

CG애니메이션 분야의 제작동향 (TV시리즈 큐빅스의 제작 사례)

조신희*

1. 하드웨어의 급속한 발전과 제작기법의 변화

컴퓨터 그래픽스 애니메이션분야에 팔자가 참여한지 10년이상 흘렀다. 필자가 운영하고 있는 시네피크처럼 중소규모 프로덕션에서도 Full 3D 애니메이션을 기획 및 제작이 가능하게 된 데는 컴퓨터 CPU의 고속화에 의한 도움이 매우 크다.

필자 애니메이션을 처음 시작한 시절인 1990년의 가장 강력한 사양의 PC를 구성하면 다음과 같다.

- CPU: 인텔 i386프로세서 (클럭주파수 33MHz)
- RAM: 640KB + 8MB (EMS 메모리)
- 하드디스크: 340MB
- 오퍼레이팅 시스템: MS-DOS 3.1
- 그래픽보드: AT&T Targa시리즈 (PC에서 처음으로 1600만색 표시가능)
- 모니터: 14인치 Electrohome
- VTR녹화: DiaQuest DQ-422
- 소프트웨어: AT&T GSL TOPAS

지금의 보급형 PC에도 못 미치는 사양을 당시에는 1,000만원이상의 거금을 주고 구입하였다. 물론 3D애니메이션을 가능하게 해주는TOPAS 소프트웨어를 포함하지 않은 가격이며, 최상위 버

전인 TOPAS Animator는 당시 거의 2,000만원이 넘었다. 그래도 당시에는 PC에서도 3D 애니메이션이 가능하다는 사실만으로도 놀라운 일이었다.

1990년대에 들어와서는 고난이도 그래픽은 주로 UNIX를 OS로 사용하는 Silicon Graphics워크스테이션에서 작업이 되었다. 당시에 주로 사용하던 소프트웨어는 Alias, SoftImage, Wavefront, TDI/Explore가 있었는데, 모두 Silicon Graphics 워크스테이션에서만 실행되었다. 당시 워크스테이션을 구입하기 위해서는 최소한 2,000만원에서 많게는 1억원가량이 소요되었다. 그러므로 당시 이러한 장비를 사용할 수 있는 층은 매우 제한되어 있었다. 당시 대학교등에서는 워크스테이션을 갖추는 것은 거의 불가능한 것이 현실이었다.

이러한 상황에서는 Full 3D애니메이션 기법으로 만화영화를 제작하는 것은 전혀 경제성이 없는 일로 보였다. 그러나 90년대 중반 마이크로소프트사의 주도로 대표적인 3D 소프트웨어인 SoftImage (현재는 Avid사가 인수함)가 Windows NT에 이식되면서, 그 동안의 고가 워크스테이션의 중심으로 한 애니메이션이 저가격으로 전환될 수 있게 된다. 당시 인텔사에서 발표한 Windows NT에 적합한 Pentium Pro CPU발표에도 힘을 얻었다. 당시로서는 256KB의 Level 2캐시를 내장한 200MHz의 Pentium Pro CPU의 성능은 경이적인

*쥘시네피크 대표이사

일이었다. 이때부터 본격적인 Silicon Graphics 워크스테이션과 Windows NT 워크스테이션과의 경쟁시대가 시작되었다.

1997년 이후 Alias를 토대로 한 Maya가 Windows NT에서 실행되도록 발표되면서, 본격적인 Windows NT시대를 맞게 되었다. Silicon Graphics 워크스테이션과 달리 NT 워크스테이션은 기존의 PC와 부품을 공유하면서 저가격의 워크스테이션 보급에 커다란 기여를 한다. 그러면서 점점 Full 3D로 애니메이션을 제작하는 것이 현실적으로 가능하게 되었다.

현재 진행중인 "CUBIX" 프로젝트를 위하여, 최근에 구입한 NT 워크스테이션의 사양을 보면 다음과 같다.

