

특징 애니메이션

한국 창작애니메이션의 발전방향

□ 최돈일* / * 경기대학교 다중매체영상학부 교수

I. 서론

1. 연구목적

본 연구는 애니메이션이 문화예술의 범주에서 이 해되고 산업으로서의 가치로 인식되고 있는 이 시점에서 한국애니메이션 역사의 정체성에 대한 올바른 인식과 정리는 매우 필요하다. 따라서 애니메이션 50년 역사의 흐름을 작품과 감독 그리고 주변 환경을 개괄적으로 조명해 보고 우리 애니메이션의 역사의 특징과 문제점을 진단해봄으로서 창작을 중심으로 한 한국 애니메이션의 진로와 발전방향을 모색해보는데 연구목적이 있다.

2. 연구방법 및 범위

한국애니메이션의 흐름을 태동에서 현재에 이르

는 시기를 시대별로 개괄하고 주변 환경에 따른 작품의 변화에 따라 3기로 분류하였다. 1기는 초기에 애니메이션의 태동과 경향중심으로 개괄하고, 2기는 70-80년대로 애니메이션창작의 활성화와 암흑기로 작품의 명암을 분석하고 3기는 90년대 이후 문화산업이란 새로운 시각에서 제작시스템과 정책변화의 시기로 구분하여 시기별 상호 연관성을 통해 창작애니메이션 역사의 지형을 개괄하고자 하였다.

II. 본론

1. 한국 애니메이션의 태동과 전개

1) CF로 출발한 애니메이션

한국 애니메이션의 시작은 1956년 HLKZ_TV에서 방영된 <럭키 치약 CF>라고 알려져 있다. 이 작

〈표 1〉

연도	작 품 명	감 독	비 고
1956	럭키치약	문달부	광고용 애니메이션
1960	진로소주, 활명수(최초 풀 방식)	신동현	광고용 애니메이션
1961	개미와 배짱이(5분)	한성학, 박영일, 정도빈	실험애니메이션
1964	나는 물이다.	박영일, 정도빈	캠페인애니메이션
1967	홍길동(한국최초의 극장용 애니메이션)	신동현	극장용
	호피와 차돌바위	신동현	
	흥부와 놀부(한국최초의 인형애니메이션)	강태웅	
1968	손오공	박영일	극장용
	황금철인		
1969	홍길동장군	용유수	극장용
	보물섬(시네마스코프)	박영일	

자료: www.koreaanimation.or.kr/www.ani.seoul.kr

품은 문달부감독이 원화, 동화, 트레이스, 촬영 등 애니메이션카메라가 없는 상태에서 한 콤마 한 콤마 찍는 방식으로 애니메이션 제작의 전 과정을 혼자 해냈다고 한다. 기술상의 문제로 흔들림이 있긴 했지만 치약을 의인화해서 유머러스한 표정은 평가할만하다. 본격적인 애니메이션 CF의 원조는 국내 애니메이션의 개척자 신동현의 〈진로 소주〉광고였다고 보는 것이 정확할 것이다. 이어서 엄도식씨는 활명수 CF를 제작하였다. 내용은 중절모를 쓴 신사가 배를 움켜쥐고 약국으로 들어간다. 신사는 주인이 주는 활명수를 들이키는 데, 약병의 크기가 신사의 키 만큼이나 크게 과장되어 있다. 이 CF는 소화제 시장을 완전히 장악할 만큼 대단한 위력을 발휘했다. CF가 아닌 최초의 순수 애니메이션 작품은 1961년 4월 국립영화제작소에 있던 한성학, 박영일, 정도빈이 공동 제작한 〈개미와 배짱이〉이다. 이 작품은 이솝우화를 소재로 한 것으로 캠페인 성으로 상영시간 5분 정도의 실험 작이었다. 1963년에는 정도빈, 박영일 팀이 〈나는 물이다〉라는 문화영화 형태의 애니메이션을 제작하기도 했다. 이 무렵을 전후

로 하여 차츰 세계 애니메이션이 우리나라를 강타하기 시작했다.

2) 최초의 장편애니메이션

1967년 1월 21일 우리나라 최초의 극장용 장편 컬러 애니메이션인 〈홍길동〉이 전국에서 첫선을 보였다. 〈홍길동〉의 개봉은 당시 열악했던 국내 애니메이션 제작 기반으로 한국애니메이션사의 한 획을 그은 일로까지 여겨진다. 〈홍길동〉은 신동우 화백의 〈풍운아 홍길동〉을 원작으로 신동현이 감독을 맡고 신동우가 구성을 맡았다. 〈홍길동 '67〉이 흥행에 성공을 하자 애니메이션에 대한 상업적인 기대감이 유행처럼 생겨났다. 이러한 현상은 곧이어 국산 애니메이션 제작 붐으로 이어졌고, 한때는 제작사들 간의 과열 경쟁으로 관객을 위한 특별 선물이 필수화되기에 이르렀다. 〈홍길동〉의 성공으로 그 해 8월 15일 〈홍길동〉의 속편 격인 〈호피와 차돌바위〉라는 애니메이션이 선보였으며, 68년, 최초의 SF라고 볼 수 있는 박영일 감독의 〈황금 철인〉이 개봉됐다. 또한 외화 수입업자들까지도 이에 편승하여 애니메이

선 수입에 대한 비중을 두기 시작했고, 실제적으로 월트 디즈니의 <피터팬>과 <신데렐라>같은 작품들이 이때 국내 극장에서 개봉되었다. 하지만 이렇듯 시장이 커져가던 극장판 애니메이션들은 TV라는 새로운 매체에 밀려 큰 타격을 입게 된다. 즉 돈을 주고 표를 사서 극장에 가지 않더라도 편안히 집에서 화면을 즐길 수 있는 TV 방송 시대가 국내에서도 본격화되기에 이르렀던 것이다. 그러자 상대적으로 위축이 되어버린 극장판 애니메이션 제작은 71년 용유수 감독의 <호동 왕자와 낙랑 공주>이후로 거의 중단되었고 이 같은 현상은 75년도까지 이어진다.

