애니메이션에 대한 사회적 인식 전환 절실

애니메이션을 보는 새로운 시각

손 기 환 · (사)한국만화애니메이션학회 회장 | 상명대학교 예술대학 만화학부 교수

우리가 이야기하는 일반적인 애니메이션의 역사는 약 100년이 된다. 초기 여러 영화의 영상 실험과 효과에서 시작된 애니메이션은 간단한 선으로 묘사된 캐릭터의 그림이나 오브제를 이용한 실험 영상에서 비롯된다. 이러한 초기의 애니메이션은 생동감과 리얼리티를 추구했던 전위적인 미술가들의 역할이 가세되면서 하나의 전위적인 뉴 – 아트로서 인식되었었다.

그러나 또 한편에서는 손 빠르고 동작의 움직임을 잽싸게 잡아내어 간략한 선으로 만화를 그렸던 당시 만화가들의 역할과 능력으로, 우리에게 친숙한 의미로 다가오는 소위 '만화영화'라고 불려졌던 카툰 애니메이션(Animatied Cartoon Film)의 장르로 발전되기도 한다. 그리고 이러한 기술과 노력은 애니메이션 제작에 들어가는 많은 양의 중간 그림을 획기적인 방법으로 그려내고, 그 효과를 낼 수 있는 셀(Cel)방식으로 정착되며 전통적이고 상업적인 애니메이션의 가장 대표적인 하나의 양식을 만들어 낸다. 이후 그 기술을 작품 제작에 가장 효과적으로 응용한 월트디즈니에 의해 오늘날의 캐릭터 애니메이션의 전통이 생성되었는데, 이는 그후 새롭게 추가된 영상기술과 제작 도구의 디지털화에도 불구하고 오늘까지 면면히 이어지는 하나의 스타일로 인식되게 된다.

그러나 '디즈니 방식'으로 일컬어지는 캐릭터 애니메이션의 방법이 아닌, 전위적이며 예술성이 높은 애니메이션의 진보와 확산도 일반적이거나 대중적이지는 않지만 실험예술로서 계속 진행되어져 오늘날에도 하나의 독특한 영상 시각예술로서의 위치를 보여주고 있다.

이에 우리가 일반적으로 칭하는 '애니메이션'이라는 것은 대부분 캐릭터 애니메이션의 스타일과 전통을 갖는 영화를 말하며, 이러한 애니메이션은 대부분 산업이라는 형태로 인식되고 있다고 볼 수 있다.

이 글에서는 이러한 애니메이션의 산업적 인식에 대한 이해를 도모하고, 산업적 성공의 미래가 불투명하다고 인식되어 있는 우리 애니메이션을 하나의 영상산업과 또 다른 시각예술 문화로 인식하고 발전시켜야 한다는 전제 아래 그 문제점을 극복하고 해결할 새로운 대안을 찾아보고자 한다. 그에 앞서 먼저 문화와 관련된 애니메이션 산업을 단지 산업적 논리로만 풀 수는 없다는 생각을 해본다. 늦은 감이 있지만, 애니메이션을 예술과 문화로서의 새로운 이해와 인식으로부터 접근하여 점차 산업으로 해결하는 방법도 최근의 우리 애니메이션계의 어려움을 볼 때 매우 중요하고, 필요한 작업이라 보기 때문이다.

어려워지고 있는 제작환경

최근 우리의 애니메이션계에서 가장 중요시하고 있는 문제의 하나는 우리 애니메이션이 과연 산업적 가치로서 존재하는가 하는 문제이다. 그런데 이러한 경제성에 대한 문제를 제기하기 위해서는 애니메이션 제작에 대한 상업적 성과나 제작의 경험, 상업적 성공 사례와 미래의 전망, 그리고 궁극적으로 '애니메이션 예술과 문화' 등이 복합적으로 존재하는 토양이 있어야 하나 현실은 그렇지 않은 편이다.

일반적으로 우리 애니메이션의 '하청산업' 경기가 요

'애니메이션은 산업' 이다. 이 말은 하나의 중요한 화두와 명제가 되어버렸다. "애니메이션은 산업이 아닐 수 있다"고 말하는 것은 애니메이션에 대한 이해가 부족하거나 문화산업 측면을 도외시한 감상적인 판단으로 매도되는 분위기이다. 특히 최근 들어서 애니메이션이라는 말은 쉽고 편하게 받아들여지는 편으로, 만화영화라는 초기의 한계적 의미에서 벗어나 문화산업의 중요한 장르로서 매우 폭넓게 정착된 것을 볼 수 있다. 그리고 그 범위는 매우 넓고 다양하다.

