http://dx.doi.org/10.7230/KOSCAS.2014.37.247

일본 애니메이션 <알프스 소녀 하이디>와 슈피리 문학과의 연관성

Ⅰ. 들어가며
Ⅱ. 애니메이션 <알프스 소녀 하이디>와 그 원작
Ⅲ. 요한나 슈피리의 <하이디>
Ⅳ. 애니메이션과 원작의 관계
Ⅴ. <하이디> 변용의 현황
Ⅵ. 나오며
참고문헌 및 자료
ABSTRACT

박기령

초 록

본 연구는 애니메이션과 문학 작품의 상호 연관성을 구체적인 사례를 통해 고찰한 것이다. <알프스 소녀 하이디>는 1974년 일본에서 방영된 텔레비전용 애니메이션이다. 그 원작은 스위스 작가 요한나 슈피리의 문학 작품 <하이디>이다. <하이디>는 번역뿐만 아니라 영화, 연극, 애니메이션, 만화, 그림책 등 다양한 미디어로 변용되어 왔다. 여기에서는 일본 애니메이션 <알프스 소녀 하이디>와 슈피리의 문학 작품 <하이디>의 관계를 살펴보고 그 변용의 현황을 일본과 한국을 중심으로 알아봄으로써 애니메이션과 문학의 연관성을 재고했다. 첫째, 애니메이션 <알프스 소녀 하이디>와 슈피리의 <하이디>를 비교해 보면 미디어로서의 다른 특성 및 캐릭터 설정 등의 상이점을 가지는 한편 애니메이션이 원작의 정신을 계승한 측면이 있음을 알 수 있다. 둘째, 애니메이션 이후 슈피리의 <하이디> 관련의 비주얼 이미지를 살펴보면 애니메이션 <알프스 소녀 하이디>가 원작 <하이디>의 미디어 확산에 기여하고 있었다. 미디어 간의 상호 연관성이라는 점에서 본 <하이디>의 애니메이션화와 그 변용은 다양해진 미디어 사이에서 애니메이션과 문학의 상호 소통을 도모하는 것, 상호의 가치를 돌아보게 하는 중요성을 생각하게 하며 이것은 문화를 넘어 각 지역에서 관객의 심정에 전해지고 행동에 변화를 초래하는 문화적 에너지의 창조로 이어질 수 있다는 가능성을 시사한다.

주제어 : 애니메이션, 문학, 미디어, 변용

Ⅰ. 들어가며

<알프스 소녀 하이디>는 일본의 즈이요 영상이 제작한 텔레비전용 애니메이션이다. 1974년 일본에서 방영된 후 한국을 비롯하여 유럽의 이탈리아, 프랑스, 스페인, 독일 등에서 방영되어 잘 알려져 있는 작품이다. 국내에서는 1976년 4월부터 1977년 10월까지 MBC텔레비전에서 매주 월요일 오후 6시에 방영되었다. 애니메이션 속 하이디의 밝은 모습은 어린이들에게 인기가 있었다. 하이디가 산에서 뛰노는 모습, 오두막에서 치즈를 구워 빵과 함께 먹는 모습, 염소 떼를 모는 모습 등 알프스의 생활을 생생하게 보여 주었으며 후일 어린이 시청자들이 성장하여 다수가 스위스 알프스에서의 자연과 일상을 동경하게 했다.

이 애니메이션의 원작은 스위스의 여성 작가 요한나 슈피리의 문학 작품 <하이디>이다. 슈피리는 1880년 「하이디의 수업 시대와 편력 시대」, 1881년 「하이디는 배운 것을 쓸 줄 안다」를 발표했는데 후일 두 편을 묶어 <하이디>가 되었다. 슈피리의 <하이디>는 여러 나라의 언어로 번역되어 왔고 애니메이션을 비롯해 영화, 연극, 애니메이션, 만화, 그림책 등 다양한 미디어로 변용되어 왔다. 특히 일본에서는 1920년 첫 번역을 시작으로 여러 버전의 번역이 출판되었으며 문학적인 관심이 높은 가운데 애니메이션 <알프스 소녀 하이디>가 제작되었다. 한편 국내에서는 애니메이션이 방영되었지만 슈피리의 <하이디>는 별로 인지되지 않았다. 1960년 전후로 번역되기 시작하여 최근까지 아동용 및 청소년용이 주를 이룬다.

여기에서는 일본 애니메이션 <알프스 소녀 하이디>와 슈피리의 문학 작품 <하이디>의 관계를 살펴보고 그 변용의 현황을 일본과 한국을 중심으로 알아봄으로써 애니메이션과 문학의 관계 및 그 파급 효과를 재고하고자 한다. 먼저 애니메이션 <알프스 소녀 하이디>와 문학 작품 <하이디> 각각의 제작 배경 및 스토리를 설명한다. 다음으로 애니메이션과 문학이 가지는 미디어 상의 차이를 언급하고 스토리 면에서는 그 차이를 보여주는 특정 장면을 분석

하여 원작과의 유사성과 함께 연관성에 대해 논한다. 마지막으로 문학 작품이 애니메이션화 된 이후 그 원작과 어떠한 관계를 맺는가에 관해 미디어 변용의 측면에서 고찰한다.

미디어라는 개념은 불특정 다수에 발신된 창작품 또는 그 분야로 하고 구체적으로는 문학(번역), 영화, 연극, 애니메이션, 만화, 그림책 등을 가리키는 것으로 한다.

