

고전문학 작품의 정체성과 그 현대적 변용

—<옥루몽>의 애니메이션 제작 과정에서의 문제점을 중심으로—

김 풍 기*

<차례>

1. 서론
2. 고전문학 작품 활용을 위한 전제
3. 서사의 활용
4. 작품의 재해석과 정체성의 문제
5. 결론

<국문요약>

이 논문은 우리 고전소설 <옥루몽>을 애니메이션으로 만드는 과정에서 발생하는 여러 문제점을 소개함으로써 고전문학 작품의 현대적 변용에서 생각해 볼 문제들을 제기하는 것을 목적으로 한다. 특히 작품의 정체성 확보에서 어떤 문제가 제기되는가를 <옥루몽> 제작의 예를 들어 보이고, 여러 생각들을 제시했다. 고전문학 작품이 원래 가지고 있던 주제는 지금 이 시대와 간극이 생기기 마련이다. 그럴 경우 어떻게 틈을 매우면서 고전을 이 시대에 다시 살려낼 수 있을까 하는 점이 관건이라고 생각된다.

바로 이 지점에서 고전문학 연구자의 역할이 중요하다. 연구자는 작품을 다양한 측면에서 연구하여 그 성과를 바탕으로 새로운 해석의 가능성을 제시해야 한다. 원작의 의미를 훼손하지 않으면서도 새로운 애니메이션 작품으로 만들어내는 데에 큰 역할을 할 수 있다. 그러나 다른 측면에서 보자면 원작과 애니메이션 작품 사이에 존재할 수밖에 없는 간극을 최대한 허용하면서 지금 이 시대의 문제 의식을 담는 태도도 필요하다. 특히

* 강원대학교 국어교육과 교수

후자의 사례로서 현재 진행되고 있는 <옥루몽>의 애니메이션 작품화는 흥미로운 시도가면서 논쟁점을 제공할 수 있을 것으로 생각된다.

주제어 : 옥루몽, 애니메이션, 스토리텔링, 문화산업, 콘텐츠, 작품의 정체성

1. 서론

영상세대의 약진과 함께 독서물로서의 문학 작품은 고전을 면치 못하고 있다. 여전히 독서는 문학 활동의 중요한 부분을 담당하고 있지만, 영상 세대의 급격한 부상은 문학의 범주를 어디까지 확장해야 하는가에 대한 고민을 제기한 것도 사실이다. 소설의 범주를 ‘서사(narrative)’로 확장함으로써 영상 문화의 주요 부문인 영화를 끌어들이려는 노력도 바로 이같은 고민의 결과로 보인다. ‘문학의 이해’ 과목만큼 ‘영화의 이해’는 대학 커리큘럼 중의 흥미로운 교양 과목으로 자리 잡아가고 있으며, 청년 세대의 새로운 문화 아이콘으로 상당히 많은 種들이 영화와 같은 영상문화에서 비롯하는 현상도 두드러진다.

널리 알려진 것처럼, 우리나라의 영상매체와 관련된 기술은 상당한 진전을 보인 바 있다. 세계의 여러 영화제(애니메이션 축제 포함)에서 우리 기술과 아이디어로 제작된 작품이 속속 수상 소식을 알려주었으며, 그 과정에서 보여준 다양한 기술적 성과는 우리가 세계적으로도 상당한 위치에 도달했음을 암묵적으로 드러내는 것이라 하겠다. 특히 캐릭터와 게임 분야에서의 괄목할 만한 성취 역시 주목할 만하다. 애니메이션 분야와는 달리 게임 분야는 대단한 매출과 이익을 기록하고 있다.

근래 어린이용 3D애니메이션 <뽀롱뽀롱뽀로로>는 해외 33개국에 진출하여 대단한 인기를 끌고 있으며, 산업자원부에서 선정한 2005년 하반기

세계일류 상품에 지정될 정도로 상당한 고부가가치 상품으로 인정을 받았다.¹⁾ 문화 상품이 다른 산업기술 분야의 제품과 어깨를 겨루면서 그 중요성을 드러내는 시대가 된 것이다. 국내 문화산업은 2003년도 현재 기준에 의하면 약 41조원의 규모를 자랑하는만큼, 문화콘텐츠산업은 부가가치 유발계수가 높고 기술집약적, 지식집약적인 창조적 산업을 가리키는 개념이라는 점을 염두에 두어야 한다.²⁾

그러나 몇몇 분야의 성과에도 불구하고 문화 상품 개발에 대한 고민은 한층 심도 깊은 논의를 필요로 한다. 기술의 발전에 맞추어 콘텐츠 개발은 지지부진을 면치 못하는 것으로 보인다. 문화관광부, 산업자원부, 한국콘텐츠진흥원 등 정부의 여러 기관에서 문화 상품 및 관련 분야 개발을 위해 지원을 하고 있지만 아직은 토대를 만드는 과정에 있는 실정이다. 물론 토대를 튼튼히 만들어야 장기적 발전 방안과 가능성을 발견한다는 것은 당연한 일반론이다. 게다가 문화적 성과는 단기간 내에 가시적 결과를 내지 못하기 때문에 조급한 투자는 자칫 역효과를 낸다는 점도 누구나 알면서도 쉽게 실천하지 못하는 문제이기도 하다.

기술의 비약적인 발전에 비해 우리만의 콘텐츠를 확보하고 있지 못하다는 문제 의식, 바로 이 점이 최근 한국 고전문학 작품에 눈을 돌리는 요인 중의 하나일 것이다. 고전문학 연구 성과를 대중화시키는 것과 함께 그것으로부터 무엇을 어떻게 발현시키고 계발시킬 것인가가 논의거리로 등장하면서, 새로운 기술과 용어, 그와 관련된 논의들이 서로 滲透한다.

이 글은 최근 이같은 문제 의식의 연장선상에서 <옥루몽>을 현대적으로 변용시키는 과정에서 발생하는 문제점을 살펴보고자 한다. 필자는 2005년 한국문화콘텐츠진흥원(KOCCA) 지역문화산업연구센터(CRC) 운영 지원 사업의 일환으로, ‘고전소설 <옥루몽> 시나리오 창작 소재화 및 에

1) http://www.pororo.net/news/news_read2.php?id=127&sel=&seltext=¤tPage=1&articleNum=99&depth=0 참조.

2) 최연구, 『문화콘텐츠란 무엇인가』(살림, 2006), 52~53면 참조.

