

개구쟁이의 소년 ‘망치, 함께 모험의 세계로!’

6~9세 어린이 가족용
애니메이션...
SICAF 개막작으로
관객 호응도 높아



허영만의 출판만화 ‘망치1, 2’를 원작으로 한 ‘해머보이 망치’가 개봉을 앞두고 있다. 이 작품은 애니메이션 제작사 캐릭터플랜이 3년 간에 걸쳐 200만 달러의 제작비를 들여 80분짜리 극장용 애니메이션으로 재탄생시킨 작품이다. 지진과 해일로 모든 문명이 파괴된 2112년의 지구를 배경으로 개구쟁이 소년 ‘망치’가 모험을 통해 전설의 기사로 성장해 가는 이야기를 그린 ‘해머보이 망치’는 이미 SICAF 개막작으로 선정돼 1,000여명의 관객들 앞에 상영돼 호응을 받았으며 이제 세계를 무대로 가고 있다.

‘해머보이 망치’가 과도기를 넘어 이제는 만개하기를 기대하는 애니메이션 마니아들의 기대작으로 손색이 없을지 맨발에 구멍난 철모, 작은 망치 하나 들고 지구를 지키러 나선 망치가 이끄는 모험의 세계에 빠져보자.

글 / 신선자 객원기자

인기 만화가 허영만의 출판만화 ‘망치’를 원작으로 해 캐릭터플랜이 제작한 ‘해머보이 망치’가 곧 착륙할 태세다. 아직 개봉일을 정하지는 않았지만 지난 7월 3년간에 걸쳐 200만 달러의 제작비를 들여 지난 7월 완성된 ‘해머보이 망치’는 동심의 눈높이를 배려한 본격적인 가족용 애니메이션으로 평가된다.

이미 지난 8월 중순에 있었던 ‘서울국제만화애니메이션페스티벌(SICFA)’ 개막작으로 선정돼 1,000여명의 관객들 앞에 선보여진 이 작품은 “애니메이션은 아이들의 장르”라는 본연의 입지에 충실한 전략이 먹혀 관객들의 공감대를 형성했다.

10대 초반 개구쟁이의 유쾌한 모험담을 그린 이 애니메이션은 또한 치밀한 구성력과 리얼리티를 지닌 국내 최고의 인기 작가 허영만 원작 만화가 갖는 풍부한 상상력과 유머 감각, 따뜻한 휴머니티를 효과적으로 살렸다.

타깃 명확한 가족용 애니메이션

타 작품처럼 제작발표회를 여는 등 사전 홍보를 활발히 벌인 것도 아닌데 '망치'가 이처럼 주변 업계의 호응을 얻은 것은 이 작품의 제작사 캐릭터플랜의 노고가 한 몫을 했다.

캐릭터플랜은 95년 설립 이후, TV 애니메이션 '스피드왕 번개' '트랙 시티'의 기획을 깔끔하게 마무리짓고 또 유아 교육용 애니메이션 '꼬마친구 뿌뿌'의 기획 제작을 성공시켜 한국 창작 애니메이션을 이끌 재목으로 떠올랐다. 80분짜리 2D셀 애니메이션 방식에 디지털을 가미해 제작한 '망치'는 이 회사의 첫 극장용 장편 애니메이션인 셈이다.

제작사인 캐릭터플랜의 한 관계자는 "허영만의 만화 '꼬마대장 망치'를 원작으로 한 '해머보이 망치'

는 99년까지 제일제당 산하 제이콥에서 추진되다가 중단됐던 기획으로 여러 애니메이션 관련 업체들이 줄기차게 관심을 보였던 작품"이라며 "2000년 봄 KTB 네트워크가 캐릭터플랜의 기획에 전액 투자를 결정하고 판권을 보유한 CJ엔터테인먼트와의 '적극적인 중매'에 나서면서 탄생하게 됐다"고 설명했다.

이와 같이 '망치'는 제작을 진행한 뒤 투자를 받아 나머지 작업을 계속하던 기존 애니메이션 여건을 극복하고, 처음부터 KTB 네트워크와 CJ엔터테인먼트 등 전문 투자사와 배급사의 네트워크를 통해 진행돼 완성돼 주목된다.

