

애니메이션 문화 예술, 산업 발전을 위한 대안

외국의 성공적 제작 지원 시스템 - 국립 애니메이션 제작 스튜디오

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

미국·일본의 앞선 애니메이션 문화

세계의 애니메이션을 포함하는 콘텐츠 비즈니스 시장은 일반적으로 볼 때 크게 미국과 일본이 반 이상을 점유하고 있다. 애니메이션 제작은 물론 마케팅 분야 모두 이 두 나라에 의해 세계 시장이 좌우된다고 보아도 과언이 아니다. 애니메이션 제작의 년간 통계를 보아도 그렇고 관련 콘텐츠 산업의 경우도 마찬가지이다. 미국의 경우 디즈니를 중심으로 한 애니메이션의 영향력이 대단한 점은 애니메이션을 제작하는 회사마다 최소 년간 한편 이상 헐리우드 스타일의 극장용 애니메이션을 제작한다는 것이며, 애니메이션에 등장하는 주인공과 소재를 중심으로 만들어지는 캐릭터 관련 상품, 출판 코믹스, 디즈니 애니메이션에 등장하는 영화음악(OST), 관련 게임, 테마파크 등 관련 콘텐츠산업 또한 규모가 매우 크다는 점이다. 일본 재패니메이션(JP ANIMATION) 경우도 마찬가지로 출판만화, 캐릭터, 게임 등 전 세계에 미치는 애니메이션 관련 산업의 영향력이 미국과 마찬가지로 막강하다는 것을 느낀다.

실제로 우리나라는 물론 외국에 나갈 경우 반드시 들르는 곳 중 하나인 음반이나 영상 DVD 등을 파는 상점을 보면, 애니메이션의 경우 어디든 미국의 디즈니 스타일의 애니메이션과 재패니메이션으로 양극화되어 상가의 중심에 진열되어 있고 구석의 진열장에 자국의 애니메이션이 약간 있는 정도다. 게다가 실험적 또는 예술적인 애니메이션의 경우는 찾기도 어렵고 영역조차 타 분야의 영화와 혼재되어 있는 경우가 많다.

만화나 애니메이션 관련 콘텐츠 분야에 종사하는 입장에서 볼 때, 이 분야의 전 세계 시장은 미국의 디즈니 스타일의 애니메이션과 상업성이 강한 재패니메이션에 의해 점유되고 있다는 아쉬움과 함께 애니메이션의 문화적 영향력에 대한 우월함을 동시에 느끼게 된다.

오늘날 막강한 영향력을 갖고 있는 미국이나 일본의 애니메이션 문화와 산업은 사실 그 바탕에는 늘 지적되지만 애니메이션에 대한 오랜 역사와 함께 애니메이션에 대한 애착이 곳곳에 묻어 있음을 알 수 있다. 특히 디즈니 애니메이션 역사는 바로 상업적인 전통 애니메이션의 역사와 거의 동일시되며 오늘날에도 늘 새로운 역사를 쓰고 있다고 볼 수 있다. 디즈니 애니메이션의 제작 체계와 기술은 바로 오늘날 확립된 전통 애니메이션의 기술발전과 일치하며, 애니메이션의 상업적 성공 또한 일반적으로 일컬어지는 방송용이든 극장용이든 전통 애니메이션의 제작 시스템은 물론 생산방식, 마케팅, 배급의 기준을 만들어 오고 있다. 전 세계의 아동을 대상으로 자신들의 문화스타일을 바탕으로 한 꿈과 상상력을 심어주는 환상의 영상 미디어로서의 문화적 영향력 또한 매우 크다는 것을 알 수 있다.

일본의 재패니메이션의 경우는 미국의 초기 애니메이션의 영향으로 시작되었지만 나름대로의 스타일과 연출의 독특함으로 일본만이 갖는 하나의 영상문화 형태를 이루고 있다. 애니메이션 제작의 원천으로 인식되는 출판만화(망가)는 세계적인 만화 예술의 한 스타일로 자리 잡고 있으며, 남녀노소할 것 없이 국민들 대다수의 만화·애니메이션에 대한 놀라운 관심은 동양의 어느 나라에서도 볼 수 없는 독특한 문화 현상으로 취급되고 있다.