니메이션 파일럿 제작'이라는 제목의 프로젝트를 수행하게 되었다. <옥루몽>을 애니메이션 작품으로 제작하는 것이 주 목표인 이 사업을 수행하면서, 고전문학과 문화산업, 고전문학의 현대적 변용 등과 관련하여 여러 가지 문제점 및 고려 사항을 발견했다. 이 글은 주로 그 과정에서 제기되었던 문제를 중심으로 우리 고전문학 작품이 산업화(특히 애니메이션)될 때 어떤 문제점이 제기될 수 있으며, 그것을 어떤 관점에서 극복 또는 고려해야 할 것인가를 논의하고자 한다. 나아가 서사 구조를 話素와 같은 작은 요소로 쪼개어 활용하고자 할 때 작품이 가지는 정체성은 어떻게 확보할 것인가를 논의하고자 한다.

2. 고전문학 작품 활용을 위한 전제

강원도를 예로 들자면, 지난 10년 사이에 강원도청을 비롯하여 지방자치단체가 사업비를 들여서 조사하고 발굴한 구비문학 및 민속학 자료가 상당량에 이른다.³⁾ 구비문학학 및 민속학 자료 조사는 주기적으로 꾸준히 하는 것이 중요하므로, 같은 지역을 여러 차례 조사할 수도 있다는 점은 충분히 이해된다. 문제는 이렇게 조사되고 정리되어 출판된 자료가 얼마나 활용되고 있는가 하는 점을 돌아보아야 한다는 점이다. 텍스트 콘텐츠⁴⁾라

-
- 3) 일례로 <역사와 문화유적> 시리즈는 강원도의 모든 시와 군에서 발행 완료되었고, 강원도의 민요, 설화 등을 연차적으로 조사하여 방대한 분량으로 출간되었다(현재 일부는 강원도청 홈페이지와 일부 지방자치단체 홈페이지에서 웹서비스되고 있다). 그 외에도 각 시군의 문화원에서 발간된 <민속지> 종류도 상당히 많다. 이 같은 사정은 강원도뿐만 아니라 전국적인 현상이다.
- 4) 문화콘텐츠를 네 가지로 분류할 때, 시청각 콘텐츠, 디지털 콘텐츠, 디지털 이전 비텍스트 콘텐츠 등과 함께 텍스트 콘텐츠를 들 수 있다. 텍스트 콘텐츠는 출판, 신문, 잡지, 출판만화 등을 꼽을 수 있다(최혜실, 『한국 문화산업 육성을 위한 이론적 토대로서의 문화콘텐츠』, 『인문콘텐츠』 제3호, 2004 참조). 이런 점에서 보면 <옥루몽>이라는 소재는 전 영역을 포괄하는 OSMU적인 성격을 가지는 것이라 하

고 할 수 있는 이들 자료가 혹여 보존만을 위한 자료 축적에 머무르는 것은 아닌가 반문하게 된다.

새로운 콘텐츠를 확보하기 위해 우리의 고전 문학 유산에 눈을 돌리게 되면서 이들 자료가 포착되는 것은 당연한 일의 순서다. 그러나 방대한 유산을 활용하기 위해 우리는 몇 가지 전제 조건을 충족시켜야 한다.

가장 먼저 제기되는 선결과제는 자료의 정리일 것이다. 수집된 자료가 아무리 방대하다 해도 제대로 정리되어 있지 않다면 그것은 기초 자료로서의 역할을 거의 할 수 없다. 서사 단락이나 모티프를 잘게 쪼개서 계열화하고, 그 속에 등장하는 인물들을 자세히 분석하여 유형별로 분류해야 하며, 미시생활사의 시각으로 각 장면이 구성하는 다양한 소재나 소품들을 재구할 수 있도록 정리해 두어야 한다. 그들 중에서 캐릭터와 배경 부분만을 들면 다음과 같다.

1) 캐릭터 관련 자료

소설의 행동은 캐릭터(작중인물)에 의해 이루어진다.⁵⁾ 똑같은 서사 구조를 가지고 있다 해도 등장하는 캐릭터의 성격이나 행동 양식 등에 의해 전달되는 의미나 이미지가 달라질 수 있다. 수많은 사람들이 세계를 만들어어나가는 것처럼, 새로운 작품이 만들어진다는 것은 새로운 캐릭터가 창조됨으로써 가능하다. 여러 가지 인물형은 그것이 형성되게 한 집단이나 사회의 특정 요소들을 드러내거나 혹은 그 집단이나 사회를 어떤 방향으로 유도하는 기능을 하기 마련이다.⁶⁾ 그런 점에서 보면 많은 자료에서 인물 유형을 분석해내는 것은 그 인물이 어떤 이념적 차원을 형상화하는지,

겠다. 그러나 앞서 언급한 것처럼, 이 글은 주로 디지털 콘텐츠로의 변환 과정에서 일어날 수 있는 문제를 제기하고자 한다.

5) 김천혜, 『소설 구조의 이론』(문학과지성, 1990), 179면.

6) 이강욱, 『조선시대 일화 연구』(태학사, 1998), 95면.

그러한 측면을 어떻게 형상화하는지 등 여러 의미를 읽어내는 방법이 될 수도 있다.

모든 서사에는 작중 인물이 등장하고, 이들 각각은 서사 내용에 맞추어 자신만의 개성을 가지고 있다. 이들을 유형화하고 그 의미를 부여하며, 다양한 작업을 할 수 있도록 자료를 만들어놓는 것이 대단히 중요하다. 지금까지 우리는 수많은 설화를 조사하고 성과를 축적했지만, 설화의 내용을 세부적으로 분석하는 작업을 하지는 못했다.

한 지역의 설화를 대상으로 인물을 분석하면 그 지역 설화 캐릭터의 성격적 특징은 무엇이고, 행동 양식의 특징은 무엇이며, 지금 이 시대의 지역민들과 어떻게 연결될 수 있을지를 논의할 수 있을 것이다. 이 단계까지 나아가야 비로소 문화콘텐츠로서의 활용 가능성을 풍부하게 담지한 것이라 할 수 있다.

이렇게 분석되어 나타난 결과물을 어떻게 비주얼로 만들어낼 것인가는 그 다음 문제다. 즉 어떤 인물의 특징이 도출되었다 해도 실제 그림과 같은 형태로 표현하는 것은 정말 어렵다. 이를 위해서 여러 가지 방법을 개발해야 한다. 수많은 사람들의 얼굴과 표정을 무작위로 찍어서 준비하고 수시로 그에 걸맞는 커리커썬을 만들어낸다든지, 연예인들 중에서 필요한 캐릭터의 성격과 맞는 것 같은 사람의 얼굴을 참조하여 그 작품만의 캐릭터를 창조하는 것이다. 이같은 작업이 이루어지면 비로소 작품 속의 다양한 인물에 대한 기초적인 준비가 되는 셈이다.

