



### 저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원 저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리와 책임은 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)



석 사 학 위 논 문

# 저예산 장편 애니메이션의 작품제작 연구

-<창백한 얼굴들>의 작화연출을 중심으로-



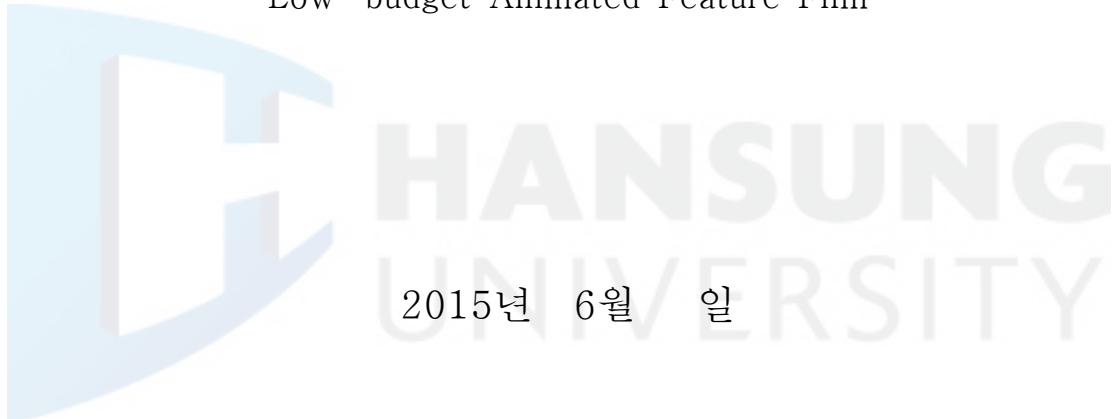
한성대학교 대학원  
미디어디자인 학과  
애니메이션 전공  
이 병 관

석사학위논문  
지도교수 이상원

## 저예산 장편 애니메이션의 작품제작 연구

-<창백한 얼굴들>의 작화연출을 중심으로-

A Study on the Production of <On The White Planet>, a  
Low-budget Animated Feature Film



한성대학교 대학원  
미디어디자인 학과  
애니메이션 전공  
이병관

석사학위논문  
지도교수 이상원

## 저예산 장편 애니메이션의 작품제작 연구

-<창백한 얼굴들>의 작화연출을 중심으로-

A study on the Production of <On The White Planet>, a  
Low-budget Animated Feature Film

위 논문을 미술학 석사학위 논문으로 제출함

2015년 6월 일

한성대학교 대학원

미디어디자인 학과

애니메이션 전공

이 병 관

이병관의 미술학 석사학위 논문을 인준함

2015년 6월 일



심사위원장 \_\_\_\_\_인

심사위원 \_\_\_\_\_인

심사위원 \_\_\_\_\_인

# 국 문 초 록

## 저예산 장편 애니메이션의 작품제작 연구

### -<창백한 얼굴들>의 작화연출을 중심으로-

한성대학교 대학원  
미디어디자인 학과  
애니메이션 전공  
이 병 관

한국에 처음으로 소개된 장편 애니메이션은 1957년 6월 13일에 국도극장에서 개봉한 디즈니의 극장용 장편 애니메이션 <피터팬>이었다. 그 후 디즈니의 애니메이션들은 계속해서 성장하고 발전하여 콘텐츠진흥원의 산업백서에 의하면 2014년 1월 16일 미국 월트 디즈니 픽쳐스(Walt Disney Pictures)의 <겨울왕국(Frozen)>이 국내에 개봉하면서 관객 수 1,029만 6,101명, 매출 284억 6,150만 4,400원을 기록하며 흥행에 돌풍을 일으켰다. 이에 비해 1967년 최초로 개봉한 한국 장편애니메이션 <홍길동>의 수준이 결코 낮지 않았음에도 여러 가지 이유로 창작의 노하우와 기획력을 발전시킬 수 있는 기회들을 잃어왔다.

1966년 금성사의 텔레비전 수상기 보급이 시작되면서 애니메이션 콘텐츠의 수요는 늘었지만 작품의 창작보다는 미국과 일본으로부터 하청(OEM)제작 납품을 통한 애니메이션 산업국으로 성장하는 계기가 되었다. 가장 호황을 누리던 시기에는 한 때 세계 3위의 규모로 성장하기도 하였다. 반면 국내 극장용 장편 애니메이션은 계속된 흥행실패와 함께 창작 제작업 산업은 제작의 기회마저 쉽지 않게 되었다. 이는 하청 중심으로 성장해오면서 창작의 기회를 얻지 못했던 극장용 장편 애니메이션으로서는 당연한 결과였다. 이후 한국의 하청 제작업 위주의 산업은 창작 애니메이션 제작에 대한 노력과 투자를 거듭하면서, 정부의 한국문화콘텐츠진흥원을 통해 2001년부터 주요 전략 산업으로

강조되어 많은 투자 및 지원의 대상이 되었다.

이 시기에 한국 애니메이션 역사상 최고의 제작비 150억 원을 투입하고 7년의 제작 기간을 거쳐 2003년 개봉한 <원더풀 데이즈>가 화려한 비주얼과 미니어쳐를 배경으로 한 화면구성으로 미국과 일본의 애니메이션에 뒤지지 않을 만큼 기술력을 갖추었다는 평가에도 불구하고 스토리텔링 부족의 원인으로 흥행에 참패하면서 한국 극장용 장편 애니메이션 제작에 커다란 부작용을 남겼다. 그 부작용으로 한국 애니메이션은 기획 창작 능력이 부족하다는 낙인과 함께 투자자들의 투자심리 위축과 제작 편수 및 인력양성 지원제도 등도 감소하면서 애니메이션 산업은 위기를 초래하게 되었다. 이러한 문제는 창작경험이 부족하였던 것이 원인이다. 많은 창작의 경험치를 축적하기 위해서는 국산 장편애니메이션의 양적 확대와 함께 발전을 위한 다양성이 확보 되어야 할 것이다.

일부 성공적인 장편 애니메이션의 대표적인 사례로 220만 명의 관객을 모은 <마당을 나온 암탉>(2011)과 100만 관객을 넘긴 <점박이: 한반도의 공룡 3D>를 들 수 있다. 두 작품의 성공으로 긍정적인 분위기가 형성된 것과 달리, 극소수의 성공적인 작품을 제외하고는 대다수 극장용 장편 애니메이션의 흥행 실패로 한 해 평균 3편의 작품을 유지하는 것조차 힘든 것이 한국 애니메이션의 현실이다. 때문에 우선 국산 장편 애니메이션의 양적 확대와 창작의 자유가 보장되는 다양한 소재와 기법의 국산 애니메이션 제작이 필요하다. 미국과 일본에서는 이미 수십 편 이상의 극장용 애니메이션 제작 노하우를 쌓아온 스튜디오와 기획자, 감독이 넘쳐나고 있지만 우리나라의 경우 2편 이상 제작한 스튜디오와 기획자, 감독을 찾아보기 힘들다.

어려운 국내 현실 속에서 한국의 극장용 장편 애니메이션은 소규모 제작사나 단체를 기점으로 저예산 장편 애니메이션이 꾸준히 제작되어지고 있으며, 그 중심에 2008년부터 시작된 한국영화아카데미 제작연구과정의 카파필름즈(KAFA, Korean Academy of Film Arts)가 있다. 이들은 독립 단편 애니메이션을 제작한 경험을 바탕으로 저예산 장편 애니메이션을 제작하는 감독과 스튜디오들이다.

한국영화아카데미에서 제작되어지는 장편 애니메이션 또한 애니메이션 연출과정을 통해 독립 단편 애니메이션 제작을 통해 작품성을 인정받은 감독이 전문 프로듀서와 함께 최소한의 제작비와 적은 수의 스텝을 이루어 프로젝트를 진행하는 방식으로 저예산 장편 애니메이션(Low-budget Animation Feature Film)이라 말한다. 이는 미국 디즈니 사의 겨울왕국과 같은 애니메이션처럼 거대 자본을 유치하고 투자받아 제작할 여력이

없는 한국 장편 애니메이션계에 새로운 모델이며 앞으로 나아가야할 방법이기도 하다.

저예산 장편 애니메이션은 대규모 예산이 투여된 상업 애니메이션과 비교하여 볼 때 창작자의 개성과 자유를 보장할 수 있고 소재와 장르 선택이 자유로우며 단순화 된 제작 공정과 짧은 제작 기간으로 위험 부담이 적다는 긍정적인 요소가 있다.

이에 연구자가 작화 감독으로 참여한 허범욱 감독의 저예산 장편 애니메이션 <창백한 얼굴들>이 홀랜드 애니메이션페스티벌에서 수상(그랑프리)이라는 성과를 거둔 것은 연출 측면에서 어떤 원인과 한계점이 있는지 작품연구를 통해 살펴보았다.

이러한 연구는 애니메이션을 제작하면서 체득한 창작 노하우와 기획력이 저예산 장편 애니메이션을 제작하고자하는 독립 프로덕션과 감독에게 크리에티브 측면에서 매우 유용한 근거 자료가 될 것으로 사료된다. 이는 투자심리가 위축되어 있는 어려운 국내 현실 속에서 다양성이 보장된 저예산 장편 애니메이션의 양적 확대를 통해 한국적 창작 노하우를 축적할 수 있고 애니메이션에 새로운 관객을 형성하여 안정적인 극장용 애니메이션 제작시스템을 갖춘 전문 스튜디오의 탄생으로 이어질 것으로 기대한다.

【주요어】 저예산, 장편 애니메이션, 독립 애니메이션, 상업 애니메이션, 고부가 가치 창출, 독립 감독 시스템, 교육 지원 형태, 독립 기획 시스템

# 목 차

I. 서 론 .....	1
1.1 문제제기 .....	1
1.2 연구의 배경 .....	4
1.3 연구의 목적 .....	8
1.4 연구의 범위와 방법 .....	10
II. 이론적 배경 .....	12
2.1 저예산 애니메이션의 출현과 의미 .....	12
2.2 저예산 장편 애니메이션의 유형과 그 사례 .....	18
2.2.1 교육 지원 형태의 제작시스템 모델 .....	18
2.2.2 독립 기획 프로덕션 모델 .....	21
2.2.3 한국형 독립 감독시스템 모델 .....	23
2.3 저예산 장편 애니메이션의 특징 .....	24
2.3.1 저예산 장편 애니메이션과 독립 애니메이션의 관계 .....	27
2.3.2 독립 애니메이션의 이해 .....	29
2.4 저예산 제작 시스템의 구조 및 특성 .....	31
2.4.1 저예산 포스트 프로덕션의 특징과 내용 .....	34
2.4.2 저예산 애니메이션의 마케팅과 배급 .....	35
2.4.3 고부가 가치 창출을 위한 방안 .....	37
III. 저예산 장편 애니메이션 <창백한 얼굴들>의 제작과정과 시스템 .....	40

3.1 <창백한 얼굴들>의 개요 및 연출의도 .....	40
3.2 제작과정 .....	41
3.2.1 제작 예산 및 국내시장의 효율적인 예산규모 .....	41
3.2.2 시나리오 개발 .....	43
3.3 사전 제작단계(Pre Production) .....	45
3.3.1 기획의도 .....	46
3.3.2 시놉시스 .....	46
3.4 시작화 단계 .....	47
3.4.1 아트워크와 스토리보드 .....	47
3.4.2 캐릭터 디자인 .....	52
3.4.3 배경 디자인 .....	56
3.5 제작단계(Main Production) .....	59
3.5.1 레이아웃 .....	59
3.5.2 원화 동화 .....	60
3.6 후반 제작단계(Post Production) .....	62
3.6.1 합성 .....	62
3.6.2 사운드와 더빙 .....	62

#### IV. 저예산 장편 애니메이션 작화연출 기법에 대한 기술적 분석 64

4.1 저예산 장편 애니메이션의 작화 연출기법 .....	64
4.2 제작에 사용된 다양한 기법 .....	65
4.2.1 실사 영상 합성과 의미 .....	66
4.2.2 컷 만화 기법 활용과 극적 효과 .....	67
4.2.3 페인트 온 글라스 기법의 연출적 의미 .....	68
4.2.4 디지털 컷 아웃 기법 활용 .....	69
4.2.5 라인 애니메이션 기법 .....	70
4.2.6 3D 애니메이션 기법 .....	71
4.3 극적 연출을 위한 효과적 카메라 워크 .....	72

V. 결 론 .....	73
5.1 연구 결과의 요약 및 시사점 .....	73
5.2 연구의 한계 및 제언 .....	75
참고문헌 .....	78
부 록 .....	81

ABSTRACT ..... 87



## 표 목 차

<표 1> 애니메이션 제작업 연도별 매출액 현황 .....	2
<표 2> 15억 제작비 기준으로 관객대비 예상 수익 .....	6
<표 3> 세계 애니메이션 시장 규모 및 전망(2010~2018년) .....	13
<표 4> 2011~2014년 극장용 장편 애니메이션 개봉작 .....	16
<표 5> 한국영화아카데미 제작연구과정 저예산 장편 애니메이션 제작 리스트 .....	20
<표 6> 교육 지원 형태의 제작시스템 모델의 특징 .....	20
<표 7> 독립 기획 프로덕션 모델의 특징 .....	22
<표 8> 한국형 독립 감독시스템 모델의 특징 .....	24
<표 9> 연도별 한국 상업영화 개봉작 평균 제작비 .....	27
<표 10> 2006~2010년 저예산 장편 애니메이션 리스트 .....	29
<표 11> <창백한 얼굴들> 전체 스텝 구성원 .....	34
<표 12> 개봉 영화 중 애니메이션 매출액 비중 .....	38
<표 13> <창백한 얼굴들> 작품 개요 .....	40
<표 14> 영화발전기금 개요 .....	46
<표 15> 기획 인력의 역할 .....	46
<표 16> <창백한 얼굴들>의 스토리보드 일부 .....	51
<표 17> <창백한 얼굴들> 캐릭터의 특징 표 .....	55

## 그 림 목 차

<그림 1> KAFA FILMS 장편 애니메이션 포스터 .....	19
<그림 2> 독립 기획 프로덕션의 장편 애니메이션 포스터 .....	22
<그림 3> 한국형 독립 감독시스템 모델 작품 포스터 .....	23
<그림 4> 연도별 한국영화 개봉작 평균 총제작비 구성 .....	27
<그림 5> 독립 애니메이션 작품 포스터 .....	31
<그림 6> <창백한 얼굴들>의 영상 이미지 .....	32
<그림 7> <창백한 얼굴들>의 아트워크 이미지 .....	47
<그림 8> 실제인물을 적용해 사용한 캐릭터 예 .....	53
<그림 9> 동물을 접목해 사용한 새벽고양이 캐릭터 .....	53
<그림 10> 전체 캐릭터의 비율 .....	55
<그림 11> 배경 컨셉디자인 이미지 1 .....	56
<그림 12> 배경 컨셉디자인 이미지 2 .....	57
<그림 13> 배경 컨셉디자인 이미지 3 .....	57
<그림 14> 배경 컨셉디자인 이미지 4 .....	58
<그림 15> 배경이 적용된 실제영상 이미지 .....	58
<그림 16> <창백한 얼굴들>의 레이아웃 이미지 .....	59
<그림 17> 실사 영상 스클 컷 .....	67
<그림 18> 컷 만화 기법 캡처 이미지 .....	68
<그림 19> 페인팅 온 글라스 기법 이미지 .....	69
<그림 20> 컷 아웃 애니메이션 기법 이미지 .....	70
<그림 21> 라인 애니메이션 기법 이미지 .....	71

# I. 서 론

## 1.1 문제제기

2015년 한국 영화계는 양적, 질적 성장을 거듭하여 문화체육관광부 영화상영관입장권 통합전산망(KOBIS)<sup>1)</sup> 자료를 토대로 2014년 12월 기준 4년 연속 외화 대비 극장 점유율 50%를 달성하는 등 미국 블록버스터 영화와의 경쟁도 가능할 만큼 크게 발전하였다.

하지만 극장용 장편 애니메이션은 일반적으로 오랜 제작기간과 상당한 규모의 제작비가 소요되며 작품을 완성한 후 좋은 조건에서 개봉을 있다고 하더라도 성공 가능성은 보장할 수 없다. 여기에 미국과 일본의 대작 애니메이션 수입 가격이 보통 1억~2억여 원으로 더빙 및 마케팅 등 기타 제반 비용을 포함한다 해도 국산 극장용 애니메이션 제작비에 비해 투자비용이 훨씬 적게 들 뿐 아니라, 흥행에 대한 리스크도 줄일 수 있는 장점이 있다. 이러한 이유로 해외 애니메이션이 지속적으로 수입되면서 국내 극장용 애니메이션의 제작 및 상영 여건은 더욱 어려워지고 있는 실정이다.

실제로 개봉한다 해도 평균 10개미만(영화아카데미의 저예산 장편 애니메이션은 평균 1개 스크린에서 개봉하였음)의 스크린에서 개봉해야하는 악조건과 그나마도 교차상영<sup>2)</sup>으로 인해 관객과의 접근성이 떨어져 외면 받고 있는 상황에서 정부의 지원은 적고, 투자는 위축되어 있는 것이 현재 한국 애니메이션의 현실이다.

일반적으로 극장용 장편 애니메이션은 제작기간이 길고 제작비가 많이 드는 속성이 있다. 제작비는 곧 퀄리티와 비례하기 때문에 지속적인 지원과 투자가 절실히 요구되는 상황이다. 기존 상업 애니메이션에 대한 꾸준한 지원과 함께 “저 위험, 저 수익”의 저 예산 애니메이션에 대한 정부의 정책적인 지원과 추가적인 조치가 매우 필요다.

애니메이션은 영화 산업과 그 속성이 같다. 영화산업은 개봉 후 관람객의 수에 의해

1) KOBIS는 영화진흥위원회 영화관입장권통합전산망을 의미한다. 영화관입장권통합전산망은 전국영화관의 입장권 발권 정보를 On-Line으로 처리 및 접속하는 시스템이다.

2) 한 편의 영화를 지정상영관에서 영화관 폐점시간까지 상영하는 일반적인 지정상영과 달리, 관객이 적거나 흥행성이 떨어질 것으로 예상되는 영화에 대해 하나의 상영관에서 한 편의 영화를 상영하지 않고 다른 영화와 교차로 상영하는 방식이다. 예를 들어 제 1상영관에서 A 영화만 하루 종일 상영되는 것이 아니라, A 영화와 B 영화가 번갈아가면서 상영되는 식이다. 일반적으로 자국의 영화를 일정 기간 의무적으로 상영해야 하는 ‘스크린 쿼터 제도’를 충족시키기 위해 흥행성이 낮은 국내 중서 영화가 그 대상이 되어 관객이 없는 조조나 심야 시간대로 나누어 편성되기도 한다.

수익이 발생하는 구조를 가지고 있기 때문에 개봉관의 수가 곧 수익과 직결된다. 하지만 대규모 예산이 투여된 상업 애니메이션과 저예산이 투여된 장편 애니메이션으로 양분된 상태이며, 거대자본이 투자된 미국 디즈니사의 겨울왕국과 같은 애니메이션 작품들은 멀티플렉스 극장 한 곳당 여러 개의 스크린에서 상영되지만 국산 저예산 장편 애니메이션은 개봉조차 어려운 상황으로 양극화에 대한 논란이 끊임없이 이어졌다. 적은 개봉관 수는 관객들의 접근성을 떨어뜨려 결국 관객들의 외면을 받을 수밖에 없는 상황이다.

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	2011년	2012년	2013년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	240,186	256,631	257,800	49.5	0.5	3.6
	애니메이션 하정 제작업	110,180	106,331	107,331	20.6	0.7	△1.3
	온라인[인터넷/모바일] 애니메이션 제작업	6,789	7,236	8,092	1.6	11.8	9.2
	합계	357,155	370,503	373,223	71.7	0.7	2.2

<표 1> 애니메이션 제작업 연도별 매출액 현황

<표 1>에서 보는 바와 같이 하청(OEM)<sup>3)</sup> 제작업 매출액은 2011년 1,102억 원에서 2013년 1,073억 원으로 감소세를 보이는 반면 창작 제작업 매출액은 2011년 2,402억 원에서 2013년 2,578억 원으로 꾸준히 증가하고 있는 추세다.<sup>4)</sup> 때문에 하청 제작업 위주의 한국 애니메이션은 창작 애니메이션 제작에 대한 노력과 투자를 거듭하면서, 2001년 이후 주요 전략 산업으로 강조되어 많은 투자 및 지원의 대상으로 주목 받았고

3) 하청시스템은 1차 시기인 1970년대에 미국→일본으로 OEM(original equipment manufacturing, 주문자 상표에 의한 제품 공급)라인이 형성되고, 일본의 제하청을 한국이 수주하기 시작하는 2차 시기인 1980년대에 미국→일본→한국이라는 OEM라인을 형성하게 된다. 이 라인은 1980년대 중반부터 직접 미국으로부터 하청물량을 수주하게 되면서 세 가지 방식의 라인으로 그 주류를 형성하였다.

4) 한국콘텐츠진흥원, (2014). 『애니메이션 산업백서』, p.38.

꾸준히 증가하고 있는 추세다.

그러나 극소수의 성공적인 프로젝트를 제외한 대다수의 많은 작품들은 흥행 참패로 이어졌다. 이는 한국 애니메이션의 문제점을 이야기할 때 빈번히 이야기되는 기획단계에서 창의적인 인재의 부재와 원활한 제작 시스템의 부족이 원인이며 작업한 데이터와 기술적 연구가 축적되는 3D와 달리 역량 있는 감독과 스텝의 창작 노하우가 미 축적되어 관련 업계의 관심부재로 이어지게 되었고, 또한 애니메이션에 맞는 전문적인 배급 및 마케팅 분야가 실사 극영화와 달리, 취약점을 보인 것도 사실이다. 이로 인해 국내 장편 애니메이션 산업은 위기를 초래하게 되었으며, 많은 제작비가 소요되는 장편 애니메이션 산업에서 투자자들의 투자심리 위축과 제작 편수 및 인력양성 지원제도 등도 감소하게 되었다. 이러한 문제는 창작경험이 부족하였던 것이 원인이다. 많은 창작의 경험치를 축적하기 위해서는 국산 장편애니메이션의 양적 확대와 함께 발전을 위한 다양성이 확보 되어야 할 것이다. 어려운 현실 속에서도 최근 한국 장편애니메이션은 소규모 제작사나 단체를 기점으로 저예산 장편 애니메이션이 꾸준히 제작되어지고 있으며 그 중심에 2008년부터 시작된 한국영화아카데미 제작연구과정의 카파필름즈(KAFA, Korean Academy of Film Arts)<sup>5)</sup> 가 있다.

한국영화아카데미는 영화 전문 인력 양성을 위해 영화진흥위원회에서 1984년 설립했다. 소수정예로 영화 연출, 촬영, 애니메이션 연출 3개의 전공이 있다. 2009년부터는 제작연구과정을 신설해 한 해 4편의 장편영화를 직접 제작한다. 이렇게 만들어진 영화의 대부분이 국제영화제에 진출하는 등 주목을 받고 있다.<sup>6)</sup> 영화아카데미에서 만들어지는 장편애니메이션은 최소한의 제작비와 적은 수의 스텝을 이루어 프로젝트를 진행하는 방식으로 저예산 장편 애니메이션(Low-budget Animation Feature Film)이라 말한다. 이는 미국 디즈니사의 <겨울왕국>과 같은 애니메이션처럼 거대 자본을 유치하고 투자하여 제작할 여력이 없는 한국 장편 애니메이션계에 새로운 모델이며 앞으로 나아가야 할 방법이기도 하다.

저예산 애니메이션은 대규모 예산이 투여된 상업 애니메이션과 비교하여 볼 때 창작자의 개성과 자유를 보장할 수 있고 소재와 장르 선택이 자유로우며 단순화 된 제작 공정과 짧은 제작 기간으로 위험 부담이 적다는 긍정적인 요소가 있다.<sup>7)</sup>

5) 카파필름즈(KAFA FILMS)는 2007년 4월 시작으로 매년 4~5편의 저예산 장편 극영화 및 저예산 장편 애니메이션을 제작하고 있는 한국영화아카데미 제작연구과정의 브랜드명이다.

6) 위키백과, [ko.wikipedia.org/wiki/한국영화아카데미](http://ko.wikipedia.org/wiki/한국영화아카데미).

7) 김성철, 「저예산 장편 애니메이션 기획 제작 시스템 모델에 관한 연구」, 홍익대학교 영상대학원 석사학위논문. 2011. p.3

<창백한 얼굴들>은 2012년에 시나리오 작업을 시작으로 2014년 10월에 PISAF(부천 국제 학생 애니메이션 페스티벌) 장편초청 트랜드 섹션에서 첫 상영된 저예산 장편 애니메이션이다. 이 작품은 2D 디지털 애니메이션의 작화방식을 기본으로 적은 예산을 가지고 효과적인 연출을 위해 다양한 기법들을 활용해 완성한 작품이며, 2015년엔 홀랜드 애니메이션페스티벌에 출품해 그랑프리를 받아 작품성을 인정받았다.

연구자는 이 작품에서 작화 감독을 맡았다. 영화 엔딩 크레딧에 오른 타이틀을 보면 알 수 있지만 저예산 장편 애니메이션이라는 상황상의 한계로 연구자를 비롯해 핵심 스텝들은 멀티플레이어가 되어 다양한 역할을 수행해야 했다.

평소 오랜 기간 OEM과 창작 애니메이션을 작업한 연구자의 경험은 본 작품인 저예산 장편 애니메이션 <창백한 얼굴들>에 활용하여 좋은 결과물을 만들어 낼 수 있을 것이라는 믿음이 있었다. 그러나 태생적으로 저예산이 가지고 있는 한계에 부딪히게 되었고 이 작품을 통해 새로운 시도와 가능성을 체험하는 계기가 되었다. 실제적인 제작과정을 통해 체득한 과정과 성과를 살펴봄으로써 향후 합리적인 제작시스템과 효과적으로 저예산 장편 애니메이션을 만들기 위한 안을 제시하고자 한다. 이는 투자심리가 위축되어 있는 어려운 국내 현실 속에서 저예산 장편 애니메이션을 만들고자 하는 소규모 제작 단체나 독립애니메이션 감독에게 도움이 되어 저예산 장편 애니메이션 제작의 양적 확대와 다양성이 확보될 것이다.

이를 위해 연구자가 참여한 저예산 장편 애니메이션 <창백한 얼굴들>의 제작연구 과정을 통해 한정된 예산에서 퀄리티 높은 작품을 만들기 위해 활용한 다양한 기법들을 연구하고 제작 단계별 특성 및 문제점 등을 저예산 장편 애니메이션의 관점에서 정리하고, 저예산 장편 애니메이션 <창백한 얼굴들>이 가지는 한계와 가치를 분석해 한국 저예산 장편 애니메이션의 문제점과 발전 방안을 연구하는 것은 매우 의미 있고 중요한 작업이 될 수 있을 것이라 생각한다.

이러한 작업은 한국적 창작 노하우를 축적할 수 있고 나아가 애니메이션에 새로운 관객을 형성하여 안정적인 극장용 애니메이션 제작시스템을 갖춘 전문 스튜디오의 탄생으로 이어질 것으로 기대한다.

