

애니메이션 <오세암>과 <반딧불의 묘>의 서사 비교 연구: ‘죽음’에 이르는 결말 구조를 중심으로

조미라*

- I. 서론
- II. 결말 구조의 의미
- III. <오세암>과 <반딧불의 묘>에 나타난 서사의 유사성과 차이
- IV. <오세암>과 <반딧불의 묘>에 나타난 죽음에 대한 묘사방식과 차이
- V. 결론

I. 서론

모든 서사작품은 시작, 중간, 종말이 불가분하게 연결된 시간예술로, 완전한 결말은 피할 수 있더라도 어떤 결말이 있기 마련이다. 이에 대해 프랭크 커머드(Frank Kemode)는 인간은 혼돈의 세계를 이해하고 그것에 ‘질서’를 부여하기 위해 상상력에 의한 허구를 창조한다고 하였다. 즉, 문학에 있어서의 결말은 세계의 혼돈을 감식하고 대적하려는, 인간의 근본적이고 보편적인 욕구와 필요성에서 창안된 이미지요, 허구라고 할 수 있다.

애니메이션 역시 움직이는 이미지를 통해 서사구조와 상보적으로 결합된 시간 예술로 일정한 시간적 질서가 내재되어 있으며 반드시 ‘결말’로 마무리된다. 흔히 ‘마지막 장면이 좋으면 다 좋다’라는 말처럼 영상 예술에 있어 결말 부분은 그 작품의 주제는 물론이고 관객에게 감동의 여운과 더불어 완성도를 결정하는 주요한 요소이기도 하다.

그러나 그 동안의 애니메이션 서사분석은 주로 이야기의 요소, 즉 행동과 인물에 집중되어 왔으며 담화의 요소인 시간과 시점, 화법 등의 미적으로 구성된 완성도에 대한 논의는 활

* 중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과 박사과정.

발히 진행되지 못해왔다. 또한 국내 작품과 외국 작품을 비교 분석한 경우도 각각의 작품을 독립적으로 분석했을 뿐¹⁾ 두 작품의 유사성과 차이점을 통해 결론을 얻어내는 심층적인 연구로까지는 확장되지는 못했다.

이에 본 논문에서는 국내 애니메이션 <오세암>과 일본 애니메이션 <반딧불의 묘>를 비교 분석하되, 각각의 작품을 독립적으로 분석하던 기존의 연구에서 탈피, 유사한 부분과 차이점을 동시에 분석한 후, 결말 구조에 따른 두 작품의 특징을 연구하고자 한다.

이 두 작품을 텍스트로 선택한 이유는 다음과 같다. 첫째, <오세암>이 국내 전통 설화²⁾를 바탕으로 재창작되었다면, <반딧불의 묘> 역시 제2차 세계대전이라는 시대적 배경을 바탕으로 만들어진 작품으로 모두 일본과 한국이라는 민족의 정서가 드러난 작품이기 때문이다. 둘째, 두 작품 모두 ‘원작’³⁾을 각색한 작품이라는 공통점을 갖고 있지만, <반딧불의 묘>의 경우 원작을 감독의 세계관으로 재해석, 애니메이션의 고유 장르로 승화한 반면, <오세암>의 경우 원작의 의미는 물론이고 작품을 새롭게 재해석하지 못했다는 차이점을 갖고 있기 때문이다. 셋째, 두 작품 모두 ‘죽음’으로 작품의 결말을 마무리한다는 유사성에도 불구하고 ‘죽음’에 대한 묘사 방식에 확연한 차이점을 갖고 있기 때문이다.

본 논문은 이러한 분석을 통해 국내 애니메이션 서사에 있어서의 취약점이 무엇인지를 밝

- 1) 최근, 애니메이션의 서사구조에 관한 연구는 다음과 같다. 박기수, <애니메이션 서사의 특성 연구: 한미, 일 애니메이션을 중심으로>, 한양대학교 대학원, 2001. 정동희, <애니메이션 작가 미야자키 히야오의 작품 분석: 붉은 돼지를 중심으로>, 경희대학교 언론정보대학원, 1999. 한영리, <애니메이션의 코믹서사장치 연구>, 한양대학교 대학원, 1999. 박경선, <미야자키 히야오의 자연관 연구>, 중앙대학교 200.
- 2) 원래 관음암이라는 이름의 암자를 오세암으로 바꾼 것은 1643년(인조 21)에 설정(雪淨)스님이 증건한 다음부터이며, 5세 동자에 얽힌 유명한 관음 영험 설화는 이 때의 증창과 직접적인 관련이 있다고 한다. 설정스님은 고아가 된 형님의 아들을 이 암자로 데려와 키우다가 겨울이 막 시작된 어느 날 월동 준비 관계로 양양의 물치 장터로 떠나게 되었다. 이틀동안 혼자 있을 네 살의 어린 조카를 위하여 며칠의 밥을 지어놓고 스님은 조카에게 신신당부를 하셨다. “이 밥을 먹고 저 어머니(법당 안의 관세음보살상)를 ‘관세음보살 관세음보살’이라 부르면 잘 보살펴주실 거다”라고 당부한 후 스님은 양양으로 떠나게 되었다. 그러나 설정스님은 밤새 내린 폭설로 겨울이 끝날 때까지 돌아올 수 없었다. 이듬해 겨울이 끝난 후 절로 달려간 스님은 법당 안에서 들려오는 은은한 목탁소리를 들을 수 있었다. 달려가 보니 죽은 줄 알았던 아이가 목탁을 치면서 가늘게 관세음보살을 부르고 있었고, 방안은 훈훈한 기운과 함께 온기가 감돌고 있었다. 스님이 그 까닭을 물으니, “저 어머니가 언제나 찾아와 밥도 주고 재워도 주고 같이 놀아도 주었어요” 하는 것이었다. 그때 갑자기 한 젊은 백의여인(白衣女人)이 관음봉으로부터 내려와 동자의 머리를 만지면서 성불(成佛)의 기별을 주고는 한 마리 푸른 새로 변하여 날아가 버렸다. 관세음보살의 가피에 감동한 스님은 다섯 살의 동자가 관세음보살의 신력으로 살아난 것을 후세에 길이 전하기 위해 관음암을 증건하고 오세암으로 고쳐부르게 되었다고 한다.
- 3) 애니메이션 <오세암>은 정채봉 작가의 <오세암>을 각색한 작품이며, 애니메이션 <반딧불의 묘> 역시 소설가 노사카 아키유키의 소설을 각색한 작품이다.

혀내고 나아가 감독의 세계관이나 주제적 의도와 깊은 관련이 있는 두 작품의 결말 구조 분석을 통해, 국내 애니메이션의 문제점을 극복하는 데 도움이 되고자 한다.

II. 결말 구조의 의미

1. 결말 구조의 개념과 기능

프랭크 커모드는 시계의 ‘똑-딱’거리는 소리를 예로 들어 첫 번째 소리인 ‘똑’과 두 번째 소리를 ‘딱’이라고 구별해 부르는 것은 우리가 허구를 사용한다는 증거라고 말한다.⁴⁾ 즉 이 똑과 딱 사이를 채우는 것이 플롯이며, 이는 시간의 형식을 부여함으로써 시간을 인간화시킨 구성물의 한 모델이라는 것이다. 아우구스티누스 역시 과거, 미래 그 자체가 존재하는 것이 아니라, 우리가 그것을 이야기할 때만이 존재한다라고 말한 바 있다. 기억한다는 것은 과거의 이미지를 갖는 것이고 그 이미지는 사건들이 남긴 정신에 새겨진 흔적으로⁵⁾ 시간은 결국 인간이 만들어낸 허구 혹은 창조물과 다름 아니다. 그렇다면 인간은 왜 허구를 창조하는 것인가. 그것은 우리가 혼돈에 둘러싸여 있고 오직 우리의 허구 능력에 의해서만 혼돈과 공존할 태세를 갖출 수 있기 때문이다. 이는 도덕, 학문, 예술 등은 모두 인간이 자신의 결핍성을 극복하고 자신의 존재를 보존하기 위하여 만들어 놓은 허구라는 니체의 말과 동일한 맥락이라고 할 수 있다.

끊임없이 세계의 위협에 직면하고 있는 인간의 세계에 대처할 수 있는 유일한 능력은 허구를 만들어낼 수 있는 상상력이다. 우리가 허구에 관심을 갖는 이유도 우리 자신이 아닌 이

4) 아주 단순한 예인 시계의 똑딱거리는 소리를 살펴보자. 시계가 무슨 소리를 내냐고 묻는다면 우리는 모두 시계가 ‘똑딱’ 소리를 낸다고 대답할 것이다. 이 허구에 의해 우리는 시계를 인간화, 즉 시계로 하여금 인간의 언어를 말하게 하고 있다. 두 가지 소리에 허구적 차이를 부여하는 것은 물론 우리 인간이다. ‘똑’은 시작이라는 물리 현상에 부친 인간의 언어이고, ‘딱’은 끝에 대해 부친 인간의 이름이다. 우리에게 앞뒤 소리가 달리 들리는 것이다. 그렇게 두 가지 다른 소리로 들리게 되는 것은 특수한 종류의 중간 때문이다. 우리는 어떤 지속이 체계화되어 있을 때만 그것을 감지할 수 있다. 프랭크 커모드, <종말의식과 인간적 시간>(서울: 문학과지성사, 1993), p.57.

5) 이에 대해 아우구스티누스는 “어쩌면 우리는 그 본래의 의미로 세 개의 시간, 즉 과거의 현재, 현재의 현재, 미래의 현재가 있다고 말할 수 있을 것이다. 기실 이러한 세 가지 시간 양태는 어떤 방식으로 정신 속에 존재하며, 다른 곳에서 그것을 찾을 수는 없다”라고 말한다. 이는 곧 과거, 미래 그 자체가 존재하는 것이 아니라, 우리가 이를 이야기할 때만이 존재하는 것이라 할 것이다.

