

한국의 애니메이션 담론 형성 과정 연구

-예술의 성립과 담론의 탄생-

김 일 립*

I. 서론

II. 1990년대 이전의 만화영화 논법

III. 1990년대 이후의 패러다임 변화

IV. 결론

I. 서론

1. 문제제기

이 연구의 목적은 한국 사회에서 애니메이션 담론이 형성되는 과정을 검토하는 것이다. 잘 알려져 있듯, 한국에서 애니메이션은 불과 몇 년 사이에 예술로서의 지위를 획득한 유례없는 분야이다. 이러한 급작스러운 변화는 필연적으로 인위적이고 집중적인 인식 전환 운동을 전제로 하기 마련이며, 그 역할을 수행한

* 한양대학교 문화콘텐츠학과 강사

이 논문은 한국미학예술학회 2014년 여름 정기학술대회에서 자유주제로 발표한 원고를 수정 보완하여 게재한 것이며, 2013년 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2013S1A5B5A07046908).

것은 바로 담론이었다. 한국의 애니메이션은 20세기 초부터 연속적으로 발전해온 것이 아니라 1990년대에 패러다임의 전환을 맞아 예술로서 급격히 재인식된 대상인 것이다.

흔히 어떤 장르를 둘러싼 담론은 작품과 함께 자연 발생적으로 생겨난다고 여겨지곤 한다. 그러나 애초 어떤 대상이 논의 대상으로 인식되지 않고, 담론의 생산자와 소비자가 없는 상황에서는 담론 자체가 탄생할 수 없다. 특정 대상을 둘러싼 담론은 그 대상에 관심을 기울이는 지식인층과 담론의 장, 그리고 사회적 인식의 형성이 형성되고 나서야 비로소 등장할 수 있는 것이다. 나아가 담론은 작품이 부재하는 상황에서도 그 빈자리를 채우거나 나아갈 방향을 제시하는 역할을 수행하기도 한다. 한국의 애니메이션 담론이 형성되고 전개되는 과정은 이를 여실히 보여준다.

한국에 ‘애니메이션’이라는 말이 정착하고 이 장르를 논하는 담론의 장이 형성된 것은 1990년대이다. 이 시기는 한국 사회에서 ‘사회약’으로까지 여겨지던 애니메이션이 문화로서의 시민권을 얻은 무렵과 일치한다. 그런데 흥미롭게도 한국에서 애니메이션을 둘러싼 담론이 형성되고 폭발적으로 증가한 1990년대 후반부터 2000년대 초반 사이에는 한국에서 창작된 작품 수가 매우 적었다. 하청에서 독립한 작품 자체가 거의 없는 상황에서 담론은, 애니메이션에 대한 관심을 추동하고 나아갈 방향을 제시했으며 부재하는 작품의 자리를 대신했다.¹⁾

지금도 여전히, 한국의 창작 인프라가 제작한 작품 자체가 적은 것은 물론이요, 그 중에서 예술적이고 상업적인 성공을 거둔 작품은 한두 편에 불과한 것이 현실이다. 그에 비하여 애니메이션 담론은 1990년대 후반부터 폭발적으로 증

1) 한창완은 2001년 “저패니메이션과 같이 코래니메이션(Koranimation)이라는 고유명사를 만들어낼 수 있는 독특한 작가와 작품경향을 한국이라는 지형적 여건에서는 찾아보기 어렵다”면서 “다만 세계 어느 국가에서도 유례를 찾아볼 수 없는 애니메이션 교육기관의 설립 붐이 한국 애니메이션의 비전을 제시해주고는 있지만, 이러한 구조적 확대가 곧 작품의 질적 확보로 연결되지 않는다는 점에서 더욱 자기적으로 국가 정책의 지원지대가 반드시 필요한 부분이라고 할 수 있다”라고 밝힌다. 한창완, 『재패니메이션과 디즈니메이션의 영상 전략』, 도서출판 한울, 2001, 209쪽. 1998년 애니메이션 제작 현장의 젊은이들이 쓴 『한국 애니메이션은 없다』 역시 한국 애니메이션의 실체가 당시 존재하지 않았음을 보여준다. 문성기 외, 『한국 애니메이션은 없다』, 예술기획, 1998.

가했다. 1990년대 후반부터 2000년대 초반까지 한국에서 전개된 애니메이션 작품 및 담론의 관계는 극단적일 정도로 비대칭적이었으며, 애니메이션에 대한 과잉 열기가 사라진 지금도 여전히 그러하다. 이 연구는 바로 이 지점에 주목한다. 담론이 작품을 압도했다는 사실은 ‘애니메이션’에 대한 사회적인 관심을 담론이 반영해왔고, 담론의 주도 아래 이 장르가 예술로서 재인식되었다는 것을 보여주기 때문이다.

이러한 연구 배경에 입각하여 이 연구는, 1990년대를 한국 대중문화의 격동기로 규정하고, 이 시기를 전후로 오늘날의 애니메이션에 해당하는 대상을 언급하는 기사와 텍스트를 살필 것이다. 연구 대상으로는 1990년대 초부터 2000년대에 발표된 기사와 단행본, 그리고 논문을 설정한다. 1990년대 이전에는 만화영화를 언급하는 간헐적인 정보 기사만이 있었을 뿐이다. 그러나 1990년대 이전의 텍스트를 조명함으로써 1990년대 중후반 펼쳐지기 시작한 애니메이션 담론과의 연속성과 비연속성을 고찰할 수 있을 것이다. 이 연구를 통해서 1990년대 이후 한국의 애니메이션 작품군과 담론군 사이에는 간극이 발생했으며, 한국 사회에서 애니메이션이라는 장르가 예술로 인식되는 과정에서는 작품이 아니라 담론이 주도적인 역할을 수행했다는 사실이 명확해질 것이다.

2. 선행연구

지금까지의 선행연구에서 애니메이션 담론 자체를 본격적인 연구대상으로 삼은 사례는 거의 없다. 담론의 기본 단위인 관련 용어에 대한 관심은 제기된 바 있는데, 한국학술진흥재단과 부천만화정보센터의 지원으로 2009년 발행된 『만화 애니메이션 사전』이 그 중 하나다.²⁾ 이 사전은 2000년대 당시 업계와 학계가 용어 통일의 필요성을 공유하고 있었음을 보여준다. 그런데 이 사전은 학술용어 표

2) 2006년 한국학술진흥재단 기초연구지원 및 사전편찬지원 사업 「만화애니메이션 용어사전」 (연구자 대표 김일태); 김일태, 윤기현, 김병수, 설중훈, 양세혁, 『만화 애니메이션 사전』, 부천만화정보센터, 2008.

준화를 목적으로 삼은 까닭에 애니메이션 관련 용어가 탄생하고 변화되는 양상은 도외시할 수밖에 없었다. 한편 김일림은 한국 사회가 ‘만화영화’라는 말 대신 ‘애니메이션’이라는 명칭을 도입함으로써 이 장르를 예술로 인식했다는 사실을 밝혀냈다.³⁾ 한국 사회에서 ‘애니메이션’이 예술이자 문화의 대상으로 구축된 시기가, ‘만화영화’라는 명칭을 ‘애니메이션’으로 대체한 시기와 일치한다는 사실을 조명함으로써 담론의 역할에 눈을 돌린 것이다.

애니메이션 담론을 고찰하려는 또 다른 시도가 있었는데, 2012년 한국애니메이션학회 정기간행물인 『애니메이션연구』에 게재된 분석 자료가 그것이다.⁴⁾ 최유미는 2005년부터 발행된 이 학술지에 발표된 논문 주제를 1차 분류 유목과 2차 분류 유목으로 나누고, 1차 분류 유목을 ① 애니메이션, ② 융합 콘텐츠, ③ 만화, ④ 게임으로, 2차 분류 항목을 (a) 미학, (b) 기술, (c) 교육, (d) 산업 분야로 분류했다. 최유미의 분석 자료는 그동안 『애니메이션연구』에 발표된 주제를 통계적으로 분류한 점에서 눈여겨 볼 필요가 있다. 그러나 두 쪽 분량의 데이터인 까닭에 본격적인 연구로 간주하기에는 부족하다.

허인욱의 연구는 문헌 자료에 근거하여 한국 애니메이션의 역사를 논했다는 점에서 주목해야 한다.⁵⁾ 그런데 허인욱은 한국에서 애니메이션이라는 인식대상이 20세기 초부터 연속적으로 존재해왔다고 상정한 점에서 이 논문과 구별된다. 또한 허인욱은 ‘한국 애니메이션’이라는 가치를 추구한 나머지 하청으로 인한 특수성을 상대적으로 도외시켰을 뿐만 아니라, 1990년대 이후 애니메이션을 둘러싼 패러다임의 변화를 간과했다. 이 책에 게재된 만화영화 관련 기사에 오타와 오류 또한 적지 않다. 그럼에도 허인욱의 연구는 2002년 당시로서는 최초로 실증적 자료에 입각하여 논지를 전개한 점에서 귀중한 성과라 할 수 있다.

애니메이션 담론 자체를 연구 대상으로 삼은 사례는 해외에서도 찾아보기

3) 김일림, 「사상으로서의 ‘애니메이션’-한일 애니메이션 명칭으로 보는 예술의 정치학」, 『일본연구』 35호, 중앙대학교 일본연구소(2013), 243-263쪽.

4) 최유미, 「‘애니메이션연구’에 나타난 연구 주제의 동향 분석」, 『한국애니메이션학회 학술대회지』, 한국애니메이션학회(2012), 38-39쪽.

5) 허인욱, 『한국 애니메이션 영화사』, 신한미디어, 2002.

힘들다. 또한 한국처럼 애니메이션의 담론과 작품의 간극이 극명한 나라 역시 없다. 이 연구는, 애니메이션 담론에 본격적으로 주목한 선행연구가 없었다는 점에 착목하고, 한국의 애니메이션 담론 자체를 연구대상으로 확립하고자 하는 시도다. 다음과 같은 관점에 입각해 있는 점에서 이 연구는 종래의 선행연구와 구별된다. 첫째, 한국에서 생산된 작품과 담론 사이에는 비대칭적인 간극이 있으며, 작품의 부재를 메꾼 것은 바로 담론이었다는 관점이다. 둘째, ‘한국 애니메이션’이라는 인식대상은 20세기 초부터 연속적으로 발전해온 것이 아니라 1990년대 중후반부터 2000년대 초반 사이에 담론의 주도로 인위적이고 급격하게 구축되었다는 관점이다. 셋째, 한국의 애니메이션 담론이 형성된 시기는 오랫동안 하위 장르로 간주되던 애니메이션이 예술과 학문, 제도의 영역으로 이행한 시기와 일치한다는 관점이다.

이러한 관점에 입각해 이 연구는 한국의 애니메이션 담론 자체를 연구대상으로 확립하는 한편, 1990년대 형성된 담론이 그 이전의 텍스트와 어떠한 점에서 연속적이고 비연속적인지를 살필 것이다. 한국 사회에서 애니메이션이 담론을 매개로 예술적 지위를 획득하는 과정의 일면이 이 연구에서 드러날 것이다.

II. 1990년대 이전의 만화영화 논법

애니메이션을 본격적으로 논하는 담론은 일본대중문화개방(1998)과 문화산업진흥기본법(1999)이 시행된 1990년대에 비로소 등장했다. 애니메이션을 주제로 삼는 담론의 생산자와 소비자, 그리고 논의의 장이 1990년대 중반에서야 형성되었기 때문이다. 이러한 관점에서 보면 1990년대는 한국 대중문화의 격동기였다.⁶⁾

6) 『씨네21』 창간 멤버인 남동철은 1990년대의 상황을 다음과 같이 증언한다. “그 때는 잘 몰랐지만 <씨네21>이 창간되던 95년은 문화적 빅뱅의 시기였던 것 같다. 케이블 텔레비전의 출범은 방송환경을 변화시켰고, 영화계 역시 95년 이후 가파르게 변화 국면을 맞았다. (...) 96년에는 적자폭을 미미한 수준으로 줄였고, 97년부터 흑자를 내기 시작하면서 가파르게 상승 곡선을 탔다. 99년쯤에는 “이렇게 잘될 줄이야” 수준으로 올라간 것이고(웃음)”. 김은

1990년대 이전까지는 직업적으로 만화영화를 논하는 비평가나 연구자는 전무했으며, 애니메이션에 해당하는 대상은 주로 기자들에 의해 정보 전달 차원에서 가끔씩 활자화되었을 뿐이다.⁷⁾ 그나마 1970~80년대에는 이 장르에 대한 부정적인 관점이 대부분이었다. 이 장에서는 1990년대 이전까지, 오늘날의 애니메이션에 해당하는 대상이 어떠한 방식으로 언급되었는지 검토할 것이다. 특히 20세기 초부터 긍정적으로 언급되었던 가치와, 과거에 부정적으로 언급되다가 이후 긍정적으로 바뀐 가치를 중심으로 살펴보고자 한다.

1. 서양 첨단 문화로서의 문맥(1930년대)

한국에 만화영화가 처음 유입된 것은 1910년대 초로 추정된다. 1911년부터 1922년까지 발행된 『매일신보』와 『동아일보』에 ‘환등회’, ‘선화’, ‘미술풍경활동사진’, ‘만화 지아레’, ‘만화철방’ 등의 용어가 등장했기 때문이다.⁸⁾ 그러나 1920년대까지의 기사에서 본격적으로 만화나 만화영화를 논하는 기사는 찾을 수 없었다. 단지 위의 단어들이 환등회와 함께 등장하여 애니메이션과 연관이 있으리라고 추측할 뿐이다. [표 1]을 통해 오늘날의 애니메이션에 해당하는 대상을 언급하는 방식을 살펴보자([표 1] 인용문의 표기법은 원문에 따름).

형, 「한겨레가 만난 사람: 창간10돌 <씨네21> 편집장 남동철-“대중영화에 문헌 작가 발굴도 저널 역할”」, 『한겨레신문』, 2005년 5월 2일, 목요일, 13면.

- 7) 실제 국내 최초의 만화영화 이론서로는 1990년에 번역 출판된 이마무라 다이헤이의 『만화영화론』이 꼽힌다. 今村太平, 『漫畫映畫論』, 황왕수 옮김, 다보문화, 1990. 이 책은 1965년판 『漫畫映畫論』(音羽書房)과 1955년 간행된 『映畫入門』(社會思想研究會)을 편집해서 번역했다.
- 8) 김일림, 「사상으로서의 ‘애니메이션’-한일 애니메이션 명칭으로 보는 예술의 정치학」, 『일본연구』 35호, 중앙대학교 일본연구소(2013), 243-263쪽을 참조할 것.

