

<이제부터 제리타임 It's Jerry Time!>을 통해 본 디지털 문화 속 웹 애니메이션의 서사적 특징

- I. 서론
- II. 디지털 문화 속 웨비소드의 서사적 확장
- III. <이제부터 제리타임>의 서사적 특징
 - 1. 21세기형 문자적 구성성
 - 2. 소설적 묘사와 영화적 관점의 활용
 - 3. 새로운 확장 가능성으로서의 서사 몽타주
- IV. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

김영옥

초 록

인터넷의 발달과 가속화는 다양한 상호문화화를 만들어냈고 애니메이션은 이러한 환경에 발맞추어 새로운 특성을 지닌 웹애니메이션들을 탄생시켰다. 국내에서도 2000년대 초반 <마시마로>나 <줄라맨>과 같은 웹기반의 플래시 애니메이션들을 통해 창작 애니메이션의 발전과 도약을 꿈꾸었지만 열풍은 오래 지속되지 못했다. 다양한 스타일과 서사들로 발전, 확장해 나가지 못했다. 적은 용량으로 최고의 콘텐츠를 선보이며 관객들을 빠른 시간 안에 사로잡아야했던 웹기반의 애니메이션들은 자극적이고 코믹한 서사 전략으로 일관했고, 상징적 자리에 오르지 못한 영상들은 '웹'이라는 매체 자체의 특성과 이에 대한 심도 있는 연구의 부재 속에서 열악한 수익구조, 모바일 게임과 이러닝과 같은 새로운 산업의 급부상, 다양성의 부재 등으로 인해 1회용 소모성 콘텐츠 그 이상도 이하도 아니게 되었다. U.C.C(User Created Content)를 비롯한 멀티미디어 시대의 소규모 영상들은 여전히 범람하고 있지만, 이렇듯 국내 웹애니메이션은 후속 세대를 충분히 양성해내지 못하고 있다.

따라서 본 연구는 웹애니메이션에 대한 다양한 사례 연구의 부재를 인식하고, 웹애니메이션의 새로운 형식과 스타일을 선보이며 2007년 국제에미상 수상으로 그 가능성을 입증한 <이제부터 제리타임!>의 서사적 특징을 웹애니메이션의 새로운 사례로써 소개, 분석하고자 한다. 특히 이 웹애니메이션이 어떻게 텔레비전과 영화와 같은 기존 전통 매체들과의 차이점을 활용해 공감을 이끌어 내었는지를 서사적 관점에서 살펴보고자 한다. 이는 웹이라는 환경과 문화가 주는 독특한 특징들을 새롭게 환기시키는 동시에, 웹애니메이션의 현재를 재고하고, 나아가 여러 가지 제약으로 침체되었던 국내 웹애니메이션 제작에 있어 향후 새로운 활기와 가능성을 모색하게 하는데 큰 보탬이 될 수 있다는 점에 있어서 충분한 연구 가치와 그 가능성을 지니고 있다고 볼 수 있다. 뿐만 아니라, 이를 통해 최근 웹 애니메이션의 새로운 실험과 작품경향에 대해서도 살펴볼 수 있는 기회를 마련하고자 한다.

주제어 : 이제부터 제리타임, 디지털 문화, 웹 애니메이션, 애니메이션 서사

I. 서론

21세기 디지털 융합시대의 다양한 미디어 인터페이스 환경은 애니메이션의 전체적 성격-형식, 이미지, 공간, 서사 등-에 다양한 변화 가능성과 그 활로를 제시해왔다. 이러한 환경은 현대를 살아가는 인간의 빠른 지각방식 변화에 영향을 주고 또 받으며, 기존 관습에서 벗어난 새로운 형식의 애니메이션을 만들어내고 그 특정성을 획득해 나가고 있다. 본 연구에서는 이러한 흐름 속에서 등장한 웹 전용 시리즈들과 그 발전과정을 토대로 드러나는 독특한 서사적 특징에 주목하고 2007년 국제에미상을 거머쥐며 새로운 형식의 웹애니메이션의 존재를 확고히 위치시킨 <이제부터 제리타임!>을 통해 이 특징들이 어떻게 작품과 작품을 둘러싼 환경을 통해 드러나는지를 구체적으로 살펴보고자 한다.

미디어는 끊임없는 변천을 통해 다양한 이야기의 형식과 구조를 실험하고 창조해왔다. 문자를 담아내는 다양한 원시적 매체들부터 인쇄술과 함께 시작된 책의 형식, 또는 영화, 텔레비전 드라마, 광고, 인터넷, 비디오 게임 등 기술적 기반의 매체들과 함께 변형된 이미지베이스의 서사전략 등 이야기는 매체에 따른 고유한 틀을 가지며 진화하였다. 본 논문은 이 중 인터넷을 기반으로 한 웹애니메이션의 서사적 특징이 이제는 그 안에 담긴 내용뿐만 아니라, 인터넷과 이를 기반으로 한 디지털 문화까지 함께 탐구해야하는 시대에 놓여있음을 인식하는 데에서 출발한다. 이는 비단 새로운 기술과 표현 양식이 새로운 내용을 만들어 낸다는 기술결정론적인 시각을 넘어, 이러한 토대위에 인간의 의지로 어떠한 새로운 상상력을 펼칠 수 있는가에 주목한다. 이 상상력은 작가와 매체, 그리고 매체와 관객 사이의 상호작용을 포함하며, 결국 이렇게 급변하는 문화현상과 스토리양식의 변화는 작가와 관객의 관계까지 새롭게 규정하고 있음을 드러낸다.