- CPU: Dual Pentium III Xeon (클록주파수: 1GHz)
- I RAM: 1GB (PC800규격 RAMbus메모리)
- 하드디스크: 18GB (U160 SCSI규격)
- 그래픽보드: Intergraph의 Wildcat
- 모니터: 21인치 Trinitron Flat
- 운영체제 시스템: Windows 2000 Professional

10년만에 같은 1,000만원대의 금액을 주고 구입할 수 있는 컴퓨터의 사양이 이렇게 발전하였다. 그러므로 3D 만화영화를 만들 수 있는 환경은 시간이 지나면서 점점 좋아지고 있다. 최근 CPU를 생산하는 인텔과 AMD의 지나친(?) 경쟁으로 드디어 지난 3월초 두 회사에서 모두 1GHz의 CPU를 발표하였다. 이 정도로 경쟁이 끝나는 것은 아니며, 금년 10월말에는 인텔의 새로운 CPU인 Pentium 4시리즈가 데뷔하게 된다. Pentium 4은 1.4GHz또는 1.5GHz로 발표되어, Rendering에 걸리는 시간 및 비용을 획기적으로 단축하게 된다.

80년대의 CG분야에서는 고품질의 Rendering을 위하여 CRAY수퍼컴퓨터가 이용되었으며, 90년대에는 주로 워크스테이션급의 컴퓨터를 이용하였으나, 이제는 데스크톱 PC를 이용하여도 충분히 품질이 우수한 작품을 작업하는 것이 가능한 시대이다. 즉, 대규모의 자금이 투입되지 않고도 경제적으로 높은 수준의 영상을 제작할 수 있는 시대가 왔다.

향후 제작기법이 셀애니메이션 기법의 2차원에서 3차원 컴퓨터그래픽 기법을 이용한 만화영화로 전환하는 것은 대세이며, 특히 TV에 방영되는 시리즈물의 경우 3D기법은 한번 모델링한 라이브러리를 재활용 할 수 있다는 관점에서 TV시리즈 제작시 아주 우수한 제작기법으로 각광을 받게 된다. 이러한 제작기법을 잘 활용하면, 제작 프로세스상 생산성 향상으로 고품질 애니메이션을 저렴한 제작비로 제작이 가능하게 된다.

성급한 생각일지 모르지만, 국내의 만화영화 OEM제작시장(주로 2D 셀애니메이션)은 개발도상국과의 제작비경쟁으로 이미 한계에 다다르고 있으므로, 새로운 돌파구를 찾아야 한다. 이러한 측면에서 3D시장은 아직까지 초기시장인 만큼 경쟁자가 많지 않은 상태이며, 개발도상국에서 이러한 제작기술을 보유하기 위해서는 적어도 3~4년이 지나야 한다. 그러므로 3D는 OEM제작이건 독자기획이든 전략적으로 육성해 볼 만한 분야이다.

2. 효율적인 애니메이션 제작시스템 구축의 필요성

97년 필자가 만화영화 제작사로 회사의 방향을 선회하면서, 궁금했던 점은 "과연 한국의 제작기술이 선진국의 기술과 경쟁할 수 있을까?"하는 점이었다. 이를 확인하기 위하여, 필자와 같이 일하던 애니메이터들이 97년 여름부터 겨울까지 미국

LA에 위치한 소니픽처스(주: 소니가 소유하고 있는 영화사로 Columbia와 Tristar영화사로 구성되어 있음)에서 일할 기회가 있었다. 당시 Pre-Production(기획)이 완료된 영화가 있었는데, 실제 프로젝트로 진행되기 전단계에서, CG의 기술적인 문제를 검증하기 위한 테스트 프로젝트에 참여하였다. 그 당시 Visual Effects Supervisor(영상효과감독)로는 “Terminator 2”의 Visual Effects Supervisor를 담당했던 Alison Savitch(Threshold Entertainment사)가 맡았다. 3개월간의 프로젝트에서 시네픽스가 가장 높은 평가를 받았다. 그 이유를 생각해 보면 다음과 같다.

