

# The Sales Man

채윤경

(계원조형예술대학 애니메이션과 교수)

## <초록>

신사복에 증절모를 쓰고 잡등사니가 든 가방을 든 세일즈맨이 경쾌한 걸음으로 외판에 나선다. 집집마다 초인종을 울리고 인사와 함께 침을 튀기며 물건에 대한 자랑을 늘어놓지만 사람들의 반응은 냉담하다. 문전박대 당하거나 개에 쫓기고 심지어는 물벼락을 맞기까지 한다. 지칠 대로 지쳐 집으로 돌아오는 세일즈맨의 어깨는 무겁기만 하다.

그러나 다음 날 자명종이 울리면 똑같은 세일즈맨의 하루가 시작된다. 간과 쓸개를 모두 빼 놓은 채 물건을 팔기 위해 억지 웃음을 짓는…….

기존의 셀 애니메이션 방식을 사용하면서 디자인된 애니메이션을 만들어보고자 하였다.

## I. 제작배경

사무실에서 작업하다보면 귀찮을 정도로 자주 드나드는 세일즈맨 때문에 눈살을 찌푸려보지 않은 사람은 없을 것이다. 그 때 그 때 기분에 따라 매정하게, 기분 나쁘게 박대하기도 하지만 그들은 다음에 또 웃는 얼굴로 방문한다. 내가 박대하고 난 후 문 밖에서 그들의 표정은 어떨까? 하는 물음에서 출발한 이 작품은 “간과 쓸개를 내놓고 장사한다”라는 우리의 표현을 현대의 모습에 맞춰 제작한 것이다.

## II. 전개방식

### 1. 이론적 측면

#### 가. 애니메이션의 당위성

그간의 국내 창작 단편애니메이션은 운동권이나 노동운동의 장을 통해 발표되었다는 환경 때문에 지나치게 이데올로기적이거나 심각한 내용을 다룬 것이 많았다. 그러나 애니메이션은 그 장르적 특성으로 보다 편하고 가벼운 기대를 갖게 한다. 비록 주인공인 세일즈맨의 힘들고 서글픈 일상이지만 애니메이션 특유의 유머와 밝음으로 표현하고자 하였다.

## 나. 한국적인 애니메이션

외국의 하청산업으로 시작된 우리 애니메이션 산업에 있어서 한국적인 애니메이션은 절대 절명의 과제였다. 그렇기 때문에 초기의 시도들은 한복을 입고 있는 시대물이거나 한국화적인 표현 기법을 추구한 것이 많았다. 그러나 한국적인 것과 고전적인 것은 구분되어야 한다. 지금 현대를 살아가는 현대인들의 모습 그대로, 한복보다는 양복을 더 많이 입는……。 그래서 이 작품의 캐릭터는 양복, 그것도 위, 아래 동일한 소재로 된 전형적인 양복이 아니라 블레이저 형식의 콤비 양복에 서류 가방을 든 아주 현대적인 모습을 하고 있다. 중절모를 쓰고 있는 모습이 다소 상경하게 느껴질 수 있으나 이는 머리 속이 온통 판매할 물건만으로 가득 차 있는 세일즈맨의 특징을 시각적으로 표현하기 위한 선택이었다.

## 다. 디자인된 애니메이션

애니메이션에 있어서 디자인의 역할에 주목하였다. 우선 색채에 있어서 그간 외국에서 개발된 셀 칼라를 원청국에서 지정해 온 색채가이드대로 적용만 해오던 우리에게 색채디자인(Color Coordination)이라는 말은 요원할 수밖에 없는 일이었다. 철저한 색채계획에 의한 작품을 만들겠다는 생각으로 전체적으로 파스텔 톤의 화사한 분위기의 색을 여러 차례의 디지털 테스트를 통해 연출하였으며 캐릭터에 포인트를 주기 위해 셀 위에 일일이 에어 브러쉬(Air Brush) 작업을 하고 촬영 때까지 별도의 셀을 덮어 보존하는 등, 그라데이션(Gradation) 색채 사용의 번거로움도 감수하였다. 완성 후 이 작품을 감상한 사람으로부터 어떤 잉크를 사용했느냐는 질문을 가장 많이 받았고 기존의 셀 잉크를 사용했다는 답변에 믿을 수 없다는 반응을 받았을 때 우리의 실험이 어느 정도 성공했음을 알 수 있었다.

