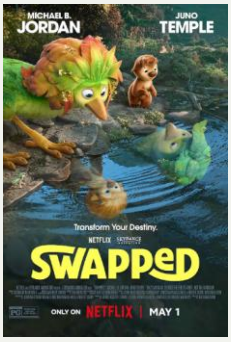
Skydance Animation의 Production Supervisor Paolo Furini 인터뷰



SKYDANCE ANIMATION
Production Supervisor, Skydance Animation
Paolo Furini













이미지 출처: Netflix「Swapped」, Martirio Films & Illusorium Studios「The Quinta's Ghost」, Paramount Animation & Nickelodean Movies「Wonder Park」, Skydance Animation「Luck」, thatgamecompany「Sky: The Two Embers」, Netflix「Spellbound」 | 본 원고에 수록된 모든 이미지는 집필자로부터 제공받은 자료임을 밝힙니다.

유럽과 미국의 애니메이션 제작 현장에서 국제 프로젝트 운영과 글로벌 스튜디오 간 협업 경험을 쌓아온 Paolo Furini와 인터뷰를 진행했다. 현재 Skydance Animation의 Production Supervisor로 활동하고 있는 그는 장편 애니메이션과 시네마틱 프로젝트에서 제작 일정과 파이프라인, 외부 파트너와의 협업을 관리해 왔다. 특히 스페인 애니메이션 스튜디오에서 제작 체계와 국제 협업 프로세스를 구축한 경험을 바탕으로, 유럽 공동제작의 제도적 요건과 실제 제작 현장에서 요구되는 운영 역량을 폭넓게 이해하고 있는 전문가이다.

이번 인터뷰에서는 유럽 애니메이션 공동제작의 단계별 진행 절차와 공식 공동제작 인정 요건, 공적 지원제도가 파트너 구성과 자금조달에 미치는 영향을 살펴봤다. 또한 국제 공동제작사 선정 기준과 주요 산업 마켓의 역할, IP 권리 및 투자금 회수 구조, 국가 간 제작 파이프라인 운영에서 발생하는 실무적 과제를 다뤘다. 이를 바탕으로 한국 애니메이션 기업이 유럽 공동제작 시장에 진입하기 위해 갖춰야 할 역량과 단계적인 협력 확대 방안을 확인했다.

Summary

유럽 애니메이션 공동제작은 국가별 지원제도와 공식 공동제작 인정 요건을 고려해 파트너 구성, 자금조달, 제작 분담을 함께 설계해야 한다. 공동제작사 선정에는 제작 실적과 기술 역량뿐 아니라 자금조달 능력, 일정 준수와 투명한 소통이 중요하며, Cartoon Forum과 Annecy/MIFA 등은 파트너 발굴과 협상의 주요 접점이다. 자금조달은 공적 지원금과 세제 혜택, 선판매 등을 결합하며, IP 권리 배분과 투자금 회수 순서는 계약에서 명확히 정해야 한다. 제작 과정에서는 국가별 지출 요건과 스튜디오의 전문성을 고려해 작업을 나누고, 파일 관리와 승인 절차를 표준화하는 것이 중요하다. 한국 중소 스튜디오는 특정 공정을 담당하는 제작 서비스 파트너로 시작해 실적과 신뢰를 쌓고, 공동제작으로 역할을 확대할 수 있다.

해당 원고에 대해 사전 동의 없이 상업 상 또는 다른 목적으로 무단 전재·변경·제3자 배포 등을 금합니다. 또한 본 원고를 인용하시거나 활용하실 경우 출처 표기, 원본 변경 불가 등의 이용 규칙을 지키셔야 합니다. 해당 원고의 내용은 집필자 개인의 의견으로 특정 회사 및 한국콘텐츠진흥원의 공식 견해가 아님을 밝힙니다.

