한국 애니메이션의 문화정체성

김 재 웅

Ⅰ. 서론
Ⅱ. 본론
1. 한국 애니메이션과 근대정신의 뿌리
2. 한국 속의 일본 애니메이션
3. 전환기 한국 애니메이션의 갈등
4. 한국적 리얼리즘과 애니메이션의 상상력
5. 신영상문화 형성의 기초
6. 한국 애니메이션의 정체성과 문화예술교육
Ⅲ. 결론

Ⅰ. 서 론

애니메이션은 예술의 가치와 함께 인간에 대한 인문학적 관심을 저변에 두고 있으면서 문화예술의 이해와 감상, 창조성을 기반으로 하여 보다 다양한 표현방식으로 새로운 문화시대를 열어가고 있다. 디지털 기술의 비약적인 발달이 애니메이션의 예술적 가치나 문화와 감성, 창조라는 측면에 끼친 영향 외에도 문화산업의 다양한 영역과 연계된 콘텐츠제작 또한 가능하게 하였다. 애니메이션 콘텐츠는 문화적 가치와 교육적 가치를 동시에 실현할 수 있게 됐으며, 애니메이션을 활용한 멀티미디어 영상은 정보전달과 소통의 효율성에서 이전의 매체와는 다른 긍정적인 반응을 이끌어 냈다. 애니메이션 영상은 텍스트 보다는 통합적인 이미지 정보로, 다큐멘터리 영상보다는 실재영상을 포함한 다양한 상상력과 불가시의 세계를 변형된 이미지 속에서 보여 주었다.

예술의 자생력 신장과 창조성의 증진으로 개개인의 문화적 삶의 질 향상과 사회적 문화역량을 강화하기 위한 정부의 노력은 최근 세계화의 상황과 무관하지 않다.

세계화 시대에 문화정체성에 대한 관심이 높아지면서 정부는 이전의 산업가치만을 중시하던 정책에서 점차 산업을 위한 문화정체성, 문화정체성을 위한 교육, 산학공동의 노력으로 중심축이 옮겨가고 있다. 국가간의 교류가 활성화되면서 문화교류와 상호 의존도가 높아져 '민족'과 '국가'를 중심으로 형성되었던 문화정체성의 개념이 혼돈을 겪고 있으며, 국가간의 문화가 동질화되어가는 경향이 커지면서 혼성적 문화정체성을 강조하기도 하고, 저항의 민족·지역 정체성 또는 전세계 문화를 동질화 시키는 문화제국주의의 출현을 예견 또는 주장하기도 한다.[1)]

비교적 짧은 역사를 가지고 있는 국내 애니메이션은 문화나 예술의 측면보다 산업으로 먼저 시작되었다는 특수한 이력을 가지고 있다. 1990년대 이후 정부는 영상산업에 대한 중요성을 인식하고 지속적으로 지원책을 수립했음에도 불구하고 아직 이렇다할 가시적인 결과를 내놓지 못하고 있다. 따라서 이 논문은 한국 애니메이션 역사에 비춰본 우리의 문화현실과 정체성에 관한 글로서 현재에 대한 과거 시점의 반성적 고찰에 그 의의가 있다 하겠다.

Ⅱ. 본 론

1. 한국 애니메이션과 근대정신의 뿌리

신기술에 의한 정보통신의 발달과 각 국가간 교류확대는 세계화라는 새로운 이슈를 제공하였다. 이에 각 국은 민족과 지역의 문화정체성 확립을 통하여 독창적인 문화 콘텐츠를 개발하고 문화경쟁력을 확보하기 위하여 노력하고 있다. 한국의 문화정체성을 탐구하려는 노력은 일제 강점기부터 시작되어 100년에 걸쳐 진행되어 왔다.[2)] 한국의 근대문화는 제국주의의 폭력적 조우를 겪으면서 모방과 저항이 교차되며 형성된 특수한 역사적 구축물이다. 일제의 한국문화에 대한 왜곡정책에 대항한

1) 정체성이란 개인이나 집단, 민족이 공통된 역사, 문화적 배경을 가진 사회문화적 동질성을 갖고 사회와 자아 동일시를 느끼며 동시에 사회적 귀속감을 느끼는 사회심리적인 현상이라고 할 수 있다. 이와 비슷하게 문화정체성이란 타민족문화와 구별되는 특정한 사회의 문화적 의미와 실천을 공유하는 집단, 민족 공동체가 느끼는 일체성 내지 귀속감이라고 볼 수 있다. 양건열 외, 「문화정체성 확립을 위한 정책방안 연구」, 한국문화정책개발원, 2002, viii, p. 18.

민족주의적 입장은 민족문화의 정체성을 새롭게 규명하여 유구한 역사 속에서 일제 통치에 저항하는 민족얼과 정신을 찾고자 하였다.[3] 이 때의 대중문화는 의식적이든 무의식적이든 현실체념에 따른 비극미와 식민지배의 타율적인 힘에 의한 죄의식이 공존하고 있었으며, 이러한 역사의 축적물들은 시각 메시지와 더불어 우리의 문화정체성을 형성하는 한 요소가 되었다.

애니메이션은 매체의 특성상 영화[4]와 미술, 그리고 신기술까지 포함하는 영역이다. 애니메이션은 알타미라 동굴벽화의 동시적(同時的)인 그림을 기원으로 한다든지, 영화처럼 정적인 이미지가 연속적으로 움직여 동영상을 만들어 낸다거나 때로는 디지털기술이 만든 이미지로 설명되기도 한다. 한국 애니메이션은 1930년대 조선의 토키만화 〈개꿈〉을 시작으로 1967년 제작된 극장용 장편 애니메이션 〈홍길동〉 이후 반세기 가까이 지나도록 애니메이션 영상에 대한 기록은 많지 않으며, 주로 연대기적으로 신문에 기사화된 글들이 거의 대부분이다.

디즈니[5]를 비롯한 외국 애니메이션[6]은 국내에 1930년대에 이어 1950년대 후반에 다시 모습을 드러냈다. 어린이 동화의 디즈니화로 가능했던 디즈니의 성공은 그것에 선행하는 동화가 역사적으로 200년에 걸쳐 아주 느리지만 쉼 없이 형성해 온 어린이 문화에 대한 헤게모니에 근거한다.[7] 주로 구전으로 전해오던 우리 전래동화

---

2) 일제의 문화정책은 한국문화에 대한 왜곡정책이었다. 조선인과 조선문화는 형편없이 비하되어 조선인에게 스스로를 비웃게 하는 자조적 인식을 심어 주었다. 이때부터 한국문화는 한의 문화, 비애의 미, 백의민족, 당파성과 같은 분열적 민족성, 순종성, 선의 미, 섬세성과 같은 이미지로 문화적 정체성이 규정되었다. 양건열 외, p. x.

3) 1930년대에 일찍이 대중문화(신파극少陸煞×闇영화 등)가 자리잡게 되는데, 일제강점기의 대중문화는 근대화에서 비롯되는 비인간적인 소외와 더불어 식민지라는 억압도구가 빚은 정서가 섞이면서 독특한 문화양상을 낳았다. 앞의 책, p. xi.

4) 들뢰즈는 만화영화를 점과 선들의 운동 궤적 위에서 부단히 형성 · 해체되는 형상을 묘사한다는 점에서 영화의 영역에 끌어들인다. 질 들뢰즈, 『운동-이미지』, 시각과 언어, 2002, 16~17쪽.

5) 월트 디즈니가 사망하던 1966년 한 해 동안 전 세계에서 2억 4000만 명이 디즈니 영화 한 편을 보았고, 1억 명이 매주 한 편의 디즈니 텔레비전 쇼를 시청했으며, 8억 명이 디즈니 이름이 들어 있는 만화책 한 권을 읽은 것으로 나타났다. Reinhold Reitberger, 『Walt Disney』, rororo, 1992, p. 7.

