

카툰 애니메이션 페스티벌의 시각적 특성 연구  
-한국과 유럽 수상작 비교를 중심으로

A Study on Visual Characteristics of Cartoon Animation Festivals  
-Placing Great Importance on Comparison of Korean and European Award  
Winners

전 주 영  
한양 대학교

## Contents

### 논문요약

### Abstract

#### I. 서론

1. 연구배경과 목적
2. 연구범위와 방법

#### II. 이론적 배경

##### 1. 카툰 애니메이션 페스티벌의 정의와 현황

- (1) 카툰 애니메이션의 개념과 배경
- (2) 카툰 애니메이션 페스티벌의 변화와 현황

##### 2. 카툰 애니메이션 페스티벌의 형성배경과 역할

- (1) 한국 카툰 애니메이션 페스티벌의 역사적 고찰
- (2) 유럽 카툰 애니메이션 페스티벌의 역사적 고찰

#### III. 카툰 애니메이션 페스티벌의 시대별 트렌드 연구

##### 1. DIFECA와 CAF의 시대별 특징과 수상작 현황

- (1) DIFECA 2000년대 수상작 유형
- (2) CAF 2000년대 수상작 유형

##### 2. ANNECY와 ZAGREB의 시대별 특징과 수상작 현황

- (1) ANNECY 시대별 수상작 유형
- (2) ZAGREB 시대별 수상작 유형

### 메이선 페스티벌의 시각적 특성 비교

#### 분석결과

1. 메타포리컬 특성을 표현한 한국 카툰 애니메이션
2. 다이내믹 특성을 표현한 유럽 카툰 애니메이션
3. 카툰애니메이션에 표현된 시각적 특성의 조형성과 사회성

#### VI. 결론

#### 참고문헌

#### 논문 요약

문화 산업 성장률이 세계 경제 성장률을 크게 앞지르고 있는 현실에서 문화 산업 중 하나인 애니메이션은 창의적 문화 콘텐츠로 세계 경제성장의 새로운 원동력으로 우뚝 발돋움 하였고, 그 가치가 상승하고 있는 중이다. 단지 만화영화로 밖에 인식되지 않았던 애니메이션은 애들이나 보는 것이라며 문화 예술로 인정하지 않는 기성세대의 인식과 불법복제에 젖어 음성문화, 부도덕한 문화, 저급문화라는 사회적 인식들은 여전히 변하지 않고 있는 실정이다. 그러나 대중매체에 의한 감성과 창조성을 가진 문화 산업이 인간에게 풍부한 정보와 지식을 제공하는 역할로 만화의 영향력이 커지면서 만화영화의 역할이 달라지게 되었고, 이러한 변화는 현실성이 떨어지는 유아적 사고의 근원이라는 개념에서 벗어나는 예술성을 지닌 시사성과 해학을 가진 양질의 만화영화를 요구하게 되었고, 또한 이를 계기로 만화영화와는 차별화되는 카툰 애니메이션이라는 신조어를 탄생 시켰다. 애니메이션의 한 부분으로서 만화영화와는 달리 예술성, 작품성을 갖춘 카툰 애니메

이션이라는 분야를 인식시키기 위해서는 우선 카툰 애니메이션에 대한 이해와 우수성을 객관적으로 인지시켜야 하므로 카툰 애니메이션을 대상으로 하는 페스티벌이라는 공식적인 행사의 연구가 필요하였다. 무엇보다도 다른 나라와의 비교 연구로 한국 카툰 애니메이션의 위상과 발전 가능성을 파악할 수 있기 때문이다. 디지털화와 균일화의 물결이 거셀수록 감성의 중요성이 증대되고 있는 현실에서 예술적 가치를 지닌 카툰 애니메이션의 활용은 시대적인 요청으로 각인되고 있다. 한편 사회적 필요성은 카툰 애니메이션에 대한 새로운 시각과 가치를 요구하게 되었으며, 새로운 시각과 가치는 디자인으로 표출이 가능하다. 본 논문에서는 이를 찾기 위한 방법으로 예술의 발전과 진흥을 위해 탄생되어 국제적으로 시행되고 있는 카툰 애니메이션 페스티벌을 중심으로 디자인 유형 분석을 하였다. 긴 역사를 가진 유럽 페스티벌과의 비교로 유럽 카툰 애니메이션의 시장상황을 거울 삼아 우리의 카툰 애니메이션이 지속적인 발전 할 수 있기를 바라는 위해서 이다. 카툰 애니메이션은 초기 작가주의에서 시작되어 초현실주의와 창작의욕 고취시기, 컴퓨터 애니메이션 실험기와 대중화 시기, 산업개발시기, 감성주의시기로 변화하면서 발전하였다. 그러나 유럽이 이처럼 다양한 시기를 보냈다면 한국은 아직까지 작가주의라는 시작 단계를 벗어나지 못하는 짧은 역사를 가지고 있을 뿐이다. 하지만 ANNECY에서의 장편 카툰 애니메이션 부문에서 2002년 <마리 이야기>에 이은 2004년 <오세암>의 대상 수상은 한국 카툰 애니메이션의 위상이 높아졌다는 현실이 표면화 된 결과이다. 앞으로 대중화 시기와 산업개발시기, 감성주의 시기까지 유럽이 거쳤던 모든 단계를 한국이 극복 할 수 있다면 장편뿐만 아니라 단편에 까지 위상이 확대되면서 한국 카툰 애니메이션의 미래는 분명 밝아질 것이다. 한국 애니메이션은 새로

운 활화산이라는 평을 들을 만큼 급성장하였다. 또한 이를 계기로 서울에 애니메이션 전문 영화관과 영상문화 체험시설, 공연장, 테마파크 등 애니메이션 관련 복합문화시설이 들어선다는 계획안이 수립되는 등 이에 걸 맞는 카툰 애니메이션의 가치와 영향력의 증대를 위해 디자인의 연구는 계속 되어야 할 것이다. 더불어 연구를 위한 협회나 작가들의 관심과 노력들은 카툰 애니메이션이 만화영화와는 차별화되는 분야라는 인식과 더불어 카툰 애니메이션의 발전에도 기여 할 수 있다. 이와 함께 본 논문에서 조사한 결과를 토대로 카툰 애니메이션의 표현적 특성과 조형적 특징을 참고로 보다 쉽고 빠르게 카툰 애니메이션을 제작 할 수 있다고 본다.. 무엇보다도 카툰 애니메이션의 디자인 가치와 세계시장에서 한국 카툰 애니메이션의 지위를 향상 시킬 수 있는 디자인 방법과 제작 시에 중점을 두어야 할 부분들에 참고자료가 되기를 바란다.

#### Abstract

The growth rate of the cultural industry exceeds that of the world economy a great deal. Animations, part of the current cultural industry, has remarkably positioned as a new impelling force in the growth of the world's economic development with creative cultural contents and its value is rising. There has been no change in social understanding that animations are unacceptable, immoral and low-class cultures as the older generation does not recognize animations as part of culture and art, calling animations "cartoon movies" simply and thinking that animations are worthless, belonging to children only and animations suffer from illegal copies. But as the cultural industry with sensitivity and creativity by

mass media offers rich information and knowledge, which makes the influence of cartoons bigger, roles of animations has become different. This change has required good quality animations with characteristics of art and reflecting current affairs and humor distinguished from a concept of infant way of thinking lacking reality. In addition, because of this, people coined a new word, "cartoon animation" differentiated from animations. To make the cartoon animation genre with artistic characters and artistic values, different from simple old animations, realized, it was necessary to inform understanding and excellence of cartoon animations objectively so study on official events, cartoon animation festivals was needed. Above all, we can understand the position and possibility for future development of Korean cartoon animations through comparative study of Korean and foreign cartoon animation festivals. In a situation where the stronger the waves of digitalization and uniforming get, the bigger the importance of sensitivity becomes, the utilization of cartoon animations is accepted as a call of the era. On the other hand, social needs require a new point of view and value on cartoon animations, which can be expressed through design. In this thesis, as a way to find this, an analysis of cartoon animation design types was done, focusing on cartoon animation festivals which had been started for the development and promotion of art and has been held internationally. This analysis was done to wish that Korean cartoon animations will develop consistently by patterning after the

market situation of European cartoon animations through comparing cartoon animation festivals of Korea and Europe. Cartoon animations started from early auteur theory and have developed into surrealism, the period of inspired wills to create, the computer animation experiment period, the popularization period, the industrial development period and sentimentalism. But Europe has spent such various periods, Korea has a brief story as Korea still stays at auteur theory, a beginning step. But in the ANNECY <My Beautiful Girl, Mari> and <Oseam> won the grand prizes in 2002 and 2004, respectively. These feats come from a result of the fact that the position of Korean animations has been raised. In the future, if Korea overcomes all processes such as the popularization period and the industrial development period that Europe had passed until sentimentalism, the position of Korean animations will be enhanced not only in long animations but also in short animations and their future will be bright. Korean animations have grown rapidly enough to be called an active volcano. Taking this as a good chance of development, Seoul is planning to build animation-related complex cultural facilities such as animation-only theaters, visual culture experience facilities, performance venues and theme parks. So design research befitting these grand plans should be continued to expand values and influences of cartoon animations. Interests of and efforts by associations or animators for research will be able to contribute to new recognition that cartoon animations are a differentiated sector

from conventional animations and the development of cartoon animations. It will be possible to produce cartoon animations more easily and faster by directing cartoon animation designs, writing scenarios, creating characters, based on the results of this thesis and using them as reference materials for story types, character elements, backgrounds and colors. Most of all, I wish this study to be referencematerials about design methods to increase values of cartoon animation designs and to raise the position of Korean cartoon animations and about segments that need more attentions during the production

## 1. 서론

### 1. 연구 배경과 목적

실사영화와는 달리 카툰 애니메이션은 움직임을 창의적으로 표현할 수 있는 보다 많은 탄력성을 가지고 있다. 카툰 애니메이션은 물리적이고 유기적인 움직임을 생생하게 재창조하려는 시도를 말한다. 즉 애니메이션은 사물이 어떻게 보이는가가 아니라, 그것들이 의미하는 바가 무엇인지를 보여주는 것이다. 또한 느린 동작과 빠른 동작, 차원을 넘나들거나, 이를 코믹하고 풍부하게 사용하여 물리적인 가능성을 과장시킬 수 있다. 여기에 카툰 애니메이션의 시작점이 있다. 재치 있는 시각적 아이디어와 짜임새 있는 이야기들은 아이들만을 대상으로 하기에는 그 영향력은 크다. 무엇보다도 언어와 문화를 익히는 교육용으로만 인식하여 만화영화에 학습요소를 가미한 분야로 인식하고 있기에 영상예술의 한 분야로 카툰 애니메이션을 알리는데 그 목적이 있다. 본 논문에서는 카툰 애니메이션의 명칭에 대한 새로운 정의와 카툰 애니메이션을 처음 시작했던 유럽과 한

국을 비교하여 연구하고자 한다. 카툰 애니메이션 페스티벌의 수상작 디자인 분석으로 카툰 애니메이션의 디자인적 예술적 가치와 세계시장에 한국 카툰 애니메이션의 위상을 높일 수 있는 디자인 방법과 제작 시에 중점을 두어야 할 부분들에 연구의 초점을 맞추었다.