즘보다 좋았던 1980년대 초반, 이 분야의 교육과 기술 인력 양성을 제기했었으나 당시는 소위 '노동인력' 양성이 중시되었던 형국이었다. 그리고 90년대에 들어와 애니메이션이나 만화산업 등이 '황금알을 낳는 꿈의 산업' 이라는 관점에서 관심이 촉발되었고, 그에 따라 교육 부분만을 볼 때 약 130여 개의 대학에서 매년 상당수의 인력을 배출하게 되었다. 하지만 아직도 한국 애니메이션이 나아갈 방향에 대해서는 혼미하고 막연함이 앞서는 것이 현실이다.

더욱이 정부가 문화산업을 미래의 전략산업으로 추진하고 있지만, '문화산업의 꽃' 이라고 불리었던 이 애니메이션 분야는 그냥 폐기할 수도 없고, 그렇다고 양성하기에도 왠지 산업성과 미래가 불투명한 문화산업으로 인식되는 경향도 있다.

'애니메이션은 산업' 이다. 이 말은 하나의 중요한 화두와 명제가 되어버렸다. "애니메이션은 산업이 아닐 수 있다"고 말하는 것은 애니메이션에 대한 이해가 부족하거나 문화산업 측면을 도외시한 감상적인 판단으로 매도되는 분위기이다.

특히 최근 들어서 애니메이션이라는 말은 쉽고 편하게 받아들여지는 편으로, 만화영화라는 초기의 한계적 의미에서 벗어나 문화산업의 중요한 장르로서 매우 폭넓게 정착된 것을 볼 수 있다. 그리고 그 범위는 매우 넓고 다양하다. 어린이나 청소년을 대상으로 한 TV 방송에서 흔히 볼 수 있는 만화 기법의 스토리와 캐릭터를 지닌 2D 애니메이션, 〈토이스토리〉나 〈슈렉〉 등 극장용 3D 디지털 애니메이션, 실사영화로 구분될 수 있는 〈메트릭스〉·〈반지의제왕〉·〈해리포터〉 등 기존 상업영화의 특수효과에서 보여지는 애니메이션, 그리고 각종 게임 등에서 보이는 화려한 애니메이션 기법 등이 그것을 말해준다.

이러한 상업적 애니메이션의 활용과 성과를 보면 애니메이션은 매우 중요한 산업일 수 있다. 특히 요즘은 2D 애니메이션은 물론, 3D 애니메이션의 경우에도 컴퓨터로 전공정이 제작되기 때문에 이러한 작업들은 의외로 매우 치밀하고 정교하며, 많은 고급 인력의 노력과 고비용의 집약적인 노동으로 이루어지게 되었다. 그러나 일반 실사영화에 비해 상대적으로 많은 비용이 들어가는 이러한 애니메이션 분야는 상업적 논리로 본다면 매우 위험하고 무모한 투자의 대상이 되기도 하며, 실제로 투자의 효과에 비해 성공에 대한 보상도 상대적으로 적은 편이다.

애니메이션은 분명 상당히 부가가치가 높은 영화의 한 장르로, 기술로 볼 수 있다. 그러나 영화의 주 영역에서도 왠지 벗어나 있는 듯하다. 영화와 어깨를 나란히 하기에는 아직 탁월한 상업적 성공도 없고, 우리 사회의 저변에 깔려있는 일반적인 인식도 무시할 수 없다. 또한 만화 영역에 기웃거려 보지만, 그것도 만만한 일은 아니다. 만화의 스토리나 캐릭터 등을 기초로 기획되고 제작된다는 연관성은 있지만, 만화와 애니메이션은 고유 성

격이 너무 다를 뿐 아니라 풀어내는 형식 논리도 매우 다르다.

이렇듯 최근 애니메이션은 영화와 출판 만화라는 두 장르 사이에서 혼란을 겪으며 따돌림을 받고 있는, 그 위상이 매우 위태로운 실정이다. 그간 산업적 논리로 그나마 유지될 수 있었던 애니메이션 수출(OEM)도 애니메이션 제작환경의 변화와 우리나라 노동 비용의 상승으로 인하여 점차 어려워지고 있는 실정이다.

