 작품을 만드는 것을 목적으로 한다.

이를 위해 본 논문의 구성은 문헌에 대한 탐색적 연구와 애니메이션이티드 다큐멘터리 사례분석, 애니메이션이티드 다큐멘터리 작품 제작 등 총 3장으로 구성하였다. 1장에서는 애니메이션이티드 다큐멘터리에 대하여 고찰하였고, 2장에서는 4개 작품에 대해 사례분석을 진행하였으며 여기에는 최초의 애니메이션 다큐멘터리가 된 1918년 윈저 맥케이가 제작한 <루시타니아호의 침몰>, 1993년에 프레데릭 백 감독의 제작한 <위대한 강>, 2008년 아이 폴만 감독의 <바시르와 완츠를>, 2022년에 존 파브로와 영국 BBC 스튜디오 자연사 팀이 맞아서 제작한 <선사 시대 공룡이 지배하던 지구>을 각각 사실 정보를 전달하는 형식, 애니메이션이티드 다큐멘터리의 장르적 특성에 대해 논하였다,

본 논문에서 이론적 배경 및 사례 분석을 바탕으로 3장에서는 작품 배경연구부터 제작과정 프리 프로덕션, 프로덕션, 포스트 프로덕션 단계를 진행하여 ‘노국공주’ 작품을 제작 하였다.

【주요어】 애니메이션이티드 다큐멘터리, 애니메이션, 노국공주

목 차

제 1 장 서 론	1
제 1 절 연구 목적	1
제 2 절 연구방법	2
제 2 장 이론적 배경	4
제 1 절 애니메이션드 다큐멘터리에 대한 고찰	4
1) 애니메이션드 다큐멘터리의 개념	4
2) 애니메이션드 다큐멘터리의 유형	6
3) 애니메이션드 다큐멘터리의 서사적 표현	10
4) 애니메이션드 다큐멘터리의 디지털 제작 환경	12
제 2 절 애니메이션드 다큐멘터리 작품 사례	14
1) The Sinking of the lusitania (1918)	15
2) The Might river (1993)	17
3) Waltz with Bashir (2008)	19
4) Prehistoric planet (2022)	21
제 3 장 작품 제작	23
제 1 절 작품 배경 및 제작 개요	23
1) 제작 배경 및 주제 설정	23
2) 제작 기법 및 표현의 방향 설정	26
제 2 절 프리 프로덕션(Pre-production)	27
1) 기획 의도	27
2) 시나리오	31
3) 콘티	33

제 3 절	프로덕션(Production)	37
1)	캐릭터 및 배경 디자인	37
2)	디지털 애니메이션제작	38
제 4 절	포스트 프로덕션(Post-production)	49
1)	내레이션	49
2)	배경음악	51
제 4 장	결론	52
참고 문헌		54
ABSTRACT		56

표 목 차

[표 2-1] 애니메이션드 다큐멘터리의 분류	8
[표 2-2] 애니메이션드 다큐멘터리 연대별 사례	14
[표 2-3] 애니메이션드 다큐멘터리 시대별 제작 방식의 변화	22
[표 3-1] 고려의 왕과 혼인한 7명의 몽골 공주	24
[표 3-2] 작품 노국공주 스크립트	32
[표 3-3] 작품 노국공주 콘티	33

그림 목 차

[그림 2-1] The Sinking of the Lusitania	15
[그림 2-2] The Sinking of the Lusitania 의 시작	16
[그림 2-3] The Might river	17
[그림 2-4] Waltz with Bashir	19
[그림 2-5] Prehistoric planet	21
[그림 3-1] 고려 말기 왕후의 복식	28
[그림 3-2] 고려 말기 왕의 복식	29
[그림 3-3] 원의 간섭기 쿠빌라이 칸과 고려의 왕궁 의복	29
[그림 3-4] 원군의 의복	30
[그림 3-5] 작품의 역사적 배경 자료	30
[그림 3-6] 원의 쇠퇴기 영토의 변화	30
[그림 3-7] 주요 캐릭터	37
[그림 3-8] 주요 배경	38
[그림 3-9] 노국공주와 공민왕 캐릭터의 프레임 애니메이션 구현	39
[그림 3-10] 기타 캐릭터의 프레임 애니메이션 구현 1	40
[그림 3-11] 기타 캐릭터의 프레임 애니메이션 구현 2	40
[그림 3-12] ‘노국공주’ 작품의 타이틀	41
[그림 3-13] ‘노국공주’ 작품 타이틀 효과적용	42
[그림 3-14] 노국공주의 원 나라에 있었던 모습 움직임, 효과	42
[그림 3-15] 원 나라의 왕 초상화를 효과	43
[그림 3-16] 노국공주 이름 효과	43
[그림 3-17] 왕 걷는 모습, 효과	44
[그림 3-18] 족자 효과	44
[그림 3-19] 왕비의 효과	45
[그림 3-20] 왕과 왕비의 고려로 가는 표현을 효과	45
[그림 3-21] 장면 scale 효과	46
[그림 3-22] 장면 효과	46

[그림 3-23] 장면 키 프레임 보간 유형 효과	47
[그림 3-24] 장면 키 프레임 보간 유형 효과	47
[그림 3-25] 장면 키 프레임 보간 유형 효과	48
[그림 3-26] 마지막 타이틀 효과적용	49
[그림 3-27] 내레이션 오디오 편집	50
[그림 3-28] 자막 제작	50
[그림 3-29] 배경음악 표지 및 편집 이미지	51

제 1 장 서론

제 1 절 연구 목적

애니메이션은 생명력이 없는 어떤 형태의 그림이나 물체를 조금씩 옮겨 가며 특수 스톱 프레임 카메라로 촬영하여 영상을 재생함으로써 동작에 생명력을 불어넣는 특수기법의 영상이고 다큐멘터리는 사실을 기록하려고 시도한 논픽션 형태의 시각적인 영화 장르이다. 이와 같이 애니메이티드 다큐멘터리는 사실성을 표방하는 다큐멘터리와 허구적 표현의 가상(假想)성을 표방하는 애니메이션의 서로 다른 모순된 표현형식이 결합하여 새로운 예술성을 보여주고 있다. 이를 객관적으로 살펴볼 수 있는 사례는 1988년 시작된 암스테르담 국제 다큐멘터리 영화제로, 작은 축제로 시작되어 현재는 매년 200여 편 이상 출품되는 국제 영화제로 성장하였다. 그리고 2022년 덴마크 요나스 포헤르 라스무센이 감독의 작품 ‘나의 집은 어디인가’가 아카데미 국제영화상, 장편 애니메이션상, 장편 다큐멘터리상 부문 후보에 오르는 등 애니메이티드 다큐멘터리의 작품성과 예술성이 인정받고 있으며 이를 통해 대중성 또한 강화되어 주목을 받고 있다.

이러한 애니메이티드 다큐멘터리는 현재 유튜브와 같은 디지털 콘텐츠 유통의 혁신에 따른 다양한 플랫폼의 등장과 디바이스의 발전에 따라 연출, 촬영, 편집 등의 다양한 전문 인력의 노동 집약적 제작방식에서 벗어나 1인 제작 방식으로 변화하였다. 이는 수용자와 창작자의 경계가 흐려지는 현상으로 소셜 크리에이터를 중심으로 새로운 산업의 형성으로 이어지고 있으며 이러한 산업의 생태계를 활성화하기 위해 한국의 경우 정부 주도로 다양한 지원이 이루어지고 있다. 몽골의 경우 1990년부터 14년간 러시아의 지원으로 애니메이션 교육 및 제작 기반이 마련되었으나 2003년 러시아의 지원이 끊어진 이후 애니메이션산업의 침체기가 지속되고 있다. 이러한 환경에서 몽골의 애니메이션산업 성장을 위해 한국과 같이 새로운 산업에 대응하는 인재 양성 및 콘텐츠 제작 등의 국가적 지원과 새로운 미디어 환경의

산업생태계 활성화가 필요한 상황이다.

본 논문을 통해 애니메이션이든 다큐멘터리의 이론적 접근과 한국 뉴미디어 환경의 애니메이션 제작 방식의 탐색을 통해 콘텐츠를 제작하고 이를 몽골 뉴미디어 환경에 적용함으로써 몽골 애니메이션산업 활성화에 이바지하고자 한다.

이와 같은 배경 하에 본 논문에서 조사 및 분석한 애니메이션이든 다큐멘터리에 관한 이론, 역사적 사실을 바탕으로 뉴미디어 방식의 '노국공주' 작품을 제작하고 양국 국민들에게 공유하여 실질적인 연구 성과를 도출하고자 하였다. 작품으로 제작되는 애니메이션이든 다큐멘터리는 20년간 침체에 있는 몽골 애니메이션산업의 새로운 변화를 가져올 수 있는 제작 형식이라 말할 수 있다. 이를 통해 한국과 몽골은 수교 30주년인 2020년까지 철도, 전력, IT, 의료, 광업 등을 중심으로 교류가 활발히 진행될 뿐 만 아니라 앞으로 문화예술을 중심으로 활발한 교류 또한 진행될 것으로 기대되고 있다.¹⁾ 이는 몽골 애니메이션이든 다큐멘터리의 발전에 있어 중요한 계기가 될 것이며 본 논문과 작품은 한국과 몽골의 문화예술 교류에 있어 작은 기여가 될 수 있기를 기대한다. 또한, 한국과 몽골 사람들이 공감할 수 있는 내용을 찾기 위해서 몽골 제국 6대왕 쿠빌라이 칸 (Khublai Khan)의 5대 손자 별드투무르 나리의 딸, 고려의 왕비로 책봉된 인물인 노국공주를 선택하여 노국대장공주의 다큐멘터리를 애니메이션과 합성하여 노국대장공주에 대한 애니메이션이든 다큐멘터리를 만들고자 한다. 이로 인해서 한국과 몽골의 역사적인 대표 인맥, 노국대장공주 또는 몽골 공주의 삶을 몽골 사람으로서 작품으로 표현하고자 한다.

제 2 절 연구방법

본 논문은 애니메이션이든 다큐멘터리 제작을 위한 문헌연구와 함께 애니메이션이든 다큐멘터리로 영상작품을 제작하였는데 다큐멘터리 형식을 차용한 양식을 따라 디지털 애니메이션제작 방식을 사용하였다.

1) 연합뉴스, 『한·몽 수교 30년 교류 역사 800년』 검색일: 2022.12.02. <http://www.yna.co.kr/>,

애니메이티드 다큐멘터리는 사실적인 실제 세계를 그대로 모방하여 사실 전달에 치중하고 실제 사건에 대한 시각적 묘사를 있는 그대로 사실적으로 구현하는 다큐멘터리와 허구적인 애니메이션의 합성이다.

폴 웨스(Paul wills)는 애니메이션 다큐멘터리의 장르적 특성을 객관적인 사실이나 정보 전달이 아닌 제작의 주관적 개입과 나레이션, 인터뷰 등의 다큐멘터리 제작 관습을 적용해 사회문화 현상을 표현하는 것이라고 설명했다. 본 연구에 이러한 표현을 다루기 위해 몽골 제국 6대 왕 쿠빌라이 칸(Kublai khan)의 딸 고려의 왕비로 책봉된 인물인 노국대장공주(이하 노국공주) 스토리를 기존에 있는 몽골의 ‘센트 토시센 하탄’ 왕비 대한 소설(Sentii tvshsen hatad) ch.Sodbileg 2017년 책을 바탕으로 연구하며 제작하게 되었다. 그 시대를 파악하고자 공민 왕비 노국대장공주에 대한 연구 내용들을 살펴보았다. 공주에 관한 역사적 연구를 바탕으로 역사를 기반으로 하는 작품을 만들기 시작했다. ‘노국공주’를 다큐멘터리 애니메이션에 담기 위해서 공주의 옷차림, 용품, 그 시대의 풍경을 다루고자 여러 영상 콘텐츠와 작품 사례를 관찰하였다.

본 논문에서는 선행연구의 사례를 바탕으로 애니메이티드 다큐멘터리의 개념과 유형을 살펴보고 서사적 표현 방법 및 디지털 제작 환경에 따른 사례를 살펴봄으로써 작가적 관점을 통한 새로운 해석을 적용한 애니메이티드 다큐멘터리 노국공주 작품을 제작하였다.

제 2 장 이론적 배경

제 1 절 애니메이션드 다큐멘터리에 대한 고찰

1) 애니메이션드 다큐멘터리의 개념

애니메이션드 다큐멘터리는 ‘사실의 재현을’ 추구하는 다큐멘터리가 ‘허구적 표현형식’과 결합한 것으로, ‘사실성’과 ‘허구성’이라는 모순되어 보이는 두 요소가 결합되어 있는 양식이다. 다큐멘터리는 현실의 물리적인 기록을 토대로 ‘사실성’, ‘객관성’을 추구하는 반면, 애니메이션은 인간의 손으로 제작함으로써 ‘허구적’ 주관적인 표현을 토대로 한다. 사실과 허구, 현실의 물리적 기록과 손으로 만든 상상, 사실과 공상, 사실주의와 표현주의 등의 다큐멘터리와 애니메이션의 철학적이고 미학적 측면이 서로 대립하는 것으로 간주되어왔다. 따라서 그동안 애니메이션드 다큐멘터리에서 부분적으로만 활용되어왔다. 하지만 21세기에 접어들면서 실사 촬영을 통한 실제 이미지가 아닌 애니메이션을 통해 실제 이야기를 다룬 영화가 등장했고 애니메이션드 다큐멘터리는 손으로 직접 그린 것이든, 디지털 컴퓨터로 제작한 것이든 애니메이션 이미지를 통해 다큐멘터리를 제작하는 것을 말하는 것이다.²⁾

애니메이션드 다큐멘터리를 가리키는 명칭은 애니메이션 다큐멘터리 (Animation documentary), 애니메이션드 다큐멘터리 (Animated documentary), 애니메이션 다큐멘터리 (Animating documentary) 등이 있으며, 국내에서는 ‘애니 다큐’, ‘다큐메이션’ 등의 용어를 사용한다. 이러한 용어 중에서 현재까지 전 세계적으로 가장 널리 통용되는 것은 ‘애니메이션드 다큐멘터리’이며 국내도 최근 들어서는 ‘애니메이션드 다큐멘터리’를 보다 정확한 용어로 보는 경향이 있다³⁾.

2) 최현주. (2018). 『다큐멘터리와 사실의 재현성』, 파주:한울아카데미출판사, p.151.

3) 차민철. (2014), 『다큐멘터리』, 서울:커뮤니케이션북스출판사, p.67.

애니메이티드 다큐멘터리는 1990년대 후반 웰스(Wells), 워드(Ward), 퍼니스(Furniss) 등에 의해 초기 단계 논의가 시작되었다. 영국인 교수 웰스는 상상의 이미지가 표현 가능한 애니메이션은 다큐멘터리 구성과 밀접한 관련이 있다고 했다. 감독의 의도에 따라 사회,문화적 소재를 함축적으로 표현할 수 있으며, 인위적이고 환상적 표현이 가능한 애니메이션을 통해 다큐멘터리의 사실적 표현을 보완할 수 있다고 언급하였다. 실사 다큐멘터리는 물리적 세상의 표상적이고 외적인 측면을 기록하지만, 애니메이션으로 제작된 다큐멘터리는 특정 상황에 내재한 의미와 각 개인이 느끼는 감정 및 정신세계에 대한 표현이 가능하기 때문이다.

