애니메이션 콘텐츠 창작소재와 전통 민속문화와의 만남 : 미셸 오슬로의 <키리쿠와 마녀>와 KBS 위성 TV <애니멘터리 한국설화>를 중심으로

이종승*

목 차

I. 서론
II. 문화콘텐츠와 애니메이션
III. 문화원형으로서의 설화
IV. 애니메이션 콘텐츠 개발에 있어 설화 모티프의 이용 가능성
V. 결론
참고문헌
Abstract

초 록

본 연구의 목적은 '문화원형'으로서의 '설화'가 어떻게 애니메이션과 조우할 수 있는지, 더 나아가 애니메이션 콘텐츠 개발에 있어 설화적 모티프가 애니메이션 산업 발전에 어떻게 기여할 수 있는지를 알아보는데 있었다. 이를 위해 본 연구는 미셸 오슬로의 <키리쿠와 마녀>(Kirikou et la Sorcière)와 KBS 위성 TV <애니멘터리 한국설화>를 사례 연구로서 분석하였다. 본 연구를 통해, 설화를 이용한 애니메이션 콘텐츠 개발은 애니메이션 콘텐츠 산업의 시나리오 부족현상을 해결하는데 공헌 할 수 있는 하나의 전략적 모티프가 될 수 있음을 알 수 있었다. 또한 설화의 모티프를 차용한 애니메이션 콘텐츠는 다양한 부가 콘텐츠의 활용을 통한 수입 창출을 용이하게 해 줄 수 있는 '원 소스 멀티 유즈(OSMU)' 마케팅에 가장 적합한 문화 콘텐츠 중 하나가 될 수 있음을 살펴보았다. 이러한 맥락에서 볼 때, <키리쿠와 마녀>와 <애니멘터리 한국설화>는 미학적인 측면과 산업적인 측면 모두에서 애니메이션 콘텐츠 개발에 있어 설화 모티프의 성공적인 이용 가능성을 제시해주는 중요한 롤모델(role model)로서 기능하고 있다.

주제어: 설화, 애니메이션 콘텐츠, 키리쿠와 마녀, 애니메이션 한국설화, 애니멘터리

* 본 논문은 (사)한국만화애니메이션학회 2010년 정기 춘계 종합학술대회에 발표한 논문입니다.

I. 서론

전통 민속문화 속에 내재된 '문화원형'은 애니메이션 콘텐츠 창작을 위한 판타지의 원천이자 상상력의 보고이다. 특히 문화원형의 한 갈래인 '설화'에는 애니메이션 콘텐츠 개발과 상보적인 기능을 할 수 있는 환상과 리얼리티가 살아 숨 쉬고 있다. 본 연구의 목적은 '문화원형으로서의 설화가 어떻게 애니메이션과 조우할 수 있는지', 더 나아가 '애니메이션 콘텐츠 개발에 있어 설화적 모티프가 애니메이션 스토리텔링 기술 발전에 어떻게 기여할 수 있는지'를 알아보는 것이다.

이를 위해 2장에서는 문화콘텐츠로서의 애니메이션의 중요성을 '원 소스 멀티 유즈' 마케팅 전략 개념과 '디지털 스토리텔링' 개념을 통해 알아본다. 3장에서는 문화원형과 '문화콘텐츠'의 만남에 핵심적인 역할을 할 수 있는 애니메이션 산업과 설화의 시각적 표현이 어떻게 조우 할 수 있는지를 알아본다. 4장에서는 애니메이션 콘텐츠 개발에 있어 설화 모티프의 이용 가능성을 미셸 오슬로의 <키리쿠와 마녀>와 KBS 위성 TV <애니멘터리 한국설화>의 사례 연구를 통해 알아 볼 것이다. 전자는 문화 콘텐츠 산업 발전을 위한 원 소스 멀티 유즈 마케팅 전략 수립에 가장 이상적인 모델을 제시하고 있는 작품이며, 후자는 '애니멘터리'라는 독특한 형식미를 통해 성공적인 문화콘텐츠 개발에 필요한 많은 가능성을 시사하고 있는 프로그램이라 할 수 있다.

II. 문화콘텐츠와 애니메이션

1. 문화콘텐츠(Culture Contents)의 정의

문화콘텐츠는 "문화로 대변되는 정신적 가치와 문화적 의미에 미디어 기술이 복합된 형태의 문화상품"[1]이며 "21세기 문화의 시대에 문화의 중요성과 그 가치의 활용이 중요시되어 전략적으로 만들어진 용어"[2]라고 정의 내릴 수 있다. 즉, 문화콘텐츠란 용어는 21세기 디지털 기술과 미디어의 발달로 새롭게 탄생된 전략 상품적 문화용어라고 볼 수 있다. 이는 영미권과 프랑스어권에서도 문화콘텐츠 용어를 각각 'Digital Cultural Content; Le Contenu Culturel Numérique'와 같이 주로 디지털과 연계해서 사용하고 있는 것과 일맥상통한다. 그러나 한국적인 상황에서 문화콘텐츠 용어는 약간 그 궤를 달리하는데, 말하자면 인문학의 위기로 말미암아 초래된 국문학의 위기를 타파하기 위해 "국문학자들이 주도하여 발전시킨 용어"[3]라고 판단할 수 있다.

2. 문화콘텐츠로서의 애니메이션의 중요성

1) 김기덕, 2003, pp.5-27.
2) 윤준성, 임경호, 김민경, 2008, p.172.
3) 이에 대해 강명혜는 "국문학의 위기와 위축을 타계하기 위한 방안의 하나로서, 국문학 작품의 '문화콘텐츠화'라는 방안에 현재 인문학의 위기를 타파하기 위한 국문학자들의 신경이 결집되어 있는 것은 사실이다"(강명혜, 2007, p.6)라고 언급한다.

흔히들 "디지털 미디어 시대의 핵심은 콘텐츠"[4]이며 "문화콘텐츠의 핵심은 콘텐츠간의 융합과, 장르의 혼용 등 디지털융합(DIgital Convergence)"[5]에 있다고 말을 한다. 그러면서 빠지지 않고 논의되는게 "애니메이션은 매우 효과적인 문화 전파 매체로서 문화 콘텐츠 산업 분야 중에서도 부가가치가 무척 큰 분야"[6]라는 것이다. 즉, "애니메이션은 다른 예술 장르와 비교하여 국가 간의 이동에 따른 문화 할인율을 최소화하면서 부가가치를 극대화 할 수 있는 콘텐츠이기에 그 중요성이 더욱 강조되어야"[7]하며 애니메이션은 "특정 인종이나 문화적, 지역적 배경으로 인한 시장의 한계를 지니는 일반 영상 제품에 비해 지역성을 극복하기 유리하다는 특징을 가지고 있어 애니메이션의 창구화는 여타 영상물에 비해 지역적으로, 시간적으로 확대하기에 용이하다"[8]는 것이다.

이런 측면에서 애니메이션 산업은 문화 콘텐츠 산업 발전을 위한 핵심적인 이론인 원 소스 멀티유즈(OSMU : One Source Multi-Use) 마케팅 전략, 즉 하나의 콘텐츠를 바탕으로 다양한 방식으로 판매함으로써 콘텐츠의 부가가치를 극대화시키는 복합 마케팅 전략에 가장 적합한 멀티미디어 산업이라는 것이 그간 학계의 공통적인 논의였다. 왜냐하면 애니메이션은 작품 자체 영상을 활용하는 영상 사업, 완구, 게임, 출판, 테마파크 등으로 이어지는 다양한 부가사업을 통해 수입을 창출하는데 용이하기 때문이다.

이 지점에서 중요하게 대두되는 것이 바로 디지털 스토리텔링이라는 용어다. 이 용어의 의미는 "창작되는 그 모든 이야기이되, 혁신적인 디지털 기술이라는 매체 환경 속에서 진행되는 표현 수단으로, 문학, 영화, 애니메이션, 광고, 게임, 모바일 등 미디어 매체 전반에서 공유하는 21세기의 패러다임이자 문화콘텐츠의 핵심"[9]이라는 뜻이다. 따라서 "문화콘텐츠 산업에서 시나리오가 차지하는 비중은 매우 중요한 요소이며, 콘텐츠의 질과 양을 결정짓는 중추적인 역할을 한다. 그럼에도 불구하고 문화콘텐츠 산업의 공급자들이 이구동성으로 토로하는 어려움 중 하나가 바로 이 콘텐츠 시나리오의 부족 현상이다"[10].

디지털 시대의 문화콘텐츠로서 경쟁력 있는 한국 애니메이션을 창작하는데 있어 크게 고려되어 할 사항이 애니메이션 '제작 기술'과 애니메이션 '시나리오 기술'이라고 볼 때, 전자는 이미 국내외적으로 그 기술력을 인정받고 있다. 따라서 오늘날 침체되어 있는 한국 장편 애니메이션의 국내 및 국제 경쟁력을 키우기 위해서는 애니메이션 매체가 가지고 있는 미학적 특수성에 부합할 수 있는 디지털 스토리텔링에 필요한 소스를 개발하고 데이터베이스화하는 것이 급선무라고 할 수 있다.

물론 문화콘텐츠 개발에 있어 애니메이션 제작 기술 경쟁력을 통한 질 좋은 '이미지'를 창작하는 것 역시 중요하고 이 또한 간과해서는 안 될 사항임에는 분명하다. 디지털 애니메이션 기술의 발전은 인간의 상상력을 더욱 현실감 있게 표현 할 수 있게 되었고 그 기술을 개발하고 발전 및 선점하는 것이 한국 애니메이션의 국제 경쟁력을 키우는 데 크게 이바지 할 조건임에는 의심의 여지가 없다. 그러나 그 이전에 선결되어야 할 조건은 바로 경쟁력 있는 시나리오를 발굴해 낼 수 있는 스토리텔링

4) 배상준, 2006, p.4
5) 백재훈, 2006, p.278.
6) 배상준, 앞의 책, p.5.
7) 배상준, 앞의 책, p.5.
8) 백재훈, 앞의 글, p.280.
9) 심치열, 2007, p.208.
10) 박승호, 2003, p.51.

소재의 새로움과 독창성이다. 예를 들어 전 세계적으로 <해리포터>, <반지의 제왕> 시리즈가 성공한 것은 분명 디지털 이미지 기술의 발전에 힘입은 바 크지만 그 이면에는 그물망처럼 잘 짜여진 '내러티브 구조'가 있기 때문이었다. 좋은 시나리오 없는 디지털 영화 기술력은 단지 기술 전시장 그 이상도 그 이하도 아님을 우리는 2000년 이후 막대한 제작비를 들였음에도 불구하고 관객과의 소통에 실패한 국내외 영화의 예를 통해서 알 수 있다.

우리가 다시 한 번 주지해야 할 사항은 정보의 다양성이 우선시되는 '디지털콘텐츠 산업분야'의 발전을 위해서는 '디지털 기술력'의 증진보다는, 오히려 보다 과감히 '창의적인 시나리오' 개발과 '내러티브의 독창성'확보를 주요 경쟁력으로 삼아야 한다는 것이다.

그런 의미에서 문화원형(Cultural Archetype)[11]으로서의 설화(說話)가 가지고 있는 중요성은 시사하는 바가 크다고 할 수 있다. 왜냐하면 설화는 '문화적 정체성'이 내재되어 있고 '작품성'과 '예술성'이 어느 정도 보장된 콘텐츠이기 때문이다. 따라서 문화콘텐츠는 설화의 영역에서 디지털 스토리텔링에 필요한 소재 및 주제적 자양분을 공급받을 수 있고, 역으로 문화원형으로서의 설화는 문화콘텐츠 개발을 통해 보다 가깝게 대중에게 다가갈 수 있는 계기를 확보함으로서 우리 민족 문화의 근간을 계승 발전시킬 수 있다고 본다.

애니메이션 산업은 바로 이러한 문화원형과 문화콘텐츠의 만남에 핵심적인 역할을 할 수 있는 최적의 매체라고 할 수 있다. "문화산업의 창작 소재인 설화를 콘텐츠화 함에 있어 설화의 이야기는 상상력을 필요로 하고 그것의 가장 이상적인 표현방법은 애니메이션이라고 할 수 있"[12]기 때문이다.

