

한국 독립 단편애니메이션의 현재와 발전방향에 대한 연구

- I. 문제제기
 - II. 연구내용 및 방법
 - III. 한국 독립 단편애니메이션의 전개과정
 - IV. 한국 독립 단편애니메이션의 현재
 - V. 결론
- 참고문헌
ABSTRACT

손국환

초 록

독립 단편애니메이션은 창의적이며 진보적인 표현을 중심으로 젊은 애니메이션 창작자들을 위한 표현 방식이었으며 애니메이션의 탄생이후 애니메이션의 질적인 발전과 다양화를 가져오는 원동력이 되어왔다. 이것은 애니메이션의 발전과정과 함께 하며 실험성과 도전성을 강조하는 많은 작품을 세상에 등장시켰고 프랑스, 일본, 캐나다 등 애니메이션 자원이 풍부한 나라에서는 그 중요성을 인식하고 가치를 이어가기 위해 젊은 창작자들을 지원하고 있다. 하지만 한국 애니메이션 작품들은 어린이들로부터의 인기로 작품의 질을 평가받고 작품의 완성도 보다는 완구를 비롯한 제품개발과 판매에 주력하는 기업과 그것을 당연하게 수용하는 대중적인 인식이 산업 전반에 형성되어 있다. 이런 점들로 인해 한국의 젊은 애니메이션 창작자들은 미래를 위한 창의적인 시각과 철학적인 문제의식을 표현하지 못하고 상업 애니메이션 시장의 한계에 갇혀 벗어나지 못하고 있다. 유아용 애니메이션으로 포화상태에 이른 한국 애니메이션 산업의 재도약과 확장을 위해서는 좋은 기획과 스토리 개발, 기술혁신을 통한 상업적 목표달성과 더불어 도전적이고 실험적인 성격의 독립 단편애니메이션 대한 가치를 재정립하고 다양화를 중심으로 하는 창작환경과 지원제도의 변화가 필요하다. 이를 위해 본 논문은 한국 독립 단편애니메이션의 제작 및 상영, 배급, 정부지원 등의 현황을 분석하고 구조적 문제점과 해결을 위한 방법을 알아본다.

주제어 : 애니메이션, 독립애니메이션, 단편애니메이션, 한국애니메이션, 애니메이션 배급, 애니메이션 지원정책

I. 문제제기

한국의 애니메이션 산업은 유아 및 어린이를 위한 애니메이션의 성공과 교육용 멀티미디어 콘텐츠의 요구로 인해 그 어느 때 보다 많은 투자와 관심이 집중되어 있다. 하지만 최근 국내 애니메이션 산업의 대부분은 어린이를 위한 애니메이션에 한정되어 있으며 상업적인 성공과 애니메이션을 바탕으로 한 교육 콘텐츠 및 완구의 판매에 집중되어 폭넓은 연령층이 다양한 주제의 애니메이션을 접하기는 어려운 상황이다. 애니메이션은 어린이를 위한 볼거리로서 기능과 교육을 위한 도구이기 이전에 인문학과 조형예술이 매체를 통해 융합되어 있는 창작품임에도 불구하고 실험적이고 예술적인 성격을 가지고 있거나 어린이를 위한 애니메이션이 아닌 독립 애니메이션은 대중에게 다가가기 어렵고 그들의 가치를 공유할 기회조차 가지기 어렵다.¹⁾

독립 단편애니메이션은 창의적이며 진보적인 표현을 중심으로 젊은 애니메이션 창작자들을 위한 표현 방식이었으며 애니메이션의 탄생이후 애니메이션의 질적인 발전과 다양화를 가져오는 원동력이 되어왔다. 이것은 애니메이션의 발전과정과 함께 하며 실험성과 도전성을 강조하는 많은 작품을 세상에 등장시켰고 프랑스, 일본, 캐나다 등 애니메이션 자원이 풍부한 나라에서는 그 가치와 중요성을 이어가기 위해 젊은 창작자를 위한 교육과 지원을 위해 노력하고 있다. 각국의 대표 애니메이션페스티벌인 안시 국제애니메이션페스티벌과 히로시마국제애니메이션페스티벌, 오타와국제애니메이션페스티벌 등은 예술성 높은 작가주의 단편애니메이션을 발굴하고 실험적이고 창의적인 젊은 창작자를 육성하기 위한 목적을 가지고 있다.²⁾

하지만 한국 애니메이션 생태계를 살펴보면 앞서 언급한 것

-
- 1) 김재웅, 고민정, 「한국단편애니메이션을 활용한 주제중심 통합교육 모형 연구」, 『만화애니메이션 연구』, 통권제20호(2010), p.18.
 - 2) 최영철, 최승락, 「4 대 국제애니메이션영화제 비교분석을 통한 한국 애니메이션영화제 발전방향」, 『만화애니메이션 연구』, 통권제25호(2011), pp.185-189.

처럼 상업적인 가치나 어린이들로 부터의 인기로 작품의 질을 평가받고 이로 인해 젊은 창작자들의 작품들은 도전적이거나 실험적인 독립성을 가지기 어려워지고 있다. 더욱이 애니메이션의 질적 수준보다는 완구를 비롯한 제품개발과 판매에 주력하는 기업과 그것을 당연하게 수용하는 대중적 인식은 이를 더 어렵게 만든다. 이런 점들로 인해 한국의 젊은 애니메이션 창작자들은 미래를 위한 창의적인 시각과 철학적인 문제의식을 표현하지 못하고 상업 애니메이션 시장의 한계에서 갇혀 벗어나지 못하고 있다. 뿐만 아니라 애니메이션에 대한 교육과 학문적 연구에서도 상업적으로 성공한 캐릭터와 애니메이션에 더 큰 가치를 두고 기술의 발전과 새로운 기술에 대한 접목에 투자되고 있어서 애니메이션 발전과 다양화의 근간이 되는 실험성과 예술성에 대한 노력은 한국 애니메이션 생태계에서 찾아보기 힘든 현실이다. 이와 더불어 학원과 대학에서 사회로 진출하는 애니메이션 제작인력은 포화상태에 이르고 있으며 한정된 매체로 인해 더 이상 어린이 TV 애니메이션을 통해 한국 애니메이션 산업의 확장과 재도약을 꿈꾸기는 어려운 상황이다.