6) 1957년 6월 13일 국도극장에서 상영된 디즈니의 1953년 작 〈피터팬(Peter Pan)〉을 시작으로 1961년 〈걸리버여행기〉, 1962년 〈신데렐라 공주〉 등이 상영되었다. 황선길, 『애니메이션 영화사』, 범우사, 1999, p. 153.

7) "전래동화라는 말은 물론 역사적으로 정당성을 지닌 것이다. 동화의 전통에서 가장 강력한 힘을 가지고 있는 그림 형제의 동화집은 독일 낭만주의 운동, 즉 민족의 정체성을 전통과 신화의 세계로부터 끌어 올리고자 한 운동에 참여한 그림 형제의 민담수집에 의해서 형성된 것이다." 김종

와는 달리, 화려한 스크린 속의 디즈니 동화나라는 일종의 동경대상이었다. 이러한 경외감의 형성은 근대화 과정의 왜곡된 역사관에서도 찾을 수 있다. 디즈니의 동화나라는 긍정적이든 부정적이든지 간에 우리에게는 마치 선택의 여지가 없는 외길처럼 비춰졌다. 디즈니의 화신[8]은 도처에 있었다. 19세기 말부터 본격화되는 미국에 대한 동경과 환호의 역사를 더듬어 가다 보면 우리의 운명이 미국에 종속되어 있었다는 인상을 지울 수가 없다.[9]

조선 후기의 학자 김윤식(金允植.1835~1922)에 의하면, 호의적인 미국관을 개화파 지식인들에게 유포시킨 박규수(1807~1876)는 미국을 "지구의 여러 나라 중에서 가장 공평하고... 난리를 배제하고 분쟁을 해결하기를 잘하며, 육주에서 가장 부유하여 영토 확장에 대한 욕심이 없는 나라"[10]라고 보았으며, 보빙정사로 미국을 보고 온 명성황후의 조카 민영익은 "나는 암흑계에서 광명계에 갔다가 다시 암흑계에 돌아왔다"[11]고 말했다. 이 두 사례에서 볼 수 있듯이, 중요한 것은 다른 문화를 접촉하고 전파하는 매개고리이다.

지난 120여 년간 한국의 집단 무의식 속에 깊숙이 가라앉아 있는 미국의 이미지를 조감해 나가다 보면 우리는 그 오랜 세월 동안 스스로 미국(인)으로 복제되고자 하

엽「다시 우리는 디즈니의 주문에 걸리고」,『문화읽기 : 삐라에서 사이버 문화까지』, 현실문화연구, 2000, p. 17.

8) 드와이트 아이젠하워(Dwight D. Eisenhower)는 1966년 3월 월트 디즈니에게 조지 워싱턴상(자유재단에서 수여하는 최고의 상)을 수여하면서 이렇게 말했다. "미국을 위한 자유의 사절 월트 디즈니... 가장 중요한 것들, 즉 인간의 존엄성과 개인의 책임 등에 대한 그의 지칠 줄 모르는 진지한 헌신을 기리며, 우리 자유 사회의 희망과 노력들을 우리 지구의 가장 먼 벽지까지 전파하는 데 그가 행한 능숙하고 창조적인 지도자의 역할을 기리는 바입니다." 1964년 디즈니는 린든 존슨 대통령에게서 "한 시대 전체에 기쁨을 주면서 또한 미국의 민속을 창조해 낸 예술가이자 흥행사"라는 헌사와 함께 '자유의 메달'을 받았다. 민주당 소속의 존슨이 디즈니에게 이 메달을 달아줄 때 디즈니는 반동적 공화당원인 배리 골드워터(Barry Goldwater)의 선거용 배지를 달고 있었다. Reinhold Reitberger, pp. 8~9.

9) 이성욱,「노란 피부, 흰 가면 혹은 '아미리가 학동'?」,『문화읽기 : 삐라에서 사이버 문화까지』, 현실문화연구, 2000, p. 37.

10) "몇 겹의 전언을 통한 미국 이미지는 당시 조선의 정치인과 지식인들에게 상당한 매력으로 다가가게 되는데, 그런 불확실하고 가상적인 이해와 이미지가 점차 확실한 윤곽을 가진 실체처럼 여겨지게 된다." 류영익,「통시기적으로 본 대미인식」,『한국인의 대미인식』, 민음사, 1994, pp. 290~291 ; 이성욱,『문화읽기 : 삐라에서 사이버 문화까지』, 현실문화연구, 2000, p. 39에서 재인용

11) 1882년 조 · 미조약이 체결된 다음해 조선 조정은 미국에 보빙사(報聘史 · 일종의 외교 · 문화사절단)를 파견한다. 문일평,『한미50년사』, 탐구당, 1975, p. 142 ; 이성욱, p. 43에서 재인용

는 욕망이 끊임없이 계속되어 왔음을 알게 된다. 그 복제 욕망의 탄착점은 크게는 국가 이념, 제도에서 작게는 일상의 자잘한 감수성에까지 이른다.[12] 한국은 강점당한 일본에 정신적 · 정서적으로 절대 지배당했다고 생각해 본 적이 없었지만, 미국과는 최소한 정신적 · 문화적 차원에서 가장 친밀한 관계를 유지하였다. 이 결과 점차 정치적으로는 일본에, 정신적 문화적으로는 미국에 종속되어 갔다. 근대화의 이러한 맥락들이 미국과 일본의 애니메이션, 특히 디즈니 애니메이션을 수용하는 데 자연스럽게 양국 문화의 동화를 이끌어 냈으며, 대중과 교감하는 충분한 계기가 되었다.

2. 한국 속의 일본 애니메이션[13]

광복 이후 1980년대에 이르기까지 한국사회의 지배문화는 한국적 민주주의를 주장하는 국가주의적 민족 문화 담론이었고, 저항문화는 민중문화운동으로 전개되어 가는 반면에 사법제도와 관료제도, 그리고 군대조직은 일본과 유사한 삶을 꾸려 왔다. 이러한 가운데 정권의 체제 유지를 위한 문화정체성은 이데올로기적인 수단으로 전락하고 말았다. 이 때의 문화지형도의 특징은 민족문화의 이중성과 서구화된 근대문화의 패러다임에 대한 추종이다.[14] 1960년대 정부의 친일정책에 편승한 TV 방송 3사는 일본 애니메이션의 주인공 이름을 한국식으로 바꾸고, 국내 방송국 제작 타이틀을 붙이는 방식으로 국적을 은폐한 채 방영했다. 국내 방송국이 국내 창작물에 지원하기보다 일본에서 만화영화를 수입한 이유는 일본 정부의 보조금 지급 등 만화영화 수출지원 전략에 힘입어 일본 애니메이션들을 수입하여 방영하면 아주 적은 예산으로 광고비 등을 손쉽게 벌어들일 수 있기 때문이었다.[15] 1970년대 이후 대중매체의 확산으로 텔레비전의 연속극, 영화가 새로운 정체성의 형성에 영향을

---

12) 이성욱, p. 53.

13) 한국은 30년 동안 일본 애니메이션에 노출되어 왔으므로 작품 내면에 흐르는, 흔히 '일본색'이라 일컬어지는 문화적 저항감도 많이 완화된 상태라고 일본인들은 판단한다. 김재영, 『애니메이션은 산업이다』, 대원 씨아이, 2002, p. 32.

14) 민족문화의 이중성이란 식민지 시대 잔존문화로서 기능하던 민족문화가 한편으로는 공식적으로 정당성을 부여받게 되지만, 다른 한편으로는 분단과 냉전으로 인하여 전제와 감시를 당한 상황을 말한다. 양건열 외, p. xxvii.