최근 제작된 창작 애니메이션의 경우도 대부분 흥행에 실패했다고 할 수 있다. 사실 이는 영화에서의 수많은 노력과 실패의 비율을 보았을 때 미미한 정도이지만, 애니메이션이라는 특수성으로 보았을 때 최근의 흥행 실패는 '국내 자체 제작의 한계'로 분석되고 있다. 결국 산업적 논리로만 본다면 경쟁력 없는 이 분야의 산업은 접고, 경쟁력을 갖는 실사영화를 주된 산업으로 밀어주어야 한다는 논리도 당연한 듯 보인다. 이러한 논리는 어린이를 위한 방송용 애니메이션에까지 그대로 적용된다. 제작비용에 비해 경제적 효과는 낮고, 상대적으로 제작환경과 여건이 어려운 상태에서 만들어진 국내 방송용 애니메이션의 퀄리티는 시청률과 반비례하게 되는데, 방송 관계자 입장에서는 당연히 반응이 높고 비용이 낮은 외국의 애니메이션에 끌리게 된다는 이야기도 타당성 있게 들린다.

결국 우리나라의 경우 상업적 논리에 밀려 예술성 있는 애니메이션 작품을 제작한다는 일은 거의 불가능하게 보이는 것이다.

새로운 영상문화로서의 인식 필요

그러면 애니메이션을 둘러싸고 있는 이러한 문제를 어떻게 풀어야 할까. 필자가 생각할 때 애니메이션 장르와 애니메이션을 그 나름대로의 영상예술로 재인식 · 재평가하는 것이 필요하다고 본다. 애니메이션은 앞에서 말했듯이 크게 보면 영화라는 장르에 속한다고 할 수 있다. 그런데 영화라는 장르는 일반적인 대중예술로서 취급받지만, 그 형식이나 표현 영역에 따라 다양한 분야로 존재한다. 그러므로 애니메이션도 영화 장르와 마찬가지로 다양한 성격으로서 존재하고, 이해되어야 하는 것이다.

특히 애니메이션이 제작되는 환경으로 볼 때 일반적인 상업성을 띠고 있는 장편 극장용 애니메이션이나 방송을 전제로 연속되는 TV용 애니메이션의 경우도 있지만, 독립영화의 성격을 지니는, 예술성이 풍부하고 실험적인 창작 단편 애니메이션의 제작도 적지 않다. 또한 외국의 경우 예술성을 띄는 실험적이거나 대중적인 단편 애니메이션의 활용과 제작이 많은 편이다.

애니메이션의 활성화를 위해 애니메이션은 분명 새로운 시각 · 영상문화인 뉴 아트로서 인식되어야 한다. 애니메이션은 이제 단순히 어린이를 위한 교육적인 역할이나 흥미 위주의 수준낮은 아동용 영상물로만 보기에는 다른 영상예술에서는 느낄 수 없는 많은 장점을 가지고 있다. 인간의 상상력을 시각으로 담보해줄 수 있는 방법 중 가장 경제적이고 효과적인 방법이라는 점에서 볼 때 특히 그렇다. 영화 〈매트릭스〉나 〈반지의 제왕〉에서 볼 수 있는 무한한 상상력은 모두 애니메이션의 기술과 상상력에서 비롯된다. 그리고 이러한 애니메이션의 기술과 상상력은 예술적 감각이 풍부한 애니메이션 감독이나 애니메이터의 손에서 시작된다.

외국의 경우 매년 새로운 기술이나 표현들이 관련 페스티벌이나 기술 발표회 등을 통해 발표되며, 이러한 애니메이션의 기술 진보와 예술의 성과가 일반화되고, 이러한 성과는 애니메이션을 비롯한 진보적 영상 예술가들의 참여와 노력을 통해 새로운 예술작품들로 만들어져 나가는 것이다.

그런데 우리의 경우는 어떠한가? 흔히 우리 애니메이터나 제작자들의 '기획력 부족' · '창의력 결핍' 등의 비판이 앞서는 게 사실이다. 그러나 이제는 인식의 변화를 가져야 한다고 본다. 그리고 애니메이션이 지니는 '예술'과 '산업'이라는 양면 중 우리가 성공하고 있는 단편 애니메이션에 대한 관심을 새롭게 기울여 볼 필요가 있다. 단편 애니메이션 분야의 참신한 작가와 작품들을 봐주고 지원해주며, 작품들을 보고 소장해주는 관심과 노력이 앞서야 대중적 · 상업적인 장편, 방송용 애니메이

션의 발전이 올 수 있기 때문이다. 애니메이션에 대한 이러한 새로운 인식이 결국 국내 작품의 성공으로 이어지고, 더 나아가 산업으로 성공하게 하는 기반이 될 것이다. 국내 IT · 전자 산업도 국내에서 인정해주고 구매해주는 덕에 경쟁력을 갖게 되어 세계 시장을 석권하게 된 것처럼, 우리의 상업적 애니메이션의 성공을 위해서는 그 모태가 되는 예술성을 갖춘 애니메이션에 대한 관심을 가져야 한다는 것은 당연하다. 우리 영화의 발전도 예전 영화운동과 함께 작은 관심에서 비롯되었다는 것을 볼 때도 더욱 그러하다.