그 과정에서 지역민이나 민족적 특징을 반영하는 방식으로 작품의 캐릭터를 창조해 나간다면 자연스럽게 작품 속에 우리만의 이미지가 스며들 수 있을 것이다.

2) 배경

문학 작품에서의 배경도 매우 중요한 비중을 차지하지만, 디지털 콘텐츠

츠에서의 배경 역시 서사를 이끌어 나가는 중요한 요소다. 비주얼한 매체의 경우 배경은 작품에 대한 인상과 의미 파악을 결정하는 요소로 취급되기까지 한다.

캐릭터와 마찬가지로 배경 역시 다양한 분류와 분석을 필요로 한다. 서사 내용에 걸맞지 않는 배경은 작품의 수준이나 의미 전달을 반감시킨다. 이를 위해서는 세분화된 분류가 필요하다. 황제가 거처하는 궁궐부터 최하층 민중들의 움막에 이르기까지, 아름다운 산수자연부터 더러운 뒷골목까지 배경은 경우에 따라 항상 재창조되어야 한다.

이를 위해서는 비주얼 자료를 방대하게 확보하고 내용이나 활용에 따라 분류하여 DB로 구축하여야 한다. 이 자료는 함께 작업을 하는 사람들 사이에 공유되어서, 언제든지 필요한 배경을 위해 활용될 수 있는 체제를 마련하는 것이 중요하다. 또한 주변에서 쉽게 구할 수 없는 배경 자료는 계획을 만들어서 체계적으로 수집 여행을 다니는 것이 필요하다. 애니메이션 제작 과정에서 배경을 담당하는 작가는 특히 배경 수집 여행에 적극 참여하거나 주도하여 작품의 내용과 배경을 깊이 이해하고 체득하는 것이 바람직하다.

3. 서사의 활용

캐릭터와 배경 등 몇 가지 점이 정리·분류된다면, 이를 토대로 서사의 활용 단계로 들어간다. 서사의 분석에서 가장 널리 쓰이는 초보적 단계는 역시 모티프를 추출해내는 것이다. 앞서 거론한 강원도의 설화를 예로 들어보자. 방대하게 수집된 자료에서 이야기를 구성하는 기본 단위로서의 모티프(혹은 話素)들을 선별한 뒤 그것을 기반으로 설화들을 정리한다. 이렇게 분석된 모티프들은 그 내용에 따라 유형적 분류가 될 것이다.

고전문학 작품을 애니메이션을 만들려고 할 때 이용할 수 있는 방식은

크게 두 가지다. 하나는 원래의 서사를 그대로 따라가면서 원작을 최대한 훼손하지 않는 방식으로 제작하는 것이고, 다른 하나는 배경과 인물을 비롯한 상당한 분량을 완전히 바꾸어서 새롭게 만드는 방식이다. <옥루몽>을 예로 들어보자. 우리는 <옥루몽>의 원래 서사를 따라 가면서 전체 64회 분량을 그대로 애니메이션으로 구현할 수 있을 것이다. 물론 각 회를 한 편으로 만들지 두 편으로 만들지는 별개다. 어떻든 원작의 흐름을 최대한 존중하면서 애니메이션 작품을 만드는 것이다.

전자의 방식으로 제작을 하는 경우는 어떻게 장면 속의 소품, 배경, 인물의 성격 등을 최대한 재구할 것인가가 문제로 등장하겠지만, 작품의 정체성에 대한 의문에서는 상대적으로 자유롭다. 그러나, 후자의 방식은 작품의 정체성에 심대한 의문을 제기할 수 있다. 즉 원작을 토대로 새로운 서사를 구성하되 원작이 가지는 아우라를 그대로 가지고 간다는 것이다. 매우 적극적인 디지털 스토리텔링이라 할 수 있는 이 방식은, 다음과 같은 조건을 충족함으로써 원작의 재창조로 나아간다.

1) 원작의 서사 단락 분석

원작의 서사 단락을 최소한의 단위로 잘라서 분석한다. 이 경우 유형별로 분류하는 작업이 부분적으로 필요하기는 하지만, 대체로 원작의 서사 구조를 훼손하지 않는 범위 내에서 진행된다. 분석된 서사 단락들이 모두 애니메이션 제작에 활용되는 것은 아니다. 이들 중 애니메이션 작품 제작 방향에 따라 원작의 중요한 부분이 없어지기도 하고 원작에는 없던 부분이 끼어들기도 한다.⁷⁾

후술하겠지만, 서사 단락을 분석하여 활용도를 높일 때 문제로 제기되는 것은 바로 작품의 정체성을 어떻게 확보할 것인가 하는 점이다. 물론

7) 이럴 경우 보충(혹은 보완)되는 내용은 우리의 전통적인 구비문학 자료나 기타 텍스트 콘텐츠를 활용하게 될 것이다.

그 정체성의 존재 유무에 대한 생각이 다를 수도 있겠지만, 원작의 정체성 확보는 새롭게 탄생시킬 작품의 방향을 결정짓는 중요한 요인이 되기도 한다.

2) 캐릭터 선정

원작에 등장하는 캐릭터들을 모두 끄집어내서 그 역할을 분석한다. 서사 단락과 마찬가지로 캐릭터들이 애니메이션 제작에 모두 활용되어 구현되지는 않는다. 그 역할의 중요도도 상황에 따라 수시로 달라질 수 있다.

그러나 캐릭터가 확정되지 않으면 실제 제작에 들어갈 수가 없다. 사소한 인물까지도 캐릭터를 확정하고, 신체 비례를 확인하며, 이들이 서로 하나의 장면 속에 배치되었을 때의 미적 비례 등에 이르기까지 사소한 문제를 하나하나 점검하면서 캐릭터를 선정한다. 실사 영화와는 달리 애니메이션은 다시 찍을 수 없는 것이기 때문에, 제작 이전에 모든 경우의 수를 따져서 문제점을 점검해야 한다.

3) 배경 설정

작품의 배경 설정은 매우 다양하고 복잡한 전제들과 함께 논의되어야 한다. 서사의 전개, 수용자층(타겟)의 수준이나 연령, 유통 지역 등 많은 요소들이 선결 조건으로 존재한다.

