

〈모노노케〉에서 우키요에 미학의 재해석: 시각적 특성의 매체 전환 연구

왕 영¹ · 김 혜 경^{2*}¹경희대학교 디지털콘텐츠학과 석사과정²경희대학교 디지털콘텐츠학과 교수

Reinterpreting Ukiyo-e Aesthetics in Mononoke: A Study on the Media Transformation of Visual Characteristics

Ying Wang¹ · Hye-Kyung Kim^{2*}¹Master's Course, Department of Digital Contents, Kyung Hee University, Suwon 16710, Korea²Professor, Department of Digital Contents, Kyung Hee University, Suwon 16710, Korea

[요 약]

〈모노노케〉(2007)는 후지TV “노이타미나”에서 방영된 작품으로, 강렬한 우키요에 미학의 활용으로 주목받았으며 2024년 극장판 공개를 통해 지속적인 영향력을 확인하였다. 본 연구는 〈모노노케〉가 우키요에의 시각적 특성을 현대 애니메이션 맥락에서 어떻게 계승하고 재해석하는지 분석한다. 연구는 평면적 구도, 비선형적 공간 중첩, 고채도 색채, 장식 문양 등 우키요에의 핵심 요소를 정리한 후, 주요 에피소드 장면과 우키요에 회화와 비교하여, 화면 구성과 표현 방식을 비교하였다. 분석 결과, 작품은 평면·원근 공간의 선택적 전환, 인물·배경 패턴의 통합적 구성, Limited Animation의 절제된 움직임을 통해 우키요에 미학을 디지털 매체 안에서 재조각한다. 이러한 방식은 기존 애니메이션의 자연스러운 동작과 현실적 깊이 중심의 관습과 다른 시각 체계를 형성하며, 전통 미학이 매체 전환을 통해 새로운 방식으로 기능할 수 있음을 보여준다.

[Abstract]

Mononoke(2007), which aired in Noitamina, attracted critical attention for its distinctive engagement with ukiyo-e aesthetics. The release of a theatrical film in 2024 underscores its continuing relevance. This study examines how the series preserves and reinterprets the visual characteristics of ukiyo-e within the context of contemporary animation. After outlining key features of ukiyo-e—such as flattened composition, non-linear spatial layering, saturated colour palettes, and ornamental patterning—the analysis compares selected episodes with traditional ukiyo-e paintings to investigate compositional structures and representational strategies. The findings demonstrate that the series reconfigures ukiyo-e aesthetics within a digital medium through deliberate shifts between flat and perspectival space, the seamless integration of figures and background patterns, and the restrained movement characteristic of limited animation. In doing so, the series establishes a distinct visual logic that departs from the conventional emphasis on naturalistic motion and spatial depth in mainstream animation. These results demonstrate how traditional aesthetics can assume new functions through mediation and adaptation.

색인어 : 우키요에, 애니메이션, 〈모노노케〉, 매체 전환, 시각 스타일**Keyword** : Ukiyo-e, Animation, Mononoke, Media Transformation, Visual Style<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2026.27.5.1181>

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received 24 March 2026; Revised 10 April 2026

Accepted 29 April 2026

*Corresponding Author; Hye-Kyung Kim

E-mail: hkkim@khu.ac.kr

1. 서론

1-1 연구배경

최근 ‘우키요에풍’으로 불리는 애니메이션 작품들은 대체로 우키요에의 문양이나 색채를 차용하는 수준에 머무르며, 전체 미술 스타일은 여전히 현대 일본 애니메이션의 주류 체계에 따르는 경우가 많다. 여기서 ‘주류 체계’란 표준화된 제작 공정, 소실점을 중심으로 한 투시도법적 공간 구성, 인물과 배경의 명확한 레이어 분리, 매끄러운 동작 표현을 지향하는 산업적 제작 논리를 의미한다. 예를 들어 <호오즈키의 냉철>, <이누오> 등은 배경 장식이나 특정 장면에서 우키요에 요소를 도입하지만, 캐릭터 설정과 공간 원근 처리 측면에서는 여전히 현대 애니메이션의 일반적인 방식을 유지한다.

이러한 맥락에서 <모노노케>는 주목할 만한 사례이다. 이 작품은 ‘우키요에풍 애니메이션’의 대표작으로 널리 언급되어 왔으나 기존 연구에서는 미술 스타일의 특징 분석에 그쳤고, <모노노케>가 우키요에 미학과 현대 애니메이션 사이의 재해석을 ‘시각적 문법’ 차원에서 어떻게 실현했는지에 대한 분석은 부족하다.

이에 본 연구는 다음과 같은 두 가지 연구 문제를 제기한다.

- 연구문제 1: <모노노케>와 우키요에 사이에는 어떠한 시각 요소의 차이가 존재하는가?
- 연구문제 2: 이러한 시각 요소들은 애니메이션 작품 속에서 어떻게 재해석되고 응용되고 있는가?

본 연구의 필요성은 다음 두 가지 측면에서 설명할 수 있다. 첫째, 전통 2차원 평면 미학의 애니메이션에서 어떻게 재현, 전환되는지 살펴볼 필요가 있다. 우키요에를 비롯한 전통 예술 형식은 고유한 평면적 시각 언어로 미술사에서 중요한 위치를 차지해 왔다. 그러나 현대 애니메이션 산업에서는 장식적 요소나 기호가 부분적으로 사용되는 경우가 많고, 전통 예술이 현대 애니메이션에서 체계적으로 재구성되는 과정에 대한 논의는 부족하다. <모노노케>가 애니메이션 매체 안에서 우키요에의 평면적 미학을 어떻게 재현하고 변화시키는 지 분석함으로써, 정지된 전통적 이미지가 동적인 영상 속에서 어떠한 방식으로 재구성되는지 밝힐 수 있다.

둘째, 시각 언어가 매체를 옮겨갈 때 어떻게 바뀌는지에 대한 심화 연구가 필요하다. 전통 회화는 정지된 2차원 이미지 체계이고, 애니메이션은 동적이고 시간에 따라 변화하는 움직이는 영상이라는 점에서 서로 다르다. <모노노케>는 서로 다른 두 매체 사이에서 “시각 언어가 매체 전환 과정에서 어떻게 구현, 재구성되는가”를 검토할 수 있는 사례를 제공한다. 이는 매체 간 경계 넘기와 융합을 이해하는 새로운 학술적 시각을 제공하고, 애니메이션 연구의 이론적 지평을 확장하는 계기를 마련한다.