15) 1975년 8월 6일자 《서울신문》 글에 일본에서 제작한 〈마징가Z〉를 아메리칸 픽처가 제작한 작품으로 소개하고 있다. 박태견, 《저패니메이션이 세상을 지배하는 이유》, 길벗, 1997 : 허인욱, p. 105 재인용

미치게 된다. 이 시기 역시 한국 애니메이션의 시각적 정체는 전후 일본의 혼성모방이라고 할 수 있다. 1966년 일본 최초의 시네마스코프 작품인 〈사루토비사스케〉는 한국에서 〈요술소년〉이라는 제목으로 상영되었고, 1970년을 전후해 하청작업을 시작한 동양방송(TBC)이 일본과 합작한 〈황금박쥐〉를 극장용으로 개작해 1968년 국제극장에서 상영하였다.[16] 이 같은 상황은 1980년대 전반기에도 계속되었는데, 〈천년여왕〉이 일본의 설화를 바탕으로 일본인의 생각과 철학을 담고 있다는 지적을 받은 후 곧바로 중도에 막을 내렸으며,[17] 한국의 '신세대'는 홍콩 작품으로 위장 상영된 〈아키라〉[18]와 한국어로 더빙된 〈파워레이저〉 같은 일본의 대중문화를 탐닉하면서 성장했다. 이같이 국내에 위장 유입되었던 일본 애니메이션은 한국 마니아층의 시각적 욕구를 충족시키면서 애니메이션의 주된 형식으로 자리 잡게 되었다. 1972년 설립한 영국 아드만 스튜디오의 이름이 전 세계에 알려지기까지 이들과 함께한 BBC와 채널 4의 제작지원은 눈여겨 볼만하다.

3. 전환기 한국 애니메이션의 갈등

해방 직후는 체계적이고 일관된 문화정책이 없었던 시기이다. 1966년 이후에야 전통문화 전승사업이 본격화됐으며 문화행정의 기본적인 법체계가 확립되었다. 1974년에는 본격적인 문화예술 진흥정책이 시작되었으며, 1980년대 제5공화국에 이르러 비로소 '자주적이고 창조적인 민족 문화 계발을 통한 민족주체성의 확립'을 정책의 목표로 내세웠다. 1990년 제6공화국 당시 문화부가 신설되었고, 문민정부와 국민의 정부를 거치면서 '창의적 복지국가 건설'과 '문화정체성을 바탕으로 한 보편적 세계주의 지향' 등을 정책방향으로 설정하였다. 1990년대 이후 대학의 교육기관도 애니메이션 학과를 개설하기 시작하여 도제식 교육에서 벗어나 제작과정과 함께 시나리오와 기획, 미술과 영화, 기술에 관련된 이론교과목을 교과과정에 포함

16) 합작이긴 하지만, 단순 작업 외에 우리나라 제작진이 참여한 부분이 없어 국산 애니메이션으로 분류하기에는 무리가 있다. 허인욱, p. 48.

17) 〈은하철도 999〉와 〈하록선장〉은 왜색이 짙고, 허무맹랑한 내용이라는 지적을 받았다. 허인욱, p. 106.

18) 〈아키라 (AKIRA)〉는 일본 도호영화사가 제작하여 홍콩 시네텍스에서 재편집한 후 한국에 수입되어 1991년 〈폭풍의 소년〉으로 개봉되었다. 황선길, 『애니메이션 영화사』, 범우사, 1999, p. 159.

시켰다.

우리 사회에는 정서와 체험의 공감대가 적은 다양한 세대가 혼재돼 있다. 20세기 초 일제강점기와 6.25전쟁의 혼란스럽고 힘들었던 시기를 겪은 세대와 2세대인 5.16 군사정부의 유신헌법세대를 거치면서 민주화를 이끌어 낸 세대, 민주화 이후 새로운 감성의 3세대 등이 현재 우리 사회를 구성하고 있는 다양한 세대들이다. 이러한 다양한 세대와 함께한 미국은 우리에게 이념 층위에서는 수호자, 큰형, 보호자, 구세주로, 현실 층위에서는 따라가야 할 모델 국가이자 시스템으로 존재했다.[19] 이 과정에서 우리 민족의 정통성은 때때로 정치적 정체성을 확보하기 위한 추상적 이념으로 작용했으며 그것은 실제 우리 사회가 그렇듯 전통적 정체성의 위기를 가져오는 한 원인이었다. 박정희 정권의 문화적 취향은 일종의 엄숙주의적, 금욕주의적, 실용주의적 특징을 갖고 있었다. 대중문화에 대한 정책에서도 반정부, 반국가적인 행동과 사상에 대한 검열뿐 아니라, 폭력, 선정, 허영과 낭비조장 등 비윤리적이라고 판단되는 행위에 대해 엄격한 통제를 가하였다. 건전함, 진취성, 근면, 단합과 총화, 질서와 규율, 실용성, 그리고 애국애족심과 국가에 대한 충성심 등이 이 시기 문화정책에서 적극적으로 조장되던 가치규범이었다.[20] 1961년 군사정권은 한국의 영화산업을 보호 육성한다는 취지 하에 영화계를 재편성하고 통제하는 정책을 취하였다. 이에 따라 1960년대의 영화는 타율적인 제도의 변화를 겪었다. 이 통제정책으로 인하여 1960년대 후반 리얼리즘 미학을 지향하거나 진실성과 비판성을 담은 작품은 점차 사라졌으나, 역설적으로 청소년이나 어린이를 대상으로 한 영화 제작의 계기가 되었다.

애니메이션계는 1960년대 후반 허균의 《홍길동전》에 바탕을 둔 〈홍길동〉과 우리 옛 전설에 바탕을 둔 〈왕자호동과 낙랑공주〉 같은 작품이 제작되었지만 상업적인 이해에 얽혀 1968년 작 〈손오공〉 이후 다시 침체되었으며, 하청 애니메이션 산업은 창조적인 작업보다는 노동집약적인 제작과정에만 치중하여 기획력과 창의력 부족이라는 한국 애니메이션계의 고질적인 병폐의 원인을 제공하였고,[21] 1980년대 신

19) 이성욱, p. 56.

20) 양건열 외, p. 69.

21) 1968년 상영된 〈황금박쥐〉의 작업 일부를 동양방송(TBC)의 동화부에서 일본으로부터 하청받은 것을 하청의 시작으로 보고 있다. 하청산업은 수출을 통한 경제 성장에는 어느 정도 기여했으나, 애니메이션 제작의 정수인 기획력을 갖추기보다는 단순 반복 작업만을 되풀이하는 선에 머물렀다. 허인욱, p. 55.

군부의 등장은 애니메이션 분야가 암흑기를 맞이하는 데 결정적인 역할을 하였다. 반공물은 영화 수입 혜택과 직결되는 등 정부 측의 적극적 후원을 받아 많은 작품이 제작되었지만, SF만화는 어린이들의 정서를 해친다는 이유로 제재를 가했다. 그나마 애니메이션에 대한 부정적인 인식과 반공물이 권장되던 시기에서 벗어나 한국 애니메이션이 새로운 창작기반을 갖게 된 계기는 1988년 서울올림픽이었다. 1987년 KBS에서는 〈떠돌이 까치〉가, MBC에서는 〈달려라 호돌이〉가 각각 방영되었으며 1989년 MBC는 한국적인 색채가 짙은 〈머털도사〉를 방영했다.

88올림픽 이후 일반 국민에 대해 처음으로 해외관광 자유화가 시작되고 예술품의 수입 자유화 등이 허용되면서 일종의 '문화적 개방'이 이루어지기 시작했다. '문화적 개방'은 1993년 '문민정부'가 들어서면서 상당량의 금서들이 '해금'되고 '사상과 표현의 자유'가 확대되면서 더욱 가속화되어, 여가활동을 통한 문화적 향유와 예술 창작과 수용을 위한 경제적 기반의 확충과 더불어 1990년대가 '문화의 시대'로 전환되는 데 두 축을 이루게 된다.[22] 1990년대 이후 문화는 대중매체를 선도하는 문화산업이 주체가 되었고 민족문화담론을 주도하기 시작했으며, 현실사회주의와 냉전체제의 붕괴, 한국사회의 변혁과 소비자본주의의 급속한 발전, 정보통신의 발달에 따라 신세대에 의해서 대중매체와 문화시장을 이끌어가는 대중소비사회로 '문화'의 개념과 위치가 바뀌는 근본적인 변화를 겪었다. 젊은 세대는 영상매체와 사이버 공간에 몰두하기 시작했으며, 인터넷 문화, 휴대폰 문화, 멀티미디어 문화의 확산 등을 통해 대중문화를 급속하게 문화산업으로 흡수시켰다.