<홍길동>은 열악한 환경에서 제작되었지만 믿어지지 않을 정도의 대단한 수준작이었다. 촬영에 필요한 필름이 없어서 미 공군이 항공 촬영 때 사용한 필름을 양젓물에 씻어 사용했으며, 셀 애니메이션의 필름재료인 셀 역시 구할 수가 없어서 미군 부대에서 사용하던 비닐을 얻어다가 사용했다고 한다. 물감도 변변치 않아 정성껏 칠해서 말리면 색이 변하거나 들뜨기 일쑤였고, 그나마 극장판 애니메이션 한 편에 최소 200명 이상이 동원되어야 하는 현실 속에서 겨우 30여 명의 인력으로 작품을 완성했다는 것은 거의 기적에 가까운 일이었다. 특히 제작에 있어서는 당시 일본 역대 최고 제작비가 투여된 <아키라>에 사용된 동화 매수가 135,000장인 것을 감안해 보았을 때 <홍길동>에 사용된 동화의 수가 125,300장이라는 것은 작품의 완성도를 입증한다. 또한 돈이 많이 들고 제작 과정이 난해하여 디즈니 등의 미국 메이저급 애니메이션사 들만이 사용하는 프레스코(선 녹음/후 작화)방식의 풀 애니메이션(Full Animation)으로 제작되었다. 즉 그림판 가로 길이가 3,459,000cm로 남산 높이 150배에 달했으며 손으로 그린

그림판 장수는 125,300장이며 제작비는 5,400만원으로 당시 국내 영화 10개 작품제작비에 해당하였다. <홍길동>의 예로 보건대 당시로서는 우리나라가 결코 일본에 뒤지지 않는 애니메이션 제작국이며, <홍길동>은 한국 애니메이션 사에 길이 남을 여러 가지 의미를 지니고 있다. 그러나 이러한 작품이 현재 남아있지 않은 것은 매우 안타까운 일이다.

2. 한국애니메이션의 명과 암

1) 극장용 장편 만화 영화의 황금기

1975년 한국영화 <영자의 전성시대>가 관객 35만 명을 동원하는 등 흥행에 성공을 거두자 TV에 기세가 높려 있었던 극장가가 서서히 회복될 기미를 보이고 있을 때 상업성에 치우친 국내 방송사들은 창작 애니메이션 제작을 지원하기보다는 값싸고 경쟁력 있는 일본 애니메이션을 수입하는데 앞장섰고 국내 창작기반을 무너뜨리는데 일조하였다. 안타깝게도 국내 방송사에서는 국내 창작 애니메이션의 활로를 저해한 것만이 아니라 종속된 '하청의 길'을 여는 역할을 하였다. 1968년 TBC에서는 [영화부]내에 [만화영화부]를 두어 일본의 TV 시리즈물인 <황금박쥐>, <요괴인간>을 하청 제작하였다. 70년대부터 시작된 하청제작은 80년대 들어 세계 최대의 하청제작국으로 자리 잡았다. 이로 인해 제작물량으로는 세계 3위의 애니메이션 제작국이라는 즐거워할 수만은 없는 명예를 얻기도 하였다.

극장용 애니메이션이 전 세계적으로 한계에 부딪힌 상황에서 애니메이션의 유일한 활로는 TV용 애니메이션의 제작이었다. 우리나라의 방송사들은 독자적인 애니메이션을 창작하는 힘든 길보다 수입이 보장되는 하청 제작의 길을 택했다. 당시 <마린보

이), <마징가 Z>, <알프스 소녀 하이디>, <캔디 캔디>, <그레이트 마징가> 등 수많은 일본의 애니메이션 중 MBC TV에서 방영되고 있었던 <마징가 Z>의 인기는 하늘을 찌르고 있었으며, 그 밖의 작품들 역시 국내 어린이들의 절대적인 지지 속에 초저녁 시간대의 채널을 장악했던 것이다. 그리고 방송사들은 TV에서 방영하는 애니메이션은 절대로 국적 표현이나 제작자 표시를 하지 않았고, 심지어 일본산임을 나타내는 장면은 교묘히 삭제하였다. 이처럼 암울했던 공백을 깨고 마침내 1976년 12월 13일 우리는 국산 애니메이션을 만나 볼 수 있었다. 바로 김청기 감독의 <로봇 태권 V>의 등장이었다. <로봇 태권 V>는 <홍길동>에 비하면 그다지 애니메이션적 완성도가 뛰어난 작품은 아니다. 하지만 <태권 V>가 개봉된 직후 동네 골목에서는 <마징가 Z>의 주제가 보다 <태권V>의 노래를 부르는 꼬마들이 더 많았고, <태권 V>가 이 땅에서 일제 애니메이션 <마징가 Z>의 신드롬을 상당 부분 압도해 주었다는데 큰 의의를 부여할 수 있는 것이다. 또한 1주일에 한 번 이상 지속적으로 방영이 되는 TV 애니메이션에 반해, 단 몇 주간의 상영으로 끝나는 극장판 애니메이션의 핸디캡에도 불구하고 <태권 V>의 분전은 대단히 특기할 사건이며 아울러 국산 창작 애니메이션의 성

