

창작지향으로 변신 중인 한국 애니메이션



우리나라는 지금 애니메이션에 대한 인식과 가치를 새롭게 하며 변화를 위한 적극적인 노력이 진행되고 있다. 외적으로는 문화산업으로서의 애니메이션을 활성화하기 위한 정부와 지자체의 정책변화와 지원확대, 그리고 미래지원육성을 위한 활발한 학교교육의 전개를 들 수 있다. 내적으로는 새로운 매체의 환경에 따른 다양한 애니메이션 제작과 구조의 변화가 일어나고 있다. 특히 중요한 것은 문화산업의 샘물이 될 수 있는 창작의 중요성을 인식하는 분위기가 생겨나고 있다는 것이다.

글 최돈일 경기대학교 다중매체영상학부 교수

그 동안 애니메이션은 문화산업이라는 인식아래 정부와 언론 그리고 일반시민정서의 제고로 인해 많은 주목을 받았다. 이후 2000년대에 접어들면서 뉴미디어 매체의 등장으로 인한 제작구조 변화는 전문적인 창작 인프라 배출과 함께 세계시장에서 우리 애니메이션이 인정받는 창작지향으로 그 변화의 속도가 빨라지고 있다.

2000년대 국가전략의 하나인 문화콘텐츠 육성방안에 따르면 정부차원에서 중점 추진되는 사업은 ▲기획 창작력 개발사업 ▲세계화전략사업 ▲애니메이션에 대한 인식전환과 발전기반 조성사업 등을 들 수 있다. 나아가

장기 추진사업으로는 애니메이션관련 창작·전시·교육 및 박물관 기능을 집합하여 애니메이션산업 발전의 구심체 역할을 할 애니메이션이미지 정보센터의 건립과 애니메이션도시조성 등을 들 수 있다.

이러한 중앙정부의 정책변화는 지자체 문화정책에도 많은 변화를 가져오게 됐다. 특히 지방자치체가 활성화되면서 시·도에서는 문화특성화전략의 일환으로 만화애니메이션을 선정하여 지원하게 된다.

또한 민간기구인 영화진흥위원회를 통해 독립애니메이션의 창작지원을 꾸준히 강화하고 있으며 서울시에서는 만화애니메이션을 위해 1999년 서울 남산에 애니메이션 제작지

원을 위한 서울통상산업재단 산하의 서울 애니메이션센터(SAC)와 만화의 집을 개관하기에 이르렀다. 특히 상암동의 디지털단지조성은 영상애니메이션의 활성화를 기대하게 만들기에 충분하다. 경기도는 2005년 경기디지털콘텐츠진흥원(GDCA)으로 확대 개편하여 영상, 애니메이션 등의 영상콘텐츠산업진흥에 힘쓰고 있으며, 부천에서는 만화 활성화를 위한 국내최초의 부천만화정보센터(BCOC) 내에 만화박물관 등을 개관하였으며 지난해 11월에는 한국만화영상산업진흥원을 준공하여 만화·애니메이션·영화 등의 산업전진기지 역할을 수행하기 위한 준비를 마친 상태다.

한편 춘천의 강원영상정보진흥원은 미국과

의 공동제작을 중심으로 애니메이션산업을 부흥시키고 있으며 광주의 영상컨텐츠센터 건립을 통해 미래 영상산업의 중심역할을 위한 야심 찬 행보를 이어가고 있다. 이렇듯 대부분의 지방자치단체에서 경쟁적으로 애니메이션을 중심으로 한 영상산업센터건립과 정책적 지원 등 외형적인 분위기 조성에 힘쓰고 있는 상황이다.

이러한 정부 및 지자체의 지원 노력과 함께 애니메이션 페스티벌을 개최하여 관련 산업의 저변 확대를 위한 노력도 한편에서 일어나고 있다.

지난 1995년 8월 서울 국제만화·애니메이션페스티벌(SICAF)은 참여하고 즐기는 시민문화축제로서 관련문화산업 활성화의 장으로 활용됐다.