비교 대상으로 유럽을 선택한 그 이유는 최초로 카툰 애니메이션을 제작하였고, 카툰 애니메이션 역사를 대표하는 인물들이 유럽을 중심으로 배출되었기 때문이다. 그러나 일상에서 쉽게 접하기 어려운 유럽의 카툰 애니메이션은 미국과 일본의 자료에 비해 유럽의 연구 논문 자료는 빈약한 것이 현실이다. 무엇보다도 10년이라는 짧은 카툰 애니메이션 역사를 가진 한국 카툰 애니메이션의 발전을 위해서는 연도별 스토리나 기법 등 표현 특성과 색상의 활용과 이미지, 캐릭터 등의 조형적 특성으로 구분이 가능한 오랜 역사를 갖고 있는 유럽과의 비교는 필요하며, 카툰 애니메이션 페스티벌의 시각적 특성에 대한 연구를 통해 카툰 애니메이션을 문화 예술로 인정하지 않는 기성세대와 불법복제에 젖어 음성문화, 부도덕한 문화, 저급문화라는 사회적 인식을 가지고 있는 현실에서 벗어날 수 있는 방안이라 생각된다.

한국에서도 1990년 중반부터 카툰 애니메이션의 영향력과 시장성으로 지방자치체에 의한 큰 행사로 온 가족이 즐길 수 있는 국제적인 페스티벌로 자리매김 하기 위한 방법으로 카툰 애니메이션 공모전을 주최하고 있다. 이에 카툰 애니메이션 페스티벌의 국제화를 위한 방향의 연구를 필요로 하게 되면서 많은 연구들이 행해지고 있었지만 행사를 진행하는 주체로서 마케팅방안의 구축에 대한 연구에 그쳤기에 본 논문에서는 페스티벌의 작품분석을 통한 수출 국가와 수출작의 분석으로 좀더 세분화 된 연구를 하고자 한다.

특히 소자본으로 카툰 애니메이션을 제작하여 국제적 명성과 시장확대를 이룬 카툰 애니메이션의 선두주자인 유럽과의 비교를 통해 소자본으로 카툰 애니메이션을 이끌고 있는 한국과 유사한 시장상황에 처해있는 유럽과의 비교는 현실성 있는 애니메이션 시장 분석이라 생각된다. 애니메이션은 직접이든 간접이든 시대를 조명한다고 한다. 이는 곧 시대의 흐름으로 생각할 수 있기에 카툰 애니메이션의 발전을 위한 연구로 카툰 애니메이션의 역사를 통해 시대의 흐름과 유행을 파악하여 현재와 미래의 카툰 애니메이션에 적용하여 시대의 흐름에 맞추거나 앞서가는 작품 제작에 활용될 수 있다. 다시 말해서 현재의 카툰 애니메이션 시장의 파악과 디자인 경향을 분석하고, 이를 활용하여 디자이너의 역할과 영향력을 높이는 데 그 목적이 있다.

## 2. 연구 범위와 방법

본 논문의 연구 방향은 표현특성을 나타낼 수 있는 내용적 측면과 디자인의 전반적인 연구를 위한 조형적 측면으로 구분하여 제작 연도, 수상경력, 수상국가, 스토리, 기법, 캐릭터, 배경, 색상이미지 등의 분석으로 한국과 유럽의 카툰 애니메이션 유형과 시대별 변화 등의 연구를 지표로 활용하여 통계자료 중심으로 국가별 특성을 파악하고, 분석 결과 조형적 특징으로 나타나는 다양한 요소와 스토리 유형과의 연계성을 활용하는 방안을 제시하였다.

분석을 위한 캐릭터는 동영상의 여러 프레임(Frame)중에서 캐릭터가 크게 보이거나, 형태가 명확하게 보이는 프레임을 선택하였다. 조형 요소의 분석 중 하나인 색상 분석을 위해서는 산업자원부와 IRI Color Design사에서 합작하여 산업기반 기술에 적용하기 위해 새롭게 제작된 색상자료로 Dynamic - Static, Soft - Hard를 중심

으로 한 이미지 스케일을 적용하였다. 이미지 스케일에 사용된 색상의 분포를 파악하고, 분포도에 위치한 이미지를 도출하여 색상이 표현하고자 하는 의미와 배경에 대한 분석은 구성요소와 색상을 중심으로 진행하였다. 한국과 유럽 카툰 애니메이션 페스티벌 수상작의 비교를 위해서는 무엇보다도 시대별 카툰 애니메이션의 유형 변화에 대한 정의가 필요하다. 이는 카툰 애니메이션의 변화를 알 수 있는 방법이며, 각 페스티벌이 갖고 있는 특징을 알 수 있기 때문에 시기별 카툰 애니메이션의 트렌드를 찾고자 한다. 카툰 애니메이션의 트렌드를 통한 한국과 유럽의 시각적 특성의 비교는 체계적인 학문적 가치를 찾아낼 수 있는 방법이 될 것이다.

한국 카툰 애니메이션 페스티벌의 분석 대상은 카툰 애니메이션 페스티벌이라는 명칭으로 개최되는 서울애니메이션센터 주관의 서울 국제만화 애니메이션 페스티벌(Seoul International Cartoon & Animation Festival 이하 SICAF), 부천 국제대학 만화 페스티벌(Puchon International Student Animation Festival 이하 PISAF), 동아엘지 국제 게임 만화 공모전(Dong-A LG International Festival of Comics & Animation : 이하 DIFECA)과 춘천 애니타운 페스티벌(Chuncheon Anitown Festival : 이하 CAF) 등 4개의 카툰 애니메이션 페스티벌 중에서 연구 대상으로 선정하고자 하였다. SICAF와 PISAF는 저작권법에 대한 문제를 앞세워 자료 제공을 거부하였기에 연구 대상에서 제외하였다. DIFECA와 CAF의 경우 사이트와 DVD, VHS 판매 등으로 저작권법에 저촉되지 않는 한도 내에서의 연구가 가능하기에 저작권법에 위반되지 않는 범위 내에서의 연구를 위해 본 논문에서는 합법적으로 사이트에서 제공이 되거나 판매 되는 영상물을 대상으로 하였다. 한국의 자료와 비교를 위한 유럽의 자료는 국제 애니메이션 필름협회

(ASIFA:Association Internationale du Film D'animation) 에서 주관하는 오랜 역사를 가지고 있는 유럽에서 개최되는 안시 국제 애니메이션 페스티벌(International Animated Film Festival: 이하 ANNECY)와 자그레브 애니메이션 페스티벌(World Festival of Animated Films Zagreb : 이하 ZAGREB)을 연구 대상으로 설정하였으며, ANNECY의 경우 초기 1960년대부터 10년 단위로 수상작을 모은 VHS자료와 DVD 자료, 사이트의 제공자료를 활용하였다. ANNECY의 VHS 모음집은 그랑프리 수상작과 배심원상 등의 중복 자료가 모두 포함 되어있는 경우도 있기에 2000년까지의 자료는 VHS 수상작 모음집을 중심으로 진행하였고, 2001년부터는 대상 수상작 만을 연구대상으로 설정하였다. 그리고 ZAGREB 의 경우 ANNECY와 달리 주최측에서 제공하는 수상작 모음집은 없었기에 현재 시판되고 있는 VHS 와 DVD를 중심으로 연구범위를 설정하였다.

## II. 이론적 배경

### 1. 카툰 애니메이션과 페스티벌의 정의와 현황

(1) 카툰 애니메이션의 개념과 배경허버트 리드(Herbert Read)는 그의 저서인 예술백과사전에서 애니메이션은 움직이는 환영이 인공적인 제작물로, 회화, 만화, 입체물, 비현실적 형상 등에 따라 이루어지는 모든 필름이라고 정의 내리고 있다. 그리고, 애니메이션 예술의 국제적인 기구인 ASIFA에서는 애니메이션은 기본적으로 화상의 한 프레임(Frame)씩 수단에 의해 창조되는 모든 것으로, 조작된 동작을 창조하기 위한 모든 종류의 테크닉에 관련되는 것으로 애니메이션 예술은 실사 영상 방식과는 다른 다양한 기술의 조작에 의해서 움직이는 이미지를 창조한다고 정의하고 있다. 만화영화, 장편 애니메이션, 극장용 애니메이션 모두 세분화 되어 애니메이션에 포함된 것

처럼 카툰 애니메이션이란 명칭은 카툰 애니메이션 페스티벌에 출품하거나 수상한 작품성을 인정 받은 단편 독립 애니메이션들에 명명하고자 한다. 애니메이션의 급성장과 많은 대학의 신설학과에서 카툰 애니메이션이란 과목과 학과가 생겨나면서 학문적 가치를 인정해주고 있는 현실을 반영해 볼 때 예술성을 갖춘 예술영화의 한 분야로 인정받기를 바라며, 본 논문에서는 카툰 애니메이션이라는 용어로 애니메이션을 정의하였다.'만화(Cartoon)'는 말 대신에 글자나 부호 등을 사용하는 평면상의 정지된 그림이며, '만화영화(Animated Cartoon)'는 만화적 영상을 가진 애니메이션 영화로 가장 상업화되고 대중화된 장르로서 상업성을 띤 애니메이션의 한 부분이라고 할 수 있다. 회화적 수법과 풍자를 갖춘 만화적인 요소를 움직이게 만드는 만화영화와는 차별화되는 용어로서 카툰 애니메이션을 정의내림으로써 독립성을 띤 다양한 기법과 스토리를 갖춘 실험성을 가지는 재미와 흥미를 유발하는 움직이는 영화로 아이들만을 대상으로 하는 저급문화라는 개념의 탈피와 작품성을 갖춘 예술영화의 한 분야로 인정받는 계기를 만들 수 있는 첫 걸음이 될 것이다.