기술·기획의 균형있는 성장 필요

우리의 경우는 어떠한가? 사실 애니메이션(만화영화)에 대한 관심이 해방 전부터 있었음은 기록을 통해 알 수 있다. 그러나 본격적인 애니메이션에 대한 관심과 제작은 1960년대에 와서 시작된다. 특히 제작 측면에 대한 기록을 볼 때 우리 애니메이션의 시작은 상품 CF 성격의 광고 애니메이션에서 시작되는 것을 볼 수 있다. 특별히 교육되거나 전수 없이 디즈니

메이션

애니메이션을 연구하며 시작된 이러한 시작은 일본에 비해 크게 뒤지지 않으나, 우리 애니메이션 시작이 광고에서 시작한 점은 묘하게도 일본의 애니메이션 시작이 예술적이며 실험적인 작품에서 비롯되는 점과 비교되기도 한다. 이후 신동헌 감독에 의해 제작된 창작 장편 애니메이션 <홍길동>제작은 우리나라의 애니메이션 역사에서 시사하는 바가 매우 크며 중요한 계기가 되었으나, 이후 적극적인 대중문화나 예술 애니메이션의 산업 발전으로 이어지지 못했다. 다만 이러한 작품을 제작할 수 있었던 기술과 노력은 하청중심의 한국 애니메이션 산업으로 이어지게 된다. 특히 미국과 일본 그리고 유럽을 중심으로 한 애니메이션 OEM 제작 수출은 최근까지 매우 활발하여 세계적인 애니메이션 수출국이라는 위상을 갖게 되었다. 그러나 이러한 OEM 제작 방식 의존에 의한 애니메이션의 산업은 이후, 기획력 부족이라는 한국 애니메이션에 대한 다소 부정적인 측면의 인식을 갖게 되는 데 큰 역할을 하게 된다.

오랫동안 이어진 우리 애니메이션의 이러한 산업구조는 작화, 배경, 촬영, 편집 등의 제작 기술력은 우수하나 연출, 감독, 작가라는 기획 능력의 부족이라는 비판을 받게 되었으며, 제작 현장에 작화실은 있으나 작품의 모든 것을 창조해내는 작가실이 없다는 비판을 듣기도 했다. 창작 애니메이션 제작 경험의 부족과 함께 이러한 문제는 1987년부터 TV 애니메이션 제작을 기점으로 새로운 인식과 붐의 조성으로 시작된 여러 편의 창작 극장용 애니메이션의 제작이 흥행에서 대부분 실패로 이어졌다. 이후 1997년 이후 해외 OEM 수주량까지 급강하하면서 애초 애니메이션 산업의 돌파구로 시작한 새롭고 수준 높은 창작 애니메이션 제작을 포함한 관련 산업의 발전에 가장 큰 걸림돌로 자리잡고 있다. 특히 산업이라는 측면만 강조된 최근 우리 애니메이션 산업의 인력 구조 문제점은 사회적 수요를 고려하지 않은 애니메이션학과와 증설과 애니메이션의 기획이나 우수한 시나리오와 캐릭터 등 애니메이션 콘텐츠의 질적인 측면을 고려한 투자나 관심보다는 상품의 마케팅 비중의 확대만 꾀하는 모순으로 이어지게 된다.