또한 춘천애니타운페스티벌(CAF)은 애니메이션 만화, 플래시, 그리고 전시 등 다양한 만화 애니메이션을 통해 춘천지역의 위상을 확보해 나갔다. 특히 1999년 4월 부천국제애니메이션페스티벌(PISAF)은 기존행사와는 차별화된 실험, 창작 중심의 학생전문 애니메이션 축제로서 세계 최대의 학생행사로 자리매김했다. 이밖에도 동아 LG 캐릭터애니메이션축제(DIFECA)나, 지역의 영화제, 관련행사를 통해 전문가와 애니메이션을 사랑하는 일반인들의 결속을 확대해가고 있다.

애니메이션 교육기관 개설 붐

애니메이션 관련 단체 및 교육기관의 설립도 관련 산업 기반 확대에 이바지하고 있다. 우리만화연대모임을 시작으로 1994년 12월 한국애니메이션제작자협회가 구성되어 애니메이션산업을 활성화하기 위해 운영되고 있으며, 1996년 교수와 실무자들을 중심으로 만화애니메이션학회가 구성되어 만화애니메이션에 대한 학술적 연구가 활발하게 진행되고 있다. 이어 실험 단편애니메이션예술의 활력과 구성원들의 권익을 위해 한국애니메이션예술인협회와 한국독립애니메이션협회가 출범되어 활발한 활동을 하고 있다.

1990년 만화를 중심으로 한 국립공주전문대학의 만화예술과, 1995년 애니메이션을 중

심으로 한 웅진전문대학의 만화영화과가 처음으로 개설되었다. 이후 한국예술종합학교 영상만화과와 세종대학교 만화애니메이션학과가 개설되면서 명실 공히 대학학문의 영역으로 인정받게 되었다. 이는 만화 애니메이션의 지형을 근본적으로 바꾸는 계기가 되었다.

한편 지난 2000년에는 애니메이션전문고등학교인 한국애니메이션고등학교를 비롯한

〈표 1〉 애니메이션 관련 대학 현황(2004년 기준)

학제	국공립	사립	합계
4년제	5개/114명	61개/2,008명	66개/2,122명
2·3년제	2개/105명	58개/3,575명	60개/3,680명
합계	7개/219명	119개/5,583명	126개/5,802명

〈표 2〉 애니메이션 시청률 비교(2005기준)

	국산 애니메이션	수입 애니메이션
평균 시청률	8.4%	7.7%

각 지역에서 만화애니메이션전문고등학교가 설립되어 만화애니메이션 특성의 변화를 가속화되고 있다.

애니메이션 관련학과가 개설된 대학은 서울의 경기대학교, 경기도의 계원조형예술대학, 충남 공주영산대학 등 전국 총 126개교에 이르고 있다. 이중 사립대학이 4년제 61개(48.4%), 2·3년제 대학이 58개(46.0%)로 전체 대학의 94.4%를 차지하고 있다. 이러한 사립대학 편중현상은 비교적 전망이 좋은 분야 위주로 특성화를 추진한데 기인한 것으로 보인다.

지역별 분포를 살펴보면 경기도에 22개(17.5%), 서울 16개(12.7%), 충남 14개(11.1%) 순으로 총 52개(41.3%)가 수도권에 집중되어 있어 인구와 관련 산업체가 수도권에 집중되어있는 것과 연관이 있음을 알 수 있다. 한편 2005년도 입시 모집인원을 기준으로 대학 애니메이션 관련학과 모집인원은 총 5,802명이다. 〈표 1〉에서 알 수 있듯이 모집인원에서도 4년제 사립대학이 4년제 전체 모집인원의 94.6%와 2·3년제 사립대학이 2·3년제 전체 모집인원의 96.2%를 차지하여 대학수와 모집인원이 비례하고 있음을 알 수 있다. 모집인원에 비례해서 졸업생이 배출

된다고 가정할 때 산업체 수요에 비해 과잉공급 상태로 모집인원의 균형이 요구되어지고 있는 상황이다.

