

일본군 위안부 피해자 애니메이션, <끝나지 않은 이야기>의 리얼리티에 대한 접근

오동일*

요약

<끝나지 않은 이야기>는 일본군 위안부로 끌려가 평생을 잊지 못할 고통의 기억 속에 살아온 할머니의 이야기를 애니메이션으로 제작한 작품이다. 이 작품은 역사적 사실에 대한 올바른 접근을 위해 관찰자로서 관객의 비판적 의식을 자극하고 있다. 즉, 캐릭터를 통해 창출되는 생명력의 환영에 대한 몰입과 공감함을 추구하는 일반적인 캐릭터 애니메이션과는 달리, 작품에서 묘사되는 역사적 사실에 대한 진지한 고찰과 판단을 관객에게 요구하고 있다. 이를 위하여 작품에는 '동조', '전형화', '소외효과'라는 미학적 요소와 특징이 두드러지게 나타나고 있으며, 그것은 연대기적으로 전개되는 스토리 구조 속에서 부정하거나 거부할 수 없는 역사적 사실의 리얼리티를 효과적으로 표현하고 있다. 그러므로 본 연구는 작품이 지닌 주제적인 중요성뿐만 아니라, 애니메이션이 지니고 있는 표현적 다양성과 방법론을 살펴본다는 점에서 충분히 연구가치가 있다고 할 수 있다.

키워드 : 애니메이션, 리얼리티, 동조, 전형화, 소외효과

Approach to Reality in *Never Ending Story*, Japanese Sex Slavery Victims Animation

Dong-IL Oh*

Abstract

Never Ending Story is an animation work about the stories of the Japanese Sex Slavery Victims who were taken by the Japanese military and forced to sexual slavery, which tormented them with painful memories all their lives. This animation work stimulates the critical perspectives of the audiences in order to ensure a history-based approach based on facts. And, unlike general character animation works which pursue immersion and empathy through illusion of life that are created by the characters, this work demands the audiences to contemplate on historical facts described in the work and make their own judgements. In order to serve these purposes, this work is characterized by its aesthetics properties and elements such as 'sympathy', 'typification', and 'alienation effect'. And, these elements effectively deliver the reality of historical facts that cannot be denied in a chronological narrative. Therefore, this study would sufficiently be of a value in reviewing the diversity in expression and the methodologies used in them, let alone the significance of the theme itself.

Keywords : Animation, Reality, Sympathy, Typification, Alienation

1. 서론

1.1 연구배경 및 목적

애니메이션 <끝나지 않은 이야기>는 여성가족부가 기획을 하고, 엠라인(MLINE) 스튜디오가 디지털 컷아웃 애니메이션(digital cut out animation) 방식을 기초로 제작하였다. 그리고

※ Corresponding Author: Dong-Il Oh

Received : September 01, 2015

Revised : October 19, 2015

Accepted : October 26, 2015

* History & Cultural Contents, Sun Moon University

Tel: +82-41-530-2448

email: ohdi7200@sunmoon.ac.kr

2014년 1월에 열린 제41회 프랑스 앙굴렘 국제 만화페스티벌 ‘일본군 위안부 피해자 한국만화기 획전: 지지 않는 꽃’에서 상영되어 전 세계 관객 들로부터 큰 반응을 일으켰다[1].

이 작품은 1991년 8월 14일 한국정신대문제대책협의회 사무실에서 국내에서는 최초로 일본군 위안부의 실상을 증언한 고(故) 김학순 할머니의 이야기를 토대로 제작되었다. 그리고 <끝나지 않은 이야기>의 스토리 구조는 일본군 위안부 피해자인 한 할머니의 고통스러웠던 삶을 연대 기적으로 그려내고 있다. 또한, 작품에서 보이는 이미지들은 일본군 위안부 피해자 할머니의 비극적이며 고통스러운 삶을 조명하는 것에 그치는 것이 아니라, 관객의 냉정한 시선으로 불편적인 역사적 진실에 접근하고 고찰할 수 있도록 하고 있다.