1990년대 국내 애니메이션 산업은 하청제작[23] 시장이 동남아시아로 옮겨 가면서 창작품을 통한 산업구조의 재편을 모색하기 시작했다. 이와 더불어 정부는 문화산업에 대한 부가가치를 새롭게 인식해 1995년을 '영상산업 원년의 해'로 정하고 영상산업진흥정책을 발표하면서 문화정책을 예술정책에서 문화산업정책으로 중심을 이동시켰다. 정부의 진흥정책 발표와 함께 관련 교육기관이 점차 늘어나면서 교육,

---

22) 양건열 외, p. 186.

23) 1990년대 초반까지 한국에서 애니메이션은 어린이들을 상대로 한 오락 산업이었고, 수출 드라이브형의 주문자상표 부착생산(OEM) 산업이었다. 창작 집단이 새롭게 만들어진 지 10여 년밖에 안 된 지금, 그 토대가 견실한 것은 일정 부분 하청 제작 시스템과 관련이 있다. 아울러 김재영은 1990년대를 넘어서면서 정부의 애니메이션에 대한 인식이 달라지고 있지만, 상업적인 시각으로만 애니메이션을 바라보는 것은 문제가 있다고 지적하고 있다. 김재영, 『애니메이션은 산업이다』, 대원씨아이, 2002, pp. 254~255.

정치, 문화, 경제 각 분야에서도 관심을 갖게 되었고, 비로소 산업구조의 문제점을 개선하고 비효율성의 문화구조에서 벗어나 전문화된 교육과 새로운 영상문화의 틀을 만들어가기 시작하였다. 애니메이션에 대한 학문적 접근은 한국 전통문화에 대한 연구와 경쟁국가의 사회문화에 대한 인문학적 연구를 통하여 한국문화의 정체성을 형성하는 데 전환점으로 작용할 것이다. 소규모 독립 단편 애니메이션 그룹의 활동도 활발해지기 시작했다. 최근 국내외에서 새롭게 교육을 받은 감독 및 제작그룹은 새로운 애니메이션 문화와 예술을 창의적인 독특한 시각으로 만들어 가면서 활동영역을 넓혀가고 있다. 그 결과 이전 세대와는 달리 좀 더 실험적인 내용과 형식의 영상물이 만들어지기 시작했으며, 국내외 유명 페스티벌에서 주목받기 시작했다. 2000년 방영된 〈하얀 마음 백구〉는 타향으로 팔려 간 진돗개가 기나긴 여정을 거쳐 옛 주인에게 돌아온다는 내용으로, 실화를 바탕으로 제작된 작품이다. 이 애니메이션은 한국적인 드라마와 이미지를 강조함으로써 외국에서도 쉽게 자리를 잡을 수 있다는 가능성을 내비쳤다. 한국적인 소재와 연출 등으로 다양한 계층의 시청자에게서 사랑을 받은 〈하얀 마음 백구〉가 새로운 기운의 맹아가 아니었나 싶다. 일반 관객들이 상업적인 애니메이션뿐만이 아니라 다소 거칠어 보이지만 실험적이고 예술적인 다양한 형식과 내용의 애니메이션을 감상할 수 있다면, 향유자 중심의 영상문화는 예상보다 빨리 생활 속에 정착될 수 있다.

아드리안 로크만(Adriaan Lokman)[24]이 몬드리안의 신조형주의 이론을 자신의 〈바코드〉 영상의 배경 이론으로 설명하는 것처럼, 우리가 정신적인 전후의 맥락 없이 몬드리안의 작품 세계를 인용할 수는 없다. 서로가 문화적인 맥락의 접속코드를 달리하고 있기 때문이다. 새로운 매체와 새로운 기술을 활용하는 데 대한 두려움보다도, 수입되어 복제된 시각과 하나의 유행과도 같이 지나쳐 버리는 한시적이고 중성적인 시각으로 우리의 정체성이 형성되는 예술 일반의 비도덕적인 소통이 문제이다. 문화적 획일화와 동질화를 이겨나가는 일은 지역문화의 보존과 발전, 다양한 전

24) 1960년생, 로테르담 아트 아카데미(Art Academy of Rotterdam)에서 일러스트와 애니메이션을 공부하였고, 1986년 졸업 이후 로크만 프로덕션을 차리고 애니메이션, 회사 광고, 비디오, 대규모 미디어 이벤트, 웹 사이트 제작, VJ퍼포먼스, 단편 작업 등 다양한 작업을 하고 있다. 현재 로테르담 빌렘드 쿠닝 아카데미(Willem de Kooning Academy in Rotterdam)에서 학생들을 가르치고 있으며, 컴퓨터 애니메이션과 라이브 액션, 애니메이션을 결합한 실험적인 작품을 발표하고 있다. 대표작으로는 2001년 〈바코드 Barcode〉, 2002년 〈트레인 스포팅 Trainspotting〉과 〈슈레더 Shredder〉가 있다.

통문화의 계승을 통해서 가능하며, 새롭고 실험적인 문화예술의 발전을 통한 문화적 다양성 추구에 달려 있다. 이는 독창적이고 창의적인 문화 콘텐츠 개발로서 가능하며 국가의 이미지 브랜딩의 후광효과를 가져온다.[25] 천편일률적으로 계획되고 있는 도시와 생활건축물 등의 디자인이 후진성을 면치 못하는 이유는 이 공간이 우리의 삶과는 별개로 다른 목적을 위한 수단으로 전락하고 말았기 때문이다. 문화정체성을 위한 디자인은 그 공간 안의 공동체 특성과 어떤 생활 패턴이 존재하는지, 전체와 부분의 조화로움은 어떻게 표현할 것인지, 전통과 실험적인 조형의지의 실현 등 새로운 기술과 접맥된 삶과 한국문화의 조형미를 고려해야 한다. 문화정체성이란 민족정체성과 마찬가지로 어떤 실체라기보다는 형성되고 변화하는 상징의 체계라고 할 수 있다. 건축은 상징적으로 작용한다. 실제로 건물들은 생활공간을 꾸미고 행위 가능성들을 결정하는 한편, 상징적 측면에서 보면 도시성, 함께 사는 삶과 사회, 우리의 도시적이고 문화적인 상상들을 확보하는데 기여하며, 소망과 목적에 대한 표상들을 제공한다.[26] 인간은 문화를 통해 소속감을 지니고 가치체계로 편입된다. 문화정체성을 통해 문화에 대한 신념을 갖게 되고, 그것을 실현하려는 문화에 대한 열의를 형성하게 되는데, 불행히도 우리에게 근대화는 전통과의 심각한 단절의 연속이었다.[27]

자국문화의 정체성이 드러나지 않는 애니메이션 영상이 세계화 시대에 기술과 자본에서 우위에 있는 일본과 미국, 유럽공동체와 경쟁하기란 쉽지 않다. 수익구조의 자본시장보다는 한국인으로서의 정체성이 사회의 중심을 형성해야만 치열한 국제사회에서 경쟁할 수 있다. 혼성문화를 이야기하기 전에 우리에게 섞을, 또는 섞일 '정체성 있는' 문화가 있는지 묻고 싶다. 좀더 객관적인 차원에서 우리 문화가 지니는 풍부한 모습과 다양한 문화자원을 재발굴하고 재해석할 필요가 있다. 우리가 외국의 생경하고 색다른 문화를 보고 경탄과 찬사를 보내듯이, 외국인 또한 한국에 와서 보고 싶은 그 부분이 그들과는 다른 우리의 정체성이지 않을까?

