

장편애니메이션의 플롯구성에 관한 비교분석연구

-천년여우 여우비와 원더풀데이즈를 중심으로-

A Study on the Comparative Analysis of Plot Composition of
Long piece Animation

-Focusing on Five Tailed Fox and Wonderful Days-

김희현

중앙대학교 예술대학 산업디자인학과 조교수

Kim Hee-Hyun

Assistant Professor, Dept. of Industrial Design. Art college of Chung-Ang university.

* 본 연구는 2008년도 중앙대학교 교내연구비 지원과제임

1. 서론

- 1-1. 연구목적
- 1-2. 연구방법 및 범위

2. 플롯의 이론적배경과 고찰

- 2-1. 플롯의 개념
- 2-2. 플롯의 원칙

3. 국산장편애니메이션의 사례분석

- 3-1. 작품선정배경
- 3-2. 천년여우 여우비
- 3-3. 원더풀데이즈

4. 결론

참고문헌

논문요약

애니메이션 산업은 연관 산업으로의 확장성이 높아 막대한 부가가치를 창출할 수 있으며 다양한 창구효과가 가능한 산업으로 평가를 받고 있으며 창작제작을 통해 국내의 매출도 증가하는 등 향후 경쟁력 있는 산업으로 성장가능성을 보여주고 있다. 그러나 국산 장편애니메이션은 침체에서 벗어나지 못하고 있다. 본 연구는 국산 장편애니메이션의 경쟁력 향상을 모색하고자 시도되었다. 이를 위해서 애니메이션 스토리전개의 가장 기본이 되는 플롯의 개념을 정립하고 사례를 통해 플롯을 비교 분석하고 시사점을 모색해 보았다. 국산 장편애니메이션 산업발전을 위해서 무엇보다 중요한 것은 올바른 자기진단과 정확한 시장분석에 따른 흥행에 성공하는 플롯을 갖춘 작품을 만들어 내는 일이다. 지피지기 백전불태(知彼知己 百戰不殆)라 한다. 적을 알고 나를 알면 백번 싸워 위태로움이 없다는 말이다. 성공작 하나 없는 초라한 상황이라고 절대 포기하지 말고 우리 현실에 맞는 올바른 자기진단과 냉철한 분석을 바탕으로 성급해 하지 말고 하나 둘 차근차근 만들어 나간다면 머지않아 좋은 성공사례가 나올 것이다.

주제어

(이야기, 플롯, 장편애니메이션)

Abstract

With its high expansibility, animation business can create vast additive values and it is evaluated to make various window effects. Through creative production, its sales amount in and out of the country has increased showing its possibility of growth as a competitive business. However, domestic long piece animation is in stagnation. The purpose of this study is to find ways to improve competitiveness of domestic long-piece animation. It establishes the concept of a plot, which is the most fundamental element of a story-telling in animation, compares and analyses a success and a failure to learn a lesson. For the development of domestic long piece animation business, the most important thing is to make a product with a successful plot through accurate self diagnosis and proper analysis of the market. There's a saying that if you know your enemy and know yourself, you can win every battle. Even if there's no success yet, you should never give up and you don't have to hurry to make a success. On the basis of

accurate self diagnosis right to our situation and clear analysis you can make a success soon.

Keyword

(story, plot, long piece animation)

1. 서론

1.1. 연구목적

애니메이션 산업은 연관 산업으로의 확장성과 부가 가치성을 증폭시킬 수 있는 산업으로서 2005년 5.8%에서 2008년 38.4%¹⁾의 예상성장률을 기대하고 있다. 그러나 이러한 애니메이션 산업의 양적인 성장 기대에도 불구하고 국산 애니메이션 산업의 전망은 밝은 상황만은 아니다. 국산 장편애니메이션은 관객들의 기대에 부응하지 못하고 시행착오와 실패를 거듭하고 있는 반면 최근 몇 년간 수입된 미국 및 일본의 장편애니메이션들은 자본과 기술력, 마케팅 노하우를 바탕으로 국내시장을 잠식해 들어가고 있다. 국내 애니메이션 업체들은 뛰어난 영상제작기술을 지니고 있으면서도 자체적인 기획력 및 배급, 마케팅에 대한 전문성과 노하우가 부족하여 무궁무진한 기회와 시장에서 그 기회조차 잡지 못하고 있는 위기상황이다. 문제점으로 다양한 관객을 흡입하지 못하고 무엇을 말하는지 부정확한 경우 등 영상에만 치우쳐서 치밀한 구성으로 재미를 부여할 수 있는 노하우 구축을 하지 못하고 있는 것으로 평가된다. 창작 애니메이션이 관객들에게 꿈과 희망을 주기 위해서는 여러 가지 요소와 치밀한 장치가 필요하겠지만 가장 중요하게 대두되는 것이 바로 독특한 소재를 바탕으로 한 시나리오다. 탄탄한 시나리오를 구성하기 위한 기본 단위를 플롯이라고 할 수 있는데 플롯의 구성이 잘 정리되어야 재미있는, 관객의 흥미를 이끌어 낼 수 있는 이야기를 만들어 낼 수 있다. 그러므로 기존의 사례에서 이야기에 적용된 플롯을 분석해서 성공 또는 실패이유를 밝혀내는 것은 필요한 작업이다. 본 연구에서는 애니메이션에서 플롯의 역할에 대해서 알아보고 기존 사례에서 어떻게 적용되었는지 분석하여 국산 장편애니메이션 산업의 나갈 바를 알아보려고 한다.