시기	애니메이션을 칭하는 명칭 및 논법	출처	분석
1933	<p>● 漫書토-키</p>	<p>崔永秀, 「二十世紀의 新寵兒 漫書란 어떤 것인가」, 『신동아』, 1933/6, 126-129쪽.</p>	<p>◎ 만화와 만화영화를 동일시</p> <p>◎ 만화를 논하면서 벤티블 등의 미국 만 화영화 캐릭터를 함께 다룸</p>
1933	<p>● 토-키 漫書 ● 만화 ● 漫書토-키</p> <p>“發聲映畫의 出現은 <u>漫書界에 새로운 生命을 給與하였다. 그 새로운 生命을 把握하고 世界 的으로 人氣의 焦點이 된 것이 漫書토-키인 것이다. 오늘에 世界는 熱狂的으로 「밧기-마우 스」를 찾고 「밧기-마우스」는 最高潮의 活躍으 로 人氣의 集中을 보이고 있는것이니 米國에 있어서는 거의 大統領選舉와 同一한興味の 焦 點이 되어있는 것이요 東洋에도 임이輸入된지 가 오래이었다.</u></p> <p>日本서도 <u>漫書토-키</u>를 製作發表하였고 지금은 政岡漫書製作所라는 것이 憲三氏의指揮經營으 로 <u>토-키漫書生産</u>에 努力하고있는 것이다.</p> <p>조선에 <u>토-키漫書가 輸入</u>되기는 <u>發聲映畫가 輸入되면서붙어인바 그러나 그것은 너무도 貧 弱한것뿐이었고 또는 맏가지만을가지고 돌려 쓰는 關係로 그다지 새로운 것을 보지못하는 것이다</u>”.</p> <p>(130쪽/강조 및 밑줄은 인용자).</p>	<p>一松生, 「토-키 漫書가 되기까 지」, 『신동아』, 1933/6, 130-133쪽. (‘一松生’은 만화가 최영 수의 가명으로 추측된 다. 최영수는 당시 『신 동아』에서 삽화와 만화 를 그리는 동시에 관련 글을 전담해왔다).</p>	<p>◎ 만화와 만화영화를 동일시</p> <p>◎ 만화의 발전 장르 로서 토-키 만화 상정 (만화의 일부로서의 애니메이션)</p> <p>◎ 조선의 토-키 만화 라는 인식 존재</p> <p>◎ 미국, 일본, 조선의 상황 비교</p>
1933	<p>“여기에 三三年度가 갖인바 <u>朝鮮漫書界의 傾 向을 大略分析 하여 본다면 먼저 從來 그대로 의 自然乃至人間生活에對한 觀察로써의漫書인 것이다. 그것에는 智解의 아무 能力도없이 時 代의 風潮에대한 感覺線이 銳敏치도못한 말하</u></p>	<p>崔永秀, 「一九三三年度의 朝鮮 漫書界를 論함」, 『신동아』, 1933/12, 54-56쪽.</p>	<p>◎ 만화와 만화영화를 동일시</p> <p>◎ 풍자만화, 철학적 만화 표현 등이라는</p>

	<p>자면 人生의 疲勞된신경을 아무慰勞할 能力이 없는 漫畫가 登場한 것이다. 그것은 三三年度 뿐만아니라 從來 朝鮮漫畫界가 밟아온 無邪氣한 길이었다고 할 것이다 … 둘째로는 <u>人心의變化와 社會의 輿論을 新聞記者程度로 觀得하여 時々로 民衆의 生活을 批判穿鑿하는 傾向이 있는 것이다.(…)</u>. (55쪽/강조 및 밑줄은 인용자/자료 상태 불량으로 오타 가능성 있음).</p>		<p>어휘가 등장하며 만화를 지적 소산이자 예술로 간주</p>
<p>1936</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 토-키 만화 ● 外國漫畫映畫(기사에 사용된 명칭) <p>“……漫畫映畫가 普通映畫와 달라 一一히 畫家의 手工을비러 數萬枚의 그림이 綜合되어 비로소 한卷의 作品이 생겨나는만큼 機械文化가 發達된 今日에있서 얼마나 힘든 일인가 하는것은 더무름必要가 업거니와 <u>朝鮮에있서는 더구나 이 漫畫映畫의 생산이 업섯는데</u> 얼마전부터 이 方面에 뜻을두고 研究해오든 金龍雲, 林錫基兩氏가 처음으로 府內禮智洞一六四蕃地에 菁林攝影所라는 것을 세우고 作品製作에 골몰하고 있다”. (강조 및 밑줄은 인용자).</p>	<p>「朝鮮의 토-키 漫畫 『개꿈』의 初登場-菁林攝影所에서 方今製作中-, 『조선일보』, 1936/11/25, 6면.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 만화영화↔보통영화 ◎ 만화영화를 외국과 조선 산으로 구분하는 인식 존재 ◎ 기계문화의 소산이자 작품으로 인식 ◎ ‘그림’ 및 ‘화가’라는 표현을 통해서 순수 미술과 개념적으로 완전히 분리되지 않았음을 알 수 있다. ◎ ‘생산’이라는 단어에서 산업적인 관점이 내재되어 있었음을 알 수 있다.

[표 1] 1930년대 조선의 만화영화 논법

[표 1]에서 1930년대 당시 오늘날의 애니메이션에 해당하는 대상은 ▶만화의 일부로 인식되고 있었으며 ▶‘만화’, ‘토키 만화’, ‘만화 토키’, ‘만화영화’ 등으로 불렸고 ▶새로운 기계문화의 소산으로서 받아들여졌다는 것을 알 수 있다. 태생적으로 ‘기술’과 결합할 수밖에 없던 만화영화는 처음부터 첨단 기술을 동반한 서구 문화로 인식되었던 것이다. 또한 당시 만화가 ▶지적 소산으로 인식되었던 점 ▶작품으로 지칭되었던 점 ▶화가에 의한 작업으로 여겨진 점을 통해 이 장르가 예술로 인식되고 있었음을 알 수 있다. 즉 1930년대 조선에서는 오늘날의 애니메이션에 해당하는 대상이 ① 예술인 동시에 ② 기계 문명의 소산이며 ③ 서양의 새 문물로서 인식되었다. 당시 만화영화의 모델이 되었던 것은 ④ 일본 작품이 아니라 베틀북, 미키마우스와 같은 미국의 작품이었다는 점에 주목할 필요가 있다. 일본의 만화영화는 1960년대 이후 본격적으로 산업화되었기 때문에 당시만 해도 조선과 일본은 미국 작품을 대상으로 만화영화를 논했던 것이다.⁹⁾ 나아가 만화영화는 ⑤ ‘만화’의 일부로 여겨진 동시에 ‘영화’의 일부로도 여겨졌지만, ‘보통 영화’와는 구별되고 있었다. 주목해야 할 사실은 당시 식민지 조선이 만화영화를 논하는 관점(①/②/③/④/⑤)이 일본과 흡사했다는 점이다.¹⁰⁾ 다만 식민지 조선은 일본과 달리 만화영화를 매개로 미국을 비판하지 않았다.

일제강점기에 애니메이션에 대한 부정적인 시선은 없었다. 만화영화는 하위 오락이 아니라 서구의 문명으로서 수용되고 알려졌다.¹¹⁾ 그러나 작품 자체가 적

9) 일본의 디즈니 콤플렉스는 1950년대까지 일본만화가 디즈니를 모사하는 양상에 그대로 드러난다. 일본 만화영화 산업을 확립한 만화가 테즈카 오사무도 예외가 아니었는데, 그는 월트 디즈니의 『밤비』를 그대로 모사한 편집본(1951)을 발표한 바 있다. 手塚治虫, 『バンビ』, 講談社, 2010(복간). 오늘날의 저작권 개념으로 보면 위법임에도 불구하고, 테즈카 오사무의 디즈니 캐릭터 도용은 복간 당시 “디즈니의 명작 애니메 『밤비』를, 테즈카 독자의 시점으로 그린 환상의 명작!”으로 정당화되었다.

10) 今村太平, 『漫画映画とアメリカニズム』, 『漫画映画論』, 岩波書店, 1992, pp. 106-107 참조. 이 책은 1965년(音羽書房)판을 1992년 재출간한 것이며, 1965년판은 1941년(一芸文社), 1948년(真善美社)에 출판된 구 버전에 바탕해 있다. 일본 제1세대의 영화 평론가이자 만화영화 평론가로 활약한 이마무라 다이헤이는 아메리카니즘의 소산이자 기계문명의 산물로서 만화영화를 비판한다.

11) 오쓰카 에이지는 일본에서 만화가 하위 오락이 아니라, 아방가르드 미술의 문맥으로 수용되었다는 관점을 제기한다. 大塚英志, 『ミッキーの書式 戦後まんがの戦時下起源』, 角川学芸出

었고, 이 장르를 언급한 언설 역시 매우 적었다. 만화영화는 기자와 만화가들에 의해 언급되었으며, 서양 작품을 소개하는 방식의 단순 정보 차원에 그쳤다.

일제 강점기 당시 서양의 만화영화에 대한 정보는 대개 일본을 통해 유입되었다고 추측된다. 그러나 당시 언설에서 일본을 통한 소개 경로는 지우고 직접 서양과 관계를 맺는 논법을 구축한다.¹²⁾

2. <홍길동>의 탄생 및 불명확한 장르 인식(1960년대)

오늘날의 애니메이션에 해당하는 대상을 논한 1940~50년대 텍스트는 아직 발견할 수 없었다. 『아리랑』, 『명랑』, 『학원』과 같은 1950년대의 대중오락잡지에 만화는 많이 실렸음에도, 만화영화는 물론 만화를 논하는 담론조차 없었다.¹³⁾ 만화영화에 대한 기사가 일제히 등장한 것은 1967년 한국 최초의 장편 만화영화 <홍길동>이 개봉되면서다. 1967년 1월15일자 『동아일보』는 “洪吉童-우리나라 最初의 漫畵映畵를 完成”이라는 제목으로 다음과 같은 기사를 내보냈다.

우리나라에서 처음이되는 長篇劇漫畵映畵가 완성되었다. 作品은 「洪吉童」.
 漫畵家 申東憲씨가 감독, 世紀商事 제작으로 50여명의 애니메이터와 백30여
 명의 彩色員이 동원된 이 作品은 申東憲씨의 漫畵6만장으로 구성된 1시간
 20분짜리로서 지난해 3월부터 시작하여 이제 완성을 보게 된 것이다. 그런

版, 2013, pp. 5-45. 당시 일본에서도 만화와 만화영화가 같은 장르로 여겨지고 있었음은 물론이다.

- 12) 당시 문학계 역시 일본을 배제하고 서양 문학과 의 직거래를 도모하려는 움직임이 있었다. 또한 당시 ‘해외 문학’에는 ‘일본 문학’이 포함되지 않고, ‘조선 문학-일본 문학-해외 문학’이라는 암묵적 도식이 존재했다. 이에 대해서는 윤상인, 「한국인에게 일본 문학은 무엇인가」, 『문학과 근대와 일본』, 문학과 지성사, 2009, 18-20쪽을 참조할 것.
- 13) 이 시기의 영화 정책에 대해서는 김동호 외, 『한국영화정책사』, 나남출판, 2005를 참조할 것(3장을 중심으로). 1950년대에는 청소년과 학생의 극장 출입은 엄격히 제한되었으나, 영화가 대중오락으로 자리 잡았으며, 『학원』, 『아리랑』, 『명랑』, 『여원』, 『야담』, 『실화』와 같은 대중잡지가 등장했다. 최애순, 「1950년대 활자매체 『명랑』 ‘스토리’의 공유성과 명랑공동체」, 『한국문학이론과 비평』 제59집(17권 2호), 한국문학이론과 비평학회(2013년 6월호), 241-262쪽을 참조할 것.

데 이 漫畵映畵는 제작비가 자그마치 2千萬원이나 소요되었다고 한다.¹⁴⁾
(띄어쓰기 및 표기법은 원문에 따름/강조 및 밑줄은 인용자/모든 인용문 이하 동일).

이 기사를 통해 1967년 당시 오늘날의 애니메이션에 해당하는 대상이 ▶‘만화영화’로 불렸고 ▶만화의 연장선상으로 인식되었으며 ▶작품 제작에 상당한 경비가 소요되었다는 사실을 알 수 있다. 또한 ▶만화영화 자체는 독자들에게 설명해야 할 정도로 새로운 장르는 아니었음을 알 수 있다. 오히려 여기서 강조된 것은 ▶‘우리나라에서 처음’이라는 의미 부여이다. 실제 이 기사에서 우리는 1936년에는 ‘화가’로 불렸던 스태프가 1967년에는 ‘애니메이터’로 일컬어진 것을 통해서 만화영화가 미술도, 만화도 아닌 새로운 장르로서 이 장르를 인식되고 있었음을 보여준다.

한편 『서울신문』은 <홍길동> 개봉을 맞아 ▶만화 영화가 ‘보통 영화’의 다섯 배가 걸린 점을 언급한 동시에 ▶한국 처음이라는 의미를 강조하면서, “이 뜻있는 시도를 시발점으로 하여 한국에서도 만화영화의 황무지를 개간하는 노력이 계속되어야 한다는 소리가 높다”라는 문장으로 기사를 마무리 했다.¹⁵⁾ 1960년대에 한국인들은 만화영화를 인식하고 있었으나, 자체 제작 작품이 거의 없었던 점에서 “만화영화의 황무지”였다.

그런데 당시에는 오늘날 통용되는 ‘애니메이션’이라는 장르 개념이 부재했다는 사실을 염두에 두어야 한다. 오늘날의 애니메이션에 해당하는 대상이 불렸던 명칭을 살펴보면 이를 알 수 있다.¹⁶⁾ 예컨대 1967년 7월 개봉된 한국 최초의 인

14) 『洪吉童-우리나라 最初の 漫畵映畵를 完成』, 『동아일보』, 1967년 1월 14일, 토요일, 6면.

15) 『長篇漫畵映畵-버린 것 합쳐 10萬장 韓國 처음, 8個月 걸려』, 『서울신문』, 1967년 1월 14일, 토요일, 5면.

