
스튜디오 지브리 애니메이션 제작방식 변경 이유에 대한 고찰

조형익

예원예술대학교

A Study about reason why did Studio Ghibli have to change their animation producing process.

Hyung-ik Cho

Yewon art university

E-mail : hypocrycy@naver.com

요 약

일본의 메이저 애니메이션 제작 회사인 스튜디오 지브리는 그 동안 명작 애니메이션을 발표, 상업적, 예술적 성공을 거두면서 일본을 넘어서 세계의 유수한 애니메이션 제작 회사로 명성을 떨쳐왔다. 하지만 지브리를 이끌었던 미야자키 하야오의 후계자 양산에 실패하고 미야자키 하야오의 은퇴가 임박하자 스튜디오 해체설이 나돌았다. 결국 2014년 6월 지브리 주주총회에서 제작팀 해산을 발표하게 되었다. 이는 스튜디오 해체는 아니지만 제작방식을 변경하게 된 것이다. 이 논문에서는 왜 스튜디오 지브리가 고유의 제작방식을 변경하게 되었는지 그 이유와 여러 요인에 대해 알아보하고자 한다.

ABSTRACT

Major Japan animation production house, Studio Ghibli has produced many masterwork animations and achieved commercial and artistic success. Therefore they has surpassed regional Japan, became the world major animation company and acquired grate fame. But Hayao Miyazaki who is the leader of the Studio Ghibli has failed making a his heir. To make matter worse his retirement is approaching, rumors that break up the studio Ghibli has been spread in recent time. Finally, In a general meeting of stockholders of studio Ghibli, June 2014, they announced that split up the animationmaking team. That means studio Ghibli changed their animation producing process, not disband a studio Ghibli. This paper will analyze reasons why did they have to change their animation producing process.

키워드

Animation producing process, Studio Ghibli, Hayao Miyazaki

I. 서 론

스튜디오 지브리는 미야자키 하야오 원작의 만화 '바람계곡의 나우시카'를 극장용 애니메이션으로 제작하기 위해 결성된 '톱 크래프트'를 모체로 시작, 이후 미야자키 하야오와 타카하타 이사오의 극장용 장편 애니메이션을 제작하기 위한 전문 스튜디오로 발전 되었다. 이후 지브리 이름을 건 첫 번째 극장판 애니메이션인 천공의 성 라퓨타(1986)를 필두로 이웃집 토토로(1988), 반딧불의 묘(1988)를 거쳐 마녀 배달부 키키(1989)의 대성공으로 (관객동원 264만명, 21억 5천엔 수입) 안정

적으로 스튜디오 운영이 가능해졌다. 이후 폼포코 너구리 대작전(1994년)은, 일본에서 동시기에 개봉한 라이온 킹을 누르며 흥행에서 대 성공을 거뒀으며, 센과 치히로의 행방 불명은 총 304억엔을 벌어들이며 기존 타이타닉이 가지고 있던 280억 엔 기록을 깨며, 일본극장 개봉영화 역대 흥행 1위를 갈아치우는 엄청난 흥행기록을 올리게 된다. 단순히 흥행에만 성공한게 아니라 센과 치히로의 행방불명으로 베를린 국제영화제 금곰상과 아카데미 최우수 애니메이션상을, 하울의 움직이는 성으로 베니스 국제영화제 황금 오셀로상을 연이어

수상하는 등 작품 면에서도 인정받게 됨으로써 디즈니, 드림웍스와 어깨를 나란히 하는 세계 굴지의 애니메이션 스튜디오로 이름을 날리게 된다. 하지만 이런 흥행수익과 명성과 어울리지 않게 지브리 스튜디오는 핵심인력인 미야자키 하야오 감독의 은퇴가 임박하자 해체설에 시달렸으며 결국 2014년 8월 지브리 주주총회에서 제작팀 해산을 발표하게 되었다. 어찌하여 세계 굴지의 애니메이션 제작회사인 지브리가 이런 결정을 하게 되었는지 그 이유와 향후 지브리 행보에 대해 예측을 내리고자 한다.

