



톡톡 튀는 10살짜리 미이라 '투텐스타인' 으로 세계 시장에서 주목

이름도 낯선 조그마한 애니메이션 제작사가 최근 업계의 주목을 받고 있다. 애니메이션 '투텐스타인(한국명 : 투탕)'의 제작사인 은아트가 그 주인공. 은아트가 최근 관심을 끌고 있는 것은 이 회사가 제작한 첫 번째 애니메이션 투텐스타인이 지난 3월 미국 '에미상' 본선 후보작으로 선정된 것을 비롯해 지난달에는 유럽방송연맹이 주관하고 유네스코에서 후원하는 '국제청소년상(2004 Prix Jeunesse International)'에서도 본선 최종후보작으로 선정되는 등 인기를 끌고 있기 때문이다. 이제 막 서른 줄에 접어 든 젊은 대표 서은아 사장이 이끌고 있는 은아트를 찾았다.

글 신중훈 기자 / 사진 이혜성 기자

애니메이션 투텐스타인은 먼 옛날 이집트의 10살짜리 소년 파 라오 투텐 아스텐누가 미이라로 잠든 후 3,000년이 지난 어느 날 번개를 맞고 박물관에서 깨어나면서 일어나는 모험을 그린 애니메이션이다.

제이 스타븐스의 만화를 원작으로 닉엔터테인먼트와 은아트 프로덕션이 공동 제작한 투텐스타인은 지난해 11월부터 미국 NBC와 디스커버리 키즈 채널을 통해 방영되고 있다. 국내에서는 오는 9월경 선보일 예정이다.

철저한 고증 거쳐 제작한 역사적 작품

30분 분량의 에피소드 26화로 구성된 이 작품의 특징은 고대 이집트의 모습을 철저한 고증을 거쳐 애니메이션으로 재현했다는 점이다. 투텐스타인의 제작팀은 실제 이집트의 모습과 당시의 문화를 실증적으로 보여주기 위해 미국 웨일스대학의 이집트학 교수인 카시아 스킵토스카 박사의 자문을 철저히 따랐다. 때문에 재미를 추구한 제이스티븐의 원작만화와 달리 실감나는 그림을 통해 이집트의 역사, 미술, 풍속 등을 배울 수 있다. 또 어린이를 대상으로 만든 작품이기 때문에 자극적이고 폭력적인 장면은 모두 배제됐다. 서은아 사장은 "투텐스타인에 등장하는 벽화와 문자들은 하나 하나가 실제 의미를 갖고 있는 문자들로 이를 확인 하기 위해 몇 차례의 고증작업을 거듭했다"며 "문자나 벽화뿐만

아니라 예술품들 역시 모두 역사 속에 등장하는 작품들"이라고 밝혔다.

투텐스타인 제작팀의 이러한 노력은 에미상 본선 후보 최종리스트에 포함되는 영예로 돌아왔다. 에미상은 텔레비전 작품 관계자의 우수한 업적을 평가해 미국텔레비전 예술과학 아카데미가 주는 상으로 지난 49년 시작된 방송계 최대의 행사이다. 이달 21일 발표될 예정인 제31회 에미상에서 투텐스타인은 인기도와 내용의 우수성 등을 인정받아 특별애니메이션 부문 후보로 선정됐다. 서 사장은 이번 에미상 후보작 선정에 대해 "투텐스타인을 제작하면서 재미와 함께 교육적인 내용을 담기 위해 노력했고, 단순한 OEM 제작뿐만 아니라 기획분야에도 함께 참여했기 때문에 더욱 큰 자부심을 느끼게 한다"며 "앞으로 투텐스타인의 국내 방영 및 라이선싱 사업에 더욱 적극적으로 나설 수 있는 계기가 될 것"이라고 소감을 밝혔다.

인간적 신뢰로 이끌어낸 프로젝트

은아트는 지난 99년 설립된 애니메이션 제작사로 현재 80여명의 직원이 투텐스타인의 마무리 작업을 하고 있다.

이 회사의 서은아 사장은 원래 애니메이션 제작사에서 통번역 업무를 담당하던 어시스턴트로 그 당시 쌓아뒀던 친분관계와 신뢰가 현재의 애니메이션 사업에 밑거름이 됐다. 서 사장은 은아



트 설립후 스파이더맨 원작자 스탠리의 회사 웹사이트 플래시 애니메이션 작업이나, 미국 유명 가수의 뮤직비디오 애니메이션 작업 등을 진행했다. 그러다가 지난 2002년 닉엔터테인먼트의 투텐스타인 프리프로덕션 작업에 참여하면서 직접 투텐스타인의 제작을 맡게 됐다.