학생들의 방학이 되면 1960년대부터 늘 찾아오는 디즈니의 애니메이션이 영화관에 올려진다. 최근에는 일본의 흥행성 높고 우수한 애니메이션도 여러 작품이 상영되었으며, 2년 안에

일본의 애니메이션이 완전 개방될 것이다. 이러한 시점에 애니메이션 특성의 하나인 아동이 수요층의 대부분이며 아동을 중심으로 한 문화적 상품이라는데 우리의 큰 관심이 필요하다고 본다. 또한 관련 문화 상품 역시 산업적 영향과 문화적 영향력을 간과해서는 안 된다고 본다. 우리가 어렸을 때 즐겨 본 디즈니 애니메이션이나 일본 TV 애니메이션의 문화적 영향은 아직도 지대하다. 애니메이션에 나온 캐릭터나 스토리, 관련 문화 상품들이 아직도 생생하고 친근한 느낌으로 다가오는 것을 실감할 수 있다. 이러한 점을 볼 때 창작 애니메이션의 제작이 열악한 우리 애니메이션은 앞으로 더욱 힘들 수 있다는 것을 예감하기도 한다. 이러한 문제를 극복하기 위한 우리의 우수한 애니메이션 제작 방안은 무엇인가? 우수 작품 제작을 위한 지원이 창조적인 부분보다는 수동적 제작 부분이나 마케팅에 너무 치중되어 있으며 그 지원 시스템도 여러 정부기관에 산재되어 비효율적인 측면과 애니메이션 인력 양성 문제도 대학 등 교육 기관은 많지만 우수한 작품을 제작할 스튜디오가 없다는 점 등이 최근의 이슈로 부각되고 있다. 최근 우리의 실험적이며 예술성 높은 작품들이 해외 페스티벌 등에서 중요한 수상을 하고 있으나 제작에 들어가는 고비용으로 더 우수한 작품을 기획하고도 완성 못하는 실정이다.

국내 애니메이션 발전을 위한 구체적 대안

우리의 애니메이션을 키우는데 필요한 중요한 점으로 지난 호(월간 「문화예술」 2월호)에 밝힌 애니메이션에 대한 우리의 사회적 인식 변화와 창작 장편 애니메이션의 토대라고 할 수 있는 예술성 높고 실험성이 짙은 단편 애니메이션의 관심, 새로운 영상 예술로서의 애니메이션의 위치 매김이 필요하다는 점을 포괄적으로 지적했다. 그러면 구체적인 애니메이션의 문화와 산업의 발전을 위한 대안은 무엇인가? 이러한 문제들을 한번에 해결할 방안의 한가지로 외국의 성공적인 제작 지원 시스템으로 볼 수 있는 국립 애니메이션 제작 스튜디오 필요성을 제시해 본다. 우리는 우수한 기획·창작 인력을 위한 제작 스튜디오 등의 지원 정책이 매우 미흡한 편이다. 앞에서도 밝힌 대로 정부의 몇몇 기관이 창작 지원실을 운영하고 있지만 대부분 산업적 논리가 앞서고 있으며 지원 규모 역시 미흡

메이션애니

하고 체계적이지 못한 편이다.

애니메이션 산업이 미국이나 일본 같이 거대하지는 않지만 나름대로 창작 시스템과 기술·예술의 노하우를 독창적으로 보유하고 예술로서의 인식을 갖고 있는 나라들인 캐나다, 크로아티아, 러시아, 헝가리, 중국, 에스토니아 등 오랜 전통을 갖고 있는 국립 애니메이션 제작 스튜디오를 설립 운영하고 있다.

특히 캐나다의 경우 1939년에 설립된 캐나다 국립영화제작소(NFBC)에서 주도하는 애니메이션 스튜디오가 1941년 개설되어 코 호드맨, 브레티슬라브 포야르, 이슈 파텔, 캐롤라인 리프, 자크 드루잉 등 전 세계에서 가장 뛰어난 애니메이터들을 끌어들여 NFBC에서 애니메이션 작업을 지원했다. 상업적이고 할리우드 스타일의 디즈니를 비롯한 미국의 애니메이션을 적절하게 견제한 실험성 높은 애니메이션을 제작하는 NFBC는 비폭력·비성차별·비인종차별을 기본 정신으로 삼고, 모든 작품은 예술·창의·기교적인 면에 근본을 두고 있다. 언어의 장벽을 쉽게 초월할 수 있는 애니메이션이라는 이상적인 매체를 통해 캐나다를 홍보하고 영상 예술을 장려하려던 목적을 효과적으로 수행하고 있다. 지금까지 이 곳에서는 창작 애니메이션과 다큐멘터리를 9,000편 이상 제작했으며 해외 국제 대회에 250여 회 참가하여 아카데미 애니메이션 부분에서만 11회를 수상했고 해외 3개국에 지사를 설치하여 100여 개국에 프로그램을 공급·판매하고 있다.