16) ‘애니메이션’이라는 말은 1966년에 처음 한국의 사전에 등장하지만, 1990년대까지는 일반화되지 않았다. 김일림, 『사상으로서의 ‘애니메이션’-한일 애니메이션 명칭으로 보는 예술의 정치학』, 『일본연구』 35호, 중앙대학교 일본연구소(2013), 243-263쪽. “만화를 사용하여 촬영(撮影)한 영화의 한 가지”(이희승, 『국어대사전 제3판 '98수정판』, 민중서림, 1961; 2002, 1175쪽)로 사전에 게재되었던 ‘만화영화’는 1990년대 이후 ‘애니메이션’이라는 말로 대체된다. 그러나 2002년 출판된 98년 수정판 제5쇄 『국어대사전』에도 ‘애니메이션’ 항목이 수록

형 애니메이션 <홍부와 놀부>는 당시 ‘인형극 영화’로 소개되었다.¹⁷⁾ 이 작품은 일반 영화나 만화영화와 다르지만, “영화 「洪吉童」成功에 자극”이라는 소재목이 붙은 것으로 봐서 만화영화와 같은 카테고리 인식되고 있었음이 드러난다. 실제 오늘날 애니메이션에 해당하는 다양한 작품군은 1970년대까지의 신문기사에서 어린이 연예¹⁸⁾, 아동영화¹⁹⁾, 인형극영화, 인형극 만화영화 등과 같은 명칭으로 개별적으로 지칭되고 있었다. 그 밖에 애니메이션에 해당하는 대상을 통칭하는 명칭으로는 만화영화, 만화, 동화(動畵)²⁰⁾ 등이 있었다. ‘동화’는 1937년 일본에서 만들어진 용어지만, 한국에 일반화된 것은 1960년대 이후이다. 일본에서 만들어진 ‘동화’라는 말이 당시 한국에 정착했다는 사실은 해방 이후 한국의 만화영화업계가 일본의 영향을 받고 있었음을 보여준다.

실제 1965년 체결된 ‘대한민국과 일본국 간의 기본 관계에 관한 조약’(이하 한일 기본 조약)을 계기로, 일본이 한국에 만화영화 기술을 전수하면서 이 장르는 본격적으로 산업화가 되었다.²¹⁾ 그러나 이 사실을 한국의 자료에서는 찾을 수 없었다.²²⁾ 만화영화계 뿐 아니라 한국의 방송계와 가요계 역시 일본의 영향 아래

되어 있지 않은 점으로 미루어보아 2000년대 초반까지 애니메이션을 둘러싼 용어와 개념이 완전히 확립되지 않았음을 알 수 있다.

17) 「최초의 인형극 영화-『홍부와 놀부』」, 『중앙일보』, 1967년 7월 1일, 토요일, 5면.

18) 「解氷期 어린이演藝-한국 첫 長篇漫畫 영화」, 『조선일보』, 1967년 1월 15일, 일요일, 5면.

19) 「放學대목 노리는 兒童영화 봄」, 『경향신문』, 1967년 6월 24일, 토요일, 8면.

20) 「新正映畵街-어린이 즐길 動畵도 量感있는 大作 거의 外畵」, 『경향신문』, 1967년 12월 29일, 금요일, 5면.

21) 「埼玉県比企郡嵐山町 知識の森図書館での森川信英氏の講演」(2001年8月12日), 『妖怪人間ベム大全-不知火プロ編』 双葉社, 2007, pp. 40-43. 2차대전 당시 만주영화협회에서 중국인들에게 동화를 가르친 바 있던 모리카와 노부히데는 한일 1965년 한일기본조약 체결 후 일본 고위관료의 제안으로 한국에 파견되었다고 2001년 강연회에서 증언했다. 양국의 교류 증진을 위해 한국에 기술자를 제공한다는 약정대로 애니메이션 기술을 전수하고자 파견된 것이다. 모리카와는 삼성이 경영하던 동양방송(TBC)에 동화제작부의 거점을 두고, 애니메이터 모집 공고를 내자 80명 모집에 900명 이상이 모였다고 밝혔다(p. 40).

22) 다만 1958년 만화가로 데뷔하여 김청기와 함께 만화영화를 창작해온 조항리는 다음과 같이 증언한다. “당시 TBC는 일본의 ‘제일 동화’에서 만화영화 TV 시리즈 「황금박쥐」를 하청받아 제작하게 되었다. 이 작품이 한국 최초의 애니메이션 OEM이다. 일본 「제일동화」에서 각본·캐릭터·그림 콘티(연출)·원화에 가까운 레이아웃을 해오면 TBC 동화부에서

있었으나,²³⁾ 한국 사회에서 일본은 공식적으로 거의 등장하지 않거나 위협적으로 언급되었을 뿐이다.²⁴⁾ 이러한 경향은 1990년대 후반까지 이어진다. 일본이 ‘어느 외국’처럼 한국 사회에서 언급되는 시기는, 애니메이션 담론이 본격적으로 등장하는 시기와 일치한다는 점에 주목해야 한다. 애니메이션이라는 장르 개념이 확립되고, 담론이 형성되는 과정은 한국의 근현대사와 밀접한 관계를 맺고 있는 것이다. 그 길목에 ‘일본’이 있었다. 이제 ‘일본’이 한국의 애니메이션 담론에 영향을 미친 방식을 살펴볼 차례다.

3. ‘일본·어린이·공상과학’에 대한 부정(1970년대)

1970년대는 <로봇 태권V>가 개봉되어 본격적인 상업 만화영화 시스템이 자리 잡은 시기이자, 만화영화에 대한 부정적인 시각이 자리 잡은 무렵이다. <홍길동>과 <호피와 차돌바위>가 제작된 1967년부터 <로봇 태권V> 첫 시리즈가 등장한 1976년 사이에는 공백기가 있었는데, 1976년 11월22일 『경향신문』 기사에서 이를 엿볼 수 있다. 『경향신문』은 “이미 7~8년 전에 「홍길동」을 비롯해서 「손오공」 「보물섬」 「황금철인」 등 4~5편의 아동물이 제작 상영된 일이 있었”으며, “주로 日本작품의 보세가공작업을 했었”지만 “얼마못가서 중단되고 말았다”고 밝힌다.²⁵⁾ 그 이유는 “그림은 물론 구성이나 촬영기술이 거의수준에 미치지 못했기 때문”이며, “제작비가 일반영화의 2배이상” 들었던 까닭이다.²⁶⁾ “한동안 공백기를

원화·동화·선화·채화·배경 등을 그려 제일동화에 보내 그쪽에서 촬영·녹음을 해서 완성했던 것이다. 그래서 TBC 동화부에는 일본 측 책임자(애니메이터·배경화가 등)가 상주해 체계적으로 작화 교육을 했다”. 조항리, 『별로 하고 싶지 않은 이야기』, 한국만화영상진흥원, 2012, 166쪽.

23) 「저속과 표절의 大衆歌謠-퇴폐적인 日本調 모방/새 스타일 만들어야」, 『경향신문』, 1967년 7월 8일, 토요일, 8면 참조. (자료 보존 상태 불량으로 제목에 다소의 탈자 있을 수 있음).

24) 예컨대 1967년 1월 19일 목요일 『한국일보』는 「한국 시장 노리는 日本映畫業界」라는 제목의 기사(7면)를 통해 일본 영화의 일방통행을 우려한다.

25) 「장편 만화영화 제작 본격화」, 『경향신문』, 1976년 11월 22일, 월요일, 8면.

26) 위의 글.

이루었”²⁷⁾던 만화영화 제작의 새로운 계기로서 이 기사가 주목한 것은 바로 <로봇 태권V>였다. 이 기사에 의하면 <로봇 태권V>는 “전국적인 관람객수는 2백만 이상으로 추산”되는 등, “일반영화를 누르고 크게 히트”했으며, 미국과 프랑스, 홍콩, 동남아와 수출 상담을 하기에 이르렀다.²⁸⁾ “이에 국내영화계가 만화영화로 관심을 돌리기 시작”했고, 이를 계기로 <로봇 태권V> 속편과 서너 편의 “공상과학물”이 제작 중이라는 내용의 보도다.²⁹⁾

이 기사를 통해 당시에도 만화영화가 경제적인 기대를 등에 업고 있었으며, <로봇 태권V>는 개봉 당시부터 한국 창작 만화영화 산업의 시발점으로서 인식되었다는 것을 알 수 있다. 또한 한국이 한동안 일본의 보세가공작업을 했었고, 이 하청작업이 1970년대 당시 주춤했었다는 점이 드러난다. 『경향신문』 기사는 <로봇 태권V>에 하청 산업의 부진을 딛고 창작 만화영화산업의 본격화를 알리는 상징으로서 의미를 부여한 것이다.

그런데 같은 시기에 발행된 『중앙일보』의 기사는 이와 논조가 사뭇 다르다. 이하 기사를 보자.

(…) 우리나라에서 제작된 공상과학만화영화 『「로봇」태권V』와 『철인007』은 순전히 어린이들의 흥미와 관심을 자극하기 위해 만들어진 비슷한 소재의 영화다.

國產 劇映畫가 흥행에서 계속 실패한 반면 만화영화가 의외로 어린이들의 환영을 받자 나란히 선보인 이들 두 영화는 기술적인 면에서는 다소 앞선 느낌을 주었으나 어린이들의 정서함양에는 큰 도움을 주지 못하는 흥미위주의 만화영화라는 것이 중론이다.

영화제목의 이름을 가진, 천하무적의 힘을 자랑하는 소년들이 악의 무리와 싸워 물리친다는 내용으로 권선징악의 정신을 가르치고 있으나 어린이들이 앞으로 살아가는데 도움이 될만한 정서적인 면은 외면하고 있다는 것이다.

27) 앞의 글.

28) 위의 글.

29) 위의 글.

앞으로 만화영화가 본격적으로 「뽀」을 이루게 되면 이같은 점이 고려되어야 할 것이다. 다만 두 영화 모두 밝고 아름다운 화면으로 전에없이 생동감을 준 것은 우리나라 만화영화의 새로운 가능성을 보여준 것으로 볼 수 있다(…).³⁰⁾

이 기사에서 우리는 1970년대 중반, 만화영화에 대한 부정적인 시선이 형성된 것을 확인할 수 있다. 이는 1930년대와 1960년대 기사에서는 볼 수 없었던 현상이다. 흥미 위주의 오락물, 정확히 공상과학은 ‘정서 함양’이라는 명목으로 비판받기 시작한다. 그러나 동시에 만화영화를 둘러싸고 20세기 초부터 일관되게 이어져온 긍정적인 가치가 있었으니, 바로 ‘기술’이다. “밝고 아름다운 화면”을 만들어낸 기술적인 진보는 환영하되 내용을 문제 삼은 것이다. 그렇다면 이 내용이란 과연 무엇인가?

이듬해 『중앙일보』는 <로봇 태권V 수중작전>이 정서교육을 외면했다고 비판하는데, 여기에서 다시 같은 논조로 내용을 문제 삼는다.³¹⁾ “어린이들이 앞으로 살아가는데 도움이 될 만한 정서적인 면”은 “외면”하고 있다는 것이다.³²⁾ 그러므로 “앞으로의 만화영화는 어린이들에게 소박한 정서와 아름다운 꿈을 심어주는 내용의 것을 만들어야 한다”는 주장이다.³³⁾ 이 기사를 통해 1977년 당시 공상과학 만화영화가 폭력적이고 공격적인 내용으로 인식되었음을 알 수 있다. 그러나 공상과학은 1976년 『중앙일보』 기사에서 살펴본 바와 같이 “천하무적의 힘을 자랑하는 소년들이 악의 무리와 싸워 물리친다는 내용으로 권선징악의 정신을 가르치고” 있는 긍정적인 면이 있다.³⁴⁾ 더욱이 공상과학 분야는 1990년대 이후 한국의 애니메이션업계가 창작으로 방향을 선회하면서 가장 많이 채택한 스타일이

30) 「방학 맞아 쏟아져 나온 어린이映畵-국산 劇映畵 흥행 不振속에 「뽀」이뤄/대부분이 興味 위주, 정서교육 외면」, 『중앙일보』, 1976년 12월 17일, 금요일, 5면.

31) 김준식, 「放學 대목맞은 劇場街-푸짐한 어린이영화 잔치」, 『중앙일보』, 1977년 7월 23일, 토요일, 5면.

32) 위의 글.

33) 위의 글.

34) 위의 글.

다.³⁵⁾ 현재 공상과학에 대한 부정적인 시선이 없다는 점을 생각하면 공상과학에 대한 부정적인 시선은 공상과학 자체에 기인한 것이 아니라 공상과학 만화영화를 주로 만들던 일본으로 인한 것이었음을 알 수 있다. 실제로 1970년대는 일본 공상과학 만화영화의 황금기였으며, 공상과학물은 지금도 여전히 일본 대중문화가 세계적인 영향력을 행사하는 분야이다.³⁶⁾ 당시 한국에는 극장과 TV를 통해 수많은 일본의 공상과학 만화영화가 소개되었다.³⁷⁾ 공상과학물은 일본 문화에 대항하기 위한 안티테제였던 것이다.

『조선일보』 또한 1977년 「걱정 앞서서 「어린이 映畵관람」-情緒순화 없고 필요이상 亂暴/어린이도 관객 ... 철저한 봉사를」이란 제목으로 만화영화에 부정적인 시선을 보낸다.³⁸⁾ 이 기사를 살펴보면 만화영화에 대한 부정적인 시선이 구조

35) ‘Science Fiction’이라는 단어는, “1923년 휴고 긴스백이 『과학과 발명』지 전부를 과학소설 특집호로 꾸미면서, 과학소설의 개념을 ‘과학적 사실과 예언적 비전이 뒤섞인 멋진 로맨스’로 설정하고, 이 특집의 이름을 사이언티픽션 Scientifiction이라 한 데서 유래했다.”임성래, 「과학소설의 전반적 이해」, 『과학소설이란 무엇인가』, 국학자료원, 2000, 5쪽. ‘Science Fiction’은 한국에서 ‘공상과학’으로 번역됨으로써 허무맹랑한 이야기라는 선입견이 강해졌다. 한편 <원더풀 데이즈>, <가이스터즈>, <엘리시움>, <큐빅스>, <출동! 신한국 로봇 V>, <영혼기병 라젠카>, <레스톨 특수구조대>, <출동! 레이어 수비대>, <미래전사 런딴>, <유니미니펫> 등 1990년대 후반부터 2000년대 초반까지 애니메이션 부흥기를 맞아 한국에서 기획된 작품들은 대개 공상과학물이었다.

