

보도시점	보도자료 배포 후 즉시		
담당부서	전략기획팀	담당자	여은정
이메일	ej_yeo@koreafilm.or.kr	연락처	02-3153-2064

보 도 자 료

한국영화박물관, '셀 위를 달려라, 길동!' 전시 5월 2일 개막 - 한국 애니메이션 30년사, 한자리에 펼쳐지다

5월 가정의 달을 맞아 온 가족이 함께 즐기는 애니메이션 전시
 <홍길동>부터 <아기 공룡 둘리>까지 한국 애니메이션 주요 캐릭터 총출동



▲ <셀 위를 달려라, 길동!> 전시 포스터

한국영상자료원(원장 김흥준, 이하 '영상자료원')은 오는 5월 2일(금)부터 한국영화박물관(상암동 소재)에서 신규 기획전시 <셀 위를 달려라, 길동!>을 개최한다. 이번 전시는 최초의 한국 장편 애니메이션 <홍길동>(1967년, 신동헌)부터 1996년 극장 개봉작 <아기 공룡 둘리-얼음별 대모험>(김수정, 임경원)까지 약 30년의 한국 애니메이션 역사를 조망한다.

홍길동부터 로봇 태권 V, 마루치 아라치, 둘리 등 대중에게 큰 사랑을 받았던 캐릭터를 중심으로 구성하되, 셀 애니메이션 체험과 스탬프 이벤트 등 참여형 섹션도 준비해 5월 가정의 달 온 가족이 함께 즐길 수 있는 전시이다.

□ 5월 황금연휴에 온 가족이 함께 즐기는 애니메이션 전시

5월 1일 근로자의 날부터 주말인 3~4일, 그리고 5일 어린이날, 6일 대체공휴일까지. 6일간 연휴가 이어지는 5월 초는 즐거운 황금연휴이기도 하지만, 경제적 부담과 어디로 가야 하나 고민이

뒤따르는 기간이기도 하다.

<셀 위를 달려라, 길동!>은 1967년 개봉된 한국 최초의 장편 애니메이션 <홍길동>부터 폭발적인 흥행을 기록한 <로봇 태권 V>(1976년, 김청기), 태권도 열풍을 불러일으킨 <태권동자 마루치 아라치>(1977년, 임정규), 80년대 고교 야구 붐의 시작이 되었던 <독고택 태양을 향해 던져라>(1983년, 박시옥) 그리고 독보적 캐릭터 <아기 공룡 둘리-얼음별 대모험>까지 지난 30년 간 대중의 큰 사랑을 받았던 애니메이션과 그 주인공 캐릭터를 한자리에서 만날 수 있다.

1967년부터 1990년대까지 개봉한 한국 장편 애니메이션은 100편이 훌쩍 넘는다. 한 해 극장용 장편 애니메이션을 한 편도 만나기 어려운 지금에 비추면 당시 관객, 특히 그 시절 유년기를 보냈던 관객에서 극장에서 보았던 한국 장편 애니메이션은 큰 자리를 차지할 것이다. 이번 전시는 어린 시절을 기억하는 관람객에게 유년 시절의 추억과 향수를 불러일으키는 계기가 될 것이다.

동시에 지금 세대에게는 고전 한국 애니메이션이 오히려 낯설지만 새로운 영상 콘텐츠일 것이다. 디지털 기술의 발전으로 털 한 올 한 올이 마치 살아있는 듯한 3D 애니메이션이 평범해진 지금이라 평면적이고 움직임이 상대적으로 적은 셀 애니메이션이 투박해 보일 수 있다. 하지만 모든 과정이 애니메이터의 손에서 완성되는 과거 셀 애니메이션은 장면 하나하나에 고유한 질감과 아날로그적 감성이 묻어 있다.

당시를 기억하는 세대에게는 추억을 회상시키고, 젊은 세대에게는 새로운 감성으로 느껴질 이번 전시는 세대 간의 공감과 소통을 이루는 가교 역할을 하며 가정의 달 온 가족이 함께 즐기는 시간이 될 것이다.