Q. 유럽에서 국제 애니메이션 공동제작 프로젝트를 진행할 때, 일반적으로 어떤 단계를 거칩니까?

A. 개발, 파트너 선정, 계약 구조 설계, 자금조달, 제작의 5단계

첫 번째 개발 단계에서는 권리를 확보하고 대본이나 시리즈 바이블(작품의 주요 설정과 세계관을 정리한 문서), 비주얼 개발 자료, 파일럿 또는 티저를 준비합니다. 초기 예산과 자금조달 계획도 수립합니다. 두 번째 파트너 선정 단계에서는 산업 마켓과 기존 네트워크를 통해 자금조달 능력과 제작 인력, 공적 지원금 활용 가능성이 상호 보완적인 공동제작사를 찾습니다. 세 번째 계약 구조 설계 단계에서는 참여 지분과 권리, 투자금 회수, 창작적 통제권을 협상하고 정식 공동제작 계약을 체결합니다. 네 번째 자금조달 단계에서는 선판매와 방송사 계약, 공적 지원금, 세제 혜택, 자기자본 등을 조합하며, 대부분의 지원 기관은 자금의 상당 부분이 확보된 상태를 요구합니다. 마지막 제작 단계에서는 프리 프로덕션부터 후반제작까지 진행하고 각 참여사와 자금 제공 기관에 대한 납품 및 보고 의무를 이행합니다.

Q. 유럽평의회의 공동제작 협약과 점수제는 유럽 공동제작에서 어떤 역할을 하며, 공식 공동제작으로 인정받기 위한 주요 요건은 무엇입니까?

A. 국가별 재정 참여 비율과 창작·기술 기여 요건을 충족, 권리 배분과 승인 절차를 명확히 할 것

유럽평의회의 공동제작 협약은 프로젝트가 공식 공동제작으로 인정받고, 각 참여국에서 자국 작품과 동일한 대우를 받을 수 있도록 하는 제도입니다. 이를 통해 각국의 공적 지원금과 세제 혜택을 활용할 수 있습니다. 개정 유럽 영화 공동제작 협약은 참여사의 재정 기여 비율과 창작·기술적 참여 요건을 규정합니다. 양자 공동제작은 소수 참여사의 지분이 최소 10%, 다자 공동제작은 최소 5%여야 하며, 최대 지분은 모두 90%로 제한됩니다. 자금만 제공하는 순수 재정 공동제작의 소수 참여 지분은 10~25%입니다.

재정 참여에 상응하는 창작·기술적 기여도 필요합니다. 감독과 작가, 주요 제작진, 제작 및 후반제작 시설 등을 평가하는 점수제에서 최소 기준을 충족해야 합니다. 특히 애니메이션은 디자인과 애니메이션 제작, 후반제작이 이루어지는 국가가 중요한 판단 요소입니다. 또한 계약에서는 마스터 원본의 공동 소유권과 지역별 권리, 수익 배분을 명확히 해야 합니다. 공식 지위는 제작 시작 전에 신청하며, 스페인의 경우 주요 촬영 최소 1개월 전에 ICAA(Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales, 스페인 영화·시청각예술청)에 관련 서류를 제출하고 완료 후 최종 승인을 받습니다. 스페인에서는 공식 공동제작 지위와 세제 혜택의 적용 체계도 구분해야 합니다. 공식 지위는 국가 차원에서 인정하지만, 세액공제는 지역에 따라 달라집니다. 스페인 본토는 일반적으로 최초 100만 유로에 최대 30%, 이후 금액에 25%가 적용되며, 카나리아 제도는 현지 지출 및 거주 요건을 충족하면 일반적으로 50~54%로 강화된 혜택을 받을 수 있습니다. 유럽 외 국가가 참여하는 경우에는 별도의 양자 협정이 적용될 수도 있습니다.