### (2)카툰 애니메이션 페스티벌의 변화와 현황

5,000여 명의 회원을 갖고 있는 안시의 영화 애호가 클럽인 JICA(Journees International du Cinema d'Animation)의 각고의 노력으로 국제적인 애니메이션 페스티벌은 1956년 칸 영화제의 비경쟁 부분으로 처음 시작되었다.<sup>1)</sup>

애니메이터의 위상을 높이기 위해 세계 각국의 애니메이터들과 합심하여 국제적인 애니메이션 페스티벌을 개최하기 위한 노력을 하였다.<sup>2)</sup>

1) <http://www.awn.com/annecy/FESTI/HISus.ht>

2) <http://www.fh-wuerzburg.de/petzke/zagreb.html>

페스티벌 초기에는 기성 작가들을 위한 무대로 시작이 되었다면 현재는 신진작가의 등용문이 되고 있으며, 애니메이션을 공부하는 학생들을 대상으로 한 페스티벌이 많아지고, 신진작가들이 많이 등장하게 되면서 앞에서 언급한 것처럼 신진작가의 등용문 역할과 새로운 기법의 무대가 되었으며 많은 애니메이션에 종사하는 사람들의 관심을 끌게 된다. 카툰 애니메이션 페스티벌은 애니메이션의 발전뿐만 아니라 도시의 성장에도 큰 영향을 끼친다. 최초의 카툰 애니메이션 페스티벌인 ANNECY는 소도시였던 안시를 국제적인 도시로 만드는 계기가 되었다. 이를 거울삼아 많은 국가들이 관광산업의 한 부분으로 테마도시 같은 컨셉으로 카툰 애니메이션 페스티벌을 수용하게 되고 발전하게 되었다. 이처럼 카툰 애니메이션 페스티벌은 문화산업의 부흥과 도시의 홍보효과를 비롯한 부수적인 산업요소를 창출 할 수 있는 역할을 담당하고 있다.

## 2. 카툰 애니메이션 페스티벌의 형성배경과 역할

(1)한국 카툰 애니메이션 페스티벌의 역사적 고찰  
DIFECA는 문화 콘텐츠산업의 기반으로 각광 받고 있는 국제 행사로 게임과 카툰 애니메이션 영상축제인 한국 최대 규모의 만화공모전으로 역량 있는 신진작가를 발굴하고 만화산업의 성장환경 조성을 위해 동아일보사와 LG가 1997년 처음 마련한 행사이며, 지난 2000년부터 문화 콘텐츠산업의 총아로 떠오른 게임분야를 추가하여 만화와 게임의 유기적인 결합을 통해 엔터테인먼트산업 축제로 거듭나고 있다. DIFECA는 21세기 첨단 문화산업인 만화, 애니메이션 산업기반의 토대를 담당할 역량 있는 젊은 인재를 발굴하여 창작활동을 적극 지원하고, 한국 최대규모의 공모전을 통해 출판만화, 캐릭터, 카툰 애니메이션 산업을 주도할 참신한 인재들의 등용문으로서 창작의욕을 고취시키며, 한국 만화관련 산업의 환경조성에

기여하고 있다. 부대행사로 해외의 카툰 애니메이션을 소개함으로써 새로운 세계의 흐름을 접하게 한 21세기의 만화산업의 흐름을 선도하고, 매년 향상하는 신진작가들을 접할 수 있는 장을 마련하는데 목적을 두고 있다.

초기 3년간은 초청작가와 내용의 대부분은 카툰 애니메이션의 선두주자들의 자료를 중심으로 애니메이션 영화제가 진행이 되었다. 그러나 2000년이 되면서 만화를 중심으로 한 페스티벌로 자리매김하게 된다. 근래에 초청하고 있는 작가는 대부분이 카툰 애니메이션이 아닌 만화 작가들이 많아지고 있다고 한다. CAF는 지방도시의 활성화 방안으로 카툰 애니메이션 페스티벌을 활용하고 있는 아름다운 호반의 도시 춘천은 1995년부터 지식산업 육성을 위해 많은 노력을 해왔다. 그 결과 1999년 춘천 하이테크 벤처타운을 준공하게 되었으며 이를 계기로 지식산업 발전의 터전을 마련하는 계기를 만들었다. 1997년부터 개최하고 있는 CAF는 춘천시의 지식산업을 발전시키는 밑거름이 되었다.<sup>3)</sup>지방에서 벌어지는 행사

이기 때문에 많은 어려움을 가지고 있지만 인터넷을 활용한 정보의 제공과 원활한 관리와 의욕적인 행사들로 국제적인 행사로 확대 시키고자 하는 많은 노력을 하는 사람들이 있기에 CAF의 성장은 가능하다고 본다.

(2)유럽 카툰 애니메이션 페스티벌의 역사적 고찰  
ANNECY는 프랑스 안시에서 개최되는 세계 최대 규모와 권위를 자랑하는 세계 최초로 설립된 국제 애니메이션 페스티벌이다. 1956년부터 프랑스 칸 영화제(The Cannes Film Festival)의 애니메이션 비경쟁부문 행사로 시작하였다가 1960년 3회 대회부터 프랑스 남부 작은 휴양 도시인 안시로 옮겨 전문적인 국제 애니메이션 공모전으로

3) <http://www.caf21.org/info/?inpage=vision.html>



분리되었다. 안시 시장의 도움과 JICA의 노력으로 1960년 수상자를 배출하게 된다. 이후 ZAGREB, 오타와 국제 애니메이션 페스티벌(Ottawa International Animation Festival), 히로시마 애니메이션 페스티벌(Hiroshima Animation Festival) 등 세계적인 애니메이션 페스티벌의 창설을 주도 하였다. 매 홀수 년도에 비엔날레로 열렸던 이 페스티벌은 1997년부터 연례 행사로 전환되었고, 행사 때마다 20여 만명이 찾는 세계 최대 규모의 애니메이션 전문 행사로 확대되어 지방도시의 성공적인 페스티벌 개최 모델로도 기록되었다. 1970년대로 접어들면서 메이저 급 페스티벌로 성장하게 된다. 1980년대 초부터 ANNECY는 TV 와 컴퓨터를 이용한 애니메이션 부문을 포함하게 된다. 1985년에, 유럽 애니메이션 산업의 개발을 위한 노력으로 국제적인 애니메이션 필름 시장(Animated Film Market)으로 성장한다. 현재 ANNECY는 70개 국가의 5000명의 필름 전문가, 그리고 350명의 저널리스트들의 등용문으로 자리 메김하고 있다. 2004년 48주년을 맞이하는 ANNECY는 ASIFA 결성의 모태가 되었으며, 크로아티아의 자그레브, 캐나다의 오타와, 일본의 히로시마, 루마니아의 마마이아(Mamaia), 중국의 상하이(Shanghai) 등의 세계적인 국제 애니메이션 페스티벌 창설의 효시가 되는 등 세계 애니메이션 발전에 커다란 영향을 미친 애니메이션 계의 가장 비중 있는 페스티벌이다. ZAGREB는 ASIFA가 처음으로 공인한 페스티벌로 국제 애니메이션 예술의 발전과 진흥, 작가들의 창작의욕 고취 및 결속을 목적으로 1972년도부터 격년제로 짝수 해에 개최된 세계 최고의 애니메이션 페스티벌이다.<sup>4)</sup>

예전에는 유고슬라비아였지만, 현재는 크로아티아 공화국이 된 자그레브는 이 행사를 직접 주관

4) 페스티벌 자그레브 96.(애니메이툰 No.6. 1996.)

하며, 공화국의 대통령이 특별 후원하는 등 동부 유럽에서 가장 중심적인 애니메이션 행사로 평가되고 있다. 페스티벌을 수상식 중심의 작가위주의 진행이 아닌 일반인들 모두에게 흥미를 일깨워주는 장소로 애니메이션을 대중에게 좀더 가까이 다가 갈 수 있는 계기를 만들어가는 축제로 자리 잡고 있다. 이러한 부대 행사들은 애니메이션의 발전을 위한 목적으로 활용되었다. 이 페스티벌은 작품의 질적 응집력이 뛰어나, 신인 애니메이션 감독들에게는 서부유럽과 미국으로의 등용문 역할을 해내고, 중견 애니메이션 감독들에게 애니메이션 예술로서의 최고의 영예를 안겨주는 가치로 평가되고 있다.<sup>5)</sup> ZAGREB 는 상업적인

마켓은 열리지 않고 국제 공모전과 강연회 및 각종 전시회 등으로 구성된다. ZAGREB 는 동부유럽 국가들의 작품들을 통해 애니메이션 예술세계의 다양성과 풍부한 표현양식을 접할 수 있다는 특징이 있다. 그리고 신인 감독들의 등용문이 되어 서부 유럽과 미국으로 진출 하는 기회가 되었고, 중견 애니메이션 작가들에게는 애니메이션 예술가로서의 최고의 영예를 안겨주는 행사로 평가되고 있다<sup>6)</sup> 그리고 특정 주제에 대한 강연회와 전문가들의 라운드테이블 토론회, 애니메이션 원화전시회 등의 다양한 행사로 애니메이션 페스티벌의 시장을 확대해 가고 있다.

