

국내외 애니메이션 페스티벌의 현황 및 발전방안에 대한 연구

김세훈

(세종대학교 만화애니메이션학과 교수)

- I. 서론
- II. 해외 애니메이션 페스티벌의 현황 분석
 - 1. 안시국제애니메이션페스티벌
 - 2. 자그레브국제애니메이션페스티벌
 - 3. 오타와국제애니메이션페스티벌
 - 4. 히로시마국제애니메이션페스티벌
 - 5. 기타 해외 애니메이션 페스티벌
- III. 국내 애니메이션 페스티벌의 현황 분석
 - 1. 서울국제만화애니메이션페스티벌
 - 2. 동아·LG 만화게임페스티벌
 - 3. 부천국제학생애니메이션페스티벌
 - 4. 춘천애니타운페스티벌
 - 5. 기타 국내 애니메이션 페스티벌
- IV. 국내 애니메이션 페스티벌의 특성 및 문제점
 - 1. 국내 애니메이션 페스티벌의 특성
 - 2. 국내 애니메이션 페스티벌의 문제점
- V. 결론
 - 1. 영화제의 기능
 - 2. 국내 애니메이션 페스티벌의 발전방안

I. 서론

우리나라 애니메이션 산업의 시작은 OEM방식에서 비롯되었다는 것은 주지의 사실이다.

일본이나 미국, 유럽 등지의 선진 애니메이션 제작국가들로부터 의뢰를 받아 작품을 제작하면서 축적한 기술적인 노하우에서 자신감을 갖게 되고, 국내 애니메이션 산업의 발전을 위해서는 독자적인 창작 애니메이션의 제작이 필수적이라는 사실을 자각하면서 세계 최대의 애니메이션 하청국으로 인식되던 그간의 이미지를 조금씩 새롭게 하는 움직임들이 1990년대 이후 서서히 나타나기 시작했고,

근래에 들어서는 하청제작보다는 주로 창작 애니메이션 작품을 제작하는 프로덕션들이 대다수 생겨나고 있다.

이러한 움직임과 병행하여 전국적으로 만화·애니메이션 관련학과의 수가 기하급수적으로 증가하고 있으며 이들이 만들어내는 창작 단편 애니메이션과 더불어 그 동안 척박한 환경에서 제작해왔던 독립 단편 애니메이션 작가들의 작품들이 새롭게 조명되기 시작하면서 우리나라에도 단편 애니메이션에 대한 관심과 열기가 서서히 고조되었다고 할 수 있다.

특히 애니메이션을 21세기 유망산업으로 재인식하게 된 정부 차원의 지원에 힘입어 1995년부터 국제적인 규모의 애니메이션 페스티벌이 개최되기 시작했으며, 이후 지역사회 및 단체 또는 민간 주도의 애니메이션 페스티벌들이 생겨나고 횡수를 거듭하면서 권위 있는 국내의 대표적인 페스티벌로서 자리잡아가고 있다.

그러나 애니메이션이 가지는 상업적인 부분에 대한 고정된 인식이 만연되어 있고 만화와 애니메이션에 대한 명확한 개념 정립조차 마련되지 않은 상태에서 시작된 애니메이션 페스티벌은 순수한 애니메이션 작품 상영 및 경쟁을 위한 페스티벌이라기보다는 애니메이션과 연관된 부가산업의 박람회 같은 성격을 드러내고 있다.

예를 들어 현재 국내에서 개최되고 있는 서울 국제만화 애니메이션 페스티벌, 동아·LG 만화 게임 페스티벌, 춘천 애니타운 페스티벌의 경우를 살펴보면 만화 및 애니메이션에서부터 캐릭터산업, 게임에 이르기까지 관련산업들을 복합적으로 구성하여 하나의 페스티벌 안에서 소화해내려 하고 있으며 이러한 이유로 국내에서 개최되는 애니메이션 페스티벌의 성격은 한 마디로 정의 내리기 어렵고 국제적인 행사로 자리매김 할만한 독특한 개성이 없다고 해도 과언이 아닐 것이다.

따라서 오랜 역사와 뚜렷한 컨셉을 통해 자신만의 특성을 확립한 해외의 대표적인 국제 애니메이션 페스티벌을 대상으로 각 페스티벌의 배경과 현황, 그리고 현재 국내에서 개최되고 있는 국제 애니메이션 페스티벌을 비교 분석하여 보고, 영화제를 중심으로 한 특색 있고 개성적인 애니메이션 페스티벌 개최를 위한 요건에 대해 연구하고 발전적인 방향을 제시해보고자 한다.

II. 해외 애니메이션 페스티벌의 현황 분석

현재 세계 각국에서 펼쳐지고 있는 애니메이션 페스티벌은 약 180여 개에 달하고 있다(2000년~2001년 기준).

<표 1> 해외 주요 애니메이션 페스티벌

행사명	개최시기	창설 년도	개최지	비고
Anecny International Animated Film Festival	매년 5월~6월	1960년	안시 (프랑스)	• 공모전과 필름 견본시(MIFA) 함께 개최 • 경쟁(단편), 비경쟁(유명 페스티벌 수상작, 장편)
Ottawa International Animation Festival	썬수해 (10월) 격년제	1976년	오타와 (캐나다)	• 북미지역 최대 애니메이션전 • 경쟁, 비경쟁 부문
Zagreb World Festival of Animated Films	썬수해 (6월) 격년제	1972년	자그레브 (크로아티아)	• ASIFA가 최초로 공인한 애니메이션전 • 경쟁, 비경쟁 부문
Hiroshima International Animation Festival	썬수해 (8월) 격년제	1984년	히로시마 (일본)	• 아시아 최초 비상업용 애니메이션전
Angouleme International Comics Festival	매년 1월	1974년	앙굴렘 (프랑스)	• 출판만화 위주의 종합전 및 애니메이션 상영 • 5회 이후 세계제일의 만화 페스티벌로 발전

※문화관광부 자료 참조

1. 안시국제애니메이션페스티벌(Festival Internationale Du Film D'Animation)

1) 페스티벌의 배경 및 역사

1956년 JICA¹⁾의 각고의 노력에 의해 칸느 영화제의 비경쟁 부문에 애니메이션 부문이 생겼는데 이것이 바로 안시국제애니메이션페스티벌의 모체가 된다. 그렇지만 이는 활발하게 제작되고 있는 각국의 애니메이션 작품들을 수용하고 정보를 교환하는 나뉘의 장으로서의 충분한 자리가 되기에는 역부족이었다. 따라서 1958년 JICA의 회장은 프랑수아 귀속 100주년을 맞는 안시에 페스티벌을 유치해 줄 수 있는지를 의뢰했고 안시는 이 제안을 쾌히 승낙하여 1960년 제3회 페스티벌부터 독자적으로 애니메이션 페스티벌을 개최하게 되었고²⁾ 그로부터 2년 뒤, 존 할라스의 지휘 아래 세계 각국의 애니메이션 제작자 및 관계자들의 교랑 역할을 목적으로 창단된 국제애니메이션필름협회(ASIFA)³⁾의 첫 총회가 열리면서 이후 자그레브, 오타와, 히로시마 등의 국제 애니메이션 페스티벌 창설의 산실 역할을 해왔다.

1981년에는 파리에 있던 페스티벌 조직위원회가 안시로 옮겨와 페스티벌 전용상영관인 봉리우 센터(Bonlieu Centre)를 건립했고 1984년에는 페스티벌 조직위원회인 JICA를 CICA⁴⁾로 개명하여 운영에 들어갔으며 그 다음해인 1985년부터는 세계 최초의 애니메이션 견본시 MIFA를 출범시켜 애니

1) Journees International du Cinema d' Animation

2) 《애니메이툰》 No.26, 8쪽.

3) Association Internationale Du Film D'Animation

4) 국제애니메이션필름센터: Le Centre International du Cinema d' Animation

메이션의 예술성과 상업성이 조화된 페스티벌의 모습을 보여주게 된다.

특히 1998년부터 격년제 홀수해에만 개최해오던 페스티벌을 매년 개최하기로 결정했는데 이는 각국에서 몰려오는 출품작의 수를 격년제 개최로는 다 수용할 수가 없으며, 또한 마켓(MIFA)의 기능을 살리기 위해 내린 결정이라고 한다. 그러나 안시 페스티벌이 개최되던 초창기부터 ASIFA와 밀접하게 연관되어 왔었고 ASIFA의 지원을 받아 페스티벌을 개최해왔던 만큼 ASIFA는 그 권위에 정면으로 도전을 받았다는 사실과 사전에 그러한 논의가 전혀 없었다는 점에서 매우 불쾌한 반응을 보였다. 또한 ASIFA의 페스티벌에 관한 규정에는 한 해에 개최되는 페스티벌은 같은 대륙 안에서는 하나 밖에 없다는 항목이 있어,⁵⁾ 1998년에는 자그레브 페스티벌에 우선권이 있었다. 비슷한 시기에 유사한 성격의 페스티벌이 열린다는 것은 자그레브 페스티벌 측에도 커다란 위협이었다. 결국 1998년도의 페스티벌은 ASIFA회원의 지지에 힘입어 자그레브 페스티벌에 더 힘이 실리기는 했지만 이후 안시 페스티벌의 매년 개최는 기정사실이 되었고 성공적으로 운영되고 있다.

2) 페스티벌 프로그램의 구성과 특징

안시페스티벌의 프로그램을 구분해보면 크게는 영화제와 필름 건본시(MIFA)⁶⁾로 나눌 수 있다. 이외에도 각종 전시행사 및 부대행사들이 도시 여기저기에서 개최된다.

(1) 애니메이션 영화제

안시페스티벌의 영화제는 페스티벌의 중심이다. 세계 각국에서 장편 애니메이션, 독립 단편 애니메이션을 비롯하여 TV시리즈, CF 및 뮤직 비디오 등 다양한 장르와 기법의 작품들이 출품되어 각 부문별 대상을 놓고 경합을 벌인다. 특히 안시 페스티벌의 공모전 부문은 전통과 권위가 다른 페스티벌에 비해 높게 평가받고 있다.

비경쟁 초청 단편부문에서는 새로운 기법이나 독특하고 뛰어난 작품들을 선별해 관객들에게 매체의 다양함을 경험할 수 있는 기회를 부여하고, 신작 또는 화제작으로 기대를 모으고 있는 장편 애니메이션을 상영하여 충분한 볼거리를 제공한다.

또한 이러한 경쟁, 비경쟁 부문 이외에도 애니메이션 역사에 남을 유명한 애니메이션 감독들을 초청하여 회고전을 열거나, 유럽이나 미국 등 애니메이션 산업이 활발한 지역이 아닌 제 3세계의 애니메이션들을 초청하여 이들 국가 출신의 아티스트들에게 내재되어 있는 창의적이고 혁신적인 잠재력을 새롭게 조명하는 시간을 갖기도 한다.

모든 섹션들은 여러 군데에 분산되어 있는 소규모 극장들에서 한번 이상씩 상영되므로, 관객들이 스스로 시간을 짜서 원하는 프로그램을 즐길 수 있다.

5) 《애니메이툰》 No.19, 12쪽.

6) Marche Internationale Des Film D'Animation

부대행사로는 각종 애니메이션 워크샵과 심포지엄, 특별전시회, 특별기획상영회 및 야외영상제 등 세계 각국에서 몰려온 애니메이터들과 관람객들을 위한 이벤트가 준비된다.

2) 필름 견본시(MIFA)⁷⁾

MIFA는 세계 각국에서 몰려온 애니메이션 관련업자들이 TV, 극장용, 비디오, 인터넷 애니메이션의 투자, 합작, 배급, 기술, 고용 등을 협의하는 애니메이션 전문 견본 시장이다. 이곳은 전세계 흩어져있는 애니메이션 사업자들이 한 자리에 모여 짧은 기간 동안 다양한 만남과 거래도 할 수 있고, 참신한 젊은 인력들과 프로덕션 관계자들이 직접 만나 인력수급에 큰 도움을 줄 수 있다는 큰 장점을 지니고 있다.

1997년부터 안시 페스티벌과 연계되어 공동으로 추진되고 있으며 미국과 유럽의 주요 방송사와 제작 및 배급 관계자들이 연사로 나서기 때문에 인기가 높을 뿐 아니라, 단지 각 세계의 애니메이션 관련 업체들이 전시하는 장소이기만 한 것이 아니라 최신 애니메이션 제작기법과 제작 경향 및 시장 환경의 변화 등을 주제로 각종 강연회와 시연회 등 다양한 행사가 개최되어 작품 제작 및 세계시장 진출의 나침반 역할을 하고 있다.

또한 애니메이션의 제작기술을 소개하는 일도 하고 있는데, 시대 변화와 매체의 변화에 따른 신기술을 소개하는 전시실도 따로 마련해 2D 디지털 애니메이션, 3D 애니메이션, 인터넷 애니메이션 제작 프로그램 회사들의 참가를 유도했으며 학생들이 자신의 진로를 상담하고 구직도 할 수 있는 공간도 마련된다. 또한 가능성 있는 프로젝트를 발굴 수상하는 프로젝트 경쟁부문을 만들어 수상작을 MIFA 개장 첫날 발표하기도 한다.

2. 자그레브국제애니메이션페스티벌(World Festival of Animated Films)

1) 페스티벌의 배경 및 역사

자그레브 시는 크로아티아공화국의 수도이며, 대통령의 특별 후원 등 정부의 적극적인 지원에 힘입어 동부유럽의 가장 중심적인 애니메이션 행사로 자리매김하고 있다.

자그레브 페스티벌은 ASIFA가 처음으로 공인한 페스티벌로 국제 애니메이션 예술의 발전과 진흥, 작가들의 창작의욕 고취, 결속을 목적으로 1972년도부터 개최된 세계 최고의 애니메이션 페스티벌이다.⁸⁾ 격년제로 짝수해에 개최되는 자그레브 페스티벌은 ASIFA본부가 있는 크로아티아의 자그레브에서 치루어지므로 ASIFA본부 주도의 국제적인 행사라고 해도 과언이 아니다.