Ⅱ. 애니메이션 <알프스 소녀 하이디>와 그 원작

<알프스 소녀 하이디>(アルプスの少女ハイジ)는 일본의 즈이요 영상(ズイヨー映像)이 제작한 텔레비전용 애니메이션이다. 매주 1화 24분씩 방영되는 52화 구성의 시리즈 작품으로 일본에서는 1974년 1월 16일부터 12월 29일까지 후지 텔레비전에서 방영되었다.[1] 1970년대 일본에서는 텔레비전용 애니메이션이 보다 다양한 소재로 시청자들에게 인기가 있었다.[2] <마징가 Z>, <우주전함 야마토>, <미래 소년 코난>, <기동전사 건담> 등의 로봇물과 SF물, 그리고 <내일의 조>, <에이스를 노려라!> 등의 스포츠물이 다수 제작되었다. <만화 일본 옛날 이야기>와 같이 일본의 전해 내려오는 전래 동화를 애니메이션화 한 작품도 있었다. 이러한 가운데 <알프스 소녀 하이디>는 보다 양질의 텔레비전용 애니메이션을 만들겠다는 의도로 제작된 작품이다.

양질의 텔레비전용 애니메이션이란 소재 면에서도 기법 면에서도 다른 작품들과 다른 방향성을 지향했다는 의미이다. 먼저 소재 면에서 고전적 명작의 애니메이션화라는 차별을 두었다. 1960년대 <철완 아톰>과 <거인의 별>은 일본에서 사회적 현상을 일으킬 만큼 인기가 있었다. 그 인기에 힘입어 1970년대 SF물, 로봇물, 스포츠물이 양산되었다. 특히 스포츠물에서 주인공이 역경을 극복해 가는 모습에 일반 시청자들은 공감했다. 주인공의 근성을

1) 『BSアニメ夜話－アルプスの少女ハイジ』、キネマ旬報社, 2008年, p.84.
2) 박기령 『일본 애니메이션의 크리에이터들 - 창조와 실험의 이름으로 -』, 이담북스, 2013년, p.140.

그려내기 위해서는 스포츠물 등에서 현실과 거리가 있는 과장된 설정이나 드라마틱한 전개가 선택되었다. 그러나 한편으로는 <무민>과 같은 작품이 제작 및 방영되면서 자연 속의 목가적인 일상이 소재가 될 수 있다는 것을 보여주었다. <알프스 소녀 하이디>는 기존의 SF물이나 스포츠물의 소재와는 다른 오히려 <무민>과 같은 경향을 따라 제작되었다고 볼 수 있겠다. 그리고 애니메이션 기법에서도 다른 텔레비전용 애니메이션이 추구한 방향성을 따르지 않았다. 당시 일본의 텔레비전용 작품은 극도로 생략된 리미티드 기법이 정착되어 있었다. 이 기법은 경제적인 절감을 가능하게 했으며 1주일 1화로 구성되는 텔레비전용 애니메이션 제작에 효율적이었다. 리미티드 기법의 거의 움직임이 없는 화면은 과장된 설정이나 드라마틱한 전개와도 효과적으로 어울렸다. 그러나 자연과 일상을 소재로 한 애니메이션에 적합하지는 않았다. 그래서 <알프스 소녀 하이디>에서는 리미티드 기법의 제약을 극복하는 연출을 고안하여 기존의 표현법과 다른 화면을 만들게 된다. 예를 들면 배경을 움직이는 경우 1 프레임 0.25밀리라는 전례가 없을 정도의 느린 속도로 이동시킴으로써 풍경의 넓이와 깊이를 표현하도록 했다.

52화의 구성을 간단하게 살펴보면 다음과 같다. 제1화에서는 하이디의 이모 데테가 알름 산 오두막집에 사는 할아버지에게 하이디를 맡긴다. 제2화부터 하이디가 알름 산 자연 속에서 생활하는 모습이 상세하게 묘사된다. 제6화에서는 가을, 제9화에서는 겨울, 제12화에서는 봄, 제14화에서는 여름 등 계절의 변화를 배경으로 에피소드가 펼쳐지기도 한다. 제12화의 경우 하이디와 염소 치기 소년 페터는 봄이 온 것에 대해 너무 기뻐하며 알름 산을 뛰어다닌다. 봄을 알리는 꽃을 발견하고 좋아한다. 하이디는 자연을 즐기고 염소, 개, 새 등 동물들과 친밀하게 지낸다. 제18화에서는 데테 이모가 하이디를 프랑크푸르트로 데려가기 위해 다시 찾아온다. 제18화부터 제34화까지는 하이디가 프랑크푸르트의 제제만 집에서 생활하는 모습이 그려진다. 하이디는 제제만 집의 딸 클라라와 친구가 되지만 알름 산을 그리워한다. 제35화

에는 알름 산으로 다시 돌아온 하이디가 나온다. 제43화에서는 클라라가 알름 산으로 하이디를 찾아온다. 마지막 제52화까지 하이디와 클라라가 함께 지내는 모습이 그려진다. 그리고 마침내 휠체어를 탔던 클라라는 걸을 수 있게 된다.

<알프스 소녀 하이디> 제작에는 다카하타 이사오(高畑勲)와 미야자키 하야오(宮崎駿)가 참여했다. 다카하타는 연출을 담당했다. 미야자키는 장면 설정과 화면 구성을 담당하여 거의 모든 씬의 레이아웃을 구성했다. 미야자키와 다카하타는 스튜디오 지브리 소속의 일본 애니메이션을 대표하는 감독들이다. 미야자키가 감독한 <모노노케히메>, <센과 치히로의 행방불명>, <하울의 움직이는 성> 등은 한국에서도 상영되어 호평을 받았다. 다카하타는 <반딧물의 묘>, <추억은 방울방울>, <헤세 너구리 합전 폼포코> 등의 작품을 감독했으며 일본에서는 미야자키 못지않게 예술성을 높게 평가 받는다. 최근 그들이 감독한 작품에서는 문학에 대한 관심을 엿볼 수 있다. 미야자키의 <하울의 움직이는 성>(2004년)은 영국 작가 다이애나 윈 존스의 작품을 원작으로 한다. 또 <바람이 분다>(2013년)는 호리 다츠오의 소설을 원작으로 제작되었다. 다카하타의 <가구야 공주 이야기>(2013년)는 일본의 고전을 애니메이션화 한 작품이다. 그들의 초기 성공작이자 두 크리에이터의 연출력과 레이아웃의 역량이 발휘된 작품으로 평가 받는 <알프스 소녀 하이디> 역시 스위스 작가 요한나 슈피리의 문학 작품 <하이디>를 원작으로 한다. 연출을 맡은 다카하타는 이야기의 흐름을 원작의 전개에 맡기고 그 가운데 주인공의 일상을 비중 있게 다루고자 했다. 다음의 인용은 다카하타가 언급한 내용인데 연출의 의도를 읽을 수 있다.

