

광고인이라면 꼭 봐야할 영화

룩 백, 재능 앞에 무너져본 모든 창작자를 위해

글 | 이준형 한국광고주협회 문화팀장 wnsud542@kaa.or.kr





그림 영화 '룩백' 스틸컷

창작을 사랑하는 사람이라면 누구나 한 번쯤 마주하는 순간이 있다. 내가 최고라고 믿었던 세상에서, 도저히 넘어서 수 없을 것 같은 재능을 마주하는 순간이다. 내가 좋아하고, 또 제법 잘한다고 믿었던 분야에서 아무리 애써도 따라잡을 수 없을 것 같은 상대를 만나면, 단순한 '동경심' 만으로는 설명되지 않는 복합적인 감정이 밀려온다. 특히 그 상대가 나와 나이가 비슷한 또래라면 감정은 훨씬 더 복잡해진다.

오랜 경력을 지닌 대가나 이미 이름난 거장의 작품, 혹은 재능을 바라볼 때는 비교적 순수한 존경과 동경의 시선을 유지할 수 있다. 하지만 나와 비슷한 시기에 시작했거나, 어쩌면 나보다 늦게 출발했는데도 감히 넘볼 수 없는 재능을 보여주는 사람을 마주하는 일은 전혀 다른 차원의 이야기다.

그런 순간이 오면 사람은 쉽게 위축된다. 그리고 그 위축은 단지 기가 죽는 수준에서 멈추지 않는다. 내가 지금까지 들여온 시간은 과연 무엇이었는지, 내가 이 일을 잘하기는 하는건지, 더 나아가 내가 이 일을 정말 진심으로 좋아한 적이 있긴 했는지까지 스스로를 의심하게 만든다. 이게 정말 내 길이 맞는 걸까. 내가 붙들고 있는 이 시간이 과연 의미가 있는 걸까. 그렇게 스스로에게 묻고, 고뇌하고, 버티다 결국 한 번쯤 무너져내리는 시간. '룩백'은 바로 그 지점을 놀라운 만큼 세밀하게 건드린다. 그래서 이 영화는 무언가를 만들며 살아가는 창작자들에게 유난히 깊고 오래 남는 여운을 남긴다.

영화의 주인공은 만화 그리기를 좋아하는 초등학교 4학년 소녀 후지노. 학급 신문에 4컷 만화를 연재하며 친구들과 선생님의 칭찬을 받는 아이다. 자신에게 재능이 있다는 확신, 그리고 언젠가 훌륭한 만화가가 될 것이라는 주변의 기대 속에서 후지노의 세계는 단단하게 형성된다.

그러던 어느 날, 학교에 좀처럼 나오지 않는 같은 반 아이 료모토의 만화가 학급 신문에 나란히 실리게 되면서 어린 그녀의 세계는 단번에 흔들린다.



료모토의 그림은 누가 봐도 달랐다. '초등학생치고 잘 그린다'는 말로는 설명할 수 없는, 이미 프로의 영역에 가까운 그림이었다. 후지노는 보는 순간 직감한다. 이건 아무리 노력해도 쉽게 닿기 어려운 재능의 영역이라는 것을. 그 순간 자신의 만화에 대한 자부심으로 가득 채워져 있던 후지노의 세계에 처음으로 균열이 생긴다.

じゃあ
藤野ちゃんは
なんで
描いてるの？

그럼 후지노는 왜 만화를 그리는 거야?

이후 영화는 후지노가 그 충격을 받아들이는 과정을 담담하게 따라간다. 후지노는 포기하지 않는다. 오히려 더 집요하게 매달린다. 친구들과 노는 시간을 줄이고, 혼자 책상 앞에 앉아 끝없이 선을 긋고, 연습장을 채운다. 계절이 바뀌는 동안에도 묵묵히 그림만 그린다. 그렇게 3년이라는 시간이 흐른다.

이 구간이 창작자들에게 유독 아프게 다가오는 이유는 분명하다. 결과를 장담할 수 없음에도, 보상이 주어지지 않음에도, 누구 하나 알아주지 않는데도 혼자 묵묵히 버티는 시간. 누군가를 이기기 위해서라기보다 도무지 포기할 수 없어서 붙들고 있는 시간. 이 시간이 창작자라면 누구나 한 번쯤 지나왔을 시간이기 때문이다. ‘룩백’은 그 외로운 시간을 후지노의 등을 따라가며 과장 없이 건조하게 비춘다.