그러므로 본 논문의 목적은 역사적 사실에 대한 객관적, 비판적 사고를 강조하고 있는 <끝나지 않은 이야기>의 리얼리티를 구현하는 미학적 요소와 특징을 분석하는 것이다. 그리고 작품에서 보이는 표현적 기법의 다양성을 미학적 관점에서 접근함으로써, 궁극적으로는 산업적으로 활용될 수 있는 실용적인 논의를 진행하고자 한다. 본 연구의 이와 같은 내용은 디지털시대 애니메이션 창작기법의 다양성을 확장하는 데에 기여할 뿐만 아니라, 국내 애니메이션 산업의 발전과 활성화를 위한 중요한 토대가 될 것으로 확신한다.

1.2 연구범위 및 방법

애니메이션 산업에서는 리얼리티의 구현과 관련된 상업 애니메이션의 대표적인 미학적 기법과 특징을 하나의 전통과 관습으로 수용하는 경향이 있다. 디즈니 스튜디오가 사실적인 움직임을 구현하기 위해 정립한 ‘찌그러짐과 늘어남(squash and stretch)’, ‘준비 동작(anticipation)’, ‘2차 동작(secondary action)’ 등과 같은 전통적인 애니메이션 원리들이나[2], 실사영화의 관습을 답습하기 위한 멀티플레인(multiplane) 카메라의 개발과 이용[3], 리얼리티의 강화를 위한 음악적 요소의 활용기법 등은 이와 같은 논의의 좋은 예가 될 것이다[4]. 그러나 영화 이론가인 윌리엄 모리츠(William Moritz)와 같이 애니메이션은 역사적으로 애니메이션 분야에서만 유용하

고 독특한 표현기법과 창작과정을 통해 발전해왔다고 보는 견해도 있다[5].

이와 같은 논의의 관점에서 볼 때, <끝나지 않은 이야기>는 본질적으로 후자의 경우에 보다 가까울 것이며, 상업 애니메이션과는 거리가 먼 순수창작 독립 단편 애니메이션의 범주에 넣을 수 있을 것이다. 그리고 일반적인 상업 애니메이션과는 다른 차원의 리얼리티를 차별적인 표현기법을 통해 작품 속에 구축하고 있다.

그러므로 이 논문은 크게 두 가지 관점에서 작품에 나타나는 리얼리티에 대해 접근할 것이다. 첫 번째는 작품에서 그려지는 일본군 위안부 관련 역사적 사실에 대한 표현적 관점이다. 두 번째는 작품에서 표현되는 역사적 사실에 대한 관객의 수용적 관점이다. 이를 위하여 ‘동조’, ‘진형화’, ‘소외효과’라는 세 가지의 주요 키워드를 중심으로 본 논문의 목적에 부합하는 분석과 논의를 전개하고자 한다. 이와 관련하여, 기존 애니메이션 이론뿐만 아니라, 독일의 극작가였던 베르톨트 브레히트(Bertolt Brecht)의 서사극 이론 등에 대한 문헌연구는 중요한 연구방법론이 될 것이다.

2. 작품 속 리얼리티의 분석: 표현과 수용

2.1 동조(sympathy)

일반적으로, 다수의 사람들과 의견이나 판단을 달리할 때, 각 개인은 불안정한 심리상태에 놓이게 된다. 그리고 이를 극복하기 위하여 자신의 생각이나 의견을 다수의 그것과 맞추거나, 동시대에 존재하는 보편적인 사유의 틀에서 접근하는 특징을 보인다. 동조의 이러한 일반적 의미는 애니메이션의 리얼리티를 구현하기 위한 여러 이론적 토대들 중 대표적인 것으로서, 관련 사례를 통해 충분히 설명될 수 있다. 이와 관련하여, 1914년에 발표된 윈저 맥케이(Winsor McCay)의 <공룡 거티(Gertie the Dinosaur)>는 애니메이션 작품의 리얼리티 표현과 수용이라는 측면에서 동조의 개념과 특징을 설명하기 위한 좋은 예가 될 수 있다.

“그녀는 먹고, 마시고 그리고 숨을 쉰다. 그녀는 웃고 운다. 그러나 그녀는 인류가 이 지구에

존재하지 않았던 수백만 년 전에 살았으며, 그 이후로 우리는 결코 그녀를 볼 수 없었다.” 이것은 당시 신문에서 볼 수 있었던 <공룡 거티>에 대한 홍보 문구로서, 작품에 등장하는 ‘거티’라는 공룡 캐릭터가 어느 정도 수준의 생명력을 동시대 관객에게 효과적으로 보여주었는지 충분히 짐작할 수 있다[6].