> “이야기의 큰 흐름은 원작의 진행에 맡기고 그 안에서 주인공의 일상에, 말하자면 밀착 취재해 그들의 하루 하루 생활(삶의 방식)을 극명하게 쫓는다. 주위 사람들과 마음이 통하게 주인공의 희노애락은 충분히 그려 보이지만 매일의 작은 사건과 일에서 바로 교훈을 끄집어내거나 가치 판단을 더하거나 하지 않고 어디까지나 일

상적인 사상으로서 취급해 그것에 시청자들을 입회시켜 주인공과 함께 사는 것을 가능하도록 한다. 주위에 배치한 어른들도 무리해 아이들이 이해할 수 있는 범위로 추악화 또는 영웅화 하지 않고 여러 성격을 가진 등신대 어른으로서 현실적으로 그린다. 표현은 일상 감각을 소중히 하면서 명쾌하고 치밀하게, 과도한 자극은 피해 기품 있는 화면을 만들도록 유의한다. 세부를 함부로 다루지 않고 템포는 너무 빠른 것 보다는 안정감을 선택한다. 성격적인 등장인물의 캐릭터 만들기, 풍부한 표정과 자연스러운 동작. 사계절의 그때 그때, 아침 저녁, 자연의 다채로운 변화와 지방색 풍부한 마을과 집들의 정취, 실내의 가정적인 따뜻한 분위기, 일상 생활용품에 이르기까지 확실하게 그려 넣어 응시할 가치가 있는 아름다운 실재감 있는 영상으로 제출한다."[3)]

실제로 다카하타와 미야자키는 스태프들과 함께 스위스와 독일 등 현지 촬영을 가서 마을 사람들을 직접 취재했다. 스위스 생활에 관한 여러 자료를 얻거나 스위스 민요와 염소의 벨 소리를 녹음하기도 하며 일상의 묘사를 중시한 애니메이션 <알프스 소녀 하이디>를 제작했다. 당시 인기 만화를 원작으로 한 애니메이션 작품이 대부분인 가운데 애니메이션 표현 또한 만화의 표현법이 그대로 도입되었다. 움직임의 표현을 최소화 하고 생략된 작화, 단순한 감정 표현, 변신이나 정지 포즈의 활용 등 가능한 한 제작비를 절감하기 위한 애니메이션 제작법이 일반적이었다. 다카하타 연출의 방향성은 실재감 있는 세계를 재현하는 데에 있었다고 본다. 자연스러운 배경과 인물의 묘사를 추구하고 애니메이션 기법을 오히려 활용하면서 일상의 심리와 행동을 풍부하게 표현하도록 한 것이다. 미야자키는 한 주 동안 300컷 분의 레이아웃을 담당했다. 카메라워크와 연기 설계 등을 치밀하게 준비했다. 생략 및 단순화의 경향과는 다른 제작법을 지향했다는 것을 알 수 있다. 이것은 애니메이션의 움직임의 창조를 본질로 하는 표현법을 회복한다는 의도도 있었던 것 같다. 스토리의 구성도 큰 흐름은 원작을 따르고 있지만 한편으로는 원작에 없는 오리지널

3) 高畑勲『映画を作りながら考えたこと』, 徳間書店, 1999年, p.49-50.

에피소드를 첨가했다.

Ⅲ. 요한나 슈피리의 <하이디>

원작 <하이디>의 작가 요한나 슈피리(Johanna Sypri)는 1827년 스위스의 히르첼에서 태어났다. 아버지 요한 야콥 호이서는 의사였고 어머니 안나 메타 바르바라는 목사의 딸로 시인이었다. 슈피리는 성장하여 열다섯 살 때 취리히에서 하숙을 하며 프랑스어와 피아노를 공부했다. 열여덟 살 때 다시 히르첼로 돌아온 슈피리는 문학의 소양을 쌓고 시를 쓰기 시작했다. 슈피리는 1852년 변호사인 요한나 베른하르트 슈피리와 결혼했다. 그 후 1871년 작가로 데뷔한 이래 전 생애 동안 50여 편의 문학 작품을 남겼다. 이 가운데 1880년 발표한 「하이디의 수업 시대와 편력 시대」(Heidi’s Lehr-und Wanderjahre)가 인기를 얻자 그 성공에 힘입어 1881년 속편 「하이디는 배운 것을 쓸 줄 안다」(Heidi kann brauchen, was es gelernt hat)를 발표했다. <하이디>(Heidi)는 두 편의 부제를 한 권으로 묶은 것이다. 부제에서 보는 것과 같이 <하이디>는 슈피리가 독일의 문학자 괴테(Johann Wolfgang von Goethe)의 「빌헬름 마이스터의 수업 시대」와 그 속편인 「빌헬름 마이스터의 편력 시대」에 영감을 받아 집필한 작품이다.