### III.카툰 애니메이션 페스티벌의 시대별

#### 트렌드연구

1.DIFECA와 CAF의 시대별 특징과 수상작 현황  
(1) DIFECA 2000년대 수상작 유형 1997년 첫 페스티벌에서는 유럽 카툰 애니메이션의 상영으로

5)김세훈,국내외 애니메이션 페스티벌의 현황 발전방안에 대한 연구, (만화애니메이션연구학회지, 2001.)

6)[http://kyungnam.hananet.net/univ/sju/animat/animat\\_plan/15gang/15-ans/index15-4.htm](http://kyungnam.hananet.net/univ/sju/animat/animat_plan/15gang/15-ans/index15-4.htm)

애니메이션의 원류와 미학을 알렸고, 만화영화와는 차별화되는 애니메이션의 새로움을 주는 행사로 시작되었다. 2001년 새로운 조류와 최신의 흐름을 알아볼 수 있는 장이 되었고, 새로운 조류와 최신의 흐름을 알아볼 수 있는 장이 되었으며 2003년 문화콘텐츠산업의 기반으로 각광 받고 있는 애니메이션의 응모가 대폭 증가하며 카툰 애니메이션의 관심이 확대된다.(표 1)

(표 1) DIFECA 대상 수상작 메인 이미지 (대상작 외 24개)

		
2000년 《Mr. Kopardy》 배려나	2002년 《Angel》 알이론	2003년 《강아지동》 아이 락스키스튜디오

DIFECA 대상 수상작 메인 이미지 (대상작 외 24개)개최 초기 1997년~1999년에는 독일, 영국, 프랑스, 이스라엘, 호주, 루마니아 등에서 수상작을 배출하며 국제 대회로서의 면목이 나타나지만 2000년대에 접어들면서 국내 수상작이 많아지고 있다. DIFECA의 2000년대 수상작은 독창성과 감성적인 요소가 많이 나타난다. 2D Computer를 중심으로하는 작업에서 Cels과 Drawing의 활용이 많아지면서 부드럽고 자연스럽게 작가 내면의 세계를 직접적인 표현 보다는 은유적으로 독창성을 표출하였다. 캐릭터의 다양한 표정과 희극적인 스토리의 전개로 힘들고 답답한 상황을 직설적으로 보여주기 보다는 우회적으로 표현하고 있다.

(2) CAF 2000년대 수상작 유형

(표 2) CAF 대상 수상작 메인 이미지 (대상작 외 35개)

(표 2) CAF 대상 수상작 메인 이미지 (대상작 외 35개)

			
2000년 《고양이》 김성민	2001년 《일요리밥》 김수진	2002년 《Family Set》 김영주	2003년 《자유를 그라다》 박원철

35개)

CAF는 애니메이션 산업 발전에 동기를 부여하는 의도로 1997년 춘천에서 시작된 행사이다. 카툰 애니메이션 부분은 2000년대부터 시작되었다. 페스티벌을 통하여 춘천 애니메이션산업을 위한 인프라 구축하고 애니메이션 산업시설, 애니메이션 박물관 건립 등의 성과를 가져왔으며 애니메이션 자체 제작능력 보유 및 사업의 다각화, 업체간 네트워크 형성하고 있다. CAF 2000년대의 수상작 유형은 일상의 경험이나 구전되는 많은 이야기들과 감성과 향수를 자극하는 감정적인 요소들을 독창적인 캐릭터와 스토리 유형으로 은유적인 기법으로 Drawing on Cels과 수작업의 느낌이 나타나는 2D Computer를 활용하여 부드럽고 따뜻하게 감성적으로 표현하고 있다. 그리고 카툰 애니메이션의 소재로 한국적이고 정적인 요소가 많이 활용되고 있다. 2001년부터는 타 대회와의 중복 수상이 많아지고 있으며, 2002년과 2003년에는 국내 대회의 중복 수상이 아닌 국제 대회의 중복 수상으로 한국 카툰 애니메이션의 가치를 국제적으로 인정 받고 있다.

2. ANNECY와 ZAGREB의 시대별 특징과 수상작 현황

(1) ANNECY 시대별 수상작 유형

ANNECY는 44년간 다섯 가지의 시기를 거치면서 카툰 애니메이션을 발전 시켰다. 초기 1960년 당시에는 젊은 작가중심의 사실주의에서 벗어나는 새로운 이미지를 추구하는 누벨바그(Nouvelle Vague)를 시작으로 1970년대에는 60년대 이전 현대미술사와 영화사에서 부흥했던 초현실주의 경향을 띠었고, 1980년대 산업개발시기를 맞이하며 예술성과 상업성이 공존하게 되는 시기를 맞이한다. 1990년대에는 컴퓨터 애니메이션 실험기를 맞이하면서 컴퓨터와 전통 기법을 같이 적용

하는 등 컴퓨터 애니메이션의 편리성과 수작업 중심의 전통 기법이 조화를 이루는 새로운 기법을 연구하고 개발하는 시기를 맞이한다. 2000년대에는 1990년대에 연구한 결과를 적용하여 감성을 자극하는 시기를 맞이한다.

① 1960년대 작가주의 누벨바그 시기프랑스에서

시작되었던 영화의 사조로 '새로운 물결' 또는 '새로운 이미지'로 프랑스에서 활동하던 젊은 감독들이 작가주의를 외치며 개인적인 표현의 도구로 활용했던 몽타주와 사실주의에서 벗어나는 새로운 스타일을 총칭한다. 체코를 중심으로 카툰 애니메이션에도 그 영향력이 나타난다. 유럽이 전쟁과 경제공황을 거치면서 미국 디즈니 애니메이션

(표 3) ANNECY 대상 수상작 메인 이미지


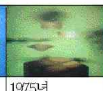
			
			

이 주류를 이루게 되던 시기였던 당시에 ANNECY는 새로운 시각과 이미지를 찾아내기 위한 노력을 기울였고, Cels기법과 Puppets기법을 활용한 작품이 중심이 되어 아름답고 동화적인 이미지가 표현되었던 시기이다.

② 1970년대 초현실주의 시기

프랑스에서 나타난 사조이지만 1960년대 체코를 중심으로 하여 누벨바그가 꽃을 피었다면 1970년대에 접어들면서 사실주의와는 더욱 멀어지는 60년대 이전 영화와 현대미술에서 많이 활용되었던 초현실주의의 영향을 받은 작품들이 등장한다.

(표 4) ANNECY 대상 수상작 메인 이미지

1970년대에는 팝아트와 다다이즘 요소의 미술과 영화가 등장했던 시기였지만 카툰 애니메이션에서는 1930년~1940년대에 등장했던 추상표현주의가 활용되었다. 소재의 선택에서도 추상형태가 많이 나타났으며 몽환적인 이미지가 강하게 나타나면서 친근함과 편안함을 주었고, 동양적인 은근함이 엿보인다.

③ 1980년대 산업개발 시기1985년 전본시인

MIFA가 계획되어 카툰 애니메이션 페스티벌과 함께 개최되면서 상업성과의 연계를 위한 노력이 시작되었던 시기로 사람들의 시선을 끌 수 있는 신선하고 자극적인 표현과 코믹한 요소를 갖춘 작품성과 경제성을 모두 갖춘 작품이 등장하는 시기를 맞이하였고, 작품성과 함께 산업의 한 분야로 경제발전에 필요한 분야로 카툰 애니메이션이 활용되기 시작한다.

(표 5) ANNECY 대상 수상작 메인 이미지

은유적인 간접적인 표현보다는 직설적인 표현이 많았으며 주인공 캐릭터를 비롯한 스토리의 전개에서 활동성이 강하게 나타난다. 타 대회와의 중

복 수상이 많았던 시기이며 특히 작품성과 상업성을 동시에 확인 할 수 있는 작품들이 많았던 산업개발 시기이다.

④ 1990년대 컴퓨터 애니메이션 실험시기

(표 6) ANNECY 대상수상작 메인 이미지

			
1991년 <Between Two Sisters> C.Leaf	1993년 <The Mighty River> F.Beck	1995년 <Switchcraft> K.Bronzit	1995년 <The monk and the fish> M.D. de Wit
			
1995년 <Rights from the heart> J.Drouin	1995년 <Repeat>	1997년 <The Man with Periculous Arms> L.Gongiard	1997년 <The Old Lady and the Pigeons> S.Chromet
			
1998년 <Nachtrindlers> Serveis	1998년 <Firehouse> B.Neubeuer	1998년 <At the End of the Earth> K.Bronzit	

존 할라스는 1970년대를 컴퓨터 애니메이션의 실험기로 보았지만 실질적으로 컴퓨터를 활용한 작품이 본격적으로 등장한 시기는 컴퓨터가 많이 보급되었던 1990년대이다. 다양한 문화를 접하게 되면서 누벨바그 시기가 다시 돌아왔을 정도의 많은 기법이 등장하는 시기이기도 하다. 1990년대에는 컴퓨터의 대중화로 효율적이고 빠른 표현 수단으로써 단기간에 전파되었다. 1990년대 출품한 많은 작품이 컴퓨터 애니메이션을 이용하였다. 그러나 대상과 심사위원상등의 수상작품은 전통기법의 활용이 많았다.

⑤ 2000년대 감성주의 시기

(표 7) ANNECY 대상수상작 메인 이미지

			
2000년 <Old Man and the Sea> F. Beck	2001년 <Father and Daughter> M.D. de Wit	2002년 <Barcode> A. Lokman	2003년 <Mt. Head> K. Yamamura

1990년대 컴퓨터 애니메이션의 실험시기를 거치면서 컴퓨터 애니메이션에서 부족한 인간미와 따

뜻함을 찾고자 노력하였고, 이러한 노력으로 2000년대의 감성주의를 맞이한다.영상의 속도감과 획일화되고, 급변하는 사회 분위기에 역행하는 자연미를 강조하는 작품과 속도감이 갖는 자극으로 감성을 표현하는 작품이 등장한다.

