

The background features a vibrant yellow-to-orange gradient. It is decorated with several overlapping circles of varying sizes and colors (yellow, orange, red) and thin, curved lines in yellow and pink. Some of the circles have a fine grid or dot pattern.

일본 애니메이션의 발전 과정

22466977_양윤희

목차



1. 애니메이션의 정의
2. 일본 애니메이션의 시작
3. 처음 인기를 끈 애니메이션
4. 애니메이션에 쓰인 기법
5. 세계적으로 유명해진 애니메이션
6. 애니메이션을 이끈 인물들
7. 현대의 일본 애니메이션
8. 현재 인기를 끄는 장르들

1. 애니메이션의 정의

- 동작이나 모양이 조금씩 다른 많은 그림이나 인형을 한 장면씩 촬영
- 영사하였을 때 화상이 연속하여 움직이는 것
- 비디오 리코더에 의한 것이나 컴퓨터 그래픽스를 응용



2. 일본 애니메이션의 시작

- 일본 최초의 애니메이션 《문지기 이모가와 게이쇼》
- 현재 필름 유실
- 첫 애니메이션으로 알려진 것은 《문지기 이모가와 게이쇼》
- 그보다 먼저 1907년(추정)에 만들어진 작자 미상의 활동사진이 있었음.



3. 처음 인기를 끈 애니메이션

- 1900년대 초 처음 애니메이션이 일본에 건너옴.
- 애미에니션이 인기를 끌기 시작한 것은 반세기 정도 지나서임.
- 1963년 <우주소년 아톰>의 대히트로 많은 애니메이션이 만들어지게 됨.



1) 일본의 인기 애니메이션

- 현재는 많은 인기 애니메이션들이 존재함.



코드 기아스 반역의 를르슈

진격의 거인



슈타인즈 게이트



바이올렛 에버그든

4. 애니메이션에 쓰인 기법

- 프레임을 조금 줄여서 움직임이 조금 부자연스러운 단점
- 정성을 들인 작화로 극복 '리미티드 애니메이션' 기법 사용.
- 납품 기한을 맞추기 위해 사용
- 예술적 장치의 개념으로서도 사용.



1) 프레임 바이 프레임 애니메이션

- 프레임마다 한 장씩 그림 그려가는 제작 방법



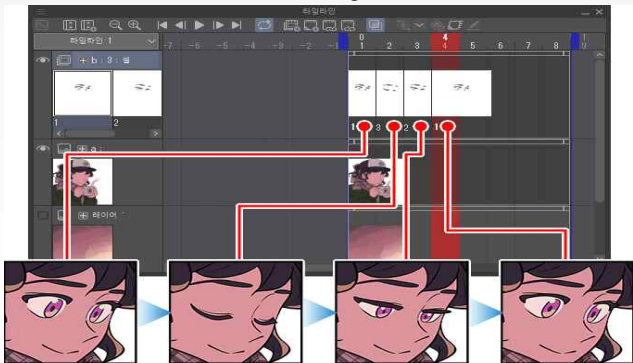
2) 스톱 모션 애니메이션

- 클레이 애니메이션이나 퍼펫 애니메이션
- 인형을 조금씩 움직여 촬영한 이미지
- 한 장씩 타임라인에 설정하여 움직이게 하는 것.



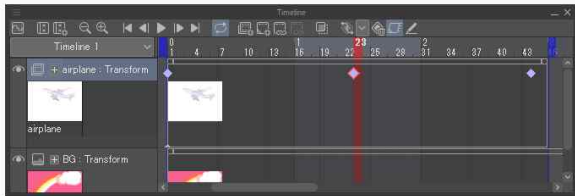
3) 디지털 컷아웃 애니메이션

- 캐릭터 등 파트를 나누어 움직이는 기법
- 애니메이션 제작에 자주 사용.



4) 키 프레임 애니메이션

- 디지털을 사용한 애니메이션에 일반적으로 사용되는 제작 방법.
- 키 프레임은 효과, 오브젝트 배치, 카메라 위치 등의 설정을 저장할 수 있는 기능.



