

미디어 윈도우 전용 애니메이션 제작 활성화를

위한 연구:

Direct to Video 슈퍼히어로 애니메이션 제작 시스템에 대한 고찰을 중심으로

I. 서론

II. DTV (Direct to Video) 애니메이션으로서의 슈퍼히어로 애니메이션

III. 슈퍼히어로 애니메이션 제작 시스템의 특성

IV. 결론

참고문헌

ABSTRACT

권재웅

초 록

본 연구는 애니메이션 시장의 새로운 윈도우를 활성화시키기 위해 DC 코믹스(DC Comics)의 슈퍼히어로 만화를 원작으로 하는 워너 브라더스(Warner Bros)사의 슈퍼히어로 애니메이션 제작 시스템을 분석했다. 이는 국내의 미디어 환경에서 DVD용으로 제작되는 과정을 적용할 수 있는 윈도우로 IPTV를 고려할 수 있게 되었기 때문이다. 각 작품의 엔딩 크레딧을 분석하는 일종의 텍스트 분석으로서 제작 관여 인력의 역할과 인원을 분석 대상으로 했다. 총 애니메이션 28편을 분석한 결과 다음과 같이 나타났다. 제작 시스템에서 나타나는 특징은 첫째 제작자 혹은 감독의 역할을 복수에 걸쳐 하는 인물들이 있다는 점이고, 둘째 개인이 아닌 복수의 인물에 의한 집단 제작 시스템을 활용한다는 점이며, 셋째 감독과 제작자의 역할을 모두 담당하는 인물 활용이라는 점이다. 외주 시스템에서 나타나는 특징으로는 첫째 한국과 일본의 기업만이 외주에 참여하고 있고, 둘째 한 해에 제작되는 작품을 한 기업이 모두 전담하기보다는 2개 정도의 기업에 분산되고 있으며, 셋째 편당 참여인력 면에서는 일본의 인력이 한국의 인력보다 많다는 점이다. 넷째, <배트맨: 고담 나이트> (Batman: Gotham Knight)는 완성형 제작방식에 조금 더 근접했고, 다섯째 일본 기업이 한국 기업에게 업무를 주는 재하청의 모습도 나타나고 있으며, 여섯째 한국 업체의 투입인력의 역할은 주요 집중 업무가 key 제작으로 변화가 조금 있다.

한국 애니메이션 제작 시스템에 대한 적용하기 위한 핵심도 제작 시스템 운영방식과 외주 제작 시스템이라는 특성에 따라 제시할 수 있다. 제작 시스템 운영 부분에서는 첫째 제작 시스템의 집단화에 대한 고려가 필요하다는 점이고, 둘째 유니버시티 스토리텔링 개발이 필요하다는 점이다. 외주 시스템 부분에서는 첫째 2D 애니메이션 분야에 대한 교육을 지속해야 한다는 점과, 둘째 글로벌 외주 사업에 대한 적극적 참여라는 점이다. 이러한 적용을 통해 제작자의 역할을 강화하고 제작 경험을 축적하면서 IPTV와 같은 다른 윈도우를 이용할 수 있는 애니메이션의 지속적 제작을 유도할 수 있을 것으로 본다.

이러한 캐릭터 중심의 세계관에 대한 연구가 후속 연구로서 두 가지 차원에서 제시될 필요가 있다. 하나는 세계관의 구축으로 가능한 기존의 이야기 자원에 대한 개발에 관한 것이다. 기존의 역사 속에서 세계관 구축이 가능한 캐릭터를 개발하는 것은 고대 게르만족의 신화인 토르가 그 예라고 할 수 있다. 다른 하나는 세계관 구축을 전제로 하는 작품의 개발에 대한 것이다. 현재 영화 등에서 자주 활용되고 웹툰의 캐릭터를 세계관 구축이 가능한 형태로 확장시키는 것은 스토리 기반 콘텐츠들 간의 연계를 강화하는 동시에 애니메이션 작품의 양산을 유도할 수 있다는 장점이 있으므로 이에 대한 연구가 필요하다.

주제어 : Direct to Video animation, 워너 브라더스, 슈퍼히어로, DC Comics, 제작 시스템, 윈도우

I. 서론

1. 문제 제기

한국 애니메이션 산업은 이제 성장의 지속성을 가질 정도가 되었다. <표 1>에서 나타난 것처럼 사업체 수에서는 2011년 이후 안정세를 보이고 있고, 매출의 규모도 점진적 성장세를 보이고 있다. 수출의 경우에는 증가세보다는 답보 상태이기는 하지만 수입보다는 항상 앞서는 양상을 보여주고 있다. 양적 규모가 명확한 증가세를 보이지는 않지만 안정세라고 평가할 수 있을 정도이다.

구분	사업체수(개)	매출액(백만원)	수출(천달러)	수입(천달러)
2011	341	528,551	115,941	6,896
2012	341	521,005	112,542	6,261
2013	342	520,510	109,845	6,571
2014	350	560,248	115,652	6,825
2015	376	610,175	126,570	7,011

<표 1> 애니메이션 산업 현황¹⁾

또한 산업의 성격 면에서 20세기의 큰 문제였던 하청과 창작의 불균형은 이제 어느 정도 해결을 한 것으로 볼 수 있다. 이는 <표 2>를 통해서 알 수 있다. 제작업 부분을 크게 세 유형으로 구분한 백서에 따르면 창작 제작업체가 사업체 수면에서나 매출액 면에서 모두 하청 제작 분야를 압도하고 있다.

그러나 캐릭터 및 게임 등 주변 연관 산업과의 관계가 높아지고 있고, IPTV나 유튜브(YouTube)와 같은 영상 사이트 등 다양한 윈도우에 대한 공급이 가능한 콘텐츠로서 그 가치가 높아지고 있다는 점을 고려한다면 시장의 성장 잠재력은 아직 충분하다고 볼 수 있다. 또한 아직 극장용 애니메이션의 성공사례가 많지 않

1) 2016 애니메이션 산업백서 30쪽에 제시되었던 표를 재구성하였음. 한국콘텐츠진흥원, 『2016 애니메이션 산업백서』, 2017, 한국콘텐츠진흥원.

기 때문에 이 분야의 흥행 성공 사례가 축적이 된다면 한국 애니메이션 시장은 양적 성장을 좀 더 이뤄낼 수 있다.

분류	사업체 수 (개)	매출액 (백만원)	업체당 평균매출액 (백만원)
창작 제작업	192	292,353	1,523
하청 제작업	110	124,245	1,130
온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	16	9,964	623

<표 2> 제작업 종류별 매출 규모²⁾

본 연구는 이처럼 시장의 성장 가능성을 높이기 위한 구체적인 전략을 도출하기 위한 차원에서 진행된다. 이는 여러 각도에서 살펴볼 수 있다. 원소스 멀티유즈(One-Source Multi-Use, OSMU)를 강화하는 전략, 킬러 콘텐츠의 개발과 활용, 극장용 애니메이션 제작 지원 등이 사례라고 할 수 있다. 본 연구는 이러한 다양한 방법 외에 극장용과 텔레비전용 애니메이션이라는 제한된 윈도우를 넘어가기 위한 의도를 가지고 있다.

애니메이션 제작 형식은 디지털화가 기본이고, 2D와 3D중의 하나를 택하는 것이 일반화되고 있다. 극장용의 경우 미국은 3D 중심으로, 일본은 2D 중심으로 가고 있지만 텔레비전용이나 DVD 용 등 다른 윈도우 전용으로 개발되는 작품의 경우에는 상황에 따라 다르다. 이들 국가에서는 제작의 효율성과 작품의 수익성을 고려한 제작이 이미 이뤄지고 있으나, DVD 시장이 활성화되어 있지 않은 한국의 경우에는 다른 윈도우를 중심으로 하는 애니메이션 제작에 대해 논의가 거의 이뤄지지 않았다. 하지만 DVD 시장을 대체할만한 정도의 가능성을 가진 IPTV와 같은 윈도우가 형성되고 있기 때문에 다른 윈도우용 애니메이션 제작 사례를 통해 국내 시장의 다른 윈도우를 활성화하기 위한 적용 포인트를 찾아

2) 2016 애니메이션 산업백서 32쪽에 제시되었던 표를 재구성하였음. 한국콘텐츠진흥원, 『2016 애니메이션 산업백서』, 2017, 한국콘텐츠진흥원.

내보고자 한다.

2. 연구목적과 연구방법

본 연구의 목적은 윈도우형 애니메이션 사례 분석을 통한 한국적용 부분의 도출이다. 즉, 극장용과 텔레비전용이 아닌 다른 윈도우형 애니메이션 제작을 검토함으로써 시장의 규모 자체를 키우기 위한 방안을 마련하는 것이다. 이에 따라 워너 브러더스(WB)에서 DC 코믹스(DC Comics)의 원작만화인 슈퍼히어로 시리즈를 바탕으로 제작된 DVD용 애니메이션을 분석하고자 한다. DVD용 애니메이션을 분석대상으로 선택한 이유는 DVD용으로 개발, 제작된 애니메이션 유형은 극장용이나 텔레비전용이 아니면서, 판매 등을 통해 직접적인 수익을 발생시킬 수 있는 윈도우이기 때문이다. 특히, 텔레비전의 시즌형 애니메이션과 유사하게 시리즈형으로 개발된 사례의 특성 분석을 통해 시리즈형 애니메이션 제작이 지속적인 제작 형식으로 적합한지를 살펴보고자 한다.

