
애니메이션을 사랑하는 후배들에게 정말 하고 싶은 이야기

신 동 현(한국 애니메이션 최고원로)

차례

- I. 머리말
 - II. 초창기 애니메이션
 - III. 초기 CF애니메이션과 사운드
 - IV. 사운드와 저작권
 - V. 결론
-

I. 머리말

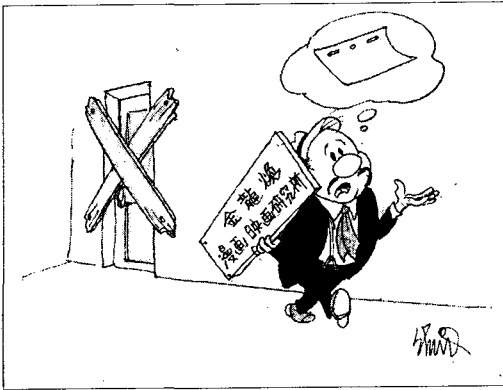
우리나라 만화영화 개척기에 극히 열악한 조건 하에서, 그나마 다소라도 만화영화 산업의 진전에 기여했다는 내 나름의 자부심은 갖고 있지만, 약 반세기를 지나오는 세월 동안에, 그 방면에 종사하는 인구의 엄청난 증가나 관련기술의 눈부신 발달을 생각할 때 현역에서 퇴역한지도 어언 20년이 되어가고 이제는 박물관에나 가 있어야 할 이 사람의 충고나 조언이 무슨 도움이 될까도 싶지만, 원고 청탁에 감히 응하게 된 데에는 ‘온고지신(溫故知新)’ 즉 ‘옛 것을 익히고 그것을 미루어서 새 것을 알라’라는 옛 선현들의 말씀이 아직도 유효하리라는 믿음을 갖고 적어 나가기로 했다.

II. 초창기 애니메이션

우리나라 애니메이션의 역사를 더듬어 보면, 해방 전에도 정지된 물건이나 그림을 스크린 위에서 살아서 움직이게 해 보이려는 욕망은 있었던 듯한

데, 애니메이션(이후 만화영화라고 한다.)의 한 분야인 만화영화의 스토리보드로 볼 수 있는 그림은 현재까지 남아 있지만, 실지로 필름에 옮겨져 만화영화의 구실을 한 예는 없기에 거기에 대한 본격적인 제작 의욕을 보이기 시작한 분은 나의 스승이신 코주부 고 김용환 선생이었다고 생각된다.

아마 1947년경으로 기억하는데 김용환 선생은 을지로 입구 근처에 ‘김용환 만화영화연구소’라는 의젓한 간판까지 내걸고 사무실을 차렸지만 결국 실물을 내 놓지는 못하고 연구소를 폐쇄해 버리게 되었다. 후에 선생한테 문을 닫은 까닭을 물었더니 당시 만화영화 제작에 필수적인 용품 즉, 우리가 약칭 ‘셀’이라고 부르는 투명 셀룰로이드를 국내에서는 구할 수 없었기 때문이었다고 하셨다. 김용환 선생은 일제시대에 일본에서 특히 펜화 삽화가로서 대 활약을 하시는 한편, 단편 만화영화 제작에도 관여하신 경력이 있으시기에 해방 후에 우리나라에서 자재만 구할 수 있었다면, 우리나라 만화영화 역사도 출발이 좀 더 거슬러 올라갔으리라 아쉬운 일이 아닐 수 없다.