실제로, <공룡 거티> 이전의 애니메이션 작품들은 애니메이션이 단순히 움직이는 그림에 불과하다는 사실을 굳이 숨기려 하지 않았으며, ‘미키 마우스(Mickey Mouse)’ 캐릭터가 등장하는 디즈니의 초기 작품들도 이러한 논의의 관점에서 크게 벗어나지 않는다[7]. 그러나 윈저 맥케이는 ‘거티’라는 캐릭터에게 고유의 개성을 부여하고 표현하기 위해 안정적인 모핑(morphing) 기법을 기반으로 자연스러운 동작을 보여주었다. 그리고 살아있는 생명체에서 일반적으로 관찰될 수 있는 해부학적 사실성을 극대화하여 표현하였다. 이러한 애니메이션 요소들은 궁극적으로 동시대 관객들이 공유하고 있는 보편적 지식과 경험의 틀 안에서 공룡 캐릭터가 표현하는 리얼리티를 수용하고 그것에 쉽게 몰입할 수 있도록 하는 동조적인 태도와 의식을 갖도록 하였다.

애니메이션은 본질적으로 허구적 공간에서 이루어진다. 그러나 애니메이션에 나타나는 여러 기표들은 풍요로운 의미작용을 가능하게 함으로써, 작품 속에 리얼리티를 구현하는 의미론적 역할을 수행한다. 이러한 논의는 애니메이션 이미지를 구성하는 오브제뿐만 아니라 스토리와 같은 무형적 요소에까지도 적용될 수 있으며, 그것은 다수의 관객이 실제적으로 의식하고 수용할 수 있는 리얼리티의 본질적 특징이 존재하기 때문일 것이다. 다시 말하면, 애니메이션 세계에 실존하는 배경과 오브제가 등장할 경우 관객은 자연스럽게 애니메이션 언어와의 의미작용을 통해 리얼리티를 경험하게 된다. 이것은 관객이 공유하고 있는 문화사회적 약호를 기초로 관객의 경험 속에 존재하는 배경과 오브제를 효과적으로 구현함으로써, 현실세계와 애니메이션 세계 속의 리얼리티를 구분하고 의식하는 경계가 모호해지기 때문이다.

그러므로 관객이 경험하지 못했던 역사적 사실이나 사건의 경우 리얼리티에 대한 동조가 보다 쉽게 일어날 수도 있다. <공룡 거티>의 경우

처럼, 관객의 직접적 체험이 불가능하기 때문에 역사적 기록이나 근거를 동시대에서 공유하고 있는 문화사회적 약호를 토대로 표현할 경우 관객은 작품이 궁극적으로 전달하고자 하는 리얼리티에 보다 효과적으로 몰입하게 된다.

(그림 1) <인랑(1999)>



(Figure 1) *Jin Roh: The Wolf Brigade* (1999)

이와 같은 논의의 관점에서 일본의 장편 애니메이션 <인랑(Jin Roh: The Wolf Brigade, 1999)>은 관객의 동조를 위한 특징적 요소를 쉽게 찾아 볼 수 있는 좋은 예가 될 수 있다. 이 작품은 제2차 세계대전에서 일본이 승리를 했다는 허구적 스토리를 바탕으로 하고 있으나, 캐릭터의 사실적인 작화와 실재하는 무기와 자동차를 세밀하게 묘사함으로써 작품의 리얼리티를 효과적으로 배가시켰다.

그러나 <끝나지 않은 이야기>에서 묘사되는 오브제적 요소들은 <인랑>과는 달리 관객의 의식적 동조를 불러일으키기에는 다소 비사실주의적 경향과 특징을 보여주고 있다. 실제로, <끝나지 않은 이야기>는 디지털 컷 아웃 애니메이션으로서 배경과 캐릭터 디자인, 캐릭터의 움직임 등이 디즈니 스튜디오의 장편 애니메이션과 비교하여 비사실주의적이라고 할 수 있다.