II. 본 론

스튜디오 지브리가 여타 일본의 애니메이션 스튜디오와 다른 점은 극장용 애니메이션을 위주로 제작한다는 점과 외주제작을 맡기지 않고 지브리 내 정직원 인력으로만 애니메이션을 제작한다는 점이다. 원래 지브리도 여타 스튜디오와 마찬가지로 한 작품을 만들 때마다 스태프들을 모으고, 개봉 이후에는 해산하는 방식으로 운영하였으나 데즈카 오사무의 장례식 추도문 때 드러난 것처럼 미야자키 하야오는 일본 애니메이터들의 엄청 힘든 현실을 굉장히 우려하고 있었으며, 이를 타개하고 안정적인 작품 제작과 인재육성을 위해서 고정 스태프제로 전환했고, 스태프들에게 수당제로 지급되던 보수지급도 고정 급여제로 전환하여 일본 내에서도 손꼽히는 대접을 받게 하였다. 이는 애니메이터 입장에서는 매우 좋은 일이지만 대규모 인력을 모두 정직원으로 끌고 가야 하는 스튜디오 입장에서는 큰 부담으로 작용할 수밖에 없는 구조였다. 다시말해 미야자키 하야오 감독이 차기 작품을 기획하고 있는 기간 동안에도 회사 스태프들 급여는 매달 나가야 하는 구조였는데 (1년에 평균 20억엔[1]) 이는 회사의 재무 구조를 계속해서 압박하고 악화 시킨 큰 요인이었다. 이러한 시스템은 미야자키 하야오 감독과 타카하타 이사오 감독의 전성시대 때는 문제가 될 것이 아니었지만 타카하타 이사오 감독은 폼포코 너구리 대작전 이후 거의 애니메이션을 제작하지 않았고, 흥행 보증 수표인 미야자키 하야오 감독은 그 후계자 양성에 실패함에 따라 그의 은퇴가 다가오자 큰 문제로 다가오게 된다. (실제로 미야자키 하야오 감독은 모노노케 히메를 끝으로 은퇴를 하였지만 번복하고 다시 돌아왔다. 이를 이후에 한 번 더 하게 된다.) 실제로 미야자키 하야오가 감독을 맡은 작품과 아닌 작품의 흥행의 차이는 매우 컸고(표1), 이에 따라 후계자 양산에 실패한 지브리 작품은 미야자키 하야오만 바라보는 악순환이 계속 지속되고 있었다. 디즈니나 드림웍스 같은 미국의 애니메이션 제작사는 일단 지브리 스튜디오 처럼 단독으로 운영되는 것이 아닌 대규모 모회사 사가 있어서 거대한 자본의 흐름에 융통성이 있을 뿐 아니라, 기본적으로 차차차기 프로젝트 정도까지는 기획을 마쳐두고 스튜디오 인력을 돌리

기 때문에 이로 인한 인건비 누수가 거의 없는 형편이다. (표2) 거의 미야자키 하야오 감독 1인 에게만 후속 기획들이 집중되어 있었던 스튜디오 지브리는 이런 미국 메이저 애니메이션 프로덕션의 방식을 추구하는 건 불가능에 가깝다고 할 수 있다.

작품명	개봉년도	흥행수익
바람계곡의 나우시카◆	1984	7.6억엔
천공의 성 라퓨타◆	1986	5.8억엔
이웃집 토도로◆	1988	5.9억엔
반딧불의 묘	1988	5.8억엔
마녀 배달부 키키◆	1989	21.5억엔
추억은 방울방울	1991	18.7억엔
붉은 돼지◆	1992	28억엔
바다가 들린다	1993	-----
폼포코 너구리대작전	1994	26.3억엔
귀를 기울이면	1995	18.5억엔
모노노케 히메◆	1997	193억엔
이웃집 야마다군	1999	7.9억엔
센과 치히로의 행방불명◆	2001	304억엔
고양이의 보은	2002	64.6억엔
하울의 움직이는 성◆	2004	196억엔
게드전기	2006	76.5억엔
벼랑 위의 포뇨◆	2008	155억엔
마루 밑 아리에티	2010	92.5억엔
코쿠리코 언덕에서	2011	44.6억엔
바람이 분다◆	2013	120억엔
카구야 공주 이야기	2013	23억엔
추억의 마니	2014	31.6억엔*