이제 부터 문화원형으로서의 설화가 어떻게 애니메이션과 조우할 수 있는지, 더 나아가 애니메이션 콘텐츠 개발에 있어 설화적 모티프가 애니메이션 스토리텔링 기술 발전에 어떻게 기여할 수 있는지를 알아보기로 하자.

III. 문화원형으로서의 설화

1. 설화(說話)의 정의와 분류

'구비문학'[13]의 한 갈래인 설화는 "흥미롭고 교훈적이어서 시대를 거슬러 남녀노소에게 구전되어

---

11) 문화원형은 "전통문화 가운데 그 민족 또는 그 지역의 특징을 잘 담고 있어서 다른 지역, 다른 민족과 구별되며 아울러 여러 가지로 갈라진 현재형의 본래 모습에 해당하는 문화"(김교빈, 2005, pp.7-22)를 말한다. 따라서 문화원형은 "오랜 역사를 통해 민족, 공동체 사이에 발생한 문화요소로의 고유성과 지역성을 가지고 있다. *이러한 문화원형 개념은 현재* 각각 다른 고유의 지역문화를 기반으로 창작의 소재에서 다양한 디지털콘텐츠로 전이되어 문화콘텐츠로 개발"(백재훈, 앞의 글, p.278)되고 있다. 참고로 인용구에서 사용된 "*이러한 문화원형 개념은 현재*"와 같은 이탤릭체는 독자의 이해를 돕기 위해 추가된 필자의 가필(加筆)임을 밝힌다.

12) 백재훈, 앞의 글, p.279.

13) "구비문학(口碑文學, oral literature, littérature orale)은 '말로된 문학'을 의미하고 '글로된 문학'인 기록문학(written literature, littérature écrite)과 구별된다. 구비문학을 구전문학(口傳文學)이라고도 한다. 구비와 구전은 대체로 같은 뜻이나, 굳이 구별하자면 구전은 '말로 전함'을 뜻하는데 그치나, 구비는 '대대로 전하여 내려오는 말'이라 할 수 있기에, 구전문학보다 구비문학이 더 적절한 용어라고 생각한다. 아울러 구비문학이 (1961년 서울대학교 문리과대학에서 '구비문학론'을 개강한 이래, 여러 대학에서의 강좌명에 구비문학이라는 용어가 사용되고 있는 것처럼)이미 학술용어로서 널리 쓰이고 있는 점도 고려하여"(장덕순, 조동일, 서대석, 조희웅, 2006, p.19) 본 연구에서는 설화를 '구전문학'보다는 구비문학의 한 갈래로 파악한다.

온 사실 아닌 사실적인 이야기이다. 설화는 꾸며낸 이야기라는 점에서 서사무가, 서사민요, 판소리, 소설 등 모든 서사문학의 장르들과 일치하고 그 발생은 자연적이고 집단적이라 할 수 있으며 또한 내용은 민족적이고 평민적이어서 한 민족의 생활감정과 풍습을 암시하고 있다. *또한* 설화는 상상적이고 공상적이며 그 형식은 서사적이어서 소설의 모태"[14]가 되기도 한다. 특히 설화의 구전은 "구절구절 완전히 기억해서 이루어지는 것이 아니고, 핵심이 되는 구조를 기억하고 이에 화자(話者) 나름대로의 수식을 덧보태어 이루어진다."[15] ,즉 설화는 화자에 의해 각색될 수 있는 여지가 많은 구비문학이라고 볼 수 있다. 왜냐하면 "화자로서의 자격에 제한*이 없고* 일정한 수련을 겪어야만 화자가 될 수 있는 것이 아니고, 누구나 한번 들은 이야기를 옮길 수 있*기 때문이다*. 그러기에 설화는 수수께끼, 속담 등과 함께 가장 널리 향유되는 구비문학 장르"[16]라고 볼 수 있다.

설화의 정의에서 알 수 있듯이, 설화는 구비문학의 전 분야를 아우르는 상당히 범위가 큰 개념이라 할 수 있다. 따라서 문화콘텐츠적 관점으로 보다 효율적으로 설화에 접근하기 위해서는 설화에 대한 구체적인 분류작업이 선행되어야 한다. 지금까지 한국 구비문학계에서 시도된 설화와 관련된 분류는 크게 '화소(話素)별 분류'[17]와 '유형(類型)별 분류'[18]로 정리할 수 있다. 전자는 모든 설화를 '기원, 탄생, 금기, 변신, 주물(呪物), 이계(異界), 초인, 재기(才技), 저능, 지략, 행운, 예언, 치부, 인륜, 응보, 포획(捕獲), 퇴치, 외설(猥褻), 종교, 결혼, 이조(異助), 어문(語文), 허풍(虛風)' 이라는 23개항의 화소(話素)로 분류한다. 그러나 이러한 화소별 분류는 복잡하게 혼용되어 있는 설화의 이야기 구조를 명확하게 구분하는데 한계가 있다. 이에 반해 유형별 분류는 설화를 '신화'(神話), '전설'(傳說), '민담'(民譚)의 삼분체계를 바탕으로 분류하는 방법으로써 이러한 분류법은 "세계적인 통례"[19]이기도 하다. 아울러 우리말 사전에서도 설화를 보통 신화, 전설, 민담으로 삼분하고 있기 때문에 화소별 분류와 비교해 보다 보편적인 분류법이라 할 수 있다.

그러나 서구에서 수입된 이러한 삼분법 역시 한국의 설화들을 모두 정리하기에는 부적당하다는 의견도 제기된다.[20] 즉, 설화를 구분하기 위한 완벽한 분류법이라고 보기 힘들다는 것이다. 가장 큰 이유는 화소별 분류에서와 같이 많은 양의 설화들이 신화와 전설 사이, 전설과 민담 사이, 신화와 민담 사이에서 각각 중층적으로 얽혀 있기 때문이다. 이러한 한계점에도 불구하고 '애니메이션 콘텐츠 개발에 있어 설화 연구' 에 필요한 것은 유형별 분류법으로 보인다. 왜냐하면 콘텐츠 개발에 있어 필요한 설화의 소재와 주제를 데이터베이스화하는데 있어 화소별 분류법보다는 보다 객관적이고 효율적이라 사료되기 때문이다.

---

14) 백재훈, 앞의 글, p.279.

15) 장덕순, 조동일, 서대석, 조희웅, 앞의 책, pp.37-38.

16) 장덕순, 조동일, 서대석, 조희웅, 앞의 책, p.38.

17) 화소별 분류법의 모태는 전 세계의 설화를 모티프에 따라 23개항으로 분류한 스티스 톰슨의『구전문학 모티프 색인』연구(Stith THOMPSON, "Motif-Index of Folk Literature. A Classification of Narrative Elements" in Folktales, Ballads, Myths, Fables, Mediaeval Romances, Exempla, Fabliaux, Jest- Books and Local Legends. Rev. & enlarged ed. Vols 1-6, Indiana University Press, Bloomington, 1955-1958)에서 기인한다. 조희웅 등은 톰슨의 분류법을 참고하여 한국설화의 화소별 분류를 시도했다(조희웅, 1969, pp.29-40 ;장덕순, 앞의 책, pp.11-16 ; 조희웅, 1996, pp.4-17).

18) 장덕순, 1970, pp.16-41 ; 장덕순 외 3인, 앞의 책, p.39.

19) 장덕순, 조동일, 서대석, 조희웅, 앞의 책, p.39. 최인학은 서구의 신화, 전설, 민담의 삼분법이 한국에서 수용된 시점을 20세기 들어서라고 본다. 그는 이러한 삼분법이 처음으로 한국 설화에 적용된 인쇄물로 정인섭이 1952년 영어로 번역해서 펴낸 『한국민담집』(Folk Tales From Korea: Routledge & Kegan Paul)을 꼽는다. 정인섭의 연구를 시작으로 설화의 삼분법이 본격적으로 수용되면서 지금까지의 이야기 자료들이 신화, 전설, 민담이라는 틀 속에 정리되었다고 주장한다(최인학, 1994, p.15).

20) 최인학, 앞의 책, p.15.

신화, 전설, 민담의 각각의 특징을 도표로 나타내면 다음과 같다[21].

구분 / 특징	신화(神話)	전설(傳說)	민담(民譚)
성격	신성성, 위엄성	신빙성, 진실성, 역사성	흥미성
시간과 장소	태초의 신성한 장소	구체적인 시간과 장소	구체적 시공간 불투명
증거물	포괄적 (우주, 국가 등)	개별적, 구체적 (바위, 개울 등)	보편적 대상 및 현상, 미위해 첨부
주인공과 행위	신적 존재, 초능력 발휘	비범한 인간, 비극적 결말	평범한 인간, 운명개척
전승범위	민족적	지역적	범민족적, 전세계적
종류	우주신화, 천체신화, 건국신화, 국왕신화	지명전설, 성명전설	동물담, 소화(笑話)

표 1. 설화의 구분

신화, 전설, 민담의 차이점을 요약 해보면, 첫째, 신화와 전설은 서로 비슷한 구성을 가지고 있지만 전설은 신화에 비해 "어느 사건이나 한 인물에 대한 이야기"[22]를 주로 다루고 있다. 둘째, 민담이 신화와 전설에 비해 가장 두드러진 점은 언제 어디서 발생한 것인지 그 기원이 확실하지 않아 구체적인 시공간이 불투명하다는 점을 들 수 있다.

2. 설화와 애니메이션

위에서 언급했듯이 우리 민족의 정체성이 깃든 상상력의 보고이자 재미의 원천인 설화에는 애니메이션 콘텐츠 개발과 상보적인 기능을 할 수 있는 한국적 환상과 리얼리티가 살아 숨 쉬고 있다. 즉, 한국적 꿈과 상상의 세계를 표현할 수 있는 신화적 속성이 내재된 판타지적 요소, 우리 민족의 정서와 지혜가 가득한 심미적인 환상성, 변신담과 영웅담이 공존하는 스펙터클한 소재성 등 매우 유효한 콘텐츠로 기능할 수 있는 요소가 내재되어 있다.

이러한 "설화의 시각적 표현에 있어 애니메이션은 자유롭고 풍부하게 이야기를 진행 시킬 수 있는 […] 가장 효율적인 커뮤니케이션 수단으로 기능할 수 있으며, 꿈과 환상에 그 기반을 두고 *있는* 설화*의* 환상성의 표현에 있어 *가장* 이상적인 표현 매체"[23]라 할 수 있다.

실제로 1990년대 이후 한국 장편애니메이션을 검토 해보면 이러한 '설화적 모티프'[24]를 차용해 관객들과 소통한 다수의 작품을 발견할 수 있다.

21) 장덕순, 앞의 책, pp.4-10, pp.60-79 ; 최윤식, 1994 ; 최인학, 앞의 책, pp.16-23 ; 윤용식, 손종흠, 1998, pp.8-11, pp.152-161; 장덕순, 조동일, 서대석, 조희웅, 앞의 책, pp.53-114 ; 백재훈, 앞의 글, p.279 참조.
22) 김윤진, 2004, p.6.
23) 백재훈, 앞의 글, pp.280-281.
24) 본고에서 언급하는 설화적 모티프는 구비문학 및 고전소설에 나타난 다양한 소재적, 주제적 측면을 말한다.