<옥루몽>의 경우, 원작과 완전히 달라지는 점을 꼽으라면 단연 배경일 것이다. <옥루몽> 원작의 시간적 배경은 명나라 시대이고 공간적 배경은 중국 전역이다. 그러나 시간적 배경을 서기 2500년으로 바꾸는 순간, 수없이 많은 고려의 대상이 나타난다. 우선 500년 뒤 지구의 모습이 어떻게 변해 있을지에 대한 예측을 해야 한다. 그러면서도 관객들의 눈을 사로잡을

강렬한 배경이 특징적으로 제시되어야 한다. 캐릭터들 역시 배경 못지 않게 새로워진다. 온몸을 새롭게 디자인해야 하고, 주변의 소품 역시 미래 사회를 상징하는 것들로 채워야한다. 상상력이 강력하게 작동해야 하는 것이 바로 캐릭터와 인물 부분이다.

4) 필요한 서사 단락의 새로운 조합

감독과 시나리오 작가는 이들 서사 단락을 놓고 자신들이 작품 속에서 구현하고자 하는 주제를 표현하기 위해 각각을 조합한다. 구체적인 콘티가 결과물로 나오면 애니메이션 제작 직전에 이르렀다고 할 수 있다.

<옥루몽> 원작은 방대한 분량의 서사 단락을 함축하고 있다. 원작의 분석을 통해서 확보된 서사 단락을 텍스트(textom)이라고 할 수 있다면, 그들 중에서 필요한 단락을 선별하여 새로운 서사 구조를 구성하게 되면 스크립톤(scripton)이라 하겠다.⁸⁾ 문제는 이들 서사 단락을 어떤 방식으로 조합할 것이며, 어떤 수준에서 작품화할 것인가 하는 점이다. 나아가 단락 사이에 존재하는 간극과 비약을 메우기 위해 어떤 노력이 필요할 것인가를 고민해야 한다. 이같은 과정을 통해서 원작은 새로운 작품으로 재창조될 수 있을 것이다.

8) 텍스트와 스크립톤의 개념에 대해서는 조혜란의 「다매체 환경 속에서의 고소설 연구」, 『고소설연구』 제17집(한국고소설학회, 2004)을 참조하였다. 물론 이 개념은 주로 게임 서사에서 사용되는 개념이기 때문에 과연 애니메이션에 얼마나 적절할지는 의문이다. 그럼에도 불구하고 원작을 그대로 애니메이션화하지 않는 경우에는 각 서사 단락들 사이에 존재하는 간극을 메울 수 있어야 하는데, 이를 위해서 게임 서사에서의 개념을 빌려올 필요가 있다. 우리 설화를 각각의 서사 단락으로 분석한 뒤 콘텐츠로 활용할 수 있도록 준비해 둔다면, 이를 통해서 새로운 작품들이 창작될 수 있을 뿐만 아니라 원작을 이용하는 경우에도 유용하게 사용할 수 있을 것이라고 생각한다.

5) 주제의 설정

작품의 중요한 목표는 제작자(창작자)들이 전달하고자 하는 내용을 정확히 표현하는 것이다. <옥루몽>의 경우 방대한 서사 구조 속에 다양한 소주제들이 산재해 있다. 이들을 하나의 작품 속에 모두 구현하는 것은 대단히 힘든 일이며, 또한 시대적 상황이나 기타 다른 이유 때문에 불가능한 것도 있다. 그럴 때 여러 소주제들 중에서 어떤 것을 중요한 항목으로 주제화할 것이며, 그것을 어떻게 표현해 낼 것인가 하는 점이 과제로 떠오른다.

주제를 선정하고 작품의 방향을 정할 때 우리는 원작이 표현하고자 하는 주제를 중심으로 작품을 구성할 것인가, 아니면 현재 우리가 처한 현실과 관심사를 중심으로 주제를 정할 것인가 하는 점을 결정해야 한다. 그 과정에서 많은 토론이 있어야 하고, 작품이 만들어지는 중에도 토론을 진행해야 한다. 어떤 방식이든 주제의 설정이 작품의 내용적 수준을 담보한다는 점에서 당연히 중시되어야 마땅하다.

주제의 중요성은 누구나 생각할 수 있는 문제지만, 그것을 실제 작업 속에서 만들어 나간다는 것은 지난한 일이다. 그 점에서 고전문학 전공자의 폭넓은 시야가 큰 역할을 해야 한다. 작품에 대한 세심한 분석과 함께, 원작의 주제가 지금 우리의 관심사와 어떻게 연결될 수 있는가를 함께 논의해야 한다. 그러기 위해서는 연구자 자신의 넓고 깊은 공부와 함께 현대 문화의 다양한 측면을 다루고 공부하는 연구자들과의 학제간 연구가 필수적이다. 이런 작업이 동시에 진행될 때 비로소 주제화의 방향을 결정할 수 있다.

4. 작품의 재해석과 정체성의 문제

우리 고전문학 작품이 긍정적인 가치를 가진다 해도, 그것을 콘텐츠화

하여 영상이나 디지털 매체로 표현할 경우 원작 그대로 옮기는 것이 가능한가 하는 점을 점검해야 한다. 이미 고전문학에 급격하게 흥미를 잃고 있는 이 시대의 독자들에게, 이들 고전은 언제나 현대적으로 새롭게 구현되어야 한다. 고전이 시공을 초월하여 인간의 정서를 순화시키고 큰 감동을 준다고는 하지만, 그 사이에 전혀 간극이 없는 것은 아니다.

<옥루몽>을 지금의 독자들에게 읽혔을 때 문제점이 될 만한 것이 무엇일까. 우선 걸림돌로 떠오르는 큰 문제로 처첩제와 군신관계에 따른 상명하복 태도를 들 수 있겠다. 아무리 유연하게 시대 배경과 인물을 미래로 데려간다 해도, 이같은 윤리적 태도에 걸리면 애니메이션 작품은 실패할 확률을 높게 가진다. 작은 문제점들이 제기되었지만, 위의 문제들은 작품의 타겟을 선정하는 것부터 유통에 이르기까지 근본적인 문제로 떠오를 수 있기 때문에 신중하게 대처해야 한다. <옥루몽>의 경우를 예로 들어 변용의 사례를 살펴보자.