5. 세계적으로 유명해진 애니메이션

● 귀멸의 칼날



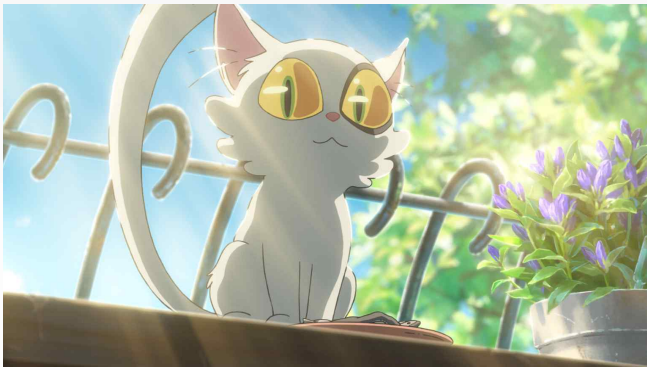
● 센과 치히로의 행방불명



● 너의 이름은



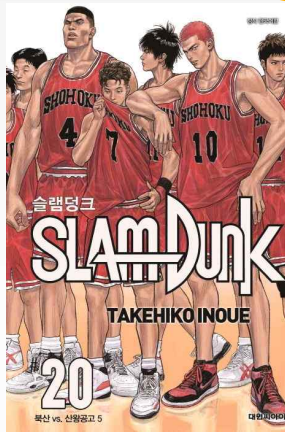
● 스프메의 문단속



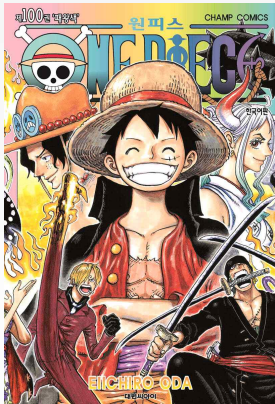
● 그대들은 어떻게 살 것인가



● 슬램덩크



● 원피스



● 하울의 움직이는 성



● 벼랑위의 포뇨



● 주술회전



등등 수많은 애니메이션이 있음

6. 애니메이션을 이끈 인물들

● 제1세대 작가들

下川凹天(시모카와 오텐)

幸内純一(고치 준이치)

北山清太郎(기타야마 세이타로)

日本初のアニメを
作った漫画家は、
沖縄・宮古島の
出身だった!!

下川凹天



提供：ブラウザネット映画資料図書館



提供：ブラウザネット映画資料図書館

1) 下川凹天(시모카와 오텐)

- 다이쇼 에서 쇼와 에 걸쳐 만화가로 활동
- 일본 최초의 애니메이션 영화를 제작.
- 일본 애니메이션 창시자의 한 사람이라고 평가.
- 1892년 (메이지 25년) 5월 2일 , 오키나와현 미야코지마 출생.
- 1973년 5월 26일 (만 81세) 일본 지바현 노다시 사망
- 대표작
- 신문 만화 : 「남자나 모메의 첩씨」
- 애니메이션 : 「시토카와 늑 산현관번의 권」

시모카와 오텐

실명	시모카와 사다사키
탄생	1892년 5월 2일 일본 오키나와현 미야코지마
사망	1973년 5월 26일 (만 81세) 일본 지바현 노다시
국적	● 일본
직업	만화가 , 애니메이션 작가
활동기간	1912년 - 1967년
장르	풍자 만화 , 정치 만화
대표작	신문 만화 : 「남자나 모메의 첩씨」 애니메이션 : 「시토카와 늑 산현관번의 권」

2) 幸内純一(고치 준이치)

- 다이쇼 - 쇼와 초기에 활약한 만화가 , 애니메이션 연출가.
- 메이지 19년(1886년) 9월 15일, 오카야마현 출생.
- 쇼와 45년(1970년) 10월 6일(향년 84세) 사망.
- 대표작
- 츠요오키 내 명도노마키
- 차메보 공기총의 권



3) 北山清太郎(기타야마 세이타로)

- 「일본 최초의 애니메이션 작가」 중 하나
- 1888년 (메이지 21년) 3월 3일
- 와카야마현 와카야마 출생.
- 1945년 (쇼와 20년) 2월 13일, 오사카부 이즈미키타군 타카이 시쵸 기타 55번지에서 사망.
- 대표작
- 『원숭이와 게(원숭이와 게의 전투)』
- 꿈의 자동차
- 『하나사키 야』