이를 극복하기 위해서는 스타성 있는 애니메이션의 발굴과 기술 개발, 새로운 매체에 대한 연구도 중요하지만 도전적이고 실험적인 젊은 콘텐츠 지원을 통한 다양성 확보와 이를 수용할 수 있는 대중적 인식의 변화가 필요하다. 또한 새로운 매체의 등장과 애니메이션 산업에 요구되는 융합적 시도를 위해서도 애니메이션 내용과 기법의 다양화는 무엇보다도 중요한 요소이다. 그러므로 포화상태에 이른 TV 어린이 애니메이션 중심의 한국 애니메이션 산업의 재도약과 확장을 위해서는 좋은 기획과 스토리 개발, 기술혁신을 통한 상업적 목표달성과 더불어 도전적 성격의 독립 단편애니메이션에 대한 가치를 재정립하고 학문적 연구와 교육, 창작환경의 변화가 필요하다. 창작환경의 변화를 위해 소규모 젊은 창작자들이 애니메이션을 통해 창의적인 시각과 철학적인 문제의식을 표현할 수 있도록 생태계를 구성해야하고 이를 수용할 수 있는 대중적 접점을 확대해야한다. 이에 본 연구는 독

립 단편애니메이션의 현황제시와 분석을 통해 현재의 모습과 문제점을 알아보고 독립 단편애니메이션의 영역확대를 위한 문제해결 방법을 제시하고자 한다.

II. 연구내용 및 방법

본 연구는 한국 독립 단편애니메이션의 전개과정을 살펴보고 최근 제작되어지는 작품의 범위와 페스티벌 등을 통해 상영되는 작품의 현황을 조사한다. 또한 대중적 수용과 관심이 동반되어야 독립 단편애니메이션이 확대, 재생산될 수 있는데 이를 위해 현재 시스템이 가지고 있는 대중적 접근성의 현황과 문제점을 살펴보고 독립 단편애니메이션을 지원하는 정부 및 관련기관과 그 지원내용을 알아본다.

연구의 시기적 범위와 내용으로는 한국 단편 애니메이션이 처음 시작된 시점인 1980년대부터 최근까지의 전개과정을 살펴보고 2015년부터 2016년까지 2년간 한국 독립 단편애니메이션의 현황을 정량화한다. 한국콘텐츠진흥원, 서울애니메이션센터 등의 기관에서 지원하는 단편 독립애니메이션의 범위를 자료 수집과 방문을 통해 조사하고 부족한 부분은 담당자와 전화 및 전자 우편을 통해 확인하였다. 또한 서울국제만화애니메이션 페스티벌, 부천국제애니메이션 페스티벌, 인디애니페스트 등의 국내 애니메이션 페스티벌과 씨앗, 인디스토리 등의 단편 독립애니메이션 관련 배급사의 자료를 수집하고 방문하거나 전화통화를 통해 담당자와 인터뷰를 진행하였다. 각 기관 및 단체의 방문 및 인터뷰 시점은 2016년 6월에서 8월이다.

III. 한국 독립 단편애니메이션의 전개과정

한국 애니메이션의 시작은 홍보애니메이션과 문화영화의 제작을 위해 1950년대 후반부터 시작되었으며 1960년대에는 <가족계획>(1960), <살기 좋고 밝은 나라>(1961) 등 20여 편의 국민을

계몽하기 위한 애니메이션이 제작되었다.³⁾ 하지만 이 애니메이션들은 독립애니메이션의 범주에는 속하지 않으며 1980년대 중반 몇몇 개인의 정치성 짙은 단편 창작물들이 나타나는데 이때를 독립애니메이션의 시작이라고 할 수 있다. 최정현의 <방충망>(1983), <상흔>(1984), <그날이 오면>(1987) 등은 당시의 억압적 정치 상황을 대학생의 시선으로 그려 낸 대표적인 독립 단편애니메이션이다.

1990년대 중반부터는 다양한 작가들이 나타나기 시작하고 본격적인 독립애니메이션들이 제작된다. 또한 이 시기는 정부가 애니메이션을 정책적으로 육성하기 시작한 시점이며 공주문화대학이 설립되어서 최초로 애니메이션 교육기관이 생겼으며 정부의 애니메이션 진흥정책을 통해 애니메이션 지원기관을 설립하고 서울국제만화애니메이션페스티벌 등의 애니메이션 영화제와 각종 공모전을 개최하기 시작하였다. 90년대 중반 제작 발표된 대표적인 작품으로 전승일 감독의 <내일인간>(1994), 나기용 감독의 <Subway>(1995), 정동희 감독의 <Open>(1996), 이성강 감독의 <연인>(1996) 등이 있다. 1990년대 후반에는 단편애니메이션에 대한 가치를 인식하고 단편애니메이션 배급에 대한 모색이 시작되며 정부지원정책에서 영화와 애니메이션이 분리되고 지원의 범위가 단편애니메이션까지 확대되기 시작하고 1999년 서울애니메이션센터가 개관하였다. 90년대 후반 발표된 대표적인 작품은 김병갑 감독의 <꿈꾸는 종이 인형의 살인사건>(1997), 조중현 감독의 <Bank>(1997), 이성강 감독의 <우산>(1997), 백재중 감독의 <거북이>(1998), 이성강 감독의 <덤불속의 재>(1998), 손정현 감독의 <하교길>(1998) 등이 있다.⁴⁾

1999년 이성강 감독의 <덤불 속의 재>가 안시 페스티벌 단편 경쟁 부문에 진출한 이래 2000년대 초반부터는 한국 독립 단편애

3) 김종욱, 「1960년대 한국단편애니메이션 연구」, 『만화애니메이션 연구』, 통권제40호(2015), p.2.