세계에서 심한 공핍을 느끼기 때문이며,⁶⁾ 애니메이션을 포함한 모든 서사 작품을 접하면서 결말에 주목하는 이유도 바로 여기에 있다고 할 수 있다. 그리하여 이야기한다는 것은 시작과 중간 그리고 끝을 가진 줄거리를 꾸며 체험된 시간의 불협화음을 극복하고 시간에 일종의 통일성을 부여하려는 의지인 것이다.

그렇다면 서사 구조에 있어서의 결말의 개념은 무엇인가. 아리스토텔레스는 ‘종말은 그 자신 필연적으로 또는 대개 다른 것 다음에 존재하고, 그것 다음에는 다른 것은 아무것도 존재하지 않는다는 성질의 것이다’라고 규정한 바 있다. 즉 소설의 시작이 아직 이야기되지 않은 이야기를 이끌어내는 최초의 행위라면, 결말은 개연성이나 필연성에 의해 지탱되는 소설의 논리에 따라 갈등이나 대립을 어떤 식으로든 매듭질 수밖에 없는 제약된 행위인 것이다.

그러나 모더니즘 소설의 출현으로 이러한 고전적 결말에 대한 시각이 다양해짐에 따라, 결말의 해결에 대해 유보적인 입장을 취하고 있는 것이 사실이다. 실제로 장르의 해체라는 이른바 포스트 모더니즘의 경향은 정체성을 확인할 있는 주인공과 ‘불협화음을 내는 화음’⁷⁾이라는 줄거리 구성의 전통에 비해볼 때 이단적인 현상이라 할 수 있다. 리콰르는 이를 이야기의 죽음이 아니라 이야기의 새로운 변모로 진단한다. 즉 이야기의 개념과 패러다임이 변하는 것이지 이야기가 없어질 수는 없다는 것이다.

이에 우리는 아리스토텔레스의 ‘종결’의 개념을 확장시킬 필요가 있다. 즉 결말이란 줄거리를 따라가면서 이르게 되는 궁극적인 지점으로, 줄거리를 따라간다는 것은 이야기가 제시하는 특정 방향의 범위 내에서 행동과 생각 그리고 감정을 이해하는 것이다. 그것은 그 결론이 제약되어 있는 논증을 따라가는 것과는 전혀 다른 것으로, 결말은 예견할 수 있기 보다는 ‘받아들일 수’ 있어야 한다. 이야기를 따라간다는 것, 그것은 사건들이 종국에는 우리의 머리로 받아들일 수 있어야 하기 때문이다.

이와 동일한 맥락으로 브래니건(E. Branigan) 역시 결말 부분을 전체성과 통합성을 강조하면서 결말은 전체성과 내적인 질서를 가지며 다양한 최종성의 효과를 위해 변형을 갖게 되는 구조로 보고 있다.⁸⁾ 즉, 결말이란 이야기를 단순히 끝내는 차원이 아니라 진행되어 온 이

6) 프랭크 커머드, 조초희 역, <종말의식과 인간적 시간>(서울: 문학과지성사, 1993), p.17.

7) 줄거리는 바로 불협화음을 이루는 사건들을 필연적이고 사실입직하게 만드는 것이다. 바로 그렇게 해서 줄거리는 그것들을 정화, 혹은 순화한다. 줄거리는 바로 화음 안에 불협화음을 포함시킴으로써 감정적인 것을 이해 가능한 것 속에 포함시킨다. 폴 리콰르는 이를 ‘불협화음을 내는 화음’이라고 말한다. 폴 리콰르, 김한식·이경래 역 <시간과 이야기 1>(서울: 문학과지성사, 2001), p.109.

8) 브래니건은 내러티브 도식이라는 개념을 통해 내러티브 체계에 대한 논의로 나아가, 내러티브로부터 생겨 복잡한 의미 관계를 포획하는 것을 염두에 둔 육각도식(Hexagon)의 개념을 기초로 한다. 그리고

야기를 결론짓는 것이라 할 것이다.

간단히 요약하면 결말은 어떤 특정한 사건이나 갈등을 해결함으로써 새로운 정서 상태로 진입함을 표현하는 단계로 인물들간에 주어진 갈등을 해결하거나 미해결의 상태로 남겨두어 미적인 효과를 기대하는 것이라 정리될 수 있다.

그러나 결말 구조는 위에서 언급한 바와 같이 완결된 결말 구조를 가진 닫힌 형식에서 내러티브의 갈등이 미해결된 상태로 결말을 맺는 열린 형식으로 점점 변화되어가고 있다. 이러한 현상은 애니메이션에서도 그대로 나타나고 있는데, 특히 어린이를 포함한 성인을 대상으로 한 상업 애니메이션의 경우 내러티브를 강조한 명확한 인과관계의 설정 등으로 열린 형식보다는 닫힌 형식으로 제작되고 있다. 반면, 작가의 주관성과 다양한 비유적 수사법으로 표현되는 단편 애니메이션은 닫힌 구조보다는 열린 형식이 더욱 두드러지게 나타나는 것이 하나의 실례이다.

이처럼 결말 구조는 ‘집중과 안정’이라는 효과를 나타내는 닫힌 형식에서 해석자의 역할이 증대되는 열린 형식으로 변화되어가고 있지만, 두 가지 형식 모두 감독의 세계관과 작품의 완성도를 결정하는 공통점을 갖고 있다는 점에서 결말 구조의 가장 큰 기능이라 할 것이다.

2. 결말의 범위, <오세암>과 <빈디블의 묘>의 경우

고전적인 의미에서 결말의 범위는 최후의 사건이 해결되고 새로운 평형 상태가 성립되기 시작한 시점부터를 결말이라고 상정한다. 즉 이러한 범주는 최후 사건의 해결 이후 국면으로 닫힌 형식을 지향하는 고전적 내러티브⁹⁾의 기능주의적 구분으로, 안정적이고 예측 가능한 정

이러한 육각도식의 요소, 혹은 기능을 여덟 가지로 나누게 된다. 첫째로 개요(abstract)가 있는데, 이는 제목이나, 상황에 대한 함축적 요약부분으로서 이것이 확대되면 프롤로그가 된다. 두 번째는 방향설정(orientation)으로서 현재의 시공간과 인물들에 대한 묘사이다. 이는 과거에 대한 정보를 제공하는 설명부와 차이를 갖는다. 그 다음으로 초기 사건(initiating event)은 현재의 상황을 변경시키는 작용을 한다. 다섯 번째인 목표(goal)는 초기사건에 대한 감정적 반응이나, 의지의 제시를 말한다. 여섯 번째로 복잡한 행위(complicating action)는 초기 사건의 결과로 나타나며, 목표의 획득에 대한 장애물로 등장한다. 절정(climax)과 해결(resolution)은 목표와 장애물 사이의 갈등을 해소하고 새로운 평형상태를 설정한다. 일곱 번째로 에필로그는 이러한 사건들의 흐름 속에 담겨있는 도덕적 교훈에 대한 암시이기도 하며, 해결에 대한 등장인물의 반응을 확연하게 보여주기도 한다. 그리고 마지막으로 나레이션은 왜 화자가 이러한 사건을 전달하고 배열하는데 적절하며 믿을 수 있는가와 왜 사건들이 이상하며 주의를 기울여야 할 가치가 있는가에 대한 외재적이거나 암시적으로 정당화하려고 지속적인 작업을 한다. 김규찬, <영화의 결말구조에 관한 연구>, 중앙대학교 대학원, 1997. p.14에서 재인용. E. Brenigan, Narrative Comprehension and Film, p.18.

서를 설명하기 위해 사용된다.

그러나 줄거리 구성에서 어떤 지점이 정확히 ‘결말’에 해당하는지를 확인하기가 쉽지는 않다.¹⁰⁾ 더구나 열린 형식의 경우 관객이 작품을 관람하는 동안 쌓아온 기대감이 또 다른 기대감으로 전환되어 가는 상황에 있으므로, 고전적 내러티브의 결말 범위는 중심 인물의 정서 변화를 완전히 설명해주지 못한다.

이에 본고에서는 내러티브 구조에서 최후 사건을 동기화하는 사건으로부터 이후의 평형 상태까지의 변화를 결말 구조의 범위로 상정하며, 이러한 범주하에 <오세암>과 <반딧불의 묘>의 결말 범위를 포함한 줄거리를 정리하면 다음과 같다.

	오세암	반딧불의 묘	유사성	차이점
프롤로그		객사한 자신의 죽음을 ‘유령’이 되어 내려다보는 세이타.		역행구조, 죽음을 내려다보는 하강이미지(반딧불의 묘)/ 순행구조(오세암)
발단	설정스님과 감이 길손과의 만남. 스님은 남매와 대화하는 동안 아이들의 무색무취한 마음에 감복. 길손이의 사물에 대한 인식에 놀라며 그들을 절로 데려간다.	폭격으로 인한 어머니의 죽음.	고아모티브	본래적 결핍(오세암)추가적 결핍(반딧불의 묘)
전개	백담사에서의 생활(아이들과의 다툼, 스님들과의 갈등), 감이와 헤어진 채 관음암으로 가게된 길손	친척집에서 살게 된 세이타와 세쓰코 친척집과의 갈등, 독립을 결심하는 세이타	타인들과의 갈등	외부와의 갈등(반딧불의 묘)/ 내부와의 갈등(오세암)

9) 고전적 내러티브는 관객이 다음에 어떤 일이 일어날지를 추측하게 한다. 미스터리가 전경화되면서 관객은 과거에 어떤 일이 있었는가에 대해 궁금하게 되고, 그러한 의문은 현재 어떤 일이 일어나고 있는가를 중요시하게 만든다. 각 쇼트들은 고전적 연속 편집 원칙에 따라 구성되면서 사실주의 규범에 따른 스토리의 연속성과 행위의 분명함을 강조한다. <오세암>과 <반딧불의 묘> 이 두 작품 모두 사실주의 규범에 따른 스토리의 연속성과 행위의 분명함을 강조한 고전적 내러티브라 할 것이다. 신강호, <신형주의 영화이론에 대한 일고찰>, 중앙대학교 학위 논문, 1996. p.162.