## 1.2 연구의 배경

한국의 극장용 장편 애니메이션은 첫 장편 애니메이션 <홍길동>(1967)의 상영 이후

성공과 실패를 반복하며 조금씩 발전해오고 있다. 1997년까지 전국 관객 수가 5,000만 명을 넘지 못했던 것과는 달리 2000년 6,462만 명에서 시작하여 2011년 1억 5,979만 명으로 급증한 것을 확인할 수 있다. 제작 편수 또한 역시 증가하여 2002년 78편에서 2011년 216편<sup>8)</sup>으로 늘어났다. 이러한 양적인 성장과 함께 <마당을 나온 암탉>의 흥행 성공과 <소중한 날의 꿈>, <돼지의 왕> 등 한국 장편 애니메이션이 잇따라 개봉하면서 극장용 애니메이션에 대한 관심이 높아지고 있다. 하지만 메이저 자본의 대규모 예산이 투여된 상업애니메이션과 저예산이 투여된 ‘저예산 장편애니메이션’으로 양분되어 있는 상태다.

오랜 기간 하청작업 위주의 한국 애니메이션 산업은 현재 세계적인 불황의 여파로 미국과 유럽 배급사의 하청물량이 많이 축소하였고, 일본의 엔화 약세로 인해 제작사의 수입이 감소하였으며, 그나마 제작되는 적은 하청물량도 중국과 동남아시아의 저 인금 하청 애니메이션 회사와의 경쟁체제로 인해 덤핑된 가격으로 수주하는 회사까지 생겨나 예전과 같은 수익으로 하청작업을 할 수 없는 어려운 위기 상황에 직면해있다.

그로인해 많은 OEM 회사가 문을 닫았다. 남아 있는 회사에선 생계를 유지하기 어려울 정도의 낮은 단가와 열악한 근무여건으로 인해 평소 존경하던 오규열<sup>9)</sup>감독이 생활 고로 우울증에 시달리다 2013년 4월 자살하는 상황도 있었다. 이처럼 한국 OEM시대를 이끌며 풍부한 경험을 가진 전문 인력들이 현재의 상황을 극복하지 못하고 업계에서 이탈되고 있는 심각한 상황이다.

2000년 이후 창작 애니메이션 제작에 대한 지원과 투자를 거듭하면서 제작편수가 증가하고는 있지만 잇따른 흥행 참패로 인해 국내 창작과 관련된 투자자들의 투자심리 위축으로 극장용 장편 애니메이션은 침체기에 빠져 있다.

흥행실패의 요인으로 빈번히 이야기되고 있는 기획력 부족이라는 낙인이 찍히게 된 계기는 한국 애니메이션 역사상 최고의 제작비 150억 원으로 주목을 받았던 <원더풀 데이즈>가 7년의 제작 기간을 거쳐 2003년 개봉하였으나 화려한 비쥬얼과 미니어처를 이용한 화면구성 등 미국 일본에 비해 뒤지지 않을 만큼 홀륭한 기술력을 보여주었음에도 참담한 결과의 흥행성적을 보인 것이 원인이었다고 할 수 있다. 이 작품의 흥행 실패 요인이 스토리텔링의 부족으로 지적되었고 전체적인 이야기 구성이 관객들의 기대

8) 한국콘텐츠진흥원, 전개서, p.190.

9) 오규열 감독 – 1964년 출생하여 2013년 4월에 자살로 생을 마감할 때까지 한국 OEM 산업현장에서 높은 퀄리티로 많은 작품의 원화, 작화감독을 하였다. 대표작으로 마크로스(1982)와 루팡 3세(1984) 등이 있다.

에 미치지 못했던 것이 가장 큰 원인이라 할 수 있다. 이는 이후 한국 극장용 장편 애니메이션 제작에 커다란 부작용을 남겼다. 이러한 문제는 창작경험이 부족하였던 것이다.

TV방송용 애니메이션과 달리 장편 애니메이션 영화(feature-length animation film)는 투자규모가 크고 대규모의 인력과 오랜 제작기간이 소요되지만 애니메이션 산업에 있어서 가장 커다란 비중을 갖고 있다. 가장 큰 수입원인 국내 극장 수입은 기획제작사, 배급사, 극장이 배분하는 구조로 되어 있다. 극장 입장료에서 문예진흥기금을 제외한 후 국산영화는 제작사/배급사와 극장주의 비율을 50 : 50으로, 외화는 제작사/배급사와 극장주의 비율 60 : 40으로 수익 금액을 배분한다. 예상 극장수익을 정할 때 유동성이 있기는 하지만 서울관객 기준으로 지방관객 수익은 1:1.5 정도의 비율로 기준을 삼는다. 한 관객 당 극장 입장료 수익을 7000원으로 보면 제작사와 배급사의 뜻을 3000원 정도로 산정할 수 있다. 아래 <표 2>는 제작비를 15억 정도로 산정했을 때의 예상 수익 규모이다.

관객동원			제작비	예상 수입				순익
서울	지방	전국	총 제작비	극장	비디오	기타	합계	
10만	15만	25만	15억	7.5억	4억	1억	12억 5천	-2억5천
20만	30만	50만	15억	15억	5억	1억	21억	6억
30만	45만	75만	15억	22억5천	6억	1억	29억5천	14억5천
50만	75만	125만	15억	37억5천	7억5천	2억5천	47억5천	32억5천

<표 2> 15억 제작비 기준으로 관객대비 예상 수익<sup>10)</sup>

국내 애니메이션은 2010년을 기점으로 느리지만 꾸준한 흥행 성장세를 기록하고 있다. <돼지의 왕>의 경우 관람객이 1만 9천여 명을 기록했으며 같은 감독이 만든 <사이비>의 경우 2만 2천여 명을 기록했다. 게다가 <우리별 일호와 얼룩소>의 경우 4만 4천여 명을 동원하기도 했다.

10) 영화진흥위원회, (2001). 『국내 애니메이션 기획 제작 시스템 모델에 관한 연구』, p.56.

최근 전 세계의 애니메이션 제작환경이 신속하게 디지털화됨에 따라 그만큼 표현의 범위가 확대되면서 기존의 제작기법 및 작업공정(pipeline)이 커다란 변화를 겪고 있다. 이러한 상황 속에서 독립 기획 프로덕션<sup>11)</sup>과 한국영화아카데미 제작연구과정을 통해 저예산 장편 애니메이션들이 제작되어지고 있다. 한국영화아카데미에서는 스토리텔링이 우수한 신인 감독을 발굴하여 교육하고 수료과정으로 애니메이션을 제작 발표한다.

연구자는 2012년 영화아카데미 김성철 피디(2013년 김기환 피디로 교체)로부터 작화 감독의 직을 요청 받고 본 작품의 작화감독과 연출, 주요 애니메이션의 원화를 맡아서 작업을 하였다. 한국영화아카데미의 시스템은 신인 감독의 시나리오를 발전시켜 장편애니메이션으로 제작하는데 있어 아카데미 교수의 멘토링과 제작 경험에 있는 기성감독으로 하여금 작화 감독의 직을 맡기는 구조이다.

본 작품은 감독의 유니크한 상상력과 하드보일드한 시나리오를 바탕으로 2D애니메이션에서 활용할 수 있는 많은 기법들을 적절히 사용해 만든 작품으로 미학적으로도 흑백의 조화가 독특하고 몽환적인 화면을 연출하고 있다. 때로는 강렬한 칼라를 사용하여 작품의 의미전달을 하였고, 디지털 애니메이션 기법으로 이미지의 자연스러운 표현이 뛰어난 작품으로 평가되어 지난 18일부터 22일까지 네덜란드 웨트레흐트에서 개최된 2015 홀랜드 애니메이션필름페스티벌(HAFF)에서 장편부문 그랑프리의 영예를 안았다.

HAFF는 유럽 3대 애니메이션 영화제로 꼽히는 영화제로 이번 '창백한 얼굴들'의 장편부문 그랑프리 수상은 지난해 연상호 감독의 '사이비'에 이어 2년 연속 그랑프리 수상으로서 한국 장편 애니메이션의 저력을 유럽에 널리 알리게 되었다.<sup>12)</sup>

연구자는 작품을 제작하면서 저예산 구조로 인해 많은 한계에 부딪히게 되었고 이 작품을 통해 새로운 시도와 가능성은 체험하는 계기도 되었다.

제작과정을 통해 체득한 여러 문제들의 해결방법과 성과물들에 대한 연구는 저예산 장편 애니메이션을 만들고자 하는 소규모 제작사나 독립애니메이션 감독과 필요로 하는 모든 이들에게 많은 도움이 되리라 생각되어 연구를 진행하게 되었다.

11) 신생 애니메이션 기획 제작사들 중에서 연출 감독을 중심으로 프리 프로덕션 인력이 구성되면서 설립된 독립 기획 창작사의 형태로 메이저급 프로덕션보다는 상대적으로 경량화 되어 있으면서 고품질의 창의적인 기획과 연출 경쟁력을 조작의 핵심 축으로 놓고 있는 프로덕션, 국내 애니메이션 기획 제작 시스템 모델에 관한 연구, 2001, 영화진흥위원회, p.18.

12) 허범욱 감독의 '창백한 얼굴들', HAFF 그랑프리 수상, 아시아 경제, 2015년 3월 25일 (<http://view.asiae.co.kr/news/view.html?idxno=2015032510144412859>)

### 1.3 연구의 목적

전 세계적으로 애니메이션은 발전 추세에 있다. 아시아에서도 일본을 비롯한 많은 국가들의 애니메이션 제작이 활발해지고 있다.

앞서 이야기했듯 하청제작 위주의 한국 애니메이션 산업은 빠르게 창작 애니메이션 제작 산업으로 바뀌고 있는 추세다. 하지만 극소수의 대규모 예산이 투입된 상업 애니메이션의 성공을 제외하고는 대다수의 작품들은 흥행참패로 이어졌다. 이는 창작 애니메이션의 실패 사례로 꼬리표처럼 따라 다니는 기획력과 기획단계에서의 스토리텔링의 부족 등 창작 노하우가 미축적 되었기 때문이다. 또한 애니메이션에 맞는 전문적인 배급 및 마케팅 분야가 실사 극영화와 달리, 취약점을 보인 것도 사실이다. 이로 인해 국내 장편 애니메이션 산업은 침체기에 빠져 있다.

일부 성공적인 장편 애니메이션의 대표적인 사례로 220만 1755명의 관객을 모은 오성윤 감독의 <마당을 나온 암탉>과 100만을 넘긴 3D애니메이션 영화인 <점박이>등은 랜 제작경험을 가진 스튜디오와 영화제작사와 투자배급사의 안정적인 결합으로 제작 및 마케팅비를 마련하고 100개관 이상의 상영관을 확보하며 관객몰이를 하는 전형적인 메이저 애니메이션이다. 하지만 위에 언급한 애니메이션의 제작비는 <마당을 나온 암탉> 30억, 한반도의 공룡 <점박이> 50억이라는 막대한 제작비가 투여된 전형적인 상업 애니메이션이라 할 수 있다. 그러나 협소한 국내시장에서 이러한 조건을 갖춘 애니메이션을 만든다는 것은 그리 쉬운 문제가 아니다. 성공적인 애니메이션은 앞서 말했듯 일부 극소수 작품에 불과하다. 대다수의 장편 애니메이션은 막대한 제작비에 비해 형편없는 수익으로 흥행에 실패하였다.

이러한 상황 속에서도 최근 한국 장편애니메이션은 소규모 독립 기획 제작사와 독립 감독을 중심으로 저예산 장편 애니메이션이 한 해 평균 3편이 제작되어지고 있다.

저예산 장편 애니메이션은 독립 애니메이션과는 다른 특징과 의미가 있다. 극영화에서는 독립영화, 예술영화, 저예산 상업영화 등으로 분류되어 관리되고 있지만 애니메이션은 정부의 모태펀드 조성 후 지원에서도 알 수 있듯 상업 애니메이션과 독립 애니메이션으로만 분류되고 관리되는 형편이다. 하지만 저예산 애니메이션은 독립 애니메이션과는 분명 다른 장르로 독립 애니메이션이 상업 애니메이션의 반대의 개념으로 자본과 권력으로부터 독립하여 작가 정신에 충실한 작품을 만드는 것이라면 저예산 장편 애니

메이션은 상업적 애니메이션의 구조를 가지면서도 메이저 자본이 투여되지 않았기 때문에 작가의 자율성과 독창성이 보장되는 등 독립 애니메이션의 특징도 가지고 있는 상업 애니메이션과 독립 애니메이션의 틈새에서 생겨난 한국형 장편 애니메이션의 모델이라 할 수 있다.

저예산 장편 애니메이션은 그 역사가 길지 않다. 본격적으로 저예산 장편 애니메이션 이란 타이틀로 애니메이션이 만들어지기 시작한 것은 2000년 후반부터이다. 한국 극장용 애니메이션 산업의 극심한 침체기 속에서 2010년 단 한 편의 작품만이 극장에서 개봉하였다. 그 침체기를 깐 작품들은 한국영화아카데미 제작연구과정에서 제작된 작품이다. 저예산으로 제작된 한국영화아카데미 장편 애니메이션의 특징은 상업 애니메이션의 구조와 독립 애니메이션의 예술성을 겸비한 복합적인 융합 형태일 것이다.

예술적인 측면에서는 각종 영화제에 초청되어 수상으로 이어지는 성과를 내고 있으나 아직까지 상업적인 성과는 거두지 못하고 있는 점은 매우 아쉬운 부분이다. 그리고 지금까지 발표된 저예산 장편 애니메이션 관련 논문들을 살펴보면, 김성철(2011)은 저예산 장편 애니메이션 기획 제작 시스템 모델에 관한 연구를 통해 한국 저예산 장편 애니메이션의 사례분석과 시스템 모델에 대해 분석을 시도하였고, 염동철(2012)은 저예산 장편 애니메이션의 정부기관과 민간단체의 창작 지원 정책에 관한 연구를 통해 정부와 민간단체의 지원 정책 제도 개선을 주장하였으며, 이석호(2012) 저예산 상업 애니메이션을 위한 애니메이션의 스타일과 기술요소에 대해 고찰하였다.

저예산 장편 애니메이션 제작이 시작 된지 6년이 지난 시간에 비하면 저예산 장편 애니메이션에 관한 연구 논문의 수는 매우 적어 미흡함을 느낀다. 또한 앞서 발표된 선행 논문들은 저예산 장편 애니메이션의 시스템 모델과 창작 지원 정책에 관한 논문으로 본 연구자가 주목하는 저예산으로 효율적이고 성공적인 장편 애니메이션을 만들기 위한 제작 연출 기법에 관한 기술 연구 논문 아직 발표되지 않았다.

이에 본 연구자가 작화 감독으로 참여한 홀랜드 애니메이션페스티벌에서 수상(그랑프리)한 저예산 장편 애니메이션 <창백한 얼굴들>(허범욱 감독, 2014)의 기획 단계부터 출품까지의 제작 과정을 살펴 저예산 장편애니메이션의 제작 연출 기법에 대한 기술적 분석과 심미적 측면에서 기본적인 조형요소들이 어떻게 유기적으로 조화를 이루고 구성되었는지에 대해 살펴보는데 그 목적이 있다.

## 1.4 연구의 범위와 방법

우선 연구자가 연구할 연구대상인 저예산 장편 애니메이션에 대해 그 기준을 살펴보도록 한다. 현재 국내에서 저예산 애니메이션이라고 하면, ‘적은 예산으로 제작된 애니메이션’이라고 정의를 내릴 수 있다. 영화의 경우 저예산 장편영화에 대한 정의로 미국의 배우조합(Screen Actors Guild)에서는 80만~200만 달러 사이의 영화로 규정하고 있고, 영화진흥위원회의 경우 8억 이하<sup>13)</sup> 의 예산이 투여된 영화를 일컫는다.

연구자가 작화 감독한 <창백한 얼굴들>은 총 제작비 1억 5천만<sup>14)</sup>으로 저예산 중에서도 초 저예산 장편 애니메이션이라 할 수 있다. 여기서 집고 넘어가야할 것은 애니메이션 예산편성에서 그 프로젝트의 제원 조달 방법에 있어 메이저 자본을 조달받지 않은 저예산으로 제작되어지는 독립 애니메이션과는 구분해야 한다. 왜냐하면 한국에서는 독립 애니메이션과 저예산 애니메이션이라는 용어를 불분명하게 혼용하여 사용하고 있기 때문이다. 일반적으로 저예산 애니메이션에는 저예산 독립애니메이션(Independent animation)과 저예산으로 제작된 B급 상업 애니메이션을 포함하고 있다.

이 논문은 저예산 장편 애니메이션 <창백한 얼굴들>의 제작 연구로 2012년 기획단계에서 2015년 홀랜드 애니메이션 페스티벌 출품까지의 전 제작 과정을 기술하고 분석하였다. 이 작품은 모든 것이 무채색인 하얀 행성에서 유일하게 누런 피부로 태어난 최민재의 이야기다. 감독의 영화적 상상력과 역량을 동원하고 스텝의 열정적 노력으로 제작하였다.

본 연구는 메이저(대기업의 대규모 자본) 자본이 투여된 상업 애니메이션과 저예산 장편 애니메이션으로 양분되어 있는 현 한국애니메이션 시장에서 한국 저예산 장편 애니메이션의 한계와 지향점에 대한 연구이다. 저예산 장편 애니메이션이 단순히 저예산과 소규모의 인력이 투여된 애니메이션이 아니라, 시장에서 살아남을 수 있고 또 그것을 뛰어 넘어서 발전할 수 있는 새로운 지향점을 제시할 수 있을 것으로 기대하며 이 작품의 제작 연구를 통해 그 방안을 모색해 보고자 한다.

이를 위해 논문에서는 작품을 제작함에 있어서 경험했던 여러 특수한 상황들이 작품에 어떤 영향을 미쳤는지에 대해 냉정하게 고찰하여 저예산으로 만들어진 장편 애니메이션을 살펴보기로 한다.

13) 한계희 기자, “제작비용 20억원이 저예산 영화?”, 민중의 소리, 2006년 12월 14일  
(<http://www.vop.co.kr/A00000057805.html>)

14) 허범욱, (2013). 『창백한 얼굴들』, 씨네북스, p.77.

이션 <창백한 얼굴들>의 제작 한계와 가치를 정리하고 작품을 통해 본 한국 저예산 장편 애니메이션의 성과와 발전 방안을 연구하는 것은 매우 의미 있고 중요한 작업이 될 수 있을 것이라 생각된다.

연구의 범위는 2000년 이후 제작된 저예산 장편 애니메이션의 유형별 사례를 분석하고, 연구자가 참여한 허범욱 감독의 저예산 장편 애니메이션 <창백한 얼굴들>의 기획 단계부터 출품까지의 전 제작 과정을 범위로 한다. 연구의 범위가 분산되는 것을 피하기 위해 본 논문에서는 2000년대 중반 이전에 제작된 애니메이션에 대한 논의는 제외하고 2000년대 후반의 국산 애니메이션으로 한정하여 연구를 진행하였다.

연구방법으로는 선행연구들을 분석한 후 이와 관련된 문헌연구를 바탕으로 연구자가 제작한 <창백한 얼굴들>을 대상으로 분석연구를 시도하고자 한다. 작품 연구를 통해서 영상예술에 있어서 가장 기본적인 조형요소들로 화면 속에서 유기적인 조화를 이루는 구성요소인 시각적 요소<sup>15)</sup>와 청각적 요소로 알아보고, 한정된 예산에서 퀄리티 높은 작품을 만들기 위해 활용한 다양한 기법들을 기술적, 심미적 측면에서 살펴본다. 제작 단계별 특성 및 문제점 등을 저예산 장편 애니메이션의 관점으로 정리하여 한국 저예산 장편 애니메이션의 성과와 방안을 제시하여 저예산 장편 애니메이션을 만들고자 하는 소규모 제작사나 감독에게 크리에티브 측면에서 유용한 이론적 근거와 기술적 사료를 제시할 수 있을 것으로 기대된다.

이로 인해 한국 저예산 장편 애니메이션이 한국 극장용 장편 애니메이션의 새로운 모델로써 관객들에게 관심의 대상이 되고 저변이 확대될 수 있는 방안을 모색해 보고자 한다.

---

15) 이상원, 「애니메이션 Movement 연출에 따른 지각반응 연구」, 홍익대학교 대학원 박사학위 논문. 2002. p.8

## II. 이론적 배경

### 2.1 저예산 애니메이션의 출현과 의미

애니메이션 시장 분야별 비중을 보면, 방송 애니메이션과 디지털 배급은 확대 추세지만 장편 애니메이션은 막대한 제작비와 긴 제작 기간으로 인해 성공이 불투명한 프로젝트 중의 하나로 입지가 축소되는 상황임. <표 3>에서 살펴볼 수 있듯이 장편 애니메이션 시장은 2013년 34.3%로 다소 축소되었는데 이러한 추세는 계속되어 2018년에는 32.3%까지 줄어들 전망이다.<sup>16)</sup>

저예산 애니메이션의 출현과 의미에 앞서 우선 장편 애니메이션의 정의를 알아보면 다음과 같다. 미국의 영화 예술과학 아카데미(Academy of Motion Picture Arts and Science, AMPAS)는 “장편 애니메이션 영화란 70분을 넘는 길이에 75% 이상이 애니메이션화 된 영화로 규정하고, 2001년 아카데미 어워드(Academy Award)에서 장편 애니메이션 부문(Best Animated Feature Film)을 신설함으로써 카테고리로 거듭나게 되었으며, 세계적으로 콘텐츠 중심의 애니메이션 산업을 더욱 확장 시켜나가려는 노력을 기울이고 있음을 알 수 있다.<sup>17)</sup>

(단위: 백만 달러, %)

구분	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2013 – 2018
영화	3,671	3,496	3,927	4,585	4,999	5,491	6,133	6,794	7,219	9.5
극장광고	311	321	388	460	519	585	652	716	771	10.9
방송	1,684	1,707	2,193	2,851	3,534	4,123	4,504	4,934	5,415	13.7
홈비디오	4,187	3,365	3,703	3,970	3,834	3,794	3,857	3,893	3,856	△0.6
디지털배급	868	901	1,143	1,518	1,854	2,314	2,974	3,894	5,096	27.4

16) 한국콘텐츠진흥원, 전계서, p.293.

17) 김세훈, 「한국 장편 애니메이션 영화의 활성화 방안 연구」, 중앙대학교 첨단영상대학원 박사논문. 2006. p.76

합계	10,72 1	9,791 3	11,35 4	13,38 0	14,74 0	16,37 0	18,11 9	20,23 2	22,35 7	10.8
----	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------

<표 3> 세계 애니메이션 시장 규모 및 전망(2010~2018)<sup>18)</sup>

애니메이션의 산업적 기반이 잘 갖추어진 미국이나 일본에 비해 상대적으로 시장 규모가 작은 한국에서 국내 애니메이션 산업을 개선시키고, 문화 콘텐츠 산업으로서 경쟁력을 향상시키기 위해서는 한국형 애니메이션 모델이 필요하다.

이에 애니메이션 산업계와 학계에서도 고심을 하고 있다. 그 중 하나의 대안으로 나온 것이 저예산 장편 애니메이션 프로젝트이다. 저예산 장편 애니메이션은 시장 규모가 작은 국내 설정에 정부의 정책과 교육 지원 형태로 2008년에 그 모습을 나타내기 시작했다. 이는 메이저 자본이 투여된 상업 장편 애니메이션과는 차별되는 형태로 제작비의 압박에서 벗어나 적은 예산으로 장편 애니메이션을 제작하는 새로운 모델로 중 고 예산이 투여된 상업 애니메이션과 비교하여 볼 때 창작자의 개성과 자유를 보장할 수 있고 소재와 장르 선택이 자유로운 장편 애니메이션 제작을 시도하여 국내외 영화제들을 통해 저예산 장편 애니메이션의 역할이 확인되어지고 있으며, 한국 애니메이션의 활성화와 함께 부흥을 이끌어 가고 있다.

저예산 장편 애니메이션은 적은 예산이 투여된 애니메이션으로 정의 내릴 수 있다. 장편 애니메이션을 만들기 위한 제작비의 합리적인 규모는 애니메이션이 경쟁력을 갖추기 위해 내수시장에서 제작비의 50% 이상을 소화할 수 있어야 한다. 그렇지 못할 경우 제작비 부담으로 인해 투자가 위축되고 이는 곧 제작의 축소로 이어질 수밖에 없다.<sup>19)</sup>

2011년 7월 개봉한 <마당을 나온 암탉>은 황선미 작가의 동명 소설을 원작으로 제작한 장편 애니메이션으로 한국 애니메이션 최초로 200만 관객을 돌파했다. 당시까지 최고 흥행성적은 2007년 디지털 복원판으로 개봉한 <로보트 태권 브이>가 72만 명이었다. 이는 한국 장편 애니메이션의 오랜 숙원이었던 흥행 성공과 그동안 침체해 있던 장편 애니메이션 창작에 새로운 활기를 불어넣을 수 있는 계기를 만들어주었다.

하지만 대규모 예산이 투입된 상업적 장편 애니메이션 시스템이고 한국의 시장 규모를 고려했을 때 장편 애니메이션 제작에 있어서 현실적인 어려움을 피해야 할 수 없다. 이러한 상황 속에서 기존의 시스템을 따르지 않고, 그동안 쌓아 온 창작노하우를 살려 한

18) 출처: Box Office Mojo(2014)

19) 하재나, 「국내 애니메이션 산업 환경 변화의 발전방안 연구」, 동국대학교 멀티미디어협동과정 석사논문. 2005. p.70

국에서 장편 애니메이션을 제작하는 스튜디오들이 등장하기 시작했다. 안재훈, 한혜진 감독의 ‘연필로 명상하기’, 연상호 감독의 스튜디오 ‘다다쇼’, 장형윤 감독의 ‘지금이 아니면 안돼’, 이대희 스튜디오 등이 그 시작이다.

2011년 6월에 개봉한 안재훈, 한혜진 감독의 <소중한 날의 꿈>은 ‘연필로 명상하기’의 첫 번째 장편 애니메이션이다. ‘연필로 명상하기’ 스튜디오는 단편 애니메이션 제작에서부터 실력을 쌓아온 스튜디오로 상업 애니메이션 등 다양한 경험을 바탕으로 창작 노하우를 축적해왔다. 그 결과물로 한국문학을 소재로 한 <메밀꽃, 운수 좋은 날, 봄봄>을 제작하였고, 현재는 근대 문학 시리즈와 함께 오리지널 장편 애니메이션 <천 년의 동행>을 제작하고 있다.

연상호 감독의 스튜디오 ‘다다쇼’는 단편 중편을 차례로 거쳐 장편 애니메이션을 제작하였다. 2011년 11월에 개봉한 작품 <돼지의 왕>은 스튜디오 ‘다다쇼’의 첫 번째 장편 애니메이션으로 제작비 1억 5천만 원의 저예산 독립 장편을 표방하고 만들어졌다. 칸 영화제 감독 주간에 한국 애니메이션으로는 최초로 초청되면서 주목을 받았고, 부산 국제영화제에서 3관왕에 오르는 등 국내외 영화제와 평단에서 호평을 받은 작품이다. 2013년엔 장편 애니메이션 <사이비>를 제작 발표하였고, 현재는 세 번째 장편 애니메이션 <서울역>을 제작 중이다.

<아빠가 필요해>로 히로시마 애니메이션 영화제에서 히로시마상을 수상하고 국내외 영화제에서 호평을 받던 단편 작가 출신의 장형윤 감독의 스튜디오 ‘지금이 아니면 안 돼’는 2014년에 <우리별 일호와 얼룩소>를 개봉하였고, 현재 장편 애니메이션 <울프 대디>를 준비 중이다.

이대희 감독의 이대희 스튜디오도 2012년에 <파닥파닥>을 개봉하였고, 차기작을 제작 중이다. 위 작품들은 ‘이대희 스튜디오’의 <파닥파닥>(순 제작비 10억 원)과 ‘연필로 명상하기’의 <소중한 날의 꿈>(순제작비 10억 원 안팎)을 제외하고는 모두 7억 원 이하로 영화진흥위원회가 규정한 8억 이하의 저예산 영화의 범주에 해당한다.