▶▶ 그림 1. 만화영화연구소 간판을 내린 코주부 김용환 선생

나도 소년시절부터 만화영화에 많은 관심을 갖고 있었기에 선배가 이루지 못한 분야를 한번 개척해 보리라는 야망이 있었지만 제반 사정은 김용환 선배 때와 별반 달라진 것이 없었고, 다만 한 가지 고마웠던 것은 이후 셀을 구할 수 있었다는 것이다. 물론 그때 외국에서 만화영화용 셀을 수입할 수 있게 되었거나 또한 국내 생산이 가능해졌다는 이야기가 아니고, 6.25전쟁 후부터는 미 공군에서 쓰는 정찰용 폭 25센티 가량의 항공필름 두루마리가 유효기간이 지나 폐기되는 것들이 시장에 헐값에 나와 있었기에 그것을 사다가 작두로 절단하여 양젯물에 담가서 젤라틴 감광막을 벗겨 투명 셀을 얻는 그런 방법이었다.

저자가 감독하고 제작한 우리나라 최초의 장편 만화영화 <홍길동>에 사용된 셀도 그런 방식으로 충당했으니, 지금 생각하면 기가 차는 일이었다고 하지 않을 수 없다. 그러니까 <홍길동>제작에 착수한 시기가 1966년 초였고, 내가 그때로부터 다시 6년 거슬러 올라간 1960년에 처음 만든 1분짜리 단편 CF 만화영화가 <진로소주>이었으며, 조선호텔 맞은 편에 있었던 경남극장에서 조마조마한 마음으로 시사회를 보고 있을 때, 근처에 있는 서울시경 부근에서 총성이 들려 오기

에 웬 일이냐고 크게 놀란 기억이 아직도 생생한데, 그날이 마침 4.19 항쟁이 발발한 날이었음은 우연치고는 기구한 부합이 아닐 수 없었다. 아니나 다를까, 그 후 30여년에 거친 나의 만화영화 제작역사에도 영광, 실망, 좌절, 재기와 함께 금전적으로도 적당한 소득이 있었는가 하면, 큰 손실도 보고, 한때는 궁지에 몰려 자결할 생각까지도 하는 등의 우여곡절도 많았지만, 용케 난관들을 뚫고 건디어 낸 힘은 역시 젊었을 때였으니가 가능하였다고 여겨진다.

내가 만든 만화영화의 내용과는 다소 거리가 있는 이런 이면사를 왜 털어 놓는가 하면, 개척기에 겪는 고난의 역사도 알아 두는 것이 특히 젊은 층 후진들에게 도움이 될까 싶어서이다.



▶▶ 그림 2. 미니 만화영화 가내공업

Ⅲ. 초기 CF애니메이션과 사운드

초기에 CF 애니메이션만을 시작했던 기간에는 조수로서 중간 동작 그림을 그리는 역할(영어로는 In-betweener 라고 함)은 나의 막내 동생이며 1994년에 타계한 만화가 신동우가 맡았고, 나의 바로 아래 동생인 신동철은 그림 솜씨가 없었기 때문에 채색을 담당했으며, 그 밖의 자질구레

한 일은 나의 아내가 하는 가내공업 치고도 미니 가내공업에 지나지 않는 아주 작은 규모였다. 어쨌든 광고계에서는 나의 만화영화 CF가 주목 받기 시작하여 광고주류계통 뿐만 아니라 화장품 제조업체 제약회사 등 계속 주문이 밀리기 시작했고, 이로 인해 나로서는 여러 가지 다양한 기술을 개발하는 좋은 기회를 얻게 되었다. 여기서 밝혀 둘 것은 코주부 김용환 선생이 6.25사변 직후 일본 동경소재의 UN군사령부 전속화가로 다시 도일하셨기에 나는 선생한테서 만화영화 기술을 배울 기회를 잃게 되었고, 또 그 당시에는 그 방면에 도움이 될 외국의 전문서적도 전무하였기에 이하 서술하는 기법은 전부 저자 스스로 개발하였었다는 것을 밝히며, 후에 외국에 가서 보니 그 사람들이 이미 사용해 왔던 방법과 나의 아이디어가 똑 같음을 알고 나 나름대로 한국 만화영화의 개척자임을 자처해도 괜찮겠구나 하는 자부심을 갖게 된 것이다.