7) Marche Internationale Des Film D Animation

8) 《애니메이툰》 No.6, 11쪽.

2) 페스티벌 프로그램의 구성과 특징

페스티벌에서 가장 큰 비중을 차지하고 있는 영화제는 ‘경쟁 부문’과 비경쟁 상영부문인 ‘파노라마’ 부문과 나뉘며 이외에도 특별기획전으로 제3세계의 애니메이션 회고전을 통해 그 나라의 애니메이션의 역사를 돌아보고 현황을 점검하는 기회를 제공하며, 세계 애니메이션사에 족적을 남긴 거장을 초대하여 그의 작품관 및 노하우 등에 대해 들어보는 ‘거장과의 대화’ 시간도 준비되어 있다.

자그레브 페스티벌의 공모전에서는 다른 페스티벌에서 보기 힘든 동부유럽국가들의 뛰어난 작품들을 통해 애니메이션 예술세계의 다양성과 표현의 풍요로움을 다채롭게 만끽할 수 있다. 더욱이 1996년부터는 필름 포맷으로 제한하던 공모전의 포맷을 비디오로 제작한 작품도 경선에 포함시켜 그 범위가 더욱 넓어졌다.

또한 신작 장편 애니메이션의 상영과 다양한 프로그램의 그림 전시회도 열리는데, 애니메이션 원화의 전시 외에 유명 일러스트레이션 작가의 작품이나 캐리커처 전시회 등 부대행사들도 매우 수작이다. 영화제 이외에도 세계 각국에서 초청된 전문가들이 자신의 분야에 대해 강연을 하거나 워크숍을 열기도 하며, 신기술 및 새로운 경향 등에 대해 적극적인 토론을 한다.

3. 오타와국제애니메이션페스티벌(Ottawa International Animation Festival)

1) 페스티벌의 배경 및 역사

오타와국제애니메이션페스티벌은 1976년부터 격년제로 짝수해에 열리는 아메리카 지역 유일의 국제 애니메이션 페스티벌이다.⁹⁾ 이곳에서는 미국의 실험 애니메이션과 캐나다의 아트 애니메이션, 남미의 다양한 표현방식들을 만날 수 있다.

다양하게 짜여진 프로그램으로 세계의 독립적이고 예술적인 애니메이션 필름 제작의 비평적인 시선들을 페스티벌에 집중시켰고, 단순하고도 공정한 방법으로 미국과 캐나다의 애니메이션 산업을 향한 다양한 프로그램의 접근 방식들을 하나로 통합해냈다.

또한 대부분의 유럽 페스티벌들과 달리 오타와 페스티벌은 페스티벌의 65%가 애니마켓에 참가하는 워너 브라더스, 디즈니, 픽사 등의 산업적 파트너에게서 충당되며, 수입의 25%만이 공공부분에서 투자되고 예산의 5%는 티켓 판매에 의해 충당된다. 결국 오타와 페스티벌은 애니메이션의 예술적 측면뿐만 아니라 산업적 측면이 비중있게 반영된 행사라고 할 수 있다.¹⁰⁾ 이와 같은 경향의 국제적인 페스티벌은 찾아보기 힘들며 이러한 특성이 바로 캐나다 오타와 페스티벌을 중요하고 독특하게 만들고 있다.

9) 《애니메이툰》 No.7, 8쪽.

10) 《애니메이툰》 No.16, 9쪽.

2) 페스티벌의 프로그램 구성과 특징

(1) 영화제

북미 유일의 국제 애니메이션 페스티벌인 만큼 북미대륙 및 남미 여러 나라의 작품들이 많이 참가하고 있다. 오타와의 공모전은 그 수상내용에 조금 독특한 점이 있다. ‘가장 재미있는 영화에 대한 마이크 그리블상(Mike Gribble Awards For Most Hilarious Film),’ ‘최우수 칼라 사용에 대한 크로마 칼라상(Chromacolor Awards For The Best Use Of Color),’ ‘최우수 혁신적인 디자인상(Most Innovative Design)’ 등 다른 페스티벌에서처럼 단순히 작품상, 감독상, 음향상 등만을 수상하는 것이 아니라 예술적이고 새로운 것을 선호하는 심사기준처럼 수상내역 역시 독특하다.

영화제 이외에도 페스티벌에 참가한 사람들을 대상으로 예술성과 상업성이 조화된 워크숍을 실시하는데, 애니메이션 기획에서부터 플래쉬 애니메이션, 컷아웃 애니메이션, 퍼핏 애니메이션의 기초과정에 대한 것에 이르기까지 그 종류도 다양하다.

또한 오타와 페스티벌에서도 애니메이션 마켓이 개최되는데, MIFA나 MIP-COM같은 행사들처럼 거대한 규모로 치루어지지 않는다. 소프트웨어, 학교, 배급자, 제작자, 하드웨어 회사들로 부스가 채워진 비교적 소규모의 행사이다. 그렇지만 앞서 말한 바와 같이 참가하는 회사들의 대부분이 페스티벌을 지탱해주는 재정적 부분을 어느 정도 충당해주는 중요한 역할을 하고 있다.

(2) 학생애니메이션페스티벌(International Student Animation Festival of Ottawa)

1996년 페스티벌 위원회는 격년제로 운영되던 오타와 애니메이션 페스티벌을 매년 개최하기로 결정하면서 조금 색다르게 학생들을 위한 애니메이션 페스티벌을 준비하게 되었다. 다른 애니메이션 페스티벌에서 비교적 홀대를 받고 있는 학생들의 뛰어난 작품을 한 자리에 모아 경연의 장을 펼침으로써, 애니메이션 산업 관계자들로 하여금 혁신적이고 순수한 학생들의 작품을 통해 인재를 발굴할 수 있도록 학생과 산업계를 연결시켜주는 인력 시장의 역할도 담당할 수 있는 것이다.

오타와 학생 애니메이션 페스티벌(이하 SAFO)에는 오타와 국제 애니메이션 페스티벌처럼 개인과 학교 부문의 국제경쟁 부문이 있으며, 직업 개발, 연수회, 강연 및 애니메이션 견본시가 개최되고, 그 외의 다양한 회고전과 스튜디오, 나라, 학교, 개인 별 작품전시회가 함께 열린다. 다른 구성은 오타와 국제 애니메이션 페스티벌과 비슷한데 SAFO의 목적은 좀더 비 상업적이다.

4. 히로시마국제애니메이션페스티벌(Hiroshima International Animation Festival)

1) 페스티벌의 배경 및 역사

ASIFA에서는 이미 유럽과 북미의 네 지역에서 ASIFA가 주관하는 애니메이션 페스티벌을 개최

한 상태에서¹¹⁾ 1984년 9월 일본의 히로시마 시에 국제 애니메이션 페스티벌을 개최해줄 것을 공식적으로 요청했다.¹²⁾

1985년 제1회 페스티벌을 개최하였는데, 원폭피해 40주년이었다던 이 해는 국제적 규모의 필름 페스티벌이 일본에서 본격적으로 개최됨을 알린 첫 해가 되었다.

히로시마 페스티벌은 ASIFA가 공인하고 조직한 만큼 장편 및 TV 애니메이션이나 상업적 애니메이션은 철저히 배제한 채 순수한 독립 애니메이션 공모전의 성격을 띠고 있다. 처음에는 히로시마 시가 행사를 위한 100% 재정적 지원을 해줬지만 후에 60%로 지원이 줄어들면서 현재는 고인이 된 데즈카 오사무, 렌조 기노시타 등 일본의 역량 있는 애니메이터들이 사재를 털어가며 페스티벌을 지금까지 어렵게 유지해왔다고 한다.

페스티벌이 개최되는 장소인 아스터 프라자(Aster Plaza)는 히로시마 공항에서 버스로 1시간 남짓 떨어진 곳에 있다. 7층으로 구성된 건물 2층에서 마련된 대강당과 중강당에서 경쟁작과 각 부문의 애니메이션들이 상영되었으며 경쟁 부문 이외에도 유명 애니메이션 작가의 회고전, 세미나 및 전시행사 등이 10여 개 이상의 부대행사가 각 층별로 나뉘어 열린다.

2) 페스티벌의 프로그램 구성과 특징

히로시마 페스티벌의 가장 큰 특징 가운데 하나는 상업 위주의 프로그램들로 짜여 있다는 점이다. 다른 국제 페스티벌들과는 달리 마켓이 형성되어 있지 않으며 순수하게 영화를 감상하고 즐기러 오는 사람들을 위한 장소이다. 상영관도 아스터 프라자 안에 2개의 상영관이 전부이며, 상영되는 작품들은 평소에 접하기 힘든 새로운 경향을 지닌 참신한 단편 작품들 위주여서, 페스티벌의 전반적인 분위기는 상업적이기보다는 예술적이며 학술적이다.

또한 평소 쉽게 접할 수 없었던 제3세계 애니메이션의 초대전, 회고전 및 신작 장편 애니메이션의 소개, 작가의 설명회, Q&A 시간 등 다양한 프로그램들이 준비되어 있다.

이외에도 페스티벌이 개최되는 기간 동안 매일 밤 친목을 위한 파티가 열리는데, 모든 파티가 ASIFA 회원, 본선 참가자들, 진행요원, 관객들의 제한 없이 참가할 수 있어 자유로운 만남과 토론의 즐거움을 한껏 누릴 수 있다.

다른 애니메이션 페스티벌에 비해 비교적 짧은 역사를 갖고 있음에도 히로시마 페스티벌은 처음부터 전문 공모전 성격의 애니메이션 영상예술제 형태로 운영되어 행사의 예술적 순수성과 투명성을 보장함으로써 세계적인 페스티벌로 성장할 수 있게 되었다.

11) 《애니메이툰》 No.8, 91쪽. 프랑스의 안시, 우크라이나의 크록, 크로아티아의 자그레브, 캐나다의 오타와.

12) 《애니메이툰》 No.15, 15쪽.

5. 기타 해외 애니메이션 페스티벌

1) 월드애니메이션셀레브레이션(The World Animation Celebration)

1993년 국제 애니메이션 공모전으로 출발하여 세계적인 애니메이션 종합 이벤트로 확대, 개편된 축제이다. 매년 3월 하순 로스앤젤레스의 파사데나에서 개최되며, 최고의 고전과 현대 애니메이션을 포함, 8백여 편이 넘는 영상물을 상영할 뿐만 아니라 전세계 새로운 애니메이션 작품들의 흥미로운 경쟁의 장이 되기도 한다. 행사는 ‘애니메이션 전문가들을 위한 애니메이션 종합 이벤트’를 표방하고 있으며 경쟁 부문과 비경쟁 부문을 겸하고 있다.

대다수 출품작들은 TV 및 극장용 상업 애니메이션 프로그램들이기는 하지만 문화예술 지향의 작품들도 출품되고 있다.

2) 카툰온더 베이(Cartoons On The Bay)

카툰온더 베이는 전세계적으로 첫번째이면서 현재까지는 유일한 TV 애니메이션만을 위한 국제 페스티벌이다. 1997년에 이탈리아 RAI TV, 라디오에 의해 조직되어 1회 페스티벌이 아말피에서 열린 이래, 장소를 포시타노로 옮겨 회를 거듭하면서 전세계 애니메이션계의 관심을 더하고 있다.

카툰 온 더 베이는 크게 다섯 개의 프로그램으로 구성되어 있었다. 가장 중요한 프로그램으로 국제 TV 카툰 경쟁부분인 ‘풀시넬라 상(Pulcinella Awards)’을 꼽을 수 있으며 그 외에는 경쟁 부문에 오르지 않은 전세계 TV 애니메이션들을 상영하는 ‘인터내셔널 파노라마’, TV 애니메이션의 기획, 생산, 마케팅, 방영에 대해 논의하는 ‘국제 TV 애니메이션회의’ 그리고 그 밖의 부대적인 특별 행사와 폐막식, TV 생방송 쇼 등이 마련되어 있었다.

3) 브뤼셀카툰&애니메이션페스티벌(Brussels Cartoon And Animation Festival)

1982년 이래로 매년 개최하는 브뤼셀 카툰 & 애니메이션 필름 페스티벌은 애니메이션 분야에 있어서 가장 최신이고 가장 흥미로운 작품들을 비경쟁적인 구조 하에 제공해왔다. 이 페스티벌은 이렇게 접하기 힘든 필름들이 대중에게 보여줄 수 있는 유일한 기회이다.

4) 시나니마국제페스티벌(Cinanima International Animated Film Festival)

매년 포르투갈의 에스피노에서 열리는 시나니마는 1964년에 처음 개최되어 지금까지 그 본래의 모습을 잃지 않고 지속적으로 운영되어 왔다. 6분 이하의 단편 애니메이션, 6분~13분 사이의 단편 애니메이션, 13분~26분 사이의 애니메이션, 26분~52분 사이의 애니메이션, 장편 애니메이션 부문, 광고필름 부문, 처녀작 부문, 교육과 정보부문, TV와 영화 타이틀 부문, TV시리즈 부문 등 총 10개 부문에 걸쳐 세계에서 모여든 애니메이션에 대한 공모전을 개최한다.

5) 크록국제애니메이티드필름페스티벌(Krok International Animated Film Festival)

크록국제애니메이티드필름페스티벌은 ASIFA가 공인한 유럽 3대 페스티벌 중의 하나로, 러시아와 동구권의 주요 애니메이션 제작 상황과 작품 및 기타 다른 국가에서 출품된 우수한 작품들을 선보인다.