애니메이션의 리얼리티에 대한 정의는 주관적인 경향을 보일 수밖에 없으며, 그 해석에 있어서 열린 공간을 전제로 하고 있다. 그럼에도 불구하고, <끝나지 않은 이야기>를 디즈니 장편 애니메이션과 비교하여 리얼리티의 정도를 가늠하는 것은 애니메이션 산업에서 일반적으로 수용되고 있는 리얼리티의 보편적 기준에 의해 분석적 논리를 뒷받침하기 위함이다. 다시 말하면, <끝나지 않은 이야기>에는 디즈니 애니메이션에서 쉽게 인식할 수 있는 사실주의적 관습들이

부각되지 않고 있다. 예를 들어, 실사영화에서 보이는 디자인, 액션 등에 근접하거나 상응하지도 않으며, 캐릭터나 작품 환경이 ‘실체세계’의 관습적인 물리적 법칙에 크게 지배되지도 않는다[8]. 오히려, 애니메이션이란 복제를 통해서가 아닌 리얼리티의 변형을 통해 디자인에 생명과 영혼을 불어넣는 작업이라고 주장하였던, 구 유고슬라비아에 있는 자그레브 스쿨(Zagreb School)의 미학적 경향에 보다 부합한다고 볼 수 있다[9].

(그림 2) <끝나지 않은 이야기>:
비사실적 표현



(Figure 2) *Never Ending Story*:
Unrealistic Representation

일본군 위안소에 간혀 두려움에 떨고 있는 주인공 하나코(명자)의 주위로 그녀를 삼킬 듯이 넘실거리는 검은 빛의 물이 차오르기 시작한다. 하나코는 아무런 저항도 하지 못한 채 깊은 물속으로 빠져들어 가고, 그 아래에서는 수많은 검은 손들이 올라와 그녀의 몸을 더듬기 시작한다.

이 장면은 물리적인 리얼리티를 표현하기보다는 함축적으로 전달되고 있는 의미론적 내용과 가치에 중점을 두고 있다. 즉, 그것은 애니메이션이 가질 수 있는 독특한 언어적 표현을 효과적으로 생성하는 것이며, 더 나아가 관객의 의식 속에 새로운 차원의 리얼리티를 부여하는 것이기도 하다.

(그림 3) <끝나지 않은 이야기>:
연대기적 표현



(Figure 3) *Never Ending Story*:
Chronological Representation

그리고 <끝나지 않은 이야기>에는 스토리의 타당성을 확보하기 위한 애니메이션 전략이 내

용과 구조적 측면에서 나타나고 있다. (그림 3)에서와 같이 객관적인 역사적 사실이 스토리 전개 과정에서 연대기적으로 표현됨으로써, 관객의 동조를 이끌어내기 위한 스토리의 전체적인 연결 고리를 구조적으로 만들어내고 있다. 즉, 허구적 묘사가 아닌 역사적 진실에 대한 관객의 절대적인 동조를 유도하는 리얼리티 요소가 스토리의 전개와 구조 속에 효과적으로 드러나고 있는 것이다. 그것은 역사적 사실을 환기시키고 각인시키는 역사적 장면을 나열함으로써, 관객은 다른 역사적 사실과의 경계를 허물고 일본군 위안부 피해자의 삶을 하나의 불변적인 역사적 진실로 인식하게 되는 것이다.

2.2 전형화(typification)

애니메이션에서 전형화는 주로 캐릭터의 형태에서 찾아 볼 수 있다. 사전적 의미의 전형화는 같은 부류의 특징을 가장 잘 나타내고 있는 것을 본보기로 보여주거나, 생활 속에서 일반적이고 본질적인 것을 찾아내어 구체화하고 개성적인 것으로 표현하는 것이다. 애니메이션 산업에서 이와 같은 캐릭터의 전형화를 잘 보여주는 예는 권선징악의 주제가 명확하게 드러나는 디즈니 스튜디오의 장편 애니메이션이라고 할 수 있다.

전형적으로 표현되는 캐릭터 디자인은 관객과 공유될 수 있는 의미론적 내용을 담고 있기 때문에 그 자체로서 캐릭터의 속성을 드러내게 된다. 그러므로 캐릭터의 전형화를 통해 스토리의 전개 속에서 벌어지게 되는 갈등과 사건에 대해 거부감 없이 수용하도록 도와주는 것이다.

