

**영작은 병상하기** 02

독립  
영화

**KIAFA** 14  
한국독립애니메이션협회  
Korean Independent Animation Filmmakers Association

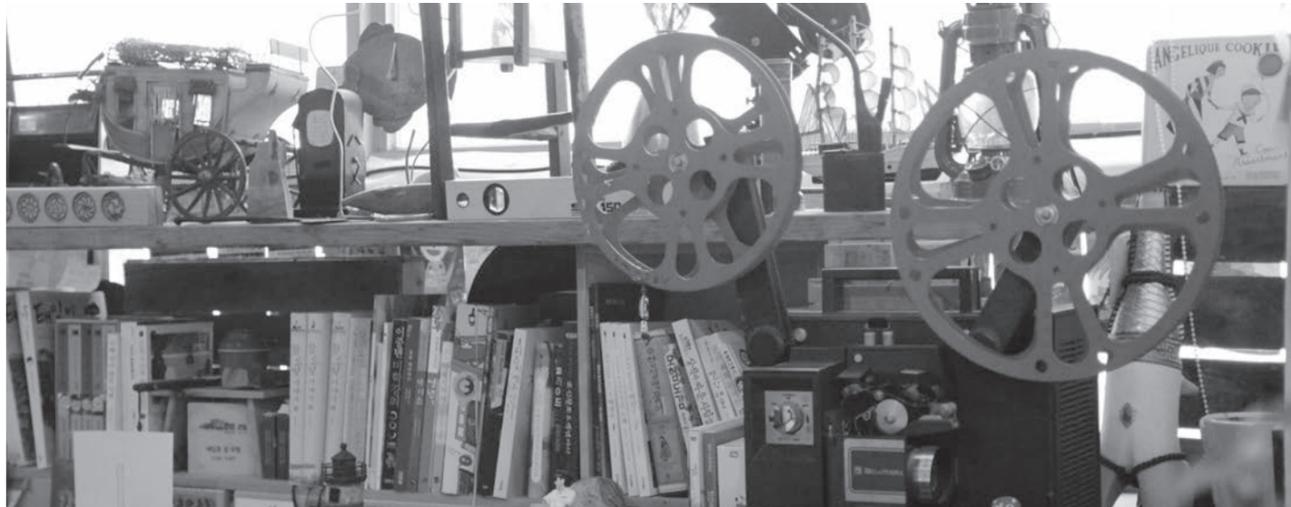
애니메이션  
스튜디오  
랑방기

STUDIO  
**DADA**  
show



지금이나면안돼 06

10



〈소중한 날의 꿈〉 연필로 명상하기

이화동 골목길, 주택가에 위치한 애니메이션 스튜디오 '연필로 명상하기'는 입구에서부터 사람 내음이 물씬 풍긴다. "편히 가져가세요."라는 메시지와 함께 놓여 있는 〈소중한 날의 꿈〉 작화지와 피겨 인형, 벽면을 가득 채운 스태프들의 사진과 아기자기한 소품들이 찾아오는 이들을 반긴다. 옥상 한쪽에는 상추와 고추, 토마토가 자라는 화분들이 있고, 스튜디오 식구들이 밥을 챙겨 주는 고양이와 길에서 구해 온 강아지 나동이가 함께한다. 황금연휴의 첫날, 뜻밖에도 스튜디오는 작업 중인 이들로 분주했다. 작업을 하며 쌓여 온 포스트잇이 벽면 가득 붙어 있고, 작품을 상영한 영화제 티켓을 비롯한 스튜디오의 역사가 차곡차곡 쌓여 있는 방 안에서, 안재훈 감독이 도란도란 들려주는 그동안의 이야기들을 시간 가는 줄 모르고 들었다.



휴일에도 작업에 몰두하고 있는 스태프들

주말인데 다들 바쁘다. 지금 어떤 작업 중인가?

'한국단편문학애니메이션 극장전' 때문이다. 〈메밀꽃 필 무렵〉(이효석), 〈봄봄〉(김유정), 〈운수 좋은 날〉(현진건)을 묶어 7월 17일 개봉 예정인데, 연휴 끝날 때까지 작업을 마쳐야 다음 과정으로 넘어갈 수 있다. 그림이란 게 정답이 있거나 분량을 맞추면 끝나는 것이 아니잖나. 컷 하나를 그릴 때도 손잡이가 조금 돌아가 있는 게 예뻐 것 같아, 이게 더 예뻐 것 같아 싶으면 조금씩 변화시켜 가면서 계속 그려 봐야 한다. 본인 마음에 들 때까지 계속 그려 낼 줄 아는 사람이, 하나의 직업으로써 자기 작업을 남들에게 돈을 받고 보여 줄 수 있는 거다.

스태프는 모두 몇 명인지?

현재는 상근 스태프가 11명 정도 되고, 프리랜서로 외부에서 결합하는 스태프들이 몇 명 있다. 작화, 레이아웃, 원화, 기획, 캐릭터, 설정 등등 통칭 '작화팀' 관리의 내가, 디지털 작업과 배경은 한혜진 감독이 관리한다.

‘연필로 명상하기’는 어떻게 만들어졌나?

1998년경에 만들어졌는데, 사실 처음부터 스튜디오를 만들려고 했던 건 아니다. 그 당시 일하던 애니메이션 회사가 창작을 그만한다고 애니메이터들에게 다 나가라고 했다. 그래서 수입이 좀 적더라도 하고 싶은 일을 해 나갈 사람들은 남아서 뭐가 해 보자며 3-4명 정도 마음 맞는 사람들이 모였다. 처음엔 이름도 없었다. 홈페이지를 만들면서 이름을 붙여야 한다고 해서 즉흥적으로 결정한 게 '연필로 명상하기'였다.

15년 넘게 스튜디오를 유지해 오기도 쉽지 않았을 텐데? 대표적인 〈소중한 날의 꿈〉 외에, 단편 애니메이션부터 TV 시리즈, 뮤직비디오, 게임 등 다양한 작업들을 해 왔다.

그동안 작품을 정말 많이 했다. 이뭇 때는 방송사 3곳에서 우리 작품이 동시에 방영됐던 적도 있다. 말도 안 되는 상황이었지. 초기에는 외국 OEM 작업이 많아서 돈을 많이 벌었다. 그런데 어느 때부터 외국 사람들이 우리 아이디어와 느낌을 응용한다는 느낌이 들더라. 그 뒤로 이제는 돈이 적더라도, 한국의 다른 제작사에 도움이 되면서 우리 일을 하자고 생각했다. 그래서 뿌로로 기획할 때도 같이하고, 웬만한 창작 작품에는 다 참여했다.

〈미안하다 사랑한다〉, 〈겨울연가〉처럼 드라마를 애니메이션화하는 작업도 있었다.

〈겨울연가〉는 처음 의뢰가 왔을 때, 〈소중한 날의 꿈〉 작업에 집중하려고 거절했었다. 그런데 배용준 씨 숙소에서 팬데터를 묶은 책을 들고 와서 설득했다. 일본 팬들이 한글을 배워서 직접 쓴 편지지를 묶은, 전 세계에 한 권밖에 없는 책이었다. 〈소중한 날의 꿈〉 제작비에도 도움이 되겠다 싶어 결국 받아들였는데, 완성되고 나서 일본에서 첫 상영한 장소가 도쿄돔이었다. 세상에, 도쿄돔에서 우리 애니가 상영되다니!(웃음)

〈소중한 날의 꿈〉 작업이 오래 걸린 건 제작비 때문인가?

투자받기가 정말 어려웠다. 2000년대 초반부터 준비했는데, 그때만 해도 "이런 애니메이션이 한국에서 되겠냐?"는 게 주된 반응이었다. 우리나라 배경에, 특별한 판타지도 없고, 그런 스토리로는 안 된다고 다들 그랬다.

직접 작업하는 시나리오와 의뢰받은 작품 제작 과정에 차이가 있나?

의뢰받은 작품은 스태프들 위주로 진행된다. 의뢰가 들어오면 회의를 통해 그때마다 가장 적합한 그림체를 택하는데, 그게 또 좋다. 계속 같은 그



스태프들의 체온이 남겨진 다리미에 대해 들려주는 '연필로 명상하기' 대표 안재훈 감독.



스튜디오 한쪽에 마련된 2인용 극장. 스태프들의 휴식 공간으로도 쓰인다고.



'치유의 힘이 있는 그림, 감동이 있는 색깔'이라는 모토가 적혀 있는 응접실.

림체만 그리면 스태프들도 지겨운데, 다른 걸 그리면서 환기가 많이 된다. 색깔 같은 것도 대중성 있게 맞추고, 스태프들에게도 외부 의뢰에 맞춰가는 작업을 해 보는 게 도움이 된다. 나중에 자기 작품을 감독할 때는 누군가에게 내 그림을 맞춰 달라고 해야 하니까, 서로의 입장에 대해 잘 이해할 수 있는 토대가 되는 거다.

#### 작업 프로세스가 궁금하다.

예를 들어, <소나기>를 작업하기로 결정되면 시나리오화 작업을 하면서 각자 그림을 그리고 캐릭터를 만든다. 그다음에는 레이아웃 - 원화 - 동화 등등의 작업 공정의 의해 진행되고, 한국단편문학 시나리오 작업은 초기 몇 작품까지는 일단 내가 주도하고 있다. 원작이 있는 작품은 어떤 범위까지 해석할 것인지 기준이 필요하기 때문이다. 어느 정도 작품이 쌓이면 스태프들도 어디가 창작의 범위가 될지 알게 될 거다. 극장용 장편 시나리오는 아직까지는 나 혼자 한다. 중간중간 던지듯이 스태프들과 말을 나누는데, 스태프들이 한 이야기와 그림이 작품을 위한 기초적인 퍼즐 맞추기였다는 걸 나중에 알게 된다. 기획회의 하듯 의견을 모으기보다는, 한 사람 한 사람 나랑 어디 갈 때, 둘이 놀 때 조금씩 이 부분 저 부분, 소중하게 뭔가를 주고받은 느낌으로 쌓아 간다.

#### 스튜디오에 손 글씨들이 참 많다. 누구 글씨인가?

내 글씨다. 스태프들이 들어오면 날짜랑 이름을 써서 자리에 붙여 준다. 작업하면서 자료나 흔적을 가끔씩 많이 남겨 두려고 한다. 이 다리미도 특별한 의미가 있다. 완성된 컵을 눌러 놓는 일종의 문진인데, 스태프들이 완성 컵을 한 장씩 놓고 갈 때마다 이걸 손으로 들었다 놓으면서, 뭐랄까 체온으로 역사가 이어져 간다고 할까. 우리만 아는 거지.

#### 그동안 많은 스태프들과 만났겠다.

지금 나랑 가장 오래 작업한 친구가 35살 됐다. 고등학생 때 여기를 찾아 왔는데, 그런 친구가 3~4명 된다. 외국에서 오는 친구들도 꽤 있다. 지금

도 한 명 있고, 얼마 전에도 독일 친구가 한 명 작업하다 돌아갔다. 외국 친구들이 여기 와서 <운수 좋은 날>의 김 첩자를 그리고 원작을 읽어 가면서 진심으로 작품의 삶 속에 들어가게 되고 이해하게 된다는 게 좋다. 해외에서 보내오는 편지를 보면, 애니메이션을 하려는 사람들의 순수한 동기가 있다. 그림을 통해 사람들에게 감동을 주고 싶고, 그 과정을 제대로 배우고 싶다는. 우리가 그런 걸 고수하면서 그림과 원칙에 대해 고민하고 있다는 걸 알고 여기 오려는 거다.

#### 스태프들과의 관계에서 바라는 거라면?

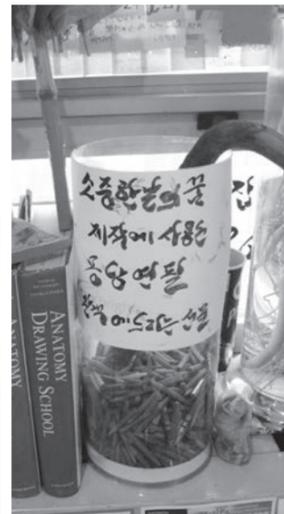
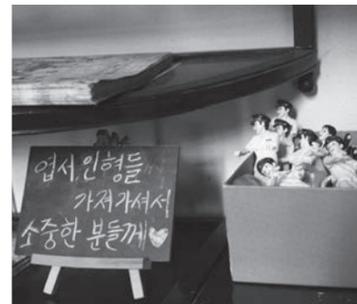
여건 안재훈, 한혜진 개인의 스튜디오도 아니고, 또 기업을 지향하는 것도 아니다. 지금은 안재훈, 한혜진이 대표로 있지만, 10여년 동안 오래 함께한 친구들이 여기저기에서 새로운 경험들을 하고 있고, 우리 또 작업을 열심히 하며 새로운 스태프들을 만나고 있다. 일단 한번 들어오면 우리 스튜디오에서 백 년 만 년 일해야 해, 이런 생각은 없다. 여기서 포트폴리오를 쌓아 미국의 어떤 회사에 가고 싶다고 해도 스태프로 받아들인다. 내가 바라는 건 기술보다는 다른 것들을 많이 배워 가는 거다. 나중에 자기가 감독이 될 때, 자기 시나리오를 쓸 때 비로소 드러나게 되는 기본적인 것 말이다. 그들이 우리 정서를 배워서 큰 회사로 옮겨 가서는 자기 작업을 하는 과정에서 자연스럽게 여기서 배운 것들이 배어 나온다면, 그게 바로 글로벌 아니겠다. 20~30대에 그렇게 경험을 쌓고, 그러다 40대에 돌아와 이제 자기 작품을 여기서 하고 싶다고 하면 그때 하면 된다.