한국 저예산 장편 애니메이션의 출현은 앞서 살펴 본 봄와 같이 단편 애니메이션을 통해 애니메이션 창작 노하우와 시스템을 구축한 감독들이 개인 스튜디오를 통해 각자의 방식으로 장편 애니메이션을 제작하는 형태와 1984년에 영화진흥위원회에서 설립한 한국영화아카데미 내의 애니메이션 제작연구과정의 애니메이션들이다.

한국영화아카데미 제작연구과정의 첫 번째 저예산 장편 애니메이션은 2009년 개봉한

<제불찰씨 이야기>로 하이브리드 디지털 컷아웃 애니메이션 기법을 활용해 제작되었다.

이후 <로망은 없다>(2009), <집>(2011), <은실이>(2012)등이 차례로 제작 되었다.

본 연구자가 작화감독으로 참여한 <창백한 얼굴들>은 박혜미 감독의 <화산고래>(2014)와 같은 년도에 제작된 제작연구과정 5기 작품이다.

저예산 장편 애니메이션은 말 그대로 ‘적은 예산으로 제작된 극장용 애니메이션’을 말한다. 즉 여타 영화들에 비해 평균제작비 이하로 만들어진 영화라고 할 수 있다.

제목	제작국	개봉일	감독	스크린수	누적관람객 수
가필드-마법의 샘풀	미국, 한국	2009	마크 A.Z. 디페, 한언덕	95	98,527
제불찰씨 이야기	한국	2009	류지나, 이해영, 김일현, 곽인근, 이은미	1	192
로망은 없다	한국	2009	홍은지, 수경, 박재옥	1	170
마법천자문: 대마왕의 부활을 막아라	한국	2010	윤영기	179	123,538
집	한국	2011	반주영 외	1	75
지구대표 롤링스타즈	한국	2011	임상준	171	35,578
소중한 날의 꿈	한국	2011	안재훈, 한혜진	128	52,010
마당을 나온 암탉	한국	2011	오성윤	345	2,201,722
홍길동 2084	한국	2011	이정인	36	4,436
돼지의 왕	한국	2011	연상호	22	19,340
소중한 날의 꿈 감독판	한국	2011	안재훈, 한혜진	1	15
코알라키드: 영웅의 탄생	한국	2012	이경호	234	206,344
점박이: 한반도의 공룡 3D	한국	2012	한상호	457	1,040,636

볼츠와 블립	한국	2012	피터 레페니오티스	61	15,386
은실이	한국	2012	김선아 외	1	194
파닥파닥	한국	2012	이대희	51	13,194
리틀 제이콥	한국	2012	유형	9	2,581
파이스토리: 악당상어 소탕작전	미국, 한국	2013	마크 A.Z. 디페	298	267,373
뽀로로의 극장판 슈퍼 썰매 대모험	한국	2013	박영균	459	929,985
사이비	한국	2013	연상호	76	22,070
냇잡: 땅콩 도둑들	한국, 캐나다, 미국	2014	피터 레페니오티스	382	477,639
우리별 일호와 얼룩소	한국	2014	장형운	209	43,674
피부색깔 = 꿀색	벨기에, 프랑스, 한국	2014	瓮 헤닌, 로랑 브왈로	48	4,553
고스트 메신저 극장판	한국	2014	구봉희	81	18,239
스퀴시랜드	한국	2014	김태익	55	5,473
극장판 뛰뛰빵빵 구조대	한국	2014	방형우	91	21,939
메밀꽃, 운수 좋은 날, 그리고 봄봄	한국	2014	안재훈, 한혜진	37	31,724
정글히어로	한국	2014	마우리시오 드 라 오르타, 박태동	287	69,376

<표 4> 2011~2014년 극장용 장편 애니메이션 개봉작

위에 <표 4>는 2009~2014년 극장용 장편 애니메이션 개봉작이다. 표에서 보면 2011년부터 2014년까지 개봉된 장편 애니메이션 수는 총 27편이며, 감독판으로 제 상영된 <소중한 날의 꿈 감독판>을 제외하면 26편의 극장용 장편 애니메이션이 제작되었

다. 이중 저예산 장편 애니메이션 수는 총 8편으로 그중 한국영화아카데미 제작 연구 과정에서 제작한 <제불찰씨 이야기>(순 제작비 2억 5천만 원), <로망은 없다>(순제작비 2억 원), <집>(순 제작비 1억 5천만 원), <은실이>(순제비 1억 5천만 원) 등 4편과 소규모 제작사에서 제작한 <돼지의 왕>(순 제작비 1억 5천만 원), <사이비>(순 제작비 3억 8,800만 원), <우리별 일호와 얼룩소>(순 제작비 7억 원), <메밀꽃, 운수 좋은 날, 그리고 봄봄>(순 제작비 7억 원)으로 4편이다.

앞서 언급했듯 영화의 경우 저예산 장편영화에 대한 정의로 미국의 배우조합(Screen Actors Guild)에서는 80만~200만 달러 사이의 영화로 규정하고 있고, 영화진흥위원회의 경우 8억 이하의 예산이 투여된 영화를 일컫는다. 본 논문에서는 실사영화 베이스 기준으로 총제작비 8억 원 이하의 장편 애니메이션을 저예산 장편 애니메이션이라 정의하겠다. 하지만 저예산 장편 애니메이션의 큰 축의 하나인 한국영화아카데미 제작연구과정에서 제작된 애니메이션의 평균 제작비가 1억 5천만 원임을 생각하면 그 기준은 애니메이션의 상황에 맞게 추후 논의가 필요한 부분이다.

저예산 장편 애니메이션이라는 용어를 사용할 때는 이러한 제작비 규모를 기준으로 분류하지만 흔히 저예산 독립 애니메이션과 혼재되어 사용되고 있는 것이 현실이다. 실제 이런 애니메이션들은 각각 추구하는 바에 있어서 공유되는 부분도 많다고 볼 수 있다. 하지만 개념적인 부분에선 분명히 구분 지어야 할 필요성이 있다.

저예산 장편 애니메이션이 제작 예산과 관련한 영역으로 구분하였다면 독립 애니메이션은 영화에서처럼 상업 애니메이션의 반대 개념으로 지배적이고 관습적인 애니메이션 형태를 벗어나 대안적인 형태와 내용을 추구해 실험적이고 예술적이며, 작가의 미학적 표현 욕구와 관련이 있다고 할 수 있다.

저예산 장편 애니메이션은 최소한의 제작비와 적은 수의 스텝을 이루어 프로젝트를 진행하는 방식이다.

한국 영화 시장이 급성장하고 있는 가운데 극장용 장편 애니메이션은 실사영화와 비교하여 절대적으로 부족한 형편이다. 그 이유로 3~4년이 걸리는 제작 기간과 높은 제작비가 그 원인이라 할 수 있다.

연상호 감독의 <돼지의 왕>과 한국영화아카데미 연출제작 과정의 애니메이션의 평균 제작비가 1억 5천만 원이며, 평균 제작기간은 2년 미만이다. 이는 미국의 겨울왕국<sup>20)</sup>과

20) 미국 월트 디즈니 애니메이션 스튜디오에서 제작한 3D 애니메이션으로 총 제작비 1억 5천만 달러(한화 1,600여억 원)가 소요됐다.

같은 대규모 예산이 투여된 상업 애니메이션처럼 거대 자본을 유치하고 투자할 여력이 없는 한국 장편 애니메이션계에 새로운 모델로써 의미가 있다고 할 수 있다.

이러한 방식은 협소한 한국시장에서 앞으로 한국 장편 애니메이션이 나아가야 할 방법이기도 하다. 이렇듯 저예산 장편 애니메이션은 한국 장편 애니메이션 산업에서의 대안적인 모델이라 말할 수 있을 것이다. 저예산 장편 애니메이션은 메이저 산업으로 자리 잡기 위해 많은 노력이 필요하다. 하지만 최근 제작된 장편 애니메이션의 대부분이 저예산 장편 애니메이션임을 생각하면 어느 정도 메이저 산업으로 자리 잡아 가고 있다고도 말할 수 있을 것이다. 이러한 산업적 위치를 명백히 인지하고 창작자의 개성을 살려 다양한 장르의 소재를 개발하고 시도함으로써 장편 애니메이션 시장의 활성화와 저변 확대를 도모하는데 노력을 기울일 필요가 있다.

## 2.2 저예산 장편 애니메이션의 유형과 그 사례

저예산 애니메이션의 유형을 살펴보면 크게 세 가지의 쉬프트가 있다. 첫째, 정부로부터 지원을 받아 제작하는 ‘교육 지원 형태의 제작시스템 모델’과 둘째, 소규모 제작사나 단체에서 제작되는 ‘독립 기획 프로덕션 모델’이 있다. 마지막으로 셋째, 연상호 감독의 ‘독립감독시스템 모델’이 있다. 유형별로 살펴보면 아래와 같다.

### 2.2.1 교육 지원 형태의 제작시스템 모델

현재 저예산 장편 애니메이션들은 영화진흥위원회에서 설립한 한국영화아카데미 애니메이션 제작연구과정을 통해서 지속해서 배출되고 있다. 한국영화아카데미는 교육 지원 형태로 제작되어진다.

저예산 장편 애니메이션 제작을 하는 한국영화아카데미의 정확한 명칭은 한국영화아카데미 제작연구과정이다. 제작연구과정은 2009년 이성강 감독의 지도로 현재까지 <제불찰씨 이야기>(2009)를 시작으로 총 6편의 극장용 장편 애니메이션이 제작 되었다.

<그림 1>은 한국영화아카데미의 저예산 장편 애니메이션 포스터로 왼쪽부터 <제불찰씨 이야기>, <로망은 없다>, <창백한 얼굴들>, <화산고래>다.

<표 5>는 2009년부터 제작연구과정에서 제작된 저예산 장편 애니메이션의 제작기간

과 제작비, 제작기법을 정리한 제작 리스트다.



<그림 1> KAFA FILMS 장편 애니메이션 포스터

한국영화아카데미는 2009년부터 2014년까지 총 6편의 저예산 장편 애니메이션을 제작 개봉하였다. 그 사례는 다음과 같다.

(단위: 억 원)

No	작품명	감독	기법	제작기간	개봉년도	예산
1	제불찰씨 이야기	곽인근, 김일현, 이은미, 이혜영, 류지나	풀 디지털 컷아웃 애니메이션	2007.03~200 8.05	2009	2.5
2	로망은 없다	박재옥, 수경, 홍은지	2D 디지털 애니메이션	2008.03~200 8.05	2009	2.0
3	집	이재호, 박미선, 박은영, 반주영, 이현진	하이브리드(미니 어처 배경 + 2D 캐릭터)	2008.03~201 0.08	2011	1.5
4	온실이	김선아, 박세희	2D 디지털 애니메이션	2010.03~201 1.08	2011	1.5
5	화산고래	박혜미	2D 디지털	2012.03~201	2015년	1.5

			애니메이션	4.06	(예정)	
6	창백한 얼굴들	허범우	2D 디지털 애니메이션 외	2012.03~201 4.08	2015년 (예정)	1.5

<표 5> 2009~2015년 한국영화아카데미 제작연구과정 저예산 장편 애니메이션 제작 리스트

영화아카데미는 애니메이션 영화 연출 과정과 제작연구과정이 있다. 애니메이션 제작 연구과정은 영화 연출 과정에 비해 호응이 높지 않아 좀 더 체계적인 과정의 운용이 필요하다.<sup>21)</sup> 한국영화아카데미 애니메이션 제작연구과정은 장편 애니메이션을 제작하는 곳이고 한국영화아카데미 연출과정은 단편 애니메이션을 제작하는 제작과정이다.

연출과정은 시나리오와 포트폴리오로 정규과정을 뽑고 1년의 정규 과정을 거쳐 단편 애니메이션의 연출을 경험할 기회를 만든다. 여기서 다시 정규과정을 수료한 연구생 중 장편 시나리오가 준비된 자 중에 면접을 거쳐 장편 연출 과정의 연구생을 뽑고 한국영화아카데미 프로듀서와 함께 2년의 제작기간(시나리오 6개월~1년, 작품 제작 1년) 동안 작품을 완성하게 된다. 이 시스템의 특징은 교육과 제작비가 지원된다는 점이다. 교육은 월 1~2회 이루어진다. 교육 내용은 주로 시나리오와 연출에 대한 내용으로 전문가와 일대일로 이루어진다. 제작비 지원금의 규모는 <표 6>에서 보는 것과 같다.

분류	교육 지원 형태의 제작시스템 모델의 특성
성격	애니메이션 연출전공 1년 정규 과정에서 단편 제작 경험을 하고, 시나리오가 준비된 전공자 중에서 면접 후 장편 애니메이션 연출 감독을 뽑는다. 이렇게 뽑힌 연출 감독과 한국영화아카데미 프로듀서를 중심으로 작품을 제작하는 시스템으로 한 달에 1~2회 전문가를 통한 시나리오와 연출 수업 및 멘토링이 이루어진다.
조직구성	- 연출 감독 중심으로 아트디렉터, 설정 디자이너 등의 Pre-Production 스텝 구성 - Main 제작 시스템의 일부를 보유, 혹은 Main 제작 전체 아웃소싱 : 콘티, 레이아웃, 원화연출을 진행할 수 있는 메인프로덕션 스텝의 핵심 인력을 내부에 배치 - 6~10명 내외의 규모
사업부문	제작비 지원으로 안정적인 창작 작품 제작. 카파필름즈(KAFA FILMS)를 통해 자체 배급 및 마케팅

<표 6> 교육 지원 형태의 제작시스템 모델의 특성

21) 한국콘텐츠진흥원, 전계서, p.235.

비록 짧은 기간이지만 연출과정을 통해 단편 애니메이션의 경험치를 쌓고 장편에 데뷔하여 작품을 제작하는 교육 지원 제작시스템 모델은 한국영화아카데미(교육과 지원)라는 시스템 안에서 극장용 애니메이션을 기획 창작해 가고 있다.

이렇게 제작된 <제불찰씨 이야기>(2009)와 <은실이>(2012), <집>(2011)이 세계 4대 애니메이션 영화제중 하나인 양시국제애니메이션영화제 경쟁부문에 초청되었고, <창백한 얼굴들>(2014)이 홀랜드 애니메이션 페스티벌에서 그랑프리를 수상하는 등 각종 영화제에 초청되어 좋은 성과를 내고 있다. 하지만 흥행성 측면에서는 매우 아쉬운 성적을 내고 있는 것이 현실이다. <창백한 얼굴들>은 2015년 6월에 개봉예정이다.

한국영화아카데미는 현재 6기 연구생 전용석 감독의 <솔로 탈출귀>가 제작이 진행 중이다.

### 2.2.2 독립 기획 프로덕션 모델

독립 기획 프로덕션 모델은 기존의 시스템을 따르지 않고, 그동안 쌓아 온 창작노하우를 살려 한국에서 장편 애니메이션을 제작하는 스튜디오들을 말한다.

고품질의 창의적인 기획과 연출 경쟁력을 조직의 핵심 축으로 놓고 있는 시스템 모델로서 창의성이 강한 연출 감독이 중심에 서서 프로젝트를 기획, 연출하고 진행해 나가는 형태의 구조를 가지고 있다. 주로 독립 단편 애니메이션에서 두각을 나타낸 연출 감독, 광고계 애니메이션 제작에서 지명도를 확보한 광고 출신 감독 등 기존의 애니메이션 제작 체계와는 다른 제작 경험을 가지고 있는 감독들이 그 주축을 이루는 특징이 있다.

작품성 위주의 성격 때문에 주로 극장용 장편 애니메이션을 제작하는 경향이 있기도 하다. 15~30명 규모의 스텝을 구성하여 작품 창작 개념으로 집중화된 독립 기획 프로덕션의 구조는 필연적으로 투자 유치, 사업 실행 부문을 전문 업체와 제휴 및 대행을 통해 해결하면서 작품 창작의 질을 높이는 목적 달성을 위해 최선을 다한다. 대기업의 자본으로 제작되는 상업 애니메이션에 비해, 독립 기획 프로덕션에서 제작된 애니메이션은 개성적이고 예술적 의욕이 넘치는 작품이 기획, 제작되는 수가 많다.

또 다른 특징으로는 제작된 애니메이션의 대부분이 2D 디지털 애니메이션이라는 점이다. 이는 1980년대 해외에서 발주한 OEM 애니메이션이 모두 2D 애니메이션이었고

이를 작업하기 위한 인력이 급속도로 양성되었으며, 여러 가지 여건이 되어 국내에서도 극장용 애니메이션을 제작할 있게 되었기 때문이다. 2D 애니메이션은 수작업의 느낌으로 아날로그적 감성을 전달할 수 있는 매력이 있다. 때문에 독립 기획 프로덕션 감독들이 많이 선호하는 제작 방식이다. 일본에서도 흥행성을 겸비한 감독들은 2D 애니메이션 방식을 고수하고 있다. 대표적인 감독으로 미야자키 하야오(宮崎駿)와 호소다 마모루(細田 守)가 있다.



<그림 2> 독립 기획 프로덕션의 장편 애니메이션 포스터

분류	독립 기획 프로덕션 모델의 특성
성격	연출 감독과 Pre-Production 기획 인력 중심으로 구성되어 작품 창작 개념으로 집중화된 독립 기획 프로덕션
조직구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 연출 감독 중심으로 아트디렉터, 설정 디자이너 등의 Pre-Production 스텝 구성</li> <li>- Main 제작 시스템의 일부를 보유, 혹은 Main 제작 전체 아웃소싱</li> <li>: 콘티, 레이아웃, 원화연출을 진행할 수 있는 메인프로덕션 스텝의 핵심 인력을 내부에 배치</li> <li>- 15~30명 내외의 규모</li> </ul>
사업부문	사업 마케팅, 배급 회사와 연계하여 작품 창작에만 전념

<표 7> 독립 기획 프로덕션 모델의 특성<sup>22)</sup>

22) 영화진흥위원회, (2001). 「국내 애니메이션 기획 제작 시스템 모델에 관한 연구」, p.19.

독립 기획 프로덕션 모델로 분류할 수 제작사로는 안재훈, 한혜진 감독의 ‘연필로 명상하기’, 장형윤 감독의 ‘지금이 아니면 안돼’, 이대희 감독의 ‘이대희 스튜디오’ 등 외많은 제작사들이 이와 같은 모델을 지향하고 있다.

<우리별 일호와 얼룩소>의 장형윤 감독은 지난 2005년부터 2007년까지 한국콘텐츠진흥원에서 시행한 애니메이션 제작 스튜디오 지원 사업을 통해 육성 배출된 좋은 사례였다. 하지만 많은 제작 스튜디오들이 기획 이후 실제 제작에 이르기까지 많은 시간이 소요되므로 그 기간 동안 견디지 못하고 사라질 수 있다는 단점도 있다.

### 2.2.3 한국형 독립 감독시스템 모델

독립 감독시스템 모델은 독립 기획 프로덕션 모델과 달리 감독이 각본과 디자인 작업에서부터 스토리보드와 연출, 원화, 편집 등 멀티플레이어를 하고 있을 뿐만 아니라 투자유치 작업까지도 본인이 직접 나서는 유형의 모델이다.

연상호 감독이 이끄는 스튜디오 ‘다다쇼’는 <돼지의 왕>(2011), <창>(2012), <사이비>(2013), <발광하는 현대사>(2014)를 제작해 오면서 한국형 독립 애니메이션 감독시스템을 완성해 나가고 있다.<sup>23)</sup> 이러한 한국형 독립 감독시스템 모델은 향후 국산 장편 애니메이션의 중요한 밑거름이 될 것으로 예상된다.



<그림 3> 한국형 독립 감독시스템 모델 작품 포스터

23) 한국콘텐츠진흥원, 전계서, p. 228.

분류	한국형 독립 감독시스템 모델의 특성
성격	-감독이 각본과 디자인 작업부터 스토리보드와 연출, 원화, 편집 등 멀티플레이어를 하고 투자유치 작업까지도 본인이 직접 한다.
조직구성	-프로듀서, 디자이너 등 기획실을 구성 -감독 중심의 인력구성 프리 프로덕션과 메인프로덕션 팀 자체 보유
사업부문	-투자유치, 장편 애니메이션 중심의 작품 창작

<표 8> 한국형 독립 감독시스템 모델의 특성

연상호 감독의 첫 번째 장편 애니메이션 <돼지의 왕>은 현실적인 잔혹함과 인간의 본성을 표현하는 주제로 작가주의 애니메이션을 표방하고자 한다고 2010년 10월 04일 서울애니메이션센터 제작발표회에서 밝힌 봄 있다.

총 제작비 1억 5천만 원의 저예산으로 완성한 작품으로 부산국제영화제에서 CGV무비풀라쥬상 등 2개 부문 수상과 함께 칸영화제 감독주간에 초청되는 등 국내외 영화제에서 큰 주목을 받았다.

또한 두 번째 작품인 <사이비>는 시체스국제영화제에서 애니메이션부문 최우수 장편상을 수상하는 등 국내외 영화제에서 큰 주목을 받았다.

### 2.3 저예산 장편 애니메이션의 특징

애니메이션은 리스크가 높은 프로젝트임에도 불구하고 흥행에 성공하는 경우 막대한 수익을 거둘 수 있는 고부가가치 산업이다. 예를 들어 ‘겨울왕국’의 경우 2014년 8월 8일까지 전 세계 극장 매출액은 한화로 약 1조 2,700억 원(12억 7,000만 달러: 북미 4억 달러, 일본, 2억 4,800만 달러, 한국 7,600만 달러, 영국 6,500만 달러 등)을 기록했으며, 이는 역대 모든 영화중에서 5번째에 해당하는 수익으로 평가받고 있다.

한국의 경우도 2011년 개봉한 오성윤 감독의 ‘마당을 나온 암탉’이 한국 애니메이션 사상 최초로 200만 관객을 넘어 흥행에 성공했다. 하지만 이러한 사례는 극소수의 작품으로 대다수의 국산 애니메이션은 아직까지 제작비 회수조차 안 된 경우가 많다.

제작비 회수가 안 된 이유 중 앞서 언급한 작품의 재미없는 스토리, 기획력 부족의 문제와 함께 국내 시장규모를 고려하지 않은 과도한 제작비 지출이 제작비 회수를 어

렵게 만드는 이유 중에 하나라 할 수 있다. 이러한 환경 위에 탄생하게 된 것이 저예산 장편 애니메이션이다.

애니메이션의 제작비용은 인건비가 차지하는 비율이 높다. 제작기간이 길어지면 제작비 부담이 늘어날 수밖에 없다. 때문에 정확한 기획에 잘 짜인 프로세스를 동반하면 연상호 감독의 <돼지의 왕>에서처럼 후반 작업 비용을 포함해 1억 5천만 원의 초 저예산 장편 애니메이션의 제작도 가능하다.

앞서 살펴본 것을 토대로 저예산 장편 애니메이션의 특징을 살펴보면 아래와 같다.

첫째, 저예산 애니메이션은 독립 애니메이션 베이스 위에 상업 애니메이션이 융합된 형태일 것이다. 이는 대중예술로서 상업적인 목적을 갖고 관객에게 흥미를 유발시키기 위한 상업 애니메이션과 독립 애니메이션의 자유로운 실험정신과 독립적인 예술성이 결합하여 장르에 맞게 발전한 새로운 형태라 할 수 있다.

둘째, 2000년 후반부터 제작된 작품 중 대부분이 정부나 지자체의 콘텐츠 관련 지원 사업으로 제작된 작품이라는 점이다. 연상호 감독의 <돼지의 왕>은 KT&G 상상마당의 장편영화 제작 프로젝트로 선정되어 제작되었고, <호박전>은 서울애니메이션센터와 EBS가 공동 지원했고, <별별이야기 2: 여섯 빛깔 무지개>는 국가 인권위원회의 다섯 번째 인권 영상 프로젝트로 제작된 옴니버스 애니메이션이다. <인디애니박스: 셀마의 단백질커피>는 문화콘텐츠진흥원의 제작 지원 작품이고, <제불찰씨 이야기>, <로망은 없다>, <집>, <은실이>, <화산고래>, <창백한 얼굴들>은 한국영화아카데미의 제작 육성 사업인 카파필름즈의 장편 프로젝트다.<sup>24)</sup>

셋째, 연출 감독과 Pre-Production 기획 인력 중심으로 구성되어 작품 창작 개념으로 집중화된 독립 기획 프로덕션 형태라는 점을 들 수 있다. 단편 독립 애니메이션 제작을 통해 경험치를 쌓고 소수 정예의 소규모 스텝을 구성하여 작품 창작 개념으로 집중화된 독립 기획 프로덕션의 구조로 투자 유치, 사업 실행 부문은 전문 업체와 제휴 및 대행을 통해 해결하면서 작품 창작의 질을 높이는 목적 달성을 위해 최선을 다한다.

넷째, 소재와 기법의 다양성을 꼽을 수 있다. 극장주와 대중에게 각인되었던 애니메이션은 어린이가 보는 것이라는 고정관념을 깨는 결과를 만들고 있다. 이는 소재와 스토리의 다변화로 인한 결과로 파악될 수 있다. 상업애니메이션에 비해 소재와 장르 선택이 자유로운 점이 어린이와 청소년만의 콘텐츠가 아닌 성인들도 공감할 수 있는 이

24) 염동철, (2012). 저예산 장편 애니메이션의 창작 지원 정책에 대한 연구. 『애니메이션연구』, 8(23), 84

야기를 만들 수 있기 때문으로 해석할 수 있다. 애니메이션은 실사영화보다 더욱 강력한 시나리오 해석과 공감대의 확산이 가능한 표현 장르이기 때문이다.

끝으로 2D 디지털 애니메이션 베이스로 다양한 기법들을 활용해 만들어졌다. <제불찰씨 이야기>(2009)는 하이브리드 디지털 컷 아웃 기법으로 제작되었고, <집>(2011)은 미니어쳐 배경위에 캐릭터는 2D 디지털 애니메이션으로 제작되었다. 이는 극장용 장편 애니메이션의 경우 3D애니메이션의 제작비가 2D애니메이션에 비해 많이 들기 때문이기도 하며, 2D 애니메이션이 디지털 프로세스화 되고 있지만 실제 사람의 손으로 그린 그림에 대한 ‘톤 앤 매너(tone & manner)’를 유지하기 때문에 관객들에게 아날로그 감성을 전달하고자 하는 감독들의 취향과도 맞아 떨어지기 때문이다 할 수 있다.

