

만화·애니메이션 분야의 창작지원을 위한 레지던스 프로그램에 관한 연구

유성하

목 차

- I. 서 론
 - II. 레지던스 프로그램에 대한 일반적인 고찰
 - III. 레지던스 프로그램의 필요성
 - IV. 국내 창작스튜디오와 레지던스 프로그램 작가 현황 / 분석
 - V. 결 론
- ABSTRACT

초 록

최근, 한국의 만화가 헐리웃에서 영화로 제작되고, 국제 애니메이션 영화제에서 그랑프리상을 수상하는 등 세계로 진출하는 사례가 늘어나며 그 성장가능성과 경쟁력이 확인되고 있다. 이러한 국내 만화·애니메이션이 안정적인 성장과 국제적인 경쟁력을 갖추기 위해서는 작가들을 위한 창작지원 프로그램 및 창작 공간의 조성이 필요로 하며, 이 시점에서 한국 실정에 맞는 다양한 프로그램의 개발과 이에 맞는 지원정책이 절실히 요구된다. 그리고 단순한 창작지원만을 위한 정책지원을 넘어 독립적인 창작 만화·애니메이션이 안정적으로 상영되고, 상품화될 수 있는 공간까지 확보된다면 단기적인 상업적 이익을 초월하는 공익적인 효과를 거둘 수 있을 것이다.

이러한 의문을 바탕으로 본 연구는 젊은 작가와 예비 작가들의 창작공간의 의미를 통해 창작스튜디오와 레지던스 프로그램의 개념과 조성 및 활성화의 의미를 조망해 보았다. 그리고 이를 통해 더욱 효율적이고 긍정적인 정책방향의 제시와 작가들에게 많은 기회를 제공, 재교육함으로써 산업적으로만 인식되어왔던 만화·애니메이션의 정체성을 회복하고 세계적 경쟁력을 다져가자는데 큰 의의를 두고 있다. 그리고 이러한 창작공간이 작가들에게 창작의욕의 제공이라는 단순한 논리에서 더 나아가 전 세계 다양한 나라들과의 문화교류와 인적교류를 통한 한국 만화·애니메이션문화의 발전과 타문화에 대한 상호이해, 수도권과 지역사회의 커뮤니케이션 프로그램, 해당지역의 문화정체성을 확립하고, 국민들에게 만화·애니메이션에 대한 이해와 생활 속에서 만화·애니메이션을 접할 수 있는 기회의 장(場)이 될 것이다.

주제어 : 레지던스 프로그램, 창작 공간, 정책지원

1. 서론

1. 연구의 필요성과 목적

최근 한국만화와 애니메이션 작품들이 세계로 진출하는 사례가 점차적으로 늘어나고 있다. 특히 창작애니메이션과 독립적인 특수성을 잘 지니고 있는 만화들은 국제적인 페스티벌과 영화제를 통해 한국 만화의 성장 가능성과 경쟁력이 확인되었다. 그래서 정부와 많은 지방자치단체들은 만화·애니메이션산업을 21세기 국가기간산업으로 육성하고 이를 통해 국가경쟁력을 제고하며 발전시키겠다는 정책방향을 여러 매스컴을 통해 제시하였다. 이에 만화·애니메이션 정책은 문화콘텐츠산업으로 분류되었고, 정부와 각각 관련단체에 의해 새로운 지원기관들이 설립되어졌으며 지방자치단체들 또한 각 지역의 특수성에 맞춰 각종지원센터들을 설립하여 문화콘텐츠산업으로 육성하고자 하였다.

하지만 이렇게 정부와 각 기관들의 지원에도 불구하고 많은 만화가들과 애니메이션 작가들에게 이러한 정책들이 오히려 불합리한 지원과 소외를 주며 각각의 기관과 지방자치단체들의 애매한 기준과 중복된 정책 등으로 인해 많은 문제점과 운영의 미숙을 노출 시켰다. 그리고 단순 산업적 측면에서의 지원이 아닌 작가의 창작지원 및 운영지원은 전혀 볼 수 없어 많은 작가와 작가예비군은 생존의 기로에서 방향을 잃고 있다. 만화·애니메이션산업의 기본 동력은 자본과 인력이다. 자본은 많은 산업의 투자의 형태로 단기간의 성과 및 효과를 볼 수 있지만 인력은 다양한 전문교육단계와 투자를 거쳐 장기간에 양성된다.¹⁾

한국만화·애니메이션의 예비인력은 대학과 기타의 교육기관들을 통해 교육을 받으면서 향후 전문 인력을 형성하며, 이러한 전문 인력은 애니메이션 제작현장과 고등교육의 현장 속에서 경험 및 전문적인 재교육을 통해 고급 전문 인력으로 발전되어 나아갈 것이다. 상식적인 틀에서 보면 많은 예비인력과 전문 인력 서로 유기적인 관계를 유지하고 있으며 이러한 유기적 관계를 감안할 때 한국만화·애니메이션의 전문 인력 양성은 예비인력을 대상으로 하는 교육 및 전문 인력을 대상으로 하는 교육을 포괄하여 이루어져야 하며 단순한 인력의 교육뿐만이 아닌 그들의 창작지원과 프로그램의 운영지원 또한 이뤄져야 할 것이다. 그래서 만화·애니메이션 전문 인력 양성을 위한 프로그램으로 레지던스 프로그램을 제시하고자한다.

