

강아지 똥

세계 속 한국애니메이션 알려

도쿄애니메이션페어서 최우수상 수상 ... 대만 · 영국 · 미국 등 수출

삼성전자 광고 '또 하나의 가족' 시리즈 중 '포장마차' 편으로 신선한 충격을 안겨줬던 권오성 감독이 '강아지 똥'을 애니메이션으로 재탄생 시키기 위해 원작자 권정생 씨 집을 세 번이나 찾아갔다. 삼고초려 끝에 승낙을 받은 것. 이에 한국을 대표하는 클레이 애니메이션이 세상에 얼굴을 내밀게 됐다.

취재 권경희 기자 / 사진 이혜성 기자



“에~구, 더러워.”

파아란 가을 하늘, 나지막한 담벼락, 가끔씩 들리는 소 울음소리.

아기자기한 산들 너머에 조그만 마을이 보인다. 시골 마을의 평화로운 삶을 이야기하듯 은은한 바람이 불고 그 바람을 타고 나뭇잎이 두둥실 떠다닌다. 그리고 그 넉넉함 속에서 등장하는 흰둥이 한 마리. 녀석은 길가 여기저기를 두리번거리다 슬쩍 '옹가'를 하고 사라진다. 주인공 '강아지 똥'은 이렇게 태어난다.

많은 이들을 만나고 그들과 이야기하면서 강아지 똥은 늘 자신의 존재가치에 대해 질문하고 눈물을 흘린다. “하나님은 왜 하필 날 똥으로 만드셨을까.”

그러던 어느 날 강아지 똥은 민들레를 만난다. “난 네가 필요해.”

강아지 똥은 아름다운 꽃을 피우기 위해 자신이 필요하다는 것을 확인한다.

“그렇다면 내가 너의 살이 되어 줄게.”

그림동화로는 물론 교과서(중1국어)에도 실려 수많은 어린이, 청소년을 감동시켰던 권정생(67) 씨의 창작동화 '강아지 똥'이 애니메이션으로 탄생했다.

슬프고도 아름다운 원작동화 '강아지 똥'을 아이타스카 스튜디오가 우리나라 최초로 클레이 애니메이션으로 제작해 창립작품으로 선보이면서 애니메이션 역사를 다시 쓰게 했다.

점토조각을 일일이 손으로 움직여 표정과 동작을 만들어내는 클레이 애니메이션은 세계적으로 '치킨런', '월레스와 그로밋'을 만든 영국의 아드만 스튜디오가 주도하고 있다.

2001년 10월에 창립된 아이타스카는 첫 작품으로 '강아지 똥'을 고른 후 순전히 제작에만 8개월을 소요하고, 총 10억원의 제작비를 쏟아 부었다. 그 결과 아드만과 겨뤄 볼만한 작품으로 인정받았

다. 3월 도쿄에서 열린 도쿄애니메이션페어(TAF)에서 파일럿콘텐츠 부문 최우수상을 받았으며, 프랑스 칸에서 열리는 국제전본시인 MIPTV(영상물 프로그램 전본시)와 MIPCOM(칸느 가전 및 프로그램 박람회), 이태리 카툰온더베이에 초대작으로 선정되는 등 해외의 유력한 관계자들로부터 호평을 받았다.

이미 기획단계에서부터 해외의 유력한 방송관계자들로부터 독특한 스토리와 캐릭터로 그 가능성을 높게 평가받은 '강아지 똥'은 대만과 영국에 이어 지난 8월에는 미국의 센트럴파크 미디어사와 애니메이션 판권과 머천다이징 수출 계약을 성사시켰다.

강아지 똥은 일반적인 애니메이션과는 다르게 실제 제작된 미니어처와 캐릭터에 조명을 하고 카메라로 촬영을 하기 때문에 전문 스텝들의 역량이 매우 중요하다. 이에 촬영, 조명, 편집에서 녹음에 이르기까지 국내 CF계의 최강 스텝들이 제작에 참여했다.

아이타스카를 실제로 움직이는 주역은 권오성 감독과 이만복 대표다. 문화




산업에 관심이 있던 이 대표에게 같은 교회 신도이자 은행 지점장이 클레이 애니메이션을 전문으로 하는 영화를 만든다는 사람을 소개시켜 주면서 아이타스카가 출범하게 됐다.

권 감독은 삼성전자 광고 '또 하나의 가족' 시리즈 중 '포장마차' 편(실의에 빠진 가장이 포장마차에 들렀는데, 딸아 이한테 휴대전화로 '백점 맞았어요. 일찍 들어오세요'라는 연락을 받고 힘을 내는 내용)으로 신선한 충격을 안겨줬던 주인공이다.