공 가능성을 보여준 계기가 되었다. <태권 V>가 대중적인 인기를 얻게 되면서 결과적으로 매년 방학마다 2편 이상씩의 아동용 극장 애니메이션이 연속적으로 제작되는 호황을 누리게 된다. 이 시기의 대표작인 <태권 V>는 이후 7편의 작품이 제작되었다. 이러한 <로봇 태권 V>시리즈의 김청기 감독은 일약 우리나라 애니메이션의 스타로 떠오르게 되고 이 후 수십편의 극장용 애니메이션을 제작하게 된다. 그러나 이러한 한국 극장판 애니메이션의 황금기가 일본 애니메이션의 표절, 모방이라는 논쟁을 불러일으키기도 하였다.

<로봇 태권 V>1탄의 성공으로 자신감을 얻은 김청기 감독은 제2탄 <우주작전>편에서 그의 만화영화 생애 최고의 열정을 불어넣는다. 주인공 훈이와 태권V의 움직임은 자연스럽게 연출하기 위해 실제 태권도 사범들의 동작을 기초로 작화를 하는 등 다방면에 걸쳐 대단한 심혈을 기울였던 것이다. 또한 애니메이션에서 소리의 중요성을 인식하고 펍시 콜라의 놀라운 효과음을 창조해냈던 사람에게 음향 효과를 의뢰했으며 당시 실용음악을 가르치고 있던 최창권 교수가 음악을 맡았다. 특히 최호섭, 최귀섭, 이지혜 등이 주제를 불렀던 이 <우주작전>의 음악은 당시 서라벌 레코드를 통해 국내 창작 애니메이

<표 2>

연도	작 품 명	비 고
1971	왕자호동과 낙랑공주/번개아름	극장용
1972	괴수 대 전쟁	극장용
1976	로버트태권V/로버트태권V-우주대작전	극장용(OST발매)
1977	로버트태권V-수중특공대/태권동자마루치아라치	극장용
1978	무적의용사황금날개1,2,3/날아라원더공주77단의 비밀 /로버트태권V와 황금날개의 대결/돌이장군	극장용
1979	우주소년캐시/은하함대지구호/우주전함거북선/별나라3총사/우주흑기사/간첩 잡는 돌이장군	극장용

자료: www.koreaanimation.or.kr/www.ani.seoul.kr

선 사상 최초의 OST음반 발매라는 기록을 세우는 등 나름대로 완성도를 인정받기도 했다.

2) 한국애니메이션의 시련기

제 5공화국이 들어서면서 점차 우리나라 애니메이션은 쇠락의 길을 걷기 시작했다. 5공화국의 문화 통제 정책의 하나로 아동용 애니메이션에서 비현실적이고 폭력적인 요소가 드러나는 SF 애니메이션물을 규제하기 시작하였다. 인기리에 방영되던 <그랜드아저(UFO)> 등의 TV 로봇 애니메이션 시리즈의 중도 하차를 비롯해서, 그때까지 우리나라 극장용 애니메이션의 대다수를 이루었던 메카닉 애니메이션도 제작에 심한 규제를 받게 되었고 이러한 이유로 극장용 애니메이션도 점차 사라져 가기 시작하였다. 김청기 감독마저 일본의 <닌자로봇 비영(飛影)>의 메카닉을 디자인 하나 바꾸지 않고 그대로 사용한 실사 애니메이션 합성 영화 <우리매>를 제작하기 시작했을 정도였다. 이 시기부터 우리나

라 애니메이션은 암흑기를 맞게 되어 일본과의 격차는 점차 심해지기 시작하였다.

그러던 중 1988년을 전후로 우리나라 사회 전반에 걸쳐 대대적인 변혁의 바람이 몰아치게 된다. 올림픽을 앞두고 국내 문화계는 문화올림픽이라는 정부의 정책에 발맞추어 국내 자체 제작 TV 애니메이션 시대가 개막되었다. 국내에서 본격적인 TV판 애니메이션 제작이 시작된 것은 신동헌 감독의 <홍길동 '67)>이 개봉된 지 무려 20년 뒤의 일이다. 이렇듯 국내 TV 애니메이션 제작이 지연되었던 것은 앞서 말했듯이 방송국들이 해외 애니메이션의 수입에만 지나치게 의존했기 때문이다. 하지만 올림픽을 앞두고 전개된 각 계의 문화 개혁 사업의 일환으로 자체 제작 TV 애니메이션의 필요성이 크게 제기되었고 마침내 양대 방송사인 KBS와 MBC는 1987년 5월 각각 국내 최초의 자체 제작 TV 애니메이션을 선보이게 된다.

