

특집 애니메이션

# 한국 장편 애니메

# 의 서론

□ 조미라\* / \* 동서대학교 미디어창작학과 교수

## 개요

1990년대는 애니메이션에 대한 사회, 문화, 경제적 인식에 크게 변화를 가져옴으로써 한국의 창작 애니메이션이 본격적으로 시작된 중요한 시기이지만, 애니메이션 창작을 위한 충분한 준비단계를 거치지 못함에 따라 많은 문제와 한계를 드러낸 시기이기도 하다.

이는 한국의 애니메이션이 '예술'로서가 아니라 '산업'으로 출발했다는 점과 이로 인해 애니메이션 창작에 있어 가장 기본적인 작품의 세계관을 결정하는 '서사'에 대한 인식 부재에서 기인한다 할 것이다. 이에 본고에서는 애니메이션의 서사적 특성을 1990년대 애니메이션의 경향과 관련하여 살펴본 후, 서사성과 관련한 한국 장편 애니메이션의 발전 가능성을 모색하고자 한다.

## 1. 서론

그동안 애니메이션에 대한 연구는 애니메이션의 산업적인 측면과 애니메이션의 사회적 영향력 혹은

기법과 제작 기술을 중심으로 진행되어 왔다. 이러한 결과는 1990년대 중반 이후, 애니메이션을 고부가가치를 생산해내는 문화 산업적인 측면이 보다 강조되면서 애니메이션에 대한 예술적, 학문적 접근을 과소평가한 이유가 크다. 또한 애니메이션의 관객을 한정적인 마니아층이나 어린이들만을 대상으로 한다는 편견도 이러한 결과를 가져온 요인 중의 하나라 할 것이다. 그러나 애니메이션을 산업적 측면이나 어린이용 오락물로서만 접근해 나간다면 애니메이션의 미래는 '예술'이 아니라 '오락 산업'으로 전환될 가능성을 배제할 수 없다.

현재 국내에서 제작되는 창작 애니메이션의 경우 움직이는 이미지와 사운드는 있지만, 움직임과 소리 그 자체만 있을 뿐, 완성도 있는 이야기로 의미 있는 이미지를 창조하는 경우는 찾아보기 힘들다. 특히 그동안 국내 애니메이션의 가장 큰 취약점으로 지적된 '이야기의 부재'는 끊임없이 제기되어 온

이 논문은 2005년도 동서대학교 학술연구조성비로 지원되었습니다.

문제였지만 그 원인을 전문 시나리오 작가의 부재로만 돌려왔을 뿐, 구체적으로 국내 애니메이션 '서사'의 무엇이 문제이며, 그 원인과 구체적인 대안은 무엇인지에 대한 정확한 진단과 애니메이션과 서사의 관계에 대한 미학적 고찰은 심도 깊게 이뤄지지 못했다.

이에 본고에서는 한국 장편애니메이션이 '시각적 유희와 기술 중심'으로 발전해오면서 창작에 있어 가장 기본이자 작품의 세계관을 결정하는 '서사'의 부재를 문제점으로 지적, 1990년대 애니메이션의 경향과 서사적 특징을 검토하고자 한다. 나아가 애니메이션 서사의 문제점을 극복하기 위해 어떤 노력들이 필요한지 살펴볼 것이다.

## II. 본 론

### 1. 시각적 유희와 기술 중심의 애니메이션

1990년대 이후 애니메이션 특징에 대한 본격적 논의에 앞서 국내 장편 애니메이션의 변천 과정을 간단히 언급하고자 한다. 이는 본고의 주 연구 대상인 1990년대 이후의 장편 애니메이션 특징을 살펴보는 데 있어 그 전 시대와 어떠한 변별성을 갖고 변화·발전해 왔는가를 우선적으로 규정해야 하기 때문이다. 이러한 기초적인 작업을 통해 1990년대 이후의 애니메이션의 특징이 드러날 것이며, 또한 어떠한 방향으로 전개되어 나갈 것인지도 가늠할 수 있을 것이다.

한국의 장편 애니메이션은 1967년 신동헌 감독의 「홍길동」을 시작으로 2003년까지 약 100여 편이 넘

는 작품들이 제작되었다. 이 기간에 제작된 장편 애니메이션의 시대적 구분을 '손상익'<sup>1)</sup>과 '송락현'<sup>2)</sup> 그리고 '허인욱'<sup>3)</sup> 등에 의해 분류된 바가 있지만, 본고에서는 역사적 관점이 아닌 서사적 관점에서 태동기, 과도기, 모색기로 분류하여 살펴보고자 한다.

먼저 태동기(1967~1975)에는 「홍길동(1967)」, 「홍부와 놀부(1967)」, 「호피와 차돌바위(1968)」, 「손오공(1968)」, 「황금바퀴(1968)」, 「황금철인(1968)」, 「홍길동장군(1969)」, 「보물섬(1969)」, 「왕자호동과 낙랑공주(1971)」, 「번개아톰(1971)」, 「괴수대전쟁(1972)」으로 총 11개의 작품이 제작된 시기로 주로 고전 문학을 각색하여 안정적인 이야기와 제작 시스템을 구축하고자 했던 것이 가장 큰 특징이라 할 것이다.

11개의 작품 중 「홍길동」, 「홍부와 놀부」, 「호피와 차돌바위」, 「홍길동 장군」, 「왕자호동과 낙랑공주」이 한국의 고전 문학을 각색한 작품이며, 비록 국내 원작은 아니지만 「보물섬」과 「서유기」역시 원작을 기반으로 한다는 점에서 동일하다 할 것이다.

이처럼 주로 고전을 각색하여 애니메이션화한 것과 관련하여 허인욱은 '관객들이 익숙한 작품을 통해, 위험부담을 줄이면서 흥행에는 도움을 보겠다는 상업적인 이해'<sup>4)</sup>에서 비롯된 것이라 평가하고 있다. 실제 「홍길동」의 커다란 인기 이후, 이의 속편격인 「호피와 차돌바위」와 「홍길동 장군」이 뒤이어 만들어진 것은 이를 입증하고 있다. 또한 한국 최초의 인형 애니메이션 「홍부와 놀부」 역시 잘 알려진 고전문학을 각색, 원작에는 없는 제비나라를 삽입하고, 어린이들의 상상력을 자극하는 동물이나 괴물들을 등장시킴으로써 인형극이라는 특성을 최대한 살려 재미를 주고자 했다.

1) 손상익은 그의 저서 「한국만화통사」에서 우리 애니메이션의 시기를 '태동기(1950~1960년대)', '하청생산기(1970~1980년대)', '새로운 모색기(1990년대 이후)'로 구분하였다. 손상익, 「한국만화통사」, 시공사, 1998.

2) 송락현은 그의 저서 「애니스쿨」에서 한국 애니메이션의 시기를 극장만화영화태동기(1960~1980), 세계최대의 만화영화 하청기(1980~1985), 자체제작 TV 만화영화 시대 개막(1985~1990), 부활하는 한국 만화영화(1990~1992)로 구분하고 있다. 송락현, 「애니스쿨」, 서울문화사, 1997.

3) 허인욱은 그의 저서 「한국애니메이션영화사」에서 한국 애니메이션 시기를 '맹아기(1936~1960)', '배태기(1950년대 후반~1960년대 중반)', '태동기(1967~1972년)', '정착기(1976년~1993년)', '모색기(1994~현재)'로 분류하고 있다. 허인욱, 「한국애니메이션 영화사」, 신한미디어, 2002.