---

25) 양건열 외, p. 4.
26) 볼프강 벨슈, 심혜련 역, 『미학의 경계를 넘어서』, 향연, 2005, p. 276.
27) 양건열 외, p. 6.

4. 한국적 리얼리즘과 애니메이션의 상상력

한국의 애니메이션 영상은 일정기간 정당한 이론적 평가 없이 어린이영화라는 한 목소리만을 들어야 했다. 한국의 극영화에 있어서 리얼리즘이 최고의 가치를 획득할 수 있는 최선의 방법이었다면, 애니메이션은 교육성이 있는 만화영화를 만들어 내는 것이었다. 정부가 1970년대 새마을운동 소재의 영화 제작을 지원한 것처럼 당시 만화영화는 국가 정책에 부합하는 어린이들의 반공교육을 고취시키기 위한 한 방편이었다. 이같이 한국애니메이션은 역사적 현실을 반영하기보다는 이전에 보여준 장르의 작품들, 즉 관습들을 모방하는 데 그쳐 시대적인 결과물을 만들어 내지 못했다.

1990년대 한국영화도 애니메이션과 마찬가지로 자생력 확보라는 과제를 안고 있었다. 1993년 문민정부의 출범으로 영화정책에서 제작, 수입, 배급에 걸친 다양한 부분의 규제 완화와 철폐라는 자유경쟁 체제로 돌입하게 되었다. 한국영화의 흥행부진과 외국 직배사의 국내 진출 등 어려운 상황에 직면한 젊은 기획자들이 자본의 다양화와 홍보전략의 선진화 등을 통해 제작환경의 변화를 주도해 나간다. 한국영화가 기획을 바라보는 시각과 태도에 근본적인 변화를 보이기 시작한 것이다. 영화에서 창의력을 구성하는 가장 핵심적인 분야는 기획과 제작이라는 인식을 체감했으며, 이같은 인식은 기획자로 하여금 과학적인 시장 조사와 예비관객의 상정, 그리고 선진적인 마케팅 전략으로 한국영화 관객층을 흡수하는 데 전력투구하게 하였다.[28] 한국의 극영화는 노동자와 광주에 나름의 도리를 다한 〈아름다운 청년 전태일〉과 〈꽃잎〉, 그리고 부마항쟁과 광주항쟁이 앞뒤로 낀 1970년대 후반을 배경으로 하는 〈박하사탕〉의 소풍과 〈친구〉의 바다, 〈말죽거리 잔혹사〉의 강촌, 〈올드보이〉의 학교 장면에서 한 시대를 풍미하는 386세대 감독들의 교복 차림의 10대 시절을 비췄고, 비록 관습적 재현의 요소가 없지는 않지만 베일에 가린 역사적인 사건을 다룬 〈실미도〉와 〈태극기 휘날리며〉[29]는 1000만 관객 시대를 열었다. 노스탤지어 영화는 도리어 지금 우리의 대중문화적 환경이 어떠한지를 반영하는 거울과 같다. 과거는 현재

28) 문학산, 「1990년대 한국 코미디의 내면 읽기, 웃기는 장면과 영화적 카니발」, 『계간영화언어』, media 2.0, 2004 · 봄호, pp. 83~84.

29) 정승훈, 「2000년대 한국영화에 기록된 1980년대 미시사, 노스탤지어에서 대항-기억으로」 『계간영화언어』, media 2.0, 2004 · 봄호

가 삽입된 과거다. 과거로 돌아가는 성장을 다룬다는 것은 두 갈래 길의 고민일 수 밖에 없다. 낭만과 고통 사이에서의 긴장, 그리고 이것이 불러 온 한국영화의 산업화와 예술가적 자의식 사이에서의 긴장, 결국 갈림길에서 어느 쪽으로 기울어지는가 하는 것이 최근 한국영화를 바라보는 중요한 잣대가 될 것이다.[30] 극영화가 역사적인 사실과 1970년대 후반 386세대의 교복 차림 시절을 비추고, 노스탤지어 영화로 현재가 삽입된 과거를 반영할 때, 애니메이션은 자신의 모습을 거울에 비추지 못하고 공허함 속에서 스스로의 역할과 가치를 잃고 있었다.

전적으로 인간에 의해서 만들어지는 애니메이션 이미지는 표현되는 시간과 공간, 그리고 움직임이 우리가 살고 있는 현실과 다르기 때문에, 애니메이션은 이미지 조작의 전적인 자유를 누린다.[31] 이전에는 영화산업에서 애니메이션의 영역은 영화의 진정성과 몰입을 위해서 주변화되었지만, 디지털 기술이 영화에 사용되면서 영화에서 상당한 비중을 차지하는 특수효과가 이제 일반적인 것이 되었다. 그것은 〈반지의 제왕〉이나 〈해리포터〉처럼 실사영화들이 애니메이션 이미지의 특성을 부분적으로 닮아 가고, 따라서 실사와 애니메이션 이미지의 뚜렷한 구별이 어렵게 됐다.

한국영화에 비하면 아직 한국의 애니메이션은 신구체제가 혼재하고 있는 느낌이다. 젊은 기획자나 감독들의 활동은 미흡하고 대기업의 자본유입은 더욱 기대하기 힘든 실정이다. 아직은 과거가 그립기만 한, 그래서 쉽사리 빠져나오기 힘들고 비대해져 버린 시스템을 역사의 사명처럼 짊어지고 가는 모습들이 그러하다.

영화계 못지않은 결과를 최근 애니메이션계는 주로 해외영화제에서 보이고 있다. 2002년에는 이성강 감독의 〈마리이야기〉가, 2004년 6월에는 성백엽 감독의 〈오세

30) 이상용, 「최근 등장한 성장 역사극을 바라보며, 유년기의 끝」, 『계간영화언어』, media 2.0, 2004 · 봄호, p. 29.

31) "영화는 한편으로 내러티브로서 우리의 삶에 근거하는 것이면서도 다른 한편으로는 일종의 인위적 장치에 의한 신기한 시각현상이라는 것이 동시에 공존해야 한다. 그런데 이 두 가지 경향은 일정한 측면에서 이론적으로나 현실적으로 모순적이다. 내러티브로서 그것이 전개시키는 세계 속에 빠져 들 수 있기 위해서는 영화라는 장치가 뚜렷하게 현존해서는 안 된다. 매체로서의 장치의 현존은 허구적인 내러티브 속으로 빠져 들어가는 것을 방해하기 때문이다. 그런데 다른 면에서는 기술적 장치의 미묘한 효과를 필요로 하는 이상, 그 장치의 현존이 전적으로 부정되어서는 안 된다. 따라서 이러한 두 경향은 실제로 서로 대립하는 힘들로 작용하고 있는 것이다. 대립하는 두 힘 또는 경향들은 일정한 방식으로 조정되거나 해소되어야 한다는 필요성이 제기된다. 크리스틴 톰슨은 여기에 애니메이션의 역할이 주어지게 된다고 본다." 박성수, 「애니메이션 이미지의 미학적 특성」, 『이미지와 영화, 그리고 철학』, (사)한국철학사상연구회, 24회 정기발표회, p. 4.

암>이 프랑스 안시영화제에서 그랑프리를 수상했다. 최근 연이은 수상 소식은 우리 애니메이션계가 중요한 전환기에 놓였음을 상징적으로 보여 주고 있다.