웰스(Wells)는 애니메이션을 이용한 사실에 대한 재구성은 실제보다 더 사실 같은 의미를 전달하며, 흥미 유발과 함께 미학적으로 표현된다고 언급했고 할라스(Halas)는 애니메이션에서 그림으로 표현되는 도상학적 상징성을 사실에 담긴 의미를 가장 효과적인 방법으로 전달한다고 했다.⁴⁾

폴 웰스(Paul wells)는 애니메이티드 다큐멘터리의 장르적 특성을 객관적인 사실이나 정보 전달이 아닌 제작의 주관적 개입과 나레이션, 인터뷰 등의 다큐멘터리 제작 관습을 적용해 사회문화 현상을 표현하는 것이라고 설명했다.⁵⁾ 애니메이션으로 제작된 다큐멘터리에서 보이는 도상학적 표현은 실사 촬영 다큐멘터리에서는 불가능하며, 이런 상징성을 통해 제작자의 주관적 의지가 대입된다고 할 수 있다. 애니메이티드 다큐멘터리 장르는 다큐멘터리만으로는 표현하기 어려운 인간 내면의 무의식 세계를 효과적으로 표현할 수 있는 장르라고 할 수 있다⁶⁾.

4) 이현식. (2021). 『영화의 혼성적 특성』 북코리아, p.180.

5) Wells, Paul, (1997) "the beautiful village and the true village: A consideration of animation the documentary aesthetic", Art and Design, Vol. 12, No.53. p40-45.

6) S.Sofan, (2005). The truth in pictures , In Townsend, E .ed , The animated documentary , Frame per second magazine, 2(1),

2) 애니메이션드 다큐멘터리의 유형

웰스는 제작자의 주관성적 개입의 정도에 따른 영상표현 방법에 따라 애니메이션드 다큐멘터리를 모방적 (imitative mode) 모드, 주관적(subjective mode) 모드, 환상적(fantastic) 모드, 포스트모던(post-modern) 모드와 같이 네 가지 유형으로 분류했다.

모방적 모드는 애니메이션을 이용하여 실사 촬영 다큐멘터리의 구성과 형식을 그대로 따라 하며, 실제 세계를 그대로 모방하여 사실 전달에 치중한다. 실제 사건에 대한 시각적 묘사를 있는 그대로 사실적으로 구현한다.

주관적 모드는 극 중 캐릭터를 통해 제작자의 주관성 개입이 시도된다. 배경에 대해서는 사실에 가깝게 묘사가 유지되지만, 등장 캐릭터와 장면 연출이 감독의 의도에 따라 실제와 다르게 표현된다.

환상적 모드는 주관성 개입의 확대에 따라 제작자의 주관적 해석이 많이 개입되며, 실제 사회현상과 사실에 담긴 내면적 의미를 사실적 묘사와 추상적 묘사가 동시에 표현된다.

포스트모던 모드는 객관적 사실이나 일반적인 가정에 대한 부정과 재해석을 통해 제작자가 느끼는 상대적 진실 및 주관적 의도를 초현실적, 추상적으로 표현한다. 웰스가 제시한 애니메이션드 다큐멘터리의 네 가지 유형은 실제 세상에 대한 사실적 묘사의 정도, 제작자의 주관적 해석의 개입, 인간 내면의 정신세계에 대한 시각적 재구성 및 추상적 표현의 정도에 따라 분류된 것이다.⁷⁾ 미국의 영화 평론가이자 이론가인 빌 니콜스(Bill Nichols)는 1979년 이후 본격적으로 다큐멘터리 양식에 관한 연구를 시작했다. 그는 1991년 다큐멘터리의 설명양식(expository mode), 관찰 양식 (observational mode), 상호작용양식 (interactive mode), 성찰적 양식(reflexive mode)등 네 가지 양식으로 분류하고 다큐멘터리 영화는 특성이 겹칠 수 있지만 각 모드는 몇 가지 특정 요소로 요약할 수 있는 범주라고 했다. 그 후 빌 니콜스 (Bill Nichols)는 1994년 'Blurred Boundaries'에서 위의 네 가지 양식에 퍼포먼스 양식(performative mode)을 추가했다.

7) 최현주 . 앞의 책 p.181.

에릭 패트릭(Eric Partrick)은 폴 웰스(Paul Wells)의 네 가지 양식을 토대로 하여 ‘구조’의 개념을 이용해 애니메이션드 다큐멘터리를 새롭게 분류하였다. 그는 ‘설명적인’, ‘서술적인’, ‘음성 기반적인’, ‘확장된’ 구조를 제시하였다.⁸⁾

안나벨 호네스로 (Annabelle Honess Roe, 2013)는 애니메이션이 모방대체 (mimetic substitution), 비모방대체 (non-mimetic substitution)와 환기 (evocation) 등 주로 3가지 기능을 지닌다고 설명한다.⁹⁾

8) Eric Partrick, (2004) Representing Reality: Structural/Conceptual Design in Non-Fiction Animation. Animac Magazine, Vol.3, 39

9) Annabelle Honess Roe (2013) Animated documentary, Pakgrave Macmillan, 32

[표 2-1] 애니메이션 다큐멘터리의 분류¹⁰⁾

Paul Wells	Eric Partrick
<ul style="list-style-type: none"> ● 모방적 양식 (imitative mode) ● 주관적 양식 (subjective mode) ● 환상적 양식 (fantastic mode) ● 포스트모던 양식 (post-modern) 	<ul style="list-style-type: none"> ● 설명적인 ● 서술적인 ● 음성 기반적인 ● 확장된
Annabelle Honess Roe,	이현석
<ul style="list-style-type: none"> ● 모방대체 (mimetic substitution) ● 비모방대체 (non-mimetic substitution) ● 환기(evocation) 	<ul style="list-style-type: none"> ● 실사기록을 위한 애니메이션 다큐멘터리 ● 계몽, 기행 목적의 애니메이션 다큐멘터리 ● 정신세계를 묘사한 애니메이션 다큐멘터리 ● 사회고발 성격의 애니메이션 다큐멘터리



- 사실 기록을 위한 애니메이션 다큐멘터리
- 사회고발 성격의 애니메이션 다큐멘터리
- 교육적인 애니메이션 다큐멘터리
- 홍보성 애니메이션 다큐멘터리
- 주관적 정신세계를 묘사한 애니메이션 다큐멘터리

10) XIAO LIN. (2021) “애니메이션 다큐멘터리의 시각적 내러티브에 대한 연구” 동서대학교 대학원 박사학위논문

사실 기록적 성향

역사적 사건은 발생 당시 현장을 촬영한 영상이 대부분 부재한 상황이다. 애니메이션은 문자 정보, 사진 자료, 목격자 진술 등의 자료를 종합적으로 활용하여 당시 발생한 사건을 동영상 방식으로 되살림으로써 역사를 재현할 수 있다. 역사상 최초의 애니메이티드 다큐멘터리의 탄생을 통해 애니메이션이 일종의 표현방식으로서 내용 전달 면에서 지니는 장점과 그 파급력을 알 수 있다.

사회 고발적 성향

애니메이션을 다큐멘터리의 표현방식이라고 볼 때, 창작기법과 표현형식상의 차이를 제외하면, 애니메이티드 다큐멘터리는 내러티브 내용 면에서 전통적인 실사 촬영 다큐멘터리와 공통적인 부분이 있다. 그중 가장 보편적인 것은 바로 사회에서 발생한 사건에 대한 객관적 기록이라는 사실이다. 이러한 애니메이티드 다큐멘터리 가운데 애니메이션이 담당하는 역할은 바로 카메라 렌즈와 같으며, 다만 실사 촬영한 다큐멘터리는 카메라 렌즈를 통해 촬영하여 실제 생활 속 장면을 기록하는 데 비해, 애니메이티드 다큐멘터리에서는 그림이나 기타 컴퓨터 디지털기술 기법을 통해 현장에서 발생한 상황을 묘사한다.

교육적 성향

다큐멘터리는 사실적 속성으로 인해 실제 정보를 전달하고 교육하는 기능을 지니며, 애니메이션 형식의 영상 또한 지식 전달의 기능을 효과적으로 수행할 수 있다. 1920~1930년대에 애니메이티드 다큐멘터리는 과학적 개념이나 원리를 해설하는 데 사용되었다.

홍보적 성향

여러 가지 의미 있는 기호를 활용해 일정한 개념을 전달함으로써 사람들의 생각에 영향을 미치고, 사람들의 사회적 행위를 이끈다. 홍보를 위해서는 정확하고 명확한 관점을 전달해야 하며, 사실적이고 정확한 자료를 통해 홍보 내용을 설명하고 실증할 수 있어야 한다. 이는 다큐멘터리의 요건에도 정확히

부합한다. 애니메이션드 다큐멘터리라 하더라도 특정한 범위 내에서 정보, 관점을 전달하고 특정 이데올로기를 뒷받침할 수 있다.

주관적 정신세계 표현

객관적인 실제 활동을 통해 사람들의 대뇌에 남은 기억, 감정, 내면세계와 정신 상태 및 현실 세계에 대한 인식이 사고를 거쳐 형성한 인상, 감각은 모두 허구적이고 추상적이며, 무형으로 사람의 기억 속에 존재한다. 이러한 주관적이고 무의식의 세계를 표현하려면 가상의 이미지를 구축해야만 한다. 사람의 기억은 카메라로 촬영을 할 수 없으므로 오직 애니메이션 기법을 통해 가시적 형태로 표현할 수 있다.¹¹⁾

3) 애니메이션드 다큐멘터리의 서사적 표현

애니메이션은 다큐멘터리의 표현형식 중 하나이며, 주된 속성 역시 다큐멘터리이다. 다큐멘터리의 본질적 속성은 사실성에 있다. 따라서 다큐멘터리가 촬영하고 제작하는 내용은 ‘진실’하고, ‘실제로 일어난’ 것이어야 하며, 창작자의 주관적 억측에 의한 것이어서는 안 된다. 애니메이션드 다큐멘터리는 애니메이션이라는 매체에 의해 허구적인 특징을 가진다. 따라서 ‘다큐멘터리’의 객관적 특성이 있으려면 사실에 기반을 둔 내러티브 텍스트를 구성해야 한다. 학술적 관점에서 살펴보면, ‘현상적 진실’과 ‘본질적 진실’, ‘객관적 진실’과 ‘주관적 진실’에 대한 이해가 필요하다. 미학적 관점에서 보면, ‘삶의 진실’과 ‘예술적 진실’에 대한 논의가 있는데, 이는 ‘진실’에 대해 서로 다르게 접근한다. 헤겔의 주장에 따르면, ‘진실’은 본래 항상 일정한 개념이 아니라, 외재적 조건, 사회 문명, 문화적 인지 등 여러 요소로부터 영향을 받으며, 그 자체 역시 끊임없이 변화하는 과정을 거친다. 이 같은 이유로 인해 진실은 도달하거나 대체되기 어렵지만, 여러 방식을 통해 가까이 다가감으로써 본질 자체에 접근할 수 있다. 애니메이션드 다큐멘터리는 실제 텍스트 정보를 근거로 하여 회화적 기법의 애니메이션 이미지와 기술을 통해 현실을 재현하여 ‘진실’한

11) XIAO LIN. 앞의 논문

세계를 구축한다. 최초의 애니메이티드 다큐멘터리인 <더 싱킹 오브 더 루시 타니아>의 경우, 맥케이는 방대한 실제 자료를 참고하여, 애니메이션의 방식으로 루시타니아호의 침몰이라는 역사적 사건을 영상으로 재현하였다. 비극적인 사건 전체를 애니메이션 방식으로 재현해냈지만, 그 ‘진실성’을 전달하는 데는 무리가 없다.

다큐멘터리는 시청각 영상을 통해 우리에게 생생한 실제 세계를 보여준다. 하지만, 의식 영역과 상상의 공간에 존재하는 가상의 세계는 보여줄 수 없다. 이러한 가상 세계를 보여주려면 애니메이티드 다큐멘터리 창작자는 주관적이고 추상적인 내용을 구체적인 영상으로 표현해야 한다. 애니메이티드 다큐멘터리의 시각적 내러티브는 쇼트의 편집을 통해 장면을 구성하고, 다시 장면을 단락을 구성하며, 단락과 단락으로 막을 이루고, 영상 작품을 완성함으로써 감독의 내러티브 의도를 전달한다. 애니메이션 영상은 주로 쇼트의 피사체 심도, 경관 선정의 방향과 각도, 카메라 이동과 편집 및 장면배치 등의 수단을 통해 의미를 전달한다. 애니메이션제작 과정에서 영화의 표현기법을 참조하고, 그 서술기법을 차용하여 특색을 지닌 스타일을 완성할 수 있다. 애니메이티드 다큐멘터리에서 감독과 애니메이터는 등장인물의 이미지, 음성과 어조, 삶의 경험 등 객관적으로 존재하는 사실을 근거로, 해체 및 재구성을 진행하고, 이를 이용해 인물의 심리, 사고와 감정 상태 등 보이지 않는 세계를 시각적 화면으로 보여준다. 인물 내면의 표현 면에서 인물의 실제 모습, 목소리, 생활환경 및 그들의 생각, 느낌에 대해 실제로 말하는 바를 표현해야 한다. 영상과 사운드는 애니메이티드 다큐멘터리의 시각적 내러티브의 토대이다.

애니메이티드 다큐멘터리의 청각적 언어란 애니메이션에 등장하는 각종 사운드를 가리킨다. 사운드와 화면의 결합을 통해 애니메이티드 다큐멘터리가 서술하는 스토리의 사실성을 더욱 완벽하게 갖추게 된다. 애니메이션의 사운드 언어는 주로 대사, 음악과 음향, 이 세 가지로 구성된다. 대사는 의미 전달 중심으로, 정보를 전달하며 캐릭터의 성격을 형상화한다. 음악은 분위기 전달 중심으로, 영화의 분위기를 조성하고 캐릭터의 심리를 표현한다. 음향은 사실감 전달 중심으로, 실제 공간감을 연출하고 극의 전개를 이끌 수 있다. 이 세 요소는 사실을 전달하는 데 중요한 기능을 하게 된다.

4) 애니메이션드 다큐멘터리의 디지털 제작 환경

애니메이션 다큐멘터리는 애니메이션과 다큐멘터리 두 요소가 결합한 형식이다. 그러므로 애니메이션 제작과정은 다큐멘터리의 ‘사실의 재현’을 포함한 제작으로 진행된다. 애니메이션제작 과정은 크게 프리 프로덕션, 프로덕션, 포스트 프로덕션, 이라는 3가지 단계로 이루어져 있다.

