

+ 이장섭 · 방송과기술 기자

SkyLife 'TV 속 영어유치원' 키즈톡톡

'Play With Science 2' 제작현장



디지털위성방송 스카이라이프의 간판 'TV 속 영어유치원' 키즈톡톡은 3~7세 미취학 아이들을 위한 영어교육 전문채널이다. 1일 18시간을 전문업체와 협력하여 제작한 양질의 프로그램과 해외의 유명한 어린이 프로그램을 방송하여 가정에서도 손쉽게 아이들을 위한 영어 듣기 환경을 제공해 줄 수 있는 채널이다.

홈페이지 : <http://kids.skylife.co.kr>

방송 : SkyLife 660번, QookTV Live 301번, SK브로드앤TV 102번



'플레이 워드 사이언스 2' 주인공(왼쪽부터 조이, 주주, 브레이니)

'플레이 워드 사이언스 2(Play With Science 2)'는 인체에 대한 호기심을 다루는 과학 프로그램으로 인체의 다양한 현상들을 과학적 사고로 풀어간다. '플레이 워드 사이언스'는 영어로 부르는 유아과학 프로젝트로 시즌1에서 해와 달 등 우주과학에 관한 궁금증을 유아들의 시선으로 접근해 뜨거운 호응을 얻었다. 이번에 제작되는 시즌2에서는 눈은 왜 깜빡거리며, 방귀는 왜 나오는지 등의 일상에서 쉽게 접할 수 있는 생리현상을 과학적으로 접근해 보는 인체과학 이야기를 다룬다.

일상에서 과학을 딱딱하고 어렵게 느끼는 것은 오히려 어른들이다. 유아들의 눈에는 이 세상이 놀이터이며, 호기심 가득한 연구 대상인 것이다. 이런 유아들의 과학적 사고를 신나는 노래와 율동으로 이끌어 내며, 귀엽고 따뜻한 휴머니즘이 살아있는 프로그램으로 시청자들을 찾아간다.

영어로 부르는 유아과학 프로젝트인 만큼 최근 부상하고 있는 유아 영어교육 경향인 '노부영(노래로 부르는 영화동화 시리즈)' 방식을 도입하여 유아들의 과학적 사고를 깨우는데 접근한다. 노부영은 이야기가 있는 과학 동요로 유아들이 즐겁고 신나게 따라 부를 수 있으며, 프로그램 한 편을 보고 나면 영어 노래 속에 담긴 억양, 발음 등을 쉽게 익힐 수 있다.

제작진은 어린이, 유아 프로그램을 제작해온 전문가 집단으로 구성됐다. 이상헌 연출은 각종 교육 프로그램과 어린이 과학 프로그램, 그리고 EBS 영어 채널에서 영어 프로그램을 제작해온 전문가다. 유영순(50) 방송작가는 1980년대 인기 프로그램인 '부리부리박사'와 '딩동댕 7시다' 등을 집필했으며, 이번 작품에서도 그녀의 업그레이드 된 글이 마술을 부린다. 김방옥(71) 세트담당은 '그대로 멈춰라', '사과 같은 내 얼굴', '둘이 살짝' 등 주옥같은 동요를 지은 작사·작곡가로 더욱 유명하지만, 이번 프로그램에서 세트제작을 담당했다. 김영순(60) 안무가는 고령에도 불구하고 여전히 방송 현장에서 아이들의 안무가로 활발하게 활동 중이다.



