

허브가 될 것인가?

마이너리티로 남을 것인가?

박 세 형 · 한국예술종합학교 교수

디지털 콘텐츠의 허브(Hub)로서의 만화와 Animation

디지털 이미지의 유통과 제작 방식이 만화나 애니메이션 분야의 새로운 장으로 떠 오른 지는 이미 오래다. 이러한 사례는 전 세계의 웹 사이트에서 대량으로 보여지고 있다. 많은 멀티미디어 속의 이미지들은 사진 이미지를 빼고는 거의 만화와 유사한 이미지들이다. 심지어 이제는 글의 경우에도 만화의 의성어나 의태어를 흉내 내어 딱딱하기 쉬운 정보들을 친근감 있고 쉽게 전달하고 있다.

이는 특히 인종과 종교의 장벽을 넘는 국제적 정보 전달과 학습의 측면에서 유용하다. 만화가 이미지와 텍스트를 통한 내재적 영상 표현이라면 애니메이션은 사운드와 액션 리얼리티를 포함하는 비사실적 동영상 전체이다. 그러므로 전통적 만화영화를 포함한 모든 비사실적 이미지의 영상물 전체에 걸친 포괄적이고 넓은 개념이며 만화적 요소가 전혀 없을 수도 있다. 현대 디지털 매카니즘의 발전은 그나마 남은 만화와 애니메이션

만화, 애니메이션, 캐릭터, 게임, 팬시 등은 서로 독립성을 갖되 밀접한 상호 파급성에 주목하여 산업이자 문화의 한 갈래로서 정책적으로 같은 트랙으로 다루어지는 것이 바람직하다. 큰 틀은 공유하되 작은 말단 신경은 보다 더 세분화하여 큰 몸을 제어하는 신경망을 발전시켜 나가는 것이 트랜스 장르의 본질인 것이다.

20세기가 산업화 시대로서 각 분야의 세밀한 분화와 개념 추출을 통해서 전문화시켜 왔다면 21세기 정보 디지털 사회는 이를 큰 틀에서는 통합하고 효율성의 흐름에 따라 보다 세부적으로 더욱 쪼개나가는 네트워크 특성을 살려야 한다.

의 간격조차도 없애가고 있다.

이제 작은 이메일 한통에서부터 자동차와 항공기를 생산하는 첨단 공장의 시물레이션에 이르기까지 애니메이션이 쓰이지 않는 곳은 없다. 광범위한 디지털 인프라와 IT(Information Technology), CT(Cultural Technology)시대로 대변되는 현 사회에서 애니메이션의 가능성이 미치지 않는 곳은 없다.

컴퓨터 그래픽기술의 발달과 더불어 사실적 상황 표현의 한계가 없어져서 미술의 다양한 조형양식을 모조리 차용할 수 있는 애니메이션은 문자마저도 애니메이션으로 활용할 수 있기 때문에 이미지에 관한 한 가히 영상, 미술, 문학, 소리의 복합적 연출 특성을 모두가졌다고 볼 수 있다. 그래서 정보화 시대의 핵심 콘텐츠로 추켜세우기도 하고 그 막강한 영향력 때문에 청소년 보호 같은 명제를 내세워 오히려 분야의 자율성을 짓밟아 버리기도 한다. 또한 국내 애니메이션 시장 상황은 '21세기 전락 산업'이란 명제에도 불구하고 그 장래가 전혀 밝지 않고 한국형 '블록버스터'의 사례는 아직 나타나지 않았다.

이는 환경적 요인과 분야 내재적 요인이 있다. 그러므로 제작의 방법 뿐 아니라 시장과 인력양성의 문제에도 새로운 전환기가 필요하다.

현재의 한국 영화가 흥행에 성공을 거두고 있는 이유가 '불만한 것'에 대한 대중의 지지라면 애니메이션이 '불만한 것' 또는 '대가를 지불할 만한 것'이 되지 못하는 이유가 무엇인가에 대해 생각해 봐야 한다. 사진과 같은 사실적 표현이 반드시 객관적 사실이나 진

- 실을 보여 주는 게 아니라면 바로 거기에 애니메이션만의 '리얼리즘과 예술성의 출발점'이 있다. 만화나 애니메이션의 시각적 리듬과 내러티브(narrative : 서사 구조)의 전개는 엄청난 노동의 양과 연출의 치밀함이 요구된다.

영화의 경우와 달리 프레임 하나하나가 연출자의 조형 감각과 그리기 노동으로부터 배어 나와야 하는 일이기 때문이다. 성인이 불만한 애니메이션은 그만한 수준의 사람들이 공감할 수 있는 조형, 스토리, 음악 등이 구현되어야 하고 또 어떤 측면에서든 그만한 문화적 가치 내지는 재미가 있어야 한다.