작품명	감독	개봉 년도	제작사	관객수(전국)	설화적 모티프
돌아온 영웅 홍길동	신동헌	1995	㈜돌꽃컴패니	204,240	고전소설
성춘향뎐	앤디 김 염우태	1999	TOON-US-IN ANIMATIONS	75,000	고전소설
별주부해로	김덕호	2001	㈜한신 코퍼레이션	7580	고전소설
오세암	성백엽	2003	㈜마고21	145,000	구비문학
왕후 심청	넬슨 신	2005	코아필름	75,937	고전소설
천년여우 여우비	이성강	2007	㈜선우엔터테인먼트 (주)옐로우앤실리샌드	482,988	구비문학

표 2. 1990년대 이후 설화적 모티프를 차용한 한국 장편 애니메이션

이러한 설화적 모티프를 차용한 장편애니메이션은 비단 국내에만 특별하게 존재하는 것은 아니다. 그리 멀리 갈 필요도 없이 북미 인디언 설화에 바탕을 두고 있는 <포카혼타스>(1995)와 중국의 구국 소녀 목란(木蘭)에 대한 설화를 각색한 <뮬란>(1998), 일본 애니미즘을 바탕으로 한 고료(御靈)신앙과 모노노케(物の怪) 관련 설화를 차용한 <원령공주>(1997)등의 예를 들 수 있다. 그러나 이들 작품들은 애니메이션 콘텐츠 개발에 있어 설화 모티프의 이용 가능성을 설명하기 위한 적절한 예시가 되기에는 명백한 한계점을 가지고 있다. <포카혼타스>와 <뮬란>은 역사 왜곡과 오리엔탈리즘이라는 굴레에서 자유로울 수 없고, <원령공주>는 반대로 지나친 일본적 색채로 인해 문화적 보편성을 획득하기에는 벅차 보인다.

이에 본 연구는 애니메이션 콘텐츠 개발에 있어 설화 모티프의 이용 가능성을 알아보기 위한 사례연구로써 미셸 오슬로의 <키리쿠와 마녀>와 KBS 위성 TV <애니멘터리 한국설화>를 분석해 보고자 한다. 전자는 장편 애니메이션 형식으로 설화를 차용한 성공 사례로서, 후자는 TV용 애니메이션 형식으로 설화를 이용한 성공 사례로서 각각 연구 대상으로서의 가치를 가지고 있다.

IV. 애니메이션 콘텐츠 개발에 있어 설화 모티프의 이용 가능성

1. 미셸 오슬로의 <키리쿠와 마녀>

어머니의 뱃속에서 스스로 태어난 꼬마 키리쿠가 마녀 카라바에게 걸린 저주를 풀어 주고 마을에 사랑과 평화를 가져온다는 내용의 미셸 오슬로[25]의 <키리쿠와 마녀>(Kirikou et la Sorcière, 1998)[26]는 문화 콘텐츠 산업 발전을 위한 원 소스 멀티 유즈(OSMU) 마케팅 전략 수립에 가장 이상적인 모델을 제시하고 있는 작품이다. 또한 <키리쿠와 마녀>는 미셸 오슬로의 작품세계[27]를 이해하는데 있

25) 주요 작품(장편)으로는 <키리쿠와 마녀>(Kirikou et la Sorcière, 1998), <프린스 앤 프린세스>(Princes et Princesses, 2000), <키리쿠, 키리쿠>(Kirikou et les bêtes sauvages, 2005), <아주르와 아즈마르>(Azur et Asmar, 2006) 등이 있다.

26) 감독: 미셸 오슬로(1998); 제작 : Les Armateurs (프랑스), Odec Kid Cartoons (벨기에), Monipoly (룩셈부르그); 시나리오 : 미셸 오슬로, 라이몽 뷔흘레(Raymond Burlet); 음악 : 유수 난두(Youssou N'Dour)

27) 본고에서 논하는 미셸 오슬로의 작품세계는 주로 장편 애니메이션을 대상으로 하고 있음을 밝힌다.

어 일종의 출발점이자 동시에 키워드이기도 하다.

오슬로의 작품세계를 논하는데 있어 가장 흥미로운 점은 첫 번째 장편 <키리쿠와 마녀>부터 최근작 <아주르와 아즈마르>까지, 주제에 따라 제작기법을 모두 바꾸며 작업을 한다는 점이다. 첫째, 오슬로는 전통적인 2D 셀에니메이션에서부터 실루엣 애니메이션, 3D 애니메이션에 이르기까지 항상 새로운 작품을 만들 때마다 제작기법에 변화를 주어 왔다. 둘째, 변화된 제작기법은 다채로운 주제 및 소재적 측면과 어우러져 작품의 질적 완성도를 높이고 있다. 여기서 중요한 점은 오슬로 작품의 주제 및 소재가 지역, 인종, 성의 장벽을 허물 수 있는 문화적 보편성을 가지고 있다는 점이다. 예를 들어 <키리쿠> 시리즈에서는 아프리카 문화를 통해, <프린스 앤 프린세스>에서는 유럽문화, 일본문화, 이집트 문화를 통해, <아주르와 아즈마르>에서는 기독교 문화와 이슬람 문화의 융합을 통해 그 보편성을 확보하고 있다. 이러한 오슬로 작품의 문화적 보편성에는 한 가지 공통적인 요소가 존재하는데, 그것이 바로 설화라는 모티프이다.

1) 미셸 오슬로의 작품세계와 설화와의 관계

오슬로의 작품세계와 설화와의 관계는 서아프리카 설화에서 영감을 얻어 만든 오슬로의 첫 번째 장편 <키리쿠와 마녀>와 속편 <키리쿠, 키리쿠>(2005)에 그치지 않는다. “왕자와 공주가 등장하는 여러 나라의 설화를 *오슬로 스타일로 각색하고* 시간과 공간을 바꿔 여섯 개의 이야기로 재구성한 컷아웃 실루엣 애니메이션”[28]인 <프린스 앤 프린세스>(2000); 중세 시대의 이슬람 문명의 찬란함과 “서로 다른 피부색과 배경, 신분의 사람들이 모든 차이를 극복하고 화합한다는 메시지”[29]를 ’동화(le conte de fées)’[30] 이야기 구조로 풀어낸 <아주르와 아즈마르>(2006)에 이르기 까지, 동·서양과 아프리카까지 넘나드는 다채로운 설화의 모티프는 오슬로의 작품세계에 꿈과 환상의 세계를 표현할 수 있는 판타지적 요소를 공급했다고 볼 수 있다. 실제로 오슬로는 한 인터뷰에서 자신의 작품에 설화적 요소를 선택한 이유를 설화는 “논리적이어야 하는 강제성이 없고 마치 물속에서 노는 물고기 같이 그 속에서 자유로운 기분을 느끼기 때문”[31]이라고 언급한 바 있다. 이러한 오슬로와 설화와의 친밀감은 어찌 보면 필연적이라고도 할 수 있다. 가장 감수성이 예민한 유소년기의 대부분을 아프리카에서 보냈고 자연스럽게 체득한 타(他) 문화·예술에 대한 체험은 고스란히 영화적 감수성으로 이어졌다고 볼 수 있기 때문이다.

2) <키리쿠와 마녀>와 아프리카 설화

미셸 오슬로가 여러 인터뷰 기사[32]에서도 밝히고 있지만 <키리쿠와 마녀> 제작에 많은 영향을

---

28) 오노 고세이, 김준양 역, 2006, p.54.

29) 오노 고세이, 김준양 역, 앞의 책, p.72.

30) 동화(童話)는 영어 ‘fairy-tale’, 프랑스어 ‘conte de fées’, 독일어 ‘Märchen’, 네덜란드어 ‘sprookje’ 등으로 표기된다. 동화는 설화와의 관계 속에서 다음과 같이 정의 내릴 수 있다. "일반 대중이 그 저자이면서 동시에 화자(話者)도 되고 청자(聽者)도 되는 일반 성인들을 대상으로 지칭되고 있는 설화는 그것이 아동을 대상으로 할 때는 동화(童話)가 된다”(송영규, 2001, p.108). 위의 설명에서와 같이 본고는 동화를 ’아동을 대상으로 하는 설화’로 정의한다. 미셸 오슬로가 직간접적으로 영향을 받고 있는 프랑스어권 문화에서의 동화(conte de fées)는 종종 구전민담(le conte populaire)과 거의 다름없는 분야로 취급되거나 민담의 유사장르로 인식되기도 한다(Simonsen, Michèle, 1984; 김정란, 2007, pp.41-43).

31) Widemann, Dominique, 2006.10.25.

준 것은 세 살부터 열두 살까지 체류한 '서아프리카'[33] 기니(Guinea; Guinée)에서 직접 보고 들은 아프리카의 다양한 설화들이다(예를 들어 밤바라(bambara), 고우(gow), 티에울레(tiéoulé), 망뎅그(mandingue), 소넹케(soninké) 지방 설화). 그러나 오슬로에게 직접적으로 영감을 준 서아프리카 설화가 구체적으로 어느 나라, 어느 지방에 속하는 설화인지는 그 역시 정확히 기억하지 못하고 있다[34]. 그렇지만 결과적으로는 이러한 설화 원작에 대한 희미한 기억은 오슬로에게 설화원형에 함몰되지 않고 캐릭터와 이야기 창조에 필요한 상상력과 독창력을 발휘할 수 있는 여지를 만들어 주었다고 볼 수 있다. 뒤에서 보다 자세히 논의될 기회가 있겠지만, 실제로 <키리쿠와 마녀>는 서아프리카 설화의 내용을 차용했음에도 원작 설화와는 상당 부분 차이점을 보인다. 예를 들어 영화의 주요 등장인물인 "키리쿠와 카라바라는 이름도 *오슬로에 의해* 새롭게 창작"[35]된 캐릭터 들이다.

<키리쿠와 마녀>에 등장하는 '아프리카 설화'[36]의 반영은 크게 '아기 영웅' 설화와 '마녀' 설화를 들 수 있다.

(1) 아기 영웅 설화

<키리쿠와 마녀>에서 가장 중요한 요소는 역시 꼬마 '키리쿠'의 영웅담과 사랑 이야기라고 볼 수 있다. 특히 키리쿠의 "출생을 둘러싼 신비한 사건"[37] 과 "영웅의 조숙성(早熟性)"[38] 은 아프리카 설화를 특색 있게 만드는 요인으로서 광범위한 지역에서 관찰되고 있는 보편적인 모티프다.

[표3]에 나와 있는 아프리카 아기 영웅 설화 중 키리쿠와 가장 유사한 설화는 말리, 세네갈, 수단 지역에서 통용되는 '플'(Peul) 설화와 서아프리카에서 널리 알려진 '이제 가니(Izé Gani)'[39] 설화를 들 수 있다. 이들 설화는 키리쿠와 비교했을 때 공통점과 차이점을 동시에 가지고 있다. 먼저 공통점은 설화의 주인공들인 '바구 마우엘'(플 설화)과 '이제 가니'의 탄생과 관계된 묘사가 <키리쿠와 마녀>에서의 키리쿠의 그것과 유사하다. 예를 들어, 자신의 탄생시기를 스스로 결정하고 혼자 태어난다는 점, 아주 작은 아기로 묘사되고 있다는 점, 이미 어머니의 뱃속에서 언어, 관습, 문화 등 거의 모든 것을

---

32) 황선길, 1998, p.226; Ciment, Gilles 1999.01; 배상준, 앞의 책, p.250-251; 오노 고세이, 김준양 역, 앞의 책, pp.43-44.

33) 서아프리카(West Africa)는 사하라 사막(북쪽)과 기니 만(남쪽) 사이의 아프리카 서부지역을 말한다. 서아프리카에 속하는 주요 국가들은 세네갈, 감비아, 기니, 라이베리아, 코트디부아르, 가나, 토고, 베냉, 나이지리아 등이며 사하라 사막에 속하는 말리와 니제르의 일부분이 포함된다(브리태니커 백과사전 참조). 대부분의 서부 아프리카 국가들은 프랑스 식민통치의 역사로 인해 독립 후에도 프랑스의 언어, 문화, 경제에 많은 영향을 받고 있다.

34) 오슬로는 프랑스 식민지 행정관이었던 프랑수와 빅토르 에키베크(François-Victor Equilbecq)가 쓴 『서아프리카 원주민의 설화문학에 대한 에세이』(*Essai sur la littérature merveilleuse des noirs, suivi de Contes indigènes de l'ouest africain*, 3 Vols, Maisonneuve et Larose, Paris, 1913-1916)를 통해 활자화 된 서아프리카 설화를 처음으로 접했다고 한다. 오슬로는 그 책에 등장하는, 어머니의 뱃속에서 혼자 나오고 태어나자마자 세수를 하며 세상의 악과 맞서 싸우던, 어린아이에 관한 설화를 잊을 수 없었고, 결국 이 설화가 <키리쿠와 마녀>의 모태가 된다(오노 고세이, 김준양 역, 앞의 책, pp.43-44, p.51, p.70; 배상준, 앞의 책, p.252; Omari, Myriem, 2010, p.14).

