

김청기 감독의 〈다윗과 골리앗〉과 성경의 서사 비교

박진옥

초 록

1970년대 TV의 보급으로 한국영화의 침체에 1976년 김청기 감독의 〈로봇 태권V〉가 흥행됨으로써 극장용 애니메이션 제작에 활기를 불어 넣어준다. 그러나 80년대 들어서면서 신군부의 등장으로 SF애니메이션이 어린이들에게 나쁜 영향을 미친다는 이유로 방송이 금지되고, 칼라 TV방송과 비디오 레코드의 보급으로 외국의 다양한 애니메이션이 유입되면서 국내 애니메이션 제작에 침체를 맞이한다. 이때 김청기 감독은 성경의 이야기를 소재로 애니메이션 〈다윗과 골리앗〉을 제작하여 침체를 극복하고자 한다. 〈다윗과 골리앗〉의 원작인 성경은 문자언어로 시간의 흐름에 따라 역사적 사건을 기술하듯 간략하게 서술하기 때문에, 애니메이션으로 매체 전이 되는 과정에서 서사구조의 변형이 일어난다. 애니메이션은 현실과 똑같은 재현이 아니라 현실을 재구성하여 신뢰감 있는 새로운 세계의 창조하기 위한 방법으로 인물의 변형과 새로운 보조인물의 등장과 함께 서사의 확장과 축소가 나타난다. 이러한 노력에도 〈다윗과 골리앗〉은 그 시대의 사회·문화적 환경과 대중성 확보에 기반을 두지 못한 성경의 지나친 재현으로 작품의 완성도와 흥행에서 아쉬움을 남긴다. 본 논문에서는 김청기 감독의 〈다윗과 골리앗〉이 성경에서 애니메이션으로 매체 전이 되는 과정에서 나타나는 서사의 변형을 확인하고, 같은 소재로 제작된 다른 감독의 애니메이션 〈다윗과 골리앗〉 두 편과 비교하면서 향후 종교 애니메이션의 제작 방향에 대해 검토해 보고자 한다.

주제어 : 다윗과 골리앗, 김청기, 성경 애니메이션, 서사

I. 서론

과거의 문학은 문자언어를 통해서 가능했지만, 근대의 기술 발전과 더불어 다양한 매체의 등장은 언어소통의 과정으로 시각과 청각의 감각을 통한 가시화가 이루어져 문자언어의 이해과정을 확장시키고 있다. 이러한 가시화의 과정 속에 기존 문자언어를 원작으로, 새로운 시각과 견해로 변형된

영상언어로 재생산되는 매체의 전환이 자연스럽게 이루어지고 있다. 매체 전환이란 하나의 텍스트가 원래 매체의 표현양식에서 벗어나서 새로운 매체로 변형되는 것을 말한다.¹⁾ 매체의 전환에서 문자언어와 영상언어의 연결 고리로 서사를 들 수 있는데, 서사는 채트먼이 서술한 바와 같이 이야기와 담론의 두 필수 요건을 가진다. 이야기가 서사물의 내용에 해당하는 것이라면 담화는 서사물의 표현, 즉 내용이 전달되는 수단이라 할 수 있다.²⁾

1) 서동훈, 「소설의 영화 각색에 나타난 확장과 변형의 양상」, 『대중서사연구』 제 19호(2008, 12), 257쪽.

애니메이션 이미지에 있어서 가장 큰 핵심은 현실과 똑같은 이미지를 재현하는 것이 아니라 현실을 정교한 이미지로 재구성 하여 창조한 세계가 얼마나 설득력 있게 구성 되느냐에 달려있다.³⁾ 애니메이션은 이미지와 이야기가 상보적으로 결합되어 있고, 일정한 시간적 질서가 내재되어 있는 시간 예술이며⁴⁾ 이미지, 색채, 음향과 더불어 하나의 영상을 만든다. 이에 성경이라는 특수한 언어문자를 원작으로 하는 김청기 감독의 애니메이션 작품 〈다윗과 골리앗〉으로 문자언어가 영상언어로 매체 전이 되는 과정을 살펴보고자 한다. 로봇물의 대명사로 불리던 김청기 감독은 로봇 시리즈 외에도 1980년 〈삼국지〉, 1983년 〈다윗과 골리앗〉, 〈우뢰매시리즈〉, 1996년 〈왕후 에스더〉 외 다수의 작품을 제작한다. 애니메이션 〈다윗과 골리앗〉은 구약성경을 원작으로 하고 있는데, 국내 애니메이션 작품 중 처음으로 만들어진 종교 애니메이션이라는 의미를 가지고 있다. 성경과 애니메이션은 서사성이라는 연결고리를 갖고 있지만, 내용을 전달하는 수단이 되는 담화 부분에는 차이를 보인다. 성경은 역사를 서술하듯이 시간의 흐름에 따라 사건을 간략하게 서술하고, 인물간의 세밀한 감정의 표현이 드러나지 않는다. 이런 이유로 성경이 애니메이션으로 매체 전이 되는 과정에서 인물의 변형, 새로운 보조인물의 등장과 함께 서사의 확장과 축소가 일어나게 된다. 문자언어에서 영상언어로 매체 전이 되는 과정의 서사의 비교를 위

하여, 본 논문에서는 첫째, 구약 성경을 원작으로 하는 김청기 감독의 애니메이션 〈다윗과 골리앗〉의 제작 배경에 대해 알아본다. 둘째, 매체 전환에서 일어나는 서사의 확장과 축소, 인물의 변형들을 검토하면서 문자언어 즉 성경의 서사와 애니메이션의 서사를 비교한다. 셋째, 다른 감독의 〈다윗과 골리앗〉을 김청기 감독의 〈다윗과 골리앗〉과 비교 하면서 향후 종교 애니메이션 제작 방향에 대해 검토 하고자 한다.

II. 성경 애니메이션 등장의 시대적 배경

허인욱의 『한국 애니메이션 영화사』에 따르면 1970년대는 TV의 보급과 한국영화 전반적인 침체에 따라 애니메이션 작품들도 제작이 중단되기에 이른다고 서술한다. 1976년 중반부터 김청기 감독의 〈로보트 태권V〉를 중심으로 한 극장용 애니메이션 제작이 활기를 띠기 시작하면서 어린이 문화로 정착되고, 1980년대 전반까지 애니메이션이 지속적으로 제작된다.⁵⁾ 김청기 감독은 〈로보트 태권V〉의 제작을 시작으로 〈똥이장군〉, 〈우뢰매〉 시리즈 등 20년 동안 40여 편의 애니메이션을 제작하여 한국 애니메이션 발전에 중요한 역할을 한다. 80년대 들어서면서 신군부의 등장으로 TV에서 SF 애니메이션이 어린이들에게 나쁜 영향을 미친다는 이유로 방송이 금지된다. 또한 칼라TV 방송과 비디오 레코드의 보급으로 일본이나 미국의 영화와

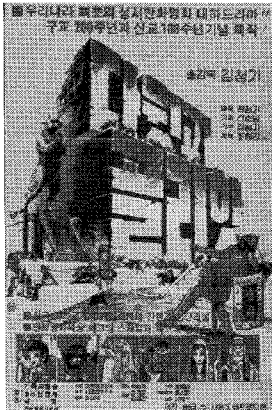
2) 시모어 체트먼, 『영화와 소설의 서사구조』, (민음사, 1996), 21쪽.