그러나 무엇보다 고전물의 각색을 통한 애니메이션 제작이 지배적인 이유는 산업적 측면과 더불어 교육적·예술적 창작의 의도가 더 강하게 작용되었기 때문이라 할 수 있다. 이 당시 고전문학이나 구비문학을 각색한 애니메이션의 주요 내용이 선의 승리와 사회 이상을 구현한 작품들로 애니메이션이라는 장르를 통한 새로운 예술 장르의 개척 정신을 반영하고 있기 때문이다. 즉 장편 애니메이션이 처음 만들어질 때만 하더라도 국내 애니메이션은 '교육적·예술적' 의지에서 그 싹을 틔어온 것이다.

반면「로봇 태권 V」시리즈를 비롯하여 SF장르의 애니메이션이 만들어지기 시작한 1970년 후반, 즉 과도기(1976~1993)에 이르러서는 이러한 인식에 큰 변화가 오기 시작한다. 이와 관련하여 김영원은 「韓國動畫映畵에 대한 考察」에서 1967이후 1977년까지 제작된 애니메이션 특징을 다음과 같이 분석하고 있다.

1967년 韓國 最初의 長篇動畫映畵 「홍길동」이 만들어진 動畫映畵 初期 作品을 통해 볼 때 비록 그 描寫가 乳齒한 段階를 벗어나지 못했지만 固有한 傳來童話나 歷史小說 등의 古典을 內容으로 하며 民族性을 표현하고 꿈과 浪漫을 심어주고 兒童들에게 現實生活의 善과 슬기를 키워주는 情緒的, 教育的인 면을 지향하고 있었다.

그러나 1971年 以後부터 1977年 사이에 製作된 七篇의 作品에서는 古典作品을 主題로 하거나 또는 時代를 反映하는 問題意識을 갖는, 藝術性을 지닌 作品은 하나도 없었다. 모두가 한결

같이 空想科學의 世界를 背景으로 하고, 超人的인 主人公과 宇宙속의 虛構의 惡人을 敵으로 하여 이야기가 飛躍된다.

(중략)

물론 初期부터 1970年代 초 까지의 作品에 비교적 空想科學 作品이 적은 것은 時代的인 背景 속에서 그 당시만 해도 世界的인 趨勢가 空想科學의 世界에 일반적으로 큰 관심과 흥미를 갖지 않았고, 따라서 韓國의 動畫映畵계도 空想科學에 치우치지 않고 古典作品과 童話를 자연히 소재로 삼게 되었다. 그러나 확실히 初期의 作品이 教育的인 면이 뛰어난 것은 아니지만 純粹한 藝術的 創作에의 의도는 있었다.<sup>5)</sup>

논자는 1967년 이후 「로봇 태권 V」시리즈가 제작되기 전까지(태동기)의 작품들에 대해서는 '순수한 예술적 창작에의 의도'가 있음을 강조한 반면 1976년 「로봇 태권 V」이후 제작된 작품들에 대해서는 '과학만능의 자극과 흥미위주에 너무 치우쳐 본래의 주제 의식이 상실되어 있다'는 평가를 내리고 있다.

이 평가는 SF장르에 대한 정확한 이론적 고찰 없이 애니메이션의 '교육적'인 부분만을 내세운 한계가 있지만, 「로봇 태권 V」가 크게 흥행함에 따라 여러 제작사들이 난립하면서, 일본 애니메이션이나 TV드라마의 캐릭터를 그대로 이용하는 표절현상이 나타나<sup>6)</sup> 작품의 질적 저하 현상이 두드러진 것은 사실이다. 특히 SF장르가 어린이들에게 교육적, 정서적으로 좋지 않은 영향을 미친다는 이유로 정부가 SF만화 원작의 활용을 제재함에 따라, 주로 여름 방학을 목표로 6개월의 제작 일정을 잡는 국내 애니메

5) 김영원, 「韓國動畫映畵에 대한 考察」, 「저널리즘 연구」, 1977, 제 7호.

6) 대표적인 작품으로 실사 영화인 「날으는 원더공주」를 그대로 차용한 「날아라 원더공주」와 일본의 「그랜 디자이너」를 모방한 「달려라 마징가X」를 들 수 있다.

이선계는 기획 단계를 단축해야만 했다<sup>7)</sup>.

이에 따라 이야기 전개는 상투성에서 벗어날 수 없을 뿐만 아니라, 감독이 정작 작품을 통해 표현하고 싶은 이야기나 작품관은 사라진 채 외국 작품의 디자인을 모방하는데 급급한 결과를 가져오게 된다.

그럼에도 불구하고 1976년 이후 1993년까지 제작된 애니메이션 제작 편수는 총 76편으로, 이 중 1/3이 넘는 26편이 3년(1976~1978) 동안 제작될 정도로 국내 애니메이션사상 가장 많은 작품들이 만들어진 시기이다. 이는 당시 애니메이션의 산업적 가치가 상당했음을 반증하는 한편 애니메이션 창작 초기에 갖고 있던 예술적·교육적 측면이 그만큼 약화되고 있음을 의미한다.

또한 이 시기에 중요한 특징 중의 하나는 제작사들이 완구 업체를 후원사로 두어 제작비를 충당하는 새로운 제작 시스템이 만들어지기 시작했다는 것이다. 이는 애니메이션에 대한 사회의 부정적인 태도와 흥행 저조가 이어짐에 따라 제작사는 제작비의 부담을 덜고 완구업체 쪽에서는 완구판매 홍보가 자연스레 되는 광고 효과를 노리고 연합하는 형태를 띠게 된 것이다<sup>8)</sup>.

그 결과 제작비를 지원하는 완구업체의 요구대로 애니메이션이 제작되면서 애니메이션의 급격한 질적 저하를 갖고 오게 된다. 즉, 교육적 예술적 창작의 의도가 강했던 '태동기'와는 달리 두 번째 단계인 '과도기'에 이르러서는 애니메이션의 산업적인 가치에 대한 인식변화가 시작되었지만, 흥행만을 노리는 투자로 인해 산업성과 작품성 모두의 성장을 멈추게 하는 결과를 초래하게 된다.

물론 이 시기에 제작된 모든 애니메이션이 흥행

실패, 그리고 외국 애니메이션의 표절과 상투성으로 일관한 것은 아니었다. 1976년에 제작된 「로봇 태권 V」는 한국 SF장르 애니메이션의 성공 가능성을 안겨준 작품으로 1990년대까지 총 6 부작의 시리즈<sup>9)</sup>와 2편의 외전(「로봇 태권 V와 황금날개의 대결」, 「우주전함 거북선」)이 만들어졌을 뿐만 아니라 일반 극영화에까지 영향을 미칠 정도로 많은 인기를 누린 작품이다<sup>10)</sup>.

그 중에서도 1탄 격이라 할 수 있는 「로봇 태권 V」는 일본의 애니메이션 「마징가 Z」와의 차별화를 위해 '태권도'라는 한국 고유의 무술을 적극적으로 수용하여, 외국 애니메이션과의 차별화와 한국적 정서에 맞는 애니메이션 제작을 위한 부단한 노력의 성과물이다. 또한 그 내용면에 있어서도 단순한 선과 악의 대립에서 벗어나 고립되고 단절된 내면의 세계에 갇힌 인물들의 묘사를 통해 현대의 인간상을 나름대로 팝진성 있게 보여준 작품이라 할 수 있다. 그러나 1980년대부터 보급된 갈라 TV와 비디오 테이프의 제작 그리고 뛰어난 특수촬영으로 완성한 헐리우드 작품들과 일본 애니메이션이 본격적으로 들어오기 시작하면서 한국의 장편 애니메이션은 이렇다할 성과 없이 1980년대를 보내고 1990년대, 즉 모색기를 맞이하게 된다.

