

# 재미와 감동 지닌 3D 단편 애니

TBS의 '디지털 6 어워드' 대상작 ... 캐릭터 독창성 · 표정연기 압권

어릴 적부터 소꿉 친구였던 소드맨 로안과 어콜라이트 유파는 목적 없는 여행을 하고 있었다. 그런데 마법사 타키우스를 만나고 다른 여러 사람들과 조우하면서 생각도 못한 일들에 말려들어가게 되고 죽은 걸로 알고 있었던 유파의 친오빠인 나이트 키오의 행방이 나타나게 되는데... 귀여운 캐릭터로 한국, 일본 등 아시아 지역에서 큰 인기를 얻고 있는 그라비티의 MMORPG 라그나로크의 애니메이션 줄거리다. 온라인게임에서의 신화를 애니메이션까지 이어간다는 복안으로 기획된 라그나로크 애니메이션은 이 게임의 일본내 서비스를 맡고 있는 경호 온라인 엔터테인먼트와 그라비티가 함께 TV시리즈로 제작했다. 현재 일본에서 상영중이며 높은 시청률을 기록하며 많은 관심을 모으고 있다. 순조로운 출발로 고공행진을 하고 있는 '라그나로크' 애니메이션을 만나본다.

글 / 신선자 객원기자

“우리나라에서도 이 정도의 퀄리티로 된 애니메이션이 있다는 것이 너무 기쁘네요. 미국의 드림웍스, 디즈니랜드가 하나 부럽지 않습니다.” “아니 누구 맘대로 이렇게 재미있게 만들었습니까? 너무 짬나서 배꼽빠지는 줄 알았어요.” “국내 3D 애니메이션의 실망을 한꺼번에 뒤엎어주시니 감사하네요. 아이러브스카이 보면서 배가 아파서 웃다가 머리에 엔젤표시 생

기는 줄 알았습니다.” “빼꼼을 알게 된 것은 정말 기쁨입니다. 너무 귀엽고 멋지네요.”

최근 눈길을 끌고 있는 RG애니메이션스튜디오의 '아이러브스카이(I Love Sky)' 에 대한 네티즌 반응이다.

도대체 아이러브스카이가 어떤 작품이길래 수많은 네티즌들로부터 '국내 3D 애니 역사를 새로 쓴다' 는 호평을 받고 있는 것일까.



## 단편 애니의 대중성 추구

RG애니메이션스튜디오의 임아론 감독이 연출한 이 작품은 단편 애니메이션의 대중성을 추구하겠다는 야심찬 기획의 도에서 제작한 풀 3D 단편 애니메이션이다. 독립적인 스토리 라인을 지닌 시리즈물로 첫 번째 아이 러브 시리즈는 단편 '아이러브피크닉(I Love Picnic)' 이었고, 아이러브스카이는 피크닉 후에 탄생된 두 번째 작품으로 대부분의 애니메이션이 타깃으로 삼고 있는 아이들만이 아닌 모든 연령층을 대상

으로 한다.

스토리는 스카이다이빙을 무척 좋아하는 만능 스포츠맨 뽀뽀(백곰)이 예기치 못한 사건으로 위기에 처하면서 벌어지는 이야기를 담고 있다. 4분5초의 짙막한 스폿 형식으로 구성된 3D 캐릭터 애니메이션으로 각각의 작품에 대한 독립성을 유지하면서도 대중적 재미를 지향하고 있다.

특히 이 작품은 임아론 감독의 작품이라는 데도 주목할 만한 이유가 있다. 임아론 감독은 굵직한 페스티벌만 보더라도 프랑스 안시, 일본 히로시마와 디지털콘텐츠 그랑프리, 크로아티아 자그레브, 이탈리아 카툰스온더베이, 미국 시그래프, 브라질 아나마문디와 그밖에 각종 애니메이션 관련 행사에서 입상 및 본선에 진출하며 주목받고 있는 인물이다.