특히, 애니메이션 캐릭터의 전형화는 작품이 타깃으로 하는 관객층의 연령이나 특징에 따라서 달라질 수 있다. 주로 아동과 가족을 대상으로 하는 디즈니 스튜디오의 작품들은 캐릭터의 전형화가 보다 명확하게 나타남으로써 캐릭터의 속성과 스토리의 전개가 직관적으로 쉽게 인식되는 경향을 보인다[10]. 그러나 주로 성인을 대상으로 하는 애니메이션의 경우에는 캐릭터의 전형화가 상징적이며 추상적으로 모호하게 나타나는 경우가 많다. 그것은 선악구도를 중심으로 하는 캐릭터 간의 갈등과 사건을 보여주기 보다는, 사회적 가치관이나 이데올로기와 같은 다른 차원의 주제와 스토리를 작품에서 보여주기 때

문이다. 그리고 캐릭터가 지니고 있는 정체성의 혼란과 심리적인 갈등의 구체적인 묘사를 위해서는 관객과의 풍부한 의미작용을 저해하는 보편적 속성의 캐릭터 전형화가 효과적이지는 않을 것이다.

(그림 4) <끝나지 않은 이야기>:
일본군 캐릭터



(Figure 4) *Never Ending Story*:
The Character of Japanese Army

<끝나지 않은 이야기>에서 보이는 캐릭터 전형화의 특징은 크게 두 가지로 나누어 분석할 수 있다. 그 중에서 첫 번째는 일본군 및 소녀를 위안부로 유인하는 남자 캐릭터(이하, 일본군 남자 캐릭터들)가 동일한 디자인적 형태를 보여주고 있다는 사실이다.

작품에서 보이는 일본군 남자 캐릭터들의 형태는 각 캐릭터의 개별적 속성과 감정적 느낌이 잘 드러나는 목소리와는 무관하게 모든 캐릭터들이 섬뜩하고 무감각적인 표정으로 일관되게 표현되고 있다. 실제로, 일본군 남자 캐릭터들의

입은 전혀 움직이지 않으며, 캐릭터들의 목소리만이 그들의 개별적인 속성을 표현해주고 있다.

그러므로 가해자로서 묘사되고 있는 그들의 디자인적 통일성과 일관된 표정은 청각적 요소와 결합되어 위안부 피해자들이 느꼈을 공포감, 두려움 등을 실제적으로 잘 전달하고 있다.

그러나 일본 남자 캐릭터들을 제외한 고향 마을의 오빠와 어른들 등 나머지 캐릭터들은 디자인적으로 일관성을 보여주지 않는다. 그리고 외시 의미적으로 풍부하고 다양한 감정적 표현을 나타냄으로써, 각 캐릭터의 인간적 면모를 일본군 남자 캐릭터들과는 차별적으로 보여주고 있다. 이것은 캐릭터 디자인의 이분법적인 전형화를 통해 일본군 남자 캐릭터들의 가해자적 속성을 일관되게 실제적으로 보여주기 위한 에니메이션 전략으로 볼 수 있다.

(그림 5) <끝나지 않은 이야기>:
눈이 없는 캐릭터 디자인



(Figure 5) *Never Ending Story*:
Eyeless Character Design

작품에서 보이는 캐릭터 전형화의 두 번째 특징으로는 위안소 앞에서 소녀를 강간하기 위해 기다리는 일본군 남자 캐릭터들과 그리고 역사적 진실을 부정하는 일본 정부의 망언을 아무런 역사의식 없이 주인공 할머니 캐릭터에게 전달하는 두 청년 캐릭터들의 얼굴에는 공통적으로 눈이 존재하지 않는다는 것이다.

눈이 없는 일본군 남자 캐릭터들은 역사적 사실 속의 분명한 가해자임에도 불구하고 위안부 피해자들의 고통과 아픔을 보려하지 않고 인정하지 않는 속성을 보여주고 있다. 그러므로 <끝나지 않은 이야기>는 그러한 이미지를 통해 역사적 사실을 부정하고 있는 일본 정부의 이중적이며 거짓된 태도를 상징적으로 표현하고 비판하는 것이다.