크록 페스티벌의 가장 큰 특징은 필름메이커, 평론가, 애니메이터, 저널리스트 등 3백여 명의 초대 손님들이 키예브의 선상에서 만나 14일 동안 애니메이션 작품에 심취할 수 있도록 한 매우 환상적이고 특별한 페스티벌이다. 따라서 매우 인간적이고 따뜻함, 친근함을 느낄 수 있는 페스티벌이기도 하다. 흑해의 해안선을 따라 내려가면서 몇몇의 도시에 정박해, 특별상영회 등의 간단한 행사를 펼친다.

높은 예술성과 위트가 넘치는 작품들에 대해 많은 상을 수상해왔고 예술적 영감이 떠오르게 하는 다양한 행사들을 개최한다.

6) 팡토슈국제애니메이션페스티벌(Fantoché International Animation Film Festival)

팡토슈 페스티벌은 전위 예술과 대중 문화를 모두 보여주며 영화 제작자들이 대중과 접하게 하고 예술과 통신분야에서 미래지향적인 형태로 발전하는 모습을 볼 수 있게 해준다. 스위스 페스티벌 중에 가장 늦게 시작되었지만 여전히 발전하고 있는 중이며 변화를 잘 받아들이고 열려 있으며 국제적인 분위기가 특징이다.

부대행사로는 애니메이션 관련 강의 및 워크샵, 그리고 전시회 프로그램 등이 준비되어 있다. 축제 비디오 테크에서는 행사 프로그램 내에서 보여주는 작품뿐만 아니라 국제 분야에 출품한 다른 작품들까지도 모두 보여준다.

7) 카툰브리아국제애니메이션전시회(Cartoombria International Animation Exhibition)

이탈리아의 페루지아에서 열리는 카툰브리아 국제 애니메이션 페스티벌에 경쟁부문은 없지만 페스티벌 예술위원회는 회고전, 전람회, 워크샵, 시사회 등을 종합하여 개최한다.

페스티벌에서는 국제적인 감독들이 만든 장편영화, TV시리즈, 로고, 광고 스팟, 실험적 비디오를 포함하는 광범위한 애니메이션의 국제적 포럼을 제공한다.

또한 컴퓨터 애니메이션과 탐구음악 및 애니메이션, 뮤직비디오, 컴퓨터 아트, 시디롬 및 DVD와 인터넷 같은 멀티미디어에도 중점을 둔다.

Ⅲ. 국내 애니메이션 페스티벌의 현황 분석

우리 나라에서는 1990년대 중반부터 애니메이션 페스티벌이 본격적으로 개최되기 시작했으며 여전히 증가추세에 있다.

<표 2> 국내 주요 애니메이션 페스티벌

행사명	개최일시	의의	비고
서울국제만화 애니메이션 페스티벌	격년제	<ul style="list-style-type: none"> 국내 최대 만화·애니메이션 축제 1995년, 96년 문화체육부 주관 1999년에 민간 주도의 조직위원회가 처음으로 개최함. 	국제 애니메이션 공모전
동아·LG 국제만화게임 페스티벌	매년	<ul style="list-style-type: none"> 동아일보와 LG그룹이 주최하며 국내 만화산업을 활성화시키기 위한 공모전 	
춘천국제애니타운 페스티벌	매년	<ul style="list-style-type: none"> 1997년 만화축제는 일반인 중심의 '카툰과 애니메이션 복합형태의 축제' 1998년은 '일반인 중심의 애니메이션 산업형 축제' 1999년부터는 일반인 중심의 애니메이션 축제에서 전문인력양성과 국제적 교류 및 비즈니스를 위한 산업을 포괄 	춘천시, KBS 공동주최
부천 국제대학애니메이션 페스티벌	매년	<ul style="list-style-type: none"> 국내 유일의 학생 중심 애니메이션 페스티벌로 1999년 첫 개최. 영상 도시로의 이미지 쇄신을 위한 부천 시의 지원으로 내실 있는 페스티벌로 발전 중. 	
부산국제판타스틱 애니메이션 페스티벌	매년	<ul style="list-style-type: none"> 국내 애니메이션업계의 자생력을 키우고 애니메이션 기획자 및 다양하고 균형있는 애니메이션 스태프를 육성하는 발판 추구 	
부천 국제판타스틱영화제	매년	<ul style="list-style-type: none"> 단편 애니메이션 소개 판타스틱 단편결작선의 21편이 애니메이션작품이었음. 	
98 서울국제캐릭터 박람회		<ul style="list-style-type: none"> 국내 캐릭터 산업과 PC통신 간의 결합을 통해 양산업의 발전을 꾀하고 개발업체와 수요자 간의 연결고리 형상을 돕기 위해 마련된 행사 	
대전 국제만화전시회	매년	<ul style="list-style-type: none"> 참신하고 독창적인 신인을 발굴하고 젊은 세대에게 건전한 문화를 육성하기 위해 1992년 이후 매년 개최 	
서울 국제만화전	매년	<ul style="list-style-type: none"> 1991년 국내만화전으로 출발하였으며, 1995년 이후 국제공모전으로 탈바꿈함 	

※문화관광부 자료 참조

1. 서울국제만화애니메이션페스티벌(Seoul International Cartoon And Animation Festival)

1) 페스티벌의 배경

서울국제만화애니메이션페스티벌(이하 SICAF)은 1995년 만화·애니메이션에 대한 일반 대중의 관심 고취와 한국 만화산업의 진흥을 위하여 문화관광부의 후원과 사단법인 한국애니메이션 제작자협회의 주관하에 창설되었다.¹³⁾ 당시 문민정부의 전폭적인 지지 아래 첫 행사가 개최된 이후 현재까지 국내 만화관련 출판사, 애니메이션 제작사, 완구회사, 게임회사를 비롯한 만화·애니메이션 관련기업

13) 「SICAF '99 도록」, 12쪽.

및 단체들이 참가하는 마켓이 함께 열리는 국내 최대의 만화·애니메이션 페스티벌로서 1995년 제1회 페스티벌에서 기획된 이러한 종합적인 전시행사의 모델은 이후 현재에 이르기까지 지속적으로 유지되고 있다.

1995년과 1996년도에 개최된 페스티벌은 정부에서 주도하여 운영하였지만 1997년부터는 민간으로 이양되어 민간 주도의 페스티벌로서 다시 태어나게 된다.

1998년 11월, 국내 만화 및 애니메이션 관련 협회가 참여한 사단법인 서울 국제만화 페스티벌 조직위원회를 발족시켰으며, 특히 2000년 10월에는 보다 체계적인 페스티벌의 준비를 위해 페스티벌 사무국을 상설하였다.

2) 페스티벌의 프로그램 구성과 특징

SICAF 행사는 크게 전시행사, 애니메이션 영화제, 어린이 및 청소년을 위한 행사와 심포지엄 등의 각종 이벤트로 구성되어 있으며, 특히 2001년 개최된 제5회 페스티벌에서는 영화제가 분리, 확대되었고, SPP 부문이 새롭게 추가되었다.

(1) 전시 행사

SICAF의 전시행사는 페스티벌에 있어 매우 큰 비중을 차지한다. 매년 페스티벌이 열리는 코엑스 전시장 대부분의 공간이 전시행사를 위해 할애되어 있다.

SICAF의 전시공간을 크게 나누어보면, 첫번째는 상업부스이다. 만화·애니메이션 업체뿐만 아니라 캐릭터, 게임 및 인터넷 업체에 이르기까지 관련업체가 자기 개발한 신상품이나 신기술 전시를 통한 자사 홍보 혹은 상품판매 등을 목적으로 참가한다.

두번째는 기획전시로 매 페스티벌마다 주제에 부합되는 전시회를 개최하는데, 국내 및 세계 각국의 카툰 전시회나 출판만화전, 특정작가 회고전, 애니메이션 특별전 및 코믹마켓 등 다양한 종류의 전시가 열린다.

세번째는 관람객들이 직접 만화와 애니메이션 제작에 참여하여 작품을 완성하는 참여코너로, 만화와 애니메이션의 기본적인 제작과정에 대한 이해를 돕기 위한 목적으로 운영되며 주로 어린이들에게 인기가 높다.

네번째는 학술관으로, 전국의 만화·애니메이션 관련학과의 학생 작품을 총집결시켜 대학생들의 독특한 만화·애니메이션 제작경향을 한 눈에 비교·경연하는 장소인 동시에 학교들의 간접적인 입시 홍보공간으로서 활용되고 있다. 이와 함께 각종 미디어에서 활동하고 있는 만화·애니메이션 동호회, 아마추어 작가 등도 대거 참가하여 자신들의 작품을 걸고 부스 전시를 한다.

(2) 애니메이션 영화제

매년 SICAF에서는 전시행사와 더불어 애니메이션 영화제도 진행되어왔다. 페스티벌 개최 초기부터 관객들에게 엄청난 인기를 끌었으며 평소 접하기 힘든 국내외 다양한 작품들을 선보인다.

애니메이션 영화제는 크게 국제 애니메이션 공모 부문과 초청상영 부문으로 나누어진다. 제1회 페스티벌부터 개최되어온 애니메이션 공모전은 초기에는 국내 애니메이션 작품들만을 대상으로 하는 국내 공모전 형식이었던 것을 1999년 제4회 페스티벌부터 국제 공모전으로 확대하여 개최했다. 이후 지속적인 홍보활동의 결과로 2001년 제5회 페스티벌에는 해외 19개국 287편의 작품이 응모하여 국제 공모전으로서의 위상을 높였다.

초청상영 부문은 일종의 특별 기획 행사로 세계 각국의 유명 단편 애니메이션 작품 및 중견 작가들의 작품과 국내 독립 단편 애니메이션 작품 그리고 국내외 최신 화제작 등으로 구성되어 있다. 특히 SICAF 2001 영화제는 일반 관객들의 기호에 맞춘 상업적인 작품들뿐만 아니라 그 동안 우리나라에서 보기 힘들었던 다양한 작가주의 작품들이 상영되어 국내 관객들에게 애니메이션에 대한 이해의 폭을 넓히는 효과를 가져 왔다.

(3) SPP¹⁴⁾

2001년 제5회 페스티벌을 맞이하여 처음으로 창설된 SPP 프로그램은 정부기관, 제작자 및 기획자, 투자자, 배급사 등이 한 자리에 모여 제작 전반에 관한 의견 개진과 토론 및 실질적인 사업연계 방안을 모색하기 위한 애니메이션 프리마켓으로, 극장용 장편 부문과 TV, OVA¹⁵⁾ 부문으로 구성된 신작기획 공모전, 애니메이션 제작업체와 투자자들이 만나 새로운 프로젝트에 대한 투자를 결정하는 투자설명회 등으로 구성되어 있다.

이밖에 애니메이션 산업현황 및 동북아 애니메이션 제작 투자환경에 대한 발표 및 토론의 장인 전문가 컨퍼런스가 활발하게 진행되며, 또한 SPP 참가자들을 위한 리셉션이 열려 자유로운 분위기 속에서 비즈니스를 진행할 수 있도록 배려한다.

(4) 이벤트

SICAF에서는 페스티벌 개최 이전에 사전행사로 초등학교생들의 무한한 상상력과 창의력을 발휘할 수 있는 어린이 만화 그리기 대회를 개최하며, 페스티벌 기간 중에 수상작을 발표하여 시상한다.

페스티벌 기간 동안에는 매일 다양한 이벤트가 펼쳐지는데 특히 어린이 및 청소년을 위한 이벤트들이 대다수이다. 댄스 페스티벌, 뮤지컬과 캐릭터 쇼 등 다양한 공연 이벤트와 많은 상금과 경품이 걸린 온라인 게임대회, 코스튬 플레이 경연대회 등 관람객들이 직접 참여할 수 있는 이벤트들이 준비

14) SICAF Project Promotion.

15) Original Video Animation.

되며 이외에도 인기작가 사인회, 순정만화작가 사인회 등이 함께 열린다. 또한 만화·애니메이션의 학문적 접근을 위한 학술행사의 일환으로 각종 심포지엄과 애니메이션 워크숍이 일반인 및 전문가를 대상으로 개최된다.