1.2. 연구방법 및 범위

본 논문에서는 장편애니메이션에 대한 이야기를 바탕으로 플롯의 개념을 이해하고 플롯에 대한 선행연구 고찰을 바탕으로 좋은 플롯의 원칙을 제시하고자 한다. 이러한 좋은 플롯의 원칙을 바탕으로 국산 장편애니메이션 대표적 사례 두 편을 선정해서 비교, 분석할 것이며 이를 통해 국산 장편애니메이션 업계가 나아갈 방향을 짚어보고자 한다. 다시 말해 플롯이 작품에 미치는 연관성을 연구하고 분석하여 국산장편애니메이션 산업의 경쟁력 확보에 도움이 되고자한다.

1) 송성옥, <한국문화콘텐츠산업 발전전략 모색> [한국문화콘텐츠 지역전문과정], 경기디지털콘텐츠아카데미, 2005. p.5 참조

2. 플롯의 이론적 배경과 고찰

2.1. 플롯의 개념

플롯(plot)이란 간단하게 '줄거리'라고 하기도 한다. 이야기가 시간적 경과에 의한 줄거리의 전개를 뜻하는 것이라면 플롯은 작품의 주제를 증명하는 데 관련된 등장인물 등의 내적(內的) 인과관계를 추가한 것이라고 할 수 있다. 아리스토텔레스가 <시학>에서 플롯을 비극의 가장 중요한 요소라고 주장한 이래 작품의 '묘사'에 선행하는 극적 효과의 중요한 지주(支柱)로 삼아왔다.²⁾ 플롯은 사건의 결합으로써 개개의 사건들이 원인과 결과의 관계를 맺는다. 어떤 사건이 일어나면 그 결과 다른 사건이 일어나고 나중에 발생한 사건은 또 다음 사건의 원인이 되는 과정을 보면서 흥미를 느끼게 되는 것이다.³⁾ 즉 플롯이란 시간성을 근간으로 인과관계를 보여주고 사건전개에 논리를 부여함으로써 사건은 개연성 또는 필연성을 띠게 된다. 그리고 리얼리티를 획득하게 된다. 이렇게 함으로써 작품은 통일성을 얻게 되고 플롯은 주제를 구현하는데 기여하게 된다. 따라서 플롯의 궁극적 목적은 미의 창조와 주제의 효과적인 구현에 있다고 하겠다.⁴⁾ 플롯의 분류에 대해 아리스토텔레스는 희극과 비극의 두 가지 플롯이 있다고 했으며 로널드 B. 토비아스는 그의 저서 <인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯>을 통해 20가지의 플롯을 분류했으며, 조르주 폴티는 36가지로 분류했다.

2.2. 플롯의 원칙

로널드 B. 토비아스는 저서<인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯>⁵⁾에서 좋은 플롯에 대한 원칙을 8가지로 제시했다.

1) 긴장이 없으면 플롯은 없다.

주인공과 상대방 사이에 원하는 것이 틀리거나 그 상황에서 주인공이 할 수 없게 만드는 상황이 생기면 긴장감이 생긴다. 발생한 긴장을 풀어나가는 과정이

생기고 거기서 더한 긴장이 발생된다. 그런 긴장감이 플롯을 이끌고 나가는 중요한 힘이 된다. 긴장이나 갈등이 없다면 아주 짧은 이야기, 또는 지루한 긴 이야기만 남을 것이다.

2) 대립하는 세력으로 긴장을 키워라

등장인물들 사이에 경쟁되어지고 대결되거나 희생이 되어도 그 세력이 비슷하게 대립되어 플롯이 더 긴장감이 있게 만든다. 플롯 속에서 어떤 기능을 하느냐에 따라 '주동인물' 프로타고니스트와 '반동인물' 안타고니스트로 나눌 수 있다. 안타고니스트는 프로타고니스트를 방해하기 위해서 존재한다.