#### 스튜디오를 방문하는 관객들도 많은 것으로 안다.

견학이나 방문 요청이 거의 매주 있는 편이다. 스튜디오 안에 2인용 극장이 있는데, 관객들이 와서 영화를 보고, 끝난 뒤에서 여기서 함께 대화를 나눈다. 오늘도 관객 한 분이 <소중한 날의 꿈>을 보는 중이다.

<소중한 날의 꿈> 개봉 때부터 원화나, 제작에 사용된 연필, 피겨 등을 관객에게 나눠 주고 있다.

#### 관객들에게 나눠 주는 연서와 피겨 인형, 몽당연필들.



지금도 스튜디오로 DVD를 주문하면 스케치 이면지를 묶은 연습장을 선물로 드린다. 일본이나 디즈니 애니메이션은 그 국민들과 삶을 같이 이어 온 흔적들이 많은데, 한국 애니메이션에는 그런 게 별로 없다. 원화나 스케치, 소도구를 나눠 드리는 일은 그런 역사를 쌓아 가려는 노력의 일환이다. 애니메이션 스태프들도 역사를 만들어 가지만, 관객들도 한국 애니메이션 스튜디오의 흔적을 가져가는 거다. 한국 애니메이션의 역사를 가져간 이들이 조금씩 늘어나면, 20~30년 뒤에는 한국에도 지브리 같은, 디즈니 같은, 픽사 같은 곳들이 생겨날 수 있을 거다. 내 세대에는 그 꿈을 못 이뤄도 후배들에게 뭔가 도움이 될 수 있도록, 지금 내가 할 수 있는 돈이 안 드는 노력을 하는 거다.

#### 공동체 상영도 많이 했는데.

정말 많이 했고, 지금도 하고 있다. 신기하기도 하다. 사실 애니메이션 감독이 GV를 몇 백 번 하는 걸 상상이나 했겠다. 처음엔 좀 어색하기도 했는데, 이제는 이것도 역사를 만들어 나가는 느낌이다. 관객들은 애니메이션 만든 사람을 처음 만나는 거잖나. 그런 관객이 쌓이고, 어린 관객들이 어른이 되고, 나이 드신 분들은 어린이들하고 경험을 나누면, 호들갑 떨지 않아도 한국 애니메이션을 올바르게 볼 수 있게 될 거라 생각한다. 그래서 한국단편문학 작업에도 많이 노력하고 있다. 다른 영화들은 홍보 호가 있어서 아이들에게 다가가기 어렵지만, 이걸 수업의 일환처럼 접근이 가능하니까.

#### 한국문학이 애니메이션으로 만들어지는 게 이번이 처음이라고 해서 깜짝 놀랐다.

이건 정말 반성해야 할 부분이다. 우리가 어떤 콘텐츠를 만들어 세계에 파는 게 중요한 게 아니다. 한국문학 애니메이션이 이제야 처음 나온다는 건 창피한 일이다. 우리 일본 스타일의 세계명작 애니메이션을 어릴 때 보고 자랐다. 그감수성이 우리에게 은연중에 남아 있다. 그런 게 진짜 무서운 거

#### <소중한 날의 꿈>에 참여한 모든 스태프들의 사진이 붙어 있는 스튜디오 입구.



다. 적어도 식구들이 밥상에 마주 앉아 "아빠, 허 생원은 왜 그랬어? 김 첩자는 왜 이랬어?" 하고 함께 이야기를 나눌 수 있는 정도는 돼야 같은 민족이라 할 수 있을 텐데, 지금처럼 가면 멋 훗날에는 그런 연결고리가 다 없어질 거 같다.

#### 어릴 때 문학소년이었다고 들었는데, 한국단편문학 작업에 감흥이 특별하겠다.

맞다. 원래는 시인이 되고 싶었으니까. 이번 단편문학 작업이 나에게 와서 얼마나 기쁘지 모른다. <소중한 날의 꿈>도 관객들이 많이 좋아했지만, 단편문학은 애니메이션에 대해 거리감을 느끼는 이들에게서도 반응이 더 있다. 이 작품들을 통해 그 시대에도 똑같이 치열하게 불안해하고 어떻게 먹고살까 고민했구나 하는 걸 어린 친구들이 알고 윗세대를 좀 더 이해하게 될 테고, 먹고살기에만 바쁜 어른들도 저렇게 아프게 살아가는 사람들이 있다는 걸 새삼 느낄 수 있다면 의미가 있을 거라 생각한다.

#### 개봉 예정인 단편문학 외에 현재 진행 중인 작품들은?

내년 초 개봉이 목표인 단편문학 2차 작품들 중에서 <소나기> 작업을 시작했다. 다음에는 <무녀도>와 <병어리 삼룡이>가 이어진다. 극장용 장편 <도래샘순>은 시나리오 작업 중이고, TV 시리즈 <로봇전원일기>도 준비 중이다. 중국과 합작으로 마미아이라는 캐릭터도 개발하고 있고.

#### 연필로 명상하기가 추구하는 애니메이션은 어떤 건가?

'어떤 이야기'라고 구체적으로 말하긴 어렵지만, 극장을 나갈 때 내가 그린 그림으로 행복해지는 이야기랄까. 웃고 떠드는 행복이 아니라 가슴이 행복한 거. '우리 모두 행복해가 아니라 '내가 너무 행복해' 이런 느낌의 작품이 될 것 같다. <소중한 날의 꿈>이 끝나고 다음 작품을 준비하면서 확신이 든 거라면, 우리 스튜디오와 내가 잘하는 것은 한 개인의 가슴이 벽차도록 하는 것 같다. 행복이라 해야 할지, 울기이라 해야 할지, 그런 느낌을 주는 작품을 꼭 만들고 싶다.

취재 성미나 사진 김지은



바로 지금, 현재진행형의 그들

〈우리별 일호와 얼룩소〉 지금이 아니면 안 돼

매우 특이한 이름을 지닌 애니메이션 스튜디오 '지금이 아니면 안 돼'. 2003년 단편 〈편지〉로 그 존재를 알린 후, 늑대 작가가 갑작스레 딸을 키우게 되는 이야기 〈아빠가 필요해〉(2005), 재판기로 환생한 무림고수의 이야기를 다룬 〈무림일검의 사생활〉(2007) 등 개성 넘치는 캐릭터와 스토리의 작품들로 꾸준히 관객들을 만나 왔다. 지난 2월 개봉한 인공위성 소녀와 얼룩소 변신 소년의 이야기 〈우리별 일호와 얼룩소〉(이하 〈우리별〉)는 2008년부터 5년 동안 준비하여 선보인 첫 장편 애니메이션이다. '지금이 아니면 안 돼'는 장형운 감독과 2002년 〈TEA TIME〉부터 12년간 함께 작업해 온 박지연 감독, 〈무림일검의 사생활〉로 인연을 맺은 김창수 작화감독이 핵심 인원으로 구성돼 있다. 연남동 스튜디오에 들어서자 벽면을 가득 메운 〈우리별〉 원화들과 국내외 여러 영화제에서 수상한 각양각색의 트로피들이 자리를 잡고 있었다.



벽 하나를 빼곡히 채운 〈우리별 일호와 얼룩소〉 원화들.

스튜디오 이름의 기원부터 물어봐야겠다. '지금이 아니면 안 돼'라는 이름을 어떻게 짓게 된 건가?

**장형운:** 예전에 다이어리에 적어 뒀던 글귀에서 따 왔다. 사실 지금보다 더 길다. "지금이 아니면 안 돼. 사랑엔 영화도 시도 음악도 지금이 아니면 안 돼. 나중엔 너도나도 변할 테니까."였지만, 사업자등록 글자 제한에 걸려 '지금이 아니면 안 돼'라고 줄였다. 이름 지을 때는 몰랐는데 막상 일하다 보니 이름이 길어서 곤란한 상황들이 종종 있다. 택배를 받을 때라든가.

애니메이션을 어떻게 시작하게 됐는지 그 사연들도 궁금하다.

**박지연:** 사실 애니메이션을 그렇게 좋아하지는 않았다. 학교 다닐 때 미술을 하고 싶었는데, 부모님께서 '벌어먹는 직업'이라고 결사반대를 하시더라. 대학 졸업한 뒤로도 계속 만화를 그리고 싶다는 생각을 많이 했다. 마침 진주에 애니메이션 학원이 있어서 등록을 했는데, 다니다 보니 더 간절해졌다. 결국 다니던 직장을 그만두고 서울로 올라와 하청 쪽 동화 작업부터 시작하게 됐다.

**김창수:** 학창 시절부터 만화 보는 걸 워낙 좋아했다. 방과 후에 장르를 가리지 않고 많이 봤다. 만화를 보다 보니 자연스럽게 내 이야기를 만들고 싶은 욕망이 생겨서 만화가 문화생으로 들어갔다. 그러던 도중에 갑자기 선생님이 애니메이션을 하겠다면서 미야자키 하야오의 〈마녀 배달부 키키〉를 보여 줬다. 워낙 훌륭한 작품이니 다들 좋아했지. 근데 애니메이션 동화는 칸 만화 때와 다르게 내가 그리고 싶거나 잘 그리는 구도만 그릴 수 없는 차이가 있더라. 여러 가지 포즈나 표정을 그리다 보니 작화 그 자체의 매력에 빠져들었다.

**장형운:** 아마 초등학교 때부터 애니메이션을 하고 싶다는 생각을 한 것 같다. 흔히 말하는 건담 오타쿠다. '건타쿠'.(웃음) 수능 점수에 맞춰서 정치외교학과로 진학해서 샐러리맨을 꿈꾸다가, 대학 졸업하고 한국영화아카데미에 가서 본격적으로 애니메이션 공부를 했다. 그때 만든 단편이 〈어쩌면 나는 장님인지도 모른다〉와 〈TEA TIME〉이다.

'지금이 아니면 안 돼'로 함께하게 된 계기는 뭐였나?

**장형운:** 학교 실습 작품으로 〈TEA TIME〉을 만들 때, 페이퍼 애니메이션이라 일일이 한 장씩 그리는 작업이 필요했다. 작업이 너무 늦어져서 애니메이션노동조합 사이트를 통해 "잘 못해도 되니 성실하신분"을 찾았는데, 박지연 감독이 "저는 성실하고 실력까지 좋으니 걱정 마세요."라는 메시지를 보내서 같이 일을 하게 됐다.

**박지연:** 하청업체 일을 꽤 하다 잠시 '연필로 명상하기'에도 있었고, 그때는 애니메이션 학원에서 강사로 일하고 있었다. 학원 맞은편에 영화아카데미가 있어서 가깝기도 하고 단편에도 관심이 생겨서 바로 지원했다.

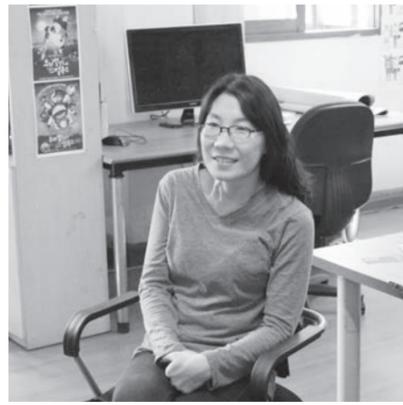
**장형운:** 박지연 감독이 손이 빠른 덕분에 술마시고 응원에 빠져 살던 2002년 월드컵 때도 기적적으로 2개월 만에 완성할 수 있었다. 그때 처음 깨달았다. '아, 남을 시키면 되는구나!'

**박지연:** 선으로만 쓱쓱 하면 되는데 왜 그렇게 잡고 있는지.(웃음)

그럼 김창수 감독은 어땠나?

