

한국 애니메이션의 현주소

황 선 길(한국애니메이션학회 회장)

차례

1. 서론
2. 제작현장과 교육현장 및 정부지원의 문제점
 - 2-1. 제작현장의 문제점
 - 2-2. 교육현장의 문제점
 - 2-3. 정부지원의 문제점
3. 결론

1. 머리말

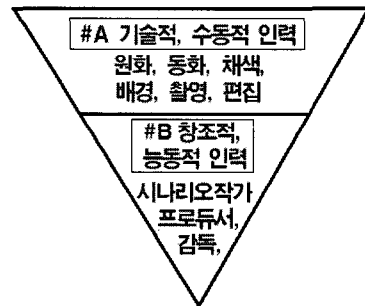
영화 “괴물”이 천만 명을 돌파했다. 이미 “왕의 남자”, “태극기 휘날리며”, “실미도”도 천만 명 이상을 동원했었다.

그런데 애니메이션은 엄청난 제작비를 투입한 “원더풀 데이즈”는 30만 명으로 끝났다. 얼마 전 8년 걸려 제작한 “아치와 씨팍”이 개봉됐다고 했는데 언제 개봉됐지도 모를 지경이다. 10만 명 정도 관객을 모으고 끝났다고 한다.

요즘 실사영화는 떴다하면 이처럼 100만, 500만, 600만, 혹은 천만 명인데 애니메이션은 100만명도 못 넘고, 모두가 10만명 단위에서 허덕이고 해매는 이유가 무엇인가?

그 이유는 지금 한국애니메이션 현주소의 문패가 거꾸로 달려있기 때문이다. 애니메이션 제작 현장/교육현장/정부지원 모두가 역주행하고 있기 때문이다.

한국애니메이션 현장구조는 기획 창작 보다는 제작 부분이 더 비대한 구조를 가지고 있다. 이를 도표로 그리면 다음과 같다.



▶▶ 그림 1. 한국 애니메이션 제작인력 구조

위의 도표처럼 한국애니메이션 제작 인력구조는 역 삼각형 구조를 형성하고 있다. 이 역 삼각형은 언제 넘어갈지 모른다. 참으로 불안하지 않을 수 없다. 이와 같은 구조를 형성하게 된 것은 오랜 하청제작에서 그 이유를 찾을 수 있다.

2. 제작현장과 교육현장 및 정부 지원의 문제점

2-1 제작현장의 문제점

지금 한국 애니메이션 현장은 하청제작에서 창작제작으로 가는 대전환점에 있다.

1997년까지는 매년 10%씩 하청일이 증가해왔으나 그 이후로는 반대로 10%씩 줄어들고 있다. 하청일이 갑작스레 급강하하고 있는 것이다. 이렇게 가다가는 세계 3위 제작 능력을 갖춘 한국 애니메이션 제작사들의 문이 언제까지 그대로 열려 있을지 의문스럽다. 이는 하청작업이 인건비가 싼 동남아의 여러 나라들과 거대한 중국 대륙으로 옮겨가고 있기 때문이다.

이제 우리는 남의 일이 아닌 우리의 일, 우리의 작품을 제작해야 할 때이다. 우리 작품을 제작하려면 프로듀서, 감독, 시나리오 작가와 같은 능동적 애니메이터가 필요하다. 그러나 그러한 애니메이터가 거의 없다.

그동안 많은 작품들이 스크린 위에 올려졌지만 모두 실패작만 나왔다. 만일 프로듀서다운 프로듀서가 있었으면 한 작품이라도 성공했을 것이다.

지금 국내에는 있는 한국애니메이션 제작사는 약 200 여 개 있는 것으로 추산이 된다. 그런데 그림 그리는 작화실은 있지만 글을 쓰는 작가실을 둔 곳은 찾아보기 힘들 정도이다. 반면에 디즈니사(WD), 워너 브러더스(WB)사는 회사 창립할 때부터 작가실을 두었다.

어느 작품이든 작가에 의해 하나하나 새로 창출되는 것이 아닌가? 작가는 추상적 이미지를 글로 구체화하는 첫 작업을 하는 가장 중요한 위치에 있다. 우수한 애니메이션 시나리오 작가가 없는 제작 현장에서 우수한 작품을 기대하는 것은 자갈밭에서 황금알을 주우려는 것과 같다. 영화 시나리오 작가협회, 방송작가 협회는 있지만 아직 애니메이션 시나리오 작가 협회도 없다.

또한 감독은 많다. 예를 들어, 총감독, 원화감독, 동화감독, 미술감독, 촬영감독 등, 그러나 시나리오 감독은 없다. 선을 하나 굿더라도 그 이유를 모르는 그들을 모두 감독이라고 할 수 있

는지?