Q. 유럽의 자금 지원제도는 애니메이션 공동제작의 파트너 구성에 어떤 영향을 미치며, 기업은 무엇을 준비해야 합니까?

A. 실제 제작에서는 국가별 작업 분담과 운영 효율성의 균형이 중요하다.

Eurimages(유리마주, 유럽평의회의 영화 공동제작 지원 기금)는 서로 다른 회원국의 독립 제작사가 참여하는 공동제작을 지원하며, Creative Europe MEDIA(EU 미디어 콘텐츠 지원 프로그램)는 주로 개발과 배급·홍보 등 초기 단계에 영향을 미칩니다. 국가별 지원금과 세제 혜택은 해당 국가에서 일정 수준의 제작비를 지출하도록 요구하므로, 자금 확보 가능성이 파트너 선정과 작업 배분에 영향을 줍니다. 초기에는 권리 관계 증빙 서류, 대본이나 시리즈 바이블, 예산·자금조달 계획, 일정, 제작 실적과 독립 제작사 자격을 준비해야 합니다. 제 경험상 캐릭터 애니메이션처럼 하나의 제작 부서를 여러 국가의 스튜디오에 나누면 파이프라인에 큰 문제가 발생할 수 있습니다. 최근 공동제작에서는 시각 개발과 2D 레이아웃을 한 국가에, 합성과 후반제작을 다른 국가에 배정해 각국의 지출 요건을 충족하면서 제작 효율성도 유지했습니다.

Q. 유럽 애니메이션 제작사들은 잠재적인 해외 공동제작 파트너를 평가할 때 어떤 역량과 자격을 가장 중요하게 고려합니까?

A. 제작 역량과 실적을 우선 평가, 자금조달 능력과 기술 전문성, 안정적인 소통 능력도 중요하다.

가장 먼저 확인하는 것은 해당 스튜디오가 '요구되는 품질 수준으로, 비슷한 프로젝트를 정해진 일정과 예산 안에서 완성한 경험이 있는지'입니다. 공적 지원금과 세액공제, 자기자본 등을 확보할 수 있는 자금조달 능력도 중요한 평가 요소입니다. 숙련된 인력과 기술적 전문성은 제작 과정의 위험을 줄여주며, 서로 다른 시간대와 문화적 환경에서도 안정적으로 협업할 수 있는 능력 역시 필요합니다. 제작사들은 이러한 역량과 함께 재무 건전성, 경영진의 안정성, 다른 제작사와 방송사 사이에서의 평판도 살펴봅니다. 결국 단순히 제작 규모가 큰 스튜디오보다 품질과 일정, 예산에 대한 약속을 안정적으로 이행할 수 있는 파트너가 중요합니다.

Q. Cartoon Forum과 Annecy/MIFA 같은 주요 산업 마켓은 어떤 역할을 합니까?

A. 프로젝트의 형식과 목표 시장에 따라 파트너를 연결, 초기 논의를 구체적인 협상으로 발전시킨다.

Cartoon Forum은 유럽 애니메이션 시리즈를 방송사와 투자자, 배급사에 소개하는 피칭 행사로, 공동제작과 자금조달 논의가 구체화되는 자리입니다. Annecy/MIFA는 영화제와 마켓, 네트워킹을 결합해 배급사·플랫폼·스튜디오를 만나고 시장 반응을 파악하는 데 유용합니다. 장편영화는 Cartoon Movie, 아동·청소년 콘텐츠는 Cinekid의 Junior Co-Production Market이 주요 행사입니다. Animation Production Days와 CEE Animation Forum은 현지 스튜디오와 해외 공동제작사, 공적 기금, 판매 대행사 간 일대일 매칭을 제공합니다. 이러한 행사에 참가한다고 계약이 자동으로 성사되는 것은 아니지만, 주요 의사결정권자와 직접 접촉할 수 있어 파트너 발굴에 드는 시간을 줄이고, 공동제작 논의와 자금조달, 후속 협상으로 이어질 가능성을 높일 수 있습니다.

