

<기획좌담회>

동화의 상상력과 스토리텔링: 『마당을 나온 암탉』을 중심으로

■ 화제의 전개 순서

1. 작가로서 애니메이션 『마당을 나온 암탉』을, 감독으로서 동화 『마당을 나온 암탉』을 바라보는 시각
2. 동화를 애니메이션으로 각색하는 과정에서 나타난 주요 변화에 대한 평가 1) 캐릭터 2) 모티프 3) 주제 4) 기타 영상, 음악, 효과 등
3. 우리 창작동화의 애니메이션 콘텐츠로서의 가능성 및 향후 전망

■ 사회 (조은숙)· 작가 (황선미)· 감독 (오성윤)

■ 기획 좌담회 살짝 엿보기

조은숙 : 안녕하세요. 오늘 사회를 맡게 된 조은숙입니다. 두 분 바쁘신 와중에도 이렇게 좌담회에 나와주셔서 감사드립니다.

“오늘 학술대회 주제가 <아동문학의 상상력과 미디어>인데요, 아동문학의 문화 콘텐츠로서의 잠재적 역량에 대해 함께 생각해 보기에 『마당을 나온 암탉』 만큼 적절한 텍스트가 없는 것 같습니다. 단행본으로도 100만부를 돌파했고, 극장 애니메이션으로도 220만 관객 돌파라는 놀라운 기록을 세운 성공 사례잖아요. 일단 제가 먼저 궁금한 것을 몇 가지 질문 드리면서 이야기를 시작해 보겠습니다. 두 분이 대화 나누는 동안 자연스럽게 더 흥미로운 주제들이 추가되지 않을까 싶네요. 객석에 앉아 계신 분께서는 대화를 들으시는 동안 두 분께 질문하고 싶은 것을 적어 주시면, 제가 내용을 추려서 전달하거나 직접 질문하실 기회를 드리도록 하겠습니다.”

조은숙 : (황선미 작가에게) 황선미 선생님은 작가로서 애니메이션 『마당을 나온 암탉』을 어떻게 보았나요? 마음에 들었나요? 기대보다 더 좋았거나 반대로 아쉬웠던 부분이 있다면 간단하게 먼저 말씀해주세요.

황선미 : 즐거운 경험이었습니다. 저는 이 작업에 대해 기대보다 호기심이 더 컸어요. 제 작품이 다른 옷을 입는 일이니 어떻게 달라지는지 궁금하죠. 마음에 들고 안 들고의 문제는 중요하지 않아요. 영화가 원작을 단순히 영상으로 보여주는 게 아니라 원작을 바탕으로 새로운 도전을 하는 일이기가요.

조은숙 : (오성윤 감독에게) 오성윤 감독님은 감독으로서 동화 『마당을 나온 암탉』을 애니메이션 콘텐츠로서 선택한 이유는 무엇일까요? 애니메이션 콘텐츠로서 갖는 매력은? 혹은 불만이 있었다면? 간단하게 말씀해주세요.

오성윤 : 한국 극장용 장편애니메이션이 오랫동안 성공사례가 없었던 가장 큰 이유는 좋은 이야기와 탄탄한 시나리오가 없었기 때문이죠. 원작은 좋은 이야기였고 시나리오로 각색해도 좋은 시나리오가 될 것이라 믿었습니다.

그리고 무엇보다 저 개인적으로 관심 있었던 자연과 생명의 문제를 화두로 풀 동화라는 점이 매력적이었어요. 동화 원작은 문예물 성격이 아주 강합니다. 특히 일썩을 중심으로 한 깊은 감성들은 어린이를 중심으로 한 애니메이션으로서는 좀 지루해지거나 힘들지 않을까 하는 생각이 들었고 그래서 영화에서는 초록머리를 좀 더 살리게 되었습니다.

조은숙 : (공동) 동화 『마당을 나온 암탉』을 먼저 접한 독자들이 애니메이션을 보았을 때, 가장 많이 지적한 것 중 하나가 캐릭터가 변화되거나 혹은 없었던 캐릭터가 추가된 점이었습니다. 이에 대한 각자의 의견이나 관련 에피소드를 말씀해주세요.