3) 조미라, 「한국 장편 애니메이션의 서사 연구」, 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위 논문, 21쪽.

4) 조미라, 같은 책, 18쪽.

5) 허인욱, 『한국애니메이션 영화사』, ((주)신한미디어, 2002), 61쪽.

애니메이션 작품들이 대역용 비디오로 출시되어 국내 애니메이션 작품들이 그 다양함에 미치지 못하고 침체기를 맞이한다.⁶⁾ 이 시기에 한국 SF 애니메이션을 이끌던 김창기 감독은 침체된 국내 애니메이션 산업의 위기를 극복하기위해 다양한 장르의 애니메이션을 제작을 시도한다. 그 중 성경을



〈그림 1〉 다윗과 골리앗 포스터

원작으로 제작한 애니메이션 〈다윗과 골리앗〉은 우리나라에서 처음으로 제작된 종교 애니메이션이었다. 이것은 앞서 말한 바와 같이 SF 애니메이션에 대한 정부의 제재로 다른 장르 개척의 필요성과 김창기 감독이 독실한 기독교 신자라는 이유

와 무엇보다 종교계의 후원으로 제작비가 지원되었기 때문에 탄생한 작품일 것으로 보인다. 후원사에 대한 기록은 그림 1과 같이 당시 〈다윗과 골리앗〉의 광고 포스터에는 기독교 방송, 월간 신앙계, 새빛, 한국복음신보사의 후원을 받은 것이 기록되었다. 또한 선전 문구로 “우리나라 최초의 성서 만화영화 대하드라마”, “구교 200주년과 신교 100주년기념 특작”, “전국 기독교계와 카톨릭계의 찬탄과 열망리에 제작 완성”, “만화영화사상 최고의 스케일과 감동 드라마”라고 홍보하는 것으로 보아 제작 초기부터 특정 종교의 행사를 기념하여, 신앙적인 이해의 효율을 높이고자 애니메이션으로

제작된 것을 알 수 있다.

〈다윗과 골리앗〉 애니메이션 제작 이전에 성경을 원작으로 십계, 벤허와 같은 성서 원작의 영화가 상영 되었고, 성경에는 요셉, 모세, 노아, 삼손과 데릴라 등의 많은 영웅들이 존재한다. 이 밖에 성경에 다양한 소재가 있으나 〈다윗과 골리앗〉 제작 당시 애니메이션은 아이들의 전유물로 인식되었기 때문에 애니메이션을 관람하는 관객의 연령에 맞추어 어린 소년의 이야기인 다윗과 골리앗이 소재가 된 것으로 보인다. 성경에 다윗의 일생은 어린 시절 골리앗과의 싸움 외에도 사울왕의 딸 미갈과의 결혼, 사울왕의 다윗에 대한 질투, 다윗의 아들 요나단과의 우정, 다윗과 밧세바와의 관계 등 많은 이야기 소재를 가지고 있으나, 다른 소재들은 주 관객층인 어린이들의 감정이입에 어려움이 있을 뿐 아니라 기존 김창기 감독 작품의 주인공들이 어린 소년 소녀라는 것에 비추어 보면, 자연스러운 소재의 선택이었다. 위와 같이 〈다윗과 골리앗〉은 김창기 감독의 시대 상황에 극복을 위한 새로운 시도와 종교계의 후원으로 애니메이션이 제작된다.

III. 구약성경의 『다윗과 골리앗』과 애니메이션 〈다윗과 골리앗〉의 서사구조의 차이

1. 성경과 애니메이션의 서사

6) 허인욱, 같은 책, 77쪽.

성경은 설화나 신화등과 같이 구술에서 문자언어로 이행되었다. 성경은 구약과 신약 66권(구약 39권, 신약 27권)으로 나뉘어져 있고, 1189장과 31,173의 절로 구성 되어있다. 구약 성경은 약 30명의 저자에 의해 약 1천 년간 기록되었고,7) 매우 간략하게 역사적 사건을 기술하는 형식으로 시간의 흐름에 따라 이야기가 진행된다. 성경에서 서술하는 다윗과 골리앗의 싸움은 어린 소년 다윗이 덩치 큰 골리앗을 상대로 싸워 이긴 사건을 제외한다면 인물의 갈등 구조 등을 찾아보기 힘들다. 애니메이션 <다윗과 골리앗>에서 나타난 주요 서사인 사울의 왕위 즉위에서부터 다윗이 왕이 될 때까지 성경의 내용을 요약해 보면 다음과 같다.

- a. 제사장들의 요구로 하나님은 사무엘을 통해서 사울을 왕으로 세운다.
- b. 주변국과의 전투에서 승리로 사울은 왕권을 굳힌다.
- c. 사울은 아말렉과의 전투에서 하나님의 명령을 어겨 버림을 받는다.
- d. 하나님의 명령에 따라 사무엘은 이새의 막내아들 다윗에게 기름을 부어 차후 왕이 될 것을 예언한다.
- e. 하나님이 떠난 사울은 악령에게 사로 잡혀 고통스러워한다.
- f. 다윗은 수금을 연주해 사울의 고통을 덜어준다.
- g. 블레셋의 군대와 거인 골리앗이 에베스-담민에 진을 치고 이스라엘군과 하나님을 모욕한다.
- h. 전쟁에 나간 세 명의 아들이 걱정된 이새는 다윗에게 형들의 안부를 전해 듣기를 원한다.
- i. 형들을 찾아간 다윗은 골리앗이 하나님을 모욕 하는 것을 보고 사울에게 골리앗과 싸우길 청한다.
- j. 다윗은 물매질 한방으로 골리앗을 쓰러뜨린다.8)

성경은 인간과 신의 관계를 보여주고 하나님의 말씀을 제자들이 기록하는 방식으로 서술된다. 그러나 애니메이션은 인간과 신의 관계를 직접적으로 드러내지 않고 인간과 인간의 관계 속에서 신

과의 관계를 풀어 간다. 이런 성경을 원작으로 한 애니메이션의 서사를 요약하면 다음과 같다.

- a. b. 내레이션을 통해 왕위에 오른 사울과 주변국과의 전투를 설명해 한다.
 - 양을 치던 다윗은 여행자의 도움으로 늑대의 위협에서 벗어난다.
 - 여행자의 조언대로 다윗은 물매질 연습을 열심히 한다.
 - 물매질 연습 중 미카엘라의 물 향아리를 깨뜨린다.
 - 다윗은 독수리에게 잡혀가는 양을 물매질로 구해낸다.
 - 공에 쫓기는 미카엘라는 다윗이 구한다.
- c. 하나님과 약속을 어긴 사울왕은 하나님께 버림을 받는다.
- d. 하나님의 명령에 따라 사무엘은 다윗을 찾아간다.
 - 다윗은 물매질로 양을 위협하는 사자를 물리친다.
 - d. 사무엘은 기름 부음으로 다윗이 왕이 될 것을 예언한다.
 - 길을 가던 신하가 다윗의 수금 연주에 감탄한다.
- e. 하나님이 떠난 사울은 악령에게 사로 잡혀 고통스러워한다.
- f. 다윗은 수금을 연주해 사울의 고통을 덜어준다.
- g. 블레셋의 군대와 거인 골리앗이 에베스-담민에 진을 치고 이스라엘군과 하나님을 모욕한다.
- h. 전쟁에 나간 세 명의 아들이 걱정된 이새는 다윗에게 형들의 안부를 전해 듣기를 원한다.
 - 전쟁터로 가는 길에 다윗은 남은 물을 여행자에게 주고, 자신은 지쳐 쓰러진다.
 - 비가 내려 위기에서 극복한다.
- i. 형들을 찾아간 다윗은 골리앗이 하나님을 모욕 하는 것을 보고 사울에게 골리앗과 싸우길 청한다.
- j. 다윗은 물매질 한방으로 골리앗을 쓰러뜨린다.
 - 요약) 전쟁에서 이긴 다윗은 이후 왕이 된다.(내레이션)