앞서 기술한 첫 작품 진로소주 CF는 지금 수준으로서는 극히 유치한 것이었으며, 물론 흑백 모노크롬 화면에 소리는 나중에 삽입하는 이른바 후시녹음(After Recording) 방식이었는데 녹음실에서 대강대강 해치웠기 때문에 화면과 음향이 정확히 맞을 리가 없고 그래도 그런 것이 통하던 시대였었다. 그러나 나는 거기에 만족하며 그 방식에 안주할 생각은 없었고 어떻게 하면, 외국 특히 미국 만화영화처럼 영상과 음성이 정확히 일치(싱크로)하는 만화영화를 만들 수 있을까 하는 욕심에 몰입하게 되었다. 때마침 진로소주에서 두 번째 CF 제작의뢰가 왔는데 이번에는 이미 라디오에서 사용하고 있는 CM송 사운드 테이프를 갖고 와서, 그 노래에 화면을 맞추는 작품을 만들어 달라는 부탁이었다. 그 CM송이 이미 국민들 간에 널리 알려져 있었던 “얏-야, 야, 얏-야, 야 차

차차”하는 당시 유행하던 차차차 리듬의 히트 송이였었다. 아마 지금 50대를 넘은 연배 층에서는 대부분 기억하고 있으리라고 생각되는 두 번째 진로소주 만화영화 CF가 세상에 나오게 된 계기가 된다. 그러나 당시의 소리를 정확히 분석(사운드 블랙다운)하던 기술은 컴퓨터에 의존하는 지금의 손쉬운 방식과 같은 편리함을 아직 꿈도 못 꾸던 시절이었기에, 저자가 생각해 낸 방법은 우선 그 사운드 테이프를 사운드 필름((16밀리 광학필름)에 옮겨 거기에 나타난 모달레이션을 세밀히 분석하는 이른바 ‘옵티컬 사운드 스폿팅(Optical Sound Spotting)’ 방식이었다. 나는 어렸을 때부터 음악, 특히 서양음악에 심취해 왔던 사람이었기에 그것이 음의 길이 등을 분석하는 데에 큰 도움이 되었음은 물론이다. 여기서 그 두 번째 진로소주 CF를 만들 때의 농담 비슷한 실화 한 토막을 소개하겠다. 그 필름을 보면 선원들의 합창 속에 잠깐 가사가 없는 부분이 두 번 나오는데, 거기서는 진로소주를 마시고 얼큰하게 취한 털보선장이 ‘통통통통’ 하강악구와 상승악구로 네 개의 뚝대 줄을 튕기는 장면이 나온다.

그 소리는 원래의 CM송에는 없는 것이며, 순전히 나의 아이디어로 내 자신이 만들어 낸 소리였다. 그러나 그러한 귀찮은 사운드믹싱 작업은 당시의 내 단골이었던 소규모 녹음실에서는 기피하는 시절이었기에 내가 직접 혼자서 나의 집에서 만들기로 마음먹었다. 밧줄 튕기는 소리는 소년시절 몇 해 동안 튕겨 보았던 기타연주 솜씨로 만들기로 하고, 더빙도 두 대의 녹음기를 써서 집 2층 조용한 방에서 하기로 했는데, 녹음기 조작법을 아는 사람은 집안에 나밖에 없었기에, 기타를 연주하자면 두 손을 다 써야겠기에 남은 빈손이 없으니 녹음기는 무엇으로 조작하느냐 했는데 생각 끝에 발가락으로 하기로 하고, 튕기는 소리는 두



▶▶ 그림 3. 그 정도는 발가락으로 가능했다는..^^

손으로 기타 맨 아랫줄 E현으로 음정을 맞추어 내면서 오른쪽 발가락만으로 녹음기 조작을 하는 일이 그렇게 쉬운 노릇은 아니었으니 몇 번의 시행착오 끝에 겨우 만족할만한 결과를 얻었다.

