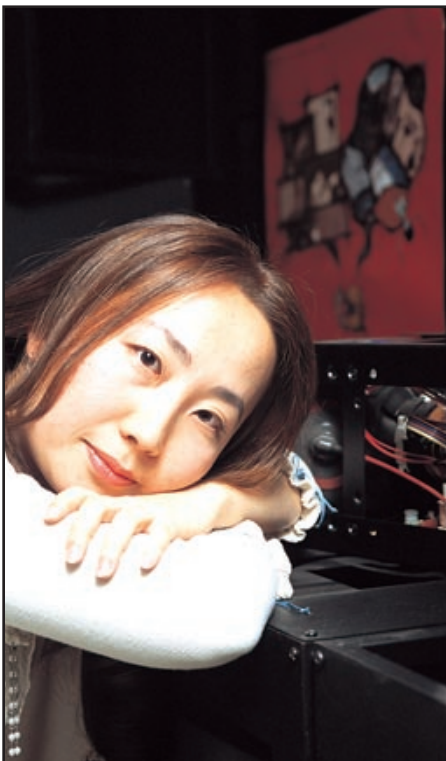


꿈으로의 도전, “이게 행복이죠”

‘늦었다고 생각할 때가 가장 빠르다’는 말이 있다. 여성부가 주최한 제5회 여성디지털콘텐츠대전에서 대통령상을 수상한 김현주(한국예술종합학교 영상원 애니메이션과 재학)씨는 서울대학 경영학과 출신. 최고 학부를 졸업하고 또다시 대학을 다녔던 이유는 정작 하고 싶은 일이 무엇인지 뒤늦게 깨달았기 때문이다. 그녀를 만나 작품제작의 뒷이야기 및 포부를 들어봤다.

글 신승철 기자 / 사진 이혜성 기자



제5회 여성디지털콘텐츠대전에서 ‘베개아기’를 출품, 대통령상의 영예를 안은 김현주씨는 1년여의 작업여정을 회상하며 ‘일상적이면서 섬세한 내용을 전달하되 형식적인 실험과 시각적인 효과들을 충분히 반영’하는 데에 초점을 맞췄다고 설명했다.

가장 어려웠던 과정은 제작 프로세스의 결정. 시나리오는 비교적 만족스러운 수준으로 완성됐지만, 그 다음이 문제였다. 김씨에게는 아직 그림으로 된 영상보다는 서사적 텍스트가 더 익숙한 표현수단이었고 영상출력에 대한 사전지식도 부족한 상태여서 제작 프로세스를 결정하는 일은 부담스럽기만 했다.

당시 김씨가 가진 시나리오의 성격은 세부적인 묘사에 충실한 리얼리즘적인 것이었고, 이러한 시나리오를 효과적으로 전달하려면 셀 방식의 2D 애니메이션으로 안정적인 영상을 표현해내야 한다는 충고가 지배적이었다. 그러나 김씨는 이전부터 혼합매체를 통한 자유스러운 표현과 풍부한 질감연출에 관심을 가지고 있었다. 일상적이면서 섬세한 내용을 전달하되 형식적인 실험과 시각적인 효과들을 충분히 반영하는 것, 그것은 두 마리 토끼였던 셈이다.

즐거움을 만끽했던 제작과정

기본 줄거리와 설정은 김씨의 어린시절 경험에서 가져왔다. 작품의 소재가 어린시절의 강렬한 인상에 기초했기 때문에 주인공의 행동과 반응에 대한 동기부여가 쉽지는 않았다. 충분한 논의를 거치면서 시나리오의 허점들을 채워나갔고, ‘왜 이 아이는

이렇게 행동하는가’라는 질문에 ‘제가 실제로 그랬거든요’와 같은 대답을 하지 않아도 될 때까지 구조를 탄탄하게 세워나갔다. 결국 제작경험이 있는 동료들이 고개를 내젓는 일들을 고집스럽게 실천하면서 지금의 ‘베개아기’가 만들어졌다. 패턴이나 화면의 질감에 대한 부분은 특히 사람들이 염려했던 부분. 3D 애니메이션의 매핑과 같은 효과를 2D의 캐릭터에 부여하려고 실험을 거듭했다. 복잡한 패턴을 움직이는 캐릭터에 입혔을 때 캐릭터의 몸안으로 패턴이 통과하는 느낌을 주거나 눈에 부담을 주는 문제를 해결하기 위해 많은 시행착오도 거쳤다.

배경세트 제작에 있어서는 다양한 원근감의 구현에 어려움이 있었다. 아이의 방과 마당, 전체 집의 정경은 수작업을 통해 실제 세트로 제작됐고, 스캔 및 합성작업을 통해 다양한 배경을 소화했다. 그밖에 여러 가지 공정을 거쳐서 확정된 채색방법이나 후반에 사용된 조명효과 등이 김씨가 비중을 둔 부분이다. 배경에 사용된 이질적인 요소들과 캐릭터가 들떠 보이지 않도록 합성하는데 조명은 탁월한 도움을 줬을 뿐 아니라 전체적인 화면의 톤을 안정시키는데 기여했다.