서술 요약에 ■로 나타나는 부분은 성경에서 서술하지 않고 애니메이션에서만 나타난 서사이다. 다윗과의 싸움에 대한 기본 골격을 제외하고 많은 부분에서 서사적 확장이 일어난다. 애니메이션에서는 서사 확장의 중심이 다윗의 물매질 연습에 있다. 문자를 통한 이야기만으로 독립성을 인정받는 문학과는 달리 애니메이션은 이야기만으로 완성될 수 없기 때문에9) 성경이 애니메이션으로 매체 전이가 이루어지면서 애니메이션의 매체적 특

7) <http://kcm.kr/> 한국컴퓨터선교회

8) 구약성경 사무엘상 8장-17장

9) 조미라, 앞의 책, 17쪽.

성도 함께 살려야한다. 애니메이션은 시간에 구애 받지 않는 이야기 전달 방식과 과장되거나 왜곡된 동작의 창출, 초현실적이고 환상적인 배경 연출의 가능, 성격화된 음악의 사용으로 인해 얻어지는 강력한 호소력의 특징으로 실사영화와 달리 독립적인 영화장르 영역을 확보하고¹⁰⁾ 기존의 영상 상품보다도 한정적인 시장구조와 고정된 수용자체계¹¹⁾를 전제하고 있다. 또한 애니메이션은 영화와 같이 섬세하고 세부적인 인물의 묘사가 어렵기 때문에 단순하고 과장된 움직임과, 색채, 리듬감과 함께 시뮬라크르(simulacre)를 통한 허구성을 극대화시켜 애니메이션의 장르적 특성을 살려줌과 동시에 애니메이션적인 재미를 준다. 김청기 감독의 <다윗과 골리앗>에서는 이런 매체적 특성 외에도 성경이 갖는 신성성을 확보 하려는 노력이 엿보인다. 그러나 이런 신성성의 확보를 위한 노력은 인물간의 대화를 성경에 서술한 바와 같이 인용하고, 설교적 표현과 엄숙한 분위기의 연출로 애니메이션적 재미를 감소시킨다.

2. 인물의 변형과 새로운 인물의 등장

매체 전이 과정에서 인물들의 역할은 주제와의 밀착성과 작품 전체 구조에서 비중을 고려해서 적절하게 변형된다. 이러한 변형은 서로 다른 매체로의 전이에 따른 것이기도 하지만 검열, 시대상황,

그리고 감독의 시각 등에 의해 이루어지기도 한다.¹²⁾ 애니메이션의 경우 심리적인 요인으로 서사가 구성되기보다는 인물의 행동과 사건을 중심으로 스토리텔링이 전개된다. 그러므로 인물의 대립구조와 이 대립구조를 통한 사건구성이 중요하다.¹³⁾ 소설을 영화화 할 때와 같이 성경의 내용 중 하나의 에피소드로 애니메이션으로 제작을 할 때에도, 새로운 사건의 확대나 축소 과정에서 새로운 인물의 등장이나 변형은 필수적인데, <다윗과 골리앗> 애니메이션에서 어떤 변화가 있는지 먼저 인물을 위주로 알아본다.

1). 다윗의 변형

성경에서는 다윗이 외모¹⁴⁾가 수려하고 총명하며, 용기 있고 하나님 말씀을 잘 따르는 순종적인 모습으로 서술한다. 실제 애니메이션의 다윗의 모습도 성경에서와 같이 정직하고 책임감이 강하며, 용맹스럽게 그려지고 있다. 그러나 성경과 애니메이션의 매체적 차이는 다윗의 성격을 나타내는 것에서 차이를 보인다. 성경에서는 간단한 서술에 의해 외모와 성격이 드러나지만, 애니메이션에서는 인물들과의 관계와 사건을 해결하는 과정에서 나타난다. 이런 장르적 특성에 맞추어 성경에서 애니

10) 서혜옥, 「애니메이션 영상이 청소년의 사회문화성에 미치는 영향에 관한 연구」, 중앙대학교 첨단영상대학원석사학위논문, 2001, 23-26쪽.

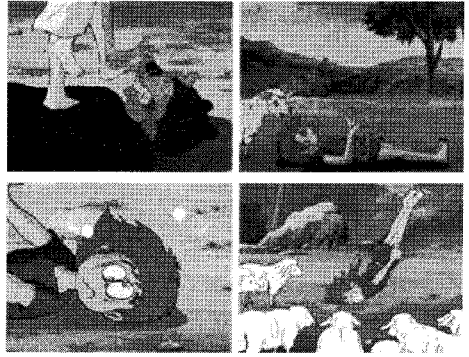
11) '고정된 수용자체계'란 애니메이션이 아동과 청소년이라는 고정고객에 제작방향을 맞추고 기획된다는 것을 의미한다. 한창완, 「애니메이션 경제학」, (커뮤니케이션 북스, 1998), 22쪽.

12) 서동훈, 「소설의 영화화에 따른 서술 방식 변모양상 연구」, 『대중서사연구』, (19집, 2003), 194쪽.

13) 배주영, 「디지털 시대의 애니메이션 스토리텔링 기법」, 월간 『디지털콘텐츠』, (2003, 10), 96쪽.

14) 이새는 사람을 보내 그(다윗)를 데려왔는데 그는 혈색이 좋고 눈에는 충기가 넘쳐흐르는 잘 생긴 소년이었다. (삼상 16장 12절) 신하 중 한 사람이 대답하였다. “베들레헬에 이새라는 사람의 아들이 있는데 그는 수금을 잘 탈 뿐만 아니라 기백 있고 용감하며 구변이 좋고 용모도 아름다운 데다가 여호와께서 그와 함께 계십니다. (삼상 16장 18절)그러자 방패 든 자를 앞세우고 다윗을 향해 걸어 나오던 골리앗은 얼굴이 불그스름하고 예쁜 이 꼬마 소년을 보더니 (삼상 17장 42~43절)

메이션으로 매체 전이 되는 과정에 인물들의 성격화가 이루어 지지 않으면 인물간의 갈등 요소가 적어 평면적인 인물이 된다. 성경 속의 근엄한 모습의 다윗은 애니메이션에서 다음과 같은 변형을 보인다.



〈그림 2〉 장난꾸러기 같은 다윗의 모습

다윗은 성경에서 서술한 바와 같이 용감하며 정의롭고 책임감이 강하다. 하지만 이런 성격만으로 애니메이션적으로 과장되고 왜곡된 동작의 표현이나 상상적 허구, 또는 재미 요소의 첨가가 힘들다. 그래서 김청기 감독은 애니메이션에서 정의롭고 용감한 기본적 성격을 전제로 장난꾸러기와 실수 많은 어린 소년의 모습으로 관객으로부터 공감을 얻으려 노력한다. 그러나 전체적 구성이 유머스럽지 않고, 성경의 신성성을 나타내기 위해 진지하던 분위기가 그림 2와 같이 다윗의 갑작스러운 표정 변화와 과장된 움직임만으로 변화되기는 쉽지 않다. 또한 다윗의 성격이 인물간의 대립적 상황이나 갈등관계, 혹은 인물간의 관계에서 일어나지 않고 과장된 행동만으로 일관하고 있어 슬랩스틱 코미디¹⁵⁾를 보는 듯하다.

