



캐릭터플랜이 3년동안 준비해 내놓은 한국형 애니메이션 '망치'가 할리우드 블록버스터를 꺾다. 할리우드 블록버스터의 틈바구니 속에서 당당히 주요 개봉관을 꿰치는 성과를 거둬 주위를 놀라게 했다. '망치'는 8월 개봉과 함께 가족 중심의 관람 문화를 조성하면서 상당한 성과를 거둬 국내 애니메이션의 미래를 밝게 했다. 개봉 전부터 높은 관심과 해외 수출 등 큰 호응을 얻어왔던 '망치'의 제작사 캐릭터플랜 식구들을 만나 그들의 성공비결을 취재했다.

글 권경희 기자 / 사진 이혜성 기자

'망치가 희망을 쫓다.' 8월 초 할리우드 블록버스터가 극장을 누비는 시기에 순수 한국 애니메이션 '망치' (캐릭터플랜 · 허영만 원작)가 히트를 누려 모처럼 애니메이션 업계에 희망의 메시지를 제공했다. 개봉 전 시사회에서 80%의 좌석 점유율을 기록하며 큰 호응을 얻은 '망치'는 70개 관에서 개봉되는 기염을 토했다.

전국 70여개 극장에서 상영중인데 메가박스 CGV 등 대형 상영관에서 전회 매진을 기록했다. 8월 중순까지 10만 관객을 동원한 것으로 잠정 집계됐다. 의외로 애니메이션 망치가 인기를 끌자 극장들도 덩달아 분주해졌다. 8월 6일 개봉때 큰 관심을 안보이던 극장들도 나서서 유치를 희망해 개봉 후 상영관이 확대됐다. 애니메이션 영화가 개봉 후 상영관을 확대한다는 것은 정말 보기 드문일. 이 영화는 프랑스 안시애니메이션 페스티벌 등에 초청돼 100만달러를 수출하는 등 해외에서 이미 큰 성과를 이룬 바 있다. 그러나 여름 기대작들이 속속 개봉되면서 상영관이 절반으로

줄어 종영을 일주일 남긴 시점에서는 5개 극장만이 상영을 했다. 제작사인 캐릭터플랜의 김민조 과장은 "아무리 관객 동원 성적이 좋다 하더라도 배급사의 파워게임에서 밀릴 경우에는 어찌할 방법이 없었다"고 아쉬움을 토로했다. 그래도 한국 애니메이션의 가능성을 크게 열어줬다는 것만으로 큰 수확을 얻은 것.

올 여름 어린이들의 마음을 사로잡으며 한국 애니메이션의 국내 극장 진출에 성공, 앞으로의 가능성까지 보여준 '망치'는 그동안 성인 중심의 가족 영화로 성인 관객의 여흥에 그쳤던 기존 애니메이션과는 달리 아동 중심의 가족 극장 영화로 어린이들의 흥미를 제대로 자아냈다.

디즈니로 대표되는 그간의 애니메이션 작품들이 정작 어린이 관객들의 흥미를 끌지 못하고, 오히려 성인 관객들의 여흥에 그쳤던 사례가 많았던 것과는 달리 '망치' 상영관은 시작부터 영화가 끝날 때까지 어린이들의 웃음과 환호 등 다양한 반응이 끊임 없이




표출됐다. 철저하게 아동 관객들의 눈높이에 맞춰 제작됐기 때문. 어린이들이 듣고 싶어하는 이야기와 보고 싶어하는 비주얼을 가지고서 승부수를 띄운 것이 제대로 먹힌 것.

'망치'가 외국 영화제에 초청돼 좋은 반응을 얻음과 동시에 작품의 인지도를 높일 수 있었던 것도 국내외를 불문하고 전세계 어린이들의 눈높이에 맞춘 이런 기획 의도가 맞아 떨어졌기 때문일 것이다.

'망치'가 좋은 평가를 받은 데에는 철저한 모니터링도 큰 몫을 했다. 제작사는 아이들이 원하는 것이 무엇인지 제대로 알기 위해 하나의 캐릭터를 창조할 때마다, 혹은 한 장면을 만들어 낼 때마다 아이들을 모아 놓고 꾸준히 모니터링을 시도했다. 아이들이 지적인 캐릭터와 장면, 스토리의 이해 여부 등이 작품 제작에 그대로 반영됐으며 어린이들의 집중력에 부응하도록 이야기와 액션의 시간과 강약을 조율했다.