2. 연구의 내용과 방법

레지던스 프로그램은 집단 창작 촌을 시작으로 미술인들과 문화예술인의 열악한 창작환경을 지원하였다. 90년대 중반부터 국가나 공공기관, 민간재단, 기업 및 개인 독지가 등에 의해 ‘창작스튜디오’를 조성하여 일정기간 작가들에게 창작공간과 예술 활동을 지원해 주는 제도를 도입하면서 한국의 새로운 예술정책과 문화예술콘텐츠의 지원 프로그램으로 다각적인 관심을 촉발 시켰다. 이에 많은 작가지망생과 젊은 작가들에게 창작의 의지와 열의를 이 프로그램을 통해 지속하며 발전해 나갈 수

1) 김세훈, 2000. p.6

있는 원동력이 되었다. 이러한 레지던스 프로그램은 지원주체의 설립목적과 운영방침 및 재정 상태에 따라 그 성격이 다양하게 나타나는데 크게 작업공간과 시설 지원을 중점으로 순수 창작환경 제공을 목적으로 하는 것과, 작가들의 전시활동, 지역연계교육프로그램 및 국제교류프로그램 등을 통한 작가프로모션 등 직접적인 예술 활동 지원을 목적으로 하는 것으로 나누어 볼 수 있다. 전자가 하드웨어 지원이라면 후자는 소프트웨어 지원이라고 보면 된다. 역사적으로 한국에 창작스튜디오 제도가 도입된지 10여년 지난 지금 양적·질적으로 많이 발전해오고 있는 가운데 현재 논의되고 있는 쟁점은 위의 전자와 후자의 개념을 분리해야한다는 의견이 지배적이다.²⁾

현재 국내 창작스튜디오는 국가나 지방자치단체가 예산을 지원하여 건립·운영하고 있는 국립창작스튜디오와 민간 재단 및 기업이 운영하는 사립창작스튜디오의 경우, 그리고 개인이나 작가들이 폐교를 임대하거나 매입하여 운영하는 창작촌의 경우로 크게 구분 된다. 그러나 아직까지 창작스튜디오의 개념조차 규정된 바 없고 법적 근거도 찾아볼 수 없어 대안 공간적 성격이 강하며 미술관 등의 부설시설로 운영되고 있는 실정이다. 그러나 최근 국공립, 사립 창작스튜디오에서 창작스튜디오와 관련된 많은 세미나와 워크숍 등을 통해 논의가 빈번해 지면서 점차 활성화 되어가고 있는 현상이 보인다.³⁾

따라서 본 연구는 한국만화·애니메이션의 전문 인력의 양성과 배출을 위한 프로그램으로 레지던스 프로그램이 보급되고 확산되며, 많은 예비 작가들과 젊은 작가들의 창작지원프로그램을 다각도로 분석하여 정부와 기관들 및 지방단체들의 만화·애니메이션의 정책의 보완과 다양한 정책적 방향을 제시하고자 한다. 다만 본 연구의 연구자가 2010년 창작스튜디오 운영 실무를 담당하면서 운영 주최자와 입주 작가 사이의 중립적인 입장에서 실제 경험한 내용과 타 미술 창작스튜디오의 비교분석을 토대로 각종 데이터를 제시하면서 실질적인 국내창작스튜디오 정책을 활용해 한국 만화·애니메이션의 창작지원과 운영지원의 모델을 제시해 보고자 연구해 보았다.

II. 레지던스 프로그램에 대한 일반적인 고찰

1. 레지던스 프로그램의 개념 및 역사

레지던스 프로그램 및 창작스튜디오 운영은 젊은 작가 및 예비 작가들을 초청하며 일정기간 체류시키며 창작을 위한 재원을 지원하는 가운데 그 체험을 창작활동을 통해 더 나은 작가로서의 발전을 모색하며 제작현장과 전문적인 재교육을 통해 고급 전문 인력 나아갈 수 있도록 지원하는 제도이다. 이는 단순히 작가가 완전히 이질적인 문화권에 가서 쇼크를 받아 자신의 정체성을 재발견하는 것뿐만 아니라 전문가(비평가, 평론가, 큐레이터)들과의 만남을 주선하여 젊은 작가들의 창작의욕을 환기시키는 점에서 큰 의미를 가지고 있다. 최근 작품의 장르가 다양해짐에 따라 설치미술(installation) 및 만화와 애니메이션, 영상작업에 이르기까지 많은 표현수단들을 접목시켜 많은 문화예술의 재원과 전

2) 최관호, 2006. p.1

3) 최관호, 앞의 논문, p.2

문 인력들을 배출하는 창구가 되어왔다. 그 결과, 많은 작가들과 예비 작가들이 각각의 예술분야의 전문성을 가지며 이를 통해 다양한 나라와 소통, 교류하며 그 나라들의 갤러리나 미술관 또는 산업적 기관, 관공서, 박물관 등에서의 작품제작 및 작품의 활용가치를 이용하며 전문적인 인력으로서의 발전을 연결해 주는 것이 레지던스 프로그램의 또 다른 의미로 생각할 수 있다.

세계 최초의 레지던스 프로그램은 프랑스에서 루이 14세에 의해 문화, 예술 보호 정책의 일환으로 창설, 시행된 로마대상(Prix de Rome)으로 수상자에게 부상으로 이탈리아 유학과 함께 5년간의 체류 비를 수여한 것으로 알려져 있다. 그리고 유학 중 기거하도록 제공되던 로마의 빌라 메디치(Villa Medici)는 많은 프랑스 예술가들에게 새로운 창작의지와 여건을 제공해 주었다. 19세기 초 나폴레옹이 구입한 이래 프랑스 아카데미가 사용하고 있는 빌라 메디치는 음악가 구노(Gounod, 1919-1893)와 드뷔시(Debussy, 1862-1918), 라벨(Ravel, 1875-1937) 등에게 새로운 음악적 영감을 제공하였고, 미술사가이자 화가였던 파스칼 보나푸는 빌라 메디체에서 기숙생으로 공부하면서 자화상에 대한 미술사적인 토대를 마련할 수 있었다. 또한 고전주의 대가인 다비드와 앵그르도 로마대상을 수상한 후 1806년부터 1824년까지 이탈리아에서 체류하면서 고전회화와 르네상스의 거장 라파엘로의 화풍을 연구함으로써 고전주의를 완성시킬 수 있었다.⁴⁾