필름이 완성되어 TV나 영화관의 광고시간에 그 진로소주 광고를 본 여러 사람들이 썩 잘 된 광고 영화였었다고 칭찬하면서 어떻게 만들었다고 묻는 사람이 있을 때 마다, “그 정도는 발가락으로도 만든다!”라고 호언장담 비슷한 농담으로 대답했지만 까닭이 전연 없는 생똥맞은 거짓말은 아니리라고 믿는다.

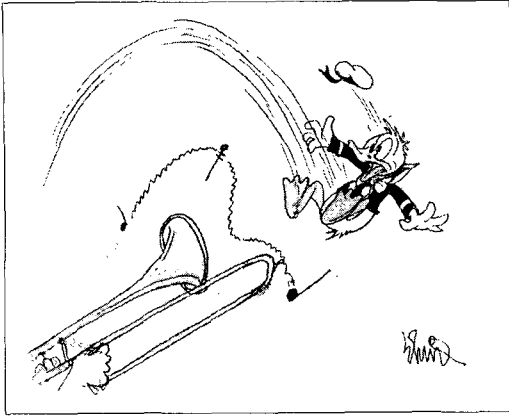
그 CF가 대 히트를 치자, 지방 소주 업계에서도 주문이 밀려와 ‘이러다간 온 국민을 주정뱅이로 만드는 앞잡이로 전략하는 것이 아닌가?’ 하는 자조적인 걱정까지 할 정도였다. 진로소주 CF 이후로 나의 제작방법은 음성을 먼저 녹음하는 방식으로 고정되었다. 좀 더 구체적으로 서술하자면, 음악뿐만 아니라 대사도 전부 사전에 녹음하고, 그 녹음을 들으면서 사람의 목소리도 입모양이 소리의 장단이나 강약 및 모음변화에 따라서 달라진다는 것을 미리 녹음 된 대사 소리에 맞추어 앞에 거울을 놓고 내가 직접 따라서 소리를 내면서 그

소리에 맞는 입모양을 그림으로 옮기는 작업이 정착된 것이다. 이른바 ‘선녹음(Pre-Recording)방식’이다. 그 방법을 한국에서는 저자가 처음 개발했다는 것이 자랑스럽기도 하고 또 후배들에게도 그 방법을 쓰도록 기회 있을 때마다 부탁하지만 왜인지 아직까지도 널리 보급되어 있지 않는 것이 안타깝기만 하다.

다시 강조하지만 만화영화에서는 특히 영상과 음향이 완전 일치, 즉 영어로는 ‘오디오-비주얼 싱크로나이제이션 (Audio-Visual Synchronization)’이라고 하니, 영어 스펠링으로는 ‘소리(Audio)’가 먼저 있는 것을 봐도 그들이 그 방법을 우선적으로 존중하는 것이 아닌가 하는 생각까지 해 본다.

여기서 ‘만화영화론’이란 서명이 붙은 외지의 ‘만화영화 음악’이란 항목에서 참고가 될 만한 부분을 발췌 인용하겠다.

[만화영화음악은 보통의 실사영화음악보다 훨씬 적은 악기편성으로 되어있다. 기껏해야, 5인부터 많아야 8인정도이며, 보통의 반주악기의 가장 적은 수의 편성보다도 소수이다. 그런 작은 편성으로 심포니와 같은 효과를 낼 수 없음은 물론이다. 그것은 단지 비용을 아끼는 목적으로 그렇게 하는 것이 아니고, 만화영화음악은 오히려 심포니와는 정반대의 효과를 내는 길을 택하고 있기 때문이다. (단 차한에 부재한 예외도 있다. 가령 디즈니 프로덕션의 <판타지아>같은 경우) 만화영화음악에서는 소편성의 자유와 경쾌함을 무기로 하여, 그로테스크한 짐승이나 인간이 ‘퐁퐁’ 튀는 춤에도 맞는 모든 변덕이나 탈선이 충만한 즉흥적 음악을 만들어 내는 것이다. 거기서 지켜지는 것은 리듬뿐이며 그 밖의 모든 것은 파괴되어 일견 무질서의 극을 달리는 음악의 모습을 타나낸다. 그러나 실은 그 속에 새로운 통일이 있다.