이러한 성과는 일정수준의 완성도에 도달할 때까지 여러 번 테스트를 거친 결과기도 하고 어느 면에서는 무모할 만큼의 정성을 기울였던 결과다. 대표적인 사례는 김씨가 만든 패턴북인데, 아이의 옷이라든가 벽지 등은 물론이고 캠핑장소로 쓰이는 낡은 교회의 스테인드글라스 견본까지 포괄하고 있다. 이것은 ‘제작상의 컨셉’이기도 하지만 아기자기하게 무언가를 만들고 채집하는 ‘개인적 즐거움’을 만끽하는 과정이기도 했다.

시나리오까지 책임지는 감독 되고파

작품의 결말 부분에 대해서는 논란이 있었는데, ‘자신의 베개를 베고 있는 선생님을 목격한 아이는 어떻게 반응할 것인가’라는 질문에 대해 주변사람들의 의견이 제각기 달랐다. 결국 본래의 컨셉인 ‘웃으면서 달려간다’를 관철시켰다. 김씨가 이 작품을 기획하면서 처음부터 하고 싶었던 말은 삶에 대한 긍정과 기대였기 때문이다. 후반작업은 3개월이 꼬박 걸렸다. 각 클립이 모두 완성된 상태에서 편집에 대한 고민을 처음부터 다시 해야만 했는데, 처음에 간과했던 허점들이 작품의 완성도가 높아감에 따라 드러나기 시작했기 때문이다. 이에 따라 필요한 부분을 채워 넣고 걷어내는 과정이 뒤따랐고, 그 이후 비로소 본격적인 사운드 작업을 시작할 수 있었다.

“잠자는 아이들의 숨소리를 따기 위해 어린이집을 찾아 아이들의 낮잠시간을 기다렸던 경험은 실로 인상적이었습니다. 정성을 기울인 효과음, 비전문 성우의 담백한 연기를 끌어내기까지의 수차례의 대사녹음과 기본에 충실한 믹싱은 베개아기의 가장 큰 미덕이었다고 자부할 수 있습니다.”

보통 작가들이 미술작업에 공을 들인 만큼의 시간과 역량을 후반작업, 특히 사운드 부분에 할애하지 못한 채 유명음악을 깔거나 영상을 통한 내러티브 전달을 시도하다가 자칫 허술해지기 십상이다. 하지만 김씨는 이 또한 꼼꼼히 챙겼다. 주인공 현주리의 테마와 왈츠 등 10여분의 짧은 애니메이션을 위해 무려 10곡이 창작됐고, 목소리 더빙을 위해서는 같은 학교 영화과 학생들의 도움을 받았다. 김씨는 주제가가 불리워지는 1분30초간의 엔딩 장면에서 이 고마운 사람들에게 보내는 작은 화답도 잊지 않았다.

총 6편의 연작 시리즈를 기획했던 김씨는 첫 번째 에피소드인 베개아기의 작업을 마치고, 두 번째 작품이 될 ‘우산과 미꾸라지’의 포스트 프로덕션 작업을 진행하고 있다. 또한 베개아기가 아동심리의 성장이라는 교훈적 주제와 스타일적 충실도를 지닌 만큼 그림책으로의 기획을 제안 받아 이를 타진하고 있는 상태다.

시드니 울른공대학에서 교환학생으로 가게 될 다음 학기가 무척이나 기대된다는 김씨는 작품을 직접 창작해 연출하는 감독이 되고 싶은 게 소망이다. 내용적 충실도는 물론이거니와 시장성을 갖춘 작품으로 국제시장에서 당당히 겨뤄보고 싶은 것이다. “한국영화가 고전하던 때가 있었다. 애니메이션도 좋은 날이 오지 않겠냐”며 자신감을 보이는 그녀에게서 ‘하고 싶은 일을 즐겁게 했을 때 이런 표정이 나오는구나’ 하는 생각이 들었다. 🇰🇷

‘베개아기’는 이런 작품

이 작품의 주인공인 현주리는 여섯 살의 여자아이로 엄마와의 친밀한 대면접촉에서 점차 이탈해 또래집단인 친구들과 관계를 형성해야 하는 성장단계를 맞이하고 있다. 주인공이 베개를 친구나 동생처럼 생각하고 애착을 보이는 행동은 이 과정에서의 심리적인 상실감을 극복하고 마음의 위안을 얻기 위한 지극히 자연스러운 모습에 해당한다.

선생님은 어른의 대변자다. 관습적인 선악의 대립구조 대신 착한 직업인으로서의 선생님은 통한 행동을 보이는 아이와 캠핑 갈 때는 베개를 가져오지 않는다는 상식을 가르치려다가 아이를 울리는 등 자꾸만 대립하게 된다. 작품 말미에는 인간적이고 회화화된 모습을 아이에게 들키는가 하면, 자신의 어린시절을 기억해 냄으로써 마침내 아이와 화해하고 소통할 수 있게 된다.