<표 3> 서울국제만화페스티벌프로그램 구성

연도	프로그램	내용
95 (8.11~ 8.16)	작품공모전	국내 애니메이션 및 캐릭터 공모전
	애니메이션 영화제	해외초청작품, 국내 애니메이션 공모전 본선 진출작 & 수상작 상영
	전시행사	앙골렘 국제만화살롱 수상작, 해외초청작, 국내 카툰작품 전시, 대전국제만화전 수상작, 캐릭터공모전 수상작, 관련업체 전시
	이벤트	심포지엄, 만화체험관 등
96 (8.14~ 8.21)	작품공모전	서울 국제만화전, 국제 애니메이션 공모전
	애니메이션 영화제	해외초청작품, 애니메이션 공모전 본선 진출작 & 수상작 상영
	전시행사	한국만화추천작가 30인선, 해외초청만화, 관련학과 및 동아리 부스 전시, 관련업체 전시, 인터넷 작품쇼, 공모전 작품전시
	이벤트	러시아 국립중앙인형극단 인형극, 학술행사
97 (8.14~ 8.21)	작품공모전	서울 국제만화전, 국제 애니메이션 공모전
	애니메이션 영화제	해외초청작품, 애니메이션 공모전 본선 진출작 & 수상작 상영전
	전시행사	한국 순정만화 주제전, 우리시대의 젊은 작가 특별전, 애니메이션 특별전시, 관련학과 및 동아리 부스 전시, 캐릭터 공모전 수상작 전시, 대전 국제만화전 수상작 전시
	이벤트	만화영화 명장면 훑내내기, 애니뮤직쇼, 패러디!패러디!, 인기작가 사인회
99 (8.13~ 8.20)	애니메이션 영화제	국제애니메이션 공모전, 해외초청작품, 애니메이션 공모전 본선 진출작 & 수상작 상영전, 애니메이션 창작학교 작품선
	전시행사	한국SF만화관, SICAF의 선택, SICAF의 시선, 한국 원로작가전, 아마추어 전시, 코믹마켓, 국제 아마추어만화전, 해외 코믹원화전, 한국 애니메이션 40년사, 한국애니메이션의 비전
	이벤트	학술행사, 캐릭터 산업박람회, 어린이 애니메이션 창작학교, 디지털 코믹스 특별전, 게임관
2001 (8.11~ 8.19)	애니메이션 영화제	국제 애니메이션 공모전, 장단편 경쟁 및 비경쟁작 상영, 해외초청작품 상영
	전시행사	명랑만화전, 유럽 현대만화, 북한만화전, 캐릭터 모형전, SICAF콜렉션, 명랑시대전, 카툰갤러리, 고김종래 유고전, 관련학과 및 동아리 부스전시, 외국대학 초청전시
	SPP	극장용 장편 부문과 TV, OVA 부문 신작기획공모전, 투자설명회, 컨퍼런스
	이벤트	게임관 & 게임대회, 캐릭터관, 만화체험관, 애니메이션 체험관, 만화그리기관

*「SICAF 도록」 참조

2. 동아·LG국제만화게임페스티벌(Dong-A·LG International Festival of Comics, Animation & Games)

1) 페스티벌의 배경

동아·LG국제만화게임페스티벌(이하 DIFECA)은 지난 1997년 동아일보 창사77주년을 기념하기

위해 국내 역량있는 신인작가를 발굴하고 21세기 미래유망산업으로 각광받고 있는 만화산업의 성장 환경 조성을 위해 동아일보사와 LG가 공동으로 마련한 행사이다.¹⁶⁾

1997년부터 매년 개최하여 올해로 다섯번째 페스티벌을 개최하였으며 해를 거듭하면서 국내의 대표적인 페스티벌의 하나로 자리잡아가고 있다.

DIFECA는 크게 작품공모전과 전시행사로 나뉘는데 특히 DIFECA의 작품공모전은 신진작가 발굴 및 활동지원을 목표로 하여 재능있는 작가들의 명실상부한 등용문으로 기대되며, 창작의욕을 고취시키고 국내 만화·애니메이션 관련산업의 성장환경을 조성하는데 기여하고 있다.

DIFECA 역시 만화·애니메이션뿐만 아니라 캐릭터 및 제반 산업을 포함하는 종합적인 페스티벌을 지향하고 있으며 2000년 제4회 페스티벌에서부터는 첨단문화산업의 메카라 할 수 있는 게임 부문을 신설하여 종합멀티미디어 영상산업 기반을 구축하고 마련하는데 매진하고 있다.¹⁷⁾

2) 페스티벌 프로그램의 구성과 특징

DIFECA는 극화, 카툰, 캐릭터 및 애니메이션 부문의 국제 공모전과 만화·애니메이션 및 게임관련 전시회로 구성되어있으며 부대행사로써 다양한 이벤트를 함께 개최한다.

(1) 작품 공모전

DIFECA의 국제 공모전은 총 상금 1억 원으로 국내 최고의 규모를 자랑하며 극화, 카툰, 캐릭터와 애니메이션부문으로 나뉘어 우수한 작품을 가린다.

또한 공모전을 통해 등단하는 작가들의 사후 관리에도 세심한 주의를 기울여 분야별 대표적 전문 업체와 손을 잡고 작가들을 위한 활동의 장을 마련하고 있다. 이는 수상과 동시에 활동을 멈추는 것을 막고 더욱 활발하게 작품제작에 임할 수 있는 여건과 기회를 제공하고자 하는 목적을 가진다. 해당부문에서의 활동을 지원한다는 점에서 사후 관리나 지원이 미비한 여타 페스티벌의 공모전과는 뚜렷한 차별성을 지닌다.

(2) 전시 행사

전시 행사는 크게 세 가지로 나뉘는데, 먼저 4개 부문에 걸친 공모전 수상작과 본선진출작의 전시 및 애니메이션 영상제를 위한 상영관과 만화·애니메이션 및 캐릭터 관련 업체들의 자사 홍보공간이자 페스티벌의 부대행사가 함께 개최되는 만화이벤트관, 마지막으로 게임시연회 및 신작 발표회

16) <http://difeca.donga.com>

17) 2000년에 개최된 제4회 페스티벌부터 공식명칭을 ‘동아·LG국제만화 페스티벌’에서 ‘동아·LG국제만화게임 페스티벌’로 변경할 만큼 신설된 게임부문에 상당한 비중을 두고 있다. 실제로 제4회 페스티벌에서는 게임관을 메인 전시관이라 할 수 있는 제1전시관에 배정했으며, 관객들 역시 다른 전시관들보다도 게임관에 큰 관심을 나타내어 성황을 이루었다.

가 열리는 게임관으로 구성된다.

공모전 수상작 전시회에서는 국내외 역량 있는 작가들의 작품을 통해 만화계의 새로운 경향과 조류를 파악할 수 있으며, 영상관에서는 애니메이션 수상작 및 본선진출작의 상영은 물론 DIFECA에서 주제의식을 갖고 엄선한 다양한 애니메이션이 상영된다.

<표 4> 동아·LG 국제 만화게임 페스티벌의 프로그램 구성

연도	프로그램	내용
97 (9.27 ~ 10.5)	작품공모전	극화, 카툰, 캐릭터, 애니메이션 부문
	애니메이션 상영전	해외초청작, 본선진출작 & 수상작 상영전
	전시행사	코믹마켓, 국내외 초청작품 테마갤러리, 코믹 앤 애니메이션 집중리뷰관
	이벤트	만화그리기대회, 만화주인공 캐릭터쇼, 만화주제가 콘서트, 작가와의 시간, 특수분장쇼
98 (5.2 ~ 5.6)	작품공모전	극화, 카툰, 캐릭터, 애니메이션, 어린이 만화 부문
	애니메이션 상영전	회고전, DIFECA 스페셜, 가족애니메이션 상영전, 본선진출작 & 수상작 상영전
	전시행사	상상나라(Fancy Land), 재미나라(Fun Land), 동화나라(Story Land), 애니메이션 스튜디오
	이벤트	어린이이야기만화 등의 어린이 특별행사
99 (5.21 ~ 5.27)	작품공모전	극화, 카툰, 캐릭터, 애니메이션 부문
	애니메이션 상영전	호주, 미국 등의 증장편 애니메이션, 해외초청학생작품 상영전, 본선진출작 & 수상작 상영전
	전시행사	밀레니엄 드림관, 애니메이션 스튜디오, 영상 캐리커처, 인터넷 카페, 21세기 파워그룹
	이벤트	만화교실, 만화분장경연대회, 성우더빙교실, 캐릭터 종이접기교실, 캐릭터칼라믹스, 만화벼룩시장, 어린이만화그리기대회, 인기작가 팬사인회, 캐리커처 그리기, 페이스 페인팅
2000 (8.9 ~ 8.15)	작품공모전	극화, 카툰, 캐릭터, 애니메이션, 게임 부문
	애니메이션 상영전	국내 애니메이션 기대작 모음, 추억의 애니메이션 상영전
	전시행사	공모전 수상작 전시, 만화의 힘, 해외로 진출한 우리 만화, 한국만화지킴이, 어린이 일일만화교실, 체험관
	이벤트	만화분장 깜짝쇼, 애니메이션 더빙쇼, 내 캐릭터 만들기, 캐릭터 슈팅보드, 페이스 페인팅
2001 (7.27 ~ 7.31)	작품공모전	극화, 카툰, 캐릭터, 애니메이션부문
	전시행사 및 상영전	만화·애니메이션 공모전 수상작 및 본선진출작 전시, 국내 게임 신작발표회, 아이추어 게임 공모전 수상작
	이벤트	나만의 캐릭터 그리기, 어린이 만화체험교실, 만화원리체험관

*「DIFECA 도록」, 《애니메이툰》, DIFECA 홈페이지 참조

이벤트관에서는 특별이벤트가 펼쳐지는데, 특히 ‘어린이 만화그리기 체험교실’ ‘만화원리체험관’ 등은 유치원생과 초등학생을 대상으로 진행하며 만화와 애니메이션을 직접 그리고 제작하는 과정을 통해 만화의 기본 구조와 애니메이션의 원리를 자연스럽게 터득할 수 있도록 유도하고 만화와 애니메이션에 대한 이해를 도와준다. 다른 페스티벌들과는 달리 전문가 초청강연회나 심포지엄, 세미나 등 학술적인 행사는 마련되어 있지 않지만 DIFECA에서는 일반 관람객들의 만화·애니메이션에 대한

올바른 이해를 돕기 위한 교육적인 이벤트들이 준비되어 있다. 또한 기존 행사에 대한 차별화 전략의 일환으로 한국 만화영상산업을 이끌 기대주 발굴이라는 공모전의 취지를 살린 ‘아마추어 게임 공모전’ 수상작을 전시한다.

마지막으로 게임관에서는 게임부문 응모작의 전시 및 시연, 유명 게임회사의 신작발표회 및 시연회와 관람객들이 직접 참여하여 경연하는 게임대회 등 다양한 부대행사들이 개최된다. 게임신작발표회에서는 새롭게 발표되는 기대작들을 선보여 국내의 게임 매니아들뿐만 아니라 해외 바이어와 국내 투자자의 대대적인 관심을 불러일으켰으며 특히 국내 게임산업의 기획력과 제작수준을 확인해 볼 수 있는 기회가 된다.

3. 부천국제대학애니메이션페스티벌(Puchon International Student Animation Festival)

1) 페스티벌의 배경

부천 국제대학애니메이션 페스티벌(이하 PISAF)는 학생이 주체가 되는 국내 최초이자 유일의 애니메이션 페스티벌로, 젊은이들의 창작의욕 고취를 위해 사단법인 한국 애니메이션학회와 국제적인 영상도시로서의 확고한 발판을 마련하고자 하는 부천시의 적극적인 지원에 힘입어 1999년에 처음 개최되었다.¹⁸⁾

PISAF에서는 다양한 만화·애니메이션 창작의욕을 집결시켜 상호 정보를 교류할 수 있는 장을 마련하고, 애니메이션의 다양한 제작방식과 급변하는 최첨단 제작방식을 습득하는 기회를 제공하여 국내창작 애니메이션 제작의 기반이 될 학생들의 전문적인 지식 함양에 일익을 담당하고자 한다. 또한 만화와 애니메이션의 학문화를 선도하고 이론화를 집적화하는 정통 학술행사를 비롯하여 새로운 작품에 대한 기획을 산학협동체제로 연계시키는 것을 목적으로 한다.

1999년 제1회 페스티벌을 2000년에 개최될 페스티벌의 프리 페스티벌 형식으로 개최하여, 제1회 페스티벌 개최로 습득한 노하우를 통해 더욱 발전된 형태로 거듭나고 있다.

2) 페스티벌의 프로그램 구성과 특징

PISAF는 크게 애니메이션 영화제와 전시행사로 나뉜다. 특히 전시행사의 경우 학생중심의 페스티벌 답게 관련업체의 수보다 관련학과에서 설치한 부스의 수가 더 많다는 특징이 있다.

(1) 애니메이션 영화제

PISAF영화제는 크게는 경쟁부문과 비경쟁 부문으로 나뉜다. 세부적으로는 PISAF Recommendation, PISAF Trend, PISAF Notice, PISAF Vision 그리고 PISAF Memorial 부문으로 구성되어

18) <http://www.pisaf.or.kr>

있다.¹⁹⁾

경쟁부문인 PISAF Recommendation에서는 국내의 대학생들이 응모한 작품 중 예선심사를 통과한 우수한 작품들이 각각 두 번씩 상영되며, 수상내역에 있어 특기할 만한 사항으로 PISAF 본상과는 별도로 국내 애니메이션 전문제작사가 직접 평가하는 업계 시상제도의 도입으로, 시상한 작품이나 작가에 대한 산업체와의 직접적인 연계를 도모한다.

비경쟁 부문은 각기 다른 주제를 갖고 4부문으로 나뉘어 상영을 하는데, 알찬 진행을 위해 국내 애니메이션 영화제 최초로 세계 지역별 전문 커미셔너를 임명하여 국내에서는 접하기 힘든 독특한 작품의 초청 및 섭외를 담당한다.

PISAF Trend에서는 최신 작품경향을 파악하기 위해 미국의 칼 아츠, 프랑스의 고블랭 등 해외 유명 애니메이션 대학의 학생 단편선과 세계 각국의 주요 애니메이션 페스티벌 및 영화제 수상작들을 초청하여 상영한다. 해외에서 초대된 각각의 학생작품들과 유명 페스티벌 수상작들을 통해 평소에 쉽게 접할 수 없었던, 실험적이고 신선한 소재의 창작력을 확인할 수 있도록 유도한다.

PISAF Notice에서는 국내 우수창작 장편애니메이션과 개봉 대기중인 일본 장편애니메이션, 초청 단편선 및 해외작가의 애니메이션 등을 집중적으로 소개한다.

PISAF Vision부문에서는 21세기를 맞이하여 새롭게 부상하고 있는 애니메이션의 새로운 패러다임을 제시한다. 예를 들어 현재 각광을 받고 있는 디지털 신기술이나 신경향을 대표하는 작품들을 통해 미래에 대한 비전을 알아보는 기회를 갖는다.

PISAF Memorial 부문은 국내의 애니메이션의 역사에 지대한 공헌을 한 원로 애니메이터들을 초청하여 회고전을 열고 현재의 애니메이션 산업을 이끌어온 그들의 모습을 재조명한다.

(2) 전시행사

PISAF의 전시행사는 크게 학생관과 관련 업체의 상업부스로 나뉘는데, 페스티벌이 열리는 부천 복사골 문화센터의 1층에는 만화·애니메이션 업체들의 부스들이 전시되어 있으며, 2층과 3층에는 전국에 산재한 각 만화·애니메이션 관련학과들의 전시 부스가 마련되어있다.