1990년대 이후, 특히 1994년 이후의 한국 애니메이션은 산업적 환경의 측면에서는 보다 안정적인 형태로 정착되기 시작한다. 정부의 적극적인 지원과 함께 1996년에는 각 대학에 애니메이션 관련 학과가 신설되는 등 애니메이션에 대한 사회적, 문화적, 경제적 인식이 크게 변화되기 시작한 것이다.

1994년 전국 50개 극장에서 동시 개봉되었던 「블

7) 허인욱, 「한국애니메이션 영화사」, 신한미디어, 2002, p.77.

8) 이 시기 SF애니메이션이 주류를 이루게 된 것도 완구업체로부터 제작비를 받기 위해서는 완구용으로 만들 수 있는 캐릭터가 필요했고 이에 적합한 장르인 SF애니메이션이었다.

9) 「로봇 태권V(1976)」, 「로봇태권V - 우주작전(1976)」, 「로봇 태권 V-수중특공대(1977)」, 「슈퍼태권 V(1982)」, 「84로봇 태권 V(1984)」, 「로봇 태권 V90 (1990)」 총 6 편의 시리즈물이 개봉되었다.

10) 「로봇 태권 V」는 서울에서만 약 13만명의 관객을 끌어 모으는 등 TV 및 영화전반에 애니메이션을 비롯한 아동용 소재 영화의 양산을 가져오게 한다.

루시걸(1994)을 시작으로 「붉은매(1995)」, 「돌아온 영웅 홍길동(1995)」, 「아기공룡 둘리(1996)」를 거쳐 2002년의 「마리 이야기」에 이르기까지 한국 장편 애니메이션은 양적으로 풍부한 결과물을 내놓았을 뿐만 아니라 2002년과 2004년에는 세계 4대 애니메이션 페스티벌 중의 하나인 앙시(Ancey) 영화제에서 「마리 이야기」와 「오세암」이 연이어 대상을 받는 등 한국 애니메이션은 새로운 모색기를 맞이하게 된다.

그러나 이러한 사회적 분위기와 더불어 안정적인 시스템의 변화에도 불구하고 한국 애니메이션이 관객들에게 큰 호응을 받지 못한 이유는 무엇인가. 그 이유를 찾기 위해서는 애니메이션이 처음 만들어지던 초기 역사를 거슬러 올라가 살펴볼 필요가 있다.

전 세계적으로 애니메이션이 대중들에게 알려지기 시작한 초기만 하더라도 소수의 제작진에 의해 만들어졌다<sup>11)</sup>. 그리고 이 시기에는 작가의 실험 의식과 주제 의식이 강한 단편 애니메이션이 기반이 되어 발전해 왔다. 일반 관객들을 대상으로 하는 장편 애니메이션과는 달리 개인 또는 소규모의 인원이 모여 제작하는 단편 애니메이션은 순수한 실험형식에서부터 사회 비판적 메시지를 강하게 띄는 등, 다양한 경향과 미학적 실천들을 진행해 온 것이다. 특히, 단편 애니메이션은 이야기의 구성이나 그 형식에 있어 장편과는 많은 차이가 있으며 무엇보다 작가 개인의 미학적 성취와 작가적 상상력을 바탕으로 메시지를 담아내는 예술 장르로 활용되었다.

그러나 영상산업이 성장해가자 제작은 훨씬 더 복잡해지고 감독을 비롯한 다양한 창작자들이 그

들의 작품에 대해서 창의적인 통제를 유지하기 점점 어려워졌다. 좀 더 큰 대규모 제작단과 노동의 분업은 애니메이션 산업을 좀 더 효율적이고 수익성 높은 기업으로 만드는 데 핵심이 된 것이다<sup>12)</sup>. 그리하여 영상 산업에 관련된 창작자들은 이윤을 남겨야 하는 제작사의 입장과 창작자로서 예술성을 담아야 하는 딜레마에 처하게 된다. 물론 대량생산과 대량소비라는 애니메이션의 장르적 특성상 제작비, 즉 자본이 뒷받침해주지 못한다면 애니메이션 제작 자체가 어려운 것은 사실이다. 더구나 작품에 대한 책임이 작가 개인의 몫으로 끝나는 순수 예술과는 달리, 대규모 스템들이 함께 만들어야 하는 애니메이션은 자본으로부터 결코 자유로울 수도 없다.

그러나 이 모든 것을 인정한다 할지라도 애니메이션 창작에 작가적 의식의 결여를 갖고 오는 원인은 산업적 시스템에 있는 것이 아니라, 작품의 접근 방식에서 기인한다 할 것이다. 이는 당연하게도 애니메이션이 공장에서 물건을 만들어내는 공산품이 아니라, 인간의 창조적인 창작 활동을 통해 만들어내는 정신적 결과물로서, 산업적 이윤은 바로 이 결과물의 완성도에 의해 얻어지는 2차적 부산물이기 때문이다. 즉, 애니메이션은 관객들에게 정서적 감동을 줄 수 있는 '작품'으로 존재할 때 산업적인 가치도 성취할 수 있는 것이다.

이에 애니메이션이라는 예술이 대중들과 본격적으로 만나기 시작한 1920대 유럽의 여러 나라에서는 제작보다는 기획에 열중하였고, 기술적인 것보다 미학적인 내용에 바탕을 둔 새로운 아이디어를 도입하려고 했다. 이렇게 유럽에서는 애니메이션의

11) 소수의 제작방식 사례로는 윈저 맥케이(Winsor McCay)를 들 수 있는데, 그는 「Little Nemo」(1911), 「공룡 거티(Gertie the Dinosaur)」(1914) 와 「루시타니아의 침몰(The Sinking of the Lusitania)」(1918)같은 작품을 제작하면서 단지 배경을 그리는 보조 한 명과 작업을 했다. 伴野孝司 望月信夫 共著, 『世界アニメーション映画史』, ぼるが社, 1986, p.9.

12) M. Furniss, 한창원 외 역, 『움직임의 미학』, 한울 아카데미, 2001, p.43.

예술적 가능성이 탐구되고 있을 때, 미국 역시 또 다른 움직임이 일어나고 있었다. 캐릭터 설정과 기법에 대한 실험들 속에서 시각적 즐거움을 만들어 낼 수 있는 <디즈니 스튜디오>의 부상이다. <디즈니 스튜디오>의 가장 큰 특징은 초기 단계에 많은 시간을 투자함으로써 창의성에 관한 대부분의 문제는 애니메이션 작업을 시작하기도 전에 해결되었다는 것이다<sup>13)</sup>.

반면, 국내 애니메이션은 다양한 실험의식과 작가 의식을 필요로 하는 독립 단편 애니메이션 제작 경험이 일천한 상태에서 일본과 미국에서 쏟아져 들어오는 하청 작업으로 애니메이션과 인연을 맺게 된다. 이로 인해 1990년대 만들어진 창작 애니메이션은 대부분 하청 작업에만 익숙해져있는 1~2세대들에 의해 이루어졌고, 작품의 완성도를 결정하는 기획단계의 허술함이 그대로 나타나고 말았다. 그러나 더 큰 문제는 이러한 기획단계의 부족함을 기술적 테크닉과 시각적 유희에만 의존함으로써 작품의 독창성과 세계관을 결정하는 서사에 대한 노력에 집중하지 못했다는 것이다. 즉, 애니메이션을 '예술' 혹은 '대중문화'라는 긴 안목으로 내다보지 못하고 관객들의 관심과 시선을 가장 손쉽게 끌 수 있는 요소로서의 '시각적 유희와 기술 중심'에만 집중한 것이다.