전기줄이 복잡하게 얽혀 있는 좁은 골목길에 높고 시멘트 담, 칙칙하고 투박한 철 대문으로 대변되던 우리의 주택 환경은 이미 변화하고 있다. 좀 더 쾌적한 주거 환경을 위해 도시 계획된 주거지와 특징 있게 디자인 된 집들, 그리고 밝고 다양한 도색 등, 새로 조성되는 주거지에서는 흔히 찾아볼 수 있는 모습들이다. 아직 전체 주거 문화에 비해 적은 비중을 차지하고 있는 것은 사실이지만 영화나 드라마의 배경으로 자주 등장해서 더 이상 우리 눈에 낯설게 느껴지지 않는 이러한 모습을 외면하고 과거 지향적인 환경을 조성할 수는 없는 일이다. 작품은 시대를 앞서가야 하기 때문이다. 그런 이유로 일산 신도시를 배경 스크랩하였다. 뿐만 아니라 초인중, 담 등의 소품에도 신경썼다.

## 라. 사운드 계획

5분 미만의 단편 애니메이션에서 대사를 통한 의미 전달은 또 하나의 형식과 구속을 낳을 수 있기 때문에 대사에 의존하지 않고 배경음악과 효과음, 그리고 캐릭터의 액션만으로 내용이 전달될 수 있도록 하였다. 배경음악은 당시 실용음악 재학생인 학생에게 부탁하였다. 처음에는 창작 곡과 클래식을 편곡한 두 가지 곡을 사용하였으나 짧은 작품에서 두 개의 음악도 부담이 된다는 생각에 창작한 테마음악을 여러 타입으로 응용 편곡하여 사용하였다.