디즈니 형태를 답습했던 그로아티아의 경우도 디즈니 애니메이션 스타일과 문화를 극복하기 위해 1956년 설립된 자그레브 스튜디오(ZAGREB ANIMATED FILM STUDIO)에서 40년이 넘게 새로운 개념의 작품 내용과 형식, 디자인이 매우 독창적인 약 600여 편의 우수한 작품을 제작하여 전 세계에 소개하고 있다. 1936년 설립된 러시아의 소유즈멀트필름(SOYUZMULTI FILM) 스튜디오는 초기 디즈니 형태의 작품을 주로 제작했지만 이후 러시아의 문학 작품을 소재로 만든 수준 높은 애니메이션을 제작하게 된다. 특히 이 곳의 작품들은 각종 국제 애니메이션 페스티벌에서 최고의 명예를 얻었

고, 지금까지 약 1,500여 편의 작품을 제작했다. 1950년 설립된 헝가리의 파노니아 필름(PANNONIA STUDIO)은 주로 스톱모션 애니메이션을 제작하고 있으며, 오늘날에도 유능한 애니메이터들에 의해 우수한 실험적 애니메이션을 계속 제작하고 있다. 세계 최초의 수목 애니메이션을 개발한 1950년에 설립된 중국의 상해 만화영화제작스튜디오, 에스토니아의 영상진흥을 위해 1934년 세워진 에스토니아의 에스토니안 애니메이션 스튜디오(ESTONIAN ANIMATION STUDIO) 등이 국립으로 세워진 애니메이션 제작만을 위한 스튜디오이다.

우리나라의 경우도 애니메이션의 독창성 높은 창작 기반을 갖기 위해서는 이 같은 스튜디오의 필요성이 요구된다. 하청 제작의 시스템에서 벗어나 창작 제작의 전환을 가속화시켜 독창성있는 우수한 창작 애니메이션으로 세계 시장을 개척하기 위해서는 새로운 것을 창조해내는 실험적이고 예술성 높은 애니메이션 제작에 관심을 기울여야한다. 특히 이러한 실험성 높은 애니메이션 제작에 들어가는 막중한 제작비는 정부 차원에서의 지원이 필요하다. 우리나라의 우수한 영상 문화와 산업을 증진시키려면 결국 국내·외의 수준 높은 애니메이터의 확보와 충분한 제작비 투여만이 우수한 작품 제작의 결과를 가져오게 된다는 점이다. 우수한 애니메이션 인재 양성의 교육 기관이 아닌 정부가 지원하는 우수한 작품 제작소 역할이 현 시점에서 필요하며 정부 기관의 산재되어 있는 애니메이션의 기능을 한 곳으로 모아 효율적인 시행이 되도록 해야 한다. 특히 일본의 애니메이션 영향권에 들어 있는 우리나라는 애니메이션이 갖는 문화적 영향력의 정체성을 위해서라도 이 같은 실험성있는 창작 애니메이션의 제작이 시급하다. 이는 한국을 대표하는 애니메이션 스튜디오에서 우수한 작품으로 우리의 영상 문화를 홍보할 수 있는 역할과 함께 장기적으로 창작 장편 애니메이션 산업의 활성화에 크게 기여할 수 있으리라 생각되며, 결국 사회적 인식도 변화시킬 수 있으리라 본다. 

참고 사이트

• www.chinanim.com • www.jovefilm.com • www.zagrebfilm.hr • www.nfb.ca



애니메이터 '이슈 파텔'



이슈파텔이 제작한 <파라다이스>

CANADA ANIMATION
FESTIVAL2002
포스터