10) 아리스토텔레스의 예에 따르면 소포클레스의 <오이디프스 왕>처럼 발단의 과정이 뮈토스 밖의 사건들을 포함하는 경우, 즉 갈등을 이루는 행동이 뮈토스 이전에 위치함으로써 스토리의 반전이 뮈토스의 시작이 되는 경우에는 작품 전체가 결말의 과정, 즉 어떤 반전의 스토리가 된다. 이처럼 아리스토텔레스는 뮈토스 ‘외적인’ 사건들을 발단 단계에 포함시킴으로써 뮈토스의 전체성과 완결성을 오히려 파괴하고 있는 것처럼 보인다. 다시 말해서 아리스토텔레스는 스토리와 뮈토스 개념을 엄밀하게 구분하지 않고 갈등 구조에 바탕을 둔 반전과 결말의 극전 논리에 치중하고 있는 것이다. 김한식, “욕망의 이야기, 이야기의 욕망,” <불어불문학연구> 제40집, 2000, p.55.

	오세암	반딧불의 묘	유사성	차이점
결정	관음암에서의 외로운 생활, 마을로 내려간 설정 스님.	방공호에서의 생활, 병을 앓게 되는 세즈코. 토마토를 훔치다 경찰서에 들어가게 된 세즈코	고립된 공간	비극적 낭만(오세암)/비극적 현실(반딧불의 묘)
위기 및 결말	보살과의 만남, 길손이는 골방에서 연꽃을 떠받치고 서 있는 보살(탱화)을 엄마로 생각하며 얘기를 나눈다. 부처가 된 길손. 눈을 뜨게 되는 감이.	패전소식. 영양실조로 죽게 되는 세즈코, 동생을 화장하는 세이다. 주인공 자신의 죽음	죽음에 이르는 과정	구원화 되는 죽음(은유)/비극적 현실로서의 죽음(환유)
에필로그		전쟁이 끝나고 집으로 돌아오는 이웃들. 구천을 떠도는 두 영혼.		감독의 시선

이 표에서 보는 바와 같이 <오세암>과 <반딧불의 묘> 두 작품 모두 주인공의 ‘죽음’으로 결말을 맺고 있다. 물론 <반딧불의 묘>의 경우, 두 남매가 모두 영양실조로 죽은 후, 종전(終戰)과 함께 사람들이 집으로 돌아가는 장면이 에필로그로 추가되어있지만, 두 작품 모두 주인공의 ‘죽음’으로 종결된다는 점에서 동일한 형태라 할 것이다.

그러나 이는 형식적 구조의 동일함일 뿐, ‘죽음’에 대한 묘사 방식은 각기 다른 특징을 갖고 있다. <오세암>의 경우, 먹을 것을 구하려 간 스님을 기다리다 암자에 혼자 남은 주인공 ‘길손’이 배고픔과 추위로 인해 현실적 ‘죽음’을 맞이하는 것과 동시에 부처라는 ‘구원’의 의미로 승화된 반면, <반딧불의 묘>에서는 유령이 된 주인공의 시점, 즉 주인공은 이미 죽었다는 결말의 정보가 주어진 상태에서 주인공 자신과 여동생의 죽음을 지켜보는 현실적 ‘죽음’으로 마무리되는 차이점이 있다.

또한 <오세암>에서는 주인공 길손이 죽음을 맞이하는 것과 동시에 맹인이었던 감이가 ‘빛’을 보게 되면서 비극과 해피 엔딩을 동시에 수반하지만 <반딧불의 묘>는 두 남매가 모두 객사함으로써 그 결말은 비극적 죽음으로 마무리된다. 이처럼 두 작품 모두 ‘죽음’으로 작품의 결말을 마무리하지만 ‘죽음’에 대한 묘사 방식에 확연한 차이점을 갖고 있으며, 이러한 결말구조에 따라 두 작품은 세계관의 차이로까지 이어지는 결정적인 역할을 하고 있다.

이에 본고에서는 <오세암>은 관음암에서 길손과 함께 지내던 설정스님이 겨울 양식을 구하려 마을로 내려간 이후부터 혼자 관음암에 남아 ‘죽음’을 맞이하는 엔딩 장면까지, <반딧불의 묘>는 패전소식과 함께 영양실조로 죽어간 여동생과 주인공의 죽음, 그리고 종전 이후 피난을 떠났던 사람들이 집으로 돌아오는 일본의 고베 시 정경이 보여지는 마지막 장면까

지를 결말의 범주로 설정, 두 작품의 ‘죽음’에 대한 묘사 방식의 유사한 부분과 차이점을 분석한 후, 결말 구조에 따른 두 작품의 특징을 연구하고자 한다.

III. <오세암>과 <반딧불의 묘>에 나타난 서사의 유사성과 차이

1. 시·공간적 배경: 겨울과 암자/전쟁과 방공호

두 작품 모두 SF나 환타지 장르가 아니라, 현실적인 배경을 기초로 하고 있으며 이러한 특징은 시·공간적 배경에서 두드러지게 나타나고 있다. <오세암>의 경우 시대적 배경은 명확하게 제시되지는 않지만, 인물들의 의상이나 대사, 환경 등을 고려했을 때 적어도 1960~70년대를 전후로 한 겨울 설악산과 관음암이라는 것을 짐작할 수 있다. 반면 <반딧불의 묘>는 1945년이라는 태평양전쟁 당시로 일본의 고베시라는 것이 작품 속에 명확하게 나타나고 있다. 나아가 두 작품의 주인공 모두 암자와 방공호라는 세속과는 떨어진 고립된 공간에서 ‘죽음’을 맞이한다는 공통점을 갖고 있다. 이처럼 두 작품은 전쟁과 겨울, 그리고 암자와 방공호라는 시공간적 배경의 유사성이 드러나고 있다.

그렇다면 두 작품의 겨울과 전쟁이 주는 의미는 무엇인가. 그것은 곧 어둡이요 해체(사멸)이다. <오세암>의 ‘길손’이 죽음에 이르게 한 것도 바로 이 겨울이요, <반딧불의 묘>의 두 남매가 고아가 되어 방공호에서 죽어간 것도 이 전쟁이다. 그리하여 두 작품에서 보여진 주인공들의 죽음은 ‘선택’이 아니라 ‘필연’으로 자리 잡는다.

그러나 바로 이 지점에서 ‘죽음’을 바라보는 두 감독의 시선은 각기 다르게 나타난다. <오세암>의 주요 무대가 되는 겨울은, ‘폭설’과 함께 등장하며 이 폭설은 ‘길손’이 고립되는 결정적인 원인을 제공한다. 만약 이 폭설이 내리지 않았다면 마을로 양식을 구하러 간 설정스님은 제 시간에 암자에 도착할 수 있었을 것이며, 길손 역시 ‘죽음’에 이르지 않았을 것이다. 그러나 <오세암>에서의 폭설은 단순히 죽음의 전조를 암시하는 것으로 끝나지 않는다. 오히려 폭설은 길손의 마음을 풍요롭게 하는 결정적인 역할을 하게 된다.

다음은 설정스님이 마을로 양식을 구하러 갔다가 폭설로 인해 암자로 돌아오지 못하고, 홀로 남은 ‘길손’이 ‘보살’과 대화를 나누는 장면이다.

길손:(잇었다는 듯 주머니에서 알밤을 꺼내 내밀고는) 이거, 드세요. 스님이 구워 주신 거예요. 산양이랑 토끼랑, 다람쥐한테 주려고 했는데…… 나하고 친해지기 싫은가 봐요. 가까이 오지 않거든요. 하지만 뭐 괜찮아요.

그 때, 신기하게도 문이 열리면서 산양이 고개를 내민다. 그리고 다람쥐도, 산토끼도, 산비둘기도 차례로 길손이 앞에 나타난다. 믿어지지 않는 표정으로 함박 웃는 길손이. 다람쥐, 길손이가 내민 밤알을 장난치듯 굴린다. 산양의 목을 끌어안는 길손이.

길손: 아유, 얼음장 같애. 저기. 보살님. 여기서 모두들 같이 지내도 되나요? 된다 구요? 하하하, 그럴 줄 알았어요.

웃고 있는 보살님.

이 장면에서 볼 수 있듯이 ‘폭설’로 인해 숲 속에 있는 동물들이 모여들게 되면서 ‘암자’는 더 이상 고립된 공간이 아니라 오히려 아늑하고 평화로운 공간으로 바뀌게 된다. 즉, ‘암자’는 죽음의 공간에서 구원과 득도의 공간으로 변하는 순간이 되고, 폭설이 쏟아지는 겨울은 온 세상을 흰 눈으로 뒤덮는 비극적 낭만으로서의 공간으로 자리잡는다.

반면 <반딧불의 묘>에서의 전쟁과 방공호는 현실적이며 비극적인 공간으로 나타난다. 전쟁은 두 남매의 부모를 죽음으로 몰고 갔을 뿐만 아니라 주인공 ‘세이타’가 빈 집에 들어가 물건을 훔치면서도 죄책감은커녕, 휘파람을 불 정도의 피폐한 모습으로 변하게 만든다. 게다가 친척집에서의 구박에 못 이긴 두 남매가 자신들만의 공간으로 만든 방공호는 유토피아가 아니라 ‘죽음’에 이르는 비극적 공간으로 자리잡게 된다.

세이타: 있잖아. 여기 우리 집으로 할까? 여기라면 아무도 안 올 거고, 기둥도 두껍고

너랑 들어서 마음대로 살 수 있을 거야.

세썬코: 우리 집으로 삼아도 되는 거야?

세이타: 응.

이 장면은 친척집에서의 눈치를 견디다 못한 두 남매가 방공호를 둘러보며 자신들만의 ‘공간’을 꿈꾸며 기뻐하는 모습이다. 그러나 현실이 ‘디스토피아’인 상태에서 두 남매를 위한

‘유토피아’는 이루어질 수 없다. 더욱 아이러니컬한 것은 두 남매가 죽음으로 이르게 된 원인이 바로 ‘친척집’을 이탈한 것에서 비롯된다는 것이다. 다음은 먹을 것을 구하러 두 남매가 한 농부의 집에 찾아갔을 때 농부가 두 남매에게 충고를 하는 장면이다.