기존 연구는 대체로 미술 스타일에 대한 표면적 특징을 중심으로 서술해왔기 때문에, 본 연구는 이러한 공백을 메우고자 한다. 본 연구는 <모노노케>의 시각적 특성을 분석하여, 전통 우키요에 시각 요소가 작품 안에서 어떤 방식으로 계승되어 재해석 되는지 밝히고자 한다. 이를 통해 전통적 2차원 이미지가 현대의 3차원, 디지털 애니메이션 속에서 어떻게 재조합 및 응용되는지 그 메커니즘을 규명하는 것을 목표로 한다.

1-2 연구 범위 및 방법

본 연구는 2007년 방영된 TV 애니메이션 <모노노케>를 연구 대상으로 한다. 연구 범위는 <자시키와라시>, <우미보즈>, <누에>, <화묘>의 다섯 개 대표 에피소드를 포함한다. 분석은 “샷 이미지”(shot image)를 기본 단위로 하며, 필요에 따라 “장면(scene)” 수준으로 세분화하였다. 각 분석 장면의 시간은 약 10초로 설정하여 시각 표현의 전체적인 논리를 파악하고자 하였다.

구체적인 장면 선정은 서로 다른 분석 차원에 따른 연구 목적을 기준으로 이루어졌다. 먼저 공간 표현 측면에서는 원근법에 기반하여 뚜렷한 투시적 특징이 나타나는 장면을 선정하였다. 다음으로 문양과 색채 측면에서는 우키요에의 시각적 표현 특징을 참고하여, 문양의 밀도가 높고 색채 특성이 두드러지는 장면을 우선적으로 선택하였다. 마지막으로 동작 표현 측면에서는 동일한 화면 내에 동일한 인물이 포함되면서도 움직임의 변화가 나타나는 장면을 선정하여, 비교 조건의 일관성을 확보하고자 하였다.

이와 함께 분석의 일관성을 유지하기 위해 각 장면의 길이는 약 10초로 설정하였다. 약 10초의 시간은 지나치게 단편화되지 않으면서도 화면 내 공간 관계와 시각 요소를 비교적 온전히 드러낼 수 있는 단위로 판단되며, 이를 통해 시각 구조를 지속적으로 관찰할 수 있다.

연구 방법은 다음과 같다. 먼저 관련 연구 자료와 학술 논문을 통해 우키요에의 주요 시각적 특성, 즉 구도, 공간 구성, 색채 사용법, 장식 문양 등을 정리하였다. 다음으로 ‘우키요에풍’으로 분류되는 애니메이션 작품을 검토하여 현대 2D 애니메이션에서 나타나는 시각적 표현 방식과 그 특징을 파악하였다.

이러한 기반 위에서 <모노노케>의 대표 에피소드를 중심으로 장면 분석을 수행하였다. 분석은 공간 표현, 색채 사용, 구도, 애니메이션 기법의 측면에서 진행되었으며, 각 장면에 대해 공간 표현, 문양과 색채, 동작 표현 기법의 세 가지 측면에서 시각 분석을 실시하였다. 이 중 공간 표현은 평면 구도와 원근 구도의 대비를 통해 서사와 감정 표현에서의 기능을 분석하였다. 문양과 색채는 Fiji 소프트웨어를 활용한 이미지 정량 분석을 통해 측정되었으며, 동일한 해상도 조건에서 임계값 분할과 영역 측정 방법을 사용하여 화면 내 문양 및 비문양 영역의 면적 비율을 산출하였다. 동작 표현은 Limited Animation의 활용 방식을 중심으로, 정지에 가까운 화면 구성이 감정 표현을 어떻게 강화하는지를 분석하였다. 이러한

과정을 통해 각 장면이 전통 우키요에 회화와 어떠한 시각적 대응 관계를 형성하는지 비교·해석하였다.

이상의 분석 방법을 통해 본 연구는 <모노노케>가 동시대 애니메이션에서 우키요에의 2차원 평면 미학을 어떻게 재해석하고 구현하는지를 밝히고자 한다. 궁극적으로는 <모노노케>의 동시대 애니메이션에서의 독자적 위상을 규명하고, '전통 시각 문화의 현대 매체 재구성'이라는 보다 확장된 논의에 구체적 사례와 이론적 근거를 제시하는 것을 목적으로 한다.



그림 1. <모노노케> 홍보 이미지
Fig. 1. Promotional poster of Mononoke

1-3 선행 연구 검토

우키요에의 시각적 특성에 대해서는 이미 비교적 체계적인 연구 축적이 이루어져 있다. 선행 연구들은 구도 방식, 색채 운용, 장식 문양 등을 중심으로 우키요에 미학 체계를 상세히 정리하고 있으며, 이는 본 연구의 이론적 토대를 이룬다.

애니메이션과 전통 미학의 결합을 다룬 연구로는, 칭다 탄공저(邢达, 谭功哲)의 논문 「역사가 응축된 색채: 전통 예술 형식의 애니메이션에서의 발양—<모노노케>를 중심으로」가 있다. 이 연구는 <모노노케>가 전통 색채와 문양의 활용을 통해 일본 전통 예술 형식을 현대적으로 표현하며, 색채가 감정 전달과 문화적 기호화에서 수행하는 역할을 강조한다고 지적한다[1]. 또한 왕웨이(王玥)의 석사학위 논문 「전통 장식 요소의 애니메이션에서의 응용에 대한 소고」는 <모노노케>를 주요 사례로 삼아 전통 장식 요소가 애니메이션에서 어떻게 활용되는지를 논의하며, 이 작품이 전통 문양의 밀집 사용을 통해 독특한 시각적 분위기를 구축했다고 평가한다[2]. 이허창·류샤오췌(李和畅, 刘晓岑)은 「우키요에와 숲 구도의 유기적 결합—애니메이션 <모노노케>를 중심으로」에서 <모노노케>가 우키요에의 평면 구도를 현대적 숲 구성과 어떻게 접목시키는지 분석하며, 후반 특수효과, 색채 처리, 3D 모델과 2D 작화의 혼합 사용 등 기술적 혁신에 주목한다[3].

그러나 이러한 연구들은 각기 다른 관점에서 <모노노케>의 시각적 특징을 조명하고 있음에도, 대체로 미술 스타일의 서술적 분석에 머무르거나 색채·장식 요소의 표층적 응용에 초점을 맞추는 경향이 있다. 특히 <모노노케>가 우키요에 미학을 시각 문법 차원에서 어떻게 체계적으로 재구성하고 있는지, 즉 공간 원근 전략, 문양·색채·구도의 구조적 관계, Limited Animation 기법의 미학적 기능 등에 대해서는 보다 심층적인 이론적 논의가 부족하다.

따라서 본 연구는 기존 연구를 토대로 <모노노케>의 시각적 표현에 초점을 맞추고, 투시도법의 유연한 조절, 인물과 배경의 융합적 디자인, 애니메이션 기법의 전략적 선택 등을 체계적으로 분석함으로써, 우키요에 미학이 현대 애니메이션에서 어떻게 창조적으로 전환되는지를 밝히고자 한다.

