토종 애니메이션기술 해외에서 나다

가필드, 파이스토리 등 3D 애니메이션영화를 자체 제작하여 수출하고 있는 회사. 국내에서 보다 해외에서 더 유명한 회사. 국내에서 유일하게 3D장편 애니메이션을 제작할 수 있는 능력을 갖춘 회사. 바로 디지아트가 가지고 있는 타이틀이다. 실제로 전 세계적으로 장편 3D 애니메이션을 제작할 수 있는 곳은 열 손가락 안에 꼽힐 정도로 높은 기술력을 요구한다. 디지아트는 100% 자체 기술로 픽사, 디즈니 등 세계적인 회사와 공동으로 작업하면서 실력을 인정받았다. 불모지나 다름없는 애니메이션 시장에 새지평을 열어가고 있는 디지아트를 찾았다.

글_ 송현호 | 사진_ 신상은

_ 컴퓨터로 영화 만들다

"애니메이션 영화에 등장하는 주인공들은 컴퓨터그래픽 기술을 통해서 탄생합니다. 컴퓨터라는 도구를 이용하여 캐릭터를 탄생시키고 그 캐릭터가 살아 움직이는 '배우'가 되는 것이죠. 생각만큼 쉽지 않은 작업입니다. 손동작 하나 입모양 하나도 예술적 감각이 요구되는 작업이죠."

디지아트를 이끌고 있는 손석현 대표는 애니메이션 제작에 대한 남다른 열정으로 20년 가까이 한 우물을 파왔다.

디지아트가 탄생하는 것은 지난 1991년 (주)캐드하우스가 모태가 되었다. 당시만 해도 3D라는 용어조차 없었던 시절이다. 이후 2001년 디지아트로 사명을 바꾸고 본격적으로 3D 영화시장에 뛰어들었다.

본격적으로 애니메이션을 제작하기 시작하면서 초기 10여 명으로 시작했던 인원이 현재는 103명으로 늘어났다. 지난 2006년엔 경기도 일산에서 새롭게 둥지를 틀었다.

무엇보다 국내에서 애니메이션 시장이 형성되어 있지 않은 데다 관객들의 인식조차 없어서 투자를 받기란 거의 불가능에 가까웠다. 디지아트가 외국 영화사와 손을 잡고 일을 하게 된 것도 바로 이 때문이다. 디지아트는 폭스, 원더월드, 브로맥스 등 세계적인 영화사들과 공동으로 제작하여 전 세계 시장에 수출하고 있다.

손석현 대표를 비롯한 100여 명의 디지아트 직원들은 영화에 대한 열정 하나로 한국인의 손맛을 세계 속에 떨치고 있다.

_ 파이스토리에서 아웃백까지

디지아트가 알려지기 시작한 것은 지난 2006년, 영화 '파이스토리'가 개봉하면서부터이다. 파이스토리는 국내에서 최초로 헐리웃 업체와 공동 제작한 작품을 60여 개국으로 수출하여 제작비의 2배에 달하는 수익을 내면서 화제를 모았다. 무엇보다 토종기술로 제작되었다는 점에서 상당한 의미를 갖는다. 또한 불모지나 다름없는 국내 애니메이션영화 시장의 새로운 지평을 연 작품이다. 디지아트라는 회사를 전 세계에 알리는 결정적인 계기가 된 파이스토리 제작으로 디지아트는 디즈니, 픽사 등 세계적인 회사와 어깨를 나란히 할만큼 기술력을 인정받았다. 이후 2007년 〈가필드1〉, 2008년 〈가필드2〉가 연달아 탄생했다. 올해 〈가필드 3〉가 개봉될 예정이다. 가필드 시리즈는 20년 동안 한 우물을 파온 디지아트 기술력의 결정체이며 100여 명에 달하는 디지아트 직원들의 열정의 결과물이라는 평가를 받고 있다.

그도 그럴것이 보통 극장에서 상영하는 40분짜리 영화 한편을 제작하는데 2년 정도 기간이 소요되며 제작비만해도 2천억 원 정도가 소요된다. 그야말로 거액의 투자가 이루어지는 대형프로젝트인 셈이다.

_ 뛰어난 맨파워로 제작비 절감

디지아트만의 경쟁력을 꼽자면 편당 제작기간이 1년~1년 6개월 정도로 짧다는 것. 따라서 제작비를 대폭 줄일 수 있다. 예를 들어 해외 제작비가 2천억 원이라면 다지아트가 하면 30억 원 수준으로 제작비를 줄일 수 있다. 물론 기술력과 예술적 감각에서도 떨어지지 않는다.

10년 이상 함께 호흡을 맞춰온 베테랑 인력들을 보유하고 있는 만큼 뛰어난 맨파워 또한 자랑거리이다.

요즘 디지아트가 준비하고 있는 야심작이 있다. 바로 귀여운 코알라가 주인공인 '아웃백'. 오는 2010년 즈음 개봉될 예정인 '아웃백'은 디지아트가 가지고 있는 기술력의 종합체라고 해도 과언이 아니다. 물론 이번에도 헐리웃 영화사와 합작으로 만들어진다. 안타깝게도 아직 국내에서는 3D영화에 대한 투자마인드가 없는데다 관객들 또한 인식이 부족한 탓이다.

손석현 대표는 "언젠가는 자체 토종기술로 한국인의 정서에 맞는 영화를 만들고 싶다"는 포부를 밝혔다. 그의 꿈인 "일 년에 한편씩 영화를 만드는 것, 그리고 우리 손으로 만든 영화가 세계시장을 재패"하는 그날이 오기를 바래본다.

디지아트 손석현 대표

"세계적인 애니메이션 만들고 싶어"

_ 애니메이션 영화 입문하게 된 계기는?

좋은 직업이란 자신이 좋아하는 일을 하는 것이라고 생각합니다. 어릴 적부터 영화를 좋아했고 좋아하는 것을 따라가다 보니 애니메이션을 만났어요.

_ 경영철학은?

경영철학이라면 권위적이지 않은 것. 무치(無治)라고 할까. 사장은 직원들이 자신의 능력을 잘 발휘할 수 있도록 뒤에서 서포트 해 주는 역할이라고 생각합니다.

_ 디지아트만의 독특한 문화가 있다면?

우선, 출퇴근이 자유롭다는 것입니다. 자유로운 생각과 직원들의 창의적인 활동을 위해서는 특정시간에 구애받지 않고 일을 하도록 합니다. 경력, 나이, 학력은 전혀 따지지 않고 오직 실력만으로 직원들을 채용합니다. 영화가 좋아서 모인 사람들이니 만큼 과거 경력이나 배경은 중요하지 않죠.

_ 계획

작업자들이 오고 싶어 하는 회사를 만들고 싶습니다.
일년에 한편씩 작품 만들어 낼 수 있는 역량을 갖춘 회사로 키우고 싶습니다. 최종 목표는 순수 우리기술로 세계가 주목하는 작품을 만들고 싶어요.