<하이디>는 세계적으로 읽히고 있는 아동 문학의 고전이다. 1884년 런던의 출판사 스완에서 영어권 첫 번역이 나온 이래 50여 개국의 언어로 번역되어 왔다. 또 번역뿐만 아니라 영화와 텔레비전 드라마, 연극과 오페라 등 다양한 미디어로 변용되었다. 1937년 알란 드완이 감독하고 셜리 템플이 주연한 미국 영화 <하이디>(Heidi)는 영상화 된 작품 중에서 유명하다. 출판사가 각색의 판매권을 인수해 여러 버전의 새로운 <하이디>가 판매될 정도였다. 스위스와 미국에서는 <하이디>를 소재로 한 연극과 뮤지컬이 계속해서 상연되어 왔다. 여러 미디어 가운데 일본 애니메이션 <알프스 소녀 하이디>는 여러 나라에 텔레비전으로 방영되면

서 원작 <하이디> 이상으로 깊은 인상을 남겼다.

일본에서 애니메이션 <알프스 소녀 하이디>가 제작된 데에는 슈피리의 <하이디>에 대한 열광에 가까운 반응과 무관하지 않다. 일본에서 <하이디>의 첫 번역이 나온 것은 1920년이다. 노가미 야에코가 영어 버전에서 번역한 <하이디>(ハイヂ)가 <세계소년문학 명작집>에 포함되어 있었다. 노가미의 번역은 1934년 이와나미에서 문고판 <알프스 산의 딸>(アルプスの山の娘)로 다시 출판되었으며 1991년까지 이어졌다. 애니메이션 역시 노가미의 번역을 원작으로 한 것이다. 첫 독일어 완역이 나온 것은 1952년이다. 다케야마 미치오의 번역이 <이와나미 소년문고>로 출판되었다. 1974년 야가와 스미코의 새로운 번역이 나왔으며 2003년 다케야마에 이어서 <이와나미 소년문고>로 출판되었다. 저명한 번역자의 배출, 작가들의 번역 참여 등 일본에서의 <하이디>에 대한 문학적인 관심은 매우 높았다. 노가미 야에코, 야가와 스미코 등은 <하이디>의 번역가로 명성이 높다. 다카하시 겐지는 슈피리에 대해 연구하고 <알프스 소녀 하이디와 함께 : 슈피리의 생애>(1984년)을 낸 독일 문학자이다. 한국에도 잘 알려진 작가 가와바타 야스나리의 경우 1967년 슈에이샤에서 출판된 <알프스의 소녀>(アルプスの少女)의 감수를 맡기도 했다. 여러 종류의 번역이 출판되고 문학적인 관심이 이어지는 가운데 <하이디>와 스위스 알프스에 대한 동경이 생겨났고 이러한 배경에서 애니메이션이 제작되었다고 볼 수 있다.

후쿠다 지로의 <알프스 소녀 하이디의 문화사>(アルプスの少女ハイジの文化史)(2010년)는 <하이디>의 문화적 배경을 노인 문제, 신앙, 교육, 일, 커피 등 다양한 요소를 통해 고찰한 것이다. 일본에서는 최근까지도 <하이디>가 문화적 관심의 대상으로 연구되고 있으며 이러한 관점이 <하이디>의 가치를 재발견하게 하고 있다고 하겠다.

한편 국내에서는 일본과 비교하면 번역된 시기가 늦다. 계몽사가 1959년 <세계소년소녀문학전집> 50권을 출판했다. 첫 <하이디>의 번역이 여기에 포함되어 있었다.[4] 계몽사는 1978년 <알프

스의 소녀>를 포함한 <소년소녀세계문학전집> 42권을 다시 출판했다. 1963년 글벗집이 출판한 <세계수작동화집>에는 <행복한 애기책>이라는 타이틀로 번역되었다. 이것이 첫 독일어 번역이다.[5] 1990년까지는 여덟 종류의 독일어 번역이 나왔는데 모두 아동용 전집이었다. 2003년 비룡소에서 드디어 독일어 완역으로 출판되었다. 한편 <하이디>에 관한 논문으로는 권연경의 「요한나 슈피리의 <하이디> - 수용 고찰 - 」(2011년)과 이경희의 「요한나 슈피리의 아동 소설 「하이디」 연구 - 괴테의 「빌헬름 마이스터의 수업 시대」의 아동 인물 미뇽과의 상호 텍스트성을 중심으로 - 」(2006년)가 있다. 전자는 <하이디>가 세계에서 어떻게 수용되어 왔는가를 매체별로 고찰하고 있다. 후자는 슈피리의 <하이디>와 괴테 작품에서의 인물의 연관성을 논한 것이다.

후자의 논문에서는 <하이디>의 아동상이 괴테 작품의 인물 미뇽을 변형하고 제한적으로 취급하면서 아동 문학의 경계를 넘어서 일반 문학의 담론에 광범위하게 참여하고 있다고 지적한다. 그럼으로써 일반 문학으로서의 <하이디>의 가치를 조명하고 있는 것이다. 한편 전자의 논문에 의하면 <하이디>는 아동 문학의 고전으로 확고한 위상을 차지하고 있는 작품이다. 이것이 <하이디>에 대한 일반적인 평가일 것이다. 특히 <하이디>의 종교적 측면과 교훈성에 관련한 내용들이 <하이디>를 아동 문학의 범위에 머물게 하는 주요한 요인이라고 여겨진다. 게다가 한국에서는 아동용으로 번역된 이래 작품의 원전과 작가에 대해서도 충분히 알려지지 않고 있다.

최근에도 <하이디>는 한국에서 주로 아동 문학으로 이해되며 번역의 대부분은 어린이용과 학생용의 영어 교재 및 논술을 위한 교재로 출판된다. 그래서 대개 스토리는 간략하고 1, 2부의 구분 없이 한 편으로 구성된다.

<하이디>(비룡소, 완역, 2003년)의 스토리는 다음과 같다. 1부

---

4) 2014년 10월 현재 국회 도서관에 소장되어 있다.

5) 이충섭 『한국의 독어독문학 관계 번역 문헌정보 1906-1990』, 한국문화사, 1990년, p.895.