이 문제를 해결하기 위해 남자 주인공 양창곡과 다섯 명의 여주인공(윤소저, 황소저, 강남홍, 벽성선, 일지련)을 수평적 관계로 만들 필요가 있었다. 이들은 마치 도원결의에서 세 사람이 각각 자신만의 개성을 유지하면서 수평적 관계를 유지하는 것처럼, 서로 우정의 윤리학을 구현하는 캐릭터로 만드는 것이다. 군신 관계가 가져오는 상하 관계의 윤리학은 국가 체제를 염두에 두는 한 그대로 해결할 방법을 찾을 수 있다.

이러한 점을 고려해서 기본적인 시놉시스 중의 일부를 다음과 같이 정하였다.⁹⁾

때는 서기 2500년. 서기 2100년의 지구 괴멸 후 400년이 지났다.

2100년의 대혼란 당시, 사랑하는 이들과의 혹독한 이별의 아픔을 겪은 사람들(영혼)이 모여 사는 선계가 있다. 그곳은 이한천(離恨天). 삼십삼천의 가장

9) 이 부분은 현재 <옥루몽>을 제작하기 위한 기본 시놉시스 중의 일부를 요약하고 정리하여 소개하는 것이다.

높은 하늘이다.

이한천은 지구의 외부가 아니다. 지구 중심부로 들어가 가장 안쪽에 있는 하늘. 지구 내부의 우주 속에 떠있는 하늘이다.

이한천의 사람들은 저마다의 상처를 가진 존재들이지만 평화롭고 천국 같은 분위기다. 서왕모가 통치한다. 북쪽의 벽하원군, 남쪽의 마조선녀가 서왕모의 최측근으로 이한천 사람들을 보살핀다. 서왕모, 벽하, 마조를 복두선녀 일곱이 보좌한다. 선계의 경계를 지키는 삼변수(세 얼굴을 가진 사람)가 동서남북에 앉아 있다. 각각, 어린아이/청,장년/노년의 얼굴이라는 특이점이 있다.

그런데 평화로운 선계에 조금씩 문제가 생기기 시작한다. 2100년 대혼란 후 살아남은 지상의 사람들이 이전의 생활습관을 버리지 못하고 여전히 지구를 파괴하게 만들고 있다. 지상의 여러 문제들이 지구 중심의 선계에까지 영향을 미치는 일이 빈번해진다. 전쟁으로 인한 폭발로 이한천에 균열이 생기는가하면, 유독한 대기가 새어 들어와 병자가 생기거나 극도로 오염된 검은 물이 이한천에 유입되며 지독한 산성비를 뿌려 사람들이 화상을 입기도 한다.

벽하, 마조, 복두선녀들이 구난 활동을 하지만 사태는 점점 심각해진다.

어느 날 북쪽 경계에서 치명적인 손상이 보고된다. 심각한 균열. 지구(지상계)의 문제를 해결할 수 있어야 근본적으로 선계의 안전이 보장되지만, 일단 급한 대로 손쓸 수 있는 방법을 찾아 신탁을 청한다.

“여기에 있는 것이 여기에 없는 것이다. 스물 넷 장의 꽃잎을 찾으라. 하루가 완성되면 백년이 약속될 것이다.”

이 문제를 해결하기 위해 양창곡을 비롯한 다섯 아이들이 선택되고, 지상계로 나가서 24장의 연꽃잎을 찾기 위해 모험을 하게 된다.

이 부분은 <옥루몽> 원작에서는 문창성군이 잔치 자리에서 다른 별자리를 상징하는 선녀들과 술을 마시다가 죄를 얻어서 지상으로 유배되는 곳까지에 해당한다. 그렇지만 시대와 배경, 캐릭터의 배치 등을 완전히 다른 방식으로 하는 순간 원작과는 전혀 다른 작품이 만들어진다. 이 시대의 관객들에게 다가가기 위해서 새로운 정서와 서사 구조, 독특한 캐릭터가 필요하다. 작품의 주제 역시 우리 시대의 문제 의식에 이어져 있어야 한다. 환경, 반전, 인간성 회복, 문명 비판, 성 역할 문제 등과 같은 것들이

애니메이션 작품 속에 반영되지 않으면 고전이 우리 시대와 접속할 수 있는 기회는 많지 않다.¹⁰⁾

무엇을 주제로 삼을 것인가 고민하면서 지금 우리가 처한 문제를 우선으로 할 때, 문제는 원작의 어떤 부분에서 주제를 연결시킬 것인가 하는 점이다. 이 지점에서 우리는 학제간 연구 뿐만 아니라 산학협력의 실질적인 공동 작업이 필요하다고 생각한다. 여러 연구자의 생각과 함께 작업 현장에서 활동하는 인력들, 예컨대 원화를 그리거나 배경을 담당하는 작가, 유통을 담당하고 타깃의 현실적 선호도를 조사하는 인력들이 함께 작업에 참여하여 주제 표현 방식을 논의해야 한다. 이 문제는 누구나 예상할 수 있는 것이지만 말처럼 쉽지 않다. 자신의 영역이 가장 중요하다고 내세우면서 하나의 시각을 중심으로 삼는다면 공동 작업은 애초에 어려워진다. 이 작업은 작품이 완성되기까지 지속적으로 협력 관계를 유지해야 가능하다.

흔히 애니메이션 스토리텔링의 기본 요소는 소설의 구성 요소(캐릭터, 사건, 배경, 소재, 주제)에 타깃과 장르를 추가한 것이라고 한다.¹¹⁾ 타깃과 장르를 정한다는 것은 앞으로의 트렌드를 예상하는 것과 밀접하게 관련된다. 트렌드는 현재의 유행만을 지칭하는 것이 아니라 변화의 방향을 의미하는 것이라고 할 때¹²⁾ 앞으로의 변화 가능성을 예측하고 그것에 걸맞은 작품을 미리 개발해야 한다. 다른 매체도 그렇지만, 특히 애니메이션은 상당히 오랜 제작 기간을 필요로 하기 때문에, 작품이 개봉된 시점에서 시대의 유행과 흐름을 맞추지 못한다면 당연히 실패로 이어질 확률이 크기 때문이다. 이 때문에 원작을 그대로 만드느냐, 새롭게 완전히 변용시킬 것인가

10) 널리 알려진 애니메이션 <날아라 슈퍼보드>에서 삼장과 손오공, 사오정, 저팔계 등이 목표지점을 향해 가면서 매 회마다 문제를 던지고 그것을 해결하도록 설정하였다. 거기서 우리는 원작 <서유기>를 연상하면서도 지금 우리가 가지고 있는 문제를 상기하게 된다. <옥루몽>의 경우도 이와 같은 문제를 안고 있다.