Q. 제작사가 이러한 마켓에서 프로젝트를 효과적으로 소개하고 잠재적인 공동제작 파트너로서의 가치를 입증하려면 무엇을 준비해야 합니까?

A. 설득력 있는 기획 자료와 구체적인 자금조달 계획, 제작 역량을 입증할 자료를 준비하고 상대방의 관심사에 맞춰 제안해야 한다.

프로젝트를 소개하는 제작사는 완성도 높은 피칭 자료와 간결한 프로젝트 요약, 시각 개발 자료를 준비해야 합니다. 가능하다면 티저나 파일럿도 갖추는 것이 좋습니다. 예산과 자금조달 계획에는 이미 확보한 자금과 추가로 필요한 자금을 구분하고, 파트너에게 기대하는 역할을 명확히 제시해야 합니다. 공동제작 파트너로 참여하려는 스튜디오라면 데모 릴과 기존 프로젝트 사례, 제작 파이프라인의 기술적 설명, 추천 및 실적 증빙 자료도 필요합니다. 방송사와 배급사, 공동제작사는 각각 관심을 갖는 요소가 다르므로 상대방에 맞춰 제안 내용을 조정해야 합니다. 회의 이후 요청 받은 자료를 신속하고 체계적으로 전달하는 후속 대응도 프로젝트를 실제 협상으로 발전시키는 중요한 과정입니다.

Q. 유럽 애니메이션 공동제작의 자금조달은 일반적으로 어떻게 구성됩니까?

A. 공적 지원금과 세제 혜택, 선판매, 민간 투자 등 여러 재원을 결합해 제작비를 확보

유럽 애니메이션 공동제작의 자금은 일반적으로 국가·지역 기금과 Eurimages 등의 공적 지원금, 세제 혜택, 방송사 선판매 또는 제작 발주, 배급사의 최소보장금, 제작사의 자기자본 등을 조합해 마련합니다. 일부 경우에는 Creative Europe MEDIA 지원이나 부족 자금 조달(gap financing), 단기 연결 자금 조달(bridge financing)도 활용합니다. 다만 MEDIA는 제작비를 직접 지원하기보다 개발과 배급·홍보에 중점을 두는 제도입니다. 각 공동제작사는 일반적으로 자국에서 확보할 수 있는 자금을 프로젝트에 가져오기 때문에 전체 자금조달 계획은 참여국의 구성과 밀접하게 연결됩니다. 판매 실적이 기대에 미치지 못할 경우 위험이 발생하는 부족 자금 조달은 신중하게 활용하는 편입니다.

Q. 프로젝트 규모와 공동제작 파트너십의 구조에 따라 자금조달 방식의 조합은 어떻게 달라집니까?

A. 저예산 어린이 시리즈는 방송사·공적 지원 중심, 고예산 장편은 배급사·플랫폼 참여 비중 확대

어린이 TV 시리즈는 방송사의 구매 또는 제작 확약과 공적 지원금, 세액공제에 크게 의존하는 경우가 많습니다. 반면 제작비가 높은 애니메이션 장편영화는 배급사와 플랫폼의 참여, 더 큰 규모의 공적 자금조달 패키지에 의존하는 비중이 높습니다. 공동제작 파트너십의 구성도 중요합니다. 각 제작사는 일반적으로 자국에서 이용할 수 있는 기금과 세제 혜택을 확보해 프로젝트에 기여하므로, 자금조달 계획은 자연스럽게 공동제작 참여국을 반영하게 됩니다. 따라서 파트너를 선택할 때에는 자금 확보 능력뿐 아니라 해당 자금을 활용하기 위해 요구되는 현지 제작비 지출과 실제 작업 배분까지 함께 고려해야 합니다.