그가 1998년에 대학원 졸업작품으로 완성한 단편 애니 '시계(Clock)'는 18개 국제애니메이션페스티벌에 출품돼 7곳에서 입상하는 기염을 토했고, 이후 2000년 '엔젤(Angel)'로도 각종 페스티벌에서 수상의 영예를 안았다. 첫 번째 아이 러브 시리즈인 아이러브픽닉도 안시영화제 파노라마 부문에 초청되어 좋은 반응을 얻었고 이번에 선보인 아이러브스카이 역시 호평을 받고 있다.

세상에 알려진 그의 작품은 고작 서너 편에 지나지 않지만 임 감독이 제작한 작품은 수십 편에 달한다고 한다. 평소 틈틈이 아이디어를 생각하고 짙막한 작품으로 꾸준히 작품활동을



하며 단계적 발전을 거듭하고 있다.

### 3D 한계 극복한 훌륭한 연출력

아이러브스카이 역시 그렇게 탄생했다. 아이러브스카이에는 대사가 거의 없다. 주인공 뽀뽀이라는 곰 한 마리뿐이다. 대사를 최소화해 마임과 슬랩스틱 코미디 요소를 가미해 관객을 몰입시킨다. 특히 캐릭터의 표정연기, 동작의 타이밍 등 3D의 한계를 뛰어넘는 훌륭한 연출력은 신선한 감동을 자아내기에 충분하다. 독창적이고 상품화 가능성이 높은 캐릭터가 이 작품의 최대 강점이며 관객에게 호평을 받고 있는 비결이다. 다시 말해 아이러브스카이는 대중의 구미에 맞는 재미와 탄탄한 구성력을 갖고 있다.

멋지게 생긴 것은 아니나 애정이 가는 친근감 있는 캐릭터 뽀뽀는 관객을 매료시키며 관객으로 하여금 신나게 웃을 수 있는 호탕한 웃음을 선사한다.

임아론 감독은 "관객이 작품에 몰입할 수 있도록 긴장과 재미를 주는 것이야말로 애니메이션의 강점 아니겠냐"며 "상상을 초월할 만큼 높아진 관객의 수준에 맞춰 관객과 두뇌 게임을 한다는 생각으로 작품을 만들었고 앞으로도 계속 그럴 것"이라고 기획 의도를 밝혔다. 감독의 기획 의도는 적중했다. 관객들은 매번 실패하고 실수하지만 계속 도전하는 주인공 뽀뽀를 바라보면서 잔잔한 감동과 재미를 만끽하게 된다.

이런 배경하에 탄생된 지난해 9월에 완성된 아이러브스카이는 지난 7월말 작품성을 인정받아 일본의 디지털 영상 공모전 'TBS 디지콘 6 어워드(DigiCon 6 Award)'에서 영예의 그랑프리도 차지했다. 짧은 단편 애니메이션이면서도 스토리적 완성도가 높고 캐릭터가 돋보인다는 점이 그랑프리를 수상하게 된 이유로 평가된다.

뿐만 아니라 이 작품은 '2004 동아LG애니메이션페스티벌'에서 교육과 어린이 부문에서 수상했으며, 아시아국제단편영화제(2003), ANIFEST(체코 텔레비전 애니메이션,



2004), 전주국제영화제(2004), 미장센 영화제(2004), SICAF(2004), 안시국제애니메이션페스티벌(2004) 등 각종 국내외 영화제에 본선 진출작으로 선정됐다. 또 이 작품은 얼마전 'KBS 애니야 놀자' 라는 프로그램에 소개돼 좋은 반응을 얻어 최근 재방되기도 했다.

### 국내외 우수 영화제 본선 진출

이 작품은 대중적 인지도보다는 예술적 가치에 치중했던 여타 단편 애니와는 다른 컨셉으로 대중과 함께 호흡한 작품이라 할 수 있다.

RG애니메이션스튜디오는 이러한 대중적 인지도를 더욱 확산시키고 위해 국내외 우수 영화제, 인터넷, 유무선 방송 상영이라는 다양한 마케팅 툴을 이용해 활발한 작품 홍보 활동을 벌이고 있다. 또 이 회사는 작품 홍보에만 치중하는 것이 아니라 원소스멀티유즈 계획에 따라 독립적인 머천다이징도 진행하고 있다. 회사 관계자에 의하면 현재 아이러브스카이는 KTF 아싸 게임대전 홍보영상으로 활용되고 있고, 유아용 그림책 또는 초등학교 저학년 애니메이션 만화책으로 출판물 제의받은 상태로 조만간 출판물로도 만나볼 수 있다고 한다. 지난 7월에는 국내 모 회사와 캐릭터 라이선스 에이전트 계약도 체결해 캐릭터 사업에도 진출할 예정이다.