예술 애니메이션에 대한 관심은 더 나아가 우리의 시각문화 수준을 업그레이드하는 촉매가 될 수도 있으며 문화산업의 완성으로 이어지는 단초가 된다고 할 수 있다. 또한 최근 동아시아에서 일고 있는 한류 열풍의 좀 더 확대된 완성과 지속적인 발전을 위해서도 애니메이션문화의 발전은 필수적이다. 게임의 경우도 그렇고, 영화의 새로운 기술과 발전을 위해서도 그러하다. 특히 유럽이나 캐나다 같은 나라의 경우 예술성을 지닌 애니메이션 제작을 국가적으로 지원하고, 그러한 작품을 이용하여 대중들에게 좋은 영상문화를 전달한다는 취지로 효율적인 전달 공간을 갖고 활용하고 있으며, 제작된 작품의 라이브러리화는 물론 비디오 등의 매체로 제작 판매되어 기금을 확보하기도 한다. 세계적인 애니메이션 감독과 작품을 배출한 캐나다의 경우, 국립영화제작소(NFB)에서 30여 년 넘게 실험적인 애니메이션과 단편영화의 제작을 지원하고 있다. 또한 현재까지 약 1,000여 편의 작품 라이브러리가 구축되었고, 시민들을 위해 시네로보테크(CINEROBOTHEQUE)라는 공공시설을 운영하며 그간 만들어진 수준 높은 애니메이션 감상은 물론, 사회적 인식 변화를 위해 애니메이션 워크숍, 애니메이션 제작방법 등의 교육을 하고 있다. 물론 그간 만든 영상작품들을 전세계에 수출하여 판권 수입을 올리기도 한다.

우리나라의 경우도 미국이나 일본의 상업성 강한 애니메이션 수입과 영향권에서 벗어나 독자적인 애니메이션 영상문화의 구축이 시급하다고 본다.

이에 비해 국내의 단편 애니메이션은 대부분 최근에 생긴 관련 학과의 학생이나 졸업생들 주도로 제작되고 있다. 그런데 아주 짧은 단편의 경우라도 개인적이거나 소수의 집단이 제작하기에는 매우 비경제적인 구조를 보이고 있다. 제작에 들어가는 기간 또한 많은 시간이 소요된다. 아무리 짧다고 해도 하루 이틀만에 나올 수는 없으며, 기획에서 출발, 영상 출력 매체로 만들어지기까지에는 여러 공정과 함께 많은 시간이 소요되는 것이다. 또한 이러한 작업에 필요한 장비나 시설에도 많은 경비가 소요된다.

애니메이션은 기본적으로 많은 노동력에 비해 생산성이 매우 열악한 노동집약적인 성격을 갖고 있다. 특히 최근에는 디지털 기술이 매우 중요한 요인으로 작용, 어느 정도의 질 높은 기술이 습득되어야 하는데, 그 기술을 배우는 데 들어가는 교육비용 또한 매우 높은 편이다. 이러한 특성으로 애니메이션 제작에 몰두하기도 어렵지만, 이렇게 힘들게 제작을 하고도 발표의 장은 매우 한정적이다. 보통 개인이든 팀이든 전력투구해서 1년에 단편 하나를 제작하는데 들어가는 인건비와 운영에 들어가는 비용이 만만치 않다. 그러나 문화산업 관련 기관 등의 지원은 아직 미흡하고 체계적이지 않은 것으로 보인다. 그래서 그야말로 '힘들게' 예술 작품 제작에 몰두하고 있는 실정에 처하는 것이다.

물론 이렇게 어려운 제작환경도 문제지만 만들어진 작품을 대중에게 전달할 만한 상영공간 또한 여의치 않다. 나아가 어렵게 만들어진 상영공간 또한 운영의 경제성이나 여타 시각 미디어의 전달 방법에 비해 상대적으로 고비용이 들기 때문에 현재로는 그 확산도 어려운 편이다. 그나마 관련 페스티벌이나 공모전 등에 소개되어 어느 정도 작품에 대한 평가가 이루어진 경우에만 공공공간에서의 상영이 가능할 정도이다.