Q. 여러 공동제작사가 참여하는 경우 IP 소유권, 지역별·매체별 권리, 배급권은 일반적으로 참여사 사이에 어떻게 배분됩니까?

A. 재정적 기여도에 따라 IP 소유권과 지역별·매체별 활용 권리를 배분

흔히 사용하는 방식은 각 공동제작사의 투자 기여도에 비례해 IP를 공동 소유하거나, 주관 제작사가 핵심 IP를 보유하고 다른 공동제작사에 지역별·매체별 권리를 부여하는 것입니다. 지역별 권리 배분에서는 각 제작사가 자국 시장의 권리를 확보하고, 다른 지역에서 발생하는 수익이나 권리에 대해서는 별도로 지분을 협상하는 경우가 많습니다. 주관 제작사가 전 세계 판매를 담당할 수도 있습니다. 따라서 공동제작 계약에서는 각 파트너의 투자액과 권리 범위, 지역별 수익 배분 방식을 명확하게 규정해야 합니다. 공식 공동제작 지위를 취득하려는 경우에는 마스터 원본에 대한 공동 소유권과 수익·지역별 권리 배분 등 관련 협약에서 요구하는 조건도 고려해야 합니다.

Q. 향후 IP 확장 및 활용 기회를 보존하려는 제작사는 어떤 권리 조항에 특히 주의를 기울여야 합니까?

A. 파생사업의 권리 범위뿐 아니라 의사결정권과 수익 배분 방식까지 계약에서 명확히 정해야

제작사는 머천다이징과 라이선싱, 속편과 스핀오프, 리메이크, 포맷 권리, 새로운 매체와 플랫폼에서의 활용 권리를 특히 주의 깊게 검토해야 합니다. 또한 일정 조건에서 권리를 원소유자에게 돌려주는 권리 반환 조항(reversion clauses), 일정 기간 권리 행사를 제한하는 조항(holdbacks), 파생저작물에 대한 승인권도 중요합니다. 이러한 조항은 원작의 제작과 배급을 넘어 향후 어떤 사업을 추진할 수 있는지에 직접적인 영향을 미칩니다. 따라서 단순히 권리를 보유하는지만 확인할 것이 아니라, 새로운 작품이나 상품의 개발을 누가 승인하고 통제할지, 그 과정에서 발생하는 수익을 공동제작사 사이에 어떻게 배분할지 명확히 정하는 것이 바람직합니다.

Q. 애니메이션 공동제작에서 투자금 회수 구조는 일반적으로 어떻게 설정되며, 회수 순서와 수익 배분 방식은 파트너 간 협상에 어떤 영향을 미칩니까?

A. 투자금 회수 순서는 참여사의 상환 우선권과 위험 부담을 결정하므로 협상에서 가장 민감한 쟁점

투자금 회수 구조는 발생한 수익을 일정한 우선순위에 따라 투자자에게 상환하고, 이후 남은 이익을 배분하는 방식을 정하는 것입니다. 일반적으로 판매 비용과 수금 수수료를 먼저 공제하고, 일부 우선순위가 있는 자금 제공자에게 상환합니다. 이후 공동제작사의 투자금을 기여 비율에 따라 회수하고 남은 이익을 배분합니다. 회수 순위가 불리한 제작사는 권리나 창작적 통제권 등에서 보상을 요구할 수 있습니다. 제 경험상 협상이 가장 자주 교착 상태에 빠지는 지점은 투자금 회수 순서와 제작사 수수료가 맞물리는 부분입니다. 해외 순수익에서 누가 먼저 상환받을지, 지급이 유예된 제작사 수수료가 자기자본 상환보다 우선하는지를 두고 주관 제작사와 소수 참여사가 장기간 대립하기도 합니다. 따라서 투명한 정산 보고와 감사권이 신뢰 구축에 중요합니다.