기타야마 세이타로 기타 야마 키요 타로	
생년월일	1888년 3월 3일
몰년 월일	1945년 2월 13일 (56세)
출생지	● 일본 와카야마 현 와카야마 구 스미요시쵸 2번지 (현재 동현 와카야마시 스미요시쵸)
사망지	● 일본 오사카 부 이즈미키타군 다카이 시쵸 기타 55번지 (현재의 동부 다카이시시)
직업	애니메이션 감독, 수채화 화가, 잡 지 편집자
장르	애니메이션 영화, 수채화

7. 현대의 일본 애니메이션

1) 다양한 붐

- 다양한 붐
- 1972년 12월 '마징가Z'로 시작
- 대형 로봇 애니메이션 열풍 시작.

- 로봇 애니메이션의 원조 '철인 28호'(1963년)
- 리모컨으로 로봇을 조작하는 것 X
- 인간이 로봇에 올라타는 스타일이 주류를 이룸
- '기동전사 건담'(1979년), '신북기 에반게리온'(1995년)등이 등장.

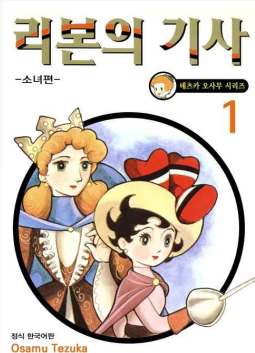
마징가Z



나가이 고 원작의 마징가 시리즈의 첫 작품.
1972년 12월 3일. 마징가 Z의 첫 방영이 시작
첫 회부터 시청률 16%의 호조를 보이며 총 92화의 장기방영의 인기작이 됨.

소녀만화 붐

- 1960년대 후반부터는 소녀전용 애니메이션 등장.
- 소녀들을 겨냥한 애니메이션이 하나의 장르로서 확립해 황금기를 맞이함
- [마법사 샬리]
- [리본의 기사]
- [비밀의 아코짱]



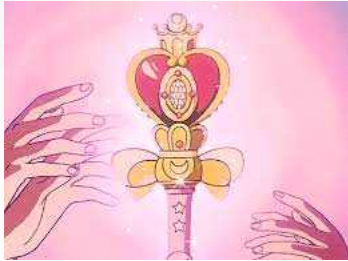
비밀의 아코짱

- [비밀의 아코짱] 는 주인공인 여자아이가 컴팩트를 사용해 변신
- 그 컴팩트가 장난감으로서 판매되는 등
- 마법 소녀 애니메이션이 특히 붐을 일으킴.



마법소녀 붐

- 초기 마법소녀 애니메이션 작품은 주인공이 선천적으로 마법 능력을 가지고 있음.
- [비밀의 아코짱] 이후 특별한 도구로 후천적 마법 능력을 얻은 소녀가 주인공인 작품이 1980년대 이후 주류가 됨



2) 일상계 애니메이션

- 최근 일상계 애니메이션이라는 장르가 히트.

- 일상계 애니메이션의 특징

- -지극히 평범하고 당연한 일상

- -미소녀 캐릭터에 의한 일상 생활

- -현대의 일본을 무대로 함

- 대표적인 예

- [케이온]

케이온

- 여고의 폐부 직전의 경음악부를 무대로 한 이야기.



일상계 애니메이션의 확산

- 21세기에 들어서 몇년이 지난 후 부터 일상계 애니메이션 확산
- 평화나 안전이 얼마나 근거없는 나약한 것인지 사람들에게 절감시킴.
- 이야기성의 희박함을 하나의 특징으로 하는 '일상계'의 작품
- 시청자들에게 받아들여지고 수용됨.



8. 현재 인기를 끄는 장르들



1)쇼넨

- 쇼넨 자체는 소년을 의미하는 한자에서 유래.
- 12~18세 정도의 남성 캐릭터 주인공인 애니메이션.
- 주인공이 꿈을 이루기 위해 분투하는 모습을 보여주어 인기.