35) 오노 고세이, 김준양 역, 앞의 책, p.52.

36) 광활한 지정학적 요소와 민족과 전통의 다양성으로 인해 아프리카 설화의 특징을 일목요연하게 정리하는 일은 쉽지 않은 작업이다. 이러한 한계점에도 불구하고 아프리카 설화는 다음과 같은 특징을 가지고 있다. 첫째, 아프리카의 전통 구전문학에 있어 전설, 신화, 민담 등으로 이루어진 아프리카 설화는 주요한 부분을 차지하고 있다(김윤진, 『아프리카의 신화와 전설』, 명지출판사, 2004, P.4). 둘째, 아프리카에서는 '그리오'(griots)라 불리는 이야기꾼에 의해 설화가 주로 전파된다(Colas, Alain, 2003). 셋째, 아프리카 설화는 대개 오락적, 교훈적, 교육적인 기능을 가지고 있다(Enjolric, Jeannine, 2006, p.66; Omari, Myriem, 앞의 글, p.14). 특히 교육적 목적으로 사용되는 설화는 종종 성인식에 필요한 '통과의례(une initiation)'로 사용되기도 한다. 넷째, 설화의 낭송은 낮에는 철저히 금지되며 반드시 밤에 이루어진다(Colas, Alain, 앞의 글).

37) 장태상, 2006, pp.181-182.

38) 장태상, 앞의 글, p.172.

39) Enjolric, Jeannine, 앞의 글, p.62; Hama, Boubou, 2000.

습득했다는 점, 특별한 능력을 통해 어떤 임무를 수행한다는 점 등을 들 수 있다. 반면 키리쿠가 맡은 임무가 삼촌을 도와 마녀 카라바와 대항하고 마을의 물줄기를 다시 살리는 일인데 반해 '이제 가니'는 그의 아버지가 수행했던 가부장적 사회 질서를 수호하는 역할을 계승한다는 점이 차이점이다. 또한 원형설화에서는 일반적으로 아기 영웅이 점점 어른으로 성장하면서 임무를 수행하고 이를 위해 어떤 강력한 초자연적 힘을 부여받는 것에 비해, 오슬로는 영화에서 "키리쿠에게 초자연적 힘을 부여하지 않으며"[40], 태어나자마자 마녀 키리쿠와 싸우는 것으로 설정을 하고 "계속 어린아이로 있다가 청년으로 변신을 하는 점이 큰 차이점"[41]이다.

설화 이름	주요 특징
이제 가니 (Izé Gani)	- 자신의 탄생시기를 스스로 결정하고 혼자 태어남 - 검지 손가락 보다도 작은 주인공 '이제 가니' - 어머니의 뱃속에서 언어, 관습, 문화 등을 이미 숙지 - 어떤 미션을 수행하기 위해 탄생
플(Peul)	- 주인공 바구 마우엘'(Bâgou Mâwel)은 '키리쿠' 캐릭터와 유사 - 태어나면서부터 말을 하고 삼촌의 모자에 숨는다
므윈도 (Mwindo)	- 어머니의 검지 손가락을 통해 탄생 - 중무장을 한 채로 세상에 나와 날 때부터 걸었으며 말을 함
쿠두케세 (Kudukese)	- 주인공 오캉가테는 어머니의 자궁 속에서 이미 말을 함 - 완전한 어른의 모습으로 탄생
리안자(Lianja)	- 어머니의 경골을 통해서 탄생
무빌라(Mubila)	- 무빌라는 어머니의 자궁 속에서 이미 말을 했으며 마법의 주문 사용 - 무빌라는 태어날 때부터 각종 무기와 장신구, 자신의 추종자들을 소유
반투(Bantu)	- 엄마의 자궁에서 홀로 출생한 아이는 순식간에 어른으로 자라남. - 아이는 강력한 영혼의 소유자이고 위대한 마법사

표 3. '키리쿠'와 유사한 아프리카 아기 영웅 설화[42]

한편, 이러한 공통점과 차이점은 마녀 설화와의 비교에서도 찾아 볼 수 있다.

(2) 마녀 설화

<키리쿠와 마녀>에서 또 하나의 중요한 설화적 요소는 마녀 카라바의 캐릭터를 통해 나타난다. 마녀와 관계된 이미지 역시 아프리카 전역에서 나타나고 있는 "보편적인 설화적 모티프"[43]라고 볼 수 있다. 왜냐하면 아프리카에서 '주술(呪術, incantation; sorcery, la sorcellerie)'과 '점술(占術, divine, la divination)'은 "아프리카 사람들의 행동과 사고를 규제하는 의례(儀禮)*로서 아프리카인들의* 행동양식과 [...] 사고체계를 형성하는데 결정적인 고리역할"[44]을 해 왔기 때문이다[45].

40) 배상준, 앞의 책, pp.252-253.
41) 배상준, 앞의 책, pp.252-253.
42) 장태상, 2000, pp.314-324; 김윤진, 앞의 책, pp.24~27; 장태상, 2006, p.172; Gougaud, Henri, 1999; Chaplet, Kersti, 2002.
43) 예를 들어 나이지리아 '하우사족'과 모잠비크의 '마콘데족'을 통해서도 마녀(여자 주술사)와 관련된 전설 및 민담을 발견할 수 있다(지오프레이 파린더, 심재훈 역, 2006, pp.216~227). 특히 앞서 살펴본 플(Peul) 설화에 등장하는 마녀 '은네도 드왈'(Njeddo Dewal)은 마녀 '카라바'를 연상시킨다.

아프리카 전통설화에 등장하는, "보통 사람이 접근하기 어려운 초자연의 영역을 자유롭게 넘나들면서 세속적 문제와 원인을 지적하고 해결책을 제시해 주는 능력을"[46] 가진 주술-종교적 직업군(les métiers magico-religieuses)은 다양하다: 샤먼(shaman; chamane), 사제(priest; prêtre), 마녀(witch, sorcerer; sorcière), 마술사(magician; magicien), 주의(呪醫; healer, therapist; guérisseur, thérapeute), 점술사(占術士; diviner; divinateur) 등. 미셸 오슬로는 이런 다양한 주술-종교적 직업군 중 마녀 모티프를 영화에서 차용했다. 이는 아마도 다른 주술-종교적 직업군에 비해 마녀가 '마법사'와 더불어 서양문화에서 가장 친숙하고 오래된 판타지한 인물이기 때문인 것으로 보인다.

대부분의 주술-종교적 직업군이 주로 아프리카 사회 내에서 순기능적인 역할을 담당하는 것에 비해 마녀는 사회질서를 파괴하려는 역기능을 수행한다[47]. 예를 들어 남아프리카 줄루 족에게 있어 "점술가는 산 자와 죽은 자의 영역을 엮어 주는 중재자의 역할을 하는 친 사회적인 존재"[48]인 반면 "마녀는 [...] 사람들의 일상에 깊이 관여하고 있는 초자연적 존재*로서* 사회자체를 무차별 공격해 재난과 파괴를 일삼는 반사회적인 존재"[49]로 인식된다. 또한 "줄루 사회의 마녀는 여성이 그 역할을 독점하고 있으며 [...] 늙은 여자가 대부분"[50]이다.

그러나 오슬로는 키리쿠의 경우와 마찬가지로 마녀 카라바의 캐릭터를 설화 속에 등장하는 전통적인 마녀 이미지로 재생산 해내지 않는다. 늙고 추하게만 그려지던 마녀 대신 젊고 관능미가 넘치는 화려한 이미지로 변주해 낸다.[51] 또한 사람들에게 일방적으로 해를 입히는 가해자로서의 마녀가 아닌 오히려 인간들에 의해 상처를 받은 일종의 '피해자'[52]로서 마녀 카라바를 묘사하고 있다. 실제로 대부분의 전통설화에 등장하는 마녀는 비범한 힘을 가지게 된 (아기)영웅에 의해 죽음을 당하는 것으로 최후를 맡는다. 그러나 오슬로는 원작에는 존재하지 않는 "마녀가 왜 그렇게 나쁜 행동만을 저지르는가?"에 대한 질문을 던지면서 마녀를 이해하고 돌보고 사랑하는 것으로 종결한다.

2) <키리쿠와 마녀>에 나타난 아프리카 전통미의 반영

---

44) 장용규, 2002, p.123.

45) 사실 아프리카 전통신앙의 특징을 주술과 점술의 개념을 통해 분석하는 것은 상당히 위험한 발상이라고 볼 수 있다. 왜냐하면 아프리카의 전통신앙은 '애니미즘(animism)', '토테미즘(totemism)', '샤머니즘(shamanism)'적 요소가 공존하고 있는 지극히 복합적인 사고체계이기 때문이다. 그럼에도 불구하고 본고가 주술 및 점술에 초점을 맞추는 것은 <키리쿠와 마녀>에서 등장하는 마녀 카라바의 이미지를 보다 설화적으로 충실히 분석하고자 하는 의도에서 비롯되었음을 밝힌다.

46) 장용규, 앞의 글, pp.123-124.

47) 비단 이러한 마녀의 사회적 역기능은 아프리카 사회에만 국한된 이미지는 아니다. 서구사회가 가지고 있는 마녀의 이미지 역시 이와 크게 다르지 않다. 예를 들어 프랑스의 인류학자 미셸 페랭(Michel Perrin)은 "마녀는 사악한 힘을 사용하는 인물"(Perrin, Michel, 2002, p.87)로 규정하고 있으며 벨기에의 문화인류학자 뤼 드 외스(Luc de HEUSCH)는 마녀가 수행하는 주술에 대해 "불행을 야기하는 사악한 주술-종교적 시스템적 마술"(HEUSCH, Luc de, 2006, p.131)이라고 규정하고 있다.

48) 장용규, 2000, p.148.

49) 장용규, 앞의 글, p.139; 장용규, 앞의 글, 2002, p.128.

50) 장용규, 앞의 글, 2000, p.141, p.150; 장용규, 앞의 글, 2002, p.128.

51) 오슬로는 카라바의 매혹적인 신체와 얼굴을 묘사하기 위해 파리에 사는 아름다운 흑인 여성을 모델로 그렸다고 밝힌다(Ciment, Gilles, 앞의 글, 오노 고세이, 김준양 역, 앞의 책, p.44).

52) 필립 가비(Philippe Gavi)는 카라바의 등에 가시가 꽂힌 것을 카라바 어린시절 남성에게 집단적으로 강간당한 정신적 외상의 상징으로 파악한다. 즉, 부족의 남자들이 마녀에게 폭력을 가한 후 등에 꽂은 가시는 남근(Penis)을 상징한다는 것이다. 자신이 입은 육체적·정신적 고통을 보상받기 위해 카라바는 남성들을 혐오하게 되었고 마을 남자들을 잡아가 종으로 삼은 것이라고 본다(Gavi, Philippe, 1999. 4. 8). 오슬로는 키리쿠에게 '마녀가 왜 악한지'를 끊임없이 되묻게 함으로써 관객에게 마녀 카라바가 가해자가 아닌 보듬어야 할 피해자임을 주지시킨다.

<키리쿠와 마녀>에서 미셸 오슬로는 이미지와 사운드를 통해 아프리카 문화를 생동감 있게 재현해내고 있다. 이러한 사실적인 묘사는 단순히 관련자료 몇 권을 참고해서 해당 문화를 표현하는 대부분의 영상물과는 차원이 다르다. 아프리카의 황토색 마을, 사바나, 초록빛 강물, 회색 원두막, '목각상'[53] 등 오슬로가 영화 속에서 재현한 아프리카 문화는 유년기 시절 기니에서 생활한 추억에 대한 오마주다. 실제로 오슬로는 한 인터뷰에서 "영화에 등장하는 화염수 (새빨간 꽃을 피우는), 작은 초가집, 흰 개미집, 파초나무, 풀꽃, [...] 마을에서 쉽게 들을 수 있던 소리들, 아프리카 인들의 피부색에 미묘한 차이를 둔 점, 여인들의 가슴을 드러내고 어린 아이들이 벌거숭이로 묘사한 것 [...] 등은 내 어린 시절 기니에서의 추억이 깃든 것들이다"[54]라고 말하고 있다.