5. 신영상문화 형성의 기초

오늘날 신자유주의적 세계화에 따라 민족의 집단적 정체성 유지는 갈수록 어려워지고 있다. 세계화 시대에 합리적 개인이 주체가 되고 사회와 일체가 되어 세계의 중심이 되었던 모더니티의 세계가 붕괴되면서, 개인이나 집단은 자기 동일시의 대상을 잃고 일관되고 통합된 자아 정체성을 상실해가기 시작했다.[32]

미국, 일본, 러시아에 이어 중국과의 상호문화교류는 사회 전체의 조화로운 구성을 위해서 확대 재생산되고 있으며, 인터넷을 통한 정보화의 확산은 온라인 체계로 통합되면서 창작방식과 매개환경의 변화는 물론, 문화상품의 교환가치를 증대시키고 마케팅 전략을 위한 홍보의 장으로 바뀐 인터넷에 일대 혁명적인 변화를 가져오고 있다. 종래의 공유된 생활과 관념의 체계로서의 문화 대신에 이제는 하나의 상품으로서, 혹은 소비의 대상으로서 문화가 중요해지고 있다. 정보화된 디지털 멀티미디어 시대는 외형적으로나마 편협한 시각을 갖는다는 것 자체가 다양한 루트의 정보사냥으로 인하여 힘들어졌다는 것을 의미한다. 문화산업 분야에 대규모의 자본을 투자할 수 있는 미국은 전 세계를 대상으로 시장을 확대하여 이윤을 추구하고자 자유무역의 이름 아래 세계시장의 석권정책을 지속적으로 실시하고 있다. 그러나 세계화는 문화 간 상호교류와 문화적 다양성을 경험할 수 있지만, 문화의 무국경화로 인해 교유한 문화의 종이 소멸되거나 문화의 정체성을 위태롭게 한다는 비판적인 입장이 지배적인 실정이다.[33]

국가 간 시공간의 변화에 익숙해지면서 우리는 자연스럽게 위성방송을 통해 미국과 일본, 홍콩의 방송을 보고 애니메이션을 시청한다. 인터넷을 통해 동남아시아의 관광상품을 둘러보고, 슬럼과 게토라는 특정한 거리 문화를 통해 중산층 미국 가정문화를 교란시키는 힙합의 룸펜성과 레게 스타일이 흑인의 정체성을 유린했던 유로-테크노(Euro-Techno)의 여피즘과 힙합 스타일이 일본의 원색문화와 얽히고설

32) 탈중심화된 사회에서는 복수가 중심이 되고 여러 개의 상이한 정체성들이 존재하게 된다. 양건열 외, p. 24.

33) 양건열 외, p. 3.

키는 변종의 '짬뽕문화'[34]를 즐긴다. 모방과 차용, 패러디, 다원화, 해체 등을 통한 짬뽕문화도 구체화된 실체가 있을 때 가능한 일이다. 미디어와 자본, 그리고 소비주의의 확산은 문화적 특수성이나 차이를 없애가며 동질화해 간다. 문화정체성의 혼란이 가속화된다면, 한국은 국제적인 추세로 자리잡아가고 있는 문화시장 개방과 더불어 외국의 문화를 주로 소비하는 문화소비시장으로 전락하고 말 것이다. 그 결과 공동체의식이 약화되어 문화정체성의 상실은 민족으로서의 소속감 상실로 이어질 수 있다.[35] 국내의 여러 가지 사회 상황을 고려할 때 대중의 의지가 때때로 특정 사건에 대하여 정치적인 성향을 보이는 등 왜곡된 현상도 있어 왔다. 그러나 1990년대 이전과 비교하면 역사인식의 변화와 함께 문화에 대한 관심은 비약적으로 커져 왔음을 알 수 있다.

이제는 다양한 취미를 가진 개인들의 성향에서 추출되는 다원화된 표현의 주체적인 성향 자체가 영상문화를 성장하게 하는 큰 원동력이 되고 있다. 이전처럼 정치권력의 지배세력이나 대항문화로서의 하나의 통일된 주제의식보다는 다원화된 그룹들의 활동이 모여 하나의 성향으로 드러날 때 더욱더 생산적이다. 문화정체성은 역사적인 구성물이다. 문화는 역사적 순환 고리의 구조를 가지고 있으며, 지나간 역사의 발자취를 이어가며 새롭고 창조적인 만남을 끝없이 계속한다. 만일 애니메이션 산업이 역사와 맞닿을 수 없다면 다양한 변수에 의해 끝없이 생성되는 유행사조처럼 매순간 부유하는 생소한 시간의 층을 만들어 나가야 한다. 그렇다면 문화산업조차도 탁석산이 이야기한 것처럼 다국적 기업의 '현지 고용인'[36] 처럼 삶을 영위해 나가거나, 경제논리에 종속된 이벤트적인 문화의 단층들로 의식의 빈곤함을 드러낼 수밖에 없다.

사이버 공간에 수많은 독립된 공간이 만들어지는 상황으로 미뤄볼 때, 이제는 각 개인이 서로 다른 다양한 공간으로 소통하고 있으며 이에 따라 욕망도 디지털 시대 이전과는 다른 복잡한 방식으로 생산되고 통제되고 있음을 알 수 있다. 모방 이미지가 또 다른 모방 이미지를 불러와 상호 교배를 통해 이종을 만드는 사이버 공간에서는 인간과 기계의 인터페이스를 통한 또 다른 세상, 가상현실을 만난다. 사고의 패

34) 이동연, 「헤드뱅잉에서 스노보드까지」, 『문화일기 : 삐라에서 사이버문화까지』, 현실문화연구, 2000, p. 300.
35) 양건열 외, p. 9.
36) 탁석산, 『한국의 주체성』, 책세상, 2000, pp. 24~30. 참조

턴을 혁명적으로 바꿔 놓은 사이버 공간에서의 참여현실은 테크놀로지의 발전과 함께 우리의 환경과 의식의 변화를 함께 가져왔다.[37] 이 변화의 중요한 실체는 정보의 소통이다.

최근 극영화 성장기에 그랬듯이 단편 애니메이션에서 성장한 젊은 감독들은 이전의 애니메이션 영상과는 달리 자신들의 삶을 반영하고, 예술의 다양한 표현을 받아들이며, 애니메이션을 우리의 문화로 해석해 내는 능력을 갖췄다. 그러나 아직은 그 역할의 중요성에도 불구하고 시종 상업주의적 잣대로 평가하기 때문에 이들은 상영관이나 심지어 일반 시청자나 관객까지도 스스로 확보해야 하는 어려움을 겪고 있다. 국제적으로 한국 애니메이션이 차지하는 위상이나 국내에서 상영된 극장용 애니메이션의 흥행성적으로만 보면 아직은 시작 단계에 불과하다. 외국 애니메이션 영화들은 한국에서 기대 이상의 성과를 거두고 있는 반면, 국내 극장용 애니메이션의 경우 국내에서 이렇다할 성과를 아직 내지 못하고 있다. 이는 극영화와 달리 대중의 관심이나 현실 반영의 문제보다도 산업적인 마인드를 중요시하고, 새로움을 경계하며 보수적인 기존 시스템을 온존(穩存)시키려는 애니메이션 업계의 성향 때문인 것 같다. 최근에 제작된 〈망치〉와 〈왕후 심청〉을 보면 한국적 리얼리즘에 대한 관심이 높아져 가고 있는 것은 사실이다. 그러나 극영화와는 달리 애니메이션적 상상력을 리얼리즘과 어떻게 접맥시켜 표현해 나갈지 매우 궁금해진다.

6. 한국 애니메이션의 정체성과 문화예술교육

문화예술교육을 활성화하기 위해서는 개개인의 문화적 삶의 질 향상과 더불어 사회의 문화역량 또한 강화되어야 한다. 그 여건을 조성하기 위해서는 우선 문화예술교육의 가치와 정체성에 대한 이해가 우선되어야 한다. 그 이해를 바탕으로 문화예술교육의 질적 개선과 교육기회의 확대, 그리고 다양화를 통하여 문화예술교육이 활성화될 수 있다.