농부: 그것보다 자네 다른 친척들은 없나?

세이타: 그게…… 연락이 닿지 않습니다.

농부: 그렇다면, 역시 그 집에 신세를 지는 게 나야. 무엇보다 지금은 뭐든 배급이지. 마을 조직에 속하지 않으면 나눠주지 않거든. 알겠나? 오늘 가서 용서를 빌고 신세를 지게나.

세이타: 실례했습니다. 다른 곳을 찾아보도록 하지요.

결국 친척집으로 돌아가지 않은 두 남매는 자신들만의 고립된 공간에서 쓸쓸히 죽어가고 만다. 그리고 바로 여기에서 현실을 바라보는 감독의 관점이 드러난다. 비록 두 남매를 죽음에 이르게 한 원인이 ‘방공호’라는, 누구의 도움을 받을 수 없는 고립된 공간에서 비롯된 것이지만, 죽음에 이를지언정 비굴한 현실로는 절대 되돌아가지 않겠다는 감독의 의지로 해석될 수 있을 것이다. 이처럼 <오세암>에서의 겨울과 암자가 구원의 한 양식으로 존재한다면 <반딧불의 묘>에서의 전쟁과 방공호는 철저히 현실적 공간, 비극적 공간으로 자리 잡는다는 차이점을 발견할 수 있다.

2. 고아 모티브: 본래적 결핍/ 추가적 결핍

아이들을 주요 대상으로 한 애니메이션의 공통점 중의 하나가 바로 고아 모티브이다.¹¹⁾

실제로 <오세암>은 처음부터 부모가 없는 본래적 결핍으로 시작되었다면 <반딧불의 묘> 역시 작품의 진행 중 부모를 모두 잃는 과정으로 마무리된다.

그렇다면 많은 애니메이션이 고아 모티브를 이용하는 이유는 무엇인가. 그것은 실사 영화와는 달리 어린이를 주요(기본) 관객대상으로 하는 애니메이션의 특수성¹²⁾이 그 이유 중의

11) 실제로 지난해 개봉된 국내 애니메이션의 <마리 이야기>의 주인공이 편모슬하에서 성장한 아이이며, 고아는 아니지만 돼지로 변한 부모를 되찾기 위해 모험을 벌이는 일본 애니메이션 <센과 치히로의 행방불명> 역시 고아 모티브의 성격이 나타나고 있다.

12) 애니메이션의 초기 형태라 할 수 있는 프락시노스코프는 아이들이 인기 있는 장난감이 되었고, 이는

하나라 할 것이다. <오세암>과 <반딧불의 묘> 역시 기본적으로 어린이를 주요 관객대상으로 어린이들에게 익숙한 서사구조 동화나 민담, 전설에서 이야기를 응용하고 있다.

프로프의 <민담 구조론>에 의하면 “민담이란 가해 혹은 결여로부터 시작하여, 중계 기능들을 거쳐 결혼에 이르기까지의 과정, 혹은 결말 역할을 하는 그 외의 요소에 이르기까지의 전과정이다”라고 말한 바 있다. 물론 국내 전통 설화에서 가져온 <오세암>과 비교했을 때 <반딧불의 묘>는 민담과 거리가 있는 작품이지만, 어린이를 주요 관객대상으로 하고 있는 애니메이션의 경우 프로프의 ‘기능’¹³⁾ 개념은 설득력을 지닌다.

특히 ‘고아 모티브’와 관련하여 프로프는 “민담은 대개 어떤 종류의 도입상황으로부터 시작된다”라며 도입상황의 가장 큰 특징으로 “부재의 보다 심각한 모습은 부모의 사망이 대표적이다”라고 언급한 바 있다. 즉, 어른의 부재는 불행의 동기를 유발시켜줌으로써 불행이 초래될 기회를 만든다는 것이다. 그리고 어른의 부재로 인한 주인공의 불행은 <오세암>과 <반딧불의 묘>에 공통적으로 잘 나타나고 있다.

그러나 <오세암>은 처음부터 부모가 없는 본래적 결핍으로 시작되었다면, <반딧불의 묘>는 드라마의 진행 중 부모를 모두 잃는 과정으로 마무리된다. 즉 <반딧불의 묘>는 전쟁이 와중에 어머니를, 그리고 가장 절박한 시기에 아버지를 잃게 되는 서사 구조를 취함으로써 드라마는 긴장감 있게 진행된다.

반면 <오세암>은 두 남매의 고아적 모티브가 작품의 주제를 표현하는 데 중요한 역할을 하지 않는다. 오히려 고아 모티브를 강조함으로써 작품의 깊이와 감동이 삭감되는 역효과를 가져오게 된다. <오세암>은 어머니의 부재로 인한 역경과 고난을 극복하는 어린 아이의 성장 드라마라기보다는 종교(불교)적인 색채와 함께 구도자적인 면이 더욱 강하기 때문이다.

이 지점에서 국내 애니메이션의 각색 문제를 거론하지 않을 수 없다. 최근 들어 오리지널 시나리오로 애니메이션을 제작하는 경향이 점점 늘어나고는 있지만,¹⁴⁾ 여전히 출판만화나 동화, 고전소설을 각색하여 제작하는 경우가 지배적이다.¹⁵⁾ 이는 국내 애니메이션뿐만이 아니

애니메이션 작품이 기본적으로 아이들을 주된 관객으로 고려해야 할 운명임을 예상케 했다. 폴 웰스, 한창완·김세훈 역, <애니마톨로지>(서울: 한울, 2002), p.15.

13) 프로프는 과학적인 연구의 정확성은 분류의 정확성에 달려 있다고 지적하면서, 기존의 동화 분류는 주제에 따라 이루어졌다는 점에서 오류를 범하고 있다고 언급한다. 즉 주제에 따른 분류는 혼란을 야기하며, 일반적으로 동화를 주지에 따라 분류하는 것은 불가능하다는 것이다. 그 대신에 프로프는 동화들에 숨겨져 있는 ‘골격’을 알아내려는 작업에 착수하였다.

14) 2002년 개봉작 <마리 이야기>와 2003년 개봉을 앞 둔 <윈더플 데이즈>가 그 대표적인 예이다.

15) <아마게돈>, <아기 공룡 둘리>, <헝그리 베스트 파이브> 등은 출판 만화들, <홍길동>은 고전

다. 미국의 디즈니 역시 작품들의 상당수가 전래 동화나 민담을 기초로 해서 현재적 시각에 의해 재창조되고 있다. 물론 대부분의 작품이 기본적인 스토리는 원작의 이야기를 따라가되, 디즈니만의 고유한 작품으로 승화시키고 있는 것이 국내 애니메이션과 큰 차이점이다.¹⁶⁾

그렇다면 각색을 어떤 방법으로 접근해야 하는 것인가. 물론 각색을 할 때는 여러 가지 방법으로 작품을 재구성할 수 있다. 원작의 주제와 구성적인 요소를 그대로 빌려오고 등장인물들의 성격이나 다른 상황을 좀 더 구체적으로 정한다거나, 아니면 원작을 밝히기 전에는 알 수 없을 정도로 분위기나 주제만을 이용하여 작품을 만드는 경우도 있다.¹⁷⁾

<오세암>의 경우는 전자, 즉 원작을 그대로 빌려와 각색 과정에서 다른 상황을 설정한 것이 제작진들의 의도라고 볼 수 있다. 원작에 없는 두 남매의 어머니에 대한 과거사 추가가 그렇고, ‘바람’이라는 강아지의 캐릭터가 그러하고, 설정 스님과 함께 다니는 일지 스님이 그러하다. 그러나 이 뿐이다. 감독은 평면적인 동화 구조를 나름대로 각색하여 몇몇 장면들을 창작하고 연출하였지만, 결과적으로 이야기 전체 구성에 영향을 미치지 못한 단편적인 장면들로 끝나고 만 것이다.

이는 곧 전래의 원형을 그대로 이용하여 단지 시각적인 감각에 호소하는 ‘화석화’된 구비문학의 구연이라고 볼 수밖에 없다. 그 결과 <오세암>은 구비문학의 변형을 피하지 않고 단지 그 내용을 기억하는 시청자의 향수와 감수성에만 호소, 세계화되어가고 있는 현대인들의 보편적 인식을 고려하지 못한 것이다.

그러나 무엇보다 더욱 중요한 실패의 요인은 세계관의 부재이다. 물론 <오세암>의 기본 내용을 현대판 환타지로 꾸며내거나 현란한 첨단 기술의 도입을 통해 낯선 서구식 애니메이션으로 탈바꿈했어야 한다는 것은 아니다. 그러나 현 시대에 제시할만한 가치관, 즉 불교적 사상의 현대적 해석, 어머니를 갈망하는 주인공을 통한 현대인의 정신적 결핍, 도시 문명의

소설을 각색하며 만든 이 그 대표적인 예이다.

16) 디즈니에서 최초로 제작한 장편 애니메이션 <백설공주>는 각색의 진면모를 보여준 작품이라 할 것이다. <백설공주> 이야기는 전래 동화처럼 이미 널리 알려져 있던 이야기이다. 여러 가지 버전에 의해 다양한 방식으로 이야기가 전개되지만 백설 공주가 불행한 일을 당하지만 행복하게 살게 되었다는 결론에는 거의 같다. 그런데 디즈니의 백설공주는 디즈니에서 새롭게 구성하여 다른 차원의 <백설공주>를 만들어냈다. 먼저, 공주의 어머니는 등장하지 않는다. 7살이 된 공주가 거의 고아처럼 허드렛일을 하는 장면부터 시작한다. 그리고 거기서 왕자를 처음 만나고, 그리고 나서 계모인 왕비의 질투로 인해 사냥꾼에게 끌려가 숲 속에 버려지고 그리고 일곱 난쟁이의 집을 발견하여 일본 난쟁이들과 만나게 된다. 이 일곱 난쟁이들은 원작과 달리 모두 이름을 가지고 있고 일곱 가지의 개성을 지니고 있다. 전윤경, <영상과 시나리오>(서울: 건국대학교 출판부 2001), p.34.