빌라메디치는 현재까지 로마 중심에 자리 잡고 있으며, 프랑스의 젊은 예술가들은 현지 문화 외 교관역할을 하고 있다. 35세 이하의 시각예술가, 영화감독, 문학가, 예술이론가, 요리사 등 예술 제반 분야의 입주 작가들은 프랑스 문화성의 엄격한 심사를 거쳐 6개월 단기 거주하며, 이탈리아 내 전시, 콘서트, 영화 페스티벌 등을 활발히 기획하고 참여하여 양국 간의 교류, 협력을 자극한다.⁵⁾ 초창기의 레지던스 프로그램은 오늘날과는 다소 차이가 있지만 우수하고 훌륭한 문화적 배경과 유산을 이해하고 이를 바탕으로 많은 작가들의 시야와 작품의 가치를 넓힐 수 있도록 지원하고 있다. 대부분 고정적인 수입원이 없는 작가들에게 개별적이고 독립적인 창작공간과 전문적인 세미나 및 다양한 문화 매개체로서의 역할에 많은 비중을 두어 작가 개인의 발전을 도모하며, 해외에서 작업을 하며 문화교류를 통해 작업하기 어려운 현실을 감안할 때 이러한 제도는 매우 유익한 것으로 받아들여지고 있다.

국내 레지던스 프로그램이 창작공간의 안정적 제공이라는 측면에 머무르고 있다면 외국의 레지던스 프로그램은 안정적인 창작여건의 제공이라는 측면보다는 교류를 통한 상호이해 그리고 창작의욕의 고취와 이의 실현이라는 면이 강조되고 있다는 점과, 자국의 작가들과 초빙된 외국의 작가들과의 교류를 통해 자신의 작업의 정체성을 공고히 함은 물론, 작가들 간의 교류와 대화를 통해 보다 더 예술성이 높고 독창적인 작품제작 환경을 제공하고자 한다는 점에서 국내 레지던스 프로그램보다는 한 단계 진일보했다고 볼 수 있다.⁶⁾

각각의 나라별로 레지던스 프로그램에 대한 의미에는 다양한 명칭이 존재하는데, 대만과 같은 한자문화권에서 말하는 예술 촌이라는 용어는 사실 모호하고 다원적인 개념을 내포하고 있어 명확히 정의하기가 어렵다. 그래서 사람들에게 일정한 형식이라든지 민속 문화촌 등의 의미를 갖고 있는 것처럼 느껴지기도 한다. 영어에서는 규모나 유형에 따라 'Artist Community', 'Art Colony',

4) 정준모, 2004, p.42

5) 조주현, 2004, p.46

6) 양건열 외, 2004, p.12

'Art-in-Residence'라는 3가지 용어로 사용되고 있다. 미국의 AAC(The Alliance of Artists Commuties, 창작실 연합)가 정의하는 레지던스 프로그램은 “일정한 기간 동안 작업실과 거주공간을 제공하며 예술가로 하여금 본래의 생활권을 떠나서 예술창작을 할 수 있도록 전문인원이 조직되어 책임을 지고 운영하는 것”을 말한다.⁷⁾

독일 베를린의 RES ARTIS(The International Association of Residential Arts Centres and Networks, 국제 창작실 프로그램 협회)의 레지던스 프로그램에 대한 정의는 “특별히 예술가를 위해 제공되는 작업실 및 조직과 더불어 독립적인 단위체로서의 경영”도 의미한다. 최근 이러한 레지던스 프로그램은 개인보다는 공동 작업실 개념이 도입되면서 작가들의 상호의견 교환과 창작의 활성화를 위한 지원체계가 수립 되고 있는 것을 알 수 있다.⁸⁾

국가별	관련용어	정 의
미국	Artist Community Art Colony Art-in-Residence	일정한 기간 동안 작업실과 거주공간을 제공하며 예술가로 하여금 본래의 생활권을 떠나서 예술창작을 할 수 있도록 전문인원이 조직되어 책임을 지고 운영하는 것 (AAC ⁹⁾ 기준)
독일	Res Artis	특별히 예술가를 위해 제공되는 작업실 및 조직 뿐 아니라 독립적인 단위체로서의 경영
대만	예술촌(藝術村)	각 나라의 문화적 교류와 대만문화의 체험을 통해 상호보완적인 관계를 유지하면서 창작활동을 할 수 있도록 공간조성(TVA ¹⁰⁾ 기준)
한국	창작마을 미술스튜디오 예술인촌 아틀리에 집단창작촌	-우수한 젊은 작가들에게 작업공간을 제공하고 공동작업 및 발표기회의 확대를 통해 침체된 예술계에 새로운 창작활력을 불어넣는 계기를 제공할 뿐 아니라, 초, 중, 고등학교 학생들의 문화 향수권 확대에 기여, 주변의 문화공간 및 문화유적과의 연계 등을 통하여 지역의 문화관광 명소로 발전시킴. (문화관광부 '레지던스 프로그램' 조성 목적) -우수한 젊은 작가들에게 작업공간을 제공하고 문화예술의 수준향상을 도모하여 장기적으로 국제적인 창작공간으로 발전시키기 위함 (문예진흥원 '미술창작실' 조성목적)

표 1. 국가별 레지던스 프로그램의 정의
<출처: 문화관광부 창작스튜디오 확충 기본 계획(안), 2004, p.13.>

새 예술정책에서는 창작활성화 지원정책으로서 레지던스 프로그램에 대해 공간지원 스튜디오와 레지던스 프로그램을 구분하자는 제안이 나오기도 하였다. 그러나 실제로 어떤 개념이 이런 구분을