인터넷 최강국인 우리나라는 월드와이드웹이 보편화된 90년대 중반 이후로 웹 기반의 애니메이션 제작이 시작된 후 2000년부터 본격적으로 등장하게 되는데, 이 때 시작된 웹 애니메이션

1세대들이 바로 마시마로, 졸라맨을 필두로 한 플래시 애니메이션들이었다. 이들은 벡터방식으로 고화질을 유지하면서도 용량이 적고 가벼워 속도가 느린 곳에서도 재생이 가능했으며, 인터랙티브 기능까지 가능했던 특수한 장점들이 있었다. 이와 더불어 특유의 짧고 재치 있는 에피소드들의 서사 전략은 90년대라는 오랜 침체기를 보낸 한국애니메이션의 상황 속에서 폭발적 관심과 엄청난 조회수를 기록하며, 애니메이션 창작과 문화에 있어 또 다른 방식의 잠재력과 색다른 상상력을 보여주었다. 이들을 통해 인터넷이라는 플랫폼 안에서 애니메이션의 존재는 산업적, 문화적 가치를 더욱 확고하게 인정받게 된 것이다.¹⁾ 하지만 그 이래로 십 수 년간 광대역 통신망을 통해 더 빠르고 더 다양한 애니메이션을 누릴 수 있는 기술적 진보에도 불구하고 국내 웹 애니메이션은 다양한 스타일과 서사방식의 확장으로 충분히 발전하지 못했고, 창작자들과 관련 인력들 또한 이 후 기획과 투자가 모이기 시작한 이러닝(e-learning), 모바일 게임, 혹은 웹툰 등의 영역으로 서서히 분산되었다. 이에 따라 현재까지도 우리나라의 웹 애니메이션은 후속 세대의 부재 속에 여전히 오래전 1세대들, 즉 마시마로와 졸라맨을 위시한 플래시애니메이션과 엽기, 일탈, 코믹의 서사적 특징으로 인식되고 또한 한정되는 경향이 지속되었다.

본 논문은 이러한 정체된 국내 웹 애니메이션의 새로운 출구와 재도약의 가능성을 모색하는 차원에서 국내 현황과는 달리 웹의 내외적 환경과 속성을 주시하며 해당 영역에서 꾸준히 다양성과 한계를 실험하고 성과를 내고 있는 미국의 웹시리즈를 중심으로 디지털 문화와의 상호관계, 발전과정, 그리고 이러한 환경에서 드러나는 서사적 특징을 고찰 할 것이다. 웹시리즈는 특히 다양한 서사전략으로 한국의 인터넷 관객들까지 사로잡은 미국드라마와 애니메이션의 새로운 존재 방식이 되고 있다는 점에서 현 시

1) 마시마로는 2001년 문화관광부 선정 문화콘텐츠 1위, 애니메이션 누적 조회 수 2천 만회를 넘어섰고, 캐릭터 인형도 출시된 지 얼마 되지 않아 100만개를 돌파하며 폭발적 반응과 인기를 누렸다. 시사 저널
<http://www.sisapress.com/news/articleView.html?idxno=61956> 2014.1.25.

점에서 충분히 주목할 만하고, 또한 정체되어있는 국내 웹애니메이션의 다양성과 재도약의 가능성을 연구하는데 있어 중요한 시사점을 마련해 줄 수 있기 때문이다.

따라서 다음 2장에서는 미국 웹시리즈의 발전사와 특징을 디지털 문화의 발전사와 그 맥락 안에서 분석함으로써 웹과 디지털 문화, 그리고 그 상호작용에 대한 전반적 이해를 돕는 작업을 진행하고, 세 번째 장에서는 이를 토대로 웹애니메이션 <이제부터 제리타임!>의 서사적 특징을 이와 같은 상관관계 속에서 분석할 것이다. 이 작품은 기존 관습적인 영화나 드라마의 서사 형식, 또는 엽기나 코믹한 일련의 코드로 승부를 거는 전형적인 웹애니메이션의 서사전략이 아닌, 오히려 디지털 문화의 산물들과 그들과의 상호작용을 폭넓게 고려한 서사적 분석이 이루어져야함을 보여주는 상징적인 웹애니메이션이라 사료된다. 본 논문은 이러한 서사적 특징을 ‘21세기형 문자적 구술성’, ‘소설적 묘사와 영화적 관점의 활용’, ‘새로운 확장 가능성으로서의 서사 몽타주’의 세부 항목으로 나누고 분석하여 이에 대한 근거를 제시하려 한다. 또한 기존의 전통적 방식의 서사적 관습들과의 비교 분석을 통해 이러한 시도가 갖는 서사적 효과의 의미를 규명해보고자 한다.

본 연구는 웹애니메이션이 더 이상 그 1세대가 보여주었던 코믹한 코드와 엽기적 자극만이 미덕이 아닌 디지털 문화 속에서 다양한 방식의 서사적 접목을 통하여 새로운 스토리텔링의 상상력과 또 다른 방식의 소통을 제시하는 대안적 장르가 될 수 있음을 제시하고자 한다. 이는 웹애니메이션의 발전적 변화와 다양성 획득에 또 하나의 계기를 마련할 수 있다는 점에서 의미가 있을 것이며, 아울러 북미의 웹 시리즈와 웹애니메이션의 실험과 작품 경향에 대해 살펴볼 수 있는 기회도 될 것이다.

II. 디지털 문화 속 웨비소드²⁾의 서사적 확장

21세기 현대의 문화를 대표하는 디지털 문화는 그 다양성만큼이나 폭넓은 관점의 논의들이 전개되어왔다. 이재현은 그의 저서 『디지털 문화』에서 이를 세 가지 관점에 따른 분류로 구분하고 있는데, 첫째는 테크놀로지가 현대사회에서 가장 주요한 변화 동력으로 작용한다는 테크노 문화의 관점, 둘째는 디지털 테크놀로지의 함의를 다룬 문학, 예술 영역의 사조와 그 비평작업을 지칭하는 인문학적 관점, 마지막으로 좁은 의미에서 디지털 테크놀로지가 창출해낸 사이버스페이스에서 벌어지는 혹은 이를 둘러싼 문화현상에 대한 디지털 미디어 문화적 관점이다.³⁾ 그 중 본고에서 살펴 볼 디지털 미디어 문화적 관점의 핵심에는 인터넷이 다양한 매개적 역할을 하고 있고, 현대인들은 이를 통해 매개된 사고와 경험을 하기 때문에 이러한 매체에 대한 특수성과 잠재력을 파악하는 것은 이제 그 속에 담길 개별적 상상력이나 내용만큼이나 중요한 것이 되었다. 따라서 이번 장에서는 인터넷과 웹 시리즈의 더 자세한 이해를 위한 배경과 그 이론적 토대를 세우기 위한 연구를 선행한다.