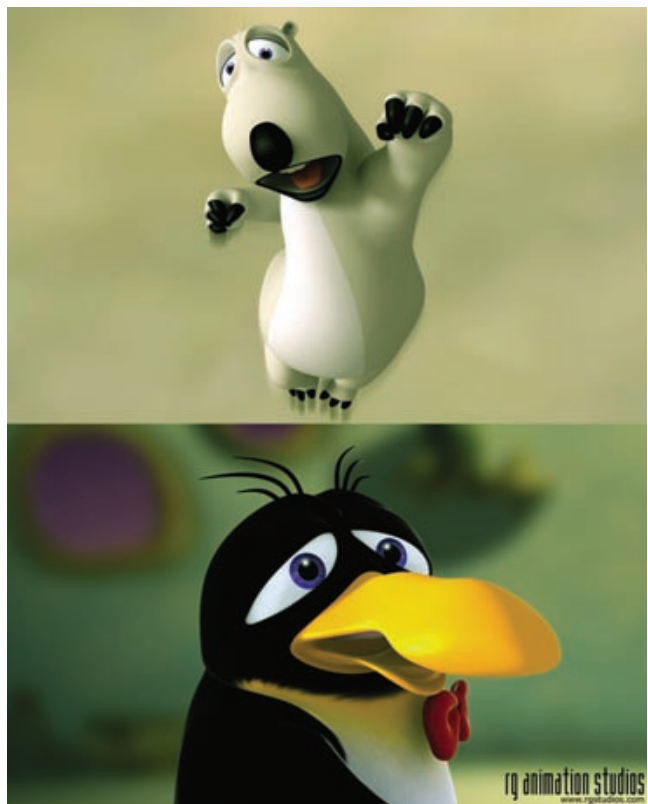
단편으로서는 이례적인 성공이다. 스팟 애니임에도 불구하고 아이러브스카이가 상업적 성공을 거둘 수 있었던 데는 일차적인 작품성 외에도 특별한 이유가 있다. 바로 이 작품의 철저한 기획력과 감독을 비롯한 애니메이터의 노고가 컸다.

아이러브스카이는 감독과 애니메이터들이 함께 아이디어를 개발하고 스토리를 발전시켜 나간다는 애니메이션의 기본 원리에 충실한 작품이다. RG애니 측은 “작품 제작시 캐릭터의 움직임으로 감동을 만들어내는 ‘스토리텔링’을 제대로 이해하는 데 가장 중점을 두고 캐릭터 특징을 살리는데 초점을 맞추고 있다”고 설명했다.

### 장편 제작의 주춧돌 역할

또 다른 이 작품의 특이사항 및 기획의도 중 하나는 현재 이 회사가 제작 중에 있는 장편 애니메이션 ‘머그잔여행(Mug Travel)’을 프로모션하기 위한 단편 애니메이션이라는 점이다. 즉, 아이러브스카이는 장편 제작을 위한 마스터플랜에 포함돼 있던 프로젝트다. 임아론 감독은 “순수하게 단편을 지향하는 작가도 있지만 단편은 장편으로 가는 징검다리다. 개인적으로 단편을 거치지 않고 장편을 하는 것은 바로 대학에 가겠다고 하는 것과 별반 다르지 않다고 생각한다”고 말했다.