에서는 하이디의 알프스와 프랑크푸르트에서의 생활이 그려진다. 하이디는 이모 데테의 손에 이끌려 알름 산에 사는 할아버지에게 맡겨진다. 데테가 프랑크푸르트로 취업을 했기 때문이다. 하이디는 할아버지와 함께 산에서 밝고 건강하게 지낸다. 염소 치기 소년 페터와도 잘 지낸다. 어느 날 갑자기 데테가 다시 와서 하이디를 프랑크푸르트에 있는 부유한 제제만 집에 보낸다. 하이디는 장애로 걷지 못하는 제제만의 딸 클라라의 말동무가 되어 준다. 하지만 정작 자신은 폐쇄적인 제제만 집에서 잘 적응하지 못한다. 특히 로텐마이어 부인은 하이디를 엄격하게 교육한다. 결국 향수병에 걸린 하이디는 알프스로 다시 돌아가게 된다. 2부에서는 하이디가 알프스로 돌아와서 주위 사람들에게 도움을 베푸는 이야기가 그려진다. 제제만의 친구는 딸을 잃은 마음을 달래기 위해 알프스를 방문한다. 클라라의 가족도 하이디를 찾아온다. 클라라는 산에서 하이디와 생활하는 동안 건강을 회복하고 걸을 수 있게 된다. 할아버지도 마을 사람들과 화해하고 교회에 나가게 된다. 페터는 하이디의 도움으로 글을 배운다.

Ⅳ. 애니메이션과 원작의 관계

먼저 애니메이션과 원작은 각각 영상과 글자에 의해 표현된다는 미디어 상의 차이가 있다.

애니메이션 <알프스 소녀 하이디>의 52화 중 제1화에서 하이디가 산을 달리는 씬(scene)은 인상적인데 애니메이션의 시청각적 특성을 잘 보여준다. 데테가 하이디의 손을 잡고 할아버지가 있는 알름 산으로 향한다. 도중에 하이디는 염소 떼를 발견하고 쫓아간다. 힘겹게 산을 오르던 하이디는 겉옷 가지와 신발 등을 벗어 던지고 신나게 달려간다. 여기에서 하이디의 심리적 변화를 포착한 연출적 시도가 있었다. 다카하타는 이 씬에서 하이디가 염소 떼를 쫓아가다가 잠시 지쳐 있을 때 뒤쳐진 염소를 발견하도록 하고 그 순간 하이디의 마음에 떠오른 친애와 동정의 부드러운 기분을 쿠션으로 하여 변화를 연출했다.[6] 옷과 신발을 벗어

던진 하이디는 밝은 모습으로 페터와 염소 떼를 따라 간다. 즐거운 음악과 함께 그들의 경쾌한 달리기와 점프 등이 하이디의 해방감을 전해준다. 애니메이션 기법으로는 원 컷 안에 미묘한 심리적 변화를 묘사했다는 특징이 있다. 편집에 의존하여 컷을 나누기 보다는 컷이 유지되는 동안 인물의 표정과 행동 등의 움직임으로 심리를 전달하고자 한 것이다. 복선도 준비되어 있었다. 초반에 하이디가 옷을 여러 벌 겹쳐 입어 한껏 부푼 모습을 미리 보여줌으로써 답답한 상황에 처한 하이디의 입장을 시각화 하고 산에서의 하이디의 해방감을 강조하도록 했다.

원작에서는 다음과 같이 씌어졌다.

> "다리가 가늘고 날씬한 염소들은 덤불이며 돌멩이 따위를 훨씬 더 가볍게 훌쩍 뛰어넘으며 가파른 산비탈도 거뜬히 올라가고 있었다. 그 모습을 빤히 바라보던 아이(하이디)는 갑자기 땅에 털썩 주저앉더니 순식간에 신발과 양말을 벗어 버렸다. 그러고는 다시 일어나 두꺼운 빨간 목도리를 풀어 던지고 작은 치마의 단추를 끄르더니 얼른 벗어 버렸다. 하지만 또 다른 치마의 고리를 끌러야 했다. 데테 이모가 옷 꾸러미를 들고 가는 것이 귀찮아서 평상복 위에 일요일에 입는 좋은 옷까지 아이에게 껴입혔기 때문이다. 이제 평상복 치마까지 순식간에 벗어 던지고 가벼운 속치마 차림이 된 아이는 내복 소매에서 맨팔을 기분 좋게 쑤욱 내밀었다. 그리고 옷가지들을 한 군데 얌전히 모아 놓은 다음 페터와 나란히 염소들을 따라 비탈을 가볍게 뛰어 올라갔다." 7)

이 장면을 통해 글로 표현되는 문학과 시청각성을 특징으로 하여 영상이 주가 되는 애니메이션이 가지는 미디어 본래의 차이, 즉 애니메이션이기 때문에 가능한 표현법이 하이디의 "가벼운" 기분과 심정을 구체적으로 재현하고 있음을 알 수 있다. 관객은 때로는 하이디의 답답한 심정에 때로는 하이디의 경쾌한 기분에,

---

6) <アルプスの少女ハイジ展> (2005년 지브리 미술관 기획 전시 <알프스 소녀 하이지 전> 팜플렛).

7) <하이디>, 비룡소, 2013년, p,24-26.

그 표정과 행동에 따라 동화된다. 또한 원작에서는 하이디가 옷을 껴입게 된 이유를 글자로 설명하고 있지만 애니메이션에서는 비주얼 이미지로 보여주면서 구체적인 표현이 되도록 했다. 음악 역시 기분과 심정의 표현을 보완하면서 효과적으로 사용되었다. 사운드는 영상과 조화를 이루거나 혹은 부조화를 이루면서 관객의 감정에 호소하는 역할을 한다. 글과 다른 시각과 청각의 효과가 애니메이션에서 관객의 마음을 움직이는 것이다. 이렇게 원작과는 다른 하이디에 대한 체험과 이해를 제공한다는 점에 애니메이션화의 의미가 있다고 하겠다.