3) 대립하는 세력을 키워 긴장을 고조 시켜라

이야기는 끝없는 긴장을 요구한다. 클라이맥스에 다가갈수록 긴장감을 증폭시킬 수 있는, 이야기의 중심이 될 커다란 갈등이 필요하다. 작가는 관객이나 독자가 행동 안에 머물러 있기를 바라며 등장인물이 장애요소를 지속적으로 돌파하도록 만든다. 이러한 장애요소가 만들어 내는 갈등은 긴장의 느낌을 더욱 강하게 만든다. 관객은 클라이맥스를 향하여 혹은 파국을 향하여 자신도 모르는 채 몰입하는 느낌을 갖게 된다. 클라이맥스에서 모든 지옥은 파괴되고 관객은 해방감을 느낀다.

4) 등장인물의 인식은 변해야 한다.

어떤 플롯이건 등장인물은 처음과는 다른 세상이나 사물 등 여러 면에서 성숙해지게 된다. 약했던 인물은 모험으로 인해 강해지고 악한 인물은 어떤 계기로 인해 착해 질 수도 있다. 의미 있는 행동은 등장인물을 의미 있는 방향의 세계관을 갖도록 바꾸어 놓는다. 이야기의 처음보다는 마지막에서 등장인물은 뭔가 달라져야 하므로 작품을 쓸 때는 다음에 일어날 장면이 주인공의 성격과 행동에 어떤 영향을 미치게 될 것인지 충분히 고려해야 한다.

5) 모든 사건은 중요한 사건이 되게 하라

어떤 작은 사건 하나라도 빠지면 전체적인 맥이 끊어지는 것처럼 항상 사건과 결과는 일치되어야 한다. 여러 가지 사건들이 여기저기서 일어나면 관객의 생각은 혼란스러워지며 집중을 할 수가 없게 된다. 하나하나의 사건이 합쳐져 중요한 단서가 되고 그것을 관객과 풀어나가는 플롯이야말로 말로 값진 것이다. 한마디로 플롯은 작가의 나침반이다. 시나리오 작가는 작품을 끌고 가려는 방향에 대하여 분명한 생각을 가져야 한다. 플롯의 진행방향과 무관한 내용을 쓰고 있다면 의심을 가져야 한다. 왜냐하면 작품에서 우연히 일어나는 부분은 있을 수 없고 작가가 창조하는 허구의 세계는 작가가 살고 있는 세계보다도 더 구조적이고 질서 정연한 곳이다.

2) 두산백과사전 EnCyber & EnCyber.com

3) 로널드 B. 토비아스 저, 김석만 편역, [인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯], 풀빛, 1997, p5

4) 박수현, [바람의 계곡 나우시카와 윈터플레이드 플롯전개 방식에 대한 비교분석], 홍익대 산업대학원, 2006, p16

5) 로널드 B. 토비아스 저, 김석만 편역, [인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯], 풀빛, 1997,

6)결정적인 것을 사소하게 보이도록 하라.

플롯의 작성에서 모든 요소는 이유를 가져야 한다는 점이며 한 사건에는 결과로 이끄는 원인이 있어야 하며 그 결과는 다른 결과의 원인이 되어야 한다. 시나리오 작가들은 작품의 플롯이 너무나 분명하게 돋보이기를 바라지 않고 그 시나리오가 이 세상의 자연스런 한 부분인 것처럼 흘러가기를 바란다. 결론은 중요한 곳이 중요하지 않게 보여야 한다는데 있다. 바로 결정적인 것을 사소하게 보이게 하는 것이다. 그렇게 함으로써 독자나 관객을 편하게 만든다. 작가는 항상 자신의 이야기를 플롯을 앞서 가면서 관객이 눈치 채지 못하도록 독창적으로 만들어 나가야 한다.

7)의외의 요소를 배치하라.

인생에는 믿지 못할 우연이 있고 가능성이 아주 희박하지만 복권에 당첨되는 경우도 있고 악연에 시달리는 경우도 있다. 하지만 너무 허황되거나 이러한 우연이 결과를 결정짓는 가장 큰 요인이 되게 해서는 안 된다.

8)클라이맥스에서는 주인공이 중심적 역할을 하게 하라

주인공이 중심적 행동을 하게 만들어 행동의 중심에 서게 해야 한다. 그리고 사건자체가 인물을 삼켜 버릴 만큼 인물이 사건에 압도당하게 만들어서는 안 된다. 플롯의 목적을 불분명하게 만들어 버리는 상황과 사건에 사로잡히면 주인공은 마지막에 사라져 버린다. 안타고니스트나 두 번째로 중요한 인물이 클라이맥스에서 중심적인 행동을 하게 해서는 안 된다. 즉 주인공이 행동을 해야지 행동당해서는 안 된다. 관객은 가장 관심을 갖고 지켜본 주인공이 사건을 해결하기를 바란다.

임운주는 그의 논문 <애니메이션 플롯에 관한 분석 연구>6)에서 좋은 플롯의 원칙 6가지를 제시하고 있다.

1)첫 플롯에서 주인공의 소개와 갈등을 만들어야 한다.

관객에게 주인공과 함께 호흡할 수 있도록 인물의 성격, 배경, 약점, 강점을 보여주며 왜 그렇게 되는가에 대한 설명이 되어져야 한다.