또한 오슬로는 아프리카에 대한 디테일을 보다 사실적으로 살리기 위해 프랑스 야수파 화가 앙리 루소(Henri Julien Félix Rousseau)가 그린 아프리카 열대림의 원시 이미지를 차용한다.[55] 이러한 "강렬하고 원시적인 원색과 다양한 열대의 이미지들"[56]은 아프리카 전통 타악기가 빚어내는 선율과 세네갈 배우들의 아프리카 억양으로 발음되는 목소리를 통해 그 사실감이 더욱 증폭된다.

3) 설화 모티프의 차용을 통한 성공 사례로서의 <키리쿠와 마녀>

서아프리카 설화에서 영감을 얻어 만든 오슬로의 첫 번째 장편 <키리쿠와 마녀>는 유년층부터 중·장년층 관객까지 폭넓은 공감을 얻으며 프랑스에서 약 150만 명의 관객을 동원하였고, 국제적으로도 전 세계 37개국에서 상영되며 유럽 지역에서만 약 500만 명 이상의 관객을 동원하는 큰 성공을 거두었다[57]. 관객은 아프리카 설화에 바탕을 둔 완성도 높은 시각적인 풍요함, 주제의 고귀함, 친근감 있는 캐릭터 그리고 아프리카 전통음악의 매력에 흠뻑 빠져들었다. "프랑스 애니메이션 중 <키리쿠와 마녀>처럼 세대간, 성별간, 인종간 경계를 넘어서 성공을 거둔 작품은 찾아보기 힘들다"[58]는 평가처럼 "키리쿠는 프랑스 애니메이션의 마스코트가 되었다."[59] 이러한 일련의 성공은 오슬로 개인과 프랑스 애니메이션계, 더 나아가 유럽 애니메이션 산업 모두에게 새로운 길을 제시하는 일종의 촉매제로 작용하게 된다.

<키리쿠와 마녀>의 성공은 오슬로에게 단편을 모아 만든 실루엣 애니메이션 <프린스 앤 프린세스>의 극장 개봉을 가능하게 해 주었고, 관객의 열화 같은 요구에 의해 베네딕트 갈루(Bénédicte

---

53) 카라바의 마법에 의해 움직이는 다양한 형상의 목각상은 영화에서 '페티쉬(les féiches)'로 불리고 있다. 아프리카 전통 신앙에서 페티쉬는 '사물이나 동물에 깃든 힘'(Fiche pédagogique Cinéma Parlant et Festival Premiers Plans, 2003)을 의미한다. 선조들에 대한 숭배를 용이하게 하기 위해 사용 되는 페티쉬는 주로 정원, 문, 기둥 등 주거 형태와 관계된 조각물로 형상화된다(Enjolric, Jeannine, 앞의 글, p.65). 오슬로는 영화에 등장하는 페티쉬들을 "아프리카의 전통 주술 목각상을 본떠 디자인"(오노 고세이, 김준양 역, 앞의 책, p.44, p.52)했다고 언급한다.

54) 오노 고세이, 김준양 역, 앞의 책, pp.43-44, p.45, p.51, p.61.

55) Génin, Bernard, 1998.12.09; Ciment, Gilles, 앞의 글; 오노 고세이, 김준양 역, 앞의 글, p.61.

56) 나소영, 2003, p.28.

57)

	프랑스	독일	스페인	멕시코	이탈리아
<키리쿠와 마녀>	1,536,669	112,150	101,869	67,955	·
<키리쿠 키리쿠>	2,033,884	10,849	102,610	8,758	61,988

<키리쿠와 마녀>와 <키리쿠 키리쿠>의 주요 국가 관객 동원 수 [출처: Nielsen EDI 통계 자료 참조]

58) Roy, Jean, 2005.12.07.

59) Génin, Bernard, 윤학로 옮김, 2007, p.45.

Galup)와 함께 <키리쿠와 마녀>의 속편인 <키리쿠, 키리쿠>[60]를 제작하게 된다. 한편 <키리쿠와 마녀>의 국제적인 성공은 "일본이나 미국의 제작 방식과 다른 유럽 애니메이션도 관객에게 좋은 반응을 얻어낼 수 있다는 사실"[61]을 보여줌으로써 "서유럽을 중심으로 할리우드 블록버스터에 대항할 수 있는 유럽식 작가주의 애니메이션 제작 모델*의* 상업적인 생존 가능성"[62]을 제시했다는 점에서 기념비적인 영화로 평가받고 있다.

그러나 이런 결과를 얻기 까지 그 과정은 결코 순탄치만은 않았다. 백인이 아닌 아프리카 인을 주인공으로 내세운 데다 작품의 소재와 주제 역시 상업적이지 못하다는 우려로 선뜻 투자자가 나서지 않았기 때문이다. 오슬로는 <키리쿠와 마녀>의 시나리오를 일주일 만에 완성했지만 "제작비 부족으로 라트비아의 리카, 헝가리의 부다페스트, 독일의 다카우 애니메이션 센터에서 나누어 작업"[63]하는 등 작품이 완성되기까지 총 5년의 제작기간이 소요되었다. 오슬로는 제작기간 내내, 아프리카 설화와 문화를 바탕으로 "아프리카 사람을 묘사한 최초의 장편 애니메이션"[64]에 대한 제작자의 간섭과 편견에 맞서 힘겨운 싸움을 계속해야만 했다. 제작자는 아프리카인들의 피부를 백인에 좀 더 가까운 밝은 톤으로 해달라고 요구하고 "여성의 가슴이 노출되고 아이들이 전라로 나오는 것"[65]을 문제 삼았다. 그러나 오슬로는 모든 편견과 압력에도 굴복하지 않고 자신의 스타일을 유지했으며, 결국 "문화적 차이를 극복하기 어려울 것이라는 예상을 깨고 흥행에 크게 성공했다. *즉* 민간 설화에 담긴 인간 본질에 관한 질문과 그의 예술적 표현에는 문화적 *장벽이* 적용되지 않는다는 점"[66]을 오슬로는 여실히 보여준 것이다.

4) 원 소스 멀티 유즈(OSMU) 마케팅 전략과 <키리쿠> 시리즈

<키리쿠와 마녀>와 <키리쿠 키리쿠>로 이어지는 <키리쿠> 시리즈는 원 소스 멀티 유즈(OSMU) 마케팅 전략 수립에 가장 이상적인 모델을 제시하고 있는 작품 중 하나이다. 1998년 <키리쿠와 마녀>의 성공 신화는 작품 자체 영상을 활용하는 영상 사업, 출판, 게임, 완구·팬시 용품, 음반, 공연예술, 교육시장 등 2차 문화상품으로 파급되었고 결국 원 소스의 흥행이 2차 상품에까지 영향을 미치게 되어 부가가치를 극대화하고 있다. 한 가지 특이한 사항은 대부분의 원 소스 멀티 유즈 마케팅을 구사하는 작품들이 기획 초기 단계에서부터 다양한 분야와 연계해 수익성을 높이려는 노력을 하는 반면 <키리쿠>는 원작의 예상치 못한 흥행 성공을 계기로 마케팅 전략이 수립되었다는 점이다. 이러한 <키

60) 속편 <키리쿠, 키리쿠>(2005)는 프랑스, 베트남, 리투아니아 제작팀이 공동으로 만들었다. 작품은 70%가 셀 애니메이션 부분이고 나머지 30%는 컴퓨터 그래픽으로 이루어졌다. <키리쿠, 키리쿠>는 2005년 5월 깐느 영화제 비경쟁 부분에서 공식 상영되었다.

61) 오노 고세이, 김준양 역, 앞의 책, p.46.

62) 배상준, 앞의 책, pp.251-252.

63) 오노 고세이, 김준양 역, 앞의 책, pp.53-54.

64) 오슬로는 인터뷰 기사에서 "장편 애니메이션에서 아프리카인이 주인공으로 그려진 것은 <키리쿠와 마녀>가 최초이기 때문에 <키리쿠와 마녀>를 기네스북에 올려야 한다"(Pliskin, Fabrice, 2000.2.17)고 말했다.

65) 영국에서는 주인공 '키리쿠가 벌거숭이'라는 이유로 개봉불가 판정을 받았고 미국에서는 '여성들의 가슴이 노출' 되었다는 점 때문에 TV방영이 심야시간에만 이루어졌다. 오슬로는 "내가 유년시절을 보낸 아프리카에서는 모두들 옷을 벗고 생활했지만 성도착증 환자는 한명도 없었다. 오히려 그렇게 생각하는 사람들의 성적 취향이 비정상적인 것이다"(Gavi, Philippe, 앞의 글)라며 작품에 대한 모든 검열과 제작자의 간섭을 거부했다.

66) 배상준, 앞의 책, p.255.

리쿠>의 사례는 우리에게 원 소스 멀티 유즈 마케팅에서 가장 우선시 되어야 할 점은 뛰어난 기획력이 아닌 콘텐츠 그 자체 즉, 작품성이 가장 중요하다는 사실을 상기시켜 준다.

아래의 [표4]는 <키리쿠> 시리즈가 어떤 방식으로 원 소스 멀티 유즈 마케팅을 진행해 왔는지를 잘 보여준다.

영상 사업	- DVD <Kirikou et la sorcière>, France Télévisions, 2004. - 속편 <키리쿠 키리쿠>(Kirikou et les bêtes sauvages) 2005년 개봉. - DVD <Kirikou et les bêtes sauvages>, Warner Home Vidéo, 2006. - DVD <Kirikou et les animaux d'afrique>, Gie Sphe-Tf1, 2007. - DVD 뮤지컬 공연실황 <키리쿠와 카라바>(Kirikou et Karaba), Gie Sphe-Tf1, 2008.
출판	- Michel Ocelot, *Kirikou et la sorcière*, Milan Jeunesse, Toulouse, 2001. ● 2003 - Michel Ocelot, Marc Demarest, *Saperlipopette : Kirikou et la sorcière*, Hatier Scolaire. - Michel Ocelot, *Tout sur Kirikou*, Seuil. ● 2004 - Michel Ocelot, Philippe Andrieu, *Kirikou et la hyène noire*, Milan Jeunesse. - Michel Ocelot, *Kirikou et la sorcière* (1CD audio), Editions Milan. - Michel Ocelot, Philippe Andrieu, *Kirikou et le buffle aux cornes d'or*, Milan Jeunesse. ● 2005 - Michel Ocelot, Philippe Andrieu, *Kirikou et les bêtes sauvages*, Milan Jeunesse. - Michel Ocelot, Bénédicte Galup, *Kirikou et la girafe*, Milan Jeunesse. ● 2006 - Michel Ocelot, Marine Locatelli, *Kirikou et le fétiche égaré*, Milan Jeunesse. - Michel Ocelot, *Décore l'univers de Kirikou : Tome 1*, Milan Jeunesse. ● 2008 - Michel Ocelot, Christel Boyer, *Kirikou et les ombres*, Milan Jeunesse. - Michel Ocelot, Sandrine Mirza, *Kirikou et le collier de la discorde*, Milan Jeunesse. ● 2009 - Michel Ocelot, Christel Boyer, *Kirikou et le pot à lait ensorcelé*, Milan Jeunesse. - Michel Ocelot, Christel Boyer, *Kirikou et le vieux pêcheur*, Milan Jeunesse. - Michel Ocelot, *Kirikou et l'oncle disparu*, Milan Jeunesse. - Michel Ocelot, Christel Boyer, *Kirikou et le feu de brousse*, Milan Jeunesse. - Michel Ocelot, *Kirikou et la sorcière*, Hachette. - Michel Ocelot, Anne-Lise Koelher, *Kirikou et les ombres*, Milan Jeunesse, 2010.
게임	- <Kirikou>, Wanadoo Editions, PC game, 1999. - <Kirikou>, Wanadoo Editions, Game Boy, 2001. - <Kirikou>, Cryo, PlayStation, 2001. - <Kirikou et les bêtes sauvages>, France Télévisions, UMD(Universal Media Disk) for PSP(PlayStation Portable), 2006.