- 한국인 특유의 근면성 (현지 작업자에 비하여 상대적으로 많은 근무시간)
- 미술을 전공으로 탄탄한 기반의 애니메이터 (미국은 대부분 비전공 출신)
- 영어에 능통하지 않지만 상대적으로 빠른 소프트웨어 습득력

필자는 프로젝트가 좋은 반응을 얻고 완료되면서, 국내 애니메이터의 제작기술에 자신감을 갖게 되었다. 그러면서 국내와 미국간의 제작시스템을 비교하기 시작하였다. 가장 문제점으로 판단된 부분은 국내에서는 좋은 제작인력을 보유하고 있는데 비하여, 상대적으로 회사를 체계적으로 운영하는 제작시스템에 관하여는 지금까지도 기본적인 개념조차 미흡한 상황이다. 쉽게 말해서 국내는 스타플레이어 위주의 제작시스템이다. 잘하는 극소수를 위주로 중요한 작업이 진행되며, 소수의 잘하는 사람이 회사를 떠나면 대부분의 회사는 문을 닫는다. 이러한 점이 투자회사가 애니메이션 제작사에 투자를 꺼리는 가장 큰 이유중 하나이다. CG애니메이션은 팀작업이다. 즉 어느 한두사람의 능력만으로는 완성도 높은 만화영화가 제작

되지 않는다. 즉 많은 애니메이터들이 함께 작업을 하면서 좋은 아이디어도 공유하며 선의의 경쟁을 하며, 제작된 영상의 품질을 평가 및 감시하는 조직이 있지 않은 한, 선진국과의 질적인 경쟁은 요원하다. 그러므로 선진 제작시스템 및 프로젝트 관리기업은 도입은 장기적인 안목에서 빠른 시일 내에 도입하여 국내상황에 맞게 발전시켜 나가야 한다.

국내에서는 그간 많은 CG애니메이션 영화업체가 생겼지만, 그다지 좋은 작품을 제작하지 못하고 있는 이유를 생각하면 다음과 같이 요약 된다. 많은 사람들이 기획력의 부재만을 지적하지만, 제작과정 자체에도 많은 문제점을 안고있다.

- 제작시스템에 대한 이해 부재
- 소규모 인력투입으로 인한 과도한 작업량 (저예산 제작)
- 절대적으로 부족한 장비투자
- 공중파 방송일정에 따른 무리한 제작일정
- CG애니메이터에 대한 낮은 대우
- 회사 대표의 경영 마인드 부재 (장기적인 안목의 경영보다는 프로젝트위주로 진행)

문제점만을 열거하는 것은 문제를 해결하는 좋은 방법이 아니나, 위에서 필자가 가장 강조하고 싶은 것이 있다. 애니메이션 제작에서 가장 중요한 것은 좋은 장비가 아니라, 좋은 인력을 많이 확보하는 것이다. 그런데, CG애니메이터에 대한 낮은 대우(심지어는 급여가 상당히 체불되는 사례를 많이 보았음) 및 과도한 작업량으로 많은 좋은 인력이 이 분야를 떠나고 있다. 심지어는 몇 년전에는 졸업하는 학생들 사이에서는 “애니메이션=평생 고생”이라는 등식이 성립되어 애니메이션 제작을 기피하는 많은 사람을 보았다. 장기적으로 좋은 인력을 선발하기 위하여 이러한 인식은

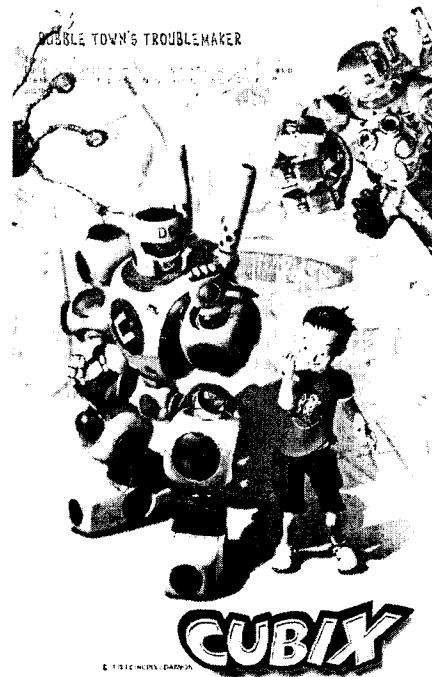
바뀌어져야 하며, 애니메이션 회사 경영자들은 반드시 이 문제를 우선적으로 해결해야만 한다.