황선미: 이런 질문을 많이 받는데, ‘지적’이라는 표현은 원작을 우위에 두는 개념이 내포되어 있습니다. 저는 <마당을 나온 암탉>의 영화 작업이 다른 문화적 표현이라는 사실을 인정하므로 무엇을 지적하거나 입장을 내세우지 않을 생각이었습니다. 다만, 영화를 먼저 본 사람이 영화 속 캐릭터가 원작에 없다는 것을 이상하게 생각하는 건 당황스러웠어요.

조은숙 : 그럼 동화와 애니메이션의 차이점으로 한번 들어가볼까 하는데요. 예컨대 ‘일썩’이 동화에 비해 애니메이션에서는 관객에게 친근해진 대신 좀 가벼워진 것 같습니다. 이를테면 일썩이라는 인물이 자기 정체성을 고민하면서 스스로에게 이름을 붙여 주고 마당의 의미와 생존의 문제를 고심하던 사색형 캐릭터에서, 살짝 폰수(쇠승) 기가 있는 수다쟁이 이웃집 아줌마가 된 것 같다고나 할까요.

“일썩은 아카시이나루 일사귀가 부러워서 ‘일썩’이라는 이름을 저 혼자 지어 가졌다. 아무도 불러 주지 않고, 일사귀처럼 살 수 있는 것도 아니지만 기분이 묘했다. 비밀을 간직한 느낌이었다. 이름을 갖고 나서부터 골똘히 생각하는 버릇이 생겼다. 문 밖에서 벌어지는 일들도 빠짐없이 기억했다. 달이 차고 기우는 일, 해가 떠오르는 일, 마당 식구들이 아롱다롱 다투는 일까지.”(13면)

“모두들 안녕, 나는 일썩이라고 해.”

황선미: 이 부분에서는 작가와 감독의 생각 차이가 있었다고 봐요. 그래서 원작과 영화는 주제 면에서 드러난 바가 달라졌다고 생각합니다. 이 또한 장르가 달라서 혹은 작품을 바라보는 시각의 차이가 만든 결과일 거예요.

오성윤 : 동화를 보는 독자는 자기편집권이 있어 다양한 분석과 해석이 가능하지만 영화는 일방적으로 주어지는 시간속에서 매순간 동감하여 동의하거나 의심하며 보아나가야 함

니다. 사실 일쌍의 출발점은 지금 영화보다 더욱 맹한 캐릭터로 하고 싶었어요. 평생을 케이지 담장에서 살면서 문틈으로 본 외경에 대한 정보로만 환상과 꿈을 키워 온 친구가 정작 밖에 나와 현실과 맞닥뜨렸을 때는 지금의 영화의 현실보다 더 가혹했으리라 보거든요. 그렇게 자연스럽게 동감을 이끌어내고 일쌍이 밖에서 지내는 시간과 경험이 늘어나면서 지속적으로 변화·발전하는 캐릭터로 만들고 싶었지만 문제는 제가 영화에서 이런 모든 것을 구현해내지 못했고 아직도 그 부분이 제일 아쉽습니다.

☞ 조은숙 : (감독에게) 어린이를 1차 독자로 한 동화가 극장판 가족 애니메이션이 되면서, 애니메이션을 함께 보는 엄마, 아빠, 아이들 모두에게 서비스(?)하고자 캐릭터를 변화시킨 것은 아닌가 하는 시선도 있습니다. '나그네'가 마초(?) 분위기를 푼 풀풀 날리는 어깨 떡 벌어진 근육질로 등장했고, 일쌍에게서는 아이들 뒷바라지하면서 아이들의 성공에 대리 만족하는 젊은 매니저 맘(?)들의 욕망이 엿보이는 것 같기도 했고요. 아이들은 스틸 만점의 활강 묘기 경주에서 박진감 넘치는 쾌감을 선물 받았을 것 같고. 그런데 캐릭터의 변화는 자연스럽게 작품의 색깔이나 주제를 이동시키는 효과를 날게 될 텐데, 이에 대해 어떻게 생각하시나요?