콘텐츠 산업에서 윈도우(window)란 콘텐츠가 소비 대상에게 노출되면서 수익을 창출해낼 수 있는 하나의 독자적인 영역으로서, 콘텐츠의 가치가 소비를 통해 인정되는 부분이라고 할 수 있다. 영화의 경우 1차 윈도우는 극장이 되고 이후 추가적인 매출을 제공할 수 있는 윈도우로 DVD, 케이블 텔레비전, 지상파 텔레비전 등을 들 수 있다. 윈도우가 많을수록 콘텐츠는 부가가치를 더 많이 창출해낼 수 있기 때문에 새로운 윈도우를 만들어 내는 기술적 발전이 중요하게 다뤄지고 있다. 국내의 경우 DVD라는 윈도우가 그 역할을 제대로 못하고 있지만 DVD 윈도우를 대체할 수 있을 것으로서 IPTV가 부각되고 있다.

IPTV는 케이블 텔레비전과 유사한 윈도우 성격을 가지고 있고, 이와 유사한 뉴미디어로 유튜브(YouTube)나 넷플릭스(Netflix)와 같은 영상서비스들도 있다. 그런데 IPTV를 더 고려해야 하는 이유는 현재 한국의 IPTV 운영사업자들이 IP(Intellectual Property) 콘텐츠 확보에 관심을 가지고 있기 때

문이다. 자신들만이 보유하고 활용할 수 있는 독점적 사용권한이 있는 IPTV 독점권이다. 통신사업자들로서 이미 네트워크를 과점하고 있는 KT, SK텔레콤, LG유플러스가 콘텐츠 독점권을 확보하는 과정에서 애니메이션에 대한 수요가 높아질 수 있게 되었다. 그렇기 때문에 이와 유사한 윈도우 사례를 통해 방안을 찾고자 DVD용 애니메이션을 고려하게 되었고, 그중에서도 지속적인 제작과 공급이 이뤄지고 있는 WB의 슈퍼히어로 애니메이션을 선택한 것이다.

WB는 DC 코믹스에서 제작한 슈퍼히어로 만화 중에서 주로 배트맨, 슈퍼맨과 이들을 중심으로 하는 저스티스 리그(Justice League)를 애니메이션으로 제작하였다. 2007년부터 시작해서 2017년 상반기까지 총 29개의 작품을 출시했는데, 본 연구는 이 중에서 분석 가능한 28개의 작품을 대상으로 했다. 각 작품의 엔딩 크레딧을 분석하는 일종의 텍스트 분석으로서 엔딩 크레딧에 제시되는 제작 관여 인력의 역할과 인원을 분석 대상으로 했다. 이 중에서 제작자와 감독, 그리고 외주를 맡게 되는 기업의 역할과 구성인력의 수치를 파악하였다. 제작자와 감독이 엔딩 크레딧에 언급되지 않을 경우에는 영화 관련 정보 제공 사이트인 IMDB와 위키피디아(Wikipedia)를 통해서 조사했다. 외주 기업 인력 파악은 외주 기업 이름이 애니메이션 서비스(Animation Service)라는 항목에 제시되는데 그 아래에 제시되는 인력을 파악했다. 이런 분석을 통해 본 연구는 10년이 넘도록 제작된 DVD용 시리즈형 애니메이션의 특성 중에서 한국 애니메이션 산업에 적용될 핵심으로 어떤 것이 있는지를 도출하고자 한다.

II. DTV(Direct to Video) 애니메이션으로서의 슈퍼히어로 애니메이션

1. 워너 프리미어(Warner Premiere)와 DC 유니버스(DC Universe)

다이렉트 투 비디오(Direct to Video, DTV) 애니메이션이란 일본의 오리지널 비디오 애니메이션(Original Video Animation, OVA)과 유사한 것으로서 극장용이나 텔레비전용이 아닌 독립적인 윈도우로서 생성된 애니메이션들을 말한다. 일본의 OVA라는 단어와는 달리 명확하게 규정된 용어로는 존재하지 않지만 Direct-to-video 혹은 straight to video 등의 여러 단어로 표시되는데,³⁾ 대여 혹은 판매를 통해 직접적인 수익을 낸다는 점에서 하나의 윈도우 역할을 하고 있다. DTV용으로 제작되는 애니메이션은 첫째로 극장용보다는 적은 예산으로 제작할 수 있고, 둘째로 극장용과 차별되는 수준을 설정할 수 있으며, 셋째로는 스토리의 연결성 혹은 단절성을 자의적으로 설정함으로써 독립 스토리를 제시하거나 혹은 캐릭터의 활용이라는 간접적 연결 형태인 스폰오프와 같은 작품을 제시할 수 있다.

극장용 애니메이션이 홀드백 기간을 거쳐 DVD를 통해 수익을 다시 한 번 만들어내는 것과는 다른 독립적인 성격을 가지고 있는 차원이다. DVD (이전에는 VCR) 시장의 이러한 특징을 살리고자 WB는 워너 홈 비디오(Warner Home Video)라는 자신의 비디오 계열을 좀 더 분화해서 워너 프리미어(Warner Premiere)라는 DTV 전문 제작 회사까지 운영하게 된다. 영화의 후속작과 같은 작품들을 내놓는 역할로 2006년에 설립된 워너 프리미어는 애니메이션 영역에서의 활동을 강화하기 위해서 DC 코믹스의 슈퍼히어로 만화 원작을 바탕으로 하는 작품들을 2007년부터 체계적으로 출시했다. 그리고 단편적인 작품의 제작이 아닌 지속성을 가지기 위해서 DC 유니버스(DC Universe)라는 세계관을 설정하고 이에 따른 애니메이션을 제작하기 시작했다.

일반적으로 의미하는 시공간적 배경인 세계관과는 달리 DC 유니버스는 DC 코믹스의 슈퍼히어로 만화 캐릭터들 중심의 차별화된 세계관 구조를 가지고 있다. 가상의 세계와 현실의 세계가

3) <https://en.wikipedia.org/wiki/Direct-to-video>

혼합된 공간적 구조가 현대라는 시간적 배경 속에서 존재하고 있다. 이 세계에는 슈퍼히어로들과 악당들이 같이 존재하는데, 각각의 슈퍼히어로들이 다루는 사건들은 별개로 설정되면서도 같이 활동하는 사건도 존재하게 만들고 있다. 만화를 통해서 제시된 이와 같은 세계관은 텔레비전용, DVD용, 극장용 등 다양한 형식의 슈퍼히어로 애니메이션을 제작하는데 모두 사용되는 기반으로 작용하고 있고, 이제는 애니메이션을 넘어 게임 등의 영역에 까지 활용되고 있다. 캐릭터 중심의 사건형 스토리 개발을 통해서 시리즈를 이어가는데 개별 캐릭터의 독립형 스토리와 함께 캐릭터 연합형 스토리도 같이 제시할 수 있는 것이고 이는 DC 코믹스가 제시한 저스티스 리그라는 형태로 나타나는 것이다. 이러한 세계관의 특징 때문에 DTV 애니메이션으로서 다작을 할 수 있게 된 것이다.

2. 작품 제작의 현황

DC 유니버스의 구축과 함께 하나의 시리즈 형식으로 시작된 것은 2007년부터이다. 이전부터 DTV 형식으로 제작된 작품들이 있기는 했지만, WB가 DC 유니버스에 따라 시리즈 형식으로 제작한 것은 이때부터라고 할 수 있다. 그 목록은 아래 <표 3>과 같다.

슈퍼맨(Superman), 배트맨(Batman), 원더우먼(Wonder Woman), 아쿠아맨(Aqua Man), 그린 랜턴(Green Lantern), 플래시(Flash), 사이보그(Cyborg), 마션(Martian) 등이 등장하는데 이 중에서 주로 슈퍼맨과 배트맨을 중심으로 제시된다고 볼 수 있다. <표 1>에 제시된 목록을 중심으로 살펴보면 배트맨은 11회, 저스티스 리그는 9회, 슈퍼맨은 7회, 그리고 그린 랜턴과 원더우먼이 각각 2회, 1회 등장했다.⁴⁾ 슈퍼맨에 비해 배트맨이 가장 많

4) 각 캐릭터별 제시 빈도수는 제목에서 캐릭터 이름이 제시되는 것을 기준으로 했다. 따라서 배트맨과 슈퍼맨이 같이 등장하는 작품의 경우

은 빈도수를 기록했다는 점과 2014년 이후의 모든 작품은 오직 배트맨과 저스티스 리그만을 다루고 있다는 것이 주요 제작 소재의 경향으로 나타나고 있다.