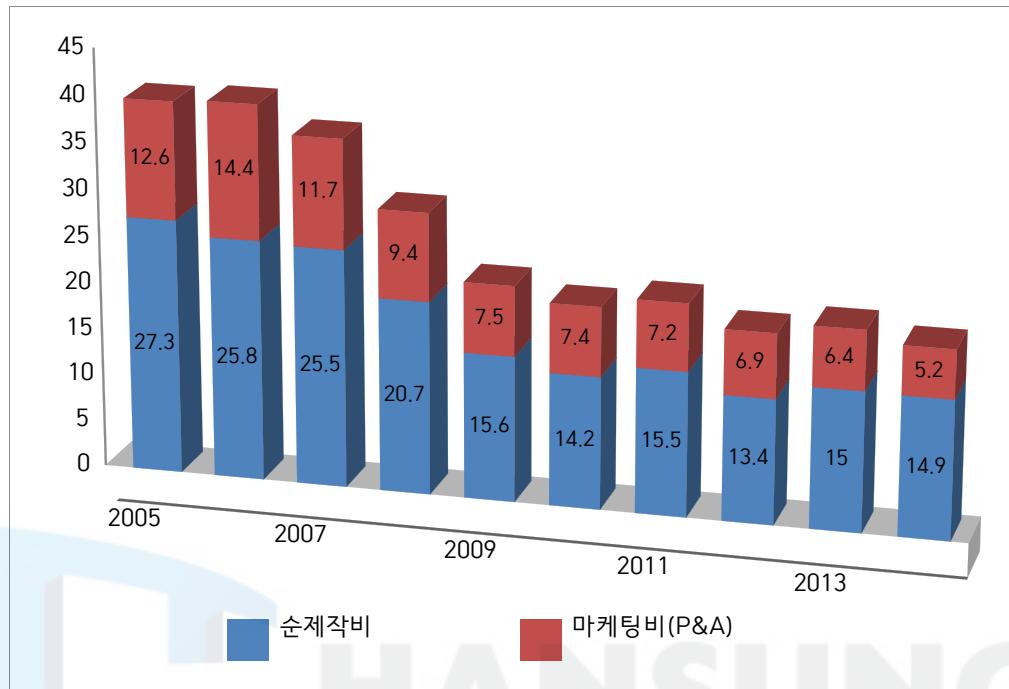
자료출처: 2014년 한국영화산업결산 원고

구분	순제작비(A)		마케팅비(P&A)(B)		총제작비 (A+B)
	평균 순제작비 (억 원)	비중(%)	평균 마케팅비 (억 원)	비중(%)	
2010	27.2	64.9	14.7	35.1	41.9
2011	32.5	67.6	15.6	32.4	48.1
2012	30.4	65.0	16.4	35.0	46.8
2013	40.4	70.4	17.0	29.6	57.4
2014	43.7	74.2	15.2	25.8	58.9

<표 9> 연도별 한국 상업영화 개봉작 평균 제작비

위에 <표 9>는 2010년부터 2014년까지의 연도별 한국 상업영화 개봉작의 평균 제작비를 표로 나타낸 것이다. 표에서 보는 봄와 한국영화의 평균제작비는 내려갔으나 상업영화의 평균 제작비는 오히려 상승한 것을 알 수 있다. 이는 앞서 설명했듯이 저예산 영화의 제작이 늘어났기 때문으로 해석할 수 있다.

자료출처: 2014년 한국영화산업결산 원고



<그림 4> 연도별 한국영화 개봉작 평균 총제작비 구성

위에 <그림 4>는 연도별 한국영화 개봉작 평균 총제작비 구성을 나타낸 것이다. 표에서 보는 봄과 같이 2005년에 비해서 평균 총제작비가 줄어드는 것을 볼 수 있다. 이는 전체 영화의 제작비가 평균적으로 줄어든 탓도 있지만 무엇보다 8억 원 이하의 저예산 장편 영화의 제작이 늘어났기 때문으로 볼 수 있다.

이렇듯 저예산 영화와 저예산 장편 애니메이션은 제작 시스템의 경량화를 가져왔고 재원의 유형 성격으로 상업 애니메이션과 다른 형태로 김성철(2011)에 의하면 첫째, 제작사가 재원을 확보하여 제작을 하는 경우 둘째, 정부 및 공공기관의 지원을 통해 재원을 확보하여 제작을 하는 경우가 있다. 끝으로 교육 기관을 통해 저예산 장편 애니메이션을 제작하는 경우가 있다.

### 2.3.1 저예산 장편 애니메이션과 독립 애니메이션의 관계

2010년 10월 04일 서울애니메이션센터 <돼지의 왕> 제작발표회 보도 자료에서 연상

호 감독은 작가주의 애니메이션을 표방한다고 했다. 이는 독립애니메이션이 추구하는 독립 문화적 가치와 같다.

현재 저예산 장편 애니메이션 감독의 대부분이 단편 독립애니메이션 감독 출신임을 보면 저예산 장편 애니메이션은 독립애니메이션과 매우 밀접한 관계가 있다고 할 수 있다. 독립 단편 애니메이션에서 쌓아 올린 경험치는 저예산 장편 애니메이션에서 작품성 위주의 제작으로 각종 영화제 등에 초대되어 좋은 성과를 내고 있다.

독립 애니메이션과 상업애니메이션의 차이를 상업적인 목적을 지닌 투자 여부와 독립문화적 가치의 추구여부를 가진 작품으로 볼 때 저예산 장편 애니메이션은 이 두 가지 모두에 해당된다. 저예산 장편 애니메이션은 적은 예산으로 상업적 공식에 따른 제작방식과 독립 애니메이션의 자유로운 실험정신과 예술성을 담고 있는 형태라고 볼 수 있다.

no	작품명	감독	배급	제작	개봉일	등급
1	호박전	유진희	서울 애니메이션 센터	EBS 서울애니메이션센터 비온뒤스튜디오	2006 02/22	전체
2	로봇태권V(76년 디지털복원판)	김청기	시네마서비스 CJ엔터테인먼트	썬씨네 (주)로보트태권브이	2007 01/18	전체
3	별별이야기2 -여섯 빛깔 무기개	안동희 류정우 홍덕표 이홍수 이홍민 권미정 정민영 박용재	청어람	국가인권위원회	2008 04/17	12세
4	인디애니박스: 셀마의 단백질 커피	김운기 연상호 장형윤	인디스토리	일렉트릭서커스 스튜디오다다쇼 지금이아니면안돼	2008 06/20	12세
5	제불찰씨 이야기	곽인근 류지나	CJ엔터테인먼트	KAFA	2009 03/12	15세

		김혜영 이은미 김일현				
6	로망은 없다	홍은지 수경 박재우	CJ엔터테인먼트	KAFA	2009 12/10	12세
7	집	이재호 박미선 박은영 반주영 이현진	CJ E&M 영화사업부문	KAFA	2011 03/17	15세
8	은실이	김선아 박세희	CJ엔터테인먼트	KAFA	2012 03/08	청불
9	화산고래	박혜미	CJ엔터테인먼트	KAFA	2015 (예정)	미정
10	창백한 얼굴들	허범욱	CJ엔터테인먼트	KAFA	2015 (예정)	미정

<표 10> 2006~2010년 저예산 장편 애니메이션 리스트<sup>25)</sup>

때문에 상업 애니메이션이 자본과 권력으로부터 자유롭지 못 할 때 저예산 애니메이션은 독립영화의 독특한 시각언어와 미장센으로 전위적이고 실험적인 작품의 제작이 이루어지고 있다. 이는 상업 애니메이션과 독립 애니메이션의 사이에서 새로운 형태의 카테고리로 한국 애니메이션 산업 환경에서 독립 애니메이션의 자유로운 실험정신과 예술성으로 독특하고 다양한 기법의 시도는 저예산 장편 애니메이션이 살아남을 수 있는 하나의 방법임과 동시에 상업 장편 애니메이션 활성화의 대안으로 자리매김 할 수 있을 것으로 기대된다.

### 2.3.2 독립 애니메이션의 이해

애니메이션은 크게 두 가지 방향으로 발전해 가고 있다. 하나는 미국과 일본의 장편

25) 저예산 영화의 현황과 시장 안정화를 위한 연구, 영화진흥위원회, 부록 P. 103. 재구성

및 TV애니메이션과 같이 상업적인 면에서 대중 예술의 성장과 오락성을 그 목적으로 하는 상업 애니메이션과 이와 반대로 NFBC(캐나다 국립영화위원회) 감독 이슈파텔(Ishu Patel), 캐롤라인 리프(Caroline Leaf), 노만 맥라렌(Norman McLaren)의 예술성과 실험적인 애니메이션 등의 독립 애니메이션으로 구분 되어져 있다.

독립 애니메이션(Independent Animation)의 의미는 일반 상업 애니메이션의 체계, 영화의 제작, 배급, 선전을 통제하는 주요 제작사의 소수 독점의 관행으로부터 벗어 난 영화를 의미한다. 즉, 자본과 권력으로부터 독립하여 작가 정신에 충실한 작품을 추구하여 만들어 지는 애니메이션이다. 그 어원은 할리우드 스튜디오의 지원을 받지 않거나, 정기적으로 영화나 TV프로그램을 공급하는 정규 제작사의 외부에서 만들어지는 미국영화를 뜻하는 말이다.

애니메이션이 상업적인 목적으로 관객에게 흥미를 유발시키려는 의도로 제작되어지는 것이 대부분이지만 작가의 순수한 예술적인 동기로만 제작되어진 애니메이션은 꽤 오랜 역사동안 계속 시도되었고, 그 새로운 시도의 결과물들은 애니메이션 전반의 발전에 상당한 영향을 미치고 있다.<sup>26)</sup> 상업애니메이션이라고 해서 예술성과 실험적인 애니메이션을 만들 수 없는 것은 아니지만 앞서 이야기한대로 독립애니메이션은 자본과 권력으로부터 독립되어 있기 때문에 더 자유롭다. 따라서 상업애니메이션에서는 금기시 되는 소재나 주제를 다룰 수 있고 독자적인 제작과 비제도적인 방식을 다루기 때문에 역사와 사회를 비판적으로 보는 사회적 리얼리즘 계열의 작품도 가능하다.<sup>27)</sup>

표현형식에 있어서도 감독이 기획에서부터 제작의 거의 모든 과정을 겸하는 수공업적 독립프로덕션 시스템 모델을 취하고 있기 때문에 감독 일인 또는 소규모의 인원으로 창작에 전념한다. 작품의 표현방식에서도 실험적인 기법과 독특한 상상력이 발휘되며 작가주의 정신의 작품을 표방한다.

하지만 독립 애니메이션의 독창성과 잠재적 상업적 가능성은 메이저 스튜디오들의 영향을 많이 받고 있으며 특수 효과의 실험 애니메이션들을 통해 연출력을 인정받아 거대한 프로젝트에 참가하게 되는 일종의 절차가 되고 있어 상업과 비상업의 경계가 모호하게 되었다.

오늘날 독립 애니메이션은 각 나라의 사회적 특성에 맞게 조금씩 다른 형태로 변형

26) 이종한, 「디지털 애니메이션의 예술적 위상에 대한 연구」, 서강대학교 언론대학원 석사학위논문. 2001. p.34

27) 김소연, 「영국과 국내 독립애니메이션 비교를 통한 국내 독립애니메이션 발전 방안 연구」, 숙명여자대학교 디자인대학원 석사논문. 2004. p20.

되거나 발전되어 왔다. 짧은 역사를 가지고 있는 우리나라 독립애니메이션 또한 세계적 추세와 한국적 상황에 맞는 형태와 유형으로 변화되어 왔다.

독립 애니메이션 작가들이 추구해야 할 독립문화적 가치가 주제 의식 위에서 이야기를 전개하는 작품보다 아이디어 중심의 일화적 작품들이 더 많아지고 있으며 그 경계가 모호해지고 있다.



<그림 5> 독립 애니메이션 작품 포스터

위에 <그림 5>는 국내 독립 애니메이션 감독들의 작품 포스터다. 국내 대표적인 독립애니메이션으로는 2002년 양시 애니메이션 페스티벌에서 그랑프리를 수상한 이성강 감독의 <마리 이야기>가 있다. 이밖에 한국영화아카데미 연출 과정 졸업 작품으로 상영된 김운기, 박현경, 한진현이 모인 일렉트릭 서커스(Electric Circus)에서 제작된 <배낭을 멘 노인>(2003)과 전승일 감독의 <하늘 나무>(2003) 등 수많은 작품들이 있다.

#### 2.4 저예산 제작 시스템의 구조 및 특성

저예산 제작 시스템은 상업 애니메이션의 제작 시스템과는 다른 구조와 특성이 있다.

첫째, 저예산 프로젝트는 적은 예산이라는 구조적 한계로 인해 제작기간의 물리적인 제한이 있다고 할 수 있다. 제작 기간은 시나리오가 완성된 시점을 기준으로 완성까지 2년을 넘지 말아야 한다. 초과된 제작 기간은 곧 비용을 늘리게 되고 저예산이 갖고 있

는 장점이 상쇄된다고 할 수 있다. 이를 위해 사전제작단계에서의 철저한 준비가 필요하다. 정확한 프로세스를 만들고 이를 위해 노력해야만 제한된 기간 안에 추가비용 없이 작품을 완성할 수 있다.

둘째, 전체 스텝의 구성 또한 기존 장편 애니메이션의 스텝수와 비교하여 적은 인원으로 구성하여야 한다. 아래 <표 11>은 <창백한 얼굴들> 전체 스텝 구성원 수다.

스텝의 구성은 감독과 프로듀서를 중심으로 창작 가능한 경력자와 신입으로 구성하지만 표에서 보는 봄과 같이 공정별 중복 작업이 가능한 멀티플레이어 스텝과 함께 작업을 하였다. 이는 <창백한 얼굴들> 제작을 위해 총 필요했던 스텝의 107명중 중복된 수를 뺀 82명의 적은 수로 저예산 장편 애니메이션 제작을 하였다. 각본을 맡은 허범욱은 <창백한 얼굴들>의 연출자로써 한국영화아카데미 애니메이션을 전공한 연구생이다. 한국영화아카데미 연출전공과정에서 애니메이션 교육을 받고 단편 애니메이션 <선량한 인간들의 도시>(2011) 제작을 거친 후 시놉시스(Synopsis) 선정을 통해 제작연구과정에 참여를 하게 되었다.



<그림 6> <창백한 얼굴들>의 영상 이미지

(단위: 명(중복외))

NO	역할	스태프 이름	인원수
1	각본/감독	허범욱	1
2	프로듀서	김기환	1
3	작화감독	이병관	1
4	배경감독	김기환(듣기마요)	1
5	음악	최현근, 이소영, 봉윤근	3

6	작화 조감독	진성민	1
7	시나리오 컨설턴트	오승욱	1
8	배경설정	허범욱, 김기환(둘기마요), 김효미, 서원미	4(3)
9	배경	허범욱, 김기환(둘기마요), 김효미, 서원미, 김효진	5(1)
10	캐릭터 설정	전진규, 허범욱	2(1)
11	스토리보드	허범욱, 흥은지, 허만재	3(2)
12	캐릭터 레이아웃	허범욱, 정혜진, 조종덕, 이시명, 박경미	4(3)
13	배경 레이아웃	허범욱, 김기환(둘기마요)	2(0)
14	프로덕션 코디네이터	소경숙, 박병산, 박용호, 안영준	4
15	원화 작감	한정임	1
16	원화	허범욱, 이병관, 진성민, 이현대, 안현주, 김홍근, 김대진, 임승화 이해미, 이상미, 백선화, 서정훈, 정주왕, 박해원, 백승찬, 김천수 [은아프로], [D&T], [Studio Cliff]	16(14)
15	동화 작감	허범욱, 진성민, 소경숙, 조희남	4(2)
16	동화	허범욱, 진성민, 소경숙, 김은경, 문희, 양소양, 백종염, 박수인, 홍준선, 정은진, 조혜영, 임진희, 이진아, 김진하, 오재희, 유경성, 안영준, 조희남, 박귀선, 허경선, 우복자, 박순천, 이영선 [박스무비]	25(22)
17	스캔/칼라	허범욱, 진성민, [은아프로] 이정우, 소호준, 서경화, 나혜정, 백미경, [D&T] 김찬양, 정의숙, 이선호, 안영준, 김민설, 김희경, [박스무비]	13(10)
18	합성/효과	한상일, 허범욱	2(1)
19	3D 트럭 모델링	김민서	1
20	3D 트럭 애니메이팅	박민교	1
21	3D 트럭 라이팅	김문화	1
22	폐인팅 온 글라스	장유경	1
23	만화	김영경	1

24	페이퍼 애니메이션	김도연	1
25	컷아웃 애니메이션	허범욱, 김민호	2(1)
26	실사 촬영	이석준, 김시진	2(1)
27	실사 촬영 배우	진성민	1(0)
28	사운드 슈퍼바이저	송수덕	1
29	다이얼로그 에디터	석근혜	1
30	폴리 아티스트	박성용, 이충규	2
31	사운드 디자인	박미성, 백지원, 백재련	3
33	트리트먼트 컨설턴트	박지연	1
34	영문 번역	박선영	1
35	성우	홍범기, 조민수, 서윤선, 윤금선아, 손종환, 전국향, 이규창, 안세현, 이성일, 허범욱, 김민지, 김영민, 윤채연,	36(12)
36	포스터 디자인	디자인 色	1
37	음악 믹싱	주대건	1
38	프리 프로덕션 진행	김성철	1

<표 11> <창백한 얼굴들> 전체 스텝 구성원

셋째, 저예산 애니메이션은 대규모 예산이 투입되는 상업 애니메이션과 비교하여 볼 때 프로젝트를 진행함에 있어 향후 발생할 수 있는 리스크의 분산을 통해 작품의 투자 심리가 나아지고 이는 저예산 장편 애니메이션의 양적 확대를 가져올 수 있다. 이는 한국 극장용 장편 애니메이션의 저변확대를 가져올 것으로 기대한다.

#### 2.4.1 저예산 포스트 프로덕션의 특징과 내용

포스트 프로덕션(Post Production)은 영상 편집이 끝난 이후에 음향 공정을 하는 작업으로 크게 세 가지 작업을 한다. 첫 째 대사(AR\_애프터 레코딩) 더빙 작업, 둘 째 효과음(SE\_사운드 이펙트) 작업, 셋 째 음악작업으로 이 모든 음향공정을 묶는 믹싱을 거쳐 출력에 이르게 된다. 저예산 장편 애니메이션의 특징 중 하나가 짧은 제작 기간으로

이는 사전에 정해진 프로세스대로 공정이 잘 진행 되었을 때 가능한 일이다. 포스트 프로덕션의 경우 메인 프로덕션(Main Production)의 작업이 완료된 이후에 이루어지는 공정이기에 앞의 제작 스케줄이 늘어나게 되면 악영향을 받게 되고 이는 음향 스태프의 짧은 스케줄로 인한 과중한 업무가 실수로 이어 질수도 있고 또한 음향 작업의 대부분이 컴퓨터에 의해 이루어지기 때문에 갑작스런 기기의 오류에 의한 돌발 상황도 적지 않게 발생하기 때문에 이런 다양한 변수들에 대비해 포스트 프로덕션에 물리적인 적당한 시간이 주어져야한다. 저예산 애니메이션이기에 충분한 시간은 배분하기 힘들기 때문에 음악 작업은 시나리오가 완성된 시점에서 음악작업을 진행하였다.

저예산이기에 프로 성우를 섭외할 수 없는 상황으로 주로 주변의 인맥을 동원해 작업하였다.

#### 2.4.2 저예산 애니메이션의 마케팅과 배급

2013년부터 2014년 상반기 동안 개봉한 극장용 애니메이션은 총 7편으로, 2013년에는 <뽀로로 극장판 슈퍼썰매 대모험>, <파이스토리: 악당상어 소탕작전>, <사이비> 3편, 2014년 상반기에는 <넛잡: 땅콩도둑들>, <우리별 일호와 얼룩소>, <고스트 메신저 극장판>, <스퀴시 랜드> 등 4편이 개봉했다.<sup>28)</sup> 이전 년도에 비해 개봉 편수는 줄어들었지만 <뽀로로 극장판 슈퍼썰매 대모험>은 우리나라 인력과 중국의 기술로 제작해 한국과 중국에 동시에 개봉하여 국내에서 90만 명이 넘는 관객수를 기록하였고 중국에서 도 6,000개의 스크린 수를 확보하며 선전했다. <넛잡: 땅콩 도둑들>은 북미지역 3천여 개의 스크린에서 개봉하여 한국 영화사상 최고 기록인 북미 박스오피스 6,425만 달러를 달성하였으며, 전 세계적으로 4,278만 달러를 벌어들여 총 매출 1억 700만 달러를 넘겼다.

다음으로 국산 극장용 장편 애니메이션 현황 중 눈에 띄는 특징이 독립 애니메이션 감독에 의해 제작된 연상호 감독의 <사이비>와 장형윤 감독의 <우리별 일호와 얼룩소>다. 연상호 감독의 <사이비> 총 제작비 3억 8천만 원으로 제작된 저예산 작품이다. <돼지의 왕>이 많은 화제를 불러일으키면서 다소 원활한 투자를 받아 제작에 착수 한지 2년 만에 개봉한 작품으로 탄탄한 스토리를 바탕으로 제38회 토론토 국제영화제, AFI

28) 한국콘텐츠진흥원, 전계서, p. 82

영화제, 안시 국제 애니메이션 페스티벌 등 해외 유수의 국제영화제에 초청 상영 및 경쟁 부문에 진출했으며, 제46회 시체스 국제영화제에서 애니메이션 최우수작품상, 제51회 히혼 국제영화제에서 최우수 장편 애니메이션상을 수상하는 등 작품성을 인정받았다. 또한 장형운 감독이 7억여 원의 제작비로 5년간 50여명의 스태가 참여해 제작한 <우리별 일호와 얼룩소> 부진한 흥행으로 아쉬움이 있었지만, 러시아 자바이칼스키 국제영화제, 홍콩 인디판다 국제영화제 등에서 초청 상영되었으며 제18회 판타지아 국제영화제 애니메이션 경쟁 부문에서 심사위원 특별 언급상을 수상하는 등 좋은 성과를 거두었다. 이들 극장용 애니메이션들은 흥행에 성공하지 못하면서 국산 애니메이션의 어려운 현실을 다시금 보여주고 있다. 하지만 아동용 일색인 기존 극장용 애니메이션들 속에서 독특한 소재와 장르를 통해 다양성을 확보해나가는 시도를 지속하고 있다는 점은 높이 평가할 만하다. <창백한 얼굴들>의 제작도 이러한 측면에서 매우 의미 있다고 할 수 있다.

앞서 살펴본 봄과 같이 저예산 장편 애니메이션의 경우 거대 예산을 투입할 수 없는 환경이며, 충분한 스크린 수를 확보하지 못할 뿐 아니라 교차상영과 평균 개봉 상영 일수 10일 남짓인 경우가 대부분이다. 이 때문에 흥행에서는 매우 저조한 성적을 내고 있는 것이 현실이다. <창백한 얼굴들>의 해외배급은 CJ 엔터테인먼트가 하였고, 국내 배급은 무비풀라쥬가 하였다. 한국영화아카데미에서 제작된 장편 애니메이션은 아래와 같은 목적으로 배급이 진행된다.

- 1) 한국영화아카데미의 국립영화학교로서의 위상 강화
- 2) 제작연구과정의 비전 제시 및 교육과정 홍보
- 3) 제작연구과정 작품에 대한 마니아 관객층 확보
- 4) 작품 참여 졸업생의 산업 진출 기여
- 5) 부가판권 판매 확대를 위한 재생산 구조 창출

일반적인 배급유통의 경로는 국내외 영화제나 페스티벌에 출품하여 발표 및 상영을 하고 배급사를 통해 국내 극장에서 개봉을 한다. 이후 창구효과로 비디오와 패키지상품, TV를 통한 지상파 방송, 케이블과 IPTV 등이다. 과거에는 극장이나 TV이가 1차 매체가 되고 비디오(DVD, 블루레이 포함)는 2차 매체의 기능만을 수행해 왔으나 최근 국내 VOD 시장이 급격하게 성장하면서 이러한 판도에 변화가 올지도 모른다는 예측이

나오고 있다.

실제로 많은 소비자들이 IPTV를 통해 집에서 작품을 감상하는 문화가 생기면서 극장 매출 대비 20%~50% 이상의 수익을 발생시키는 타이틀도 등장하고 있다.

VOD 시장은 극장 배급에 소모되는 복잡한 절차와 불필요한 부대비용이 없으므로 합리적인 유통 루트가 될 수 있으며 국내 VOD시장이 크게 성장하고 있는 추세여서 업계에서도 많은 기대를 하고 있다.

#### 2.4.3 고부가 가치 창출을 위한 방안

국산 극장용 애니메이션은 2010년 단 한편만이 극장에서 개봉하는 극심한 침체기를 맞이했다. 이러한 침체를 갠 작품들은 한국영화아카데미의 장편 연구과정에서 제작된 작품과 <마당을 나온 암탉>, <소중한 날의 꿈> 등의 애니메이션이었다. 이후 <돼지의 왕>, <우리별 일호와 얼룩소> 등의 극장용 장편 애니메이션이 제작되었고 현재도 연상호 감독의 <서울역>, 연필로 명상하기의 <천 년의 동행>, 장형윤 감독의 <무림일검의 사생활> 등이 제작을 진행하고 있다.

콘텐츠진흥원의 2014년 애니메이션 산업백서에 의하면, 한국 영화시장은 최근 10여년간 급상승했지만 애니메이션은 <마당을 나온 암탉>으로 긍정적인 분위기가 형성된 것과 달리 개봉영화 중 애니메이션의 비율은 2011년 처음으로 10%를 넘었으며, 그 이전까지 애니메이션의 비중은 10% 미만에 그쳤다. 한국 영화가 2004년~2014년에 걸쳐 2.5배에 달하는 양적인 성장을 했지만, 한국 애니메이션은 평균 3편의 작품을 유지하는 것조차 힘든 것이 현실이다. 특히 한국 영화 중 애니메이션 비율로 살펴보면 5%조차 되지 않는 미미한 성적이다. 매출액 규모로 비교해보면 그 규모는 더욱 미미하다. 이는 아래 <표 12>를 통해 확인할 수 있다.

(단위: 억 원)

연도	한국영화	애니메이션	비율
2004	2,391	5	0.2%
2005	4,517	5.7	0.1%
2006	5,681	19.5	0.3%

2007	4,799	30.5	0.6%
2008	4,073	0.6	0.0%
2009	5,265	5.8	0.1%
2010	5,084	8	0.2%
2011	6,137	154.4	2.5%
2012	8,361	113.2	1.4%
2013	9,099	87.9	1.0%

<표 12> 개봉 영화 중 애니메이션 매출액 비중 29)

이러한 상황 속에서 예전보다 4배 가까이 늘어난 해외 수입 애니메이션과 경쟁해야 하는 상황이다. 어려운 현재의 위기를 극복하고 국산 장편 애니메이션이 한국영화만큼 성장하기 위해서는 고부가 가치가 창출 되어야한다. 이를 위해 고부가 가치 창출을 위한 방안에 대해 모색해 보았다.

첫째, 일본의 경우 출판 만화계에서 보증된 원작 콘텐츠를 TV 애니메이션 무대에서 다시 한 번 견줄을 거쳐 극장용 애니메이션으로 이식하는 흥행 프로세스가 정착되어 있다. 한국은 스마트폰 가입자 4,000만 명 시대를 향해 가면서 웹툰이 가장 각광받는 문화 콘텐츠로 자리 잡아 가고 있으며 더 이상 인터넷상에서만 머물지 않고 영화, 드라마 등 영상콘텐츠로 활용되고 있다. 웹툰의 경우 다양한 연령층에서 인기를 얻고 있는 반면 국내 애니메이션은 아직도 유아, 어린이용이라는 인식이 강하다. 앞서 일본에서의 경우와 같이 흥행성이 있는 웹툰을 이용해 같은 프로세스로 극장용 애니메이션으로 제작 하는 방법이 있을 수 있다.

둘째, 극장용 애니메이션의 대표적인 흥행 전략 중 하나는 TV 시리즈 애니메이션의 극장판을 만드는 것이다. 짧게는 6개월 길게는 1년 이상의 TV 방영을 통해 저변을 확보하여 모험성이 수반되는 극장용 애니메이션에 대한 사전 프로모션 효과를 제공함으로서 흥행성력을 높이는 것이다.

셋째, ‘온라인’을 통한 배급에 주목할 필요가 있다. 디지털 기술의 발전으로 VOD, IPTV, DMB, 모바일 등 영화를 볼 수 있는 통로가 다양해진 시대적 흐름에 접근성이 떨어지는 저예산 장편 애니메이션의 상영기회를 확장할 수 있는 좋은 방법이다.

29) 한국콘텐츠진흥원, 전계서, p.195.

최근 극장 이외의 플랫폼에서 기대되는 수익 모델로 VOD 시장이 커지고 있다. 실제로 많은 소비자들이 IPTV를 통해 집에서 작품을 감상하는 문화가 생기면서 극장 매출 대비 20%~50% 이상의 수익을 발생시키는 타이틀도 등장하고 있다.