▶▶ 그림 4. 소리는 화면의 움직임을 통하여

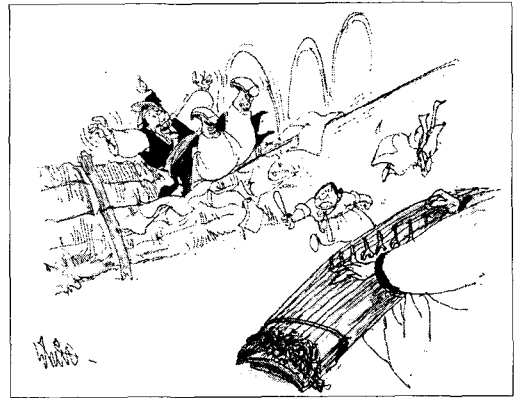
그것은 기계기술에 의한 통일이다. 왜냐하면 모든 음악이 화면의 동작에 엄밀히 맞추어져야 하기 때문이다.

얼핏 듣기에 무질서한 음악에도 동작이 일치하자면, 영상(映像)의 운동을 마음대로 그릴 수 있는 그림인 경우에만 비로소 가능하다. 예를 들어 그림 4처럼 슬라이드 드럼본이 관객의 귀에 포돌선을 그리는 인상을 주면 영화 스크린에서는 집도리도널드 덕이 공중에 튕겨 올라갔다가 포물선을 그리며 낙하하는 식으로 항상 소리는 화면의 움직임을 통하여 표현된다. 그러기에 만화영화음악은 완전히 눈으로 보는 것과 결합된 '시각음악'이라고 할 수도 있겠다. 만약 만화영화에서 음악을 떼어버리는 경우, 그것은 완전히 무의미해진다는 것을 보면 명백하다. 만화영화의 중추는 음악이며, 만화영화는 음악영화의 전형이라고 할 수 있다.

만화영화가 단순한 스토리로 모든 사람을 도취시킬 수 있는 것도 그것이 음악이기 때문이다. 음악이라고 하지만 만화영화에서 만들어지는 음악은 모두가 정상적인 악기로만 연주되는 것은 아니다. 때로는 숟가락, 장롱, 굴뚝, 의자, 식탁, 커튼 등의 생활 기구에도 성격을 붙여 악기 혹은 가수로 등장시키기도 한다. 그런 식의 엉뚱한 착상이

만화영화에 대한 온 세계 대중의 압도적인 지지를 얻게 되었다는 사실을 잊어서는 안 된다.]

이상, 새삼 수궁이 가는 논조인데 여기서 또 나의 작품 속의 한 장면이 상기된다. <홍길동>의 음악은 크레딧 타이틀 BG 음악에서부터 전편을 통하여 서양악기로 편성된 오케스트라를 동원하여 만들어졌지만 단 한 군데 거기서 벗어난 부분이 있다.



▶▶ 그림 5. 만화영화 음악은 엉뚱하게



▶▶ 그림 6. 실제 홍길동 필름으로부터 복사한 컷

예를 들어, 장편 <홍길동>의 관가에서 못된 사또의 호령에 따라 군졸이 무고한 농부를 마구 패는 마당의 담장을 넘어서 홍길동이 나타나 군졸들

을 땅 바닥에 쳐 박기도 하고 공중으로 내 던지기도 하는 일대 난투극이 벌어지는데, 하늘 높이 솟아올랐던 한 군졸이 비명을 지르면서 낙하하여 어느 촌가의 뜰에 뺨은 빨래 줄에 떨어지니 진동하는 빨랫줄에 통통 튕기면서 줄은 끊어지고 지상으로 미끄러져 떨어지는 장면에서는 우리나라 전통 음악인 가야금 산조를 쓴 것이 관객의 폭소를 유발하는 데에 큰 몫을 하였었다.