프리 프로덕션 단계는 실제 본 작업 이전의 모든 내용을 포함하는 것을 말한다. 이 단계에서는 애니메이션과 관련된 형태를 만드는 디자인 (캐릭터, 소품, 배경환경 설정)을 포함한 시각적인 작업, 시나리오, 스토리보드, 제작 과정 계획 등과 같은 비가시적 과정이 모두 포함된다. 프로덕션 단계는 3D 경우 모델링(Modeling), 애니메이션 (Animation), 렌더링(Rendering)하여 이미지를 제작하는 단계를 말한다. 3D 모델링툴을 이용하여 3D 애니메이션에 등장하는 캐릭터와 소품, 배경 등을 모델링하고 재질을 입힌다. 다음으로 키 프레임을 설정하여 움직임을 제작한다. 이후 오브젝트에 애니메이션을 적용하여 조절(control)할 수 있게 한다. 제작 다음으로는 장면 안에 카메라를 설치하고 라이팅을 적절히 배치하여 장면을 완성한다. 오브젝트들이 모델링되고, 애니메이션이 끝나면 제작에 필요한 특수 효과를 추가하고 단계에 따라 2D 장면화하기 위한 렌더링을 한다. 애니메이션에 부여된 오브젝트와 배경, 안정된 카메라 워크, 조명, 음향 등과 결합하여 실제 확인할 수 있는 가시적인 작업을 완성된다. 포스트 프로덕션 단계는 렌더링된 이미지를 편집하고 시각 효과 툴을 이용하여 편집하거나 색 보정, 실제 이미지나 디지털 이미지와의 합성, 특수 효과 등을 효과적으로 사용하여 저장 매체에 기록하는 과정을 말한다.¹²⁾ 최근에 디지털기술의 급속한 발달과 보급으로 컴퓨터를 이용한 애니메이션제작 및 실사와의 합성이 쉬워졌으며, 실사와 애니메이션 간의 경계가 모호해 지고 있다. 특히 특수촬영 등의 실사와 컴퓨터그래픽 애니메이션의 합성뿐만 아니라, 셀 방식의 애니메이션에 디지털 방식이 적극적으로 도입되고 있다. 실제 애니메이션제작에서의 디지털화는 풀 디지털화 작업이 기보다는 셀 애니메이션 작업에 부분적으로 디지털화하는 것으로 흔히 2차

12) 박상희. (2004) “디지털 애니메이션 유행코드의 시각적 표현에 관한 연구” 한양대학교 대학원 박사학위논문

원 애니메이션이라고 부르는 작업을 가리킨다. 애니메이션의 제작과정은 원화, 콘티, 동화, 배경, 선화, 채화, 합성, 촬영과 편집의 과정을 밟는다. 셀 방식으로 작업하던 디지털 방식으로 작업을 하던 위의 과정은 같지만, 그 효과에서 차이가 난다. 디지털기술이 애니메이션제작에 영향을 미치는 루트는 기술과 영상화 기술, 그리고 포스트 프로덕션 기기의 디지털화이며 이들이 애니메이션 제작구조에 미치는 영향은 다음과 같다. 디지털 방식의 도입으로 제작자가 원하는 표현을 자유자재로 형상화할 수 있고 다양한 색을 사용할 수 있는 장점이 있다. 그럴 뿐만 아니라 제작공정이 훨씬 효율적이며, 제작 시간도 절약할 수 있고 노동력의 대체효과 또한 상당히 크다. 또한, 디지털화의 보급으로 원 소스 멀티 유즈 화가 더욱 가속화하고 있다. 디지털 방식으로 제작하는 제작사는 두 가지 형태로 구분할 수 있는데, 첫째는 TV, 방송, 극장 등의 마케팅 판로를 확보한 대규모 제작사의 하도급 역할을 하는 기업과, 둘째는 2D와 3D의 디지털화로 직접 해외시장의 판로를 개척하여 기존 대규모 제작사와 일정 거리를 유지하며 경쟁 관계에 있는 기업이 있다. 그러나 현재까지는 관련 애니메이션 회사라고 하더라도 기존 제작사로부터의 위탁에 의존하여 운영하는 경우가 많은 것으로 나타난다. 이는 애니메이션이 첫째, 고가장비가 필요하며 둘째, 다(多) 공정 및 복합공정으로 많은 이종업체와 연계해야 한다는 점이며 셋째, TV 등의 방송 판로와 직접 연계된 폐쇄적 시장구조로 인해 디지털 기업의 독자적 마케팅 능력이 그만큼 어렵다는 것이 그 이유라고 할 수 있다. 이러한 과정으로부터 애니메이션산업의 제작구조는 아날로그 시대의 독립적, 순차적인 전통 제작 방식에서 디지털기술의 도입에 따라 복합적, 비순차적인 분산 제작 방식으로 전환되고 있다고 포괄적으로 설명할 수 있다.¹³⁾ 이러한 디지털기술은 제작구조뿐만 아니라, 배급(유통) 및 콘텐츠산업 시장구조에도 영향을 미치면서, 기존 및 신생 애니메이션제작사들은 디지털 제작 방식이 장비의 간소화 및 저렴화, 짧은 제작 기간, 작업공정의 효율성, 저예산 및 장기적인 수익 향상, 연관 산업으로의 파급효과, 그리고 다양한 유통 네트워크를 확대할 수 있게 할 수 있을 것으로 인식하고 있다.

13) 박혜영. (2003). “디지털 기술발전에 따른 애니메이션 제작시스템의 변화와 발전방안 연구” 상명대학교 정보통신대학원 석사 학위논문

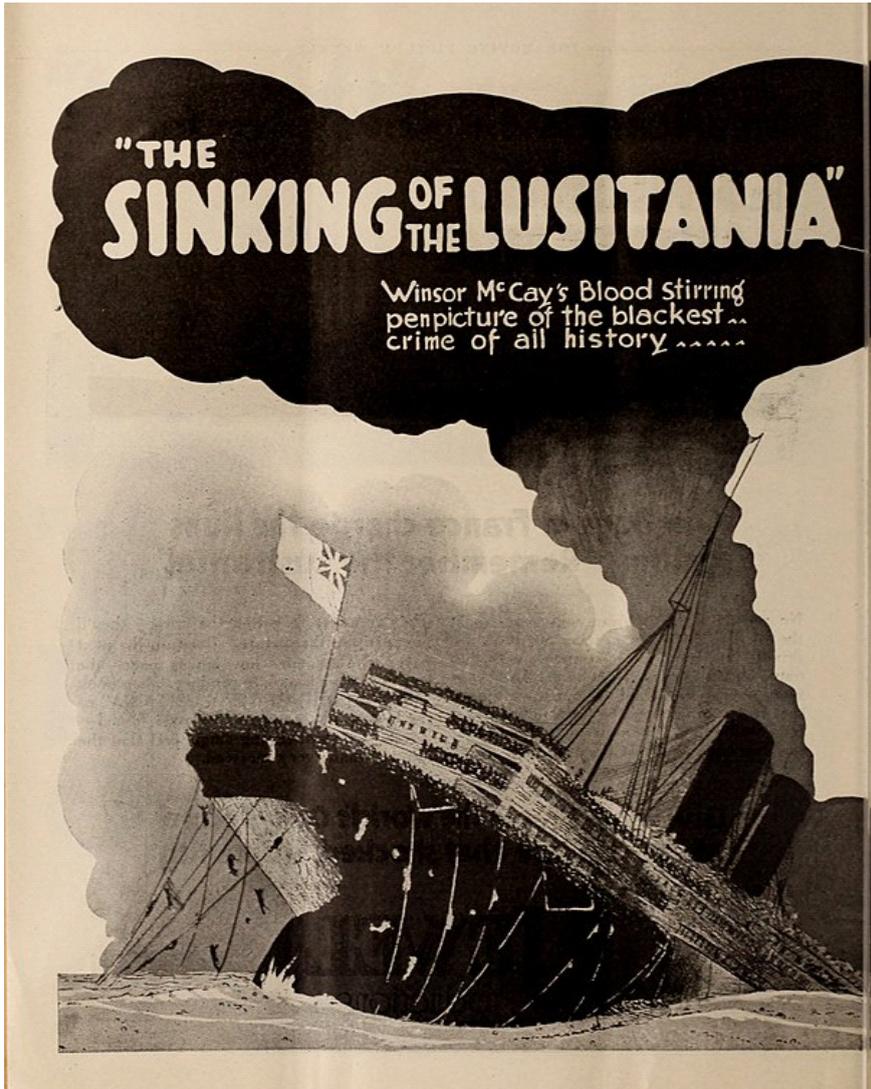
제 2 절 애니메이션이티드 다큐멘터리 작품 사례

애니메이션이티드 다큐멘터리의 사례를 살펴보기 위해 애니메이션이티드 다큐멘터리가 제작되기 시작한 1918년부터 오늘에 이르기까지 영화제 수상 이력이 있는 <The Sinking of the Lusitania (1918)>, <The Might river (1993)>, <Waltz with Bashir (2008)>, <Prehistoric planet (2022)> 4작품을 선정하여 시대별 애니메이션이티드 다큐멘터리의 제작방식 변화에 대해 살펴보고자 한다.

[표 2-2] 애니메이션이티드 다큐멘터리 연대별 사례

작품명	제작 연도	작품 개요
The Sinking of the Lusitania	1918	독일군에 의해 침몰한 루시타니아호 사건에 대해 고발적 시선으로 다루었으며, 사실적 묘사를 중심으로 한 작품이다.
The Might River	1993	세인트로렌스강의 태초부터 현재에 이르는 역사적인 사실성으로 제작한 작품이다.
Waltz with Bashir	2008	잃어버린 기억을 되살려가는 과정을 기록, 인터뷰 목소리와 인물의 사실적인 묘사는 마치 실제 인터뷰 영상을 보는 듯 만들었던 작품이다.
Prehistoric planet	2022	6600만 년전에 있었던 공룡 시대를 컴퓨터 기술을 활용하여 표현했던 작품이다.

1) The Sinking of the Lusitania (1918)



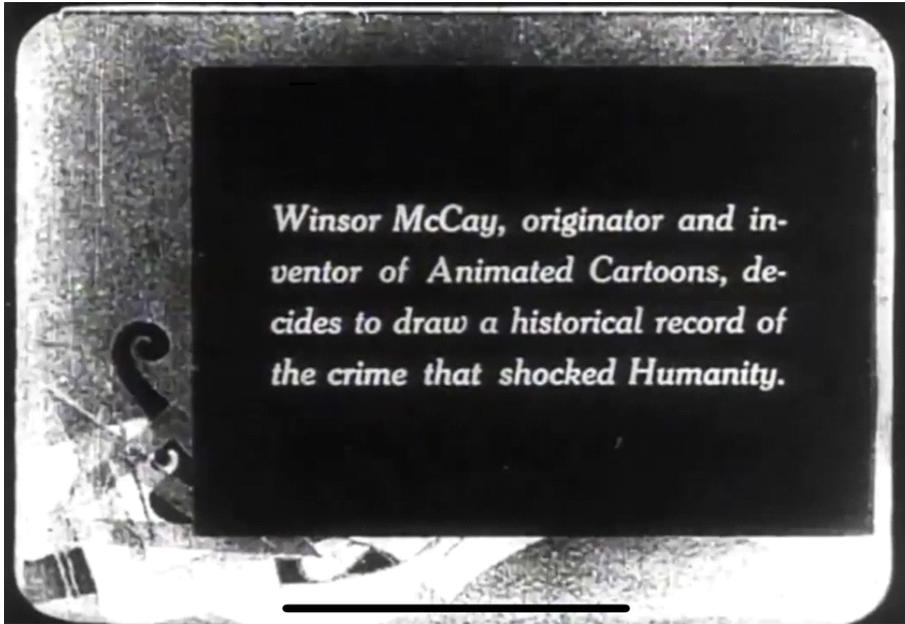
[그림 2-1] 'The Sinking of the Lusitania'

원저 맥케이 (Winsor McCay) 감독은 1918년에 <루시타니아호의 침몰 (The Sinking of the Lusitania)>이라는 애니메이션티드 다큐멘터리를 제작하였다. 이 작품은 최초 애니메이션티드 다큐멘터리라고 할 수 있다.

맥케이 감독은 독일군에 의해 침몰한 루시타니아호 사건의 참상을 알리고, 독일군에 대한 경각심을 일깨우기 위해 이 다큐멘터리를 제작했으며

실사로 촬영할 수 없는 역사적 사건을 애니메이션 이미지를 통해 재구성하고, 영화 중간 중간 자막을 통해 실제 발생했던 역사적인 사건에 관해 설명하면서 애니메이션이든 다큐멘터리를 제작하였다.

이 작품은 12분 18초 동안 이어진다. 웃고 즐기기 위한 것이 아닌 진지한 내용을 다룬 애니메이션으로는 지금까지 보존된 것 중 최고로 오래된 작품이다.

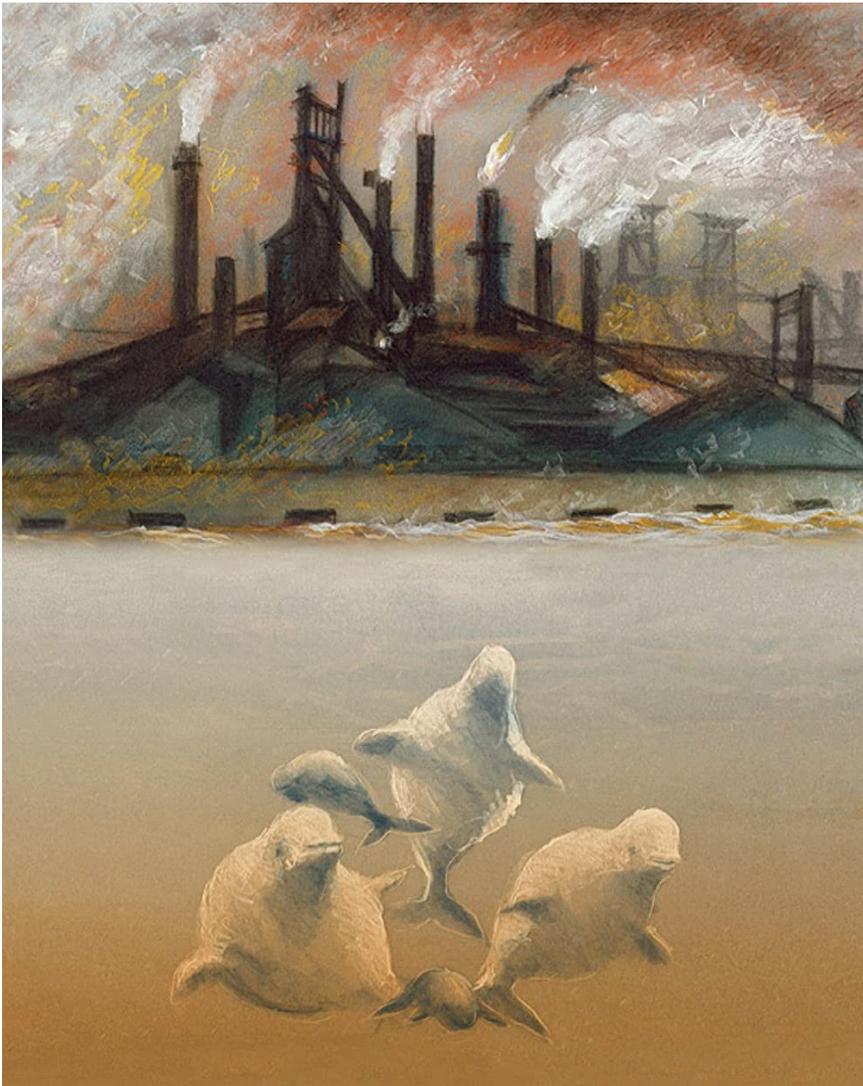


[그림 2-2] ‘The Sinking of the Lusitania’ 의 시작

작품의 시작은 제작자 윈저 맥케이가 인류를 충격에 빠뜨린 범죄에 대한 역사적 기록을 그리기로 하였다는 텍스트로 시작하고 드로잉 온 페이퍼 (Drawing on paper) 기법으로 증언과 사진 자료를 통해 배가 침몰하는 상황을 2만5천 장의 사실적인 일러스트를 통해 세밀하게 묘사하고자 하였다.¹⁴⁾ 작품의 나레이션은 목소리로 진행하지 않고, 중간에 자막을 넣어 사건 진행 과정에 관해 설명함으로써 사실성을 부여하였다.