11) 배주영, 『디지털 애니메이션 스토리텔링』(살림, 2006), 23면.

12) 최연구, 앞의 책, 32면.

가 하는 논의가 중요하다.

원작이 무리 없이 현대적 변용을 이룩했을 때, 우리는 또 다른 근본적인 질문에 봉착한다. 새로 애니메이션으로 제작된 전혀 다른 형식의 <옥루몽>은 어떤 점에서 원작 <옥루몽>을 토대로 만들어진 것이라고 할 수 있는가. <옥루몽>의 주제를 찾는 것과는 다른 차원에서, <옥루몽>의 정체성을 확인하는 문제가 제기된다. 정말 한 작품의 정체성이라고 하는 것이 있는가 하는 질문은 별개로 하더라도, 애니메이션 <옥루몽>을 본 사람들이 원작 <옥루몽>을 떠올릴 수 있는 요소를 어디서 찾을 것인가 하는 문제는 중요하다. 만약 둘 사이의 차이를 무시해도 되는 것이라면, 우리는 굳이 고전 문학 작품에서 소재를 취하고 다시 가공하는 복잡한 과정을 거칠 필요가 없다. 기존에 준비된 고전 문학 작품에서 확보된 서사 단락을 뒤섞어놓고, 그 중에서 자신이 표현하고자 하는 내용에 맞추어 캐릭터를 선정하고 서사 단락을 골라내서 조합하면 되기 때문이다.

이런 맥락에서 우리는 고전 문학 작품의 정체성이 무엇인지, 그것이 있다면 가장 중요한 구성 요소는 무엇인지를 다시 묻고자 하는 것이다. 논자에 따라서는 정체성이 작품에 고유하고 있는 근본적인 요소로 여기는 사람도 있겠지만, 그것은 구성되는 것이라고 생각하는 사람도 있을 것이다. 그러나 분명한 것은, 다른 작품과 구별되는 <옥루몽>만의 특징이 있다는 것이다. 정체성을 구성하는 중요한 요소로서의 그 특징을 거론할 수 있다면, 그 요소를 어떻게 애니메이션 속으로 연결시킬 것인가가 큰 과제다. 원작을 읽지 않고 애니메이션 작품만을 본 사람도 원작을 읽은 사람과 근본적인 문제 의식을 공유할 수 있다면, 그것이야말로 원작의 정체성을 잘 살려서 애니메이션으로 제작한 것일 터이다.

정체성 문제는 원작의 중심 구조 및 주제를 크게 훼손하지 않은 경우에는 제기될 수 있는 시뮬거리가 별로 없다. 그러나 원작의 인물이나 배경, 기본적인 서사구조만을 가지고 와서 전혀 다른 주제를 구현하는 작품은 문제가 다르다. 현재 필자가 작업을 하고 있는 <옥루몽>의 경우는 후자

에 속한다. 많은 논의를 거쳐서 이런 방향이 만들어졌지만, 여전히 원작과의 관계를 만들어 나가는 것에서는 토론과 수정을 거듭하고 있다.

그럼에도 불구하고 정체성과 관련하여 심각한 문제 제기가 있을 수 있다. 예컨대 원작의 등장인물을 가져왔다고는 하지만 시대와 배경을 완전히 다르게 만들고 서사 구조도 바꾸었다면 단순히 등장인물의 이름과 작품 제목만을 빌려와서, 원작과는 전혀 다른 작품을 만든 것은 아닌가 하는 점을 거론할 수 있다. 이 점을 놓고 보면 <옥루몽> 작업의 경우는 고전문학 작품을 현대적으로 변용시켰을 때 가장 극단적으로 나아갈 수 있는 방향 중의 한 사례가 될 만하다. 또한 앞의 문제 제기는 이 작업의 출발점 자체를 뒤흔드는 것이기도 하다.

그렇지만 고전문학 작품을 새롭게 이 시대에 되살리려는 작업은 이같은 문제를 안고 시작하는 셈이다. 그 강도와 폭의 차이는 있겠지만, 원작을 아무리 그대로 살린다 해도 새로운 상상과 비약, 변용의 문제가 개재한다. 연구자로서의 갈등은 원작과 새롭게 해석된 작품의 거리를 어느 정도로 유지할 것인가 하는 지점에 있다. 그것은 ‘왜 이 시대에 이 작품인가’ 하는 질문에 값한다.

다른 한편 이런 주장도 가능하다. 고전문학 작품이 시대마다 항상 새롭게 수용될 수 있는 것은 그 작품이 매우 다층적인 주름으로 가득한 것이어서 읽는 사람마다 자신의 생각과 느낌에 따라 새롭게 해석하고 변용시킬 가능성을 가득 담고 있기 때문이다. 어떤 사람은 원작을 거의 바꾸지 않고도 그 가능성을 즐기는가 하면, 어떤 사람은 원작을 거의 알아볼 수 없을 정도로 바꾸어서 그 가능성을 즐긴다. 그러므로 어떤 방식으로 작품을 변용시키든, 그것이 새로운 상상력과 창조의 계기로 작동할 수 있다면 원작의 변화를 최대한 허용해야 한다.

물론 그 기준은 대단히 모호한 것이어서 논자에 따라 허용의 범위는 천차만별일 것이다. 어느 쪽 입장에 동조하든, 고전문학 작품이 항상 하나의 절대적 모습만을 가지고 있으리라 예상하는 것은 오히려 고전을 사장시키

는 결과를 가져온다. 흔히 ‘굴뚝 없는 공장’으로 표현되는 문화산업이 이제 우리 나라의 미래 산업으로 주목받기 시작했다.¹³⁾ 아직은 정확한 기준이나 성공 사례가 별로 없는 형편이기 때문에, 대부분의 논의들이 추상적인 논리로 흐르기 쉽다. 이러한 시기이므로 고전의 변용은 신중을 신중을 거듭해야 마땅하지만, 동시에 다양하고 진폭이 넓은 논의가 자유롭게 교환되기도 해야 한다.

5. 결론

비약적인 디지털 기술의 발전과 함께 우리 나라의 문화산업에 대한 관심 역시 높아졌다. 그러나 기술의 발전에 상응하는 콘텐츠의 확보와 개발은 대단히 미흡하다. 기술력으로 승부할 때에는 그리 주목 받지 못했지만, 이제는 어떤 콘텐츠를 개발할 것인가, 어디서 원천자료를 구할 것인가 하는 점이 문화 산업의 중심으로 들어왔다.