4) 염동철, 「한국 단편 애니메이션의 시각 예술적 특성에 관한 연구」, 『애니메이션연구』, 제7권 제3호(2011), p.73.

니메이션의 성장기라고 할 수 있으며 2005년엔 <버스테이보이> (박세종)가 아카데미 최우수 단편애니메이션상을 수상하고, 2012년 위안부 문제를 다룬 <소녀이야기>(김준기), 안시국제애니메이션페스티벌에서 단편 부문 대상인 안시 크리스털상을 한국인 최초로 수상한 정다희 감독의 <의자 위에 남자>(2014)와 자그레브 애니메이션페스티벌에서 그랑프리를 수상한 정유미 감독의 <연애놀이>(2012) 등 국제적 무대에서 주목할 만한 성과가 나타나고 있다. 2015년과 2016년에는 국제영화제에서 2회이상 수상한 감독으로 <Afternoon Class>의 오서로, <사슴꽃>의 김강민, <심경>의 김승희, <자니 익스프레스>의 우경민, <환>의 김준기 그리고 정다희 감독의 신작 <빈 방>이 있다.⁵⁾

한국 독립 단편애니메이션의 전개과정에서 나타나듯이 한국 독립 단편애니메이션에 대한 국제적 인지도가 높아지고 눈에 띄는 성과가 나타나고 있다. 2회 연속 수상의 결과가 나타나는 감독은 애니메이션 감독으로써 역량을 갖추고 있다고 평가할 수 있으므로 지속적인 지원과 관리를 통해 한국을 대표하는 감독으로 성장할 수 있도록 해야 할 것이며 신인 감독인 경우는 차기작 준비를 위한 환경조성과 관리가 요구된다.

IV. 한국 독립 단편애니메이션의 현재

1. 한국 독립 단편애니메이션 관련기관

1990년대 중반 할리우드 영화와 애니메이션의 부가가치가 국내 제조업의 수익성과 비교되지 않는 새로운 산업으로 부각되면서 문화체육부를 중심으로 영화와 애니메이션에 대한 중장기발전 계획을 수립하고 관련 기관들을 통한 다양한 지원정책이 나타나기 시작하였다. 정부의 다양한 지원정책은 애니메이션 분야의 성장을 가속화하였고 대표적인 기관인 문화체육관광부 산하 한국콘

5) 한국콘텐츠진흥원, 『애니메이션백서 2016』, 2016, pp.121-123.

텐츠진흥원은 최근 5년간 556억 원의 예산을 국산 애니메이션의 글로벌 경쟁력을 강화하는 목적으로 지원하였다.⁶⁾ 지원액은 해마다 증가세를 유지하고 있으며 2016년에는 145억 원을 애니메이션 분야에 지원하였다. 단편 애니메이션 지원은 매년 5억 원 내외가 책정되어 운영되고 있으며 전체적인 예산의 편성에서 항목은 달라지지만 전체적인 정책방향은 유지되어오고 있는데 최근 들어 달라진 점이라면 애니메이션 시나리오 개발지원과 뉴미디어 애니메이션 지원, 우수 애니메이션 레벨업 제작지원이 확대 편성되었다. 2016년 예산에서 단편애니메이션 제작지원은 예산편성은 되지 않았는데 한국콘텐츠진흥원 담당자를 통해 확인 한 결과 분리된 별도의 예산은 편성되지 않았지만 시나리오 개발지원을 통해 단편 애니메이션에 지원하였다고 한다.

(단위: 백만원)

구분		2012	2013	2014	2015	2016
국산 애니메이션 제작 지원	글로벌 애니메이션 본편 제작지원	2,400	1,000	7,400	7,400	7,400
	애니메이션 후속시즌 제작지원	1,200	1,000	-	-	-
	산학 애니메이션 프로젝트 지원	1,200	1,000	-	-	-
	국산 애니메이션 국제 공동제작지원	-	2,000	-	-	-
기획 개발 및 단편 애니메이션 제작 지원	애니메이션 시나리오 개발지원	-	-	-	700	1,200
	애니메이션 파일럿영상 제작지원	1,000	700	700	-	-
	단편 애니메이션 제작지원	400	500	500	500	-
아동청소년가족용 애니메이션 본편 제작지원(추경)		-	2,500	-	-	-
아동청소년가족용 애니메이션 프리프로덕션 제작지원(추경)		-	500	-	-	-
뉴미디어 애니메이션 제작지원		-	-	-	500	500
우수 애니메이션 레벨업 제작지원(후속시즌)		-	-	-	-	3,000

6) 한국콘텐츠진흥원, 앞의 책, p.410.

애니메이션미디어 프로모션지원 (홍보 방송프로그램 제작 포함)	-	900	600	850	900
아시아 애니메이션 공동마켓 활성화 지원(AAS)	300	300	300	300	300
애니메이션 해외전시마켓 참가지원	1,000	1,000	1,250	1,200	1,200
합계	7,500	11,400	10,750	11,450	14,500

표 1. 한국콘텐츠진흥원 애니메이션 지원사업 예산 현황⁷⁾

한국콘텐츠진흥원을 통해 매년 12편 내외의 단편 애니메이션이 지원받고 있는데 지원 선정작을 살펴보면 독립 단편애니메이션을 창작하는 개인 혹은 단체 보다는 애니메이션 관련 기업에서 상업적 목적으로 창작하는 콘텐츠가 많은 수를 차지하였다. 한국콘텐츠진흥원의 전체적인 애니메이션 지원에서는 글로벌 역량을 갖춘 애니메이션을 위한 제작 지원과 마케팅 지원 등이 주를 이루고 있고 애니메이션의 내용과 기술에 대한 지원을 위해 시나리오 개발지원과 뉴미디어 애니메이션 제작 지원이 확장되는 추세이다.