2)사건과 사건은 연결고리가 되어야 한다.

플롯이 인과관계에 의해 형성되는 것처럼 사건과 사건은 앞의 사건으로 인해 뒤의 사건에 영향을 주어야 한다.

3)주인공에게 도움을 주는 협력자가 있어야 한다.

주인공과 다른 성격의 협력자는 작품에 묘미를 살

6)임운주, [애니메이션 플롯에 관한 분석연구], 홍익대 산업대학원 석사논문, 2006, p29

리는 감초와 같은 역을 해서 관객에게 주인공을 더 부각시키기도 하고 사건의 비밀이나 단서를 발견하게 만든다.

4)대립하는 세력으로 긴장과 해결을 점점 고조시킨다.

작품전체에 긴장을 끌고 가는 중요한 요소이다. 한 사건이 해결되고 다음 사건으로 갈 때마다. 긴장은 고조되어 클라이맥스에 이른다.

5)주인공의 감정과 행동에 변화가 있어야 한다.

주인공이 가지지 못한 것에 대한 것을 관객이 알게 하고 결말에는 개과천선을 하거나 성숙하거나 주인공이 결핍된 것을 보충해 준다.

6)절정의 순간에 주인공이 중심적 역할을 해야 한다.

가장 중요한 클라이맥스에 작품의 주인공이 빠지면 대립하는 세력을 맞설 인물이 약해지므로 극적 긴장이 떨어진다.

상기 두 가지 선행연구를 바탕으로 본 연구에서는 다음과 같은 좋은 플롯의 6가지원칙을 제시한다.

- 1)초반갈등으로 긴장을 만들어라
- 2)모든 사건은 연결이 되어야 한다
- 3)주인공을 도와주는 협력자를 만들어라
- 4)대립자로 긴장을 극대화 시켜라
- 5)주인공의 감정과 행동을 변화시켜라
- 6)절정에서 주인공이 중심이 되게 하라

3. 국산장편애니메이션의 사례분석

3.1. 작품선정배경

본 연구에서는 <천년여우 여우비>와 <원더풀데이즈> 사례를 통해서 국산장편애니메이션의 문제점을 분석하고자 한다. <천년여우 여우비>는 개봉 흥행 성공작이 거의 존재하지 않은 상황에서 가장 최근작품이며 관객도 47만 명을 돌파한데 의의가 있는 작품이다. 또한 <원더풀데이즈>는 제작기간 7년, 제작비 126억원. '한국 애니 사상 최대의 제작 규모', 그리고 관객 26만 명을 동원한 것을 고려하여 선정하였다.

3.2. 천년여우 여우비

감독:이성강, 제작사: 선우엔터테인먼트,
(주)옐로우 필름, 상영시간:85분,
장르: 애니메이션, 로맨스, 판타지,
개봉일: 2007.01.25

시놉시스

산 속에 홀로 살고 있던 여우비(손예진)는 어느 날 지구에 불시착한 외계인 '요요'들과 우연히 한 집

에 살게 된다. 평온한 나날을 보낸지 100년, 인간의 나이로 10살이 된 여우비는 조금씩 모르던 새로운 세상에 눈을 돌리기 시작한다.

한 편, 외계인 '요요'들은 자신들의 별로 돌아가기 위해 우여곡절 끝에 재조립한 우주선의 첫 시험 비행을 하게 되지만, '말썰요'의 엉뚱한 실수로 우주선은 풍비박산이 나고, '말썰요'는 가출해버린다. '말썰요'가 마을로 내려갔다는 소식을 전해들은 여우비와 요요들은 급히 '말썰요' 수색에 나서게 된다. 처음으로 인간들을 접해본 여우비는 낯설음과 호기심을 동시에 느끼게 되면서 막연히 인간의 삶에 대한 환상을 갖게 된다. 그러던 중 여우비 앞에 인간이 되는 길을 돕겠다며 나타난 '그림자 탐정'은 계속해서 여우비의 주위를 맴돌고, 뜻하지 않은 사고가 일어나면서 인간 소년이 영혼들의 세계인 '카나바'에 빠지게 된다. 7)



[그림1]천년여우 여우비의 한 장면

<천년여우 여우비>는 <마리아 이야기>로 충무로에 입성한 이성강 감독의 두 번째 작품의 영화로 <마리아 이야기>를 통해 마치 투명 수채화 한 폭에 그대로 숨결을 불어넣은 듯 깔끔하기 그지없는 색감과 질감을 보여줬던 이성강 감독은 한층 더 성숙된 영상을 구현해 낸 것으로 평가된다. 질감은 더욱 강렬해 졌으며 캐릭터와 배경의 선은 더욱 더 뚜렷하게 표현함으로써 환상적인 상상의 세계와 현실적인 이미지의 사이를 절묘하게 표현해 낸 것으로 생각된다. 또한 2D와 3D의 장점을 적절히 활용하면서 관객을 효과적으로 극에 몰입하게 해준다. 특히 3D라고 해서 컴퓨터 그래픽 특유의 인위적이고 차가운 느낌만 있는 것이 아니라, 앞서 얘기한 뚜렷하고 인간미 있는 색감과 질감이 어우러져서 감성을 자극하는 면에서도 나름대로 성공한 것으로 생각되며 관객도 47만 명을 돌파했다.