이 논문에서 필자는 우리 고전소설 <옥루몽>을 애니메이션으로 만드는 과정에서 발생하는 여러 문제점을 소개함으로써 고전문학 작품의 현대적 변용에서 생각해 볼 문제들을 제기하였다. 특히 작품의 정체성 확보에서 어떤 문제가 제기되는가를 <옥루몽> 제작의 예를 들어 보이고, 여러 생각들을 제시했다. 고전문학 작품이 원래 가지고 있던 주제는 지금 이 시대와 간극이 생기기 마련이다. 그럴 경우 어떻게 틈을 메우면서 고전을 이 시대에 다시 살려낼 수 있을까 하는 점이 관건이라고 생각된다.

바로 이 지점에서 고전문학 연구자의 역할이 중요하다. 연구자는 작품을 다양한 측면에서 연구하여 그 성과를 바탕으로 새로운 해석의 가능성을 제시해야 한다. 원작의 의미를 훼손하지 않으면서도 새로운 애니메이

13) 김영순, 「문화자본과 콘텐츠의 만남」, 『문화콘텐츠의 탄생』(다홀미디어, 2005), 12~13면 참조

선 작품으로 만들어내는 데에 큰 역할을 할 수 있다. 그러나 다른 측면에서 보자면 원작과 애니메이션 작품 사이에 존재할 수밖에 없는 간극을 최대한 허용하면서 지금 이 시대의 문제 의식을 담는 태도도 필요하다. 특히 후자의 사례로서 현재 진행되고 있는 <옥루몽>의 애니메이션 작품화는 흥미로운 시도이면서 논쟁점을 제공할 수 있을 것으로 생각된다.

참고 문헌

- 김영순, 「문화자본과 콘텐츠의 만남」, 『문화콘텐츠의 탄생』, 다홀미디어, 2005, 12~37면.
- 김천해, 『소설 구조의 이론』, 문학과지성, 1990, 179면.
- 남영로, 김풍기 옮김, 『옥루몽』 1~5권, 그린비, 2006.
- 배주영, 『디지털 애니메이션 스토리텔링』, 살림, 2006.
- 이강욱, 『조선시대 일화 연구』, 태학사, 1998.
- 인문콘텐츠학회, 『문화콘텐츠입문』, 북코리아, 2006.
- 조혜란, 「고전소설과 문화콘텐츠」, 『어문연구』 제50집, 어문연구학회, 2006.4, 91~114면.
- 조혜란, 「다매체 환경 속에서의 고소설 연구 전략」, 『고소설연구』 제17집, 한국고소설학회, 2004, 29~52면.
- 최연구, 『문화콘텐츠란 무엇인가』, 살림, 2006.
- 최혜실, 「한국 문화산업 육성을 위한 이론적 토대로서의 문화콘텐츠」, 『인문콘텐츠』 제3호, 2004, 68~80면.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 『만화콘텐츠 비즈니스』, 커뮤니케이션북스, 2005.

■ Abstract

The Identity of Classical Literature and Its Modern Transformation

Kim, Pung-gi

This paper aims to raise some questions involved in modern transformation of classical literature by displaying the problems that occurred during the process of turning a Korean classical novel "Onghnumong" (A Dream of Jade Tower) into an animated film. Using the production of Onghnumong as an example, I demonstrated some of the problems related to preserving the identity of the literature and presented some thoughts. There is an inevitable rift between the theme of classical literature and the modern age. The essential question is how to reduce that gap and still keep and communicate the essence of classical literature.

The role of researchers in classical literature is important at this point. A researcher must be able to study the diverse aspects of the literature and present a innovative interpretation based on his or her research. Then, the researcher can play a big role in making a new animated film while preserving the meaning of the original work. At the same time, one has to allow the gap between the classical work and animated film and put in the questions that are essential to this age. As an example of the latter, producing the animated version of Onghnumong is an interesting attempt that can provide some point of discussions.

Key words : Onghnumong, animation, storytelling, culture industry, contents, identity of the work

■ 논평1:

고전문학 작품의 정체성과 그 현대적 변용

-<옥루몽>의 애니메이션 제작 과정에서의 문제점을 중심으로-에 대한 질의문

조혜란 (이화여자대학교 국어국문학과 교수)

얼마 전 인터넷 서점에서 반가운 책을 발견했는데 바로 김풍기 선생님께서 현대역하신 <옥루몽>이었습니다. 그런데 이 번 질의를 맡으면서 보니 선생님께서는 이 소설을 토대로 하는 애니메이션 작업에도 참여하고 계시고, 오늘의 발표는 아마도 그 작업의 연장선상에서 비롯된 질문을 던지는 것으로 보입니다. 선생님의 요지를 읽으면서 궁금했던 점 몇 가지를 질문 드리고자 합니다.

1. 방법론 모색과 <옥루몽>의 정체성 문제

선생님의 발표요지를 보면 ‘2. 고전문학 작품 활용을 위한 전제’와 ‘3. 서사의 활용’에서는 고전문학 전반을 문화콘텐츠화할 때에 필요한 작업에 대해 서술하시고, ‘4. 작품의 재해석과 정체성의 문제’에서는 <옥루몽>을 가지고 수행하고 계신 작업에 대해 서술하신 것으로 보입니다. 그런데 2장, 3장의 모색은 <옥루몽>이라는 설화, 소설 등을 포함한 대부분 종류의 서사에 다 적용 가능한 것이어서, 개별 작품인 <옥루몽>을 콘텐츠화할 때 작품의 특성을 살려줄 만한 구체적인 내용은 논의되고 있지 않습니다. 물론 조선시대 텍스트를 현대 어린이물로 제작할 때 가치의 충돌이 일어날 만한 지점은 고민해야 할 문제임에 분명합니다. 그런데 요지만을 가지고 본다면, 선생님께서 서론에서부터 작품의 정체성에 대해 고민하고 문제제기하고 계신 데 비해 앞으로 출시될 TV판 어린이용 애니메이션 <옥

루몽>이 얼마나 고전소설의 정체성을 잘 지니고 있을지는 여전히 의문입니다. 이런 문제는 앞 부분의 방법론 모색이 너무 보편적인 것인 데서 기인하는 것이 아닐까 생각합니다. 어떤 콘텐츠가 본래 텍스트를 재해석했다 할지라도 본래 작품의 정체성을 지니고 있으려면 개별 작품의 고유한 사건 결구의 방식, 서사의 원리 등 해당 작품의 미감에 대한 분석 작업, 서사미학에 대한 고민이 전제되어야 할 것으로 보이는데 이 논문의 방법론에서는 그런 언급이 부족하다는 생각이 듭니다.