2015		2016	
업체명	작품명	업체명	작품명
다	더 카페	B01 Project Animation	흠추는 개구리
(주)아슈비아만화 영화프로덕션	미세스 로맨스	그레이프 이미지웍스	드레이싱
(주)델픽	스노우비	투디 픽처스	앵글리
(주)스튜디오오돌 또기	사자탈	애니포엠	달, 어디있니?
클락하우스	홈	러제인	할머니 할아버지의 봄
코쿠마	여기의 겨울	네버마인드	그들은 당신의 남편이 아니야
만화영화공작소 나비	위대한 손과 불가사리	보다 스튜디오	구구
고영민(매시즘)	그림자놀이	스튜디오 요나	빅 피쉬
핍랜드 스튜디오	워크스테이	소동제작소	연오랑

7) 한국콘텐츠진흥원, 앞의 책, p.410.

	선		
스튜디오아썸	여우소년	스튜디오140831	심심
애니마로고스	코	뽕고래	안개 너머 하얀 개
동심원	그리고 하루..	토이빌	토요일 다세대주택

표 2. 한국콘텐츠진흥원 단편 애니메이션 제작지원 현황⁸⁾

1999년부터 한국애니메이션 지원을 시작한 서울애니메이션센터는 서울시를 통해 예산을 집행하고 서울산업진흥원(SBA)이 운영한다. 서울애니메이션센터에서 운영하는 지원사업은 기업지원사업과 시민문화체험으로 나누어져 있고 기업지원사업을 통해 우수 콘텐츠를 발굴하고 이를 위한 투자를 유치하고 제작과 마케팅을 지원한다. 이 과정에서 관련 기관 및 업체와의 네트워크를 확장하고 미디어콘텐츠센터와 창작지원실을 통해 애니메이션 제작을 위한 전문 기술과 창작공간을 지원한다. 단편애니메이션 지원분야에서는 2015년 12편의 단편애니메이션을 지원하였고 이 중에 6편은 독립 단편애니메이션이었고 3편은 애니메이션 기업의 파일럿애니메이션 제작을 위한 프리 프로덕션지원이었으며 나머지 3편은 서울시정과 연계되는 단편애니메이션 제작을 지원하였다. 2016년은 1편이 줄은 5편의 독립 단편애니메이션을 지원하였다.

8) 한국콘텐츠진흥원, 앞의 책, p.415.

구분	작품명	지원업체명	구분	작품명	지원업체명
프리프로덕션	크레프트 키즈	(주)그래피직스	단편애니메이션	뱀파이어 닥터P	홍은지
	변신로봇 다이노백	(주)픽토스튜디오		허수아비 섬	박혜미
	스트레스 제로	(주)대희애니메이션스튜디오		페루자	김예영, 김영근
시정 단편애니메이션	서울유람	김혜미		시소	차유경
	스페이스 사피언스	한세진		유어마이선사인	황보새별
	검은 땅토는 마녀가 입는 거야!	김설미		별이 빛나는 밤에	이종훈

표 3. 2015년 서울애니메이션센터 단편 애니메이션 제작 지원 작품⁹⁾

서울애니메이션센터의 시민문화체험 사업에서는 주로 어린이를 대상으로 한 캐릭터와 애니메이션 체험을 위한 행사들로 이루어져 있다. 별관에 위치한 만화의 집에는 도서정보실이 있으며 1층에는 국내외 서적이 비치되어 있고 2층에는 애니메이션을 비롯한 영상자료를 대여할 수 있게 준비되어있으며 일반인이 애니메이션을 시청할 수 있는 공간도 마련되어 있다. 하지만 비치된 애니메이션들은 국내외 장편애니메이션과 어린이 TV 애니메이션이며 국내 단편애니메이션의 자료는 찾아보기 힘들다. 한국영상자료원에도 유사한 시설이 갖추어져 있는데 한국 단편애니메이션에 대한 자료는 찾아볼 수 없다. 종합적으로 볼 때 한국 독립단편애니메이션을 위한 제작 지원과 상영의 기회는 극장용 애니메이션과 TV 애니메이션 시리즈에 비해 산업적 규모를 고려한다고 하더라도 부족한 점들이 있고 독립된 지원과 관리가 필요하다.

9) 한국콘텐츠진흥원, 앞의 책, p.423.



그림1. 서울애니메이션센터 도서정보실, 애니툰존 자료 비치 모습과 애니메이션 시청 공간

이 외에 광주정보문화산업진흥원과 같이 지방자치단체에서 운영하는 관련기관들이 있고 이 기관들 역시 단편애니메이션과 관련된 대부분의 지원은 스타급 콘텐츠의 발굴을 위한 투자에 집중되어 있다.