마지막으로, 저예산 애니메이션의 주된 홍보 마케팅 수단은 영화제에 출품하는 것이다. 실제로 영화제에 초청되거나 출품하여 수상 및 호평을 받아 좋은 애니메이션이라는 인식을 대중에게 심어주는 성공적인 부분도 있다. 하지만 그것만으로는 관객동원에 대한 영향을 주지 않는다는 한계점을 앞서 사례에서 확인할 수 있었다. 그렇지만 분명히 저예산 애니메이션임에도 상 받은 좋은 애니메이션이라는 홍보는 대중들에게 소구하는 지점이 있다.

저예산 장편 애니메이션이 작품성 측면에서는 좋은 성과를 내고 있지만 아직까지 이렇다 할 흥행에서의 성공적인 성과가 없는 것은 앞으로 함께 문제점을 찾고 해결하고자 하는 노력이 절실히 필요한 부분이다.



### III. 저예산 장편 애니메이션 <창백한 얼굴들>의 제작 과정과 시스템

#### 3.1 <창백한 얼굴들>의 개요 및 연출 의도

허범욱 감독의 <창백한 얼굴들>은 이론적 배경에서 저예산 장편 애니메이션의 유형 중에서 ‘교육 지원 제작 시스템 모델’로 한국영화아카데미 제작연구과정의 다섯 번째 저예산 장편 애니메이션이다. 작품의 개요는 <표 13>과 같다.

분류	<창백한 얼굴들> 작품 개요
각본/감독	허범욱
프로듀서	김기환
작화감독	이병관
성우	홍범기, 조민수, 서윤선, 윤금선아, 손종환
제공	한국영화아카데미(KAFA)
제작	KAFA FILMS
국내배급/마케팅지원	CGV아트하우스
제작지원	CJ CGV, (재)한국영화아카데미발전기금
러닝타임	73분 15초
포맷	HD / 16:9
사운드	5.1ch
제작연도	2014
웹사이트	<a href="http://www.kafa.ac">www.kafa.ac</a>

<표 13> <창백한 얼굴들> 작품 개요

저예산 장편 애니메이션 <창백한 얼굴들>은 2D 디지털 애니메이션으로 성인물로 분류할 수 있다.

작품은 2D의 디지털 방식을 기본으로 이야기의 전달과 극적효과를 위해 실사촬영,

첫 아웃 애니메이션, 페이퍼 애니메이션, 페인팅 온 글라스 애니메이션, 3D 애니메이션 등 다양한 기법들을 사용하여 제작하였다.

허범욱 감독은 NFBC의 예술 단편 애니메이션을 우연히 보게 된 후 2009년 비정규 교육기관을 통해 첫 단편 애니메이션 <평범한 식사>(Ordinary Meals)를 만들었다. 그 후 한국영화아카데미 애니메이션 연출전공에 입학하여 두 번째 단편 애니메이션 <선량한 인간들의 도시>(City of Good People)을 만들었다. 이 작품은 여러 영화제에서 상영되어 좋은 평가를 받았다. 그리하여 그는 2012년부터 2014년까지 한국영화아카데미 단편 제작연구과정에서 첫 번째 장편 애니메이션 <창백한 얼굴들>을 만들게 되었다.

NFBC의 예술영화를 보고 애니메이션을 시작하였기에 작품을 작업하면서 감정을 살리고 극중 분위기를 극대화하고 싶은 장면에서 가장 적절하게 어울릴만한 기법들로 다양하게 표현한다면 작품을 좀 더 특별하게 만들어 줄 것이라는 확신을 했고 결과적으로 홀랜드 애니메이션 페스티벌에서 그랑프리라는 결과로 증명했다고 할 수 있다.

허범욱 감독이 말하는 연출 의도를 살펴보면 나는 너희들과 같이 살고 싶다. 너희들처럼 가족들의 손을 잡고 거리를 걷고 싶다. 식탁에 앉아 오손도손 밥을 먹고, 친구들과 신나게 놀이터에서 뛰어 놀고 싶다. 나를 있는 그대로 받아들여주길 바란다. 나의 특별함은 너희들을 해치지 않는다. 나는 틀린 것이 아니다. 너희들과 다른 것뿐이다. 에서 말하듯 작품은 무채색의 절묘한 조화 속에 유일하게 색을 가진 민재의 이야기이다. 작품에서 구현한 색이 없는 창백한 세상은 절묘한 메타포를 선사한다. 그 속에서 캐릭터들의 감정은 뜨거웠고, 그들은 점차적으로 폭발한다. 그 세계는 뜨거운 감정을 솟구치게 하는 차가운 세상이기 때문이다.<sup>30)</sup>

### 3.2 제작 과정

#### 3.2.1 제작 예산 및 국내 시장의 효율적인 예산 규모

<창백한 얼굴들>은 영화진흥위원회가 설립한 한국영화아카데미 애니메이션 제작연구 과정의 연구생이 제작한 저예산 장편 애니메이션으로 정부 주도의 교육지원 형태의 일환으로 제작되었다.

30) <창백한 얼굴들>의 허범욱 감독 “너와 나는 왜 다른가!”, 애니메이툰 2014년 12월호 112호

(1) 설치근거 법률	영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률 근거조항: 제23조 1항		
(2) 설치년도	2007년	(3) 운용개시년도	2007년
(4) 설치목적 및 주요 사업	<ul style="list-style-type: none"> <li>·목적: 영화의 질적 향상을 도모하고 한국영화 및 영화산업의 진흥</li> <li>·주요사업 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 안정적 투자환경 조성 및 부가시장 활성화</li> <li>- 한국영화 다양성 확보 및 공공성 증진</li> <li>- 한국영화 해외진출 및 국제교류 강화</li> <li>- 영상기술력 제고 및 영화정책연구 강화</li> </ul> </li> </ul>		
(5) 주무부처	문화체육관광부	(6) 관리운용체계	영화진흥위원회
(7) 조성재원	<ul style="list-style-type: none"> <li>·정부의 출연금</li> <li>·개인 또는 법인으로부터의 기부금품</li> <li>·영화상영관 입장권에 대한 부과금</li> <li>·기금의 운용으로 생기는 수익금 등</li> <li>·그 밖에 대통령이 정하는 수입금</li> </ul>		
(8) 여유자금 운용범위	<ul style="list-style-type: none"> <li>·금융기관의 예입</li> <li>·국채, 지방채 및 증권거래소에 상장된 유가증권의 매입</li> <li>·금융기관 또는 특별법에 의해 설립된 법인이 발행하거나 지급을 보증한 유가증권의 매입</li> <li>·기타 유가증권 및 부동산의 매입</li> </ul>		
(9) 회계방식	·기업회계기준 및 공기업 / 준정부기관 회계기준		

<표 14> 영화발전기금 개요<sup>31)</sup>

한국영화아카데미에서 제작된 저예산 장편 애니메이션의 재원은 한국영화아카데미발전기금이다. 한국영화아카데미발전기금은 영화진흥위원회 한국영화아카데미의 발전에 기여하기 위하여 2006년 9월 18일 설립된 문화체육관광부 소관의 재단법인으로 발전기금의 재원 조성은 정부의 출연금, 개인 또는 법인으로부터의 기부 금품, 영화상영관 입장권에 대한 부과금, 기금 운용에 의한 수익금 등으로 영화 발전기금이 조성되고 있으며 영화발전기금의 개요는 <표 14>와 같다.<sup>32)</sup>

31) 한국콘텐츠진흥원(2010) 『애니메이션 재원조달 활성화 방안 연구』, p. 47

32) 김성철, [저예산 장편 애니메이션 기획 제작 시스템 모델에 관한 연구], 홍익대학교 영상대학원 석사학위논문, 2011. p.58

아래는 한국영화아카데미발전기금의 주요업무에 대한 내용이다.

- 1) 국내외 영화, 애니메이션 학술교류 지원
- 2) 한국영화아카데미의 학생 및 교직원 예술 및 연구활동 지원
- 3) 한국영화아카데미의 교육과정 중 제작하는 작품의 제작지원(실습, 제작연구과정의 산학협동 제작 등)
- 4) 장학사업
- 5) 한국영화아카데미의 교육기자재 및 시설확충
- 6) 한국영화아카데미 홍보 및 문화활동 지원
- 7) 영화인 교육을 위한 각종 프로그램운영 및 지원

위의 발전기금 주요업무에서 보듯이 <창백한 얼굴들>은 한국영화아카데미 학생의 연구 활동 및 작품의 제작지원으로 만들어졌다.

<창백한 얼굴들>의 총 제작비는 1억 5천만 원이다. 이는 연상호 감독의 <돼지의 왕>과 같은 규모의 제작비가 사용되었다. 제작비는 Pre production 비용으로 3천만 원, Main Production 비용, 1억 원, Post Production 2천만 원을 사용하여 제작되었다. 이는 저예산 장편 애니메이션의 기준이 되는 8억 원 이하 보다 훨씬 적은 규모인 초 저 예산으로 제작된 것이다.

### 3.2.2 시나리오 개발

한국영화아카데미 제작연구과정은 1기부터 4기까지 모두 공동연출이었다. 이 부분은 공동연출자들이 인물의 성격, 대사의 뉘앙스, 시나리오의 구성, 연출 의도, 사운드에 대한 연출 감각 등, 각기 다른 스타일로 인해 실패의 원인이었다. 때문에 연출자의 이러한 요구가 받아들여져서 <창백한 얼굴들>의 연출은 한국영화아카데미 최초로 1인 연출 시스템으로 진행되었다.

교육 지원 형태의 아카데미 제작연구과정 프로그램은 장편 시나리오를 한 번도 써 본적이 없는 연출자에게 시나리오 교육과 멘토링을 통해서 작품 구성을 해 나갔다.

교육과 멘토를 맡은 오승우 감독<sup>33)</sup>이 70%, 이성강 감독<sup>34)</sup>이 30%의 비율로 영화 분석, 시나리오 분석 등을 교육하고 작성 기법에 대해 수업을 진행하였다.

오승욱 감독의 시나리오 수업은 주로 허범욱 연출자가 써온 시나리오를 소리 내서 읽어보고, 서로의 생각을 이야기하고, 도움이 되는 소설과 영화를 추천 받아 그 작품을 보고서 서로의 생각을 이야기하는 방식으로 진행되었다. 수업은 딱딱하지 않고 유연하게 스스로 시나리오를 쓸 수 있게 이끌어 주는 교수법으로 진행되었다.

허범욱 감독은 소리 내어 자신의 시나리오를 읽어보는 사소할 것 같은 방식이 매우 큰 도움이 되었다고 한다.

실제 자신이 쓴 시나리오에서 속으로 읽어서는 알 수 없었던 감정들이 소리 내어 읽는 순간 곁으로 드러나게 되고 이는 시나리오의 완성도를 높이는데 큰 도움이 된다고 할 수 있다.

시나리오는 영화 관계자의 조언 및 평가, 3번의 시나리오 심사를 통해 완성도를 높인다. 이 과정에서 처음의 시나리오는 크게 방향이 바뀌었다. 이 작품의 시작은 <창백한 얼굴들>이 아닌 <창백한 태양>이었다.

처음 시나리오가 나왔을 때는 세계관과 강렬한 이미지에 집중되어 있었으나 이후 수정된 시나리오에선 주인공 캐릭터의 감정에 집중하는 쪽으로 정해졌다. 그렇게 <창백한 얼굴들>의 시나리오는 다시 쓰여 졌고, 내용은 모든 것이 무채색인 행성이 있다는 단순 명료한 설정으로 정해졌다. 이후 시나리오는 캐릭터의 색에 대한 고민으로 이어졌다. 흑백은 인종차별에 대한 이야기가 될 수 있어 누런 피부로 정해졌다.

다음 글은 허범욱 감독의 제작백서에 쓴 내용이다. 무채색의 세상 속, 주인공에게만 색깔을 부여했습니다. 평범할 수 없는 주인공. 주인공은 세상에서 유일하게 색깔을 가진 괴물이 되었습니다. 그제야 주인공의 여성 속에서 제가 원했던 감정들을 끄집어 낼 수 있었습니다. 주인공은 곧 저의 모습이었습니다. 제가 살아온 혼적들을 밟아 가고 있었습니다. 저는 그것들을 비유와 상징을 이용해 이야기로 바꿔 내는 작업을 했을 뿐입니다.<sup>35)</sup>

<창백한 얼굴들>의 시나리오 개발은 장편 극영화 및 애니메이션 전문가들의 교육을

33) 오승욱 감독 - 1963년 서울 출생. 서울대 미대 조소가 졸업. <그 섬에 가고 싶다> 연출부. <초록 물고기> 조감독과 시나리오 참여, <8월의 크리스마스> 각본, <이재수의 난> 각본을 거쳐 <킬리만자로>로 데뷔를 하였으며 한국영화 아카데미 시나리오 관련 강의 중.

34) 이성강 감독 - 1962년생. 연세대 심리학 전공. 1995년 애니메이션 작업을 시작하여, <넋>, <연인>, <덤불 속의 재> 등 다수의 단편 애니메이션 작업을 시작하여 데뷔작 <마리이야기>로 프랑스 안시 애니메이션영화제에서 대상을 수상 했고, 2005년 장편 실사 영화 <살결>을 연출. 두 번째 장편 애니메이션 <천년여우 여우비>(2007)는 시카고아동영화제 우수상 등 다수의상을 수상. 현재 종아아시아를 배경으로 한 장편 애니메이션 <눈의 여왕 : 얼음호수의 전설>을 기획 및 한국영화아카데미 애니메이션 교수 역임 중.

35) 허범욱, 『창백한 얼굴들』, 2013, p. 99.

통해 다듬어지고 완성하게 되었다.

### 3.3 사전 제작단계(Pre Production)

사전 제작단계는 작품의 기획, 스텝(staff)의 구성, 시놉시스 및 시나리오의 개발, 스토리보드, 스토리보드 릴(storyboardreel)의 제작 등으로 이루어진다. 제작을 위한 준비뿐 아니라 작품의 컨셉과 제작 포맷을 정하고, 제작할 애니메이션을 활용해 고부가 가치 창출을 위한 방안을 모색해야하고, 작품 제작에 앞서 어떤 애니메이션 기법으로 제작할 것인지를 정한다. 작품의 타깃을 정하고 배급과 마케팅 전략도 사전 제작 단계에서 정하게 된다.

사전제작 단계에서는 감독과 프로듀서의 역할이 정해진다. 감독은 시나리오를 완성하고 프로듀서는 감독과 함께 감독의 의도에 맞게 표현해낼 수 있는 이상적인 제작 스태프를 구성하게 된다. 캐릭터와 소품, 배경, 스토리보드 및 스토리보드 릴 제작의 순서로 사전제작 단계가 진행된다.

담당	역할 및 작업 내용
연출 감독	애니메이션 제작 부문 총괄, 시나리오, 콘티, 디자인, 애니메이션 연출, 오디오 작업 등에 관한 전체 디렉션
프로듀서	프로젝트 컨셉 설정, 시나리오, 디자인, 연출에 대한 공동 논의, 기획 제작 관리, 인력, 일정, 예산 관리, 작품 컨셉과 사업 컨셉의 연결. 프로모션, 마케팅 공동 기획, 사업 관련 연결 지원
아트디렉터	캐릭터, 프로덕트, 배경 등 디자인 컨셉 설정 및 이미지 감독 칼라 설정 조율
캐릭터 디자이너	주요 캐릭터 및 각 편의 서브 캐릭터 디자인
프로덕트(대소도구)디자이너	주요 프로덕트(대소도구) 및 각 편의 서브 프로덕트 디자인
배경설정 디자이너	주요 배경 공간의 이미지 설정 및 배경 보드 제작
컬러 코디네이터	캐릭터, 프로덕트, 배경 설정의 컬러이미지 조정 및 컬러 지정
상품화 디자이너	캐릭터 및 프로덕트 디자인의 상품화 적용

	로고 디자인, 패턴 설정, 매뉴얼 구성, 어플리케이션 작업
마케팅	마케팅 : 프로모션(홍보, 이벤트), 캐릭터 라이센스 영업
판권 영업 담당	국내외 영상 판권 판매, 캐릭터 라이센스 영업

<표 15> 기획 인력의 역할<sup>36)</sup>

위에 <표 15>는 사전 제작 단계에서 정해지는 각 파트의 역할 및 작업 내용을 표로 정리한 것이다.

### 3.3.1 기획 의도

<창백한 얼굴들>의 기획 의도는 “너와 나는 왜 다른가?” “우리는 다름을 인정하려 들지 않는가?”라는 물음에서 시작한다. 그것은 소수에 관한 이야기다. 우리가 생각하기에 정말 당연하고 평범한 것, 가장 보편적인 것이 가장 특별하고 혐오스러운 것이 되는 세계를 떠올렸다. 또한 그것을 애니메이션으로 표현했을 때 더 강렬하고 더 명확하게 사람들이 받아들일 수 있는 것이 무엇일까 생각했고 그 선택은 ‘색깔’이었다.

한국영화아카데미 장편과정 5기 작품인 <창백한 얼굴들>은 색이 없는 세계를 그리고 있다. 색이 없는 세계란 곧 망가진 사회의 시스템을 의미한다. 망가진 시스템 안에서 개인의 노력으로 바꿀 수 있는 일은 한계가 있다. 결국 우리의 사회 시스템이 다수를 위해 소수를 버리는 선택을 끊임없이 이어간다면, 우리의 절망은 끝나지 않을 것이다.

모든 것이 흑백인 세상에서 유일하게 색깔을 가지고 태어난 한 소년의 탈출기를 그린 독특한 시각의 작품이다.

### 3.3.2 시놉시스

모든 것이 무채색인 하얀 행성. 사람들 또한 모두 하얀 피부를 갖고 있다. 이 창백한 하얀 행성에 유일하게 누런 색깔의 피부를 가진 소년 최민재. 민재는 괴물로 취급된다. 방 안에 갇혀 성장하는 민재는 끊이질 않는 부모의 폭력에 노출되어 자란다. 그렇게 민재가 15살이 된 어느 날. 더 이상 버티지 못한 엄마가 아빠를 죽이고 자살한다.

모든 것을 목격한 민재. 세상에 홀로 남겨진다. 이 모든 것들이 자신이 다른 사람들

36) 영화진흥위원회, 「국내 애니메이션의 기획 제작 시스템 모델에 관한 연구」, 2001. p. 44.

과 다르기 때문에 일어나 일이라고 생각한다. 민재는 다른 사람들처럼 평범하게 살고 싶다. 그 방법은 이 창백한 행성을 떠나는 것뿐이다. 하늘은 아름다운 색깔로 가득 차 있다. 저 너머 그 어디에는 분명 자신과 같은 사람들이 있을 것이다. 그런 민재 앞에 도움을 주겠다는 사람들이 나타난다.

<창백한 얼굴들>은 무채색인 행성에서 하얀 피부의 사람들 중에 유일하게 누런 피부를 갖고 태어나 괴물 취급을 받는 최민재의 이야기다.

### 3.4 시각화 단계

#### 3.4.1 아트워크와 스토리보드

<창백한 얼굴들>의 아트워크는 독창적인 색감과 새로운 구도로 차별성이 있다고 할 수 있다. <그림 7>에서처럼 무채색의 배경에 강렬한 빨간색의 피는 작품에서 이야기하고자 하는 의도를 직관적이고 분명하게 전달하고 있음을 물론 독특한 분위기를 연출하고 있다. 이처럼 색감을 통한 생기나 질감의 차이를 잘 드러내는 심미적인 성과는 그로테스크하면서도 유니크한 디스토피아에 가까운 현실을 잘 반영해주고 있다. 나선형의 계단 구도 또한 독창적이고 창조적이다.

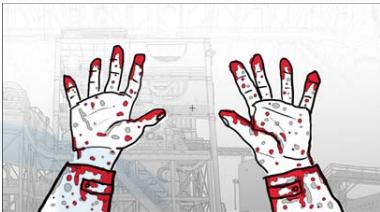
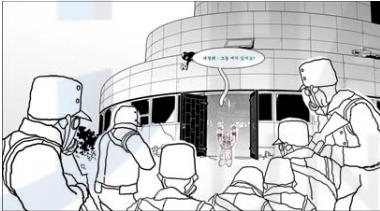


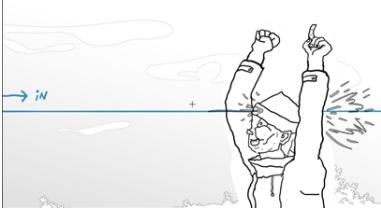
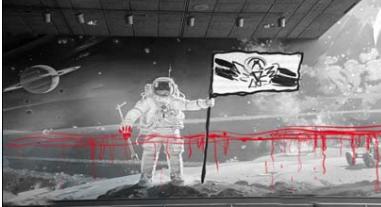
<그림 7> <창백한 얼굴들>의 아트워크 이미지

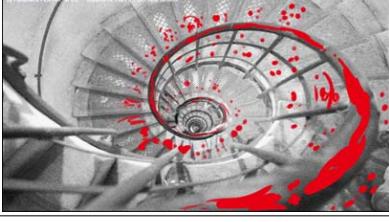
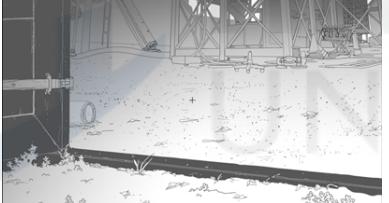
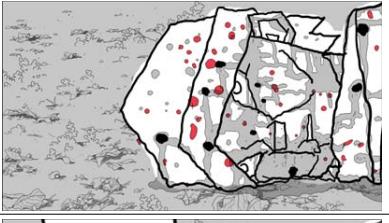
<창백한 얼굴들>의 스토리보드는 영상의 흐름을 잘 설명하고 있다. 저예산 장편 애니메이션에서 한정된 예산을 잘 집행하기 위해서는 사전 제작 단계에서의 작업이 매우 중요한 역할을 한다. 감독은 작품의 아이디어와 컨셉들을 잘 정리하여 전체 작품 제작

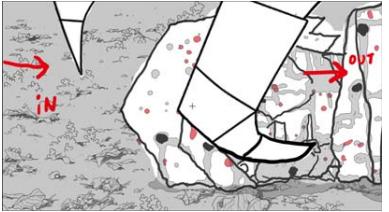
을 위한 계획을 세우고 전체적인 시나리오가 완성되면 기준에 가지고 있던 아이디어와 컨셉등을 더욱 발전시켜 한 장면 한 장면 스토리보드에 세부적으로 잘 묘사해줄 필요가 있다. 스토리보드는 텍스트의 첫 번째 시각화 과정이다. 이는 메인 프로덕션 작업의 원활한 진행을 위해 매우 중요한 부분이다.

아래 <표 16>은 <창백한 얼굴들>의 라스트 씬퀀스의 스토리보드 일부를 순서와 상관 없이 편집하여 표로 정리한 것이다.

S	C	PICTURE	ACTING	SOUND	DIALOGUE	TIME
71	01		양손을 하늘 높이 들고 있는 대결례			1초12
	02		대결례가 항복 자세로 무릎을 꿇고 있다. 손을 흔들며 말을 한다. 주위에 경찰 특공대가 보인다.		대결례: 그놈 여기 있어요!	2초
	03		대결례가 항복 자세로 양손을 치켜들고 정신나간 웃음 소리를 낸다.		대결례: 으하하학~	
			손가락 하나를 치켜들고 몸을 앞으로 약간 숙이며 즐겁게 소리치는 대결례.		대결례: 제가 잡아뒀어요! 현상금은...	6초12
			총소리와 함께 대결례의 이름을 관통하는 총알. 뒷통수에서 피가 분수처럼	단발 총소리		

			폭발한다.		
			곧바로 여러발의 총알이 대결래의 몸을 관통한다. 춤추듯이 흔들리는 대결래의 몸.	여러발의 총소리	
72	01		벽화에 묻어 있는 민재의 피. 민재가 벽에 손을 대고 지나간 듯 하다.		3초
	02		우주비행사 마네킹의 손을 잡고 있는 민재.		3초
	03		빨간 피가 끊임없이 쏟아진다.		3초12
	04		마네킹 우주비행사 헬멧에 묻어 있는 민재의 피. 손바닥 모양이다.		3초12

	05		민재가 사라진 자취가 빨간 피로 보여진다.		3초12
	06		나선형 계단에 뿌려져 있는 빨간 피. 민재의 동선과 같다.		3초12
73	01		대결레는 온몸 곳곳에 총상을 입고, 피를 철철 흘리고 있다. 시계추처럼 이리저리 흔들린다.		
			흔들리던 대결레의 몸이 앞으로 꼬꾸라지며, 바닥으로 쓰러진다. 화면 밖으로 OUT 되는 대결레.		5초
	02		바닥에 쓰러져 죽어있는 대결레.		
			죽어있는 대결레를 아무렇지 않게 지나가며, 경찰 특공대들이 건물 안으로 속속 들어오고 있다.		5초

				
				
74	01		고이접어 벗어놓은 민재의 옷과 신발. 그리고 만화책과 가족사진. 피가 흠뻑 묻어있다.	2초12
	02		건물의 최상층에는 거대한 창문이 있다. 그 창문턱에 앉아 있는 민재의 뒷 모습. 빨간피를 흘리고 있다.	3초
	03		저 멀리 펼쳐진 황폐한 유원지의 전경을 바라보고 있는 민재의 뒷모습. 폐허벽이 된 온몸에 빨간피가 흘러내린다.	2초12

<표 16> <창백한 얼굴들>의 스토리보드 일부

장편 애니메이션의 제작은 결코 쉽지 않은 과정이다. 작품의 퀄리티를 높이고 전체적인 밸런스를 맞추고 작품의 긴장감을 효과적으로 연출하기 위해서는 스토리보드 제작에서 전체 씬에 대한 등급을 나눌 필요가 있다. 예를 들어 가장 긴장감이 고조되고 퀄리티가 높아야하는 씬은 A등급 가장 평범한 씬을 Z등급으로 나누어 한정된 예산에서 효과적으로 퀄리티를 높일 수 있고 작업 공정을 빠르게 할 수 있으며 감독이 이야기하고

자하는 것을 보다 명확하게 관객에게 전달할 수 있으며 인력과 시간의 낭비를 사전에 관리할 수 있다. 이는 다수의 미국의 메이저 제작사가 극장용 장편 애니메이션을 제작하는 방법으로 많이 사용하고 있다.

### 3.4.2 캐릭터 디자인

저예산 장편 애니메이션에서 일정은 매우 중요한 부분을 차지한다. 하지만 <창백한 얼굴들>의 시나리오 작업이 많이 지연되어서 이후에 제작 스케줄은 모두 축박하게 진행되었다.

캐릭터 디자인은 감독이 부여한 캐릭터 각각의 성격을 기본으로, 캐릭터 디자이너의 능력 안에서 탄생되었다.

많은 캐릭터들이 실제 인물이나 동물 등의 레퍼런스에서 아이디어를 얻어와 작업이 이루어졌다. 예를 들어 <창백한 얼굴들>의 ‘두목’ 캐릭터의 레퍼런스는 1968년 작품 캘리 리드 감독의 뮤지컬 영화 <울리버>에 등장하는 ‘빌 사이크스’의 캐릭터를 참고했다. 그의 사악하면서도 정신 나간 이미지가 극중 두목의 성격과 유사하였기 때문이다.

실제 인물을 레퍼런스로 사용한 예는 더 있다. 주인공인 ‘최민제’의 캐릭터가 그것인데 ‘최민제’의 캐릭터는 시나리오가 작업이 진행되면서 몇 차례 수정되는 바람에 2차 시나리오가 확정된 이후에 작업할 수 있었다. <그림 8>에서 보듯 연출자의 어린 시절 사진을 이용해 캐릭터 디자이너의 상상력을 끌어내 만들어졌다.