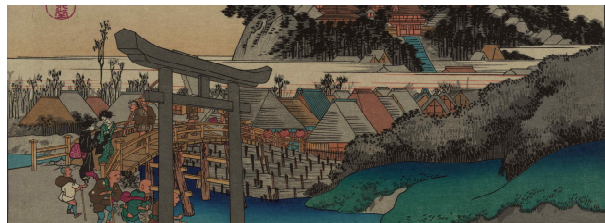
II. 이론적 배경

2-1 우키요에의 시각적 특성 분석

우키요에는 에도 시대에 발전한 일본의 전통 목판화 예술로, 평면적 구도와 장식적인 색채 표현을 특징으로 하는 시각적 조형 체계를 보인다[4].

1) 평면적 구성

일부 작품에서는 서양의 선형 원근법이 도입되기도 하였으나[5], 우키요에의 화면 구성은 전경·중경·후경을 평면적으로 중첩하여 배열하는 방식을 지속적으로 유지하였다. 이러한 공간 처리 방식은 선형 원근법과는 다른 시각적 층위를 형성한다. 예를 들어, 우타가와 히로시게의 <도카이도 53차> 연작에서는 공간 깊이가 압축되어 표현되며, 사물들이 층층이 배열됨으로써 독특한 시각적 리듬이 생성된다.



*Original Japanese inscriptions appear in the historical artwork.

그림 2. 도카이도 53차 - 후지사와
Fig. 2. The fifty-three stations of the Tōkaidō - Fujisawa, 1833-1834, woodblock print

2) 풍부한 문양 사용

우키요에는 전통 문양을 중요한 시각 구성 요소로 폭넓게 활용한다. 이러한 문양은 인물 의복에 대량으로 등장하며[6], 단순한 장식에 그치지 않고, 리듬감과 상징성을 통해 서사적 기능을 수행한다. 예를 들어, 기타가와 우타마로의 작품에서 의복 문양은 인물의 신분을 드러내는 동시에, 문양의 밀도와 리듬을 통해 화면의 장식성을 강화한다.

3) 고채도 색채

우키요에는 광물성 안료를 주로 사용하여 고순도·고채도의 색을 즐겨 쓰며, 강렬한 대비를 통해 감정과 분위기를 강조한다. 예컨대 히로시게의 <아사쿠사 긴류잔>에서는 선명한 주홍색이 넓은 설경의 백색 면과 강한 대비를 이루며 화면의 구



*Original Japanese inscriptions appear in the historical artwork.
그림 3. 기타가와 우타마로, 태고오쳐낙동유관지도

Fig. 3. Kitagawa Utamaro, Taikō's five wives enjoying the eastern capital, woodblock print, ca. 1804



*Original Japanese inscriptions appear in the historical artwork.
그림 4. 우타가와 히로시게, 아사쿠사 금룡산

Fig. 4. Utagawa Hiroshige, Asakusa Kinryūzan, woodblock print, 1856

성적 긴장감을 형성한다[7].

2-2 '우키요에풍' 애니메이션 작품의 시각적 특성

현재 '우키요에풍'으로 간주되는 애니메이션(예: <호오즈키의 냉철>, <백일홍> 등)은 평면적 구도나 장식적 문양과 같은 일부 시각적 요소를 차용하고 있음에도 불구하고, 이러한 요소들은 다층 합성 구조 속에서 하나의 레이어로 기능할 뿐, 작품 전체의 시각 체계를 재구성하는 수준에는 이르지 않는다. 결과적으로 이들 작품의 제작 과정은 여전히 현대 일본 애니메이션의 다층 합성 중심 제작 논리와 산업적 시스템을 따른다[8].



*Original Japanese inscriptions appear in the historical artwork.
그림 5. <호오즈키의 냉철>, <미스 호쿠사이>포스터

Fig. 5. Posters of Hozuki's Coolheadedness and Miss Hokusai

공간 구성 측면에서 이들 작품은 여전히 소실점 투시도법을 중심으로 깊이감을 강조하며, 우키요에 특유의 평면적 구도나 비원근적 표현은 제한적으로만 나타난다. 장식과 문양의 활용에 있어서도 전통 문양은 특정 장면이나 배경에 포인트처럼 사용될 뿐, 작품 전체를 관통하는 시각 언어 체계로 이용되지는 않는다. 색채와 기법 면에서는 대체로 부드럽고 통일감 있는 톤을 유지하며, 산업적 기준에 부합하는 자연스럽고 부드러운 동작을 추구한다.

종합하면, 이들 작품은 "전통 기호+ 현대 제작"이라는 절충 구조를 가진다. 즉 전통의 상징성을 일정 부분 유지하면서도, 제작에 있어서 효율성과 관객의 수용성을 고려한 현대 애니메이션의 제작 체계를 함께 따르고 있다.



그림 6. <미스 호쿠사이> 장면

Fig. 6. Scene from Miss Hokusai

III. <모노노케>의 시각적 특성 분석

본 연구는 화면 내 공간 구성 방식의 차이에 따라 분석 대상을 소실점이 없는 평면화된 구도(planar composition)와 소실점이 존재하는 선형 원근법(linear perspective)의 두 가지 유형으로 구분한다. 이러한 구분은 화면 내에 명확한 소실점(vanishing point)이 존재하는지, 그리고 이를 통해 공간의 깊이(spatial depth)가 형성되는지를 기준으로 한다. 이를 바탕으로 각 공간 유형에 대해 서로 다른 에피소드에서 비교적 집중적으로 나타나며 시각적 특징이 명확하게 드러나는 장면을 분석 대상으로 선정한다.

그 중 <우미보즈>와 <눈페라보> 에피소드에서는 평면화된 구도가 비교적 높은 비중으로 나타나며, 화면은 공간의 깊이가 압축된 평면적 구조로 표현되고 시각 요소들이 병치 방식으로 구성됨으로써 공간의 입체감이 약화되는 특징을 보인다. 반면 <자시키와라시>와 <화묘> 에피소드에서는 명확한 소실점을 지닌 원근 장면이 비교적 자주 등장하며, 공간의 깊이가 확장되면서 보다 안정적인 공간 구조가 형성된다. 따라서 본 연구는 위의 에피소드에서 해당 장면을 각각 선정하여 두 가지 공간 표현 방식에 대해 분석을 진행한다.

3-1 우키요에의 시각적 특성 분석

<모노노케>는 장면 유형에 따라 소실점이 없는 평면적 구

도와 현대 애니메이션에서 일반적으로 사용하는 1점/2점 소실점 투시도법을 교차 배치하며, 서사 리듬과 감정 표현에 따라 두 방식을 전환함으로써 다층적인 서사 공간을 구성한다.