애니메이션은 고도의 제작 기술과 자본이 필수 조건일 수 밖에 없다. '애니메이션이 성공을 거두려면 예술가인 동시에 기술자인 양면의 자질을 합쳐서 갖고 있지 않으면 안 된다'라는 존 할라스의 말처럼 애니메이션에 있어서 기술과 예술은 선택의 문제도 아니거니와, 이들로부터 자유로울 수도 없다. 그러나 분명한 것은 애니메이션은 하나의 예술

형식으로서 자신의 고유한 미적 세계를 갖고 있는 문화 산물이라는 것이다.

지금까지 애니메이션을 바라보는 일반적인 관점은 작품의 미적 세계에 대한 가치판단보다는 고부가가치를 생산할 수 있느냐 없느냐로 구분하면서, 작품의 고유한 세계관이라든가 예술로서 지녀야 할 가치나 당대성과 사회성의 의미에 대해서는 언급을 피해왔다.

2003년, 150억이라는 제작비와 7년이라는 제작 기간으로 국내 애니메이션계의 기대를 한 몸에 받은 「원더풀 데이즈(김문생 감독, 2003년)가 그 대표적인 실례라 할 것이다. 화려한 이미지와 정교한 그림, 그리고 한국 애니메이션 역사상 그 어떤 작품도 시도하지 못했던 7년이라는 긴 제작기간과 적지 않은 제작비에도 불구하고 이 작품이 실패할 수밖에 없었던 원인은 '비주얼에는 열광하겠으나 스토리의 부족함이 원통하다'<sup>14)</sup>였다.

물론 이 작품은 2D와 3D, 미니어처 촬영과 실사 촬영을 디지털로 손질해 합성하는 방식을 통해 '국내 애니메이션은 제작 능력이 떨어진다'라는 불신을 일순간에 해소시킨 것은 사실이다. 그러나 과연 애니메이션이 정교한 제작 기술과 멋진 그림솜씨로만 가능한 것인가?

애니메이션을 보기 위해 극장을 찾는 관객들은 전시장에 걸린 그림을 보러가는 관람객이 아니다. 관객들은 이야기를 매개로 한 움직이는 영상 속의 또 다른 이야기를 듣고 싶어 한다. 관객들이나 창작자에게 중요한 것은 애니메이션이라는 하나의 작품을 통해 '감동'을 주고받기 위험에서 출발한다는 것이다. 그러나 그 '감동'의 출발은 1990년대 들어 국내 애니메이션계가 열정적으로 쏟아 부은 고도화

13) J. Halas, 황선길 박현근 역, 『세계 애니메이션 작가와 작품』, 범우사, 2002, pp.24~27을 참고할 것.

14) 『film2.0』, 2003, 7월호, p.47.

된 기술이나 아름다운 이미지만으로는 불가능하다. 애니메이션은 '예술가인 동시에 기술자인 양면의 자질'을 요구하는 장르이지만 결국 그 기술력이 빛을 발할 수 있는 동력은 바로 사람의 마음을 움직이는 '예술적 역량'에 달려 있음을 잊어서는 안될 것이다.

## 2. 이미지의 과잉과 이야기의 빈곤

애니메이션은 움직이는 이미지와 이야기가 상보적으로 결합된, 일정한 시간적 질서가 내재되어 있는 시간예술이다. 즉, 시작과 중간 그리고 결말이라는 시간의 흐름에 따라 '이야기'가 전개된다는 점에서 애니메이션은 내러티브 예술이다. 문제는 애니메이션과 서사의 관계, 애니메이션에 있어서 서사의 고유한 언어는 무엇인가, 즉 서사와 애니메이션의 관계를 맺는 미학적 담론이다.

그동안 애니메이션에 있어 서사는 '움직이는 이미지'를 이어주는 수단 정도로 인식해왔다. 물론 문자를 통한 이야기만으로 독립성을 인정받는 문학과는 달리 애니메이션은 이야기만으로 완성될 수 없다. 또한 문학이 철저히 작가의 개인적인 작업을 통해 완성되는 장르라면 애니메이션은 여러 사람의 손을 거쳐 완성이 가능한 장르이다. 다시 말해, 순수 예술과는 달리 애니메이션은 많은 사람들의 힘을 거쳐 상품으로 대량생산되고 다시 대량 소비된다는 특징을 갖고 있으며, 등장인물의 '연기'를 직접 '그려야' 한다는 면에서 영화와는 또 다른 감각이 요구된다<sup>15)</sup>.

인접 장르와의 차이점을 통해 알 수 있듯이 애니메이션과 서사의 관계는 상보적으로 결합되지 않

면 그 완성이 불가능하다. 특히 작가적 세계관을 담거나 독창적인 형식적 실험을 통해 미학적 실천을 꾀하는 단편 애니메이션과는 달리 장편 애니메이션은 관객의 정서적 공감대를 형성하기 위한 서사적 장치가 필수적으로 요구된다.

내러티브는 영화(애니메이션)의 지배적인 양식이며 무엇보다도 컨텍스트화의 도구이며 의미의 한계를 정하기 위한 논리로, 내러티브는 하나의 제약이 아니라 하나의 필연성이고 규칙인 것이다<sup>16)</sup>. 그리고 애니메이션의 고유한 표현매체인 움직이는 이미지에 생명과 살아있는 캐릭터로 형상화 할 수 있는 힘은 감독의 세계관을 기반으로 한 이야기에서 비롯된다는 점에서 애니메이션은 내러티브와 깊은 연관을 맺을 수밖에 없다.

그러나 1990년대 이후 애니메이션의 가장 특징적인 경향은 넘쳐나는 이미지 뒤에 이야기는 궁색한 모습으로 연명해오고 있다는 것이다. 다음은 90년대 이후 만들어진 애니메이션에 대한 서사와 관련한 평가들이다.

당초 우려했던 것과는 달리 대다수의 관객들도 '아마게돈'에 대해 지적한 문제점이 애니메이션적인 테크닉이 아니라 시나리오의 스토리 설정상의 오류라고 지적한 점을 감안하여 볼 때, 제작 그 자체만의 평가는 나쁘지 않았다. (중략) 그동안 국산 애니메이션 제작 시 강박관념처럼 따라다닌 애니메이션의 기술적인 측면에 지나치게 몰입한 나머지 정작 신경을 썼어야 했을 영화의 이야기 구조를 간과해 버렸던 것이다. 결국 '아마게돈'작업을 통해 그 결론이 명확해지긴 했지만 결과적으로 진단해보건대 한국 애니메이션 업계

15) 정형모, 「문화, 관광정책 정립을 위한 세미나 종합보고서」, 한국문화예술진흥원, 한국 문화콘텐츠진흥원, 2002년, p.33

16) D. Andrew, 김시우 외 역, 『영화 이론의 개념들』, 시각과 언어, 1998, p.114.

에 무엇보다 필요한 스텝은 캐릭터 디자이너도 색지정자도 아닌, 애니메이션 전문 작가라고 생각한다<sup>17)</sup>.

황홀한 이미지의 향연으로 이어지는 마리 이야기는 따라가기가 힘들다. 가슴 한구석을 따뜻하게 채워주려는 '의도'만 받아들여지게 되는 것이다. 결국 개봉 전 한국 애니메이션의 미래를 좌우할 기준으로 예상했던 「마리 이야기」는 다소의 실망과 더 큰 기대감을 남겼다. 「마리 이야기」를 보면서 극장용 장편으로 나선 이상 관객과의 교감을 잃어서는 안된다는 진부하고도 당연한 생각이 든다<sup>18)</sup>.