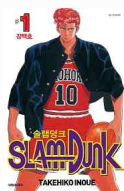
2) 이 세카이

- 다른 세계로 들어가는 사람에 관한 것.
- 첫 에피소드는 대부분 비슷한 형태(차에 치여 사망, 이세계 부활)
- 평범한 사람이 압도적인 존재가 되는 매력으로 인기를 끌고 있음.



3) 스포츠

- 운동선수가 되기 위해 고군분투하는 주인공의 이야기를 그린 장르.
- 동기 부여와 영감으로 가득 차 있음.



4) 로맨스

- 갈등과 투쟁, 감동으로 가득 찬 주인공의 사랑 이야기를 담고 있음.
- 슬픔, 행복 및 기타 감정을 불러일으킬 수 있는 분위기로 관객을 사로잡는 데 성공.



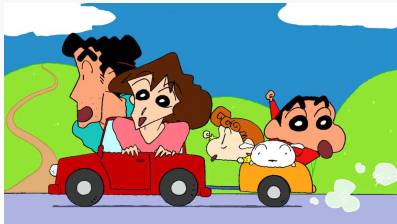
5)액션

- 무기가 있든 없든 많은 전투 장면이 등장함.
- 눈을 놀라게 하는 움직임과 효과를 보여주는 전투의 대명사.



6)코미디

- 각 에피소드마다 웃음을 불러일으키는 재미있고 유머러스한 이야기를 선보임.
- 해피엔딩을 원하는 사람들에게 큰 인기를 얻음.
- 슬픈엔딩을 피하고 싶어하는 사람들에게 특히 인기.



7)SF

- 과학이 삶에 미친 영향에 대한 이야기를 제시함.
- 이 장르의 배경은 당시의 기술 발전과 함께 미래에 관한 것.



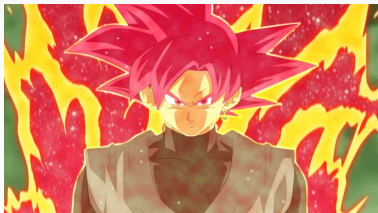
8) 일상

- 일상 생활을 중심으로 한 장면을 보여 줌.
- 현실 세계의 삶과도 관련될 수 있음.
- 실생활에 적용할 수 있는 많은 삶의 가치가 담겨 있음.



9)모험

- 캐릭터가 목표를 달성하기 위한 여정을 보여줌.
- 여러 장소를 돌아다니며 자신의 길을 찾는 스토리가 주를 이룸.



10) 판타지

- 마술/상상과 관련된 이야기를 선보임.
- 캐릭터들은 현실세계에 없는 생물을 마주할 때가 많음.



개인적으로 추천하는 애니메이션

- 하이큐
- 배구하는 소년들의 청춘을 담은 이야기
- 스포츠의 열정을 깨닫게 해줌.
- 등장인물이 죽지 않는 장르로
- 경기로 인해 승패가 갈리는 것이 특히 좋음.



- 호리미야
- 고등학생의 청춘 로맨스.
- 막힘없이 시원한 전개를 보여줘 인기가 많음.



- 스즈메의 문단속
- 자연재해를 막는 내용.
- 자연재해문제를 영화로 풀어냄
- 자연재해에 대해 인식하는 계기가 된 작품.
- 사람과 사람간의 관계도 돋보이는 작품.



- 바라카몬
- 시골마을로 이사한 서예가의 이야기.
- 마을에서 만나는 어린아이들과의 에피소드
- 삶을 살아가는 자세를 배울 수 있음.
- 어른의 이야기
- 그것을 바라보는 어린아이의 시선이 잘 담겨있는 작품.



- 이세계 유유자적 농가
- 이세계장르의 애니메이션.
- 평화로운 분위기로 힐링하기 좋은 작품.
- 서로 돕고 사는 모습이 많이 등장
- 마음이 따뜻해지는 것이 특징.



- 지박소년 하나코군
- 귀여운 그림체와 반전된 특유의 오싹함으로 인기를 끈 작품
- 무서운 귀신들의 인간적인 사정을 다루고 있음
- 의외로 마음이 따뜻해지는 것이 특징.
- 가벼운 분위기로 전개되고 있으나 깊은 이야기를 다루고 있어 반전이 느껴지는 작품임.





감사합니다