14) 정혜경, 김혜경. (2016). “애니메이션 다큐멘터리의 시각적 스타일에 관한 연구”.

2) The Might river (1993)



[그림 2-3] The Might river

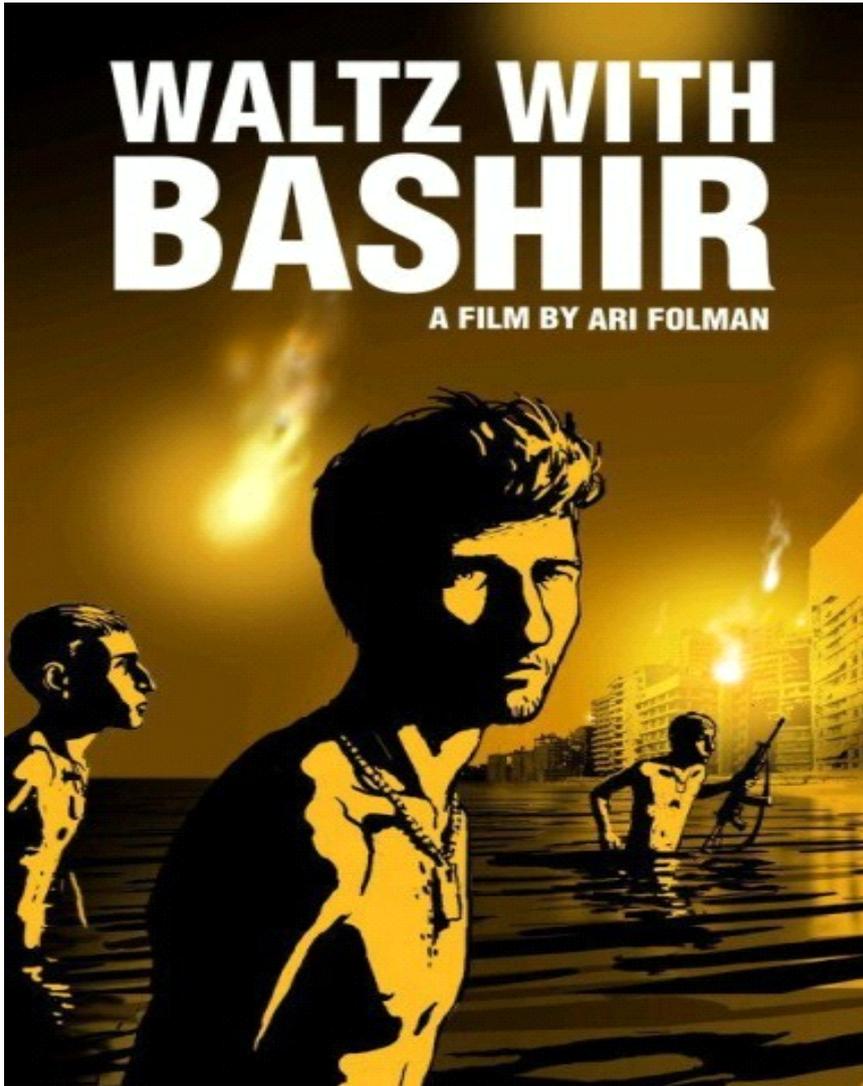
프레데릭 백 (Frederic Back) 감독은 1993년에 ‘The Might river’라는 다큐멘터리 애니메이션을 제작하였다. ‘위대한 강’은 캐나다 동부에 있는 ‘세인트로렌스강’의 태초부터 현재에 이르는 역사를 시적인 아름다움과 다큐멘터리적인 사실성으로 재현한 애니메이션이며 1993년에 양시 국제애니메이션영화

제 그랑프리, 1994년에 히로시마 국제애니메이션영화제 그랑프리, 오타와 국제애니메이션영화제 최우수상을 받았던 작품이다.

24분간 이어진 다큐멘터리 애니메이션의 주요 내용으로 퀘벡주의 한쪽을 가로질러 흐르는 '세인트로렌스강'에 대한 이야기이다. 16세기 초에 프랑스인 탐험가 자크 카르티에가 상륙한 이래, 강의 광대한 생명력에도 불구하고 현대에 이르러서는 돌이킬 수 없을 만큼 오염이 되어버린 곳이다. 인디언들은 이곳을 '위대한 강'이라고 명명하며, 그 존엄성을 인정했지만, 열강의 제국주의적인 야망과 문명의 욕심은 강의 자원과 생물을 멸종시키는 불행을 가져온다. 전쟁과 산업화, 정보화를 거치는 기나긴 역사의 여정을 지나오면서 인간에 의해 오염된 강은 끊임없는 재생의 놀라운 가능성을 포용력 있게 보여준다. 이 다큐멘터리 애니메이션은 'The Sinking of the Lusitania' 작품이랑 유사하며 사실적 자료를 바탕으로 제작되었고 자막 없이 나레이션은 목소리로 진행하였다.

이 작품은 배경음악, 나레이션 뿐 만 아니라 바다의 파도, 사람의 대화 말소리, 새, 개, 동물 등의 소리와 함께 전체 작품을 세심하게 역사적 사건으로 표현한 것이 작품의 특징이다.

3) Waltz with Bashir (2008)



[그림 2-4] Waltz with Bashir

2008년 아리 폴만(Ari Folman) 감독의 ‘Waltz with Bashir’는 내용구성과 표현기법에서 작품성을 인정받았다. 영화제에서 골든 글로브상, 크리스 초이스 영화상 등 많은 대회에서 수상하였다.

작품의 내용은 1982년 이스라엘-레바논 전쟁에 참전했으나 그 전쟁을 기억하지 못하는 아리 폴만 감독이 자신의 잃어버린 기억을 되살려가는 과정

을 기록한 90분짜리 애니메이션드 다큐멘터리이다.

감독은 당시 이스라엘군 복무 시절이었던 자전적 경험을 토대로 잃어버린 혹은 스스로 지워버린 기억을 찾아 당시 관련 인물들과의 인터뷰의 형식과 로토스코핑 기법으로 제작하였다. 실사로 촬영된 영상 위에 왜? 다시 복잡하고 긴 시간이 요구되는 로토스코핑 애니메이션 작업을 했는가에 대하여 인터뷰 통해 다음과 같이 이야기하고 있다.¹⁵⁾

“실사로 촬영하는 것이 마음에 내키지 않았다. 생각해보라. 한 중년 남자가 잊힌 과거를 취재하고, 20여 년 전에 일어난 사건을 아무런 영상 없이 이야기로만 주절댄다면 얼마나 지겨운 영화가 나왔겠는가, 그래서 나는 이 영화가 반드시 애니메이션으로 제작되어야 한다고 생각했다. 전쟁은 종종 초현실적이며 기억은 도무지 종잡을 수가 없다. 그래서 내 기억으로 향하는 여행을 재현할 수 있는 뛰어난 애니메이터들과 함께 작업해야만 했다”¹⁶⁾

실제 인터뷰 목소리와 인물의 사실적인 묘사는 마치 실제 인터뷰 영상을 보는 듯 착각을 일으키며 다큐멘터리의 신빙성을 더해주고 있다. 실사영상 위에 제작자의 시각적 해석에 의한 이미지 조작을 배제한 로토스코핑 기법을 통해 사실적 이미지로 연출한 것은 웰스의 모방적 양식과 실사적 대체로 구분되지만, 개인의 꿈과 환상 등을 비가시적 영역을 재현함으로써 주관적 그리고 환상적 양식에도 포함된다.

15) 정혜경, 김혜경 (2016) “애니메이션 다큐멘터리의 시각적 스타일에 관한 연구” p.37.

16) 김도훈 (2008). “아리 폴만 인터뷰”, 씨네 21.

4) Prehistoric planet (2022)



[그림2-5] Prehistoric planet

‘Prehistoric planet’은 2022년 5월 23일부터 Apple TV +에서 초연된 공룡에 관한 작품으로서 존 파브로와 영국 BBC 스튜디오 자연사 팀 맡았던 작품이다. 존 파브로와 ‘살아 있는 지구’ 제작자들이 만든 이 장대한 다큐멘터리에서는 전혀 없는 경이로움을 경험할 수 있다. 웅장한 공룡과 특별한 생물들이 땅과 바다, 하늘을 누볐던 6600만 년 전으로 거슬러 올라간다. 이 작품은 5개 에피소드로 구성되었다. 1화 해안(Coasts), 2화 사막(Desert), 3화 담수(Freshwater), 4화 얼음 세상(Ice Worlds), 5화 숲(Forests) 이 작품들은 전적으로 새로운 기

술의 시각 효과를 사용하여 만들어졌으며 6600만년 전에 살았던 생물을 실제 처럼 보이게 만든 작품이다. 이 시리즈는 고급 CGI 기술을 사용할 뿐만 아니라 선사 시대 전문가의 지식에 의존하여 공룡의 디자인이 선사 시대에 정확했는지 확인하고 있다. 이 시리즈는 초현실적인 컴퓨터 이미지 처리를 사용하여 이전에 TV나 영화에서 보았던 것보다 더 사실적인 공룡 이미지를 구현하고 있다.¹⁷⁾

[표 2-3]애니메이티드 다큐멘터리 시대별 제작 방식의 변화

작품명	제작기법	내용
The Sinking of the Lusitania (1918)	페이퍼 애니메이션 (paper animation)	배경과 캐릭터를 각각 분리하지 않고 종이위에 한꺼번에 그린 연속된 그림들을 한 장씩 교체해 가면서 촬영하는 제작 기법이다.
The Might River (1993)	페인팅 애니메이션 (painting on glass)	말 그대로 유리 위에 그림을 그리는 기법이다. 유화처럼 비교적 빨리 마르지 않는 물감을 사용해 유리 위에 그림을 그리고 카메라로 촬영한 후 다음 프레임의 그림을 그려나가는 방식으로 제작한다.
Waltz with Bashir (20080)	로토스코핑 애니메이션 (rotoscoping animation)	실사 이미지의 외형 선을 한 프레임씩 베껴 애니메이션으로 만든 다음 이를 원본 이미지와 합성하는 기법이다.
Prehistoric planet (2022)	3D 애니메이션 (3D animation)	컴퓨터 그래픽 소프트웨어를 이용해 제작하는 기법이다.

이와 같이 애니메이티드 다큐멘터리 사례분석을 진행하였고 작품 각각의 사실적 정보를 전달하는 형식, 애니메이티드 다큐멘터리의 장르적 특성에 대해 이해 하였으며 이론적 배경 및 4가지 사례를 바탕으로 3장에서는 ‘노국공주’ 작품을 제작을 하였다.

17) 『선사 시대 공룡이 지배하던 지구 작품 정보』 검색일: 2022.06.03 <https://www.nationalworld.com/>

제 3 장 작품 제작

제 1 절 작품 배경 및 제작 개요

1) 제작 배경 및 주제 설정

노국대장공주는 고려의 제31대 공민왕(1351-1374)의 왕비, 몽골 제국 6대 왕 쿠빌라이 칸(Kublai Khan)의 5대 손자 벌드투무르 나리의 딸로 몽골 이름은 보르지건 보드시르(б о д ь ш и р¹⁸⁾, Bod'shir, ᠪᠣᠳᠰᠢᠷ이며, 공민왕이 친히 지어준 고려식 이름은 왕가진(王佳珍)이며 성은 고려 왕성(王姓)인 왕 씨에서 따온 것으로 이름을 해석해보면 "아름다운 보배"라는 뜻이다. 최종 결정된 공식 시호는 '인덕공명자예선안휘의 노국대장공주(仁德 恭明 慈睿 宣安 徽懿 魯國大長公主)'로 이 시호를 줄여서 노국공주 또는 노국대장공주라 불린다.¹⁹⁾

노국대장공주의 출생 연도는 미상이며, 결혼까지 역사 기록에 알려지지 않았다. 그녀는 원나라에서 1349년에 공민과 혼인하였으며 그 후 1351년 원의 토군투르 칸은 충정왕을 폐위시키고 공민을 고려의 제31대 왕으로 공표하여 노국대장공주는 고려의 왕후가 되었다.

원의 간섭기(1259-1356)에 원의 황족과 고려의 혼인은 7번이 있었으며 노국대장공주는 공민왕의 반원 운동을 적극적으로 도운 마지막 왕후이다.

18) 몽골 국립교육 대학교 사학과의 D.Ider 교수는 노국대장공주의 이름 寶塔實里/寶塔實憐를 몽골어로는 б о д ь ш и р(Bod'shir)로 써야 할 것이라 봤으며 필자는 이 몽골 표기에 의거하여 본문에서 노국대장공주를 '보드시르'로 지칭했음을 일러준다.

19) 나무위키. 『왕과 왕비 이름』 검색일: 2022.01.02. <http://www.namu.wiki.com/>,

[표 3-1] 고려의 왕과 혼인한 7명의 몽골 공주

계대	묘호/친호	몽골 이름	왕비
25대	충렬왕 (景孝大王)	-	제국대장공주/ 장목왕후 Хутлуг келмиш гүнж (쿠틀룩 켈미쉬 공주)
26대	충선왕 (憲孝大王)	이질보하 Ижилбуха	계국대장공주 Будширэн гүнж (부다시렌)
27대	충숙왕 (懿孝大王)	아라트나시리 Раднашир	복국장공주 Иринченбал гүнж (역린진팔라)
			조국장공주 Жинтун гүнж (김돈)
			숙공휘령공주 Баянхутуг гүнж (바얀쿠두)
28대	충혜왕 (獻孝大王)	부디씨리 Будашир	정순숙의공주 Ринченбал гүнж (이렌첸반)
31대	공민왕 (仁文義武勇智 明烈敬孝大王)	바양티무르 Баянтөмөр	노국대장공주 Будшир (보드시르)

고려의 왕후였던 원의 공주들은 황실의 일원으로 제국에 대해 일정한 권리를 갖는 정치 주체로서 부마인 고려왕과 공동으로 고려를 지배하는 정치세력으로 볼 수 있으며 이는 혼인을 통해 특정한 세력을 자기 세력화하려는 정치적 의도가 있기 때문이다.²⁰⁾ 이러한 원의 간섭기는 고려의 왕과 왕후의

20) 고려사. 후비 2, 충숙왕. 제89권.

갈등 관계 원인으로 볼 수 있다.

그러나 제31대 공민왕의 왕후인 노국대장공주는 원의 지배에서 벗어나기 위한 공민왕의 개혁정치에 적극적인 지지와 협력을 통해 힘을 실어주었다. 이는 원의 정치적 독립 세력으로서 고려를 지배하고자 했던 다른 왕후들과 달리 고려의 왕후로서 역할을 다함과 동시에 공민왕을 전적으로 신뢰하면서 왕과 국가의 위기 극복을 도운 일화 등을 살펴보면 공민왕과의 사랑도 유일 무이하다고 볼 수 있다.