**김창수:** 2006년쯤 〈아빠가 필요해〉를 보고, '못 만들었지만 재밌다고 생각했다. 굉장히 인상적으로 봤는데, 마침 장형운 감독이 중편 애니메이션 스테프를 구한다는 소식을 듣고 지인을 통해 처음 만났다. 그 작품이 〈무림일검의 사생활〉이다. 원화와 레이아웃 작업에 참여했다. 그

스튜디오 문에서 반겨 주는 <우리별 일호와 얼룩소> 포스터.



<인스턴트 메모리>, <도시에서 그녀가 피할 수 없는 것들>, <낙타들>을 연출하고, <우리별 일호와 얼룩소> 조감독을 맡은 박지연 감독.



<무림일검의 사생활>, <우리별 일호와 얼룩소> 등에 참여한 김창수 작화감독.



<아빠가 필요해>, <무림일검의 사생활>, <내 친구 고라니>, <우리별 일호와 얼룩소> 등을 연출한 장형윤 감독.



세계 곳곳에서 받아온 다양한 트로피들.

<우리별 일호와 얼룩소>에 등장하는 휴지가 된 마법사 멀린의 실제 모형



거 끝나고 나서, 바로 옆 사무실이 연상호 감독의 '스튜디오 다다쇼'라서 <돼지의 왕>에도 잠시 참여했고, <마법천자문: 대마왕의 부활을 막아라> 같은 작품도 했다. 그러다 <우리별>에 참여하려고 다시 돌아오게 된 거다. 아직 완전히 정착한 건 아니고.

스튜디오 안에서 각자 어떤 일을 담당하고 있나?

**장형윤:** 감독이면서 스튜디오 운영에 대한 전반적인 일을 하고 있다. 공과금 처리부터 급여 입금 등. 처음 들어올 때 입구에서 내가 맞이하지 않았다. 이 사무실의 경리이기도 하다.(웃음) 스튜디오에서는 주로 프리프로덕션 단계의 작업들을 진행 중이다. 작품의 모든 작업이 우리 인원으로 진행하기엔 어려움이 있으니 외주 업체로 넘어가기 전 기획 개발의 일을 진행한다고 보면 된다.

**김창수:** 사실 이 스튜디오에 있는 세 사람이 모두 기획 작업을 함께하고 있지만, 굳이 따지자면 감독과 조감독, 작화감독의 역할을 각각 맡고 있다. 처음 아이디어를 내고 전체적인 틀을 잡는 일은 장형윤 감독이, 그 아이디어를 스토리와 이미지로 구체화하는 일은 박지연 조감독이, 그리고 더욱 구체화되어 본격적으로 작업에 들어갈 수 있게끔 하는 일들을 세 사람이 다함께 해서, 하청업체에서 완성을 시키는 거다.

**장형윤:** 총체적으로 연출 파트를 공유하며 하청업체에 지시 내리는 일을 한다고 보면 되기 때문에 굳이 역할을 나누는 데에 의미는 없다. 각자 단편 작업도 꾸준히 하고 있고.

각자 개인 작업도 하다가 스튜디오 작업도 하고 있는데, 어떤 차이나 영향이 있는지?

**박지연:** 사실 처음 애니메이션을 시작할 때는 창작이나 단편 작업에 문의한이었다. 당시 '연필로 명상하기'가 국내에 유일무이한 창작 애니메이션 스튜디오였는데, 그곳에서 여러 사람과 함께 작업을 하다 보니 알게 모르게 자극을 받았다. 혼자 작업하는 것보다 여럿이 의논하며 진행하는 작업

이 좋았다. 그 안에서 단편 작업하는 사람들을 보고 내 작품을 만들어야겠다는 생각도 할 수 있었으니까.

**김창수:** 애니메이션 동화 작업을 할 때 정해진 것을, 정해진 만큼, 정해진 대로 그리는 작업이 반복되는 면이 있다. 그런 때에 장형윤 감독과 박지연 감독의 이야기를 듣다 보면 내가 하고 싶은 것들이 구체화된다. 내 이야기를 만들고 싶다는 생각이 좀 더 확장되고 어떤 욕망으로 자리 잡게 될까 '지금 아니면 안 돼' 사람들을 만나면서부터인 것 같다.

**장형윤:** 지금 김창수 감독은 서울애니메이션센터에서 지원받아 첫 작품을 준비하고 있다. 본인 최초의 단편.

**김창수:** 아버지와 누나의 죽음을 보며 느꼈던 감정에서 시작한 작품이라 조금 어둡지 않을까 생각되는데, 아마 내년 6월 말까지 완성할 것 같다.

**장형윤:** 그래도 작년 작품보다 올해 작품이 낫다. 이전 건 청양고추가 들어 있어서 사람들이 변하는 매운 파인애플의 모험도 있었고.

특히 선호하는 애니메이션 장르가 있나?

**박지연:** 처음 애니메이션을 시작할 때 동화 작업을 해서인지 액션을 좋아한다. 동화 작업은 일상적인 동작보다 액션이 그리기 재밌으니까. 그래서 첫 작품 <인스턴트 메모리>에서도 큰 동작들이 많이 나온다. 사실 영화계에서 한 번 상영하고 물어려고 했는데, 어쩌다 보니 '지금 아니면 안 돼' DVD에도 수록하게 됐다. 2005년 당시만 해도 단편 쪽에 일본 애니메이션 풍의 작품이 없었는데 영화계 상영작을 쭉 보니까 내 작품만 튀는 것 같아 괜히 부끄럽더라. 그래도 사실 정말 하고 싶은 애니메이션은 <도시에서 그녀가 피할 수 없는 것들>보단 <인스턴트 메모리>처럼 액션이 크고 멋있는 그림이다.

장형윤 감독의 애니메이션에는 동물 캐릭터가 많이 등장한다.

**장형윤:** 의인화된 캐릭터를 많이 생각한다. 원래 동물을 좋아하는 이유도 있지만, 애니메이션이니까 동물이나 사물이 주인공이 될 수 있는 것이나

겠나. 극영화는 의인화된 캐릭터가 나오려면 탈을 쓰고 나와야 하나. 제일 좋아하는 동물은 곰같이 큰 애들이다.

2007년 제작한 독립영화진흥공단 인디스페이스 트레일러에도 강아지가 등장한다. 주인공 용관이의 노란 머리 강아지 뽀뽀 말이다.

**박지연:** 비하인드 스토리가 있다. 작업 의뢰를 받았을 때는 각자가 개인 작업만 하던 시기였다. 장형윤 감독이 따로 사람을 구해 작업을 시작했는데 자기 생각대로 안 나오는 거지. 그렇게 시간 까먹고 있다가 결국 내가 도와줘서 완성했다.

<우리별>로 첫 장편 작업을 하면서 가장 크게 느낀 점이 뭔가?

**장형윤:** 내가 제일 문제구나! 사실 <우리별>은 시나리오를 3~4년 정도 썼는데, 한 프로젝트를 오래 작업하다 보니 어느 지점에서 더 이상 나은 이야기가 나올 수 없는데도 계속해서 수정을 하게 되더라. 처음 작품을 구상할 때는 대관령에서 풀을 뜯어 먹던 젓소가 록페스티벌에 온 인디밴드 멤버를 보고 반해 소년으로 변신하는 내용도 있었다. 근데 투자가 제대로 안 되면서 계속 내용이 수정되고 더 화려한 볼거리를 넣다 보니 산으로 간 것 같기도 하고. 무엇보다 장편 작업이 처음이라 이야기가 어떤 식으로 진행될지 감이 잘 오지 않아 어려웠다.

**박지연:** 시나리오가 계속 수정되다 보니 작업을 이어가기가 정말 어려웠다. 더 이상 안 될 것 같은 시점이 오면 다른 작업에 힘을 쏟아야 했는데, 장형윤 감독이 포기할 수 없는 거다. 시나리오가 늦어지면서 제작 퀄리티에 힘써야 할 시간이 부족하지 않았나 싶다.

**장형윤:** 포기를 모르는 불꽃같은 남자랄까. 완성하고 나서 제작 퀄리티는 나름 만족하는데, 후반부로 가면서 급하게 마무리되는 듯한 스토리가 많이 아쉬웠다.

**김창수:** <우리별> 작화 작업에서는 전체적인 밸런스를 맞추는 데 가장 큰 중점을 뒀다. 극영화에서도 어떤 한 배우의 연기가 뛰어나도 작품 전체에

서 너무 튀면 좋지 않듯 애니메이션에서도 다 못 그리면 상관없지만 어떤 부분은 뛰어나고 어떤 부분은 못 그리면 흔히 말하는 '작화 붕괴' 상태가 된다. 사실 더 잘하고 싶었지만.(웃음)

창작자로서 현재 국내 애니메이션 상황에 대해 느끼는 답답함도 있을 것 같다.

**장형윤:** 국가 펀드들이 몇 십 억짜리 대형 프로젝트에만 집중적으로 투자되는 것이 문제다. 정부에서 애니메이션 산업 진흥을 목적으로 투자하는 지원금인 만큼 관리가 제대로 되어 촉박한 환경에서도 애니메이션 작업을 이어 나가는 창작자들에게 고루 지원이 이뤄져야 한다고 생각한다.

**박지연:** 애니메이션이라면 아직도 아동용이라고 생각하는 낮은 인식 역시 큰 문제다. 창작자가 더 나은 애니메이션을 만들기 위해 노력해야 하는 부분도 있지만, 사람들의 문화에 대한 인식도 더 개선되어야 한다.

앞으로 진행될 작품들은 어떤 건가?

**장형윤:** 아까 말한 김창수 감독 단편도 있고, 2005년에 나왔던 단편 <아빠가 필요해>를 장편으로 만들기 위해 준비 중이다. 단편에서는 소설가 누대에게 어느 날 갑자기 딸이 생기면서 끝이 나는데 장편으로 만들려면 뭔가 사건들이 필요해서 구상 중이다. 근데 <아이 엠 샘>같이 누대는 딸을 키울 수 없다는 사회 제도가 있어서 벌어지는 법정 드라마라든지, 혹은 딸이 납치되는 <테이큰> 같은 시나리오가 계속 떠오른다.

휴식 없이 바로 다음 작업으로 이어지나?

**장형윤:** 10월까지의 예고편이 나와야 해서 여름 내내 부지런히 시나리오를 쓸 것 같다. 그래서 그전에 단체로 한 달 정도 프랑스에 갈까 고민 중이다. 사실 영화를 잘 만들어서 유명해지거나 돈을 많이 버는 것 같은 꿈도 있겠지만, 외국에서 살아 보는 것도 적은 비용으로 실현할 수 있는 꿈이 아닐까 싶다. 장편 작업에 들어가면 또 몇 년 동안 꼼짝할 수 없기 때문에 미리 쉬려고 한다.

취재 김지은/김도란 | 사진 김지은



〈돼지의 왕〉 & 〈사이비〉 스튜디오 다다쇼

명동역 1번 출구, 남산으로 향하는 가파른 언덕을 지나 굽이굽이 계단을 오르다 보면 스튜디오 다다쇼를 만날 수 있다. 남산 애니메이션센터 안에 자리 잡은 다다쇼는 2004년 연상호 감독이 혈혈단신으로 시작한 애니메이션 스튜디오. 집에서 홀로 꾸렸던 아담한 작업실은 〈사랑은 단백질〉, 〈돼지의 왕〉, 〈창〉, 〈사이비〉라는 작품으로 국내 애니메이션에 선명한 인상을 남기는 스튜디오로 성장했다. 스태프들이 해산과 다시 모이기를 거듭하는 불안정한 시기도 있었지만, 현재는 15명 남짓한 스태프들이 새로운 작품을 선보이기 위해 바쁜 나날을 보내는 중이다. 연상호 감독의 신작 〈서울역〉을 포함해 이미 대기 중인 작품만 4편이라 한다.



그동안 선보인 작품들의 포스터.

애니메이션을 시작한 계기가 궁금하다. 1997년, 대학교 1학년 때 첫 작품으로 〈D의 과대망상을 치료하는 병원에서 막 치료를 끝낸 환자가 보는 창밖 풍경〉이라는 애니메이션을 만들었다. 인형을 만들어서 스톱모션 콤팩트 촬영을 한 퍼펙트 애니메이션인데, 팀버튼의 〈크리스마스의 악몽〉과 같은 장르다. 당시 10만원영화제 같은 곳에 출품하고 상영하면서 애니메이션 작업에 재미를 붙였다.

첫 작품 제작에 얼마나 걸렸나? 7분 정도 되는 작품을 7개월 걸려 만들었다. 친구들 도움을 많이 받았다. 작업 공간이 없어서 친구네 작업실을 빌려 쓰기도 하고, 방학 때 학교 빈 작업실에서 도둑 촬영하듯 작업하고 그랬다.