4년제 대학 중에서 애니메이션 관련학과가 개설된 대학원이 있는 곳은 경기대, 공주대 등 12개교로 특성화된 방향성을 갖고 고급 전문인력을 양성하고 있다. 이 중 공주대 등 5개교에 박사과정이 개설되어 있다.

한편 서강대 대학원 영상미디어학과와 중앙대 첨단영상대학원 영상예술학과는 2년제의 이론석사 과정과 별도로 3년제의 제작석사 과정을 운영하고 있다. 그리고 경기대 대학원 애니메이션학과, 순천향대 산업정보대학원의 애니메이션학과 등은 이론 및 기획 전문인력을 집중적으로 양성하고 있다.

2D에서 디지털기반 제작방식으로 전환

만화영화 제작업이 중소제조업으로 변경되어 소득세 및 법인세 감면이라는 세제상의 혜택을 받게 되면서 수많은 신규 제작사가 생겨났다. 이에 따라 90년대 중반 약 450여개의 제작사가 활동하기에 이른다. 이후 세계 애니메이션시장의 변화로 비장작구조의 우리나라 애니메이션은 2000년대에 들어서면서 내용과 제작 면에서 많은 변화를 시도하게 된다. 바로 세계적인 애니메이션제작 시스템의 변화로 국내에서도 순수 창작작품에 도전하기 시작한 것. 즉 2D중심의 셀 애니메이션에서 디지털기반의 애니메이션제작방식으로 전환하기 시작한 것이다. 이러한 노력으로 우리나라 애니메이션의 가능성을 제시해 준 창작애니메이션이 바로 〈마리아이야기〉, 〈오세암〉, 그리고 〈원더풀데이즈〉이다. 세 작품 모두 창작을 바탕으로 하고 있으면서 제작에 따른 인력과 장비를 우리 기술로 소화하고 있다. 또한 작품의 밀도 즉, 이야기 구조와 표현력에 있어

그동안의 애니메이션과는 차별화된 모습을 보여줬다.

마리아 이야기는 자연스러운 움직임과 디지털 애니메이션에서 극복하기 어려운 이미지의 자연스러운 표현이 매우 뛰어나다. 이를 증명하듯 2002년 세계적인 권위를 자랑하는 안시 애니메이션에서 장편부문 대상을 수상하기도 했으며 비 중심가에서 상영된 어려움에도 불구하고 30만 이상의 관객을 동원하는 저력을 보여줬다. 오세암은 기존의 원작을 바탕으로 한 작품으로 서정적이고 따뜻한 느낌의 전달이 무엇보다 중요하기 때문에 전체적인 2D 디지털이 주는 안정적인 느낌의 방식으로 제작하였다. 그러나 배경의 효과를 극대화하기 위해 부분적으로 3D가 사용되기도 하였는데 특히 눈여겨 볼 부분은 눈 장면이다. 눈 덮인 산의 실감나는 장면과 휘몰아치는 눈바람 장면을 위해 현장과 유사한 장소와 건물을 실사촬영 했으며, 이미지표현의 극대화를 위해 중간 색감의 표현에 주력했다.

윈더풀데이즈는 시작할 때부터 많은 시선이 집중된 작품이었다. 애니메이션에 대한 관심이 고조된 상황에서 정부와 업계에서 집중적으로 투자가 이루어졌는데, 국내 애니메이션 사상 최초로 120억원에 달하는 엄청난 투자금액을 들여 제작하였다. 제작기법도 평면 기술과 3D기술, 미니어처 촬영 등 여러 기법을 한 화면에 사용한 대작으로 스펙터클한 영상과 몽환적이며 서정적인 음악의 장중함은 우리나라 애니메이션의 또 다른 가능성을 보여준 사례임은 틀림없다. 이에 반해 연출과 시나리오에서 보여준 문제점은 창작에 대한 더 많은 준비와 노력이 있어야 함을 시사해줬다.

애니메이션구조 변화

한편 기존의 전통적인 애니메이션과 디지털을 기반으로 한 뉴미디어 애니메이션의 구분이 뚜렷해지고 있다. 뉴미디어 시장은 기존의 게임이나 영화의 특수 분야 이외에 IT의 비약적인 기술발전으로 새로운 원도 매체가 창출되고 있다.