Q. 여러 국가의 스튜디오가 같은 애니메이션 프로젝트에 참여할 때, 파트너 간 작업 범위와 제작 책임은 어떻게 나누어야 합니까?

A. 국가별 지원 요건과 스튜디오의 전문성을 고려하되, 작업 간 의존성과 재작업을 줄일 수 있도록 제작 단위를 명확히 나누는 것이 중요하다.

작업 분담은 각 스튜디오의 강점과 자금 지원 요건을 반영해야 합니다. 일반적으로 주관 스튜디오는 스토리와 연출, 편집, 최종 검토 등 창작의 핵심 부분을 담당하고, 에셋 제작과 애니메이션, 캐릭터 이펙트, 군중, 테크니컬 애니메이션 등은 해당 분야의 전문성을 갖춘 파트너에게 배분합니다. 이때 시퀀스나 에피소드, 에셋 유형처럼 작업을 명확하게 넘겨줄 수 있는 지점을 기준으로 분담하는 것이 좋습니다. 작업 간 의존성과 재작업을 줄일 수 있기 때문입니다. 이러한 분담 방식은 공동제작 점수제와 국가별 제작비 지출 규정에도 부합해야 합니다. 따라서 창작 계획과 법적·재정적 요건을 별도로 수립하기보다 초기 단계부터 함께 검토해야 합니다.

Q. 여러 국가와 스튜디오의 제작팀이 함께 작업할 때, 효율적인 제작 파이프라인을 구축하기 위해 어떤 요소를 먼저 표준화하고 합의해야 합니까?

A. 일정과 파일 관리, 제작 도구, 승인 절차, 소통 규칙을 사전에 표준화할 것

가장 먼저 납품 일정과 주요 단계별 목표, 작업 간 의존관계를 명확히 해야 합니다. 다음으로 파일 명명 규칙과 폴더 구조, 버전 관리, 납품물의 기술 사양을 통일해야 합니다. 공통 작업 추적 시스템과 호환되는 소프트웨어 버전도 필요합니다. 검토·승인 담당자와 처리 시간, 수정 횟수를 정하고, 정기 회의와 보고 형식, 문제 보고 경로, 겹치는 근무시간도 합의해야 합니다. 실제로 여러 파트너가 참여한 프로젝트에서 저희는 ShotGrid/Ftrack 기반의 통합 작업 추적 시스템과 자동 수집 스크립트를 구축했습니다. 외부 스튜디오의 작업물이 서버에 입력되기 전 파일명과 크기 단위, 폴더 구조를 자동 점검하도록 해 수작업 정리 시간을 줄이고 버전 관리의 혼란을 없앴습니다.

Q. 공동제작 계약에서 어떤 사항을 명확하게 정의해야 하며, 일상적인 제작 관리 차원에서는 무엇을 수립해야 합니까?

A. 공동제작 계약은 구조적 위험 관리, 일상적인 제작 관리는 진행 과정에서 발생하는 변경과 문제를 신속히 해결하도록 설계

공동제작 계약에서는 작업 범위와 납품물, 기술 사양, 일정과 주요 단계별 목표, 예산과 지급 조건, 승인권, 변경 요청 절차, 에셋 소유권을 명확하게 규정해야 합니다. 일정 지연이나 미납품이 발생했을 때 적용할 구제 조치도 포함해야 합니다. 반면 일상적인 제작 관리는 수시로 달라지는 운영상의 세부사항을 다룹니다. 여기에는 일일 작업 배정과 진행 상황 추적, 피드백 절차, 인력·자원 계획, 기술적 문제의 신속한 해결이 포함됩니다. 계약이 프로젝트의 기본적인 책임과 위험을 규정한다면, 제작 관리는 실제 작업 과정에서 지속적으로 필요한 조정을 담당합니다. 두 체계가 서로를 뒷받침하도록 설계하는 것이 중요합니다.