인터넷은 널리 알려졌듯 초기 군사적 목적으로 만들어진 것이었으나, 80년대 이후로는 더 대중적인 커뮤니케이션 도구로 기능이 변형되었다. 90년대 이후 월드와이드웹과 그래픽 브라우저는 급격한 인터넷 이용 증가로 이어졌고, 웹은 구텐베르크의 인쇄혁명과 전신의 등장 이후 가장 획기적인 매체가 되었다. 이 과정에서 웹은 다양한 콘텐츠와 산업적, 문화적 맥락을 뒤튼든 닷컴 열풍을 가능케 했으며 인간이 새로운 방식으로 사유하고 소통할

2) 웹(Web)과 에피소드(Episode)의 합성어로 2009년 웹스터 사전에 신조어로 공식 등재되었다. 웨비소드는 텔레비전의 방영유무와 상관없이 웹상에서 다운로드나 스트리밍의 방식으로 온라인 배급을 통해 존재하는 웹 전용 시리즈의 형식을 전제한다. 1998년도에 스탠 리 감독의 웹 전용 애니메이션 슈퍼히어로 시리즈 <일곱번째 관문>을 웨비소드라는 용어로써 최초로 공식 사용하며 많이 알려지게 되었다. <http://www.merriam-webster.com/dictionary/webisode> 참조.

3) 이재현, 『디지털 문화』, 커뮤니케이션북스, 2013. p.vi-vii.

수 있는 공간을 실현 시켰다. 이러한 과정에서 등장한 웹 에피소드, 즉 웨비소드는 1995년 미국의 TV프로듀서 스캇 자카린이 <더 스폿 The Spot>을 통해 인터넷만을 위한 드라마, 즉 웨비소드 시리즈를 만든 것이 시초로 알려져 있으며, 이 후 각종 드라마의 프리뷰, 광고, 단편 등 각각의 목적에 맞게 유기적으로 발전해왔다. 4) 웨비소드는 기존 극장용이나 텔레비전 시리즈에 비해 제작 비용과 유통에 있어 진입장벽이 낮고, 인터넷의 상호작용성과 맞물리며 다양한 관객 참여의 경험을 제공할 수 있었으며, 이에 따라 새로운 차원의 캐릭터와 이미지, 일탈적 서사 등 여러 실험적이고도 차별화된 형식들을 선보일 수 있었다는 점에서 새로운 가능성으로 주목되었다.

특히 캘리포니아의 다섯 청춘남여의 스토리를 웹페이지 기반에서 사진과 텍스트, 그리고 짧은 동영상으로 매일 담아 올린 초기 웨비소드 <더 스폿>에서는 실제로 관객들이 원하는 시간에 각자의 공간에서 다양한 방식으로 스토리를 감상할 수 있었다. 뿐만 아니라, 메시지나 이메일을 통해 자신이 좋아하는 캐릭터에게 조언을 해주거나 지지의 메시지를 보낼 수 있었으며, 또한 이에 대한 피드백을 통해 관객들은 캐릭터들과 깊이 공감하고 특히 ‘연결’ 되었다는 느낌을 갖게 되었다. <스폿>의 작가 중 한명인 켄 마르티노에 따르면, 해당 스텝들이 매일 실제 캐릭터가 되어 팬들과 이야기를 나누었다고 한다. 이 과정에서 관객들은 <스폿>의 캐릭터들이 실제 사람이었다는 사실에 동요했고, 지속적으로 그러한 캐릭터들을 만들어 달라고 작가들에게 요구했다고 한다. 그는 이러한 과정을 통해 웹은 텔레비전과 달리 수동적인 매체가 아니기 때문에 팬들이 무언가 할 수 있는 어떤 것을 가지고 있어야 한다는 것, 또한 스토리와 상호작용하며 팬들이 그 안에서 자신이 무언가의 일부라고 느낄 수 있어야한다고 설명한다. 5) 이렇듯 웹의 공간에서 펼칠 수 있는 스토리의 상상력과 역량은 기존

4) Wikipedia., <http://en.wikipedia.org/wiki/Webisode>, 2013.12.10.

5) 캐롤린 헨들러 밀러, 이연숙의 역, 『디지털미디어 스토리텔링』, 커뮤니케이션 북스, 2011, p.331.

극장용 영화와 텔레비전과는 또 다른 매체 스스로의 능동성과 관객과 캐릭터의 능동성, 또한 그들 사이의 긴밀한 상호관계까지 요구하게 되었다.

초기 웹비소드 큰 사랑을 받은 <레이첼의 방>(2001) 역시 서사전달의 인터페이스로써 인터넷의 한계를 넓혔다. <레이첼의 방>은 3-5분 사이 길이의 50개의 웹 시리즈로 십대 소녀 레이첼이 자신을 둘러싼 오해와 문제들을 해결하고 자신이 어떤 사람인지 알리기 위해 직접 침실 주위에 웹캠을 설치하여 자신의 지극히 사적인 삶과 고민을 공개하고, 온라인 일기를 쓰며 매일 밤 채팅방에 들어가 관객들과 대화를 나누는 내용이다. 레이첼의 스토리는 비디오 에피소드, 저널, 채팅 등 관객들의 다양한 감각을 자극했고 <스팟>과 같이 게시판, 이메일, 채팅과 같은 방법으로 상호피드백이 가능하게끔 관객들에게 권한을 주었다. 채팅 섹션은 수석 작가 및 프로듀서인 애리카 리젠스 미트먼(Arika Lisanne Mittman)이 매주 평일 밤마다 레이첼로 행세하며 진행하였다고 한다. 미트먼은 웹에서 매우 유기적으로 시도되는 이러한 면들이 이 작품의 가장 큰 장점이고 이러한 섹션에서 관객들은 십대 청소년들과 관련된 심각한 토론을 벌이기도 하고 때때로 그 스토리를 발전시키기도 한다며, 레이첼이 가상의 캐릭터가 아닌 실재인물이라고 믿게끔 하기위해 다각도의 연출과 우연성을 시도한다고 설명한다.⁶⁾ 레이첼은 방 곳곳에 랜덤 한 듯 매달려 있는 웹캠들을 향해 시시때때로 자신의 생각과 가벼운 이야기를 건네고, 이는 레이첼의 일거수일투족을 지극히 사적인 공간의 지극히 가까운 거리에서 보게 되는 관객들로 하여금 마치 레이첼이 가상의 캐릭터가 아닌 서로에게 속해있는 친구와 같은 착각에 빠져들게 한다.