KBS의 <떠돌이 까치>와 MBC의 <달려라 호돌이>

<표 3>

연도	작 품 명	비 고
1980	삼총사타이마신001/소년삼국지/15소년우주표루기	극장용
1981	엄마 찾아 삼 만리/어린과학자의 꿈/혹성로봇선더A	극장용
1982	미래소년 쿄타버뮤다5000년/솔라원투쓰리/슈퍼태권V	극장용
1983	태양을 향해 던져라/은하전설테라	극장용
1984	84태권V/스페이스간담V	극장용
1985	스타체이서/로버트군단과메카3/무적철인람보드/돌이와 제타보드/ 다시 찾은 마운드/외계에서 온 우리매	극장용
1986	각시탈/외계에서 온 우리매2	극장용
1987	떠돌이까치(KBS)-국내최초의 TV애니메이션/아기공룡둘리(KBS)/ 동화나라ABC/달려라호돌이(MBC)/아리수변의 꿈나무(MBC)/ 외계에서 온 우리매전격3작전(극장용)/외계에서 온 우리매4(극장용)	TV애니메이션
1988	까치의 날개(KBS)/아기공룡둘리2(KBS)/동화나라ABC2(KBS)/ 달려라하니(KBS)-한국최초의 TV시리즈/독고택의 비둘기합창(MBC)/ 태권동자마루치(MBC)/뉴머신우리매(극장용)	TV애니메이션
1989	천방지축하니(KBS)/2020우주의 원더키디(KBS)/도단야(MBC)/머털도사(MBC)	TV애니메이션

자료: www. koreaanimation.or.kr/www.ani.seoul.kr

가 바로 그것이다. 이렇게 시작된 국내 자체 제작 TV 애니메이션 시장은 KBS가 김수정 원작의 〈아기 공룡 돌리〉를 제작 방영하면서 더욱 가속화 되어 간다. 이에 자극을 받은 MBC도 곧이어 '88년 신정 특선으로 이상무의 인기 만화 캐릭터 '독고 탁'을 주인공으로 한 〈독고탁의 비둘기합창〉을 80분짜리 장편으로 제작 방영하였다. 이러한 선의의 경쟁구도는 국내 TV 애니메이션 시장의 질적, 양적인 발전의 계기를 마련하였다.

① SF애니메이션

1980년 에도 많은 SF애니메이션이 제작되어 우리 어린이들을 즐겁게 해 주었다. 임정규는 삼총사가 타임머신 001을 타고 과거와 미래를 오가며 모험을 벌이는 〈삼총사 타임머신001〉을 제작했다. 아인슈타인이 정립한 시간 여행을 어린이들에게 이해시켜 주려고 기획했다는 이 작품은 4032년 먼 미래의 서울 모습과 1억 5천만년 전의 공룡시대가 함께 펼쳐지는 이야기이다. 1월 12일 세종문화회관에서 개봉됐다. 1월 16일 대한극장에서는 일간스포츠에 연재되었던 고우영의 '삼국지'가 애니메이션 그림으로 유비, 관우, 장비가 스크린 위에 나타났다. 김청기는 고전 삼국지 내용을 정설이 아닌 고우영의 재치있는 위트와 유머로 제작했다.

정수용은 14명의 소년과 1명의 소녀가 우주에서 표류되어 모험을 벌이는 〈15 소년 우주 표류기〉를, 이규홍은 공상과학물인〈독수리 5형제〉, 임정규는 연말에 〈소년 007, 은하 특공대〉를 내놓았다. 이 작품은 소년 동아일보에 15년간 연재해 왔던 것을 애니메이션으로 제작한 것이다. 1981년 신년 특선 프로로 정수용은 엄마의 사랑을 그리워하며 멀고 먼 모험의 길 3만리 길을 떠나는 애뜻한 소년을 그

린 〈엄마 찾아 삼 만리〉를 제작해 어린 아이들의 눈시울을 적시었고, 배영랑은 여름방학 특선 프로로 로봇 애니메이션인 〈로봇트 킹〉을 제작했다. 같은 해 정부기관에서도 애니메이션에 의한 홍보 작품을 제작했다. 과학기술처는 〈어린 과학자의 꿈〉이라는 작품을 신영필름에 의뢰해서 제작했고, 철도청은 〈충북선 복선화 건설〉을 중앙영화사에 의뢰하여 애니메이션으로 제작했다. 박설형은 공상과학을 소재로 한 〈미래소년 군타 버뮤타 5000년〉을 1982년에 감독했으며, 1983년 홍상만도 공상과학을 소재로 한 〈은하전설 테라〉를 감독했다. 이영수는 미국에서 애니메이션 작업을 하다가 귀국해, 첫 작품으로 1983년 〈황금 연필과 외계소년〉을 제작했다. 내용은 E.T와 비슷한 외계인과 함께 연필 함대를 타고, 꽃별을 찾으러 가는 이야기로 아이들에게 거친 폭력이 없는 따뜻한 인간애를 보여준 작품이었다. 이듬해 조민철은 외계인을 소재로 한 작품을 제작했다. 1984년 이성우가 제작한 〈비디오 레인저 007〉은 지구를 식민지화하려는 외계인의 계획을 레인저 007 로봇을 개발하여 대결케 하는 작품이다.

② 반공애니메이션

1985년에 나온 작품으로 문덕성이 제작한 〈무적철인 람보트〉가 있다. 이때 공상만화 외에 남북 분단의 현실을 다룬 반공애니메이션이 등장했다. 1986년 이학빈은 반공애니메이션〈각시탈〉을 감독했다. 철저하게 공산주의 교육을 받은 소년과 풍선을 이용하여 남한으로 편지를 띄우는 소년, 그들은 각시탈을 쓰고 밤마다 공산당원들을 괴롭히는 형을 고발하여 강제 수용소로 보낸다. 그러나 오히려 자신이 이용당하고 있음을 뒤늦게 알게 되어 스스로 각시탈을 쓴다.

③ 스포츠애니메이션

스포츠를 소재로 한 애니메이션이 이상무의 캐릭터 터 '독고탁'으로 대원동화에서 3편을 제작했다. 1탄 박시옥의 <태양을 향해 던져 '83>, 2탄 홍상만의 <내 이름은 독고탁 '84>, 3탄 문덕성의 <다시 찾은 마운드 '85>가 그것이다. 이러한 작품들은 당시의 스포츠의 활성화와 맞물려 많은 인기를 누리게 된다.