최근 정부의 영상산업 지원정책 및 많은 벤처 창업 투자자금으로 CG애니메이션 제작을 하기 위한 여건이 계속 좋아지고 있다. 현재 영상산업이 향후 가장 비전이 있는 전략산업중 하나라는 것은 누구나 알고 있다. 최근 몇 년전에만 해도 애니메이션 영화를 제작하기 위한 자금을 벤처자금으로 조달하는 것은 불가능한 일이었다. 주위의 많은 애니메이션 회사의 인력구조를 보면 작은 회사일수록 100% 제작에 관련된 스태프로만 구성된 경우가 많다. 사실 회사라기 보다는 작업실 성격이 강한 제작집단일수록 이러한 경향이 심하다. 보다 좋은 방향으로 회사가 발전하려면 제작 스태프 이외에도 회사를 운영(자금 및 마케팅)하기 위한 조직이 있어야 한다.

3. “큐빅스” 프로젝트

시네픽스에서 “큐빅스” 프로젝트의 기획을 시작한 것은 지금부터 2년전인 1998년 5월부터이다. “큐빅스” 프로젝트를 기획하면서 기존의 프로젝트와 달랐던 점은 기획 초기부터 상업적인 성공할 수 있는 요소를 많이 반영했다는 점이다. 보통 만화 영화를 기획하면서, 먼저 줄거리를 결정하고, 주인공을 설정하고 디자인에 들어가는데 반하여, “큐빅스” 프로젝트는 메카물 만화영화에서 가장 중요한 로봇의 디자인에 6개월을 보냈다. 장난감 로봇은 캐릭터 라이선스분야에서 가장 큰 시장을 차지하므로 만화영화의 수익에서 로봇의 중요성을 이루 말할 필요가 없다. 일본의 사례를 보면 반다이계열의 제작사인 선라이즈사는 “건담” 로봇을 수십년째 팔고있다. 만화를 제작하고 장난감을 판다기 보다는, 장난감을 팔기위하

여 만화를 제작한다는 표현이 어울린다. 선진국에 비하여 상대적으로 규모가 작은 국내의 TV만화 영화시장에서는 방송권 수입과 비디오 판매수익으로는 제작비 조차 회수하기가 어렵다. 그러므로 캐릭터 상품이 수입에 기여하는 역할은 매우 크다.



“큐빅스”의 포스터

지금의 “큐빅스”를 결정하기 까지 100종류의 이상의 로봇 디자인을 하였다. “큐빅스” 디자인의 가장 중요한 목표는 LEGO처럼 조립이 가능한 변신로봇을 디자인하는 것이었다. 초등학교 초반의 남자 아이들은 로봇을 좋아하는데, 엄마들은 두뇌에 무조건 도움이 된다는 논리로 LEGO 장난감을 강제로 권한다. 그래서 절충안으로 LEGO처럼 조립이 가능하고, 조립을 했을 때 LEGO에 비하여 폼(?)나는 “큐빅스” 로봇을 완성하게 되었다. LEGO처럼 다양한 형태로 조립이 가능한 구조이다. 현재의 “큐빅스”의 기본형이 완성된 것

은 98년 12월경이었으나, 이후 좀더 좋은 디자인을 위하여 지속적인 버전업을 하고 있다.