7) 오성희, 2002, pp.38-39

8) 양건열 외, 앞의 책, pp.12-13

9) AAC - Alliance of Artists Commuties, Res Artis - 국제 창작실 프로그램 협회

10) TVA - Taipei Artist Village

가능하게 하며 어떤 가치기준에 따라 주어지는 가에 대한 전제는 분명하지 않다.¹¹⁾

레지던스 프로그램이 어떠한 지원의 형태로 시작되었든, 예술가의 필요에 의해 자발적으로 형성되었든, 설립주체와 취지, 입주 작가들의 성향에 따라 운영방식과 각각의 조건은 다르지만 기본적으로 작가들에게 창작공간의 안정적 확보라는 측면을 넘어서는 개념이다. 이들은 일정한 공간에 일정기간 ‘공동 체재함’이 지니는 효과적 측면에 주목한다는 점에서 그 개념적 의의를 찾을 수 있다. 그러므로 창작위주의 문화, 예술 지원에 당위성을 지닌 레지던스 프로그램은 단순히 창작공간을 지원하는 차원을 넘어, 변화하는 문화예술계의 문화 환경에 대응하는 창작여건을 조성하고 국제교류를 통해 새로운 문화를 창출하는 프로그램으로서 이해되어야 한다.¹²⁾

III. 레지던스 프로그램의 필요성

1. 교육 현장 속에서의 전문성 부족 문제

“예술은 미국 전역에서 경제적 동력이자 강력한 고용의 원천이 되어가고 있다. 이 연구는 예술이 내면의 가치뿐만 아니라 미국 전역의 지역 경제에도 중요한 공헌을 하고 있다는 것을 의미하는 것이다”¹³⁾

많은 한국의 대학에서 만화·애니메이션을 전공하는 대학생들의 대부분이 만화작가 또는 애니메이션 감독들을 지향하고 있다. 하지만 실무 작업과 평론, 기획을 맡을 예비인력을 학교에서 배출할 능력과 가능성은 점차 줄어들고 있으며 심각한 인적 불균형을 야기하고 있다. 이는 한국의 만화·애니메이션의 형성구조가 소수의 제작자 및 산업체, 감독, 작가 등의 통합제작능력을 지닌 상부구조와 작화와 채화, 촬영 등으로 세분화된 다수의 숙달되어진 엔지니어들로 나뉜 하부구조로 이루어져 있기 때문이다. 이러한 환경 속에서 많은 예비 작가들과 대학생들은 학교에서부터 학문적 가치와 예술적 가치로서의 만화·애니메이션의 가치를 상실한 채 그 하부구조로 시작되어 상부구조로 이어지는 단순 구조의 교육에 길들여져 만화의 본질을 잃어버리고 산업적 구조로서의 만화만을 숙지하게 된다. 이러한 편협한 교육방식은 교육을 받는 많은 학생들에게 기본적 실무만의 가치만을 심어주고 졸업 이후 단순한 엔지니어로서의 역할만을 만드는 잘못된 예가 될 것이다. 그리고 이러한 학생들 또한 실무 작업을 제외한 많은 만화의 기능을 상실한 채 자신들이 원하는 기획, 연출 파트의 일을 할 수 있는 기회와 지원이 줄어들 것이다.

따라서 많은 학생들에게 실무 작업과 동시에 기획 및 연출, 비평과 평론 등의 다양한 재교육을 경험하는 기회를 제공하는 지원책이 이루어져야 할 것이다. 이는 만화·애니메이션 산업 전반의 인력 구조 불균형을 해소한다는 점에서 적극적으로 권장할 만하다. 따라서 이러한 문제를 해결하기 위해서는 대학에서의 전문적인 교육기간 동안 다양한 실무교육과 재교육을 받을 수 있도록 하여 학생 스스

11) ‘아티스트 인 레지던스 프로그램’은 작가들이 자국 또는 외국의 사설/국, 공립 기관의 초청으로 생활비와 창작비를 보조받으며 숙식하는 장·단기 체류 프로그램이며 공간 지원 프로그램은 창작을 위해 작업 공간만을 적은 비용에 대여하거나 무료로 대여하는 프로그램으로 규정한 바, 실제로 전체적인 스튜디오 지원사업의 큰 테두리가 되고 있다.(박신의, 2004, p.13)

12) 이명옥, 2004, pp.11-12

13) Back Stage edit, 2005, p.73

로가 원하는 분야를 선택할 수 있는 폭 넓은 기회를 제공해야 하며 이를 통해 학생들이 자신의 진출 분야를 결정할 수 있도록 해야 한다.¹⁴⁾ 그리고 정부와 지방자치단체 또한 이러한 사회적 재교육의 기회를 제공하므로써 한국 만화·애니메이션 산업의 기초를 만들고 다져야 할 것이다.