한국 애니메이션의 가능성을 한층 더 높인 '망치'의 제작사 캐릭터플랜은 95년 창립 이래 어린이를 위한 애니메이션 제작 및 캐릭터 사업으로 굳건히 입지를 다진 업체다. 다수의 작품을 창작해 오면서 수준 높은 캐릭터 개발 능력을 인정 받아왔으며, 더 넓게는 세계 어린이들에게까지 즐거움을 줄 수 있는 콘텐츠 및 캐릭터 개발에 주력하고 있다. SBS 창사 9주년 특집 작품인 '스피드왕 번개'와 SBS 새천년 특집 애니메이션 '트랙시터'의 기획 및 캐릭터 개발을 시작으로 2001년 '꼬마친구 뽀뽀'라는 유아 교육용 클레이 애니메이션을 출시해 유아 교육용 시장에 성공적으로 런칭했다. 또 미국의 Nickelodeon과 영국의 Hit Entertainment가 공동으로 제작하고 EBS TV에서 방영된 바 있는 유아용 애니메이션 'Oswald'도 캐릭터플랜에 의해 한국에 소개됐다.

2001년 기획이 시작된 허영만 원작의 '망치'의 장편 애니메이션 완성에 이어, 2004년 일본의 소학관, OLM, 한국의 대원C&A와 함께 한일합작 프로젝트 '신암행어사'를 완성했다. '신암행어사'(양경일, 윤인완 원작)는 일본에서 연재돼 큰 인기를 얻은 작품으로, 올 여름 방학 개봉되는 '망치'에 이어 가을에는 '신암행어사'가 한국, 일본 동시에 개봉될 예정이다.

현재 캐릭터플랜은 인기 어린이 만화 '신구미호'의 극장용 장편 제작 중이며 2005년 여름 개봉 예정으로 제작에 한창이며, 앞으로 매년 극장용 장편 애니메이션 한편을 선보일 계획으로 다양한 작품 기획에 매진하고 있다. '망치'는 캐릭터플랜이 극장용 장편 애니메이션 분야에 첫 진출하는 분수령이 되어준 프로젝트. 순수한 어린이의 눈높이에 맞춰 온 가족이 함께할 수 있는 애니메이션을 만들고자 했던 회사의 오랜 바람을 이룬 것이다. 국내 최고 수준의 Family Entertainment 기획사로 성장하는 것이 캐릭터플랜의 장기적인 목표. 앞으로도 가족의 행복에 앞장서는 기업을 만들겠다는 포부를 계속 지향할 예정이다. 

interview 양지혜 캐릭터플랜 대표



▶ '망치'를 제작하게 된 이유는.

- 아이들의 눈높이에 맞는 쉽고 재미있는 작품을 만들려고 했다. 지금까지 기술적으로 훌륭하며 의미도 있는 작품들이 많이 제작되어 왔지만, 막상 아이들이 몰입해 즐겁게 볼 수 있는 작품들은 별로 없었던 것 같다. 때문에 그야말로 아이들이 맘껏 즐길 수 있는 애니메이션을 만들고 싶었다.

▶ '망치'가 큰 호응을 얻는 배경에 대한 분석은.

- 망치는 4년 전인 2000년 기획한 영화다. 완성은 지난해에 했는데, 국내에서 국산 애니메이션 영화가 상영관을 잡기는 무척 어렵다. 그래서 수출을 먼저 해 인지도를 높이자고 마음을 먹었다. 다행히 해외 우수 영화제에 잇따라 초청돼 수상하는 등 좋은 평가를 받았고, 수출도 잘 됐다. 현재 중국과도 수출 계약을 앞두고 있다. 기획 단계에서 애니메이션의 본질이 뭔지 고민했고, 무엇보다 국적이 없는 캐릭터를 탄생시키는 게 중요하다고 판단했던 것이 좋은 성과로 이어졌다고 본다.

▶ 제작에 있어 역점을 둔 것은.

- 해외 어린이들이 우리 애니메이션을 보며 이질감을 느끼지 않게 하는 게 관건이라고 생각했다. 그래서 원작과 달리 주인공인 망치만 한국 어린이로 그리고 다른 등장인물은 백인, 아랍인 등 다양한 인종을 망라해 묘사했다. 그 전략이 주효한 것 같다. 후반작업에 투입된 스태프도 각국의 전문가를 두루 영입했다. 작곡은 이탈리아인, 소리는 포르투갈인에게 맡겼고, 녹음과 더빙은 각각 몬트리올과 뉴욕에서 진행했다. 작품에 녹은 그들의 정서가 곧 세계 어린이의 정서에 맞을 거라고 믿었다. 여기에 한국 애니메이션의 뒤떨어진 부분이라고 지적할 수 있는 배경색감을 좀더 고급스럽게 완성하는데 힘을 쏟았다.