36) 1960년대의 일본에서는 <철완 아톰·우주의 용자>(1964)를 시작으로 <사이보그 009>(1966), <사이보그 009·괴수 전쟁>(1967)이 만들어졌으며, 1970년대에는 <마징가 Z vs 데빌맨>(1973), <과학닌자대 갓차맨·불새 vs 불을 먹는 용>(1973), <신조인간 캐산·불사신도전자>(1974), <마징가 Z vs 암흑대장군>(1974), <그레이트 마징가 vs 갯타 로봇>(1975), <이것이 UFO다! 하늘을 나는 비행접시>(1975), <그레이트 마징가 vs 갯타 로봇 G>(1975), <UFO 로봇 그랜드아저 vs 그레이트 마징가>(1976), <그랜드아저 갯타 로봇 G 그레이트 마징가·결전! 대해수>(1976), <타임보칸 시리즈·얏다맨>(1977), <혹성 로봇 당가드 A vs 곤충 로봇 군단>(1977), <우주전함 야마토>(1977), <혹성 로봇 당가드·우주대해전>(1978), <과학닌자대 갓차맨>(1978), <우주해적 캡틴 하록·아르카디아호의 비밀>(1978), <안녕 우주전함 야마토·사랑의 전사들>(1978), <은하철도 999>(1979)까지 총 17편이 만들어졌다. 1980년대에도 <타임 보칸> 시리즈, <은하철도 999> 시리즈, <철완 아톰> 시리즈, <사이보그 009> 시리즈, <기동전사 건담> 시리즈, <우주전함 야마토> 시리즈 등이 제작되었으며, 1990년대에는 <신세기 에반게리온> 시리즈 등이 이어진다.

37) 한국의 극장과 TV에 소개된 일본 애니메이션 리스트는 다음 논문에 일부 게재되어 있다. 이지은, 「한국애니메이션 디자인 스타일 변천사 연구-1950년대 후반에서 1980대 중반까지 해외 애니메이션의 영향을 중심으로」, 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위 논문, 2010, 63쪽, 69쪽, 81쪽, 122쪽을 참조할 것.

적인 문제와 얽혀있다는 사실이 드러난다. “방학이 되면 학부모들의 걱정거리가 또 하나 늘게 마련”인데, 다음 아닌 “어린이들을 혼자 내 보낼 수 없어 흥미도 없는 만화영화까지 봐야하기 때문이다.”³⁹⁾ 그 만화영화는 내용상 문제가 있는데, “어린이들의 정서를 순화하는 내용이 아니라, 필요이상의 공격성, 난폭성을 보여 주지 않을까” 우려되는데다가 “주인공의 흥내를 내는 것도 골칫거리라는 것”이다.⁴⁰⁾ 이 기사는 또한 일부 극장주들의 “동심을 울리는 야비한 상흔”을 문제 삼고 있다.⁴¹⁾ 그들은 “7세 미만의 어린이들에게까지 입장료를 받”거나, 어린이를 관객으로 제대로 존중하지 않는다는 것이다.⁴²⁾

이 기사에서 어린이가 만화영화를 관람할 수 있는 환경이 열악했다는 사실을 알 수 있다. 동시에 만화영화를 통해 ‘어린이’가 사회적인 소비층으로 등장했다는 것을 말해준다. 그럼에도 경제 논리 속에서 ‘어린이’는 사회적으로 존중받지 못했다. 만화영화의 주요 소비층이 존중받지 못했다는 사실이, 이 장르의 사회적 위상과 밀접한 관계를 맺고 있던 것은 물론이다.

1978년 『중앙일보』는 구조적인 문제를 보다 구체적으로 언급하면서 <로봇 태권V와 황금 날개의 대결>, <달려라 마징가X>, <77단의 비밀>, <날아라 윈더공주>를 비판한다.⁴³⁾ 이들 작품이 서울에서 상영할 극장을 찾지 못해 고전하고 있다는 내용이다. 이 기사에 의하면 “어린이 영화가 이처럼 극장가에서 따돌림을 받고 있는 까닭은 개봉 못한 화제外畫들이 많이 버티고 있는데다가 어린이 영화가 일반영화보다 입장료가 싸 관객이 아무리 많아도 이윤의 폭은 좁기 때문이다.”⁴⁴⁾ 극장측이 표면적으로 내세우는 이유는 “어린이들에게 정말 유익하면서도 흥

38) 「걱정 앞서서 『어린이 映畵관람』-情緒순화 없고 필요이상 亂暴/어린이도 관객...철저한 봉사를!」, 『조선일보』, 1977년 7월 24일, 일요일, 5면.

39) 위의 글.

40) 위의 글.

41) 위의 글.

42) 위의 글.

43) 「放學노린 어린이映畵...低質이 많다-거의 敎育·興行性낙제/劇場서 안받아 일부 製作중단 사태/9편중 3편만 선뵈 듯」, 『중앙일보』, 1978년 7월 22일, 토요일, 5면.

44) 위의 글.

행성이 있는 마땅한 영화가 없다”는 것이었으며, 기자 역시 이러한 이유에 “타당한 일면이 있다”고 손을 들어준다.⁴⁵⁾

이 기사를 통해 당시 만화영화를 둘러싼 제도와 인식을 알 수 있다. 어린이 영화는 채산성이 없는 관계로 극장주에게 홀대받았으며, 대중문화는 철저히 상업성의 논리로 움직였던 것이다. 이와 같은 구조적인 문제가 창작 환경의 악화로 이어졌던 것은 물론이다.⁴⁶⁾

지금까지 살펴본 바와 같이 1970년대의 기사는 만화영화를 채산성의 관점에서 논하고 있으며, 아동 정서 함양의 기준으로 만화영화를 부정적으로 간주하기 시작한다. 또한 공상과학 장르를 부정적으로 인식했다는 점을 알 수 있다. 이는 공상과학 자체에 대한 시선이 아니라, 일본에 대한 부정적인 인식에서 비롯된 것이라는 것을 알 수 있다. 나아가 만화영화는 어린이의 전유물로 여겨졌으며, 이를 소비하는 어린이는 문화 수요층으로 인정받지 못했다.

요컨대 1970년대는 ‘일본’과 ‘공상과학’, ‘어린이’를 매개로 만화영화에 대한 부정적인 시선이 형성된 시기이다. 만화영화에 대한 부정적인 시선은 사회 구조적인 문제와 얽혀 있었으며, 당시의 관련 기사는 이러한 현실을 반영하고 있었다. 간과해서는 안 될 점은 이 시기에도 만화영화를 둘러싼 긍정적인 가치가 연속적으로 존재했다는 사실이다. 바로 ‘기술’과 ‘경제적 가치’다. 특히 ‘기술’은 일제강점기부터 현재까지 연속적으로 이어져 온 가치다. 그러나 기술과 경제적 가치에 대한 긍정적인 시선은 1970년대 당시 만화영화를 부정적으로 바라보는 인식을 넘어서지 못했다.

45) 앞의 글.

46) 신동헌 감독은 <홍길동> 제작 후 납품 날짜를 어겼다는 이유로 “집까지 날릴 뻔했”으며 “계약서를 다 작성하고 나니 호칭이 선생님에서 바로 이 놈, 저 놈으로 변화”는 업계에서 일할 수 없었다고 1997년 12월 구명서에게 증언했다. 구명서, 「신문으로 본 만화문화사-호피와 차돌바위」, 『CANNI』, 1999년 11월호, 50쪽.

4. 하청 산업의 본격화와 ‘부도덕한’ 장르(1980년대)

1980년대 들어서면 하청산업이 본격적으로 정착하면서 만화영화에 대한 시선이 더욱 부정적으로 바뀐다. 예컨대 1981년 『동아일보』는 “不況속의 好況-漫畵映畵수출”이라는 제목으로 만화영화 보세가공업이 “침체映畵界에 재活力素”가 되고 있다고 보도했다. 이하 기사의 일부를 살펴보자.

현재 우리나라에는 6개의 만화영화수출업체가 있는데 지난해에 2백만달러 그리고 올해에는 2백50만 달러내지 3백만달러를 벌 수 있을 것이라고 관계 업계 사람들은 말한다. 그러나 아직은 이른바 保税加工형태에 머무르고 있다. (...) 현재 만화수출에 종사하는 사람만도 4, 5백명정도. 만화 그리는 사람의 최고 월급은 80만원이나 된다. 만화수출은 미국회사에 하지만 미국내 ABC NBC등 유력 텔레비전 네트워크 뿐만 아니라 英語圈 나라에 재수출 되는 경우도 많다고 한다(...).⁴⁷⁾

이 기사에서 우리는 당시 만화영화는 여전히 만화의 일부로 인식되고 있었으며, 해외 하청 인프라가 이미 구축되었다는 사실을 알 수 있다. 아울러 한국에서는 이미 1970년대부터 활발히 하청 작업이 이루어지고 있었으나, 그럼에도 불구하고 당시에조차 창작에 더 가치를 두고 있었다는 것을 파악할 수 있다.

흥미로운 사실은 1981년 당시에 일본 만화영화가 이른바 “國籍불명 만화영화”로서 비판을 받았다는 점이다. 예컨대 『한국일보』는 1981년 “TV外畵 選別아쉬워”라는 제목의 기사에서 다음과 같이 적고 있다.

(...) 국적불명의 어린이만화영화방영은 재고돼야 한다. 물론 만화영화가 어린이의 꿈과 모험을심어주고 정서발달에 도움이 될수있다면 따로 바랄 것이없겠으나 국적불명으로 어린이의 정서를 해치고 이질적인 문화속에 젖어

47) 「不況속의 好況-漫畵映畵수출」, 『동아일보』, 1981년 1월 13일, 화요일, 12면.

들게 한다는 게 문제점으로 지적되고 있다. 특히 우리의 것을 몸에 익히지 못한 감수성이 강한 어린이들이 거르지않고 방영되는 외화를 통해 외국 문화를 접하는 것은 빈그릇에 외국물을 담는것이나 다름없이 위험스럽다는 것이다. 따라서 내용이나거칠거나 부도덕스러운 것(국내제작물포함)은 부모가 시청가부를가려주도록 하고 낯선 문물에 대해서는 부모의 설명을 들으며 보도록하는 사전안내가 필요할 것이다(…)」⁴⁸⁾

이 기사에서 1980년대 초 한국 사회가 만화영화를 ① 어린이의 전유물로 상정했으며, 만화영화가 추구해야 할 가치를 ② ‘꿈’, ‘모험’, ‘정서발달’, ‘거칠고 부도덕하지 않은 것’으로 규정했다는 것을 알 수 있다. 그 밖에도 만화영화는 “어린이 視力해친다”⁴⁹⁾라는 이유와 “始終 허황된 내용”⁵⁰⁾으로 비판을 받는다. 만화영화에 대한 부정적인 시선이 “시력을 해친다”라는 신체적인 위협으로 연결되는 점이 흥미롭다. 더불어 ‘내용이 거칠거나 부도덕’스럽다는 평가는, 작품에 관계없이 1970년대부터 만화영화에 일관되게 가해진 패턴이었다는 점이 눈길을 끈다.

이 지점에서 또 다시 부상하는 것이 ‘일본’이다. 만화영화를 부정적으로 인식하게 된 배경에는 비공식적으로 수입된 일본 문화에 대한 저항감이 자라잡고 있었다는 사실을, 일련의 기사에서 확인할 수 있기 때문이다. 일본은 전면에 등장하지 않지만, 미국 작품과 함께 한국이 하청을 담당했던 것은 일본 작품이었으며, 당시 기사가 언급하는 ‘원화를 적게 사용하는 방식’ 역시 일본이 확립한 리미티드 기법이라는 것을 알 수 있다. 실제 그동안 공식적으로는 언급되지 않았던 일본 만화영화의 영향이 수면 위에 드러나고 암묵적인 관행이 비판 받는다.⁵¹⁾ 또한 허

48) 「TV外畫 選別아쉬워」, 『한국일보』, 1981년 10월 16일, 금요일, 12면.

49) 『한국일보』, 1982년 8월 19일, 목요일, 12면. 이 기사는 디즈니의 작품과 다르게 우리나라 만화영화는 제작비를 아끼려고 원화를 적게 사용하며 이것이 어린이의 시력을 해친다고 비판한다. 나아가 이 기사는 만화영화가 정서적이고 교육적인 내용을 담을 것을 주장한다.

50) 이정기, 「始終 허황된 내용-『은하철도 999』終映을 계기로 보면…」, 『한국일보』, 1983년 1월 20일, 목요일, 12면. 이 기사는 당시 종영된 <은하철도 999>를 비판하면서 만화영화는 모험심, 탐구심, 꿈을 추구해야 한다고 역설한다.

51) 한국의 만화영화 시장을 비공식적으로 독점하던 일본으로 인해 이 장르에 대한 부정적인 시선이 형성된다. 예컨대 1983년 3월 12일, 토요일 『한국일보』는 「또 日製만화영화 『천년

황된 내용으로서 시종일관 비난받았던 공상과학물 역시 당시 일본 만화영화의 주류를 차지하고 있었다는 사실 역시 이를 뒷받침한다. 공상과학물이 1990년대부터는 과학과 미래를 나타내는 콘텐츠로서 적극적으로 권장되는 점에서도, 공상과학 장르를 일본에 대한 안티테제였다는 것을 알 수 있다. 실제 로봇을 비롯한 과학과 기술에 대한 시선은 일제강점기에도 긍정적이었기 때문이다.⁵²⁾

1980년대에 확고해진 만화영화에 대한 부정적인 시선은, 해방 이후 주체적인 문화를 구축하고자 했던 한국 사회의 일본에 대한 저항감에서 비롯되었다. 일본의 만화영화에 대응할 한국의 작품이 존재하지 않는 상황에서 일본은 비공식적으로 한국의 만화영화 문화에 절대적인 영향을 미쳤다. 1980년대는 한국의 만화영화계가 일본의 만화영화 수입과 하청산업을 통해 굴절된 시기를 보내고 있었고, 신문기사는 외화 벌이의 수단으로 만화영화 제조업을 언급하는 동시에 문화적으로는 부정했다.

지금까지 살펴본 결과, 만화영화에 대한 부정적인 인식은 1970년대부터 80년대에 형성된 것이라는 점을 알 수 있다. 이러한 부정적인 인식은 일본에 대한 배타성과 깊은 연관을 맺고 있었다. 1998년 일본대중문화가 개방되기까지 일본은 존재하지만 존재하지 않는 국가, 공식적으로는 부정해야 할 나라였다.⁵³⁾ 특히 한국의 만화영화업계는 일본에 의해 인프라가 형성되었고 산업적인 성장을 해온 까

여왕』이라는 제목의 기사(12면)를 통해 일본식 사고 및 행동이 어린이 정서에 도움을 안 준다는 보도를 한다.

