

일본 애니메이션 팬들의 축제 BAAF에서 보여준 한국 애니메이션의 가능성

3D 그래픽으로 기술력 입증 ... '강아지 똥' · '망치' 등 큰 호응

글 | 한국소프트웨어진흥원 콘텐츠사업단 법원택 선임



'Big Apple'은 뉴욕의 애칭이다. 뉴욕이 'Big Apple'로 불리게 된 유래에 관해서는 여러 가지 설이 있으나, 미국 동부의 시골 재즈 아티스트들이 작고 가난한 동네에서보다는 미국의 최대 도시인 뉴욕에서의 성공을 꿈꾸며 'Big Apple'을 깨물겠다' 라고 말한 데서 유래했다는 얘기가 가장 그럴 듯 하게 들린다. 뉴욕에서 매년 8월말 노동절 연휴에 뉴욕의 한 중심인 타임스퀘어 주변 호텔 및 극장에서 열리는 'BAAF(Big Apple Anime Festival)'는 그 명칭 그대로 애니메이션의 변방국가였던 일본이 Anime(일본 Animation을 지칭하는 말)를 통해 Big Apple을 깨물고 미국 애니메이션 시

장에서 성공했을 뿐만 아니라 세계 애니메이션 산업의 한 축을 담당하고 있음을 보여주는 Animation Festival이다. 올해로 세 번째를 맞는 BAAF는 MIPCOM이나 MIPTV 등과는 달리 철저하게 애니메이션 소비자들을 위한, 그리고 소비자들에 의한 축제이다. 일본 만화를 좋아하고 일본 애니메이션에 매료된 미국 젊은이들이 만화 속의 주인공 복장을 하고는 유명 만화가의 사인을 받거나 애니메이션 감독들과 얘기를 나누며, 평소에 보거나 구할 수 없었던 애니메이션을 맘껏 즐길 수 있는 그런 축제의 장인 것이다.



소비자를 위한 축제

L.A.와 함께 세계 엔터테인먼트산업의 중심지인 뉴욕에서 개최되는 일본 애니메이션 팬들의 축제의 장에 올해에는 전과 아주 다른 손님들이 나타났다.

(주)캐릭터플랜의 이동기 부사장 등 국내 애니메이션 관계자들이 '망치(캐릭터플랜)', '강아지 똥(아이타스카 스튜디오)' 등 한국 애니메이션을 가지고 그 축제의 장 한가운데 뛰어든 것이다. 그리고 그 도전에는 한국소프트웨어진흥원(KIPA)의 지원이 뒷받침됐다.

우리 애니메이션들은 세일러문 등 일본애니메이션 주인공 복장을 한 팬들과 수많은 종류의 애니메이션을 보유하고 있는 일본 프록션들 사이에서 그 존재가 처음부터 드러나진 않았지만, 한 차원 높은 그래픽을 보여주는 3D 애니메이션과 서정성 짙은 내용 등으로 인해 팬들의 눈길을 사로잡는데 그리 많은 시간을 필요로 하지 않았다.

특히 이번 BAAF에 선보인 총 20여 편의 애니메이션과 30여 편의 데모 중 3D 그래픽으로 만들어진 것이 절반이 넘는 정도로 일본 애니메이션과 완전히 차별을 이룬 점은 미국 애니메이



