

한국 메카닉 애니메이션의 발전 가능성에 관한 연구

홍륜영* · 김치용*

*동의대학교 일반대학원 디지털미디어공학과

A Study on the Possibility of Development in Korean Mechanic Animation

Ryun-young Hong* · Kim Cheeyong*

*Graduate School of Digital Media Engineering, Dong-Eui University

E-mail : ryhong@deu.ac.kr, kimchee@deu.ac.kr

요 약

전 세계적으로 메카닉 애니메이션의 인기는 꾸준히 이어지고 있다. 한국은 '로봇 태권브이' 이후 여러 메카닉 애니메이션을 제작했다. 그러나 애니메이션이 하나의 문화장르로 인정받지 못해 생긴 제약으로 애니메이션의 수준이 대중의 기호를 만족시키지 못했다. 그리하여 한국 애니메이션은 외면 받았고 그로인해 애니메이션의 제작이 줄어들게 되었다.

본 논문은 한국 메카닉 애니메이션이 거쳐 온 역사와 현 상황을 일본 메카닉 애니메이션인 기동전사 건담과 비교 분석하고, 한국 메카닉 애니메이션의 향후 발전 가능성에 대해 제시하는 것에 목표를 두고 있다.

ABSTRACT

Mechanic animation's popularity is going on steadily in the world. In Korea, produced various mechanic animation since produced 'Robot Taekwon V'. However, Animation wasn't recognized one of culture genre in Korea, therefore many restrictions were happened, so animation's quality wasn't satisfied with the masses's liking. And Korean animation was turned away then making animation was decreased.

This paper show history of Korean animation and this condition, then compare with Korean animation and Japanese animation 'Gundam', And this will indicate possibility of Korean animation development.

키워드

애니메이션, 메카닉

1. 서 론

현재 애니메이션은 하나의 장르로 문화 속에 자리잡고 있다. 애니메이션은 제약 없는 표현이 가능하다는 이점으로 기술의 발전과 더불어 성장해왔다. 그리하여 애니메이션 영화나 TV 시리즈뿐만 아니라 실사영화, 광고, 설치예술 등 애니메이션의 영역은 점점 넓어지고 있다.

한국의 경우 최초의 애니메이션은 광고에서 시작되었다. 그 후 지금까지 광고는 물론 TV시리즈와 영화도 꾸준히 제작되고 있다.

애니메이션은 내용에 따라 다양한 장르로 나뉜다. 그 중 SF의 하위장르에 해당하는 메카닉은 대중적인 인기로 자체가 한 장르로 인식될 만큼

현재 애니메이션 장르에서 중요한 위치를 차지하고 있다.

메카닉 애니메이션의 핵심인 이족보행거대 로봇(병기)은 파일럿의 도구이기 보다는 분신이라고 할 정도로 중요한 위치를 차지한다. 로봇은 파일럿이 '행동'할 수 있기 위한 필수 요소이자 파일럿에 투영된 시청자의 자아실현 및 카타르시스의 해방구가 된다. 특히 로봇에 탑승하여 벌이는 전투는 시청자에게 시각적인 쾌감과 함께 감상적인 쾌감을 부여하여 더욱 몰입도를 높인다. 이런 이유로 대중의 인기와 지지를 얻은 메카닉은 SF에서 독립하여(SF뿐만이 아닌 판타지의 요소도 도입되기도 하는) 애니메이션의 한 장

르가 되었다.

본 논문에서는 애니메이션의 한 장르이자 한국 애니메이션의 효시가 된 메카닉 애니메이션의 역사와 현황을 분석하고, 발전된 메카닉이 제작되고 있는 일본의 경우와 비교하여 한국 메카닉 애니메이션의 발전 가능성과 대안을 제시하는 것을 목표로 한다.