서 사장은 “그 당시에는 정말로 가진 건 젊음과 열정밖에 없었다”며 “경험도 부족하고, 특별한 작품도 없었던 은아트에게 이처럼 큰 프로젝트가 맡겨질 수 있었던 건 그간 쌓아왔던 인간적인 신뢰와 친분 덕분이었다”고 설명했다.

지난 2년여간을 끌어왔던 투텐스타인 작업은 이달 정도에 최종 마무리될 예정이다. 앞으로 남은 것은 국내 방영과 이를 바탕으로 한 캐릭터 머천다이징 비즈니스 정도. 은아트는 투텐스타인의 캐릭터 사업을 위해 지난 2월 미국 닉엔터테인먼트와 공동으로 닉엔터테인먼트코리아를 설립했다.

이미 투텐스타인의 국내 판권과 캐릭터 라이선스 사업권을 모두 넘겨받아 로열티 걱정과 캐릭터 디자인에 대한 컨펌 과정은 생략해도 된다. 문제는 투텐스타인이 어떤 방송사에서 어떤 시간에 방송이 될 수 있는가의 여부 정도. 애니메이션의 경우 언제 방송되는가에 따라 인기도에 많은 영향을 받을 수 있기 때문이다.

하지만 서 사장은 별로 걱정은 하지 않고 있다. 투텐스타인을 통해 큰돈을 벌겠다는 욕심보다는 우선 은아트를 세상에 알려 향후 계획하고 있는 기획 작품을 만드는데 보탬이 될 수 있는 정도의 명성을 얻을 수 있다면 만족한다는 생각이기 때문이다.

서 사장은 “국내에서는 다소 생소한 소재지만 투텐스타인을 통해 아이들이 재미와 함께 옛 이집트 문화에 대해 배울 수 있는 기회가 될 수 있다면 그것으로 만족한다”며 “원소스 멀티유즈의 차원에서 캐릭터 비즈니스 등에도 적극적으로 노력하겠지만 이는 TV 방영 이후의 문제”라고 말했다. 🇰🇷



서은아 은아트 대표이사

▶ 국내 애니메이션 업계가 어려움을 겪고 있는데.

- 그간 OEM 방식을 기반으로 성장해온 국내 애니메이션 제작시장은 저단가를 무기로 하는 경쟁국들로부터 시장침식을 당하고 있는 상황이다. 때문에

애니메이션의 핵심인 개발 및 기획을 수행하는 프리프로덕션으로의 전환이 필요한 시기이다.

은아트는 이미 투텐스타인의 제작과정에서 프리프로덕션 단계에 직접 참여했기 때문에 충분한 경험을 갖고 있고, 이는 앞으로도 좋은 재산이 될 것이다. 또한 원소스 멀티유즈를 위한 캐릭터 비즈니스 등은 모든 애니메이션 제작사들이 전개해 나가야 할 사업으로 기획력과 마케팅 능력을 키워나가는 것이 필수적이라고 본다.

▶ 투텐스타인을 제작하면서 어려웠던 점은 없었나.

- 철저한 고증을 통해 사실적인 작품을 만들어야 한다는 점이 어려웠다. 예를 들어 벽화에 그려져 있는 그림이나 문자가 조금이라도 이상하면 다시 제작해야 했다.

덕분에 이집트에 직접 갔다 온 사람보다 이집트에 대해 훨씬 더 많이 알게 됐다. 하지만 그러한 과정들은 결국 투텐스타인의 경쟁력으로 자리잡았고, 덕분에 에미상과 유럽의 국제청소년상 후보에까지 오를 수 있도록 했다.

▶ 앞으로 어떤 작품들을 기획하고 있나.

- 우선 올해는 투텐스타인의 국내 방영과 캐릭터 머천다이징 사업 등에 주력할 계획이다. 하지만 곧 새로운 작품에도 착수할 것이다. 몇 개의 기획을 갖고 있지만 아직은 딱히 어떤 작품이라고 밝힐만한 단계는 아니다. 미국과는 계속해서 좋은 관계를 유지하면서 사업을 해 나갈 예정이다.