순서	제목	제작 연도	시간	미국 내 매출액
1	Superman: Doomsday	2007	75분	\$12,427,216
2	Justice League: The New Frontier	2008	75분	\$5,988,736
3	Batman: Gotham Knight	2008	75분	\$9,680,258
4	Wonder Woman	2009	74분	\$7,501,968
5	Green Lantern: First Flight	2009	77분	\$9,820,329
6	Superman/Batman: Public Enemies	2009	67분	\$10,763,748
7	Justice League: Crisis on Two Earths	2010	75분	\$8,998,668
8	Batman: Under the Red Hood	2010	75분	\$10,912,890
9	Superman/Batman: Apocalypse	2010	78분	\$8,045,780
10	Superman/Shazam!: The Return of Black Adam	2010	25분	\$5,115,636
11	All-Star Superman	2011	76분	\$7,053,268
12	Green Lantern: Emerald Knights	2011	84분	\$5,434,128
13	Batman: Year One	2011	64분	\$5,340,565
14	Justice League: Doom	2012	75분	\$6,559,801
15	Superman vs. The Elite	2012	76분	\$2,911,134
16	Batman: The Dark Knight Returns - Part 1	2012	76분	\$5,820,852
17	Batman: The Dark Knight Returns - Part 2	2013	76분	\$3,994,881
18	Superman: Unbound	2013	75분	\$3,197,461
19	Justice League: The Flashpoint Paradox	2013	75분	\$4,717,993
20	Justice League: War	2014	79분	\$5,062,374
21	Son of Batman	2014	74분	\$6,440,828
22	Batman: Assault on Arkham	2014	76분	\$5,237,142
23	Justice League: Throne of Atlantis	2015	72분	\$3,997,104
24	Batman vs. Robin	2015	80분	\$3,798,873
25	Justice League: Gods and Monsters	2015	76분	\$2,521,752
26	Batman: Bad Blood	2016	72분	\$4,242,742
27	Justice League vs. Teen Titans	2016	78분	\$3,990,814
28	Batman: The Killing Joke	2016	76분	\$8,024,196
29	Justice League Dark	2017	75분	not open to public

<표 3> WB의 슈퍼히어로 애니메이션 목록⁵⁾

에는 별도로 모두 간주되었다.

- 5) 이후 30편 Teen Titans: The Judas Contract와 31편인 Batman and Harley Quinn이 더 공개된 것으로 알려졌다. 2017년에도 3편의 작품

2007년의 <슈퍼맨: 돔스데이>(Superman: Doomsday)부터 2017년 상반기의 <저스티스 리그 다크>(Justice League Dark)까지 11년 동안 총 29편을 제작, 출시함으로써 연평균 약 2.6편을 제작하였다. 2007년에 1편만 제작했던 것을 제외하고는 연 평균 3편을 제작했으며, 2010년에는 4편을 제작하기도 했다.

이와 같은 물량의 제작이 가능한 이유로는 우선 극장용이나 텔레비전용이 아니기 때문에 이들과는 다른 형식을 유지하기 때문이라고 볼 수 있다. 30분짜리 1시즌 분량인 26편 정도를 만들거나 일반 극장용으로 주로 나타나는 80분 이상의 분량을 만들어야 하는 것이 아니기 때문이다. 단기간에 많은 물량을 제작하거나 혹은 대규모 인력이 투입되어야 하는 제작방식을 피함으로써 제작 규모에 융통성을 유지할 수 있는 것이다. 가장 짧은 것은 25분이고 가장 긴 것은 1시간 20분이라는 차이가 있기는 하지만, 편당 평균 상영시간은 73.48분으로서 대부분의 작품이 이 분량을 유지하는 것으로 나타났다. DVD에 맞는 제작 구조의 구축이 이루어져 있다는 것을 유추할 수 있다.

이런 시스템을 통해 제작된 작품들의 매출 규모를 살펴보면 편당 평균 약 6,342,898 달러이고, 첫 번째로 제작되었던 <슈퍼맨: 돔스데이>가 약 1,200만 달러를 상회하는 가장 좋은 기록을 보였다. 반면 2015년에 제작되었던 <저스티스 리그: 가즈 앤 몬스터스> (Justice League: Gods and Monsters)가 약 250만 달러로서 최저치를 기록했다. 두 작품 간에는 약 1,000만 달러 가까이 격차를 보여줌으로서 작품당 매출의 편차는 크게 나타난다.

편당 제작비는 약 350만 달러로 추정되고 있다. 자세한 편당 제작비에 대한 정보는 공개되지 않는 것으로 보이는데, IMDB에 제시되는 자료에 따르면 29편 중 17편에 대해서 350만 달러를 동일하게 추정치로 제시하고 있다. 평균 제작비가 한 편당 350만 달러일 때 평균 매출액은 약 630만 달러로 나타남으로서 약 280만 달러를 넘는 수익을 남기는 것으로 나타나고 있다. 편당 편차

이 공개된 셈이다.

가 있기는 하지만 이러한 시리즈 제작을 통해서 WB는 수익이 발생하는 차별화된 윈도우를 확보하고 있는 것이다.

III. 슈퍼히어로 애니메이션 제작의 특성

1. 제작 시스템의 효율성 구축을 위한 운영

이처럼 주어진 예산 내에서 주어진 기간 내에 이런 분량의 작품을 제작할 수 있었던 것은 제작 경력이 축적된 제작진의 활용을 기반으로 하고 있기 때문이다. 이는 핵심 구성원인 제작자와 감독의 작품 참여 현황을 보면 알 수 있다. <표 4>는 제작의 핵심 구성원인 제작자와 감독을 보여주고 있다.

제작자와 감독의 구성 유형을 통해서 공통적으로 나타나는 점이 있다. 첫째는 제작자 혹은 감독의 역할을 복수에 걸쳐 하는 인물들이 있다는 점이다. <표 5>는 전체 제작자와 감독의 참여횟수를 보여주는 것이다.⁶⁾ 제작자의 경우 전체 29편의 작품 중에서 5편 이상 참여한 제작자만도 5명이다. 이 중에서 브루스 팀(Bruce Timm), 제임스 터커(James Tucker), 샘 레지스터(Sam Register)와 알란 버넷(Alan Burnett)은 10편이 넘는 작품에 제작자로 참여했다. 이와 비슷한 경향은 감독의 경우에서도 나타난다. 10편 이상의 작품에 감독으로 참여한 경우는 없지만 3명이 5편 이상의 작품에 참여한 것으로 나타났다. 해당 제작사의 제작 방향과 프로덕션 파이프라인에 대한 이해와 경험이 깊은 사람들이 주도함으로써 제작비용과 제작기간의 효율성을 높이기 위한 것으로 보이고 있다.

6) 유니버스로 제작되었던 3편 <Batman: Gotham Knight>의 경우는 각각의 단편을 독립된 제작자와 감독에게 부여하였지만 일본에 전체 외주를 주면서 제작자와 감독도 일본인으로 구성되었기에 이 분석에서는 배제하였음. 유니버스를 총괄하는 제작자만 포함시켰음. <표 4> 참조.

순서	제작자	감독
1	Bruce Timm	Bruce Timm Lauren Montgomery Brandon Vietti
2	Michael Goguen, Darwyn Cooke, Stan Berkowitz, Sander Schwartz, Gregory Noveck, Bruce Timm	Dave Bullock
3	Bruce Timm, Emma Thomas, Toshi Himura (pt. 1-3, 5), Eiko Tanaka (pt. 1), Mitsushisa Ishikawa (pt. 2), Koichi Mashimo (pt. 3), Masao Maruyama (pt. 4, 6), Jungo Murata (pt. 4, 6), Alex Yeh (pt. 5)	Shoujiro Nishimi (pt. 1), Futoshi Higashide (pt. 2), Hiroshi Morioka (pt. 3), Yasuhiro Aoki (pt. 4), Toshiyuki Kubooka (pt. 5), Jong-Sik Nam (pt. 6)
4	Bruce Timm, Gregory Noveck, Bobbie Page, Sam Register, Sander Schwartz	Lauren Montgomery
5	Sam Register, Bruce Timm, Alan Burnett, Bobbie Page	Lauren Montgomery
6	Bruce Timm, Alan Burnett, Michael Goguen, Bobbie Page, Sam Register, Benjamin Melniker, Michael Uslan	Sam Liu
7	Bruce Timm, Bobbie Page, Alan Burnett, Sam Register	Lauren Montgomery, Sam Liu
8	Bruce Timm, Bobbie Page	Brandon Vietti
9	Bruce Timm, Alan Burnett, Bobbi Page, Lauren Montgomery, Sam Register, Benjamin Melniker, Michael Uslan	Lauren Montgomery
10	Bobbie Page, Alan Burnett, Joaquim Dos Santos, Sam Register, Bruce Timm	Joaquim Dos Santos
11	Bruce Timm, Alan Burnett, Sam Register	Sam Liu
12	Bruce Timm	Christopher Berkeley, Lauren Montgomery, Jay Oliva