2. 관련연구

2.1 한국 메카닉 애니메이션 역사

한국 메카닉 애니메이션은 일본에서의 과학 붐과 미국의 슈퍼 히어로물의 영향을 받아 1968년 '황금철인'으로 첫 한국판 메카닉 애니메이션이 시작되었다. 그러나 실질적으로는 1971년 이후론 애니메이션시장이 전반적인 소강상태로 인하여 그렇다할 작품이 나오지 않았다. 그 후 1976년 일본에서 '마징가Z'를 위시하여 슈퍼로봇들이 각성을 할 무렵, 한국에서도 그런 움직임이 있었다. 기본 모티브는 '마징가Z'로부터 나왔으나 '마징가Z'를 능가하는, 한국 만화영화의 획이라고 할 만한 메카닉이 만화영화로 태어났다. 그 이름이 바로 '로봇 태권브이'이다. '로봇 태권브이'의 등장 이후 1980년 까지 슈퍼로봇 애니메이션들이 속속 등장하게 된다.

1981년 일본에선 건담에 열광하고, 마크로스에 또 다시 열광하며 메카닉 애니메이션이 하나의 '문화'로서 정착하고 있던 무렵, 한국에선 신군부(5공화국)의 등장 이후 TV프로에서 SF와 폭력을 배제해 버리는 등 슈퍼로봇 애니메이션의 발전에 적지 않은 제동이 가해진다. 더구나 칼라TV의 보급으로 인한 극장 만화영화의 전반적인 침체현상과 한국 애니메이션계의 하청기지화로 인해 한국의 슈퍼로봇들은 점차로 갈 곳을 잃게 된다. 거기에 완구업체들이 스폰서로 나서면서 일본에서 철지난 금형을 들여와 찍어낸 물건을 팔기 위한 수단으로 전략한 슈퍼로봇 애니메이션은, 어쩔 수 없이 일본 슈퍼로봇의 아류 취급을 받으며 외면당하게 된다. 결국 이 시기에 만들어진 슈퍼로봇 애니메이션은 양적으로는 과학 만화, 반공만화까지 표방하면서 많은 작품이 나오지만 질적으로는 떨어지게 되면서 쇠퇴기를 맞게 된다.

심각한 쇠퇴현상을 겪던 한국 애니메이션계는 1986년부터 슈퍼로봇의 새로운 활로를 실사합성영화에서 찾는다. 실사합성영화의 붐을 일으킨 작품은 '외계에서 온 우리네'였다. 실질적으로 1993년 정도까지는 애니메이션계는 간간히 나오던 TV애니메이션을 제외하곤 거의 죽은 상황이나 다름없었으나, 실사합성영화들이 슈퍼로봇의 맥을 간신히 이어주었다. 그러나 저급한 작품의 난립과 스토리의 진부함 등으로 인해 실사합성영화들은 1993년 이후 거의 자취를 감추게 되고, 그에 따라 슈퍼로봇도 자취를 감추게 된다.

그 후 1990년대 전반의 디즈니 작품들의 한국 흥행 성공 등은 애니메이션산업에 대한 재평가와 함께 한국 창작애니메이션에 대한 긍정적인 생각들은 만들어내기 시작했다. 그러던 중 드디어 '70년대에 태권브이가 있었다면 90년대엔 라젠카가 있다'는 문구와 함께 1997년 12월 한국 슈퍼로봇 애니메이션은 부활하게 된다. 특히 1998년 이후 태권브이에 대한 재평가가 이루어지면서 메카닉 애니메이션에 한 줄기 빛이 보이기 시작한다.

2.2 로봇 태권브이와 영혼기병 라젠카

'로봇 태권브이'는 1976년 한국 메카닉 애니메이션계에 획을 그은 작품이다. 이 시리즈는 무수한 표절 시비에도 불구하고 한국 애니메이션사에 큰 족적을 남긴 작품임을 부인할 수 없다. '로봇 태권브이' 시리즈는 무려 24년에 걸쳐 이어져 왔기에 실로 명실상부한 한국의 대표적인 메카닉 애니메이션으로 자리잡은 것이다.

SF 작품은 어린아이들로 하여금 허무맹랑한 공상이나 하게 하는 유해한 매체인 듯 매도되던 한국의 척박한 환경에서 거의 유일한 슈퍼로봇물로서 그 계보를 이어온 '로봇 태권브이' 시리즈는 실제로 극장 흥행에서도 상당한 성공을 거두었다. 90년대 말부터는 이런 '로봇 태권브이'를 보며 자라온 세대들이 주축이 되어 '태권브이 부활프로젝트'라는 이름하에 새로운 태권브이의 기획안이 소개되기도 했다.