♣ 황선미: 그렇다고 봐요.

♣ 오성윤 : 원작은 일쌍이 예상치도 못했던 진정한 자기정체성을 찾아가는 책이라고 봐요. 죽음의 운명을 앞에 두고 어떤 선택을 한다는 것은 상상조차하기 힘들죠. 그러나 원작이나 영화의 백미는 그 지점에 있는 것인데 영화의 2장과 3장 구조에서 그것을 담아내지 못했어요.

영화 <빌리엘리트>에서 빌리의 아버지가 아들을 위해 힘든 선택과 결정을 해나가는 문제는 현실적이고 사실적이어서 공감을 충분히 끌어낼 수 있었죠. 빌리가 주인공이지만 아버지가 된 나로서는 빌리아버지에게 시선이 많이 가더라구요. 일쌍의 죽음은 지금 다시 만들 어보라고 해도 감당하기가 좀 힘들긴 하지만 자연아로서 자연 속에서 자신의 이면에 드러워진 본질적인 자기정체를 깨달아가는 모습을 담아내고 싶었죠.

☞ 조은숙 : 동화에 없었던 새로운 캐릭터 '달수'는 사랑을 많이 받았던 것 같습니다. 애니메이션에서는 새로 만들어진 '달수'의 캐릭터도 그렇고, 원작에 비해 유머코드가 훨씬 강화되었습니다. 원래 원작에는 거의 유머가 없다고 봐야겠지요. 영화에서 유머 코드를 강조한 것은 의도한 것이겠지요? 그 이유는 무엇일까요?

물론 영화의 상업적인 면도 중요하겠지만 원작의 느낌을 그대로 살렸다면 관객들에게 어필하기 어려웠을까요?

♣ 오성윤 : 원작을 보면 일쌍은 3인칭 스스로 영혼의 시점으로 묘사되고 있어요. 원작에서 일쌍은 스스로 혼자 대화를 하곤 하기 때문에 미친 사람처럼 독백하거나 나레이션으로 처리하지 않으면 안 되는 상황이었어요. 그래서 일쌍과 대화 할 상대가 필요하였고, 초중반에는 재밌는 요소들이 필요했어요. 저는 원작은 아주 진지한 사실주의 작품이라고 보았고, 우리 영화 역시 애니메이션 치고는 매우 정극적인 영화예요. 양계장 암탉이 자연으로 탈출

했다거나 오리를 아기로 둔다는 기묘한 상황은 충분히 재미있는 우화적인 상황이어서 저는 사실 이런 부분들을 더욱 재미있게 풀고 싶었어요.

☞ 조은숙 : (공통) 영화에서 캐릭터 이외에 주요 사건이나 장면도 추가되거나 변화된 부분이 적지 않은 것 같은데요 이에 대해서도 의견이나 에피소드를 말씀해주세요.

♣ 황선미 : 원작은 기왕의 설정대로 진행되는 유기적 스토리고, 다른 콘텐츠로 이동하면서 장면을 비틀거나 변화 혹은 추가할 때는 어떤 경우든 달라진 것에 따르는 책임을 감수해야 하죠. 작품에 어떤 변화를 시도했을 때는 당연히 의미와 해석이 달라지고 이를 주도한 이에 게 책임이 요구된다는 의미인데, 영화의 경우 관객이나 전문가의 이의제기가 없었다면 적절한 조치였다고 봐야 하지 않을까요. 저 역시 스토리의 유기성에는 문제가 없었다고 봅니다.

♣ 오성윤 : 초록머리의 역할을 살리다 보니 파수꾼이 되기 위한 레이싱장면을 10분 이상 할애하였는데 이것은 85분짜리 영화에서 매우 긴 시간이예요. 나중에 원작을 보니 이 부분이란 세줄밖에 안되더라고요. 그만큼 작가는 초록머리보다는 일쌍이라는 인물에 친착했구나! 하는 생각이 새삼 들었어요.