이렇게 애니메이션 미디어의 특성을 고려하는 한편 다음으로 애니메이션과 문학 모두 서사를 가지는 미디어라는 공통점에 주의를 기울일 필요가 있겠다. 영화에서는 초기부터 문학 작품에 영향을 받아 왔다. 많은 작품이 소설의 영화화, 문학의 영화화의 대상이 되어 영상으로 제작되었다. 영상과 글의 표현은 앞에서 언급한 것과 같이 분명한 차이를 가진다. 클로즈업과 같이 명백하게 영상만이 할 수 있는 표현법이 있다. 그러나 영상에서만 가능할 것이라고 여겨지는 시간의 줄임과 늘림의 표현 등 실은 문학 작품에서도 영화적 표현법을 도입하는 경우가 발견된다. 그렇기 때문에 영상과 글의 표현법이 어떻게 교류하는가를 구체적으로 논할 필요가 있겠다. 즉 애니메이션과 문학이 스토리를 공유한다는 점에 초점을 맞추어 애니메이션의 원작에 대한 충실도 및 그 관계를 구체적으로 살펴보는 것이다.

애니메이션 <알프스 소녀 하이디>의 스토리는 원작을 토대로 구성되어 스토리의 흐름이 크게 다르지 않다. 그러나 제작자의 의도를 토대로 세밀하게 살펴보면 슈피리의 <하이디>와의 설정상의 상이점이 발견된다. 첫째, 애니메이션에서는 원작보다 자연에 대한 동경이 강조되었다는 점이다. 그것을 위해 일부의 설정이 바뀌거나 새롭게 창조되었다. 예를 들면 개 요제프와 작은 새 피치는 원작에 등장하지 않는 동물들이다. 애니메이션에서는 하이디가 동물들과 교제하는 에피소드를 한 화로 구성(제8화 피치여 어디로)할 정도로 하이디를 자연과 친밀한 인물로 보이게 한

다. 둘째, 다른 하나의 상이점은 종교색에 관한 것이다. 원작에는 페터가 질투해서 클라라의 휠체어를 부순다. 그 죄의식에 대한 표현이 원작에는 있지만 애니메이션에서는 그려지지 않았다. 하이디의 할아버지가 교회와 대립하고 나중에 회개하는 내용도 애니메이션에는 없다. 이렇게 기독교 문화와 거리를 둔 것은 애니메이션 제작에 있어서 교회에 친숙하지 않은 일본의 시청자를 고려한 스토리 상의 변경으로 볼 수 있다.

그러나 애니메이션에서 인물의 행동과 심리를 세심히 들여다보면 종교색이 모두 배제된 것은 아니다. 그렇기 때문에 애니메이션이 원작을 계승한 측면에 관심을 기울여 어떠한 관계에 있는가를 면밀히 살펴볼 필요가 있겠다. 후쿠다 지로는 슈피리의 <하이디> 시대에 있었던 문화에 관해 논하는 가운데 하이디의 신앙이 클라라가 걸을 수 있게 된 감동적 결말에 큰 영향력을 가진다고 언급했다.

> “하이디는 클라라에 대해 반복해서 하나님의 선하심에 대해 설명하여 들려줍니다. 하나님에게 기도하는 것을 잊지 않으며 모든 것이 반드시 선을 이룰 것이라는 신앙. 그것은 그러한 기독교 신앙을 믿지 않는 자에게는 참으로 넌센스일지 모르겠습니다. 하지만 안이한 하나님 찾기가 아닌 항상 최선을 다하고 적극적으로 살겠다는 사고는 그것만으로 대단히 합리적인 삶의 방식이자 현실적인 도덕적 교훈이 될 것입니다. 다리가 불편한 클라라가 걸을 수 있게 된 감동적인 결말은 이 하이디의 확고한 신앙이 커다란 영향력을 가지고 있었기 때문에 말할 수 있는 것입니다.” 8)

즉 원작 <하이디>에서 하이디의 신뢰와 긍정의 태도는 그녀의 종교적 신앙에 기반한다는 것이다. 애니메이션에서는 종교색을 배제하려는 시도가 있었지만 클라라가 걸을 수 있게 된 것은 원작에서와 마찬가지로 하이디의 신앙에 기반을 둔 선의였다고도 볼 수 있지 않을까. 말하자면 원작의 정신이 애니메이션 속의 하

8) 福田二郎『アルプスの少女ハイジの文化史』, 国文社, 2010年, p.34.

이디의 행동과 심리에 계승되고 있는 것처럼 보인다. 애니메이션에서 하이디가 페터의 할머니를 방문하여 오래된 노래책을 읽어주는 씬에서 “오래된 노래책”이란 원작에서는 찬송가를 말한다. 애니메이션의 한국어 자막에서도 찬송가로 되어 있고 원작 한국어 번역 역시 찬송가로 되어 있다. 하지만 애니메이션에서의 일본어는 “찬송가”를 “오래된 노래책”으로 번역하고 있다. 이렇게 애니메이션 전체로서는 기독교적 특징을 배제하려는 경향이 있다. 그러나 이 씬에서도 보다 면밀히 살펴보면 하이디가 할머니에게 읽어 주는 내용이 원작과 크게 다르지 않으며 거기에는 기독교에서 중시되는 구원이나 십자가 등의 용어가 애니메이션에서도 그대로 대사화 되었다는 것을 알 수 있다. 애니메이션에서 하이디는 밝고 친절하고 도움을 주는 인물이다. 한때 마음의 병에 걸려 혼란을 경험하지만 그것을 극복하고 따뜻한 마음으로 주위 사람들에게 마지막까지 선의를 베푼다. 그렇기 때문에 하이디의 신앙을 중시한 원작의 정신이 애니메이션 속 하이디의 퍼스낼리티를 지지하고 있는 것은 분명해 보인다.