이와 같이 만화영화음악은 엉뚱하게 쓰여 지면서도 큰 효력을 발휘할 수 있다는 것을 항상 명심할 필요가 있다. 다음은 음향부문에서 역시 중요한 효과음에 대해서도 몇 마디 조언을 늘어놓으려고 한다.

IV. 사운드와 저작권

최근 한국의 젊은 감독들이 만든 만화영화에서 충격적인 효과음이 너무 남용되는 것이 아닌가하는 생각이 든다. ‘뽕’하는 폭발음, ‘썹’하는 제트기음 등이 몇 초가 멀다하고 쏟아져 나오니 충격도 지나치게 빈번히 나오면 충격으로서의 효력을 상실한다는 것을 깨달았으면 하는 생각이고, 특히 개그(Gag)를 주축으로 하는 만화영화에서는 실음(實音)보다는 의음(擬音)을 사용하는 것이 더 효과적인 경우가 많다는 것에 유의할 필요가 있다.

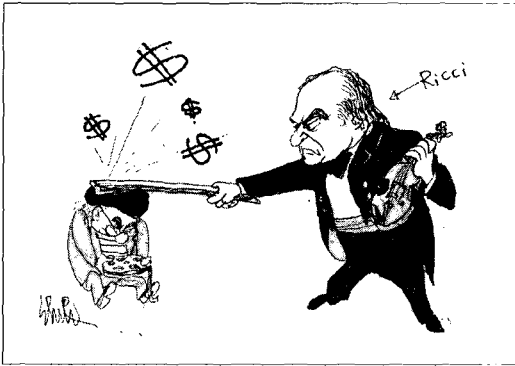
또 한 가지 주의해야 할 것은 음악이나 효과음 할 것 없이 모든 음원(音源)을 사용할 때 저작권 문제를 살피는 것이다. 집에서 혼자서 연구용으로 작품을 만드는데 사용한다면 몰라도 일단 공개용이나, 상품화할 목적으로 무단 사용하였다가 발각 되면 문제가 될 수 있다. 우리나라에서도 이제는 실사영화나 애니메이션 영화 부문에서 국제적인 무대에 진출하는 시대가 되었다. 만약 다른 사람

이 저작권을 갖고 있는 음원을 저작자의 허락 없이 사용했다가 들켜서 소송사태가 벌어지면 시끄러워진다. 음반, 테이프, CD, DVD, 비디오 등 가릴 것 없이 판권소유자가 있게 마련이니, 반드시 그 사람들에게 소정의 대가를 지불하고 사용허가를 받은 후에 활용해야만 한다고 생각한다.

여기서 또 아꼈했던 옛 일 하나가 생각한다. 지금으로부터 30여년 전에 애경유지 CF를 만든 일이 있었는데, 그 필름은 당시 있었던 동양TV의 실사, 애니메이션 모두를 망라하는 광고영화 부문에서 일등상을 수상한 작품이다.