『신축년에 병란을 피하여 남쪽으로 거동하였다가 계묘년에 개경으로 돌아와서, 성 남쪽의 興王寺를 행궁으로 삼았더니, 적이 한밤중을 틈타서 內庭에 몰래 들어왔다. 임금이 그것을 알고 文睿府의 밀실에 옮겨 갔는데, 노국대장공주가 그 문 곁에 앉게 되었더니, 적이 그 앞에 칼날을 드러내게 되어 매우 급급하고 위태하였으나, 감히 그 毒手를 함부로 하지는 못하므로 장수와 정승이 들어가 구제할 수 있었다. 지금 이른바 興王功臣이라고 하는 것이 이것이다. 그 保佑한 공은 비록 保甲에 비하더라도 지나침이 없을 것이다.²¹⁾

『 노국대장공주는 그윽하고 한 안 하며 정숙하고 고요한 덕성을 타고나서 옛날 周나라 文王의 짝과 비기기에 넉넉하다. 15년 동안에 일찍이 터럭만 한 사사로운 청탁도 없었다. 빛나는 공을 세운 것이 또 이와 같았고 보면, 영화를 누리면서 그 보답을 받았어야 마땅할 것이다.²²⁾

21) 고려사. 공민왕 총서. 제38권,

22) 조선 성종 1478년 서거정의 삼국 시대 후기부터 고려 시대를 거쳐 조선 초기에 이르는 시문집

23) 1392년부터 1451년까지 60여 년에 걸쳐 34명의 국왕이 다스린 474년의 각종 사건과 시대별 인물에 대한 내용을 담고 있다.

『태후가 또 문기를, 어찌하여 妃嬪들을 가까이하지 않소 하니, 왕이 말하기를, 공주만 한 사람이 없습니다. 하고 눈물을 흘리며 울었다. 태후가 웃으며 말하기를, 한번 죽는 것은 당연한 이치도 왕도 마침내 죽음을 면하지 못할 텐데, 어찌 그다지도 심히 슬퍼하시오. 남의 웃음거리가 될까 두려우니, 아예 다시는 그렇게 하지 마시오. 하였다.』²³⁾

위와 같이 동문선(東文選)²⁵⁾과 고려사²⁶⁾의 기록을 보면 공민왕과 노국대장공주의 신뢰와 사랑이 깊었음을 알 수 있다. 이러한 역사적 사실을 통해 제 31대 공민왕과 왕후인 노국대장공주의 이야기를 애니메이션드 다큐멘터리로 제작하고자 한다.

2) 제작 기법 및 표현의 방향 설정

본 노국공주 작품에 1300년 시대별 모습을 표현하기 위해 노국공주의 초상화 그리고 왕후의 평상복 또는 공민왕의 초상화, 왕의 평상복을 등 실제 사진들과 자료를 활용하여 캐릭터와 배경을 어도비 포토샵에서 각각 드로잉하여 어도비 포토샵의 프레임 애니메이션과 어도비 프리미어의 키 프레임 보간 유형 그리고 트랜지션 및 프리미어 컴포저를 활용한 이펙트를 활용하여 제작하였다. 어도비 포토샵에서 캐릭터 및 기타 객체를 제작하고 드로잉하며 타임라인에서 프레임을 반복한 움직임을 주었고 이를 어도비 프리미어에서 모션 및 이펙트를 적용하여 다큐멘터리 애니메이션 형식으로 구성 제작하고나서 어도비 프리미어 프로에서는 노국공주 작품에서의 키 프레임 보간 유형인, 선형 보간, 고정 보간, 베이지어 및 가속, 감속 보간 그리고 트랜지션 및 프리미어 컴포저를 활용한 이펙트를 활용하여 키 프레임 사이에 움직임을 현실적으로 보이기 위해 이동 보간을 또는 효과, 나레이션 부분에 오디오 레벨을 활용하고 이미지 조정, 투명도, 기타 여러 가지 시각 및 오디오 요소들을 작품에 이용해서 다큐멘터리 애니메이션을 제작하였다.

25) 국향 사이트 검색일: 2022.02.03. <http://www.kook-hyang.com/>.

26) '미륵하생경 변상도' 고려불화

제2절 프리 프로덕션(Pre-production)

1) 기획 의도

원의 간섭기(1259-1356)시기에 고려의 왕후로 일생을 보낸 원나라 공주 7명 중 원을 배척하고 고려의 왕후로서 공민왕의 개혁정치를 지지하고 협력한 노국공주의 삶에 대한 애니메이션 다큐멘터리를 기획하였다.

본 작품에서 노국공주 삶에 대한 이해를 위해 몽골의 소설인 "센트 토시센하탄"을 바탕으로 구성하였으며, 시각적 표현을 위해 역사적 사료 등에서 나타난 표현 양식을 활용하였다.

가) 캐릭터

작품에 표현된 캐릭터는 노국대장공주의 일생에 대한 역사적 배경 설명을 위한 인물들을 중심으로 등장한다. 이러한 캐릭터를 제작하기 위하여 역사적 자료 및 영상 콘텐츠에서 표현된 시대적 복식의 변화를 참고하였다.

(1) 노국대장공주

노국대장공주의 캐릭터는 원나라 공주 시절부터 고려의 왕후로 자리매김할 때까지 시대별 모습을 표현하기 위해 복식에 변화를 주었으며, 이를 위해 역사적 사료들을 참고하여 제작하였다.



노국대장공주 초상화



왕후의 평상복



왕후의 대례복

[그림 3-1] 고려 말기 왕후의 복식²⁷⁾

(2) 공민왕

공민왕 캐릭터는 어린 시절부터 토군투르 칸에 의하여 고려의 제31대 왕으로 공표되어 왕위에 오르기까지의 시대별 모습을 표현하기 위해 복식에 변화를 주었으며, 이를 위해 역사적 사료들을 참고하여 제작하였다.

27) 국향 사이트. 『고려 말기 왕후의 복식.』 검색일: 2022.02.03. <http://www.kook-hyang.com/>.



공민왕 초상화



공민왕 공복



공민왕 제복



공민왕 의복

[그림 3-2] 고려 말기 왕의 복식²⁸⁾

(3) 그 외 캐릭터



코빌라이 칸 초상화



고려 말기 관료의 의복



미륵하생경 변상도 29)의 궁녀



고려 말기 궁녀들의 의복

[그림 3-3] 원의 간섭기 코빌라이 칸과 고려의 왕궁 의복

28) 국향 사이트. 『고려 말기 왕의 복식』 검색일: 2022.02.03. <http://www.kook-hyang.com/>.

29) 국향 사이트. 『원의 간섭기 코빌라이 칸과 고려의 왕궁 의복』 검색일: 2022.02.03. <http://www.kook-hyang.com/>.



[그림 3-4] 원군의 의복³⁰⁾

나) 배경

원의 압력에 의해 공민왕이 몽골에 입주하게 되는 시기인 1341년부터 노국대장공주 죽음에 이르는 1365년까지 24년간의 이야기에 대한 역사적 자료를 기반으로 구성하여 제작하였다.



고려의 궁 만월대

현 정릉 능침

편전

현 정릉 정자각

[그림 3-5] 작품의 역사적 배경 자료



원나라 1341년~1365년 지도

[그림 3-6] 원의 쇠퇴기 영토의 변화

30) Chost of tsushima game. 『Mongol solider』.검색일:2022.02.03.
<http://ghostoftsushima.fandom.com/>.

2) 시나리오

가) 시놉시스

몽골제국의 왕 쿠발라이 칸 5대 볼투부르의 딸로 태어난 아름다운 보배라는 뜻의 이름을 가진 보드시르 공주는 1341년 토군투무르 칸에 의해 원의 볼모로 온 공민과 1349년 원나라 수도 보드시르 공주와 결혼을 하였다. 그 후 1351년 토군투무르 칸에 의해 충정왕이 폐위되고 공민이 제 31대 고려의 왕으로 공표하여 1352년 고려에서 공민은 왕이 되고 보드시르 공주는 왕후가 되어 공민왕으로부터 '인덕공명자예선안휘의 노국대장공주(仁德 恭明 慈睿 宣安 徽懿 魯國大長公主)'의 시호를 받게 되고 이를 줄여서 노국공주 또는 노국대장공주라 불리게 되었으며 재화, 농지, 노예를 받았다.

1352년 공민왕은 원의 세력이 약해짐에 따라 반원 정책을 적극적으로 펼쳤으며 이를 노국공주는 지지와 협력으로 공민왕에게 힘을 실어주었다. 이러한 정치개혁에 반감을 드러낸 친원 세력이 1363년 반란을 일으켜 공민왕은 위기에 처했으나 원의 공주였던 노국공주는 몸을 던져 친원 세력의 반란을 무력화시키기도 하였다. 이후 노국공주는 회임하여 1365년 아들을 출산하였으나 그녀와 아들은 합병증으로 사망하였고 3월 25일 개풍구역 해선리의 봉명산 무 선봉 중턱에 묻히게 된다. 노국공주는 고려에 온 다른 원의 공주와 달리 정치세력을 통해 권력을 탐하지 않고 고려의 왕후로서 역할을 다함과 동시에 공민왕을 전적으로 신뢰하면서 왕과 국가의 위기 극복을 돕는 등 공민왕과 노국공주는 부부로서 신뢰와 사랑이 깊었음을 알 수 있다.

나) 스크립트

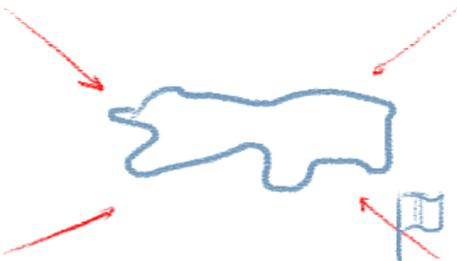
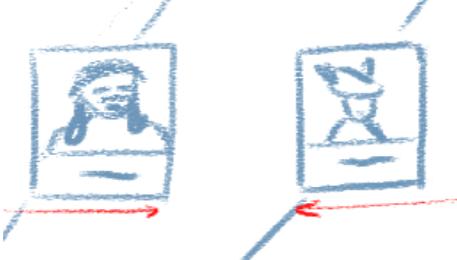
[표 3-2] 작품 노국공주 스크립트

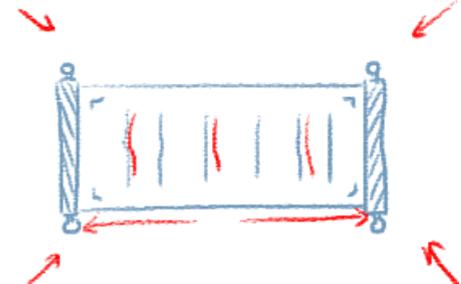
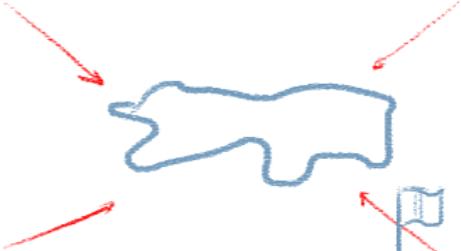
시간	내용
00:06~00:13	몽골제국의 왕 쿠빌라이 칸5대째 볼투무르의 딸 "보드시르 공주"
00:13~00:22	이름을 해석해보면 "아름다운 보배"라는 뜻이다. 출생 연도는 미상이며, 결혼까지의 역사는 기록되지 않았다.
00:22~00:30	1341년 토군투무르 칸은 고려의 태자 공민을 데려와 인질로 삼았다.
00:30~00:38	1349년 원나라 수도에서 보드시르 공주와 결혼했다.
00:38~00:53	1351년 토군투무르 칸은 공민을고려의 왕으로 선포하는 칙령을 발표했다. 그리하여 부다시르 공주는 고려의 왕비가 되었다. 그때 그들은 원나라에 살았다.
00:53~01:02	1352년 공민과 보드시르 공주는 많은 병사들을 거느리고 먼 길을 떠나 고려에 왔다.
01:02~01:10	고려에 온 후에 공민은 왕이 되었고 보드시르 공주는 왕후가 되었고 노국대장공주라는 시호를 받았다.
01:10~01:17	그 후 노국공주는 재산, 농지 및 노예를 받았다.
01:17~01:33	1363년, 원 나라에서는 총독들이 반란을 일으켰다. 왕과 왕비가 방문하는 사원을 포위했을 때 공주는 왕의 비밀 궁에 들어갔고 노국 공주는 남편을 보호했다.
01:33~01:44	결혼한 지 오래지만, 아이가 없던 노국공주는 행복한 소식을 전한 직후인 1365년에 아들이 태어났지만, 그녀와 그녀의 아들은 합병증으로 사망했다.
01:44~02:01	공주는 3월 25일 무덤에 묻혔다. 그 무덤이 있는 공민 왕릉은 개풍 구역 해선리에 있는 봉명산의 무선봉 중턱에 자리한 2기의 무덤으

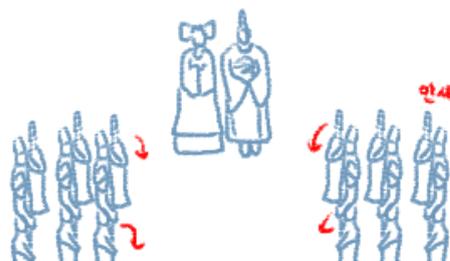
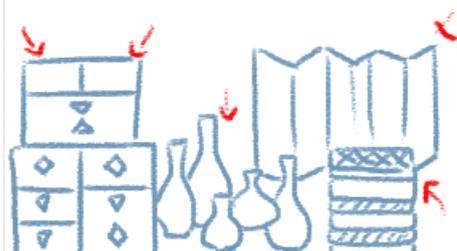
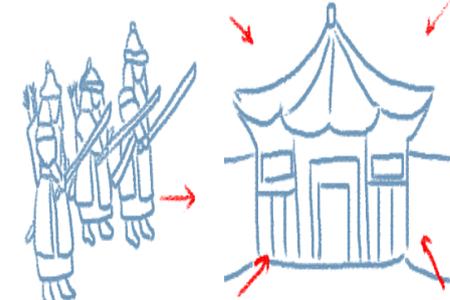
	로, 서쪽 것이 고려 31대 공민왕의 무덤인 현릉이며, 동쪽 것이 왕비 노국공주의 무덤인 정릉이다.
02:01~02:27	<p>전 왕비였던 모든 원의 공주가 남편과 불화가 있는 것은 아니었지만 노국공주는 그들과 같지 않았다.</p> <p>그녀는 국가의 일에 간섭하는 것을 피하고, 궁궐의 질서를 지키고, 남편을 따르고, 절에 가고, 자선 활동을 하고 의례에 참여했었다. 노국공주는 현명하고, 권세에 대한 탐욕 없이 왕의 믿음직한 후원이었다는 걸 공주의 이야기에서 볼 수 있다. 노국공주는 원나라에서 고려까지 신부로 온 마지막 왕가의 공주였다.</p>

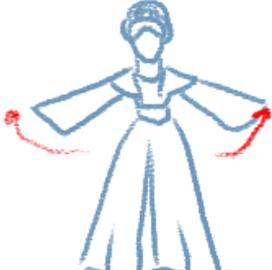
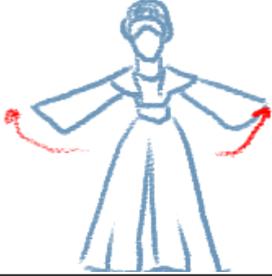
3) 콘티

[표 3-3] 작품 노국공주 콘티

Cut	Scene	Action
1		“Princess Noguk” 텍스트가 점점 커진다.
2		공주가 몽골식 전통 인사를 한다. 두 사람의 사진이 나온다.