문제는 역시 드라마다. 디스토피아의 미래, 그리고 공공의 임무와 사적인 감정을 사이에 둔 세 남녀의 엇갈린 운명은 너무 많은 영화들이 다뤄온 소재다. 「월터플 데이즈」는 일단 그 설정에서부터 신선도가 떨어진다. (중략) 상투적인 설정에 부가된 생기 없는 이야기 솜씨는 그저 이 영화를 매우 자신 없이 들려주는 오랜 동화처럼 받아들여지게 한다<sup>19)</sup>.

위의 인용문들의 논지는 모두 '서사의 부재'로 집중된다. 실례로 2002년 앙시(Ancey)영화제에서 「마리 이야기」가 한국 애니메이션 역사상 최초로 대상을 수상했지만, 국내 관객들이 극장을 찾지 않은 이유 역시 서사성의 결여에서 찾을 수 있다. 관객들은 「마리 이야기」를 통해 아름다운 '마리'의 '이미지'는 보았지만 '마리'의 삶은 만나지 못한 것이다.

이미지란 어떤 사물에 대하여 재현적 유사성을 띠고 있는 현상을 지칭한다. 즉 모방 행위를 전제하는 용어라 할 수 있다. 그러나 예술적으로 모방한다는 것은 원본보다 더 많은 것을 소유한다는 것이고 원본에 없는 것을 지닌다<sup>20)</sup>. 그리고 근대 이후 쾌감을 산출하는 예술적 행위는 모방으로서 보다는 상상의 상관향으로 이해되어 왔다. 이러한 상상력의 표상은 지성을 한계를 넘어, 개념적 언어적 번역이 불가능한 요소를 띠고 있고, 그럴 때만 쾌락의 원리일 수 있으며 또한 그럴 때만이 예술적 영상일 수 있다. 이런 생각은 바르트의 '제3의 의미(무딘 의미)'로 요약된다.

제3의 의미는 이야기를 전복시키지 않고 영화를 다르게 구조화한다. (중략) 영화적인 것, 그것은 영화 속에 있으면서도 묘사될 수 없는 것이며, 재현될 수 없는 재현인 것이다. 영화적인 것은 언어체와 분절된 메타 언어체가 끝나는 곳에서 시작된다<sup>21)</sup>.

바르트가 영상의 예술적 영혼으로 포착한 '제3의 의미'는 규칙에 담을 수 없는 요소, 그러나 우리에게 사유의 확장을 촉발하는 동시에 감동과 쾌감을 주는 요소, 바로 거기에 예술적 영상의 영혼이 숨쉬고 있다<sup>22)</sup>. 물론 이미지 또는 영상문화가 자본주의 사회에서 더 많은 스펙터클을 제공하고 더 많은 영상 소비를 하게 되면서 사회를 기울화하고 조절하는 기제로서, 권력 관계에 작용하고 있는 점은 사실이다. 또한 이미지란 것은 이 세계의 객관화, 인간의 대상화, 질서 등 단순화시키는 일에 더 관계된 것처럼 보이기도 한다. 그리고 바로 이 지점이 애니메이

17) 김 혁, 『아마게돈 제작과정』, 하늘소, 1997, pp.18~19.

18) 김혜선, 〈씨네21〉, 2002, 1, 28.

19) 이지훈, 〈필름2.0〉, 2002, 7.

20) 조우현, 「시와 현명한 관념론의 갈: 아리스토텔레스의 시학 연구」, 『희랍철학의 문제들』, 현암사, 1993, pp.235~280 참고.

21) R. Barthes, 김인식 편, 『이미지와 글쓰기』, 세계사, 1993, p.175.

22) 기사화 「역사가 더불어 처하기: 「이미지는 어떻게 사고 있는가. 세상이니든 2001. 8. 27



선이 경계해야 할 부분이기도 하다.

영화가 사물의 존재를 그대로 카메라에 담음으로써 완전한 리얼리즘이라는 신화<sup>23)</sup>를 꿈꾼다면 애니메이션은 인간의 상상력을 거쳐 창조된 2차적 재현의 특성으로 세계의 객관화, 인간의 대상화, 질서 등을 단순화시키는 요소로부터 상대적으로 자유로운 가능성을 갖고 있다. 이는 애니메이션이 사물을 있는 그대로 재현하는 것이 아니라 작가(감독)의 주관적인 시각이 보다 강조되어 사물의 변형을 통한 이미지의 형상화가 이루어질 수 있기 때문이다. 다만, 이러한 주관적 시각이 기술적 요소나 시각적 유희에만 탐닉되는 것이 아니라, 작품을 통해 표현하고자 하는 작가의 주제의식이 내러티브와 연결되었을 때 가능하다는 것을 전제해야 할 것이다. 특히 관객과의 소통이 내러티브를 중심으로 이루어지는 장편 애니메이션의 경우 이는 더욱 필수적인 요소이다.

애니메이션은 영화처럼 실재하는 배우와 실재하는 공간을 배경으로 카메라에 담는 것이 아니라 실재하지 않는 배우와 실재하지 않는 공간을 상상하고 그려내어 완성하는 장르다. 이는 애니메이션의 고유한 특성이기도 하지만, 한편으로 이미지와 내러티브 몰입을 방해하는 요소가 될 수도 있다. 아무리 숨겨 좋은 화가가 초상화를 그린다 할지라도 결코 '사진' 처럼 정교하지 않듯이 애니메이션도 역시 마찬가지이기 때문이다. 탁월한 손재주를 가진 애니메이터가 사람을 정교하게 그려내고 자연스럽게 움직임의 준다 할지라도 결코 똑같은 인간이나 동물로 형상화되지 못한다. 오히려 그와 같이 만들어진 인간이나 대상물들은 애니메이션의 목적을 방해하는 것으로, 부자연스럽고 어색해져버린다<sup>24)</sup>.

그렇다면 관객들을 애니메이션에 몰입하게 하는

힘은 어디에서 오는 것인가.

그것은 이미지와 내러티브를 통한 상상력이다. 애니메이션의 가장 큰 특징인 변형과 과장은 사물의 왜곡으로 인해 관객의 몰입을 방해하는 것 같지만 오히려 그 반대의 효과를 가져다 줄 수 있다. 이는 영화나 애니메이션을 보는 관객들은 스크린위에 펼쳐지는 이미지와 내러티브가 '허구'라는 것을 인식하면서도 허구적 이야기에 빠져드는 것과 밀접한 관계를 갖는다. 즉 애니메이션을 보는 관객들은 비록 눈앞에 펼쳐진 이미지나 내러티브가 허구임을 명백히 인식하고 있지만, 이 '허구'를 상쇄할 수 있는 힘은 바로 변형된 이미지를 보면서 스스로 상상해내는 힘이다. 관객들은 변형된 이미지를 보면서 그것을 실재가 아니라고 인식하기 전에 자신의 '이미지'로 상상해내어 그 이미지를 현실화시키는 것이다.

이런 점에서 애니메이션은 문학의 시와 유사한 점이 많다. 애니메이션 이미지에 있어 가장 큰 핵심은 현실과 똑같은 이미지를 재현하거나 실사와 비슷하게 묘사하는 것이 핵심이 아니라, 현실을 정교한 이미지로 재구성하여 자신이 창조한 세계가 사람들에게 얼마나 설득력 있게 다가가는가에 달려있기 때문이다.