13	Bruce Timm, Alan Burnett, Lauren Montgomery, Sam Register	Sam Liu, Lauren Montgomery
14	Lauren Montgomery	Lauren Montgomery
15	Sam Register, Bruce Timm, Alan Burnett	Michael Chang
16	언급 없음	Jay Oliva
17	언급 없음	Jay Oliva
18	James Tucker, Alan Burnett	James Tucker
19	James Tucker	Jay Oliva
20	James Tucker	Jay Oliva
21	James Tucker	Ethan Spaulding
22	James Tucker	Jay Oliva, Ethan Spaulding
23	James Tucker	Ethan Spaulding
24	James Tucker	Jay Oliva
25	Sam Register, Bruce Timm	Sam Liu
26	James Tucker	Jay Oliva
27	James Tucker	Sam Liu
28	Bruce Timm, Alan Burnett, Sam Register	Sam Liu
29	James Tucker (Supervising Producer)	Jay Oliva

<표 4> 에피소드별 제작자와 감독⁷⁾

둘째는 집단 시스템이 자주 등장한다는 점이다. <표 4>에서 보이는 것처럼 제작자와 감독이 단독이 아닌 2명 이상의 구성을 통해 제작을 주도하는 에피소드가 보인다. <표 6>은 이를 빈도수로 기록한 것인데, 제작자가 2명 이상으로 구성된 에피소드가 15편, 감독이 2명 이상으로 구성된 것이 6편, 그리고 제작자와 감독이 모두 복수로 구성된 에피소드도 3편이나 되는 것으로 나타났다. 극장 개봉용 영화의 경우 제작 규모 때문에 제작자가 복수로 나타나는 경우는 특이한 점이 아니다. 하지만, 제작 예산이 350만 달러이고 상영시간이 70분 전후의 소규모 형식이며 극장이 아닌 DTV 목적으로 제작되는 작품들에 다수의 제작자가 투입되는

7) 일련번호로 작품의 순서를 확인할 수 있기 때문에 이 표에서는 작품명을 배제했음.

것이 전체 29편 중 절반을 넘는 15편이라는 점은 특이한 점으로 받아들일 수밖에 없다.

제작자	참여횟수	감독	참여횟수
Bruce Timm	16	Jay Oliva	9
James Tucker	10	Lauren Montgomery	8
Sam Register	11	Sam Liu	7
Alan Burnett	10	Ethan Spaulding	3
Bobbi Page	7	Brandon Vietti	2
Lauren Montgomery	3	Bruce Timm	1
Michael Goguen	2	Dave Bullock	1
Benjamin Melniker	2	Joaquim Dos Santos	1
Michael Uslan	2	Christopher Berkeley	1
Saner Schwartz	2	Michael Chang	1
Gregory Noveck	2	James Tucker	1
Darwyn Cooke	1		
Stan Berkowitz	1		
Emma Thomas	1		
Joaquin Dos Santos	1		

<표 5> 제작 및 감독 참여 횟수⁸⁾

집단지작자	집단감독	집단지작자/감독
15	6	3

<표 6> 집단 제작 시스템

이는 다음과 같은 두 가지를 의미한다고 볼 수 있다. 첫째로는 DC 유니버스 애니메이션 전담 제작 시스템을 갖추고 있다는 점이다. 애니메이션 제작에 있어서 필수적으로 고려해야 하는 점

8) 3편 <Batman: Gotham Knight>의 각 에피소드별 감독은 제외되었다. 에피소드별 감독은 <표 4> 참조.

은 제작비와 제작기간, 제작인력이다. 제작 측면에서 이 세 가지 요소를 최소한으로 이끌고 가는 것이 수익을 높이기 위한 방법이 될 수 있다. 제작에 있어서 이 세 가지를 모두 고려하는 역할은 감독보다는 제작자이다.⁹⁾ 제작자를 복수로 두면서 이 세 가지 측면의 효율성을 높이려 했던 것이다. 두 번째 의미는 바로 경험자 중심의 시스템을 우선시하고 있다는 점이다. 위에서 이미 언급했던 것처럼 최소 두 편 이상의 에피소드에 참여했던 제작자들이 11명이다. 한 해에 평균 2.6편을 제작한다는 것은 규모면에서 작다고 하더라도 제작사의 입장에서는 신속한 제작의 진행이 필요했기에 제작 경험자들에게 집중하는 모습을 보인 것이다. 이 모습은 초기와 후기가 다른 양상으로 나타나고 있다. 2013년을 전후로 이전의 작품들에서는 복수의 경험자들이 제작자 혹은 감독으로서 활동을 하지만 2013년 이후부터는 전담 제작자와 전담 감독의 형태로 나오고 있는 것이다. 19번째 작품인 <저스티스 리그: 플래시포인트 파라독스>(Justice League: The Flashpoint Paradox)부터는 제임스 터커가 제작자로, 그리고 제이 올리바(Jay Oliva)와 샘 리우(Sam Liu)가 주로 감독을 맡는 형식으로 변화가 오기 시작한 것이다. 2017년에 제작된 <저스티스 리그 다크>의 경우에는 제작자는 보이지 않고 슈퍼바이징 프로듀서(supervising producer)라는 직책만이 나타나고 있다. 직책명으로 볼 때 일반적으로 구분되어지던 총괄 제작자(executive producer)와 제작자(producer)의 분할이 없어지고 한 직책으로 통합된 것으로 추정할 수 있는 부분으로서 이는 경험자에 대한 역할과 권리를 좀 더 집중하고 직책을 통합함으로써 효율성을 더 추구한 것으로 볼 수 있다. 이를 제임스 터커가 맡았다는 것은 바로 경험자의 능력을 인정하고 이에 대한 권한을 좀 더 집중시켰다는 의미로 해석할 수 있다.

세 번째로 제시될 수 있는 특성은 감독과 제작자의 역할을 모두 담당하는 인물이 등장하고 있다는 점이다. 일반적으로 제작

9) 권재웅, 「애니메이션 제작자 양성을 위한 대학 교육 프로그램의 개발 전략 연구」, 『애니메이션연구』, 10권 3호 (2014.09), pp.7-30 참고.

자와 감독은 그 역할에 있어서 명확한 차이를 가지고 있지만,¹⁰⁾ 간단히 보자면 영화 제작 자체에만 집중하는 것이 감독이라면 영화 제작이 진행될 수 있도록 과정 전체를 집중하는 것이 제작자이다. 제작비, 제작기간, 제작인력이라는 세 가지 필수 요소를 모두 고려하는 것이 제작자라면, 감독은 이러한 요소에서 상대적으로 자유로운 역할이 되는 셈인데 슈퍼히어로 애니메이션을 제작하는 이 제작시스템에서는 감독과 제작자의 역할을 모두 수행하는 사람들이 등장하고 있다. 감독과 제작자의 역할에 모두 익숙한 사람들인 썸인데, 브루스 팀과 로렌 몽고메리(Lauren Montgomery), 제임스 터커, 그리고 호아킴 도스 산토스(Joaquim Dos Santos)가 이에 해당된다. 이들은 특히 자신이 제작자 겸 감독의 역할을 동시에 수행하는 경력을 축적했다. 로렌 몽고메리는 3편, 브루스 팀, 호아킴 도스 산토스, 제임스 터커는 각 1편씩 감독과 제작자의 역할을 동시에 수행했다.

참여자	작품
Lauren Montgomery	Superman/Batman: Apocalypse Batman: Year One Justice League: Doom
Bruce Timm	Superman: Doomsday
Joaquim Dos Santos	Superman/Shazam!: The Return of Black Adam
James Tucker	Superman: Unbound

<표 7> 제작 겸 감독 동시 참여 작품

제작이나 감독을 다수 수행하거나, 집단 시스템의 운영, 그리고 감독 겸 제작자의 작품 제작과 같은 특징들은 짧은 기간 내에 여러 편을 제작해야 하는 WB의 DTV형 애니메이션 제작 방식에 대해 잘 이해하고 이러한 방향에 따라 제작을 진행시킬 수 있는

10) 권재웅, 「애니메이션 제작자 양성을 위한 대학 교육 프로그램의 개발 전략 연구」, 『애니메이션연구』, 10권 3호 (2014.09), pp.7-30에서 제작자의 역할을 구분하면서 감독과 제작자의 차이에 대해서도 언급하고 있다.

소수의 전문가가 중요하다라는 것을 보여주는 것이다. 동시에 이와 같은 효율성 추구 인력 가동 방식이 이 유형의 애니메이션을 지속적으로 제시할 수 있게 만든 이유라고 할 수 있다.