1) 소실점이 없는 투시도법: 평면 구도를 통한 감정의 시각화

<우미보즈> 에피소드에서는 평면적 구도가 전체 구성에서 비교적 높은 비중으로 나타난다. 특히 1화의 바다 장면과 3화의 요괴 등장 구간에서 이런 특징이 두드러진다. 해당 장면에서는 공간의 깊이는 강하게 압축되며, 수면·하늘·색으로 채워진 면이 주요 요소로 등장하고, 이 모든 요소는 거의 동일한 평면 위에 놓인다. 소실점이 없는 평면 구도는 주로 분위기를 형성하거나 환경을 제시할 때 집중적으로 사용된다. 또한 <놏페라보> 에피소드에서는 주인공이 환각에 빠지거나 과거의 기억으로 들어가는 장면에서 평면적 구도가 반복된다. 이러한 구도를 통해서 추상적이고 억압된 감정과 고통스러운 기억이 시각적 요소로 구체적으로 나타나고, 감정의 상태가 화면으로 드러나도록 한다.

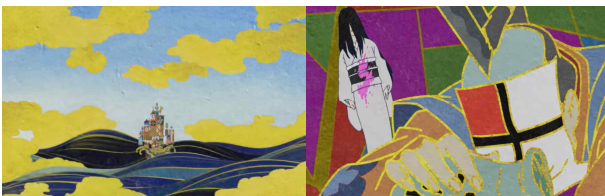


그림 7. <우미보즈> <놏페라보> 편에서 무소실점 투시도법 활용한 장면

Fig. 7. A scene using non-perspectival composition in the "Umibōzu" and "Nopperabō" episodes

Arnheim에 따르면, 소실점과 같은 원근 단서가 약화될 경우 공간의 깊이에 대한 지각은 감소하고, 대신 시각적 요소의 형태와 구성에 대한 인식이 상대적으로 강화된다[9]. <우미보즈>에서는 특히 서사의 클라이맥스 구간에서 수면과 하늘

이 하나의 연속된 평면으로 구성되며, 이러한 장면이 반복적으로 나타난다. 이로 인해 공간의 깊이는 압축되고, 색면과 구도 관계가 주요한 시각 요소로 작용한다. <놏페라보>에서는 여주인공이 과거의 고통스러운 기억을 떠올리는 장면에서도 평면화된 구도가 사용되며, 기억 내용은 평면적인 화면 형태로 제시된다. 면화된 구도 관계는 인물의 동작이나 갈등의 직접적인 표현을 대신하여, 평면적 시각 구조를 통해 감정을 억압되고 내면화된 상태로 드러내게 한다. 동시에 Lamarre에 따르면, 애니메이션의 평면적 구성은 현실 공간의 재현을 약화시키고, 관객의 지각과 감각적 경험에 보다 직접적으로 작용하는 시각 구조로 이해될 수 있다[8]. 이러한 관점은 앞서 살펴본 평면적 구도가 감정 표현에 미치는 효과를 이론적으로 뒷받침한다.

2) 소실점이 있는 투시도법: 서사 진행과 공간 현실감

한편, Wells가 지적하듯이 “투시도법은 단지 공간을 재현하는 도구가 아니라, 관객의 주의를 조절하고 시각적 리듬을 구성하는 서사 문법”이다[10]. <모노노케>에서 소실점이 있는 투시도법은 시선을 화면 깊숙이 끌어들이고 물리적 공간의 분위기를 강화하는 데 사용된다.



그림 8. <좌부동자> 편에서 유소실점 투시도법 활용한 장면

Fig. 8. A scene using shallow-perspective composition in the "Zashikiwarashi" episode

<자시키와라시>와 <화묘> 등의 에피소드에서는 복도, 실

표 1. 에피소드별 공간 표현 특징

Table 1. Spatial characteristics by episode

Episode/Time Range	Main Space	No-Perspective Use	Perspective Use	Visual Effect
Zashiki-warashi (Part 1, 14:51-15:01)	Inn interior	Rare; appears mainly when the yokai emerges	Frequent use of one-point perspective in corridors and rooms to create a sense of confinement	The indoor ghost-story setting emphasizes fear and unknown spaces through depth created by perspective (see Fig. 8)
Umibōzu (Part 3, 14:28-14:36)	Sea / ship cabin	Used in sea scenes and emotional moments	One-point perspective applied in the ship cabin to reinforce spatial depth	Flattened seascapes weaken realism and direct attention to symbolic emotion, while perspectival cabin space adds a sense of enclosure and pressure (see Fig. 7)
Noppe-rabō (Part 3, 13:20-13:30)	Interior / flashbacks	Common in flashbacks and hallucinations	Standard perspective used in "real-world" scenes to contrast with flashbacks	Shifts in perspective visually mark the boundary between "reality" and "memory," revealing psychological states (see Fig. 7)
Bake-neko (Part 2, 12:43-12:53)	Cabin / multi-level corridors	Used in emotionally intense symbolic scenes	Extreme perspective angles used in hallways and passages to maximize tension	Extreme perspective distortion produces strong visual impact and intensifies narrative tension

내, 계단 공간에 1점 또는 2점 투시도법이 자주 사용된다. 이를 통해 시선을 화면 안쪽으로 유도하고, 방향성과 리듬감을 부여하여 피담 서사의 몰입감을 높인다. 특히 요괴가 등장하기 직전이나 인물이 위기 상황에 처하는 순간에는 하이앵글과 로우앵글의 구도를 극단적으로 보여줘 공간감을 과장함으로써 긴장감과 압박감을 극대화한다. 예를 들어 <화묘>에서 주인공이 요괴와 대면하는 장면에서는 로우앵글의 과장된 원근 구도가 사용되어, 화면 속 공간이 관객을 압도하는 느낌을 주고, 관객의 시선은 요괴의 위협적인 존재감에 자연스럽게 집중된다. 이러한 공간 구성은 강렬한 시각적 경험을 만드는 동시에 긴장감을 강화하는 효과를 낳는다.

3) 두 투시도법의 교차: 시청 리듬과 몰입 구조

중요한 점은, <모노노케>가 전통적 평면 구도와 현대적 원근 구도를 단순히 번갈아 가며 사용하는 것이 아니라, 서사의 진행 단계, 감정의 세기, 인물의 심리 상태에 따라 두 방식을 전략적으로 교차 사용한다는 점이다. 소설점이 명확한 화면은 관객을 예측 가능한 서사 경로 속으로 몰입시키는 반면, 인물의 내면 상태를 시각화하는 평면적인 구도는 관객을 감정의 영역으로 이끌어, 심리적 몰입을 강화한다. 이를 정리하면 다음과 같다.