<그림 8> 실제 인물을 적용해 사용한 캐릭터 예

캐릭터는 이와 같이 무에서 유를 창조하는 것이 아닌 실제 성격에 부합되는 연상된 이미지가 레퍼런스가 되어 제작 되어질 때 극중에서 사실감 있는 성격 부여가 이루어지고 감정을 넣어 연기가 가능하다.

대부분의 캐릭터들이 제작되기까지 아이디어가 떠오르지 않아 고생을 하는 경우가 있는가 하면 <그림 9>에서 보듯 암살단의 일원 중 ‘새벽고양이’ 캐릭터는 고양이를 참 고해 빠르게 탄생하였다. 날카로우면서도 남을 잘 속이고, 몰래 자신의 이익만 챙기는 성품이 흡사 고양이를 닮았다고 생각했기 때문이다. 극중 이름도 여기서 ‘새벽고양이’로 확정되었다.

애니메이션에서 캐릭터는 작품 내용에 의해 독특한 개성과 이미지가 부여된 존재를 의미한다. 작품의 스토리 속에서 개성 있는 각각의 성격을 캐릭터 디자이너가 시각화시킨 이미지로써 관객들과 시각 커뮤니케이션을 행한다.



<그림 9> 동물을 접목해 사용한 새벽고양이 캐릭터

저예산 애니메이션에서 캐릭터의 개발에 앞서 캐릭터의 성격과 특징 정리가 분명하게 정립되어야 효과적인 작업을 진행 할 수 있다.

저예산 애니메이션에서 캐릭터는 복잡해선 안 되며, 캐릭터 성격이 분명히 느껴져야 한다. 캐릭터만으로 인물의 성격이 관객에게 전달될 수 있어야 한다. 아래 <표 17>은 <창백한 얼굴들>의 캐릭터의 특징을 표로 나타낸 것이다.

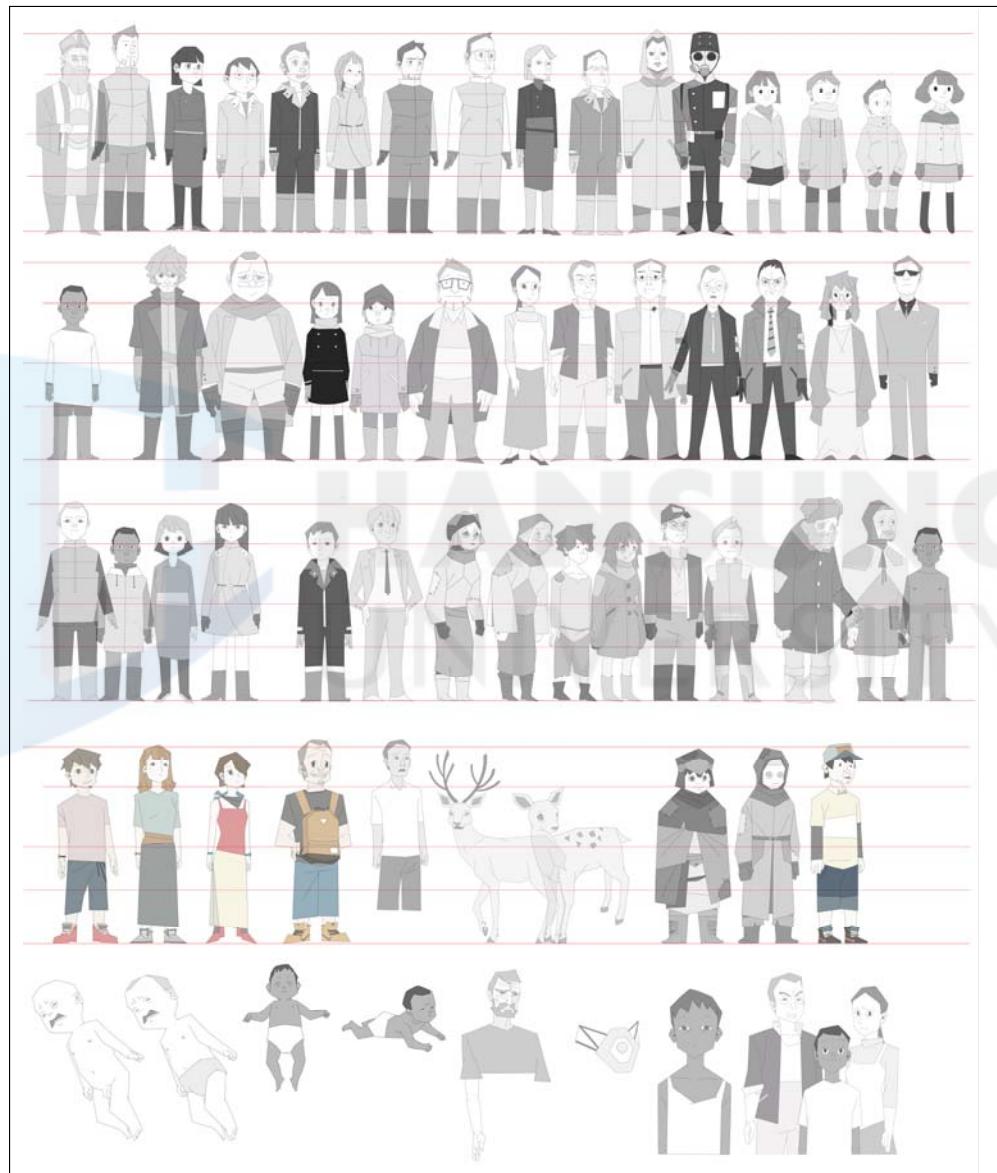
캐릭터	성우	이미지	특징
최민재	홍범기 (주인공역)		최민재(홍범기-주인공역) 무채색의 세상에 태어난 유일한 누런 피부 아이. 방 안

			에 갇혀 폭력에 노출되어 성장. 엄마가 아빠를 죽인 후 자살하는 것을 목격했다. 세상에 대한 혐오감과 불신을 갖고 있다. 모든 사건의 근원은 자신의 다른 사람과 다르게 생겼기 때문이라 생각한다.
두목	서윤선		작은 암살단의 두목. 살인청부업자. 사람의 목숨보다 돈을 중요시한다. 하지만, 자신의 동생(사막황소)를 생각하는 마음은 깊다. 쉽고 편하게 일을 처리하기 위해 버려진 아이들을 이용해 일을 한다. 그리고 일이 끝나면 아이들을 죽이거나 판다. 평소엔 멋있고 좋은 사람으로 비춰지지만, 그 이면에는 아주 악랄한 성격이 숨어 있다.
대결례	조민수		암살단의 일원. 많은 돈을 벌어 쓰레기 같은 생활에서 벗어나고 싶은 욕구가 강하다. 하지만, 소심하고 겁이 많아 꿈을 이루기가 힘들다. 그래도 한 번 꼭지가 돌기 시작하면 견갑을 수 없이 폭력적으로 변하는 습성이 있다.
새벽 고양이	윤금선아		살단의 일원. 욕설을 아무렇지 않게 내뱉는 날카로운 성격. 많은 돈을 벌 수 있다는 두목의 꼬임에 넘어가 암살단에 들어왔다. 하지만, 그것이 거짓말이라는 사실을 안 이후부터 도말같 기회를 엿보고 있다. 잔머리에 강하지만, 급하고 과파한 성격이 단점이다.
사막황소	손종환		암살단의 일원. 두목의 동생. 돈에는 관심이 없다. 오로지 두목이 데려오는 아이들에게만 관심이 있는 소아성애자. 그러나 평소 아이들을 친절하게 대하기에 그가 소아성애자인 것을 아이들은 알 수 없다. 모든 일이 끝난 후 아이들을 죽이는 임무를 즐겨워한다.

<표 17> <창백한 얼굴들> 캐릭터의 특징 표

2D 애니메이션에서 캐릭터는 작품의 성격이 정해지는 중요한 역할을 한다. 관객들은 작품의 캐릭터를 보고 작품에 대한 태도를 결정하게 된다. <창백한 얼굴들>의 캐릭터는 직선으로 이루어져 있다. 이는 작품이 독특하고 새롭다는 평가가 있는 반면에 메인 프

로덕션 작업에서 애니메이터들이 쉽게 적응하지 못하는 결과로 이어졌고 결국, 캐릭터들의 움직임은 만족스러운 결과를 얻지 못했다. 하지만 긍정적인 요소로는 독특한 작품의 성격과 잘 어울린다는 평을 받았다.



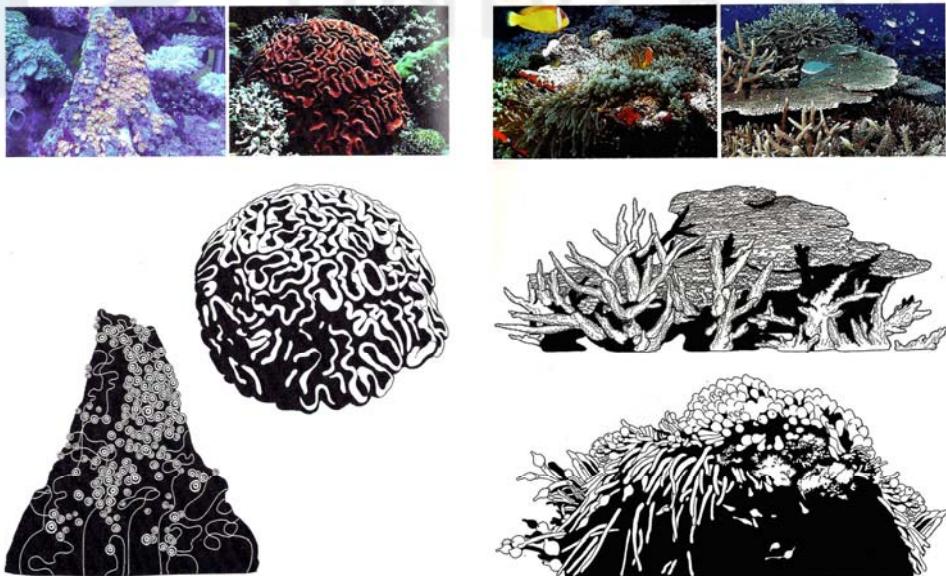
<그림 10> 전체 캐릭터의 비율

위에 <그림 10>은 메인 프로덕션 작업을 위해 중요한 전체 캐릭터의 비율 표이다. 캐릭터 비율 표는 2D 애니메이션 메인제작에서 캐릭터간의 비례를 맞추기 위해 반드시 필요한 표이다. 이외에 소품들도 메인 캐릭터와 특정부위와 함께 그려 넣어 크기를 맞춘다. 예를 들어 민재의 총은 민재의 손 그림을 함께 넣어 총의 크기비례를 맞출 수 있다. 모든 캐릭터와 소품들이 비율에 맞게 작업되어야만 캐릭터의 특성이 살아나고 작품의 밸런스를 유지하게 되어 이야기의 전달에 장애가 없다. 만일 캐릭터의 비율이 틀리게 그려진다면 작화 밸런스를 잃고 이야기의 전달을 방해하게 된다.

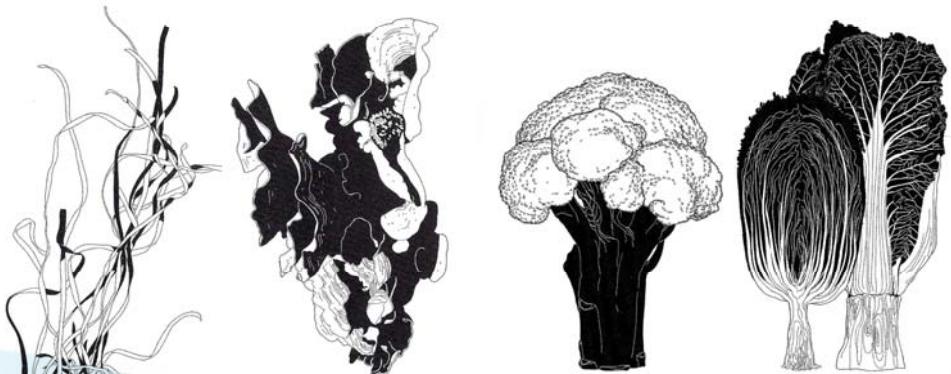
### 3.4.3 배경 디자인

새로운 컨셉을 창조하는 일은 결코 쉬운 일이 아닐 것이다. 단순히 새로운 배경의 컨셉을 그리는 것이 아닌 컨셉의 디테일을 고민해야 한다. 그려진 배경을 본 관객이 스스로 상상력을 통해 창백한 세상을 더욱더 창백하게 바라 볼 수 있어야할 것이다.

이를 위해 설득력 있는 비주얼이 만들어져야한다. 컨셉 아트는 설정, 개념, 느낌 등을 토대로 제작된 이미지다. 그러므로 컨셉 아트는 설정이나 개념을 빼고 말할 수 없다.



<그림 11> 배경 컨셉디자인 이미지 1 37)

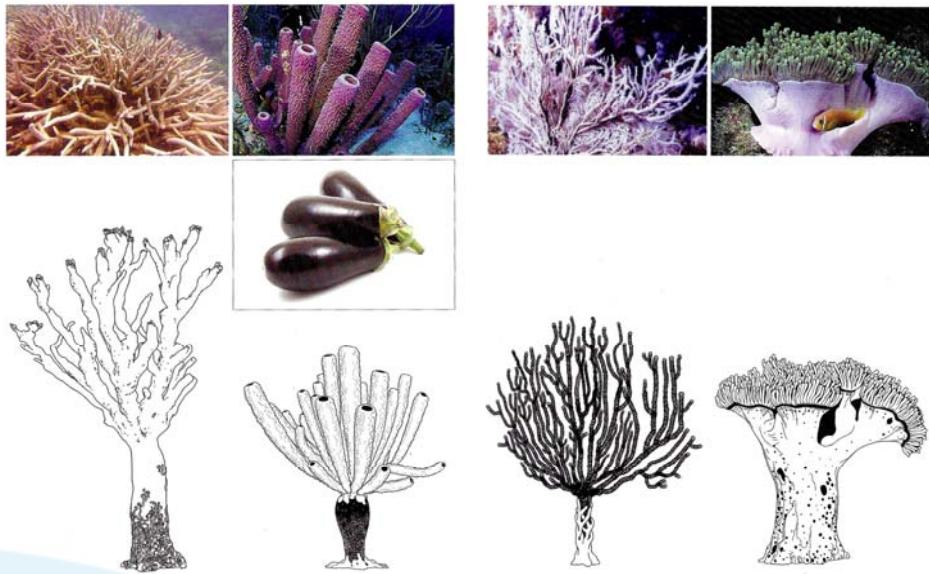


<그림 12> 배경 컨셉디자인 이미지 2 38)



<그림 13> 배경 컨셉디자인 이미지 339)

- 
- 37) 바다 속에 살고 있는 해조류들과 육지에서 자라는 채소들을 변형하고 조합하여 수풀들과 나무들을 만들어낸 결과물  
 38) 브로콜리, 배추, 해초 등을 모델로 만든 풀과 나무의 이미지  
 39) 무청 치커리 등을 모델로 작업한 이미지



<그림 14> 배경 컨셉디자인 이미지 4 40)

<창백한 얼굴들>의 배경은 무의 공간에서 창조된 것이 아닌 우리 주변에 널려 있는 사소한 것들을 조합하고 변형시켜 완성된 결과물이다. 그것들을 적절하게 조합하고 변형하여 새로움을 만들어 냈다. 그리고 그 새로운 창조가 작품의 분위기를 만드는 결정적 역할을 했다고 할 수 있다.

위에 그림들은 <창백한 얼굴들>의 배경 컨셉 디자인 이미지들이다. 작품에서 수풀들과 나무들의 디자인을 위해 바다 속에 살고 있는 해조류들과 육지에서 자라는 채소들을 변형하고 조합하여 만들어진 결과물이다. 이렇게 만들어진 디자인은 작품 속에서 훌륭하게 수풀과 나무의 역할을 수행하였다.



40) 각종 해조류와 가지 등을 모델로 작업한 이미지



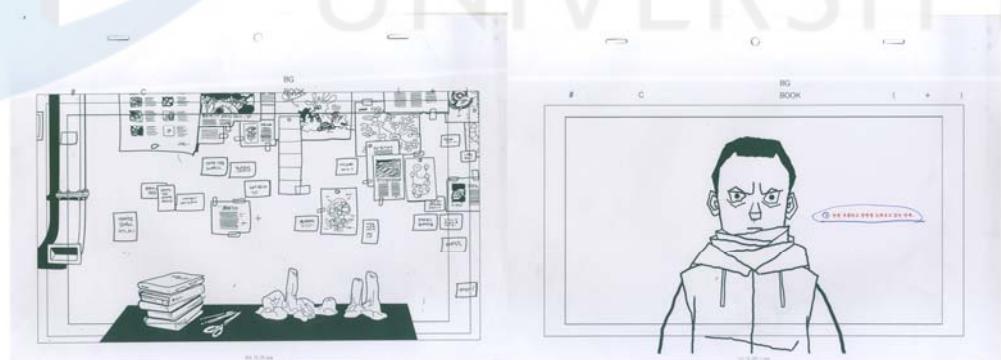
<그림 15> 배경이 적용된 실제영상 캡처 이미지

위에 <그림 15>는 배경 컨셉 이미지를 사용해 실제 씬에 적용시킨 사례를 작품 영상에서 캡처하여 이미지를 첨부하였다.

### 3.5 제작 단계(Main Production)

#### 3.5.1 레이아웃

아래 <그림 16>은 실제 제작에 사용된 레이아웃의 스캔 이미지이다.



<그림 16> <창백한 얼굴들>의 레이아웃 이미지

스토리보드가 끝난 후 매인프로덕션 과정의 시작인 레이아웃(Lay-out)은 컷의 세부 설계도와도 같다. 장편 애니메이션은 공동작업이므로 모든 제작과정이 각 파트와 유기적으로 커뮤니케이션 되어야한다. 그중 레이아웃은 이후 작업에 필요한 매우 중요한 컷

(씬)의 설계도와도 같다고 할 수 있으며 이는 원화 동화 배경채색을 위한 정확한 가이드라인이며 최종 미장센을 위해 구체적으로 화면을 설계한 스토리보드의 구체적 확장이라 할 수 있다.

스토리보드를 토대로 연출의 의도를 살려 구성이나 배치, 배경 원도를 그리고 그 위에 컷 내용 등을 구체적으로 설계한다. 레이아웃의 완성도가 높을수록 전체 작품의 퀄리티도 함께 높아진다.

레이아웃의 개념은 1985년 미야자키 하야오(Miyazaki Hayao)와 다카하타 이사오(Isao Takahata)가 함께 설립한 스튜디오 지브리(Studio Ghibli)가 도입한 ‘레이아웃’(애니메이션 제작과정)에서 ‘영화의 세부 설계도’라 부르며 일반화 되었다.

애니메이션의 한 장면을 위해 상세하게 묘사한 그림 설계도인 레이아웃 기법은 1974년 <알프스 소녀 하이디>에서 ‘화면구성’이라는 직무로 처음 소개됐다.

레이아웃에선 세부묘사 만큼이나 중요한 것이 작품 의도와 방향을 정확하게 판가름 해서 작업에 적용시키는 일이다.

### 3.5.2 원화 동화

원화는 움직임의 키(Key)가 되는 그림을 원화라 한다. 『애니메이션 서바이벌 키트』(리처드 월리엄 저)의 분류에 의하면 작화 방법에는 크게 두 가지가 있다. 스트레이트 어헤드(straight ahead action) 방식과 포즈 투 포즈(pose to pose) 방식이 그것이다. 스트레이트 어헤드 방식은 애니메이션 작업시 1번 프레임 한 장을 그리고 이어지는 동작을 계속 그려나가는 방법이다. 예를 들면 플립북 애니메이션이 있다. 이러한 방식은 주로 3D 애니메이터가 사용한다. 시간의 순서대로 감각에 의존하여 그림을 그려나가는 방식으로 장점으로는 애니메이터가 자유롭고 독창적인 동작을 얻어낼 수 있다. 하지만 단점으로 시간과 비용이 늘어날 수 있고 작업도중 전체적인 균형을 잃고 작품이 엉뚱한 방향으로 갈 수도 있다.

포즈 투 포즈 방식은 키(key)가 되는 두 동작을 그리고 그 사이에 동작을 채워 넣는 방법이다. 장점은 분업화되어 공동 작업이 가능하며 적은 시간에 능률적인 진행을 할 수 있어 일반적인 2D 애니메이션 회사에서 많이 이용하는 방법이다. 단점으로는 동작이 일부 제한적일 수 있다.

장편 애니메이션은 여러 작업자가 참여하는 공동제작이므로 포즈 투 포즈 방식의 애니메이션으로 제작된다. 일본과 미국의 작화방식은 크게 다르다. 일본에서는 전통적으로 포즈 투 포즈 방식의 작화방식을 쓰고 있다. 우리나라 작화방식은 일본의 포즈 투 포즈 방식을 사용한다. <창백한 얼굴들>의 작화 방식 또한 포즈 투 포즈 방식으로 진행하였다.

애니메이션은 1초에 24프레임을 모두 그림 24장으로 완전히 그려내는 풀 애니메이션 (full animation) 방식으로서 월트 디즈니의 완벽주의가 만들어 낸 제작방식이다.

이 방식은 제작 자본을 가장 많이 투여하게 하는 제작원리이다. 이러한 완벽한 제작방식은 미국 내 안티 디즈니 애니메이션의 스튜디오들과 타국가의 중소규모 스튜디오들이 발전할 수 있는 가능성을 제한하는 조건으로 작용해 왔다. 풀 애니메이션 제작방식은 제작기간이 장기화되고, 제작경비 또한 거대자본이 요구된다.

일본의 장편 애니메이션은 데즈카 오사무의 초기 시절부터 리미티드 애니메이션 (limited animation) 기법을 고수해 오고 있으며, 특히 TV 시리즈물에서는 거의 대부분을 리미티드 방식으로 그려낸다. 1 초당 24프레임에 해당되는 모든 동작을 각 프레임별로 그려 내는 풀 애니메이션에 비해 리미티드 애니메이션은 절대적으로 필요한 캐릭터의 일부 동작과 키 포즈(key pose)에 해당하는 움직임만을 골라 그려 1초당 약 1~12장 정도의 수준으로 그려 내는 애니메이션 제작방식이다.

예를 들어 30분용 TV 시리즈 애니메이션에서 풀 애니메이션은 대략 2만배 이상의 그림이 필요하게 되고, 리미티드 애니메이션은 미국방식은 약 14,000매 이하 일본 방식은 경우에 따라 5,000~6,000매를 사용하여 제작한다.

이러한 리미티드 애니메이션 제작방식은 풀 애니메이션보다 빠르고 경제적으로 제작 할 수 있기 때문에 TV 시리즈 애니메이션 제작방식으로 전 세계의 애니메이션 제작 스튜디오가 적극적으로 활용하고 있다. 반면 데즈카 오사무 이후 1980년대 후반부터 시작된 스튜디오 지브리의 극장용 장편 애니메이션은 풀 애니메이션 제작기법을 과감히 도입하고 있다. 일본의 경우 제작경비의 손익분기점을 넘을 수 있는 시장 규모가 되기 때문에 가능한 일이다. 하지만 한국 시장 규모를 생각하면 상황에 맞지 않은 제작방식이다.

원화가 완성되면 원화 사이에 지정된 타이밍대로 그림을 채워 넣는 과정의 일을 동화라 한다. <창백한 얼굴들>의 동화작업은 처음엔 중국 업체에서 진행하기로 하였었으

나 관리가 어렵고 추가 비용이 발생되는 것과, 피디가 교체되고 감독의 요청으로 한국 업체인 ‘은아프로’에서 주로 작업이 이루어졌다. 일부 컷들은 다른 외주 업체에서 진행되었는데 저예산으로 인해 임금이 맞지 않아 선이 깨지고 타이밍이 맞지 않아 수정작업으로 인해 매우 힘든 작업이었다.

### 3.6 후반제작 단계(Post Production)

#### 3.6.1 합성

과거에 셀 애니메이션 시절에는 배경위에 셀을 올려놓고 실제 카메라를 이용하여 한 장 한 장 촬영을 하였다. 하지만 기술의 발전과 함께 노동집약적 제작방식에서 기술집약적 방식으로 전화되어 합성이라는 이름으로 촬영 작업을 대체한다. 동시에 작품에서 필요한 효과들을 처리를 할 수 있다.

<창백한 얼굴들>의 합성은 어도비사의 에프터이펙트(Aftereffect) 프로그램을 사용하여 작업 되었다. 메인프로덕션의 제작공정을 좀 더 단순화시키기 위해 인물들의 그림자는 모두 합성에서 마스크를 입혀서 작업하였다. 이는 결과적으로 채색으로 그림자를 처리한 것에 비해 시간적으로 큰 차이를 보이지는 않았지만 그림자의 어둡기 정도와 투명도를 조절할 수 있다는 장점이 있었다.

#### 3.6.2 음악과 사운드와 더빙

애니메이션 작품의 질을 결정하는 50%가 음악과 사운드라 하여도 과언이 아니다. 그렇기에 사운드 작업은 시나리오의 완성과 함께 시작되었다. 그렇게 하면 음악 작업자와 자연스럽게 시나리오를 보며 이야기하게 된다. 그것은 곧 작품을 100% 이해하는 결과를 낳는다. 하지만 사운드의 경우는 편집이 끝나야 작업이 가능하다.

사운드 작업은 믹스캠프에서 5명의 스텝과 함께 작업하였다. 감독이 생각을 정확히 전달하기 위해 사운드 콘티와 함께 사운드 연출 및 소리의 질감과 관련된 사항을 꼼꼼하게 작업자와 대화해야 하다. 영화아카데미 시스템은 이러한 환경을 제공하고 있기에 사운드 엔지니어와 함께 감독의 의도를 잘 살려서 질 높은 사운드가 입혀졌다.

더빙은 아마추어 성우 사이트에 시나리오와 함께 공고를 진행하여 단역 역할의 성우들 중 음성 파일을 받아 최종 결정하였다. 메인 캐릭터의 배역은 허범욱 감독의 인맥을 동원하여 작품 성격과 가장 부합되는 성우로 정하였다. 아마추어 성우들이기에 가이드가 필요했고, 허범욱 감독은 직접 모든 캐릭터의 가이드 녹음을 하였다. 최대한 캐릭터의 감정이 표현될 수 있도록 노력한 가이드 녹음이지만 전문 성우가 아니기에 한계가 있다.

성우들과의 사전모임을 통해 기본적인 캐릭터들의 성격 설정이나 목소리 톤에 대한 충분한 설명과 함께 설정을 한 후 감독의 가이드 녹음이 성우들에게 전달됐다. 성우들에게는 최소한의 주의사항만 주고 그들에게 자연스러운 톤을 요구했다. 최소한의 주의 사항은 대본 그대로의 연기보다 뉘앙스를 지키는 한에서 편한 발음으로 대사해달라는 요청이었다. 다행히 모두 훌륭한 연기를 해주었다.



## IV. 저예산 장편 애니메이션 작화연출 기법에 대한 기술적 분석

### 4.1 저예산 작품의 작화 연출 기법

애니메이션은 움직이는 그림의 예술이 아니라 그려진 움직임의 예술이다.<sup>41)</sup> 각 프레임 사이에 무엇이 발생했는가는 각각의 프레임 상에 무엇이 존재하느냐보다 중요하다. 그러므로 애니메이션은 프레임들 사이의 속임수로 눈에 보이지 않는 틈새를 교묘하게 조작하는 예술이다.<sup>42)</sup>

<창백한 얼굴들>은 리미티드 애니메이션 제작방식으로 만들어졌다. 사용된 작화 매수는 총 2만 5천매다. 이중 편집과정에서 약 5천매 가량 빠지고 실제 사용된 매수는 러닝타임 73분 15초에 2만매가 사용 되었다. 이는 30분 분량의 리미티드 TV 시리즈 애니메이션 보다 적은 매수로 매우 제한적으로 사용되었음을 알 수 있다.