2-2 교육현장의 문제점

자-, 이제 거꾸로 가는 교육현장부터 가보자.

현재 만화, 애니메이션 학과 또는 전공이 설립된 한국의 130여개 대학에서는 대학교육이 아닌 학원교육을 하고 있다고 말할 수 있다. 그리고 거의 미술대학들은 석고 테생으로 학생들을 선발하는데 이는 창의력에 전혀 비중을 두지 않은, 즉 있는 것을 그대로 옮겨 놓는 묘사력 위주의 선발방법이다. 졸업 작품을 심사하면서 작품에서 무엇을 말하려고 하느냐고 작품 주제를 물으면 대답을 못하는 학생 많다.

이제 우리는 자동차 공장의 작업장 인원(선반공, 전기공, 도색공 등)이 아닌 기획실, 디자인실 인원이 필요하다. 손끝이 아닌 머리로 그리는 애니메이터가 요구된다. 여기에는 폭넓은 이론이 뒷받침 되어야 한다.

1961년 6월 17일 파리공항에서 망명 요청을 하여 자유세계의 품에 안겼던 러시아의 무용스타 루돌프 누레예프가 있었다. 그는 그의 스승 알렉산더 푸슈킨이 무용뿐 만 아니라 미술가, 음악가, 건축가, 문학가, 학자들과 대화의 시간을 갖게 했다고 하였다. 이처럼 어느 예술가이든 넓은 지식으로 예리한 분석력과 다양한 체험이 필요하다

더구나 지금 한국 대학들은 학생들을 컴퓨터 노예로 만들고 있는 것이 걱정스럽다. 컴퓨터는 인간이 할 일을 맡아서 잘 해준다. 그러나 대학에서 컴퓨터 위주 교육은 창조적 인재를 양성하는 측면에서는 바람직하지 않다.

애니메이션 작가가 컴퓨터 그래픽을 배워 작품을 제작하는 것과 컴퓨터 그래픽 디자이너가 애니메이션을 배워 작품을 제작하는 것과는 큰 차

이가 있다. 컴퓨터는 도구로써 다루어져야 한다. 자기가 할 것을 컴퓨터에 위임해서는 안 된다. 외국 대학들은 거의 전통적인 셀 애니메이션 과정을 마친 후에 컴퓨터를 다루게 한다고 한다.

2-3. 정부지원의 문제점

더 나아가서 애니메이션 기초 분야에 거리가 먼 지원을 하고 있는 정부 지원도 문제다.

지금 애니메이션에 대한 정부의 지원은 Pre 보다 Main 제작과 마케팅에 비중이 높다. 이는 무조건 많이 만들어 많이 팔아라하는 것과 같다.

재미있는 예를 들자면, 정부의 지원은 한마디로 비아그라 지원이다. 좋은 작품을 제작할 능력이 없는데 자꾸만 제작만 하라고 한다. 아이를 낳아도 키울 능력도 없다. 그런데 정부는 비아그라만 자꾸 주고 있다. 우리는 이제 가족계획을 해야 한다. 비아그라는 그만 쓰고 산아제한부터 해야 한다. 비아그라는 1회성이다. 한번 먹으면 그때뿐이다. 지속성이 없는 약이다.

제작사들은 정부의 비아그라만 얻어서 먹으려고 하지 말고, 자생력을 키워야 한다. 영양탕, 용봉탕을 먹어서라도 스스로 몸보신을 해서 자생력을 키워야 한다. 그 자생력은 우수한 애니메이터를 확보하는 것이고, 우수한 작품을 제작하는 것이다.

한국은 1987년 한국최초의 TV 애니메이션을 제작한 이후 해외에 갖고 나가 팔 수 있는 TV 시리즈, 극장용 장편이 있었는지 살펴보면 창피스럽다.

요즘 우리는 애니메이션을 거의 산업적 의미로 많이 해석을 하고 있다. 우수한 상품은 없는데 팔 생각부터 하는 것이다.

아직 우량 상품이 아닌 불량 상품밖에 나오지 않고 있는데 장사부터 하려고 하면 사기꾼이 된

다. 그것도 국제적 사기꾼이 되기 쉽다. 아직 우리는 남대문 뒷골목에서나 팔 상품밖에 없다. 유명 백화점 진열장에 놓을 고급 상품이 없다.

그동안의 정부 지원은 눈물겹도록 고마웠다. 그러나 제작 사들에게 아무리 많은 지원을 해도 좋은 작품을 제작하지 못하면 그 지원금의 의미는 무의미하다.

지금 메인제작과 마케팅에 중점을 두고 있는 정부의 지원 내용은 자기 아이를 학교에 보내지 않고, 봉어빵 굽는 법만을 가르쳐 길가에 내보내는 것과 같다. 밀가루를 어떻게 배합해야 맛 좋은 빵이 되는지 그 방법부터 가르쳐야 한다.