17) 전윤경, 앞의 책, p.36.

삭막함에 대안으로 제시할 수 있는 자연친화적 사상의 도출 등을 고민했어야 했다.

결국 <오세암>은 작품의 포인트를 ‘어머니의 부재’ 즉 ‘고아 모티브’에 중점을 두면서 원작의 고유한 미덕인 철학적 사유와 깊이를 상실하고 말았다.

3. 구원과 죽음: 눈(雪)/ 반딧불이

<오세암>과 <반딧불의 묘>두 작품 모두 주인공의 ‘죽음’이라는 결말 구조를 통해 작가의 세계관이 표현되고 있다. 특히 두 작품에 자주 표현되는 ‘눈’과 ‘반딧불이’는 구원과 죽음이라는 상징을 압축적으로 표현하고 있다.

그러나 <오세암>에서의 ‘눈’이 암울한 현실에서의 구원양식으로 표현된다면 <반딧불의 묘>에서 표현되는 ‘반딧불이’는 죽음에 대한 서곡의 의미가 강하다. 죽은 남매가 반딧불이에 둘러싸이면서 재회하는 작품의 도입부가 그러하고, 친척집에서 나온 후 두 남매만의 보금자리인 ‘방공호’에서 한꺼번에 날아오르던 반딧불이 다음날 모두 죽어버리는 장면들 역시 죽음에 대한 암시를 강하게 나타내고 있다.

물론 ‘반딧불이’가 죽음의 전조로서만 상징하는 것은 아니다. 오히려 전쟁으로 폐허가 된 도시에서 두 남매는 반딧불이의 향연을 보며 전쟁의 상흔을 잊고 한 순간이나마 유토피아에 젖어들기도 한다. 그러나 그 향연의 기쁨도 잠시, 공습으로 도시가 불타는 것과 동시에 반딧불이들은 마치 유령들이 이승을 떠나는 것처럼 하늘로 날아오른다.

그리하여 <반딧불의 묘>에서의 반딧불이는 세상을 환하게 밝혀주는 연민으로서의 ‘빛’이라기보다는 비극적인 현실로서의, 다음날이면 죽게 될 운명인 전쟁터에서의 인간을 대변하게 된다. 이는 ‘죽음’이자 동시에 ‘구원’의 상징으로 표현되는 <오세암>에서의 ‘눈’ 이미지와는 사뭇 다르다. 다음은 <오세암>에서 설정 스님이 양식을 구하러 암자를 비우게 되는 결정적인 계기가 되는 장면이다.

눈이 그친 아침. 설정은 길손을 찾는 듯 눈 위에 새겨진 길손의 발자국을 따라간다. 발자국은 부엌 앞에서 멈춘다. 길손은 조심스럽게 부엌 안을 들여다보고 있다. 길손이 뒤에서 이를 바라보는 설정, 대경실색 놀라고 만다. 부엌 안에 온갖 짐승들이 불기에 몸을 녹이고 있다. 설상가상으로 가증 산새들이 자루 안의 양식을 먹느라 정신을 못차리고 있다.

설정: 아니, 이게 어떻게 된 거야?

그 소리에 놀란 짐승들과 산새들은 부엌 문 앞에 서 있는 길손과 설정을 발견하고는 기겁하여 일제히 뛰쳐나간다. 뒤로 나자빠지는 설정.

그러나 길손은 일제히 날아오르는 새들의 장관을 지켜보며 함박 미소짓는다. 정신을 수습하고 부엌 안으로 들어간 설정. 이미 바닥을 보이고 있는 곡식자루를 들며 난감해한다.

길손: 다행이야. 이제 새들은 굶지 않아도 되고, 토끼랑 노루는 춥지 않아서, 정말 다행이야.

그런 길손의 말에 어이없어하는 설정. 할말을 잃은 듯하다.

이 장면은 동물들을 위해 길손이가 보리쌀을 부엌 바닥에 뿌려놓은 탓에 설정 스님이 겨울 양식을 구하러 암자를 떠날 수밖에 없는 상황을 암시하고 있다. 동시에 배고픔과 추위를 동반하는 ‘폭설’로부터 동물들을 구원하고자 하는 길손의 ‘마음’을 의미하기도 한다. 이는 곧 수양을 쌓고 도를 닦기 위해 암자로 온 설정 스님과는 달리 어린 아이로서의 길손은 그 자체로 완성된 인간성, 즉 길손의 자연스러운 삶 자체가 이미 선(禪)이라는 의미를 내포하고 있는 것이다. 그리하여 ‘폭설’은 길손의 마음처럼 세상을 희고 따뜻하게 덮어줄 수 있는 구원의 의미로 승화된다.

그러나 문제는 애니메이션화된 작품에서 이러한 철학적 사유가 전혀 표현되지 않았다는 것이다. ‘육신의 눈이 닫힌 누나에게 마음의 눈을 통해 잃어버린 동심 혹은 소박한 행복으로 잠시나마 메마른 가슴들을 적시고 싶다’는 제작진의 의도를 심분 고려한다 할지라도 굳이 <오세암>이라는 원작을 선택하여 애니메이션으로 제작하고자 했다면, 동화 <오세암>이 아닌 애니메이션 <오세암>으로 재탄생시켰어야 했다.

한 예로 암자에서 외롭게 지내는 길손은 관음암 근처를 돌아다니며 동물들과 친구가 되려고 하지만, 스크린에서 보여지는 길손의 모습은 동물들과 어우러진다고보다는 오히려 동물들이 길손을 피해 도망가는 장면처럼 보여지고 있다. 사소한 문제 같지만 ‘물리적인 리얼리티를 제공하는 것이 실사영화의 역할이라면 애니메이션은 사물들이 어떻게 보이는가가 아니라 그것이 무슨 의미를 지는가와 같은 형이상학적 리얼리티에 관심을 가진다’¹⁸⁾라는 기본적인 명제가 <오세암>에서는 전혀 고려되지 않은 것이다.

Ⅳ. <오세암>과 <반딧불의 묘>에 나타난 죽음에 대한 묘사방법과 차이

1. 플롯의 차이: 순행구조와 회상구조

현실에서 일어나는 사건은 어떤 사건이든지 자연적 시간 순서에 따라 생겨나고 종결되며 애니메이션 역시 시간의 흐름에 지배를 받는 시간 예술이다. 왜냐하면 인간 세상의 사건은 항상 시간의 흐름 속에서 진행되기 때문이고, 그 사건에 대한 이야기를 보거나 듣고 읽는 관객과 독자도 또 다른 시간의 흐름 속에서 보거나 듣고 읽기 때문이다.¹⁹⁾

그러나 작가는 반드시 자연적 시간 순서에 따라 이야기를 전개시키는 것은 아니다. 자기 나름대로 순서를 바꾸어 사건을 재편성하기 때문이다. 그리고 자연적 시간 순서를 흐트리는 방법에는 두 가지가 있다. 그 하나가 ‘역전(逆轉)’²⁰⁾으로 이야기가 시작되기 이전에 발생했던 일을 이야기 도중에 집어넣는 것이다. 또 하나는 ‘예시(豫示)’로 뒤에 일어날 일을 미리 서술하는 것이다.²¹⁾

이러한 시간구조의 기준으로 보았을 때, <오세암>은 기본적으로 순행구조(자연적 시간 구조)이지만, 중간 중간 감이의 회상 신을 넣는 ‘역전’의 형식을 따르고 있다. 그리고 그 회상 장면은 ‘어머니에 대한 회상’으로 이루어져 있으며, 이것은 주로 감이의 시점으로 표현되고 있다. 나아가 이 장면을 통해 관객들은 두 남매가 고아가 된 과정과 정보를 얻게 된다.

그러나 ‘역전’은 관객에게 필요한 정보를 제공해준다는 장점이 있지만 영화적 현재를 중단시킴으로써 사건 진행에 몰입하고 있는 관객의 환상을 깨뜨리는 단점을 가지고 있다.²²⁾ <오세암> 역시 두 남매의 가족 관계를 ‘역전’형식을 통해, 어머니에 대한 두 남매의 애뜻한 감정을 표현하고자 했지만, 실제 두 남매의 가족사는 서사구조에 있어서 그다지 중요한 역할을

18) 폴 웰스, 한창완·김세훈 역, 앞의 책, p.29.

19) 김천혜, <소설 구조의 이해>(서울: 문학과지성사, 1990), p.38.

20) 역전은 이야기가 시작된 시점보다 앞서 일어났던 일이 이야기가 진행되는 중간에 끼어드는 것을 말한다.

21) 김천혜, 앞의 책, p.48.

22) 리메르트는 역전을 크게 셋으로 나누고 있다. 첫째가 구성적 역전이고, 둘째가 해결적 역전, 셋째로 이와는 성격을 달리하는 삽입적 역전이다. 구성적 역전은 소설의 앞부분에 위치하여 사건의 인과 관계나 필요한 예비 지식을 독자에게 제공한다. 해결적 역전은 작품의 마지막에 위치하여 그때까지 진행되어 온 전체 사건의 이면을 설명해준다. 삽입적 역전은 작품의 중간에 끼어드는 역전으로 이 삽입적 역전의 예는 수없이 많다. 이 세 가지 역전은 단순한 위치의 문제만이 아니고 행하는 기능의 차이에서 뚜렷이 구별된다고 래메르트는 주장한다. E. Lammert, *Bauformen des erzählens*(Stuttgart, 1972), p.104.