저예산 장편 애니메이션 <창백한 얼굴들>에서 효과적으로 매수를 사용하기 위해 사용한 방법들을 아래와 같이 정리 하였다

1) 정지 영상의 과감한 사용: 홀드 셀을 과감하게 사용하여야한다. 필요한 동작만을 그리고 동일한 앵글 내부에서도 움직임이 없는 캐릭터는 정지 동작으로 처리한다. 홀드 셀이 많아지면 작품의 질이 저하되는 문제가 제기될 수 있어서 다양한 카메라워크를 이용해 1 장의 셀로 다양한 앵글로 씬을 구성하는 연출력이 필요하다.

2) 후 녹음 작업을 통한 입 모양의 정례화: 작품에서 입 모양은 총 4개를 사용했다. 다문입을 A입, 별린입을 C입, 중간입을 B입으로 하고 대사에서 “오, 우”와 같이 입이 동글게 보이는 입을 F입으로 그려 총 4개의 기본 입 모양을 만들고 필요시 대사나 표정에 맞는 입은 따로 상황에 맞게 그려 넣었다.

3) 패닝(paning), 틸팅(titing) 등의 카메라워크를 콤마촬영에 활용하였다.

4) 홀드 셀의 완벽한 처리: 음향효과와 에프터 이펙트의 효과를 이용한 현란한 상황

41) 캐나다 국립영화위원회(NFBC) 애니메이션 학부를 창립한 노먼 맥라렌이 내린 애니메이션에 대한 정의.

42) George Sifianis. <애니메이션의 정의: 노먼 맥라렌으로부터의 편지>. 애니메이션 저널 1995년 봄.

설정을 하였다. 예를들어 배경에 하늘그림은 실제로 한 장의 정지 그림이지만 움직이는 효과를 만들어 넣었다.

5) 보이지 않는 캐릭터의 음성묘사와 상황설명을 통해 5초 이상 수용자의 인식체계를 관리하는 전략을 사용했다.

6) 배경의 퀄리티를 높여 시각적으로 지루하지 않게 하여 볼거리를 제공한다.

7) 다양한 기법의 활용을 통해 매수를 줄이고 작품성을 높였다. (컷 아웃, 페인팅 온 글래스, 페이퍼 애니메이션, 만화 컷 기법

원화 동화 작업을 진행하며 직선형의 캐릭터와 저임금 그리고, 짧은 스케줄로 인해 오프모델이 많이 나왔으며, 동작 표현이 빽빽하게 되어 작품의 퀄리티가 떨어지는 상황이 있었다.

연구자는 <창백한 얼굴들>의 작화감독으로 참여하여, 애니메이션의 원화 작업이 한 명이 아닌 여러 명의 인력이 모여서 그림을 그리는 작업이기 때문에 필연적으로 컷마다 개개인의 그림체나 습성으로 인해 원화, 동화 작업과정에서 생기는 편차를 줄여 캐릭터의 생김새나 움직임을 통일시켜 기술적인 평균 수준을 높이는 작업을 수행하였다.

저예산 장편 애니메이션에서 작화감독의 시스템은 매우 필요하다고 할 수 있다. 그만큼 손이 많이 가고 신경을 많이 써야하며 책임이 크고, 부담이 가는 직책이다.

이러한 제도는 공장제도라는 비방을 듣기도 하지만, 저예산의 애니메이션 프로젝트나 소규모 제작을 해야 하는 영세 제작 국가단위에서는 훨씬 효율적이다. 가장 큰 이유는 애니메이션의 제작비용과 제작기간의 절대시간이 감소하면서 그만큼 짧은 기간에 작품을 완성할 수 있다. 즉 원화가 작화되고 즉시 작화감독에 의해 수정, 리테이크하여 원작을 거쳐 동화로 넘어가고 곧바로 수정, 리테이크의 과정을 거쳐 채색 단계로 넘겨 합성(촬영)을 하므로 제작 공정의 단순화와 제작 시간을 단축시키는 효과가 있다. 3D 애니메이션의 등장과 함께 작화가 나쁜 2D작품은 이제 시장에서 어필하기 힘든 상황이다. 그만큼 퀄리티의 관리가 중요해졌다고 할 수 있다.

## 4.2 제작에 사용된 다양한 기법

애니메이션은 흔히들 2D 애니메이션과 3D 애니메이션으로만 알고 있다. 하지만 디

지털 기술의 발전과 함께 애니메이션의 제작기법도 다양해지고 있다. 특히 저예산 장편 애니메이션을 디지털 2D 애니메이션으로 만들고자할 때 다양한 기법의 연구는 작품의 예술성과 예산의 적절한 활용에서 매우 중요한 역할을 하고 있다.

실사영화의 특성이 현실의 재현이라는 리얼리즘에 입각한 ‘객관성’이라면 이와는 반대로 애니메이션은 카메라와 필름을 이용한 영화적 메카니즘을 가지고 있다는 것 외에 촬영대상의 조형적 특성, 그 움직임의 창출 방식의 차이로 생기는 미학적 구별이 뚜렷하다.<sup>43)</sup>

국제 애니메이션 페스티벌에서 그 작품성을 인정받은 <창백한 얼굴들>에서는 한 가지의 기법만을 사용한 것이 아니라 다양한 작화 기법들을 동원하여 그 차이로 생기는 미학적 효과를 극대화하고, 감독의 연출 의도를 더욱더 충실히 살리려고 하였다. 이 영화의 특징은 특별하게 태어난 민재 이외의 모든 세상이 무채색의 형태로 그려진 점이다.

이는 애니메이션이 효과적으로 만들어낼 수 있는 색의 예술이라 할 수 있겠다. 이는 연출의도와 내용 모두를 효과적으로 전달하는 힘이 있다.

실제 작품에서 극적 효과와 저예산의 한계를 넘기 위해 사용된 제작 기법들은 아래와 같다.

#### 4.2.1 실사 영상 합성과 의미

작품에서 실사촬영 기법으로 사용된 곳은 01:6:30초~01:7:05초 부분이다. 죽음을 앞둔 최민재의 마지막 순간으로 새가되어 하늘로 날아가고픈 그의 감정을 새 모양의 손으로 표현한 부분이다. 이 씬퀀스는 작품의 하이라이트로 좀 더 현실적이고 잔인하게 보이기 위해 작화를 하였으나 감독이 원하는 잔인성이 덜 표현되어 실사가 주는 슬픈 감정을 그대로 전달하기 위해 실사 촬영기법으로 표현하였다. 이를 위해 피를 제작하였다. 피는 물엿과 초콜렛, 빨간색 식용색소를 함께 섞어 끓여서 만들었다.

실제 촬영된 배우의 손은 28세의 작화 조감독의 손으로 감독은 어린 민재의 손의 느낌을 연출하고 싶었으나 어린 배우의 감정연기가 부족할 것과 작품의 성격상 현재와 같이 촬영해 제작하였다.

43) 주영숙, 김치용, <애니메이션 제작기법의 미학적 접근 방법연구>, 디지털콘텐츠학회 논문지, 제6권 제4호, 2005, p.250

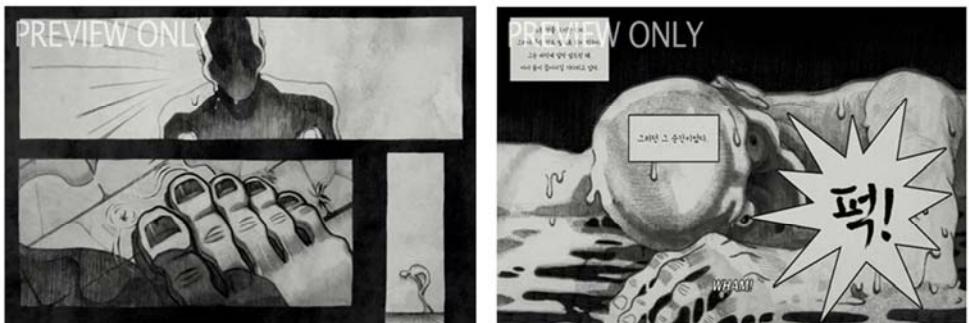


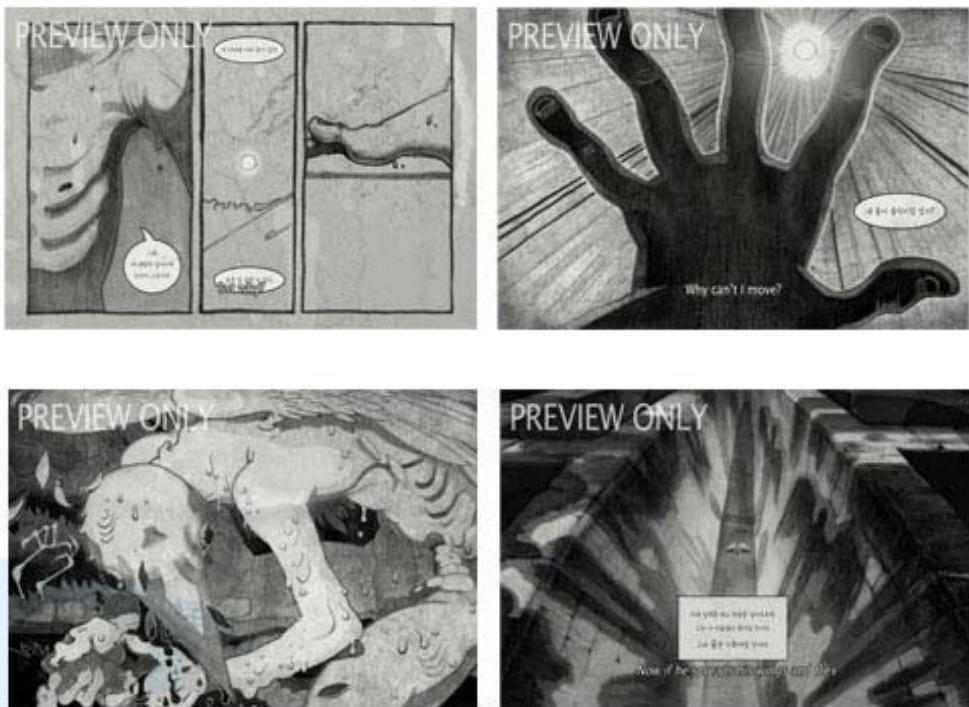
<그림 17> 실사 영상 스템 컷

#### 4.2.2 컷 만화 기법 활용과 극적 효과

주인공이 처한 상황의 이야기를 함축적으로 담고 전달할 수 있는 가장 좋은 방법을 모색하였고 스템파의 회의를 통해 5:14초~6:42초, 17:32초~18:53초 두 곳에서 컷 만화 기법을 사용하여 제작하였다.

작화로 하였을 경우 많은 매수로 인한 비용의 발생으로 제작비 지출이 늘어나게 되는 단점이 있었고, 주인공이 처한 상황을 일반적인 애니메이션으로 작화하여 표현하기에는 시간도 길어지고 의미전달도 약할 것으로 판단했다. 때문에 함축적이고 극적효과를 증폭시키기 위해서 성우의 내레이션과 함께 컷 만화 기법을 활용해 제작하였다. 아래 그림들은 작품에 사용된 컷 만화의 실제 스템 컷들이다.





<그림 18> 컷 만화 기법 캡처 이미지

#### 4.2.3 페인트 온 글래스 기법의 연출적 의미

손(민재)이 새가되어 나는 부분의 슬픈 감정으로 보다 잘 표현하기 위한 기법에 대한 고민이 필요했다.



<그림 19> 페인팅 온 글라스 기법 캡처 이미지

페인트 온 글래스 기법이 슬픈 감정을 가장 효과적으로 표현할 것으로 기대하였고 일주일의 제작기간으로 완성하였다.

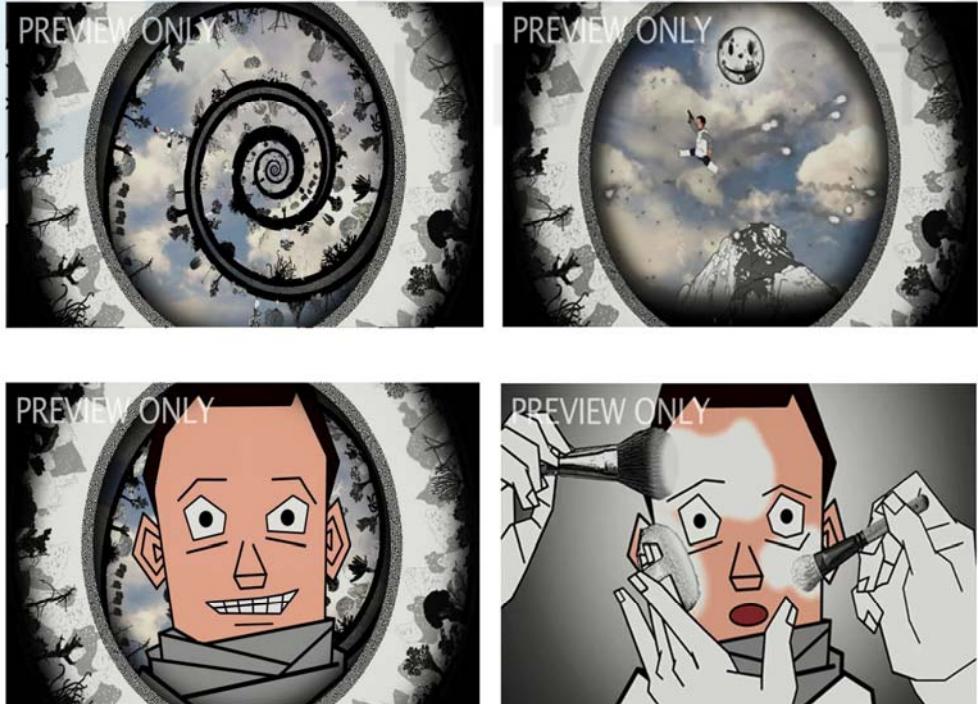
민재의 육체는 피투성이로 땅에 추락하였지만 영혼은 원하는 새가 되어 꿈을 이루는 것을 이야기 하고 싶었다.

여기서 새의 상징성은 현실에서 벗어나고 싶은 민재의 마음이다.

#### 4.2.4 디지털 컷 아웃 기법 활용

디지털 컷 아웃 애니메이션 기법은 절지 애니메이션(cut-out animation), 영어권에서는 컷 아웃 애니메이션이라고 하는 제작 방식으로 오려낸 그림을 2차원 평면상에서 한 프레임씩 움직이면서 촬영하는 스톱모션 애니메이션의 한 종류로 다양한 소재를 이용해 사용할 수 있다.

작품상에서 가장 행복한 감정을 장난스럽게 표현하기 위해 선택한 기법이다. 컷 아웃 애니메이션의 가벼운 느낌으로 민재의 행복한 심리상태를 표현하고자 했다.



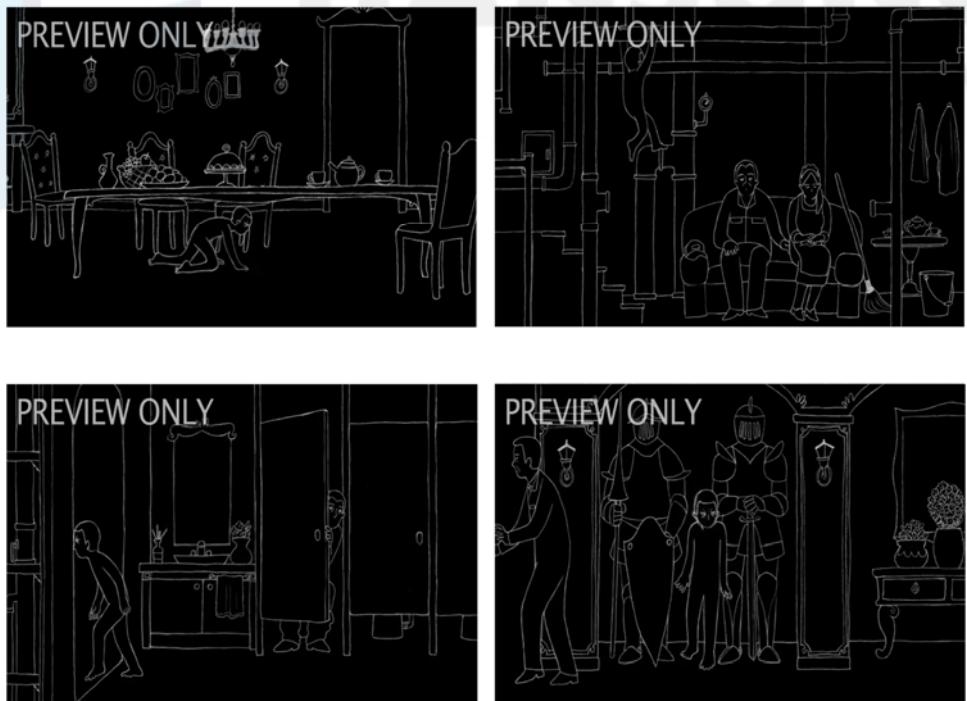
<그림 20> 컷 아웃 애니메이션 기법 이미지

#### 4.2.5 라인 애니메이션 기법

숨어 들어가는 민재와 불이 꺼진 환경을 잘 표현하기 위해 기존의 2D 작화 기법으로는 잠입 시퀀스를 잘 표현할 수 없을 것으로 판단되어 페이퍼 애니메이션 기법을 활용하였다. 페이퍼 애니메이션은 종이에 직접적으로 스트레이트 어헤드 방식으로 작화하여 곧 바로 스캔 후 촬영. 별도의 효과를 주지 않고 선에서 종이의 질감을 최대한 살린 기법이다.

이 씨퀀스는 심각하게 표현하기 보다는 재밌게 표현하고자 했다. 심각한 표현은 애니메이션에서 연출적으로 다루기 힘든 부분도 있어 가장 적절한 기법인 페이퍼 애니메이션 기법을 활용하게 되었다.

한 장의 종이에 배경과 캐릭터를 함께 라인으로만 작화해 표현하는 애니메이션으로 종이의 질감을 최대한 살려야한다.





<그림 21> 라인 애니메이션 기법 이미지

#### 4.2.6 3D 애니메이션 기법

2D 애니메이션의 장점을 살리기 위해 작품이 최대한 수작업 느낌이 나도록 하트릭 부분을 작화하기에는 퍼스펙티브를 정확히 맞춰서하기 힘들기 때문에 3D로 제작하였다.

이 부분은 2D 작화보다 제작비가 더 발생하였다. 하지만 짧은 제작기간을 고려할 때 메카닉 트릭의 어려운 작화를 하지 않아 그 부분의 시간만큼을 다른 작화에 사용할 수 있었고, 결과적으로 전체적인 시간이 단축되었으므로 추가 제작비에 대한 마이너스는 상쇄되었다고 볼 수 있다.

#### 4.3 극적 연출을 위한 효과적 카메라 워크

감독은 영화적인 연출을 위해 애니메이션의 카메라 워크 보단 영화적 연출 기법을 적극 사용하였다.

처음 기획에서는 스토리보드 상에 롱테이크가 많았다. 하지만 애니메이션 제작상의 한계와 편집과정에서 많은 부분이 줄여지게 되었다. 이 부분은 제작비가 추가적으로 발생하는 오류가 되었다. 롱테이크를 사용한 이유는 장편의 이야기 전달을 위해 관객들로부터 여유롭게 읽힐 수 있도록 하기 위함이다.

하지만 극이 지루해지고 결정적으로 애니메이션에서는 영화와 달리 한 컷의 작화를 한 사람이 맡아서 하는데 롱테이크의 경우 물리적으로 시간이 많이 들고 힘들기 때문

에 작화할 사람을 구하기가 쉽지 않았다.

일반적으로 영상미학의 기본적인 목적은 어떠한 상황이나 사건을 명료화 시키고 강조하여 보는 이로 하여금 이해를 돋는 것이다.<sup>44)</sup>

카메라 워크를 통해 심도를 조절하여 공간감과 부자연스러운 움직임의 한계를 깊이와 입체감으로 형성화시켰다.



---

44) 주광명, 오병근<영상 미학적 접근의 3D 애니메이션 카메라 워킹 연구>, 디자인학연구, 제61호 Vol. 18 No.3, P.211

## V. 결 론

### 5.1 연구결과의 요약 및 시사점

본 연구는 연구자가 작화감독으로 참여한 저예산 장편애니메이션 <창백한 얼굴들> (허범욱, 20014)의 제작에 관한 경험연구이다.

연구자가 의도한 것은 작품을 제작하면서 체득한 실증적인 결과물에서 그 성과와 과오를 저예산 애니메이션의 관점으로 해석하여 자유로운 소재 선택과 기법으로 새로운 영상 미학을 통한 다양성을 확보하고, 협소한 국내 시장에서 저예산 장편 애니메이션의 양적 확대가 이루어질 수 있는 방안을 찾고자 하는 것이었다.

이를 위해 서론에서 연구목적으로 제시한 작화연출 기법에 대한 기술적 분석과 심미적 측면에서 기본적인 조형요소들이 어떻게 유기적으로 조화를 이루고 구성되었는지에 대해 살펴보았다. 그 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 국제 애니메이션 페스티벌에서 그 작품성을 인정받은 <창백한 얼굴들>의 특징은 유일하게 색을 가지고 태어난 민재 이외의 모든 세상이 무채색의 형태로 그려진 점이다. 작품에서 구현한 색이 없는 세상과 유일하게 색을 가지고 태어난 민재의 차이로 생기는 미학적 효과를 극대화하고, 감독의 연출 의도를 더욱더 충실히 살리려고 하였다. 이는 애니메이션이 효과적으로 만들어낼 수 있는 기본적인 조형요소로서 색의 예술이라 할 수 있겠다. 또한 연출의도와 내용 모두를 효과적으로 전달하는 힘이 있었다.

둘째, 저예산 장편 애니메이션 <창백한 얼굴들>은 효과적으로 작품을 만들기 위해 독특한 소재만큼이나 다양한 애니메이션 기법을 활용하여 제작하였음을 알 수 있었다. 일반적으로 영상미학의 기본적인 목적은 어떠한 상황이나 사건을 명료화시키고 강조하여 보는 이로 하여금 이해를 돋는 것이다. 이를 위해 작품의 내용을 가장 잘 표현해줄 수 있는 다양한 기법들을 활용해 작품을 제작하였고 그 결과는 좋은 작품이라는 성적으로 인정을 받을 수 있었다.

또한 2D 애니메이션이 디지털 프로세스화 되고 있지만 실제 사람의 손으로 그린 그림에 대한 ‘톤 앤 매너(tone & manner)’를 유지하기 때문에 관객들에게 아날로그 감성을 전달한 점도 성공 요인 중 하나로 볼 수 있다.

셋째, 저예산 장편 애니메이션은 한정된 예산과 적은 수의 스텝으로 짧은 제작 스케

줄 안에 저예산 이상의 가치가 창출되어야 한다. 이를 위해서는 사전 제작단계에서 치밀한 기획이 반드시 필요하다. <창백한 얼굴들>을 제작하면서 사전제작단계에서 나름 완성도 높은 기획을 하였으나 실제 제작 완료된 후 5,000매 가량의 작화가 편집에서 삭제됐고, 잘못된 업체가 선정되었다가 교체되는 등 예산의 낭비가 있었다. 저임금으로 인한 제작진의 이탈도 있었으며, 외주로 내보낸 작화는 대부분이 사용할 수 없을 정도로 형편없이 그려져 오기도하였고, 수정작업 또한 원활하게 이루어지지 않았다.

그 이유는 한국영화아카데미 시스템에서 찾아 볼 수 있다. 제작을 위한 스텝의 상당수가 장편 애니메이션 제작 경험이 없고, 작품제작에 약 70% 이상이 외주제작으로 이루어지다보니 내부 스텝과 달리 열정과 책임감이 결여되어 작품의 퀄리티를 현저하게 떨어뜨리는 결과를 가져왔다.

2D 애니메이션의 경우 제작 공정상 숙련된 스텝들이 장인 정신을 가지고 한 장 한 장 그려내는 수공업 형태를 가지고 있는데 2D 애니메이터들의 인력 부족도 매우 큰 문제점 중에 하나이다. 그럼에도 국제영화제에서 수상이라는 성과를 낼 수 있었던 원인은 내부 스텝의 혼신의 노력이 있었기에 가능한 일이었다. 그것은 내부에 열정이 있는 스텝들이 멀티플레이어가 되어 서로의 역할이 혼재되면서, 유연성을 가지게 되고 그것은 커다란 시너지 효과를 일으켰다. 각자의 역할이 정확하게 분업화 되어 있는 상업 애니메이션에서는 있을 수 없는 일로써, 이는 독립 기획 프로덕션 모델이나 독립 감독 시스템 모델과 같이 기준의 시스템을 따르지 않고, 고품질의 창의적인 기획과 연출 경쟁력을 조직의 핵심 축으로 놓고 있는 시스템 모델로써 창의성이 강한 연출 감독이 중심에 서서 프로젝트를 기획, 연출하고 진행해 나가는 형태의 구조와 같다.

저예산 장편 애니메이션 <창백한 얼굴들>은 독특한 시각언어와 미장센으로 전위적이고 실험적인 다양한 애니메이션 기법으로 제작이 이루어졌다. 이는 대규모 예산이 투여된 상업 애니메이션에서는 볼 수 없는 소재와 기법의 다양성이 극장주와 대중에게 각인되었던 애니메이션은 어린이가 보는 것이라는 고정관념을 깨는 결과를 만들고 있다. 비록 흥행성 측면에서는 저예산 장편 애니메이션들이 부족한 점수를 받고 있지만, 분명한 것은 저예산 애니메이션임에도 상 받은 좋은 애니메이션이라는 홍보가 대중들에게 소구하는 지점이 있다고 할 수 있다.

## 5.2 연구의 한계 및 제언

2015년 현재 한국영화의 질적, 양적 성장과는 달리 한국 장편 애니메이션은 침체기에 빠져있다. 이러한 상황 속에서도 정부의 교육 지원 형태로 한국영화아카데미나 독립 기획 프로덕션을 중심으로 저예산 장편 애니메이션이 적은 수지만 계속해서 제작되고 있는 것은 매우 고무적인 일이라 할 것이다. 본 논문에서 연구자가 주목하는 저예산 장편 애니메이션은 연구 결과 상업적 목적과 독립문화적 가치 추구를 모두 가진 새로운 형태이지만, 상업적인 스타일의 애니메이션이 아닌, 개성 있는 아트월과 연출력을 가지고 있는 작품들이었다.

이는 저예산 장편 애니메이션의 특징이자 장점으로 부각할 수 있다. 하지만 저예산 장편 애니메이션은 적은 예산으로 인해 제작에서부터 태생적인 한계를 지니고 있다.

본 연구가 문헌연구와 함께 실질적 제작에 관한 것을 경험적으로 밝혔다는 것에는 중요한 의의가 있으나 실증적 측면에서 다음과 같은 한계가 있다.

첫째, 저예산 애니메이션의 기준이 되는 정확한 기준의 제작비가 정해지지 않았다. 본 논문에서는 영화진흥위원회와 미국 배우조합에서 저예산 영화를 규정하기 위한 금액을 애니메이션에 적용하여 통상 8억 이하의 예산이 투여된 장편 애니메이션을 저예산 장편 애니메이션으로 규정하였으나 한국영화아카데미가 평균 순제작비 1억 5천만 원임을 감안하면 애니메이션에 맞는 기준금액이 필요하다.