이렇듯 초기 웹 전용 시리즈들의 특징은 능동적이고, 사적이며, 다중감각(텍스트, 이미지, 비디오, 사운드, 키보드 등)을 활용케 했다. 이는 극장용이나 텔레비전 드라마에서는 얻을 수 없는

6) 위의책, p. 344.

그러면서도 기존 전통미디어로부터 다양한 전략을 끌어들이는 웹에 존재하는 서사전략이 되어주었다. 이들은 그 시작부터 웹기반의 시리즈들이 기존 관습적 매체들과는 전혀 다른 속성의 것임을 인지하고 이 매체적 특성을 연구하기 시작했고, 이를 활용한 다양한 서사들을 제시했다. 특히 기존 매체로는 수용하기 힘든 일탈적 요소들과 사적 테마들, 공간들, 거친 이미지와 사운드들을 수용하여 방대한 실험들을 해나갔다. 그 방대한 실험들은 온라인 비디오 유통 업체였던 넷플릭스 Netflix까지 제작사로 탈바꿈 시켰고 그들이 제작한 웹시리즈 중 <하우스 오브 카드 House of Card>는 2013년 국제에미상 3관왕과 골든 글러브까지 거머쥐며 웹 시리즈의 저력을 재차 확인시켜주었을 뿐만 아니라 지상파와 케이블 채널의 존재를 위태롭게 하기까지 이르렀다.

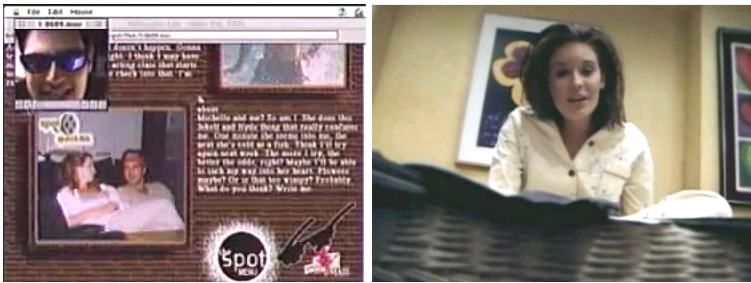


그림1. 미국 초기 웹시리즈 중 <더 스폿>과 <레이첼의 방>7)

이렇듯 웹 시리즈의 특징들은 오히려 역으로 텔레비전이나 케이블 프로그램들의 트렌드를 변화 시켰고, 영상을 보는 관람자들의 행위들을 바꾸어 놓았다. 기존의 짧은 재생시간과 가벼운 스트리밍 용량, 그리고 컴퓨터와 인터넷이 설치되어있는 곳에서만 볼 수 있었던 웹 시리즈들은 이제 광대역 인터넷과 모바일 시대에 맞춰 기존 매체들의 한계를 뛰어넘는 양질의 콘텐츠로 끊임없는 도약을 시도하고 있다. 본 논문은 이러한 웹시리즈의 내외적 특징들과 이를 통해 서사를 확장시켜나가는 가능성들이 웹 애니

7) 그림.1-그림.4. 해당 영상과 웹페이지에서 직접 캡처함.

메이션에서는 어떠한 방식으로 드러나는가를 살펴보기 위해 2005년부터 등장한 <이제부터 제리타임!>을 분석하고, 특히 이 웹기반의 애니메이션이 어떻게 기존 매체들과의 서사적 차별성을 활용해 관객들의 공감을 이끌어 내었는지를 살펴보고자 한다.

Ⅲ. <이제부터 제리타임>의 서사적 특징

<이제부터 제리타임>은 40대 싱글남 제리 주커 Jerry Zucker의 좌충우돌 인생사를 자전적 일기 형식으로 동생 오린 주커와 함께 제작한 애니메이션이다. 형인 제리 주커가 본인이 실제 겪은 이야기들을 짧게 엮어 2-4분여의 길이로 보이스오버와 음악을 맡았고, 동생인 오린 주커가 해당 이야기를 바탕으로 독특한 형식의 디지털 컷아웃과 콜라주 형식의 애니메이션을 제작하였다. 스크립트도 스토리보드도 없는 이러한 즉흥적이고도 간단한 컨셉과 제작방식은 웹기반 문화로 인해 변화된 관람객의 수용방식과 이에 따른 새로운 디지털 환경에 잘 들어맞았다. 두 형제에 의해 예산 없이 제작된 이 애니메이션은 웹상에 업로드 되면서 소셜네트워크를 통해 즉각적인 반응을 얻었다. 자신에게 불친절한 웨이트리스를 향한 웅졸한 분노, 전셋집 주인과의 사소한 말다툼, 건방진 신입회원에 대한 치졸한 복수 등 실제 인물과 실제 일어났던 사소한 사건들을 기반으로 한 사소한 고민들과 소심함의 테마들은 항상 자신을 포장해야하고 쉽사리 자신들의 소심함을 나누지 못하는 내적으로 지극히 고립된 현대인의 보편적 자화상과도 맞닿아있다. 본 장에서는 웹애니메이션의 새로운 형식으로서 <이제부터 제리타임!>의 서사적 특징을 디지털 환경과 문화 속에서 분석해 보고자 한다.