만화에서 착한 주인공 로보트의 역할도 중요하지만 주인공이 돋보이기 위해서는 상대편인 악당 로보트의 역할도 중요하다. 큐빅스에서 상대방 로보트의 이름은 “스카벤저(Scavenger)”이다. 사실 국내시장을 볼 때 악당로보트가 장난감으로 팔릴 가능성은 거의 없지만, 나름대로 독특한 외형을 갖기 위하여 많은 시간을 투입하였다. 전형적인 악당의 특징은 힘세고, 무식하고, 덩치가 큰 개념으로 디자인되었다.

디자이너가 완성된 후, 일본과 미국의 관련된 업체에 보내 메카닉 디자인에 대한 반응을 모니터하였는데, 상당히 높은 평가를 받았다. 또한 가장 우려했던 유사한 디자인에 대한 시비는 전혀 없었다. 물론 흑시라도 발생할 수 있는 디자인의 유사성 시비를 피하기 위하여 외국 완구전시회 참관 및 인터넷을 통하여 지속적으로 자료를 수집하면서 노력한 결과이다.

약 2년의 기간을 통하여 4분가량의 데모비디오를 제작하였다. 지난 2000년 1월 24일부터 27일까지 미국의 루이지아나주 뉴올리언즈에서 NATPE (National Association of Television Program Executives) 전시회가 열렸다. 미주 TV시장의 프로그램을 대상으로 하는 이번 전시회에서 큐빅스 프로젝트가 전시되었다. 금년 행사에도 미국의 메이저급 영화제작사와 디스트리뷰터들이 참가하였다. 한국, 일본을 포함한 많은 외국의 업체들도 전시회에 참가하였으나, 비교적 소규모였으며, 관심을 끄는 그룹은 역시 미국의 메이저급 업체였다.

전시회 관계자에 의하면, 이제까지 동양권에서 기획중인 애니메이션으로는 이번 큐빅스 만큼 큰 규모로 전시된 적은 없다고 이구동성으로 얘기하였다. 당사의 큐빅스 프로젝트는 1998년 5월에 첫



NATPE전시회의 모습

기획이 시작된 프로젝트이다. 또한 독자적으로 기획된 첫 애니메이션이다. 1년간의 기획에 걸쳐, 1999년 6월에 설정집을 완료하고, 1999년 12월 데모를 완성하였다. 국내 배급사로는 ㈜대원C&A 및 미국과 유럽의 배급사로는 미국의 4Kids Entertainment사와 계약이 완료되면서 현재 제작중에 있다. 큐빅스는 이번 전시회에서 외국작품(미국 업체 관점에서 봤을 때)으로는 이례적으로 아주 우수한 평가를 받았다. 미국에서는 2001년 봄부터 공중파 네트워크인 Kids! WB(Warner Brothers 사)에서 방송이 결정됐다. 나름대로 큐빅스가 성공한 요인을 정리하여 보았다.

첫째, 독창적인 아이디어라는 점이라는 것이 크게 부각되었다. 큐빅스 프로젝트는 초기 기획부터 기존 국내외의 작품을 모방하거나 당시 유행하는 경향을 따르기 보다는, 우리가 주 시청자층이라고 선정한 아이들의 관점에서 재미있고 좋은 만화영화를 만들려고 고심하였다. 자부하건데, 국내외에서 큐빅스 기획 및 데모를 본 모든 사람들은 등장하는 주인공 및 분위기에 대하여 그 독창성에 인정하였다. 필자가 새삼 느낀점은 남의 아이디어를 본뜨거나 훔쳐서는 결코 외국시장에서 성공할 수가 없다는 점이다.

둘째, 텔레비전 애니메이션분야가 과거의 셀애니메이션기법의 주류에서 3차원 CG기법으로 전환되는 것이 대세라는 것이다. 당사도 큐빅스를 기획하면서 제작기법을 결정하기 위하여 많은 고민을 하였다. 각 제작기법의 특징은 다음과 같다.