□ 장편 한 편을 만들기 위해 수십만 장의 그림을 그려야 하는 셀 애니메이션



▲ 신동헌 감독의 '홍길동' 복원 드로잉과 셀(자료 제공: 애니메이션박물관)

1915년 얼 허드(Earl Hurd)가 개발한 셀 애니메이션 기법은 셀룰로오스 아세테이트로 된 투명 판에 여러 장의 그림을 그려 배경 위에 놓고 카메라로 촬영하여 움직임을 만드는 애니메이션의

한 형태이다. 이 기법은 최초의 장편 애니메이션인 1937년 디즈니의 <백설 공주와 일곱 난쟁이>를 비롯하여 애니메이션 예술이 상업화되는데 가장 크게 기여하였다.

종이에 한 장 한 장 그림을 그려 연속적인 움직임을 만들어냈던 페이퍼 애니메이션에 비해 배경 위에 캐릭터나 요소를 그린 셀을 겹쳐 배치하는 셀 애니메이션은 배경을 그리는 수고가 줄고, 여러 장의 셀을 겹쳐서 다양한 효과를 만들어낼 수 있다는 점이 장점이다.

하지만 여전히 장편 애니메이션의 경우 수십만 장의 셀을 그려야 한다는 점에서 노동 집약적인 제작 방식이다. 장면의 시작이 되는 원화부터 움직임을 표현하기 위해 원화 사이사이 그려 넣는 동화, 그리고 이 그림을 투명한 셀로 옮기는 작업과 피사체의 윤곽을 따라 그리는 선화, 색의 순서에 따라 하나하나 셀 위에 색을 칠하는 채화까지 이 모든 과정이 애니메이터의 손에서 완성된다. 셀 애니메이션은 이 과정에서 애니메이터의 개성이 잘 드러나고 섬세하면서 디테일한 묘사가 가능하다는 점에서 가장 대중적이고 전통적인 애니메이션 기법이라 할 수 있다.

이번 전시는 한국 애니메이션의 30년 역사를 조망하는 것은 물론 셀 애니메이션의 원리와 제작 과정을 소개함으로써 디지털 3D 애니메이션 외에도 다양한 애니메이션 표현법이 존재하며, 셀 애니메이션만의 뛰어난 예술적 가치를 알리고자 한다.

□ '도전! 나도 애니메이터' 등 관람객이 직접 체험하는 애니메이션 전시



▲ '도전! 나도 애니메이터' 섹션 중 한 장면



▲ 스탬프 체험 중 '독고탁' 이미지

애니메이션만큼 전 세대를 아울러 공감할 수 있는 영상 콘텐츠는 없을 것이다. 그래서 이번 전시는 성인부터 아이까지 모든 연령대의 관람객이 함께 즐길 수 있는 섹션을 마련하였다.

'도전! 나도 애니메이터' 섹션은 1967년 <홍길동>부터 1996년 <아기 공룡 돌리-얼음별 대모험>까지 한국 애니메이션사 중 주요작 10편에서 명장면을 선정하여 해당 장면을 배경, 캐릭터, 주요 요소 등으로 분리하였다. 분리한 장면을 투명한 셀에 인쇄하여 비치하여 관람객이 원하는 셀을 고정바(페그 바)에 끼워 나만의 애니메이션 명장면을 만들어볼 수 있다. 이 과정을 통해 자연스럽게 투명한 셀을 겹쳐 제작하는 셀 애니메이션의 원리도 체득할 수 있다.

또한, '캐릭터 열전' 섹션에서는 3단계로 나뉜 스탬프를 찍어 홍길동, 로봇 태권 V, 독고탁 캐릭

터를 완성하여 소장할 수 있으며, 전시 이벤트를 통해 한국 장편 애니메이션의 명장면이 담긴 필름 슬라이드도 증정한다.

본 전시는 한국영화박물관에서 5월 2일(금) 오전 10시 30분부터 관람할 수 있고, 자세한 이용 방법은 홈페이지(www.koreafilm.or.kr)를 통해 확인할 수 있다. 전시 관람료 무료다.

문의: 02-3153-2039