1. 21세기형 문자적 구술성

미디어와 커뮤니케이션 형식, 인간 지식과 사고 패턴, 인간 경험과 문화적 형식의 관계를 연구해온 미디어 생태학자 월터 J. 옹은 미디어가 말의 보전과 확장, 그리고 변경에 이용되는 방식이

인간의 의식 및 사고 패턴과 긴밀한 상관관계에 있음을 주목하고, 이러한 관계들 때문에 미디어는 인간의 문화와 정체성에 큰 영향을 미쳐왔다고 보았다. 따라서 옹은 문자시대 이전의 구술문화와 문자시대, 그리고 전자매체에 입각한 2차 구술성의 시대로 말의 문화사를 분류하고 그 사이에 있는 인간의 정신구조를 탐구한다. 옹은 텔레비전, 라디오 등의 전자매체에 입각한 2차 구술성이 인쇄의 선형성에서 벗어나 물리적으로 부재했던 상대방의 소리를 복원한다는 점에서 1차 구술성과 유사하지만, 이러한 구술성은 쓰기와 인쇄 문화에 기반을 둔 것이기 때문에 이러한 1차 구술성과의 유사성-즉시성, 즉흥성, 지금-여기의 행위 중심의 현존성과 상황성, 집단적 경험, 정형화된 표현-이 자연스럽게 이루어진 것이 아닌 의도적으로 계획된 것이라고 말한다. 다시 말해 2차 구술성은 ‘보다 의도적이고 자기 의식적’일 뿐만 아니라 소수의 집단이 아닌 대중이 집단 감각을 가질 수 있게 한다고 주장한다.⁸⁾

하지만 디지털 융합인터페이스 안에서 보이는 <이제부터 제리 타임>의 구술성은 이러한 1차적-2차적 구술성의 특징을 결합하며 새로운 양상을 띤다. 주인공 제리는 불특정 다수의 관객을 향해 카메라를 직시하면서도 본인의 생각과 상황, 사건들을 즉흥적인 추임새와 함께 마치 친한 친구에게 상황을 재현하듯 늘어놓는다. 이는 1차적 구술성의 즉흥성과 상황성을 가지면서도 2차적 구술성의 특징인 자기 의식적이기 까지 하다. 그러면서도 미리 쓰여진 스크립트 기반이 아닌 즉흥적인 녹음 분을 일련의 포맷에 맞게 사후 편집한다는 점에서 그 차이점이 보이는데, 본고에서는 이를 ‘문자적 구술성’ 혹은 ‘3차적 구술성’이라 간주한다. 이는 마치 개개인의 사생활을 텍스트, 이미지, 동영상, 사운드의 다중매체를 통해 자유롭게 서술하고 적당한 텍스트의 위치와 길이 등을 중간 혹은 마지막에 편집, 조절해야하는 현대인의 블로그 문화 혹은 북미에서 더 활성화된 비디오로그(VLOG)와 홈비디오 문화와 매우 긴밀하게 맞닿아있다.

8) 윌터 J. 옹, 이기우의 역, 『구술문화와 문자문화』, 문예이론, 1995, p. 9-12.

예를 들면, 제리를 가장 대표적으로 소개하는 첫 번째 에피소드 <Who's that Guy!>에서 제리는 화면을 바라보며 '당신(You)'이라는 불특정 다수의 관객들에게 끊임없이 말을 걸고 관객들의 존재를 확실하게 가정한다. 하지만, 이내 파편적 단어들과 복잡한 행동들을 여과 없이 열거하며 극히 개인화된 의식의 흐름을 이야기로 쏟아놓는다. 그리고 종결은 이러한 일련의 일들로 인해 느꼈던 극히 개인적 감정이나 주관적 교훈으로 평범한 사적 일기처럼 마무리된다. 따라서 관객들은 실제 인물을 기반으로 한 캐릭터와 실제 공간을 기반으로 한 배경으로 이루어진 <이제부터 제리타임!>의 관념적 세계 속에서, 마치 익명의 블로거를 방문한 듯 쉽고, 친숙하게 주인공 제리와 제리의 관점에 동화되게 되는 것이다. 이는 언제나 블로그나 소셜네트워크 등 인터넷을 통해 매개된 체험을 하고, 사람을 만나고, 일상을 알아가는 현대인의 삶의 방식과 연결되어있고, 블로그와 같은 대중화된 일련의 포맷과 이에 맞는 편집과 표현능력까지 쉽게 갖추게 된 관객들의 영상 수용방식과 창작자들의 창작방식과도 맞닿아있다.

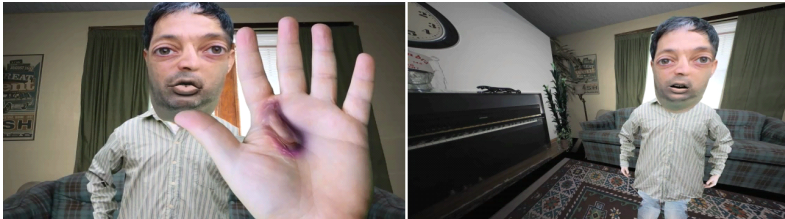


그림 2. 제리 주커, 오린 주커 형제의 <이제부터 제리타임!>(2005)

기존 정해진 주연과 정해진 조연들, 단순한 공간설정이 웹애니메이션의 몰입을 위한 일련의 조건들이었다면, 실재 본인의 사진을 해체하고 재조합하여 만든 이 기묘한 캐릭터 제리와 매 순간을 떠다니는 도시 공간들, 지극히 사적인 내부 공간들, 정신 없는 간판들과 매번 새로 등장하는 조연 캐릭터들은 애니메이션의 서사를 따라가는데 자칫 방해요소처럼 보이기까지 한다. 하지만, 관객들은 마치 블로그 방문 시 해당 화자의 관점을 믿고 먼저

따르는 것처럼, 떠다니는 이미지나 어색한 캐릭터를 먼저 따라가는 것이 아닌 시작점부터 주인공 제리의 관점과 그의 묘사에 동화되고 주인공의 의식적 흐름을 따라가게 된다. 관객들은 제리가 가는 곳, 그가 만나는 사람들, 그의 사소한 생각들 등의 지극히 사소하고 사적인 부분까지 공유하고 공감하며 제리와 깊이 ‘연결’ 되게 된다.