1. 셀애니메이션: 가장 많이 사용하며 안정적인 제작방식이다. 단 제작 결과물에 대한 느낌은 안전하나, 차별화가 되기는 어렵다. 특히 로보트물의 만화영화인 경우 불리하다.
2. CG기법: "Toy Story"나 "Bug's Life"같이 100% 컴퓨터그래픽기법을 이용하는 것이 셀기법에 비하면 차별화가 되나, 인물캐릭터의 표현에 문제가 있다는 점은 공통적으로 느끼는 부분이다. "Toy Story 2"에서 인물캐릭터 표현이 전작에 비하여 많이 개선되었으나, 아직도 완벽하다는 느낌을 받기는 아쉬움이 남는다.
3. CG기법(배경) + 셀애니메이션(인물 주인공): "타잔"이나 "푸른 6호"(Bandai Visual사)를 제작한 방식이다. 안정된 인물표현 느낌이 가장 큰 장점이다. 그러나, 이러한 방식의 단점은 CG배경 화면에 셀기법의 인물 캐릭터를 합성하는 과정에 많은 시간 및 비용이 소요되며, 3차원 특유의 다이내믹한 카메라 액션을 하는 경우 100% CG기법을 사용하는 것에 비하여 많은 제작비가 소요된다. 극장판 애니메이션인 "타잔"의 경우 이러한 제작비를 투입하는 것이 가능하나, TV시리즈에서는 무리가 따른다.

결론적으로 상당한 기간의 논의끝에 2번째 방법인 100% CG기법을 "큐빅스" 프로젝트에 적용하기로 했다. 가장 크게 고려한 점은 국내에서는 CG와 셀을 어색함없이 화면을 매치시킬수 있는 경험있는 사람을 구하기는 불가능에 가까운 상황이며, 예상되는 제작에 소요되는 비용이 CG기법

에 비하여 1.5배이상 증가하는 것으로 산정되었다. NATPE전시회에서 당사의 선택이 옳다는 것이 입증되었다.

셋째, 1999년 미국에서 Pokemon(일본의 포켓몬)의 성공으로 일본만화에 거부감이 없어진 것도 성공의 중요한 요소이다. 일본만화는 그간 미국에서는 주로 매니어층에게만 인기가 있었으나, Pokemon의 성공이후, 일본만화는 새로운 장르로 자리를 잡았다. 그러면서 동양인의 주인공 등장미국인들에게 전혀 어색하지 않게 되었다. 사실 이전에는 항상 주인공은 백인또는 흑인의 몫이었다. 여하튼 미국 대중의 일본스타일 애니메이션 수용으로 "큐빅스" 프로젝트는 미국인에게 전혀 어색하지 않게 되었다.

넷째, 작품의 완성도가 성공의 열쇠이다. 시네픽스에서는 이례적으로 TV시리즈물을 기획하면서 기획에서 데모를 완성하는 1년6개월이상을 소요하였다. 총 제작기간을 포함하면, 기획에서 방영까지 3년의 기간이 예상된다. 국내 방송물인 경우 이러한 기간을 투입하는 것은 경제적인 면에서나 불가능하다. 왜냐하면 국내시장만을 보고 제작하는 경우, 이러한 기간을 투입해서는 제작비를 회수하는 것이 불가능하므로 그러한 시도를 하는 업체는 거의 없게 된다. 그러나 당사에서는 외국시장 공략이 목표이므로, 작품의 완성도가 가장 중요하다고 생각하고, 그 부분에 집중적으로 회사의 자원을 투입하였다.

많은 관계자가 한국에서도 이러한 고품질의 애니메이션이 기획 될 수 있다는 것에 놀라와 했으며, 우리도 충분히 완성도 높은 만화영화를 제작할 수 있다는 자신감을 얻었다. 또한 국내시장용 만화영화를 선제작 완료후 외국에 수출하는 것은 문화적인 차이로 매우 어렵다. 그러므로 충분한 제작예산을 확보하는 면에서나 외국 현지 마켓의

의견을 수렴하는 면에서, 사전기획후 제작은 해외 업체와의 의견을 수렴하며, 공동제작을 하는 편이 가장 이상적으로 해외시장에 접근하는 방법이라는 결론을 내리게 되었다.