	- <Kirikou et les bêtes sauvages>, Emme, PC game, 2007. - <Kirikou>, Mindscape, PC game, 2007. - <Kirikou et les bêtes sauvages>, EMME, PlayStation2, 2008. - <Kirikou et les bêtes sauvages>, Avanquest, PC game, 2008. - <Kirikou et les bêtes sauvages>, Big Ben, Nintendo DS / DSi, 2009.
완구·팬시 용품	완구뿐만 아니라 각종 학용품 팬시 용품으로 캐릭터를 발전시킴. 공책, 앨범, 지우개, 연필, 필통 등
뮤지컬	- <Kirikou et Karaba>, 2007.
음반	- <KIRIKOU>, Original Soundtrack, Jololi, 1998 - <Kirikou Et Les Bêtes Sauvages>, Original Soundtrack, Ulm, 2005 - <Comedie Musicale Kirikou & Karaba>, Original Soundtrack, EMI France, 2007.
교육시장	- 시청각 문화교재; 수업자료

표 4. <키리쿠> 시리즈의 '원 소스 멀티 유즈' 사례

먼저 영상사업 분야는 2004년 <키리쿠와 마녀>의 DVD 출시를 시작으로 속편 <키리쿠 키리쿠>가 제작되었고 그 후 총 3편의 DVD가 출시되었다. 출판 사업 분야는 속편이 개봉된 후 보다 활발해졌으며 출판물의 형식도 소설, 그림책, 포토 앨범류, 스티커 북, 색칠그림용, 오디오 북에 이르기까지 다변화되었다. 중요한 점은 <키리쿠> 시리즈의 출판사업은 일회성 기획이 아닌 현재까지 매년 개발되고 있다는 점이다. 2010년 현재 총 18편의 출판물이 있다. 한편 <키리쿠> 시리즈는 게임사업으로도 확장되었는데 1999년 이래로 현재까지 PC용과 콘솔용 게임 포함 총 9장의 게임 타이틀이 출시되었다. <키리쿠> 시리즈는 다양한 캐릭터 개발을 통해 완구뿐만 아니라 각종 학용품·팬시 용품으로도 활발한 사업을 진행하고 있다.

<키리쿠> 시리즈의 원 소스 멀티 유즈 마케팅에 있어 정점은 2007년 약 300만 유로를 투자해서 기획된 <키리쿠와 카라바>(Kirikou et Karaba)[67]라는 제목의 뮤지컬 공연이다. 2007년 9월 11일 리옹시에서 초연된 이래 현재까지 프랑스 전국 순회공연이 계속 되고 있다. 뮤지컬의 큰 줄기는 <키리쿠와 마녀>에 기반하고 있지만 미셸 오슬로가 뮤지컬 버전에 맞게 새롭게 각색했다. 여기에 웨인 맥그리거의 안무와 원작의 음악감독이었던 유수 난두의 아프리카 토속음악의 뮤지컬 버전은 미셸 오슬로의 원작을 충실히 재현해 내었다는 평가를 받고 있다. 음반사업 또한 총 3편의 오리지널 사운드 트랙이 출시되었다.

원 소스 멀티 유즈 마케팅을 구사하는 다른 작품과 비교하여 <키리쿠> 시리즈가 가장 돋보이는 지점은 교육시장에서 유형·무형의 부가가치를 창출하고 있다는 점이다[68]. 사실 교육시장에서의 부가가

67) 제작: 프랑스 TV(France Télévisions Distribution), EMI(EMI Music France); 극본: 미셸 오슬로; 음악: 유수 난두; 안무: 웨인 맥그리거.

68) <키리쿠> 시리즈를 교육적 자료로 활용하고 있는 구체적 예시는 다음과 같다: 1. 독일 주재 프랑스 대사관 소속 문화과(le service culturel de l'Ambassade de France en Allemagne)는 독일과 프랑스의 문화적 교류를 활성화시키기 위해 매년 씨네페트(cinéfête)라는 행사를 연다. 그 행사에서 <키리쿠>는 프랑스 언어와 문화 더 나아가 서양 문명과 아프리카 문명을 이해하는데 주요 영상 교재로 활용되고 있다(Omari, Myriem, 앞의 글). 2. 프랑스어를 사용하는 전 세계의 시청자를 대상으로 방송되는 프랑스 [TV5 Monde] 채널에서도 <키리쿠>를 미취학 아동 및 청소년을 위한 프랑스 언어 및 문화교육 영상 교재로 활용하고 있다(Grandet, Eliane & CAVILAM, Vichy,2007). 3. 프랑스 니에브르 지방 도(都)교육 위원회(l'Inspection Académique de la Nièvre)는 루아르 지방과 브르타뉴 지방의 고등학생 예술 교육을 위해 <키리쿠>를 사용하고 있다(Colas, Alain, 앞의 글). 4. 프랑스 오를레앙-뚜르 지방 교육 위원회(l'Académie d'Orléans-Tours)는 초등학생을 위한 아프리카 언어와 문화 교육을 위해

치는 다른 사업 분야에 비해 단기수익으로는 그리 큰 성과를 내기 어려운 것이 사실이다. 그러나 교육시장은 단순 수익계산으로는 측정하지 못하는 막대한 무형의 부가가치를 창출할 수 있다는 점은 부인하기 힘든 사실이다. 왜냐하면 교육시장을 통해 노출된 콘텐츠에 대해 소비자는 친숙감(feeling of knowing)과 충성심(loyalty)을 느끼게 되고 이는 해당 콘텐츠의 수익성・생산성・성장성의 원동력으로 작용될 수 있기 때문이다.

그렇다면 <키리쿠>가 교육시장에서 교육적 콘텐츠로 가치를 인정받는 이유는 무엇인가? 첫째, 우선 영화를 통해 아프리카의 가족·사회제도, 종교, 신화, 예술 등 아프리카 문화를 접할 수 있는 좋은 기회를 제공한다. 특히 생생한 아프리카의 설화에 대해 체험할 수 있게 해준다. 둘째, 체험된 아프리카 설화와 서양식 설화를 비교함으로서 인류의 보편적 가치에 대해 교육할 수 있는 기회의 장을 제공할 수 있다. 실제로 프랑스 교육 현장에서는 <키리쿠>관련 설화와 프랑스 17세기 샤를 페로(Charles Perrault)의 동화 <엄지 동자(Le Petit poucet)>를 비교해서 가르치고 있다. 셋째, <키리쿠> 시리즈는 학생들에게 미학적인 감동을 전해 줄 수 있는 영화적 완성도를 가지고 있다. 또한 영화를 통해 세상을 탐험하고 다른 문화와 만날 수 있는 기회의 장을 제공한다. 이런 과정을 통해 학생 스스로 영화에 대해 비평하고 자국의 문화와 비교할 수 있는 능력을 함양시킬 수 있다. 넷째, <키리쿠> 시리즈는 학생들에게 다양한 영역(지리학, 민속학, 문학, 조형 예술, 영화 예술 등)을 탐구할 수 있게 해 주는 교육적 복합자료로서 가치를 가지고 있다.

2. KBS 위성 TV <애니멘터리 한국설화>

1) 작품 개요

2000년 7월부터 [KBS 위성 TV]에서 방송되기 시작한 <애니멘터리 한국설화>는 매주 1회씩 30분 분량이 방송되며 현재까지 총 368편의 15분용 에피소드가 만들어졌다. 방송 초기에는 일요일 저녁 10시 30분에 방영되었으나 자녀들과 함께 보고 싶다는 시청자 의견을 반영하여 현재는 [KBS KOREA(위성)] 채널로 매주 금요일 오후 5시 30분에 방영되고 있다.

지상파가 아닌 위성 채널을 통해 방송되고 있기 때문에 시청자 확보에 난항을 겪기도 했지만 확실한 마니아층을 형성하고 있으며 특히 일선 학교 교사들과 여러 교육 관련 기관 단체를 중심으로 교육용 교재로도 인정을 받고 있는 프로그램이다. 실제로 2003년 서울 YMCA 선정 '2003 좋은 어린이 프로그램 10편'에 선정되었고 한국방송대상 우수 프로그램상, 제30회 한국방송대상을 수상하였다. 또한 2004년 유럽방송연맹이 주관하고 유네스코에서 후원하는 [국제청소년상](2004 Prix Jeunesse International)에 본선 진출작으로 선정되기 하였다.

한편 <애니멘터리 한국설화>는 VOD서비스[69], 50개의 디스크로 이루어진 VCD(2007), 9부작으로

<키리쿠>를 사용하고 있다. 5. 프랑스 탄 지방 교육 위원회(Inspection académique du Tarn)에서 지역 영화 예술의 진흥을 위해 개최하는 '학교와 영화'라는 프로그램에 <키리쿠>를 교재로 활용하고 있다. 6. 프랑스 앙제에 위치한 교육 영화의 발굴 및 장려를 주목적으로 하는 '유성영화협회'(Association Cinéma Parlant)에서 <키리쿠>를 교육 영상 교재로 활용하고 있다(Fiche pédagogique Cinéma Parlant et Festival Premiers Plans, 앞의 글).

69) http://www.kbs.co.kr/korea/enter/ani/vod/index.html

구성된 DVD(2009) 등 영상사업 분야와 2003년 동명의 책이 출판되는 등 출판사업 분야로도 확대 가능한 원 소스 멀티 유즈 콘텐츠로서의 가능성을 보이고 있는 프로그램이다.

2) <애니멘터리 한국설화>의 내용적 구성

보통 한 주에 15분 분량의 2편의 에피소드가 방영되는 <애니멘터리 한국설화>는 크게 [지역설화 시리즈], [삼국유사(三國遺事)속에 나타난 설화 시리즈], [교과서에 등장하는 설화 시리즈] 등으로 구성된다. <애니멘터리 한국설화>에는 '영웅전설'이나 '창조신화'처럼 신화, 전설, 민담이 확실히 구분되는 에피소드가 있는가 하면, 자연과 정령, 도깨비, 귀신, 도술과 관련된 이야기 등 설화의 세 갈래가 특별한 구분 없이 하나의 카테고리로 묶여 수록된 에피소드도 있다[70]. 한편, 종교적으로는 불교·유교·도교·무속적 에피소드가 공존하고 있지만 설화의 원천을 『삼국유사』에서 출발하는 에피소드가 많은 관계로 상대적으로 불교적인 내용을 담고 있는 작품이 다수를 차지하고 있다. 예를 들어 <낙산의 관음보살을 만나다> 편에서는 낙산사를 배경으로 의상대사가 관음보살을 만났다는 설화를 보여주고 있으며 <물고기 산의 부처 그림자>에서는 경북 밀양에 있는 만어산(萬魚山)과 만어사(萬魚寺)의 이야기를 통해 부처님의 공덕을 기리기 위해 하늘로 솟아오른 동해의 물고기들에 대한 신비스러운 설화가 펼쳐진다. 이밖에도 <한쪽 귀 없는 보살을 만나다>, <향기로 퍼뜨린 불법>, <뒤늦게 깨달은 자장법사>, <하늘로 날아온 절>, <여우 귀신을 만난 원광> 등을 통해 삼국시대의 찬란했던 불교문화에 얽힌 수많은 설화들을 생생하게 그려내고 있다.

3) <애니멘터리 한국설화>의 형식적 구성

<애니멘터리 한국설화>의 가장 중요한 특징은 '애니멘터리'(Animentary) 라는 독특한 형식미에 있다.

(1) 애니멘터리의 정의 및 기원

애니멘터리란 신조어는 "애니메이션과 다큐멘터리의 합성어"[71]로 한 작품 안에 애니메이션과 다큐멘터리적 요소와 특징이 공존하고 있는 새로운 장르를 칭하는 용어다. 하지만 어원학적인 측면(etymological aspect)에서 애니멘터리라는 용어는 서로 양립하기 힘든 "부조화스러운 용어"[72]로 구성되어 있는 것이 사실이다. 왜냐하면 '애니메이션'과 '다큐멘터리'는 각기 적용되는 층위가 다른 용어이기 때문이다. 가엠마그하미(Ghâem-Maghâmi)가 지적하고 있듯이, "애니메이션은 영화 제작 방법에 관계되는 '기술적' 용어인 반면, 다큐멘터리는 사실적 현실 반영을 담고 있는 영화 내용과 관계된 '관념적' 용어"[73]이기 때문이다.