2. 산학연계 부실과 인턴십 문제

산학연계 그리고 이를 통한 적극적인 인턴십 운영은 외국에서도 그 높은 교육적 가치와 효과를 보여주는 교육방식으로 인정받고 있다. 현재 국내 만화·애니메이션 관련학과의 산학연계 및 인턴십은 산업적 측면을 부각시키기 위한 일종의 홍보용이거나 대내외적인 교과과정의 틀을 갖추기 위한 형식적인 측면에 불과하며 형태 또한 불안정하고 부실하거나 전혀 이루지 못하고 관련학과만이 아쉬워 실시하는 제도로 인식되고 있다.¹⁵⁾

예를 들어 인턴십의 경우 거의 대부분의 대학에서 졸업을 앞두고 있는 4년 교과과정에 인턴십 과목을 개설하여 일정기간 동안 관련업체에 현장실습을 보내려고 노력하고 있지만 하청위주의 국내산업체의 특성상 기능적 직업에 익숙지 않은 대학생의 실습에 그다지 관심을 보이지 않을 뿐더러 간혹 있다고 하더라도 소수의 학생들만이 받아들여지는 현장실습이 짧은 기간 내에 적절한 프로그램을 만들어내지 못한 상태에서 진행 중인 작업을 방해하는 상황으로 진전되거나 단순히 업체를 견학하고 단순작업을 거드는 수준밖에 되지 못하고 있다. 또한 창작 작업에 익숙해있는 대부분의 학생들이 졸업 이후 진로를 위해 실무현장에서 배우고자 하는 창작, 기획에 관한 프리 프로덕션분야의 작업을 체계적으로 진행하는 마땅한 업체를 찾아보기 힘들며 원화, 동화 등 프로덕션 분야의 작업을 선호하는 학생의 경우에도 거의 많은 업체가 외국의 TV 또는 비디오용 애니메이션 작품을 제작하고 있는 실정이다. 그러다보니 작업체계의 다양성 및 작업 성격에 따른 기술을 배운다는 것은 거의 기대할 수 없으며 산학연계의 활성화 차원에서 교수와 학생업체가 함께 할 수 있는 공동 프로젝트의 개발은 현시점에서 거론할 단계에 이르지도 못하고 있다.¹⁶⁾

3. 국내 만화·애니메이션 지원정책의 문제

국가, 기업, 지역, 개인의 경쟁력 원천이 물질적, 기술적 힘에서 감성적, 문화적 힘으로 바뀌고 있다.¹⁷⁾

국내에서 만화·애니메이션분야의 지원하는 기관은 서울 애니메이션센터와 한국문화콘텐츠진흥원, 한국방송진흥원, 영화진흥위원회 등을 들 수 있다. 이러한 기관들은 산업적 측면에서의 지원들 중심으로 나타나며 작가를 희망하는 많은 젊은 작가들과 예비 작가들에게 창작활동의 의욕 떨어뜨리며 단순히 재원만을 지원할 뿐 그들을 재교육 및 산업적 또는 예술적 지원은 아주 없다고 볼 수 있다.

14) 김세훈, 앞의 논문, p.30

15) 김세훈, 앞의 논문, p.40

16) 김세훈, 앞의 논문, p.41

17) 심상용, 2002, p.1

그리고 지금까지 지원되었던 여러 선행연구들 또한 여러 보고서를 통해 지적되었던 것처럼 비효율적이며 중복적인 지원들로 이루어져 있었다. 각 지원기관별 특성에도 불구하고 구체적인 세부사항으로 들어가면 중복 지원현상이 더 많이 나타나고 있다. 특히 영화진흥위원회와 한국문화콘텐츠진흥원의 유사 지원에 따른 중복지원은 정책의 효율성을 위해 일관성과 정책의 개선이 요구되었다.¹⁸⁾

이러한 많은 개선을 통해 영화진흥위원회의 많은 지원 사업들이 대폭 조정되었음에도 불구하고, 독립애니메이션에 대한 지원정책은 그 규모나 성과 면에서 아직 만족할 만한 수준에 이르지 못하고 있다. 그리고 지원제도와 정책들 또한 아직 많은 문제점을 안고 있으며 대부분의 지원 사업이 일회성 지원에 머물러 있기 때문에 많은 독립애니메이션의 인프라 구축은 그 기능을 상실한지 오래되었다. 독립만화·애니메이션에 대한 정책 및 지원은 실험적이고 다양하며 문화적인 다양성이 확보된 작품과 함께 잠재력을 가진 예비 감독들을 발굴하고 양성하는 큰 의미가 있다.

국내 독립만화·애니메이션은 아직 시장과 연계산업이 정비되지 않은 만큼 보다 적극적인 지원이 필요하다. 특히 만화·애니메이션은 산업에 앞서 문화예술이라는 점을 간과하면 안 될 것이다. 그리고 독립 만화·애니메이션은 상업 만화·애니메이션과는 달리 제도권 밖에서 다양한 형태로 이루어지며, 많은 젊은 예비 작가들에게 예술적 세계를 경험할 수 있는 하나의 창구임을 강하게 인지해야 할 것이다. 이러한 특징은 지금 당장 가시적인 이윤과 효과를 볼 수 없지만 장기적인 측면에서 바라본다면 한국 만화·애니메이션 산업에 많은 기틀이 될 수 있을 것이다. 그러므로 우리는 독립만화·애니메이션을 장기적인 관점에서 지속적인 투자와 개발을 뒷받침해야 할 것이며 정부와 기관들의 의지와 지원은 일회성에 그치지 않는 지속적이고 장기적인 희망적 가치를 가지고 지원해야 할 것이다.