결국 이미지화 된 모든 양상들은 예술적 애니메이션이 추구하는 목적, 즉 내러티브에 부합되어야 한다. 따라서 개별적인 이미지는 총체적인 이미지와 내러티브 구현에 봉사되어야 하고 이때 개별적 이미지는 전체적 이미지로 전이되는 양상을 보인다. 한 편의 애니메이션이 보여주는 이미지, 쉽게 말해 애니메이션이 끝나고도 뇌리에 여전히 각인된 이미지란 각각의 개별적 이미지가 이루어낸 전이물이다. 그 이미지는 전이된 채 생명력을 갖고 존재한

23) Andre Bazin, 박상규 역, 『영화란 무엇인가』, 시각과 언어, 1998, p.31.

24) J. Halas, 위의 책, pp.31~32.

다. 빠르고 느린 전개에서 오는 리듬, 색채 등의 시각적 이미지, 전개와 반전 등의 구조, 상징 등 모든 이미지의 요소들이 한 편의 애니메이션에서 각각의 기능을 다 할 때 애니메이션 자체는 내러티브에 부합되는 완성된 이미지가 될 수 있다.

한국의 장편 애니메이션에 가장 절실한 것은 아름답고 멋진 이미지가 아니다. 이미지 뒤에 존재하는 '삶'의 이야기를 느낄 수 있을 때, 관객은 전이된 이미지를 통한 내러티브에서 예술적 아름다움을 발견하는 것이다.

### 3. 한국적 원형을 통한 애니메이션의 세계화

애니메이션은 서사와 조형예술, 음악 등이 결합된 장르로 특히 장편 애니메이션에서 서사가 차지하는 비중은 절대적이다. 이에 애니메이션의 선진국이라 할 수 있는 미국, 일본, 유럽 등에서 가장 많은 제작 기간을 두고 고민하는 것이 바로 시나리오이다. 또한 애니메이션은 관객 대상에 아동까지 포함시키는 것이 전반적인 추세임에 따라 모든 연령대들의 공감대를 형성할 수 있도록, 누구에게나 익

숙한 그 나라의 전설, 신화, 민담 등을 적극적으로 수용하고 있다. 디즈니의 애니메이션의 모든 작품은 신화, 동화, 민담을 그 바탕으로 하고 있으며(『표』참고) 2002년 베를린 영화제에서 황금곰상을 수상한 애니메이션인 「센과 치히로의 행방불명」(미야자키 하야오, 2002년) 역시 일본의 전통적인 신화적 내용과 애니메이션적인 상상력이 절묘하게 결합된 작품이다.

구비문학의 수용은 한국의 애니메이션도 예외가 아니다. 한국 최초의 장편 애니메이션인 「홍길동」 역시 고전문학에서 그 이야기와 소재를 갖고 왔고 지금도 우리의 문학이나 설화, 신화 등에서 이야기의 소재로 제작되고 있다. 실제로 94년 이후 2003년까지 만들어진 장편 애니메이션 중 한국의 구비문학 혹은 고전에서 이야기의 소재를 가져온 작품이 여전히 많은 수를 차지하고 있다. 「돌아온 영웅 홍길동」, 「성춘향년」, 「별주부 해로」, 「오세암」 등이 그 대표적인 작품들이다.

그리고 이 5편을 제외한 나머지 작품들 모두 원작(출판만화 혹은 위인전기물)이 있거나 고전이나 한국의 민담이나 설화를 소재로 한 작품이 대부분이

〈표 1〉 「월트 디즈니의 극장용 장편 애니메이션의 원작과 디즈니식 변형」<sup>25)</sup>

제작년	작품명	원저자(국가/ 원작연도)	배경	디즈니식 변형
1989	인어공주	안데르센(덴마크)	바다 밑	해피엔딩과 코믹한 캐릭터 등장
1991	미녀와 야수	Charles Perrault(프랑스/1729), 그림형제(독일/1823)	유럽의 성 바그다드/유럽	브로드웨이 뮤지컬적 요소/자스민 공주와의 러브스토리로 변형
1992	알라딘	아랍설화-17세기(천일야화 중)		할리우드 스타들 성우기용
1994	라이온 킹	셰익스피어 햄릿의 변형	아프리카	
1995	포카혼타스	미국 역사, 전설	인디언 영토	인디언과 영국인의 마찰 극소화
1996	노틀담의 꼽추	빅토르 위고(프랑스)	노틀담 사원	기형인 과지모도를 귀엽게 묘사
1997	헤라클레스	그리스 신화	테베시	헤라클레스를 미국청년화
1998	물란	중국전설	중국	

25) 김명혜, 「페스티벌: 디즈니 장편 만화영화의 문화평창 전략」, 『언론과 사회』, 제 20호, 1998년 여름호, pp.126~128.

다. 이러한 경향은 한국적 소재와 정서를 기반으로 한 이야기들이 전 세계에 진출했을 때 타국의 작품들과 경쟁력을 가질 수 있다는 생각에서 비롯된 것이라 할 수 있다.

다른 한편, 관객 대상의 타겟 문제에 있어 세계적으로 가장 무난한 소재와 작품성과 흥행성을 고루 염두에 두고 컨셉과 타겟을 정해야 한다는 주장도 있다. 그 동안 국내 애니메이션은 한국적 정서 쪽에 치중한 결과 상업적인 시나리오를 개발하는데 실패<sup>26)</sup>했기 때문이라는 것이다. 이에 오리지널 애니메이션으로 만들어지는 작품 중 대부분이 국적을 초월한 공간이거나 과거나 미래 사회를 배경으로 하며, 등장인물 역시 국적이 모호한 캐릭터들이 가능한 SF애니메이션을 선호하고 있다.

그러나 문제는 해외 시장을 대상으로 하든, 한국적 정서를 강화하든 애니메이션을 보는 관객들은 이야기 속에 빠져들 수 있으나, 없느냐에 더 큰 관심을 갖고 있다는 것이다. 실례로 일본의 감독 미야자키 히야오가 만든 작품 대부분에는 일본적인 캐릭터들을 가지고 풀어나가지만 전 세계인들이 공감을 받는 것은 이야기의 짜임새에 있다. 이야기에 있어서 완성도만 있으면 그 주인공의 생김새나 국적이 일부 국가에 한정되어있다 할지라도 그건 문제가 되지 않는다. 관객들이 애니메이션을 보면서 감동을 받는 힘은 이야기 속에 빠져들면서 시작되기 때문이다. 이야기에 빠져들 수 있는 힘만 있다면 캐릭터나 비주얼에 자연스럽게 몰입할 수 밖에 없다. 해외 시장을 대상으로 한 이야기 개발이나, 혹은 한국적 소재와 정서를 기반으로 한 이야기 소재냐는 선택의 문제일 뿐이다.

다만, 우리의 기술 수준이나 자금 동원력으로 볼

때 미국의 디즈니나 일본 애니메이션과 단순 경쟁을 할 수 없다는 현실적 판단하에, 한국 애니메이션이 세계 애니메이션과 경쟁력을 확보할 수 있는 방법 중의 하나는 전 세계인의 보편적 감성을 아우를 수 있는 한국적 원형의 이야기를 소재로 하여 접근해 나가는 것이 효과적인 방안이라 할 것이다. 특히, 애니메이션의 본질이라 할 수 있는 '미술적인 것, 즉 정지된 이미지를 조합함으로써 생기는 풍부한 색채, 흥미롭고 놀라운 움직임의 이미지'<sup>27)</sup>를 표현하는 데 있어 한국 고유의 신화와 전설 등이 풍부하게 녹아든 구비문학은 애니메이션의 상상력의 보고(寶庫)가 아닐 수 없다.