특히 2000년 제2회 페스티벌에 참가한 일반 업체들의 부스가 9개인데 반해 국내 대학의 만화·애니메이션 관련학과 전시부스는 20개를 웃돌아, 명실상부한 학생전문 애니메이션 페스티벌로의 면모를 더욱 부각시켰다.

각 대학 전시부스에는 그 해에 제작된 학생들의 졸업작품이나 재학생들이 완성한 작품들이 애니메이션, 캐릭터, 일러스트레이션, 출판만화, 3D 입체 조형물 등 다양한 모습으로 전시되었다. 한편 전국의 만화·애니메이션 관련학과가 한 행사장에 집결되어 있어 전국의 교사와 수험생 및 학부모를 대상으로 각 대학별 입시홍보와 정보교류를 가능하게 한다.

19) 「PISAF 2000 도록」, 38쪽.

(3) 이벤트

PISAF에서는 개최되는 이벤트 중 학술행사는 매우 비중있는 부분이다. 매년 사단법인 한국만화 애니메이션학회에서 주관하여 학술행사를 개최한다.

학술행사의 주제는 국내 애니메이션 산업의 현실 및 페스티벌의 개최 취지에 따라 바뀌었는데, 예를 들어 1999년 제1회 페스티벌에서 실시된 학술행사의 주제는 일본 애니메이션의 분석을 통해 한국애니메이션의 정체성 찾기와 만화·애니메이션 관련 국내 대학의 커리큘럼에 대한 분석적인 논의, 두 가지였으며 이는 모두 현재 혼란스러운 국내 애니메이션계의 기반 마련을 위한 자리로 이해되었다. 또한 2000년 제2회 페스티벌에는 ASIFA 관계자들이 대거 초청되어 이들과 함께 심포지엄과 워크샵, 강연회 등을 통한 토론과 질의응답의 시간을 가졌다.

PISAF에서는 학술행사 이외에도 특별행사의 일환으로 APP²⁰⁾ 및 만화그리기 대회, 워크샵 등을 개최한다.

특히 APP는 앞으로 만화 및 애니메이션이나 각종 멀티미디어 분야에서 활약하게 될 학생들과 각 기업 및 작품제작 프로젝트와의 연계를 목적으로 기획안 및 신작 프로젝트를 서로 공유하고 그에 맞는 인재를 찾기 위하여 마련한 자리이다.

단순히 학생들의 작품을 알리는 데에서 벗어나 아직 작품으로 만들어지지 않은 여러 가지 새로운 기획과 제안들까지도 산학연계의 아이টে으로서 전달되어 아직은 그들이 두렵지 않은 국내 애니메이션 기획의 분야에 새로운 토대를 만들고, 서로간의 리쿠르팅이 효율적으로 이루어지기 위한 자리로서 활용하고자 한다.

또한 만화그리기 대회는 어린이 및 청소년들에게 자신의 재능을 발휘할 기회를 제공하며 페스티벌 기간 중에 이들의 작품이 전시되어 관심을 유도하고 아울러 PISAF의 행사가 단순한 학생, 업체간의 발표와 교류의 장에서 벗어나 일반인들도 함께 참여하는 페스티벌로 자리매김 하기 위한 행사이다.

<표 5> 부천국제대학애니메이션페스티벌의 프로그램 구성

연도	프로그램	내용
99 (4.10~ 4.15)	애니메이션 영화제	국제 애니메이션 공모전, 애니메이션 상영전(PISAF Recommendation, Trend, Notice, Vision, Memorial)
	전시행사	만화·애니메이션 관련학과 13개 대학 부스전시, 10개 관련업체 전시
	이벤트	학술대회, 디지털 애니메이션 워크샵, 클레이 애니메이션 워크샵, APP, 만화그리기대회
2000 (12.16~ 12.24)	애니메이션 영화제	국제 애니메이션 공모전, 애니메이션 상영전(PISAF Recommendation, Trend, Notice, Vision, Memorial)
	전시행사	만화·애니메이션 관련학과 20개 대학 부스전시, 9개 관련업체 전시
	이벤트	국제 심포지움, 특강, 학술대회, 모래 애니메이션 워크샵, 디지털 애니메이션 워크샵

*「PISAF 도록」, 《애니메이툰》, PISAF 홈페이지 참조

20) Animation Planning Presentation.

4. 춘천애니타운페스티벌(Chuncheon International Anitown Festival)

1) 페스티벌의 배경

춘천애니타운페스티벌(이하 CAF)은 그동안 관광 및 휴양 그리고 호반의 도시로 널리 인식되어온 춘천시가 다가오는 21세기의 고부가가치 유망산업으로 각광받는 만화영상산업을 미래형 도시개발 전략산업으로 육성, 만화·영상산업도시를 지향하면서 한국 최고의 만화영상도시, 나아가 세계적인 만화영상도시로 거듭나고자 함을 대내외적으로 홍보하기 위해 1997년 처음으로 개최된 행사이다.²¹⁾

춘천 내 3개 지역에 설치된 5개의 행사장(춘천 컨벤션홀, 수변공원, 어린이회관, 문예회관, 중도)을 서로 긴밀하게 연계시켜 도심 곳곳의 시설을 이용한 축제분위기를 연출함으로써 지방도시에서도 국제적인 행사를 개최할 수 있다는 가능성을 보여주고자 한다.

특히 2000년 제4회 페스티벌에서는 ‘사이버 애니타운 페스티벌’이 실제 페스티벌기간 동안 함께 열려 사이버 공간에서도 실제와 다름없는 페스티벌을 즐길 수 있다는 장점이 있다. 주최측에서는 행사공식 사이트를 세계 애니메이션, 게임, 캐릭터 산업시장의 전자상거래를 주도하는 비즈니스 포털 사이트로 이어가겠다는 의욕을 엿보이고 있으며 세계 최초로 거행된 사이버 공간 속에서의 행사는 지금까지 어떤 페스티벌도 흉내내지 못했던 최첨단 기술과 인터넷 생중계 등 새로운 도전을 시도하여 많은 네티즌들의 이목을 집중시켰다.

2) 페스티벌 프로그램의 구성과 특징

CAF는 기획전시, 전문전시, 영화제, 이벤트 등 4개 분야로 구분하여 프로그램이 준비되고 다시 수십 개의 아이টে으로 세분화하여 다양하고 유익한 볼거리를 제공하고 관람객들이 직접 참가하고 배우는 교육의 기회를 제공하여 일반인들의 만화·애니메이션에 대한 이해를 고취시킨다.

CAF 영화제에서는 상영관을 서로 달리하여 주제별로 애니메이션이 상영되는데, 국내 미개봉 우수 장편애니메이션, 일본 및 기타 여러 나라의 유명 장편애니메이션, 국내 초청 단편애니메이션전 및 해외 초청작가들의 애니메이션전과 급속도로 발전하고 있는 디지털 애니메이션 섹션 등을 마련하여 상영한다.

전시행사 중에는 전문인들을 위한 행사로서 국내의 대형 애니메이션 및 멀티미디어 관련업체들이 참가하는 견본시 성격의 마켓을 개최하여 애니메이션 산업의 활성화를 꾀하고, 애니타운 프로모션 프로젝트가 열려 선정된 창작 애니메이션 작품의 제작설명회 등이 개최된다. 또한 국제 학술세미나를 통해 국내 애니메이션의 제작 현황 및 기술개발에 대한 토론의 시간을 갖는다.

기획전시로는 전국 어린이창작만화 공모전, 애니타운관, 인기만화 초청전, 카툰 기획전시관, 애니메이션의 세계, 기업 홍보관, 캐릭터월드 등 카툰에서부터 출판만화, 애니메이션 부문에 이르는 다양

21) <http://www.anitownfestival.org>

한 작품들이 주제에 따라 전시된다.

이외에도 관람객들을 위한 이벤트가 다양하게 개최되는데, 인기만화가 사인회, 페이스 페인팅, 인기만화 카페, 만화그리기대회, 춘천 만화캠프 등 어린이 및 청소년들이 만화·애니메이션의 독특한 매력을 직접 체험하고 느끼게 할 수 있도록 구성하였으며, 특히 게임 전시 및 경진대회 등 게임관련 행사가 새롭게 편성되어 관심있는 어린이 및 청소년들의 적극적인 참여를 유도한다.

<표 6> 춘천애니타운페스티벌의 프로그램 구성

연도	프로그램	내용
97 (7.25 ~ 8.3)	작품 공모전	애니메이션, 출판만화, 카툰, 캐릭터 공모전
	애니메이션 영화제	장, 단편 경쟁 및 비경쟁작 상영, 국내 장, 단편 유명 만화영화 상영
	전시행사	애니타운마켓
	이벤트	심포지움, 만화그리기대회, 만화벼룩시장, 캐릭터 플라자, 인기만화 카페
98 (10.10 ~ 10.25)	애니메이션 영화제	장편애니메이션 영화제와 단편애니메이션 영화제 따로 개최
	전시행사	애니타운관, 애니메이션관, 인기작가 초청관, 애니메이션 국제관
99 (7.30 ~ 8.8)	이벤트	멀티미디어 영상쇼, 환타지랜드, 놀이동산, 학술행사, 창작애니메이션 설명회, 디지털 신기술 설명회
	애니메이션 영화제	디지털-새천년과의 조우, 키즈메이션과 셀 애니메이션, 천년의 끝, 북한 애니메이션전 등 섹션별로 상영
	산업전	프로그램 마켓, OEM마켓, 애니타운 프로젝트 프로모션
2000 (11.4 ~ 11.10)	이벤트	게임경진대회, 만화그리기대회, 야외 이벤트, 초청작가 설명회 및 사인회, 애니메니션 워크샵, 학술행사, 애니벤처마트, 취업박람회
	애니메이션 영화제	장편애니메이션 영화제와 단편애니메이션 영화제 따로 개최
	전시행사	캐릭터 공모작품 전시회, 만화동아리 작품전시, 북한 만화전시, 멀티미디어 우수 개발 제품발표회 및 전시, GDCN 창립총회, 국제학회, 게임경연대회, VR입체영상관, 전자화폐 시연회
	산업전	애니타운 프로젝트 프로모션, 산업마켓, 창작 애니메이션 재작발표회
	이벤트	모션캡처 및 페이스 캡처 시연, 코스튬 플레이 쇼, Zero액션대전게임

*《애니메이툰》 기사, CAF 홈페이지 참조

5. 기타 국내 애니메이션 페스티벌

1) 부산판타스틱애니메이션페스티벌(Pusan Fantastic Animation Festival)

1999년부터 매년 개최되어 3회 페스티벌을 맞이하고 있는 부산판타스틱애니메이션페스티벌은 실질적으로 애니메이션 제작 관계자들에게 Co-프로덕션 제작의 기회를 제공하고 선진 애니메이션 기술의 습득이 가능한 전문가적 형태의 프로그램으로 구성하여 애니메이션 관계자들에게 실질적인 보탬이 되는 행사를 마련하고자하며 국내 애니메이션 업계의 자생력을 키우고 애니메이션 기획자 및 다양하고 균형있는 애니메이션 스태프를 육성하는 발판이 되고자 한다.

영상제에서는 국내 미공개 화제작 및 스페셜 작품과 세계 각국의 걸작 단편애니메이션들을 소개한다. 이와 함께 애니메이션 셀화, 원화, 콘티 등의 전시회가 함께 개최되며, 21세기 첨단 문화 산업으로서 애니메이션의 제작과 마케팅의 역할 분담, 컨소시엄 구성에 의한 Co-프로덕션의 체계에서 세계 시장의 공략 등에 관한 주제로 심포지움이 개최된다. 또한 해외 및 국내의 제작자와 투자자를 연결하여 애니메이션 제작의 고비용의 부담을 효율적으로 관리, 운영할 수 있도록 제작중인 작품의 데모테입을 소개하여 제작투자의 설명회를 갖는 Co-프로덕션 투자설명회인 애니마트/파트너쉽(Animart/Partner Ship) 제작설명회 등이 개최되며, 외국 유명 프로덕션에서 파견된 슈퍼바이저급의 테크니컬 강연도 함께 열린다.

2) 서울애니메이션엑스포 (Seoul Anim Expo '97)

1997년 7월 25일부터 8월 3일까지 개최된 서울 세계애니메이션 엑스포는 문화방송이 직접 기획, 준비를 맡고 공보처, 정보통신부, 국민체육진흥공단, 예술의 전당, 영화진흥공사, 한국관광공사, 유니세프(UNICEF), 한국문화예술진흥원이 후원하는 국내 유일의 애니메이션 전문 페스티벌 성격을 표방하였다.

자연과 꿈(Nature & Dream)을 주제로 한 국제 규모의 전문 애니메이션 페스티벌을 지향하는 이 페스티벌은 자라나는 어린이와 청소년의 문화적, 교육적 정서를 선도하고 시너지 효과로 애니메이션 산업과 관련 제반산업의 발전 계기를 마련하며 새로운 수출 시장의 활로를 개척해, 국제 애니메이션계에 국내 관련산업의 입지와 위상을 넓혀나가는 데 그 목적을 두고 있었다. 국제공모전, 일반 상영전, 특별 초청작품 상영전, 국제 견본시, 초청강연회 및 상업성 전시 이벤트 등 행사성격을 6가지로 세분하고 각각 장소를 달리하여 개최하였다.

비록 단발성 행사에 그친 아쉬움이 있지만, 1997년 당시 국내 최초로 애니메이션만을 특화한 전문 페스티벌로 10만 명 이상의 관람객을 유치하였고, 특히 국제 공모전의 경우 세계 25개국 311편의 수준높은 작품들이 대거 참가하여 국제적인 행사 개최의 가능성을 심어준 계기가 되었다.