3. 애니메이션의 부활과 새로운 변화

1) 극장용 애니메이션의 부활

88년 올림픽을 기점으로 최초의 TV 시리즈가 제작되었고 90년대에 들어서면서 다시금 극장용 애니메이션이 만들어지기 시작하였지만 좋지 않은 결과를 낳았다. 자체 제작 노하우 확보는 안중에도

없었던 국내 제작업계는 90년대에 들어서면서 국내 애니메이션 제작 능력이 매우 약한 상황이었다. 어차피 적은 제작비가 투입된 TV 시리즈의 경우는 어쩔 수 없다 하더라도 수 십억원이 투자된 극장용 애니메이션의 연속적인 실패는 우리나라 애니메이션의 현실이 얼마나 어려운가를 보여주는 증거였다. 1993년 여름 들도 보도 못한 <슈퍼 차일드>가 갑자기 극장에서 개봉을 하였고, 94년에는 <블루 시걸>이 개봉되어 50만이라는 상업적인 성공을 거두게 되지만 작품성과 선정성에 대한 많은 논란을 불러일으켰다. 95년에는 무협지판 네버엔딩 스토리 <붉은 매>(10만, 지상월, 감독: 심상일), <헝그리 베스트 5>(8만명, 이규형, 감독:우이 다카시), <돌아온 영웅 홍길동>(40만명, 윤석화, 감독: 야마우치 시게야스) 등이 개봉된다. 그러나 <슈퍼 차일드>와 <블루 시걸>에 대한 사회적 비판으로

(표 4)

연도	작 품 명	비 고
1990	로티의모험(극장용) / 옛날옛적에/영심이(KBS) / 날아라슈퍼보드(KBS) / 머털도사와108요괴(MBC) / 머털도사와포매(MBC)	TV애니메이션
1991	돌아온루미(극장용) / 요정핑크(MBC) / 은비까비의옛날옛적에(KBS) / 날아라슈퍼보드2(KBS) / 장독대(MBC) / 꼭두장군(MBC) / 햇살나무(KBS) / 심청(MBC)	TV애니메이션
1992	은비까비의 옛날옛적에(KBS) / 지구는초록별(KBS) / 날아라슈퍼보드3(KBS) / 풀벌의친구(MBC) / 꿈돌이(MBC) / 핑크라이킹(MBC)	TV애니메이션
1993	거리의무법사(극장용) / 마법사의아들코리(KBS) / 빛돌이의우주2만리(SBS) -국내최초입체TV만화영화	TV애니메이션
1994	블루시걸(극장용)-한국최초성인용애니메이션 / 슈퍼차일드(극장용) / 초롱이의옛날여행(KBS) / 사랑의학교(KBS)	TV애니메이션
1995	붉은매(극장용)헝그리베스트5(극장용) / 돌아온영웅홍길동(극장용) / 꼬비꼬비(KBS) / 내일은월드컵(SBS)	극장/TV애니
1996	아마게돈(국내최초제작위원회방식) / 아기공룡둘리-얼음별대모험(극장용) / 꼬비꼬비2(KBS) / 두치와 뿌고(KBS)	극장/TV애니
1997	난중일기(극장용) / 임격정(극장용) / 전사라이언(극장용) / 꼬비꼬비3(KBS) / 녹색천치해모수(KBS) / 영혼기병라젠카(투니버스) / 궁뚫콩이야기주머니(MBC)	극장/TV애니
1998	또또와유령친구들(극장용) / 해상왕장보고(극장용) / 날아라슈퍼보드4(KBS) / 스피드왕변개(SBS) / 지구용사백터맨(KBS) / 바이오캡aign(MBC) / 누들누들(OVA)	극장/TV애니
1999	철인사천왕(극장용) / 지구용사백터맨-사탄제국의 대역습(극장용) / 성춘향년(극장용) / 레스틀 특수구조대(KBS) / 지구용사백터맨2(KBS) / 누들누들2(OVA) / 봉가부(KBS) / 마일로의 대모험(KBS)	극장/TV애니

자료: www.koreaanimation.or.kr/www.ani.seoul.kr

인해 위 세 작품은 일본의 기술도입을 유도하게 되었고, <붉은 맥>의 경우 오랜 세월동안 일본 하청 경험을 가지고 있던 사람들이 만들었기 때문에 일본풍으로 만들어질 수 밖에 없었다. 또한 <헝그리 베스트 5>는 한 술 더 떠 전체 제작의 2/3가 일본의 슬램덩크 팀에 의해서 만들어졌고 시사회마저 일본에서 가질 정도로 철저하게 일본 기술로 만들어진다. <돌아온 영웅 홍길동>도 시나리오에서부터 제작 마무리까지 이르는 애니메이션 제작 과정의 대부분을 일본의 AIC에 위탁한 국적 불명의 작품으로 제작되어 많은 비평가들에게 ‘우리의 영웅은 일본으로부터 돌아왔는가?’ 라는 식의 비판을 받게 된다. 96년 겨울에 발표된 이현세 원작의 극장용 만화영화 <아마게돈>은 순수 국내 자본과 기술로 제작되었음을 강조하면서 흥행에 들어가지만 꽤 볼 만한 그림과 음악에도 불구하고 스토리 각색 실패로 완성도 낮은 작품으로 아쉬움을 남기게 되었다.