Q. 한국 애니메이션 기업이 유럽의 공동제작 파트너로 참여하려면 어떤 핵심 역량과 자격을 갖추어야 합니까?

A. 검증된 제작 실적과 체계적인 파이프라인, 기술·창작 역량

한국 스튜디오가 공동제작 파트너로 참여하려면 우수한 품질의 애니메이션을 납품한 실적과 안정적이고 체계적으로 문서화된 제작 파이프라인이 필요합니다. 우선 뛰어난 기술·창작 인력을 확보하고 유럽 파트너와 영어로 업무를 진행할 수 있어야 합니다. 제작 역량뿐 아니라 사업 운영 측면의 기본적인 준비도 중요합니다. 회사 관련 서류를 체계적으로 관리하고, 국제계약 경험과 유럽의 자금 지원 및 공동제작 규정에 대한 이해를 갖추어야 합니다. 유럽 제작사들은 이러한 요소를 통해 해외 파트너가 공동제작에서 요구되는 품질과 기술 기준을 충족하고, 복잡한 계약과 제작 절차를 안정적으로 수행할 수 있는지를 판단합니다.

Q. 유럽 파트너들은 제작 역량 외에 어떤 기업이 장기적인 공동제작 파트너가 될 수 있는지 평가할 때 무엇을 살펴봅니까?

A. 제작 규모나 속도보다 일관된 납품과 투명한 소통, 문제 발생 시 신속하게 대응하는 능력

유럽 파트너들은 약속한 일정을 안정적으로 지키는지, 문제가 발생했을 때 투명하게 소통하는지, 재무적으로 안정적인지, 해결책을 유연하게 찾는지를 살펴봅니다. 일회성 수주보다 지속적인 협력을 원하는지도 중요한 판단 기준입니다. 제 경험상 이러한 소통 능력은 자주 과소평가됩니다. 한 프로젝트에서는 파트너 스튜디오가 레이아웃 작업 지연을 알리지 않고 중요한 납품 기간에 몇 주 동안 연락을 끊었습니다. 결국 방송사 납품 기한을 맞추기 위해 저희가 완료되지 않은 샷을 내부에서 처리해야 했습니다. 이 경험을 통해 투명한 일일 진행 상황 관리와 솔직한 소통이 스튜디오의 단순한 제작 규모보다 훨씬 중요하다는 점을 확인했습니다.

Q. 한국 기업이 유럽 애니메이션 공동제작 시장에 진입할 때 직면할 주요 장벽은 무엇이며, 이를 극복하기 위해 어떤 준비가 필요합니까?

A. 유럽의 자금 지원·협약 체계에 대한 이해와 현지 네트워크가 필요하며, 법적 요건과 문화적 차이를 고려한 사전 준비가 중요하다.

주요 장벽은 유럽의 지원제도와 공동제작 협약에 대한 이해 부족입니다. 한국은 유럽평의회 회원국이 아니므로 개정 유럽 영화 공동제작 협약을 직접 활용할 수 없습니다. 따라서 공식 공동제작 지위는 한불 영화 공동제작 협정이나 일정 요건을 충족한 EU·한국 애니메이션 공동제작물에 유럽 작품 지위를 부여하는 문화협력 의정서 등 별도 협정, 또는 EU 비회원국의 소수 참여사로 참여하는 구조에 의존합니다.

시차와 거리, 유럽 관객을 위한 스토리텔링의 차이, 기존 현지 제작사들의 관계망, 유럽 기금이 인정하는 자금 확보의 어려움도 장벽입니다. 이를 극복하려면 Cartoon Forum과 Annecy/MIFA에 꾸준히 참가하고, 현지 제작사·판매 대행사와 관계를 구축하며, 제작 역량을 설명하는 영어 자료를 준비해야 합니다.

Q. 중소 또는 독립 애니메이션 스튜디오의 현실적인 유럽 시장 진입 경로는 무엇입니까?

A. 제작 서비스 파트너로 시작해 실적과 신뢰를 쌓은 뒤 공동제작으로 역할을 확대

규모가 작거나 독립적으로 운영되는 스튜디오에는 제작 서비스 파트너로 시작하는 것이 현실적이고 합리적인 방법입니다. 처음부터 주요 공동제작사로 참여하는 대신 제작 파이프라인의 특정 부분을 맡아 완성하면, 재정적·창작적 위험을 상대적으로 낮추면서 참여 작품 실적과 추천 자료를 확보할 수 있습니다. 동시에 유럽의 제작 업무 방식과 기술 기준을 익히고 현지 제작사와 신뢰를 쌓을 수 있습니다. 이러한 경험과 관계가 축적되면 소수 지분을 보유한 공동제작사로 참여하거나, 이후 더 폭넓은 제작 책임을 맡을 수 있습니다. 중요한 것은 개별 작업을 안정적으로 완수하면서 장기적인 협력 관계를 구축하는 것입니다.