성서의 내용을 기초로 사회 문화적인 범주와 정서에 맞게 공감대를 형성범위 내에서 보다 자유로운 성격의 다윗이 만들어 졌다면, 인물의 성격 변화에 따라서 서사 구조의 변화가 같이 일어났을 것이다.

2). 새로운 보조인물의 등장

애니메이션 〈다윗과 골리앗〉에서는 사건의 확장을 위해 성경에 존재하지 않는 새로운 인물의 등장을 볼 수 있다. 기존의 보조인물은 주인공과 대립적 관계를 형성하지만, 〈다윗과 골리앗〉의 보조인물은 캐릭터적 성격을 드러내지 못한다. 다만 다윗의 인간됨을 보여주는 수단으로 존재하므로 애니메이션적인 재미를 주지 못한다. 그들은 다윗의 행위에 대한 정당성, 동기부여 새로운 사건의 암시, 또는 사건의 인과 관계를 맺어준다. 애니메이션 〈다윗과 골리앗〉에서 크게 눈에 띄는 인물의 등장은 미카엘라이다. 미카엘라는 대천사 미카엘의 여성형 세례명으로 허구적 인물이지만 작품의 종교적 성격에 맞추어 이름도 작명된 것으로 보인다. 〈다윗과 골리앗〉에서 미카엘라의 존재는 기존 김청기 감독의 작품 〈로봇 태권V〉, 〈뜯이

15) 소란스러운 희극이라고도 하고, 연기동작이 과장되고 소란스러운 희극을 말한다. 1910년 미국영화 초기에 이루어진 것으로, 채플린이 이러한 희극 전통을 이은 대표적 배우이다. (국어사전)

장군) 시리즈 등에서 남자 주인공과 함께 하는 영화, 숙이의 여성 캐릭터의 모습이 엿보인다. 이는 그 동안 김청기 감독의 작품에서 보았던 익숙한 코드의 삽입을 통해서 상업적인 면을 고려하고 있다. 김청기 감독의 작품에 나타난 여성 캐릭터들은 독자적인 성격을 가진 중심인물이 아닌 주인공의 옆에서 보조해 주는 역할이나 위협에 빠져 주인공의 도움을 필요로 하는 수동적으로 역할을 수행하는데, <다윗과 골리앗>에서 미카엘라도 다윗을 보조해주는 역할에서 크게 벗어나지 않는다.¹⁶⁾ 그녀가 다윗의 성격을 나타내 주는 것은 다윗과 그녀의 대화를 통해서 주로 나타난다.

“어, 다윗이다. 이새가의 막내 다윗소년”
 “다윗은 책임감이 강한 애야”
 “아니야 이 모든 것이 우리 여호와 하나님의 도우심이야 하나님께 감사해야지”, “응, 그래. 하나님께 감사해야지”

위와 같은 대화를 나누면서 감독이 관객에게 말하고자 하는 바를 직접적으로 나타낸다. 이런 대화의 사용은 한편으로 성경이 서술하지 않은 다윗과 미카엘라의 관계이지만 종교적 언어를 선택하여 마치 원작에 미카엘라의 존재가 있었던 것과 같이 재현된다. 그러나 성경의 특정 문어체 사용과 성경적인 표현으로 일반적인 관객에게 호응을 얻기 힘들다. 김청기 감독은 미카엘라가 다윗의 인간됨을 보여주는 수단 외에도 로맨스를 만들어 미카엘라의 보조적 존재를 극복하려 한다. 다윗이 미카엘라를 꿈에게서 구출하고 헤어지면서

“미카엘라 내일 또 기다릴게”

라고 하면서 좋아하는 장면과, 전쟁터에 가는 다윗에게 물을 주는 장면에서

“미카엘라도 더욱 예뻐졌는 걸”
 “원래 예뻐던 얼굴이지만 말이야”

등으로 미카엘라와 다윗이 서로 호감을 가지고 있고, 로맨스가 이루어지는 것처럼 분위기까지 연출되지만 서사의 큰 흐름에서 벗어나지 않고 마무리된다. 이 부분은 원작인 성경에 다윗이 사울왕의 딸인 미갈공주와 결혼하는 것을 서술하고 있기 때문에 원작의 내용을 충실히 하려는 감독이 미카엘라와의 관계를 부각시키지 못한 것으로 보인다.

이 밖의 새로운 인물의 등장은 다윗이 물매질 연습의 동기를 부여 해주는 여행자, 다윗의 수금 연주를 듣고 감탄하는 사울의 신하, 다윗이 형을 찾아 전쟁터에 갈 때 사막에서 만나는 여행자의 등장을 들 수 있다. 물매질 연습의 동기를 부여해 주는 여행자는 물매질 연습이 애니메이션 전체의 서사에 가장 큰 흐름이 되기 때문에 여행자의 등장이 자연스럽다. 여행자는 다윗에게 동기부여 뿐 아니라, 앞으로 일어날 일에 대한 대비책을 마련해주는 예언자의 역할까지도 함께 해준다. 그래서 그 여행자는 관객에게 얼굴을 드러내지 않고 실루엣으로 처리되어 신비로움과 함께 예시의 힘을 가지게 된다. 또한 이 부분은 성경이 신과 인간과의 관계를 서술하고 있는 것을 애니메이션에서는 인간과 인간의 관계 속에서 신의 존재를 드러내기 위한 장치로 실루엣으로 처리된 여행자의 모습은 신과 같은 존재의 형태로 나타나게 된 것이다.

16) 다윗이 물매질 연습 도중 미카엘라의 물 항아리를 깨어 그녀의 집 큰 독에 물을 가득 담은 새로운 사건의 확장, 미카엘라가 꿈에게 쫓기는 위협에 빠져 다윗이 도와주게 되는 사건의 확장, 다윗이 전쟁터로 형을 찾아 갈 때 물을 주어도 하나의 사건의 시작을 만들어 준다.

비중이 크지 않은 보조인물로 사울왕의 신하가 등장한다. 성경이나 애니메이션 안에서 동일하게 사울왕은 악신의 괴롭힘을 받게 된다. 이때 신하가 나서서 수금을 잘 타는 자를 불러 연주하게 되면 낮게 될 것을 사울왕에게 이르고, 왕은 다윗을 불러 연주를 하게 한다. 애니메이션에서는 사울왕이 악신에 사로잡히기 전에 신하가 수금을 연주하는 다윗을 보고 감탄하는 장면을 추가 시킨다. 이런 서사의 확장은 사울왕이 악신으로 인해 괴로워하자, 그 신하가 다윗을 불러 수금을 연주토록 하라고 청을 하게 되는 정당한 이유를 만든다. 성경에서 그렇듯 애니메이션에서도 이 장면이 삭제되어도 크게 문제 되지 않으나, 문맥의 인과 관계에 맞는 설정을 가지려 노력한 감독의 해석에서 신하의 등장이 필요했던 것이다.