3		<p>텍스트가 나온다.</p>
4		<p>1341년 텍스트가 움직인 후에 공민왕이 걸어 나온다. 지도, 깃발이 나오며 움직인다.</p>
5		<p>두 사람이 나온 후 불꽃놀이가 펼쳐진다.</p>
6		<p>하명 스크롤(scroll)이 열린다.</p>
7		<p>텍스트, 사진이 나온다. 깃발이 나오며 움직인다.</p>

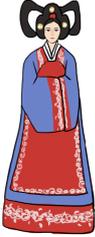
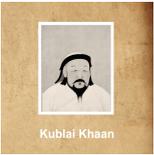
8		<p>지도에 지표가 또한 기병대, 이룬 전차가 오른 쪽으로 움직인다.</p>
9		<p>관리들이 왕과, 왕비에게 절한다.</p>
10		<p>재산, 농지, 노비 등이 나온다.</p>
11		<p>성전 군인들이 나온다.</p>

12		<p>공주는 팔을 뻗어 향의한다.</p>
13		<p>임신한 공주로 페드인(fade in) 되며 1365년 텍스트가 움직인다.</p>
14		<p>무덤이 줌인 (zoom in) 된다.</p>
15		<p>공주가 줌인 (zoom in) 된다.</p>

제3절 프로덕션(Production)

1) 캐릭터 및 배경 디자인

캐릭터와 배경은 앞서 살펴본 역사적 기록 및 영상 콘텐츠의 사례를 중심으로 시대상을 잘 나타낼 수 있는 양식으로 표현하고자 하였으며 이를 효과적으로 제작하기 위해 벡터(vector) 기반의 드로잉 프로그램인 어도비 일러스트레이터(Adobe illustrator)와 비트맵 방식의 레스터(raster) 그래픽 프로그램인 어도비 포토샵을 혼용하여 제작하였다.

<p>노국공주</p>	 <p>원의 공주</p>	 <p>공민왕과 혼인</p>	 <p>고려 왕후</p>	
<p>공민왕</p>	 <p>어린 시절</p>	 <p>노국공주와 혼인</p>	 <p>고려 왕</p>	
<p>그 외</p>	 <p>Kublai Khaan 쿠빌라이 칸</p>	 <p>군사</p>	 <p>궁녀</p>	 <p>신하</p>

[그림 3-7] 주요 캐릭터



편전

능침

홍왕사

[그림 3-8] 주요 배경

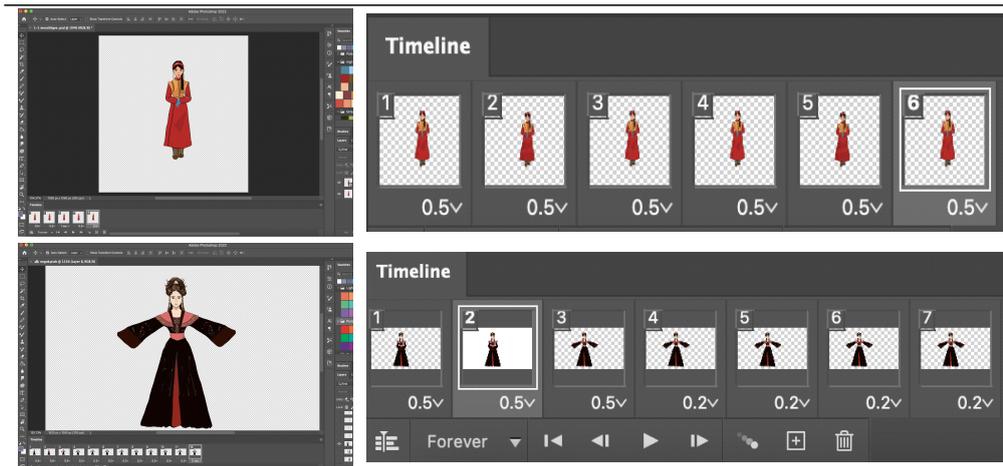
2) 디지털 애니메이션제작

본 노국공주 작품의 디지털 애니메이션 제작은 어도비 포토샵의 프레임 애니메이션을 활용하여 캐릭터 및 기타 객체를 제작하고 이를 어도비 프리미어에서 모션 및 이펙트를 적용하여 다큐멘터리 애니메이션 형식으로 구성 제작하였다. 이를 위해 앞서 제작한 캐릭터와 배경을 활용하여 어도비 포토샵의 프레임 애니메이션과 어도비 프리미어의 키 프레임 애니메이션을 적용하였으며 제작에 사용된 기술은 어도비 포토샵의 프레임 애니메이션과 어도비 프리미어의 키 프레임 보간 유형³¹⁾ 그리고 트랜지션 및 프리미어 컴포저를 활용한 이펙트를 활용하여 제작하였다.

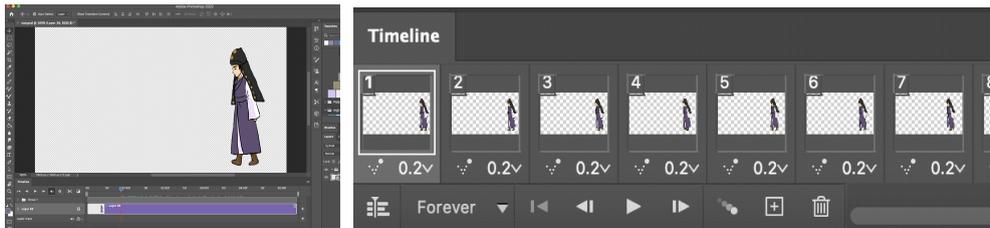
가) 프레임 애니메이션 구현

어도비 포토샵은 전문적인 디지털 아트웍 소프트웨어로 디지털 환경에서 사진, 그래픽 등의 창의적인 작업을 위해 활용되고 있다. 본 노국공주 작품에서는 드로잉, 캐릭터 제작 및 프레임 애니메이션 구현을 위해 사용하였다.

31) 다음 키 프레임에서 갑자기 변화를 나타내는 방식



노국공주 애니메이션 구현

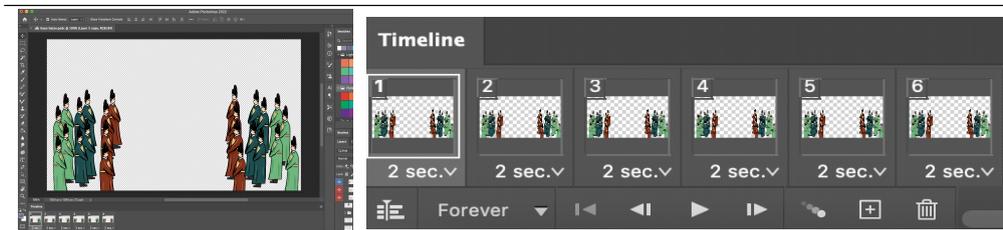


공민왕 애니메이션 구현

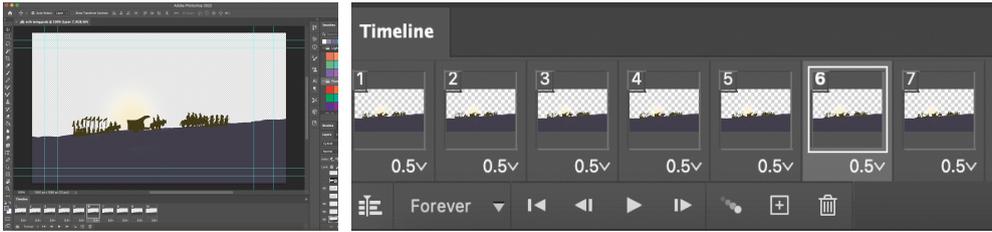
[그림 3-9] 노국공주와 공민왕 캐릭터의 프레임 애니메이션 구현

몽골 인사는 양손을 앞에 두고 반쯤 앉는 동작으로 시작한다. 먼저 그린 후에 인사를 타임라인에서 사진을 바꾸며 움직임을 표현했다.

공주의 들고 일어나는 모습과 움직임을 보여주기 위해 그림 사진은 반복하여 타임라인에서 0.2sec 주고 움직임을 주었다. 걷는 움직임 표현을 할 때 4까지 그린 사진을 반복하여 포토샵에서 create video timeline으로 만들었다.



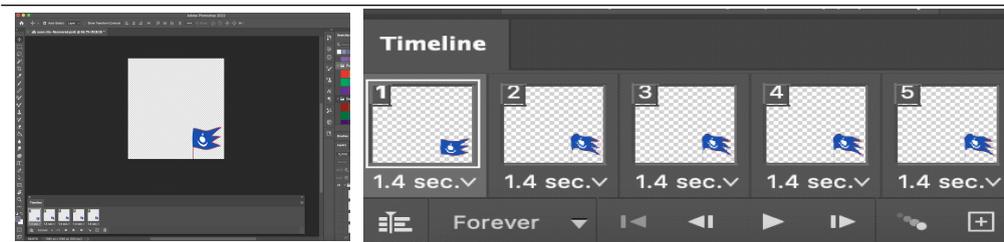
신하들의 애니메이션 구현



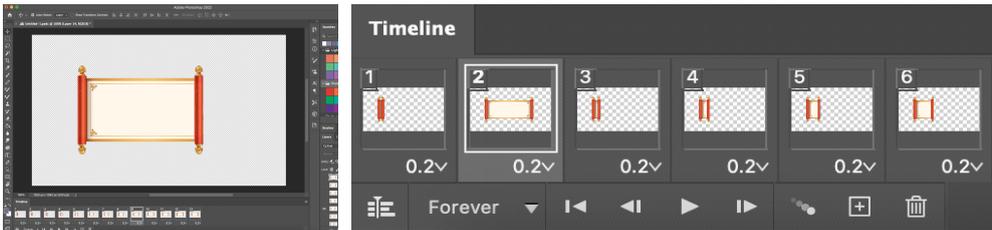
군사들의 애니메이션 구현

[그림 3-10] 기타 캐릭터의 프레임 애니메이션 구현 1

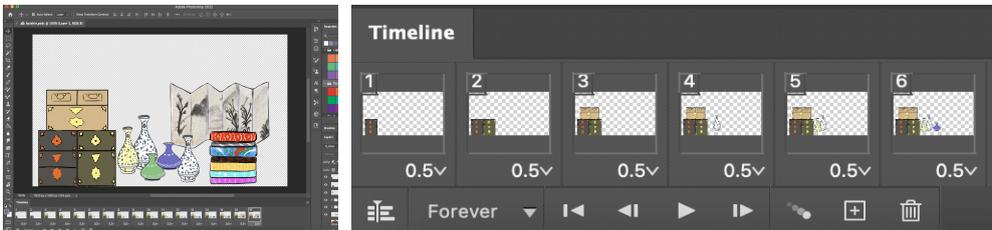
기병대, 이룬 전차가 오른쪽으로 이동하는 표현을 제작하기 위해 레이어마다 그리고 그 그림들을 타임라인에서 각각 0.5sec 주며 모든 그림을 조금씩 오른쪽으로 옮기면서 작업을 진행하였다.



깃발 애니메이션 구현



족자 애니메이션 구현



하사품 애니메이션 구현

[그림 3-11] 기타 캐릭터의 프레임 애니메이션 구현 2

다음 작업은 원 나라에서는 1300년대 사용했던 깃발이다. 깃발 각각의 움직임을 그린 후 레이어 마다 1.4초를 주고 애니메이션드 사진을 만들었다. 내레이션과 겹쳐 물건들이 순서대로 나오게 하는 레이어를 맞춰 주었다.

나) 애니메이션드 다큐멘터리 연출

어도비 프리미어 프로는 실시간 타임라인 기반의 영상 편집 응용 소프트웨어로 디지털 영상 편집에 최적화된 사용자 중심의 편의성이 제공되어 다양한 분야에서 활용되고 있다. 본 노국공주 작품에서는 키 프레임 보간 유형³²⁾인 선형 보간, 고정 보간, 베이지어 및 가속, 감속 보간 그리고 트랜지션 및 프리미어 컴포저를 활용한 이펙트를 활용하여 다큐멘터리 애니메이션을 구성 제작하였다.

(1) Title

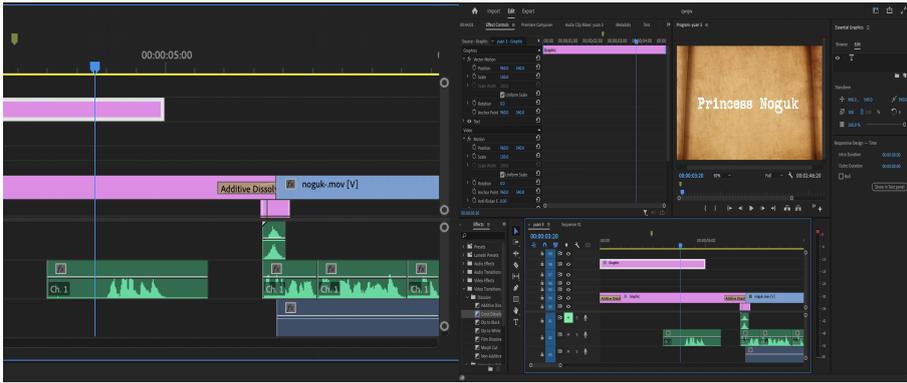


[그림 3-12] ‘노국공주’ 작품의 타이틀

노국공주 타이틀은 사운드 웨이브폼(Sound Waveform)에 맞추어 프리미어의 Effect Controls의 Transform에서 Opacity, Position의 프레임 보간을 적용하여 제작하였다.

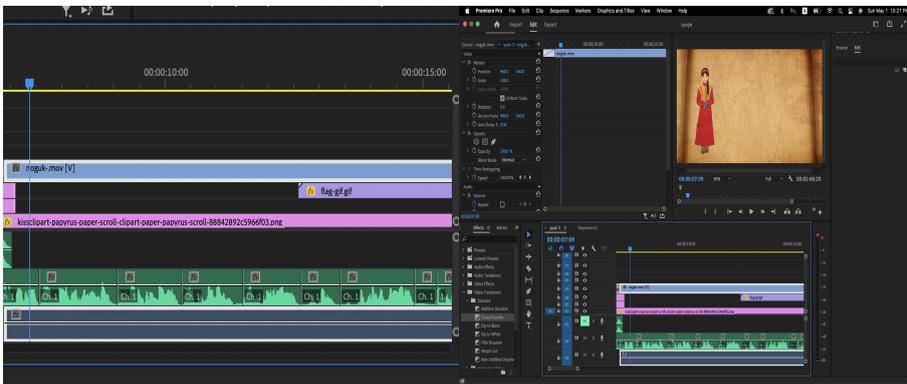
32) 수동으로 조정할 수 있는 움직임 곡선을 기반으로 나타내는 방식

(2) 노국공주 본편



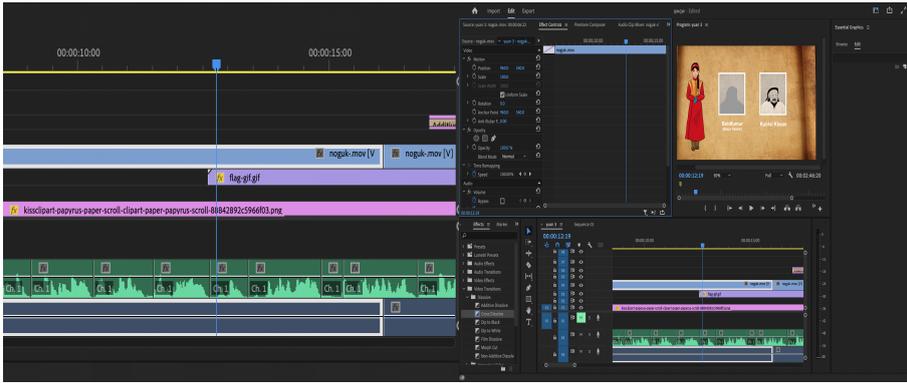
[그림 3-13] ‘노국공주’ 작품 타이틀 효과적용

자연스러운 시작을 위해 video effect 앞과 뒤, 부분에 additive dissolve를 이용하게 되었다. 타이틀에는 Mogul corona font를 사용하였다.