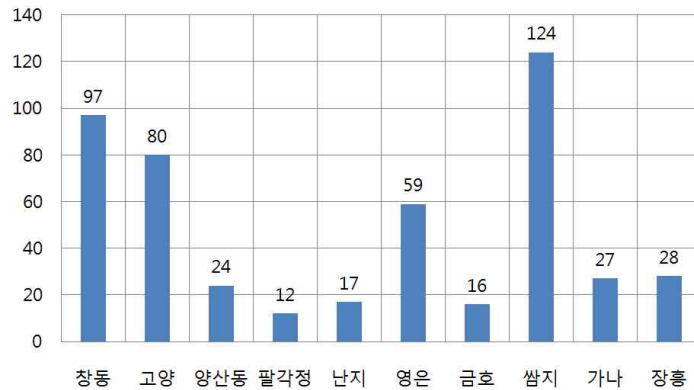
IV. 국내 창작스튜디오와 레지던스 프로그램 작가 현황 / 분석

지금까지 국내 만화·애니메이션에서 레지던스 프로그램의 필요성을 살펴보았다. 만화·애니메이션 분야에서 보고된 레지던스 프로그램의 사례가 부족하므로 국내의 주요 레지던스 프로그램의 현황과 그 사례를 분석하여 제시해 보고자 한다. 현재 국내창작스튜디오들은 입주 작가 선정에 있어서 각 스튜디오 별로 조성목적과 운영방향, 지역적 특성에 따라 미술평론가, 큐레이터, 기획자, 작가 등 미술전문가들로 구성된 심사위원회 및 운영위원회에 의해 선정되고 있다. 대부분 평균 10대 1을 넘는 높은 경쟁률을 통해 선정된 작가들로서 각 스튜디오 별로 그동안 배출된 입주 작가들의 현황을 살펴보고, 배출된 작가들의 성별, 연령별, 장르별 현황을 조사해 봄으로써 한국 현대미술의 주류를 이루고 있는 이들 작가들의 경향을 분석하고 시사점을 찾아보고자 한다. 그럼으로써 각 스튜디오별로 운영주체가 추구하는 작가경향과 비전 제시 및 그에 따른 문제점 등을 살펴보고 향후 창작스튜디오의 활성화 및 확장가능성을 제시해 보고자 한다.

18) 엽동철, 2007, p.127

1. 창작스튜디오와 레지던스 프로그램의 운영주체별 작가현황

국내 주요 국·공립, 사립창작스튜디오와 레지던스 프로그램을 통해 배출된 작가 현황을 보면, <표 2>와 같다.(2006년 10월 현재) 총 10개 기관을 대상으로 조사한 결과 139개실의 창작스튜디오에서



<표 2> 국내 10대 주요 미술 창작스튜디오 작가배출현황

배출된 작가는 총 484명이고 쌈지스페이스에서 124명으로 가장 많은 작가를 배출하였다. 그리고 고양 창작스튜디오가 97명, 창동 창작스튜디오가 80명, 영은 창작스튜디오가 59명 순으로 다양하고 실험적인 많은 작가들을 배출된 것을 알 수 있다. 기간별로는 장기 입주(2년~1년 이상)작가가 339명, 단기 입주(1년~6개월)작가가 145명으로 조사되었으며 각 창작스튜디오별 작가 현황은 여러 변수(설립연도와 수용인원, 규모)에 따라 크게 차이를 보이기 때문에 특별한 큰 의미는 없다. 1995년 처음으로 창작스튜디오가 도입 된 이래 10수년 간 각 창작스튜디오에서 배출된 작가들이 국내외에서 활발한 창작활동과 실험적 작업을 보이고 있는 것을 감안했을 때 창작스튜디오와 레지던스 프로그램은 장기적으로 보면 한국이 문화강대국으로써 국가 경쟁력을 갖출 수 있는 문화콘텐츠 중의 하나임을 제시해 준다.¹⁹⁾

2. 레지던스 프로그램에 나타난 작가들의 성별, 연령별, 장르 및 경향

국내 주요 창작스튜디오와 레지던스 프로그램을 통해 배출된 작가의 남녀비율 현황을 보면, <표 3>에서 보는 바와 같다. 전반적으로 서울과 수도권을 중심으로 하는 창작스튜디오들은 대체적으로 배출된 작가의 남녀 비율이 거의 비슷한 수준을 유지하고 있으며, 지방의 창작스튜디오에서 배출된 작가의 경우 대체적으로 남성 작가들이 대다수를 이루고 있는 것을 볼 수 있다. 그러한 상황들은 여러 가지 이유로 달리 나타나겠지만 지방의 경우 아직까지 창작스튜디오의 체계 및 많은 지원조건, 선발 기준 시스템의 정착이 덜 이루어진 점과 및 필요성과 인식에 대한 부족현상이 있다. 특히 지방의 경우 낙후된 공간 및 시외지역이라는 공간속에 여성작가의 창작·지원활동이 통계적으로 활발하지 못

19) 최관호, 앞의 논문, p.46

한 것에서 기인했을 것이다.

전체적으로 국내 주요 국·공립, 사립창작스튜디오 배출작가들의 남녀작가 비율 통계를 보면 남성작가가 61.5%, 여성작가가 38.5%로 남성작가가 여성작가보다 두 배 정도 많은 것으로 나타났다.²⁰⁾

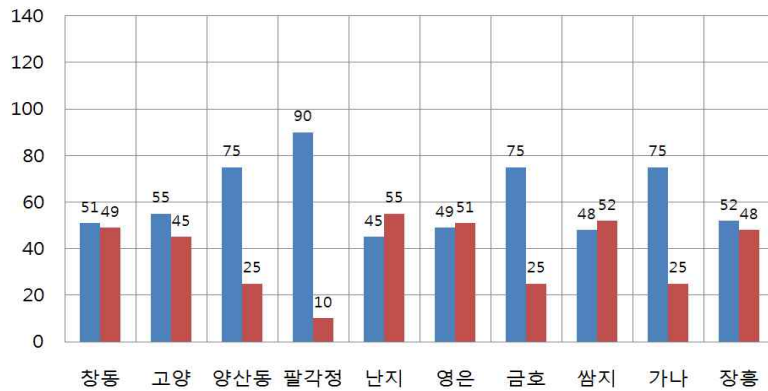


표 3. 국내 10대 주요 미술창작스튜디오 배출작가 남녀비율 현황

또한 국내 주요 창작스튜디오와 레지던스 프로그램이 배출한 작가들의 연령대를 조사해본 결과 <표 4> 전체적으로 30대가 51.4%, 40대가 40.3%를 차지하고 있으며, 전반적으로 30~40대가 90% 이상을 차지하며 대다수를 이루고 있는 것으로 조사되었다. 이는 대부분 창작스튜디오와 레지던스 프로그램이 조성될 당시 주목적으로 신진작가 발굴 및 육성을 기본적인 모티브로 갖고 있기 때문이다. 그리고 근래에 들어서 미술계 안팎에서 젊은 작가들이 활발한 활동을 하고 있는 것을 보면 창작스튜디오와 레지던스 프로그램 경력 작가들이 상당한 것을 볼 수 있다.