더 잘 그리고 싶어

여기까지가 영화 초반부의 이야기다. 이후 이야기는 전혀 다른 방향으로 흘러간다. 코모토가 사실은 후지노의 만화를 보고 그림을 시작한, 오랜 팬이었다는 사실이 드러나면서 재능 앞에 무너졌던 두 사람의 관계는 예상치 못한 방식으로 이어진다. 이 지점은 경쟁의 구도를 완전히 뒤집는 순간이자, 영화 전체를 관통하는 주제를 던지는 장면이다. “내가 만든 것이 누군가에게 영향을 줄 수 있다는 사실이, 어떤 의미를 갖는가” 창작을 해본 사람이라면 안다. 내가 만든 것을 누군가 봐준다는 것, 그리고 단 한 사람에게라도 영향을 주었다는 경험이 얼마나 큰 힘이 되는지. 하물며 그 대상이 내가 동경하던 사람이라면, 그보다 더 큰 카타르시스 없다. 그 사실은 후지노가 다시 그림을 시작하게 만드는 충분한 이유가 된다.



습습 그림도
즐거하는 게 어때?



큼 긴 시간과 노력을 들이지 않아도, 개인의 역량과 무관하게 일정 수준 이상의 결과물을 얻을 수 있는 시대가 됐다.

그 과정에서 ‘내가 직접 고민하고 만들어냈다’는 감각은 점점 희미해진다. 그로부터 얻던 성취감과 만족감도 예전 같지 않다. 내가 아니어도 누군가, 혹은 무언가가 충분히 이 일을 해낼 수 있다는 감각. 그것은 곧 “나는 왜 이 일을 하고 있지?”, “내가 하는 일이 정말 내가 좋아했던 일이 맞나?”라는 질문으로 이어지기 쉽다.

시간이 조금 더 흐르면 AI는 단순한 보조 도구를 넘어, ‘아무리 노력해도 뛰어넘을 수 없는 존재’로 자리잡게 될지도 모른다. 후지노가 큐모토의 그림 앞에서 느꼈던 막막함을, 우리는 머지않아 AI 앞에서 느끼게 될지도 모른다. 그때가 오면, 아니 그 전에 한 번쯤은 스스로에게 물어야 한다. “나는 왜 이 일을 하고 있는가?” ‘룩백’을 감상하며, 각자의 자리에서 이 질문에 대한 자신만의 답을 조용히 마주해보길 바란다.

이후 두 사람은 함께 작업을 이어간다. 서로의 등을 바라보며 같은 방향으로 나아간다. 혼자서는 건디기 어려웠던 시간이, 누군가와 함께일 때 비로소 다른 의미를 갖기 시작한다. 그리고 여러 사건을 지나며 영화는 끝내 하나의 질문으로 귀결된다. “너는 왜 계속 만화를 그려?” 이 질문에는 정답이 없다. 좋아서일 수도 있고, 포기할 수 없어서일 수도, 누군가의 마음을 움직였던 기억 때문일 수도 있다.

영화는 그 답을 대신 제시하지 않는다. 대신 각자가 스스로의 이유를 다시 생각하게 만든다. 영화 속 대사는 “만화”에 초점이 맞춰져 있지만, 사실 이 질문은 모든 창작자에게 적용된다. 왜 계속 글을 쓰는가. 왜 영상을 만드는가. 왜 광고를 기획하는가. 왜 밤늦게까지 하나의 문장과 이미지, 콘셉트를 붙들고 있는가.

특히 지금의 광고인들에게 이 질문은 더 무게감있게 다가온다. AI의 발전으로, 인간만의 영역이라 여겨졌던 창작의 상당 부분이 빠르게 대체되고 있다. 작업은 더 빨라졌고 결과물은 더 쉽게 만들어진다. 이제는 이전만

필자 | 이준형



한국광고주협회 콘텐츠기획팀 문화팀장으로 재직 중이다. 단국대학교에서 미디어커뮤니케이션학을 전공했으며, MZ세대 소비문화와 마케팅 트렌드를 기반으로 다양한 콘텐츠를 제작하고 있다.