표 1. 역대 지브리 작품과 흥행수익. 미야자키 하야오 감독의 작품은 ◆로 표기[2][3]
*은 2014년 8월31자 까지 흥행수익

작품명	개봉예정년도
겨울왕국	2013
빅 히어로6	2014
Zootopia	2016예정
Giants	2016예정
Sprited	2017예정
Galactic	2018예정
King of elves	2018예정

표 2. 겨울 왕국 이후 예정되어 있는 디즈니 애니메이션.[4] 미국 메이저 스튜디오에서는 장기 프로젝트 계획을 미리 세우고 인원을 돌리기 때문에 스튜디오 지브리와 달리 인건비 누수가 없다

심지어 미야자키 하야오의 3번째 은퇴선언 이후 제작된 바람이 분다의 경우 일본 자국 영화로서는 5년만에 100억엔을 돌파한 120억엔을 벌어들였고, 2013년 일본 영화 흥행 1위를 기록했음에도 불구하고 스튜디오 지브리는 연간 인건비 20억엔이 소모되며 한 작품에 약 50억엔의 제작비가 소모되어[5] 매년 100억엔의 수입이 있어야 유지가 되는 구조라 흑자는 거의 기록하지 못하였다고 하니 스튜디오 지브리가 해체설에 시달린 것은 어찌보면 당연한 일이라 할 수 있겠다. 결국 지브리는 2014년 6월 주주총회에서 지브리의 제작 라인을 없애고 기획은 일본에서 하고 제작은 태국이나 동남아에서 하는 식으로 방침을 바꿨다고 결정했다. [6] 더 나가 앞으로 지브리는 신작을 만들지 않고 저작권 관리만 맡을 예정이라고 설명하기도 했다.

[4]<http://oceanprincessmoana.tumblr.com/post/79834079360/neverafraidtohope-updated-disney-walt-disney>

[5]<http://sports.donga.com/3/all/20140723/65388512/1>

[6]<http://www.cinematoday.jp/page/N0065233>

III. 결 론

그간 지브리 스튜디오는 암담했던 일본 애니메이터들의 처우와 인재육성을 위해 고정 스태프 제도를 정착시켰고 수당제도 고정 급료제로 전환하는 등 많은 노력을 기울였다. 그러나 미야자키 하야오 감독 한 명만 바라보는 시스템으로 고착화가 되어 그가 아니면 흥행 성공을 보장 받지 못하게 됨에 따라 그만의 스타일을 너무 고집하게 되었고 그의 뒤를 이을 후진 감독 육성은 실패, 기성 감독은 미야자키와의 취향 차이 문제로 줄줄이 나가 버리는 현상 까지 겪게 되었다. 이는 미야자키 하야오의 은퇴시기와 맞물려서 지브리 전체의 전망 자체를 매우 어둡게 만들어 버렸고 결국 미야자키 하야오가 은퇴한 현시점에서 그를 대체할 감독이 나오지 않게 되었고 신작들은 흥행이 저조하게 됨에 따라 기존의 고정 스태프 제도와 고정 급료제로는 스튜디오 지브리를 존속시킬 수 없게 되어 결국 제작팀 해산이 결정되었고 기존 애니메이션 회사처럼 외주 제작 위주로 신작을 만들기로 결정되었다. 이는 안정적인 수익과 이윤 창출 없이는 그 어떤 좋은 시도도 계속해서 지속되지 못함을 의미하며 앞으로 일본 애니메이션 제작은 기존의 외주, 프로젝트 팀으로 지속될 것으로 예상된다.

참고문헌

[1]http://article.joins.com/news/article/article.asp?total_id=15308781&ctg=1501

[2] 2013년 스포츠호치 지브리 특집판

[3] 한국 콘텐츠 진흥원 일본 콘텐츠 산업동향 2013