- 52) 예컨대 『신동아』 1933년 5월호에는 「未來의勞動者로봇트君」이라는 제목의 화보(1쪽)와 컬럼 「科學的生活의要素」(2쪽), 「科學界의偉人」을 비롯한 과학특집(20-67쪽)이 게재되어 1930년대 당시 과학에 대한 관심과 긍정적인 기대를 엿볼 수 있다. 일찍이 김교제가 역술한 『과학소설 비행선』(동양서원 발행)이 1912년에 번역된 바 있으며, 1920년대에 이미 과학소설은 조선 사회에 수용되었다. 최예순, 「우주시대의 과학소설-1970년대 아동전집 SF를 중심으로」, 『한국문학이론과 비평』 제60집(17권3호), 한국문학이론과 비평학회(2013년 9월), 213-242쪽; 김중방, 「1920년대 과학소설의 국내 수용과정 연구-「80만년 후의 사회」와 「인조노동자」를 중심으로」, 『현대문학의 연구』, 44호(2011년 5월), 117-146쪽을 참조할 것.
- 53) 이 시기 한국의 문화계 전반에서 ‘일본’은 공식화되었는데, 이명원의 논문은 상징적인 사건이었다. 이명원, 「김윤식 비평에 나타난 ‘현해탄 콤플렉스’ 비판」, 『전농어문연구』, 제11집(1999년 2월), 247-274쪽. 한국에서 일본이 긍정적으로 인식되기 시작한 경위에 대해서는 김일림, 「1990년대 한국 대중문화 담론 속의 ‘일본’-긍정적 일본 이미지의 형성 구조」, 『일본연구』 37호, 중앙대학교 일본연구소(2014), 225-250쪽을 참조할 것.

답에, 일본에 대한 이율배반을 가장 극명하게 보여주었다.⁵⁴⁾ 한국의 주체성을 강조하기 위해서 만화영화는 사회적으로 부정되어야 했던 것이다. 실제 1980년대 후반에는 최초로 한국에서 창작한 TV 만화영화가 등장하지만, 극장용 애니메이션의 수는 대폭 감소한다.⁵⁵⁾

III. 1990년대 이후의 패러다임 변화

1990년대는 한국 대중문화의 격동기이자 패러다임 전환기였다. 1990년대 전후의 애니메이션계를 가르는 중요한 기준은 ‘애니메이션’이라는 말의 도입과 개념화, 그리고 ‘한국 애니메이션’이라는 이념의 성립이다. 이는 담론의 장이 형성되고 담론의 생산자와 수용자가 탄생했다는 것을 의미한다. 실제 ‘애니메이션’이라는 말을 중심으로 담론의 장이 형성되고, 이전에는 없던 새로운 담론의 생산자들이 등장한 것도 이 시기였다. 그들은 만화영화를 보면서 자란 1960~70년대 생들로, 컴퓨터 통신을 통해 자신의 존재를 알리고, 기성 잡지나 신생 애니메이션 잡지의 필자로 등용되었다.⁵⁶⁾ 과거 사회적인 존재로서 존중받지 못하던 ‘어린이’가 성장

54) 한일 기본 조약에 의한 일본인의 기술 전수에 대해서는 다음 증언을 참조할 것. 『埼玉縣比企郡嵐山町 知識の森図書館での森川信英氏の講演』(2001年8月12日), 『妖怪人間ベム大全-不知火プロ編』 双葉社, 2007, pp. 40-43.

55) KBS에서 애니메이션 편성을 담당했던 고 민영문 프로듀서는 1987년 <떠돌이 까치>가 제작되던 당시의 상황을 다음과 같이 증언한다. “... 1980년대 중반 일본의 하청이 급격히 감소하고 일부 미국계 하청회사들만 근근히 제작을 하던 어려웠던 시절 1987년 5월 5일 어린이날 특집으로 방송한 한국 최초의 TV만화영화인 「떠돌이 까치」를 기획하여 제작하고 그로부터 만 2년이 채 되지 않은 1989년 봄 개편부터 한국 만화영화를 주 1회 고정 편성토록 한 것도 그분이었다(이는 당시 한국 상황에서는 매우 큰 모험이었지만 결과적으로 한국의 만화영화 발전에 엄청난 기여를 했다고 생각한다)...”, 민영문, 「민영문의 한국 애니메이션을 말한다: 한국 최초의 애니메이션 프로듀서 조봉남 여사」, 한국판 월간 『뉴타입』, 2000년 9월호, 102쪽.

56) 애니메이션 평론가로 활동 중인 김준양(『애니메이션 이미지의 연금술』의 저자), 카이스트 교수로 재직 중인 박병호(『애니세대』 공동저자), 일본 애니메이션에 대한 정보를 제공해온 송락현(『애니스쿨』 저자), 한국판 『뉴타입』 초대 편집장 안영식 등이 대표적이다.

하여 담론의 생산자와 소비자가 된 것이다. 1980년대까지는 사회적으로 모습을 드러내지 않았던 존재들이다.

일본에 대한 안티테제로 기능했던 공상과학에 대한 시선 또한 변했는데, 1990년대 이후 창작 인프라가 기획하고 제작한 수많은 작품이 미래를 다룬 공상과학물이었던 것이 이를 반증한다. 과거 부정적으로 언급되었던 대상에 대한 재평가 역시 이루어진다.⁵⁷⁾ 이하에서는 1990년대 중후반에 애니메이션 담론이 형성되고 전개되는 양상을, 구조적인 측면에 초점을 맞추어 고찰하고자 한다.

1. 담론의 장 형성

1990년대 초반까지 만화영화를 둘러싼 기사가 단순 보도나 정보 위주로 이루어졌다면, 1990년대 중반부터는 대중서와 비평, 학술서의 영역으로 애니메이션을 논하는 담론의 장이 형성된다. 영화잡지는 물론 애니메이션 전문잡지도 등장했다.⁵⁸⁾ 대중문화와 선을 그었던 각종 예술 잡지와 학술지도 애니메이션을 다루기 시작한다.⁵⁹⁾ 애니메이션은 산업적인 관점에서 사회적으로 유례없는 관심을 받았으며, 문화연구의 대상으로 인식되었다. 전무했던 담론의 장이 형성된 것이다. 이는 담론을 생산하고 소비하는 주체가 사회적으로 등장했다는 것을 의미한다.

대학에 애니메이션 관련 학과가 생기고 애니메이션 연구자가 등장한 것도 이 무렵이다.⁶⁰⁾ 또 대학을 졸업한 젊은 세대가 애니메이션 창작자로 나서면서 중

57) 예컨대 『판지일보』의 <로봇 태권V> 및 고우영 만화 복간 사업은 2001년 당시 선풍적인 인기를 끌었는데, 이는 만화영화를 보면서 자란 ‘어린이’들의 커밍아웃이었다. 김일림, 「김어준 인터뷰: 추억을 복원해드립니다」, 한국판 월간 『뉴타입』, 2001년 8월호, 146-149쪽.

58) 1995년 4월 창간된 『씨네21』과 같은 해 5월 창간된 『키노』, 1999년 창간된 한국판 『뉴타입』이 당시 형성된 대표적인 애니메이션 담론의 장이었다. 또한 ‘하이텔’, ‘천리안’, ‘나우누리’, ‘유니텔’과 같은 컴퓨터 통신이 애니메이션 담론의 장으로 기능했다.

59) 2000년 4월호 『월간 미술』은 특집으로 ‘Art&Animation’(73-95쪽)을 내세우고, 애니메이션과 미술의 접점을 모색했다.

60) 1990년 공주전문대 만화예술과가 설립된 것을 시작으로 1996년 세종대 영상만화학과(이후 만화 애니메이션학과), 1996년 상명대 예술대학 만화예술과(만화학과/애니메이션학과 분리), 1997년 한국예술종합학교 영상원 영상만화과(현재 애니메이션과)가 설립되었다.

래의 하청산업 중심의 인프라 구조에 변동이 생긴다. 한국에서 애니메이션 담론이 탄생한 것은 새로운 인프라의 형성과 맥을 함께 하는 것이다. 한국에 애니메이션 담론이 형성된 것은, 이 장르의 경제적 가치를 의식한 사회의 인식 변화와 정부의 제도적 지원, 그리고 만화영화를 보면서 자란 1960~70년대 생의 사회적 등장을 배경으로 한다.

애니메이션 담론의 장이 형성된 것은 당시 유행하던 포스트모더니즘과 문화연구의 경향과 무관하지 않다. 실제 자국 작품이 많았던 미국과 일본에서도 1990년대에 비로소 애니메이션 담론의 장이 형성되었다.⁶¹⁾ 그러나 한국 사회에서 애니메이션 담론이 본격적으로 형성된 1990년대의 상황이 특수한 이유는, 애니메이션을 둘러싼 제도와 인식, 담론이 인위적으로 급격하게 구축되었으며, 애니메이션에 대한 시각이 짧은 시간동안 극단적으로 변했기 때문이다. 한국의 애니메이션은 담론과 작품이 비대칭적인 관계를 맺고 있는 유례없는 사례인 것이다.

1990년대 중후반 이후 급증한 애니메이션 관련 담론은 그동안 존재하지 않았던 새로운 인프라와 담론의 장을 만들었다. 구체적인 작품군은 거의 없는 상황이었음에도, 애니메이션의 나아갈 길과 산업적인 가치를 논하는 담론이 양산되었다. 이는 일본대중문화개방과 디즈니의 산업적인 성공에 자극받은 한국이 경제모델로 애니메이션을 설정하고, 미국과 일본에 대응하는 문화적인 대상을 구축하는 과정이었다. 한국 사회에서 애니메이션은 외국의 작품군을 모델로 한 무수한 담론군을 통해 예술로서의 지위를 획득했다.⁶²⁾ 담론은 한국 애니메이션이 나아갈

61) 아즈마 히로키는 1996년의 글에서 일본에는 애니메이션에 관한 비평이 존재하지 않는다고 언급했다. “日本には アニメに関する批評が存在しない。批評家が存在しないだけでなく、批評の場そのものが存在しない。”, 東浩紀, 『庵野秀明はいかにして八〇年代日本アニメを終わらせたのか』, 『郵便的不安たちβ』, 河出書房新社, 2011, p. 205. 1996년의 글이 2011년에 출판된 단행본에 게재되었다.

62) 번역서를 제외하고도 해외 작품을 모델로 애니메이션을 논한 단행본들은 다음과 같다. 박태균, 『재패니메이션이 세상을 지배하는 이유』, 길벗, 1996; 송락현, 『애니스쿨』 1-2, 서울문화사, 1997; 서정희, 『원령공주와 스타크래프트』, 서조, 1999; 한국애니메이션학회, 『일본 애니메이션의 분석과 비판』, 한울 아카데미, 1999; 박인하, 『아니메가 보고싶다』, 교보문고, 1999; 황의웅, 『아니메를 이끄는 7인의 사무라이』, 시공사, 1999; 전범준/신진아, 『애니메이션은 나에게 꿈꿀 자유를 주었다』, 을유문화사, 2000; 황의웅, 『미야자키 하야오는 이렇게 창작한다』, 시공사, 2000; 김준양, 『애니메이션, 이미지의 연금술』, 한나래, 2001; 한창완, 『

길을 추구하는 동시에 예술로서의 인식 운동을 주도한 것이다.

동시에 그동안 국적을 의식하지 않고 무작위로 수용했던 일본의 만화영화는 ‘일본 작품’으로서 공식적으로 한국 사회에 등장한다. 일본에 대응할 문화적인 산물을 구축하고자 하는 운동 또한 활발해졌다. 그도 그럴 것이 1998년 일본 대중 문화개방 결정 후 애니메이션 부문은 여타 분야보다 제일 늦은 2003년 하반기에 조건부 개방이 결정되었기 때문이다.⁶³⁾ 일본과 대등하게 교류할 작품이 없었던 탓에 일방통행이 우려되었고, 국제 영화제 수상작만이 극장 개봉이 허용되었던 것이다. 이는 애니메이션을 매개로 일본과 교류할 실체가 부재했다는 것을 의미하며, 일방적인 영향력을 경계를 했다는 것을 뜻한다.⁶⁴⁾ 애니메이션을 바라보는 사회적인 시선이 급격히 변했지만, 이를 뒷받침할 한국의 작품이 없었던 것이다.⁶⁵⁾ 이 시기 급증한 담론은 자연스럽게 작품을 압도하게 된다.⁶⁶⁾

재패니메이션과 디즈니메이션의 영상전략』, 한울 아카데미, 2001; 황의웅, 『황의웅의 세계 명작극장: 센과 치히로의 행방불명』, 스튜디오 본프리, 2002; 이진경 외, 『이것은 애니메이션이 아니다』, 문학과 경계사, 2002; 송락현, 『일본 극장 애니메 50년사』, 스튜디오 본프리, 2003; 황의웅, 『1982, 코난과 만나다』, 스튜디오 본프리, 2003; 김준양, 『이미지의 제국: 일본 열도 위의 애니메이션』, 한나래, 2006 외 다수.

- 63) 『동아일보』는 2003년 9월 “日 영화 가요 게임 내년 전면 개방”이라는 제목으로 다음과 같은 기사를 내보냈다. “... 문화부는 일본 영화와 음반의 전면 개방 시 시장 확대 효과와 잠식 효과가 비슷하며 게임 부문도 지난해 비디오 게임기 수입 허용으로 사실상 전면 개방된 것과 다름없는 것으로 나타나 이같이 결정했다고 밝혔다. 그러나 일본 드라마와 오락물의 경우 문화 정체성에 대한 혼돈이, 극장용 애니메이션(국제영화제 수상작 제외)의 경우 국내 시장 잠식 등의 부작용이 각각 우려돼 연말까지 관련기관과 개방 범위를 조율할 방침이다...” 허엽, 『日 영화 가요 게임 내년 전면개방』, 『동아일보』, 2003년 9월 17일, 수요일, A29면. 한국애니메이션제작자협회 김석기 회장의 말을 빌리자면 “‘극장용’은 모든 관련관계와 유통 경로가 합법적이어야 하는 만큼 상징성이 클 수 밖에 없다”. 김일림, 『한국애니메이션제작자협회 김석기 회장 인터뷰: 지금이 도약의 계기』, 한국판 월간 『뉴타입』, 2000년 8월호, 74쪽.
- 64) “... 지금 당장 우리의 캐릭터를 활용한 상품들이 세계 시장에서 선진국들의 상품들과 겨루기에는 디자인과 품질 등에서 경쟁력이 부족하고 또 우리의 캐릭터들이 세계 시장에서 선진 외국의 캐릭터들과 당당히 경쟁하기 위해서는 아직도 시간이 필요하다는 우리나라 애니메이션의 현실을 고려 할 때 필름 시장은 OEM과 자체제작을 막론하고 한국 애니메이션의 발전을 위해 무시할 수 없는 것이다...”. 민영문, 『민영문의 한국 애니메이션을 말한다: 애니메이션, 산업인가 문화인가? (3)-산업으로서의 애니메이션』, 한국판 월간 『뉴타입』, 2001년 1월호, 102쪽.
- 65) <마당을 나온 암탉>의 오성운 감독은 90년대 초반의 애니메이션 창작 환경을 다음과 같

한편 한국에서 자체 제작한 작품이 적은 상황에서 관련 담론은 ‘창작 애니메이션’, ‘기획 애니메이션’, ‘예술 애니메이션’과 같은 합성어를 만들어내면서 한국 애니메이션계에 부족한 창작성과 기획성, 예술성의 결여를 채웠다. ‘기획’, ‘창작’, ‘예술’이라는 말이 ‘애니메이션’에 붙었다는 것은 기획이나 창작, 예술이 아닌 애니메이션도 존재했다는 사실을 역설적으로 말해준다.