하지 않는다.²³⁾ <오세암>이 국내 전통 불교 설화에서 창작되었듯이 이 작품의 기저에는 기본적으로 현세가 좌절과 실망을 안겨다 주는 곳이라는 불교적 정신이 전제로 되어 있기 때문이다. 즉, 불교의 가르침에 따르면 윤회의 업에서 벗어나는 것이 불타(佛陀)가 되는 것이고, 이 불타 왕생의 탈 윤회는 업에서 벗어나는 것으로 가능하다고 말한다. 업을 끊어버리지 못하는 한, 끊임없는 윤회가 거듭되는 것이다.²⁴⁾

그러나 애니메이션 <오세암>에서는 두 남매의 ‘어머니에 대한 그리움’에만 초점을 맞추면서 두 남매의 구도자 같은 여행을 단순히 ‘어머니를 찾아가는 길’로 격하시켜 그 감동의 깊이를 전달하는 데 실패하고 말았다.

반면 <반딧불의 묘>는 기본적으로 회상 구조²⁵⁾이지만, 뒤에 일어날 일을 미리 서술하는 ‘예시’ 형식으로 구성되어 있다. 그리하여 첫 도입부에서부터 “나는 소화 20년 9월에 죽었다”라는 주인공 세이타의 충격적인 멘트로 영화는 시작된다. 물론 이러한 ‘예시’적 방법이 다음에 일어날 일을 관객에게 알림으로써 관객의 흥미를 감소시키는 듯이 보이지만, 실제로는 보다 큰 효과를 노리거나 다른 종류의 효과를 노리는 것이 보통이다. 왜냐하면 이 때 관객은 ‘무엇이 일어날 것인가’에 대한 기대감보다 ‘어떻게 일어날 것인가’에 더 관심을 갖게 되기 때문이다.²⁶⁾ 또한 카이저에 의하면 예시는 이야기되는 사건이 진실임을 독자로 하여금 확신시키는 데도 기여한다고 한다. 즉, ‘예시’가 있음으로써 관객은 그 이야기가 사실이라고 더욱 굳게 믿게 된다는 것이다. 이러한 ‘예시’적 방법을 효과 있게 활용한 것이 바로 <반딧불의 묘>라 할 것이다.

특히 유령이 된 세이타의 시점으로 여동생과 자신이 전쟁 속에서 어떻게 죽어갔는가를 냉정하게 보여줌으로써 ‘무슨 일이 일어났는가’가 아니라 ‘어떻게 죽었는가’라는 과정을 사실적으로 묘사하고 있다. 그리고 오빠인 세이타의 시점을 통해 어린 여동생이 죽어 가는 과정을 냉정하면서도 지극히 사실적으로 묘사, ‘현실’이 오히려 ‘비현실’ 같은 이중 효과를 가져오는데 성공한다.²⁷⁾

23) 정채봉의 원작 <오세암>에는 이를 반영하듯 두 남매의 가족사에 대한 정보가 일체 언급되지 않는다.

24) 이인복, <죽음과 구원에 관한 성찰>, <국어국문학> 126권, 2000, p.320.

25) <반딧불의 묘>의 시간순서는 플래쉬 백을 통한 회상의 형태로서 영화의 시간은 대부분이 회상으로 되어 있다. 즉, 영화의 시간순서는 현재의 유령이 된 세이타가 회상을 시작해서 다시 현재로 빠져나오는 형식을 취하고 있다.

26) E. Lammert, 앞의 책, p.175.

27) 애니메이션의 리얼리즘에 관해 다카하타 이사오는 이렇게 말한다. “무엇보다도 만화영화의 매력은

이처럼 두 작품은 ‘죽음’에 이르는 과정을 서로 다른 방식으로 묘사했지만, ‘예시’적 방법을 효과 있게 활용한 <반딧불의 묘>와 달리 <오세암>은 사건 진행에 몰입하는 관객의 환상을 깨뜨리는 스토리 구조로 인해 특히, 후반부에서 암자에 혼자 남아 스님을 기다리는 ‘길손’의 심리적 묘사가 제대로 표현되지 않으면서 전체적으로 긴장감이 떨어지는 한계를 남기고 말았다.

2. 이미지의 차이: 상승 이미지와 하강 이미지

<오세암>과 <반딧불의 묘>에서 ‘죽음’에 대한 연출적 시각에 있어 가장 두드러진 차이는 상승과 하강의 이미지이다. <오세암>이 ‘죽음’을 상승적 이미지 즉, 구원화되는 이미지로 표현하였다면, <반딧불의 묘>는 ‘죽음’을 내려다보는 하강적 이미지로 일관하고 있다. 그렇다면 ‘이미지’란 무엇인가. 이미지의 가치는 그것이 가지는 상상 영역의 후광이 얼마나 넓은가에 따라 측정된다.²⁸⁾ 그리하여 새로운 이미지를 통해 표현될 때 사유는 풍요로워지는 것이다. 애니메이션에 있어서 이러한 이미지 연출은 감독이 보여주고자 하는 작품세계와 스타일²⁹⁾과도 연결된다.

특히 <오세암>은 가을 숲과 눈덮힌 산길, 처마의 곡선과 풍경 등을 어린 길손이 바라보는 세상 풍경처럼 카메라는 로 앵글(Low angle)로 향한다. 뿐만 아니라 길손이 ‘부처’가 되어 영혼이 하늘로 날아가는 ‘죽음’의 순간에도 카메라는 꽃비가 내리는 풍경을 로 앵글로 보여줌으로서 상승적 이미지를 나타내고 있다.

이는 불교의 죽음의식의 한 표현방법이라 할 수 있다. 특히, 불교에서는 인생을 죽음을 향하는 한 과정으로 보고 인과의 원리를 적용하여, 생(生)이라는 원인에 의하여 사(死)라는 결과가 반드시 초래되는 것으로 영원회귀를 반복한다고 한다. 그리하여 영원회귀를 끝낸 진아

비현실적 픽션 세계의 구현에 있지만, 그 전제로써 일상 생활과 그 구성요소 즉, 풍경, 지형, 건축물, 가구, 소도구, 음식물 등과 이것들에 대한 등장인물의 감정과 반응을 세밀하게 묘사하는 것이 다카하타의 연출 스타일이다. 그렇게 함으로써 현실적으로 구현된 요소들에 의해서 다음에 펼쳐질 비현실적 스토리 전개가 ‘리얼리티’를 지닐 수 있다는 것이다.” 박정배, <애니메이션 이야기>(서울: 초록배매직스, 2000), p.224.

28) 가스통 바슐라르, 정영란 역, <공기와 꿈>(서울: 이학사, 2000), p.20.

29) 보드웰과 톰슨은 Film Art에서 영화 기법의 네 가지 양식을 미장센, 촬영기법, 쇼트와 쇼트를 연결하는 편집 기법, 그리고 영화 영상과 음향간의 관계로 나눈다. 특정한 기법들은 자체의 형식 체계를 창조하려는 경향이 있는데, 그것을 스타일이라고 부른다. 신강호, 앞의 논문, 1996. p.46.

(眞我), 석가모니 대아(大我)와 일체를 이루는 것을 추구하는데, 모든 사물에 대한 욕심에서 벗어나 무아(無我)가 되어 해탈에 들어가기 위해서는 전생의 악이 없어야 한다는 것이다.³⁰⁾ 결국 불교에서의 삶은 생명과 죽음의 반복이며, 죽음 그 자체는 종을 달리하는 삶의 또 다른 단계로 넘어가는 과정인 것이다.

이처럼 삶과 죽음에 대한 불교적 사유를 <오세암>에서는 상승 이미지로 표현함으로써 두 가지의 양상을 나타내고 있다. 하나는 외적 현상으로 높은 단계가 공간적으로 숭고한 가치를 상징하며, 다른 하나는 내적 현상으로 실제적 상승이 아니라 내적 삶, 상부를 지향하는 충동을 상징한다. ³¹⁾ 즉, 길손과 관객의 시선이 모두 아래에서 위로 향하면서 삶에 대한 경외감과 죽음에 대한 인간적 숙명을 표현한다고 볼 수 있다.

반면 <반딧불의 묘>는 유령이 된 세이타가 기차역 기둥에 기댄 채 죽어 가는 자신의 모습을 바라볼 때나, 긴 회상이 끝나고 여동생의 영혼과 함께 벤치에 앉아있을 때 카메라는 모두 하이 앵글(High angle)³²⁾로 두 남매를 보여주고 있다. 수직 축을 중심으로 상승과 하강의 의미를 설명하는 데는 높은 곳은 우월성, 중간 영역인 현상계는 양가성, 낮은 곳 혹은 암흑은 열등성을 표상한다고 본다면, 이러한 시선은 유령이 되어 구천을 떠도는 세이타가 여동생과 자신의 죽음을 ‘원망’과 ‘회한’의 눈으로 내려다보는 시점이라 할 것이다.

또한 어머니의 죽음을 모르는 여동생 세이코가 엄마가 보고 싶다며 텅 빈 운동장에서 울고 있을 때 카메라는 천천히 부감 샷으로 올라가면서 어머니를 잃은 두 남매의 쓸쓸한 모습을 지극히 객관적으로 보여준다. 즉 <반딧불의 묘>는 감정의 철저한 객관화와 냉정한 시각으로도 등장인물들의 눈물 한 방울 없이 관객들을 깊은 심연에 빠지게 하는 효과를 가져오게 한다. 그리하여 구천을 떠돌며 자신과 여동생의 죽음을 바라보는 세이타의 시선은 곧 관객의 시점으로 전이되어 오누이의 운명에 대한 감상적인 생각을 차단하게 만든다. 나아가 애니메이션 작품임에도 불구하고 실사 다큐멘터리 영화에서나 볼 수 있는 정적인 촬영기법을 사용함으로써 작품이 관객의 감정을 억지로 끌어올리는 것을 배제함과 동시에 관객들에게는 과장

30) 불교의 죽음관을 이해하기 위해서는 ‘윤회’를 이해해야 한다. 현재를 사는 중생들에게 사후 세계를 설명해 주는 기본적인 관점이 윤회이기 때문이며 윤회의 관점에서 보면 중생은 지옥, 아귀(餓鬼), 인생, 축생(畜生), 천생(天生), 수라(修羅)의 여섯 가지 생사를 전전하면서 삶을 되풀이한다. 그리고 이런 삶의 반복에서 해탈되게 하는 요인은 사랑의 업이다.