큰 줄거리의 흐름은 사춘기소녀 '여우비'가 남자친구인 '금이'를 만나면서 사랑을 느끼게 되는 사랑의 플롯이다. 하위플롯은 변신의 플롯 등 몇 가지 플롯의 구성으로 이루어져 있는데 좋은 플롯의 6가지원칙에 의해 분석해 보자.

1) 초반갈등으로 긴장을 만들어라

우주선의 고장으로 지구에 불시착한 외계인과 천

년여우에서 소녀로 변신한 사춘기 소녀 여우비의 동거는 극 초반에 효과적인 갈등의 요소를 만들어 주지 못하고 있고 그로 인해 긴장감이 부여되지 못한다.

2) 모든 사건은 연결이 되어야 한다

자신들의 별로 돌아가기 위해 우여곡절 끝에 재조립한 우주선의 첫 시험 비행에서 '말썰요'의 실수로 우주선은 풍비박산이 나고 '말썰요'는 가출하고 '여우비'와 '요요'들은 급히 '말썰요' 수색에 나섰다. '금이'를 알게 되고 '금이'에게 호감을 갖게 된 여우비는 학생이 되어 아이들과 합류하게 된다. '구름영혼'을 통해 알게 된 카나바 호수 앞에는 새끼 잃은 엄마 곰이 새끼를 기다리며 있고 어느 날 갑자기 나타난 구미호 사냥꾼은 여우비를 쫓는다. 또한 설상가상으로 그림자 탐정이라는 알 수 없는 존재가 여우비에게 영혼을 얻을 수 있는 법을 가르쳐 주면서 사건이 급박하게 전개되어 간다. 그런데 이러한 각각의 사건들이 유기적으로 이어지지 못하고 있으며 극 초반에 큰 존재였던 우주인들도 극 중반으로 갈수록 역할이 없이 사라져버리고 만다.

3) 주인공을 도와주는 협력자를 만들어라

반투명의 '구름요정'이 등장하여 여우비에게 많은 정보를 알려 준다. '카나바'의 존재와 사람이 되려면 영혼을 훔쳐야 된다는 것과 좋아하는 것을 표현하려면 뺨을 때려야 한다는 것 등을 가르쳐주며 협력자로 존재하지만 그 존재감은 강하지 않으며 역시 중간에 흐지부지 사라져 버리고 만다.

4) 대립자로 긴장을 극대화 시켜라

대표적인 주인공의 대립자로 여우비를 추적하던 구미호 사냥꾼에게서 여우비를 구하려다 카나바 호수에 빠져 죽는 금이 그리고 금이의 영혼을 빨아들이고 괴기한 모습으로 변하는 또 하나의 대립자 '그림자 탐정'의 존재. 대립자의 이중적 설정은 극의 긴장감을 극대화 시키지 못하고 혼선을 가져오며 관객을 혼란에 빠지게 한다.

5) 주인공의 감정과 행동을 변화시켜라

사춘기소녀인 여우비는 금이를 위해 희생을 하고 금이를 살어나게 한다. 희생의 플롯은 숭고한 희생으로 인해 주인공의 위치를 승화시켜야 하는데, 곧 바로 '삼바바'가 여우비를 여중생으로 환생시키는 것은 숭고한 희생의 무게를 결정적으로 반감시키고 있다.

6) 절정에서 주인공이 중심이 되게 하라

극의 절정에서 여우비가 존재하기는 하지만 너무 많은 캐릭터들의 혼재로 여우비가 중심이 되는 것을 방해한다.

이상으로 <천년여우 여우비>의 사례를 플롯분석을 중심으로 분석해 보았는데 결국 가장 기본이 되어

7) www.yeuwoobi.co.kr 참조

야 하는 시나리오에서부터 많은 문제점들이 부각되고 있고 결국 이런 문제점들이 흥행실패의 악순환이 되고 있는 것이다.