그러나 그동안 판이하게 답습되는 설화 소재 애니메이션은 구비문학의 특성을 심도있게 고려하지 못한 채, 마치 기록문학으로 고정된 내용을 그대로 다룸에 따라 대중들의 공감대를 얻는 데는 부족했다. 무엇보다 구비문학을 애니메이션화 하는 과정에서 구비문학의 특성상 하나의 이야기에 여러 가지 이본(異本)이 존재함에도 불구하고 가장 일반적이고 무난하다고 여겨지는 내용만을 너무 충실하게 다루려는 창조적 정신의 결여는 이후 한국 애니메이션이 지양해야 할 부분이다. 나아가 현대판 구연자라고 할 수 있는 시나리오 작가나 감독의 역할에 대한 전반적인 인식 전환이 필요하다. 구비문학의 단순성에 기초한 창조적 변형의 가능성은 전통을 비껴가거나 무시하는 행위가 아니라 오히려 구비문학의 본래적 특성을 확장시키는 결과라는 인식하에, 다양한 구연이 이루어져야 할 것이다.

한 예로 미국의 장편 애니메이션 「신밧드: 7대양의 전설」(팀 존슨, 2003)은 기존에 알려진 신밧드의 내용 중, 주인공 신밧드의 설정과 아라비아적인 의

26) 이지는, 「마리 이야기」, 〈오세암〉, 〈원더풀 데이즈〉 등 극장용 기획창작 애니메이션의 산업적 의미 및 제작모델 비교 분석, 「국산 기획창작 애니메이션 발전을 위한 집중 심포지엄 자료집」, 영화진흥위원회, 2004, p.66.

27) P. Wells, 위의 책, p.32.

상이나 소품 등의 요소를 제외하고는 거의 원형에 따르지 않는 전개로 제작되었다. 또 다른 예로, 영화 「에버 애프터」(앤디 테넨트, 1998)는 우리가 알고 있는 신데렐라 이야기를 소재로 삼고 있으면서도, 수동적 주인공이 아닌 능동적이고 적극적 사고방식을 가진 주인공을 설정하여, 계모의 억압에 맞서고 신분적 차이를 극복하는 내용으로 전개되고 있다. 또한 계모, 의붓 언니에 대한 관용이 아닌 복수로써 결말을 맺고 있다. 이러한 창조적 변형은 가장 기본적인 요소만을 빌려와 거기에 구연자들의 현실적 감각과 창조성이 더해져 이루어져 독창성을 확보하고 있을 뿐만 아니라 흥미성과 시청 계층의 폭넓은 대중성까지 확보하고 있다. 구비문학의 단순성은 현실에 대한 은유적 구조화이다. 그러나 그것은 현실에 대한 재현을 의미하는 것은 아니다<sup>28)</sup>.

구비문학의 단순성은 오히려 더 많은 은유로 이루어질 수 있는 골격이며, 여기에 현대적 감각과 대중의 의식을 반영하는 창조적 변형을 요구하고 있다. 그러한 가운데 구비문학은 생명력을 갖고 전승할 수 있는 길을 확보하며 보다 밀접하게 우리의 삶 속에 파고들 수 있게 된다. 구비문학의 애니메이션화가 어떠한 방향으로 이루어지든, 그것은 구비문학의 전승성, 창조성, 단순성 등의 특성이 요구하는 본질적인 구연 양상인 것이다.

현대 사회는 복수 감각으로의 복원을 꾀하고 있다. 영상 매체의 발달이 이를 가능케 한 것이다. 텔레비전, 영화, 비디오, DVD, 인터넷 등을 통해 현대인들은 원시부족의 유목생활을 방안에서 행하고 있

다. 원시 유목민들이 먹이와 사냥감을 쫓아, 또는 살만한 터전을 쫓아 그들의 모든 감각을 이용하던 시기와 마찬가지로, 현대인들은 위에 열거한 다양한 매체를 마치 감각 기관처럼 활용하여, 가치 있고 유익한, 또는 유희적인 세계를 시각과 청각을 통해 지각하는 비실재적 재현의 세계, 시뮬라시옹의 세계에 살고있는 것이다. 이러한 관점에서 애니메이션화 된 구비문학은 古來로부터 이어져 오는 전승의 반복적 행위이며, 끊임없는 우리의 정체성 추구, 현실에 대한 반성, 삶의 진실성에 대한 욕망의 행위라 할 수 있다. 애니메이션을 통한 구비문학의 반복적 구연<sup>29)</sup>은 이렇듯 복수 감각 시대에 걸맞은, 복수 감각의 시대에 지각될 수 있는 새로운 구연 양상으로 해석되어야 할 것이다.

나아가 구비문학의 애니메이션화는 다양하게 형성되어 있는 향유 계층을 우선 염두에 두어야 한다. 판소리가 근대로 이행하는 과정에서 실전(失傳)과 전승의 극단을 겪었듯이, 전통적 질서의 사회에서 산업 사회로, 다시 정보 사회로 이행한 21세기 현대의 구비문학은 이 시대가 요구하는 전망을 갖춘 세계관과, 보다 원대한 이상과 보다 본질적인 근원으로의 회귀라는 가치관으로의 인도를 수행하지 않는다면 전승의 생명력을 잃게 될 것이다. 구비문학을 애니메이션화 하는데 있어서 시대감각에 맞는 세계관을 확보하는 선행 작업은 세계를 지각하고 진실을 찾아 나서는 현대인들의 필수적인 나침반 역할을 할 것이다.

그러나 이 과정에서 간과하지 말아야 할 것이 있

28) 니체, 데리다나 폴 드만 등에 의해 제기되고 있는 은유에 의한 재현의 불가능성은 진정한 현실 발견에 대한 끝없는 추구를 유도한다. 은유와 재현의 문제에 대해서는 다음을 참고할 것.

R. Jakobson, 신문수 편역, 「문학 속의 언어학」, 문학과 지성사, 1989.

김동철, 「한국 현대시의 수사학」, 국학자료원, 2001.

김상환, 「해체론 시대의 철학」, 문학과 지성사, 1996.

Jacques Derrida, 김보현 편역, 「해체」, 문예출판사, 1996.

Friedrich Wilhelm Nietzsche, 이진우 역, 「비극적 사유의 탄생」, 문예출판사, 1997.

29) 애니메이션이 다수의 제작진과 인원을 요구하며, 그들이 함께 이루어 나간다는 점에서, 구비문학의 애니메이션화는 공동 창작의 성격을 띠며, 다양한 계층이 참여한다는 점에서 민중적 성격을 띤다. 더욱이 이러한 공동 창작성, 민중성 등의 특징은 구비문학 본연의 특징으로 단순성에 의해 필연적으로 전개되는 관계망에 연결되어 있다. 공동 창작성과 민중성에 대해서는 장덕순 외, 위의 책, pp.7~9와 조동일, 위의 책, p.13를 참고.

한편, 구비문학의 영상 애니메이션화는 구비문학이 반복적으로 전승되는 양상이며, 영상은 반복적으로 시청될 수 있다는 점 역시 구비문학의 반복적 구연 양상과 부합한다.

다. 구비문학의 소재개발이 이루어진다 할지라도 애니메이션화 하는 과정에서 구비문학의 특성이나 애니메이션의 고유한 표현 양식, 그리고 애니메이션의 서사적 기능을 강화하지 않는다면 성공할 수 없다는 것이다.