마지막으로 다윗이 사막에서 만나는 여행자의 등장은 마지막 남은 물을 여행자에게 줌으로써 다윗의 남을 배려하는 성품을 보여주는 동시에 물이 남지 않아 고난을 당하는 다윗의 모습을 보여줄 수 있는 정당한 매개체로 등장하게 된다.

이들 보조인물은 각각의 성격을 드러내지 않고 다윗의 존재를 부각시켜 사건의 인과관계에 도움을 준다는데 의미를 가진다.

3. 중심 사건의 변화와 주제의 전달

애니메이션 <다윗과 골리앗>은 인물간의 대사도 성경에서 서술한 것과 같이 사용할 정도로 내용에 충실하려고 했다. 그러나 성경은 인물간의 심리 묘사도 부족하고 사건의 기술에 있어서도 간략

한 서술로 되어 애니메이션으로 제작 시 인물의 표현을 위해서 성경에서 쓰인 설명 외적인 것이 필요했다. 이렇게 매체의 전이 과정에서 중심인물을 작가의 의도대로 명확하게 하기위한 수단으로 새로운 인물의 등장과 함께 사건이 축소 또는 증가가 필요하다.

애니메이션 <다윗과 골리앗>은 사울이 왕이 되는 시점에서부터 간략한 시대적 상황을 설명해주는 내레이션(narration)으로 시작한다. 이는 다윗과 골리앗의 싸움이 애니메이션 구성의 중심이 되었기 때문에 다윗과 연관되지 않는 그 외의 사건들은 축소시키고 있다. 이 외에도 사울왕의 전투 장면들도 반복적 이미지의 사용과 함께 내레이션을 간략하게 보여주는 것으로 서사를 축소 시켰다. 반대로 애니메이션 서사의 증가는 다윗의 물매질 연습과정에 나타난다. 어린 다윗의 골리앗과 싸움에서 무기가 된 물매질의 연습 과정을 서사의 중심으로 애니메이션을 이끌어 간다. 성경은 다윗의 물매질 연습 과정을 전혀 기술 하지 않으나, 다윗이 골리앗과 싸움을 위해서 사울왕의 허락을 얻는 성경 구절에 기반을 두고 서사가 확장된 것이라 본다. 성경의 내용은 다음과 같다.

'내가 아버지의 양을 칠 때 사자나 곰이 와서 양 새끼를 움켜 가면 울둥이를 가지고 뒤따라가면서 그 입에서 새끼를 구해 내었으며 또 그 사자나 곰이 나에게 덤벼들면 내가 그 수염을 잡고 쳐서 죽였습니다.'(삼상 17:34~35)

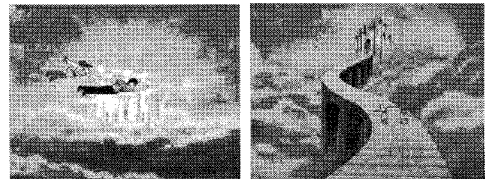
다윗의 물매질 연습은 7개의 단계로 다윗이 물매질 연습을 하게 되는 동기부여로부터 연습과정을 상세하게 보여준다.

a. 양이 늑대의 공격을 받아 다윗이 구출하려 하지만, 오

- 히려 위협에 처한다. 이때 지나가던 여행자가 물매질로 구해주고, 다윗에게 물매질 연습을 당부한다.
- b. 막대위에 돌을 올려놓고 물매질 연습을 하지만, 다윗이 던진 돌은 다윗의 머리위에 떨어진다.
- c. 물매질 연습 도중 미카엘라의 물 항아리를 깨뜨린다.
- d. 독수리가 채어가는 어린양을 다윗은 물매질로 구출한다.
- e. 다윗은 꿈속에서 악당에게 납치되는 미카엘라를 물매질로 구출한다.
- f. 곰에게 쫓기는 미카엘라를 기지를 발휘하여 구출하지만, 물매질의 성공으로 구출한 것은 아니다.
- g. 사무엘 제사장이 다윗을 찾아 왔을 때, 다윗은 양을 지키다 나타난 사자를 물매질 한방으로 무찌른다.

이 물매질 연습 과정은 다윗이 양을 치면서 마주칠 수 있는 대부분의 맹수들이 차례로 등장하기 때문에, 비슷한 위협에 처하는 에피소드의 반복은 이야기 전체의 맥을 끊고 지루함을 줄 수 있다. 그러나 다윗의 물매질은 천부적인 재능이 아니라 꾸준한 노력을 통해서 얻어진 결과라는 교훈적인 요소와 나이 어린 다윗이 거인 골리앗과의 싸움에서 승리하게 된다는 이야기 전개상 설득력이 있다. 이에 성경에서 기술되지 않은 물매질 연습이 매체 전이에 과정에서 사건의 중심이 되면서 사건전개에 당위성을 갖고 애니메이션적인 재미를 주기위한 노력을 한다. 또한 김청기 감독의 기존 작품에서는 선과 악의 구분이 뚜렷하고, 선과 악의 대립적 관계에서 애니메이션적인 재미를 주고 있는데 비하여, <다윗과 골리앗>에서는 결말부분에 나타나는 골리앗을 제외한다면 뚜렷한 악의 존재가 나타나지 않는다. 이를 극복하기 위한 김청기 감독은 양을 습격하는 맹수들을 악의 존재로 선택한다. 그의 다른 작품에는 동물이 의인화되어 사람들과 친밀한 관계에 있고, 주인공과 힘을 모아 극복한다는 것을 본다면 인물간의 대립적 상황이 어렵게 되자 동물을 악한 존재로 만들어 대립적 관계를 형성

시킨 것으로 볼 수 있다. 또 다른 서사의 확장은 <다윗과 골리앗>에서 애니메이션적인 환상성이 잘 나타나는 부분으로 다윗의 꿈속 장면이 있다. 이 꿈속 장면은 미카엘라와 다윗이 평화롭고 판타지적인 환경속에서 하늘은 날고 있다가 갑자기 평화로운 다리가 절벽의 낭떠러지로 이미지가 변환되면서 악마가 나타나 미카엘라를 납치한다. 이때 다윗의 물매질이 불화살로 변해서 미카엘라를 구해낸다. 이 장면에서는 가까이서 미카엘라와 다윗이 곰에게 쫓겨 위협이 닥칠 것 이라는 암시와 멀리는 다윗과 골리앗의 전투가 벌어질 것이라는 암시를 준다. <다윗과 골리앗>의 꿈속 장면은 <로봇 태권V>에서의 사람이 되고 싶어 하는 메리의 꿈을 판타지적으로 보여준 후 아름다운 꿈이 악몽으로 전환되면서 실제 악당에게 공격을 당하는 현실로 돌아오는 장면과 비슷한 연출을 보이고 있다.



<그림 3> <로봇 태권V>와 <다윗과 골리앗>

그 외 서사의 확장은 전쟁터에 있는 아들들의 걱정에서 이새가 다윗에게 형들의 안부를 확인하고 돌아오라는 명령에서 시작된다. 다윗이 형들을 만나기 위해 전쟁터로 길을 떠나는 것은 성경과 애니메이션 모두 동일하게 하다.