몇 마리 고양이가 교대로 나와 재롱을 부리는 화면과 세탁비누를 관련시키는 내용인데, BG음악으로는 유명한 파가니니의 <무반주 바이올린용 카프리스> 전 24곡 중에서 특히 기교를 요하는 난곡 몇 곡을 골라 사용하였다. 음원은 LP 한 장에 수록된 것을 테이프에 옮겨 발췌 편집한 것이었으며, 바이올린 독주 특히, 파가니니의 연주에는 당시 타인의 추종을 불허하는 달인이었던 미국인 릿지에로 릿치(Ruggiero Ricci)였는데 그때 그 CF가 일등상을 탄 것은 심사위원장의 평을 들어보면 아주 기교적이고 빠른 속도의 난곡에 고양이들의 동작이 완전히 일치된 것이 일품이라고 했다. 그러니 나로서는 연주자인 릿치에 대해서 고맙다는 생각이 더 짊어질 수밖에 없던 차에, 그로부터 1년 후엔가 릿치의 처음 내한 공연이 세종문화 회관에서 열리게 되었다. 싸지 않은 입장권을 사서 들으러 갔음은 물론이다. 그때의 레퍼토리 속에도 파가니니의 <무반주 카프리스> 몇 곡이 들어 있었는데 라이브로 듣는 그 곡들은 더욱 기가 막히는 감명을 주었었다. 연주가 끝난 후 나는 옆 친구에게 연주자 대기실에 릿치를 찾아가 CF에 그의 녹음을 썼다는 얘기도 하고 사의를 표할 작정이라고 했더니 친구는 깜짝 놀라며 “큰일 날

소릴! 미국이 어떤 나라인데, 무단 사용이 들켜 저작권 침해로 소송 당하면 배상하느라 넌 집 한 채를 날려도 모자라!!” 하는 등이 오싹하는 만류였는데, 아무튼 음악 저작권 따위는 있는 것도 몰랐던 당시의 우리나라에서는 있을 법한 일이였다.



▶▶ 그림 7. 큰 일 날 뻔

V. 결론

끝으로 만화영화에서는 소리가 먼저이고 그 다음 그림이 뒤따르라는 나의 모토를 재삼 강조하고 싶고, 여기에 한 가지만 더 보태겠다. 내가 불만스럽게 여기는 것은 현재 우리나라에서 제작되는 만화영화 중에는 일본 사무라이영화 풍의 것들이 많다는 것이다. 괜히 심각한 표정에 긴장감이 연속되는 것은 아마도 일본 만화영화의 영향이라고 생각되는데 유머, 개그를 본질로 하는 만화영화 본래의 취지와는 거리가 있는 것 같아서 안타깝다. 그렇지 않아도 각박한 세상에 여유 있는 마음의 오아시스를 찾는 사람들에게 넉넉함을 안겨 주는 음악을 곁들인 만화영화 제작에 좀 더 관심을 가져주기를 진심으로 바라는 마음이다.

저자 소개

● 신 동 현(Shin-Dong-Hun)



<창작연표>

- 1949년 <만화뉴스> 전속작가
- 1952년 <엔터리 목공소>
- 1954년 <주태백> 연합신문 연재
- 1955년 <왈가닥 왈직이>
- 1956년 <뽕손이> 새벗 연재
- 1959년 <너털주사> 서울신문에 연재
- 1965년 극장 선전용 <진로소주> CF 제작
- 1966년 한국최초 장편만화영화 <홍길동> 제작
- 1967년 장편만화영화 <호피와 차돌바위> 제작
- 1996년 애니메이션 <돌아온 홍길동> 총감독
- 1999년 세계의 음악가 캐리커처 전 (예술의 전당)
- 1980년대부터 현재까지 클래식음악에 심취, '콘서트현장 평론가로 활약 중.

<저서>

- 지그재그 변주곡, 예하, 1986.
- 재미있는 클래식 길잡이, 서울미디어, 1994.
- 음악가를 알면 클래식이 들린다, 서울미디어, 1995.
- 재미있는 음악사 이야기, 서울미디어, 1997. 9.
- 지휘자들의 익살, 빛과글, 2002. 11.
- 나의 살던 故郷은, 1992. 5. 27.

<작품>

- 호피와 차돌바위(장편), 1967.
- 홍길동(장편), 1967.
- 독수리 5형제, 1974.
- 고양이 탐정, 1946.
- 스티브의 모험, 1947.
- 엔터리목공소, 1947.
- 러키 칠보이, 1953.
- 왈가닥 왈직이, 1953.
- 왕눈이, 1954.
- 뽕손이, 1954.
- 너털주사, 1954.
- 미스 론도, 1955.