구분	부처 및 자치단체	세부지원정책 실행기관
중앙정부	문화체육관광부	한국콘텐츠진흥원
지방자치단체	서울시	서울애니메이션센터 서울산업진흥원(SBA)
	경기도/부천시	경기콘텐츠진흥원 한국만화영상진흥원
	강원도/춘천시	강원정보문화진흥원
	광주시	광주정보문화산업진흥원
	전주시	전주정보산업진흥원
	부산시	부산정보산업진흥원

표 4. 단편애니메이션 관련 지원 기관

위에서 설명한 정부기관과 지방자치단체기관들에서 운영하는 편당 지원금은 조금씩 오르는 추세인데 이에 따라 독립단편애니메이션을 창작하려는 감독뿐만 아니라 소규모 상업애니메이션 스튜디오에서도 파일럿 애니메이션 등을 제작하기 위해 지원하기 시작하면서 단편 애니메이션 제작 지원의 경쟁은 복잡해지고 있다. 이에 대해 독립 단편애니메이션 이** 감독은 인터뷰에서 단편 애니메이션에 대한 정부지원사업의 범위가 넓어지고 지원금도 높아졌지만 오히려 기업에서 수혜 받는 경우가 많고 이 점은 오히려 개인 창작자에게는 접근하기 어려운 결과를 초래하고 있다

고 하였다. 또한 지원서 양식 및 절차에서도 개인 창작자에게 어려운 부분이 있다고 하면서 일반적으로 단편 독립애니메이션을 창작하는 개인 혹은 소규모 그룹은 이전 실적이 없을 때가 많고 현재 가진 역량을 기획과 스토리만으로 평가받아야 하는데 기관에서 운영하는 지원제도에서는 이것만으로 선정되어 지원받기가 어려운 상황이라고 한다. 이는 창작의 다양성 확보라는 사업의 목적에 부합하지 않으며 심사 및 지원 시스템의 구조적 장치를 마련해야 할 것이다.

2. 한국 애니메이션 페스티벌

독립애니메이션은 상업적 제도권에서 벗어난 의식 있는 문화 예술작품의 형태로 규정되고 작가의 독자적인 예술성과 철학을 바탕으로 독립된 매체를 통해 관객과 소통하는 예술실천을 강조한다. 대부분의 경우에 독립 단편애니메이션들은 전용상영관이나 영화제를 통해 소개되며 한국의 경우 애니메이션 페스티벌을 통해 공개되는 것이 일반적이다.¹⁰⁾ 한국 독립단편애니메이션과 관련된 국내 애니메이션 페스티벌은 서울국제만화애니메이션 페스티벌과 부천국제애니메이션 페스티벌, 인디애니페스트, 10초국제애니메이션페스티벌 정도를 들 수 있고 이 외에 부산국제단편영화제와 같은 국내 단편영화제에서도 많지는 않지만 단편애니메이션이 선정되어 상영되기도 한다. 또 대학 졸업작품을 중심으로 상영하는 대학만화애니메이션 최강전과 다양한 기관 및 기업에서 운영하는 공모전이 있다. 대학만화애니메이션 최강전의 경우 각 대학의 일반적인 졸업 작품으로 구성되는 경우가 많고 공모전의 경우 제시된 목표를 위한 애니메이션이므로 본 연구에는 포함하지 않았다.

국내 최대 만화애니메이션 축제인 서울국제만화애니메이션 페스티벌은 1995년 창설하여 2017년 21회를 맞이하였으며 애니메

10) 염동철, 「한국 독립애니메이션의 국제적 평가와 창작 지원정책에 관한 연구」, 『만화애니메이션 연구』, 통권제11호(2007), pp.123-134.

이전 시장의 현황과 정부의 정책방향을 잘 드러내주는 행사라고 할 수 있다. 페스티벌의 구성은 크게 애니메이션 영화제와 전시 행사로 나누어져 있다. 2016년 서울국제만화애니메이션 페스티벌의 영화제에 출품된 작품 수는 2,146편이었고 상영작 수는 238편, 상영작 중 한국단편애니메이션 수는 27편이었으며 이것은 한국 학생작품 9편과 일반 작품 18편으로 구성되어 있고 전체 상영작과 비교할 때 많은 양이라 할 수 없다. 또한 일부 작품은 기업에서 제작한 단편애니메이션인데 2013년 경쟁단편부문에 당선된 뽀로로 극장판 슈퍼썰매의 대모험은 작품성과 실험성, 다양성을 보여주어야 하는 경쟁단편 애니메이션의 성격에 맞지 않는 사례라고 할 수 있으며 21회를 지나오는 동안 여전히 지적되는 다양성이 부족한 한국 애니메이션 산업의 현실을 보여준다.

영화제와 더불어 큰 범위를 차지하는 전시행사에는 캐릭터와 기업 홍보를 위한 다양한 콘텐츠로 구성되고 게임 체험이나 캐릭터 완구 판매 등을 포함하는 종합전시의 성격을 갖고 있다. 이것은 안시국제애니메이션페스티벌, 히로시마국제애니메이션페스티벌 등과 같은 해외 애니메이션 페스티벌에서는 찾아보기 힘든 광경이다. 서울국제만화애니메이션페스티벌이 종합전시의 성격을 띠는 이유는 이것이 서울광장, 서울애니메이션센터, 남산, 명동 일대, SETEC 등에서 펼쳐지는 일반인이 애니메이션과 캐릭터 등의 문화를 즐기는 대규모 축제형식이기 때문일 것이다. 하지만 이런 현상은 아동용 애니메이션의 과밀 현상을 부추기고 상업성이 강하게 나타나서 일반인들이 작품성 있는 다양한 애니메이션을 관람할 수 있는 경험을 저해하는 요소로 작용할 수 있을 것이다. 세계적인 애니메이션페스티벌 중에 하나인 오타와국제애니메이션페스티벌은 독창적이고 창의적인 학생 및 신인감독의 데뷔작을 중심으로 성인을 위한 애니메이션 등의 다양한 장르 애니메이션의 발굴과 육성에 초점을 맞추고 있으며 히로시마국제애니메이션페스티벌은 예술성 높은 단편과 작가주의 애니메이션을 지지하는 점을 부각시키고 있다.¹¹⁾

해를 거듭하며 국제적 위상을 높이고 있는 부천국제애니메이

선 페스티벌은 2015년 1,173편의 출품작중 160편이 상영되었으며 이중에 한국단편애니메이션은 12편이었다. 2016년에는 1,221편의 출품작 중에 222편이 상영되었으며 한국단편애니메이션은 20편이고 한국 단편애니메이션의 비율은 서울국제애니메이션 페스티벌과 유사하고 이 역시 해외 단편애니메이션의 수에 비해 많다고 할 수는 없다. 부천국제애니메이션 페스티벌은 기업이나 캐릭터의 홍보 관련 행사는 없으며 애니메이션 영화제와 워크숍, 학술 행사 등에 전체적인 비중을 두고 있다.