3.3. 원더풀데이즈

감독:김문생, 제작사: 양철집, 상영시간:87분,

장르: 애니메이션, 모험, 액션, SF 판타지,

개봉일: 2003.07.17

시놉시스

인공지능도시 '에코반'의 심장부, '텔로스 센터'에 침입자가 발생한다. 에코반 순찰대원 제이는 그가 첫사랑 수하임을 알게 된다. 하늘은 잿빛이 아니라 푸른빛이라고, 언젠가 꼭 푸른 하늘을 보여주고 싶다고 말했던 수하. 그러나 갑자기 에코반을 떠났고 사람들은 모두 그가 죽었다고 했다. 기다렸던 첫사랑을 적으로 만난 제이는 혼란에 휩싸이고, 제이를 사랑하는 경비대장 시몬 역시 수하의 존재를 알게 되는데... 잿빛 하늘이 계속되는 지구. 살아남은 사람들은 남태평양의 '시실섬'에 모여 도시를 건설한다. 과학자들과 권력자들은 오염물질을 에너지원으로 하는 인공 지능도시 '에코반'을 건설하고, 방사능에 노출된 난민들을 받아들이지 않는다. 에코반에서 버려진 난민들은 '마르'라는 지역에 터전을 마련한다. 에코반이 건설된 지 100년 후, 오염된 대기가 점차 맑아지자 '마르'의 오염된 대기를 에너지원으로 삼았던 에코반은 도시의 특성상 오염물질이 계속 필요하게 되고, 급기야 에너지 확보를 위해 마르 전역을 불태워 도시의 생명을 이어가려는 음모를 계획한다.8)



[그림2]원더풀데이즈 포스터

<원더풀데이즈>는 제작기간 7년, 제작비 126억원. '한국 애니 사상 최대의 제작 규모'라는 수식어와 함께 2003년 7월 17일 극장가에 개봉했다가 3주 만에 막을 내렸다. 제작사 양철집에 따르면, <원더풀데이즈>가 동원한 관객 수는 전국 약 26만 명이며 15만 명을 넘기지 못했던 <마리아 이야기>나 <오세암> 등 당시 5년 동안 개봉했던 국산 장편 애니메이션 중에서는 비교적 좋은 성적이라고 한다. 그러나 마케팅비를 포함해 100억 원을 호가하는 <원더풀데이즈>의 제작 규모를 감안한다면 결코 성공했다고 할 수 없는 초라

8) www.movie.naver.com. 참조

한 성적이 아닐 수 없다. <원더풀데이즈>를 좋은 플롯의 6가지원칙에 의해 분석해 보자.

1)초반갈등으로 긴장을 만들어라

에코반이 건설된 지 100년, 기념파티가 성대하게 거행되는데 침입자 수하가 나타나고 침입자 수하를 쫓는 경비대장 시몬과 경비대원 제이, 그리고 제이는 수하를 잡아서 수갑을 채우지만 수갑을 총으로 부숴 버리고 에코반에서 탈출하는 수하. 제이는 침입자가 예전에 죽은 것으로 알았던 사랑했던 수하라는 것을 알아내고 갈등에 빠진다. 극 초반에 갈등요소를 만드는 데는 무리가 없어 보이지만 문제는 에코반이라는 도시가 위기 상황이라는 것을 부각시키지 못하고 침입자를 추적하는 장면도 긴박감을 주지 못하고 있다.

2)모든 사건은 연결이 되어야 한다

환경이 파괴된 2142년의 지구에서 인간은 에코반과 마르지역으로 분리 되어 대립한다. 에코반 설립 100주년 기념파티가 벌어지는 날 에코반에 침입한 수하. 경비대장 시몬과 대원 제이는 침입자를 쫓고 제이는 침입자가 어려서 사랑했던 수하라는 것을 알고 갈등에 빠진다. 에코반의 국무회의에서는 마르지역을 없애버리려는 음모(마르작전)가 결정되고 제이는 수하와의 어린 시절 금지구역에서 파란 하늘을 보던 일을 회상한다. 수하는 대장간을 찾아서 수갑을 끊는데 마을에서 폭동이 일어나고 폭동이 일어나는 마을에 제이가 오토바이를 타고 나타나고 폭도들에게 곤경에 처하게 되는데 수하가 곤경에 빠진 제이를 구해준다. 그런데 마을에 나타나는 제이가 그 마을에 왜 나타나게 되었는지가 애매모호하다. 또한 제이가 도와준 수하를 찾아 오지만 차갑게 돌려보내는데 다시 찾아왔을 때는 별 갈등 없이 제이를 받아준다. 각각의 사건들은 나름대로 이어지고 있지만 각 사건에서 인물들의 갈등 대립이 약하다.

3)주인공을 도와주는 협력자를 만들어라

가장 큰 협력자는 우디인데 수하의 동생인지가 불분명하다. 우디는 수하가 경비대장 시몬의 총에 맞아 죽을 순간에 대신 총을 맞아 부상을 입고 병상에 누는 역할로서 주인공인 수하를 살려내는 결정적인 역할을 한다. 또한 에코반을 습격하는 조를 비롯한 레지스탕스 일당도 수하를 도와주는 협력자로 존재한다.