급증한 담론은 해외의 성공적인 애니메이션 작품을 소개하는 동시에 이들 작품을 기준삼아 한국 애니메이션이 나아갈 방향을 제시했다. 또 애니메이션을 예술의 관점에서 논하는 담론 또한 늘어났는데, 이는 1980년대까지는 볼 수 없는 현상이었다. 이들 담론에서 한국 애니메이션의 모델로 제시된 것은 미국과 일본의 성공적인 작품들이었다. 물론 해외의 성공적인 작품은 예전부터 한국에 개봉되어왔다. 그러나 만화영화를 ‘작품’으로서 논하고 국가 브랜드와 결부시키는 관점은 1990년대 이후 비로소 모습을 드러냈다. 1990년대 이전까지는 어느 나라의 작품이라는 인식 없이 만화영화를 수용했고, 이들을 논하는 담론 또한 없었던 것이다.

지금까지 살펴본 바와 같이 1990년대 후반부터 2000년대 초반까지 애니메이션을 둘러싼 담론은 폭발적으로 급증했으며, 이는 실제 한국에서 제작되거나 개봉된 국내외 작품 수를 압도했다. 이러한 담론군과 작품군 사이의 간극이야말로 1990년대 이후 펼쳐진 한국 애니메이션계의 특수한 상황이다. 1990년대 중후반

이 회상한다. “... 그러나 가장 큰 벽은 창작애니메이션을 벌릴 수 있는 기획 여건의 토대가 너무나 허약했고 일단 붓을 쥐고 창작기획의 활로를 여는 것이 급선무였다...”, 오성윤, 「오성윤의 허심탄회하게 말하기: 창의력으로부터 소외된 자들」, 한국판 월간 『뉴타입』, 2000년 8월호, 110쪽.

- 66) 2001년 민영문 KBS 프로듀서의 발언에서 당시 한국 애니메이션의 실체가 부재했던 사실을 알 수 있다. “... 한국 애니메이션의 일본 콤플렉스 문제는 극복해야 해요. ... 일본 옹호는 아니지만, 어떤 시대의 흐름이 일본에 있는 것 같아요. 이제 마니아 뿐 아니라 일반인에게도 일본 애니메이션은 보편화되고 있지 않습니까. 이렇게 가다가 한국 애니메이터들에게 체득되어 있는 일본식 스타일이 문제가 됩니다. ... 점점 어려워지고 있지만, 요즘 젊은 사람들의 노력을 보면 한국 스타일은 곧 나오리라 봅니다. 후발 주자의 어려움이랄 수도 있지만, 일본식으로 안하면 미국식이란 소리를 듣고, 미국식으로 안하면 일본식이란 소리를 듣는데, 이거 참 확장할 노릇이에요.”, 김일림, 「특별 좌담: 가장 성공할 수 있는 한국 애니메이션의 모델」, 한국판 월간 『뉴타입』, 2001년 1월호, 128쪽.

형성된 애니메이션 담론의 장은 이 장르에 대한 과잉 열기가 사라진 이후에도 학문 시스템 속에서 뿌리 내린다. 한국 사회에서 애니메이션이라는 장르가 예술적 지위를 획득하는 과정은 담론이 예술이 성립하는 과정에서 결정적인 역할을 수행할 수 있다는 사실을 보여준다.

2. ‘애니메이션’의 개념 정립

애니메이션에 대한 한국 사회의 시각 변화를 보여주는 공식적인 기점은 1994년 11월 29일 ‘서울 정도 600주년’을 기념하여 ‘서울 1000년 타임캡슐’에 만화영화 <블루시걸>을 탑재한 일이다.⁶⁷⁾ “한국 최초의 성인 만화영화”로 홍보된 이 작품은 하청 중심의 제작사였던 대원동화의 오중일이 감독을 맡았다. 성인을 타겟으로 하고 연예인 성우가 등장했으며 대기업이 투자했다는 점에서 기존의 극장용 만화영화와 다르지만, 제작 인프라와 스타일, 관습은 1980년대의 연속선상에 있었다고 할 수 있다.

한국에서 ‘만화영화’라는 말이 ‘애니메이션’으로 대체된 분기점은 1996년으로 볼 수 있다.⁶⁸⁾ 당시 개봉된 작품의 포스터 문구가 이를 여실히 보여주는데, 1996년에 개봉된 이현세 감독의 <아마게돈>은 성인 관객을 대상으로 “고품격 애니메이션”으로 홍보되었다. 한편 같은 해 개봉된 <아기공룡 둘리-얼음별 대모험>의 포스터는 어린이 관객을 대상으로 한 “’96 여름방학 특선 장편만화 영화!”로서 작

67) 같은 해 만화영화를 둘러싼 제도적인 변화가 이미 있었다. “문화체육부는 이미 상공자원부와 협의를 통해 지난 ’94. 4. 6 공업발전법에 근거한 첨단기술산업 범위에 “뉴미디어 영상 시스템 및 프로그램 제작”을 포함시켜 영상 컴퓨터 기술, 컴퓨터 애니메이션 기술, 특수시청각 영상기술(SFX), 뉴미디어 영상기술을 이용한 영화, 종합유선TV, 멀티미디어용 전문 프로그램 제작기술에 대하여는 최우선적인 지원을 할 수 있도록 제도적 장치를 마련한 바 있다”. 최진용, 『한국영화정책의 흐름과 새로운 전망』, 집문당, 1994: 1995, 58쪽.

68) 『애니스쿨』은 1997년에 출판된 대표적인 초기의 애니메이션 관련 서적이다. 이 책에는 만화영화, 동화, 애니메이션이라는 말이 혼재되어 있으며, 따라서 애니메이션이라는 말이 완전히 만화영화를 대체하게 된 것은 1999년 이후로 추측할 수 있다. 그럼에도 이 책에서는 만화영화를 셀 애니메이션에 한정하여 지칭하고 있으며, 애니메이션을 만화영화의 상위개념으로 명확히 인식하고 있었다(14쪽). 송락현, 『애니스쿨』 1-2, 서울문화사, 1997.

품을 홍보했다. 흥미로운 점은 두 작품을 제작한 팀이 각각 다른 배경을 가지고 있었다는 사실이다. <아기공룡 둘리-얼음별의 대모험>을 제작한 서울무비는 하청 제작사 최초로 기획실을 운영한 한국 창작 애니메이션의 산실이었다. 이 작품은 하청 산업에 종사하던 숙련된 장인들과 새로운 기획 인프라가 함께 제작한 작품이었다. 반면 <아마게돈>은 기존의 한국 만화영화와 다른 작품을 만들겠다고 모인 신진 스태프들이 제작했다. 이들은 종래의 만화영화를 변혁하겠다는 의지를 다지면서 등장했다. 그들에게 ‘애니메이션’이라는 말은 종래의 만화영화와 다른 첨단 예술이자 문화의 표식으로 여겨졌다. 이 명칭을 통해 한국 사회는 하청의 과거와 결별하고, 새롭게 담론의 장을 형성한 것이다.⁶⁹⁾

나아가 애니메이션은 단순히 장르 명칭에 그치지 않고 만화영화를 포괄하는 상위개념으로 개념화된다. 애니메이션의 개념화에 앞장섰던 김준양의 논법을 보자.

단언하건대 만화 영화는 애니메이션 영화 전체를 위한 용어가 될 수 없다. 물론 모든 애니메이션 영화가 만화 영화일리도 없다. 흔히 우리가 애니메이션 영화를 자꾸 만화 영화로서만 생각하게 되는 이유를 곰곰이 따져보면 일차적으로 그것은 한국 관객이 지금까지 접해온 작품들의 시각 이미지가 거의 절대적으로 만화적 특성을 지닌 것들이었기 때문이다. 여기서 만화적 특성이라 하면, 관습적인 수준에서 볼 때 어떤 이미지가 ‘2차원적 Two-dimensional’이며 ‘선형적 linear’이라는 것을 가리킨다.

그런데 거기에서 결정적으로 문제가 되는 것은, 모든 애니메이션 영화의 시각 이미지가 항상 그와 같이 만화적이지는 않다는 점이다. (...)

이 의문은 만화영화가 만화와 어떤 관계를 맺는지에 대해 두 가지 면에서 조금만 더 엄밀히 생각해 보면 금방 풀릴 수 있다. 첫째로, 물리적인 면에서 만화는 우선 카메라를 통해 필름에 촬영되어야 할 피사체라는 점에서 그것의 재료material라고 할 수 있다. 둘째로, 미학적인 면에서 만화는 작품

69) 김일림, 「사상으로서의 ‘애니메이션’-한일 애니메이션 명칭으로 보는 예술의 정치학」, 『일본연구』 35호, 중앙대학교 일본연구소(2013), 243-263쪽.

의 특정한 시각적 경향을 언급할 뿐이라는 점에서 그것의 양식style이라고도 할 수 있다. 그런데 (모더니즘 예술이 아니라면) 이와 같은 재료나 양식이 일반적으로 예술 형식들 사이를 경계짓기 위한 조건이 될 수 없다는 것은 매우 상식적인 이야기이다.⁷⁰⁾

이 글에서 알 수 있듯 ‘만화영화’라는 명칭은 오류로서 폐기되고, ‘애니메이션’이 장르의 명칭으로 확립되는 동시에 개념화된다. 김준양은 “만화영화는 결코 만화의 하위 장르가 아니며 어디까지나 영화(더 좁게는 애니메이션 영화)의 하위 장르일 뿐”(16쪽)이라면서 “애니메이션 영화”라는 말을 사용한다. 만화의 일부로 여겨지던 ‘만화영화’는 ‘애니메이션’이라는 말과 함께 영화의 하위 장르로 편입되는 것이다. 이는 당시 한국 사회에 큰 영향을 미치던 미디어 미학에 근거한 관점이었다. 그러나 콘텐츠 개념이 부각된 2000년대 중후반부터는 이러한 매체 중심의 사유는 희미해진다.

1990년대 새롭게 등장한 담론의 생산자들은 기존에는 없던 만화영화 담론의 주체로서 사회적 역할을 수행한다. 애니메이션 담론의 생산자들이 학문 시스템 속에서 지식인의 서술방식을 차용한 점도 1980년대에는 없던 풍경이다. 그들이 애니메이션을 개념화하는데 참조한 이론적 토대는 서양에서 ‘애니메이션(animation/animated film)’이라는 말을 확립한 실험 작가 노만 맥라렌의 발언이었다.⁷¹⁾ 이 시기 한국 사회에서는 노만 맥라렌의 정의, 즉 애니메이션을 “보이지 않는 간극을 만들어내는 예술”로 개념화하는 작업이 이루어진 것이다.⁷²⁾ 동시에 다

70) 김준양, 『애니메이션 이미지의 연금술』, 한나래, 2001, 14-15쪽.

71) 노만 맥라렌의 발언을 근거로 애니메이션의 개념화하고자 하는 관점은 서양에 이미 존재했다. Robert Russett, Cecile Starr, *Experimental Animation: An Illustrated Anthology*, Van Nostrand Reinhold, 1977; Furniss, Maureen, *Art in Motion: Animation Aesthetics*, John Libbey, 1998: 1999 참조.

72) 노만 맥라렌의 애니메이션 정의는 다음과 같다. “Animation is not the art of drawings that move but the art of movements that are drawn; What happens between each frame is much more important than what exists on each frame; Animation is therefore the art of manipulating the invisible interstices that lie between the frames.”, Furniss, Maureen, *Art in Motion: Animation Aesthetics*, John Libbey, 1998: 1999, p. 5. 노만 맥

른 분야의 지식인들이 커뮤니케이션 수단으로서 애니메이션에 눈을 돌리기 시작하면서, 이 장르는 여타 학문 및 예술과 관계를 맺기 시작한다.⁷³⁾

3. ‘한국 애니메이션’의 이념 형성

1999년 12월 16일부터 12월 30일까지 열린 서울애니메이션센터 개관 기념전 《출동, 만화영화 대작전!: 제1탄 한국 만화영화의 뿌리를 찾아서》의 도록 서문은 당시만 해도 한국 애니메이션의 역사화 작업이 아직 이루어지지 않았음을 보여준다.⁷⁴⁾ 한국 애니메이션의 역사화 작업은 국가를 기준으로 이 장르를 사유하는 주체가 형성되었음을 의미한다. 일련의 역사화 작업은 담론 뿐 아니라 제도와 업계의 인프라가 함께 움직인 결과였지만, 이를 지속적인 논의대상으로 이어간 것은 담론이었다. 실제로 이후 ‘한국 애니메이션’이라는 타이틀을 단 학위 논문과 단행본이 등장하고, <홍길동>을 시작으로 한국 애니메이션의 계보가 구축된다.

이러한 역사화 작업은 ‘한국 애니메이션’이라는 인식대상 구축과 이어진다. 1990년대 이전의 기사에 언급된 ‘한국의 만화영화’, ‘조선의 토키 만화’와 같은 명사는 한국에서 제작된 작품은 지칭했을지언정, 그 속에 시급히 실현해야 할 가치를 내포하고 있지는 않았다. 그런데 1990년대 후반 이후에 ‘한국 애니메이션’이라

라렌의 애니메이션 정의는 주로 주변인의 증언을 통해 인용되고 있다.

- 73) 『사회구성체론과 사회과학방법론』을 집필한 사회학자 이진경을 비롯해 고미숙, 정여울 등이 2002년 펴낸 『이것은 애니메이션이 아니다』(문학과 경계)가 대표적이다. ‘Animation & Philosophy’이라는 부제가 붙은 이 책에는 총 8명의 연구자들이 필진으로 참여했으며, 10편의 일본 애니메이션과 1편의 프랑스 애니메이션이 논해졌다. 이 책에 한국 애니메이션은 등장하지 않았다.
- 74) “1986년까지 한국 장편만화영화는 80편 넘게 제작된 것으로 짐작되나, 대부분의 필름이 보존되지 않은데다 공식적인 기록이 부족하여 정확한 확인이 어렵다. 당시에는 만화영화란 개념이 없었고 대신 문화영화로 분류되어 실사영화와 달리 국가적 관리가 이루어지지 않았다. 그리고 영화사 등록이 엄격히 제한되던 시절이라 실제제작자가 기존 영화사의 이름을 빌려 대명등록을 하던 시절이라 필름보관이나 저작권 의식이 매우 희박하였다. 본 행사를 추진하며 당시의 희미한 기록들을 모으고, 또 필름과 저작권자 찾기 캠페인을 개최하게 된 데에는 그와 같은 역사적 배경 때문이다”. 서울애니메이션센터, 『출동, 만화영화 대작전!』, 서울산업진흥재단/서울애니메이션센터, 1999, 3쪽. 이 서문을 쓴 사람이 누군지는 씌어지지 않았으나, 당시 큐레이터로는 김의건, 백정숙, 박규환, 권용주가 참여했다.