그리고 미술창작스튜디오들 중 다소 다양한 작가 군을 이루고 있는 곳으로는 금호미술창작스튜디오가 20대 작가들을 15%정도 배출하여 젊은 작가를 지원하고 있으면, 영은 미술창작스튜디오의 경우 30대~70대까지 신진, 중견, 원로 작가들을 고루 선발함으로써 입주 작가들 간의 상호 교류의 폭을 넓힐 수 있는 다양한 작가들을 배출하고 있다. 또한 가나 아틀리에의 경우 대체적으로 40~50대 중견 작가들로 구성되어 있어 한국 미술시장의 중추적인 역할을 하고 있다.²¹⁾

국내 주요 창작스튜디오와 레지던스 프로그램이 배출한 작가들을 장르를 조사해 본 결과 <표 5>에서와 같이 전반적으로 조각과 설치 영상 작품이 약 41.6%, 서양화 35.6%, 동양화 15.6% 판화, 사진 등 기타 장르(만화·애니메이션, 공예 등)가 약 7.2%로 조사되었다. 이중 대다수의 작가들이 대학과 대학원에서 서양화와 동양화를 전공하였지만 실제 작품은 회화적 개념을 응용한 영상·설치작품을 하는 작가들이 상당수 있으므로 실제 조각 및 영상·설치작품을 중심으로 하는 작가들의 수와 비율은 더 높을 것으로 나타났다. 이것은 동시대 현대미술의 장르적 해체 현상과 새로운 패러다임의 모색을 통한 결과이기도 하지만 국내창작스튜디오 배출작가들이 대다수 30~40대의 실험적인 젊은 작가들로 구성되어 있다는 면에서 현대미술의 한 단면을 보여주는 것이기도 하다.

20) 최관호, 앞의 논문, p.46

21) 최관호, 앞의 논문, p.48

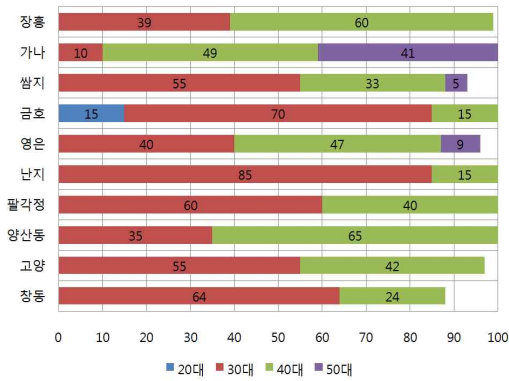


표 4. 국내 10대 주요 미술창작스튜디오
연령별 작가현황

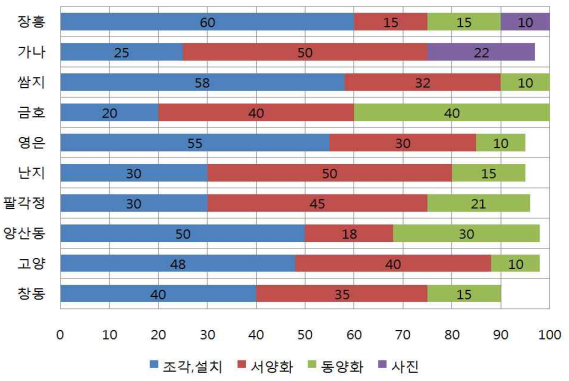


표 5. 국내 10대 주요 미술창작스튜디오
장르별 작가현황

V. 결론

“한국이 겪는 위기는 단순한 경제문제가 아니라 세계에 내세울 만한 한국의 문화적 이미지 상품이 없다는 데서 비롯됐다.”²²⁾

본 연구는 국내의 만화·애니메이션의 현황과 지원정책을 분석하여 더욱 효율적이고 긍정적인 정책방향의 제시와 작가들에게 많은 기회를 제공, 재교육함으로써 산업적으로만 인식되어오는 만화·애니메이션의 정체성을 회복하고 세계적 경쟁력을 다져가자는데 큰 의의를 두고 있다.

많은 작가지망생과 만화·애니메이션 작가들에게 창작공간의 의미는 그들이 살아 숨 쉬는 공간, 즉 생존의 문제와 희망의 장으로 결부되며 자신들의 창작예술품들이 생산되는 종합적 공간이다. 또한 작가들의 다양한 체험과 창작 세계를 교류하는 소통의 장소로 존재해 왔으며, 젊은 많은 작가들의 다양한 창작활동을 위한 실험의 장소로써 작업의 기반을 다지고 연구하는 공간, 일반 대중과의 소통의 통로로써 그 기능을 하고 있다.

국내 만화·애니메이션 작가들의 창작지원 프로그램 및 공간 조성의 필요성이 대두되는 이 시점에서 한국 실정에 맞는 다양한 프로그램의 개발과 이에 맞는 지원정책이 절실히 요구된다. 국내 창작 만화·애니메이션은 해외에 비해 짧은 역사를 가졌을 지라도 효율적이고 비약적인 발전을 이룩해 냈다. 이러한 콘텐츠에 안정적이고 다양한 지원이 이루어진다면 국내의 만화·애니메이션은 세계적인 경쟁력을 확보할 수 있을 것이다. 그리고 단순히 창작지원만을 위한 지원을 넘어 독립적인 창작 만화·애니메이션이 안정적으로 상영되며 상품화 될 수 있는 공간까지 확보된다면 단기적인 상업적 이익을 초월하는 공익적 효과를 거둘 수 있을 것이다.