3-2 문양과 색채의 혁신적 활용

<모노노케>는 우키요에의 핵심적 특징은 계승하면서도, 장식 문양과 색채의 활용 방식에서는 뚜렷한 차이점을 보인다. 전통적 문양과 고채도 색채라는 특징을 많이 유지하는 동시에, 클립트식 ‘문양 밀집화’와 ‘의복-배경 융합’과 유사한 방식을 이용하여, 장식에서의 리듬감과 시각적 밀도, 서사의 몰입감을 더욱 강화한다. 사례 분석에 있어, 본 연구는 우키요에의 시각적 특성을 주요 기준으로 하여 대상을 선정하였다. 앞서 분석한 바와 같이, 우키요에는 화면 구성에서 문양의 광범위한 활용과 고채도 색채의 사용을 강조하며, 문양은 밀도와 반복을 통해 장식적 시각 구조를 형성하고, 고순도 색채는 화면에서 일정한 시각적 효과를 생성한다.

이와 같은 특성을 바탕으로, 본 연구에서는 <우미보즈> 편을 분석 대상으로 선정하였다. 해당 편은 문양의 밀집 분포와 인물 의복과 배경 간의 관계 처리에서 관련 특성을 나타내고 있으며, 색채 표현 측면에서는 <닛페라보> 편에서 비교적 선명한 적색의 사용이 나타나 고채도 색채 활용의 특성을 확인할 수 있다. 따라서 본 연구는 이러한 시각적 특성의 틀을 기반으로 관련 장면을 분석하고, 우키요에의 시각적 표현 방식과의 비교를 통해 그 특징을 살펴보고자 한다.

1) 문양의 밀집화

<우미보즈> 에피소드에서는 문양이 화면에서 차지하는 비중이 비교적 높게 나타난다. 이러한 시각적 특성을 보다 객관적으로 판단하기 위해, 본 연구에서는 Fiji 소프트웨어를 활용

하여 화면에 대한 정량 분석을 수행하였다. 모든 분석 이미지는 2048×1152의 해상도로 통일하여 데이터의 일관성과 비교 가능성을 확보하였다. 구체적으로는 두 가지 서로 다른 이미지 처리 방법을 통해 화면 내 문양 영역의 면적을 측정하고, 교차 검증을 통해 결과의 신뢰도를 높이고자 하였다.

먼저, 임계값 분할(thresholding) 방법을 이용하여 이미지를 처리하였다. 구체적으로, 원본 이미지를 그레이스케일로 변환한 후 임계값을 조정하여 화면 내 서로 다른 명암 영역을 구분하였다. 해당 장면에서는 문양이 밀집된 부분이 상대적으로 어두운 색조로 나타나며, 문양이 없거나 적은 부분은 비교적 밝은 영역으로 나타난다. 그림 9의 하단 이미지에서 붉은 색으로 표시된 부분은 이러한 밝은 영역으로, 화면 내 비문양 영역으로 볼 수 있으며, 붉은색으로 표시되지 않은 부분은 문양이 상대적으로 집중된 영역에 해당한다. 이와 같은 분할 결과를 바탕으로 Fiji 소프트웨어를 통해 각 영역의 면적 비율을 확인할 수 있으며, 그 결과 문양이 집중된 영역은 전체 화면의 약 50.48%를 차지하는 것으로 나타났다.

해당 결과는 이미지 처리 과정에 기반하여 도출된 것으로, 일정한 편차가 존재할 수 있다. 이에 본 연구에서는 결과의 신뢰성을 확인하기 위해 수동 선택(selection)과 영역 측정(measure) 방법을 추가적으로 활용하였다. 구체적으로, 그림 9의 상단 이미지와 같이 파란색 선을 이용하여 비문양 영역을 직접 지정한 후, Fiji의 ‘Measure’ 기능을 통해 해당 영역의 픽셀 수를 측정하였다. 그 결과 비문양 영역의 면적은 1,171,899 픽셀로 나타났다.

이를 바탕으로 면적 비율은 다음과 같이 계산된다.

$$\text{비문양영역비율}(\%) = (1171899 \div 2359296) \times 100\% \quad (1)$$

위 식에 따라 계산된 비문양 영역의 비율은 약 49.7%로 나타났다. 이에 따라 문양 영역의 비율은 다음과 같이 계산된다.

$$\text{문양영역비율}(\%) = 100\% - \text{비문양영역비율}(\%) \approx 50.3\% \quad (2)$$

위 결과에 따르면 문양 영역의 비율은 약 50.3%로 나타났다. 두 가지 방법을 통해 도출된 결과는 서로 유사하게 나타났으며, 해당 장면에서 문양이 화면의 약 절반을 차지하고 있음을 보여준다. 이는 문양이 단순한 장식 요소를 넘어, 배경과 함께 화면의 주요 시각 구조를 형성하고 있음을 의미한다.

문양의 대량 사용은 배경과 인물을 함께 하나의 시각 구조로 통합시키는 역할을 한다. 이러한 처리 방식은 인물을 강조하고 배경을 상대적으로 약화시키는 일반적인 애니메이션의 표현 방식과는 차이를 보이며, 장식적 요소가 적극적으로 구성에 참여하는 우키요에적 특징과 더욱 유사하다. <우미보즈>에서는 문양이 인물의 의복에만 국한되지 않고 배경 전반으로 확장되면서, 화면 구성의 핵심 요소로 작용한다. 나아가, 밀집된 문양의 분포는 작품의 우키요에풍 시각적 특성을 강화하며, 동시에 화면에 비현실적이고 몽환적인 분위기를 형성한다.

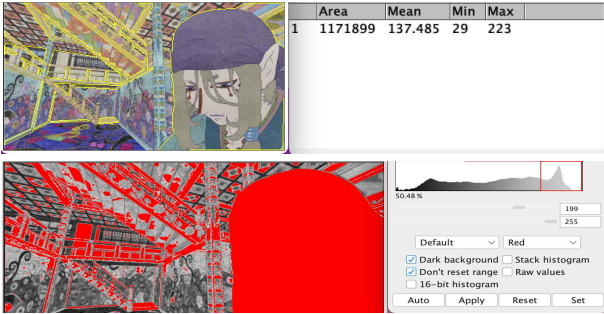


그림 9. Fiji를 활용한 <우미보즈> 편 문양 영역 면적 분석
 Fig. 9. Fiji-based analysis of pattern area in the “Umibōzu” episode

2) 인물-배경의 융합

인물 의복의 문양과 배경 문양은 색채, 밀도, 리듬 측면에서 상호 호응하며, 때로는 인물과 배경의 경계가 모호하게 처리된다. 이러한 고밀도의 시각 구조 속에서 인물의 얼굴은 상대적으로 단순화되어 강한 대비를 형성하며, 관객의 시선이 자연스럽게 얼굴 표정에 집중되도록 유도한다.