이후 오랜 세월이 흘러 오리지널 '로봇 태권브이'의 원본 필름이 완전히 없어져 관련 공공기관과 팬클럽, 개인소장본들을 모아 필름을 이어 나가고, 훼손된 부분들은 복원하는 노력을 거쳤지만 화질과 음질이 좋지 않았기에 팬들에게는 아쉬움을 남겼다.

그러나 마지막 반전은 2003년에 일어났다. 완전히 유실되었다고 생각했던 필름의 복사본이 영화진흥위원회의 창고에서 기적적으로 발견됐다. 그리하여 31년 만에 다시 선을 보인 디지털 필름판은 70만에 가까운 관객을 동원하면서 국내 극장판 애니메이션 사상 최다 관객수를 동원하는 기록을 세웠다.



그림 1. 로봇 태권브이

그림1은 '로봇 태권브이'의 한 장면이다. 태권브이가 태권도의 기본자세를 취하고 있다.

다음으로 1997년 겨울에 선보인 보기 드문 국산 메카닉 애니메이션인 '영혼기병 라젠카'(이하

라젠카)이다. 당시까지의 국내 애니메이션 방송 사상 최대 금액인 20억원이라는 제작비가 투입되었으며, 유명 그룹 N.E.X.T가 OST제작에 참여하여 더욱 주목 받았다. 그러나 디자인 표절, 캐릭터 도용, 연출력 부족 등의 면에서 팬들에게 다가온 질타를 받았다. 하지만 이런 아쉬움 속에서도 스텝들이 심혈을 기울인 흔적을 곳곳에서 느낄 수 있는 작품이기도 하다. 철저한 마케팅과 사전 조사는 기존의 주먹구구식 홍보 전략과는 차별화되었으며, 전투씬마다 나오는 테마곡은 박진감 면에서 다소 부족한 이 애니메이션의 작화를 커버하는 플러스 요소로 작용했다. 여러 가지 문제도 있었지만 침체되 있었던 한국 애니메이션계에 있어서는 사막의 오아시스 같은 작품이었다고 평가할 만하다.



그림 2. 영혼기병 라젠카의 주인공들과 메카닉인 라젠카

그림 2는 ‘영혼기병 라젠카’의 두 주인공인 아틴과 리아공주 그리고 메카닉인 라젠카이다. 라젠카는 22세기 초, 핵전쟁과 환경 오염으로 인하여 철저히 폐허가 되어버린 지구에서 살아남은 소수의 잔존인류가 도시국가 형태인 세토스를 건설, 인류문명의 복원작업에 나서지만 지구의 보이지 않는 곳에서 수 만년 동안 숨어 살아오던 잠재생명체인 아트만의 공격을 받게 된다. 아트만은 이산화탄소로 호흡을 하고 오염물질로 신진대사를 하는 괴종족으로 황폐화되고 오염된 환경에서 크게 번창하여 이미 지구의 90%를 장악하고 있었다. 주인공인 아틴은 짜라스토로 박사가 연구중이던 고대 문명의 결정체가이런(라젠카1호)이 반응하면서 아틴은 우연찮게 가이런의 주인이 되어 모험을 시작하게 되는 이야기이다. 라젠카는 97년 당시 보기 드문 국산 메카닉 애니메이션이었지만, 일본 애니메이션과의 비교는 피할 수 없었다. 라젠카는 당시 한국 애니메이션으로써는 수준급의 작품이었지만 이미 대중이 접해왔던 일본의 애니메이션보다 여러 가지로 떨어지는 면을 보여 비판을 받았다. 우선 작화에서 캐릭터 디자인과 색감이 세련되지 못했고 메카닉의 백미라고 할 수 있는 전투씬에서 박진감이 떨어졌다. 게다가 진부하게 전개되는 스토리라인이 더욱 흥미를 떨어트리

결과적으로 한국에서는 같은 해에 방영된 일본의 ‘천공의 에스카플로네’(TV도쿄, 선라이즈, 1996)에 밀리고 말았다.

그러나 당시로써는 꽤나 획기적인 메카닉 디자인과 전문그룹을 전격 도입한 OST는 현재까지도 좋은 평가를 받고 있으며, 한국 메카닉의 가능성을 다시 한 번 재평가하게 된 작품이다.