서양화와 출신의 애니메이션 감독이라는 이력이 특이하다. 서양화와 학생들 대부분이 판짓을 많이 했다. 서양화라는 게 집이 아주 부자가 아닌 이상 비전이 없지 않나. 영화를 하려는 친구도 있었고, 나처럼 애니메이션을 하려는 친구도 있었다. 난 어릴 때부터 영화랑 애니메이션을 좋아했는데 진지하게 과 선택을 안 했던 거고, 오히려 서양화과에 가고 나서 본격적으로 애니메이션을 하게 됐다.

세 번째 작품 〈지옥〉 때 2D로 전환했다. 그전까지만 해도 2D 애니메이션은 엄두도 못 냈다. 그런데 군대 전역하고 나오니까 애니메이션과 친구들이 컴퓨터로 2D 애니메이션 작업을 하더라. 옛날 같으면 그림 그리고 그걸 필름으로 찍고 그렸어야 하는데, 에프터펙트라는 프로그램이 나오면서 신세계가 열린 거다. 그즈음에 나는 〈디 데이〉라는 작품을 하면서 내러티브 표현에 한계를 느끼고 있었다. 이런저런 일을 계기로 친구들한테 1~2주일 정도 짧게나마 컴퓨터 프로그래밍을 배워서 〈지옥〉 작업을 시작했다.

〈지옥〉 연작과 〈사랑은 단백질〉 사이에 공백 기간이 조금 있었다.

〈지옥〉이 2003년에 나왔고, 〈지옥 2〉가 2006년에 나왔다. 2003년에 〈지옥〉을 만들고 1년 반 정도 회사를 다녔다. OEM이라고 외국 일을 하청 받아서 하는 회사였다. 회사를 관두고 〈지옥 2〉 작업을 하는 데, 대략 2년 정도 걸렸다. 〈지옥 2〉는 지원금 없이 자비로 만들었는데, 학교 다닐 때야 학생이니까 작업만 하면 되는데 회사를 그만두고 나니까 돈 벌면서 작업을 병행해야만 했다.

회사 다니는 동안 작업을 쉬었나? 거의 못 했다. 회사 다니는 동안에는 애니메이션 감독을 할 생각이 별로 없었다. 회사 다닐 때는 회사원 생활을 했다. 근데 답답한 부분들이 있었다. 이왕 애니메이션을 할 거면, 회사에서 내 일정 쪼개서 해 봐야 쉽지 않을 것 같고, 그래서 한 살이라도 어릴 때 나와서 해 보자, 그렇게 쉽게 생각하고 〈지옥 2〉작업에 들어갔다. 결과적으로는 너무 오래 걸렸지.

그즈음 스튜디오 다다쇼를 만든 건데, 회사 이름에는 어떤 뜻이 담겨 있나? 다다쇼라는 이름 자체가 뭔가 뜻이 있는 건 아니다. 약간 성의 없이 지은 이름이다. 알다시피 나와서 무슨 일을 하려면 지원금을 받으면 좋잖나. 당시에 못 받긴 했지만, 지원금 신청하려면 사업자등록증이 있어야 하고, 사업자등록증 내다 보니까 회사랑 회사 이름이 필요했다.

그럼 혼자 시작했겠다. 그렇다. 집에서, 혼자.

스태프들은 언제부터 들어온 건가? 〈사랑은 단백질〉 때부터다. 그때도 월급제 스태프들이 있었고, '지금이 아니면 난 왜의 김창수 작화감독이 그 당시 우리 스튜디오에 있었다. 그 스태프들 중 일부가 〈돼지의 왕〉을 처음 시도하려고 할 때도 남아 있었다. 〈사랑은 단백질〉은 한국콘텐츠진흥원에서 지원을 받고 사무실도 거기에 있었는데, 영화가 끝나면서 사무실을 비워야 하는 상황이 됐다.



기대와 궁금증을 불러일으키는 연상호 감독의 신작 <서울역> 원화들.

작업 과정을 짐작할 수 있는 작업 일정표가 한쪽 벽을 차지하고 있다.



이후에 계원예술대학교에서 남는 공간을 빌려 썼고, 외주 작업을 하면서 <돼지의 왕>을 준비하려고 용쓰다가 잘 안 돼서 스태프들 보내고 다시 집에서 혼자 작업했다. 남산 애니메이션센터로 옮긴 건 <돼지의 왕> 끝나고 <사이비> 초반 작업할 때다. 여기도 내년 7월에 비워야 한다.

**스태프들이 유동적이라서 힘들겠다.**

스태프들을 다시 구하는 게 힘들다. 그래서 요즘에는 웬만해서는 내보내지 않으려고 한다. 지금은 15명 정도가 같이 일한다.

**스튜디오 다다쇼의 작업 공정이 궁금하다. 우선, 외주는 어느 정도 되나?**

일단 우리는 스튜디오 내부에서 영화를 더 만들려고 한다. 그냥 내부에서 다 만든다고 보면 된다. 사운드 작업 같은 걸 제외하고 영상과 관련된 작업은 거의 내부에서 다 만든다. 애니메이션 회사들을 대개 동화를 외주로 뿌리기도 하는데, 우리는 그냥 다 한다.

**요즘에도 외주를 받아서 하는가?**

외주는 안 받는다. 대신 계속 작업을 한다. <사이비> 이후에 <서울역>이라는 작품을 준비 중인데, 이 사이에도 작품이 또 하나 있다.

**본인 작품인가?**

아니다. 흥덕표 감독이라고, <남자다운 수다>를 만든 감독이다. <발광하는 현대사>라는 제목이고, 강도하 작가의 동명 만화를 원작으로 한 장편이다. 작업은 이미 다 끝났고 6월 개봉을 기다리고 있다. 성적으로 중독되어 가는 한 남자의 이야기를 다루는데, 스튜디오 다다쇼로서는 내 작품 외에 처음으로 선보이는 작품이다.

**<발광하는 현대사>에서 어떤 역할을 맡았나?**

프로듀서다. 이 작품은 극장용은 아니고 미니시리즈용 애니메이션이다. IPTV랑 온라인 쪽으로만 공개가 될 거다. 각 22분 러닝타임에 총 11편이다. OVA(오리지널 비디오 애니메이션)라고 TV 쪽도 아니고 극장 쪽도 아닌 애매한 장르가 있다. 국내에서도 이걸 시도해 볼 수 있는 환경이 됐다

고 생각했다. 요즘에는 너무 극장에만 집중을 하는데, 아예 다른 매체의 애니메이션을 생각하던 중에도 도전해 보는 거다.

**다다쇼는 대중과의 접점을 잘 모색하는 것 같다.**

꼭 대중적으로 가겠다는 건 아닌데, 기회가 될 때 이런저런 것들을 많이 해보고 싶다.

**다다쇼 블로그 홈페이지에 '노골리즘 선언'이란 게 있다. 만화가 최규석과 영화평론가 허지웅이 쓴 글이 있고, 연상호 감독은 통속적인 것 속에서 예술의 본질을 찾을 수 있다고 썼다.**

작업할 때 늘 그 생각을 한다. <돼지의 왕>도 쉽잖아. 연출이나 내용을 어렵게 만드는 걸 별로 좋아하지 않는다. 쉽다고 해서 예술성이 떨어지는 것도 아니고, 오히려 예술성이 높으면서 쉬운 이야기를 쉽게 만드는 게 더 어렵다고 생각한다. 무겁고 어려운 주제라도 누구나 다 이해할 수 있는 이야기를 만들고 싶다.

**작품 기법상으로 3D와 2D를 접목하려는 시도를 꾸준히 해 왔다.**

<돼지의 왕> 작업할 때 몇 가지 아이디어가 있었다. <돼지의 왕> 때는 워낙 제작비도 적고 시간도 없어서 못 해 봤던 것들이 있었는데, 그다음에 <창>이라는 단편을 지원받아서 하면서 시도해 봤다. 이후에 <사이비>에서 다시 그 기법들을 쓴 거고.

**구체적으로 어떤 것인가?**

3D 카툰 렌더링이라는 기법이다. 3D 모델링을 해서 그걸 툰 렌더링(toon rendering: 3D 그래픽을 셀 애니메이션 형식으로 시각화하는 과정) 방식으로 처리한다. 일일이 동화를 그리는 게 아니라 3D에서 동화를 만들어 낸다.

**2D 작업 공정을 보다 간소화하는 건가?**

근데 전혀 그렇지 않다. 3D라고 해도 컴퓨터가 해 주는 건 적다. 어차피 사람이 하는 거라서 그걸 입체로 만드느냐 2D로 그리느냐의 차이다. 3D

그래픽 작업에 여념이 없는 스태프의 모습.



모델을 만들어 놓으면 카메라를 돌리는 건 어렵지 않다. 그런데 2D로 그려서 돌리는 작업은 오래 걸린다. 이 두 작업 공정을 섞어서 3D로 표현하기 쉬운 거는 3D로, 2D로 표현하기 쉬운 거는 2D로 가는 거다.

**간혹 셀 애니메이션의 순수성을 주장하는 사람이 있다.**

우리가 보는 영상 화면은 어차피 다 픽셀이다. 미야자키 하야오 그림 중에도 연필로 그리는 게 있고, 디지털로 그린 그림이 있다. 완벽하게 똑같이 내가 봐도 모르겠더라. 얼마 전에 나온 <가구야 공주 이야기>는 수작업 느낌, 아날로그적인 느낌을 내는데 그런 그림도 다 디지털로 작업을 한 거다.

**<돼지의 왕>에 비해서 <사이비>는 예산이 더 컸다. 작업 과정에서 어떤 차이가 있었나?**

아무래도 사람을 좀 많이 쓸 수 있고, 작업에서 개인 할당량이 줄었다. <돼지의 왕> 때 한 사람이 하루에 20컷 했던 걸 <사이비> 때는 하루에 3컷만 했다. 시간과 돈이 없을 때는 그냥 빨리빨리 하는데, 시간과 인력에 여유가 있으면 개인당 일의 비중이 적어진다. 그러면 결과물은 좋아지는 거고.

**배급사 NEW와 계속 작업 중인데?**

<사이비>만 같이했던 게 아니고 <발광하는 현대사> 외에도 우리 스튜디오 작품을 몇 개 더 투자하고 있기 때문에 큰 그림을 그릴 수 있다.

**다른 애니메이터들과 많이 협력하는 편인가?**

다 친하게 지내고 자주 만나서 술을 먹는다. 장형윤 감독은 내가 많이 도와주는 편인데 정작 도움을 못 받고 있다.(웃음) <우리별 일호와 얼룩소> 때 3D로 된 배경 작업을 다다쇼에서 했다. 그때 만들어 놓은 거를 지금도 잘 써먹고 있다. <우리별 일호와 얼룩소>에 자동차 경주 장면이 나온다. 그 도시 배경이 <사이비> 오토바이 장면이 그대로 쓰였다. 그리고 우리는 진짜 그쪽에 도움을 많이 줬다. 3D 모델링 자료 달라고 해서,



스튜디오 다다쇼 대표 연상호 감독. 책상 주변에 배트맨과 조커 등의 피겨가 놓여 있다.

한번은 <돼지의 왕> 자료를 짝 모아서 준 적도 있다. 컴퓨터, 테이블, 의자, 자동차 등등 해 둔 거 썩다 썩다.

**지금 준비 중인 신작 <서울역>도 전작들처럼 어두운 톤의 이야기인가?**

<서울역>은 <사이비> 개봉하기 전에 시나리오를 썼다. 2003년 <지옥> 작업할 때부터 생각해 왔던 아이템이었다. 기본적으로 어떤 내림 시선 같은 거라고 할까. 예를 들어 정부나 관료들이 시민을 보는 시선이랑 시민이 노숙자를 보는 시선이 서로 비슷하다고 생각했다. 그 시선들을 밑에서부터 밟고 올라가는 과정을 그리는, 액션영화다.

**어떤 감독 혹은 작가가 되고 싶은가?**

요즘 나 스스로를 규정짓지 않으려고 노력을 많이 한다. 나는 이러저러해야 한다는 생각들이 실제 작업에서 방해가 되는 요소인 것 같다. 외부에서 제안하는 부분들이 있고 나는 거기에 직업인으로서 충실하려고 노력 중이다. 영화를 만드는 데 많은 철학이 있을 수 있지만, 그러다 보면 영화가 후지게 된다. 예를 들어 후루야 미노루나 미야자키 하야오의 근작들은 다 실망했다. 그런데도 그 사람들의 작품은 계속 본다. 미야자키 하야오가 은퇴할 때 더 이상 그 사람의 작품을 볼 수 없다는 생각에 아쉽더라. 내가 10년 넘게 후진 작품을 만들어도 내 작업을 계속 보고 싶어 하는 사람이 있었으면 좋겠다. 그렇게 되려면 영화를 오래 해야 하겠지. 그리고 지치지 않아야 할 테고.