Horstkotte와 Pedri는 그래픽 내러티브에서 시각적 정보의 배열과 초점화(focalization)가 독자의 주의 분배와 의미 구성에 중요한 역할을 한다고 설명하며, 특히 인물의 얼굴과 시선과 같은 요소가 주요한 인지적 초점으로 작용할 수 있음을 지적한다[11].

그림 10과 같이, <우미보즈> 편의 장면에서 인물 의복의 문양은 색채 측면에서 배경과 융합 관계를 형성하며, 이로 인해 의복과 배경 간의 경계가 상대적으로 약화된다. 이에 반해 인물의 얼굴은 비교적 단순화된 방식으로 처리되어, 복잡한 문양 배경과 대비를 이루며 시각적 위계에서 주요한 초점으로 작용한다. 이는 관객의 주의를 인물의 표정 및 그에 담긴 감정과 서사적 의미에 집중시키는 역할을 한다.

이와 같이 장식적 요소의 융합과 시각적 초점의 강화로 형성된 대비 관계는 Gustav Klimt의 일부 작품에서도 유사한 경향으로 나타난다. 이러한 점에서 <우미보즈> 편의 해당 장면은 시각적 표현 측면에서 Gustav Klimt의 일부 작품과 일정한 유사성을 보이지만, 본 연구에서는 이를 보조적 참고로만 활용한다.



그림 10. <우미보즈> 편의 클림트풍 장면
 Fig. 10. A Klimt-inspired scene in the “Umibōzu” episode

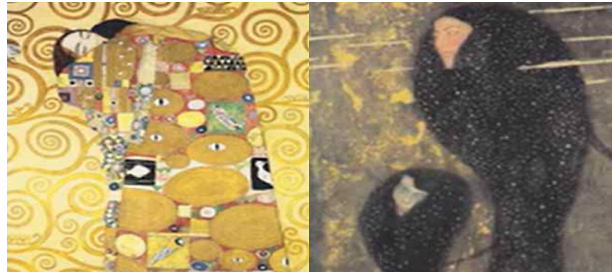


그림 11. 클림트 작품 <만족>, <수의 정령(은빛 물고기)>
 Fig. 11. Klimt's works: Satisfaction and The Water Spirits (The Silver Fish)

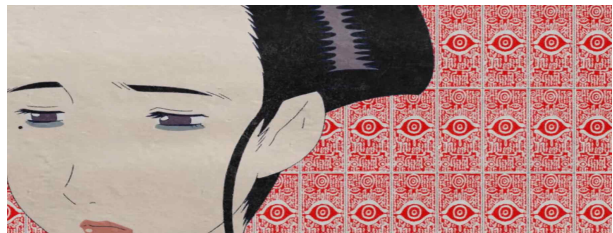


그림 12. <넷페라보> 편에서 고채도 색채 활용한 장면
 Fig. 12. A scene using high-saturation color in the “Nopperabō” episode

3) 고채도 색채의 활용

작품은 금색, 진홍, 군청 등 고채도 색채를 대담하게 사용하며, 검정을 넓은 면적으로 배치하여 강한 대비 효과를 만든다. 이러한 색채 대비는 괴담 서사의 분위기를 심화시키고, 동시에 우키요에 특유의 시각적 인상을 강화한다.

표 2. 에피소드별 문양-색채 표현 특징

Table 2. Pattern and color features by episode

Episode/Time Range	Dominant Visual Feature	Specific Expression	Visual Effect
Zashiki-warashi (Part 1, 14:51-15:01)	Strong use of high-saturation colors	Entire frame built with blue-gray, ultramarine, and red tones	Ukiyo-e color atmosphere is strongly sustained throughout the episode
Umibōzu (Part 1, 12:40-12:50)	Dense patterns blending characters and background	Patterns packed in the cabin and costumes; boundaries become unclear	As the episode centers on recollection, attention shifts to the face while the background gains an unreal, dreamlike tone
Nue (Part 1, 16:10-16:20)	Overall dark-tone palette	Black and gray dominate; bright high-saturation colors appear only with the protagonist	Color contrast sharply visualizes the protagonist's “goodness” vs. the world's “darkness”
Entire Mononoke (Part 2, 09:05-09:15)	High pattern density and strong color contrast	Overall dense patterning and very strong contrasts	High contrast and dense patterns create striking visual impact and solidify the series’ unique style

요약하면, 많은 작품들이 겉으로는 ‘우키요에풍’ 애니메이션으로 분류되지만, 실제로는 문양을 일부 장면에만 장식적으로 배치하거나 고채도 색채를 제한적으로 사용하는 경우가 대부분이다. 반면 <모노노케>는 문양의 밀도, 인물-배경의 융합, 색채의 대비를 극단적으로 밀어붙여, 우키요에 장식성과 감정 표현력을 한층 강화된 형태로 재구성하고 있다는 점에서 차별적이다.

3-3 인물 동작과 Limited Animation 기법

‘우키요에풍’을 표방하는 애니메이션 작품들은 전통적인 애니메이션 제작 시스템 안에서 주로 Full Animation 기법을 사용한다. Full Animation은 높은 프레임 수와 매끄러운 동작을 특징으로 하지만, 많은 인력과 시간을 요구하기 때문에 제작 기간이 길고 비용이 많이 든다. 이로 인해 산업적 제작 체제에서는 “배경 단순화-동작 강조”가 일반적인 전략으로 채택된다.

그러나 <모노노케>는 이러한 경향과 다른 선택을 했다. 작품은 Limited Animation(리미티드 애니메이션) 기법을 적극적으로 활용하는데, 이는 프레임 수를 줄이고, 팔다리의 움직임 최소화하여 정지와 멈춤의 순간을 강조한다. 이러한 방식은 인력과 시간적 부담을 낮추고 비용을 절감할 뿐만 아니라, 제작진이 배경과 화면 장식의 설계에 더 많은 자원을 투자할 수 있도록 한다. 그 결과 <모노노케>에서는 “배경의 복잡화-동작의 단순화”라는 독특한 구조가 만들어진다.