둘째, 저예산 장편 애니메이션은 대규모 예산이 투여된 상업 애니메이션과 달리 메이저 투자배급사의 독과점 횡포와 교차상영이 더해져 관객들의 접근성을 떨어뜨리고 결국 관객들로부터 외면을 받을 수밖에 없었다. 때문에 흥행성 측면에서 관객들로부터 정당한 평가를 받을 수 없었다.

셋째, 본 논문은 일부 해석학적 탐구 방법으로 진행되어 자료수집과 자료의 해석에 대해 연구자의 경험과 지식 직관적인 통찰로 이루어졌다. 때문에 효과적인 저예산 장편 애니메이션을 만들기 위해 필요한 요인들은 다양하게 도출될 수 있기 때문에 일괄적용은 곤란하다.

넷째, 본 연구에서 제시되는 이론중 제작방식과 표현방식의 구분과 사례로 채택한 작품의 분류는 콘텐츠진흥원의 산업백서와 일반적 분류기준에 근거했다.

이상의 한계점을 토대로 저예산 장편 애니메이션과 관련한 연구를 위해 몇 가지 제언을 하고자 한다.

1. 앞서 살펴본 연구결과에 의하면 저예산 장편 애니메이션은 상업 애니메이션과는 차별화된 형태로 제작된다. 즉 제작비의 압박에서 벗어나 적은 예산으로 장편 애니메이션을 제작하는 새로운 모델로서 상업 애니메이션과 비교하여 볼 때 창작자의 개성과 자유를 보장할 수 있고 소재와 장르 선택이 자유로워 다양성 측면에서 장르와 포맷의 다양한 모색이 가능하다.

이는 애니메이션이 어린이와 청소년만의 콘텐츠가 아닌 성인들도 공감하고, 실사영화보다 더욱 강력한 시나리오 해석과 공감대의 확산이 가능한 표현 장르라는 인식의 전환을 가져올 것이다. 이를 위해 저예산 장편 애니메이션을 제작하는 제작사와 감독은 소비자 중심의 다양한 기호들을 기반으로 이야기와 소재가 확대될 수 있도록 주목해야 할 것이다.

2. 저예산 장편 애니메이션의 대부분이 한국콘텐츠진흥원과 서울애니메이션센터 두 곳과 지역의 콘텐츠진흥원 몇 곳의 투자 지원 형태로 제작이 되었다는 것은 아직 유치 산업으로 완전하게 자리 잡지 못하였으며 제대로 된 투자가 이루어지지 않고 있음을 반증하는 것과 같다.

국산 극장용 애니메이션의 중요한 밑거름이 되고 있는 저예산 장편 애니메이션의 저변확대와 홍행성 확보를 위해서는 보다 적극적인 정부의 지원과 육성 정책이 필요하다. 이를 위해 정부는 상업 애니메이션뿐만 아니라 독립 기획 프로덕션과 독립 감독에게 실질적인 도움이 될 수 있는 방안의 모색이 필요하다. 2005년~2007년까지 한국콘텐츠진흥원에서 시행한 애니메이션 제작 스튜디오 지원사업의 부활이 그 중 하나의 방안이 될 수 있겠다. 제도의 부활과 함께 유능한 신인 감독이 발굴 되어 저예산 장편 애니메이션의 저변이 확대되기를 바란다.

3. 저예산 장편 애니메이션이 자생할 수 있는 방안으로 VOD, IPTV, DMB, 모바일 등으로 상영기회를 확장해야한다. 극장처럼 배급에 소모되는 복잡한 절차와 불필요한 부대비용이 없는 VOD 시장이 극장용 애니메이션의 제작 여건을 만들어 주는 새로운 플랫폼으로 자리 잡을 수 있다면, 국산 극장용 애니메이션은 현재보다 더욱 다양한 장르와 형태의 기획 창작이 가능해질 것으로 본다.

본 연구가 저예산 장편 애니메이션의 하나의 지향점으로서 저예산으로 제작이 가능한 소재로 단기간에 제작이 가능한 방식으로 기획하고, 경험과 실력이 있는 스텝과 산학협력을 통해 젊고 유망한 인재들을 조화시켜 프로덕션을 진행한다면 보다 의미 있는 저예산 장편 애니메이션이 가능하리라 여겨진다.

저예산 장편 애니메이션 작품 제작 연구를 통해 도출된 연구결과가 또 다른 저예산 장편 애니메이션의 제작에 있어 하나의 방향성을 제시하여 저예산 장편 애니메이션의 양적 확대를 통해 한국적 창작 노하우를 축적할 수 있고, 애니메이션에 새로운 관객을 형성하여 안정적인 극장용 애니메이션 제작시스템을 갖춘 전문 스튜디오의 탄생으로 이어질 것으로 기대한다.



# 참 고 문 헌

## 1. 학위논문

- 김세훈. 「한국 장편 애니메이션 영화의 활성화 방안 연구」, 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위논문. 2006
- 김성철. 「저예산 장편 애니메이션 기획 제작 시스템 모델에 관한 연구」, 홍익대학교 영상대학원 석사학위논문. 2011
- 김소연. 「영국과 국내 독립애니메이션 비교를 통한 국내 독립애니메이션 발전 방안 연구」, 숙명여자대학교 디자인대학원 석사학위논문. 2004
- 김준영. 「한국 애니메이션 산업의 중국 진출 유형에 관한 연구」, 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위논문. 2015
- 김기홍. 「한국 영화콘텐츠 산업의 발전방안에 관한 연구」, 연세대학교 대학원 석사학위논문. 2006
- 기박. 「애니메이션의 영상공간 연출 연구:<마리이야기>와<소중한 날의 꿈>을 중심으로」, 경기대학교 일반대학원 석사학위논문. 2014
- 박길자. 「극장애니메이션의 흥행요인에 관한 연구:2000년 이후 한국 극장 상영작을 중심으로」, 추계예술대학교 문화예술경영대학원 석사학위논문. 2010
- 배해연. 「효율적인 애니메이션 프로듀싱 방법론에 관한 고찰: 한국 극장용 장편 애니메이션 사례를 중심으로」, 건국대학교 대학원 석사학위논문. (2013)
- 변완수. 「국내애니메이션 기업의 현황과 콘텐츠 개발전략에 관한 연구」, 성균관대학교 경영대학원 석사학위논문. 2004
- 이상원. 「애니메이션 Movement 연출에 따른 지각반응 연구」, 홍익대학교 대학원 박사학위논문. 2011

오시룡. 「3D 애니메이션의 캐릭터 유형 및 성격 분석: 꽈사의 애니메이션을 중심으로」, 아주대학교 석사학위논문. 2006

이종한. 「디지털 애니메이션의 예술적 위상에 대한 연구」, 서강대학교 언론대학원 석사학위논문. 2002

정남기. 「애니메이션 제작 시스템의 구조 변화 연구」, 서강대학교 영상대학원 석사학위논문. 2006

정원현. 「한국 영화 시장 점유율 향상 방안 연구: 소비자 의식 성향을 통해 본 마케팅 전략방안」, 명지대학교 무역경영대학원 석사학위논문. 2003

하재나. 「국내 애니메이션 산업환경 변화의 발전방안 연구」, 동국대학교 멀티미디어 협동과정 석사학위논문. 2005

## 2. 단행본 및 연구보고서

김문희. 김효용. (2007). 컷 아웃 애니메이션의 영상 표현기법에 관한 연구: 유리 놀슈테인의 <이야기 속의 이야기>를 중심으로. 『한국애니메이션학회 학술대회지』

김영재. (2010). 한국 애니메이션 재원조달 활성화 방안 연구: 공적기금의 역할을 중심으로. 『만화애니메이션연구』

영화진흥위원회, 『국내 애니메이션 기획 제작 시스템 모델에 관한 연구』, 2001  
\_\_\_\_\_, 『저예산 영화의 현황과 시장 안정화를 위한 연구』, 2009  
\_\_\_\_\_, 『2014년 한국 영화산업 결산』, 2015

염동철. (2012). 저예산 장편 애니메이션의 창작 지원 정책에 대한 연구.  
『애니메이션연구』, 8(23), 84

애니메이툰, 「<창백한 얼굴들>의 허범옥 감독 “너와 나는 왜 다른가!”」, 2014년 12월호 112호

주영숙. 김치용. (2005). 애니메이션 제작기법의 미학적 접근 방법연구. 『한국디지털콘텐츠학회지』

주광명. 오병근. (2005). 영상미학적 접근의 3D 애니메이션 워킹 연구. 『디자인학연구』

허범욱, 『창백한 얼굴들』, 씨네북스, 2013

한국콘텐츠진흥원, 『2014 애니메이션 산업백서』, 2015

—————, 『애니메이션 재원조달 활성화 방안 연구』, 2010

—————, 『애니메이션 지원정책 및 제도개선 방안 연구』, 2010

### 3. 웹 사이트

위키백과, [ko.wikipedia.org/wiki/한국영화아카데미](http://ko.wikipedia.org/wiki/한국영화아카데미)

허범욱 감독의 애니메이션 ‘창백한 얼굴들’, HAFF 그랑프리 수상, 아시아 경제, 2015년

3월 25일 (<http://view.asiae.co.kr/news/view.html?idxno=2015032510144412859>)

한계희 기자, “제작비용 20억원이 저예산 영화?”, 민중의 소리, 2006년 12월 14일

(<http://www.vop.co.kr/A00000057850.html>)

## 부 록

### 허범욱 감독 인터뷰

#### 1. <창백한 얼굴들>을 제작하게 된 동기는?

너와 나는 왜 다른가? 그리고 우리는 왜 그 다름을 인정하려 들지 않는가? 하는 물음에서 시작되었습니다. 그것은 곧 제가 애니메이션을 만들기 위해 걸어왔던 시간이라 할 수도 있고, 대한민국에서 먹고 살기 위해 빌버둥치고 있는 생활인으로서의 저 일수도 있습니다. 모두가 느끼는 감정이 다를 것입니다. 각각의 개인이 밟아온 역사 속에서 ‘다름’을 발견하는 것이기 때문입니다. 여러분은 어떤 ‘다름’을 갖고 있나요? 세상에서 받아들여지지 않는 그 ‘다름’으로 어떤 고통을 받아왔고, 또 받고 있나요?

우리가 생각하기에 정말 당연하고 평범한 것. 가장 보편적인 것이 가장 특별하고 혐오스러운 것이 되는 세계를 떠올렸습니다. 또한 ‘애니메이션’이기에 애니메이션으로 표현했을 때, 더 강렬하고 더 명확하게 사람들이 받아들일 수 있는 것이 무엇일까 하는 생각도 했습니다. 저의 선택은 ‘색깔’이었습니다.

색이 없는 세계는 곧 망가진 한 사회의 시스템입니다. 그 망가진 사회 시스템 안에서 개인의 노력으로 바꿀 수 있는 일은 한계가 있습니다. <창백한 얼굴들>의 주인공은 자신이 처한 상황에서 할 수 있는 모든 노력을 다 했다고 저는 생각합니다. 작품 속에 표현되어 있진 않지만, 주인공 소년이 어떠한 환경 속에서 어떠한 대우를 받으며 자라왔는지. 여러분은 충분히 그 지옥을 상상 할 수 있을 것 입니다. 그는 넘을 수 없는 거대한 벽 앞에 있습니다. 그 벽은 개인이 무너뜨릴 수 있는 종류의 것이 아닙니다. 결국, 우리의 사회 시스템이 다수를 위해 소수를 버리는 선택을 끊임없이 이어간다면, 우리의 절망은 끝나지 않을 것 입니다. 그렇다면 우리는 어떻게 해야 할까요? 저는 그 생각을 이끌어내기 위해 <창백한 얼굴들>을 만들었습니다. 저에게 답은 없습니다. 이 질문을 꼬집어내는 것으로 저의 역할은 끝났다고 생각합니다.

2. 작품이 홀랜드 애니메이션 페스티벌에서 그랑프리를 수상하였다. 어떤 점이 수상 요인이라 생각하는가?

감독 본인이 수상 요인을 판단하는 건 불가능 합니다. 영화제의 특성과 그 당시의 심사위원들의 특성에 맞는, 단순한 선택일 뿐이라고 생각합니다. 영화제에 상영 되는 모든 작품들은 모두 수상할 가치가 있는 작품입니다. 저는 단순히 운이 더 좋았을 뿐이라고 생각합니다. 이 질문에 대한 답변으로 제가 할 수 있는 것은 영화제에서 보내 준 심사평을 첨부하는 것 뿐입니다.

A simple but effective style, as the French writer Céline said: 'L'important, c'est le style'. We want to encourage a promising potential rather than a well-crafted film. so it all came down to a choice between good and evil and we chose – in the spirit of the festival – evil

3. 작품에서 가장 중요하게 생각한 것은 무엇인가?

1번 질문의 답변과 같습니다. 이 작품뿐만이 아닌, 모든 작품을 만들 때 가장 중요한 것은 ‘나는 무엇을 이야기하고 싶은가?, 그것이 잘 전달되게 연출 했는가?’입니다. 특별한 것은 없습니다. 기본을 지키는 것이 가장 중요합니다.

4. 1억 5천만 원이라는 저예산으로 장편 애니메이션을 만들었다. 예산을 줄이기 위해 어떤 노력을 하였는가?

과연 제 인터뷰가 논문이 논하는 의도에 도움을 줄 수 있을까 의문이 듭니다. 질문의 의도는 충분히 이해하고 있습니다. 이 질문의 답변으로 예산을 줄이기 위해 했던 일들을 알려드려야 하겠죠. 하지만, 저는 예산을 줄이기 위해 큰 노력을 하지 않았습니다. 이상하게 들릴지도 모르겠지만 사실입니다. 저의 상황은 일반적인 애니메이션 감독들과는 다른 시작점이 있습니다. 그것은 저의 시작이 예술적 가치를 더 높게 평가하는 NFBC 단편 애니메이션이라는 것입니다. 대부분의 애니메이션을 시작하는 사람들은 디

즈니 혹은 지브리의 장편 애니메이션에 반해 이 길에 들어서죠. 모두 세계 최고 수준의 높은 퀄리티의 애니메이션을 보고 시작하는 것입니다. 하지만, 저는 그 반대입니다. 저는 유려하고 화려한 움직임에는 큰 관심이 없습니다. 저는 그저 단순한 움직임이라도 캐릭터들의 감정이 잘 전달될 수 있다면 그것으로 만족합니다. 물론 예술적 가치를 높일 수 있는 양념이 더 들어간다면 금상첨화겠죠. 하지만, 돈의 숫자가 예술적 가치를 높여주진 않습니다. 저는 그저 캐릭터들의 감정을 적절히 표현 할 수 있는 움직임과 이미지들을 생각하고 표현했을 뿐입니다. 이것들은 저예산으로도 충분히 표현 할 수 있습니다.

#### 5. 저예산 장편 애니메이션이 국산 장편 애니메이션의 양적 확대와 작품성 측면에서 도움이 될 것으로 생각하는가?

물론 도움이 됩니다. 안될 수가 없죠. 1년에 많아야 1~2편 개봉하는 것이 한국 장편 애니메이션의 현실입니다. 우리가 한국 장편 애니메이션을 논하려 한다면 더 많은 작품이 만들어져야 합니다. 지금은 그 어떤 평가와 토론도 의미가 없다고 생각합니다. 더 많은 작품들이 만들어져야 ‘의미’를 찾을 수 있을 것이라 생각합니다.

그 대안이 저예산 장편 애니메이션이 될 수 있을 것입니다. 하지만, 단편과 달리 장편은 자본에서 자유로울 수 없습니다. 상업적으로 흔히 우리가 말하는 ‘돈이 되지 않는 장사’에 투자할 기업과 투자자들의 과연 얼마나 있을까요? 양적 확대와 작품성 측면에서 도움이 될 수 있겠지만, 가능성의 측면에서 본다면 부정적이라고 말씀드릴 수밖에 없습니다.

#### 6. 저예산 장편 애니메이션을 제작하면서 한계점이 있었을 것이다. 어떤 부분인가?

숙달된 스텝을 구할 수 없다는 것입니다. 훌륭한 스텝들은 곧 돈입니다. 하지만, 저예산으로 그 분들과 같이 작업할 수 없습니다. 적은 자본으로는 대다수의 스텝 구성이 학생 혹은 사회 초년생 일 수밖에 없습니다. 그것은 모든 것이 제대로 갖추진 스텝들이 아닌, 작은 것까지도 하나씩 가르쳐야 한다는 것을 의미합니다. 결국 작품의 퀄리티와 연결 됩니다.

## 7. 국내 저예산 장편 애니메이션에 대한 전망은 어떻게 보는가?

5번 질문의 답변과 같습니다. 적은 제작비로 그 만큼의 수익을 올릴 수 있는, 쉽게 말해 투자자에게 손해를 입히지 않는 감독들이 더 많이 필요합니다. 더 많은 ‘연상호’가 등장하지 않는 한, 현상 유지도 힘들 것이라 생각합니다. (물론, 큰 수익이 나지 않는 저예산 작품을 투자할 투자자와 기업도 없습니다.)

## 8. 제작기간은 예산과 직결된다. 제작기간은 충분했는가?

충분 혹은 부족이라고 말하기 어렵습니다. 더 빨리 완성해야 했지만, 불행히도 사건 사고가 많았습니다. 너무 큰 사고가 있었기에 어쩔 수 없었습니다. 제작비가 적기에 1년 안에 끝내는 것이 좋다는 생각을 갖고 있습니다. 저는 너무 오래 걸렸습니다.

## 9. 제작기간이 부족했다면 어떤 원인으로 지연되었는가?

부족하지는 않았습니다. 지연 원인만 말씀드리면, 작업 초반, 첫 애니메틱 틸에서 보여진 스토리와 아트웍 문제를 해결하는 것으로 지연된 것. 그리고 가장 큰 원인인 교체 되기 전 초기의 PD 문제가 있었습니다. 또한 몇몇 프로의식이 결여된 스텝들로 인한 문제도 있었습니다. 여기서 일일이 말씀드릴 수 없다는 것을 이해해 주시길 바랍니다. 이것들은 제작백서를 보시면 자세히 나와 있습니다. 참고해 주시길 바랍니다.

## 10. 작업자들에 대한 적절한 비용 지불을 위한 최저 예산은 얼마로 생각 하는가?

어렵네요. 기술직이기에 기본 월 200만 원 이상이어야 한다고 생각합니다. 하지만 저 예산 작업의 큰 맹점은 그 정도의 금액을 지불 할 수 없다는 것입니다. 현실은 경험이 적은 스텝들로 구성된 작업 환경에서 법정 최저에서 약간 높은 수준을 유지하는 것만으로도 벅찹니다.

11. 작품성은 수상이라는 성과로 충분히 인정받았다. 흥행성 측면을 고려하면 어떤 점이 필요하다고 생각 하는가?

그건 모릅니다. 확실히 말씀드릴 수 있습니다. 절대 모릅니다. 100% 흥행성을 고려하여 작품을 만드는 것은 대기업 산하의 제작사들입니다. 그리고 그렇게 만들어진 작품들도 흥행에 실패하기도 합니다. 많은 경우 실패하죠. 저는 제작자가 아닙니다. 저는 많은 돈을 벌기 위해 작품을 만드는 것 또한 아닙니다. 저는 그저 제가 하고 싶은 이야기를 ‘잘’ 만들 수 있게 노력할 뿐입니다. 흥행에 대한 것은 저는 모릅니다. 더 많은 사람들이 공감할 수 있게 만드는 노력 외에 제가 할 수 있는 것은 없습니다.

12. 저예산 장편 애니메이션을 활성화시킬 수 있는 방안이 있다면 무엇인가?

정부의 투자 말고는 방법이 없다고 생각합니다. 하지만 지금처럼 한 기업에 큰 금액을 몰아주는 방식으로는 안 됩니다. 30억 1명이 아닌, 2~3억 정도의 금액을 10명에게 투자하는 방식으로 가야할 것입니다. 또한 기업이 아닌 개인에게도 그 기회가 돌아갈 수 있게 한다면, 더 많은 작품들을 만들어 낼 수 있을 것입니다. 활성화는 곧 많은 작품들을 만드는 것에 있습니다.

13. 차기 작품을 계획하고 있는가? 계획하고 있다면 어떤 작품인가?

저는 세상의 어두운 면에 관심이 많습니다. 그렇다고 하여 밝은 것을 싫어하는 것은 아닙니다. 좋아합니다. 하지만, 좋아한다고 하여 잘할 수 있는 것은 아닙니다. 제가 잘 할 수 있는 것은 세상의 어두운 면을 표현하는 것임을 저는 알고 있습니다. 계속 세상의 어두운 면을 바라보며 이야기를 만들 것 입니다. 잘 표현할 수 있는 것을 만들고 싶습니다. 기법은 중요한 것이 아니라고 생각합니다. 각각의 이야기에 걸 맞는 기법이면 그 어떤 것이라도 상관없습니다. 장편, 단편의 선 또한 굳지 않을 생각입니다. 장편으로 해야만 하는 이야기는 장편으로 해야 할 것이고, 단편으로 해야만 하는 이야기는 단편으로 해야만 하겠죠. 허나, 장편이라는 것은 결국 산업입니다. 결국 저의 시나리오와 각종 설정들이 투자를 받을 수 있는 것이냐 아니냐를 간과할 수는 없습니다. 굉장히 어려

운 문제입니다. 저는 이 복잡한 산업을 온전히 설명할 수 있는 능력이 되질 못합니다. 그저 저는 제가 말하고 싶은 이야기로 시나리오를 쓰고, 그림을 그리고 하는 등의 준비를 하겠다하는 것만 말씀드릴 수 있습니다. 기회가 다시 찾아온다면 놓치지 않을 정도의 준비를 말입니다. 다음 작품의 아이디어는 ‘구제역에서 홀로 살아 돌아온 돼지’입니다. 할 수 있는 것을 하겠습니다.

#### 15. 애니메이션으로 학위를 취득하고자 하는 연구자들에게 하고 싶은 말은?

애니메이션으로 학위를 취득하고자 하는 연구자들에게 하고 싶은 말이 하나 있습니다. 그것은 학위만 있는 ‘선생’이 되지 말라는 것입니다. 여러분은 결국 학생들을 가르치는 일을 하게 될 가능성이 높습니다. 그곳에서 여러분들은 학생들이 작품을 만들면서 생긴 고난과 힘겨움에 직면하게 될 것입니다. 어떤가요? 어떻게 해결책을 제시할 수 있을까요?

애니메이션의 교육은 경험의 산물이라고 생각합니다. 그것은 책 속에 없습니다. 애니메이션의 모든 제작 과정은 100% 경험에 있습니다. 모든 단계들을 스스로 해내며 작품을 만들어보지 않으면 알 수 없습니다. 저는 여러분들께 반드시 스스로 작품을 만들어 보라고 권합니다. 그것만이 학생들에게 해결책을 제시할 수 있는 유일한 방법입니다. 학위만 있는 ‘선생’이 되지 말고, 학위도 갖춘 ‘선생님’이 되길 바랍니다.

국내에는 많은 애니메이션 학과가 있지만, 졸업생들의 90% 이상이 졸업 작품이 마지막 작품이 됩니다. 여러분들은 이것이 어떠한 의미인지 알 수 있을 것입니다. 바탕이 없는 산업은 죽을 수밖에 없습니다. 새로운 인력이 투입되기는커녕 빠져 나가기만 하는 현실을 바로 잡을 수 있는 것은 ‘학교’입니다. 학생들이 자기 자신만의 작품을 만든다는 것에 대한 행복을 느낄 수 있게 해주는 것이 첫 번째이자 모든 것입니다.

책을 펴고 별을 이야기하는 교육자보다, 천문대에서 직접 별을 보여주며 이야기하는 교육자가 되시길 바랍니다. 감사합니다.

## ABSTRACT

### A study on the Production of <On The White Planet>, a Low-budget Animated Feature Film

Lee, Byung-Kwan  
Major in Animation  
Dept. of Media Design  
Graduate School  
Hansung University

The first animated feature film introduced in Korea was the Disney theatrical animation, <Peter Pan>, which was released in Gukdo Theater on jun 13, 1957. Since then Disney's animation film have kept growing and advancing, and when Walt Disney Pictures's <Frozen> was released domestically on January 16, 2014, it achieved a sensational success setting the box office record of \28,461,504,400 sales and 10,296,101 viewers.

In comparison since <A story of Hong Gil-dong>, the first Korean animated feature film hit theaters in 1967, even though its standard was not low at all, the Korean animation industry has lost its chances to develop the know-how and planning ability for film production for various reasons.

As Goldstar's television sets began to be supplied in 1966 the demand for animation contents also industry once reached the third biggest scale in the world. However, along with the continual box office failures of the domestic theatrical animated feature films, it became even harder for

own works. It was an inevitable consequence of their growth focusing on OEM system rather than production of works. Afterward Korean animation industry which mainly relied on subcontract manufacturing works has kept making effort and investing in producing creative animations and since 2001 it has been spotlighted as a main strategic industry by korea Culture & Content Agency and become a target of intensive investment and support.

In the meanwhile <Wonderful Days> were released in 2003. It took 15 billion won, which recorded the hightest production cost in Korean animation history, and 7 years to be completed. In spite of positive reviews that it showed creditable technological skill which was competitive with that of US or Japan with splendid visual and miniature background layout, the movie failed at the box office due to lack of storytelling. It had huge negative effects on Korean theatrical animated feature film production. As a result, Korean animation was branded that it lacked in planning and creating abilities and the animation industry faced criseses of setback in investor sentiment and decline in numbers of production and support system for manpower training. This resulted from the lack of creating experiences, so to build up them quantitative expansion of domestic animated feature films and diversification for progression should be secured.

The representative cases of some sucessful Korean animated feature films are <Learfie, A hen into the wild> which attracted 2.2 million viewers and <Jumbagi: Dinosaur of Korean peninsula, 3D> seen by over 1 million. Even though the upbeat mood has built up due to the success of the tow, it is the reality of Korean animation that except for few successful ones most of the theatrical animated feature films are box office failures and on average 3 works a year are barely maintained. That being so, first along with the quantitative expansion of domestic animated feature films, it is required to produce domestic animations of diverse

material and techniques that ensure free creation of them. In US and Japan are overflowing the studios, planners and directors that have accumulated know-how as producing over dozens of theatrical animated films, while in Korea it is hard to find ones that have produced more than 2.

Despite the harsh domestic reality low-budget animated feature films have been steadily produced mainly by small production companies and organizations and at the center of it is there KAFA Films, the course of production study at the Korean Academy of Film Arts(KAFA). They consist of directors and studios that produce animated feature films based on their experiences of making independent short animations.

Animated feature films produced at KAFA are classed as low-budget animated feature film. It is produced by a director who is credited for cinematic quality of his independent short animation. Also it proceeds as a form of project with professional producers and few staff on a minimum budget. This is a new model and production method to be pursued by Korean animated feature film industry which has no room for producing a work attracting huge capital and investment as Disney's <Frozen> did in US.

When compared with medium or high-budget animation, low-budget animation has positive merits in that it guarantees a creators' individuality and freedom, provides free selection of material and genre, and has low risk because of simplified producing process and shortened producing period.

The study work is <On The White Planet>, a low-budget animated feature film produced by Bum-Wook Huh, in which the researcher participated as a animation director and it is examined that what factors and limitations of the work had effect on the success of winning the grand prix at the Holland Animation Film Festival.

It is considered that the know-how and planning ability learned in the

process of producing the study work can be a useful source of information on the creative side for the independent productions and directors who intend to make low-budget animated feature film. Even under the hard domestic reality of reduced investor sentiment, it is expected that creation know-how of Korean style can be accumulated, new audiences for animation be built, and production system for theatrical animated feature film with guaranteed diversity.

【Key word】 low-budget, animated feature film, independent animation, commercial animation, high value-added creation, independent director system, independent planning system