2. 제작의 외주와 특성

WB의 제작 시스템에는 위에서 언급된 제작자 / 감독 시스템의 운영과 함께 또 하나의 특징을 가지고 있다. 외주 방식을 계속 운영해오고 있다는 점이다. 단기간에 한 시즌 분량 정도의 신속한 제작이 필요한 텔레비전용 애니메이션 개발에 있어서 인건비 절약과 제작기간 단축을 위해 예전부터 활용되었던 외주는 아시아 지역의 국가들에게 주로 주어졌다. 아날로그 형식의 셀 애니메이션 방식으로 주로 제작되었던 기존의 텔레비전 애니메이션들은 저렴한 인건비의 숙련된 노동력을 필요로 하였고, 이러한 조건을 갖추고 있던 아시아 국가들은 프로덕션 파이프라인의 메인 부분 중에서 원화와 동화를 주로 담당하였던 것이다.¹¹⁾

텔레비전용 시리즈 애니메이션은 아니지만 매년 여러 편을 제작해야 하는 환경을 볼 때 WB는 결국 외주를 택할 수밖에 없었던 것으로 보인다. 이러한 외주는 몇 가지 특성을 보여주고 있다. 첫째는 외주 기업으로 한국과 일본의 기업만 참여하고 있다. 1편인 <슈퍼맨: 돔스데이>부터 29편인 <저스티스 리그 다크>까지 모든 작품에 걸쳐 외주가 이루어졌고 이는 아래의 <표 8>을 통해서 확인할 수 있다. 표에서 보이는 것처럼 한국과 일본의 기업만이 외주에 참여하고 있다.

11) 김종욱, 「산업화시대 한국 하청애니메이션에 대한 연구: 1970-80년대 애니메이션을 중심으로」, 『만화애니메이션 연구』, 통권 43호 (2016.6), pp.47-75 참고.

순서	작품명	참여업체	
1	Superman: Doomsday	로또애니메이션	한국
2	Justice League: The New Frontier	동우애니메이션	한국
3	Batman: Gotham Knight	6개 유니버스. 모두 일본 기업	일본
4	Wonder Woman	무아 애니메이션	한국
5	Green Lantern: First Flight	Telecom Animation Film Co. Ltd.	일본
6	Superman/Batman: Public Enemies	로또애니메이션	한국
7	Justice League: Crisis on Two Earths	무아 애니메이션	한국
8	Batman: Under the Red Hood	The Answer Studio	일본
9	Superman/Batman: Apocalypse	무아 애니메이션	한국
10	Superman/Shazam!: The Return of Black Adam	무아 애니메이션	한국
11	All-Star Superman	무아 애니메이션	한국
12	Green Lantern: Emerald Knights	x	x
13	Batman: Year One	무아 애니메이션	한국
14	Justice League: Doom	Telecom Animation Film Co. Ltd.	일본
15	Superman vs. The Elite	Telecom Animation Film Co. Ltd.	일본
16	Batman: The Dark Knight Returns - Part 1	무아 애니메이션	한국
17	Batman: The Dark Knight Returns - Part 2	무아 애니메이션	한국
18	Superman: Unbound	무아 애니메이션	한국
19	Justice League: The Flashpoint Paradox	Studio 4 ° C	일본
20	Justice League: War	무아 애니메이션	한국
21	Son of Batman	The Answer Studio	일본
22	Batman: Assault on Arkham	무아 애니메이션	한국
23	Justice League: Throne of Atlantis	무아 애니메이션	한국
24	Batman vs. Robin	The Answer Studio	일본
25	Justice League: Gods and Monsters	무아 애니메이션	한국
26	Batman: Bad Blood	The Answer Studio	일본
27	Justice League vs. Teen Titans	무아 애니메이션	한국

28	Batman: The Killing Joke	The Answer Studio	일본
29	Justice League Dark	디알 무비	한국

<표 8> 외주 참여업체 현황¹²⁾

전체 29편 중 확인 가능한 28편을 기준으로 볼 때 총 18편의 작품에 한국이 참여를 했고, 10편의 작품에 일본이 참여함으로써 국가별로 보았을 때에는 한국이 약 64.29%로서 압도적인 비중으로 참여했음을 알 수 있다. (<표 9> 참조)

그리고 참여기업의 수를 기준으로 살펴보면, 한국의 경우에는 4개 기업이 참여를 한 반면, 일본은 6개 기업이 참여를 함으로써 기업 수로는 일본이 더 많은 것으로 나타났다. 그러나 이는 3편의 움니버스 6편에 대한 참여 기업을 모두 포함했을 때이므로, 이를 제외한 기업을 살펴보면 앤서 스튜디오(The Answer Studio), 텔레컴 애니메이션 필름(Telecom Animation Film Co., Ltd), 스튜디오 4°C(Studio 4°C)라는 세 개 기업으로 축소된다. 일본 기업도 외주 참여에 있어서는 특정 기업이 집중적으로 전담했음을 알 수 있다. 특정 기업이 외주를 전담했던 것은 한국에서 더 뚜렷하게 나타났다. 무아 애니메이션은 한국이 맡았던 전체 18편의 외주 중에서 14편을 담당하였다. 거의 모든 외주를 한 셈이다. 1편의 참여는 로또 애니메이션이지만 4편부터 참여했던 무아 애니메이션이 이후 대부분의 작품에 참여했다는 점에 대한 이유는 표를 통해서도 나타나지 않는다. 하지만 기본적으로는 WB가 요구하는 제작비와 제작기간에 대한 만족을 통한 신뢰가 높았기 때문으로 추정해볼 수는 있다. 한국의 무아 애니메이션과 일본의 앤서 스튜디오가 전체 28편중에서 19편의 외주를 맡아 67.86%라는 압도적인 비중을 차지함으로써 WB의 외주 방식은 다양한 기업에 요청하기 보다는 특정 기업에 집중되고 있음을 알

12) 3편인 <배트맨 고담 나이트>의 일본 기업 중 움니버스 6편인 “Deadshot”에서는 일본기업이 한국기업에게 재하청을 주면서 모든 제작이 한국에 맡겨졌지만, 일본의 매드하우스가 한국의 동우에게 재하청을 준 것이기 때문에 일본의 경우로 간주했다.

수 있다.

한국기업	참여 횟수	일본기업	참여 횟수
로또 애니메이션	2	The Answer Studio	5
동우 애니메이션	1	Telecom Animation Film Co. Ltd.	3
디알무비	1	Studio 4 ° C	1 (2)
무아 애니메이션	14	Production I.G.	1 (1)
		Bee Train, Inc.	1 (1)
		Madhouse	2 (2)

<표 9> 외주 참여 기업 현황¹³⁾

연도	전체 편수	참여 기업	기업별 참여 편수	연도	전체 편수	참여 기업	기업별 참여 편수
2007	1	로또애니메이 션	1	2011	3	무아 애니메이션	2
2008	2	동우	1			2012	3
		Studio 4 ° C	2	Telecom Animation Film Co. Ltd.	2		
		Production I.G,	1	무아 애니메이션	1		
		Bee Train, Inc.	1	2013	3	무아 애니메이션	2
		Madhouse	2			Studio 4 ° C	1
2009	3	무아 애니메이션	1	2014	3	무아 애니메이션	2
		Telecom Animation Film Co. Ltd.	1			The Answer Studio	1
		로또애니메이 션	1	2015	3	무아 애니메이션	2
무아 애니메이션	3	The Answer Studio	1				
2010	4	The Answer studio	1	2016	3	The Answer Studio	2

13) 괄호안의 수치는 3편인 <배트맨: 고담 나이트>의 6개 에피소드에 참
여한 횟수를 별도로 추가했을 때의 횟수이다.

						무아 애니메이션	1
				2017	1	디알무비	1

<표 10> 연도별 외주 참여 기업과 참여 편수¹⁴⁾

두 번째 특징으로 한 해에 제작되는 작품을 한 기업이 모두 전담하기보다는 분산되고 있음을 알 수 있다. <표 10>은 연도별 외주 제작을 담당했던 기업과 그 기업이 맡았던 작품의 편수를 제시하고 있다. 유니버스로 제작된 3편 <배트맨: 고담 나이트>(Batman: Gotham Knight)의 경우 이 표에서는 담당 기업을 모두 포함시키고 있다. 표에서 보이는 것처럼 2011년을 전후로 다른 양상을 보여주고 있다. 2011년 이전까지의 경우에는 작품 제작 편수가 매년 조금씩 다르면서 담당하는 기업에 대한 배분이 매년 다른 모습을 보여주고 있다. 예를 들어 2009년에는 세 개 기업이 각각 1편씩 맡았던데 반해, 2010년에는 전체 4편 중 무아 애니메이션이 3편을 맡는 편중을 보여주었고 2012년부터는 일종의 규칙성을 보여주고 있다. 매년 평균 세 편씩 출시되는데 주로 두 개 기업이 참여하면서 두 편을 맡는 기업과 한 편을 맡는 기업이라는 형식을 보여주는 것이다. 2012년에는 텔레컴 애니메이션 필름이 두 편, 무아 애니메이션이 한편이었다면 2013년에는 무아 애니메이션이 두 편, 스튜디오 4°C가 한편을 제작하는 양상이다. 그리고 무아 애니메이션은 2009년부터 2016년까지 매년 참여하면서 2011년부터는 한 해는 한편, 다른 한 해는 두 편을 맡는 모습을 보여주고 있다. 무아 애니메이션의 외주 제작 능력에 대해 WB가 신뢰하고 있다는 점을 의미하는 것이다.