다시 말해, 제리가 구사하는 이 친근하고도 간결한 ‘문자적 구술성’은 관객들이 직접 주인공이 되거나 애니메이션에 몰입하여 제리의 세계를 직접 살게 하는 것이 아닌, 제리 스스로가 상대방의 존재를 항상 의식하고 스스로의 언어를 의도적으로 편집하기 때문에 관객들로 하여금 제리의 관점과 생각들을 총체화하여 제리의 세계를 제리와 ‘함께’ 간접 체험하게끔 한다. 특히 이러한 블로그(Blog)나 비디오로그(Vlog)의 형식에서 볼 수 있는 문자적 구술성은 블로그 문화가 친숙한 젊은 세대들에게 더욱 쉽게 공감되고, 오히려 또 다른 방식으로 애니메이션에 몰입할 수 있는 친숙한 여건들을 제시한다.

2. 소설적 묘사와 영화적 관점의 활용

블로그와 소셜네트워크 등의 인터넷 문화에서 오는 친근함 등 여러 형식적 장점에도 불구하고 여기에는 동시에 한계들이 존재한다. 예를 들면, 셀프 카메라를 연상케 하는 카메라웍은 지극히 고정되어있어 상황을 재미있게 연출하기에 한계가 있고, 더불어 자전적 형식으로 이미 지난 과거의 일들을 재가공하여 한명의 화자를 통해 서술하기 때문에 일정한 톤의 담담한 목소리와 함께하는 객관적 서술의 방식은 자칫 이야기의 흥을 떨어뜨린다. 특히 매회 새로이 등장하는 조연 캐릭터들은 3-5분 분량의 상대적으로 짧은 에피소드에서 관객들에게 충분히 받아들여지기 쉽지 않다. 따라서 제리는 이러한 상황적 표현의 한계를 극복하고 인물을 묘사하는데 있어 2중의 시간 구조 속에서 소설적 묘사와 영화적 관점을 동시에 활용하고 있다.

시모어 채트먼은 저서 『이야기와 담론』에서 모든 서사가 2중의

시간 구조를 가진다고 주장한다. 첫 번째는 실제 일어난 사건을 순서대로 배열하는 실제 이야기의 시간이고, 다른 하나는 이 이야기들을 텍스트상 재배열한 담론의 시간이다.⁹⁾ 이 때, 소설은 이야기의 시간을 정지시키고 상황과 캐릭터를 자유롭게 묘사할 수 있는 것과 달리, 영화는 그 매체적 특성 때문에 이야기의 시간과 담론의 시간이 함께 흐르는 것으로 인식될 뿐 만 아니라 차가운 카메라의 시선들 역시 화자의 미묘한 성향과 태도를 정확히 대변해 줄 수 없다. 따라서 채프먼은 이를 보상하기 위해 영화는 대상을 바라보는 인물들을 설정하여 그들의 반응에 의해, 대상에게서 지적하고 싶은 특성을 표현한다고 주장한다.¹⁰⁾ 각각의 캐릭터마다 뚜렷한 특성을 지니며 섬세한 얼굴묘사와 과장된 제스처 하나로 그 감정에 몰입하게 하는 애니메이션의 경우는 이러한 과장성 자체가 냉랭한 카메라의 시선을 보상하는 경향이 있다. 특히 3차원 컴퓨터 애니메이션의 경우 가상 카메라의 각도, 심도, 위치 등을 활용하여 주인공 캐릭터와 조연 캐릭터의 섬세한 태도와 성향을 묘사한다. 하지만 <이제부터 제리타임!>의 경우 디지털 컷아웃 애니메이션이라는 지극히 제한적이고 평면적인 기법적 한계와 카메라 밖의 특성상 이러한 미묘한 관점과 상대 캐릭터의 묘사를 충분히 표현하고 전달하기가 쉽지 않다. 따라서 <이제부터 제리타임>에서는 제리가 직접 일인칭 화자가 되어 관객을 인식하며 실제 이야기를 들려주는 이야기 시간과, 스스로가 이야기 속으로 들어가 전지적 시점에서 재배열된 담론의 2중 시간의 구조 속에서 채프먼이 언급한 소설적 묘사와 영화적 관점을 함께 활용한다.



그림 3. <이제부터 제리타임>중 <가라테 데이트>

9) 시모어 채프먼, 한용환 역, 『이야기와 담론』, 푸른사상, 2003, p. 76-77.

10) 위의 책, p.34-38.

에피소드 중 <가라테 데이트>는 가라테 학원을 운영하는 데이트 상대와의 좌충우돌 상황들에 얽힌 에피소드를 담고 있다. 데이트 상대, 즉 조연의 처음 등장부터 그녀의 미세한 행동 하나하나가 제리의 입을 통해 구술로 묘사되고 설명된다. 이러한 제리의 소설적 묘사는 굉장히 느리거나 때로는 정지된 스틸 이미지들을 활용하여 시간을 지연시킴으로써 가능해진다. 관객들에게 약간의 힌트를 제시할 수 있는 이미지들이 큰 의미 없는 행동들과 움직임으로 시간을 벌어놓는 사이, 디테일한 소설적 묘사를 동시에 수용케끔 하는 것이다.

여기에 등장하는 유일한 조연인 데이트 상대는 철저하게 제리의 눈과 입으로 묘사되고 해석된다. 관객들은 데이트 상대의 행위에 대한 제리의 반응과 생각을 허심탄회하게 듣게 되고, 이 지극히 주관적인 관점의 서술과 묘사들을 토대로 조연 캐릭터는 상상적으로 확장하게 된다. 여기서도 이미지는 일련의 힌트만을 제공할 뿐 구체적인 생각과 반응은 제리의 문장과 덤덤하지만 거리낌 없는 말투, 그리고 미세한 톤의 변화를 통해 더 정확하게 인지된다. 관람자들에게는 조연캐릭터 그 자체의 중요성보다 주인공에 의해 매개된 조연이 어떠한 인물인가가 더 중요하게 된다.