그렇다면 당연히 이에 상응하는 전문가(匠人) 집단이 조직적으로 형성되어 있어야 한다. 영화의 경우 연출, 스토리, 음악, 편집 등의 제작과 유통의 프로세스를 위한 전문가군이 확보되어 있고 지원 기구도 비교적 안정된 것으로 보인다. 그러나 애니메이션의 경우는 만화영화, 게임, 캐릭터 등 서로 밀접하면서도 전혀 다른 시스템 사이에서 문화와 산업적 효율성의 방향을 찾지 못하고 있다.

사이버 공간에서 가상현실(Virtual Reality)의 공간과 액션을 창조해내는 시대에 맞는 새로운 콘텐츠 전략을 도입해야 한다. 만화, 애니메이션, 캐릭터, 게임, 팬시 등은 서로 독립성을 갖되 밀접한 상호 파급성에 주목하여 산업이자 문화의 한 갈래로서 정책적으로 같은 트랙으로 다루어지는 것이 바람직하다. 큰 틀은 공유하되 작은 말단 신경은 보다 더 세분화하여 큰 몸을 제어하는 신경망을 발전시켜 나가는 것이 트랜스 장르의 본질인 것이다.

기술 이전과 A/S가 따르지 않는 외국 기술과 첨단이란 싸구려 장삿속일 뿐인 것처럼, 외관상 관련 분야에 파격적 지원이 이루어지고 있다는 우리의 환경은 관산 학연이 모두 따로 움직이고 있다. 서로의 영역 구축을 위해 전문성 심화를 빌미로 원 소스 멀티 유즈의 트랙을 오히려 자를 게 아니라 현재의 미디어 환경과 한국의 애니메이션 현실에서 캐릭터, 만화, 애니메이션, 게임, 팬시를 아우르는 조정 시스템이 위에 열거한 것들 중 단 하나 빠짐없이 확고히 자리 잡아야 한다.

20세기가 산업화 시대로서 각 분야의 세밀한 분화와 개념 추출을 통해서 전문화시켜 왔다면 21세기 정보 디지털 사회는 이를 큰 틀에서는 통합하고 효율성의 흐름에 따라 보다 세부적으로 더욱 쪼개나가는 네트워크 특성을 살려야 한다.

만화·애니메이션 관련 전문인력양성에 관한 허와 실

한국에는 10개 이상의 만화와 애니메이션을 다루는 국제영화제 및 페스티벌이 있으며 세계 최다의 관련 대학이 있고 한때 세계 3위의 양적 규모를 가졌던 산업 집단도 있다. 또 콘텐츠 진흥원, 애니메이션 센터, 소프트웨어 진흥원 등의 각종 지원 기관도 있다. 신진작가의 세계 그랑프리 수상 등. 팔목할만한 성과와 규모에도 불구하고 지금 만화와 애니메이션에 대한 공감대는 취약하다. 심각한 문화적, 산업적 위기 상황 속에 그 누구도 지원 정책에 만족하는 사람은 없는 듯하다.

그러나 21세기 IT 선진 한국의 캐치프레이즈 아래 만화나 애니메이션이 글로벌비즈니스와 국제문화교류의 핵심 콘텐츠로 중요하다는 것과 캐릭터, 만화, 애니메이션, 영화, 게임, 음반, 팬시로 이어지는 OSMU (One Source Multi Use)식 산업 모델의 구축이 시급하다는 것은 분명한 현실이다.

그렇지만 바로 여기에서 전문성의 통합과 심화의 문제도 역시 발생한다. 이미 존재한 장르와 여기에 속한 전문가들의 개념 정립 시비와 전문가 양성과 교육 기관의 커리큘럼, 또 지원제도와 방식, 전문성에 대한 평가의 갈등이 마구 드러나는 것이다.

물론 이걸 자체가 불건전한 것은 아니며 이미 존재한 현상과 집단에 대한 이해와 절충을 통하여 점진적인 발전 모델을 만들어 가는 것은 당연하다.

그러나 캐릭터가 모든 것의 원형이라든지, 게임이야말로 돈이 되는 확실한 것이라든지 하는 분야주의와 이론적 정통성을 강조하는 사고의 예들은 진정한 의미의 분야 존중과 트랜스 장르적 발전을 가로막는 요인

이 되고 있다. 그러므로 만화·애니메이션의 발전을 위해서는 우선 아래와 같은 상호 밀접한 시스템이 구축되어야 한다.