이처럼 얼어붙어 가던 우리나라 애니메이션은 96년 여름에 개봉한 <아기공룡 둘리-얼음별 대모험>의 비교적 성공적인 흥행으로 인해 어느 정도는 회생 가능성을 보이고 있는 상황이었다. 그러나 97년 여름 3편의 극장용 애니메이션인 <전사 라이언>, <난중일기>, <임꺽정>이 개봉하면서 다시 또 어려움을 겪었다. 이러한 극장용 애니메이션에 덧붙여져서 97년 겨울에는 2편의 TV 시리즈가 오랜 제작을 마치고 방영을 하게 되었다. 애니메이션 전문 케이블 TV 투니버스에서 제작한 <라젠카>와 대원동화에서 만든 <녹색 전차 해모수> 이 두 작품은 비교적 90년 식 애니메이션에 근접한 작품이라 평가받고 있지만 일본 애니메이션에 의해 높아진 시청자들의 눈을 만족시키기에는 여전히 모자란 상황이었다. 즉 두 작품 모두 그림면에서는 이전보다 발전된

모습을 보여주었지만 스토리 구성이나 연출 면에서는 여전히 부족하다는 평가를 받을 수 밖에 없었다. 98년 봄부터 방영되기 시작한 링크 시스템의 <바이오 캡 윙고>에 이르러야 겨우 우리나라 애니메이션의 가능성을 조심스럽게 생각할 수 있는 수준에 있기는 하지만 많은 면에서 개선되어야 할 작품이었다.

2) 인식의 변화와 새로운 시도

1990년대 중반을 넘어서면서 애니메이션과 캐릭터 산업의 시장성과 잠재성을 깨달은 정부가 나서서 만화와 애니메이션에 지원을 하기 시작했다. 서울국제만화페스티벌(SICAF)나 춘천만화페스티벌 등 다양한 만화, 애니메이션 관련 행사들이 줄을 이었고 1999년에는 서울 남산에 애니메이션 제작 지원을 위한 서울 애니메이션센터가 문을 열었고 국내 기획 애니메이션을 제작하려는 움직임도 꾸준히 일어나고 있다. 만화, 애니메이션 계는 과거 어느 때보다 풍성한 90년대를 맞았다. 만화, 애니메이션은 언론매체는 물론 일반 대중들의 많은 관심을 불러일으켰고 평론가들도 만화, 애니메이션을 본격 대중문화의 영역에서 이론적으로 접근 해석하는 등 만화, 애니메이션에 대해 진지한 접근을 시도하며 주목할 만한 성과를 보여주었다. 특히 순수학문을 중시하던 대학에서 1990년 공주전문대학에 만화중심의 만화예술과를 신설했고 1995년 웅진전문대학에서는 애니메이션을 중심으로 한 만화영화과를 개설하여 체계적인 교육과정을 통해 창작만화, 애니메이션을 교육하게 되었다.

90년대 중반을 넘어서면서부터 만화, 애니메이션은 과거 그 어느 때 보다 활발하게 영역을 확장시켜 갔다. 96년 벽두에 정부는 국내 만화, 애니메이션산

업의 경쟁력을 세계적 수준으로 끌어올리겠다는 야심에 찬 계획을 발표했다. 국내에서 만화, 애니메이션 산업에 대한 인식을 새롭게 한 것은 1993년 말 /1994년의 일이다. 1993년 말 국내 영상산업에 관한 정부의 보고서에서 애니메이션이 유일하게 수출 실적을 올리고 외화획득에 커다란 기여를 하고 있다는 결론이 나온 뒤 애니메이션은 새로운 인기산업으로 부상하였다. 따라서 1994년에는 새로운 애니메이션 제작사가 많이 생겨났으며, 1996년 현재 한국 애니메이션 제작업체 수는 수출입 무역업체로 등록된 업체 약 30개사와 제작 공정의 일부만을 담당하는 소규모 업체를 전부 합하여 약 450여 개에 달한다.

케이블TV 애니메이션전문채널 OCN(Orion Cartoon Network)은 1995년 [투니 벌스 Toony Versel]로 개국하였다. 1994년 말 부터 국내의 애니메이션 제작사는 애니메이션의 하청 제작공장이라는 오명을 벗고 진정한 기획제작사로 변신하기 위한 노력을 아끼지 않고 있다. 그 결과 1994년 [블루시걸]이, 1995년에는 장편 및 중편 애니메이션 7편이 개봉되었고, 교육용 장편 비디오 애니메이션 1편이 시판되었다. 이러한 애니메이션계의 노력은 국내 제작의 현실적 문제점들을 드러냈다. 국내 제작 현실의 취약성은 애니메이션 전문제작 감독이 희소하고, 그에 따른 애니메이터의 부족에서 두드러지게 나타났다. 애니메이션의 기획제작이 활발해지면 애니메이션 전문 인력이 필요해지는 것은 당연한 현상으로, 이러한 인력수급 문제를 해결하기 위하여 애니메이션 전문 교육기관이 설립되었다. 이처럼 애니메이션산업은 국내에서도 중요한 문화산업으로 인식되기 시작하였고, 이러한 인식변화를 바탕으로 한 지원정책이 조금씩 가시화되고 있다. 예컨대 애니메이션 제작업이 서비스업종에서 중소제