(2) ZAGREB 시대별 수상작 유형

① 1970년대 창작의욕 고취 시기

(표 8) ZAGREB 대상 수상작 메인 이미지(1976년 미 개최)

		
1972년 <The Pettle at Kherzhence> I.I. Vano & Y. N.	1974년 <The Diary> N. Dragic	1978년 <Sotiarmania> Z. Casperovic

(1976년 미 개최)ZAGREB 개최 목적이었던 예술의 발전과 창작의욕고취를 위한 시기이다. 많은 카툰 애니메이션 작가들이 자그레브 학파를 중심으로 세계시장에 진출하면서 카툰 애니메이션의 주도권을 탈환하기 위한 방향으로 페스티벌을 활용한다. 무엇보다도 독창성이 필요하고, 작품제작을 위한 적극성, 관심, 열정만이 카툰 애니메이션을 완성 할 수 있기에 작가들에게 더 많은 충족과 만족을 주어 작품 활동을 계속 할 수 있도록 성취감을 주며 카툰 애니메이션의 인지도를 높이기 위한 방법으로 활용되었다. 또한 동구권 작가들을 비롯한 소자본의 열악한 카툰 애니메이션 작가들에게 더 많은 기회를 주고 카툰 애니메이션을 발전시킬 수 있는 대표 작가들을 양성하는데 중점을 둔 시기이다.

② 1980년대 대중화 시기

(표 9) ZAGREB 대상수상작 메인 이미지(1983년수상 無)

			
1980년 <The Tale of Tales> Y.Norstein	1982년 <Way to Your Neighbor> P. Stusjedu	1984년 <Jumping> O.Tezuka	1983년 <Breakfast on the Grass> P.Pam

(1986년수상 無)카툰 애니메이션의 대중화와 대

회의 홍보를 위한 노력을 했던 시기로 다양한 시각을 활용한 카메라 기법과 대중에게 친근감을 줄 수 있는 연상들이 나타나는 시기이다. 유럽만이 아닌 아시아에 까지 카툰 애니메이션의 다양성을 추구하였고, 많은 사람들의 시선을 끌 수 있는 반전을 갖고 있는 스토리로 일반적인 상식과는 다른 상상력을 강조하여 사람들의 시선을 끄는 작품들이 등장하였고, 카툰 애니메이션으로 관심을 유도하게 되었던 시기이다.

### ③ 1990년대 산업개발 시기

(표 10) ZAGREB 대상수상작 메인 이미지



고도의 산업화로 인한 공허함을 채울 수 있는 작품들을 추구하게 되었고, 상품으로서의 경쟁력과 예술성 모두를 갖춘 작품들이 등장하는 시기로 ANNECY 보다 늦게 산업 개발 시기를 맞지만 1980년대 대중들의 관심을 끌어들이는 뒤 구매를 유도하는 체계적인 상업성을 갖춘 시장경제의 경쟁에서도 결코 뒤쳐지지 않는 위치를 차지하는 안정적인 시기를 맞이한다

### ④ 2000년대 감성주의 시기

(표 11) ZAGREB 대상수상작 메인 이미지



잔잔하고 아름다운 자연과 가족애를 표현하는 감성적인 이미지를 표현하는 작품이 등장한 시기이다. 전 세계적인 컴퓨터 애니메이션의 열풍은 ZAGREB 에서도 나타나는데, 전통기법에서 느낄 수 있는 자연스러움과 친근감에 편리성을 가미한

컴퓨터 기법의 조화로움을 표현하였다. 특히 카툰 애니메이션의 제작에 두 나라가 공동 지원을 했다는 것은 1990년대 산업개발시기를 통해 상업성과 예술성 모두를 포함하는 카툰 애니메이션의 제작도 가능하다는 자신감으로 추진된 상황이라 생각된다. 컴퓨터의 편리성과 수작업의 자연스러움으로 전통과 현대의 만남이라는 감성을 자극하는 시기를 만들고 있는 것이다.

## IV. 카툰 애니메이션 페스티벌의 시각적 특성 비교 분석결과

### 1. 메타포리컬 특성을 표현한 한국 카툰 애니메이션

한국 카툰 애니메이션 페스티벌에서 많은 수상작을 낸 국가는 2000년대 수상작 중에 외국의 수상작은 독일 한 국가만 차지하였고, 나머지는 한국이 수상하였다. 한국 카툰 애니메이션 페스티벌 수상작 스토리유형은 꿈과 이상 → 평범한 일상 → 인생, 생명존중, 자유 → 가족 → 자연주의 사상, 역사, 사랑, 기쁨 → 우정 → 도덕, 먹이사슬, 문양의 변화, 시간의 흐름, 좀비, 자살 등의 순서로 다양한 스토리 유형이 활용되었다. 스토리 유형을 통해 알 수 있듯이 현실의 탈출구로서의 역할을 하는 것이 카툰 애니메이션임을 알 수 있다. 특히 한국의 카툰 애니메이션은 독창적인 스토리 유형이 많이 등장하는데, 현실의 기억이나 상황을 간접적으로 표현하고 있다.

한국 카툰 애니메이션 페스티벌에서 많이 활용되었던 기법은 드로잉 중심으로 활용되었다. 컴퓨터를 사용한 작품이 많이 등장하지만 2D Computer의 활용으로 기계적인 느낌은 적은 편이다. 이는 은유적인 표현의 극대화를 위해 테크닉보다는 감성의 자극을 위해 자연스러운 표현을 위한 기법이 선택 되었다. 한국 카툰 애니메이션 페스티벌 캐릭터의 성별구분을 정리해보면 남성

을 주인공으로 한 캐릭터를 중심으로 동물과 사람이 모두 등장하여 전체 이야기를 이끌어가는 캐릭터, 동물을 의인화하여 사람의 형상으로 인간사를 풀이해가는 캐릭터 성별을 알 수 없는 추상 형태의 캐릭터, 배설물, 좀비, 문양, 외계인, 성별을 알 수 없는 인간을 닮은 형상 등의 구분이 어려운 캐릭터가 가장 많이 활용되었고, 여성을 주인공으로 한 캐릭터 → 남성과 여성이 주인공으로 등장하는 작품의 순서로 활용되었다.

한국 카툰 애니메이션 페스티벌 캐릭터의 등장인물 유형을 정리해보면 사람을 주인공으로 한 캐릭터 → 인형과 로봇 → 추상형태의 캐릭터, 배설물, 좀비, 문양, 외계인, 성별을 알 수 없는 인간을 닮은 형상 등의 구분이 어려운 등장인물 → 동물을 주인공으로 한 캐릭터의 순서로 활용되었다. 한국 카툰 애니메이션 페스티벌의 배경구성 유형을 보면 도시 → 집 → 자연 → 동굴, 달, 감옥, 상상의 세계, 실험실, 여백 등을 배경으로 하는 작품이 나타났다. 카툰 애니메이션은 제한된 공간에서의 스토리 전개와 시간과 공간의 변화를 요구하는 스토리 전개 등으로 인한 공간의 이동이 있다. 이동 범위의 수를 공간분석이란 명칭으로 구분하였다. 배경 구성 연구의 보조역할로 공간에 대한 분석을 추가로 정의 하였다. 한국 카툰 애니메이션 페스티벌 수상작 캐릭터의 공간 구성을 보면 두 개 이상의 공간이 많았으며, 닫혀진 하나의 공간 안에서 카메라의 앵글을 바꿔가며 보여주는 공간이 두 개 이상의 공간보다 적은 차이로 나타났다.

그림 1. 형용사 이미지 스케일<sup>7)</sup>에 의한 한국의 카툰 애니메이션 페스티벌 캐릭터에 많이 사용된 캐릭터 색상 이미지는 동적이며 부드러운 이미지로 경쾌하고 귀여운 느낌 → 정적이고 우아한 이

미지로 동양적인 느낌 → 딱딱하며 모던한 이미지를 순서로 하여 부드러운 이미지를 중심으로 자연스러운 색상이 활용되었다.

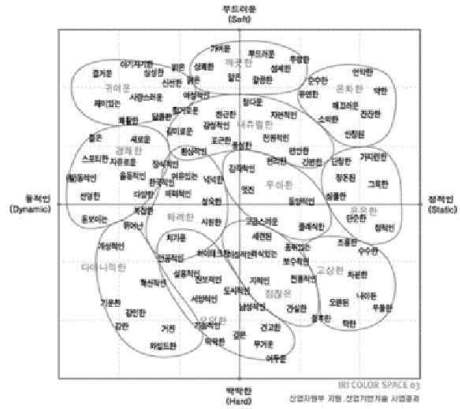


그림 1. 형용사 이미지 스케일

한국 카툰 애니메이션 페스티벌 캐릭터 활용색상은 원색적이고 감각적인 색상이 중심이 되어 활용되었다.. 형용사 이미지 스케일에 의한 배경의 색상 이미지는 부드러운 이미지를 중심으로 자연스러운 색상으로 캐릭터에 사용된 색상보다는 차분한 톤으로 활용되었다.

한국 카툰 애니메이션의 표현 특성과 조형적 특징을 분석해 본 결과 직접적인 표현보다는 한번 더 생각하게 만드는 간접성을 띠며 메타포리컬 (Metaphorical) 특성을 나타내고 있는 아름다움, 감성 등을 표출하는 한국의 미 와도 연관성이 있다.

## 2. 다이내미컬 특성을 표현한 유럽 카툰 애니메이션

유럽 카툰 애니메이션 페스티벌에서 많은 수상작을 낸 국가는 캐나다 → 영국 → 프랑스 → 네델란드, 러시아, 유고슬라비아 → 체코슬로바키아 → 일본, 폴란드 → 벨기에, 에스토니아, 독일 → 체코, 이탈리아, 미국의 순서로 수상작을 배출했다. 1960년대 ANNECY 초기에는 체코슬로바키

7) IRI Color Design System

아, 1970년대에는 프랑스, 1980년대와 1990년대에는 계속해서 캐나다가 많은 수상작을, 2000년대에는 네델란드가 2001년 2002년 연속해서 수상작을 배출한다.