키즈톡톡 어린이물제작



- 호기심 많고 집중시간이 짧은 어린이들을 대상으로 하는 프로그램에는 그만의 특징이 있다. 다양한 코너구성, 빠른 화면전환, 율동과 함께하는 음악, 화려한 색감 등 시선을 지속적으로 잡을 수 있는 다양한 손길들이 녹아나 있다.
- 성인대상 프로그램에 비해 제작규모는 작지만 참여하는 스태프의 분야가 매우 다양하다. 연출, 작가, 촬영, 녹화, 녹음, 종편 등 기술 스태프는 성인대상 프로그램과 동일하다. 그 외 어린이물에 꼭 필요한 스태프는 안무가, 음악작곡가, 삽화 작업자, 애니메이션 작업자, 의상제작자, 노래 부르는 아이들, 춤추는 아이들, 인형오퍼레이터, 미니어처세트 제작자 등 정말 많은 인원들이 투입되어 구슬땀을 흘린다.
- 키즈톡톡은 영어교육 프로그램이므로 커리큘럼, 대본 등에 대한 전문가의 2~3단계 감수가 필수적이다.
- 다양한 요소가 담기는 만큼 “잔손이 많이 가는” 세심한 작업이 필요하다.
- 프로그램에 쓰인 캐릭터, 노래, 춤, 커리큘럼 등의 요소들이 이후 사업화 가능성이 크다. 따라서, 기획과 개발이 매우 중요하며, 심혈을 기울인다.

전체 제작 과정

대본작업

- 아이팀 선정, 대본작업(유영순 작가)
- 과학 전문가(수원대 광영직 교수) 감수, 국문 최종대본 완성
- 대본 영문 번역, 영문 감수
- 과학 전문가(수원대 광영직 교수) 재감수, 영문 최종대본 완성

녹화 전

- 의상 제작
- 해당 회 Science song 작업(이유희 작곡가 - 데모 제작, 수정 조율 후 노래하는 아이들과 연주, 녹음)
- 미니어처 세트 제작(김방옥 선생님 - 재료구입 및 제작, 녹화 현장에서 조립)
- 안무(김영순 선생님 - 대본과 데모 테이프를 안무 만들, 춤추는 아이들과 연습)
- 애니메이션 제작(대본으로 기본 그림 및 스토리 작업, 더빙 오디오 파일로 입 맞추는 작업)

녹화

- 크로마에서 미니어처 세트와 합성하여 촬영

후반작업

- 가 편집
- 가 편집본을 NLE에서 CG 캐릭터(통통이)와 합성, 특수효과 합성
- 완성된 애니메이션과 합쳐 종편, 녹음
- 방송 마스터 테이프 완성





녹화장은 신나는 노래와 활기찬 율동으로 한바탕 축제 분위기다. 이 작은 축제 한켠으로 김영순 안무가가 보인다. 김영순 안무가는 직접 오디션을 통해 아이들을 선발한다. 단순한 동작하나만 봐도 춤에 소질이 있는지 없는지를 알아낸다고 한다. 이렇게 선발된 아이들은 일주일여 2일을 열심히 연습하고 녹화 당일에는 당황하는 기색하나 없이 완벽하게 소화해낸다. 나이가 어려 아직 몸집은 작지만 춤에 관해서는 프로들이다. 아이들은 모든 동작을 완벽하게 익히고 무대에 올라, 동작하나 얼굴표정하나 너무도 열심히 표현한다. 땀 흘리며 열심히 하는 아이들의 모습이 얼마나 예쁜지 눈을 땔 수 없다. 김영순 안무가는 우리나라 어린이물의 베테랑으로 아이들의 끼와 잠재된 재능을 기막히게 찾아낸다. 그만큼 연습을 할 때는 엄하고, 정확한 동작을 표현해내기 위해 목청을 높인다. 또한, 새로운 안무는 대본을 충분히 검토하여, 주제를 잘 표현할 수 있고, 보는 대상을 고려하여 짜임새있게 구성한다고 한다. 아이들의 활기찬 춤과 김영순 안무가의 열정담긴 목소리에서 우리나라 어린이 프로그램의 밝은 미래를 보았다.



애니메이션 제작 과정

'플레이 워드 사이언스 2'에서는 조이, 주주, 브레이니 말고도, '통통'이라는 애니메이션 캐릭터가 등장한다. 이 통통이 캐릭터와 애니메이션 작업은 논현동의 '애니야드컴'에서 진행하고 있다.