순서	작품명	전체 인력	한국 인력	일본 인력	미국 인력
1	Superman: Doomsday	159	73	-	86
2	Justice League: The New Frontier	198	86	-	112

14) 2011년의 사례에서 미상으로 표기된 것은 12편이었던 Green Lantern: Emerald Knights의 사례는 확인할 수 없었기 때문이다.

3	Batman: Gotham Knight	별도	별도	별도	별도
4	Wonder Woman	124	37	-	87
5	Green Lantern: First Flight	217	-	133	84
6	Superman/Batman: Public Enemies	178	97	-	81
7	Justice League: Crisis on Two Earths	124	41	-	83
8	Batman: Under the Red Hood	270	-	192	78
9	Superman/Batman: Apocalypse	117	32	-	85
10	Superman/Shazam!: The Return of Black Adam	81	23	-	58
11	All-Star Superman	143	52	-	91
12	Green Lantern: Emerald Knights	x	x	x	x
13	Batman: Year One	125	29	-	96
14	Justice League: Doom	197	-	133	64
15	Superman vs. The Elite	193	-	136	57
16	Batman: The Dark Knight Returns - Part 1	131	39	-	92
17	Batman: The Dark Knight Returns - Part 2	162	56	-	106
18	Superman: Unbound	112	39	-	73
19	Justice League: The Flashpoint Paradox	156	-	75	81
20	Justice League: War	160	81	-	79
21	Son of Batman	273	-	185	88
22	Batman: Assault on Arkham	159	67	-	92
23	Justice League: Throne of Atlantis	162	80	-	82
24	Batman vs. Robin	253	-	165	88
25	Justice League: Gods and Monsters	156	85	-	71
26	Batman: Bad Blood	251	-	172	79
27	Justice League vs. Teen Titans	168	87	-	81
28	Batman: The Killing Joke	227	-	150	77
29	Justice League Dark	165	84	-	81
합계		4,661	1,088 (23.3 4%)	1,341 (28.7 7%)	2,232 (47.8 9%)

<표 11> 작품별 참여 인력 현황

세 번째 특징은 편당 참여인력으로 살펴보면 이는 참여기업의 수와 반대의 모습을 보여주고 있다는 점이다. 일본의 제작 참여 인력이 한국의 참여 인력보다 훨씬 많음을 <표 11>을 통해서

알 수 있다. 이 표에 제시된 참여 제작인력은 각 작품의 엔딩 크레딧에 제시된 명단을 기준으로 한 것인데, 29편 중 확인이 안된 한 편(12편 <그린 랜턴: 에메랄드 나이트>(Green Lantern: Emerald Knights)과 옴니버스로 제작된 3편인 <배트맨: 고담 나이트>를 제외한 27편의 총 인원은 4,661명이고 편당 평균 약 166.46명이 참여했다. 이 중 미국 인력은 2,232명으로 절반에 가까운 47.89%의 비중을 보여주었고, 한국과 일본은 각각 1,088명과 1,341명으로 23.34%와 28.77%의 비중을 보였다. 편당 인력에 관계없이 전체를 통틀어 살펴보았을 때, 한국의 외주 참여 인력은 일본의 외주 참여 인력에 비해 적은 것으로 나타난 것이다. 외주 제작 편수가 18편 대 9편으로 한국의 참여편수가 더 많은 것을 고려한다면 한국의 제작 인력을 일본에 비해 무척 적다는 것을 알 수 있다. 한국은 평균 약 60.44명이 참여했다면 일본은 평균 약 134.1명이 참여함으로써 일본이 한국에 비해 두 배가 넘는 수치의 인력이 참여했음을 알 수 있다. 이는 두 가지 의미를 추정해볼 수 있다. 하나는 외주 기업으로서 담당해야 하는 업무의 종류와 역할이 비슷하다는 점을 감안할 때, 한국 측 참여 인력의 업무 부담이 일본에 비해 더 강하다는 점이다. 다른 하나는 이러한 참여 인력의 축소를 통해 인건비를 줄임으로서 한국 외주 기업이 일본 외주 기업에 비해 저렴한 외주 제작비로 외주 계약의 수주 가능성을 높인 것으로 유추해 볼 수 있다.

순서	에피소드명	제작사	감독	전체 인력	일본 인력	미국 인력
1	Have I got a story for you	Studio 4 ° C	Shojiro Nishimi	199	195	4
2	Crossfire	Production I.G.	Futoshi Higashide	95	91	4
3	Field Test	Bee Train, Inc.	Hiroshi Mrioka	60	56	4
4	In darkness dwells	Madhouse	Yasuhiro Aoki	73	69	4
5	Working	Studio	Toshiyuki	217	213	4

	through Pain	4 ° C	Kubooka			
6	Deadshot	Madhouse	Jordan Goldberg	26	19	7
합계				670	643	27

<표 12> <배트맨: 고담 나이트> 제작 일본 기업의 참여인원 및 담당 기업

네 번째 외주 제작의 특성으로 제시할 수 있는 것은 일본의 사례이다. 2008년에 제작되었던 <배트맨: 고담 나이트>는 일반적인 외주제작이 아닌 제작 위탁, 즉 사전 제작단계부터 전담하는 완성형 제작방식에 가까운 사례를 보여주고 있다는 점이다. 이 작품은 다른 사례와는 달리 총 6개의 독립된 스토리 에피소드로 구성된 옴니버스 작품이다. 스튜디오 4 ° C와 매드하우스(Madhouse)가 각각 2편씩 제작했고, 프로덕션 I.G.(Production I.G.)와 비트레인(Bee Train, Inc.)이 각각 1편씩 제작을 담당했다. <표 12>는 6편의 에피소드를 보여주는 것으로서 미국 인력이 각 에피소드당 약 4명 정도 참여하고 있지만 기본적으로는 일본 인력이 주류를 이루고 있다. 각 에피소드에 대한 총괄 담당자 정도만 WB 본사의 인력이 투입되고 사전 제작의 일부부터 본 제작까지 각 일본 기업이 담당하는 비중이 일반 외주보다 더 크게 이루어졌다는 것을 의미한다. 여기서 나타나는 특징은 인력 투입의 편차가 무척 크게 나타나고 있다는 점이다. 여섯 번째 에피소드인 “Deadshot”¹⁵⁾은 총 26명밖에 투입되지 않았다. 외주로 본 제작 과정만을 맡는 형태에서 제시되는 인력투입으로 고려를 하더라도 소규모 인력의 참여라고 할 수 있다. 반면에 스튜디오 4 ° C가 모두 담당했던 첫 번째 에피소드인 “Have I got a story for you”와 다섯 번째 에피소드인 “Working through Pain”는 각각 195명과 213명이라는 대규모 인력을 투입하고 있다. 각 에피소드가 10분 v 전후의 상영시간이라는 것을 고려한다면 상당히 많은

15) 작품 내의 각 에피소드의 제목은 영어표현으로 남겨두는 것이 적합할 것으로 판단되어 영어 제목만으로 제시했다.

인력이 투입된 것임을 알 수 있다. 두 번째 특징은 여섯 개의 에피소드를 제작한 감독이 모두 다르다는 것이다. 단기간에 네 군데의 회사에서 여섯 개를 동시에 제작하기 때문에 감독이 동일하기는 어려운 것이지만, 이런 단편 분량의 작업을 통해 감독이 역량을 축적하는 기회로 활용한다는 의미로도 해석해볼 수 있다.

다섯 번째 특징으로는 이 옴니버스 작품에서 나타나는 것이다. 6편의 에피소드 중 재하청의 모습을 보이는 에피소드가 두 편이 나타나고 있다. 두 편 모두 매드하우스에서 제작한 것으로서 4편인 “In darkness dwells”는 한국의 디알무비, 6편인 “Deadshot”은 역시 한국의 기업인 동우 애니메이션에서 제작에 참여한 것으로 보인다. 4편에서는 14명의 한국 인력이, 6편에서는 19명의 한국 인력이 나타나고 있다. 4편에서 한국 인력이 맡고 있는 업무는 동화(inbetween) 뿐이었지만, 6편에서는 거의 모든 업무를 담당하고 있다. 특이한 점은 6편의 경우 매드하우스가 업무의 전체를 동우애니메이션에 재외주를 제시한 모습이다. 스토리(story)와 각본(screenplay), 음악(music) 등 일부 업무만 미국에서 진행하고 업무의 나머지는 동우애니메이션의 인력으로 보이는 한국인들로만 채워져 있다. 매드하우스는 두 편의 에피소드를 동시에 진행하면서 업무의 일부 혹은 대부분을 한국 업체에 다시 외주를 주는 형식을 취하면서 제작기간을 관리하는데 활용하는 모습을 보여준 것이다. 미국뿐만 아니라 일본으로부터 외주를 통해 경력을 축적한 한국의 기업들 입장에서는 창작과 함께 이와 같은 외주를 병행함으로써 21세기 이후에도 창작과 하청의 병행이라는 사업운영 방식을 가지고 있는 기업들이 있다는 것을 보여주고 있다. (<표 13> 참조)

	에피소드명	한국기업	한국인력	주요 담당업무
4편	In darkness dwells	디알무비	14 (19.18%)	inbetween
6편	Deadshot	동우애니 메이션	19 (73.07%)	15개 업무 중 10개 업무

<표 13> 참여 한국 기업

여섯 번째 특징으로는 한국 업체의 투입인력의 역할에 대한 부분이다. 전체 29편 중 확인된 28편의 절반을 넘는 18편에서 외주를 맡아 처리하였던 한국 업체는 외주 업무 중에서 어떤 업무를 한 것인지를 확인해보면 외주의 업무는 이전과 큰 차이가 없음을 알 수 있다. 한국 업체가 맡았던 업무는 총 34개 직무로 나타났다. 이 중에서 주로 중복되면서 나타나는 업무는 배경(background), cgi, 컬러(color), 합성(composition), 동화(inbetween), 원화(key animation), 레이아웃(layout), 채색(painting), 제작 스태프(production staff), 스캐닝(scanning)의 10개라고 할 수 있다.¹⁶⁾ 애니메이션의 디지털화를 통해 본 제작과정에서 새롭게 제시된 직무가 CGI, scanning 정도이고 나머지 직무는 이전 아날로그 셀 애니메이션 제작 때부터 한국 기업들의 경험 축적이 있는 분야이기에 이런 업무의 외주가 지속될 수 있었던 것이다.