Ⅴ. <하이디> 변용의 현황

슈피리의 <하이디>는 애니메이션화 됨에 따라 비주얼 이미지의 보급을 촉발한 측면이 있다. 일본에서 만화의 경우 1950년대부터 하이디 캐릭터가 활용되었는데 1979년, 1982년, 1996년 발표된 만화에 그려진 하이디 캐릭터 이미지는 애니메이션과 직접 관련된 것이었다. 그림책의 경우 1949년부터 출판되었는데 1999년 도쿠마 서점에서 출판된 그림책은 다카하타 연출의 애니메이션을 그대로 그림책 형태로 만든 것이다. 일본에서 하이디 캐릭터는 CM에도 많이 활용되어 왔다. 최근에는 2009년 닛산의 자동차 노트의 “저연비 소녀 하이디”와 2012년 가정 교사 토라이의 “가르쳐줘 토라이상” 등이 있다. 전자의 하이디 이미지는 애니메이션 <알프스 소녀 하이디>와 거리를 두고 코믹한 캐릭터로 연출한 것이다. 후자는 하이디 캐릭터도 사운드도 당시 애니메이션 그대

로가 활용되었다.

최근까지 일본에서는 애니메이션 <알프스 소녀 하이디>에 대한 관심이 계속되고 있다. 2013년에는 1974년 당시 애니메이션 제작에서 캐릭터 디자인을 담당한 코다베 요이치에 의한 일러스트집이 출판되었다. 또 <“알프스 소녀 하이디”에 배워라!>라는 책은 애니메이션 속 하이디의 삶의 방식을 통해 건강하게 생활하는 법을 제안한 것이다. 그리고 인터넷 상에서는 “<알프스 소녀 하이디>라는 이야기”라는 사이트가 2003년부터 비영리로 운영되고 있는데 슈피리의 <하이디>와 애니메이션 관련 자료가 방대하게 실려 있다.

국내에서도 애니메이션 방영이 어떠한 영향을 준 것으로 보인다. 1988년 태서 출판사가 애니메이션 북이라는 형태의 <하이디>를 출판했다. 애니메이션 북이라는 형태에 대해 확인되지 않지만 시기적으로 봤을 때 애니메이션 북은 애니메이션 <알프스 소녀 하이디>와 무관하지 않을 것으로 추정된다. 왜냐하면 당시는 아직 애니메이션이라는 용어가 그렇게 대중적이지 않을 때인데 애니메이션 북이라는 특수한 이름이 붙어 있기 때문이다. 또 다음 인용에서와 같이 국내에서는 애니메이션 덕분에 슈피리의 <하이디>가 인지되고 있다고 해도 과언이 아니다.

> “국내에서 <하이디>는 텔레비전에서 방영된 일본 애니메이션 <알프스의 소녀 하이디> 덕분에 널리 알려져 있지만 작품의 원전과 작가에 대해서는 많이 알려지지 않고 있다. 주로 자연과의 교감을 통해 마음의 병을 치유한다는 주제로 간략하게 소개된 저학년 논술 도서로 출판되고 있다.”[9]

실제로 국내에서 애니메이션이 방영되기 전에 단 네 종류의 번역이 나왔을 뿐이다. 이렇게 국내에서 <하이디>의 미디어 변용은 문학적인 관심과 그 확대에 있어서 일본과는 다른 양상이지만 애

9) 권연경 「요한나 슈피리의 <하이디> - 수용 고찰 - 」, 독어교육 제50집, 2011년, p.160.

니메이션 <알프스 소녀 하이디>의 영향은 동일하게 작용하고 있는 것으로 보인다. 최근 번역의 표지를 살펴보면 하이디 캐릭터가 한국인 디자이너에 의해 개성적으로 표현되기도 하고(<하이디>, 주니어 파랑새, 2005년, 김민선 그림) 이탈리아인 일러스트에 의한 것이 출판되기도(<하이디>, 예림당, 2011년, 안나 라우라 칸톤 그림) 하는 등 계속해서 다른 모습으로 양산되고 있다. 그러나 많은 경우 하이디는 빨간 원피스를 입고 동그란 얼굴로 애니메이션 <알프스 소녀 하이디>의 영향을 짐작하게 한다.

문학과 애니메이션 또는 각 미디어 사이의 유사성(원작의 정신을 계승하는 것)을 동반하는 차이(미디어의 차이, 스토리 설정상의 변경), 즉 상호 연관성이 미디어 변용과 그 확산에 에너지를 만들어낸다. 동아 비즈니스 리뷰에 실린 기사에 의하면 애니메이션 <알프스 소녀 하이디>에 의해 스위스 마이엔펠트가 부활했다고 한다.[10] 마이엔펠트는 슈피리의 <하이디>의 배경이 된 마을이다. 애니메이션 제작을 위한 촬영지이기도 했다. 이 마을은 1998년 시와 관광청의 복원 계획에 의해 하이디 마을로 조성되어 세계의 관광지로서 다시 태어났다. 애니메이션이 스위스의 한 마을에 다이내믹한 변화를 일으키고 있는 것이다. 앞의 기사에 의하면 한국인 관광객도 자연에 매력을 느껴 여기까지 방문한다는 것이다. 개인적인 이야기이지만 우리 세대에 스위스 여행으로 떠올리는 이미지는 역시 슈피리의 <하이디>가 아닌 애니메이션 <알프스 소녀 하이디>의 하이디의 모습과 그 생활이다. 애니메이션에서 보고 자연에 대한 동경이라는 마음에 일어난 것이 액션을 일으키는 데까지 이르고 있다. 애니메이션 <알프스 소녀 하이디>는 문학 작품 <하이디>의 미디어 변용과 그 파급에 원동력으로서 작용하고 있는 것이다.

---

10) 김민주 <「알프스 소녀 하이디」 마을, 스위스 마이엔펠트의 체험 마케팅>, 동아 비즈니스 리뷰, 통권 제97호, 2012년, p.62-65.