2.3 기동전사 건담과 신기동전기 건담

여러말이 필요 없을 정도로 유명한 일본 메카닉 애니메이션계의 거대 산맥에 해당하는 대작 애니메이션 시리즈이다.

1979년 발표된 기동전사 건담(통칭 퍼스트 건담)이 처음 발표된 이래 2009년 현재 기동전사 건담 더블오(00) 세컨드 시즌까지 많은 건담 시리즈가 발표되었고 그 때마다 팬들의 폭발적인 인기를 끌었다.

건담은 오늘날 선라이즈가 있게 한 애니메이션이자 일개 완구회사라는 인식이 강했던 만다이를 프라모델 하나만으로도 일본 굴지의 기업으로 성장하게 만들어준 막강한 파워를 보여주었다. 현재 일본 애니메이션 잡지 판매부수 1위를 달리는 카도카와 쇼텐의 애니메이션 전문 잡지 ‘뉴타입’도 결국은 건담에 나오는 뉴타입에게 모티브를 따왔다. 뉴타입이 건담을 매회 비중있게 다루고 있는 잡지라는 점을 감안해보면 그 위력이 얼마나 대단한지 새삼 느낄 수 있다.

퍼스트 건담에서 이어지는 건담 시리즈는 남녀노소를 불문하고 인기가 있었다. 그중 95년의 건담원은 남성이 압도적으로 많았던 건담의 팬층을 획적으로 확대하기 위해 기획되었는데 실제로 여성과 어린이팬들을 본격적으로 확보하기 시작한 작품이기도 하다. 건담원은 방영 초기부터 상당한 인기를 얻어 극장판도 제작되었다. 이 작품은 이때까지 건담시리즈(기동무투전 G건담 제외)배경이었던 ‘1년 전쟁’이 아닌 전혀 다른 시대관을 채용하고 있으며, 대상 연령도 청소년이나 어린이층으로 낮추어서 새로운 건담 세계 확립과 새로운 건담 팬들을 양산하려는 선라이즈의 기획의도가 보이는 작품이다.

2.4 한국과 일본의 애니메이션 제반환경 비교

퍼스트건담이 인기를 끈 이유는 당시로써 획기적인 스토리라인과 캐릭터이다. 그리고 건담 시리즈는 시대의 변화에 발맞추어 스토리와 캐릭터에 변화를 주었지만 건담 시리즈의 시초가 되었던 퍼스트 건담을 기조로 삼아 새로운 팬층을 형성하면서도 기존의 팬층을 유지하는 전략을 구사했다.

일본에는 건담시리즈만이 아닌 다양한 애니메이션이 존재한다. 일년에도 수십 편씩 제작·방영되는 애니메이션 속에서 인기를 끄는 작품은 손에 꼽을 정도이다. 하지만 작품 수가 많은 만큼 수작도 많다. 이런 다양한 작품이 제작되는 환경이 오늘의 만화강국 일본을 있게 한 바탕이

되었다.

이런 환경은 그저 형성된 것이 아니다. 우선 일본인들이 애니메이션(또한 바탕이 되는 만화)을 하나의 문화장르로 인식하고 '아이들만 보는 것'이 아닌 '모두가 보고 즐기는'것으로 여기고 있다는 배경이 있다. 또한 국가적으로도 '어린이' 대상만이 아닌 다양한 연령층을 대상으로 한 문화로 인식하여 심의와 규제에 제약을 가하지 않는다. 오늘날 세계적으로 일본의 애니메이션이 인정을 받는 배경에는 이렇듯 국가의 지원은 물론 국민의 긍정적인 인식이 있었다. 이는 또다시 애니메이션으로 진출하는 유망한 인재들이 늘어나는 순환으로 이어져 더욱 바람직한 발전이 이뤄지고 있다.

한국 애니메이션계의 사정은 이와는 다르다. 한 때 '로봇 태권브이'로 인기를 끌었던 애니메이션은 5공 때의 만화 탄압 이후로 이어진 사회적 분위기로 인해 어린이의 전유물로만 인식되었고 또한 학업과 교양의 방해물로 여겨져 왔다. 그리하여 애니메이션은 표현의 자유를 심의에 의해 제한당하여 스토리의 개연성과 수준이 떨어지는 결과를 낳았다.