임 감독과 함께 작품을 기획한 RG애니의 김광희 프로듀서





도 “국내 창작 장편 애니메이션의 취약한 부분 중 하나가 일반 대중에게 인지도가 무척 낮다는 것”이라며 “원작이 없는 상태에서 데모버전으로 홍보한다고 해도 애니메이션 관계자를 제외한 일반인들에게 어필한다는 것은 상당히 어렵지만 완성도와 재미를 갖춘 단편 애니는 분명히 다르다”고 각각의 색다른 스토리의 단편을 제작해 프로모션하며 대중의 관심을 유도하는 이유에 대해 설명했다. 또한 그는 “단편의 경우 기존에는 영화제에서만 소통할 수 있었지만 지금은 상황이 많이 달라졌다”며 “국내외 우수 영화제에서는 애니메이션 매니아, 인터넷을 통해서 10대 후반에서 20대 젊은 층, TV로는 유아와 저학년 어린이, CD를 통해서 유치원과 초등학교라는 공공기관까지 소개가 가능하다”고 덧붙였다.

친근감 있는 캐릭터와 재미있고 유익한 내용으로 작품의 완성도를 높인 스팟 애니를 다수 제작해 점차적으로 인지도를 확산시켜 나간다는 전략이다. 여기에 페스티벌, 견본시, 필름마켓을 통한 장기적인 마케팅 계획과 중소배급자 이용한 배급 계획까지 RG애니는 다음 단계를 위한 실리를 찾고 있다.

〈표〉 ‘아이러브스카이’ 작품 개요

장르	3D 디지털 단편 애니메이션
제작년도	2003년 9월말
타겟	모든 연령층
러닝타임	4분5초
기획의도	단편 애니메이션의 대중성 추구, 장편 제작 위한 마스터플랜의 일환
스텝	감독 : 임아론 / 프로듀서 : 김강덕, 김광희, 임창은 / 시나리오 : 임아론, 김종석, 문상진 / 애니메이터 : 김종석, 문상진 / 3D 아티스트 : 박용석, 김강덕
제작기법	풀 3D 캐릭터
수상경력	2004 TBS 디지털 6 어워드 그랑프리 / 2004 동아 LG 애니메이션 페스티벌 교육과 어린이 부문 수상
줄거리	만능 스포츠맨 뽀뽀는 하늘에서 즐길 수 있는 스포츠를 무척이나 좋아한다. 그러나 예기치 못한 사건의 발생으로 위기에 처하게 되고, 이를 모면하기 위한 뽀뽀의 웃지 못할 사투가 시작된다.

대중적 인지도 확산으로 대박 예고

현재 이 회사가 목표하는 것은 아이러브 시리즈를 적극적으로 활용해 내년에 완성 예정에 있는 장편 애니메이션 머그잔 여행을 기대치에 충족시킬 수 만한 완성도 높은 작품으로 만들어내는 것이다.

프로덕션 단계에 돌입해 한창 제작 중인 70분짜리 3D 디지털 애니메이션 머그잔여행은 아이러브스카이에 나왔던 백곰 뽀뽀이를 비롯해 각종 캐릭터를 이용해 만드는 본격적인 극장용이다. 네 살부터 일곱 살까지 전세계 어린이를 대상으로 한 크리스마스 시즌을 겨냥한 작품으로 내년 개봉을 목표로 하고 있다. 2002년 영화진흥위원회와 한국문화콘텐츠진흥원의 지원작으로 선정된 바 있는 머그잔여행은 총 제작비 16억원 정도의 저예산 영화로 데모 버전이나 기반이 된 스팟 애니로 인해 이미 흥행 가능성까지 점쳐지고 있는 작품이다. 이 작품은 유아를 대상으로 하고 있지만 데모 버전에서 보이는 유머감각은 일반 관객들도 극장으로 끌어들이기에 충분한 소구력을 갖춘 작품으로 평가된다.

탄탄한 기획력과 마케팅으로 극장용 장편이라는 다음 단계를 향한 분주한 발걸음을 옮기고 있는 RG애니메이션스튜디오 오는 장인정신을 바탕으로 한 높은 수준의 캐릭터 애니메이션과 치밀한 기획으로 모든 사람들이 웃을 수 있고 감동 받을 수 있는 문화상품을 창조해내고 있다. 오래 기억에 남을 듯한 유쾌하면서도 가슴 따뜻한 아이러브스카이 등 단편을 기반으로 장편 머그잔여행을 제작중인 RG애니가 또 어떤 모습으로 대중에게 비춰질지 사뭇 기대된다. 