---

70) 바로 이러한 점에서 제작진은 프로그램의 제목을 <한국설화>로 설정한 것으로 보인다. 한편으로 매우 모호해 질 수 있는 신화, 전설, 민담의 구분을 떠나 우리 곁에 남아 입에서 입으로 구비 전승되어 오고 있는 모든 소중한 이야기들을 담아내려는 의도로 보인다.

71) 토리우미 진조, 조미라, 고재운 역, 2004, p.200.

72) Sofian, Sheila, 2005, p.10.

73) Rokhsâreh, Ghâem-Maghâmi, 2008.06.

이러한 모호한 측면을 보완하기 위해 보다 세부적으로 애니멘터리를 '다큐멘터리 애니메이션'(Documentary Animation, l'animation documentaire)과 '애니메이션 다큐멘터리'(Animated Documentary, le documentaire animé) 로 분류하기도 한다. 전자는 "제작 기술에 관해 보다 중점을 두는 개념이고 후자는 그 제작 기술에 의존해 만들어진 내용물에 더 중점을 두는 개념"[74]이다. 다시 말해 애니메이션에 더 큰 방점을 찍고 다큐멘터리적 요소를 사용하느냐 혹은 다큐멘터리의 내용물에 더 큰 중요성을 두고 그를 위해 애니메이션 기술을 사용하느냐에 따라 구별할 수 있다는 것이다.

그러나 중요한 것은 이러한 구분이 절대적인 기준에 의해서 분류되는 것은 아니라는 점이다. 왜냐하면 대부분의 애니멘터리 장르에 속하는 작품 안에는 애니메이션적 요소와 다큐멘터리적 요소가 공존하고 있기 때문이다. 이런 맥락에서 우리는 애니멘터리를 "기술적 관점에서 애니메이션인 동시에 내용적 측면에서 다큐멘터리의 특징을 가지고 있는 작품"[75]이라고 정의 내릴 수 있다. 한편 폴 웰스(Paul Wells)는 보다 구체적으로 "애니멘터리란 다큐멘터리 경향을 지니고 있는 애니메이션이다"[76]라고 정의하면서 "사실적인 반영을 원하는 애니메이션이 다큐멘터리 영화적 요소인 내레이션, 정확하고 사실적인 정보, 전문가 집단과의 인터뷰 등을 사용"[77]하는 것이 특징이라고 정의하고 있다.

그렇다면 애니멘터리 용어의 기원은 어디에서 찾을 수 있는가? 애니멘터리 용어가 언제, 어떤 작품에서 처음으로 사용되었는지 그 정확한 시기는 불분명하다. 그러나 애니메이션과 다큐멘터리 요소의 결합이라는 미학적 특징은 이미 '영화사 초창기'[78]에서부터 찾아볼 수 있을 만큼 그리 낯선 영화적 장치가 아니라는 점은 분명하다. 단지 우리는 이런 유형의 작품들을 통상적으로 '단편영화' 혹은 '실험영화'의 범위로 분류하였을 뿐이다. 그러다가 1980년대 애니메이션 제작 진영에서 다큐멘터리적 접근을 사용하는 작품들이 늘어나기 시작했고 1990년대 말부터 애니메이션과 다큐멘터리의 융합은 보다 진보된 형태로 나타나기 시작했다. 이런 형식의 작품들이 늘어나자 새로운 장르를 정의할 개념의 필요성이 대두되었고 그것이 바로 애니멘터리 용어의 기원이라고 보는 것이 지배적인 의견이다.

(2) <애니멘터리 한국설화>의 형식적 특징

애니멘터리의 장르적 특징을 잘 살리고 있는 <애니멘터리 한국설화>는 15분으로 구성되어 있는 하나의 에피소드에서 약 10분은 애니메이션으로 나머지 5분은 다큐멘터리로 구성되어 있다. 먼저 설화의 기원이 되는 지역 영상과 함께 내레이션이 도입부를 장식하고 이어서 지역 주민과의 인터뷰가 등장한다. 다큐멘터리 부분이 종료되면 곧바로 애니메이션을 통해 설화의 주요 스토리를 보여준다. 애니메이션이 끝남과 동시에 다시 다큐멘터리 형식이 시작되고 에피소드의 마무리는 해당 설화 관련 전문가 집단과의 인터뷰와 역사 고증 자료를 통해 설화의 민속적 가치를 설명하면서 종료된다.

---

74) Rokhsâreh Ghâem-Maghâmi, 앞의 글.
75) Rokhsâreh Ghâem-Maghâmi, 앞의 글.
76) Wells, Paul, 1998, pp.27-28; Wells, Paul, 1997, pp.40-45; Wells, Paul, 2004, pp.214-238.
77) Wells, Paul, 앞의 책, 1998, pp.27-28; Wells, Paul, 앞의 글, 1997, pp.40-45; Wells, Paul, 앞의 글, 2004, pp.214-238.
78) 최초의 애니메이션 다큐멘터리는 미국 애니메이션계의 대부로 평가받는 윈저 맥케이(Winsor McCay)의 <루시타니아호의 침몰>(Sinking of the Lusitania,1918)을 들 수 있다. 그 밖의 애니멘터리 계열의 주요 작품으로는 John and Faith Hubley의 <Moonbird> (1959), <In Windy Day>(1967), <Cockaboody>(1973); Jiri Trnka의 <The Hand>(1965); Paul and Sandra Fierlinger의 <Drawn From Memory>(1991); Joanne Priestly and Joan Gratz의 <Pro and Con>(1992); Paul Vester의 <Abductees>(1995); Jen Sachs의 <The Velvet Tigress>(2001)를 들 수 있다(DelGaudio, Sybil, 1997, pp.189-199; Sofian, Sheila, 앞의 글, pp.7-9).

이렇게 <애니멘터리 한국설화>는 대중에게 우리 설화를 좀 더 친숙하고 쉽게 전달하기 위해 애니메이션 기법을 사용하면서도, 동시에 자칫 흥미위주로만 흘러 갈 수 있는 극의 흐름을 보완하기 위해 내레이션, 인터뷰와 같은 다큐멘터리적 요소를 융합시킴으로써 설화의 객관성을 확보하고 있다. 즉, <애니멘터리 한국설화>에서 애니메이션 장치는 실사로는 표현하지 못하는 설화의 환상성과 상상의 세계를 표현하는데 효과적인 매체로 사용되고, 역으로 실사(實寫)로 촬영된 다큐멘터리적 요소는 설화가 가지고 있는 익명성과 불확실성을 객관적인 시각으로 접근하는 것을 가능하게 해 준다. 다시 말해 설화가 조상들이 만들어 낸 허구의 산물이 아닌 우리 삶에 깊숙이 자리 잡고 있는 보편적인 깨달음이라는 점을 일깨워 준다.

<애니멘터리 한국설화>에서 애니메이션과 다큐멘터리가 만나는 지점은 상상력과 리얼리티의 행복한 조우이며, 그 조우는 수백 년을 거슬러 내려오는 민족적 호기심과 공동체적 가치를 채워 주고 있다. 이렇게 애니메이션과 다큐멘터리가 접목된 참신한 형식미는 시청자에게 재패니메이션이나 디즈니 애니메이션에서는 맛보지 못한 동양적인 정취를 물씬 느끼게 해준다.

<애니멘터리 한국설화>의 형식적 특징을 보다 자세히 알아보기 위해 이제부터 애니메이션적 요소와 다큐멘터리적 요소가 어떻게 구체적으로 작동하고 있는지 알아보자.

(3) 애니멘터리 안에서의 애니메이션과 다큐멘터리의 특징

ㄱ. 애니메이션

<애니멘터리 한국설화>의 애니메이션 파트를 담당한 '두비 미디어'의 제작진은 2D 애니메이션을 기본 축으로 "화면의 여백과 색채의 담백함 *그리고 다소 투박하게 보일 수 있는* 애니메이션의 터치를 *통해* 조상의 숨결이 느껴지는 우리 설화를 복원 구성했다"[79]. 보다 구체적으로는, 첫째, 한민족 고유의 정서를 반영할 수 있게 인물 묘사를 독특한 "한국적 캐릭터와 색채"[80]로 표현하고 있다. 둘째, 인물 뒤에 배치된 배경화면은 강렬한 색채 대신 선(線)과 여백(餘白)을 강조하고 이미지의 흐름은 역동적이기보다는 정적이다. 이는 "일반 셀 애니메이션의 드로잉과는 *차별되는 지점으로, 부드러운 선과* 절제된 색채를 통해 화면의 강약을 조절하고 [...] *부드러운 터치의 구도의 분할을 통해* 여유와 은근한 몰입의 감정을 느끼게 해준다".[81] 셋째, 화려한 시각적 기교를 배제한 스타일 덕분에 자칫 지루해질 수 있는 여지를 적절한 효과음과 배경음악, 내레이션만을 통해 캐릭터의 감정선을 표현하는 플래시 애니메이션식 효과의 도입으로 설화에 대한 흥미 유발과 이해력을 증진시키고 있다.

ㄴ. 다큐멘터리

<애니멘터리 한국설화>에 사용된 다큐멘터리식 표현 방식은 설화의 원류가 되는 지역 영상, 나레이션, 전문가 집단 (역사, 민속학자, 지역문화 전문가)및 지역 현지인 인터뷰, 역사 고증 자료의 사용 등을 들 수 있다. 이러한 다큐멘터리적 장치는 첫째, 설화에 대한 관심과 집중도를 높여 주고 둘째, 애니메이션이 간과할 수 있는 과학적 객관성을 확보하며, 궁극적으로는 설화에 대한 사실적 현장감을

79) 이선민, 2003.08.13.
80) 미르와 달, 2002, p.4.
81) 김정연, 2009, pp.99-100.

배가 시켜 주는 기능을 한다.

4) 문화콘텐츠 개발을 위한 <애니멘터리 한국설화>의 가능성

애니멘터리라는 독특한 형식미를 가지고 있는 <애니멘터리 한국설화>는 성공적인 문화콘텐츠 개발에 필요한 많은 가능성을 시사하고 있는 프로그램이라 할 수 있다.

첫째, <애니멘터리 한국설화>는 '영상 문화교육 콘텐츠'로서 그 가능성을 가지고 있다. 특히 다큐멘터리를 통한 설화의 현장성과 애니메이션을 통한 설화의 환상성을 모두 표현할 수 있는 애니멘터리 형식은 다양한 세대에게 한국 설화를 알릴 수 있는 영상 미학적 장치로서 기능할 수 있다. 또한 실제 중·고등교육 현장에서 학생들이 직접 해당 지역의 설화를 애니멘터리 형식으로 담아냄으로써 영상 민속학적 학습 효과도 기대해 볼 수 있다. 아울러 오늘날 우리의 청소년들이 <해리포터>류의 영화가 가지고 있는 중세 시대의 마법적 민담에는 익숙하더라도, 정작 한국의 민속·설화가 그려내고 있는 한국적 판타지에 대해서는 낯설게 느끼고 있는 교육적 현실을 감안할 때, <애니멘터리 한국설화>는 역사·문화 교육에 필요한 '영상 문화교육 콘텐츠'로 활용될 수 있는 '가능성'[82]이 있다.

둘째, <애니멘터리 한국설화>는 '지역문화 개발과 콘텐츠화'[83]에 기여할 수 있는 일종의 롤모델(role model)로서 기능할 수 있다. 미지의 한국 설화를 발굴하고 전파한다는 취지의 <애니멘터리 한국설화> 프로그램 포맷은 경쟁적으로 문화콘텐츠 개발을 추진하고 있는 각 지방 자치단체에게 큰 도움을 줄 수 있다. 각 지방단체는 <애니멘터리 한국설화>의 프로그램 포맷을 응용, 지역만의 고유한 문화원형 자원을 발굴하고 이 성과를 지역문화를 소재로 한 문화콘텐츠로 상품화 시킬 수 있다. 예를 들어 <애니멘터리 한국설화>의 프로그램 포맷은 지역 고유의 문화원형이 가지고 있는 원형 그대로의 모습을 다큐멘터리 형식으로 1차적 콘텐츠화를 달성할 수 있다. 동시에 애니메이션이라는 영화적 장치로 다시 문화원형을 재 가공시켜 2차적 콘텐츠화를 이룰 수 있다. 끝으로 원형과 재창조가 공존하는 3차 콘텐츠화를 통해 발생되는 문화콘텐츠는, 문화적으로는 지역문화와 지역공동체 구성원들의 공유감을 증대시킬 수 있고 경제적으로는 다양한 부대효과를 발생시켜 지역 경제를 활성화 시킬 수 있는 계기가 될 수 있다.