4)대립자로 긴장을 극대화 시켜라

감정이입 대상인 주인공 수하는 에코반을 정지시키고 제이와 우디에게 푸른 하늘을 보여주기 위해 싸우는 인물이다. 이러한 수하와 대립되는 인물은 에코반의 경비대장인 시몬과 부관이다. 그러나 시몬은 제이를 놓고 수하와 삼각관계이며 제이가 부관의 총격

으로 부상을 입을 때 수하와 제이를 도와주는 협력자로 변하므로써 극의 긴장감을 극대화시키는데 걸림돌이 되고 만다. 또한 가장 강력한 대립자인 부관은 수하와의 갈등 회수가 적어서 극적긴장감을 높여주지 못하고 있다.

5) 주인공의 감정과 행동을 변화시켜라

주인공 수하는 지구의 원더풀데이를 꿈꾸며 에코반 세력과 싸우는 인물이다. 경비대장 시몬의 모함으로 살인자누명을 쓰게 되고 에코반에서 쫓겨나서 마르에서 살아가며 오히려 에코반을 없애려고 한다. 그런데 주인공은 이러한 상황에 대한 감정과 갈등이 그려지지 않고 있고 제이와의 사랑에 대한 감정의 변화에 대한 묘사 - 처음에 제이가 찾아왔을 때는 그냥 둘러보내고 두 번째 찾아 왔을 때는 갈등 없이 받아들인다 - 도 적절하지 못하다.

6)절정에서 주인공이 중심이 되게 하라

극의 절정에서 주인공인 수하가 중심이 되어 관객들에게 카타르시스를 주어야 하는데 보조 캐릭터인 경비대장 시몬이 마음이 바뀌어서 수하와 제이를 도와주는 협력자 역할을 함으로 극의 중심이 되고 있다. 이러한 구성은 주인공을 극의 중심으로 만들어 관객들의 감정이입에 도움을 주어야 하는데 결정적인 방해요인이 되고 있다.

이상으로 <천년여우 여우비>와 <원더풀데이즈>의 사례를 좋은 플롯의 6가지 원칙에 의해 분석하였는데 도표로 분석표를 정리하여 비교해 보면 다음과 같다.

플롯구성	여우비	원더풀데이즈
초반갈등	지구에 불시착한 외계인과 여우비의 동거 /약한 갈등	에코반에 침입자 수하와 경비대원 제이. 그들은 어려서 좋아했던 사이이다/갈등 있음
사건의 연결	시험비행 실수 가출하는 말쑥요. 금이를 만나는 여우비. 새끼 꿈을 잃은 어미곰과 만남 그림자 탐정 등장. 구미호 사냥꾼의 추적 /연결 끊김	에코반에 침입하는 수하를 체포하는 제이와 다시 탈출하는 수하. 에코반의 국무회의에서 마르작 전결정. 제이의 어린 시절 회상. 마르지역의 마을에서의 폭동과 제이와 수하의 재회 /연결무리 없음
협력자	구룡요정 /약한 협력	우디와 레지스탕스 /강한 협력

대립자 긴장극대화	구미호사냥꾼의 추적으로부터 여우비를 구하려다 호수에 빠져 죽는 금이. 금이 영혼을 빨아들이고 괴물로 변하는 그림자탐정. 금이를 살려내는 여우비 /긴장혼전	경비대장 시몬은 수하에게 살인누명을 지게하고 제이를 사랑하는 삼각관계를 이루지만 결정적인 순간에 협력자로 돌변한다. 부관은 가장 강력한 대립자지만 갈등이 적어 긴장극대화 불발 /긴장혼전
주인공 감정, 행동변화	여우비가 금이를 위해 희생하고 바로 환생한다 결과가 모호 /약함	주인공의 감정변화, 갈등의 처리가 약해 관객들의 감정이입 어려움 /약함
주인공 중심의 결말	금이를 위해 자신을 희생하고 환생하는 여우비 /혼란	극의 결말에서 보조 캐릭터인 경비대장 시몬이 극의 중심 /약함

[표1]플롯구성 사례분석 비교

4. 결론 및 연구과제

지금까지 <천년여우 여우비>와 <원더풀데이즈>에 사용된 플롯을 좋은 플롯의 원칙 6가지에 대입해서 비교분석해 보았다. 분석결과 는 세 가지로 요약된다.

첫째, 흥행실패에는 혼란스런 플롯이 있다.

<천년여우 여우비>는 플롯구성의 부 적절성으로 인한 미약한 갈등요소에도 너무 많은 캐릭터와 사건들로 연결고리마저 약해져서 관객들의 몰입을 효과적으로 이끌어내는데 실패하고 있고, 이러한 상황이 흥행실패로 연결되어 결국 국산장편 애니메이션산업이 경쟁력을 확보 하는데 걸림돌이 되고 있으며 침체에서 벗어나지 못하는 악순환의 이유가 되고 있다. <원더풀데이즈> 역시 화려한 영상에도 불구하고 관객들을 효과적으로 감정이입 시키지 못하고 있는 결정적인 이유는 바로 부적절한 플롯구성에 있었다.