31) 엘리야데에 의하면 종교적 문맥이나 그 특수한 형태와는 관계없이 산이나 계단을 오르기 혹은 하늘을 날아오르기 같은 모든 상승은 언제나 인간이 초월적 존재라는 사실, 그리고 보다 높은 우주적 단계를 지향한다는 사실을 의미한다.

32) 피사체 눈높이보다 높은 곳에서 찍은 카메라 앵글.

되지 않는, 있는 그대로의 객관적인 모습을 보여주게 된다.³³⁾

결국 두 작품 모두 ‘죽음’이라는 동일한 결말 구조를 갖고 있지만 죽음에 대한 이미지는 각각 상승적 이미지(Low angle)와 하강적 이미지(High angle)로 보여지면서 <오세암>은 죽음을 구원으로서, <반딧불의 묘>는 죽음을 절대적 죽음으로 바라보는 차이점을 갖게 된다.

3. 죽음, 구원으로서의 죽음과 비극적 현실로서의 죽음

죽음은 인간이 지닌 비극성의 근원이고, 인간은 이러한 죽음을 경험해야 할 필연적 존재이자 삶의 유한적 존재이다. 죽음이란 자연적, 객관적 사실임에 틀림없다. 먼저 삶이 있게 되면 그 끝에 조용히 기다리고 있는 것이 죽음으로 생각되고 있다. 그러나 그와 같은 죽음은 생물의 현상적인 죽음에 불과하며 인간의 죽음은 아니라는 데 그 의미가 있게 된다. 무한한 시간과 공간에 대한 욕구는 존재론적인 현상을 초월해 보려는 인간의 관념을 갖게 된다. 따라서 우리는 인간의 어떤 죽음에서는 죽음 그것으로만 끝나는 것이 아니라 <죽음과 재생>이라는 신화적인 차원에서 해설될 수 있는 모티프를 찾아 볼 수 있게 된다.³⁴⁾

<오세암>은 재생의 한 양상으로서의 윤회론적인 세계관에 기초하고 있다. 폭설이 내린 후, 감이와 설정스님이 ‘길손’의 생사를 확인하기 위해 암자에 올랐을 때 감이가 눈을 뜨는 마지막 장면을 보자.

암자 안으로 들어온 감이, 길손이를 보자마자 끌어안는다. 길손이의 뺨을 부비며 감이, 눈물을 흘린다.

감이: 길손아……!

33) 박정배, <아니메를 읽는 7가지 방법>(서울: 미컴, 1999), p.107.

34) 융은 네 가지 원형을 지적하는 데에서 재생의 원형을 다섯 가지 유형으로 분류하고 나서 그에 대해 심리학적 해설을 부여하고 있다. 그가 말한 재생의 다섯 가지 형태로서는 첫째 영혼의 재생으로서 불교의 윤회 사상을 뜻하는 것, 둘째 인간성의 연속을 필연적으로 암시하는 환생, 셋째로 인간의 존재가 죽은 뒤에 다시 살아나는 부활, 넷째는 그가 순수한 의미에서의 재생에 관련된다고 하는 재생으로서 이것은 개체의 본질적인 변화를 수반하지 않고 다만 그 기능이나 존재의 일부가 더 나아지거나 개선된다는 것이며, 마지막 다섯 번째로는 간접적인 재생으로서 그 변형이 죽음과 재생의 과정을 거쳐 직접적으로 일어나는 것이 아니라, 개체의 외부에서 일어나는 변형의 과정에 주체가 관계함으로써 간접적으로 일어나는 변형이었다. C. G. Jung, *Four Archetypes*(Princeton Press, 1969), p.9.

설정:(놀라) 보이느냐? 네가 눈을 떴단 말이나?

감이: 예, 보여요. 길손이도, 스님도 모두 보여요.

그 자리에 무릎을 꿇는 설정

비록 길손이 현세의 모든 업을 끊고 ‘부처’가 되어 해탈하였다 할지라도 죽음에 대한 인간의 본원적 슬픔마저 끊어버릴 수는 없을 것이다. 그리하여 ‘길손’은 마지막 선물처럼 누나인 감이에게 아름다운 세상을 볼 수 있는 ‘눈(目)’을 공양한다. 그리고 감이가 눈을 뜨면서 처음으로 보게 된 세상은 온 산하에 꽃비가 내리는 풍경으로 전개된다. 불교에서 ‘꽃비’는 부처의 깨달음이 온 세상을 뒤덮는다는 의미로 이는 곧 길손의 성불과 함께 온 세상에 자비가 내린다는 상징적 의미라 할 것이다.

불교에서의 죽음 이후의 내세는 극락이다. 극락은 서방정토(西方淨土)이고, 그것은 사철 꽃이 피고 행복만이 있는 곳이다. 전통 설화의 내용에 없는 감이의 등장은 죽음을 ‘구원’으로 받아드리고 싶은 일종의 은유적 화법이라 할 수 있다.

실례로, 감이의 ‘개안(開眼)’은 길손의 성불을 통해 현실에 대한 희망, 혹은 구원될 수 있다는 간절한 믿음이 내포되어 있다. 실제 눈과 관련되는 본질적인 문제는 만일 눈 자체가 태양이 아니라면 눈은 태양을 볼 수 없을 것이라는 프롤티노스의 말에서 찾을 수 있다.³⁵⁾ 태양이 빛의 근원이며, 그 빛이 지성과 정신을 상징한다면 눈으로 사물을 보는 과정은 정신적 행위를 재현하며, 따라서 사물에 대한 이해를 상징한다. 눈이 빛나는 것을 볼 수 있는 것은 눈 자체가 빛나기 때문이다. 결국 <오세암>에서의 ‘죽음’은 현실이 구원화될 수 있다는 한국의 전통적인 정서와 불교가 융합된 작품이라 할 것이다.

그러나 문제는 이러한 철학적, 종교적 사유가 애니메이션 <오세암>에서는 두 남매의 ‘엄마에 대한 그리움’라는 정서적 자극에만 주요 초점을 두어 작품이 갖고 있는 본래적 의미는 물론이고 이를 뛰어넘은 애니메이션으로 승화되지 못했다는 것이다.

작품의 주요 관객 대상이 ‘어린이’이기 때문에 보다 쉬운 내용으로 접근하고자 했다는 제작진의 의도를 십분 고려한다 할지라도, 이것은 관객대상의 문제가 아니다. 설령 어린이가 주요 대상이었다 할지라도 <오세암>은 어린이의 상상력을 뛰어넘지 못했을 뿐만 아니라, 국내 장편 애니메이션사상 처음으로 ‘죽음’이라는 테마가 표현된 작품임에도 불구하고 감독은

35) 이승훈, <문학상징사전>(서울: 고려원, 1996), p.103.

‘죽음’을 작품 속에 어떻게 담아야 할 것인가에 대한 철학적 성찰을 하지 못한 것이다.

이로 인해 작품이 담고 있는 삶과 죽음에 대한 깊은 응시와 시선이 결여, 결국 <오세암>은 엄마를 잃은 두 남매의 슬픈 이야기에 머무는 한계를 남기고 말았다.

이번엔 <반딧불의 묘>를 보자. 이 작품은 비극적 종말로서의 죽음, 곧 전쟁이라는 거창한 핑계 속에 행해지는 철저한 개인주의와 무관심으로 힘없는 두 남매를 죽음으로 몰아넣는 현실을 그대로 재현해내는 데 집중한다. <오세암>에서는 주인공 ‘길손’이 성별하는 것으로 마지막 장면이 마무리되는 것과는 달리, <반딧불의 묘>에서는 전쟁 후 재건되기 시작하는 대도시의 야경을 쓸쓸히 바라보는 유령으로 떠돌아다니는 걸로 매듭지으면서 구원받을 수 없는 현실로서의 ‘죽음’으로 묘사된다.

그러나 무엇보다 <반딧불의 묘>가 <오세암>과 가장 큰 차이점을 보이는 것은 <오세암>의 길손이 마치 현실이 아닌 꿈속에서 벌어지는 듯한 몽상적인 느낌으로 ‘죽음’을 묘사했다면, <반딧불의 묘>는 두 남매를 죽음으로 몰아넣는 과정을 철저하게 사실적이며 객관적으로 묘사하면서도, 그 지독한 ‘현실’이 오히려 ‘비현실’ 같은 이중 효과를 갖고 옴으로써 비극적인 종말을 더욱 극대화하여 표현했다는 것이다.

이러한 성공은 다카하타가 갖고 있는 감독 자신만의 작품 세계에서 연유된다. 다카하타의 리얼리즘을 두 가지 방향으로 나누어 볼 때, <반딧불의 묘>에서 감독은 남매의 삶과 죽음을 조명 효과로 조건 지우고, 액자구조화를 통해 드라마의 비극성을 고조시키려 하였다.³⁶⁾ 특히 그의 작품은 마치 사진을 촬영한 듯한 치밀한 배경 묘사와, 화면 요소의 미세한 동작 하나 하나까지 놓치지 않는 극사실적인 리얼리티를 지향한다.

물론 <오세암>에서도 설악산을 그대로 옮겨온 듯한 가을 숲과 눈 덮인 산길, 처마의 곡선과 풍경, 비바람과 세월에 적당히 바랜 듯한 단청은 물론이고 불상과 탕화까지 세심하게 묘사한 것은 사실이다. 그러나 리얼리티란 마치 사진처럼 현실 있는 그대로를 묘사하는 것에서 오는 것이 아니다. 애니메이션에 있어서 ‘리얼리티’는 프레임 안에서 재구축된 현실이기 때문이다.