4. 국내 제작사의 현실

최근 애니메이션 영화의 붐으로 여러 애니메이션 제작사에서 해외와 협력하며 과거의 하청생산이 아닌 새로운 형태로 작품 제작에 열을 올리고 있다. 그러나 시장에 빨리 진입하겠다는 급한 마음에 득보다는 실이 될 가능성으로 진행하고 있는 것을 자주 보게 된다. 애니메이션 비즈니스를 이해하지 못하는 경영진인 경우 문제는 더 심각해진다.

3차원 컴퓨터그래픽을 이용하건, 기존의 셀애니메이션 기법이든 만화영화를 기획하여, 데모릴을 제작하고, 시리즈 제작이 결정되는 단계까지 가는데 2년정도의 기간이 걸린다. (TV만화영화를 기준으로 하였음) 본 제작에 들어가면 방송이 완료될 때 까지 2년 이상의 제작기간이 소요된다. 즉 만화영화를 제작하는 것은 4~5년이 소요되는 작업이다. 여러 요인 때문에 기간을 단축하면 질적인 저하는 피할 수가 없게 된다. 지금까지 국산 만화영화는 이러한 요인으로 대부분 실패하였거나, 또는 어느 정도의 국내에서는 성공하여도 작품의 완성도 문제로 해외시장에 진출은 거의 불가능했다. 특히 미국 및 유럽시장에 진출을 하는 경우, 타 작품을 모방하거나 낮은 완성도로는 수출은 생각할 수도 없다.

회사가 설립 때는 대부분 자체 기획의 높은 완성도의 작품을 제작하기로 목표를 설정한다. 그러나 기획에 많은 시간이 소요되면서 위험부담이 크다는 이유로 상당수의 업체가 독자적인 기획을

포기하고 외국에서 기획된 작업을 들여와서 기존의 하청업체처럼 제작과정에만 국내에서 진행한다. A사의 사례를 살펴 보기로 하자.

금년에 A사에서는 합작의 애니메이션 제작발표회를 했다. 보도자료에 의거하여 A사가 발표한 기획 내용을 보면 세계시장을 겨냥한 기획이라기 보다는 특정 국가시장을 염두에 둔 기획이라는 것을 누구나 알 수 있다. 자본 참여를 통한 합작이라고 하기에는, 가장 중요시되는 한국 스태프의 기획 참여가 거의 없는 상태에서 한국은 다시 생산을 하기위한 기지로 활용될 뿐이다. 외국에서 넘어온 콘티를 바탕으로 제작만 하고, 납품후 외국의 업체로 부터의 수정(Re-take)을 기다리는 상황은 하청시절의 애니메이션 제작과 거의 달라진 것이 없다. 자본 참여로 흥행에 성공하는 경우 더 많은 수익을 얻을 수 있을지도 모른다. 그러나 장기적인 안목에서 한국이 만화영화에서 성공하기 위해서는 독자적인 기획능력을 갖추는 과정이 경제적인 논리로 외면되서는 장래는 어둡다. 게다가 특정국가에만 적합한 소재를 택해서는 해외시장에서 관심을 끌기는 어렵다. 참고로 미국 만화영화도 미국을 배경으로 삼지는 않는다.

이러한 사례를 보면서, 어떻게 생각하면 하청시절보다 더 나빠졌다고 생각한다. 왜냐하면 하청작업인 경우 제작비의 100%를 해외로부터 받을 수 있었으나, 합자 형태를 취하는 경우는 국내에서도 제작비의 일부를 부담하여야 한다. 이러한 경우 외국에서 추가수익이 창출되는 경우는 문제 없으나, 추가수익이 발생하지 않은 경우 제작사의 채산성을 악화시키게 된다. 회사가 채산성이 나빠지면, 애니메이터에 대한 대우도 점차로 나빠지게 된다. 생계가 보장되지 않은 상태에서 장래에 대한 비전까지 없으면 평생직장으로 애니메이터 일을 하기는 어렵게 된다.