**다다쇼의 미래 청사진이 있다면?**

정해진 작업을 빨리 마쳐야 되는 상황이다. 일단 4편의 작품이 대기 중이고 내년 스케줄까지 꽤 차 있다. 미래가 어떻게 될 것인가에 대해서도 계속 생각 중이다. 스태프들을 생각한다면 스튜디오 자체를 점점 키워나가는 게 좋을 것 같은데 그게 쉬운 일은 아니다. 작업을 더 할 수도 있고 덜 할 수도 있지만, 스태프들과 의견을 조율해 봐야 할 것 같다.

취재 이도훈 | 사진 김지은



한국독립애니메이션협회

매년 무더운 여름이 지나고 선선한 바람이 불 무렵 재기발랄한 애니메이션들과 함께 우리를 찾아오는 영화제가 있다. 바로 인디애니페스트다. 독립애니메이션을 전문으로 배급하는 배급사가 있다. '씨앗'이라는 이름이다. 인디애니페스트를 만들고 씨앗을 운영해 가며, 한국의 독립애니메이션과 관련된 다종다기한 일들을 해내는 곳, 한국독립애니메이션협회를 찾아갔다. 아현시장이 바라다 보이는 건물 2층에 자리 잡은 한국독립애니메이션협회 사무국은 입구부터 각종 포스터와 책들, DVD 등의 자료들로 가득했다.



화사한 색깔의 꽃들이 방문객을 반기는 사무국 입구.

한국독립애니메이션협회(이하 '협회')라는 이름이 생소한 사람들도 많을 거다. 무엇을 하는 곳인지 소개 부탁한다.

독립애니메이션 제작을 제외한 모든 활동을 하는 곳이다. (웃음) 대표적으로는 독립애니메이션 영화제 인디애니페스트가 있다. 협회는 기본적으로 독립애니메이션을 만드는 작가들이 회원으로 있기 때문에 독립애니메이션 작가들의 권리 보호가 가장 큰 목적이다. 작업할 때 상업적인 제작 시스템에 간섭받지 않고 만들고 싶은 작품을 만들 수 있게끔 하는 활동, 상업적인 배급 시스템과 다르게 감독들이 배급 과정에 참여하고 함께 할 수 있는 부분을 만들어 가는 활동, 그리고 영화제와 상영회를 통해 작품들을 소개하는 활동을 한다.

협회가 2004년에 출범했다. 어떻게 사람들이 모여 조직이 만들어졌나?

나는 2006년부터 일하기 시작해서 정확히 모르지만, 당시에 몇몇 센터나 기관에서 작가의 동의 없이 온라인에 애니메이션 작품들을 올리면서 문제가 있었다고 한다. 애니메이션 홍보 목적에서 활용했겠지만 작가들의 동의를 받지 않았고, 이에 대해 작가들이 모여 항의하면서 힘을 모을 필요가 있었다는 생각을 한 거다. 협회가 생기기 전에도 한국독립영화협회의 애니메이션 분과나 애니마 포럼에 창작스튜디오나 창작자들이 모여 있었지만, 작가들이 힘을 모아 자신들의 권리를 보호하기 위한 모임이 더욱 절실해졌고 그러려면 공식적인 법인 형태의 단체가 필요하다는 이야기가 나오면서 협회가 만들어졌다.

협회가 출범한 바로 다음 해인 2005년부터 인디애니페스트가 시작됐는데? 협회 출범 전에도 애니마 포럼에서 진행하는 상영회가 있었고 서울국제만화애니메이션페스티벌(SICAF)과 부천국제학생애니메이션페스티벌

(PISAF)이 있었다. 하지만 이들 영화제에서 한국에서 만들어진 독립애니메이션을 소개하는 데는 한계가 있었다. SICAF는 국제 영화제이기 때문에 국내 작품들을 폭넓게 상영하기 힘들었고, PISAF는 학생 영화제라 일반 작가들의 작품은 상영하기 어려웠다. 2000년대 들어 애니메이션 관련 학과가 굉장히 많이 생기면서 애니메이션 작품들도 많이 창작되고 있었는데, 이 작품들을 제대로 소개할 수 있는 곳이 별로 없었던 거다. 그래서 협회의 주력 사업 중 하나로 인디애니페스트를 만들게 됐다.

영화제는 기존 작가들의 작품들을 소개하는 한편 새로운 작가들을 발굴하는 자리이기도 하다.

맞다. 그런 면에서도 인디애니페스트는 중요한 영화제다. 독립애니메이션 작품들이 다 모이고 감독들도 다 모인다. 새로운 작가들을 매년 만난다. 그리고 인디애니페스트가 끝나고 나면, '인디애니유랑단'이라는 순회 상영회와 정기상영회를 통해 작품들을 다시 상영한다. 영화제 때는 여러 작품들을 한꺼번에 만나기 때문에 전부 기억하기가 어려운데, 상영회 때는 한 작품 혹은 한 작가에 집중해서 만나기 때문에 작품에 대한 이야기는 물론이거니와 더 많은 이야기들을 나눌 수 있다.

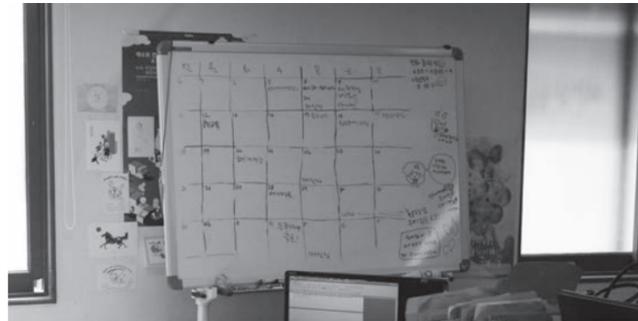
인디애니유랑단이라니, 순회상영회 이름이 재미있다.

영화제는 한 곳에서 일시적으로 진행하기 때문에 시간적 공간적으로 한계가 있다. 작품을 한 번만 상영하고 마는 게 아깝지 않다. 영화제의 시간적 공간적 한계들을 극복하기 위해 전국을 순회하며 상영하는 인디애니유랑단을 기획하게 됐다. 순회 장소는 고정적으로 정해 두지 않고, 상영 신청이 들어오는 곳을 찾아간다. 그래서 매년 다양한 곳에서 상영하고 있다.



2006년부터 9년째 한국독립애니메이션협회를 지키고 있는 최유진 사무국장.

교육, 상영, 배급, 해외 순회상영 등 다양한 사업을 엮을 수 있는 5월 일정표.



특별히 기억에 남는 상영 장소가 있을 것 같다.

예산이 남아 있는 상황에서 사업이 종료되어 가던 해가 있었다. 예산도 꽤 남았고 하니 조금 더 의미 있는 곳에서 상영을 해 보고 싶다고 고민하던 중에 지역아동센터에서 무료로 상영해 보자는 의견이 나왔다. 그래서 전국지역아동센터랑 협의를 해서 지방의 지역아동센터에서 체험 프로그램이랑 상영 프로그램을 엮어서 진행하게 됐다. 10여 군데에서 2주 동안 상영했는데 지역 간 교통편이 좋지 않았고 운전을 할 수 있는 사람도 없어서 새벽에 내려가서 상영회 하고 다시 서울 올라왔다 다음 날 아침에 또 내려가고 했다. 무안, 김해, 여수, 장수 등을 매일같이 순회하는 일정이어서 행사 끝나고 다 쓰러졌다.(웃음)

정기상영회는 어떻게 진행하고 있나?

정기상영회는 독립애니메이션을 언제든지 볼 수 있는 공간이 있으면 좋겠다는 생각에서 시작했다. 매달 몇 주 어디에 가면 독립애니메이션을 볼 수 있다라는 정기성을 가지고 독립애니메이션을 소개하고 싶었다. 처음엔 2007년 말 인디스페이스가 개관했을 때 같이 시작했고, 인디스페이스가 난항을 겪었던 상황에서 한국영상자료원으로 확장해서, 현재는 인디스페이스랑 한국영상자료원 두 곳에서 정기상영회를 하고 있다.

분명 열혈 관객이 있었겠지?

물론 있었다. 인디스페이스에서 할 때는 인디스페이스로 오시고 영상자료원에서 할 때는 영상자료원으로 오셨다. 처음엔 수줍어하시다가 시간이 지나면서 질문도 하시고 나중엔 서로 인사도 하고 영화제에서도 뵈고 했다. 굉장히 고마웠고 뿌듯했다. 최근엔 빈 적이 없는데 많이 아쉽다. 정기상영회는 안정성이 중요하다고 생각하는데 최근에는 정책적으로나 여러 가지 이유로 쉽지 않다. 상영회가 안정적으로 진행이 되어야 열혈 관객들도 정기적으로 상영회에 오실 수 있는데 그런 부분이 잘 안 된다. 영상자료원의 경우 예산상의 이유로 매년 6개월 정도만 진행하고 있다.

데이터베이스 구축 사업도 하고 있다. 데이터베이스라는 게 처음부터 차곡차곡 하지 않으면 엄청나게 힘들지 않나? 산더미처럼 쌓인 자료를 분류해 하나씩 정리하는 건 상상하지 못할 만큼 어려운 일일 텐데.

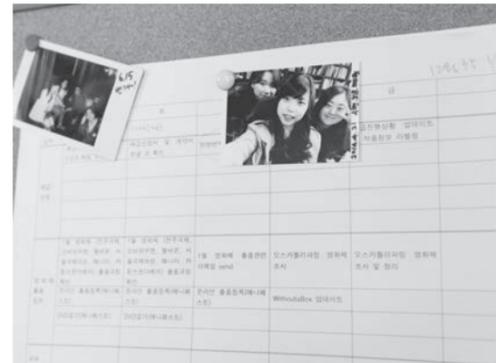
2009년에 영화진흥위원회 지원을 받아서 시작했다. 그때까지 제대로 된 독립애니메이션 데이터베이스가 없어서 우리가 한번 제대로 만들어 보자는 생각에서 시작했다. 일단 우리가 4년 동안 상영했던 작품들을 모아서 정리하기 시작했다. 정말 힘들었다. 막상 해 보니, 데이터베이스라는 게 굉장히 철학적이더라. 자료만 모아서 올리면 된다고 생각했는데 분류체계를 만드는 것도 쉬운 일이 아니었다. 무엇을 기준으로 할 것인가, 최신작 순서로 할 것인가 오래된 순서로 할 것인가, 키워드는 무엇으로 할 것인가, 고민이 많았다. 특히 애니메이션은 작법이 매우 다양해서 이것들을 어떻게 분류해야 할지 막막했다.

지속적으로 데이터베이스를 운영하는 게 어렵지 않은가?

일단 작품을 관리 보존한다는 점에서 의미가 있다. 그리고 누군가가 관리되고 보존된 작품을 보고 자신의 작품을 만들 수도 있다는 점에서도 의미가 있다. 이 두 가지를 충족시킬 수 있는 데이터베이스를 구축하고자 했다. 이후로 매년 업데이트하고 있다. 상시적인 업데이트는 배급 작품만 하고 있고, 다른 작품들은 연말에 한꺼번에 모아서 한다. 협회에서는 직접 작가들을 만나고 작품들을 보면서 관리를 하니까 정리가 잘되어 있고 운영도 잘된다. 이 부분에 대해서는 확실히 자부심이 있다.

영어와 일본어 서비스도 제공하고 있다. 데이터베이스까지 포함해 모든 정보들을 다른 언어로 소개한다는 게 쉽지 않았을 텐데.

영화제를 하면 해외 초청작도 있기 때문에 영어 서비스는 필요하다고 생각했다. 그리고 배급 사업을 하다 보니까 해외에서 한국 작품들을 알고 싶을 때 찾아볼 수 있는 방법이 필요했더라. 일본어 서비스는 일본에서 순회상영회를 하면서 시작했는데, 관리에 어려움이 있어 최소화시켰다. 상시적으로 업데이트하지 않아도 되게끔 기본 정보만 실어 놔다. 실



배극한 업무 진행표 위에 지리한 스태프들의 스냅 사진.



배급 사업 서류들과 자료들이 가득한 책장.

은 지금 홈페이지 리뉴얼을 하고 있는데, 리뉴얼이 끝나면 더 보기 좋게 될 거다.

2010년부터 배급팀 씨앗 사업을 시작했는데?

2004년부터 상영회를 진행하면서 감독들에게 상영을 위해 연락하면 작품이 분실된 경우가 간혹 있었다. 감독의 연락처가 바뀌어 연락이 안 되는 경우도 있고, 작품이 좋아서 상영하고 싶은데, 물리적으로 상영이 불가능한 거다. 그러다 2009년에 배급과 관련해 문제가 발생했다. 어떤 배급사가 정산도 안 해 주고, 결과보고서도 안 주고, 상영 장소도 알려주지 않고, 감독의 요구도 들어주지 않는 등, 많은 문제를 일으켰다.