총 34개 업무 중에서 가장 많은 집중을 보인 직무는 원화와 동화이다. <표 14>는 한국 업체가 담당했던 작품들의 업무의 수와 그 중에서 가장 집중이 높은 업무에 참여한 인력을 보여주고 있다. 한 작품당 평균 54.5개의 업무가 필요한데 이 중에서 한국 업체가 맡았던 업무는 14.44개로서 외주 업체로서 전체 업무의 약 26.50%에 해당하는 업무를 전담했던 것이다. 1/4 정도에 해당하는 업무가 외주 업체인 한국 기업에게 맡겨졌던 것이다. 이와 같은 14.44개의 업무 중에서 인력의 집중도가 가장 높았던 것이 바로 원화와 동화이다. 이 두 업무를 제외하고 높은 인력의 집중도를 보였던 것은 2편에서 합성, 6편에서 어시스턴트(assistant animation)와 컬러 채색(color painting) 뿐이다. 원화와 동화 중에서 인력의 집중이 더 높았던 것은 원화이다. 원화는 298명인데 반해 동화는 99명으로서 원화가 압도적인 비중을 차지하고 있음을 알 수 있다. 이처럼 메인 작업 부분의 외주를 맡아 진행하면서 원화 업무에 주로 집중하고 있기 때문에 외주가 메인 프로

16) 제작 업무에 대해서는 혼동을 피하기 위해 해석을 하지 않고 원어 그대로 제시했다.

덕선의 업무를 받는다는 점에서는 아날로그 애니메이션 시대와 변함이 없지만 동화 제작보다는 원화 제작에 집중되어 있다는 점은 외주 제작의 세부 업무에서 변화가 조금 있음을 알 수 있다.

순서	전체 인력	한국 인력	한국 업체 담당 업무 수	주요 업무 및 참여 인력 수
1	159	73(45.91%)	15/55개 업무(27.27%)	key animation 15
				inbetween animation 13
2	198	86(43.43%)	14/58개 업무(24.14%)	key animation 14
				composition 16
4	124	37(29.83%)	10/54개 업무(18.52%)	key animation 17
6	178	97(54.49%)	16/49개 업무(32.65%)	assistant animation 21
				key animation 15
				color painters 14
7	124	41(33.06%)	10/48개 업무(20.83%)	key animation 21
9	117	32(27.35%)	12/51개 업무(23.53%)	key animation 9
10	81	23(28.39%)	12/45개 업무(26.67%)	key animation 5
11	143	52(36.36%)	13/61개 업무(21.31%)	key animation 23
13	125	29(23.2%)	12/58개 업무(20.69%)	key animation 9
16	131	39(29.77%)	12/53개 업무(22.64%)	key animation 16
17	162	56(34.56%)	13/58개 업무(22.41%)	key animation 25
18	112	39(34.82%)	19/60개 업무(31.67%)	key animation 9
20	160	81(50.62%)	17/57개 업무(29.82%)	key animation 22
				inbetweens 12
22	159	67(42.13%)	17/57개 업무(29.82%)	key animation 12
				inbetweens 11
23	162	80(49.38%)	17/56개 업무(30.36%)	inbetweens 18
				key animation 14
25	155	84(54.19%)	17/46개 업무(36.96%)	key animation 19
				inbetweens 16
27	168	87(51.78%)	17/57개 업무(29.82%)	key animation 32
				inbetweens 11

29	165	84(50.905)	17/58개	key animation 21
			업무(29.31%)	in-betweeners 18

<표 14> 한국 업체의 업무¹⁷⁾

IV. 결론

1. 제작 시스템의 특성

위에서 살펴본 것처럼 WB는 DC 코믹스의 만화를 원작으로 DTV 애니메이션 시리즈를 2007년부터 2017년까지 지속적으로 제작, 출시하고 있다. 총 29편의 작품을 11년 동안 매년 2편 이상 제작할 수 있는 데에는 몇 가지 특성을 가지고 있기 때문에 가능하다.

첫 번째에는 제작 시스템 운영방식에서 나타나는 것이고, 둘째로는 외주 제작 시스템에 기인한 것이다. 우선 제작 시스템에서 나타나는 특징은 세 가지로 정리될 수 있는데, 첫째는 제작자 혹은 감독의 역할을 복수에 걸쳐 하는 인물들이 있다는 점이고, 둘째는 개인이 아닌 복수의 인물에 의한 집단 제작 시스템을 활용한다는 점이며, 세 번째로는 감독과 제작자의 역할을 모두 담당하는 인물 활용이라는 점이다. 그리고 외주 시스템에서 나타나는 특징으로는 다음과 같다. 첫째는 한국과 일본의 기업만이 외주에 참여하고 있고, 둘째로는 한 해에 제작되는 작품을 한 기업이 모두 전담하기보다는 2개 정도의 기업에 분산되고 있으며, 세 번째로는 편당 참여인력 면에서는 일본의 인력이 한국의 인력보다 많다는 점이다. 네 번째로는 일본의 사례로서 <배트맨: 고담 나이트>는 사전 제작단계의 일부부터 후반작업 일부까지 전담함으로써 완성형 제작방식에 조금 더 근접했다는 점이다. 다섯 번

17) 업무명을 표기할 때에는 번역이 된 것과 번역이 되지 않는 것이 혼재하기 때문에 엔딩 크레딧에 제시되었던 영어 명칭 그 자체로 제시했다.

째 특징으로는 <배트맨: 고담 나이트> 유니버스 작품에서 재하청의 모습이 나타나고 있다는 점이며, 여섯 번째로는 한국 업체의 투입인력의 역할은 아날로그 애니메이션 시절의 외주와 큰 차이는 없지만 주요 집중 업무가 동화 제작보다는 원화 제작으로 세부 업무에서 변화가 조금 있음을 알 수 있다.

2. 제작 특성의 한국 애니메이션 산업에의 적용 방향

위와 같은 고찰을 통해서 나타난 두 가지 제작 시스템의 특성을 한국 애니메이션의 제작 시스템에 대한 적용의 핵심으로 제시하는 것이 필요하다. 첫째는 WB의 슈퍼히어로 애니메이션 제작 시스템 특성에 관한 부분으로서 집단화에 대한 고려가 필요하다는 점이다. 일본의 감독 중심형 애니메이션과는 달리 기업형 구조를 지향하는 한국 애니메이션에서는 감독보다는 제작자에 의한 애니메이션의 기획, 제작, 유통을 총괄할 수 있는 제작 방식의 정착이 적합한 것으로 볼 수 있다. 과거 텔레비전용 제작과 유통을 통해 외주하청 위주의 산업구조에서 벗어나 이제는 높은 창작 비중을 유지하고 지속적인 제작을 유지하는 제작 수익 모델을 지향해 왔다. 그렇기 때문에 시즌 방식의 텔레비전용보다 조금 더 상영시간이 긴 시리즈 형식의 애니메이션 제작으로도 다변화를 유도하면서 제작 경험 축적자를 늘리고, 이들을 적극 활용하는 방식으로 가는 것이 앞으로 필요하다. 제작자 중심의 경험 축적이 많아지면 이들을 집단 제작자 시스템 방식으로 이용함으로써 제작자 개인의 부담을 축소시키고, 감독으로 하여금 제작 자체에만 집중시키게 하면서 텔레비전용뿐만 아니라 다른 윈도우에 해당되는 작품의 제작 능력도 키울 수 있을 것으로 본다. 제작을 포함한 제작 공정 전체를 이해하는 제작자들 중심의 시스템을 강화하기 위해서는 WB의 제작자 중심 시스템을 참고할 필요가 있는 것이다.