본 부분에서는 두 애니메이션 기법이 인물의 움직임을 어떻게 다르게 표현하는지를 비교하기 위해, 인물의 이동이 포함된 장면을 분석 대상으로 선정하였다. 구체적으로는 화면에 두 인물이 동시에 등장하여 이동하는 장면을 기준으로, 주류 ‘우키요에풍’ 애니메이션의 사례인 <Miss Hokusai> (00:37:15-00:37:25)와 <모노노케> <우미보즈> 제2편 (02:30-02:40)의 관련 장면을 비교 분석하였다. 이러한 장면을 선택한 이유는 두 경우 모두 인물의 이동이 나타나며, 등장 인물의 수가 동일하여 비교 조건을 일정하게 유지할 수 있기 때문이다. 이를 통해 서로 다른 애니메이션 기법에서 인물의 움직임이 어떻게 구성되는지를 확인할 수 있다. 관련 분석 결과는 표 3에 제시되어 있다. 이를 통해 <모노노케>는 프레임 수를 줄이고, 동작의 연속성을 약화시키며, 정지된 화면의 지속 시간을 늘림으로써 인물의 움직임보다 화면의 구도와 장식에 더 큰 비중을 두고 있음을 확인할 수 있다. 이러한 방식은 화면을 보다 평면적이고 장식적으로 보이게 하며, 결과적으로 우키요에와 유사한 시각적 특성을 형성한다.

이와 같은 구조 속에서 배경은 우키요에 스타일을 구현하는 핵심 요소로 작용한다. 복잡한 문양, 선명한 색채, 장식적인 평면 구도가 반복적으로 강조되며, 이는 서사의 정서적 분위기를 형성하는 중요한 장치가 된다. 동시에 정지된 프레임이 증가함에 따라 관객은 문양, 강한 색채 대비, 평면적 구도 등 화면에 나타나는 시각적 요소와 정서를 보다 깊이 인지하

게 된다.

따라서 <모노노케>에서 Limited Animation의 사용은 단순한 기술적·예산상의 제약이 아니라, 의도적으로 선택된 미학적 전략이라고 할 수 있다. 정지된 화면을 서사의 자원으로 활용함으로써, 관객이 멈춤과 세부 묘사를 통해 우키요에 특유의 기이하고 부조리한 정서를 체험하도록 구성되어 있기 때문이다. 이러한 전략은 매끄러운 동작에 의존하는 주류 ‘우키요에풍’ 애니메이션과 뚜렷한 대비를 이루며, 2차원 평면 미학이 현대 애니메이션에서 어떻게 재구성될 수 있는지를 보여준다.

표 3. 애니메이션 기법 비교

Table 3. Animation technique comparison

Animation Technique	Mainstream “Ukiyo-e-style” Animation	Mononoke
Frame count	8-12 fps (Full Animation)	4-6 fps (Limited Animation)
Range of motion	Smooth, continuous movement	More jumpy, intermittent movement
Duration of still frames	Approx. 0.5-1 sec	Approx. 3-5 sec
Narrative focus	Character motion	Background ornamentation + subtle facial cues
Resource allocation	Simplified backgrounds, emphasized motion	Elaborate backgrounds, simplified motion

IV. 결 론

4-1 연구 결과 요약 및 의의

본 연구는 <모노노케>의 시각적 표현 기법을 공간 표현, 문양·색채의 활용, Limited Animation의 독특한 사용이라는 세 차원에서 분석하고, 전통 미학과 현대 애니메이션 사이의 재해석 방식을 정리하였다. 그 결과를 <표 4>와 같이 요약할 수 있다.

<표 4>의 분석을 통해 확인할 수 있듯이, <모노노케>는 단순히 우키요에의 원근 구도, 장식 문양, 고채도 색채를 표면적으로 모방하는 것이 아니라, 이를 체계적으로 전환한 결과물이다.

첫째, 공간 표현 면에서, 소실점 투시도법과 소실점이 없는 평면 구도를 전략적으로 번갈아 사용함으로써, ‘현실 공간’과 ‘감정 공간’이 나란히 제시되는 구조를 만든다. 이를 통해 우키요에의 평면 미학을 유지하면서도, 시간에 따라 변하는 동적인 영상의 특성을 활용한 새로운 표현 효과를 보여준다.

둘째, 시각 디자인 측면에서, 인물과 배경을 분리하는 전통적 레이어 구조를 의도적으로 해체한다. 이를 위해 색채와 문

표 4. 시각 전략 요약

Table 4. Summary of visual strategies

Visual Element	Common Practices in Ukiyo-e	Common Practices in “Ukiyo-e-style” Animation	Mononoke’s Reinterpretation
Spatial representation	Flat composition, absence of vanishing points, bird’s-eye views, layered foreground-middleground-background (see Fig. 2)	Primarily one- or two-point perspective, emphasis on 3D depth; flatness used only as a minor stylistic device (see Fig. 6)	Repeated shifts between flat and perspectival space; flatness concentrated in memory and hallucination scenes (see Figs. 7 and 8)
Pattern & color	Extensive use of patterns in clothing and backgrounds; high-saturation mineral pigments; strong contrast and ornamentality (see Figs. 3 and 4)	Traditional patterns used as accents; overall palette is soft and unified; limited use of high-saturation colors (see Fig. 6)	Maintains vivid colors and large pattern areas while intensifying “pattern density” and “character-background fusion”; face kept relatively simple (see Figs. 9, 10, and 12)
Motion representation	Static print-like format; no actual movement; motion implied through lines and composition (see Fig. 3)	Near-Full Animation; smooth, continuous motion; simplified backgrounds (“Miss Hokusai”, 00:37:15-00:37:25)	Limited Animation with “complex backgrounds-simple motion”; reduced frame count and extended still frames (“Umibōzu” (Part 2, 02:30-02:40)

양에 클립트식 장식 미학을 더해 문양의 밀도를 높이는 방식을 사용한다. 인물과 배경의 융합적 설계를 통해 관객의 시선을 감정 표현의 중심으로 이동시키며, 우키요에 미학의 스타일적 특징이 보다 강화된다.

셋째, 애니메이션 기법 차원에서, Limited Animation을 단순한 비용 절감을 위한 것이 아니라, 의도된 미학 전략으로 전환한다. “배경 복잡화-동작 단순화”라는 자원 배분 전략을 통해 정지된 프레임 자체를 서사를 위한 자원으로 만들고, 관객이 화면을 오래 응시하게 함으로써 우키요에식 기묘함과 감정적 여운을 심화시킨다.

이러한 결과는 전통 회화 미학이 현대의 제작 방식에 맞추기만 하거나, 단순히 모방할 필요가 없음을 시사한다. 오히려 화면에서 무엇을 강조할지 다시 정하고, 제작 전략을 조정하며, 장면 전개 속도를 재구성을 설정함으로써 전통과 현대의 깊이 있는 융합을 이룰 수 있음을 보여준다.