본 논문은 이상과 같은 연구과정을 통해 다원화된 만화·애니메이션의 변화와 예술과 일상의 만남을 소통이라는 요구에 따라 진화하고 있는 젊은 작가와 예비 작가들의 창작공간의 의미를 통해 창작스튜디오와 레지던스 프로그램의 개념과 조성 및 활성화의 의미를 조명해 보았다. 그리고 미술

22) 심상용, 앞의 글, p.1, 재인용.

분야의 사례였지만 국내에서 운영되고 있는 창작스튜디오와 레지던스 프로그램의 현황을 분석해 보고 이를 통해 만화·애니메이션분야에서의 발전성을 이야기해 보았다.

만화·애니메이션을 상업적인 투자대상으로서의 가치보다는 일차적인 사회문화적인 가치로서, 문화적 다양성의 보장을 위한 장치로서 장기적이고 지속적인 지원, 투자가 이루어진다면 국내의 만화·애니메이션은 상업적 가치를 넘어 문화콘텐츠로서의 공익적 효과를 극대화할 것이다. 그리고 이를 통해 이를 만화·애니메이션의 발전적 모델로 삼아 많은 작가들에게 창작공간과 지원을 둘러싼 만화·애니메이션 안팎의 담론들을 논의하고 현실화 시키는데 본 논문의 의미를 두고 있다.

참고문헌

- 양건열 외, 『미술창작스튜디오 운영활성화 방안연구』, 한국문화관광정책연구원, 2004, pp.12-13.
- 김세훈, 「전문 인력 양성을 위한 국내 사립대학 애니메이션 교육현황과 지원정책에 대한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제4호 (2000), pp. 30-40.
- 박신의, 「해외 창작스튜디오 및 레지던스 프로그램의 운영과 유형」, 『고양미술스튜디오 개관기념 심포지엄 - 현대 미술가와 레지던스 프로그램』, 국립현대미술관, 2004, p.13.
- 심상용, 「문화마케팅의 부상과 성공전략」, 『CEO Information』, 삼성경제연구소, 2002년 제372호, p.1
- 염동철, 「한국 독립애니메이션의 국제적 평가와 창작지원에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제 11호(2007), pp.127-128.
- 정준모, 「창작 스튜디오, 지원과 교류를 위하여 - 창작스튜디오 역사와 현황 그리고 그 미」, 『고양미술스튜디오 개관기념 심포지엄 - 현대 미술가와 레지던스 프로그램』, 국립현대미술관, 2004, p.42.
- 조주현, 「유립의 작가지원 프로그램 - 레지던스 프로그램을 중심으로」, 『미술과 담론』, 겨울호(제 20호), 2004, p.46.
- 최지원, 「애니메이션 전공자와 산업체간의 인식 차이에 대한 고찰 : 창작 애니메이션 활성화 방안을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제 14호(2008), pp.123-124.
- 김윤홍, "애니메이션 발전과제와 전망", 충남대학교 대학원 석사학위논문(1991. 8)
- 오성희, "아트스튜디오 조성을 위한 지원정책 연구", 추계예술대학교 예술경영대학원 석사학위논문 (2002. 6)
- 이명옥, "한국 레지던스 프로그램의 현황과 활성화 방안 연구 : 발전 모델을 위한 프로그램을 중심으로", 홍익대학교 예술기획 석사학위논문(2004. 8)
- 이성원, "공공기관 레지던스 프로그램 운영활성화 방안 연구", 경희대학교 경영대학원 석사학위논문 (2005. 8)
- 최관호, "한국미술창작스튜디오의 현장성과 활성화", 홍익대학교 미술대학원 석사학위논문(2006. 12)
- Back Stage edit, "미국의 예술 산업계", 『Back Stage』, March 25. 2005. p.73.

ABSTRACT

A Study on a Resident Program for Supporting the Creation of Cartoons and Animation

Yu sung-ha

As an increasing amount of Korean animation is being produced for Hollywood films, and/or winning prizes at international animation festivals, Korean animation is proving its growth potential and competitive power. In order for such domestic cartoons and animation to stably develop and maintain firm competitive power in international markets, cartoonists and animators need programs to support their creations, and locations where they can create their works. They also keenly demand the development of various programs and support policies that fit Korea's situation. In addition, if independently produced cartoons and animations have stable locations where they can be shown and commercialized, they can receive public benefits, beyond short-term commercial effects.

Based on these views, this study sheds light on the concept, formation, and vitalization of a creation space and resident program, through the intentions of a studio where young and would-be artists create their works. In addition, this study has a significant meaning in that it offers a more effective and positive policy direction, as well as more opportunities to re-educate artists. As a result, it is expected that this study will contribute toward recovering the identity of cartoons and animation, which have been recognized as commercial genres, and to firm up their competitive power in international markets. It also demonstrates that these creation spaces, beyond the simple logic in which a creation space only motivates an artist's desire to create, will help in developing Korean cartoons and animation through cultural and personal exchanges with artists of foreign countries, and through an understanding of other cultures, offer communication programs to connect Seoul and other local communities, and establish the cultural identity of local communities where such creation facilities are located. In this way, the public can more easily understand and access cartoons and animation in their daily lives through these creation spaces.

Key Word : residency programs, creation space, political support

유성하
중부대학교, 청주대학교 강사
(300-200) 대전광역시 동구 용전동 새피앙@ 101-209
Tel : 010-7335-3687
camal2@naver.com

논문투고일: 2011.05.15

심사종료일: 2011.06.03

게재확정일: 2011.06.09