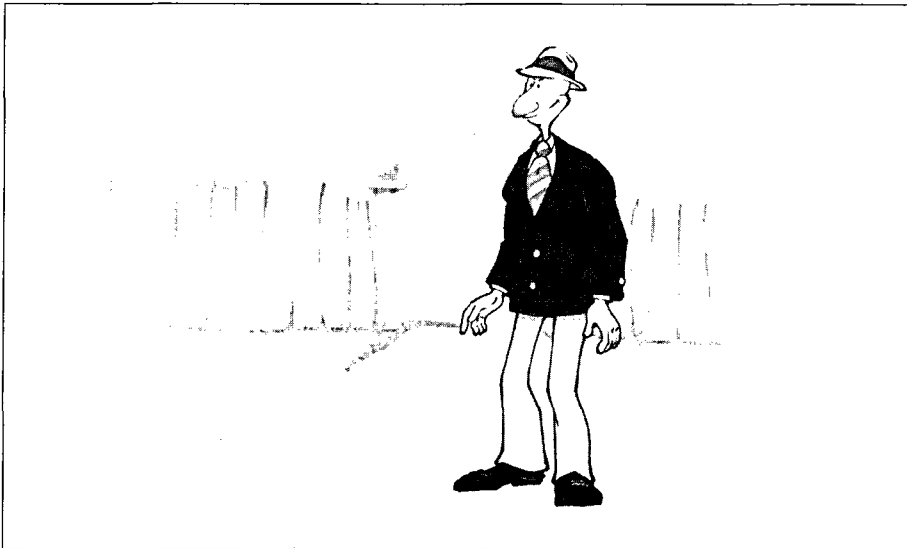
## 2. 제작측면

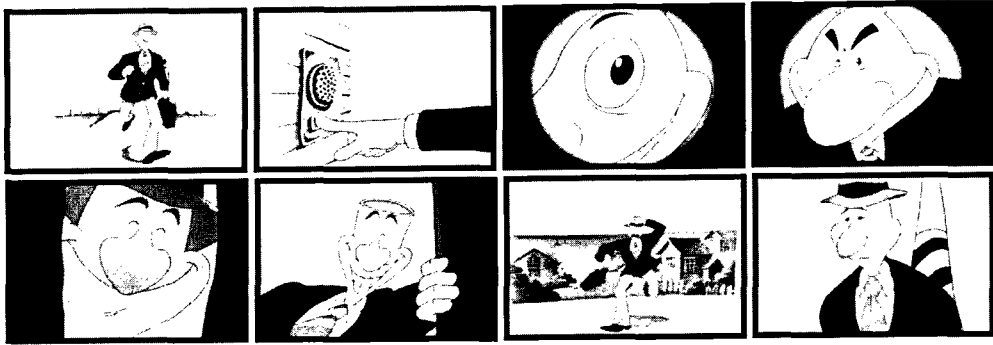
애니메이션에 있어서 디지털 환경이 도입되기 시작하던 때였지만 전통적인 기법으로 제작하고 싶었다. 상업적인 애니메이션 중 가장 보편적인 방법인 셀 애니메이션으로도 충분히 완성도 있는 작품을 만들 수 있다는 자신이 있었고 그 가능성을 보이고 싶었기 때문이다.

켄트지에 포스터 칼라로 배경을 제작하고 셀 위에 셀 잉크를 사용, 35mm 로스트럼 카메라(Rostrum Camera)로 촬영하는 전형적인 필름 기법을 채택하였으나 사운드는 스튜디오 섭외 및 음향 소스의 조달 등의 문제로 디지털 방식으로 제작하여 필름 프린트하였다.

필름으로 제작되었으나 평상 시 원활한 사용을 위해 Beta와 VHS 카피를 만드는 것 또한 쉬운 일은 아니었다. 테이프로의 전환 과정에서 흔히 색채가 떨어지는 것을 어느 정도는 감수하지만 이 작품의 경우 색채를 특히 중시하여 제작하였고 파스텔 톤이기 때문에 약간의 차이도 작품의 이미지에 크게 영향을 미치게 되므로 필름의 색채 이미지와 오차가 가급적 적어지도록 수 차례 재 작업을 해야 했다.

## 3. 작품사진





제목: the Salesman  
 시간: 3분40초 /제작년도: 1996.

### III. 향후방향

이 작품은 제1회 서울 국제만화페스티벌(SICAF)와 제6회 히로시마 국제애니메이션페스티벌(the 6th International Animation Festival)에 출품하였으나 그저 출품하는데 만족하는 선에 머물러야 했다.

국내 행사의 경우 국내 심사위원들이 그 당시만 해도 우리 애니메이션의 절대 과제로 생각하였던 ‘한국적인 애니메이션’에 어긋난다고 판단하여 관객 반응이 가장 좋은 작품이었는데도 불구하고 수상하지 못하였으며, 외국의 경우는 물론 작품의 완성도 면에서 주목받기에는 미흡한 작품이었지만 그 뿐만 아니라 ‘간과 쓸개를 빼 놓고 임한다’는 표현을 우리만큼 깊게 인식하지 못하는데서 오는 문화적 이질감에 의해 충분한 반응을 얻지 못한 것으로 생각된다. 이 부분은 기획 단계에서부터 가장 큰 문제로 고민했던 것이 사실이다. 그러나 첫 창작 작품을 제작하는데 있어서 ‘한국적인 애니메이션’을 만들고 싶음은 나 또한 지니고 있었던 희망이자 고집이었다. 다만 그 방법에 있어서 기존의 시각적, 전통적인 방식이 아닌 ‘한국의 정서’를 담아내는 새로운 시도를 해본 것이다.

비록 충분한 성과를 거두지 못하였고 상업적인 작업 중간에 2주라는 터무니없이 짧은 제작 일정으로 제작되고 충분한 수정 작업도 하지 못해 아쉬움이 많이 남은 작품이기는 하지만 내 나름대로는 셀 애니메이션의 완성도를 높이기 위한 가능성을 시험하였다는 점에서 보람 있었던 작업이었다.