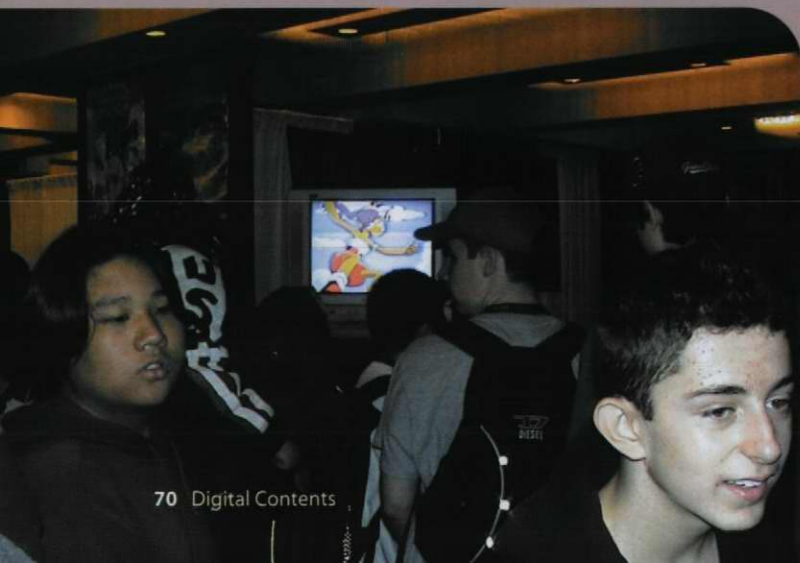


선 팬들에게 한국 애니메이션의 존재를 각인시킨 중요한 요인이 됐다. 이번 행사기간 중 팬들의 관심을 많이 끌었던 Initial D(TokyoPop)나 Tokyo Godfathers(Columbia TriStar Pictures) 등 일본 애니메이션들은 3D 그래픽으로 만들어진 작품이 거의 없었던 반면 한국 애니메이션은 'Wonderful days(틴하우스)', 'Cyber Racers(에펙스디지털)', 'Aqua Kids(시네픽스)' 등 다양한 종류의 3D 애니메이션(Trailer 포함)을 선보였다.

이는 '토이스토리'를 필두로 해 '니모를 찾아서' 등 최근에 상업적으로 성공한 극장용 애니메이션이 모두 3D로 만들어졌다는 사실과 이어지면서 향후 세계 애니메이션 시장에서 우리 애니메이션의 기회가 그만큼 많아질 것이라는 기대를 갖게 하기에 충분했다.

국내 3D 애니메이션 대거 선보여

또한 '강아지 똥(아이타스카 프로덕션)'에 대한 팬들의 반응은 놀라운 것이었다. 사실 폭력적이며 선정적인 일본 애니메이션에 길들여진 팬들에게 정적인 화면구성과 서정적인 이야기 구조를 가진, 그리고 매우 교육적이기까지 한 '강아지 똥(Doggy Poo)'은 매우 지루하게 여겨질 것으로 생각됐다. 하지만 그런 선입관을 무참히(?) 깨뜨리며 클레이 애니메이션 '강아지 똥'은 뉴욕의 팬들을 웃고 울게 한 주역 가운데 하나였다.



팬들이 우리의 '강아지 똥'에 감동한 것이다.

3일 동안의 행사기간 동안 계속 운영된 '한국 애니메이션 방'에 '강아지 똥'이 상영될 때면 어김없이 관객들은 객석을 가득 메우곤 했다. 이것은 '강아지 똥'이 필자에게 가져다 준 전혀 또 다른 감동이었다.

이러한 애니메이션은 통하지 않을 것이라고 전혀 근거 없이, 그냥 처음부터 그렇게 생각하고 있었던 무지가 깨지면서 우리는 '강아지 똥'이 상영될 때마다 한국 상영방을 확인하며 그 감격을 되새기곤 했다.

'강아지 똥'과 '망치'의 감격



BAAF에서의 또 하나의 감격적인 사건은 뉴욕 타임스퀘어에 있는 극장에서 일어났다. 세계적인 뮤지컬들이 상영되고 있는 브로드웨이 극장가에 국내 애니메이션이 처음으로 선보인 것이다.

사실 '망치(캐릭터플랜)'는 정해진 기한에 비해 늦게 BAAF 출품이 결정되는 바람에 홍보가 전혀 되지 않았다.

'Initial D' 등 매우 유명한 작품도 BAAF 공식책자에 광고가 나고, 행사장 이곳 저곳에 홍보물이 세워지는 등 다양한 방법으로 그 상영이 홍보가 된 반면, 우리 '망치'는 행사 이전에 그 상영이 팬들에게 전혀 인지되지 않았을 뿐 아니라 행사 도중에도 공식적인 홍보방안이 없었다.

때문에 '망치'의 프로듀서인 이동기 부사장(캐릭터플랜)을 비롯한 우리는 관객이 전혀 들지 않을까 전전긍긍했다. 결국 '망치' 상영을 알리는 전단지급 조차 한국 애니메이션 상영방의 관람객들에게 배포하는 것을 유일한 홍보수단으로 하고 하늘의 뜻을 기다리는 수밖에 없었다. 그런데 '망치'가 상영되는 순간 필자는 깜짝 놀랐다.