이 붉은 곡식 한알과 빵 열 덩이는 네 형들에게 주고 이 치즈 열 덩이는 그들의 지휘관에게 갖다 주어라. 그리고 네 형들이 어떻게 지내는지 알아보고 그들이 살아 있다는

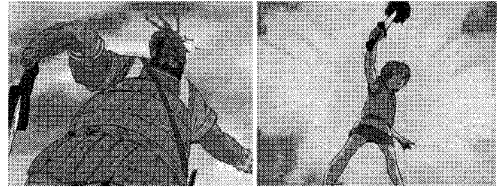
증거물을 받아오너라.(삼상17:17-18)

성서에서는 다윗과 골리앗의 이야기의 절정은 다윗이 골리앗을 물매질로 물리치는 것에 있다. 그러나 김청기 감독의 <다윗과 골리앗>은 서사의 확장으로 다윗이 전쟁터에 도착하기 전에 다른 시련을 준다. 길을 떠난 다윗이 사막을 지나면서 마지막 물 한 모금을 먹으려 할 때, 목이 말라 쓰러져 있는 여행자에 물을 주고 자신은 갈증과 더위에 지쳐 정신을 잃는다. 골리앗과의 싸움이 위기가 없이 다윗이 승리를 얻게 되는 것에 대한 보완으로 또 다른 위협적인 장치로서 첨가 되었지만, 다윗의 기도로 정신을 잃고 얼마 지나지 않아 하늘에서 비가 내려 간단하게 다윗이 위기를 극복하는 것은 아쉬운 부분이다.

이렇게 새로운 인물들의 등장과 함께 성경에서 애니메이션으로의 매체 전이 과정에서 서사의 확장이 두드러지게 나타난다. 다윗과 골리앗의 싸움을 사건의 중심에 두고 필연적으로 다양한 각도에서 사건의 확장과 인물의 변형, 새로운 인물의 등장이 이루어 졌지만, 성경의 내용을 지나치게 재현하여 종교적 성격을 드러내기도 한다. 마지막 절정 부분인 다윗과 골리앗의 싸움 장면을 성경에서는 다음과 같이 서술한다.

골리앗이 다윗의 정면으로 걸어오자 다윗은 그를 향해 달려나가며 주머니에서 돌 하나를 꼬집어내어 물매로 그에게 던졌다. 그러자 그 돌은 골리앗의 이마에 정통으로 맞아 꽂히고 그는 땅바닥에 쓰러졌다. 이와 같이 다윗은 칼 하나 없이 물매와 돌 하나만 가지고서 그 블레셋 거인을 쓰러뜨리고 달려가 골리앗의 칼집에서 칼을 뽑아 그것으로 그를 죽이고 그의 목을 베어 버렸다. 그러자 블레셋 사람들은 그들의 대장이 죽은 것을 보고 달아나기 시작하였다. (삼상 17장 48-51)

애니메이션에서 사건의 확장을 제외한다면, 인물의 사소한 행동이나 대사 하나까지 성경에 서술한 바와 같이 재현 되었다.



<그림 4> 물매를 맞은 골리앗과 골리앗 머리를 들고 있는 다윗

성경의 지나친 재현은 그림 4와 같이 다윗이 골리앗의 목을 베어 칼에 꽂아 높이 드는 장면 등으로 어린이와 청소년을 대상으로 제작된 작품에서 보기 힘든 잔인하게 피 흘리는 장면까지도 연출되었다. 그러나 애니메이션으로 제작된 <다윗과 골리앗>의 매체 전이에서 오는 사건의 확장은 성경에서 현실과 거리감 있는 신성성 있는 다윗의 모습을 관객에게 친근하고 거리감 없는 개구쟁이의 모습으로 보여준다.

IV. 다른 감독의 <다윗과 골리앗> 과 비교

1. Ray Patterson 감독의 <다윗과 골리앗>

김청기 감독의 작품보다 3년 늦게 만들어진 Ray Patterson 감독의 <다윗과 골리앗>은 한나바라(Hanna-Barbera Production)에서 제작하였다.

이 작품은 상영시간 26분의 TV시리즈로 여러 개의 에피소드들 중 하나이고, 짧은 상영 시간은 원작에 대한 축약을 가져오게 된다. 이 작품에서 내용의 축약이 자연스러울 수 있던 가장 큰 이유는 현대인들이 과거로 시간을 여행하고 있다는 설정을 들 수 있다. 이 시간의 이동은 감독이 원하는 시간적 시점으로의 이동이 가능했기 때문에 이야기의 전개과정을 간략하게 대화로 설명하고 축약시킬 수 있었다. 사울왕의 이야기 또는 다윗의 어린 시절에 대한 이야기는 축약되고, 애니메이션이 다윗과 골리앗의 싸움에 집중한다. 이 TV시리즈로 제작된 <다윗과 골리앗>은 서사는 다음과 같이 나눌 수 있다.

- a. 사자의 위협을 받는 현대인들을 다윗이 물매질로 구해 주어 자연스럽게 만나게 된다.
- b. 악신으로 괴로워하는 사울왕에게 다윗은 수금을 연주한다.
- c. 아버지의 심부름으로 형들에게 음식을 전하기 위해 전쟁터로 간다.
- d. 형들을 찾아간 다윗은 골리앗이 하나님을 모욕 하는 것을 보고 사울에게 골리앗과 싸우길 청한다.
- e. 다윗은 물매질로 골리앗을 쓰러뜨린다.

Ray Patterson 감독의 <다윗과 골리앗>에서 서사의 축소와 확장, 새로운 인물의 등장은 대부분 시간여행을 하게 된 현대인들에 의해서 자연스럽게 이루어진다. 시간 여행을 하는 현대인들은 블레셋 병사들이 있는 곳에 도착한다. 그곳을 빠져나오자마자, 사자에게 위협을 받게 되는데 이때 다윗이 이들을 구해주어 다윗과 현대인들의 만남이 자연스럽게 이어진다. 이 현대인들은 다윗이 왕에게 수금을 연주하러 갈 때와 이새의 심부름으로 형들에게 음식을 전해주기 위해 전쟁터에 갈 때에도 동행한다. 이렇게 현대인들은 성경에 존재 하지 않지

만, 자연스럽게 이야기를 이끌어 가면서 사건과 인물의 확장을 가져온다. 그러나 현대인들은 서사의 흐름이나 사건에 직접적 영향을 주지 않지만 관객들이 주변 상황 파악을 쉽게 할 수 있도록 도움을 준다. 현대인들은 다윗과 그 밖의 사람들과의 대화를 통해서 사건의 전후 사정이나 인물에 관한 설명을 관객에게 전한다. 이 작품 역시 성경을 원작으로 재현 되지만, 김청기 감독의 작품과 비교할 때, 재현에 차이를 보인다. Ray Patterson 감독의 작품은 김청기 감독의 작품과 같이 대사들을 성서에서 직접 인용하지 않았고, 현대인이 과거의 다윗과 함께 사건에 참여하여 관객이 느낄 수 있는 시대적인 간극을 좁혀주고 있다. 그러나 시간 여행이라는 소재를 제외한다면 과장된 움직임이나 상상적 허구 등의 애니메이션적 흥미를 줄 수 있는 요소들이 부족하여 재미 요소보다는 성경의 내용을 설명적으로 표현하고 있다.

2. William B. Kowalchuk 감독의 <다윗과 골리앗>

2003년도 William B. Kowalchuk 감독의 <다윗과 골리앗>은 성서애니메이션 시리즈 중 하나로 상영시간은 46분이며 DVD로 제작되었다.

Kowalchuk 감독의 <다윗과 골리앗>의 서사를 다음과 같이 정리 할 수 있다.