따라서 <모노노케>는 예술적 차원에서 하나의 실험적 사례일 뿐만 아니라, 전통 문화가 디지털 매체 속에서 어떻게 창조적으로 전환될 수 있는지에 관한 사례이기도 하다. 특히 “우키요에의 평면 구도, 장식 문양, 교체도 색채가 투시도법의 유연한 조절, 인물-배경 융합 디자인, Limited Animation의 동작 제한을 통해 디지털 애니메이션 속에서 어떻게 재조직되고 전환되는가”라는 구체적으로 드러낸다. <모노노케>는 전통 시각 문화가 디지털 시대에 어떻게 생존하고 재창조되는지 이해하는 데 중요한 시사점을 제공한다.

4-2 연구의 한계와 후속 연구 제언

본 연구는 2007년 방영된 TV 애니메이션 <모노노케>를 중심으로 분석을 진행하였다. 이는 해당 작품이 시각 스타일의 일관성과 서사의 완결성을 갖추고 있어 전체적인 시각 언어를 분석하기에 적합하기 때문이다. 반면, 극장판은 현재 현재 중이며 2026년 봄에 세 번째 장이 공개될 예정으로, 아직 전체 구성이 완결되지 않은 상태이다. 따라서 현시점에서는 이를 하나의 통합된 분석 대상으로 다루는 데에는 일정한 한

계가 있다. 이에 본 연구의 논의 범위는 TV 시리즈로 한정하였다.

둘째, 본 연구는 시각 표현을 중심으로 분석을 진행하였으며, 화면 구성과 시각 요소를 주요 연구 대상으로 삼았다. 이로 인해 서사 구조, 사운드, 문화적 맥락 등 복합적인 요소에 대해서는 충분히 다루지 못한 측면이 있다. 예를 들어, <모노노케>의 서사 전개가 시각적 구성과 어떠한 방식으로 상호작용하는지, 음향과 음악이 우키요에적 분위기 형성에 어떤 역할을 하는지에 대해서는 추가적인 분석이 필요하다. 이러한 요소들을 함께 고려할 경우, 전통 미학이 애니메이션 매체로 전환되는 과정을 보다 입체적으로 설명할 수 있을 것이다.

셋째, 본 연구는 제작자 의도 및 관객의 수용 양상을 직접적으로 검증하지 못하였다. 향후 연구에서는 정성적·정량적 방법을 병행할 필요가 있다. 예를 들어, 제작진 인터뷰, 제작 자료 분석, 관객 설문조사, 시선추적(eye-tracking) 실험 등을 통해 분석의 범위를 확장할 수 있을 것이다. 이를 통해 전통 미학이 현대 애니메이션에서 어떻게 이해되고 수용되며 재구성되는지를 보다 구체적으로 파악할 수 있으며, 이론적 논의에 실증적 근거를 보완할 수 있을 것이다.

넷째, 본 연구의 장면 선정 및 분석은 주로 대표적인 사례를 중심으로 한 질적 판단에 기반하고 있으며, 이는 작품의 시각적 특성을 파악하는 데에는 유효하나 데이터의 체계성과 정밀성 측면에서는 보완의 여지가 있다. 예를 들어, 평면적 구도의 비율이나 문양의 분포와 같은 요소에 대해서는 보다 체계적인 양적 분석이 이루어지지 못하였다. 향후 연구에서는 전 편을 대상으로 한 정량적 분석과 함께 이미지 처리 도구를 활용한 측정 방법을 도입함으로써 연구의 객관성과 신뢰도를 높일 필요가 있다.

종합적으로 볼 때, <모노노케>에 대한 분석은 전통적인 2차원 회화 양식이 단순히 계승되는 데 그치지 않고, 디지털 매체 환경 속에서 형식의 전환과 기술적 결합을 통해 새로운 시각적 표현 방식으로 재구성될 수 있음을 보여준다. 이러한 논의를 바탕으로 향후 연구에서는 연구 대상을 확장하고 이론적 틀을 보완하는 한편, 실증적 연구를 병행함으로써 전통

시각 문화의 현대 매체 전환에 대한 논의를 보다 체계적으로 심화시킬 필요가 있다.

참고문헌

- [1] X. Da and G. Z. Tan, "Historical Condensed Colors: On the Development of Traditional Art Forms in Animation — A Case Study of Mononoke," *Journal of Jiujiang University (Social Sciences Edition)*, No. 4, pp. 117-120, 2016. <https://doi.org/10.19717/j.cnki.jjus.2016.04.025>
- [2] Y. Wang, "An Analysis of the Application of Traditional Decorative Elements in Animation," *Art Appreciation*, No. 16, pp. 33-35, 2020.
- [3] H. C. Li and X. C. Liu, "The Organic Integration of Ukiyo-e and Cinematic Visual Language — A Case Study of Mononoke," *Art and Technology*, Vol. 29, No. 3, pp. 115, 150, 176, 2016.
- [4] Wikipedia. Ukiyo-e [Internet]. Available: <https://en.wikipedia.org/wiki/Ukiyo-e>.
- [5] J. W. Ellis, "The Floating World of Ukiyo-e Prints: Images of a Japanese Counterculture," *Journal of Social and Political Sciences*, Vol. 2, No. 3, pp. 701-718, 2019. <https://doi.org/10.31014/aior.1991.02.03.113>
- [6] J. Y. Kim, A Study on Utensil Motif Expressed in Japanese Ukiyo-e: Focusing on the Production of Works, Master's Thesis, Sungkyunkwan University, Seoul, February 2013.
- [7] Malardalen Real-Time Research Center. The Worst-Case Execution Time (WCET) Analysis Project [Internet]. Available: <http://www.mrtc.mdh.se/projects/wcet/>.
- [8] T. Lamarre, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, C. Zhang, trans. Shanghai: Shanghai Jiao Tong University Press, 2018.
- [9] R. Arnheim, *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*, Berkeley, CA: University of California Press, 1974.
- [10] P. Wells, *Understanding Animation*, London: Routledge, 1998.
- [11] S. Horstkotte and N. Pedri, "Focalization in Graphic Narrative," *Narrative*, Vol. 19, No. 3, pp. 330-357, 2011.

왕영(Ying Wang)



2021년 : Shandong University of Art and Design (학사)

2024년~현재 : 경희대학교 디지털콘텐츠학과 석사과정
※ 관심분야 : 디지털콘텐츠 제작, 캐릭터 디자인, 예술치료 등

김혜경(Hye-Kyung Kim)



1987년 : 고려대학교 심리학과 (문학학사)

1992년 : Pratt Institute 대학원 (M.F.A.-컴퓨터그래픽스)

1993년~1999년: LG소프트

1999년~현재 : 경희대학교 디지털콘텐츠학과 교수

※ 관심분야 : 모션그래픽스, 인터랙션디자인, 미디어 아트 등