3) 서울단편애니메이션영화제

국내 단편 애니메이션의 대중화와 창작 애니메이션의 활성화를 도모하기 위한 비경쟁 영화제로 2000년에 처음으로 개최되었다.

국내에서는 최초로 시도된 비경쟁 영화제로 산업화에 앞서 문화적 마인드로의 접근과 함께 국내 단편 애니메이션의 역사와 미래를 제시하고자 했다. 또한 이 영화제는 서울 애니메이션 센터와 독립 애니메이션 작가모임인 애니마포럼이 공동주관하여, 실제 국내단편애니메이션을 제작하는 작가 및 프로듀서, 제작자들이 직접 준비하고 참여하는 영화제로서의 첫 출발이라는 의미를 갖고 있기도 하다.

4) 2000 서울프리애니메이션영화제(2000 Seoul Free Animation Festival)

2000년도에 처음 열린 이 영화제의 특징은 평소 접하기 힘든 일본 TV애니메이션들과 OVA(비디오 출시 전용 애니메이션) 등을 한글 자막판으로 즐길 수 있다는 점과 국내에서 구하기 힘든 일본 성인애니메이션, 중국 애니메이션들이 상영된다는 점이다.

이 서울 프리애니메이션 영화제를 매년 개최하는 애니메이션 전문 영화제로 발전시킬 계획이며 영화제 홈페이지에서 무료 쿠폰을 다운받아 상영관을 찾으면 모든 영화를 무료로 관람할 수 있다.

5) 전주국제영화제(Jeonju International Film Festival)

전주국제영화제에서는 영화상영뿐만 아니라 애니메이션 부문도 함께 운영되는데, 애니메이션의 제작기간이 실사영화보다 긴 점을 감안하여 격년제로 개최한다.

애니메이션 부문에서는 주제별로 섹션을 구분하여 세계 각국에서 초청된 실험적이고 독특한 애니메이션이 상영된다. 전주 국제영화제에서는 비디오 프로젝터는 쓰지 않고 필름 애니메이션은 필름 프로젝터로 상영하는 것을 원칙으로 하고 있어 좋은 작품을 제대로 감상할 수 있는 기회를 제공한다.

6) 광주만화페스티벌(Kwangju Comic Festival)

광주에서 열리는 아마추어 만화인들의 대축제로 전국의 만화·애니메이션 작가들의 작품을 한 곳에서 즐길 수 있다. 이 행사는 소속이 다른 전국의 만화관련 동호인들이 자신의 작품을 선보이는 종합 행사이자 전국적인 행사로서 개최된다는 점에 큰 의미가 있다

창작작품 전시, 창조작품 전시 등으로 꾸며지는 전시행사에서는 바나나(Banana)를 포함 15개 일반 만화동호회를 비롯해 전남대, 부산대 등 대학 만화동아리 10개팀, 송덕고 만화동아리인 SUDA 등 25개 동아리에서 출품한 다채로운 만화, 일러스트 작품들이 전시된다.

이외에도 만화나 애니메이션 주인공들을 의상과 분장, 소도구로 재연하는 ‘코스튬 플레이’ 행사 및 인기만화가 초청 팬 사인회가 마련되고, 행사장에는 각 동호회별로 홍보부스가 설치돼 자체 제작한 각종 캐릭터와 팬시 상품을 판매하며 작품경매도 실시한다.

IV. 국내 애니메이션 페스티벌의 특성 및 문제점

1. 국내 애니메이션 페스티벌의 특성

우리나라에서 개최되고 있는 각 페스티벌들이 지향하는 모토는 대략 신진예술가의 발굴, 새로운 기술개발 및 홍보, 예술성과 실험성 있는 작품들의 발굴 및 애니메이션산업의 활성화 등으로 요약할

수 있으며, 본문에서 제시된 해외 유명애니메이션 페스티벌과 국내 애니메이션 페스티벌을 비교하여 볼 때 확연하게 드러나는 특징은 만화와 애니메이션뿐 아니라 캐릭터, 게임, 완구 등 만화 및 애니메이션과 직접적 혹은 간접적으로 다양한 콘텐츠를 모두 한군데서 즐길 수 있는 One-Stop 박람회의 형식으로 구성되어 있다는 점이다.

또한 애니메이션 페스티벌의 중심적인 역할을 한다고 할 수 있는 영화제보다 애니메이션 관련 산업의 상업부스와 제품의 판매부스 등이 설치된 전시행사에 더 큰 비중을 두어 상업적인 성격이 매우 뚜렷하게 나타난다는 점 역시 우리나라의 애니메이션 페스티벌에서만 두드러지게 나타나는 특성 가운데 하나라고 할 수 있다.

이러한 종합 축제적인 형태의 페스티벌들은 만화, 애니메이션 산업의 시너지 효과를 극대화하는 장점을 가지고 있으며 전반적인 영세성을 지닌 우리 시장 현실로 볼 때 이러한 형식은 시장 규모의 증가와 강화 측면에서 유리할 수 있겠지만, 현재 운영되고 있듯이 네 가지 이상의 전시가 동일한 기본 형태를 유지하는 것은 그다지 바람직하지 못한 것으로 판단된다.²²⁾

2. 국내 애니메이션 페스티벌의 문제점

1) 개성 없는 페스티벌

매년 우리나라에서는 비교적 다수의 애니메이션 관련 페스티벌들이 개최되고 있는데, 그 수적인 규모에 비해 각 페스티벌의 독자적인 특색을 찾아보기 어렵다. 실제로 동일한 작품의 상영, 비슷한 형식이 중복되는 행사도 많아 오히려 비효율적이라는 지적도 있다. 이것은 굳이 해외의 애니메이션 페스티벌을 예로 들지 않더라도 국내에서 개최되는 국제영화제 중 부산국제영화제, 부천판타스틱 영화제, 여성영화제, 인권영화제 등이 제각기 일관된 컨셉에 의해 행사를 기획하는 것과 대조를 이루고 있다.

이러한 현상에 대해 각 페스티벌을 지원해온 문화관광부는 1998년 1월, 서울국제만화페스티벌은 신진작가의 기획과 창작력 개발로, 동아-LG 국제만화 페스티벌은 공모전 중심으로, 춘천 국제만화 축제는 지방고유의 특성을 살린 페스티벌로 특화시킨다고 발표한 바 있다.

그러나 현재 개최되고 있는 페스티벌의 면면을 아무리 살펴보아도 정부 차원의 지원 의도와 수습 정책이 효율적으로 반영되고 있다고 판단하기에는 무리가 있으며, 이러한 형태의 페스티벌들이 해를 거듭하면서, 발전적 측면이 부각되기보다 부정적인 이미지가 더욱 커져가고 있는 실정이다.

22) 박세형, 「국제공모전은 가장 한국적인 애니메이션을 창조하는 텃밭」, 《월간 디자인》 7월, 1998., 167쪽.

2) 영화제에 운영에 대한 인식 부족

국내 페스티벌은 작품의 상영과 홍보 중심의 애니메이션 영화제가 주체가 된 행사라기보다 관련 회사의 상품 판매와 홍보 중심의 상업성 짙은 전시행사가 더욱 비중있게 다루어지면서 그에 따른 부대행사의 규모 역시 대형화 되어가고 있다. 하지만 페스티벌 규모의 확장만큼 행사의 내용이 분산됨으로써 실질적인 애니메이션을 상징하는 영화제의 성격이 희석되고, 상대적으로 적은 인력과 국제적 규모의 행사로서 충분치 못한 예산으로 효율적인 운영을 수행하기 어렵게 만들고 있다. 이러한 현상은 영화제의 독립과 확대를 표방한 SICAF 2001의 경우에도 예외는 아니었는데, 영화제를 비롯하여 각 부대행사별로 철저한 준비와 원활한 진행 및 유지 관리를 위한 전문적인 인력이 부족하고 각 부분별로 명확한 업무 분담이 이루어지지 않아 여러 방면에서 미흡한 점이 발견되었다.

예를 들어 특별기획의 일환으로 해외 중견작가의 우수한 작품을 초청하여 국내에 잘 알려지지 않은 다양한 애니메이션의 세계를 소개하고자 하는 좋은 의도가 상영 작품의 취소 및 변경, 미숙한 자막처리 등에 의해 오히려 영문을 모르는 관객의 반감을 일으키는 경우가 많았다.

또한 그 동안 다수의 애니메이션 영화제가 개최되어 왔음에도 불구하고 영사시설과 음향시설이 제대로 구비된 전문 상영관에서의 영화제를 개최한 경우는 그다지 많지 않았다. 주로 다양한 이벤트가 벌어지고 많은 관람객들이 오가는 혼잡한 전시 공간에서 작품이 상영되는 경우가 일반적이었으며, 비교적 저렴한 비용으로 임대가 가능한 소규모 극장이나 장소 협찬이나 후원이 가능한 복합 공간 형태의 문화센터 등에서 영화제가 진행되는 경우가 대부분이었다. 작품을 제대로 감상할 수 있는 기본적인 여건이 되는 전문 상영관의 확보에 있어서의 어려움은 페스티벌 개최의 시기적인 문제 혹은 주최측의 경제적 여건에 기인한 것으로 판단되지만 근본적으로는 애니메이션 페스티벌에 있어서 애니메이션 영화제의 중요성에 대한 인식의 부족에서 발생하는 결과일 것이다.

3) 타겟의 불명확성

우리나라에서 개최하고 있는 페스티벌은 주로 온 가족이 함께 즐길 수 있도록 기획되어 있지만 실제 행사장을 살펴보면 정작 누구를 위한 것인지 그 대상이 애매한 경우가 많다. 특히 영화제에서 상영되는 프로그램의 경우에는 페스티벌의 모토에 적합한 일반적인 가족용 작품보다 청소년과 성인을 위한 작품이 대부분을 차지한다고 볼 수 있으며, 행사의 구성과 어울리는 어린이용, 청소년용, 성인용 애니메이션에 대한 섹션별 구분이 명확하지 않아 작품의 선별에 있어서 사전 정보가 없는 일반 관람객의 착오를 일으키기 쉽다.

타겟이 불분명하다는 점은 전시장에서도 마찬가지로 드러난다고 할 수 있는데, 비근한 예로 전시장에서 볼 수 있는 게임이나 캐릭터 용품, 완구회사 등에서 자사홍보를 위해 동원된 도우미들은 그 소구대상인 어린이 및 청소년을 위한 인력이라고 보기엔 다소 무리가 따른다.

4) 전시행사의 지나친 상업성

국내의 대표적인 국제 애니메이션 페스티벌에는 주로 상업적인 부스가 설치된 마켓 형태의 전시행사가 비교적 큰 비중을 차지하고 있다. 문제가 되는 것은 국내외의 애니메이션 작가 혹은 프로덕션 관계자들이 서로의 아이디어를 나누고 최근의 경향과 정보를 교류하는 실질적인 만남의 장으로서의 역할을 하거나 신작 및 신기술, 새로운 소프트웨어 등의 홍보를 위한 필름 마켓의 기능을 수행하는 것이 아니라 일반인을 대상으로 자사의 개발 제품이나 관련 상품을 팔기 위한 실제의 ‘시장’으로 활용되고 있다는 점이다.

예를 들어 각 만화전문 대형출판사에서는 출판된 만화책의 재고를 할인하여 판매하고, 애니메이션 및 게임 관련 업체에서는 팬시 용품이나 캐릭터 용품, 만화·애니메이션 재료, 게임 소프트웨어 등을 판매하는 양상을 보일 뿐이다. 우리나라 애니메이션 수출을 위한 국내외 바이어들과의 실질적인 만남을 위한 행사운영 및 공간 확보에 대한 제의는 업계와 학계에서 이미 오래 전부터 거론되어온 사안이었으나 해가 거듭될수록 오히려 그 명분이 희석되어 가고 있다. 물론 SICAF 2001에서 SPP 프로그램을 통해 정부기관, 제작자 및 기획자, 투자자, 배급사 등이 한자리에 모여 제작 전반에 관한 의견 개선과 토론 및 실질적인 사업연계 방안을 모색하는 자리를 마련하기도 했으나 프리마켓의 성격으로 각 기관 및 단체의 지원사업 형태에서 크게 벗어나지 못했으며, 대규모의 전시공간 또한 활용하지 못하는 아쉬움을 남겼다. 이러한 측면은 곧 애니메이션 페스티벌이 상품 판매 중심의 전시 행사에 큰 비중을 뒀으로써 발생하는 결과라고 볼 수 있으며, ‘페스티벌’ 자체가 갖는 본래의 취지와 주최측이 지향하는 근본적인 의도에서 벗어난 것이라고 볼 수 있다.

5) 애니메이션에 대한 관객들의 편중된 시각

현재 국내 관객의 연령층이 주로 10대와 20대임을 감안할 때, 대부분의 관객들은 일본 애니메이션(아니메)과 같은 특정한 국가의 일정한 스타일의 작품을 편파적으로 선호하는 경향이 많다. 실제로 SICAF 2001 영화제의 경우만 보더라도 다양한 종류와 국가의 애니메이션이 프로그램별로 세분화되어 있음에도 불구하고, 가장 많은 관객이 몰리는 부분은 역시 최근에 제작되거나 국내에 미공개된 일본 애니메이션 작품들이었다. 독특하고 다양한 기법의 수준높은 세계 각국의 단편 애니메이션을 상영하는 섹션에는 작가주의 작품에 호감을 갖고있는 극히 일부의 관객들만이 관심을 보였다.

애니메이션에 대한 관객의 이러한 편중된 시각은 만화 또는 만화영화에 익숙한 우리의 정서와 문화에서 기인한 것이라 사료되지만 영화제를 주관하는 프로그래머들에게는 오히려 작품 선택의 폭을 좁게 함으로써 결국 다양한 기법과 종류의 작품을 감상할 수 있는 기회를 스스로 포기하게 만드는 결과를 초래하게 되는 것이다.