그리하여 <반딧불의 묘>에서의 리얼리티는 섬세하고 사실적인 현실묘사로 끝나지 않는

36) 1991년도에 제작된 <추억은 방울 방울>도 마찬가지이다. 동시대의 일본 직장 여성이 지닌 과거의 추억이 머리 속에만 머물러 있지 않고 현실 속으로 파편화되어 박히다가, 마지막에야 결국 완전히 통합됨으로써 극의 갈등과 긴장이 해소된다. 가장 최근작인 <헤이세이 너구리 대작전>의 너구리는 갈 길을 잃고 궁지에 몰린 현대 일본인의 메타포이며, 타마 언덕의 환경파괴는 버블경제 붕괴 이후의 일본사회에 대한 알레고리였다.

다. 한 예로 양식을 마련하기 위해 어머니의 기모노를 팔려하자 세츠코가 떼를 쓰며 울고 있을 때 기모노에 수놓아진 벚꽃이 꽃이 되어 날리고 다시 그 꽃이 쌀로 변하는 장면은 애니메이션에서 표현할 수 있는 리얼리티이며 이는 단순한 리얼리티를 뛰어 넘는 것이라 할 것이다.

<반딧불의 묘>는 암울한 현실에 대한 냉정한 시선으로 두 주인공의 죽음을 필연적으로 받아들이는 직선론적인 세계관에 근거하고 있다. 그러나 무엇보다 <반딧불의 묘>가 갖고 있는 힘은 바로 감독의 이러한 세계관이 구천을 떠도는 두 남매의 영혼을 냉정하게 보여주면서도 관객들을 ‘슬픔’이나 ‘비극’의 정서적인 느낌에 머물지 않게 하고, 두 남매의 죽음을 ‘스크린의 현실’이 아니라 ‘현실 속의 현실’로 받아들이게 했다는 것이다.

V. 결론

한국적인 정서와 이야기를 바탕으로 제작되어 세인들의 많은 관심을 받았던 <오세암>은 개봉 후 일주일도 채 안되어 대부분의 극장에서 막을 내리고 말았다. 낮은 흥행율로 이윤 만족을 채워주지 못했다는 극장주의 상업적인 논리가 <오세암>의 조기 종영을 초래한 것이 사실이지만, 1995년 이후 새로운 전성기를 맞이한 이래 줄곧 제기되어왔던 국내 애니메이션의 문제점을 <오세암> 역시 극복하지 못한 것이 가장 큰 문제점이라 할 수 있다.

이에 본고에서는 <오세암>과 <반딧불의 묘>의 유사성 속에 드러난 차이점을 분석한 후 특히 <오세암>의 서사적 문제점을 중심으로 살펴보았다. 이에 대한 분석의 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, <반딧불의 묘>와 <오세암> 모두 원작을 각색하여 애니메이션으로 재창작했다는 공통점을 갖고 있다. 그러나 <반딧불의 묘>가 뒤에 일어날 일을 미리 서술하는 ‘예시’ 형식을 통해 원작을 새롭게 재구성하는 데 성공했다면, <오세암>은 평면적인 동화 구조를 나름대로 각색하여 몇몇 장면들을 창작하고 연출하였지만 이야기 전체 구성으로까지 영향을 미치는 데는 실패하고 말았다. 이는 곧 문자매체(동화, 만화, 고전소설, 구비문학 등)에서 영상매체(애니메이션)로 변화하는 과정에서 애니메이션만이 지닌 고유한 창조성과 상상력의 부재에서 기인된 것이라 할 것이다.

둘째, 두 작품 모두 주인공의 ‘죽음’으로 결말을 마무리하는 유사성이 있지만, ‘죽음’에 대한 묘사 방식에서 큰 차이점을 갖고 있다. 특히 <반딧불의 묘>가 비극적 종말로서의 죽

음, 즉 구원받을 수 없는 비극적 현실로서의 ‘죽음’을 명확하게 제시한 반면, <오세암>은 ‘죽음’에 대한 철학적 사유가 생략된 채 두 남매의 구도자의 삶과 같은 인생의 여정을 ‘어머니를 찾아가는 길’로 축소시킴으로써 작품의 깊이를 떨어뜨리는 결과를 낳았다. 이는 애니메이션의 공동 창작자들(감독, 작가, 프로듀서, 애니메이터 등의 모든 스텝들) 모두가 당대에 만들어지는 애니메이션이 과연 어떠한 의미를 갖는지에 대한 부단한 반추 작업을 통해, 보다 생명력 있는 작품을 창작할 수 있는 세계관 확보가 절실하다 할 것이다.

셋째, <반딧불의 묘>와 <오세암> 모두 현실적인 배경을 기초로 섬세하고 사실적인 묘사에 충실한 공통점을 갖고 있다. 그러나 <반딧불의 묘>가 두 남매의 죽음을 사실적으로 묘사하면서도 오히려 ‘비현실’ 같은 이중 효과를 갖고 있음으로써 그 연출력이 돋보인 반면, <오세암>은 뛰어난 그림과 사실적이고 아름다운 배경을 보여주었음에도 불구하고, 이를 뒷받침해줄 탄탄한 이야기 구조와 연출의 부재로 인해 이미지 자체에만 머무는 한계를 갖고 왔다.

애니메이션은 아름다운 그림만으로 관객과 소통하거나 감동을 줄 수 있는 것이 아니다. 전시장에서 관람하는 회화 작품이 아니기 때문이다. 애니메이션은 조형성과 음악성 그리고 서술성이 상보적으로 융합됨으로써 향유자의 참여적 수행이 강화되는 대표적 장르이다. 시각적 연쇄로 이루어진 하나의 사건들을 서사체라고 했을 때, 애니메이션의 그림들은 전체 서사를 구성하는 요소로서 기능하는 반면, 회화에서 그림을 자족적인 향유 대상이 된다. 결국 애니메이션의 그림은 전체 서사의 흐름에 의해 조절, 통제되며 서사의 맥락에서 그 의미를 부여 받는 것이다.³⁷⁾

우리의 기술 수준이나 자금 동원력으로 볼 때 한국의 애니메이션은 미국의 디즈니나 일본 애니메이션과 단순 경쟁을 할 수는 없다. 하지만 애니메이션의 이야기를 이끌어가는 힘인 이야기와 드라마를 개발하는 문제라면 얘기는 달라진다. 비록 스토리의 긴장력 부재와 구체적인 형상화 실패 등의 많은 한계를 지니고 있지만 애니메이션 <오세암>은 국내 전통 설화에서 창작의 근원을 찾은 그 출발점이라 할 수 있다. 그러나 이 출발과 더불어 독창적인 이야기와 드라마를 개발하기 위해서는 무엇보다 감독의 연출력과 철저한 작가의식이 전제되어야 한다는 사실을 결코 잊어서는 안 될 것이다.

37) 박기수, <애니메이션 서사의 특성 연구: 한, 미, 일 애니메이션을 중심으로>, 한양대학교 대학원, 2001. p.10.

참고문헌

- 김규찬, “영화의 결말 구조에 관한 연구,” 중앙대학교 학위 논문, 1997.
- 김동영, “자끄 라캉의 환유와 은유개념에 관한 연구,” 미술교육논총, 2002.
- 김준양, <애니메이션, 이미지의 연금술>(서울: 한나래, 2000).
- 김창유, <영화의 은유적 표현성>, 한국 영화학회, 1990
- 김천해, <소설 구조의 이해>(서울: 문학과지성사, 1990).
- 김한식, “욕망의 이야기, 이야기의 욕망,” <불어불문학연구> 제40집. 2000.
- 박기수, “애니메이션 서사의 특성 연구: 한, 미, 일 애니메이션을 중심으로,” 한양대학교 대학원, 2001.
- 박선옥, “은유의 미학,” <외국문학> 1997년 겨울호(서울: 열음사, 1997).
- 박정배, <애니메이션을 읽는 일곱가지 방법>(서울: 미کم, 1999).
- 박정배, <애니메이션 이야기>(서울: 초록배매직스, 2000).
- 신강호, “신형주의 영화이론에 대한 일고찰,” 중앙대학교 학위 논문, 1996.
- 이승훈, <문학 상징 사전>(서울: 고려원, 1996).
- 이인복, “죽음과 구원에 관한 성찰,” <국어국문학> 126권. 2000.
- 임정숙, <은유: 그 철학적, 수사학적 관련>(서울: 한국미학회, 1986).
- 전운경, <영상과 시나리오>(서울: 건국대학교 출판부, 2001).
- 최석진, <여기에선 저 일본이 신기루처럼 보인다>(서울: 씨드아이, 2002).
- 가스통 바슐라르, <공기와 꿈: 운동에 관한 상상력>(서울, 1998).
- 아리스토텔레스, <시학>(서울: 문예출판사, 1996).
- 에이젠슈타인, 이정하 역, <몽타주 이론>(서울: 예건사, 1991).
- 시모어 체트민, 김경수역, <영화와 소설의 서사구조>(서울: 민음사, 1996).
- V.Y 프롭, 황인덕 역, <민담 형태론>(서울: 예림기획, 2000).
- 브루노 베텔하임, <옛이야기의 매력>(서울, 2001).
- 츠베탕 토도로프, 김치수 역, <러시아 형식주의>(서울: 이화여자대학교 출판부, 1996).
- 자끄 오몽, <영화 분석의 패러다임>(서울: 현대미학사, 1999).
- 유리 로트만, 오종우 역, <영화 형식과 기호>(서울: 열린책들, 2000).
- 자크 라캉, <욕망이론>(서울: 문예출판사, 2000).
- 폴 리콕르, <시간과 이야기 1, 2>(서울: 문학과지성사, 2000).
- 폴 웰스, 한창완·김세훈 역, <애니마톨로지>(서울: 한울, 2002).
- 프랭크 커머드, <종말 의식과 인간적 시간>(서울: 문학과지성사, 1993).
- 필립 아리에스, 진중권 역, “죽음의 역사,” <월간 인물과 사상>, 2001. 5.
- Bordwell, Narration in the Fiction Film(The University of Wisconsin Press, 1985).
- E. Branigan, Narrative Comprehension and Film(Routledge, 1992).
- Trevor Whittock, Metaphor and Film(Cambridge University Press, 1990).