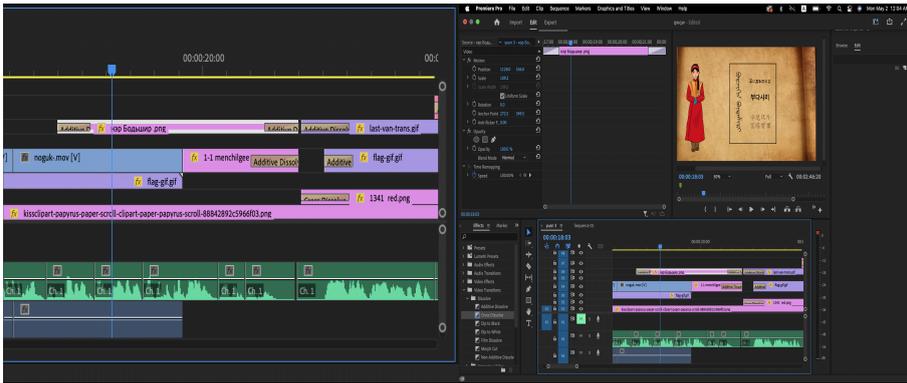
[그림 3-14] 노국공주의 원 나라에 있었던 모습 움직임, 효과

시나리오를 따라 순서대로 노국공주가 원 나라에 있었던 모습이 Photoshop timeline에서 움직임을 갖게 되며 video effect를 앞과 뒤, 부분에 additive dissolve를 사용했다. 이 장면에서는 After effect를 이용하여 Ease fade effect를 사용했다.



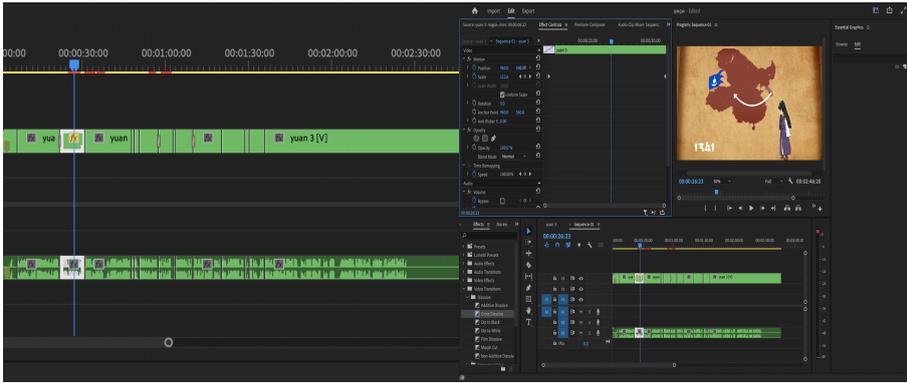
[그림 3-15] 원 나라의 왕 초상화를 효과

이 장면에서도 After effect를 이용하여 Ease fade effect 기능을 사용하였다.



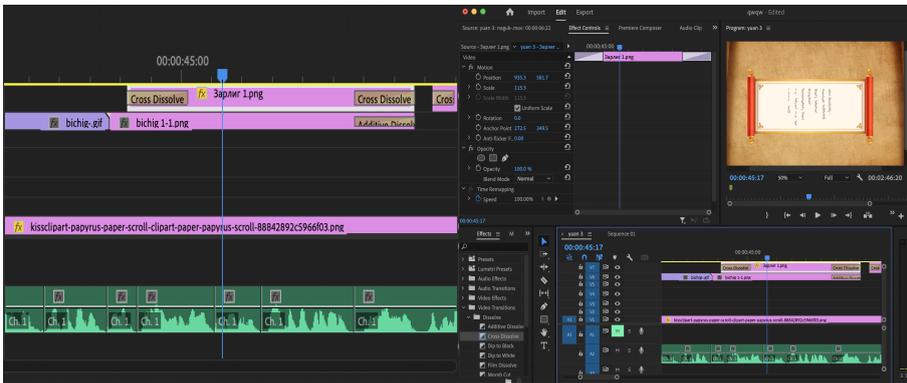
[그림 3-16] 노국공주 이름 효과

노국공주 이름효과가 자연스럽게 진행되기 위해 video effect에 앞과 뒤, 부분에 additive dissolve를 이용하게 되었다.



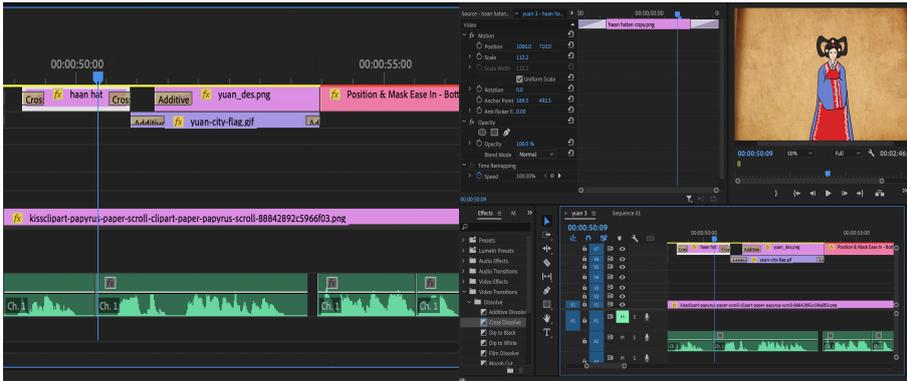
[그림 3-17] 왕 걷는 모습, 효과

왕의 걷는 모습을 보여주기 위해 키 프레임 보간 유형을 사용했으며 지도에서 어디로 가는지는 커서(cursor)를 이용해 정확하게 보여줬다.



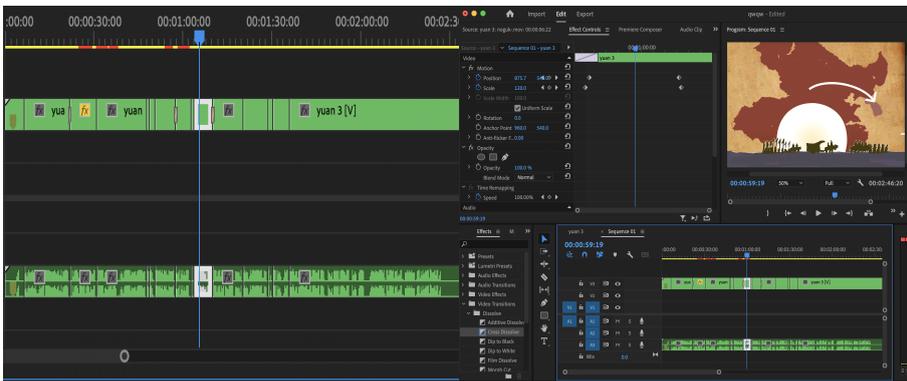
[그림 3-18] 족자 효과

앞과 뒤, 부분에 additive dissolve effect를 사용하였고, 또한 키 프레임 보간 유형을 이용하여 제작을 했다.



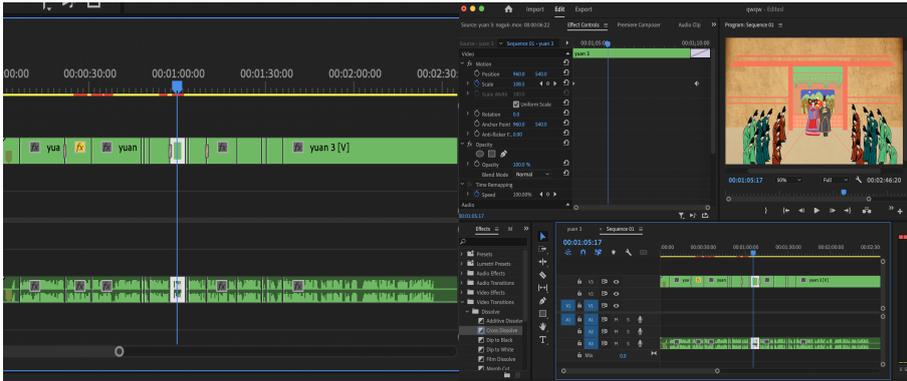
[그림 3-19] 왕비의 효과

앞과 뒤, 부분에 additive dissolve effect를 사용하며, 키 프레임 보간 유형을 이용하고 제작을 했다.



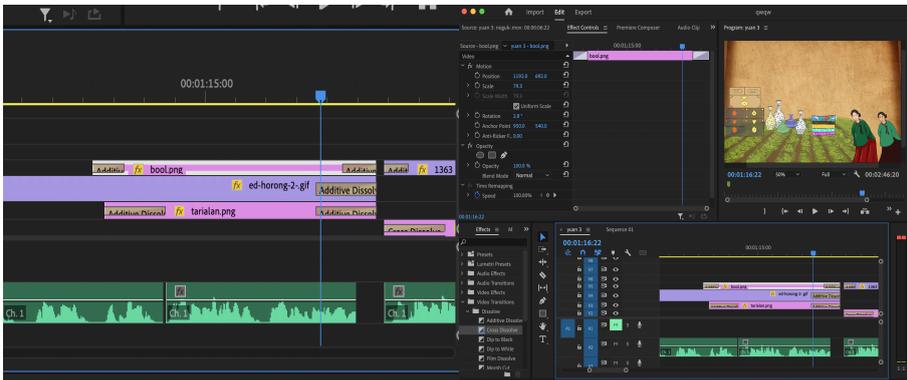
[그림 3-20] 왕과 왕비의 고려로 가는 표현을 효과

고려로 가는 과정을 보여주기 위해 키 프레임 보간 유형을 사용했으며 지도상에서 어디로 가는지를 커서(cursor)를 이용해 정확하게 보여주하고자 하였다.



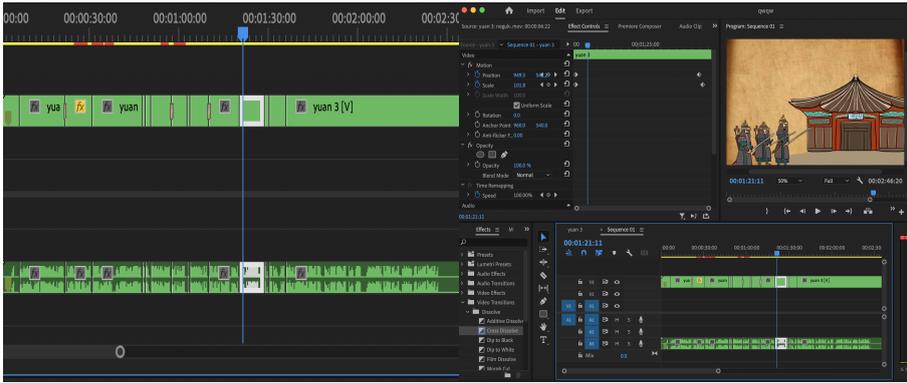
[그림 3-21] 장면 scale 효과

이 장면의 effect는 additive dissolve를 사용하였으며 motion은 키 프레임 보 간 유형 scaled를 늘리고 제작을 하였다.



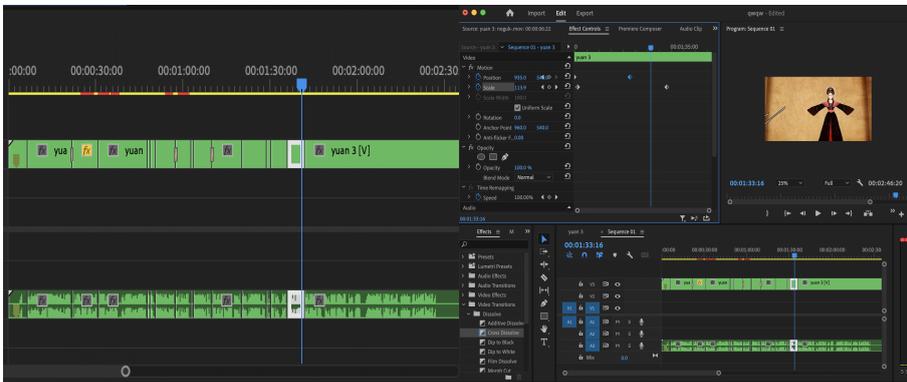
[그림 3-22] 장면 효과

나레이션에 겹치게 물건들이 순서대로 나오고 effect는 모든 장면처럼 additive dissolve를 사용했다.