V. 결론

살펴본 바와 같이 국내에 애니메이션 페스티벌이 도입된 역사는 겨우 5년여에 불과하며, 만화와 애니메이션에 대한 명확한 개념적 정립과 ‘페스티벌’의 성격과 구성에 대한 인식이 부족한 상황에서 산업적 논리의 비약에 의해 너무 성급하게 개최되기 시작하였다. 앞서 대표적인 국내외 애니메이션 페스티벌의 사례에서 살펴보았듯이 국내에서 개최되고 있는 애니메이션 페스티벌은 작품의 상영 중심의 애니메이션 영화제가 주체가 된 행사라기보다 관련 회사의 상품 판매와 홍보 중심의 상업성 짙은 전시행사가 더욱 비중있게 다루어지면서 애니메이션 페스티벌만이 가질 수 있는 장점과 고유의 특색을 잃어가면서 많은 문제점을 드러내고 있다.

영화이론에서 언급되는 영화제 개최의 의의를 살펴보면 커뮤니케이션으로서, 산업으로서, 문화적 측면으로서의 세 가지로 구분된다. 영화제 안에서 발생하는 쌍방향 커뮤니케이션의 창출이라는 측면에서 커뮤니케이션, 영화제 개최를 통한 영화산업 및 지역경제의 활성화라는 측면에서 산업적 의의, 영화라는 그 자체가 지닌 문화성의 전파라는 측면에서 문화적 요소를 가진다.²³⁾ 이것은 영화제를 중심으로 관련산업뿐 아니라 지역사회의 문화적 인프라를 효과적으로 구축할 수 있음을 의미한다.

따라서 애니메이션 영화제의 본질적인 의의 및 영화제를 개최함으로써 얻어지는 파급효과에 대해 점진해 보고 이를 통해 영화제를 중심으로 한 이상적인 애니메이션 페스티벌의 기본 여건들에 대하여 정리해보고자 한다.

1. 영화제의 기능

1) 능동적인 커뮤니케이션의 장

영화제의 가장 중요한 기능 가운데 하나는 바로 감독과 관객, 감독과 프로덕션, 배급자와 바이어 등 애니메이션과 관련된 수많은 사람들 사이에 직접적인 커뮤니케이션이 이루어질 수 있다는 점이다.

단지 극장에서 상영하는 애니메이션을 관람하는 것만으로 감독은 관객들에게 자신들이 의도한 대로 일정한 영향을 끼칠 수는 있지만 그것은 일방통행적인 커뮤니케이션일 뿐이다.²⁴⁾ 그러나 국제 애니메이션 페스티벌이라는 장소를 설정하여 일방적인 커뮤니케이션을 능동적이고 적극적인 형태로 바꾸어줄 수 있다.

영화제에 참가하는 사람들은 영화제에서 보고, 듣고, 만지거나 하는 직접적인 행동을 통해 여러 가지 체험을 하게 되고, 정보를 보내는 측은 자신들이 발산한 정보에 대한 신속하고 즉각적인 반응을 얻을 수 있다. 이런 직접적인 체험활동을 한 사람들은 대중 속으로 되돌아가서 영화제라는 이벤트에

23) 이해영, 「국제영화제의 문화적 산업적 영향 연구」, 경성대학교 대학원, 2001년 12쪽.

24) 박정선, 『이벤트론』, 도서출판 글로벌, 1998., 17쪽.

서 얻은 정보를 다른 사람들에게 차례차례로 전달하고, 이러한 과정을 통해 보내는 측의 정보가 확실하게 전파된다고 할 수 있다.

또한 영화제의 상영작과 연계하여 영화제의 부대 행사로서 산업체를 대상으로는 애니메이션 견본시 같은 특정한 만남의 장소를 제공하여 애니메이션 창작 및 관련 산업의 활성화를 꾀할 수도 있다.

2) 산업발전의 효과

국제적으로 인정받고 있는 대규모의 권위 있는 애니메이션 영화제에서는 대부분 개최기간 동안 자국의 애니메이션 프로덕션의 관계자들이나 감독 등이 세계 각국의 애니메이션 관계자들과 한 곳에서 만나 상담을 하고 서로의 정보를 교환하면서 새로운 작품의 홍보와 교류를 통해 관련 산업의 발전을 촉진시키는 작품 견본시를 동시에 개최하고 있다. 상업적인 형태를 지향하는 이러한 견본시는 대체로 TV애니메이션 프로그램이 중심이 되는 경우가 많으며, 프로그램의 판매와 구매, 프리세일 등 시장활동이 기본적으로 이루어지고 있다. 또한 견본시를 통해 프로덕션간의 수출입 계약 등이 직접적으로 성사되기도 하며, 한편으로는 각국의 애니메이션 업계 관계자들과 작가주의 독립 애니메이터 혹은 애니메이션 업계의 진출을 희망하는 학생들을 위한 인력수급의 장소가 되기도 한다.

예를 들어 안시 페스티벌의 MIFA는 1985년 애니메이션 산업의 활성화를 위한 국제교역을 목적으로 창설된 프랑스의 대표적인 국제견본시이다. 1997년부터는 안시 국제 애니메이션 페스티벌과 연계되어 공동으로 추진되고 있으며, 미국과 유럽의 주요 방송사와 제작 및 배급 관계자들이 연사로 나서기 때문에 인기가 높을 뿐 아니라 최신 애니메이션 제작기법과 제작 경향 및 시장환경의 변화 등을 주제로 각종 강연회와 워크샵이 개최되어 작품 제작의 활성화 유도 및 세계시장 진출의 중대한 나침반 역할을 하고 있다.

또한 MIP-TV는 4월 중순 프랑스 칸느와 주변 해안 및 선상에서 개최되며 유럽 최대의 방송 프로그램 견본시인데, 특히 EU의 활발한 애니메이션 제작동향을 대대적으로 선전하여 EU제작 애니메이션의 창구역할을 수행하고 있으며, MIP-ASIA는 유럽과 아시아를 잇는 국제적인 텔레비전 방송 견본시이자 컨퍼런스의 장으로 인정받고 있다.

이외에 히로시마 애니메이션 페스티벌처럼 견본시를 함께 개최하지 않거나 MIP-COM이나 MIP-TV같이 독립적으로 견본시만을 운영하기도 하는 소규모의 페스티벌도 있지만 대다수의 애니메이션 페스티벌은 비록 소규모일지라도 영화제와 함께 견본시를 개최하고 있다.

국내 작품이 이러한 해외의 견본시에서 적극적인 홍보를 통해 수출실적을 높일 수 있는 방법 또한 효율적이겠지만 국내에서도 세계 각국에서 관련업체들이 대규모로 참가하는 실속 있는 필름마켓을 페스티벌의 일환으로 개최한다면 국내의 애니메이션 산업에 발전적인 영향을 미칠 것은 의심의 여지가 없다.

3) 경제적·문화적 측면

애니메이션 페스티벌 개최로 인해 얻어지는 경제적 파급효과를 살펴보면 영화제 개최를 위한 설비투자자와 참가자의 소비로 인한 내수 창출효과를 얻을 수 있고, 페스티벌 참가를 위해 오는 외부 관광객들의 지출을 통한 지역개발의 촉진 및 지역경제 활성화, 영화제 준비를 통해 발생하는 소득 및 고용창출, 세수 증가 등의 효과를 기대할 수 있다.²⁵⁾

특히 지역경제를 활성화하는 방안 중의 하나로 외부 관광객들의 유치는 매우 중요하다. 이는 단지 애니메이션 페스티벌 자체만을 알차게 기획한다고 해서 되는 것은 아니며, 외국의 관람객들의 경우 휴가 오듯 즐기는 마음으로 한국의 애니메이션 페스티벌을 참가할 수 있도록 하기 위해서는 한국적 특색을 즐길 수 있는 관광 프로그램이 잘 개발되어야 한다. 페스티벌 자체가 가지는 권위와 다양한 볼거리 및 행사들뿐만 아니라 우리나라에서 느낄 수 있는 색다른 재미를 제공할 수 있다면 더욱 많은 외국인들이 찾게 될 것이다.

국내에서 가장 많은 애니메이션 관련 페스티벌이 개최되고 있는 서울을 예로 들어 생각해보면 경복궁이나 덕수궁 등의 아름다운 궁궐들 및 남대문, 남산 한옥마을 등 서울의 명소들을 관광하는 시티투어를 활용할 수 있을 것이고, 전쟁기념관이나 박물관 등에서 개최하는 전시회와 행사, 서울 인근의 민속촌 등의 한국적 특색을 즐길 수 있는 장소뿐만 아니라 애니메이션 및 영화와 관련된 관광 코스, 즉 서울종합촬영소나 애니메이션 프로덕션 또는 제작사와의 연계를 통한 프로그램을 개발하여 우리나라 영상산업의 현황과 제작현장의 열기를 느낄 수 있도록 하는 것도 좋은 체험거리가 될 수 있을 것이다.

영화제는 한 도시가 중심이 되는 지역의 문화행사로서 지역산업의 진흥을 꾀하고, 이러한 국제적 행사의 개최를 통해 지역주민의 연대감을 높이며 지역활동에의 참가를 촉진함으로써 지역의식을 제고시키는 역할을 한다. 또한 국제적인 애니메이션 페스티벌의 개최는 애니메이션에 대한 관심을 지역 주민 뿐만 아니라 국가적인 차원에서 집중시키고, 다양한 애니메이션을 접할 수 있는 기회를 제공함으로써 결과적으로 국내 애니메이션 산업의 발전을 가져올 수 있기 때문이다.

2. 국내 애니메이션 페스티벌의 발전방안

1) 뚜렷한 개성을 지닌 페스티벌

전세계적으로 애니메이션 페스티벌의 수가 급증하고 있는 현실에서 상대적으로 페스티벌의 역사가 짧고 국제적인 지명도가 부족한 국내에서 기존의 대표적인 해외 페스티벌의 형식을 그대로 답습하여 페스티벌을 개최한다면 오히려 아류와 같은 이미지를 심어줌으로써 국제적인 공신력과 경쟁력을 상실할지도 모른다. 특히 대륙의 국가가 아닌 반도의 국가가 가지고 있는 접근성에 대한 취약한 지리

25) 이해영, 앞의 글, 14쪽.

적 여건이 국제적인 행사를 개최하기에 불리한 조건으로 작용하기 때문이다. 이것을 극복하기 위해서는 오랜 역사와 전통을 가지고 있는 권위있는 해외 애니메이션 페스티벌과 명확하게 차별될 수 있는 메리트를 가지고 우리나라만의 특성을 살린 개성있는 애니메이션 페스티벌의 기획과 구성이 반드시 필요하다.

해외에서 개최되고 있는 성공적인 특화된 애니메이션 페스티벌의 사례를 살펴보면, 오타와 학생 애니메이션 페스티벌(International Student Animation Festival of Ottawa)은 학생만을 대상으로 하고 있으며, 모스크바의 골드피쉬 페스티벌(Goldfish Festival)은 어린이를 참가 대상으로 하는 제한된 자격 기준의 페스티벌이다. 제작 기법상으로 페스티벌을 특화시킨 경우는 컴퓨터 그래픽 작품을 대상으로 하는 미국의 시그래프(SIGGRAPH), 컷아웃 애니메이션, 인형 애니메이션, 오브제 애니메이션 및 컴퓨터 합성 애니메이션으로 대상을 제한한 프랑스의 국제 만화인형 애니메이션 페스티벌(International Festival of Cartoon, Animation & Puppetry), 실험적인 독립 예술 애니메이션 기법을 지향하는 스위스의 팡토슈 국제 애니메이션 페스티벌(Fantoche International Animation Film Festival) 등이 있다.

저마다의 특색을 갖추고 꾸준히 발전시켜 온 이들 페스티벌처럼, 각 페스티벌의 성격을 명확하게 구분짓고 차별화된 개성을 부여하여 우리만의 독특한 행사를 기획하는 것은 매우 중요하며, 이를 실행하는데 있어서 세계적인 트렌드의 변화를 주목하고 주변 국가의 특성을 감안하여 보다 장기적인 안목을 지닌 철저한 계획을 바탕으로 차근차근 발전시켜 나가야 할 것이다.

2) 영화제 운영에 대한 재인식

애니메이션 페스티벌에서 가장 주목받아야 하는 부문은 애니메이션 영화제이며, 애니메이션 영화제의 국제적인 위상은 초청상영 부문의 상영작의 관심도보다 경쟁공모 부문에 출품된 작품의 질과 다양성, 높은 참여도로 평가된다고 할 수 있다. 따라서 영화제가 전시행사에 밀려 마치 부대행사처럼 운영되는 국내 페스티벌의 운영 방식은 반드시 개선되어야 한다.

영화제를 개최하려면 우선 기본적으로 필름 상영이 가능한 영사시설과 음향시설이 구비되어 있고, 관객이 편안한 마음으로 영화를 즐길 수 있도록 전시 공간과는 완전히 분리된 별도의 전용 상영관을 확보하는 것이 바람직하다. 또한 진정한 애니메이션 축제로서 애니메이션과 관련된 각계의 사람들이 만나 서로의 의견과 아이디어를 교환하고 이와 더불어 작품과 인력 수급에 대한 활동이 자연스러운 분위기 속에서 일어나야 한다.

따라서 상영작의 선택과 우수한 작품의 상영을 통한 관람객의 유도라는 기존 극장의 기능적인 역할에서 벗어나 철저한 섹션별 프로그래밍에 따른 감독과의 대화, 독립 작가들의 모임, 관련 포터덕션과의 만남 등을 주선하여 원활한 커뮤니케이션과 더불어 활발한 교류가 이루어질 수 있도록 적극적인 노력과 전략적인 홍보를 아끼지 말아야 한다.