유럽 카툰 애니메이션 페스티벌의 스토리 유형은 인생 → 꿈과 이상, 역사 → 가족 → 사랑, 자유, 평범한 일상 → 기쁨과 우정 → 예술의 가치, 기하학의 변화, 빛의 효과, 달을 만드는 사람, 속도감, 도시파괴, 전쟁 등의 다양한 스토리 유형이 나타났다. 유럽 카툰 애니메이션의 스토리 유형에서는 현실성이 많이 나타나는데 직선적이고 공격적인 서구인의 성격이 표출되었다.

유럽 카툰 애니메이션 페스티벌에서 활용된 기법은 Drawing on cels → Pencil on paper → Paint on paper, Cut-outs → Puppets → Clay, Drawing, Paint on glass → Charcoal on Paper, Digital colouring, Pixilation, 2D Computer → Collage, Engraving on film, Flashlight directly on film, Gouache on Cels, India Ink, Ink on paper, Mixed Media, Pastel on paper, Photo, Pin Screen, Servais graphy, Tic Tac Toon, Trimmed figures, 3D Computer의 순서로 활용되었다. 애니메이션의 기법은 한 작품에 한 개씩만 사용하는 것이 아니라 두 개 이상의 다른 기법을 적용하기도 한다. 유럽 카툰 애니메이션 페스티벌 캐릭터의 성별구분을 정리해보면 남성과 여성이 주인공으로 등장하는 캐릭터 → 남성 → 성별을 측정할 수 없는 종이, 모래, 자전거 등의 사물이나 동물의 의인화된 요소, 물고기와 사람, 젖소와 사람 등 두 가지 이상의 종(種)이 다른 성이 같이 등장하는 캐릭터 → 여성을 주인공으로 하는 캐릭터의 순서로 나타났다. 진취적이고 활동적인 유럽의 사고는 카툰 애니메이션에 등장하는 캐릭터에서도 나타나는데, 혼성, 남성 중심으로 적극성이 돋보이는 캐릭터를 통해 스토

리를 이끌어 나가게 하고 있다

.유럽 카툰 애니메이션의 수상작에 나타난 등장인물의 유형을 보면 사람 → 인형과 로봇 → 동물 → 동물을 의인화 하여 사람의 형상으로 인간사를 풀이해가는 캐릭터, 필름 스크래치에 의한 사물 등이 나타났다. 등장인물이 사람이나 사람의 형상이 많은 것은 직접적이고 활동적인 표현이 생활화 되어있는 그들에게 나타난 당연한 현상이라 생각한다. 직접 부딪히며 적극적으로 대치하는 유럽의 민족성에 의해 대리인이나 사물을 내세우지 않고 있는 그대로를 표출하는 그들의 활동적인 특성의 표현이다.

유럽 카툰 애니메이션 페스티벌에 표현된 배경구성 유형은 도시 → 자연 → 집 → 삼차원공간, 절, 이차원의 공간, 여백, 성당, 전쟁터 등 여러 장소가 복합적으로 나타나는 배경 → 무대의 순서로 나타났다. ANNECY의 공간 분석을 보면 1960년대와 1970년대에는 정지된 한 공간에서 캐릭터가 동작을 하고, 1980년대에는 장소는 제한되어있지만 다수의 캐릭터 들이 분주하게 움직이기에 여러 공간처럼 느껴지게 하는 동적인 공간이 1990년대에는 실질적으로는 한 공간으로 인식되지만 공간의 변화보다는 캐릭터의 동작이나 사고에 시선을 빼앗기는 공간이었다. 2001년과 2002년에는 한 공간이지만 카메라의 시각으로 여러 공간처럼 느껴지게 활용되었고, 2003년에는 도시를 배경으로 공간이 구성 되었다.ZAGREB의 공간 구성을 살펴보면 수상작 대부분이 제한된 한 공간 보다는 두 공간 이상이 많이 활용되었고, 한 공간으로 구성 되어도 카메라의 시각이 많이 바뀌어 여러 공간처럼 느껴지게 활용되었다

유럽 카툰 애니메이션 페스티벌의 공간구성은 닫혀진 하나의 공간 안에서 카메라의 앵글을 바꿔가며 보여주는 공간과 두 개 이상의 공간이 비슷

한 비율로 활용되었다. 그림 1의 형용사 이미지 스케일에 의한 유럽 카툰 애니메이션 페스티벌 캐릭터에 많이 사용된 색상 이미지는 딱딱하며 모던한 이미지 → 정적이며 우아한 느낌, 동양적인 느낌 → 동적이며 넉넉한 이미지, 경쾌하고 매력적인 느낌, 포근한 느낌의 색상으로 원색적인 색상 보다는 차분한 색상의 톤이 중심이 되어 활용되었다. 유럽 카툰 애니메이션 페스티벌 수상작의 배경에 사용된 색상의 형용사 이미지 스케일에 의한 이미지는 딱딱한 이미지로 모던한 느낌 → 정적이고 부드러운 이미지로 우아한 느낌 → 동적인 이미지로 경쾌하고 부드러운 느낌, 포근한 느낌의 순서로 색상으로 캐릭터와 유사한 이미지를 주지만 캐릭터에 사용한 색상 보다는 전체적인 톤이 밝게 나타났다. 유럽의 카툰 애니메이션은 그들의 개방적이고 진취적인 사회 분위기가 직접적으로 나타나고 있으며, 다이나미컬(Dynamical) 특성이 강하게 나타난다.

3. 카툰 애니메이션에 표현된 시각적 특성의 조형성과 사회성 카툰 애니메이션은 두 번의 세계대전을 거치면서 성장하게 되었다. 유럽의 많은 나라들이 전쟁의 당위성과 국가의 정당성, 체제유지를 위한 홍보를 위해 카툰 애니메이션을 국가적으로 지원하면서 발전해왔다. 1910년부터 시작된 유럽의 카툰 애니메이션은 사회주의 체제에서는 예술성을, 자본주의 체제에서는 상업광고를 중심으로 시장이 확대되었다. 우리나라의 경우 1980년대 중반 이후 민주화 운동과 함께 카툰 애니메이션이 시작되었다. 체제에 대한 반발이나 유지의 수단으로 카툰 애니메이션이 활용되었다는 공통점이 있다

.한국과 유럽 카툰 애니메이션 페스티벌의 디자인 유형 분석결과는 다음과 같이 분석되었다. 수상국가 분포의 분석결과를 종합 해 보면 한국 페스티벌의 경우 내국인 수상자가 많았고, 유럽 카

툰 애니메이션 페스티벌의 경우 캐나다 → 영국 → 프랑스 → 네델란드, 러시아, 유고슬라비아 → 체코슬로바키아 → 일본, 폴란드 → 벨기에, 에스토니아, 독일 → 체코, 이탈리아, 미국 의 순서로 수상자를 배출하였다. 체코슬로바키아와 체코는 정치적 이유로 독립되어 있지만 한 국가로 본다면 러시아, 유고슬라비아, 네델란드와 같은 비율로 수상자를 배출한 국가가 된다. 수상국가의 지역을 보면 일본, 미국, 캐나다를 제외한 나머지 국가는 모두 유럽에 위치한 국가들이다. 수상작의 중복 수상 경력을 보면 유럽 이외 지역의 페스티벌에서도 수상을 한 작품들이 있기에 한국 페스티벌과 같이 개최지의 지역을 중심으로 수상자가 배출 되었다고 할 수는 없다. 유럽 카툰 애니메이션 페스티벌에서 가장 많은 수상자를 배출한 캐나다는 국가정책에 의해 카툰 애니메이션을 장려하고 있다. 많은 작가들을 캐나다로 이민하여 정착하게 만들어 카툰 애니메이션 정책을 국가 주도아래 펼쳐나가고 있다. 노동력 활용을 위한 카툰 애니메이션과 영화에 대한 투자와 유아, 아동에 대한 교육적인 보조수단으로 활용하였다.<sup>8)</sup> 러시아가 체제유지를 위해 카툰 애니메이션

을 활용한 것처럼 캐나다 또한 국가정책, 홍보, 의식화, 사상교육에 용이한 점을 내세웠다. 캐나다의 경우는 국가 역사가 짧은 이민족 중심의 국가이기때 국민적 정체성의 보완과 문화적인 도구로서 영화와 카툰 애니메이션을 육성하고 이민지원정책을 추진하게 되었다. 그 후로 많은 수상자를 배출할 수 있었다. 두 번째로 많은 수상자를 배출한 영국은 ANNECY에서 제시하는 1991년부터의 수상작 정보<sup>9)</sup>에 의하면 한 해도 빠짐없이

8) <http://www.animakim.com/13joo/s13joo.htm>

9) [http://www.annecy.org/home/index.php?Page\\_ID=452](http://www.annecy.org/home/index.php?Page_ID=452)



수상자를 배출한 유일한 국가이기도 한다. 영국 카툰 애니메이션의 아버지로 불리는 거장 존 할라스(John Halas)는 다양한 카툰 애니메이션 기법을 개발한 작가이면서, 카툰 애니메이션을 이론적으로 정립한 학자였고, 카툰 애니메이션을 발전시키는 선두주자가 되고 있다. 그리고 시장주도형 카툰 애니메이션 정책에 의한 시장 경제체제의 일환으로 BBC 방송사가 주체가 되어 작품 발표와 체계적인 작가 지원을 한다. 문화예술 방송을 주로 하는 채널4는 카툰 애니메이션을 비롯해 많은 젊은 예술가들이 작품을 발표하는 중요한 창구이기도 하지만 창의력과 아이디어만 있다면 지원을 받을 수 있는 중요한 후원자이기도 다.<sup>10)</sup>