	출품작수	상영작수	상영작 중 한국단편애니메이션수
2015	1,173편	160편(장편: 17편/ 단편: 143편)	12편
2016	1,221편	222편(장편: 29편/ 단편: 193편)	20편

표 5. 2015년, 2016년 부천국제애니메이션페스티벌 상영현황

부천국제애니메이션 페스티벌의 사무국장 전화 인터뷰에서 부천국제애니메이션 페스티벌은 서울국제만화애니메이션페스티벌과 더불어 한국을 대표하는 국제애니메이션페스티벌로 도약하였고 콘텐츠도시 부천의 지역특성화를 마련하는데 역할을 하였다고 하면서도 영화제 이후 상영의 기회나 아카이빙에 대한 아쉬움이 있다고 하였다. 영화제 이후 재상영의 기회와 아카이빙은 저작권 문제에 대한 해결이 동반되어야하기 때문에 국내를 대표하는 두 가지 애니메이션 페스티벌 모두 실질적인 재상영의 기회를 갖기는 어려운 상황이다. 하지만 한국 독립 단편애니메이션의 활성화와 다양성의 확보를 위해서는 투자도 중요하지만 애니메이션에 대한 대중적 인식의 변화와 문화적 가치로서의 토대 형성이 함께 되어야하기 때문에 다양한 상영의 기회와 아카이빙을 통해 대중

11) 최영철, 최승락. 「4 대 국제애니메이션영화제 비교분석을 통한 한국 애니메이션영화제 발전방향」, 『만화애니메이션 연구』, 통권제25호 (2011), pp.185-189.

적 접점을 넓힐 수 있는 방안을 모색해야 할 것이다.

한국 독립애니메이션을 중심으로 한 애니메이션 페스티벌인 인디애니페스트는 실험적인 시도와 새로운 가능성에 주목하고 독립애니메이션을 통한 애니메이션 영역의 확장이라는 비전을 가지고 있다. 또한 내용이나 기법에서 획일화되지 않은 다양한 작품들을 소개하고 감독과 관객의 소통의 장을 마련함으로써 국내 독립 단편애니메이션 작품들의 축제의 장이 되어가고 있다.¹²⁾ 매년 130편 이상의 독립단편애니메이션이 상영되고 있으며 이중 한국 단편애니메이션이 반 이상을 차지한다. 인디애니페스트에 출품되는 한국 작품수는 230편 내외인데 인디애니페스트에 출품되지 않는 작품을 고려할 때 한해 창작되는 한국 독립단편애니메이션은 250편에서 많게는 300편정도로 추산해 볼 수 있다. 인디애니페스트에 출품되는 학생작품과 일반작품의 수를 비교해 볼 때 일반작품의 비율이 학생작품에 비해 많이 낮은 것을 볼 수 있는데 이것을 통해 졸업 후 몇 년 사이에 지속적으로 애니메이션 창작을 이어나가는 감독의 수를 가늠해 볼 수 있다.

	출품작수(한국)	상영작수 (해외초청작 포함)	상영작 중 한국단편애니메이션수
2015	240편 (일반44편/학생196편)	134편	79편
2016	223편 (일반51편/학생172편)	137편	74편

표 6. 인디애니페스트 상영현황

인디애니페스트는 배급사 씨앗과 더불어서 한국독립애니메이션협회에서 운영하는 중심사업이며 한국독립애니메이션협회는 인디애니페스트 이후 인디애니유랑단, 정기상영회 등을 통해 인디애니페스트의 출품작을 페스티벌의 공간적 시간적 한계성을 넘어

12) 엄동철, 「한국 독립애니메이션의 국제적 평가와 창작 지원정책에 관한 연구」, 『만화애니메이션 연구』, 통권제11호(2007), p.131.

다양한 상영의 기회를 만들어나가고 있다. 인디애니유랑단은 2007년을 시작으로 2017년 11회를 맞이하고 지역단체, 영화관, 각종 콘텐츠관련 센터 등에서 일반인들과의 소통의 기회를 마련하고 있다. 또한 네이버 애니씨어터를 이용하거나 홈페이지를 통해 온라인 상영회 및 아카이빙도 시도하고 있다.

인디애니페스트 사무국장과의 인터뷰에서 아카이빙을 포함한 온라인 상영회의 경우 여전히 저작권 문제가 발생할 수 있어서 전체 공개가 어려운 점이 있고 일반인들이 쉽게 작품들을 감상할 수는 있지만 온라인에서 공개되는 독립 단편애니메이션의 경우 조회 빈도가 낮고 특히 3분 이상의 작품은 끝까지 시청하는 경우가 적다고 하였다. 온라인 아카이빙은 애니메이션을 창작하는 젊은 감독을 포함한 산업전반을 위해 좋은 자료가 될 수 있고 일반인들이 쉽게 접할 수 있기 때문에 필요성이 있다고 하면서도 온라인의 특수성을 고려한 시스템 구축이 요구된다고 하였다.

이 외에 10초국제애니메이션페스티벌에서는 러닝타임이 10초인 초단편애니메이션을 상영하며 작품작의 대부분은 심사 없이 상영하는 것을 원칙으로 한다. 한국작품이 대부분으로 내용과 형식에서 실험성을 돋보이는 젊은 창작자들의 다양한 작품을 감상할 수 있다.