- a. 하나님의 명령에 따르지 않은 사울은 하나님의 버림을 받고 악신에 사로잡힌다.
- b. 다윗은 물매질 연습으로 항아리를 깬다.
- c. 사무엘은 하나님의 뜻에 따라 다윗을 찾아가 기름을 부어 왕이 될 것을 알린다.

- d. 다윗은 형들은 전쟁터로 간다.
- e. 양을 치던 다윗은 사자의 위협에서 물매질로 어린양을 구한다.
- f. 다윗은 사울에게 수급을 연주하여 악령의 고통에서 벗어나게 해준다.
- g. 아버지의 심부름으로 형들에게 음식을 전하기 위해 전쟁터로 간다.
- h. 형들을 찾아간 다윗은 골리앗이 하나님을 모욕 하는 것을 보고 사울에게 골리앗과 싸우길 청한다.
- i. 다윗은 물매질로 골리앗을 쓰러뜨린다.
- j. 사울왕은 다윗을 질투해 위험한 전투에 내보낸다.
- k. 사울왕은 수급을 연주하는 다윗에게 창을 던진다.
- l. 미갈공주는 다윗의 도망을 돕는다.
- m. 요나단의 도움으로 다윗은 동굴에 숨어있게 된다.
- n. 사무엘이 죽자 사울은 심령술사를 찾아가 사무엘의 혼을 불러낸다. 사무엘은 사울과 그의 아들의 죽음을 예언하고 그대로 이루어진다.
- o. 다윗은 왕이 된다.

Kowalchuk 감독의 <다윗과 골리앗>은 하나님께 버림 받는 사울부터, 앞의 두 작품에서 나타나지 않는 다윗의 도피생활과 왕위에 오르는 다윗의 모습까지 자세하게 보여주고, Ray Patterson 감독의 TV시리즈와 다른 모습으로 극중 화자가 등장한다. Kowalchuk 감독의 작품에서는 이야기꾼인 사이몬이 낙타를 타고 고대의 세계로 떠나면서 이야기가 시작된다. 사이몬은 이야기의 진행자이기도 하지만, 극중 비중이 작은 역할은 직접 참여하여 다른 보조인물의등장이 나타나지 않는다. 하지만 보조인물의등장이 부족하여 사건의 확장이 일어나지 않는 것은 아니다. 김청기 감독의 작품에서 양을 공격하는 맹수를 악의 존재로 만들었다면, Kowalchuk 감독의 작품에서는 새끼 양 켈리의등으로 다윗과 친근한 유대관계를 보여주며 선한 존재로 보여주고 있다. 이 작품의 사건의 확장은 다윗이 물매질 연습을 하는 모습, 전쟁에 떠나는 형들이 다윗에게 장난치는 모습, 작중 화자가 되는 사이몬이 극의 내용을 정리하면서 노래하는 모습

을 들 수 있다. 이 서사의 확장은 다윗의 인간됨을 보여주고, 애니메이션적인 재미를 주고 있다. Kowalchuk 감독의 작품에 나타나는 서사는 다른 감독의 작품과 같이 성경을 기초로 하지만 시대와 상황에 맞게 적절한 변형이 이루어진다는 차이가 있다. 예를 들어 다른 두 작품에서 다윗은 물매질 한방으로 골리앗을 처치했다면, 이 작품에서 다윗은 골리앗이 휘두르는 칼을 피하다 물매를 떨어뜨려 위기에 처하기도 하면서 골리앗과의 싸움에서 이긴다. 이런 구성은 극적 효과를 주기위해 다윗에게 위기적 상황을 연출해 주었다.

3. 김청기 감독의 <다윗과 골리앗>과 다른 감독의 <다윗과 골리앗>과 비교

영화와 달리 애니메이션은 때때로 회화적 재현, 즉 원상이 없는 모상의 재현 이미지에서 출발한다.¹⁷⁾ 원상이 없는 모상의 재현은 시대와 문화적 환경, 감독의 스타일 등에 따라 다르게 나타난다. 그림 5는 왼쪽부터 각각 김청기, Ray Patterson, William B. Kowalchuk 감독의 다윗의 재현된 이미지이다. 이 이미지들은 같은 원작을 바탕으로 재현 되었지만 모두 다르게 나타난다. 김청기 감독의 다윗은 그의 기존 작품 <똥이 장군>에서 똥이와 같은 모습으로 둥근 얼굴에 낮은 코를 가진 동양적인 외형을 갖고 있다. 또한 김청기 감독의 다윗은 나이도 애니메이션을 관람하는 관객의 나이에 맞게 고려되어 가장 어리게 재현되었다. 나이가 어

17) 김재웅, 「애니메이션 이미지의 해석의 문제」, 『인문콘텐츠』, 제 8호, (2006. 12), 2쪽.

린 다윗은 헛된 욕망이 없는 순종적인 모습으로, 강인한 의지를 드러내기 보다는 장난꾸러기의 모습으로 관객들의 공감을 형성지만 어린이답지 않은 근엄한 대화체의 사용으로 관객과의 공감을 반감 시킨다.



<그림 5> 세 감독의 <다윗과 골리앗>의 다윗

세 작품에서 나타난 서사와 성경에서 서술하고 있는 서사를 비교하면 표 1과 같이 나눌 수 있다. 표에서 1번은 김청기 감독, 2번은 Ray Patterson 감독, 3번은 William B. Kowalchuk 감독의 작품을 나타내고, 각 애니메이션 작품에 재현된 비중에 따라 흰색에서 검정색까지 명암을 4단계로 나누어 구분하였다.

서사	왕이 된 사울	아말렉과의 전투	사울의 예언	물매질 연습	골리앗과의 싸움	도피 생활	사울과의 대결	왕위에 오른 다윗	밧세바와 불륜	압살롬 반란
1										
2										
3										

<표 1> 세 작품 <다윗과 골리앗>의 서사

김청기 감독은 물매질 연습과 다윗과 골리앗의 싸움을 중심으로 작품을 구성하고 있고, Ray Patterson 감독은 다윗과 골리앗의 싸움을 중심으

로 작품이 구성 되었다. Kowalchuk 감독은 다윗의 물매질 연습에서 다윗의 도피생활 후 왕위에 오르는 것까지를 비슷한 비중으로 작품의 서사를 구성한다. Kowalchuk 감독의 작품에서는 김청기 감독의 작품보다 짧은 상영시간을 가지고 있지만 성경에서 서술하는 서사를 다양하게 보여주고 있다. 김청기 감독의 작품에서 물매질 연습 과정이 반복적으로 길게 표현 되는 것에 지루함이 있었다면, Kowalchuk 감독의 작품에서와 같이 다윗의 다른 에피소드를 첨가 시키는 것으로 보완이 가능하다. 그러나 사건이 많이 전개 된다고 해서 좋은 작품이 되는 것은 아니다. 원작의 적절한 재현과 함께 애니메이션적인 창조성과 상상력으로 재구성 될 때 원작 이상의 가치를 지니게 된다. 예를 들어 세 작품 모두 원작인 성경의 내용을 진지하게 재현한 부분은 다윗과 골리앗의 싸움이다. 그중 William B. Kowalchuk 감독의 작품에서는 애니메이션적인 변형이 보인다. 다른 작품에서와 같이 다윗과 골리앗의 싸움이 시작됨과 동시에 물매질 한방으로 쓰러지지 않고, 골리앗이 휘두르는 칼을 피하면서 공격의 기회를 엿보다 골리앗에게 물매질을 해 싸움에서 승리를 하게 된다. 또한 골리앗이 물매에 맞아 피가 흐르거나 골리앗의 머리를 다윗이 칼에 쪼는 잔인한 표현이 없고 다윗이 골리앗에게 칼을 내리치는 장면에서 결론을 내린다. 이런 사건의 변형과 확장은 극적 효과를 상승시키기 위한 하나의 방법으로 원작을 그대로 재현하는 것보다 매체 전이에 있어서 애니메이션적인 의미를 가지게 된다.