300석 안팎의 극장 객석이 꽉 찬 것이었다.

그리고 '망치'가 끝나는 순간 관객들은 자리에서 일어나 우리의 주인공 '망치'에게 박수를 치고 환호를 보내 우리를 또 한번 놀라게 만들었다. 더빙도 되지 않고 영어 자막 처리된 한국 작품에 그런 반응을 보일 것이라곤 앞서의 '강아지 똥'만큼이나 기대를 하지 않았던 것이다.

이어지는 팬들과 프로듀서간의 대화 시간에는 '망치'의 제작과 관련해 많은 질문과 답변이 이어졌으며, 필자는 비로소 눈과 가슴을 진정시킬 수 있었다.

기술력보다 작품성에 관심 높아



이번 BAAF 참가는 분명 우리에게 많은 자신감을 가져다주었다. L.A.와 함께 엔터테인먼트 산업의 한 중심지인 뉴욕에서 일본 애니메이션에 길들여진 팬들을 우리 애니메이션이 웃기고 울리고 박수치고 환호하게 만들었다는 사실은 우리 애니메이션이 나아갈 희망이 있다는 것을 분명히 보여주었다.

최근 국내 애니메이션업계의 불황을 몸소 체험하고 있는 참가자들에게 보여준 그 희망이 이번 BAAF를 통해 얻은 소중한 결과가 아닌가 한다. 그런데 그 희망은 분명히 작품의 질이 담보되어야만 현실이 될 것이지만.

이번 BAAF 기간 중 국내 출품 애니메이션 데모(Trailer)를 대상으로 팬들의 선호도 조사를 함께 실시했다.

'Plastic Flower(리퀴드브레인 스튜디오)' 등 총 22개 작품의 데모를 상영했으며, 관객들로 하여금 각 작품에 점수를 매기게끔 한 것이다.

그 결과 관객들이 선호하는 작품은 역시 캐릭터의 특색이 있느냐, 2D로 만들어졌느냐 또는 3D로 만들어졌느냐 보다는 짧게 편집된(만들어진) 데모이긴 하지만 그 짧은 시간 동안 작품이 하고 싶은 얘기를 건네는 작품이었다.

순간적이지만 스토리가 분명해 보이는 작품에 대해서는 미국에서 언제 개봉(판매)하는 지에 대한 질문이 이어지고 캐릭터의 모습이나 음악에는 호응하지만 단순히 그림을 나열한 것 같은 데모에는 '그래서 뭔데?'라는 반응과 함께 냉정한 평가가 내려졌음은 우리가 분명히 명심해야 할 사실이다.

BAKF를 개최할 그날을 기다리며

한국 애니메이션 이외에 BAAF에 전시되고 상영된 작품은 일본 작품이었다. 물론 BAAF가 일본 Anime 잔치이기에 그렇겠지만, 그 몰량이나 다양함 등은 우리가 쉽게 따라갈 수 없음을 잘 보여주었다. 특히 'Tokyo Godfathers'는 그 내용이나 연출력에서 세계 애니메이션을 주도하는 일본의 힘을 느낄 수 있을 정도였다.

수많은 스튜디오에서 성인용에서부터 유아용에 이르기까지 다양한 장르를, 극장용에서부터 비디오 유통만을 목표로 하는 2급 애니메이션까지 여러 형태를 만들어 내는 일본 애니메이션 산업의 저력은 깊고 높았다.

그러나 '강아지 똥'과 '망치'가 보여주었고, 'Wonderful Days'와 'Plastic Flower' 등이 알려준, 그리고 'Aqua Kids' 등 다양한 3D 애니메이션이 밝혀준 우리 애니메이션에도 분명히 기회가 있음을 확인했다.

그 기회를 위해 모두가 열심히 노력했을 때 우리도 언젠가 미국의 한국 애니메이션 팬들을 위해 'BAKF(Big Apple Korea Animation Festival)'을 개최할 날이 있을 것이라고 희망을 던져본다. 🇺🇸