인터넷이나 CATV 등 영상매체의 등장과 교육·홍보 등의 부문에서 다양한 활용성이

높아지면서 짧으면서도 순발력을 요구하는 다양한 영상콘텐츠의 필요성이 한층 확대되었다. 이에 따라 대량 제작형태의 대형 애니메이션업체들도 셀 중심에서 디지털중심의 제작방식의 전환과 짧은 스폿 애니메이션 영상을 제작할 수 있는 시스템과 인력보강을 하며 영역을 확대해 나가고 있다. 이러한 짧은 영상을 주 타깃으로 제작하는 소호 애니메이션 스튜디오가 생겨나면서 애니메이션 업계는 또 다른 변화와 경쟁에 직면하게 됐다.

또한 2000년대 들어 한국단편애니메이션은 중흥기를 맞이하게 된다. 그 이유는 첫째 90년대 출발한 대학의 애니메이션과를 중심으로 학생들이 본격적으로 배출되기 시작, 다양한 방식의 애니메이션 제작이 가능해 진데서 찾을 수 있다. 이는 한국애니메이션의 새로운 제작환경과 구조를 바꾸는 역할을 하게 된다. 둘째는 영화진흥위원회 및 관련단체들의 대학 및 단편애니메이션제작을 위한 사전 제작지원으로 수준 높은 독립단편애니메이션 작품이 양산되었다.

셋째, 애니메이션페스티벌 및 영화제를 통한 경쟁부문의 활성화다. 여러 영화제에서 단편애니메이션의 경쟁을 유도하면서 다양하고 많은 수의 애니메이션이 경쟁하고 발굴되어지고 있다. 단편애니메이션의 이러한 현상은 그 동안 극장용이나 TV애니메이션 중심의 애니메이션 제작환경에서 단편창작을 중심으로 한 디지털애니메이션인 3D와 게임영상, 인터넷, 특수영상 등의 애니메이션 영역을 확대하는 계기를 마련했다. 넷째는 국내외 애니메이션영화제를 통해 창작 단편 애니메이션을 상영하고 활성화하는 기회가 많아졌다. 대표적인 사례로 지난해 박세중 감독의 <축 생일>이 아카데미 영화제 단편 애니메이션 부문에 노미네이트되었으며, 윤준상 감독의 <초혼>이 2005 도쿄아니마페어에서 수상하는 등 100여편에 이르는 작품들이 국내외영화제에서 한국애니메이션의 저력을 보여주고 있다.

최근 한미 무역협정(FTA)의 파고 속에서 한국영화의 보호막이 되어오던 스크린쿼터 축소가 눈앞으로 다가온 지금 전용극장도 없

고 실시중심의 영화배급망에서 날로 어려운 애니메이션은 그나마 유일한 위안이 되는 국산애니메이션을 위한 방송쿼터제 철폐에 대한 심각한 우려를 하지 않을 수 없는 현실이다.

방송환경의 변화

현재 국내에서는 애니메이션을 보호·육성하기 위한 세 가지 법안이 시행되고 있다. 첫째 방송위원회 국산 애니메이션관정위원회를 통해 순수국산애니메이션을 판정하고 국산애니메이션 35%를 방영하도록 권장하고 있으며 둘째 한 나라의 애니메이션이 55%를 넘게 방영하지 못하도록 함으로서 특정국가 애니메이션의 독점을 견제하고 다양한 국가의 애니메이션이 상영 되도록 하고 있다. 셋째 2005년 7월부터 방송총량제를 도입하여 전체 공중파 방송의 1%를 신규 애니메이션을 방영하도록 하는 법안이 시행 중에 있다. 한편 극장용 애니메이션을 TV에 상영하게 되는 경우 신규애니메이션으로 인정하고 있으며 공중파방송에서 상영된 애니메이션의 경우 케이블TV에 상영될 경우 신규로 인정하고 있다.