이렇듯 제리는 일인칭 서술자이자 동시에 전지적 서술자의 특징을 동시에 소유하면서 스토리의 내, 외부에 동시에 위치하게 된다. 그리고 화자를 적극적으로 드러내고 섬세한 소설적 묘사 속에서도 중간중간 들어가는 추임새들 및 대화조의 어법을 활용하여 관객들로 하여금 그의 편에서 사건을 체험하고 이해하고 공감해 주기를 유도한다. 이러한 제리의 이야기는 더 이상 먼 옛날 혹은 먼 미래의 영웅이나 독특한 운명의 소유자가 아닌, 나의 못다한 이야기, 내 친구의 숨겨진 이야기와 같은 애뜻한 친근감을 더하게 된다. 이로 인해 관객들은 쉽사리 매력 요소를 발견할 수 없을 것만 같던 40대 싱글남 제리에게 더욱 더 애착과 공감 혹은 친밀감을 느끼게 되는 것이고, 이 같은 관람자의 공감과 격려는 상호작용성으로 대표되는 디지털 문화에서 또 다른 행동으로 인

한 서사의 확장으로 연결 된다.

3. 새로운 확장 가능성으로서의 서사 몽타주

기존 대중 매체들은 모든 내용을 편집해서 일방적으로 공급하기 때문에 수많은 미디어 비관론자들을 탄생시켰다. 하지만, 영화이론가 데이비드 보드웰은 내러티브를 이해하는데 있어 관객의 인지적, 지각적 과정, 즉 능동적 스키마를 강조한다. 즉 기존 영화나 텔레비전을 수동적으로 시청하는 관람객의 입장에서도 관객의 역할은 끊임없는 인지와 지각과정을 통한 능동적 실천이라는 것이다.¹¹⁾ 인터넷이라는 상호작용성에 기반을 둔 웹애니메이션을 시청하는 관람자의 활동이란 이보다도 훨씬 더 적극적인 행동으로 옮겨진다. 위의 연구들에서 살펴본 사적 테마의 파편적 열거와 상황 중심의 표현으로 해체된 서사 몽타주는 일련의 빈틈들과 주인공으로부터의 거리를 생성시켜주었고, 이 새로운 공간에 관객은 주인공이 겪은 에피소드에 관한 각자의 피드백 혹은 즉흥적으로 떠오르는 자신의 일상 이야기를 넣어 함께 경험 하게 된다. 이렇듯 애니메이션을 시청하며 각각의 내면에서 확장되고 풍부해진 서사들은 각각의 내적 인지, 지각과정에 머무르지 않고 해당 웹사이트에서 구술적 문자들로 모아지게 된다. <이제부터 제리타임>의 경우 블로그를 통해 300자 이내로 제리와 소통할 수 있게끔 소통의 공간이 마련되어있으며, 제리에게 자신의 자전적 이야기를 보내어 마치 친구와의 대화처럼 시시콜콜한 상담도 받을 수 있다. 따라서 다른 미디어인터페이스 환경에 비해 이와 같은 웹애니메이션이 보여주는 스토리는 훨씬 더 파편적이고 비선형적이지만, 오히려 이러한 빈틈을 통해 관객들을 위한 새로운 공간들을 위치시켜 관객들로 하여금 또 다른 방식의 파편적 몰입을 가능케 하는 것이다. 결국, 기승전결의 선형성이 뚜렷하고 각 단계별로 철저하게 완성된 스토리가 필요했던 고전적 서사 스타일과는 달리 인터넷 기반의 하이퍼텍스트 시대에는 더 이상 서사가

11) 데이비드 보드웰, 오영숙 역, 『영화의 내레이션1』, 시각과 언어, 2007, p.86~95.

작품 안에만 존재하는 것이 아닌 작품을 둘러싼 환경과 관객과의 상호작용을 통해 완성되고 있음을 확인할 수 있다. 여기서 서사는 더 이상 고정적이지 않고 유연하며, 선형적이지 않고 비선형적이고, 관객에 의해 능동적으로 확장 된다.



그림 4. 블로그와 웹페이지를 통해 확장된 서사를 만들어 나가는 <이제부터 제리타임!>

20세기 영화사에 지대한 영향을 끼친 몽타주 이론가 에이젠 슈테인은 몽타주를 애초에 영화가 아닌, 제임스 조이스나 찰스 디킨스의 소설, 일본의 전시형식인 단카와 하이쿠 같은 문학작품의 서사 구조에서 발견했다. 이제 몽타주는 새로운 디지털 문화 환경에서 전통적인 서사원리를 해체시키고 새로운 이야기 조각들을 접목시켜 당대의 세계인식 자체를 반영하고 있을 뿐만 아니라, 관객을 텍스트의 의미구성에 참여시키는 새로운 서사몽타주를 구현시키고 있다.¹²⁾ 관객들은 기억 속 저편에 묻어 두었던 어린 시절 황당한 혼자만의 에피소드들과 추억들을 떠올리며 이를 제리의 가상의 집을 통해 공유하며 위로를 받고, 또한 이에 대한 피드백을 통해 그들 역시 제리와 깊이 연결되어 있음을 느끼게 된다. 이러한 소속감뿐만 아니라, 관객들 역시 결국에는 이를 통해 자신 스스로의 이야기를 일정한 포맷에 맞게 구성해나가는 개개

12) 임정택, 『기술매체 시대의 텍스트와 미학』, 연세대학교 출판부, 2005, p. 24-26.

의 참여 작가가 된다. 따라서 웹을 통해 작가와 관객이 서로 상시 이어져 있는 하이퍼텍스트시대에는 기존 작가와 관객의 정의와 관계가 유동적으로 변형될 수 있고, 결국 작가는 이 작품의 서사와 의미를 확장시켜나가는 또 다른 작가들인 관객들의 연계와 링크를 위한 매개 역할까지도 기꺼이 하게 된다. 상호작용성에 근거한 인터넷의 쌍방향 소통은 이제 소통의 차원에 머무르지 않고 작가와 매체, 매체와 관객, 그리고 작가와 관객의 새로운 관계를 생성해내고 이는 새로운 서사적 확장을 가능케 하고 있다.