장기적으로 한국이 해외 시장에서 좋은 위치를 차지하기 위해서는 역시 기존의 작품을 본뜨지 않고 100% 독자 기획의 애니메이션을 제작하는 것 이외에는 방법이 없다. 기업체 입장에서는 단순 하청이나 해외에서 기획안을 가져오는 것이 어쩔수 없는 선택인지도 모른다. 그러나 만화영화 산업이 엄청난 규모인 것은 단순히 만화영화를 제작하여 방영을 하는 것으로 수익을 창출하는 것이 아니다. 만화영화로 발생하는 부대사업의 크기는 상상을 초월한다. 최근까지 인기가 절정인 “포켓몬”을 보면 누구나 느낄 수 있을 것이다. 즉 만화영화의 인기가 상승하면 장난감과 비디오 게임 및 캐릭터 산업의 매출로 이어져서 방영수입에 비하여 100~1,000배 이상의 수익을 올리게 된다. 간단히 말하면 하청으로 100편 이상을 제작하여 얻는 수익에 비하여, 1편의 만화영화가 성공적으로 방영되면서 올리는 캐릭터 산업의 부가수익이 훨씬 크다는 점이다.

5. 결론

2년 이상의 장기적인 기획에 대하여 논하면, 거기에 소요되는 자금은 어떻게 조달 하냐고 묻는 사람이 많다. 이제는 만화영화도 어엿한 벤처산업이다. 그러므로 사업적으로 좋은 아이디어가 있으면 체계적인 계획을 세워서 사업계획서를 작성하고, 이 사업계획서를 이용하여 정부에서 지원되는 벤처창업자금이나 창업투자회사를 만나거나 문화관광부의 자금을 지원받으면 기획 및 데모릴

제작에 필요한 2~4억원정도의 자금을 마련하는 것이 어렵지 않다. 필자가 본격적으로 애니메이션을 시작한 3년전에 비하면, 자금을 얻는 방법이 매우 용이하다. 지금은 누구나 애니메이션을 고부가가치 산업으로 여기기 때문이다. 중요한 점은 애니메이션을 단순한 창작활동으로 생각해서는 안되며, 하나의 비즈니스로 생각해야 하는 점이다. 마케팅차원에서 기획시 사업적으로 성공할 만한 만화영화를 기획하는 것이지, 기획자의 개인적인 취향이 반영되어서는 안된다는 점이다.

시네픽스에서는 현재는 다음 프로젝트인 “해미의 대모험”를 기획하는데 몰두하고 있다. 필자의 목표는 단순히 재미있는 만화영화를 제작하는 것이라기 보다는, 한국 만화영화업계에서 모범적인 비즈니스 모델이 될만한 괜찮은 만화영화사를 만드는 것이다. 하청수입에 전혀 의존하지 않고, 100% 자체기획 및 제작, 세계적인 수준인 작품 완성도, 애니메이터에 대한 정당한 경제적 대우, 밤새우지 않고 근무시간에 맞는 제작스케줄, 평생 몸 담을 수 있는 만화영화 제작사를 만드는 것이 목표이다. 물론 이러한 계획이 단시간에 될 수는 없고 결코 쉽지 않다는 것을 필자도 잘 안다. 앞으로 10년이상 소요될 그 목표를 위하여 하루하루 천천히 진행을 하는 것이다.

미국의 “월트디즈니”나 일본의 “지부리”의 명성은 하루 아침에 이루어진 것이 아니며, 수십년간에 걸친 그 회사의 모든 구성원의 좋은 만화영화를 만들겠다는 열의의 산물이다.



조 신 희

1989년 시네피크를 설립하여, 설립후 97년초까지는 주로 광고 및 홍보영상에 이용되는 컴퓨터그래픽(이하 CG)영상을 제작하고, 이후 3차원 CG애니메이션 영화를 제작하기 위한 효율적인 제작시스템 구축에 전념하고 있다. 현재는 방송용 만화영화 큐빅스(CUBIX)를 제작 중에 있다.