방송용 애니메이션은 2001년 국내애니메이션을 보호·육성하기 위한 방송쿼터제를 시행하면서 창작애니메이션에 대한 업계와 방송사의 노력이 가시화 되어가고 있다. 이러한 노력으로 국산 창작애니메이션에 대한 층이 두터워지고 있다.

뉴미디어와 애니메이션

애니메이션은 전통적인 극장용·방송용·비디오용 애니메이션에서 디지털을 기반으로 한 뉴미디어 애니메이션으로 그 영역을 확대하고 있다. 즉 게임, 영화의 특수효과, 모바일, 인터넷영상이 HDTV용 애니메이션, DMB용 디지털영상, 기타 영상 특수효과 등의 다양한 영역으로 확대되고 있는 것이다.

3D 특수영상 기법

2000년대 들어서 2D 디지털 방식의 공정이 3D화 되면서 2D와 3D를 혼용하는 형태로 애니메이션이 제작되고 있다. 2004년을 기점

으로 눈에 띄게 3D기법으로 애니메이션을 제작하는 사례가 늘고 있다. 이러한 3D기법은 이전의 인간이 상상할 수 있는 꿈을 실제 현실감 있는 영상으로 재현하고 뉴미디어 분야에도 상호호환을 통해 다양한 영역에서 활용되어지고 있다.

게임

게임은 동작플FOT폼에 따라 온라인게임, 모바일게임, PC게임, 아케이드게임, 콘솔게임 등으로 분류되는데 이중 온라인게임의 급 성장과 모바일게임의 시장이 확대되고 있다. PC게임과 더불어 게임기용 게임도 네트워크 연결이 가능해지고 네트워크장비와 함께 온라인게임을 출시하고 있다. 한편 모바일게임은 제공방식의 다양성, 소재개발, 소자본으로 접근성이 용이하여 점차 확대되고 있다. 이러한 게임의 발전은 3D애니메이션의 기법과 접목하여 게임벤더들은 새로운 그래픽효과와 애니메이션으로 게임을 만들어내고 있다.

DMB

방송사들은 지난해 12월 1일부터는 세계 최초로 DMB(Digital Multimedia Broadcasting)방송을 송출하였다. DMB는 디지털 콘텐츠를 위성방송센터를 통해 위성통신과 DMB송신기를 볼 수 있는 획기적인 원도 발전이다. 이에 따라 다양하면서도 많은 양의 디지털영상콘텐츠가 요구되어지고 있다. 한편 일일 19시간의 방송시간 확대로 인해 일년에 약 31편 정도의 국산애니메이션이 요구되어지고 있는 가운데 이는 한국애니메이션산업에 좋은 영향을 줄 것으로 기대하고 있다.

HD

HD는 크게 디지털TV방송과 HD 디지털시네마로 나뉜다. 일반적으로 디지털TV방송은 고화질 방송을 의미하며 해상도 1920x1080, 16:9의 화면비율, TV보다 2배 정도인 1050-1250 주사선으로 미국식 NTSC방식을 사용한다. 디지털기술은 화질의 비약적 향상, 고음질의 다채널 디지털음성 지원, 방송채널 부족해결, 대화형, 쌍방향방



송서비스라는 기능을 지니고 있다.

지금까지 살펴본 바와 같이 한국애니메이션은 체질을 강화하기 위해 애니메이션에 대한 근본적인 시각의 전환, 창작인프라의 확대와 교육환경개선, 매체환경변화에 따른 제작시스템의 정비 그리고 문화산업에 대한 정부기관의 정책 등 애니메이션의 내·외적인 변화의 노력을 기울이고 있다. 그러나 이러한 변

화의 노력에도 불구하고 애니메이션이라는 문화예술의 장르를 지나치게 변화하는 뉴미디어의 기술과 산업중심 시각에서 접근하여 문화산업의 본질을 발전시키는데 근본적인 문제가 있음을 지적하지 않을 수 없다. 따라서 문화를 축성의 원리로 인식하고 창작의 구조로 정착시키는 장기적인 안목과 실천이 요구된다. ●