애니야드는 Any와 Yard의 조합어로서 모든 비주얼의 땅을 의미하는 따뜻한 제작사다. 따스한 프로젝트를 다양하게 수행했는데, 'KBS<TV 유치원 하나둘셋> 탕탕이 캐릭터 개발 및 동영상, 동화, 교재 제작', '한국소프트웨어저작권협회<불법 소프트웨어 사용 금지> 극장 광고 애니메이션 제작', '스카이라이프 과학동화 플래시 애니 26편 제작<프로덕션 푸르메>', '모나미<러브팻> 강아지 캐릭터 7종 개발 및 제품 디자인' 등 다양한 캐릭터와 작품들로 호평을 받고 있다.

캐릭터 개발(예제 : 통통이)



캐릭터 개발을 위해서 시놉시스와 캐릭터의 성격을 제대로 파악하는 것이 중요하다. 대본을 충분히 검토하고 방송을 보는 대상(타겟)과 대상의 분석, 캐릭터의 역할 등을 충분히 분석한다. 이때 유사 프로그램에 대한 자료수집과 트렌드를 읽는 시장조사도 병행된다. 이를 위해 장시간의 기획자, 일러스트레이터, 애니메이터 간의 회의가 이뤄진다.

충분한 회의를 거쳐 정리된 결과를 바탕으로 일러스트레이터는 캐릭터 기본형 제작을 위한 스케치 작업에 돌입하며, 수 십장의 스케치를 통해 몇 가지 시안을 추려낸다.

캐릭터 시안은 보통 3~4종 제작하며, 프로그램은 일러스트레이터 혹은 포토샵을 사용한다. 이때 한 번에 캐릭터가 결정되는 경우는 거의 없으며, 몇 차례의 회의를 통해 기본형 캐릭터를 결정한다. 그리고, 여러 가지 응용동작을 개발하여 활용도를 높인다.

최근 캐릭터 개발(2009년 4월~5월) - 모나미 러브팻 캐릭터 시리즈

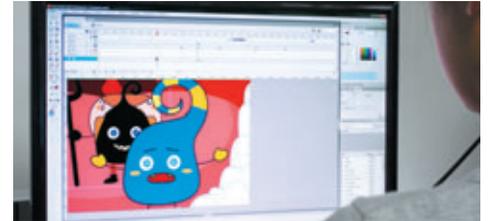


애니메이션 제작

동화의 내용을 정확히 파악하고, 기승전결에 맞는 콘티를 짤다. 이때, 다양한 화면구성은 물론 임팩트의 효과까지 고려해야 한다.

콘티가 완성이 되면 등장하는 캐릭터와 배경, 즉, 애니메이션을 위한 소스를 만드는 작업을 한다. 이때, 움직임을 위해 캐릭터는 머리, 몸, 팔, 다리 등을 떼어서 만드는 것이 중요하며, 배경 또한 동선을 감안하여 여유 있게 그려주어야 한다.

소스 작업이 끝난 후 플래시 프로그램으로 움직임을 주는 애니메이션 작업을 한다. 이때, BGM, 내레이션, 성우 더빙이 먼저 선행되고, 오디오에 맞춰 애니메이션 작업을 진행하는 경우가 있고, 먼저 애니메이션 작업이 선행되고 영상에 맞춰 오디오를 입히는 경우도 있다. 양쪽 모두 가능한 방법이지만 작업 성격에 따라 효과적인 방법을 선택하여 진행하는 것이 중요하다.



완성된 애니메이션은 시사를 통해 문제점 및 보완할 요소를 체크한 후 수정작업과 최종 편집작업으로 마무리하며, 애니메이션이 어떠한 매체를 통해 노출이 될 것인가를 고려하여 가장 적합한 저장 방식으로 데이터화한다.

aniya:rd
식구들