	출품작수	상영작수	상영작 중 한국단편애니메이션수
2015	209편	209편(한국작:182편, 해외작:27편)	182편
2016	230편	230편(한국작:212편, 해외작:18편)	212편

표 7. 10초국제애니메이션페스티벌 상영현황

3. 한국 단편애니메이션의 유통과 배급

일반적으로 한국 단편애니메이션의 유통이 시작되는 플랫폼

은 애니메이션페스티벌이다. 애니메이션페스티벌을 통해 소개된 작품은 배급사를 통해 각종 상영회나 방송 혹은 온라인으로 유통 플랫폼을 확장한다. 최근 들어 영화제나 배급사를 통하지 않는 사례가 나타나는데 대표적으로 온라인을 통해 주목받은 <자니 익스프레스>와 영화 <부산행>을 통해 대중에게 크게 알려진 연상호 감독의 단편 애니메이션을 들 수 있다. <자니 익스프레스>는 온라인에서 먼저 공개된 후 영화제의 요청으로 영화제에 초청되거나 해외 구매자를 통해 후속 애니메이션 제작에 대한 논의가 시작되었다. 이와 같은 사례로 인해 최근에는 애니메이션페스티벌에서 상영하기 전에 온라인에서 공개되는 경우가 있는데 이후 애니메이션 페스티벌에서 상영되는데 있어서 제약이 있기 때문에 조심스러운 접근이 필요하다. 몇몇 사례를 제외하면 대부분의 경우에 애니메이션 페스티벌을 통해 유통이 시작되고 이후 배급, 방송, 온라인 등으로 유통 플랫폼이 확장된다.

국내 대표적인 독립 단편애니메이션 배급사로 씨앗을 들 수 있는데 2015년부터 2016년까지 192편을 배급하였다. 씨앗은 2010년부터 한국 독립 단편애니메이션 작품의 가장 많은 수를 배급해 오고 있다. 또한 독립영화 배급사인 인디스토리는 극영화, 애니메이션, 다큐멘터리 등 다양한 장르의 콘텐츠를 배급하며 2015년부터 2016년까지 17편의 한국 독립 단편애니메이션을 배급하였다. 이 외에 한국영화아카데미와 한국예술종합학교 영상원 배급팀에서도 단편 애니메이션 작품의 배급이 이루어지는데 해당 학교의 작품만을 대상으로 하고 있으며 한국영화아카데미는 2015부터 2016년 6편을 배급하였고 한국예술종합학교 영상원 배급팀은 2015년부터 2016년까지 4편을 배급하였다.

한국독립애니메이션협회는 인디애니페스트에서 상영된 작품을 중심으로 배급을 진행하고 있고 이 외에 다른 영화제를 비롯한 다양한 매체를 통해 발표된 작품 또한 신청을 통해 배급을 진행하고 있다. 인디애니페스트에서 상영되는 작품이 한해에 75편 내외이며 타 영화제에서 상영되는 한국 독립 단편애니메이션을 포함하여 80에서 90편이 매해 새롭게 배급을 시작한다. 인디스토

리에서 10편 내외가 매년 배급을 시작하고 한국예술종합학교 영상원 배급팀과 한국영화아카데미에서 시작되는 5편 내외를 합치면 100편 정도의 독립 단편애니메이션이 매년 새로 배급을 시작한다고 추산해볼 수 있다.

한국독립애니메이션협회는 2008년부터는 홈페이지를 통해 배급중인 국내 단편 독립애니메이션의 아카이빙을 구축하였고 Korean Animation Collection 이라는 이름으로 아카이빙 자료를 묶어 도서로 출판하고 있다. 한국독립애니메이션협회 사무국장과 의 인터뷰에 따르면 국내 독립단편애니메이션의 80%정도를 포함하고 있다고 한다.

V. 결론

한국 애니메이션이라는 나무가 글로벌 역량을 갖춘 좋은 열매를 맺기 위해서는 근간이 되는 독립 단편애니메이션이 튼튼한 뿌리를 만들고 이를 수용하는 폭넓은 계층의 대중이라는 풍부한 토양이 필수적인 요건이라 할 수 있다. 물론 발굴된 콘텐츠를 잘 성장시킬 기술지원이나 마케팅지원 등도 꼭 필요한 부분임에도 틀림이 없다. 다양한 주제의식과 표현양식을 가진 독립 애니메이션들이 한국 애니메이션 산업에 튼튼한 뿌리를 내리기 위해서는 정부지원정책과 애니메이션상영회 및 배급에 있어서 애니메이션은 산업에 앞서 문화라는 인식을 바탕으로 장기적인 관점에서 지속적인 관심과 투자가 이루어져야한다.

앞서 살펴본 바와 같이 서울국제만화애니메이션 페스티벌과 부천국제애니메이션 페스티벌 등의 한국에서 열리는 국제애니메이션페스티벌에서 상영되는 한국 단편애니메이션 수는 한 해 50편 내외이고 이 중에는 어린이 TV 단편 애니메이션이 포함되기도 한다. 이것과 비교할 때 한 해 창작되는 한국 독립단편애니메이션은 250편에서 많게는 300편정도이며 이중에 100편 정도의 독립 단편애니메이션이 매년 새로 배급을 시작한다고 추산해볼 수 있다. 국제애니메이션페스티벌에 출품되는 한국 독립 단편애니메이

선의 양과 배급되는 양을 비교해보면 국제적 무대에서 보다 많은 한국 독립 단편애니메이션이 상영의 기회를 가지지 못하는 아쉬움이 남는다. 이를 위해 국제애니메이션페스티벌측은 단편애니메이션 경쟁 작품의 심사에 있어서 작품성과 실험성에 중점을 두고 상영작을 선별해야 할 것이고 한국 작품의 경우 경쟁 부문이 아니라더라도 별도의 상영기회 등의 지원제도 개선을 통해 다양한 내용과 기법을 가진 한국 독립 단편애니메이션이 대중의 관심 속에서 성장할 수 있도록 해야 할 것이다.