V. 결론

지금까지 우리는 문화원형으로서의 설화가 어떻게 애니메이션과 조우할 수 있는지, 더 나아가 애니메이션 콘텐츠 개발에 있어 설화적 모티프가 애니메이션 산업 발전에 어떻게 기여할 수 있는지를 <키리쿠와 마녀>와 <애니멘터리 한국설화>의 사례연구를 통해 알아보았다. 설화를 이용한 애니메이션 콘텐츠 개발은 다양한 방식으로 애니메이션 산업에 기여할 수 있다.

---

82) 실제로 일선 교사들의 모임인 [즐거운 학교]는 미디어를 활용한 교육자료로 <애니멘터리 한국설화>를 꼽고 있다(이선민, 앞의 글).

83) 백재훈, 앞의 글, p.284 참조.

첫째, 환상과 리얼리티, 신화적 속성이 내재된 판타지적 요소, 스펙터클한 소재성 등 설화가 가지고 있는 상상력의 힘은 창의적인 시나리오 개발과 독창성 있는 스토리텔링 소재 발굴에 기여할 수 있고 궁극적으로는 애니메이션 콘텐츠 산업의 시나리오 부족현상을 해결하는데 공헌 할 수 있다. 둘째, 설화는 디지털 스토리텔링에 필요한 소스의 데이터베이스화가 용이하다는 장점이 있다. 즉, 구태여 많은 시간과 돈을 들이지 않더라도 이미 충분히 데이터베이스화가 되어 있는 설화 관련 인문·민속학적 연구 성과를 활용할 수 있다. 셋째, 설화의 모티프를 차용한 애니메이션 콘텐츠는 원 소스 멀티 유즈(OSMU) 마케팅을 보다 용이하게 수립할 수 있다는 장점이 있다. 즉, 설화가 가지고 있는 문화적 보편성과 대중과의 친숙감은 다양한 부가 콘텐츠의 활용을 통한 수입 창출을 용이하게 해 줄 수 있다. 이런 점에서 <키리쿠와 마녀>와 <애니멘터리 한국설화>는 미학적인 측면과 산업적인 측면 모두에서 애니메이션 콘텐츠 개발에 필요한 나아갈 길을 제시해 주는 중요한 사례로 기록될 만하다.

참고문헌

강명혜,「고전문학의 문화콘텐츠화 양상 및 문화콘텐츠화를 위한 수업모형」,『우리文學硏究』21집, 우리문학회, 2007, pp.3-31.

김교빈, 「문화원형의 개념과 활용」, 『인문콘텐츠』, 제6호, 인문콘텐츠학회, 2005, pp.7-22.

김윤진, 『아프리카의 신화와 전설』, 명지출판사, 2004.

김기덕, 「콘텐츠의 개념과 인문콘텐츠」, 『인문콘텐츠』 제1호, 인문콘텐츠학회, 2003, pp.5-27.

김정란, 「동화의 탄생조건과 정체성 연구」, 『동화와 번역』Vol.14, 건국대학교 동화와번역연구소, 2007, pp.41-43.

김정연, “애니메이션에 나타난 동,서양회와의 조형공간과 예술적 특징”, 중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과 박사학위논문, 2009.

나소영, “회화속에 연계된 애니메이션에 관한 연구”, 조선대학교 순수미술학과 석사학위논문, 2003.

미르와 달, 『KBS 애니멘터리 한국설화』, 아이디오, 2002.

박승호, "한국의 전통문화를 소재로 한 애니메이션 산업의 발전 방안", 전남대학교 산업대학원 석사학위논문, 2003.

배상준, 『유럽 애니메이션 대표작가 24인』, 쿠북, 2006.

백재훈, 「문화콘텐츠개발에 있어 애니멘터리의 활용연구」, 『기초조형학연구』, 7권, 1호, 한국기초조형학회, 2006, pp.278-280.

송영규, 「동화의 전파에 관하여」, 『동화와번역』Vol.1, 건국대학교 중원인문연구소, 2001, pp.107-122.

심치열, 「고전소설을 수용한 장편 애니메이션」, 『고소설연구』제23집, 한국고소설학회, 2007, pp.207-236.

오노 고세이, 김준양 역, 『상상에 숨을 불어넣다』, 나비장책, 2006, p.54.

윤용식, 손종흠 공저, 『구비문학개론』, 한국방송대학교 출판부, 1998.

윤준성, 임경호, 김민경,「문화원형을 소재로 한 문화콘텐츠화에 관한 연구」, 『한국디자인포럼』 Vol.19, 한국디자인트렌드학회, 2008, p.172.
이선민, “애니와 다큐로 만나는 한국설화”, 한국방송프로듀서연합회 PD저널, 2003.08.13, pp.2-7.
장덕순, 조동일, 서대석, 조희웅, 『구비문학개설』, 일조각, 2006.
장덕순, 『한국설화문학연구』, 서울대학교 출판부, 1970.
장용규, 「줄루 점술에 나타난 의식」, 『아프리카학회지』제15집, 한국외국어대학교 아프리카연구소, 2002, pp.123-128.
장용규, 「줄루 종교 현상의 사회학적 고찰 - 잉고지니 Ingozini 에서의 사례연구를 중심으로」, 『아프리카학회지』, 제12권, 한국외국어대학교 아프리카연구소, 2000, pp.139-150.
장태상, 「아프리카의 구연 서사시에 나타난 영웅의 이미지」, 『외국문학연구』 제24호, 한국외국어대학교 외국문학연구소, 2006.
장태상, 「아프리카의 구연 서사시: 정의, 분포, 영웅의 이미지」, 『비교민속학』 제9권 6호, 비교민속학회, 2000, pp.289-330.
조희웅, 「한국설화의 연구: 민담의 분류 및 소원(遡源)적 연구」, 『국문학연구』11집, 서울대학교 국문학연구회, 1969, pp.29-40.
조희웅, 『한국설화의 유형』, 일조각, 1996.
지오프레이 파린더, 심재훈 역, 『아프리카 신화』, 범우사, 2006
최윤식, 『한국설화연구』, 집문당, 1994
최인학,『구전설화연구』, 새문사, 1994.
토리우미 진조, 조미라, 고재운 역, 『애니메이션 시나리오 작법』, 모색, 2004.
황선길, 『애니메이션 영화사』, 범우사, 1998.
Chaplet, Kersti, *3 contes d'Afrique*, Père Castor, Flammarion, Paris, 2002.
Ciment, Gilles, “Kirikou et la Sorcière de Michel Ocelot”, *Positif*, n°455, 1999.01, p.32.
Colas, Alain, *A propos de Kirikou et la sorcière*, l'Inspection Académique de la Nièvre, 2003.
DelGaudio, Sybil, "If Truth Be Told, Can 'Toons Tell It? Documentary and Animation", *Film History*, Volume 9, No.2, Indiana University Press, Bloomington, 1997, pp.189-199.
Enjolric, Jeannine, "Quelques réflexions à partir de Kirikou", in *Réfractions*, N°16, 2006.5, pp.62-66.
Fiche pédagogique Cinéma Parlant et Festival Premiers Plans, *KIRIKOU ET LA SORCIÈRE de Michel OCELOT*, l'Association Cinéma Parlant, 2003.
Gavi, Philippe, "«Kirikou», film sorcier", *Nouvel Observateur*, N°1796, 1999.4.8, p.48.
Génin, Bernard, “Kirikou et la sorcière”, *Télérama*, n°2552, 1998.12.09, p.34.
Génin, Bernard, *Le cinéma d'animation*, éditions Cahiers du cinéma / SCEREN-CNDP, Paris, 2003, 윤학로 옮김, 『애니메이션』, 이화여자대학교 출판부, 2007.
Gougaud, Henri, *Contes d'Afrique*, Seuil, Paris, 1999.
Grandet, Eliane & CAVILAM, Vichy, “Kirikou et la sorcière”, *L'émission du mois*, Fiche n°93, TV5 Monde, 2007.12, pp.1-19.

Hama, Boubou, *Izé Gani*, Présence Africaine, Collection "Jeunesse", tome I, II, 2000.

Heusch, Luc de, *La transe et ses entours: la sorcellerie, l'amour fou, saint Jean de la Croix, etc.*, Éditions Complexe, 2006.

Omari, Myriem, "Kirikou et la sorcière de Michel Ocelot", Dossier pédagogique in *Cinéfête : Festival du film francophone de jeunesse*, le service culturel de l'Ambassade de France en Allemagne, 2010, pp.1-21.

Perrin, Michel , *Le chamanisme*, 4e édition, P.U.F., Paris, 2002.

Pliskin,Fabrice, "«Kirikou» a pris des coups: Rencontre avec Michel Ocelot", *Nouvel Observateur*, N°1841, 2000.2.17, pp.22-38.

Rokhsâreh, Ghâem-Maghâmi, Traduit par Babak Ershadi, "Le documentaire animé, un nouveau regard sur le monde", in *La Revue de TÉHÉRAN*, N°31, 2008.6, pp.1-12.

Roy, Jean, "Le grand retour de Kirikou", *L'Humanité*, 2005.12.07.

Simonsen, Michèle, *Le Conte populaire*, PUF, Paris, 1984.

Sofian, Sheila "The Truth in Pictures", *Frames Per Second*, Vol. II, Issue 1, March 2005, pp.7-10.

Wells, Paul, "Animation : Forms and Meanings and The Documentary Form : Personal and Social 'Realities'" by Jill Nelmes (ed), *An Introduction to Film Studies*, Routledge, 2004, pp.214-238.

Wells, Paul, "The beautiful village and the true village: A Consideration of Animation and the Documentary Aestehtic", *Art & Design*, No.53, 1997, pp.40-45.

Wells, Paul, *Understanding Animation*, Routledge, 1998.

Widemann, Dominique, "Entretien avec Michel Ocelot", *L'Humanité*, 2006.10.25, pp.1-3.

ABSTRACT

A Research of Relationship between Animation Content and Traditional Folk Culture: Centered around Michel Ocelot's <Kirikou et la Sorcière>(Kirikou and the Sorceress) and KBS Satellite Channel's <Animentary Korean Folklore>.

Jongseung Lee

The purpose of this article is to investigate the relation the animation to culture archetype, focusing on the case of the matter for animation content creation. Furthermore, in the paper, we also study about the animation industry development using various cultural archetypes such as the tale, myth, legend, folk tale, which are usable for animation content industry. For purposes of this study, we analyzed the aspects of power of folk tale and the essential vitality of folk tale in KBS Satellite Channel's <Animentary Korean Folklore> and Michel Ocelot's <Kirikou et la Sorcière>.

Above all, the origin of literature, folk tales are characterized by their uniqueness of each people as well as the global universality, being reproduced over and over again in oral literature. In the existent mode, folk tales have a firm structure because of storytelling, and have characteristics of performance and tradition on the basis of this structure. These characteristics can make emotional experience deepen and insure quality of narrative experience through direct communications.

In this context, comparing folk tales of diverse forms of each nation and discovering the ethnicism and universality would not only be critical in the animation content development aspects, but provide precious data for effective animation marketing to apply One Source-Multi Use.

Key-word: folk tale, animation content, *Kirikou et la Sorcière*, *Animentary Korean Folklore*, animentary

이종승
목원대학교 영화영상학부 외래강사
(130-854) 서울시 동대문구 전농4동 206-28호
010-6614-3529 / roksa@hanmail.net

논문투고일: 2010.05.15
심사종료일: 2010.06.14
게재확정일: 2010.06.19