그리고 두 청년 캐릭터들의 얼굴에 눈이 없는 것은 일본군 남자 캐릭터들과는 다른 차원에서 접근될 수 있다. 분명 그들은 역사적 사실 속에서의 가해자가 아니다. 그러나 가해자인 일본군 남자 캐릭터들과 디자인적 특징을 공유하는 것은 그들이 일본군 위안부 문제에 대해 올바른 역사의식을 갖고 있지 않다는 중요한 문제점을 같은 수준에서 바라보는 것이다.

2.3 소외효과(alienation effect)

소외효과는 브레히트의 서사극 이론의 중심적인 개념이다. 브레히트는 시적인 정서와 극적인 구조로는 더 이상 인간 사회를 제대로 표현하는 것이 어렵다고 보고, 관객이 극에 공감하기보다는 무엇보다 새로운 시각에서 접근하도록 하였다. 즉, 관객의 비판적 인식과 판단력에 의존하는 연극을 주장하였다[11]. 그리고 기존 서구의 연극에서 가장 중요한 것은 감정의 교류와 동화작용 그리고 카타르시스였다면, 브레히트의 서사극에서는 관객이 극중의 사건이나 인물 속에 몰입하기보다는 극과의 거리, 즉 소외효과의 필요성을 강조하였다[12].

<끝나지 않은 이야기>는 브레히트의 서사극이 지니고 있는 극적인 특징을 상당부분 공유하고 있다. 실제로, 이 작품은 소외효과를 통해 작품에서 표현되는 역사적 사실에 대한 관객의 객관적이며 이성적인 판단을 요구하고, 관객 스스로 일본군 위안부 피해자 문제에 대해 접근할 수 있도록 하고 있다. 즉, <끝나지 않은 이야

기>는 작품 세계와 관객 사이에 일정한 심정적 거리를 유지시킴으로써, 작품 세계에 대한 직접적인 감정이입보다는 소외효과에 의한 관객의 지적 비판과 판단을 가능하게 하고 있다. 그것은 현실 속 관객의 자아를 환기시킴으로써, 작품 세계의 리얼리티를 현실적인 객관적 관점에서 접근할 수 있는 기회를 제공하는 것이기도 하다.

실제로, <끝나지 않은 이야기>에서는 소외효과를 위한 연출적인 시도를 엿볼 수 있다. 이미 언급하였듯이, 이 작품에 등장하는 일본군 남자 캐릭터들에게는 공통적으로 립싱크(lip sync)가 일어나지 않는다. 그러므로 작품 전체에서 보이는 이러한 비디제시스(non-diegesis) 요소는 충분히 관객의 극중 몰입을 방해하고 혼란시킨다. 그럼으로 자연스럽게 관객과 작품 세계와의 심정적 거리가 생성되고, 관객은 보다 객관적인 의식 속에서 작품의 내용을 고찰하게 된다. 특히, 폭력적이며 음흉하고 음산한 일본군 남자 캐릭터들의 속성이 분명하게 잘 드러나는 청각적 요소는 작품의 리얼리티를 강화함으로써, 역사적 사실에 대한 관객의 냉철한 비판과 객관적인 접근에 도움을 주고 있다.

그리고 (그림 3)에서처럼 연대기적인 역사적 사건을 그림 이미지나 짧은 애니메이션을 삽입하여 보여주는 것은 캐릭터 중심의 시공간을 연결하여 스토리를 전개하는 일반적인 캐릭터 애니메이션의 스토리텔링과 비교해 볼 때, 분명히 작품에 대한 관객의 몰입을 반감시키는 요인으로 작용하게 된다. 그러나 이것은 소외효과를 위한 연출적인 시도로서 역사적 사건의 연결 고리 속에 일본군 위안부 피해자의 문제를 삽입하여 고찰하고 판단할 수 있는 리얼리티를 생성하게 한다. 다시 말하면, 작품 속에 나타나는 이러한 연출적인 형식은 관객에게 역사적 사실을 전달할 뿐만 아니라, 판단을 위한 관찰자로서의 능동성을 일깨워 주는 것이다.