이들은 '강아지 똥'을 애니메이션으로 재탄생 시키기 위해 원작자 권정생 씨 집을 세 번이나 찾아갔다. 삼고초려 끝에 승낙을 받은 것. 이에 한국을 대표하는 클레이 애니메이션이 세상에 얼굴을 내밀게 된 것이다.

강아지 똥은 스톱모션 애니메이션의 특성상 캐릭터와 미니어처 제작에 많은 인원과 시간이 소요됐다. 한 프레임 씩 조금씩 움직여가며 촬영하기 때문에 하루에 촬영할 수 있는 분량이 고작 30초 정도 밖에 되지 않는다. 이러한 한계를 극복하기 위해 똑같은 무대를 5개 가량 나눠 동시에 촬영했다. 이런 방법으로 제작비와 제작 시간을 줄였지만 그래도 10억원의 제작비와 1년이라는 긴 시간이 소요됐다.

이 대표는 "제작비가 생각보다 많이 들어 놀랐지만 아이들을 위한 작품하나 남기겠다. 내 유작으로 생각하자"고 마음먹었다"고 밝힌 후 "이제는 해외에서 반응이 너무 좋아 강아지 똥을 제작한 것에 대해 흐뭇하기만 하다"고 말했다. 

인터뷰 | '강아지 똥' 권오성 감독

'추억'이란 소재로 세계무대 우뚝 서겠다



▶ '강아지 똥'이 TAF에서 최우수상을 받는 등 해외에서 좋은 반응을 보였는데 소감은.

- 한국적 향기를 그대로 표현한 것이 결국 좋은 결과를 이룬 것 같다. '강아지 똥'을 통해 지극히 한국적인 것이 세계적인 것임을 다시 한번 입증했다고 생각한다. 이것이 곧 차별화 전략이 됐다고 본다. 아무리 잘 만든 작품이라고 해도 대중에게 외면당한다면 그 작품은 아무 소용이 없다. 흔히 하는 실수가 세계 시장에 내놓기 위해 문화적 장벽을 없애야 한다고 주장하면서 세계적 추세를 그대로 따라가는 것이다. 이는 계란으로 바위 치기다. 국내 애니메이션의 수준은 매우 높다. 하지만 차별성이나 철학적 내용을 담보하지 않고 있다. 형이상학적 작품이 아니라 핵심적 철학이 담긴

작품이자 독특한 차별성을 갖춘 작품이어야만 해외뿐만 아니라 대중들에게 인정받을 수 있을 것으로 본다.

▶ 애니메이션을 만들면서 어려웠던 점은.

- 시간과 돈의 싸움을 해야 했던 것이다. 작품 선정에서도 내 애기가 싶은 작품을 고르는 것이 어려웠다. 또 인형을 하나하나 움직여 다양한 표정을 연출하는 것이 어려웠다. 앞으로도 많이 연구해야 할 것 같다. 사고의 전환도 어려운 과제였던 것 같다. 강아지 똥을 만들기 전에는 일반적 추세처럼 세계적 작품을 그대로 답습하려 했다. 하지만 권정생 선생님으로부터 그제야 눈을 많이 배웠고 사고도 완전히 바뀌게 됐다. 무엇보다 어려웠던 것은 전문적인 홍보마케팅 인력 부족이 아닌가 싶다. 정부 차원에서 좀 더 체계적인 시장조사 및 분석, 연구, 배급루트 등을 마련해 주었으면 한다.

▶ 차기작도 클레이 애니메이션으로 제작할 예정이러던데.

- 클레이 애니메이션은 일반적인 3D나 종이 애니메이션처럼 다양하고 버라이어티한 표현은 다소 힘들 수 있지만 사람이 조금씩 만져서 만들기 때문에 손맛이 있다. 대부분이 아날로그 방식을 채택하고 있기 때문에 인간미가 넘쳐서 좋다. SF 등을 표현하기 힘들지만 헐리우드에서는 많이 사용되고 있다. 100억원 대가 넘는 대작도 클레이 애니메이션으로 많이 제작되고 있다. '추억'이라는 소재를 갖고 세계시장에서 차별화 전략으로 성공하고 싶다. 차별화 성공 요인은 장르와는 상관이 없는 것 같다. 우리만의 색깔, 나만의 체험, 진솔한 얘기가 담긴 작품이라면 어떠한 장르이든지 관객의 호감을 살 것이라고 생각한다. 할머니 할아버지까지 즐겨 볼 수 있는 영화를 클레이 애니메이션을 통해 만들고 싶다.