한국콘텐츠진흥원과 서울애니메이션센터에서는 각각 매년 12편 정도의 단편애니메이션을 지원하고 지원 금액이 조금씩 늘어나고 있긴 하지만 지원 선정 작품을 보면 해당사업의 취지에 맞지 않는 기업에서 혜택을 경우나 많다. 또한 창작자와 작품에 대한 장기적인 관리의 부재로 성공사례를 찾아보기도 힘들다. 지원서 형식에서는 실적이 아닌 기획과 스토리를 중심으로 평가받을 수 있는 시스템을 갖추어야 할 것이고 대부분 1년 단위로 이루어진 지원제도를 후속지원이나 관리가 가능한 장기적인 형태로 변화하여야 할 것이다. 많은 경우에 단편애니메이션의 제작을 위해 기획부터 완성까지 2~3년의 시간이 걸리게 되는데 1년 단위의 지원에서는 실제 제작기간에 6개월도 투자하기 힘든 일정이다. 장기적인 관리를 통해 지원을 받은 기업의 경우에는 수익의 일부를 새로운 기획과 창작에 투자할 수 있도록 유도하고 개인 창작자는 후속작을 제작하기 위한 환경을 조성해야 할 것이다.

이와 더불어서 대중과의 접점을 넓혀서 일반인들이 관람할 수 있는 기회를 마련할 수 있는 방안도 필요하다. 대부분의 한국 독립 단편애니메이션은 영화제를 통해 공개되지만 영화제 이후 재상영의 기회를 가지지 못하고 있고 아카이빙되지 않기 때문에 서울애니메이션센터나 한국영상자료원 등에서도 이전 자료를 찾아보기 어렵다. 애니메이션 산업의 다양성을 위해서는 독립 단편애니메이션의 창작환경 지원만큼 중요한 것이 대중의 수용범위의 확대인데 대중과의 접점을 넓히기 위해서는 각 영화제에서 출품 시점부터 출품자들에게 공지를 통해 상영작의 정기상영회와 순회

상영회를 알리고 대중에게 소개 될 수 있는 기회를 확대할 수 있는 방안을 마련해야 할 것이다. 애니메이션 배급의 기간 혹은 배급사와 계약이 끝나는 시점에서는 정부주도하의 아카이빙을 통해 축적되는 자산으로 관리가 필요하다. 기관에서 제작 지원한 독립 단편애니메이션이나 배급사와 연계하여 선별된 독립 단편애니메이션들은 별도의 지원이 요구되는 프랑스 클레르몽페랑 영화제 마켓처럼 단편 애니메이션 전문마켓 등을 통해 우수한 한국 독립 단편애니메이션을 세계무대에 알리고 국제적 관심과 지원을 통해 성장할 수 있는 계기도 만들어야 한다. 이러한 구조적 뒷받침을 통해 한국 독립 단편애니메이션이 제도권 밖에서 문화적 다양성의 토대를 풍부하게 마련해주고 미래에 콘텐츠산업의 주역이 될 젊은 인력들이 그 바탕에서 그들의 예술적 세계를 더 넓게 펼칠 수 있기를 기대해본다.

참고문헌

- 한국콘텐츠진흥원, 『애니메이션백서 2016』, 2016.
- 김재웅, 고민정, 「한국단편애니메이션을 활용한 주제중심 통합교육 모형 연구」, 『만화애니메이션 연구』, 통권제20호(2010), p.18.
- 김중욱, 「1960년대 한국단편애니메이션 연구」, 『만화애니메이션 연구』, 통권제40호(2015), p.2.
- 염동철, 「한국 단편 애니메이션의 시각 예술적 특성에 관한 연구」, 『애니메이션연구』, 제7권 제3호(2011), p.73.
- 염동철, 「한국 독립애니메이션의 국제적 평가와 창작 지원정책에 관한 연구」, 『만화애니메이션 연구』, 통권제11호(2007), pp.123-134.
- 최영철, 최승락, 「4대 국제애니메이션영화제 비교분석을 통한 한국애니메이션영화제 발전방향」, 『만화애니메이션 연구』, 통권제25호(2011), pp.185-189.

ABSTRACT

A Study on the current and Development of the Korea Independent Short Animation

Son, Gook-Whan

Independent short animation was the expression method for young animation creators through creative and progressive representation. Since the birth of animation, independent short animation has become a driving force for qualitative development and diversification of animation. This has brought many works to the world that emphasize experimentation and challenges in the history of animation and in countries that have the rich animation resources such as France, Japan, and Canada, they recognize its importance and supports young creators in order to maintain the value of it. However, Korean animations are evaluated the quality of works by the popularity of the children, moreover, companies that focus on developing and selling products, including toys, rather than animation works themselves and public awareness that accepts them are formed throughout the Korean animation industry. Because of these points, Korean animation creators can not express the creative vision for the future and philosophical awareness of the problem and they are trapped in commercial animation markets. In order to re-leap and expand the Korean animation industry, which has reached the saturation level with infant animation, it is necessary to reestablish the value of independent short animations with challenging and experimental characteristics and requires the

creative environment and support system for the diversity of Korean animation industries, including the achieving commercial goals through good planning, story development and technological innovation. For this purpose, this paper analyzes the current state of production, screening, distribution, and government support of independent short animation in Korea, and explores the structural problems and solutions.

Key Word : Animation, Independent Animation, Short Animation, Korean Animation, Animation Distribution, Animation Support Policy

손국환
동의대학교 디지털콘텐츠학과 부교수
(47340) 부산광역시 부산진구 엄광로 176
Tel : 051-890-2744
kukan@deu.ac.kr