또한, 작품 전반에서 보이는 일본군 남자 캐릭터들은 평면적이며 그로테스크한 디자인적 형태를 보여주고 있다. 모든 일본군 남자 캐릭터들은 동일한 디자인적 특징을 갖고 있을 뿐만 아니라, 특징의 장면에서는 얼굴에 눈이 없기도 하다. 그러므로 관객은 그러한 이미지로 인하여 작품이 가지고 있는 보편적 리얼리티에 몰입하기 보다는 생소한 낯설음을 경험하게 된다. 그리고 관객

과 캐릭터 간의 감정적 교류를 방해함으로써, 역사적 사실을 객관적으로 관찰하고 판단할 수 있는 소외효과를 강화시킨다.

3. 결론

<끝나지 않은 이야기>는 역사적 인물에 대한 관객의 감정적 교류나 스토리 전개에 따른 몰입을 추구하는 기존의 상업적인 캐릭터 애니메이션과는 분명히 차별적인 특징을 갖고 있다. 그것은 본문에서 논의하였듯이 이 작품의 목적이 역사적 사실에 대한 관객의 능동적이며 관찰자적인 접근을 가능하게 함으로써, 궁극적으로 일본군 위안부 피해자 문제에 대한 올바른 비판의식을 갖도록 하는 것이기 때문이다.

특히, 일본군 위안부 피해자와 관련된 주제와 스토리의 중요성만큼이나 이 작품이 가지고 있는 가치는 형식적으로 캐릭터 중심의 애니메이션임에도 불구하고, 스토리텔링에 있어서 리얼리티에 대한 표현적 다양성을 보여주었다는 사실이다. 그리고 그것은 상업주의적인 제도권의 영향을 크게 받고 있는 국내 애니메이션 산업의 자생적인 활성화와 발전을 위한 미학적인 토대와 전략을 제공하는 것이기도 하다. 이러한 관점에서 볼 때, 본 연구는 향후 국내 애니메이션 산업 발전에 충분히 기여할 수 있는 실용적 가치가 있다고 할 수 있다.

References

- [1] ANIME NEWS NETWORK. <http://www.animenewsnetwork.com/news/2014-01-31/france-angouleme-comics-festival-displays-comfort-women-manhwa>
- [2] O. Johnston & F. Thomas, *The Illusion of Life*, New York, Hyperion Press, p. 319, 1995.
- [3] M. Langer, "The Disney-Fleischer dilemma: product differentiation and technological innovation," *Oxford, Screen*, Vol 33, pp. 343-360, 1992.
- [4] M. Furniss, *Animation Aesthetics*, Sydney, John Libby & Company Limited, pp. 93-94, 1998.

- [5] W. Moritz, "Some Observations on Non-Objective and Non-Linear Animation," Los Angeles, The American Film Institute, pp. 21-31, 1988.
- [6] L. Maltin, *Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons*, New York, Penguin Books, p. 4, 1987.
- [7] S. Culhane, *Animation From Scrip to Screen*, New York, St. Martin's Press, p. 32, 1988.
- [8] P. Wells, *Understanding Animation*, New York, Routledge, pp. 24-25, 1998.
- [9] P. Wells, *Understanding Animation*, New York, Routledge, pp. 10-11, 1998.
- [10] D. Oh, H. Choi, "A Research on Gender Discourse of Animation Character: Focused on Female Characters of Disney Animation *Frozen*," *Journal of Digital Contents Society*, Seoul, Digital Contents Society, p. 616, 2014.
- [11] M. Barranger, *Theatre: A Way of Seeing*, Belmont, Wadsworth Publishing Company, pp. 128-129, 1995.
- [12] I. Myung, "Brecht's Epic Theatre and Korean Epic Theatre," *Journal of Ehwa Korean Language and Literature*, Vol. 13, pp. 546-553, 1994.



오 동 일

2001년 : 중앙대학교 대학원
(연극학석사)
2013년 : 사우스웨일즈대학교
(PhD - 문화콘텐츠분야)

2011년~2013년: (주)브로콜리엔터테인먼트 대표이사
2013년~현재: 선문대학교 역사문화콘텐츠학과 교수
관심분야 : 애니메이션, 인터랙티브 엔터테인먼트,
디지털 스토리텔링 등