IV. 결론

새로운 매체는 언제나 인간의 언어활동과 커뮤니케이션에 영감과 영향을 주었고, 인간은 그 위에 새로운 상상력을 덧입혀 새로운 서사적 구조를 만들어왔다. 본 연구는 웹애니메이션 <이제부터 제리타임!>을 분석함으로써 한편으로는 최근 디지털 문화의 특징을 재조명하고, 다른 한편으로는 기존 관습적 매체로는 표현되기 힘들었던 웹애니메이션의 서사적 특징과 그러한 특징이 지니고 있는 새로운 서사적 확장의 가능성들을 고찰하는데 목적이 있다. 이는 디지털 문화가 전혀 새로운 방식의 서사로의 전환점을 만든 것 아닌, 오히려 기존의 서사방식들을 다양하게 포괄하고 변형하며 오히려 더욱 폭넓은 방향으로 활용하고 있음을 뜻한다.

네트워크를 통해 빠르게 변화하는 매체 융합의 환경에서 이에 따른 서사적 구조의 변화와 특징에 대한 성찰은 서사가 다양한 환경에 의해, 또한 이에 따른 인간의 감각 변화, 사고방식의 변화에 따라 유동적으로 변화하고 있음을 드러내 주었다. 기존 관습적 매체들에 비해 웹애니메이션 안에서 전통적 의미의 내러티브의 역할과 권한은 크게 축소되었다. 완벽하고 잘 조직화된 스크립트가 아닌, 이제는 한 두 시간 다듬은 일상의 기억과 상황적 묘사만으로도 에피소드를 완성시킬 수 있게 되었다. 하지만 디지털

텔 문화는 기승전결의 완벽한 서사전개 방식과는 전혀 다른 논리를 구성해내며 오히려 관객들과의 상호작용을 통해 더욱 풍성한 서사를 경험할 수 있게 한다. 본 논문은 <이제부터 제리타임>의 ‘문자적 구술성’, ‘소설적 묘사와 영화적 관점의 활용’, ‘확장가능성으로써의 서사몽타주’로 그 서사적 특징을 제한적으로 특정 지었지만, 이를 통해 애니메이션에 있어서도 각각의 플랫폼에 대한 매체적 속성과 깊이 있는 분석이 선행되어야 한다는 인식과 이를 기반으로 다양한 서사적 가능성을 꾸준히 탐색해보는 일은 현시점에서 매우 시급하고도 중요한 일이다.

따라서 본 연구는 침체되어있는 국내 웹애니메이션에 하나의 대안적 사례를 제시하는 것으로 디지털 문화와 그에 따른 문법을 활용한 새로운 사례에 대한 연구로써 의의와 가치를 지닌다. 아울러 현시점에서 급격하게 부상하고 있는 미국의 웹기반 시리즈와 웹애니메이션 작품경향에 대해 이해 할 수 있는 분석이기도 하다. 앞으로 끝없이 등장하게 될 다양한 융합인터페이스와 디지털 환경에서 애니메이션 서사의 더욱 긍정적, 발전적, 유기적인 창조를 기대해 본다.

참고문헌

- 데이비드 보드웰, 오영숙 역, 『영화의 내레이션1』, 시각과 언어, 2007
 배주영, 『디지털 애니메이션 스토리텔링』, 살림, 2005.
 스티븐 존슨, 류제성 역, 『무한상상, 인터페이스』, 현실문화연구, 2003.
 시모어 채트먼, 한용환 역, 『이야기와 담론』, 푸른사상, 2003.
 윌터 J. 옹., 이기욱 외 역, 『구술문화와 문자문화』, 문예이론, 1995.
 연세대학교 HUNO 프로젝트 연구단, 『기술매체 시대의 텍스트와 미학』,
 연세대학교 출판부, 2005
 이재현, 『디지털 문화』, 커뮤니케이션북스, 2013.
 캐롤린 핸들러 밀러, 『디지털미디어 스토리텔링』, 커뮤니케이션스 북스,
 2009.
 Alexander, Bryan, *The new digital storytelling : creating*

narratives with new media, Praeger, 2011

SP타임스 인터뷰 http://www.sptimes.com/2006/04/18/Floridian/TV_s_New_Face.shtml 2013. 12.9.

시사 저널 <http://www.sisapress.com/news/articleView.html?idxno=61956>
2014.1.25.

IMDB, www.imdb.com, 검색어 :It's Jerry Time, 2013.12.02.

WIKIPEDIA, <http://en.wikipedia.org/wiki/Webisode>, 2013.12.02.

<http://www.itsjerrytime.com>

ABSTRACT

The narrative features of <It's Jerry Time!> as seen through digital culture.

Kim, YoungOk

The development of the Internet in the 21st century had made a variety of cross-cultural environment so that animations also have evolved with new features to Web-Animation. In Korea, the web-based flash animation leap forward to the animation Utopia in the early 2000's, but did not last long. The web-based animations should attract audience's attention not only with it's minimum streaming capacity but also with showing it's best qualities as well. Therefore, the stimulating narrative strategies were mandatories for web-animation in 2000's. The absence of in-depth research on media, poor revenue structure, and the emergence of mobile games and e-learning industries made the web-animation become just a one-time/ one-consumable content. There were no subsequent generation of korean web-animation ever since.

In this study, I want to introduce and analyze the american web animation series, <It's Jerry Time!>(2005) as a new type of web-animation in current digital culture, In particular, I want to discuss how this web animation appeal to the audience with its narrative strategies through using some aspect of the internet culture which's differentiated from traditional media based cultures. This research could suggest diverse narrative strategies for the future web-animation with new vision. Moreover, This also allows to look at latest web-animation trends and its new experiments.

Key Word : It's JerryTime, Animation Narrative, Digital Culture, Web-Animation

김영옥
중앙대학교 첨단영상대학교 영상학과 애니메이션이론 전공 박사과정
(156-756) 서울시 동작구 흑석로 84 중앙문화예술관(301동) 118호
Tel : 02-820-5416
dreamyapril@gmail.com

논문투고일 : 2014.02.01
심사종료일 : 2014.03.03
게재확정일 : 2014.03.03