조업으로 변경되어 20% 정도의 소득세 및 법인세 감면이라는 세제상의 혜택을 받게 된 것이 1995년 3월의 일이다. 그리고 문화체육부는 1995년부터 서울국제만화페스티벌, 국제 심포지엄 및 강연회, 애니메이션 공모전, 대한민국영상만화대상 등을 개최함으로써 만화, 애니메이션 산업 진흥을 위한 기초를 다지고 있다. 1996년 초에 발표된 육성방안에 따르면 정부차원에서 중점 추진되는 사업은 첫 번째 기획 창작력 개발사업, 두 번째 세계화전략사업, 세 번째 애니메이션에 대한 인식전환과 발전기반 조성사업으로 구분되며, 장기 추진사업으로는 애니메이션 관련 창작, 전시, 교육 및 박물관 기능을 집합하여 만화, 애니메이션산업 발전의 구심체 역할을 할 만화, 애니메이션 이미지 정보센터 '만화의 집' 건립과 만화, 애니메이션의 도시(춘천 애니타운) 조성 등을 들 수 있다. 또한 2005년 현재 문화관광부 문화콘텐츠진흥과에서는 영화를 제외한 만화, 애니메이션, 캐릭터를 담당하는 부서를 신설 개편 하였고 한국문화콘텐츠진흥원에서는 문화콘텐츠를 중심으로 한 문화산업 정책과 제작지원을 하고 있다.

3) 가능성을 제시한 창작애니메이션

2000년대에는 세계적인 애니메이션 제작 시스템의 환경변화로 국내에서도 그동안 문제가 되어 오던 하청구조의 산업기반이 매우 어려운 상황으로 전개되면서 업계는 창작을 시도하게 되었다. 또한 제작방식에서도 2D중심의 셀 애니메이션에서 디지털기반의 애니메이션 제작방식으로 전환하게 되었다. 이러한 노력으로 우리 애니메이션의 가능성을 제시해 준 창작애니메이션이 <마리아이야기>, <오세암>, 그리고 <윈터풀데이즈>이다. 세작품은 모두 원작이 창작을 바탕으로 하고 있으면서 제작에

다른 인력과 장비를 우리의 기술로 소화하고 있다. 또한 작품의 밀도 즉 이야기의 구조와 표현력에 있어 그동안의 애니메이션과는 다른 높은 밀도를 보여주었다. 마리아 이야기는 자연스러운 움직임과 디지털 애니메이션에서 극복하기 어려운 이미지의 자연스러운 표현이 매우 뛰어나다. 이를 증명하듯이 2002년 세계적 권위의 안시애니메이션에서 장편 부문 대상을 수상하기도 하였으며 비 중심가에서 상영한 어려움에도 불구하고 30만 이상의 관객을 동원하였다. 오세암은 기존의 원작을 바탕으로 한 작품으로 서정적이고 따뜻한 느낌의 전달이 무엇보다 중요하기 때문에 전체적인 2D 디지털이 주는 안정적이고 포근한 느낌의 방식으로 제작하였다. 그러나 배경의 효과를 극대화하기 위해 부분적으로 3D가 사용되기도 하였는데 특히 눈여겨 볼 부분은 눈 썩이다. 눈 덮인 산의 실감나는 장면과 휘몰아치는 눈바람 장면을 위해 현장과 유사한 장소와 건물을 실사 촬영하였고 이미지표현의 극대화를 위해 중간색감의 표현에 주력한 결과 2004년 안시애니메이션에서 장편부문 대상을 차지하였다. 월터풀데이즈는 작품을 시작할 때부터 많은 시선이 집중된 작품이었다. 애니메이션에 대한 관심이 고조된 상황에서 정부와 업계에서 집중적으로 투자가 이루어졌다. 국내애니메이션 사상 최고로

120억원에 달하는 엄청난 투자금액을 들여 제작하였고 제작기법도 평면기술과 입체기술(3D), 미니 어처 촬영 등 여러 기법을 한 화면에 사용해 제작한 작품이다. 또한 스펙터클한 영상과 영화음악가 원일 감독이 체코로 건너가 웅장한 오케스트라 연주를 배경으로 녹음한 'Mother Universe' 등 몽환적이며 서정적인 음악이 장중함을 보여준 것은 우리애니메이션의 또 다른 가능성을 보여준 사례임에 틀림없다. 이에 반해 연출과 시나리오에서 보여준 문제점은 창작에 대한 더 많은 준비와 노력이 있어야 함을 느끼게 하였다.

4. 문제점과 개선방안모색

1) 개선해야할 문제

아래 <표 5> 참조

2) 발전방안모색

- ① 창작애니메이션에 대한 인식제고와 실천이 절실하다. 세계의 애니메이션의 환경변화에 대한 현실을 직시하고 업계, 학계 그리고 관련기관에서는 창작을 위한 인력육성과 제작시스템의 변화를 통해 우리의 애니메이션을 창작의 기반으로 정착시켜야 한다. 즉 애니메이션의 토양과 뿌리가 되는 단편 및 실험

<표 5)>

작품 내적요인	작품 외적요인	환경적 요인
전문 시나리오작가 부족	창작마인드 부족과 하청기반과 종속적 제작구조	문화속성을 간과한 문화산업정책
전문기획 및 연출인력 부족	TV공중파의 독점체제	애니메이션을 즐기지 못하는 국민정서
창작음악 및 더빙기획 부족	노동력 중심의 산업구조	전문인력 육성 지원부족
부자연스러운 움직임 비창의적캐릭터	극장용 애니메이션의 제작자본 독립과 차별화 전략미흡	산학의 비연계 구조개선
색채계획 부족	전용극장 및 배급구조 문제	자국문화 보호정책 개발 미흡

자료: www.koreananimation.or.kr/www.ani.seoul.kr

창작애니메이션 제작여건 개선을 위한 지원을 바탕으로 극장 및 TV애니메이션의 창작환경을 견고히 하여야 한다.