1. 산업 지원 기구의 역할 정립

- 문화콘텐츠진흥원의 역할 증대 및 문화적 위상 격상
산업사회의 업종 분화체제와 다른 성격의 콘텐츠산업 주관 기관은 각 분야 통합 조정 기능을 가져야 한다.
(예: 중앙정부의 부처 협력, 지방자치 단체간의 중복 중재 협의 등)
- 서울 애니메이션 센터의 예술과 기술 허브 기능화
(대민, 대정부)
- 총체적으로는 문화 지원, 산업 지원의 균형을 이루기 위한 정립이 필요하다.
- 현재의 우리 현실로서는 정권차원의 조정 정책이 필요하다.
(향후 5년간 세계 미디어 시장의 중요성 감안)

2. 난립하는 민간 페스티벌과 관련 행사의 문제

- 난립 국제 행사는 대외적으로 국가 이미지만 실추시킨다.
기능 조정 및 특성화 유도가 필요하다.
- 축제성격의 대국민 문화 서비스인 민간 자율 행사 보호가 필요하다.
관련 행사가 실적을 위해 오히려 민간 행사를 죽이고 있다. (지원 기관의 역기능)

3. 학교의 특성화

- 학교의 양적규모는 이미 산업 수요 추월
- 세부과정 중심으로 학교별 특성화 프로그램을 개발 못할 경우 동반 몰락의 징후가 보인다.
- ‘문화산업대학원대학교’가 생긴다면 이러한 학교의 양적·질적 모순을 개선·유도 할 수 있는 네트워크의 축 그 이상도 이하도 아닌 개념으로 진행되어야

한다.

- 한국이 가진 국제 수준의 웹 매체환경에서 세계적 사이버 대학 구축 가능
(기존 불량 사이버 대학의 정화 기능 추가)

4. 순수작가지원 스튜디오/국립 애니메이션 스튜디오

설립

- 가장 시급한 구축이 요망되는 기관
(예 : 캐나다의 NFBC : National Film Board of Canada)
- 미술계의 화랑 전속 작가지원 제도(공생 관계)와 유사한 독립작가 지원 기관으로 과다 설립된 학교와 산업, 문화 현장과의 중간 고리 역할을 하게 한다.
- 전속 작가 선정 그 자체가 문화적 권위와 영예로 인정될 수 있는 형태여야 한다.
- 매년 단편 위주 제작으로 대규모 프로젝트 투입 전 검증으로 산업적 효율성 제고
- 소위 말하는 현재의 애니메이션 시장 형태의 연장선에서보다는 전혀 새로운 실험적 모델로 제고되는 것이 바람직하다.

(위에 언급한 트랜스 장르적 특성과 멀티미디어 시대의 전문가상을 고려)

5. 자율 심의 기구 및 평가기관

- 위와 같은 시스템의 연결과 심화기능을 평가·심의 하는 자율 진흥 기구
- 기존 전문가, 원로 단체는 이 부분에 적극적으로 편입하여 상호 협력 및 조정한다.
- 문화산업위원회/콘텐츠위원회 등

실험적인 만화와 애니메이션의 정신이 살아있지 않으면

면 결국 산업의 미래도 없다.

디지털 유통을 포함한 위의 모든 담론들은 정책의 방향과 디지털 기기 및 네트워크의 표준화 정책 여부에 따라 그 운명이 달라지기 때문에 모두의 역량을 결집하여 효율성을 극대화해야 함에도 불구하고 우리는 조그만 단위끼리 서로 등을 돌려 불필요한 실패를 반복하는 우를 거듭하고 있다. 이는 전문성의 심화를 내세우고 있지만 현장 상황과 전혀 맞지 않다.

기술 이전과 A/S가 따르지 않는 외국 기술과 첨단이란 싸구려 장삿속일 뿐인 것처럼, 외관상 관련 분야에 파격적 지원이 이루어지고 있다는 우리의 환경은 관산 학연이 모두 따로 움직이고 있다.

서로의 영역 구축을 위해 전문성 심화를 발미로 원소스 멀티 유즈의 트랙을 오히려 자를 게 아니라 현재의 미디어 환경과 한국의 애니메이션 현실에서 캐릭터, 만화, 애니메이션, 게임, 팬시를 아우르는 조정 시스템이 위에 열거한 것들 중 단 하나 빠짐없이 확고히 자리 잡아야 한다. 애니메이션이나 만화처럼 출판, 영화, 방송, 웹, 제조업에 이르기까지 매체 전역을 커버하는 아이템은 없다. 더구나 애니메이션의 발전은 기존 예술은 물론 한국 영화와 멀티미디어 산업의 발전과 무관하지 않다.

분야의 발전적 교류는 저절로 되지 않는다. 자율적인 견제와 조정으로 스스로 자리 잡을 때 상호 존중을 통한 교류가 있다.

게임은 공학의 마이너리티, 만화는 출판의 마이너리티, 애니메이션은 영화의 마이너리티. 캐릭터는 디자인의 마이너리티로 계속 남아 있는 한, 그렇게 보는 사람도 그렇게 보이게 만드는 사람도 세계 수준의 작품을 만들기 위해서라며 약속도 없이 남의 나라 제작사 문전을 서성거리려 할 것이다. 🧑