유태인의 탈무드에 이런 말이 있다. “배고픈 아이에게 물고기를 주지 말고, 물고기를 잡는 법을 가르쳐 주라.” 작품이 우수하면 판매는 저절로 된다. 국내이든 해외이든 잘 팔린다.

집이 멀고, 허술해도 음식이 맛있으면 손님들은 꼬인다. 아무리 시설을 호화판으로 해봐도 음식이 맛있으면 파리만 날린다.

질 높은 작품과 프로그램을 기대하려면 대중예술이 아닌 순수예술에 많은 지원이 있어야 한다. 대중예술은 있는 것을 잘 다듬는 것이다. 그러나 순수예술은 없는 것을 새롭게 창출해내는 것이다.

요즘 우리 젊은 작가들의 실험 작품들이 국제애니메이션 페스티벌에서 중요한 상을 많이 받고 있다.

세계적으로 유명한 국립 애니메이션 제작소인 NFBC(캐나다), 소유즈멀트 필름(러시아), 자그레브 필름 스튜디오(크로아티아), 상해 애니메이션 스튜디오(중국) 등에서는 왜 실험 애니메이션만을 제작하고 있는지 그 이유를 우리는 알아야 한다.

마케팅 위주의 한국콘텐츠진흥원 보다 우수한 창작지원을 위한 국립애니메이션제작소를 먼저

만들었어야 했다.

우리는 전 ASIFA(국제애니메이션필름협회) 회장 미셸 오셀로가 한국 애니메이터들에게 던진 말을 기억해야 한다. “일본 애니메이션을 모방해서는 곤란하다. 한국의 고유한 방식으로 흥행에 성공하겠다는 확신을 가져야한다“. 너무나도 지당한 말이다.

일본도 처음에는 미국 하청 일을 하다가 이후 자신들의 창작제작으로 전환하여, 지금은 세계 애니메이션 시장을 장악하고 있다.

3. 결론

한국 애니메이션의 위기를 넘기는 방법은 우리의 우수한 작품을 제작하는 길이다.

그것은 시장의 뒷골목 등에서 파는 질 낮은 상품이 아닌 유명 백화점 진열대에 올려놓는 우수한 상품을 제작해야 한다.

이것이 바로 우리 애니메이션이 오랜 하청 제작에서 창작제작으로 가는 지름길이다.

우리는 굶주림의 보리 고개를 뛰어넘어 빠른 경제성장을 해왔고, IMF 위기까지 극복한 오뚜기 민족이다. 세계 여러 나라들이 어리둥절할 정도로 말이다. IMF 때는 자동차 마다 뒷 유리창에 “다시 뛰자”라는 조그마한 쪽지 글을 모두 붙이고 다녔다.

이제 우리 애니메이션도 거꾸로 가는 방향타를 바로 잡아 다시 한번 뛰어야 한다. 그래야 만 100만 명, 1000만 명을 동원할 수 있는 작품이 나올 것이다.

저자 소개

● 황 선 길(Sun-Kil Whang)



- 1964년 2월 :연세대학교 국문학과 (문학학사)
- 1985년 8월 : 연세대학교 행정대학원 언론홍보학과(정치학석사)
- 1964년 ~1998년 : 문화방송(MBC) 프로듀서 라디오, 드라마, 교양, 코미디, 애니메이션 프로그램 기획, 연출
- 영화진흥공사

- 한국 애니메이션 아카데미 주임교수 역임
- 하남 애니메이션고등학교 초대교장 역임
- 고려대학교, 서강대학교, 연세대학교 언론홍보 대학원 외래교수 역임.
- 한국방송학회, 여의도 클럽, 프로듀서 협회, 한국만화. 애니메이션학회 회원
- 현 한국 애니메이션학회 회장
- 현 홍익대학교 조형대학 애니메이션 전공교수
- 애니메이션 기획, 제작 작품 ; 장편<독고택><도단아><머털도사><장독대><요정핑크><심청><흙꼭두장군><꿀벌의 친구>등 11편과 시리즈물 <팽킹 라이킹>등 26편 제작.
- 저서 ; <그 영화 그 연인들 (금박출판사, 1987)><애니메이션 영화사 (범우사, 1998)>
- <관심분야> : 애니메이션 기획 연출. 디지털 콘텐츠 개발

특 집

- 만화 그림체가 애니메이션에 미치는 영향
- 오토모 가츠히로의 작품에서 보여지는 Narrative 구조 연구
 - 메모리즈를 중심으로 -
- 디지털 환경변화에 따른 X-Sheet 작성의 효율성 연구
- 애니메이션 색채에 관한 연구
- 베티 붐 백설공주에 표출된 사회상