한국 애니메이션 제작 시스템에 대한 적용 핵심으로 두 번째로 제시할 수 있는 것은 외주 시스템인 하청 시스템의 활용에 관

한 부분으로서 글로벌 외주 사업에 대한 적극적 참여를 강조할 필요가 있다. 외주 중심의 기형적 애니메이션 산업의 발전이 20세기에 이뤄졌기 때문에 외주에 대한 부정적 이미지가 존재한다. 그러나 위의 연구 결과를 통해 알 수 있는 것처럼 제작 경험이 축적된 신뢰도가 높은 기업에 대해서는 외주가 지속될 가능성은 높다. 이러한 기업은 결국 창작과 외주를 병행하는 기회를 확보할 수 있게 되는 것이고, 이는 제작기업의 재정적 안정이라는 효과를 가져다 줄 수 있다. 외주의 계약은 미국과 일본을 대상으로 주로 이뤄지게 될 수밖에 없다. 이 두 국가는 자국 시장뿐만 아니라 해외 시장의 수요를 충족시킬 수 있는 애니메이션을 지속적으로 제작하고 있기 때문이다. 또한 두 국가의 자국 시장은 이번 연구에서 나온 것처럼 DVD 혹은 비디오로 출시되는 DTV 혹은 OVA 시장이 구축되어 있기 때문에 이러한 원도우를 채우기 위한 애니메이션의 제작이 지속될 수밖에 없다. 애니메이션 외주는 분화된 원도우가 존재하는 한 계속 요구될 것이다. 그러므로 외주에 대한 인식의 변화와 외주의 지속적 유지를 위한 방법으로서 외주대상국 혹은 외주대상 프로젝트의 범위를 확대하는 방향으로 설정하는 것이 필요하다.

3. 연구의 한계와 후속 연구 제안

본 연구는 작품의 엔딩 크레딧에 나온 제작진을 분석하는 방식으로 진행되다 보니 연구 결과를 입증할 수 있는 다른 근거가 부족하다는 한계점이 드러났다. 워너 프리미어의 애니메이션 제작 시스템의 등장이 얼마 되지 않아서인지 연구 자체가 부족하고, 결국 연구결과가 다른 각도에서 확인이 되지 못했다. 이를 보완할 수 있는 다른 방법론에 의한 추가 연구가 필요하다. 예를 들어 워너 프리미어측에 대한 직접적인 접촉을 통한 심층 인터뷰 분석과 같은 추가적인 연구가 있을 때 본 연구의 신뢰도를 높일 수 있을 것이다.

이와 함께 후속 연구의 주제로 세계관의 개발을 들 수 있다.

만화 원작을 통해 수십 년 동안 축적되어 온 미국의 슈퍼 히어로는 작가가 바뀌어도 이전 작품들과의 연계성이 유지되고 있다. 각 작품의 스토리에 대한 연계성이 아닌 캐릭터를 중심으로 한 연계성이기 때문이다. 연구대상이었던 작품의 캐릭터들 대부분이 자신들만의 세계에서 독자적인 활동을 하면서 동시에 다른 캐릭터들과의 연합을 하는 캐릭터 중심의 세계관은 원작 만화와는 관계없는 별도의 스토리도 제작할 수 있게 만들고 있다.

DC 코믹스의 만화는 이미 수십 년을 거쳐 축적이 된 캐릭터와 소재가 있었기 때문에 WB는 이를 기반으로 하는 세계관을 구축, 활용하고 있던 것이다. 이러한 유니버스형 스토리 개발과 연구를 위해서는 소재를 축적하기 위한 소재 획득(acquisition) 모델에 대한 연구가 필요하다. 이 모델에 따라 이야기 자원을 개발, 축적이 이뤄져야 하는데 두 가지 차원에서 진행될 필요가 있다. 하나는 세계관의 구축으로 가능한 기존의 이야기 자원에 대한 개발에 관한 것이다. 기존의 역사 속에서 세계관 구축이 가능한 캐릭터를 개발하는 것은 고대 게르만족의 신화인 토르가 그 예라고 할 수 있다. 토르와 같은 캐릭터 중심의 세계관 스토리가 어떤 식으로 구성되고 개발되는지에 대한 연구는 국내 사례를 개발하는데 유용할 것이다. 다른 하나는 세계관 구축을 전제로 하는 작품의 개발에 대한 것이다. 현재 영화 등에서 자주 활용되고 있는 콘텐츠로는 웹툰을 들 수 있다. 웹툰의 캐릭터가 영화의 캐릭터로서 적합한지에 대한 연구를 통해 세계관 구축이 가능한 형태로 확장시키는 것은 스토리 기반 콘텐츠들 간의 연계를 강화하는 동시에 애니메이션 작품의 양산을 유도할 수 있다는 장점이 있으므로 이에 대한 연구가 필요하다.

참고문헌

한국콘텐츠진흥원, 『2016 애니메이션 산업백서』, 한국콘텐츠진흥원, 2

017.

- 강윤주, 「한국 애니메이션 인력 양성 시스템에 대한 연구: 대학 애니메이션 교육 과정에 대한 예술경영적 제언」, 『만화애니메이션 연구』, 통권 34호(2014.03), pp.317-344.
- 권재웅, 「애니메이션 제작자 양성을 위한 대학 교육 프로그램의 개발 전략 연구」, 『애니메이션연구』, 10권 3호 (2014.09), pp.7-30.
- 권재웅, 「애니메이션 제작 공정에 관한 이론적 고찰: Development (기획 개발) 단계를 중심으로」, 『만화애니메이션 연구』, 통권 33호 (2013.12), pp.173-202.
- 김종욱, 「산업화시대 한국 하청애니메이션에 대한 연구: 1970-80년대 애니메이션을 중심으로」, 『만화애니메이션 연구』, 통권 43호(2016.6), pp.47-75.
- 이정민, 「애니메이션 교육과 제작의 공진화 사례: 한예중 애니메이션과 커리큘럼 특성과 활동을 중심으로」, 『한국예술연구』, 제4호(2011.12), pp.167-177.
- 네이버, IPTV, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3576387&cid=59088&categoryId=59096>, 2017.7.8.
- Boxoffice Mojo, <http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=animation.htm>, 2017.10.11.
- DCcomics videos, <http://www.dccomics.com/videos>.
- DC Universe, <https://www.dcuniverseonline.com/home>.
- Wikipedia, Warner Premiere, https://en.wikipedia.org/wiki/Warner_Premiere, 2017. 3.14
- Wikipedia, DC Universe Animated Original Movies, https://en.wikipedia.org/wiki/DC_Universe_Animated_Original_Movies, 2017.3.14
- Wikipedia, Direct-to-video, <https://en.wikipedia.org/wiki/Direct-to-video>, 2017.3.14
- Wikipedia, Warner Bros. Animation, https://en.wikipedia.org/wiki/Warner_Bros._Animation, 2017.3.14
- Wikipedia, Justice League (TV series), [https://en.wikipedia.org/wiki/Justice_League_\(TV_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Justice_League_(TV_series)), 2017.3.14
- Wikipedia, DC Universe, https://en.wikipedia.org/wiki/DC_Universe, 2017.3.14.

ABSTRACT

A Study of the Animation Production System on the Basis of the Media Window Strategy: Focusing on Examining the Direct to Video Superhero Animation

Kwon, Jae-Woong

This study deals with the production system of the superhero animation that are based on DC comic books and are produced by Warner Brothers company, and tries to find out ways in order to vitalize the new window of the animation market. 28 superhero animations released from 2007 until 2017 are analyzed. Several critical points are drawn out and can be applied to the Korean animation industry. There are two categories, one is about the management of the production system, and the other is about the subcontract system. In managing the production system, there are three points: First, there are several people who play the role of either a producer or a director many times. Second, producers used to work as a group. Third, some people work not only as a producer but also as a director. In carrying out outsourcing contracts, there are six points: First, only Korean and Japanese companies participate as subcontract companies. Second, about two companies used to take part in the subcontract production in a year. Third, in case of number of people involved in production, there are more Japanese than Korean. Fourth, Japanese companies deal with some parts of the pre-production as well as the main production in <Batman: Gotham Knight>. Fifth, a Japanese

company has a sub-subcontract with a Korean company in one episode of <Batman: Gotham Knight>. Sixth, Korean companies mostly focus on the production part of key animation. Important points that the Korean production system has to consider are also suggested under the two categories. In the production system management, there are two points. It is needed to make use of the group producer system, and it is critical to develop the story line of universe type such as DC Universe. In case of the outsourcing production system, it is essential to keep up educating 2D type of animation and, at the same time, to participate actively in the global outsourcing production. By considering these crucial points, it is expected to keep producing animation that can be used for the media window such as IPTV.

Key Word : Direct to Video animation, Warner Bros., Superhero, DC Comics, production system, window

권재웅
한림대학교 미디어커뮤니케이션학부 디지털미디어콘텐츠전공
교수
(24252) 강원도 춘천시 한림대학길 1
Tel : 033-248-1936
kwonjw@hallym.ac.kr

논문투고일 : 2017.10.29.

심사종료일 : 2017.12.08.

게재확정일 : 2017.12.08.