---

37) 패더스톤(M. Featherstone)은 개별국가들의 문화적 특수성이나 정체성을 침해하지 않고 동질화하지 않는 별개의 문화를 상정한다. 이 초국가적 문화는 '제3의 문화'로 불리며 세계화에 따라 상호작용으로 생성되어가고 있는 문화인 것이다. 이에 반해 윌러스타인은 초국가적 문화가 존재하지 않고 그것은 이데올로기에 불과하다고 주장한다. 제임슨(F. Jameson)도 이런 세계적인 현상을 하나의 문화적 우세종으로 보고 미국문화의 지배논리가 은폐되어 있는 것으로 본다. 양건열 외, p. 27.

국내 애니메이션 산업의 발전은 문화정체성을 기반으로 한 문화예술교육 전문가 양성과 문화예술 향유자의 확대에 그 가능성이 있다. 문화예술교육에 있어서 전문인력에 의한 교육은 21세기형 인간을 교육하는 데 필수적이다. 21세기의 다원화된 사회에서는 동일한 지식을 모두가 소유하는 것도 중요하지만, 자신의 특기와 적성을 계발하는 것이 무엇보다도 중요하기 때문이다. 문화예술교육의 목표는 인간의 다양한 잠재력을 최대한 발현시켜 개인의 자아실현을 돕는 데 있다. 인간은 언어적 지능과 수리적 지능 외에도 이들과 동등한 가치를 지니는 다양한 지능을 가지고 있다. 따라서 학교교육을 통한 문화예술교육은 학생들이 지닌 다양한 지능을 최대한 계발하여 활용하는 방향으로 나아가야 한다. 최근까지 제도적인 뒷받침의 미흡과 현실적인 여러 문제로 인해 우수한 전문강사 확보에 문제점이 있었으며, 초·중·고에서는 정식교과목으로 채택될 수 없었다. 다양한 프로그램을 통한 애니메이션 전문강사의 확보와 보급은 체계적인 애니메이션 문화예술 프로그램 정착과 활성화에 기여하고, 그 결과 한국의 문화예술 정체성 형성에 일조할 것이다. 앞에서도 지적한 바와 같이, 세계화되어가는 추세에 보다 발전적인 문화산업의 경쟁력 확보를 위해서는 미국의 픽사와 디즈니, 일본의 지브리, 영국의 아드만사처럼 보편적인 시각을 넘어서 지역의 문화정체성을 구체화시키는 창의적인 문화 콘텐츠만이 세계의 경쟁력을 확보할 수 있다.

미국과 프랑스의 문화예술교육 활동을 보면, 미국은 교원양성 제도와 학습활동 프로그램을 다양한 기관에서 개발하고 있으며, 비교적 가정과 학교, 지역사회의 협력체계가 잘 구축되어 있다. 학습 부진아 등 다양한 대상을 초점으로 하는 프로그램으로 풍부한 경험과 다양한 학습활동을 제공하고 있다. 학생들의 진로지도로도 활용하며 직업과 기술만을 담당하는 교원제도도 갖추고 있다.

프랑스의 교육은 꽁세르바뚜와르(Conservatoire)라는 특기적성교육기관과 교육자나 예술가, 기술자가 모여 만든 LISA조직, 그리고 국립만화이미지센터 등에서 현업작가들로 구성된 교육, 워크숍, 포럼, 세미나 등을 정기적으로 개최하고 있다. 이 기관들에서는 주로 창조성과 논리적 자질 계발, 실험에 의한 호기심과 과학정신 계발, 예술 문화활동에 의한 감수성과 창조성 계발, 그리고 공동체 생활과 시민정신의 함양을 문화예술교육의 목표로 삼고 있다.

독일에는 일반시민의 영상문화활동을 지원하는 소규모의 지방자치단체극장(Kommunales Kino)이 있다. 이 극장은 아이들을 위한 영화 프로그램, 문학작품이

영화화된 작품, 프랑스 영화주간, 독립단편영화, 다큐멘터리 필름 등 주로 일반 극장에서 관람하기 힘든 영상물을 계획된 프로그램에 의하여 상영한다. 이곳은 학교나 다른 사설기관에서 배우는 정규과정 이외의 다양한 프로그램을 개설하기 때문에 유치원생에서부터 대학생, 일반인들에 이르기까지 다양한 계층의 시민들이 애용한다.

한국 애니메이션 산업의 기반을 튼실히 하기 위한 기본 전제조건으로, 전문인력을 강조한다. 국내 애니메이션 전문인력 양성을 위한 대학교육에서 현재 어떤 부분이 부족하고 문제가 되는지 구체적으로 알고 있으며, 또 산업현장에서 마케팅 프로듀서나, 기획, 시나리오, 신 제작기술 등 보완해야 할 부분도 이미 정리되어 발표된 지 꽤 오래됐다. 그럼에도 아직까지 반복되는 이유는 단계별로 체계적이지 못한 교육 환경과 시스템, 그리고 미래에 대한 불안감 때문인 것 같다. 대학에서의 교육은 유아기 때부터 고등학교 때까지의 교육과정을 통하여 드러난 개개인의 자질과 소양을 종합적이고 한층 더 전문화된 영역으로 끌어올리고 발전시키는 역할을 한다. 대학 4년만의 교육을 통하여 한국문화를 전파할 전문인력으로 탄생할 수는 없다. 초등학교 이전부터 양질의 영상교육을 받은 기관과 전문가, 프로그램을 찾기 힘들고, 중학교와 고등학교에서도 본인의 자율선택에 의한 다양한 인접학문을 경험하고 싶어도 쉽지 않은 것이 우리의 입시교육 현실이다.

좋은 영화를 만들기 위한 전제 중 하나가 창의력이라 한다면, 각 개인의 독창성은 상상력의 영역이다. 문화는 상상력의 세계에 의해 여과되고 빛나게 변모된다. 상상력의 세계 중심으로 깊숙히 들어가기 위해서는 사회와 문화의 인문학적 탐구가 필수적이다. 문화를 통해서 하나의 역사, 하나의 문명, 하나의 사상체계가 지닌 본질적인 면이 표현된다. 일반적으로 종교사와 예술 · 문학사, 과학사와 정신현상의 역사 또는 보다 최근의 역사 인류학 등의 학문들은 상상력의 세계라는 광대한 영역을 공유한다. 이와 같이 우리에게 필요한 전문영역은 오랜 시간 동안 점진적으로 축적되어 드러난다. 따라서 개인의 취미에 따라 동기를 유발할 수 있는 관심과 환경의 배려, 지속적인 관리만이 미래 산업에 필요한 전문가를 육성해 낼 수 있다. 초역사적인 상상력의 세계를 주입식 교육체계를 통하여 짧은 기간 동안에 배우게 한다는 것은 거의 불가능하다.

청소년기의 관심들이 아마 '반지의 제왕' 같은 소설과 영화를 만들어 내지 않나 싶다. 우리의 인문학적 소양과 예술교육은 형식적인 틀 속에 날개를 묻어버리고 점차 추락하고 있다. 학생들의 상상력과 이미지를 표현하는 동기와 문화에 대한 관심,

신조형을 위한 연상 또는 발상에 대한 창작교과활동는 상대적으로 부족하고 기법이나 기술에 의존하는 경우가 많아졌다. 좋은 대학교육이 되기 위해서는 우선적으로 아동교육에서 고등학교 교육까지 전문기구를 통한 교육의 체계화가 필요하며, 각각의 성장기에 필요한 적절한 교육의 내용과 동기부여, 관심영역의 육성체계를 새롭게 재정립할 필요가 있다. 여기에는 박물관과 미술관, 시민문화교실, 사설학원, 국립 및 사립학교 또는 아카데미까지 모든 교육관련 기관이 유기적인 협력체계를 이루어야 한다. 각 기관별 역할과 특성을 분석하고 상호 보완적인 역할을 할 수 있도록 영역과 교육을 분담하면 불가능한 일도 아니다. 학생들의 무한한 상상력을 마음껏 펼쳐 보일 수 있는 예술 표현의 장과 다양한 영역에서의 자율적인 활동, 그리고 관심영역을 스스로 찾아갈 수 있는 교육활동이 필요한 시기이다.