어떻게 대응했는가?

개인 작가들이 이런 사례를 협회에 많이 알려 왔고, 우리도 고민을 많이 했다. 피해자들이 모여 모임을 만들자는 이야기도 있었다. 하지만 해결이 잘 안 됐다. 이런 문제에 대응하는 방법에는 그 배급사를 고발하고 공격하는 방법도 있지만, 작품이 그 배급사로 가지 않게 하는 방법도 있다. 그래서 우리가 배급을 해야겠다는 결정을 했다. 다른 단체들이 할 수도 있었지만 아무래도 전문적으로 애니메이션을 상영하는 단체인 우리가 직접 배급도 하는 게 낫겠다 싶었다. 2010년에 배급 사업을 시작하면서 적극적으로 작품들을 모았다. 대부분의 작품들과 계약을 해서, 현재는 400편이 넘는 작품들을 보유하고 있다.

직접 배급을 해 보니 어떤가?

400편이 넘는 애니메이션을 배급하면서, 그 작품들을 관리하고 보존하는 일을 협회가 하고 있다. 이걸 작가들에 대한 보호이기도 하고 작품들에 대한 보호이기도 하다. 작품이 한 번 상영되고 없어지는 게 아니라, 계속해서 사람들이 볼 수 있도록 수집하고 보존하는 거다. 배급 사업을 통해 수익을 만들어 내지는 고민도 있었다. 독립애니메이션을 해서 먹고살 수 있는 방법들을 만들고 싶었다. 이걸 협회 입장에서 무척 중요한 고민이다. 작가들이 있어야 협회가 있기 때문에, 작가들이 계속해서 작품을 만

들 수 있는 환경을 만들어 주는 게 협회가 해야 할 역할이다.

협회 사업 중에 교육도 있다. 교육을 통해 작가들이 누군가를 가르치고 그 가르침을 받은 사람은 또 새로운 작가가 되는 순환 고리가 만들어질 것 같은데? 문화예술교육사업에 집중하게 된 건, 한국문화예술교육진흥원(아르페)을 통해 협회 회원들이 애니메이션 담당 강사로 파견되는 경우가 있었기 때문이다. 애니메이션 교육 과정은 다양하다. 단순히 애니메이션 제작만이 아니라 그림 그리고, 글도 쓰고, 음악도 만들고, 다양한 문화예술 수업을 진행한다. 지금은 협회 이사인 최수인 감독이 '행복학교'라는 이름으로 문화예술교육사업을 하고 있다.

협회 운영은 어떻게 꾸려 가나? 실무를 담당하고 있는 사무국의 구성도 궁금하다.

재정적인 부분에서는 현재 기본적으로 자립되어 있는 구조다. 인건비와 운영비 둘 다 회비와 배급 사업의 수익으로 충당한다. 사무국에는 나를 포함해 4명이 상근하고 있다. 내가 전체 사업을 총괄하고, 다른 3명은 배급팀이다. 영화제 일이 시작되면 메인 스태프로 프로그램팀, 운영팀, 홍보팀이 꾸러지고, 일이 많아지는 영화제 기간에는 단기 스태프를 구해 더 많은 사람들과 함께 일한다. 방학 동안에는 한양대와 협력하여 인턴제를 운영하고 있다. 그리고 이사들이 일을 많이 도와주는 분위기가 있다.

앞으로의 계획은 무엇인가?

올해로 협회가 10년이 됐다. 지난 10년간 끊임없이 사업을 확장해 가며 운영의 안정화를 위해 노력했다. 또한 애니메이션 작가들이 혼자 작업을 하다 보니 고립되는 경우가 생기는데 10년간 협회의 다양한 활동을 통해 감독들의 네트워크가 생겼다. 이것은 중요한 성과라고 생각한다. 지금은 정책적인 부분에 대해서 생각하고 있다. 이제는 구체적으로 독립애니메이션에 대한 정책들을 제안해야 하는 시기인 것 같다.

취재 최혁규 | 사진 유수진

인디포럼 월레비행 <수련> 2014. 4. 30 at 독립영화전용관 인디플러스

# 삶의 모든 과정 '수련'



봄에서 여름으로 넘어가는 5월 말부터 6월 초까지 펼쳐지는 독립영화 축제 인디포럼. 1996년 '아마추어에서 작가까지'라는 슬로건으로 시작한 인디포럼은 독립영화 작가들이 스스로 만들어 가는 영화제다. '인디포럼 월레비행'은 매월 주목할 만한 독립영화를 선정, 상영하고 관객과 작가들이 활기차게 이야기를 나누고자 마련된 정기 프로그램. 2009년 2월 시작하여, 지금은 매월 마지막 주 수요일마다 관객을 만나고 있다. 인디포럼2014 개막을 한 달 앞둔 4월의 월레비행 상영작은 서울독립영화제2013 대상을 수상한 김이창 감독의 <수련>. 남다는 영화평론가, 김동현 서울독립영화제 사무국장, 김이창 감독이 함께 자리하여 관객들의 열띤 질문 속에 흥미진진한 대화를 이어 갔다.

**남다:** 보는 내내 영화의 배경이 궁금했는데요, 어떻게 이 영화를 만들게 되셨나요?  
**김이창:** 2009년에 첫 촬영을 시작하여 2013년까지 촬영, 편집을 했습니다. 어머니가 돌아가신 후에 일반 회사원으로 생활했는데, 삶의 만족도가 높지 않았어요. 계속 영화를 만들고 싶었어요. 어릴 때부터 꿈이기도 했고, 영화를 좋아하신 어머니의 영향을 많이 받았죠. 어머니와 영화를 보고 이야기를 나누는 추억이 항상 마음속에 있었기 때문에 직장을 그만두고 프리랜서로 일하면서 영화를 시작하게 됐습니다. 이 영화가 첫 영화예요. 1~2년 계획했었는데 생각보다 많이 길어졌죠.  
**김동현:** 보통 무술 장면은 액션영화에서 판타스틱하게 영화적으로 대치된 장면으로 보게 되는데, <수련>에서는 한 사람이 신체적으로 훈련하는 모습이 시선을 끌었어요. 신체의 이동으로 영화의 중요한 공간들을 보여 주면서 주인공이 놓여 있는 공간의 의미에 대해서도 생각하게 하는 것 같아요. 자기 고백을 통해 정신적으로 자신의 상황을 극복하려고 하는 것이, 횡으로 신체의 공간을 보여 주며 종으로는 정신적 공간을 추구하는 느낌을 받았습시다.

**남다:** 감독님의 자전적인 이야기 속에 허구도 있다고 생각되는데요.  
**김이창:** 영화 내용에 허구는 없어요. 허구라고 한다면 연출이 가미된 부분일 텐데요. 의도적으로 보여 줘야겠다고 생각한 것은 무덤에서 돌아오는 장면이었어요. 발걸음이 떨어지는 않는다는 것을 보여 주고 싶어서. 그 외 연출이라고 한다면 친구에게 전화 거는 장면과 고시원 옆방에 향의하러 가는 장면. 그때 당시 전화 걸 친구도 없었고, 고시원 장면은 재연한 거였어요.  
**김동현:** 촬영 보조가 있었다고 들었는데 그분들은 얼마나 기여했는지?  
**김이창:** 2명의 촬영 보조 중 1명의 촬영분 4~5컷 정도가 들어갔어요. 고시원 옥상에서 촬영한 것이었고, 그 외 야외 촬영은 다 제가 혼자 찍었어요. 고시원 옥상은 사람들 통제가 필요했고 혼자 하면 없어 보이니까.(웃음)  
**관객:** 이 영화를 통해 관객이 보편적으로 얻을 수 있는 것이 무엇이라 생각하고 만드셨나요?  
**김이창:** 이 영화는 다른 영화와는 만들어진 동기가 다른 것 같아요. 영화를 통해 뭔가를 전달해야겠다는 생각보다는 저를 테스트하는 영화였고, 어머니에게 선물하는 영화였어요.  
**관객:** 다른 사람이 나오는 장면을 의도적으로 편집하신 것인데요.  
**김이창:** 정확히 보셨어요. 촬영은 다큐 형식, 편집은 극영화로 보이려고 했어요. 영화적으로 특이성을 줄 수 있을 거라 생각하고 저한테 더 집중할 수 있게 하기 위해 사람들 나오는 것을 인위적으로 배제했습니다.  
**관객:** 어머니에게서 신앙의 영향을 받았다면 주인공도 신앙으로 황폐한 환경을 돌파했을 수도 있을 것 같은데, 그런 모습은 없는 것 같아요.  
**김이창:** 그 당시 '나'라는 존재가 세 사람이 있었던 것 같아요. 영화 속 '나'와 감독으로서의 '나'가 있고, 돈을 벌어야 하는 생계형 '나'가 있는 거죠. 감독이 되겠다고 하는 '나'의 모습이 영화에는 없어요. 그 모습의 주체가 되는 '나'는 어머니의 신념과 믿음을 받은 사람이예요. 어머니의 영향을 받은 영화 밖의 김이창은 지금 이 자리에 있는 거죠.  
**남다:** 음악이 들어감으로써 감정을 자극하는 부분이 있다고 생각해요. 왜 클래식 음악을 선택했고, 어떤 기준으로 선곡을 하셨나요?  
**김이창:** 음악도 어머니의 영향을 받았어요. 어머니가 클래식을 좋아하셨거든요. 저한테는 익숙한 음악이라 클래식이 특별하게 느껴질 거라고 생각하지 않았어요. 영화 속 음악은 60년대 녹음된 옛날 클래식 음반이에요. 음악은 시간이 지나서 잡음이 있다고 그 가치가 훼손되는 것은 아니잖아요. 그 부분이 제 영화와 일맥상통하는 부분이 있다고 생각해서 음질이 좋지 않음에도 그 음악들을 넣었습니다. 음악이 들어간 장면은 극적인 요소를 최대한 반영하려고 한 장면이었기 때문에 감정선을 살리고자 한 부분에 음악이 들어간 거죠.  
**관객:** 영화 속 나와 영화를 만드는 나의 역할 분리를 어떻게 하셨는지?

**김이창:** 그 부분이 힘들었어요. 편집할 때 제가 자꾸 나를 미화하게 되는 거예요. 바벨 드는 장면도 더 멋있게 나온 것을 '나'는 넣고 싶고, '감독'은 안 된다고 하고. 영화 속 나와 감독인 제가 계속 타협점을 찾아 갔어요.  
**김동현:** 제목은 처음부터 '수련'으로 정하셨나요?  
**김이창:** 네, 처음부터 '수련'이었습니다. 저한테는 무술이 정체성이고 중요한 것인데, 저를 주인공으로 하고 있고 무술에 대한 적합한 단어가 수련이라 생각했어요. 저는 과정을 중요하게 생각하는데 수련은 과정을 보는 거잖아요. '수련'은 무술 수련뿐만이 아니라 저의 신념도 내포되어 있다고 생각합니다.  
**남다:** 영화를 보고 감독님의 말씀을 듣다 보니 꼭 질문하고 싶은데요, 감독님에게 영화란 무엇인가요?  
**김이창:** 저에게 영화는 꿈이고 판타지이고 천국 같은 것이예요. 힘든 생활 속에서도 주말에는 꼭 극장에서 영화를 봤어요. 그 시간이 유일하게 나에게 선물을 주는 시간이었어요. 저는 제 영화에서 제가 영화를 보는 관점을 보여주고 싶었어요. 무술 수련 장면도 더 격하게 보여 줄 수 있는데 그러고 싶지 않았어요.  
**남다:** 수련을 하는 장면의 흐름을 정하는 기준이 있는지. 리듬을 따로 생각하신 건지요?  
**김이창:** 운동한 것을 계속 찍은 것이지 찍으려고 운동을 한 것은 아니었기 때문에 따로 리듬을 생각한 것은 없었어요. 운동 방법이 그대로 들어갔다고 보시면 돼요. 다들 무술 수련의 결과만 보는데 그렇게 나오니까까지의 과정을 보여주고 싶었어요. 특히 오프닝 신의 운동 방법을 꼭 보여 주고 싶었는데 전체적인 맥락을 봤을 때 중간이나 뒤에 들어가면 흐름이 깨져서 맨 앞에 넣었어요. 너무 긴 롱테이크이기 때문에 첫 장면을 소화 못 하시는 분은 이 영화를 못 볼 거라고 생각했어요.(웃음)  
**김동현:** 감독님이 하시는 무술과 자기 수련의 프레임은 동양적인데, 종교적인 어머니의 프레임은 서양적이라 그런 대치 관계가 기이한 느낌이 들었어요.  
**김이창:** 영화가 동양 음악과 동양 철학적인 내레이션으로 진행되었다면 서양 영화제에서 잘 통하지 않을까 하는 이야기를 들었어요. 고민을 안 한 것은 아닌데 영화에 가감하고 싶지 않았어요. '나'라는 존재가 그대로 들어가 있기를 바랐어요. 어머니에 관한 것들, 그 시절에 나를 위로했던 클래식 음악들이 있는 그대로 들어가는 것이 맞다고 생각했습니다.  
**남다:** 다음 작품이 굉장히 궁금하고 기대됩니다.  
**김이창:** 다음 작품은 극영화이고 시나리오 작업 중입니다. 제가 생활하면서 느꼈던 것들, 하고 싶었던 이야기들을 있는 그대로 담아서 전해 드리려고 합니다.



