

## 좋은 프로듀서를 찾습니다(?)

요즘 애니메이션 관련 정부 관계자나 투자자들을 만나면 늘 듣는 질문이 있다.

“한국에서 기획한 애니메이션 가운데 도대체 성공한 게 무엇이 있느냐?”라든가 심지어는 “과연 우리나라에서 제대로 된 콘텐츠 기획이 가능하다고 보느냐?”라는 너무나 공격적이고 냉소적인 질문에 진땀을 흘리기 일쑤다.

하지만 한국 애니메이션 산업은 일본보다 앞선 1970년대 초에 아시아 최초로 극장용 애니메이션 영화를 만들었던 역사와 더불어 현재 ‘IT강국’이란 명예에 걸맞게 아시아에서 독보적으로 디지털 애니메이션, 특히 CGI(Computer Generated Imagery) 제작에 관한 한 최고의 수준을 자랑하고 있다.

많은 분들이 30여년간 국제적인 하청생산체계의 말단에서 길들여져 왔던 역사를 거론하기에 앞서 우리에게도 충분한 자질과 가능성이 있다는 사실 또한 상기해 주기를 바랄 뿐이다.

현재 한국 애니메이션 산업은, 비록 눈에 보이지는 않지만 엄청난 지각변동의 전환기에 들어서 있다고 해도 과언이 아니다. 나도 질문 하나를 하고 싶다.

“일본애니메이션이 독특한 하나의 장르로 만들어진 까닭이 무엇일까? 그럼에도 불구하고 여전히 세계시장의 메가 트렌드를 주도하지 못하는 이유는 무엇일까?”

그 대답은, 일본 애니메이션이 추구하는 지향이 ‘작가중심(=감독중심)’에 있다는 사실이다. 실제로 일본 애니메이션 콘텐츠를 논할 때, 미야자키 하야오나 오시이 마모루 같은 감독 이름을 기억하는 사람은 있어도, 그 영화제작사를 기억하는 사람은 없다. 반대로, 미국의 애니메이션 콘텐츠를 논할 때에는 월트디즈니나 픽사, 드림웍스나 PDI 등 제작사를 기억하는 사람들은 있지만, 가장 최근에 애니메이션의 새로운 전환점을 만들었던 ‘슈렉’의 경우 그 감독 이름을 기억하는 사람은 거의 없는 것이다.

일본 애니메이션이 ‘작가중심(=감독중심)’이라 할 때, 미국 애니메이션은 ‘홍행중심(=프로듀서중심)’의 제작시스템을 갖고 있는 것이다. 이것이 큰 차이를 만든 중요한 원인이다.

‘작가중심’의 일본 애니메이션은 언제나 강렬한 철학적 메시지를 영상미학으로 표현하는 반면, 미국 애니메이션은 그것이 어떤 교훈적 메시지를 담고 있다고 하더라도 그것은 액세서리에 불과할 뿐, 철저히 상업적이고 대중융합적이다.

이것은 반대로 일본의 오타쿠 문화와 미국의 상업적 대중문화라는 환경의 차이에서 비롯되기도 하고, 거꾸로 그를 더욱 신장시키는 역할도 한다.

한국 애니메이션 산업이 지각변동의 전환기에 들어서 있다고 하는 까닭은 이제 작가중심주의에서 프로듀서중심주의로 전환하고 있는 과도기라는 점을 말하는 것이다.

현재 기획단계에 있는 새로운 애니메이션 콘텐츠들은 과거의 유산을 거절하고 시장과 대중의 정서와 논리에 충실하고자 하는 프로듀서들의 힘으로 운영되고 있다. 이것은 애니메이션 산업에 국한된 것만은 아닐 것이다. 게임이든 소설이든 콘텐츠산업의 전반적인 무게중심은 ‘프로듀서중심주의’로 급격히 이동하고 있다.

사실, 요즘 ‘IT기반의 디지털 콘텐츠’가 자주 인구에 회자되기는 하지만, 그것 또한 탁월한 제작기술이나 방법이 새로운 뿐, 콘텐츠는 콘텐츠산업의 논리를 갖을 수밖에 없다.

대중이 보고 즐기지 않고 시장이 반응하지 않는 콘텐츠란 결국 무용지물의 돈덩어리에 불과할 뿐이다. 그렇다고 해서 ‘감독=예술지향’, ‘프로듀서=시장지향’이라는 흑백논리로 접근하는 발상은 매우 위험하다. 결국 시장지향의 예술성을 이해하고 창출할 수 있는 감독과 프로듀서가 필요한 것이다.



디지털애비뉴는 CGI(Computer Generated Imagery) 영화와 디지털 콘텐츠를 기획·제작하는 회사이다.

현재, 그리스신화의 이야기를 모티브로 하는 Full 3D 애니메이션 영화 ‘Joyful Argonauts(조이풀 아르고나우츠)’를 제작하고 있다.

디지털애비뉴는 매력적인 콘텐츠의 기획과 사업, R&D에 집중함으로써 기존의 제작기술을 중시하는 제작사와는 달리 ‘Producing & Directing Company’로서의 비전을 가지고 있으며, 특히 문화콘텐츠를 화두로 한국-일본-중국의 단일 시장경제를 만들기 위한 노력을 기울이고 있다.