둘째, 흥행작 제작을 위해서 플롯에 투자해야 한다.

국산 장편애니메이션이 경쟁력을 확보 하려면 플롯구성이 탄탄한 시나리오 확보가 우선 되어야 한다. 그러나 창의적이고 흥행에 성공할 수 있는 시나리오 작가나 감독이 하루아침에 만들어 질 수 있는 것이 아니다. 지피지기 백전불태(知彼知己 百戰不殆)라 한다. 적을 알고 나를 알면 백번 싸워 위태로움이 없다는 말이다. 관객들이 원하는 이야기가 무엇인지 철저히 파악하고 성공작 하나 없는 초라한 상황이라고 절대 포기하지 말고 흥행사례를 연구하고 사례 분석을 바탕으로 올바른 자기진단과 냉철한 현상파악을 통해 성급해 하지 말고 좋은 플롯구성에 기초한 시나리오부터 하나 둘 차근차근

만들어 나아가야 한다. 그러기 위해서는 우선 우수한 인력을 양성해 내야 한다. 현재의 장편애니메이션업계와 교육계의 상황은 하청위주의 기술적인 면에 치우쳐져 있다. 애니메이션은 실사영화와는 또 다른 영역이다. 이런 애니메이션의 특성을 파악하고 스킬위주의 교육체계에서 발상위주의 교육체제로 전환이 선행되어야 우수한 창조적 인재가 나올 것이며 이러한 우수한 인재들이 마음껏 발상할 수 있고 제작할 수 있는 환경조성이 마련되어야 한다. 토이스토리 이후 눈부신 성공을 이어가고 있는 픽사의 시스템은 침체에 빠진 우리 업계에 많은 시사점을 준다. 훌륭한 스토리를 확보하기 위한 충분한 시간투자(2년 이상), 자기보다 우수한 인재를 확보하고 자유로운 발상을 언제 어디서나 발표하고 받아들이는 시스템, 신입사원도 두려움 없이 아이디어를 발표하고 열린 마음으로 받아들이는 조직문화! 이런 강한 시스템을 만들어 낸다면 우리도 얼마든지 성공할 수 있다고 생각한다.

셋째, 애니메이션에 대한 비평과 분석이 필요하다.

국산 장편애니메이션 업계는 결과적으로 흥행성공작의 부재와 더불어 체계적인 비평과 분석이 거의 뒤따르지 못했는데 장편 애니메이션 산업이 문화산업으로서 균형적인 발전을 하려면 건전하면서도 구조적이고 체계적인 비평과 분석이 따라야 한다. 좋은 플롯에 기초한 작품을 확보하는 것이 선행되어 흥행에 성공하는 작품을 만들어내고 체계적인 비평과 분석이 뒤 따른다면 실패의 악순환이라는 고질병적인 고리가 끊어지고 흥행성공의 선순환기류가 형성될 것으로 생각된다.

두 편의 사례에서 입증된 사실의 하나는 제작에 대한 기술력은 어느 선진국 못지않다는 것이다. 그러나 가장 문제가 되는 것은 관객들을 영화로 끌어들이는 흡인력 부재가 흥행성공에 걸림돌이 되고 있다. 관객들에게 재미를 주어 흥행에 성공하는 작품을 하나라도 만들어 내는 것이 무엇보다 중요하다. 영화산업의 흥행율은 야구의 타율과 비슷한 속성이 있다고 한다. 10편중에 2,3편이 흥행에 성공하면 나머지 7,8편의 흥행실패가 만회되는 구조라고 한다. 현재 장편애니메이션 업계는 타율이 1할도 안 되는 상황이다. 이런 상황이기에 플롯분석이 더욱 중요하게 부각되는 것이다.

이상의 연구를 통하여 애니메이션에서 플롯구성이 작품흥행에 미치는 영향을 알아보았는데 본 연구는 다음과 같은 한계가 존재한다. 국산 장편애니메이션의 사례가 2007년 작과 2003년 작 두 편만으로 국한되어 분석의 폭이 좁아지고 말았는데 앞으로도 지속적이고 체계적인 연구가 계속되어야 할 과제로 판단된다.

참고문헌

- 송성욱, <한국문화콘텐츠산업 발전전략 모색> [한국문화콘텐츠지역전문과정], 경기디지털콘텐츠아카데미, 2005
- 두산백과사전 EnCyber & EnCyber.com
- 로널드 B. 토비아스 저, 김석만 편역, [인간의 마음을 사로잡는 스무가지 플롯], 풀빛, 1997
- 박수현, [바람의 계곡 나우시카와 원더풀데이즈 플롯 전개 방식에 대한 비교분석], 홍익대 산업대학원, 2006
- 임운주, [애니메이션 플롯에 관한 분석연구], 홍익대 산업대학원, 석사논문, 2006
- www.yeuwoobi.co.kr
- www.movie.naver.com