## 그리고 새로운 시작

5월 29일, 2014년의 인디포럼이 시작된다.

19년의 시간을 거슬러 올라가 1996년 첫 인디포럼의 인사말을 남긴 임창재 감독님을 만났다. 그 시작에 대한 이야기. 만만치 않은 시간이 지난 만큼 기억들이 다소 흐려졌지만, 평소 듣지 못했던 초기 독립영화에 대한 소중한 이야기들이 굉장히 많았다. 김동원 감독님의 <상계동 울림픽>에 얽힌 이야기를 비롯해, 지면의 한계로 이번에는 다 신지 못한 이야기들은 다음 기회를 기약해 본다.

### 임창재(영화감독/한국독립영화협회 대표)

1990년 전후로 내가 몸담았던 곳이 노동자문화에 술운동연합인데, 분과 이름이 11월13일 전태일 열사가 근로기준법 준수를 외치며 분신한 날이었어. 이상이 굉장히 높았지. 노동자, 사회운동, 문화변혁, 그런 이상을 가진다는 것이 그때는 자연스러운 것이었고, 어쨌든 영화도 변화시키고 영화 밖에 있는 것도 변화시켜야 한다는 의무감, 사명감. 그런 것들이 있었지. 군대 다녀와서 조직이 거의 와해됐는데, 그때 남은 7-8명 정도 되는 멤버들이 다시 영화를 처음부터 해 보자 했고 지금은 작고하신 권병순 선생님을 알게 됐지. 그분이 실험영화에 대한 중요성을 굉장히 강조하시고, 거의 매주 모여서 세미나 같은 것을 하고 그랬지. 원서 번역, 출판도 하고, 원서로 공부도 하고, 그리고 94년, 95년 이때 실험영화제를 했었다고. 대학로에서 했는데 생각보다 언론이나 주변에서 관심을 많이 가져줬어. 행사가 잘됐었지. 그때 영각이<조영각 현 서울독립영화제 집행위원장>한테 연락 왔다. 그 당시 자생적으로 제도권 밖에서 영화를 하는 인력들이 모여서 영화에 대해 이야기를 한다거나, 관객을 만난다거나 하는 기회가 많지 않았는데, 영화를 매개로 해서 영화에 대한 이야기, 영화 밖의 이야기를 포럼식으로 나누는 행사를 하자고 했어. 어떻게 보면 소박하게 시작한 거야. 작품을 만들었으니 관객을 만나고 싶다 그런 거지.(웃음)

문화학교서술 멤버들하고 감독들이 거의 몸으로 뛰었지. 장소 찾기도, 그때만 필름이니까 필름 받으러 다니고, 처음에는 연대 동문회관에서 했었던 거. 그다음에는 종로명보아트홀에서 했던 거. 심의

### + 덧붙.

지난 NOW 3호에 실린 한국독립영화협회 창립에 관한 글에 대해 추가로 전해 드릴 이야기가 있다. 당시 한독협 사무차장이었던 홍수영 언니(현재 상수동카페 운영 중)의 놀라운 기억력 덕분에 그 컵을 선물한 사람이 밝혀진 것이다. 그분은 바로 <슬기로운 해법>의 태준식 감독님! 태준식 감독님은 그때를 기억하고 계실까나. 감독님, 그 컵 지금도 잘 있어요.

를 받고 했던 것도 아니고, 나름대로 목소리를 냈지만 부딪치면서 내적으로 결속이 되었던 것 같아. 돈도 거의 없었고 작품 수도 많지 않았었지. 그 1~2년 사이에 영화를 만드는 사람들, 영화제작 단체가 뿔뿔이 흩어져 있다가 모이게 된 계기가 된 거지. 만나는 게 소중하고 중요했고, 만나면 끈끈한 이야기가 많이 나왔던 것 같아. 그러다가 음비법<음반및비디오에관한법률> 위반으로 동원이 형 김동원 감독이 붙잡혀 가게 되면서 영화인들이 결속해서 힘을 모으고 목소리를 내는 기본적인 연대 조직이 필요하지 않나 그런 논의를 하게 됐어. 그 결실이 98년에 한국독립영화협회라는 것으로 모아지게 된 거지.

내가 인디포럼 인사말을 쓰면서, 19세기 프랑스 인상파 화가들 이야기를 했어. 인상파 화가들은 기존의 아카데미한 화풍과는 다른 그림을 그렸잖아. 당시 평단에서는 평가를 못 받았고, 관전(官展)인 살롱전에서 다 떨어졌지. 모네가 앞장서서 피사로나 이런 떨어진 사람들을 모아서 낙선전이라는 것을 했어. 시간이 흘러 의미가 새롭게 부각되고 지금은 그 낙선전 화가들이 미술사에 중요한 인물로 남은 것처럼, 독립영화 하는 사람들도 그런 정신이랄까 뭔가 새롭고 과거에 하지 않았던 것에 도전하는 마인드가 중요하다고 생각해서 비유해서 낙선전 이야기를 좀 했었지. <만남, 기원이 라는 제목의 인사말 마지막 줄은 "누군가 '인상파' 자리에 '한국의 독립영화를 자신 있게 집어넣을 수 있는 날을 기다리며.....'이다. 지금도 뭐 낡은 생각 같진 않아. 좀 필요하지 않나.

취재 심미혜

## 디지털과 아우라

요즘 독립영화 제작 현장에서 고민하게 되는 부분 중에 중요한 것이 화질에 대한 결정이다. 이젠 디지털이 대세이다 보니 누구나 고화질을 선호하고 그것을 뒷받침할 장비들의 선택이 중요해졌다. 촬영 파트는 당연히 초고화질의 성능 좋은 기종을 원하고 감독이나 제작 쪽은 예산에 대한 고민을 안 할 수가 없어서 항상 의견 조율이 필요하다. 화질이 작품성을 보장해 주는 절대적인 요소가 아니라는 것을 알면서도 웬지 고화질로 찍으면 더 잘 나올 것 같은 은근한 기대감과 자부심이 자꾸 욕심을 부리게 만든다. 바로 그 지점의 결정이 향후 진행 과정과 결과에 막대한 영향을 끼치게 된다. 영화 제작 현장은 한번 출발하면 도착지까지 멈추지 않는 고속열차와 같다. 철저히 준비해도 항상 돌발 변수가 생기기 마련인데 처음에 망심해서 사전 준비를 부실하게 하면 제작 중간에 꼭 어려운 문제에 부딪히게 된다.

필자는 작년 여름부터 가을 사이에 장편 한 편과 단편 두 편의 제작에 참여했다. 장편은 4K급 고화질 장비였고 단편은 풀HD급의 가벼운 DSLR로 촬영을 진행했다. 무거운 고화질 장비는 장비 운용에 필요한 인력과 세팅 시간이 필요로 하다 보니 하루에 찍을 수 있는 분량이 많지 않아 여름 촬영 후 가을에 다시 보충촬영을 하게 됐다. 당연히 제작비가 초과됐다. 촬영이 끝나고 후반작업까지 진행하니 어느새 1년 남짓한 시간이 훌쩍 지나 버렸다. 현재도 마무리 작업 중인데 돌이켜보면 프리 단계에서의 결정이 이 모든 어려움을 초래한 원인이었다.

여름에 어렵게 진행한 작업이어서인지 10여년 전

의 첫 장편영화 현장이 떠올랐다. 그때도 제작 초기의 결정이 이후 과정에 막대한 영향을 끼쳤다. 원래 단편으로 기획됐던 영화를 장편으로 확대하면서 모든 부분에서 무리가 따르게 된 것이다. 당시는 디지털 초창기라 6mm 테이프 방식의 DV 캠코더가 주력 기종이었다. 프리 단계부터 어렵게 진행되던 작업은 본 촬영에 들어가서 더 큰 난관에 봉착했다. 7월 한여름 날씨에 야외에서 하필이면 어린 배우들이 나오는 장면을 처음으로 촬영하게 됐다. 요즘도 그렇지만 익숙하지 않은 제주 사투리로 대사를 하려고 하니 어린 친구들은 자주 썼던 표현이 아니라서 대사 영역이나 발음이 자꾸 어색하게 나왔다. 대사 지도도 하고 리허설도 했지만 본 촬영에서는 자꾸 NG가 났다. 첫 촬영만 이틀에 걸쳐 한 것당 30-50회차씩 찍다 보니 모든 스태프가 더운 날씨에 힘이 빠지고 어린 배우들은 점점 지쳐 짜증을 내기 시작했다. 감독 역시 장편은 처음이라 진행하는 모든 일이 힘이 들 수밖에 없었다. 그런 내색을 안 하고 똑심 있게 밀어붙였다. 그러나 그 후로도 난관은 계속됐다.

급기야 감독과 의견이 맞지 않은 촬영감독이 중도 하차하고 PD까지 교체되는 상황이 벌어졌다. 애초 2개월 정도로 예상했던 제작 기간은 점점 길어졌고 제작비 부족과 많은 난제들을 감당하기 어려워 새로운 PD마저 중도 하차하게 됐다. 부득이하게 제작이 중단되는 우여곡절을 거치고 1년 반이 지나고 나서야 겨우 완성시킬 수 있었다. 그때 마지막까지 남은 스태프가 필자와 감독과 조감독, 세 사람뿐이었다.

지금 생각해 보면 열정 하나만 믿고 겁 없이 뛰어

### 고혁진

제주독립영화협회 대표이자 영화제작사 설문대영상 대표, 프로듀서로서 <끝나지 않은 세월>(2004), <지슬 - 끝나지 않은 세월 2>(2012), <하늘의 황금마차>(2013) 등을 제작해 왔다.

들었던 첫 장편영화 현장이었고 프리 단계에서의 현명한 결정이 정말 중요하다는 것을 혹독하게 경험한 시간이었다. 그런데도 시간이 지나면 자꾸 잊어버리게 되는 우를 범한다. 현장 영화인들은 누구나 좋은 화질의 완성도 높은 작품을 제작하고 싶어 한다. 하지만 제작비가 충분한 상업영화현장이 아닌 이상 독립영화 제작 환경은 가벼울수록 효율성이 많아진다. 세팅 시간이나 이동 시간이 줄어들면 그만큼 감독의 연출이나 배우의 연기를 더 많이 고민할 수 있고 실수를 줄일 수 있다. 제작비 대비 작업의 효율성과 작품의 완성도를 높이는 데 고민을 해야 할 시점이다.

현재 극장의 상영 시스템이 모두 4K급 고화질, 고음질 환경을 갖추고 있지는 않다. 작은 멀티플렉스 관들은 풀HD급인 2K급이 대부분이고 앞으로는 모든 상영관이 4K급 이상의 환경으로 바뀌려면 꽤 오랜 시간이 걸릴 것이다.

오래된 고전 명작이나 고화질이 아닌 8,90년대 영화 속에서도 관객을 감동시키는 아우라는 전혀 퇴색되지 않고 전달된다. 화질이 좋아졌다고 해서 감동을 주고 오랫동안 기억에 남는 좋은 영화가 늘어나는 것은 아니라는 말이다. 영화를 포함한 모든 예술작품의 아우라는 기술적인 환경의 제약을 뛰어넘고 빛을 발하기 마련이다. 무엇을 더 중심에 두면서 제작 환경을 만들어 나가야 할 것인지 찬찬히 따져 봐야 할 때다.

# 극장전 2

나는 극장 앞에서 친구를 기다리고 있었다. 내가 기다리는 친구는 여느 친구들과 달라서, 얼굴을 보려면 극장 앞에서 우연히 만나는 방법밖에 없었다. 그동안 많은 영화를 보러 가서 친구를 기다렸지만 친구는 오지 않았다. 하지만 다음번에라도 만나기를 기다리면서 나는 항상 영화를 혼자 보았다. 비가 오는 날이면 나는 괜히 극장으로 달려가서 두 장의 영화 표를 산 다음 극장 앞에서 하염없이 친구를 기다렸다.

오늘은 비가 오지 않아서 못 만나는 것일까 생각하고 있을 때 친구가 도착했다.

— 오늘은…… 무슨 영화냐면…….