☞ 조은숙 : (오성윤 감독에게) 언어 텍스트로서 동화는 여백이 많은 반면, 애니메이션은 시각적 청각적으로 채워 넣어야 할 부분도 많고, 기타 신경 써야 할 부분이 많았을 것 같아요. 이 동화를 영상 문법으로 옮겨 놓을 때, 가장 고심했던 부분은 무엇일까요?

♣ 오성윤 : 먼저 3D애니메이션이 대신 극장애니메이션시장에서 2D로 승부해야 한다는 점이고 이 약점(장점)을 어떻게 살려낼 것인가? 하는 문제였어요. 3D애니메이션은 가상 현실을 현실보다 얼마나 더 현실답게 그려내는가에 가치의 미덕을 두는 것 같아요. 그림의 맛으로 원작과 영화를 보는 맛을 살려내고 싶었어요. 기회가 되면 더욱 회화의 맛을 대중, 극장에서 풀어내어 펼쳐 보이고 싶어요.

☞ 조은숙 : (황선미 작가에게) 동화 작가로서 이번 작업은 물론이고, 자신의 작품이 애니메이션이나 기타 다른 매체로 각색되는 경험을 겪으면서 새롭게 느낀 점이 있다면 말씀해주세요.

♣ 황선미 : 영화를 업으로 삼은 사람들의 세계를 살짝 구경한 기분. 저는 낮선 세계에 대한 호기심이 많은 사람인데 이 경험은 공부의 시간이 분명했어요.

☞ 조은숙: (황선미 작가에게) 사실 글을 쓰는 작가에게 영화나 애니메이션 등은 경쟁 매체이기도 합니다. 오늘날 작가들이 텔레비전이나 게임, 애니메이션, 웹툰 등에 매혹된 어린이 독자들의 시선을 끄는 일은 꽤 어렵고도 중요한 과제라고 생각합니다. 이럴 때 아동문학을 원작으로 하는 애니메이션이나 영화를 어떻게 봐야 할까요? 선생님의 생각은 어떠하십니까.

♣ 황선미 : 독서 인구가 줄어든다는 측면에서는 이런 견해를 가질 수도 있는데, 저는 다른 매체를 굳이 경쟁 매체로 나누어 생각하고 싶지 않아요. 저 또한 TV, 영화 등을 즐기는 한

사람이죠.

☞ 조은숙 : (오성윤 감독에게) 동서양을 막론하고 아동문학 작품 중 영화나 애니메이션으로 재탄생한 작품이 꽤 많이 있습니다.

감독님께서 가장 성공적인 사례라고 생각하는 작품이 있다면?

혹은 <마당을 나온 암탉>을 만들면서 '이 정도로 만들고 싶다'고 느낀 작품이 있다면?

♣ 오성윤 : 빌리 엘리어트가 원작이 있던가요? 암튼 좋은 영화이고 원작이 있다면 좋은 원작일 거예요. 연출적으로도 너무 유려하고 훌륭해서 부러울 정도예요.

☞ 조은숙 : (공통) 동화 <마당을 나온 암탉>과 애니메이션 <마당을 나온 암탉>을 같은 작품이라 생각하는지, 모티프만 같은 별개의 작품이라 생각하시는지요? (개인적으로는 별개의 작품이라 생각해야 두 작품을 더 깊이 이야기할 수 있을 것 같습니다. 매체가 다르다는 것은 생각보다 큰 문제인 것 같습니다)

또한 위의 관점 때문에 동화나 소설에서 영화나 애니메이션으로 각색할 때 원작에서 더욱 자유로워져야 한다는 관점에 대한 생각은 어떠신지요?

♣ 오성윤 : 일단 작가에게 먼저 패스...

♣ 황선미 : 이는 원작이 있는 애니메이션으로 봐야 할 것 같아요.

☞ 조은숙 : (공통) 마지막으로 한국 창작동화의 문화 콘텐츠로서의 전망이 어떠한지 얘기 해주시면 감사하겠습니다. (황선미선생님 지난 4월에 영국에 다녀오셨는데 외국에서 바라볼 때 한국동화의 가능성이랄까요?)

♣ 오성윤 : 이것도 일단 작가에게 먼저 패스.

♣ 황선미 : 고민해 봐야 할 문제죠~