방송에서나 극장에서도 마찬가지의 이유와 아직까지 대중화되지 못한 사회적 인식으로 상영의 기회가 매우 어려운 편이다. 물론 작가들의 작품이 상영공간이나 방송에 적합한 형식이나 내용이 아닌 경우도 많지만, 수준 높은 영상 시각문화 전달 문제는 급하게 풀어야할 숙제

이제 우리 단편 애니메이션은 세계 어디에 내놓아도 손색이 없을 정도로 나름대로의 독특한 한국적 특성을 보여주고 있다. 또한 젊은 애니메이션 기술자의 경우 높은 교육열과 섬세한 디지털 기술의 운용 능력자로 평가되어 전세계 유명 제작사의 첨단 디지털 애니메이션 제작에 참여하고 있다. 이에 위축되어 있는 우리 애니메이션계의 활력을 위해, 그리고 더 중요한 점으로 우리의 시각 · 영상문화의 폭을 넓혀주고 풍부하게 만들기 위해 관심을 가져야 할 것이다.

라고 하겠다.

이는 결국 실제 대형 애니메이션 프로젝트에 참신한 감성과 기획력, 기술력을 갖고 있는 젊은 예술가들의 노력과 참여의 어려움으로 이어진다. 이는 다양한 실험적인 노력과 그 감성이 축적되고 대중에게 전달되어 우리의 영상문화가 폭넓게 확장되어야 하며, 또 그래야만 젊은 인력들이 산업적으로도 확산될 수 있다는 점에서 간과할 수 없는 사안이라 하겠다.

무한한 잠재력 깨우는 다각적 노력 있어야

또 하나 우리가 꼭 인식하고 해결해야 될 문제가 있다. 바로 애니메이션에 대한 우리 사회의 인식 전환이다. 애니메이션의 사회적 인식은 매우 중요한 문제이다. 여전히 애니메이션은 대부분의 경우 TV 방송용으로 접하게 되며, 어린 아이의 심심풀이용이나 만화에 대해 갖고 있는 부정적 인식의 확대 정도로 보이는 경우가 많다.

최근 애니메이션이나 만화가 교육적 기능을 보이는 추세를 보이며 예전보다는 많이 나아진 편이지만, 아직도 수준 있는 예술영화로서의 위치로 인식하지는 않는 것이다. 즉 '애들이나 보는' 수준 낮은 영상물로 인식되는 가운데, 만화나 애니메이션이 상대적으로 높은 문화산업으로서의 가치를 갖는 미국이나 일본의 애니메이션에 비해 낮은 수준의 대가를 지불하고, 보기에는 미흡한 영상물로 인식되어 있는 것이다. 이러한 사고와 인식은 이후 성인이 되어서도 애니메이션에 대한 부정적 사고로 이어지게 되며, 상대적으로 많은 노력을 기울인 국내 애니메이션에 대한 이해와 감상의 기회를 외면하는 결과를 초래할 것이다.

우리의 잠재된 애니메이션 예술가들은 많은 편이다. 최근 5년간 세계적인 페스티벌에서 많은 작품이 수상했으며, 그보다 몇 배나 되는 작품이 본선에 진출하여 전세계 애니메이션 애호가들에게 선보였다.

이제 우리 단편 애니메이션은 세계 어디에 내놓아도 손색이 없을 정도로 나름대로의 독특한 한국적 특성을 보여주고 있다. 또한 젊은 애니메이션 기술자의 경우 높은 교육열과 섬세한 디지털 기술의 운용 능력자로 평가되어 전세계 유명 제작사의 첨단 디지털 애니메이션 제작에 참여하고 있다. 이에 위축되어 있는 우리 애니메이션계의 활력을 위해, 그리고 더 중요한 점으로 우리의 시각 · 영상문화의 폭을 넓혀주고 풍부하게 만들기 위해 관심을 가져야 할 것이다. 애니메이션 예술문화의 폭을 넓히는 문제는 쉽지 않겠지만 작은 노력으로부터 시작하고 볼 일이다. 방송도 노력하고 업계도 노력해야 되며, 관의 정책적 지원도 필요하다. 이미 만들어졌거나 새롭게 만들고 있는 창작 장편 애니메이션 작품에 대해서도 물론 관심을 가져야 한다. 그러나 창작 장편 애니메이션의 원동력이 될 예술성이 높은 창작 단편 애니메이션의 관심과 애니메이션에 대한 사회적 인식의 변화가 없이는 애니메이션 예술과 문화의 발전, 산업적 성공은 없는 것이다.