물론 <옥루몽>의 정체성 문제는 선생님께서도 가장 고민하는 지점이라는 생각이 듭니다. 그런데 제시되어 있는 시놉시스를 읽으면서 선생님께서는 <옥루몽>이라는 작품의 정체성에 대해 어떻게 생각하고 계신지가 궁금해졌습니다. 이 시놉시스는 마치 퀘스트 중심의 모험 서사를 연상시킵니다. 이런 서사라면 굳이 <옥루몽>이 아니어도 가능하다고 생각합니다. 과연 이런 설정이 <옥루몽>이라는 작품의 특징, 그 작품이 기반한 세계관 등을 잘 드러낼 줄 수 있는지요? 작품의 정체성과 관련하여 왜 이런 설정을 하셨는지 그 이유를 듣고 싶습니다.

2. 애니메이션 <옥루몽> 서사의 성격

두 번째로 궁금한 것은 <옥루몽> 애니메이션 서사의 성격입니다. 선생님께서는 <옥루몽>의 서사 단락을 새롭게 조합하는 작업에 대해 언급하시면서, 텍스트, 스크립톤이라는 개념을 사용하셨습니다. 그런데 텍스트는 서사 단락만이 아니라 그보다 더 작은 층위의 화소들까지 포함하는 것으로, 이는 게임 서사와 같이 공간성 자체가 중요하면서 선형으로 전개되지 않는 서사를 설계할 때 유용한 개념입니다. 만약 선생님께서 수행하고 계신 작업이 일방향 소통의 TV판 애니메이션이라면 스크립톤은 작업 과정에서 이미 결정된 하나의 서사, 즉 애니메이션 <옥루몽>의 줄거리에 해당할 것입니다. 그리고 다른 스크립톤의 선택이 불가능한 콘텐츠라면 수

많은 텍스트들은 그냥 사장되고 마는 것이 아닌가 싶습니다. 그렇다면 효율성 면에서 볼 때, 준비 과정이 좀 비생산적인 것은 아닌지요?

3. 문화콘텐츠 창작과 고전문학 연구자

선생님의 발표 요지를 보면 고전문학을 원천소스로 사용 가능하도록 DB화하는 작업과 문화콘텐츠 창작 작업을 섞어서 논의하시는 것이 아닌가 하는 생각이 듭니다. 전자는 한국문화콘텐츠진흥원에서 전개하는 문화원형 프로젝트에 해당하고, 후자는 문화콘텐츠 제작 사업에 해당하며, 저는 이 두 가지가 전혀 성격이 다른 작업이라는 생각을 합니다. 전자는 그야말로 오늘날 문화산업 현장에서 고전문학을 원천소스로 삼고 싶을 때 그 작업이 원활할 수 있도록 기본 정보들을 마련해 주는 작업이고, 그래서 이 작업은 여전히 연구의 성격이 강한 프로젝트일 수 있습니다. 그러나 후자는 연구가 아니라 그야말로 하나의 새로운 창작이며, 프로젝트입니다. 이 경우 고전문학은 선생님 말씀처럼 한 작품이 그대로 전개될 수도 있고, 전혀 다른 작품 속에 파편화되어 삽입될 수도 있습니다. 이 두 가지는 다 가능하며, 고전문학 연구자의 입장에서도 의미 있다고 생각합니다. 또 전혀 새로운 창작을 하는 이들의 입장에서는 그 콘텐츠가 고전문학 작품의 고유성을 유지했는가 아닌가는 별로 중요한 문제가 아닐 확률이 높습니다.

그러나 어쩌면 바로 이 지점이 고전문학 연구자들이 가장 긍정적인 영향력을 끼칠 수 있는 부분이 아닌가 합니다. 고전문학이 오늘날의 콘텐츠로 재생산될 때 분명 일정한 재해석 관점을 관통하여 만들어질 것인데 바로 그 재해석의 지점이 작품에 대한 정확한 의미망을 포착한 상태에서 마련된 것인가 여부가 그 작품의 의미의 수준, 재해석의 수준 혹은 작품의 수준까지도 가늠할 수 있게 한다고 생각하기 때문입니다. 그냥 고전문학에서 어떤 요소를 가져오고 그리고 그것을 고전의 맥락에 대한 정확한 이

해 없이 패러디하거나 재창작한다면 그 부분은 새로운 의미를 생산해 내는 데까지 이르는 어렵습니다. 이런 점에서 <신 암행어사>의 스토리를 쓴 양경일의 춘향 해석은 아쉬운 점이 많습니다. 고전문학과 문화콘텐츠를 연계할 때 지금은 바로 고전에 대한 재해석의 지점을 어떤 방식으로 오늘날의 콘텐츠 생산자들에게 전달할 것인가 하는 부분이 좀 더 중요하게 다루어질 필요가 있으며 이 작업이 제대로 전달되면 재미있는 시도들이 새로운 문화상품으로 기획될 확률이 높다고 여겨집니다. 연구를 토대로 하여 고전 작품이 지닌 고유한 미감을 잘 발굴해 주고 또 오늘날까지도 아우를 수 있는 현대적 의미로 재해석의 지점을 마련해 주는 것, 이것이 문화콘텐츠 산업에서 고전문학 연구자들이 연구자로서의 정체성을 가지고 해야 할 몫이 아닌가 생각합니다.

<옥루몽>을 가지고 오늘날의 문화콘텐츠로 재생산해 내는 것은 분명 의미 있는 작업입니다. 다만 한 가지 아쉬운 것은 이 작품이 아직까지 대중들에게 널리 알려지지 않았다는 사실입니다. <날아라 슈퍼보드>, <쾌걸 춘향> 등은 그 원전이 너무나도 잘 알려진 고전인 <서유기>, <춘향전> 등이기에 원래 작품에 변형을 가한 콘텐츠들의 생산도 얼마든지 가능하다고 생각합니다. 그런데 <옥루몽>의 경우는 그동안 ‘<구운몽>의 아류’라는 잘못된 참고서적 지식으로 인해 원전 자체도 제대로 알려지지 않은 작품입니다. 원 작품이 지닌 작품 가치를 생각해 볼 때, 이 작품을 토대로 생산된 애니메이션이 원전의 분위기, 그 정체성을 제대로 구현해 주길 기대합니다.