나는 인사도 제대로 못 하고 영똥한 말부터 꺼냈다. 친구를 만나면 할 말을 매일 밤 머릿속에서 정리했으나 막상 기다리던 순간이 오자 아무 말도 떠오르지 않았던 것이다. 역시 중요한 말은 종이 위에 적어 뒀어야 했다. 내가 우물대는 동안, 순서가 뒤바뀐 인사를 친구가 건넸다.

— 오랜만이다. 아니, 오랜만인가? 시간이 얼마나 흘렀는지 잘 모르겠어.

— 영화 같이 볼래?

나는 미리 사 둔 영화 표를 친구에게 내밀었다. 친구가 표를 받고, 쌀쌀한 바람이 불었다. 아, 그사이 계절이 바뀌었어, 나는 생각했다. 두 사람은 극장으로 천천히 들어갔다. 내가 영화 내용을 설명하려 더듬더듬 말을 꺼내는데 친구가 질문했다.

— 너는 어떤 영화를 좋아하니?

이상하게도 대답이 나오지 않았다. 우물거리다가 나는 깨달았다. 그냥 솔직하게 대답하면 되는 것이다. 긴장할 것 없다. 나는 대답했다.

— 영화라면 다 좋지.

— 가장 좋아하는 영화가 뭐야?

— 좋아하는 영화가 많아서…….

— 내가 가장 좋아하는 영화를 같이 보고 싶어서 그래. 외계인이 나오는 영화 좋아해?

— 아니.

— 그러면 슈퍼히어로 나오는 영화?

— 좋아하긴 하는데 가장 좋아하는 영화는 아니야.

— 귀신 나오는 영화는?

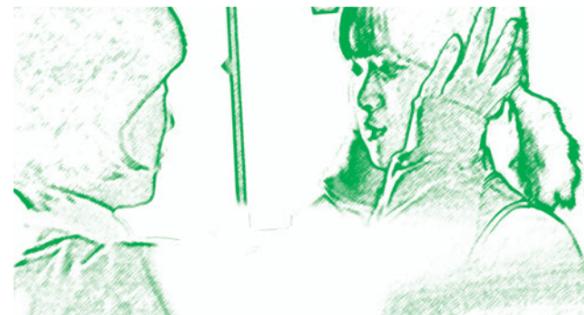
친구가 무슨 의도로 했는지 모를 질문이었다. 나는 듣는 순간 울음을 터트렸다. 왜 우냐고 친구는 말했다. 나는 대답할 수 없었다. 네 표정을 모르겠다고, 딱딱하고 차가운 표정 속의 감정을 모르겠다고, 마치 깊고 어두운 심연을 들여다보는 것 같다고 말하고 싶었다. 하지만 그것과 귀신이 무슨 상관이나고 물어보면 또 길고 긴 대답을 해야 한다.

나는 주머니에서 티슈를 꺼내 눈물을 닦고 코를 킁 다음 말했다.

— 나 말고 다른 사람도 만나 봤어?

그건 내가 가장 묻고 싶었던 질문이었다. 어떻게 물어봐야 좋을지 가장 많이 연습한 질문이었다. 친구는 질문에 질문으로 대답했다.

— 내가 다른 사람을 만나 봤는지 알고 있어?



이수진 감독 <한공주>

— 아니.  
주변 사람들에게 물어볼 수가 없었다. 전화를 걸어서 죽은 친구가 네 앞에 나타나지 않았냐고 물어볼 수가 없었다. 미친 사람이 되어 미친 질문을 할 수가 없었다. 결국 나는 친구에게서 아무 대답도 듣지 못하고 상영관으로 들어가 자리에 앉았고 지루한 광고를 보았다. 극장이 어두워지고 영화가 시작하자, 친구는 말했다.

— 여주인공 이름이 '공주네'.

— 응.

— 내 이름도 원래 공주라고 지으려고 그랬대. 하지만 아빠가 반대해서 그렇게 못 했다고 엄마가 말해 주더라. 얼마 전에야 알았지 뭐야.

생각 없이 툭 내뱉듯이 던진 것 같은 친구의 말이 나는 자신의 질문에 친구가 뒤늦게 대답하고 있음을 알았다.

친구는 말했다.

— 다들 나한테 이것저것 계속 물어보더라. 그리고 반드시 이것 물어보더라. 왜 돌아왔냐고……. 하고 싶은 게 있어서 그러냐고……. 친구의 말을 듣고 싶었다. 영화를 보러 오는 게 아니었어, 나는 생각했다. 대화하기 좋은 장소에서 친구를 만났어야 했다. 하지만 영화를 보러 와야만 친구를 만날 수 있는 것이다. 그리고 친구는 영화를 보고 싶어서 왔는데 다른 곳으로 끌고 가기도 미안했다.

— 너는 내가 왜 돌아왔을 것 같아?

영화가 시작했지만 친구는 나를 돌아보고 있었다. 친구의 얼굴 위로 스크린에서 반사된 빛이 일렁였다.

— 살아 보지 못한 다른 삶이 궁금해서라고 저번에…….

— 영화는 나 혼자 봐도 되잖아.

나는 친구의 대답을 이해했다. 아직 말하지 않은 또 다른 이유가 있다고, 친구는 대답하고 있었다. 친구는 말했다.

— 가장 좋아하는 영화가 뭐야? 다음번에는 내가 가장 좋아하는 영화를 같이 보고 싶어. 네 생각은 어때?

나는 대답 대신 웃어 보였다. 극장은 여전히 어두웠지만 나의 눈에도 웃고 있는 친구의 얼굴이 보였다. 표정이 드러내는 친구의 마음을 이번에는 이해할 수 있었다. 내가 가장 좋아하는 영화가 뭔지 꼭 결론 내리겠다고, 다음에 극장에 왔을 때 꼭 만나자고, 그때는 더 많은 이야기를 할 수 있었으면 좋겠다고, 나는 생각했다.

다음 편에 계속.

**김이환**  
판타지 소설가. <절망의 구>, <오픈> 등 9편의 장편소설을 출간했고 5편의 공동단편집에 참여했다. 독립영화를 좋아하여 몇몇 곳에 독립영화 리뷰를 싣기도 했다. 개인 블로그에서 이런저런 글을 확인할 수 있다. [blog.naver.com/grovenor](http://blog.naver.com/grovenor)

## 독립애니메이션이 만들어지는, 그곳에 가다

〈소중한 날의 꿈〉, 〈돼지의 왕〉, 〈사이비〉, 〈우리별 일호와 얼룩소〉. 최근 몇 년간 극장에서 관객들과 만난 독립장편애니메이션들입니다. 재미나고 몽클하고 짜릿한 이 작품들을 어디서 누가 어떻게 만들었는지, 독립애니메이션이 태어나는 스튜디오를 찾아갔습니다.

따뜻한 감성의 〈소중한 날의 꿈〉(안재훈, 한혜진 감독)을 만든 '연필로 명상하기'에는 16년 동안 차곡차곡 쌓여 온 이야기들과 사람들의 흔적이 가득했습니다. 우리 사회의 모순을 날카롭게 파헤친 〈돼지의 왕〉과 〈사이비〉를 잇달아 선보인 연상호 감독의 '스튜디오 다다쇼'는 넘치는 열정과 자신만만한 패기로 뜨거웠습니다. 장형윤, 박지연, 김창수 감독이 함께 꾸러기는 '지금이 아니면 안 돼는 그들의 작품 〈우리별 일호와 얼룩소〉처럼 영뚱한 상상력과 발랄한 개성으로 흥겨운 모습이었습니다. 세 곳의 애니메이션 스튜디오와 함께, 독립애니메이션을 지원하고 상영하고 보존하고 배급하는 일들을 도맡아 하고 있는 한국독립애니메이션협회 사람들도 만났습니다. 화창한 햇살 아래서도 마음이 무거워지고 마는 지금, 정신없이 바빠도 늘 즐겁게 애니메이션과 함께하는 이들의 에너지가 전해졌으면 좋겠습니다. 독립영화 구술사 TELL ME SOMETHING은 한국독립영화협회 대표인 임창재 감독에게 올해 19회를 맞는 인디포럼의 시작에 대해 들었습니다. 이어 달리기 칼럼 RELAY TALK에는 고척진 제주독립영화협회 대표가 독립영화 제작 환경에 대한 글을 보내 왔습니다. 다음에는 부산으로 갑니다. 김이환 작가의 SHORTY STORY 〈극장전〉은 2편에서 더욱 애잔하면서도 미스터리 어스해졌습니다.

이번 호부터 NOW에 대한 독자들의 목소리를 듣습니다. 기사에 대한 의견이나 감상, 취재를 바라는 인물이나 장소, 따끔한 충고와 제언, 힘이 솟아나는 격려 등을 전해 주세요. 두근거리는 가슴으로 기다리고 있겠습니다.

김은아

### 독립영화 인터뷰 전문 매거진 NOW 배포처

서울	충무로영상센터 오재미동	대전/충남/충북
서울아트시네마	명스북스 홍대점	대전아트시네마
스폰지하우스	책방 이음	청주 생활교육공동체 공룡
씨네코드 선재	책방 풀무질	광주/전남
씨네큐브	후마니타스 책다방	광주극장
아리랑시네&미디어센터	몽소	전북
아트나인	삼수동까페	익산공공영상미디어센터
아트하우스 모모	성영태 커피 하우스	전주디지털독립영화관
인디스페이스	아디스아바바	(지프페고)
인디플러스	유어마인드	대구/경북
필름포럼	이리카페	동성아트홀
한국영상자료원	카페 공드리	안동 중앙극장
KT&G 삼삼마당 시네마	경기/인천	부산/경남
KU시네마트랩	부천영상미디어센터	국도예술관
KU씨네마테크	성남미디어센터	영화의전당
미디어엑트	영화공간 주안	프롤더북스
서교예술실험센터	감원	
서울영상미디어센터	강릉독립예술극장 신영	

### 독립영화 인터뷰 전문 매거진 NOW 구독 방법

1. 서울독립영화제 후원모임 인디당에 가입하면 독립영화 인터뷰 전문 매거진 NOW를 우편으로 발송해 드립니다. 서울독립영화제 홈페이지(www.siff.or.kr)에서 신청하실 수 있습니다. 후원 종류 및 혜택 등 자세한 내용은 홈페이지 참조.
2. 1호당 우송료 1,000원을 부담하시면 우편으로 발송해 드립니다. 입금 계좌: 우리은행 1005-101-666706 (예금주 서울독립영화제) 신청 및 문의: press@siff.or.kr / 02-362-9513 (신청자 이름, 주소, 연락처 기재)

## { 독립영화 인터뷰 전문 매거진 NOW 독자 마당 }

독립영화 인터뷰 전문 매거진 NOW에 대한 독자 의견을 들려주세요.

이메일, 홈페이지, 트위터, 페이스북을 통해 올려 주시면,

작은 선물과 함께 다음 호 NOW를 우송해 드립니다.

editor@siff.or.kr www.siff.or.kr Twitter@siff\_kr fb.com/siff.kr

## { 독립영화전용관 인디스페이스 & 인디플러스 }

높은 빌딩 숲, 화려한 광고들이 눈길을 빼앗고 팝콘 튀기는 냄새가 만발한 주말. 그 사이 어딘가에 수줍게 서 있는 친구가 있습니다. 대기업 카드회사가 제공하는 할인 혜택도, 사방으로 들썩거리는 4D 의자도 없지만, 어쩐지 오래도록 가슴에 남는 영화가, 그 영화를 함께 본 이들이 나눈 이야기가 가득 들어차 있는 곳. 독립영화전용관은, 무뚝뚝하지만 늘 변하지 않는 오래된 친구처럼 여기 이 자리를 지키고 있을게요. 언제든 놀러 오세요.

독립영화전용관 인디스페이스  
INDIESPACE  
서울시 종로구 경희궁1길 1, 2F  
Tel 02,738,0366 www.indiespace.kr

독립영화전용관 인디플러스  
INDIEPLUS  
서울시 강남구 도산대로8길 8  
Tel 02,3447,0650 www.indieplus.or.kr



NO.4 | 2014.05.30

발행처 (사)한국독립영화협회  
책임편집 서울독립영화제 집행위원회  
편집주간 조영각 기획총괄 김동현 편집장 김은아  
편집위원 김도란, 김송요, 김지은, 박현지, 신미혜, 이도훈, 최혁규  
사진 유수진 디자인 이해경 인쇄 노란상자

등록일 2001년 12월 10일 등록번호 제16호-2444호  
주소 서울시 마포구 만리재옛길 65-5 (공덕동 82-9) 2층 (121-800)  
전화 02-362-9513 02-334-3166 팩스 02-363-3154 이메일 prog@siff.or.kr  
홈페이지 www.siff.or.kr http://indienow.kr/  
독립영화 인터뷰 전문 매거진 NOW는 영화진흥위원회의 지원으로 발행됩니다.