② 애니메이션 활성화를 위한 전문기구의 신설이 필요하다.

문화는 오래 숙성시켜 그 맛과 향을 보는 것으로 지속적인 투자와 기다림을 통해 얻어지는 열매이다. 애니메이션 또한 장기적인 안목에서 투자가 이루어져야 하는 문화 사업임을 잊어서는 안 될 것이다. 따라서 애니메이션을 활성화하기 위한 전문적인 전담기구와 인력배치 그리고 효율적인 정책의 수립은 매우 중요하다.

③ 고급인력 육성을 위한 관련 대학의 특성화에 지원을 확대해야 한다.

대학의 교육은 애니메이션이 학문적인 위상을 확보하는 동시에 전문 예비인력의 기반을 축적하는 계기를 마련하는 것이다. 따라서 세계애니메이션의 경향과 한국애니메이션의 문제점을 분석하여 창작을 위한 대안과 비전을 제시할 수 있도록 특성화 된 대학교육을 위한 시스템 정착에 지원을 확대해야 한다.

④ 극장용 애니메이션의 제작자본의 독립과 차별화 전략이 매우 필요하다.

노동집약적인 허약한 업계의 현실에서 볼 때 안정적이고 차별화 된 우리 애니메이션을 제작하기 위한 기구의 신설과 자본의 확보 그리고 배급구조의 개선은 반드시 이루어져야 할 사안이다.

⑤ 국내 TV애니메이션의 제작과 방영을 확대해야 한다.

가장 영향력이 큰 공중파방송사의 독점체제를 개선하여 자본력이 강한 방송사가 국내 창작애니메이션에 대한 적극적인 제작투자와 1% 방송총량제에

따른 국내애니메이션의 충실한 방송편성은 국내창작애니메이션의 보호와 육성을 위한 매우 중요한 요건이다.

⑥ 해외시장에 대한 적극적인 개척과 확대가 절실하다.

창작을 갖고 메인과 후반작업을 해외와의 합작을 이끌어내면서 자금의 확보와 홍보를 통해 시장을 확대해야 한다. 이는 우리나라가 역하청 기반의 애니메이션 네트워크를 구축하는 한편 주 시장을 형성하는 기회를 마련할 수 있다.

⑦ 전문채널과 관련 인터넷 및 행사를 활성화 해야 한다.

다양한 연령과 마니아를 포용하고 동시에 애니메이션이 영상문화 콘텐츠의 중심 역할을 담당하도록 유도해야 한다. 즉 전문채널의 다양한 작품의 관람을 통해 적극적인 관심을 유도할 뿐만 아니라 산업과 예술(실험, 단편)을 묶는 가교역할을 한다. 또한 애니메이션을 문화로서 즐기고 사랑하는 국민적 정서의 층이 두터워질 수 있도록 우호적 인프라를 확장해야 한다.

III. 결 론

지금까지 살펴본 바와 같이 한국의 창작애니메이션 역사는 텔레비전 및 극장 등 매체의 특성에 따라 제작되고 배급되는 특징을 보여주고 있다. 특히 1990년대 이전에는 문화예술의 차원이라기 보다는 제작자의 상업적인 측면에서 애니메이션을 제작하는 경향을 보여주는 반면, 90년대 이후에는 문화예술의 범주로서 산업적 시각으로 변화하고 있음을 알 수 있다. 그러나 그러한 시각 역시도 문화예술의 특성을 진심으로 이해하는 측면이라기

보다는 산업적 측면을 강조하기 위한 수단으로서 활용되는 경향이 더 강함을 알 수 있다. 따라서 한국애니메이션의 체질을 강화하기 위한 애니메이션에 대한 근본적인 시각의 전환, 창작인프라의 확대와 제작시스템의 정비 그리고 문화산업에 대한 정

부기관의 정책 변화가 요구되어진다. 특히 중요한 것은 애니메이션을 즐기고 사랑하는 국민정서가 두터워질 때 애니메이션이 문화산업으로서의 열매가 풍성해 질 것이다.

● 참고문헌 ●

- [1] 「애니메이션은 산업이다.」 김재영 지음, 대원씨아이 (2002)
- [2] 「대한민국애니메이션 산업백서2004」 문화관광부 한국문화콘텐츠진흥원 (2004)
- [3] www.ani.seoul.kr/, www.pisaf.or.kr
- [4] www.caf21.org/, www.koscas.or.kr
- [5] www.sicaf.or.kr/, www.koreaanimation.or.kr
- [6] www.kaa.org/, www.urinana.com, www.cartooncity.co.kr, www.yahoo.co.kr
- [7] www.cartoon.or.kr/, www.mct.go.kr
- [8] www.kocca.or.kr/, www.sipro.seoul.kr
- [9] www.kofic.or.kr/, <http://asifa.net>
- [10] www.koreafilm.or.kr/, www.kbc.or.kr

필자 소개



최 돈 일

- KOSCAS(사, 한국만화애니메이션학회) 회장
- PISAF(사, 부천 국제대학애니메이션 페스티벌) 조직위원장
- KSCG(사, 한국컴퓨터게임학회) 이사
- SICAF(서울만화애니메이션페스티벌) 이사
- KBC(전 방송위원회) 국내 애니메이션제작) 판정위원
- 현재 : 경기대학교 다중매체영상학부 애니메이션전공교수