Clay 애니메이션의 대표주자로 영국을 대표하는 아드만(Ardman)사의 닉 파크(Nick Park) 역시 채널 4를 통해 작품을 발표하면서 주목을 받았다. 영국의 젊은 카툰 애니메이션 작가들은 대부분 대학 시절 채널4의 엄격한 심사를 통해 장래성을 인정 받아 제작지원을 받거나 히로시마 국제 카툰 애니메이션 페스티벌과 같은 권위 있는 영화제에 참가해 지원을 받게 되고 이러한 노력이 오늘이 낳은 좋은 결과라고 할 수 있다. 2000년대 이후 꾸준히 수상작을 배출하고 있는 네델란드는 1993년 카툰 애니메이션을 중요한 문화산업으로 정하고 네델란드 애니메이션 연구소(DIAF:Dutch Institute for Animation Film)를 설립하여 애니메이션의 수준향상을 위한 학문적 연구와 한국 작은 프로덕션에서 제작된 프로그램들을 해외에 소개하고 있다. 격년제로 열리고 있는 네델란드 애니메이션 영화제(Holland Animation Film Festival)도 애니메이션 해외 교류에 큰 몫을 담당하고 있다. 러시아는 국가주도아래 카툰 애니메이션 산업을 육성 시켰고, 러시아 카툰 애니메이션을 중심으로 한 동부 유럽 카툰 애니메

이션의 특징은 비상업적이면서도 이념면에서는 중도좌파<sup>11)</sup>의 형식을 취하고 있다. 주제의식으로는 휴머니즘을 지향하고 있으며, 대개의 작품에서 예술적 자유주의를 표방하고 있다. 자본이 열악한 사회구조상 단편 위주의 작품을 제작하고 있으며, 국가별 국립제작사를 운영하거나 대표적인 사설 애니메이션 스튜디오가 독과점체제로 운영되고 있다. 이러한 제작 시스템은 결국 각 지역별로 대표적인 스튜디오의 전문적 작품성향을 특화시키는 구조로 성장하였다. 1920년~1940년 초에는 디즈니 계열의 풀 애니메이션을 답습하여 CF 애니메이션을 제작, 서부유럽에 납품하는 것이 대부분 이었다. 1940년~1960년까지는 UPA 그룹의 제작방식을 차용하여 리미티드(Limited)기법의 작품들이 제작되었으며, 상업지향적이 아닌 실험적 작품들이 등장하기 시작했다. 1960년 말부터 현재까지는 작가주의 중심의 실험작품들이 본격적으로 등장하면서 카툰 애니메이션의 작가주의 공간을 확대시켜 오고 있다.<sup>12)</sup> 1960년 이후 페돌

히트루크 (Fedor Kh itruk)의 <범죄이야기 (Istoriya Odnogo Prestupleniya)> 라는 작품을 계기로 사회주의적이고 교도주의적 내용이 아닌 일상의 고통에 대한 풍자적인 방향으로 전환되고 있다. 그리고 유리 놀슈타인(Yuri Norstein)의 등장으로 예술성이 높은 카툰 애니메이션을 만들어내는 국가로 인식되었다. 공산주의 체제 붕괴 이후 특별한 정책이나 특징은 찾아보기 어렵다. 유고슬라비아는 현재의 크로아티아로 '자그레브 파' 라는 명칭이 생길 만큼 영향력을 갖춘 거대한 조직인 자그레브 필름에 의해 협회 소속 작가들의 수상경력과 작품을 DVD나 VHS로 만들어 수

11) (left-of-center):현실을 인정하고 점차적으로 변화시키는 것으로 애니메이션의 작품성과 정치성을 모두 표현하고 있다

12).[http://www.animakim.com/13joo/s13joo-4\\_1.htm](http://www.animakim.com/13joo/s13joo-4_1.htm)

10) <http://home.nownuri.net/~anigen/bank/eng.htm>

의사업과 작가 홍보 등의 노력으로 꾸준히 발전하고 있다. 체코슬로바키아와 체코를 하나로 묶어 정리해보면 체코 애니메이션의 창시자는 카렐 도달(Karel Dodal)로 인형(Puppets)애니메이션을 창조했고, 뒤를 이어 칼 제만(Karel Zeman)은 이를 더욱 정교하게 발전 시켜 인형의 소재에 대한 변화를 주었고, 실사 영상과의 교묘한 합성을 창안하였으며 특수촬영기법을 찾아낸다. 그리고 이리 트른카(Jiri Trnka)가 그 뒤를 잇는다. 인형 애니메이션에 이은 클레이 애니메이션은 얀 스방크 마이어(Jan Svankmajer)에 의해 명목을 유지하고 국가적인 특별한 정책은 없고 작가들의 노력으로 꾸준히 발전하고 있다. 한국과 유럽 카툰 애니메이션 페스티벌의 수상작에 활용된 기법의 분석결과를 종합 해 보면 페스티벌 초기 1960년~1970년에는 전통적인 애니메이션 기법들이 많이 사용되었고, 1980년대부터는 다양한 기법들이 등장하지만 전통적인 애니메이션 기법들은 계속해서 활용되고 있고 1990년대부터는 1980년대 보다 더 많은 기법들이 등장하여 기법의 홍수를 맞이하고 있다. 2000년 대에는 컴퓨터의 활용도가 커지고 있어 한 가지 기법 보다는 두 가지 이상의 기법을 혼합하여 카툰 애니메이션을 제작하는 작품이 많아졌다. 씨네 21의 애니메이션 부분 담당 황혜림 기자는 애니메이션은 손 맛이 최고라 칭하며 카툰 애니메이션 수상작을 평가 하였다. 카툰 애니메이션이 갖는 장점으로 따뜻하고, 정겨움이 느껴지는 수작업 중심의 기법 활용 때문이라고 생각한다. 1980년대부터 다양한 기법이 등장하고, 컴퓨터를 많이 활용하고 있지만 꾸준히 전통 애니메이션 기법들이 활용되고 있는 것은 또한 같은 맥락이라고 볼 수 있다. 한국과 유럽 카툰 애니메이션 페스티벌 수상작에 등장하는 캐릭터의 분석결과를 종합 분석 해 보면 주인공 캐릭터가 남녀 혼성, 사람과 동물이 같이 나오거나 추상형태의 캐릭터가 등장하는데 가장 많이 활용되는

캐릭터는 사람의 형상을 하거나 사람을 주인공 캐릭터로 하고 있다. 카툰 애니메이션에서는 사실형 보다는 실제 대상에서 떨어진 매우 단순한 애니메이션 캐릭터를 주로 사용하였다.<sup>13)</sup> 이러

한 이유로 나타나는 현상이라고 볼 수 있다. 단순화는 의미의 극대화이다. 단순하게 그린 것이 전달 효율성이 높은 것이라고 표현하기보다는 우리가 최소한의 에너지 방출을 통해 최대한의 효율적인 의사소통이 이루어질 수 있는 최소한의 묘사라고 볼 수 있는 인간의 의사소통을 보편화 하는데 용이하다. 때문에 사람의 형상을 중심으로 한 캐릭터로 사람과 동일시 하여 친근감을 주는 의도가 카툰 애니메이션 캐릭터에서 나타나고 있다. 캐릭터에 사용된 색상을 살펴보면 무채색에 가까운 중간 톤의 활용이 많은 유럽과 달리 한국은 경쾌하고 밝은 톤의 활용이 많았다. 배경에 사용된 색상은 캐릭터 보다는 차분하다. 캐릭터에 사용된 색상과는 달리 톤의 차이는 적었다. 한국과 유럽 카툰 애니메이션 페스티벌 수상작의 스토리를 종합 해 보면 꿈과 이상, 인생, 평범한 일상, 자유, 생명존중, 가족, 역사, 사랑, 기쁨 등이 스토리의 구성요소로 많이 활용되었다. 색상 이미지와 스토리 유형의 연계성을 보면 가장 많이 활용된 스토리 유형과 색상 이미지는 한국의 경우 꿈과 이상을 이야기한 작품으로 감성적인 주제가 많이 나타났고, 사용 색상 이미지는 동적이고 부드러운 이미지로 경쾌하고 귀여운 느낌을 주는 이미지의 색상과 정적이고 우아한 이미지로 동양적인 느낌을 주는 색상으로 긍정적 사고를 나타냈으며, 희망적인 미래를 제시하는 이미지로 활용되었다. 반면 유사한 주제를 활용하고 있지만 유럽의 경우 딱딱하고 경직된 이미지로 미래의 불확실성을 표현하였다. 인생의 고통, 기쁨, 꿈과 이상 등의 스토리 유형은 정적이고 부드러운

13) , 애니메이션 캐릭터의 자기동일성에 관한 연구, (세종대학교 공연예술대학원, 2002.)

이미지를 갖는 색상이미지가 활용되었다는 것을 알 수 있다. 색상 이미지를 이용하여 정형화된 스토리의 틀을 만들 수는 없지만 작가의 의도나 의미의 전달은 가능하다는 것을 알 수 있다. 이상의 디자인 분석결과를 종합해 보면 유럽과 한국 애니메이션 페스티벌의 캐릭터에 활용된 색상과 수상국가 분포를 제외한 나머지 디자인 분석은 유사하였다. 그러나 색상의 차이도 형용사형 이미지 스케일의 분포인 그림 1을 보면 좌표의 중심에서부터 상단에 위치하고 있어 의미의 차이는 적은 편으로 한국과 유럽 카툰 애니메이션의 구성요소들과 디자인 유형은 유사한 점이 많았다. 이는 한국 카툰 애니메이션의 위치를 알 수 있는 결과이다. 이미지의 시적 표현이 담긴 영상 구성<sup>14)</sup>을 가지고 있다. 이는 페스티벌의 디자인

유형 분석으로 증명이 되었다. 독창적인 기법연구의 결과로 많은 기법이 등장하였고, 간접적인 이미지의 전달과 부드럽고 동적인 색상의 활용으로 영상미를 강조하였다. 한국 작가들에 의한 카툰 애니메이션의 해외 페스티벌 수상 소식이 심심치 않게 지면을 장식하고 있다. 이는 지금까지의 연구결과에서 보듯 유럽과 유사한 방향을 가고 있는 한국 카툰 애니메이션에서 나올 수 있는 당연한 결과이다.