애니메이션은 드라마 예술이고, 그 드라마의 감동과 재미를 불어넣어 주는 것은 작가 혹은 감독의 인생관과 사회관이 설득력 있게 담아낸 이야기 속에서 비롯된다. 그리고 그 설득력 있는 이야기는 바로 세상을 바라보는 인문학적인 사고와 자신만의 독자적인 철학에서 나올 수 있는 것이다. 시나리오는 수려한 문장력이나 반짝이는 아이디어나 재치로 완성되는 것이 아니라 인문학적인 상상력을 기반으로 한, 작가의 깊이있는 시각에 의해 완성된다는 사실을 간과해서는 안 될 것이다.

예술작품은 감각이나 상상력을 통한 우리의 지각을 전제로 창조된 하나의 표현적 형식이며, 그것이 표현하는 것은 인간 감정이다<sup>30)</sup>.

애니메이션 역시 '인간'에 대한 이야기이며 사람 안으로 깊이 파고 들어가 새로운 내밀한 시각을 발견해내고 세계에 대한 자신의 해석을 표현해낼 때 문화 산업으로서의 가치만이 아니라 예술로서의 가치를 발휘할 수 있을 것이다.

### III. 결론

1990년대 이후 한국 애니메이션은 질적으로나 양적으로 비약적인 발전을 해온 것은 사실이다. 그러나 창작 애니메이션에 대한 충분한 준비 단계를 거치지 못함에 따라 많은 문제와 한계를 드러낼 수밖에 없었다. 이에 본 고에서는 그동안의 한국 애니메

이션이 시각적 유희와 기술 중심을 보다 강조하면서 창작의 기본이자 작품의 세계관을 결정하는 '서사'의 중요성에 대한 인식 부재를 가장 큰 요인으로 지적, 한국 장편 애니메이션 서사의 특징과 이를 토대로 지향되어야 할 점을 살펴보았다.

먼저 90년대 이후 한국 장편 애니메이션의 경향과 서사적 특징은 다음과 같이 정리될 수 있다.

첫째, 시각적 유희와 기술 중심의 애니메이션이 보다 강조되면서 애니메이션에 대한 미학적 접근이 부족했다. 즉, 작품의 미적 세계에 대한 가치판단보다는 고부가가치를 생산할 수 있느냐 없느냐로 구분하면서, 작품의 고유한 세계관이라든가 애니메이션이 지녀야 할 가치나 당대성과 사회성의 의미에 대해서는 언급을 피해왔다.

둘째, 애니메이션에서 서사가 갖는 위치를 '움직이는 이미지'를 이어주는 수단 정도로 인식해왔다. 특히 장편 애니메이션은 관객의 정서적 공감대를 형성하기 위한 서사적 장치가 필수임에도 불구하고 이야기의 빈곤을 이미지의 상찬으로 대신해 왔다. 그러나 관객들이 영화나 애니메이션을 보면서 느끼는 즐거움은 무엇보다 내러티브의 진행에 있다. 한국의 장편 애니메이션에 가장 절실한 것은 아름답고 멋진 이미지가 아니다. 이미지를 받쳐주는 이야기가 존재할 때, 관객은 파편화된 '이미지'가 아닌 '삶'의 이야기로 받아들일 수 있을 것이다.

셋째, 지금까지 제작된 국내 애니메이션 중 우리 고유의 이야기를 소재로 한 작품들이 다수를 차지하고 있지만, 이를 영상언어로서의 애니메이션이라는 새로운 장르로 승화시키지 못했다. 구비문학을 단순한 소재로 대하거나, 구비문학의 특성을 무시한 채 고정적인 기록에 충실한 태도로 접근한다면, 그것은 구비문학의 새로운 창조가 아니라 '화석화'

30) Susanne K. Langer, 이 승훈 역, 『예술이란 무엇인가』, 고려원, 1993, p.131.

된 이야기일 뿐이다. 예부터 내려오는 풍부하고 다양한 우리의 이야기를 적극적으로 활용하되, 시대

의 흐름에 부응하여 현대적 감각과 시각으로 해석할 수 있는 작가적 능력이 선행되어야 할 것이다.

### ● 참고 문헌 ●

- [1] Andre Bazin, 박상규 역, 『영화란 무엇인가』, 시각과 언어, 1998.
- [2] Boris Eikhnenbaum 외, 『영화 양식의 문제』, 『영화 형식과 기호』, 열린책들, 2000.
- [3] D. Andrew, 김시무 외 역, 『영화 이론의 개념들』, 시각과 언어, 1998.
- [4] Friedrich Wilhelm Nietzsche, 이진우 역, 『비극적 사유의 탄생』, 문예출판사, 1997.
- [5] J. Halas, 황선길·박현근 역, 『세계 애니메이션 작가와 작품』, 범우사, 2002.
- [6] Jacques Derrida, 김보현 편역, 『해체』, 문예출판사, 1996.
- [7] M. Furniss, 한창완 외 역, 『움직임의 미학』, 한울 아카데미, 2001.
- [8] M. McLuhan, 박정규 역, 『미디어의 이해』, 커뮤니케이션북스, 1997.
- [9] P. Wells, 한창완 역, 『애니마톨로지』, 한울, 2002.
- [10] R. Barthes, 김인식 편, 『이미지와 글쓰기』, 세계사, 1993.
- [11] R. Jakobson, 신문수 편역, 『문학 속의 언어학』, 문학과 지성사, 1989.
- [12] Susanne K. Langer, 이 승훈 역, 『예술이란 무엇인가』, 고려원, 1993.
- [13] 伴野孝司 望月信夫 共著, 『世界アニメーション映画史』, ぼるぶ社, 1986.
- [14] 금동철, 『한국 현대사의 수사학』, 국학자료원, 2001.
- [15] 김 혁, 『아마게돈 제작과정』, 하늘소, 1997.
- [16] 김명혜, 『페스티사: 디즈니 장편 만화영화의 문화평창 전략』, 『언론과 사회』, 제 20호, 1998년 여름호.
- [17] 김상환, 『영상과 더불어 철학하기』, 『이미지는 어떻게 살고 있는가』, 생각의 나무, 2001.
- [18] 김상환, 『해체론 시대의 철학』, 문학과 지성사, 1996.
- [19] 김영원, 『韓國動畵映畵에 대한 考察』, 『저널리즘 연구』, 1977, 제 7호.
- [20] 김혜선, 『씨네21』, 2002, 1, 28.
- [21] 손상익, 『한국만화통사』, 시공사, 1998
- [22] 송락현, 『애니스쿨』, 서울문화사, 1997
- [23] 유리 피냐노프 외, 오종우 역, 『영화의 형식과 기호』, 열린책들, 2001.
- [24] 이지은, 『마리 이야기』, 『오세암』, 『원더풀 데이즈』 등 극장용 기획창작 애니메이션의 산업적 의미 및 제작모델 비교 분석, 『국산 기획창작 애니메이션 발전을 위한 집중 심포지엄 자료집』, 영화진흥위원회, 2004.
- [25] 이지훈, 『필름2.0』, 2002, 7.
- [26] 장덕순 외, 『口碑文學概說』, 일조각, 1971.
- [27] 정형모, 『문화, 관광정책 정립을 위한 세미나 종합보고서』, 한국문화예술진흥원, 한국 문화콘텐츠진흥원, 2002.
- [28] 조우현, 『시와 현명한 관념론의 길: 아리스토텔레스의 시학 연구』, 『희랍철학의 문제들』, 현암사, 1993.
- [29] 허인욱, 『한국애니메이션 영화사』, 신한미디어, 2002.

### 필자 소개



#### 조 미 라

- 중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학 박사  
- 동서대학교 미디어창작학과 교수 / 시나리오 작가