이는 외국애니메이션의 하청을 주로 맡게 되어 일정수준의 작화실력은 갖추었지만 그에 걸맞은 스토리의 부재로 애니메이션 자체의 수준이 저하되고 대중의 외면을 받게 되었다.

그러나 그 후로도 꾸준히 애니메이션이 제작되어왔고 현재는 하나의 예술장르라는 인식이 부족하나마 점차 확산되고 있다. 또한 한국의 애니메이션은 산업으로써도 문화로써도 발전을 보이고 있고, 세계에서도 인정받는 작품이 제작되고 있다. 하지만 이런 현상은 국가적인 지원이 바탕이 되었다기 보다는 걸출한 개인의 실력에 의한 것에 지나지 않는다는 한계를 보이고 있다.

메카닉 쪽에서도 라젠카 이후로 화제와 인기를 모은 작품이 나오지 않고 있어서 한국의 메카닉 애니메이션의 미래에 대한 가능성은 아직 어떻게 단언 할 수 없는 상태이다.

표 1. 영혼기병 라젠카와 신기동전기 건담윙 비교

표1은 영혼기병 라젠카와 신기동전기 건담윙을 정리하여 비교해놓은 것이다.

3. 결론 및 향후과제

현재 한국의 애니메이션은 새로운 전기를 맞이하고 있다. 애니메이션은 어린이의 전유물이라는 인식에서 벗어나 연령층과 장르가 다양해지고, 비록 3D 어린이용 애니메이션이 주로 그 대상이기는 국내뿐만이 아닌 세계에서도 통용되는 작품이 만들어지고 있다. 하지만 국가적으로 애니메이션을 하나의 문화콘텐츠 산업으로 지원하고 있고 대중의 인식도 애니메이션을 하나의 문화이자 예술로써 인정하는 분위기이다. 단지 아직도 문제시되고 있는 무차별적인 심의와 규제는 현재 꽃피고 있는 한국 애니메이션의 큰 걸림돌이 되고 있다.

메카닉 애니메이션에서는 가까운 일본이 주류를 차지하고 있는 상황에서 한국의 메카닉은 크든 작든 그 영향을 받을 수밖에 없다. 그러나 취약한 환경 하에서도 한국 애니메이션은 독자적으로 발전해왔다. 한국 메카닉 애니메이션의 한 전기를 연 '로봇 태권브이'와 가능성을 보여준 라젠카의 예에서 보듯이 한국의 메카닉 애니메이션에는 무한한 발전의 가능성이 있다.

하지만 가능성이 가능성으로 그치지 않기 위해서는 문화이자 예술의 한 장르인 애니메이션에 대한 인식의 전환과 표현의 자유를 보장하는 것이 필요하다.

참고문헌

- [1] 문화콘텐츠진흥원, "일본 애니메이션 산업의 역사", 커뮤니케이션북스, 2007
- [2] 쓰가타 노부유키, 일본애니메이션의 힘, 킵스라이센싱, 2007
- [3] 조성기, 아니메에서 일본을 만나다, 어문학사, 2009
- [4] 문성기, 한국애니메이션은 없다, 예술, 1998
- [5] 홍륜영, 기동전사 건담 캐릭터 분석을 통한 사회적 트렌드에 관한 연구, 동의대학교, 2008
- [6] 월간 뉴타임, 대원씨아이, 2009.07
- [7] 베스트 애니메,
(<http://www.bestanime.co.kr/>).

제목 구분	영혼기병 라젠카	신기동전기 건담윙
방영시기	1998	1995
원제	영혼기병 라젠카	新機動戰記ガンダムW
감독	고성철	이케다 마사사
주인공	아틴	히어로 유이
성공요인	- 체계적인 홍보 - 미적인 감각의 메카닉디자인 - 유명그룹의 수준 높은 OST	- 메카닉의 다양화 - 세련된 캐릭터 디자인 - 매력적인 성격의 캐릭터 - 수준 높은 OST
실패요인	- 지원부족 - 세련되지 않은 캐릭터디자인 - 진부한 스토리 - 박진감 떨어지는 전투신	- 정통팬의 호응을 얻어내는데 실패