정부와 산업체, 그리고 교육기관은 특성화에 기반을 둔 산학협력체계를 구축하고 미래 지향적인 네비게이션 지도를 그려 실적에 따른 연차적이고 순차적인 연구지원과 산학협력이 될 수 있도록 목표를 설정하여야 한다. 산학협력의 결과는 서로의 정보공유를 위하여 자료를 축적하고, 네트워크 구성을 통해서 그에 따른 정보가 최대한 빠른 시간 내에 실무와 연구에 반영될 수 있도록 하여야 한다. 또한 조정기구의 검증을 통해 실적에 따른 지원제도와 특성화의 교육안에 대하여 합리적인 판단을 도출해 내도록 하여야 한다.

대학교육기관의 양적 팽창도 문제가 시급하다. 지방대학의 입학자원 부족문제는 오래전에 예견된 문제이다. 그럼에도 이제까지 향후 산업체의 수요인력과 미래 산업구조로의 변경 또는 전환의 문제를 사전에 조사하여 학과나 전공개설에 반영한 예는 없는 것 같다. 미래 첨단산업이라는 이유로 연구기반 없이 학교에 전공을 개설하는 것도 문제지만 유행사조처럼 경쟁적으로 개설을 유도하는 것도 문제이다. 모든 학문은 상호 보완적이기 때문이다.

Ⅲ. 결 론

이상의 글에서 살펴 본 대로, 우리에게 있어 근대화란 질곡의 역사였다. 일본과 미국 같은 열강의 영향으로 우리의 정신적인 뿌리는 왜곡되었고, 그에 따라 문화의 정체성도 내부와 외부가 맞물려 있는 문제였다. 20세기 문화론에서 무엇보다 중요

한 화두는 민족이었다. 그런데 분명 같은 '민족'이란 말을 쓰고 있지만, '민족'에 대한 이해는 주체에 따라 크게 달랐다. 일제강점기에는 억압과 해방의 대립이었고, 그 틀에서 민족문화에 대한 이해가 크게 갈렸다. 1960년대 이후 '민족'에 대한 화두는 '국가'와 '민중'이었다. 지배문화는 국가를 민족과 등치시켰고, 저항문화는 이를 민중과 등치시켰다. 그래서 20세기 내내 문화는 민족과 떨어질 수 없었고, 문화정체성 역시 민족문화를 떠나 생각할 수 없었다. 근대화 이후 참여정부에 이르기까지 100년에 가까운 시간의 흐름 속에 미처 뒤돌아볼 틈도 없이 앞만 보고 달려왔다면, 전환기인 지금은 전통과 역사, 정신적인 맥락과 물질문명의 변화 앞에 우리 영상문화의 정체성을 새롭게 가져가야 할 필요성을 느낀다. 사실상 이미지의 이해는 문화적 특수성과 같은 커뮤니케이션의 맥락과 이미지 해석의 역사성을 요구한다. 영상이미지는 우리를 풍부한 전통과 연결시키는 표현과 커뮤니케이션 수단이다.[38]

근대화 과정 속에 묻혀 버린 우리 고유 영상미의 발견과 뛰어난 창의력을 바탕으로 극영화의 한국적 리얼리즘과 애니메이션적 상상력의 형상화, 정부의 영상산업 진흥정책과 전문교육을 통한 체계적이고 전문적인 시스템 구축, 새로운 조형 의식의 발굴과 문화의 정체성 확립을 위한 다양한 영상 콘텐츠의 개발과 환경조성, 대중과의 소통을 통한 한국문화의 대중화와 현대화 등을 통해 정체성의 돌파구가 형성될 수 있다.

현재 우리는 이전과는 다른 차원의 차세대를 위한 전환기를 맞고 있다. 효율적인 정부의 지원정책과 우수한 창작 그룹 인프라의 형성이 중요한 시기이며, 이전과는 다른 방법론이 필요하다. 그나마 정부, 교육기관, 산업체가 같은 방향의 의지를 보이고 있어 희망이 보인다. 교육기관은 우리 문화의 정체성을 찾기 위한 배가의 노력과 함께 자유롭고 새로운 창작의지를 발휘할 수 있는 연구환경 조성에 노력하고, 정부는 장기적인 전략으로 지원제도를 마련함과 동시에 갈수록 심해지는 문화개방 압력에 대처하기 위한 효율적이고 합리적인 방안을 연구해야 할 것이다. 산업체는 기존의 시스템으로는 외국과의 경쟁에서 이길 수 없다는 위기의식 아래 세계시장의 변화에 따른 마케팅 능력 구비와 새로운 기술개발 시스템 구축, 우수 인력에 대한 투자를 해야 할 것이다.

---

38) 마르틴 졸리, 『영상 이미지 읽기』, 문예출판사, 1999. p. 209.

■ 참고문헌

강성원, 『시선의 정치』, 시지락, 2004.

기리도시 리사쿠, 『미야자키 하야오론』, 써드아이, 2002.

김재영, 『애니메이션은 산업이다』, 대원씨아이, 2002.

김종엽, 「다시 우리는 디즈니의 주문에 걸리고」, 『문화읽기 : 삐라에서 사이버 문화까지』, 현실문화연구, 2000.

마르틴 졸리, 『영상이미지 읽기』, 문예출판사, 1999.

문학산, 「1990년대 한국 코미디의 내면 읽기, 웃기는 장면과 영화적 카니발」, 『계간 영화언어』, media 2.0, 2004 · 봄호.

박성수, 「애니메이션 이미지의 미학적 특징」, 『이미지와 영화 그리고 철학』, (사)한국철학사상연구회, 24회정기학술발표회, 2003.

박인하 외, 『일본 애니메이션 아니메가 보고싶다』, 교보문고, 1999.

서울애니메이션센터, 2004. 8 〈http://www.ani.seoul.kr〉.

애니메이툰, 「과월호 안내」, 2004. 8 〈http://www.animatoon.co.kr〉.

양건열 외, 『문화정체성 확립을 위한 정책방안 연구』, 한국문화정책개발원, 2002.

영상문화학회, 『이미지는 어떻게 살고 있는가』, 생각의 나무, 1999.

영화진흥위원회, 「영화정보」, 2004. 8 〈http://www.kofic.or.kr/index.asp〉.

이상용, 「최근 등장한 성장 역사극을 바라보며, 유년기의 끝」, 『계간영화언어』, media 2.0, 2004 · 봄호.

이성욱, 「노란 피부, 흰 가면 혹은 '아미리가 학동'?」, 『문화읽기 : 삐라에서 사이버 문화까지』, 현실문화연구, 2000.

정승훈, 「2000년대 한국영화에 기록된 1980년대 미시사, 노스탤지어에서 대항-기억으로」, 『계간영화언어』, media 2.0, 2004 · 봄호.

질 들뢰즈, 『시네마 I : 운동-이미지』, 시각과 언어, 2002.

최정무, 「경이로운 식민주의와 매혹된 관객들」, 『문화읽기 : 삐라에서 사이버 문화까지』, 현실문화연구, 2000.

탁석산, 『한국의 정체성』, 책세상, 2000.

_____, 『한국의 주체성』, 책세상, 2004.

허인욱, 『한국애니메이션 영화사』, (주)신한미디어, 2002.

황선길, 『애니메이션 영화사』, 범우사, 1999.

Korea Animation at Annecy, 「sitemap」, 2004. 8 〈http://www.kofic.or.kr/annecy/util/sitemap.asp〉

Reinhold Reitberger, 《Walt Disney》 ,rororo, 1992.

Keywords : 문화정체성(Cultural Identity), 문화정책(Cultural Policy), 애니메이션 역사(Animation History), 애니메이션 교육(Animation Education)