한국의 카툰 애니메이션은 미국과 일본이라는 상업적 애니메이션의 강국 틈새에서 하청제작으로 생존의 기반을 만들었고<sup>15)</sup> 창작이라는 무장을 통해 세계의 각종 카툰 애니메이션 페스티벌에서 수상을 하는 결과를 낳게 되었다. 무엇보다도 카툰애니메이션 페스티벌 수상작의 선정 기분이 창

의성 30% 기술성 30% 예술성 30% 대중성 10%의 비율로 평가하고 있기에 상업성이 많이 떨어지는 이유가 되었지만 이러한 수상 기준은 현재 카툰 애니메이션의 학문적 가치와 예술성, 창조성을 인식하는 계기가 된다. 유럽의 카툰 애니메이션은 대기업에 의한 수직적 통합이 지배하고 있는 미국시장과 달리, 유럽시장에서의 단편 카툰 애니메이션 제작자들의 활동영역은 아직 광범위한 편이다. 유럽연합(EU)은 쿼타(Quata)제도를 통해 한국의 단편 카툰 독립제작자들에게 지속적이고 세부적인 지원을 하고 있다. 각 회원 국가는 총 방송 시간의 10%, 총 방송예산의 10% 또는 순매출액의 6%를 독립제작자들에 의해 제작된 유럽 프로그램에 실사 드라마, 애니메이션 또는 다큐멘터리 등을 최소한 배정해야 한다. 또한 유럽 연합의 미디어 프로그램은 창작활동의 활성화 및 데모필름의 배급제작 지원을 위한 많은 자금조달을 통해 카툰 애니메이션 분야를 지원하고 있다.<sup>16)</sup>

이러한 전략에 의해 꾸준한 성장을 하고 있는 유럽과 비교한다면 우리의 환경은 열악하다고 할 수 있다. 카툰 애니메이션 페스티벌을 통해 배출된 수상작들의 시각적 특성은 국가별 역사를 통해 나타난 국민성과 지역적 특성이 그대로 드러나고 있음을 알 수 있다. 한국은 고통이나 어려움을 해학적으로 은유적인 표현하였고, 유럽의 경우 직접적으로 대응하여 해결하는 적극적이며 활동적인 특성으로 표현하였다. 이처럼 카툰 애니메이션을 통해 배경에 대한 역사와 민족성, 국민들의 사고 등을 알 수 있으며, 문화 외교의 역할까지 동반한다. 이러한 영향력을 이용한 문화의 침투는 만화영화와는 다르게 인식되기에 충분한 조건을 갖추고 있다.

14) ,디지털 애니메이션의 예술적 위상에 대한 연구,(서강대학교 언론대학원 석사학위논문, 2002.)

15) 나기용, 인디 애니, 정체성과 조직적 전망, (애니메이툰 No.38, 2003.)

16) 크리스티안 다빈, 프랑스 애니메이션의 글로벌 경쟁전략, (애니메이툰 No. 9, 1997.)

## VI. 결론

애니메이션은 한 나라의 물적, 정신적, 전통과 정서, 문화를 바탕에 깔고 있지만 페스티벌에서의 카툰 애니메이션은 사업성을 중심으로 진행되는 작업이 아니기 때문에 문화산업이나 경제활동에 부정적인 요소로 각인 될 수도 있다. 카툰 애니메이션은 추상주의로 시작하였고, 대중적 공감과 흥행보다는 작가의 예술적 세계관을 표현하였다. 독창적인 형식적 실험으로 미학적 실천을 피하는 데 중점을 두었으며 많은 기법이 등장하였다. 또한 간접적인 이미지의 전달과 부드럽고 동적인 색상의 활용으로 영상미를 강조하였다. 본 논문의 연구 결과 한국 카툰 애니메이션 페스티벌 수상작은 독창성과 감성적인 작가 내면의 세계를 은유적으로 독창성을 표출한 결과로 나타났다. 일상의 경험이나 구전되는 많은 이야기들을 캐릭터의 독창적이고 개성 있는 표정과 희극적인 스토리의 전개로 힘들고 답답한 상황을 우회적으로 표현하고 있다. 즉 메타포리컬 특성을 한국 카툰 애니메이션에서 표현하고 있다. 유럽 카툰 애니메이션 페스티벌은 1960년대 작가주의 누벨바그를 시작으로 카툰 애니메이션 작가들의 위상을 높이는 노력이 시작되었고, 이어서 초현실주의 시기와 창작의욕 고취 시기, 산업개발 시기, 컴퓨터 애니메이션 실험시기를 거치면서 2000년대에는 감성주의 시기로 수상작의 트렌드가 나타났다. 카툰 애니메이션에 새로운 물결과 함께 시작된 페스티벌은 작품성과 창의성을 필요로 하는 시기를 거치며, 경제성까지 영향을 미치는 영향력 있는 시기를 거쳤고, 시대에 맞는 도구의 활용과 연구 시기를 거쳤다. 여러 단계를 거치면서 유럽 카툰 애니메이션 페스티벌은 역사의 흐름과 함께 자연스럽게 발전하고 성장했으며 사람들의 욕구와 시대상황에 따라 작가주의와 상업성, 현대사회의 문제점과 부족한 점들을 채워주는 탈출구의 역할을 했다. 무엇보다도 직접적이고 적극적인

유럽의 문화적 특성을 카툰 애니메이션에서도 찾아볼 수 있었으며 트렌드에 맞추어 적극적으로 대응하거나 발전하는 다이나미컬 특성을 카툰 애니메이션에 표현하고 있다. 한국과 유럽은 오랜 역사를 가지고 있는 국가들로 긴 역사만큼의 역경과 고난이 많다는 공통점을 가지고 있다. 이러한 역사적 공통점은 지역별, 국가별 특징으로 나타났고, 한국과 유럽에 비해 역사가 짧은 국가들의 경우 시장을 주도하기 위해 경제적인 요소를 중시하며 발전하고 있다. 유럽에는 상업적인 카툰 애니메이션을 지향하지 않았던 까닭에 경제적으로는 궁지에 몰렸지만 영화산업이 국유화되었던 소련이나 동유럽 여러 나라에서는 일찍부터 카툰 애니메이션이 발달하였고, 상업성을 띠지 않으며 예술성을 갖춘 페스티벌에서 인정 받는 작품들을 많이 배출하게 되었고, 카툰 애니메이션 중주국으로서의 역할을 충실히 하게 되었다. 현재 유럽의 카툰 애니메이션은 작품성과 상업성 모두를 갖춘 작품들이 많아지고 있다. 카툰 애니메이션 페스티벌 초기에는 작품성과 예술성을 중심으로 수상작을 배출하였고, 카툰 애니메이션의 발전에도 막대한 영향력을 발휘하였다. 이러한 발전과 함께 상업성은 빠르지는 않지만 자연스럽게 뒤따르고 있다. 카툰 애니메이션의 발전을 위해서는 무엇보다도 만화영화와는 차별성을 가져야 한다는 결론을 도출해 냈으며, 지금까지의 연구에서 나타난 것처럼 작가중심의 연구와 국가의 관심과 참여를 통한 새로운 사고와 실험정신에 의한 차별화는 애니메이션의 한 분야로 확실하게 자리매김할 수 있다. 새로운 사고와 실험을 위해 기존 자료의 조사는 필수적인 조건이 된다. 이를 위한 밑거름으로 본 논문에서 조사한 결과를 토대로 디자인의 방향을 제시하여 시나리오를 쓰거나 캐릭터를 창조할 때 스토리의 유형이나 캐릭터의 구성요소, 배경, 색상 등의 참고자료가 되어 쉽고 빠르게 카툰 애니메이션을 제작 할 수 있기

를 바란다. 애니메이션은 인간의 근원적인 욕망에 뿌리를 두고 있다. 그로 인해 애니메이션은 19세기 말 기술의 발달과 함께 발생한 영화라는 예술의 탄생으로 새로운 시대를 만나게 된다. 또한 애니메이션은 인간의 욕망이 창조해 낸 위대한 예술이다. 창조 산업으로써 국가 경쟁력에까지 영향을 주는 부가가치를 올릴 수 있기 때문이다. 이를 위해서 카툰 애니메이션은 국민정서에 적합한 소재를 발굴하고, 전문 카툰 애니메이션 작가를 양성할 수 있는 제도의 마련과 세계적인 공감대 형성을 위한 색상과 스토리 개발이 필요하며 카툰 애니메이션의 국가적 관심과 학문적 연구는 고부가가치를 유지, 상승 시킬 수 있는 가장 쉬운 방법이다. 본 논문을 시작으로 카툰 애니메이션의 디자인 전반에 걸친 더 많은 연구가 지속되기를 바란다.

#### 참고문헌

- 1)<http://www.awn.com/annecy/FESTI/HISus.htm>
- 2)<http://www.fh-wuerzburg.de/petzke/zagreb.html>
- 3)<http://www.caf21.org/info/?inpage=vision.html>
- 4)애니메이션 페스티벌 자그레브 96,(애니메이툰 No.6. 1996.)
- 5)김세훈,국내외 애니메이션 페스티벌의 현황 발전방안에 대한 연구, (만화애니메이션연구학회지, 2001.)
- 6)[http://kyungnam.hananet.net/univ/sju/animat/animat\\_plan/15gang/15-ans/index15-4.htm](http://kyungnam.hananet.net/univ/sju/animat/animat_plan/15gang/15-ans/index15-4.htm)

- 7) IRI Color Design System :04<http://www.iricolor.com/main.asp>
- 8)<http://www.animakim.com/13joo/s13joo.htm>
- 9)<http://www.annecy.org/home/index.php>→Page ID=452
- 10)<http://home.nownuri.net/~anigen/bank/eng.htm>
- 11)중도좌파(left-of-center):현실을 인정하고 점차적으로 변화 시키는 것으로 애니메이션의 작품성과 정치성을 모두 표현하고 있다
- 12)[http://www.animakim.com/13joo/s13joo-4\\_1.htm](http://www.animakim.com/13joo/s13joo-4_1.htm)
- 13)김기현, 애니메이션 캐릭터의 자기동일성에 관한 연구, (세종대학교 공연예술대학원, 2002.)
- 14)이종한,디지털 애니메이션의 예술적 위상에 대한 연구,(서강대학교 언론대학원 석사학위논문, 2002.)
- 15)나기용, 인디 애니, 정체성과 조직적 전망, (애니메이툰 No.38, 2003.)
- 16)크리스티안 다빈, 프랑스 애니메이션의 글로벌 경쟁전략, (애니메이툰 No. 9, 1997.)