위와 같이 성경의 이야기를 소재로 영상으로 재현된 작품들이 있지만, 각 감독의 인물에 대한 관계 설정이나 주관적인 견해, 연출의 방법에 따라

다르게 표현된다.

V. 결론

문학은 문자언어를 통해서 예술의 독립성을 인정받지만, 애니메이션에서는 서사를 중심에 두고 움직이는 이미지와 음향 등과 더불어 하나의 종합적인 영상예술로 만들어간다. 문자언어에서 영상언어로 매체가 전이 될 때 사건의 인과적 연결과 흥미요소를 만들기 위해 여러 가지 인물 사건의 변형과 확장의 과정을 거친다.

본고는 성경의 다윗과 골리앗과 김청기 감독의 작품을 위주로 애니메이션 <다윗과 골리앗>의 분석을 통해 인물의 성격의 변형과 사건의 구성이 어떻게 확장 변형 되고 있는지 살펴보았다. 애니메이션적에서 인물의 변형과 서사의 확장은 문자언어에서 영상언어로 매체 전이 되는 과정에서 필수적이다. 그러나 그것이 작품에 스며들지 못하고 형식에 그친다면 성경에서 나타나는 신성성과 애니메이션에서 나타나는 재미요소를 잃어버리게 된다. 김청기 감독의 <다윗과 골리앗>은 첫째, 보조인물들이 캐릭터적인 성격을 갖추지 못하여 인물간의 갈등이 없고, 다윗의 인간됨을 알리는데 그치고 있다. William B. Kowalchuk 감독의 작품에서 특별한 보조인물의 출현이 없이 다윗과 새끼 양 칼리와의 관계나 가족 간의 관계에서 나타난다는 것을 봤을 때 새로운 인물의 등장 보다는 캐릭터적인 성격의 부여가 우선시 되어야 한다. 둘째, 중심 사건의 변화 즉 사건의 확장이 다윗의 반복적인 몰매질 연습에 중심을 두고 있다. 이런 다윗의 모

습은 보통의 어린이들에게 열심히 노력한다면 원하는 것을 이룰 수 있다는 교훈적인 의미를 부여해 줄 수 있지만, 인물의 갈등 또는 대립이 없는 사건의 확장은 흥미를 떨어뜨린다. 애니메이션에서는 반복적인 설명적 표현 보다는 인물간의 갈등요소를 첨가하여 대중적인 호응을 얻는데 노력이 더 필요하다. 셋째, 성경을 원작으로 제작되는 종교 애니메이션이지만 성경의 지나친 재현으로 잔인한 장면을 자세하게 보여주고 있다. 이것은 어린이를 대상으로 하는 작품에서 거의 드러나지 않는 것으로 애니메이션적 창조성과 상상력의 부재로 인해서 드러난다. 종교 애니메이션은 종교에서 나타나는 신성성을 보여 주려 하는 태도와 신앙의 전달 매체로의 역할에 충실히 하려는 노력 때문에 대중성을 놓치기 쉽다.

그러므로 앞으로 제작 될 종교 애니메이션에서는 원작에 재현이나 도덕적 가치관에 충실하기 보다는 영상 매체의 이해를 통해 인물의 삶을 재구성하는 자세가 필요하다. 김청기 감독의 <다윗과 골리앗> 역시 그의 기존 작품과는 다르게 종교적인 엄숙한 분위기의 연출, 성경의 대사 차용은 애니메이션이라는 매체적인 특성을 보다 잘 살리지 못한 아쉬움이 있다. 그러나 김청기 감독의 <다윗과 골리앗>은 성경이라는 종교적 한계를 벗어나 대중적인 매체를 통해 보다 널리 알리려 하는 의미에서 처음으로 제작된 작품으로 이해하고 새로운 장르 개척의 시도에 의미를 둔다.

참고문헌

- 김재웅, 「애니메이션 이미지의 해석의 문제」, 『인문콘텐츠』, 제 8호(2006, 12).
- 배주영 「디지털 시대의 애니메이션 스토리텔링 기법」, 월간 『디지털콘텐츠』, (2003, 12).
- 조미라, 「한국 장편 애니메이션의 서사 연구」, 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위논문, 2005.
- 서동훈, 「소설의 영화화에 따른 서술 방식 변모양상 연구」, 『대중서사연구』, 제10호(2003, 12).
- 서혜옥, 「애니메이션 영상이 청소년의 사외문화에 미치는 영향에 관한 연구」 중앙대학교 첨단영상대학원 석사학위논문, 2001.
- 이승희, 『자드킨과 립시츠의 작품세계 비교 연구』 카톨릭대 대학원 석사학위논문, 2004.
- 한창완, 『애니메이션 경제학』, 커뮤니케이션 북스, 1998.
- 허인욱, 『한국애니메이션 영화사』, (주)신한미디어, 2002..
- Boris Eikhnenbaum, 「영화 양식의 문제」, 『영화의 형식과 기호』, 열린책들, 2001.
- Seymour Chatman, 김경수 역, 『영화와 소설의 서사구조』, 민음사, 1996.
- 구약성경
- <http://kcm.kr/> 한국컴퓨터선교회

ABSTRACT

Comparison between the director Cheong-gi Kim's <David and Goliath> and Narration of Bible

Park, Jin-Ok

In the 1970's, Korean movie industry was down because of widely supplied Television. During the time, <Robot Taewon V> directed by Kim Cheong-ki was Big hit at the box-office that is bring Korean feature animation industry back to life. In 80's, when new military regime started, SF animation was prohibited to be on air by government because that assumed have bad influences on children, and Korean animation industry was faced with recession, such as various imported foreign animations which were on color TV and wildly provided video recorders. At that time, director KIM Cheong-ki try to overcome the recession of animation industry by producing, <David and Goliath>, which was based on the Bible. The Bible, was based on the historical facts and had written by the time flow, that made few changes while it was transformed to a feature animation. Animation does not only reproduce the reality as it is, but also analyzing the story to create a new reliable world, by changing characters, creating new supporting characters, and expanding and reducing of narrative. Despite of such an effort, <David and Goliath> didn't achieve it's goal at the box office and not satisfied audience either because it was excessive reproduction of the Bible, not standing on the basis of those days social and cultural environment and popularity. This study is aimed at confirming changed narrative shown Kim Cheong - Ki's, <David and Goliath> and compare it with two other animated, <David and Goliath> directed by others, so that suggest the new direction of the religious feature animation production.

Keyword : David and Goliath, Cheong-gi Kim, Bible animation, Narration, Adaption

논문 투고일: 7월 15일

논문 심사일 : 2009년 7월 29일

게재 확정일 : 2009년 8월 19일

박진옥

중앙대학교 영상학과 애니메이션이론 전공 박사과정

(156-756) 서울특별시 동작구 흑석동 221

Tel : 018-223-2714

jinok0907@hanmail.net