Ⅵ. 나오며

애니메이션의 원작이 문학 작품인 사례는 쉽게 찾아볼 수 있다. 디즈니 애니메이션의 경우 <밤비>, <피노키오>, <백설공주> 역시 저명한 문학 작품이 원작이 되었다. 일본에서는 <알프스 소녀 하이디> 이후 "세계명작극장"이라는 시리즈로 <플란더즈의 개>, <엄마 찾아 삼만리>, <빨간 머리 앤> 등 다수의 문학 작품이 애니메이션화 되었다. 일본의 저명한 문학가인 미야자와 켄지 작품도 <은하철도의 밤>, <주문 많은 요리점> 등 다수 애니메이션화 되었다. 이때 원작에 얼마만큼 충실한가 보다는 어떻게 관계를 맺고 있는가를 면밀하게 살펴볼 필요가 있다고 생각한다. 이것이 애니메이션화 된 작품의 의도와 방향성을 밝혀 주며 애니메이션과 문학, 각 미디어에 대한 이해를 깊게 하여 원작의 가치를 돌아볼 수 있게 해줄 것이다. 특히 애니메이션은 움직임의 창조를 본질로 하는 미디어이며 문학과의 상호 연관성을 논할 때 이러한 점이 충분히 이해되어야 한다. 나아가 문학의 애니메이션화를 비롯한 미디어 변용이 만들어내는 효과와 그 역할에 대해서도 관심을 기울일 필요가 있다고 생각한다. 애니메이션 <알프스 소녀 하이디>는 슈피리의 <하이디> 변용에 에너지가 되었다. 애니메이션과 문학이 조우하여 변용의 범위가 확대되고 문학의 새로운 가치를 여러 미디어를 통해서 경험할 수 있게 했다. 또 슈피리의 <하이디>라는 유럽으로부터 발신된 문화가 일본에서 다시 한국으로 문화적 교류를 창출하는 데에 이어지도록 했다. 하나의 미디어가 변용되고 다른 미디어로 가지를 만들어 갈 때 그것은 문화 교류와 함께 미디어 확산의 원동력이 된다고 할 수 있다.

미디어 간의 상호 연관성이라는 점에서 본 <하이디>의 변용은 다양해진 미디어 사이에서 애니메이션과 문학의 상호 소통을 도모하는 것, 상호의 가치를 돌아보게 하는 중요성을 생각하게 하며 이것은 문화를 넘어 각 지역에서 관객의 심정에 전해지고 행동에 변화를 초래하는 에너지의 창조로 이어질 수 있다는 가능성을 시사한다. 애니메이션 <알프스 소녀 하이디>에서의 자연에 대

한 동경이라는 보편적인 테마의 강조 및 종교적인 정신의 계승이라는 원작과의 깊은 상호 연관성은 그 토대로서 의미를 가진다고 하겠다.

참고 문헌 및 자료

요한나 슈피리, 한미희 옮김 『하이디』, 비룡소, 2003년.

이충섭 『한국의 독어독문학 관계 번역 문헌정보 1906-1990』, 한국문화사, 1990년.

허만욱 『문학, 영화로 소통하기』, 보고사, 2010년.

박기령 『일본 애니메이션의 크리에이터들 - 창조와 실험의 이름으로』, 이담북스, 2013년.

김민주 "알프스 소녀 하이디 마을, 스위스 마이엔펠트의 체험 마케팅", <동아 비즈니스 리뷰> 통권97호, 2012년.

권영경 「요한나 슈피리의 하이디 - 수용 고찰 -」, 독어교육, 2011년.

이경희 「요한나 슈피리의 아동 소설 <하이디> 연구 - 괴테의 <빌헬름 마이스터의 수업 시대>의 아동 인물 미뇽과의 상호 텍스트성을 중심으로 -」, 뷔히너와 현대문학, 2006년.

高畑勲『映画を作りながら考えたこと』, 徳間書店, 1999年.

福田二郎『アルプスの少女ハイジの文化史』, 国文社, 2010年.

青木眞弥　編『BSアニメ夜話07アルプスの少女ハイジ』, キネマ旬報社, 2008年.

ちばかおり · 川島隆『アルプスの少女ハイジー「ハイジ」でよみとく19世紀スイス』,ふくろうの本, 2013年.

「アルプスの少女ハイジ」という物語.
http://www.ne.jp/asahi/ts/hp/file5_heidi/file500_heidi_top.html (2014년 11월 1일)

DVD-Box <알프스 소녀 하이디>(2010년, 1976년 MBC 방영).

ABSTRACT

The Correlation between Japanese Animation <Heidi, Girl of the Alps> and Spyri's <Heidi>

Park, Gi-Ryung

This essay is about the considering the mutual relevance of animation and literary work in a case. The television animation Heidi, Girl of the Alps made in Japan is the most famous media version of the original novel. The novel Heidi by the Switzerland writer Johanna Spyri has been translated in a lot of countries, and the original Heidi has been adapted for mass media - literary(translation), movie, play, animation, cartoon, picture book. Here, with the relation between animation Heidi, Girl of the Alps and Spyri's Heidi and the present condition of the change in Japan and Korea, the relevance of animation and literature was reconsidered. First, Heidi, Girl of the Alps and Heidi have the different characteristic as media, and the content has some different set-up. On the other hand, original soul is inherited in the animation. Second, the animation has affected Heidi related visual image and the original media diffusion. The above consideration from a viewpoint of the mutual relevance between media shows the importance to return aiming at mutual understanding of animation and literature and mutual value between the diversified media. Moreover, it suggests a possibility of leading to creation of the energy which results in transformation also to action.

Key Word : animation, literature, media, transformation

박기령

(442-753) 경기도 수원시 팔달구 우만2동 주공아파트 202동 705호

Tel : 010-3102-3773

kicinema@naver.com

논문투고일 : 2014.11.01.

심사종료일 : 2014.11.28.

게재확정일 : 2014.12.03.