는 단어는 새로운 가치를 내포하게 되었다. 예컨대 한국문화콘텐츠진흥원의 서병문 원장은 2003년 『원더풀 데이즈 MAKING BOOK』의 서문에서 21세기를 “문화의 시대”로 규정하고, 문화콘텐츠야말로 “예술과 엔터테인먼트가 기술과 결합된, 21세기 가장 중요한 가치 창출의 원천”이며, 그 중에서도 애니메이션은 “가장 매력적인 분야”라고 말한다.⁷⁵⁾ 애니메이션은 “기술과 결합되는 엔터테인먼트 콘텐츠”이며, 그 자체보다 “부가적인 파생 산업으로서의 연계 효과”의 가능성이 더 주목 받는 장르라는 것이다.⁷⁶⁾ 서병문은 또한 이 글에서 한국 애니메이션은 “이제 막 걸음마 단계에 들어섰을 뿐”이지만, “컴퓨터그래픽 기술력에 힘입어” “미국”과 “일본”이라는 “양대 산맥”을 넘어서고자 다양한 시도를 하고 있다고 밝힌다.⁷⁷⁾ 한국의 정부와 기업이 7년 동안 126억 원을 투자한 <원더풀 데이즈>는, 메이킹 북의 서문을 문화관광부 산하 한국문화콘텐츠진흥원 원장이 쓸 만큼, 일개 작품의 차원을 넘어선다. <원더풀 데이즈>는 “한국 애니메이션의 수준을 한 단계 끌어올리는 작품”으로서 기대를 모으고 있었으며, “더 나은 작품을 제작할 수 있는 밑거름이” 되어야 할 임무를 지니고 있었다.⁷⁸⁾

이 글을 통해 우리는 1990년대 이전에는 존재하지 않았던 다양한 가치와 긴박한 당위성이 ‘한국 애니메이션’이라는 합성 명사 속에 담겨있음을 알 수 있다. 즉 애니메이션은 “예술과 엔터테인먼트가 기술과 결합된” 문화 콘텐츠로서 분류되었으며, 이는 “부가가치 창출 수단”으로서 의미를 지닌다. “이제 막 걸음마 단계에 들어섰을 뿐”인 한국 애니메이션은 일본과 미국의 작품을 모델 삼아서 그 수준을 한 단계 끌어올리기 위해 노력하는 것이다. 여기서 중요한 수단이 되는 것이 바로 “컴퓨터그래픽 기술력”이었다.

정부 관료가 쓴 이 글에는 1970~80년대에 뿌리 깊던 애니메이션에 대한 부정적인 인식이 전혀 드러나지 않는다. 오히려 경제적인 가치 창출과 첨단 기술에

75) 서병문, 「한국 애니메이션 발전의 훌륭한 밑거름이 되길」, 『원더풀 데이즈 MAKING BOOK』, 예담, 2003, 6쪽.

76) 위의 책.

77) 위의 책, 6-7쪽.

78) 위의 책, 7쪽.

대한 희망이 ‘한국 애니메이션’이라는 이념을 형성한다. 아직 이루지 못했으나 앞으로 반드시 이뤄야 할 이념으로서 ‘예술성과 오락성, 기술성, 경제성’이 결합된 작품상이 이상으로서 설정된 것이다.⁷⁹⁾ 이와 같이 한국 애니메이션의 나아갈 방향을 둘러싼 긴박한 당위성은 1990년대 이전에는 존재하지 않았다.

실제 새로운 창작 인프라에 의해 처음 개봉된 <마리 이야기>(2001)부터 10년 뒤에 개봉된 <마당을 나온 암탉>(2011), <소중한 날의 꿈>(2011), <돼지의 왕>(2011), <파닥파닥>(2012), <우리별 일호와 얼룩소>(2014)까지, 한국에서 제작된 창작 애니메이션은 어김없이 “한국 애니메이션의 위대한 도전”과 같은 구호로 홍보되었다.⁸⁰⁾ 국가의 가치가 애니메이션이라는 장르와 적극적으로 결합하는 것이다. ‘한국 애니메이션’은 한국에서 만들어진 애니메이션을 나타내는 명사인 동시에, 국가 브랜드를 대표할 예술적이고 산업적인 모델로서의 가치를 내포하게 되었다. ‘한국 애니메이션’은 단순한 합성 명사가 아니라, 실현해야 할 가치로서의 이념성을 띄게 된 것이다. 1990년대 중후반부터 2000년대 초반에 전개된 한국의 애니메이션 담론은 이러한 이념을 반영하고 구축하는 역할을 수행했다.

79) 각종 영상 잡지에서는 ‘한국 애니메이션’의 성공을 위한 담론이 활발히 전개되었다. 2001년 제작사, 투자사, 방송사, 정부 관계자가 참석한 월간 『뉴타입』 주최의 좌담회 ‘가장 성공할 수 있는 한국 애니메이션의 모델’은 한국식 애니메이션의 정체성을 모색하는 장이었다. “우리의 정체성은 개발해야 한다고 봅니다”(민영문 KBS 프로듀서/129쪽), “전세계적 반향을 일으킨 작품이 바로 한국적인 작품이 되는 거죠”(전창록 서울무비 사장/129쪽), “대박 작품이 나오면 모든 흐름이 원활하게 돌아가지 않을까요? 요즘 벤처기업들의 반짝이는 움직임을 볼 때면 저는 그 시기가 곧 오리라는 것을 예감합니다”(이영렬 문화관광부 사무관/126쪽) 등과 같은 관계자의 발언에서 당시 형성되었던 ‘한국 애니메이션’에 대한 긴박한 갈망을 알 수 있다. 김일립, 「특별 좌담: 가장 성공할 수 있는 한국 애니메이션의 모델」, 한국판 월간 『뉴타입』, 2001년 1월호, 126-129쪽 참조.

80) <마리 이야기>는 한국의 애니메이션계가 창작으로 방향을 선회한 후 최초로 개봉된 극장용 애니메이션이다. 이 작품은 흥행에 실패했으나 제작비와 인프라, 홍보, 투자에서 모델을 제시했다. <마리 이야기>는 단지 제작팀과 관계자의 이슈가 아니라 ‘한국 애니메이션’이라는 가치와 이념, 실체와 결부되어 사유되었다. 김일립, 「기획 좌담: 『마리 이야기』로 접근하는 한국 극장용 애니메이션의 성공 모델」, 한국판 월간 『뉴타입』, 2002년 3월호, 92-95쪽 참조.

4. 작품과 담론의 간극

20세기에 탄생한 애니메이션은 예술과 산업의 성격을 내포하고 있다는 점에서 이율배반적이다. 독창성이 중시되는 예술인 동시에, 기계적인 노동력을 필요로 하는 대량 생산 산업이기 때문이다. 애니메이션이 산업화되면서 단순 작업은 국제 사회의 역학관계에 따라 소위 후진국으로 이동할 수 밖에 없었고, 한국은 세계 만화영화 산업의 밑바닥에서 이 작업을 수행해왔다. 그러나 잘 알려져 있듯, 동남아와 중국의 노동력이 부상함에 따라 한국은 제조업이 아니라 문화산업을 통해 경제 모델을 새롭게 확립하고자 했다. 마침 새로운 창작 도구로 등장한 컴퓨터가 새로운 가능성을 보여주었다. 20세기 후반 한국 사회가 보인 애니메이션에 대한 과잉 열기는 이러한 환경에서 조성되었다.

작품에 비해 과잉 생산된 담론은 한국 애니메이션학계의 형성과 맞닿아 있다. 컴퓨터 통신과 상업 전문잡지의 등장 역시 애니메이션 담론의 장이 되었다. 담론의 장이 형성된 후 급변한 것은 ‘일본’이 공식화되었다는 점이다. 1990년대 이후 증가한 애니메이션 담론은 그동안 국적 불명의 작품으로 소개되었던 일본의 작품을 ‘일본의 것’으로서 공식적으로 논했다. 애니메이션 담론의 등장은 일본을 둘러싼 한국 사회의 비틀린 구조를 교정하는 과정이었다고 할 수 있다.

담론의 전개는 해외와 대등한 문화적 대응물을 구축하는 인식 운동이었으며, 세계 질서와 균형을 맞추려는 운동이자, 애니메이션 선진국과의 시차를 맞추기 위한 노력의 결과였다. 애니메이션 담론은 부재하던 실재, 즉 창작 애니메이션 작품의 빈 공간을 채우면서 해외와 교류할 문화적인 대응물을 구축하는 작업을 수행했다. 동시에 애니메이션을 개념화하고 ‘한국 애니메이션’이라는 인식 대상과 이념을 구축하면서 만화영화에 대한 부정적인 인식을 불식시켰다. 애니메이션을 예술로 재인식시키는 인식 전환 운동은 지식인의 논법을 차용하고, 종래의 지식인 사회와 결합하면서 전개되었다.

또한 1990년대 후반부터 2000년대 초반까지 한국 정부는 애니메이션을 매개로 해외와 활발히 교류를 했는데, 당시 창작 애니메이션의 부재를 대신한 것은

담론과 제도, 교육 시스템이었다. 애니메이션 교육기관과 연구자, 그리고 제도적 지원이 부재하는 작품을 압도한 것이다. 담론은 이를 대표하는 상징이었다.

한국의 애니메이션 담론은 ‘기획 애니메이션’, ‘창작 애니메이션’, ‘예술 애니메이션’과 같은 신조어를 만들어내면서 결여 충족 장치로서 기능했다. 즉 기획이 부재하고 창작성과 예술성이 부족했던 당시의 현실을 수사법으로 충족시키고자 한 것이다. 더불어 만화영화라는 말을 버리고 애니메이션이라는 외래어를 공식 도입하면서 첨단 예술 장르로서 재인식시키고자 하는 인식 전환 운동을 주도했다.

작품과 담론의 간극이야말로 1990년대 후반부터 형성되기 시작한 한국 창작 애니메이션계의 중요한 특징인 것이다. 애니메이션이 예술적 지위를 얻는 과정은 작품이 아니라 담론이 주도했으며, 담론은 작품의 빈자리를 대신했다. 따라서 한국 사회에서 전개되는 애니메이션의 전체상을 고찰하려면 작품군과 담론군을 분리해서 사유해야 한다.

IV. 결론

인문학적인 관점에서 보자면 이 연구는 학문과 예술의 대상이 아니었던 것이 학문과 예술로 정립되어가는 과정을, 담론의 형성 과정을 매개로 살펴보는 취지와 맞물려있다. 이 연구는 좁게는 한국 사회에서 ‘애니메이션이란 무엇인가’라는 문제의식, 넓게는 ‘현대 사회에서 학문과 예술은 어떻게 형성되는가’라는 질문을 전제로 한다. 궁극적으로 이 연구는 비틀린 근현대사 속에서 미국과 일본의 만화영화를 섭렵하다가 ‘한국 애니메이션’이라는 가치를 추구하게 된 ‘한국인’은 과연 누구인가를 논구하면서 진행되었다.

‘만화영화’는 해방 이후에도 오랫동안 일본에 경제적, 문화적으로 종속되어 있던 한국의 현실을 적나라하게 보여주는 대상이었다. 만화영화에 대한 부정적인 시선은 그러므로 단지 작품의 차원으로 인한 것이 아니라 사회 구조적인 측면과 결부되어 있었다.

1970~80년대 한국 사회에서 만화영화에 대한 부정적인 시선이 자리 잡은 배경에는, 사회 구조적인 문제가 야기한 ‘어린이’에 대한 무시와 ‘일본’에 대한 부정적인 인식, 그리고 그로 인한 ‘공상과학’ 경시 풍조가 있었음을 이 연구는 밝혀냈다. ‘공상과학’에 대한 부정적인 인식은 ‘일본’에 대한 부정적인 인식에 기인한다. 흥미롭게도 ‘일본’, ‘어린이’, ‘공상과학’에 대한 부정적인 시선은 1990년대 중후반 이후 긍정적으로 바뀐다. 또한 ‘만화영화’가 ‘애니메이션’으로 재인식된 후 이 장르는 어린이의 전유물이 아니게 되었다. 공상과학을 소재로 한 애니메이션이 다량 기획되었는데, 실제 정부와 기업의 막대한 투자를 받은 <원더풀 테이즈> 역시 공상과학 장르였다. 공식적으로 한국 사회에 등장한 일본으로 인해 오히려 애니메이션에 대한 산업적인 가치가 더욱 강조된다. ‘일본’, ‘어린이’, ‘공상과학’에 대한 시선은 1990년대를 기점으로 긍정적인 시선으로 바뀌는 것이다.

한편 20세기 초부터 현재까지 연속되는 만화영화를 둘러싼 긍정적인 가치로서 ‘경제적인 가치’와 ‘기술’에 주목할 필요가 있다. 식민지 조선에 만화영화가 소개되었을 때부터 만화영화는 기술과 결부되어 사유되었으며, 이 장르에 대한 부정적인 시선이 고착되었을 때조차 기술적인 의미는 긍정적으로 평가되었다.

이 연구는 한국에서 생산되는 담론과 작품의 틈새에 주목했고, 이 과정에서 ‘일본’, ‘어린이’, ‘공상과학’, ‘기술’이라는 새로운 키워드를 발견했다. 기술에 대한 긍정적인 시선이 만화영화에서 애니메이션으로 변모한 대상을 연속적으로 뒷받침해준다는 사실 또한 확인했다. 한국의 애니메이션은 동아시아의 근현대사를 압축적으로 보여주는 프리즘이다. 작품이 부재하는 상황에서도 담론을 통해 예술적 지위를 획득할 수 있다는 사실을 한국의 애니메이션계는 보여준다. 이 연구는 실증적인 조사에 입각하여 한국 애니메이션 담론의 형성 과정을 검토했으며, 한국 애니메이션 담론의 형성 과정에 ‘일본’이 자리 잡고 있는 방식을 확인했다. 후속 연구에서는 한국 애니메이션의 담론 구조를 분석하고자 한다.