아울러 영화제의 안정적인 개최와 운영을 위해서는 영화제 사무국의 조직을 각 분야의 전문화된

인력으로 구성하고 명확한 업무 분담이 이루어질 수 있도록 효율적인 조직을 편성하여야 하며, 별도의 예산을 확보하더라도 시행착오 없이 영화제 업무를 지속적으로 수행할 수 있는 상설 사무국의 설치와 일정한 인력을 사무국에 상주시키는 방안을 적극적으로 모색해 보아야 한다.

3) 타겟의 명확한 블럭화

애니메이션 페스티벌의 성격이 분명해지면 타겟에 대한 부분도 명확해진다. 영화제의 경우에는 연령별(어린이, 청소년, 성인 대상), 성별(남성, 여성) 혹은 취향별(일반인, 특정 애니메이션 매니아 대상 등)로 상영관을 달리하고, 시간대를 고정시켜 관객들이 기호에 따라 작품을 선택하는데 어려움이 없도록 할 수 있다.

전시행사에서도 마찬가지로 전시공간을 확실하게 구분할 필요가 있는데, 캐릭터 존(zone), 출판만화 존, 게임 존, 애니메이션 존 등과 같이 관련 매체와 기업의 성격에 따라 특정한 구역을 설정하여 전시함으로써 관람객들의 혼돈을 줄일 수 있다.

4) 전시행사의 재정비

해외의 애니메이션 전시행사는 국제적인 교류가 활발하게 일어나는 견본시인데 비해, 국내에서 개최되는 전시행사는 주로 일반인을 대상으로 한 상품의 판매 장소로서 지나치게 치중되어 있어 본래의 목적인 유통 및 교류의 공간으로서의 역할을 한다고 보기 어렵다.

그러므로 현재 상업부스의 성격을 재정비하여 단지 자사의 상품들을 판매하여 이익을 창출한다는 단기적 안목이 아니라 관련업체별 활발한 교류와 알찬 정보의 수집장소로서 적극적으로 활용하고, 대외적으로는 영화제와 연계되어 우리나라의 애니메이션 제작 현황을 일목요연하게 홍보할 수 있는 장소로서의 견본시 성격을 치중 강화하여 장기적인 안목에서 애니메이션 하청국이라는 오명에서 벗어나 진정한 창작 애니메이션 제작국의 토대를 마련하는 보다 발전적인 공간이 될 수 있도록 기획되어야 할 것이다.

5) 다양한 애니메이션에 대한 일반 관객의 관람 유도

전세계적으로 선풍적인 인기를 끌고 있는 일본 애니메이션이나 예전부터 접해온 미국의 디즈니 애니메이션에 익숙해져있는 국내 관객의 편파적인 성향을 변화시키기 위해서는 우선 페스티벌을 준비하는 프로그래머의 세련되고 진보적인 안목이 당연히 요구되지만 정작 작품을 관람하고 즐기는 관객에게 상영 작품들에 대한 적극적이고 전략적인 홍보가 반드시 계획되어야 한다.

그나마 최신 화제작이나 장편 애니메이션의 경우는 대부분 기획단계나 제작의 중간단계에서 영화 또는 애니메이션 전문잡지 등을 통해 캐릭터 프로필 및 시놉시스의 공개, 제작 현황의 소개 등으로 지속적이고 자연스럽게 홍보가 되기 때문에 일반 관객들의 관심과 인지도가 매우 높은 편이지만, 상대적으로 단편애니메이션의 경우는 관심을 가진 관객이라 할지라도 영화제의 홍보 없이는 대략의

정보조차 찾아내기 어렵기 때문에 일반 관객의 관람 유도는 사실상 기대하기 어려운 것이 현실이다.

따라서 어떠한 작가의 작품이 초청되었고, 어떠한 종류의 애니메이션 상영이 기획되었는지, 그리고 그것들은 어떠한 가치 또는 의미를 지니고 있는지 등에 대해 철저한 사전 홍보계획을 세우고, 신문이나 방송, 기타 미디어들을 이용하여 전략적 차원에서 지속적으로 관련 정보를 제공하여야 하며, 페스티벌 홈페이지를 통해 영화제와 관련된 모든 정보의 제공과 함께 일부 애니메이션 작품의 부분적인 상영이 사전에 가능하도록 구성하는 등 네티즌의 흥미를 유발시키는 방안 또한 모색해 보아야 한다.

6) 적극적인 홍보

현대 사회의 정보통신과 관련한 큰 특징 중의 하나는 사람들이 책이나 잡지 등의 지면을 통해 얻는 정보보다 사이버 공간을 통해 얻는 정보의 양이 훨씬 많으며 또한 즉각적으로 반응을 일으킨다는 점이다. 이렇듯 활발한 정보교류의 장소인 사이버 공간을 적극 활용하여, 페스티벌 홈페이지에서는 페스티벌에 대한 최대한의 정보를 제공하고 국내 및 해외 애니메이션 관련 사이트에 배너광고 등을 띄워 능동적으로 참가를 유도할 필요가 있다.

또한 페스티벌 개최 이전에 페스티벌이 개최되는 장소나 그 인근에서 페스티벌과 관련된 이벤트 형식의 프로그램을 펼치는 것도 일반인들에게는 좋은 홍보가 될 수 있을 것이다.

이외에도 해외 애니메이션 페스티벌에 참가하여 국내에서 개최하는 애니메이션 페스티벌을 적극적으로 홍보하는 방법이 있는데, 실제로 안시 페스티벌과 히로시마 페스티벌 등에서 배포한 국내 애니메이션 페스티벌의 홍보자료와 참가양식이 예상외의 효과를 발휘하여 해외의 우수한 작가들의 작품 참여를 유도하는데 큰 역할을 하기도 했다.

국내의 애니메이션 페스티벌은 해외의 권위있는 애니메이션 페스티벌들과 개최 배경과 성격이 근본적으로 다르기 때문에 동일한 기준으로 모든 것을 비교하기엔 다소 무리가 따른다. 그러나 국제적인 규모를 지향하는 국내 애니메이션 페스티벌의 형태가 매체가 다른 여러 가지 장르를 복합적으로 구성하여 개최하는 형식으로 정당화되고, 하나의 전형적인 모델로서 정착되기 이전에 국내 페스티벌의 특징과 문제점들을 파악하고 비판적인 견해를 통해 발전방안을 모색하는 단계는 반드시 거쳐야 할 부분일 것이다.

이제 국내의 애니메이션 페스티벌도 각각의 지향점을 찾아 자생력을 갖춘 독자적인 차별성을 확립하기 위해 각고의 노력을 기울여야 할 것이며, 국제적인 경쟁력 확보를 위해 서로의 정보를 공유하고, 장기적 차원의 발전방안에 대해 공동으로 모색해 봄으로써 시행착오를 줄여나가고 유기적인 관계 속에서 발전을 이루어 나가야 할 것이다. 의식의 변화는 일순간에 일어나는 것이 아니라 점진적인 것이므로 지속적으로 계획을 세워서 진행해야 하며, 이러한 노력으로 넓혀진 시각은 곧 다양하고 우수한 국내 창작 애니메이션 제작의 확고한 기틀이 될 것이다.

참고문헌

- 엄기백, 「부산국제영화제의 위상과 바람직한 발전방안 연구」, 동국대학교 문화예술대학원, 1999.
이혜영, 「국제영화제의 문화적 산업적 영향 연구」, 경성대학교 대학원, 2001.
김재훈, 「국제영화제의 비교연구」, 명지대학교 사회교육대학원, 2000.
최주철, 「영상산업 및 정책에 관한 연구」, 성균관대학교 언론정보대학원, 2000.
김윤경, 「한국 단편 애니메이션의 창작기반 확대를 위한 연구」, 중앙대학교 신문방송대학원, 1999.
황선길, 『애니메이션 영화사』, 디자인하우스, 1996.
황선길, 『애니메이션의 이해』, 범우사, 1998.
한창완, 『저패니메이션과 디즈니메이션의 영상전략』, 한울, 2001.
송락현, 『애니스쿨』, 서울문화사, 1997.
김형석, 『영화마케팅 비즈니스』, 문지사, 1999.
박정선, 『이벤트론』, 도서출판글로벌, 1998.

- 「안시애니메이션페스티벌」, 《애니메이툰》 No.1.
「95 서울국제만화전」, 《애니메이툰》 No.2.
「제12회 세계애니메이션페스티벌-자그레브 '96」, 《애니메이툰》 No.6.
「제6회 국제애니메이션페스티벌, 히로시마 '96」, 《애니메이툰》 No.6.
「오타와 96 국제애니메이션페스티벌」, 《애니메이툰》 No.7.
「96 서울국제만화페스티벌의 현황과 문제점」, 《애니메이툰》 No.8.
「안시 '97 국제애니메이션페스티벌, MIFA '97」, 《애니메이툰》 No.10.
「서울국제만화페스티벌 97」, 《애니메이툰》 No.10.
「97 춘천만화축제」, 《애니메이툰》 No.10.
「98 동아LG국제 만화페스티벌」, 《애니메이툰》 No.13.
「안시애니메이션페스티벌」, 《애니메이툰》 No.14.
「동아LG국제 만화페스티벌을 마치며」, 《애니메이툰》 No.14.
「국제애니메이션페스티벌 히로시마 '98」, 《애니메이툰》 No.15.
「자그레브 페스티벌」, 《애니메이툰》 No.15.
「오타와 98 국제애니메이션페스티벌」, 《애니메이툰》 No.16.
「98 춘천국제만화축제」, 《애니메이툰》 No.16.
「99 부천국제대학애니메이션페스티벌」, 《애니메이툰》 No.18.
「'20C 마지막 축제' 안시를 수놓다」, 《애니메이툰》 No.19.
「99 서울국제만화페스티벌 '팡파르」, 《애니메이툰》 No.20.
「춘천국제애니타운페스티벌 99」, 《애니메이툰》 No.20.
「제2회 오타와 국제학생 애니메이션페스티벌」, 《애니메이툰》 No.22.
「탄생 40주년을 맞이한 세계 애니메이션인들의 축제한마당」, 《애니메이툰》 No.26.
「제14회 자그레브 국제애니메이션페스티벌」, 《애니메이툰》 No.26.

- 「제8회 히로시마국제애니메이션페스티벌」, 《애니메이툰》 No.27.
- 「2000 동아LG국제 만화게임페스티벌」, 《애니메이툰》 No.27.
- 「춘천국제애니타운페스티벌 2000」《애니메이툰》 No.28.
- 「열광과 이미지의 오타와 국제애니메이션페스티벌 2000」, 《애니메이툰》 No.28.
- 「2000 부천국제대학애니메이션페스티벌」, 《애니메이툰》 No.29.
- 「SICAF 2001」, 《시네21》, 2001. 8. 10.
- 「SICAF 2001 결산」, 《시네21》, 2001. 8. 21.
- 「SICAF에서 만난 애니메이션 작가들」, 《시네21》, 2001. 8. 24.
- 「넷 페스티벌 제작지원작 발표」, 《시네21》, 2001. 8. 28.
- 「이미지의 숲으로 소풍가자, 낮설고 고혹적인」, 《시네21》, 2001. 9. 21.
- 「제3회 국제판타애니페스티벌 개최」, 《시네21》, 2001. 10. 9.
- 박세형, 「국제공모전은 가장 한국적인 애니메이션을 창조하는 텃밭」, 《월간 디자인》 1998. 7.

<애니메이션 페스티벌 도록>

- 1995 서울국제 만화애니메이션 페스티벌 도록, 서울문화사, 1995.
- 1996 서울국제 만화애니메이션 페스티벌 도록, 서울문화사, 1996.
- 1997 서울국제 만화애니메이션 페스티벌 도록, 서울문화사, 1997.
- 1999 서울국제 만화애니메이션 페스티벌 도록, 서울문화사, 1999.
- 2001 서울국제 만화애니메이션 페스티벌 도록, 서울문화사, 2001.
- 1997 동아LG국제만화페스티벌 도록, 동아일보사, 1997.
- 1998 동아LG국제만화페스티벌 도록, 동아일보사, 1998.
- 1999 동아LG국제만화페스티벌 도록, 동아일보사, 1999.
- 2000 동아LG국제만화·게임 페스티벌 도록, 동아일보사, 2000.
- 1999 부천국제대학 애니메이션 페스티벌 도록, 사단법인 부천국제대학애니메이션 페스티벌 조직위원회, 1999.
- 2000 부천국제대학 애니메이션 페스티벌 도록, 사단법인 부천국제대학애니메이션 페스티벌 조직위원회, 2000.

<애니메이션 페스티벌 관련 인터넷 사이트>

- Animation World Network, <http://www.awn.com>
- ASIFA, <http://asifa.net>
- 서울 국제만화애니메이션 페스티벌, <http://www.sicaf.or.kr>
- 부천 국제대학애니메이션 페스티벌, <http://www.pisaf.or.kr>
- 동아LG 국제만화게임 페스티벌, <http://difeca.donga.com>
- 춘천 국제애니타운 페스티벌, <http://www.anitownfestival.org>
- 자그레브 국제애니메이션 페스티벌, <http://www.anifest.hr>
- 안시 국제애니메이션 페스티벌, <http://www.annecy.org>
- 오타와 국제애니메이션 페스티벌, <http://www.awn.com/ottawa>
- 히로시마 국제애니메이션 페스티벌, <http://www.urban.ne.jp/home/hiroanim/hiroanim-e.html>

시나니마 국제애니메이션 페스티벌, <http://www.awn.com/cinanima>
카툰브리아 국제애니메이션 전시회, <http://www.awn.com/cartoombria>
카툰 온 더 베이, <http://www.cartoonsbay.com>
팡토슈 국제애니메이션 페스티벌, <http://www.fantoche.ch>