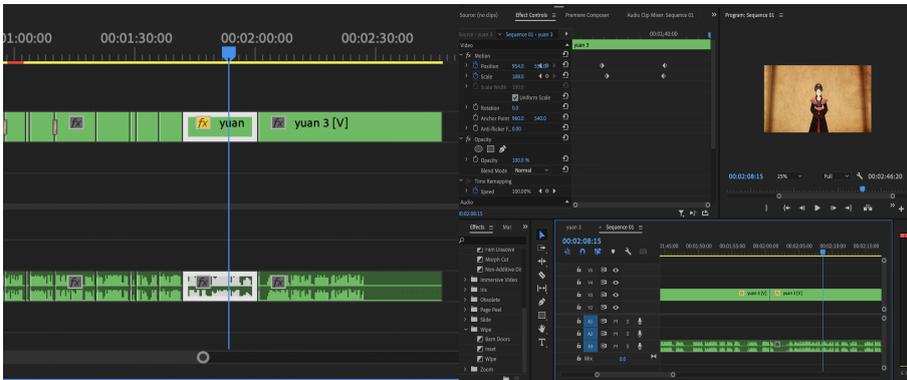
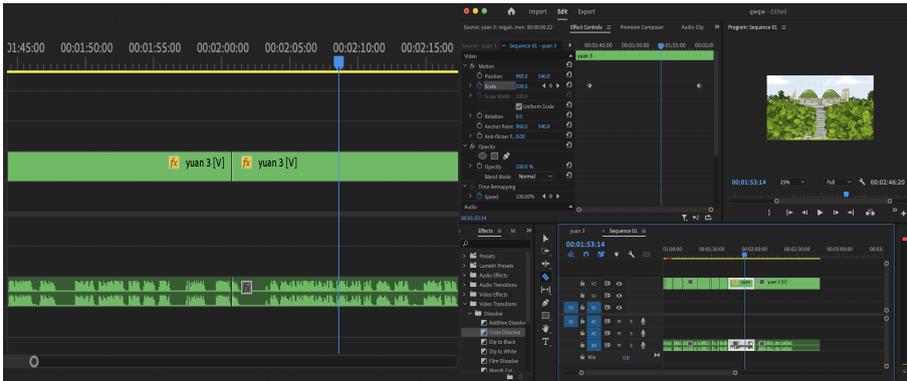
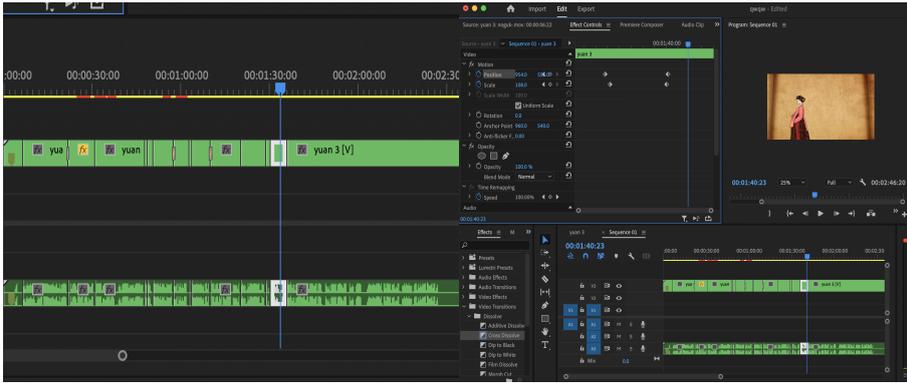
[그림 3-23] 장면 키 프레임 보간 유형 효과

최종 장면에서는 계속해서 additive dissolve를 사용했으며 키 프레임 보간 유형 position을 늘리면서 제작을 하게 되었다.



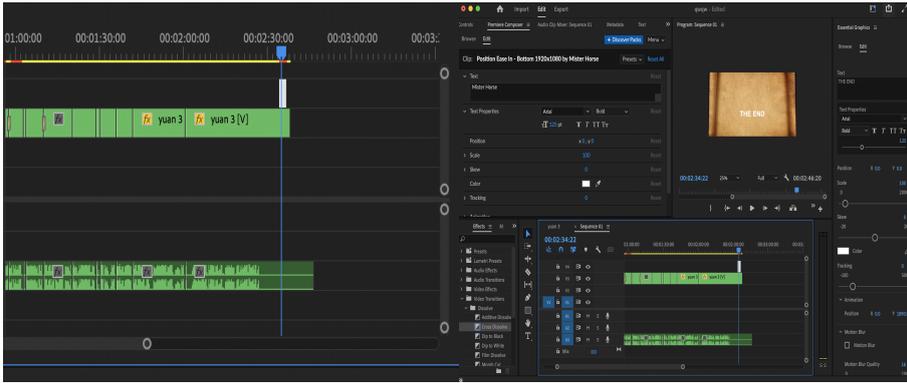
[그림 3-24] 다큐멘터리 애니메이션을 위한 제작 기술장면의

계속해서 effect는 additive dissolve를 사용했으며 키 프레임 보간 유형 늘리고 제작을 하게 되었다.



[그림 3-25] 장면 키 프레임 보간 유형 효과

이 장면에서는 내레이션이 중요한 부분이다. 이에 effect를 주었으며 motion에 키 프레임 보간 유형을 주고 제작을 했다.



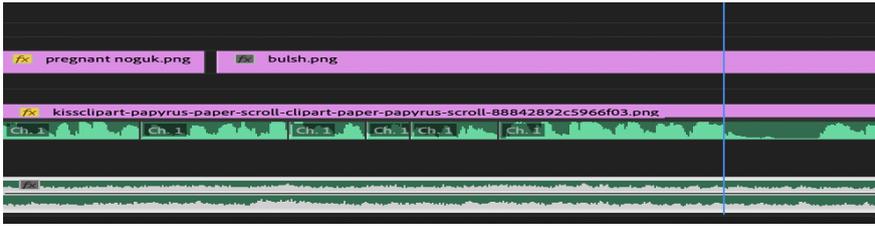
[그림 3-26] 마지막 타이틀 효과적용

작품의 마지막 장면에서 텍스트에 position ease in effect를 사용해서 제작하였다.

제4절 포스트 프로덕션(Post-production)

1) 내레이션

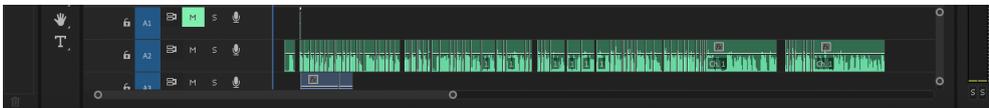
다큐멘터리 형식의 내레이션은 ‘화면의 흐름을 설명하는 글을 해설자의 목소리로 넣는 것’으로 정의하고 있다. 본 작품은 공평, 중립적 특성을 나타내는 다큐멘터리 애니메이션의 시청자와의 신뢰감 구축을 위해 30대 저음의 남성 목소리로 제작하여 역사적 사실의 무게감 있는 작품의 제작 의도를 전달하고자 하였다. 제작 방식의 경우 몽골어 내레이션으로 진행하였으며 노국공주 작품은 몽골과 한국인들인 함께 볼 작품이라 한국어로 자막을 제작하였다. 시청자가 읽고 이해하도록 자막의 font를 BM yeonsung을 이용했고 Decode and Fade characters 효과를 사용했으며 어도비 프리미어의 타임라인에서 오디오 시간 단위 표시 설정 후 오디오 파형 표시 설정을 통해 분할 편집을 시도하였다.



오디오 파형 표시



분할 편집



작품 노국공주 내레이션 분할 편집

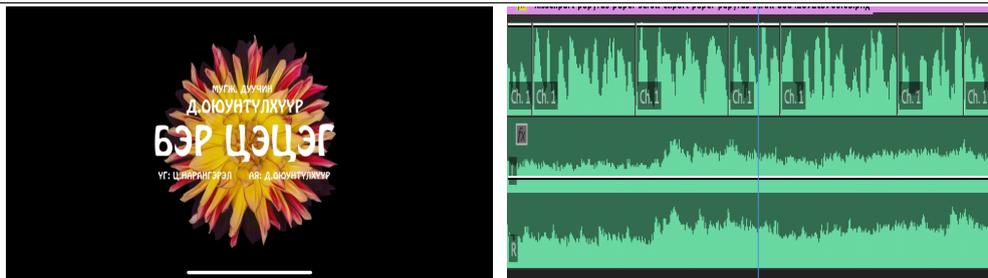
[그림 3-27] 내레이션 오디오 편집



[그림 3-28] 자막 제작

3) 배경음악

제작 환경의 디지털화에 따라 배경음악 작곡보다 라이브러리 음악 사용이 보편되었다. 다큐멘터리 연출자나 음악가들은 라이브러리 음악이 작품성 면에서 작곡 음악과 비교하면 장르가 다양하고 음원의 가공과 재생산의 효율성이 높다는 점에서 라이브러리 음악을 긍정적으로 평가하고 있다. 이에 따라 본 작품의 배경음악은 고향을 그리워하는 노국공주를 위해 공민왕이 ‘물망초’ 꽃으로 온실을 만들어준 일화를 통해 알 수 있는 깊이 있는 사랑을 잘 표현할 수 있는 몽골 전통음악인 ‘물망초’를 사용하였다.



음원 표지

배경음악 편집

[그림 3-29] 배경음악 표지 및 편집 이미지

제4장 결론

본 연구에서는 애니메이션드 다큐멘터리의 대한 이론적 배경 및 작품 사례들 분석했으며 이를 바탕으로 한국과 몽골간의 역사적 관계를 노국공주의 삶에 대입시켜 애니메이션드 다큐멘터리 제작 작품으로 표현하고자 하였다. 애니메이션은 프레임 단위로 시각 이미지를 분절 시키고 연결하는, 허구적 표현형식이며 다큐멘터리는 사유의 확장과 진실에 대한 새로운 해석의 관점을 제시하는 예술이라는 특징을 가진 장르라고 할 수 있다. 이러한 서로 다른 특징을 가진 두 장르의 결합이 애니메이션드 다큐멘터리이다. 애니메이션드 다큐멘터리는 애니메이션이라는 매체에 의해 허구적인 특징을 가진다. 따라서, ‘다큐멘터리’의 객관적 특성이 있으려면 사실에 기반한 내러티브 텍스트를 구성하는 곳이 필요하다.

애니메이션드 다큐멘터리는 1990년대 후반 웰스(Wells), 워드(Ward), 퍼니스(Furniss) 등에 의해 초기 단계 논의가 시작되었다. 영국인 교수 웰스는 상상의 이미지가 표현 가능한 애니메이션은 다큐멘터리 구성과 밀접한 관련이 있다고 했다. 감독의 의도에 따라 사회문화적 소재를 함축적으로 표현할 수 있으며, 인위적이고 환상적 표현이 가능한 애니메이션 다큐멘터리의 사실적 표현을 보완할 수 있다고 언급하였다. 사실 다큐멘터리는 물리적 세상의 표상적이고 외적인 측면을 기록하지만, 애니메이션으로 제작된 다큐멘터리는 특정 상황에 내재한 의미와 각 개인이 느끼는 감정 및 정신세계에 대한 표현이 가능하기 때문이다. 애니메이션드 다큐멘터리를 Paul Wells, Eric Partrick, Annabelle Honess Roe, 이현석 등의 연구에 따라 양식을 분류하며 각각 정리하였다. 이를 바탕으로 애니메이션드 다큐멘터리를 사실 기록을 위한 애니메이션드 다큐멘터리 ,사회고발 성격외 애니메이션드 다큐멘터리 ,교육적인 애니메이션드 다큐멘터리 ,홍보성 애니메이션드 다큐멘터리 , 주관적 정신세계 묘사한 애니메이션드 다큐멘터리로 분류가 가능 하였다.

애니메이션 다큐멘터리의 제작과정은 애니메이션과 다큐멘터리 두 요소가 결합한 양식이며 애니메이션 제작과정으로 다큐멘터리의 ‘사실의 재현’을 포

함하며 제작을 하는 것이다. 이러한 애니메이션 다큐멘터리의 제작과정을 살펴보기 위해 애니메이션 다큐멘터리 작품 제작 사례를 분석한 후 애니메이션 다큐멘터리의 장르적 특성을 제시하였다.

본 연구는 애니메이션 다큐멘터리의 대한 이론적 배경 및 작품 사례분석을 살펴보았으며 그 바탕으로 노국공주의 대해 애니메이션 다큐멘터리 제작 작품으로 표현하였다. 이 연구는 애니메이션 다큐멘터리의 대해 이해와 몽골 애니메이션 다큐멘터리의 발전에 있어 중요한 계기가 될 것이며 본 논문과 작품은 한국과 몽골의 문화예술 교류에 있어 도움이 될 수 있을 것으로 기대한다.

참 고 문 헌

1. 국내 문헌

- 김수현. 2006 『TV 다큐멘터리 유형별 내레이션의 특성에 관한 연구』, 석사학위논문 연세대학교 언론홍보대학원 .
- 박상희. 2004 『디지털 애니메이션 유행코드의 시각적 표현에 관한 연구』 박사학위논문 한양대학교 대학원
- 박혜영. 2003. 『디지털 기술발전에 따른 애니메이션 제작시스템의 변화와 발전방안 연구』 석사 학위논문, 상명대학교 정보통신대학원
- 이희중, 나미수. 2014 『방송의 디지털화와 텔레비전 다큐멘터리 배경음악의 변화. 디지털융복합연구』 한국디지털정책학회.
- 어트경자르갈. 2019 『공민완비 노국대장공주 연구』 석사학위논문 한국학중앙연구원,
- 정혜경, 김혜경. 2016 『애니메이션 다큐멘터리의 시각적 스타일에 관한 연구』 pp. 37
- 차민철. 2014, 『다큐멘터리』, 서울:커뮤니케이션북스출판사, pp. 67.
- 최현주. 2018. 『다큐멘터리와 사실의 재현성』, 파주:한울아카데미출판사, pp. 151-153,181
- XIAO LIN. 2021 『애니메이티드 다큐멘터리의 시각적 내러티브에 대한 연구』 박사학위논문, 동서대학교 대학원.

2. 국외문헌

- Annabelle, 2013. “Animated documentary” , Pakgrave Macmillan. 32. Honess Roe.
- EricPatrick, 2004. Representing Reality:Structural/Conceptual Design in Non-Fiction Animation. AnimacMagazine,Vol.3, 39.
- Sodbileg, 2007. “Sentii tushsen hatan”. Ulaanbaatar. Mongolia library 89-95
- S.Sofan, 2005. The truth in pictures , In Townsend, E .ed , The animated documentary ,Frame per second magazine, 2(1).
- Uils togoldor, 2019. “Mongol hatad boti” Ulaanbaatar. Mongolia library. volume 3. 79-80.
- Wells Paul, 1997 “The beautiful village and the true village: A consideration of animation the documentary aesthetic’, Art and Design, Vol. 12, No.53. 40-45.

3. 웹사이트

- 나무위키 <https://namu.wiki.com>
- 고려시대 의복 <https://m.blog.naver.com/alsn76/40200525362>
- 연합뉴스 <https://www.yna.co.kr/view/AKR2020032414>
- 국향 사이트 <https://kook-hyang.com>
- Nationalword <https://www.nationalworld.com>
- Chost of tsushima game <http://ghostoftsushima.fandom.com/>.

ABSTRACT

A Study on the Animated Documentary – Focusing on 〈Princess Noguk〉 –

Myagmardorj, Bertsetseg
Major in Animation
Dept. of Media Design
The Graduate School
Hansung University

Animated documentaries are a short-circuited genre of documentary and fictional animation that are realistically realistic, and although their history is long, early stage discussions began in the late 1990s by Wells, Ward, Furniss, and others. Wells, an English professor, said that animation, in which imaginary images can be represented, is closely related to the composition of documentaries. It was noted that the director's intentions allowed for the implicit representation of sociocultural material and complement the factual representation of animated documentaries with artificial and illusory expressions.

Accordingly, in this study, the purpose of this study is to create an animated documentary about Princess Noguk by animating and synthesizing the documentary of Princess Nokuk, the princess of the royal family of the Yuan Dynasty or the queen of Goryeo, in a content that can be sympathetic to the people of Korea and Mongolia.

To this end, the composition of one paper consisted of a total of 3 chapters,

including literature research and the production of case analysis works. Chapter 1 examined animated documentaries, Chapter 2 examined 4 case analyses, the first animated documentary, produced by Winsor McCay in 1918 < The Sinking of the Lusitania Lake> Stone in 1993, <The Might river> produced by Frederic Back, the third in 2008 by Ari Folman < Waltz with Bashir > and the fourth in 2022 by Jon Favreau and the BBC Studios Natural History Unit, < Prehistoric Planet >also discussed the genre and aerodynamic nature of animated documentaries, respectively.

Based on the theoretical background and 4 examples in this paper, in Chapter 3, from the background study of the work, the production process pre-production, production, and post-production stages were carried out, and the work of "Princess Noguk" was produced.

【Keyword】 Animated documentary, Animation, Princess Noguk