* 논문투고일: 2014년 8월 30일 / 심사기간: 2014년 9월 16일-9월 30일 / 최종게재확정일: 2014년 10월 11일.

참고문헌

- Furniss, Maureen, *Art in Motion: Animation Aesthetics*, John Libbey, 1998: 1999.
- Robert Russett, Cecile Starr, *Experimental Animation: An Illustrated Anthology*, Van Nostrand Reinhold, 1977.
- 김동호 외, 『한국영화정책사』, 나남출판, 2005.
- 김은형, 「한겨레가 만난 사람: 창간10돌 <씨네21> 편집장 남동철-“대중영화에 묻힌 작가 발굴도 저널 역할”」, 『한겨레신문』, 2005년 5월 2일, 목요일, 13면.
- 김일립, 「사상으로서의 ‘애니메이션’-한일 애니메이션 명칭으로 보는 예술의 정치학」, 『일본연구』 35호, 중앙대학교 일본연구소(2013), 243-263쪽.
- _____, 「1990년대 한국 대중문화 담론 속의 ‘일본’-긍정적 일본 이미지의 형성구조」, 『일본연구』 37호, 중앙대학교 일본연구소(2014), 225-250쪽.
- _____, 「한국애니메이션제작자협회 김석기 회장 인터뷰: 지금이 도약의 계기」, 한국판 월간 『뉴타임』, 2000년 8월호, 74쪽.
- _____, 「특별 좌담: 가장 성공할 수 있는 한국 애니메이션의 모델」, 한국판 월간 『뉴타임』, 2001년 1월호, 126-129쪽.
- _____, 「김어준 인터뷰: 추억을 복원해드립니다」, 한국판 월간 『뉴타임』, 2001년 8월호, 146-149쪽.
- _____, 「기획 좌담: 『마리 이야기』로 접근하는 한국 극장용 애니메이션의 성공 모델」, 한국판 월간 『뉴타임』, 2002년 3월호, 92-95쪽.
- 김준식, 「放學 대목맞은 劇場街-푸짐한 어린이영화 잔치」, 『중앙일보』, 1977년 7월 23일, 토요일, 5면.
- 김준양, 『애니메이션 이미지의 연금술』, 한나래, 2001.
- 김준양·박세형 외, 「Art&Animation」, 『월간 미술』, 2000년 4월호, 73-95쪽.
- 김종방, 「1920년대 과학소설의 국내 수용과정 연구-「80만년 후의 사회」와 「인조노동자」를 중심으로」, 『현대문학의 연구』, 44호(2011년 5월), 117-146쪽.

- 김○○, 「TV 外畫 選別아쉬워」, 『한국일보』, 1981년 10월 16일, 금요일, 12면.
- 문성기 외, 『한국 애니메이션은 없다』, 예술기획, 1998.
- 민영문, 「민영문의 한국 애니메이션을 말한다: 한국 최초의 애니메이션 프로듀서 조봉남 여사」, 한국판 월간 『뉴타임』, 2000년 9월호, 102쪽.
- _____, 「민영문의 한국 애니메이션을 말한다: 애니메이션, 산업인가 문화인가? (3)-산업으로서의 애니메이션」, 한국판 월간 『뉴타임』, 2001년 1월호, 102쪽.
- 서병문, 「한국 애니메이션 발전의 훌륭한 밑거름이 되길」, 『윈더폴 데이즈 MAKING BOOK』, 예담, 2003, 6-7쪽.
- 서울애니메이션센터, 『출동, 만화영화 대작전!』, 서울산업진흥재단/서울애니메이션센터, 1999.
- 송락현, 『애니스쿨』 1-2, 서울문화사, 1997.
- 오성윤, 「오성윤의 허심탄회하게 말하기: 창의력으로부터 소외된 자들」, 한국판 월간 『뉴타임』, 2000년 8월호, 110쪽.
- 윤상인, 「한국인에게 일본 문학은 무엇인가」, 『문학과 근대와 일본』, 문학과 지성사, 2009, 13-36쪽.
- 이마무라 다이헤이(今村太平), 『漫畫映畫論』, 황왕수 옮김, 다보문화, 1990.
- 이원홍, 「韓國市長 노리는 日本映畫業界」, 『한국일보』, 1967년 1월 19일, 목요일, 7면.
- 이명원, 「김윤식 비평에 나타난 ‘현해탄 콤플렉스’ 비판」, 『전농어문연구』, 제11집 (1999년 2월), 247-274쪽.
- 이성수, 「不況속의 好況-漫畫映畫 수출」, 『동아일보』, 1981년 1월 13일, 화요일, 12면.
- 이정기, 「漫畫映畫 어린이 視力 해친다」, 『한국일보』, 1982년 8월 19일, 목요일, 12면.
- _____, 「始終 허황된 내용-『은하철도 999』終映을 계기로 보면…」, 『한국일보』, 1983년 1월 20일, 목요일, 12면.

- _____, 「또 日製만화영화 『천년여왕』, 『한국일보』, 1983년 3월 12일, 토요일, 12면.
- 조항리, 『별로 하고 싶지 않은 이야기』, 한국만화영상진흥원, 2012.
- 정○○, 「걱정앞서는 『어린이 映畵관람』, 『조선일보』, 1977년 7월 24일, 일요일, 5면.
- 정○웅, 「放學노린 어린이映畵…低質이 많다」, 『중앙일보』, 1978년 7월 22일, 토요일, 5면.
- 최애순, 「우주시대의 과학소설-1970년대 아동전집 SF를 중심으로」, 『한국문학이론과 비평』 제60집(17권 3호), 한국문학이론과 비평학회(2013년 9월), 213-242쪽.
- 최영수, 「二十世紀의 新寵兒-漫畵란 어떤 것인가」, 『신동아』, 1933년 6월호, 126-129쪽.
- _____, 「一九三三年度의 朝鮮漫畵界를 論함」, 『신동아』, 1933년 12월호, 54-56쪽.
- 최진용, 『한국영화정책의 흐름과 새로운 전망』, 집문당, 1994: 1995.
- 한창완, 『재패니메이션과 디즈니메이션의 영상전략』, 도서출판 한울, 2001.
- 허엽, 「日 영화 가요 게임 내년 전면개방」, 『동아일보』, 2003년 9월 17일, 수요일, A29면.
- 허인욱, 『한국 애니메이션 영화사』, 신한미디어, 2002.
- 구명서, 「신문으로 본 만화문화사-호피와 차돌바위」, 『CANNI』, 1999년 11월호, 50-51쪽.
- 東浩紀, 『郵便的不安たちβ』, 河出書房新社, 2011.
- 今村太平, 『漫畵映畵論』, 岩波書店, 1992.
- 大塚英志, 『ミッキーの書式 戦後まんがの戦時下起源』, 角川學芸出版, 2013.
- 森川信英, 「埼玉縣比企郡嵐山町 知識の森図書館での森川信英氏の講演」(2001年8月12日), 『妖怪人間ベム大全-不知火プロ編』 双葉社, 2007, pp. 40-43.
- 一松生, 「토-키 漫畵가 되기까지」, 『신동아』, 1933년 6월호, 130-133쪽.
- 「未來의勞働者로봇트君」, 『신동아』, 1933년 5월호, 1쪽.

- 「科學的生活의要素」, 『신동아』, 1933년 5월호, 2쪽.
- 「科學界의偉人」, 『신동아』, 1933년 5월호, 20-67쪽.
- 「朝鮮의 토-키 漫畫 『개꿈』의 初登場-菁林攝影所에서 方今製作中-」, 『조선일보』, 1936년 11월 25일, 수요일, 6면.
- 「洪吉童-우리나라 最初의 漫畫映畫를 完成」, 『동아일보』, 1967년 1월 14일, 토요일, 6면.
- 「長篇漫畫映畫-버린 것 합쳐 10萬장 韓國 처음, 8個月 걸려」, 『서울신문』, 1967년 1월 14일, 토요일, 5면.
- 「解氷期 어린이演藝-한국 첫 長篇漫畫 영화」, 『조선일보』, 1967년 1월 15일, 일요일, 5면.
- 「放學대목 노리는 兒童영화 봄」, 『경향신문』, 1967년 6월 24일, 토요일, 8면.
- 「최초의 인형극 영화-『홍부와 놀부』」, 『중앙일보』, 1967년 7월 1일, 토요일, 5면.
- 「저속과 표절의 大衆歌謠-퇴폐적인 日本調 모방/새 스타일 만들어야」, 『경향신문』, 1967년 7월 8일, 토요일, 8면.
- 「新正映畫街-어린이 즐길 動畫도 量感있는 大作 거의 外畫」, 『경향신문』, 1967년 12월 29일, 금요일, 5면.
- 「長篇만화 映畫제작 本格化」, 『경향신문』, 1976년 11월 22일, 월요일, 8면.
- 「방학 맞아 쏟아져 나온 어린이映畫」, 『중앙일보』, 1976년 12월 17일, 금요일, 5면.

※ 기사 및 필름 상태 불량으로 판독 불가능한 글자는 ○ 처리 / 무기명 기사인 경우 기사 이름 생략.

국문 초록

한국에서 애니메이션은 불과 몇 년 사이에 예술로서의 지위를 획득한 유례 없는 분야이다. 이러한 급작스러운 변화는 필연적으로 인위적이고 집중적인 인식 전환 운동을 전제로 하기 마련이며, 그 역할을 수행한 것은 바로 담론이었다. 한국의 애니메이션은 20세기 초부터 연속적으로 발전해온 것이 아니라 1990년대에 패러다임의 전환을 맞아 예술로서 급격히 재인식된 대상인 것이다. 이 연구는 1990년대를 한국 대중문화의 격동기로 규정하고, 한국 사회에서 애니메이션 담론이 형성되는 과정을 검토하는 것을 목적으로 한다. 연구대상으로는 1900년대 초부터 2000년대에 발표된 기사와 단행본, 그리고 논문을 설정한다. 1990년대 이전의 텍스트를 조명함으로써 1990년대 중후반 펼쳐지기 시작한 애니메이션 담론과의 연속성과 비연속성을 고찰할 수 있기 때문이다.

1930년대 조선에서 만화영화에 관한 언급이 눈에 띄었으나, 본격적으로 기사화되기 시작한 것은 1967년 <홍길동> 개봉 무렵이었다. 그러나 일본 애니메이션 하청 산업으로 인해 1970~80년대에는 이 장르에 대한 부정적인 인식이 확산되었다. 일본에 대한 부정적인 인식이 만화영화, 공상과학을 부정하는 시선으로 이어졌다.

1990년대 이후에는 문화산업의 관점 및 일본대중문화개방의 영향으로 애니메이션 담론이 본격적으로 형성된다. 1990년대 이후에는 애니메이션 담론의 장, 애니메이션의 개념, 한국 애니메이션의 이념이 성립했으며, 이는 1990년대 이전과 확연히 다른 점이다. 1990년대 형성된 한국의 애니메이션 담론은 해외와 동등하게 교류할 문화적인 대상과 인식을 구축하는 역할을 수행했다.

분석 결과 20세기 초부터 긍정적으로 이어져 온 가치를 발견할 수 있었는데, 바로 ‘기술’과 ‘경제적 가치’였다. 반면 1990년대 이전과 이후의 비연속성도 있었다. 바로 ‘일본’, ‘공상과학’, ‘어린이’라는 가치를 정반대로 해석하고 있었다는 점이다. 한국 사회에는 일본에 대한 안티테제로 만화영화는 물론 공상과학에 대한 부정적인 시선을 견지하고 있었다.

이 연구를 통해 다음과 같은 점이 명확해졌다. 첫째, 한국에서 생산된 작품과 담론 사이에는 비대칭적인 간극이 있으며, 작품의 부재를 메꾼 것은 바로 담론이었다. 둘째, ‘한국 애니메이션’이라는 인식대상은 20세기 초부터 연속적으로 발전해온 것이 아니라 1990년대 중후반부터 2000년대 초반 사이에 담론에 의해 인위적이고 급격하게 구축되었다. 셋째, 한국의 애니메이션 담론이 형성된 시기는 애니메이션이라는 하위 장르가 예술과 학문, 제도의 영역으로 이행한 시기와 일치한다.

핵심어

한국의 애니메이션 담론, 일본, 공상과학, 어린이, 기술, 예술, 1990년대, 대중문화

ABSTRACT

Study on The Process of Forming Discourse about Animation in Korea

: Animation Reborn as Art through Discourse

Il-Lim Kim*

It was not until the 1990s that Animation was granted the status of art in Korea. That kind of abrupt change is usually based on intensive artificial movement and it was discourse on Animation that took the lead in this case. They might think Korean Animation has grown continuously since the early 20th century, but there were non-continuities before and after the 1990s. In that decade of paradigm shift, Animation in Korea has been re-recognized as culture and art.

The intention of this study is to explain how discourse on Animation in Korea has been formed by analyzing articles, books and papers about Animation which were written during 1900~1999 in Korea and reveal the continuity and discontinuity in comments about Animation regarding the 1990s as a watershed.

They already wrote articles about Animation in the 1930s and began to treat that genre intensively from 1967 when the first Korean feature-length Animation *Hong Gil Dong* was released. However, it's hard to say there was

* Lecturer, Hanyang University

any field of discourse on Animation yet. Negative impression about Animation has been built from the 1970s to the 1980s and Korean Animation industries developed as contractors for Japanese Animation from this period. It means negative impression of Japan led to negative perception of Animation. Also science fiction which Japanese Animation made popular was underestimated too.

In the atmosphere of encouraging culture industries and the Open-Door Policy toward Japanese popular culture in the 1990s, discourse on Animation began to ignite. There are three different factors in the 1990s comparing to pre-1990s. First, fields of discourse on Animation was constructed. Secondly, concept of Animation as a genre was formed. Thirdly, ideology of "Korean Animation" was born. Discourse on Animation in Korea has taken a important role in interacting with overseas' Animation culture, as a substitute for Animation works. Only a few original animation films were made in Korea during that decade. Before the 1990s, Korean has opposing views against Japan about science fiction and children. Animation and science fiction which were strongly affected by Japan were neglected because of colonial trauma. Nevertheless, Korean society has always kept positive opinions about Animation for technological and financial values.

This paper sheds light on the points as below.

First, there is an asymmetric gap between Korean Animation works and discourse. While absence of Animation works, discourse on Animation took a role as a representative of Korean Animation. Secondly, the ideology of Korean animation which was burdened by industrial success has been built artificially and intensively in the 1990s. Thirdly, the period of forming discourse on Animation in Korea synchronized with the one when animation went over from sub-culture to art.

Key Words

Discourse on Animation in Korea, Japan, Science Fiction, Children,
Technology, Art, The 1990s, Sub-culture