캐릭터플랜측은 "망치"는 기획단계에서부터 메인 타깃인 6~9세 어린이들의 기호를 충족시키기 위해 많은 어린이들의 자문을 바탕으로 캐릭터 디자인, 배경 설정, 스토리 전개 등을 결정했다"며 "지원하고 역동적인 액션과 세련된 색감, 이를 더욱 부각시키는 사운드와 음악뿐 아니라 코믹적 요소까지 가미해 관객들이 시종일관 긴장을 늦추지 않고 망치의 모험세계에 빠질 수 있게 하는데 역점을 뒀다"고 설명했다.

"망치 하나로 세상을 연다"

개구쟁이 소년의 모험담을 그린 '망치'의 배경은 서기 2112



년, 환경 파괴로 물바다가 된 지구. 인간들의 끝없는 자연파괴는 드디어 지진과 해일을 동반한 재앙으로 이어져 대부분 대륙은 바다에 잠기고, 인간의 모든 문명은 파괴되고 만다.

한때 번성했던 문명의 상징인 고층 건물의 침탑은 이제 외부와 접촉을 끊고 살아가는 생존자들의 은거지 '쫓대마을'이 되었다.

이곳에서 자란 개구쟁이 망치에게 쫓대마을은 세상의 전부. 하지만 망치는 언제나 수평선 너머의 더 넓은 세상을 꿈꾼다.

그러던 어느날 쫓대마을에 제미우스국의 반란자 몽크 일당에 쫓기는 포플러 공주의 비행기가 추락하고, 망치는 포플러 공주를 구하기 위해 위험에 뛰어들다.

간신히 위기를 모면한 포플러 공주는 전쟁으로 세계를 정복하려는

반란자 몽크의 음모를 저지해야 한다며 도움을 구하고, 공주의 눈물어린 호소에 감동한 망치는 공주를 돕기로 약속한다. 마침내 망치와 포플러 공주의 모험이 시작되는데...

내재된 신비의 힘을 일깨우는 수련, 할아버지와와의 이별 등 시련과 모험을 통해 성숙해가는 개구쟁이 소년 망치의 여정은 액션어드벤처와 성장영화를 넘나드는 상상력을 펼친다.

더욱이 '망치'가 구현하는 미래 세계는 과거와 현재의 다양한 모습이 공존하고 있어 관객들의 시선을 끌어들이는다. 건축 양식과 생활 용품, 등장 캐릭터들의 의상 등은 중세적이고, 각종 무기와 수송 수단 등은 현대적으로 표현한 이 작품은 이를 통해 문명 파괴 이후의 혼란함을 그대로 보여줌과 동시에 액션과 긴장이 흐르는 와중에도 전체적으로 따스하고 정감 있는 톤을 유지할 수 있게 긴장감과 안정감을 동시에 선사한다.

"이제는 세계를 무대로"

앞서도 밝혔듯이 2001년 2월부터 실제작에 들어간 '망치'는 지난 7월 완성돼 SICAF 개막작으로 상영됐으며, 지난 8월 말에는 맨해튼 브로드웨이 41번가 로우 시어터에서 열린 '빅애플 애니메이션 페스티벌(BAAF)'의 특별 개봉 작품으로도 선정돼



30일간 상영됐다.

이 작품 기획사인 캐릭터플랜 관계자는 ‘망치’가 BAAF 특별 개봉작으로 선정된 배경에 대해 “요즘 애니메이션이 폭력적인 경향을 띠는데 반해 ‘망치’는 비폭력적인데다 휴먼스토리를 담고 있어 온가족이 함께 관람하기에 좋다고 판단돼 선정됐다”며 “BAAF 스텝이 한국을 직접 방문해 엄중한 작품 심사를 거쳐 선정된 ‘망치’는 명실상부한 한국 대표 애니메이션으로 인정받게 됐다”고 말했다.

뿐만 아니라 망치는 BAAF와 같은 시기에 동경에서 개최된 동경 국제 애니메 페스티벌 수상작 상영회에도 출품됐으며 지난 9월에는 홍콩, 지난달에는 프랑스 칸느(MIPCOM)에서도 소개됐다.

제작사측은 “‘망치’는 기획단계부터 세계시장 진출을 염두에 두고 기획된 작품으로 이미 세계를 향해 가고 있는 중”이라며 “미국과 유럽의 관객 조사를 거쳐 탄생시킨 서구화된 캐릭터와 캐나다에서 진행할 영어녹음을 무기로 수출에도 전력투구할 계획”이라고 밝혔다.

이러한 제작사 노력에 힘입어 ‘해머보이 망치’는 2001년 MIPCOM, 영국, 독일, 스페인 현지 프로덕션과의 협의, 지속적인 교류를 통해 캐릭터 및 스토리에 대해 세계 시장의 수용성을 검증 받은 바 있고 캐나다, 일본, 미국 등의 배급사와 배

급 협의 중에 있다. 특히 이 작품은 해외시장 진출을 위해 후반 작업도 캐나다에서 직접 진행했다는 게 제작사측 전언이다.

친숙한 이미지의 캐릭터가 강점

원작만화에서 조금 변주된 느낌이 있으나 비교적 잘 알려진 원작과 망치 캐릭터의 친근함은 이 애니메이션의 최대 강점. 특히 각 캐릭터가 갖는 뚜렷한 개성은 ‘망치’에 재미를 부여하는 가장 큰 요소 중 하나로 꼽을 수 있다.

‘망치’를 보는 또 다른 재미는 자칫 진지하고 무겁게만 흘러갈 수 있는 이야기를 코믹하고 흥미진진하게 만들어 주는 재미 있는 조연 캐릭터들의 역할이다. 주인공 망치를 미래의 신랑으로 여기고 한결같이 쫓아다니는 새침떼기 꼬마 아가씨 앵두와 돈 밖에 모르는 도둑 풀타코의 코믹 연기는 에피소드 곳곳에서 웃음을 자아낸다.

이외에도 누구나 한번쯤 가져 보기를 꿈꾸는 하늘을 나는 자전거 ‘날뜰’은 글라이더와 자전거가 결합된 동체에 전동식 동력을 부착한 것으로 어린 아이들의 시선을 끄는 재미있는 소재가 되고 있다.

이러한 캐릭터의 재미와 친근함을 무기로 덕분에 ‘망치’는 애초에 의도했던 바를 어느 정도 이루고 있는 것처럼 보인다.

‘오세암’에서 길손이 목소리를 연기했고 성우로서는 드물게



팬클럽까지 갖고 있는 '스타 성우' 김서영의 망치 목소리 연기 도 영화를 보는 또 다른 재미를 준다.

다양한 형태의 상품화로 수익 기대

업계에서는 '해머보이 망치'가 조금은 간과되고 있던 가족용 애니메이션에 맞는 충실한 기획과 눈에 익은 2D애니메이션의 기본기가 제대로 살아나 '아기공룡 둘리'가 차지했던 대중성을 이룰 것으로 평가한다. 상대적으로 제작비가 적은 것도 이 애니메이션의 위험부담을 줄여주는 요소 중 하나로 꼽혀 다시 한번 한국 애니메이션의 미래를 점치게 한다.

한편 캐릭터플랜은 디즈니의 작품까지 오랜 하청경험에서 쌓인 셀 애니메이션의 노하우를 십 분 발휘한 '망치'의 성공영역

을 넓히기 위해 창출가능한 모든 장르로 원작을 확장시키는 '원소스 멀티 유즈(One Source Multi-Use)' 전략을 구사, 아동용 PC게임, TV시리즈, 원작만화 재출간, 캐릭터 사업 등을 동시에 펼쳐나갈 계획이다.

현재 '망치'는 완구, 문구, 3D PC게임과 출판 만화책 및 에니코믹스 등 다양한 출판물, 모바일 게임 등과 벨소리 서비스, 인터넷 아바타 서비스 등 다양한 형태의 상품화가 준비돼 있으며 영화 개봉에 맞춰 소개될 예정이다.

'릴로 & 스티치' 정도를 제외하면 디즈니의 2D애니메이션도 성공사례가 줄어들고 입지가 좁아지는 마당인데 조만간 개봉을 앞두고 있는 '망치'는 친근함을 무기로 2D셀 애니메이션의 명성을 살려낼지 귀추가 주목된다. 🇰🇷

■ 애니메이션 '해머보이 망치' 작품 개요

제 목	망치 (Hammer boy)
원 작	허영만의 망치12
형 식	36mm 극장용 장편 애니메이션(80분)
형 태	2D Cell & Digital Animation
장 르	Action Adventure / Comic Fantasy / Family Animated Movie
완 성	2003년 7월
기획 / 제작	(주)캐릭터플랜
투 자	KTB network
타 기	가족용 애니메이션
컨 셉	작은 망치 하나로 세상을 연다! · 개구쟁이가 모험을 통해 전설의 기사로 성장하는 이야기