Q. 한국 스튜디오들은 가치와 경쟁력을 입증하기 위해 어떤 제작 역량이나 분야를 우선적으로 강화해야 합니까?

A. 품질과 납품 안정성을 객관적으로 입증할 수 있는 전문 제작 역량에 우수한 제작 관리와 협업 능력을 결합

우선적으로 강화할 분야는 시장 수요가 명확하고, 경쟁력을 객관적으로 보여줄 수 있는 영역입니다. 높은 수준의 캐릭터 애니메이션과 장편 애니메이션 제작 역량, 안정적이고 효율적인 에셋 제작, 캐릭터 이펙트와 군중 표현 등 전문 기술 영역이 대표적입니다. 이와 함께 체계적인 제작 관리와 원활한 커뮤니케이션 역량도 중요합니다.

국제 공동제작 경험을 보면, 경쟁력 있는 스튜디오가 반드시 가장 저렴하거나 작업 속도가 가장 빠른 것은 아닙니다. 오히려 일정이나 작업 과정에서 발생하는 문제를 빠르게 공유하고, 파트너사의 제작 환경과 기술적 요구사항에 유연하게 대응하며, 단순 외주 수행을 넘어 작품의 완성도를 함께 높여가는 스튜디오가 좋은 평가를 받습니다. 이러한 협업 경험이 쌓일수록 재협업으로 이어지고, 장기적인 제작 파트너로 자리 잡을 가능성도 높아집니다.

한국 콘텐츠 기업을 위한 시사점 및 제언

01. 유럽 공동제작 제도와 자금 지원 요건에 대한 사전 대응

- 공식 공동제작 인정은 재정 참여 비율과 국가별 창작·기술 기여, 권리 배분 요건과 연계
- Eurimages와 국가별 기금·세제 혜택은 참여국 구성과 현지 제작비 지출, 스튜디오 간 작업 배분에 영향
- 프로젝트 초기부터 자금조달 계획과 국가별 제작 분담, 공적 지원 자격을 함께 검토할 필요

02. 공동제작 파트너 발굴과 국제 시장 네트워크 확대

- 유럽 제작사는 제작 실적과 기술 역량, 자금조달 능력, 일정 준수 및 소통 능력을 종합적으로 평가
- Cartoon Forum과 Annecy/MIFA 등 주요 마켓은 파트너 발굴과 자금조달·계약 협상의 접점
- 피칭 자료와 제작 실적, 재무계획을 체계적으로 준비하고 현지 제작사·배급사와 지속적인 관계 구축

03. IP 권리와 투자금 회수 구조의 계약 단계 명확화

- 공동제작사의 재정 기여도에 따라 IP 소유권과 지역별·매체별 권리 배분 방식 결정
- 머천다이징·라이선싱·속편 등 향후 IP 활용 권리와 의사결정권도 주요 협상 대상
- 투자금 회수 우선순위와 제작사 수수료, 수익 배분 및 정산·감사 권한을 계약에서 명확히 규정

04. 국제 공동제작을 위한 표준화된 제작 파이프라인 구축

- 국가별 제작 역량과 지원 요건을 고려한 작업 분담으로 공정 간 의존성과 재작업 최소화
- 일정·파일 관리·제작 도구·승인 절차·소통 규칙의 표준화로 제작 지연과 기술적 오류 완화
- 계약에서는 작업 범위와 책임을 규정하고, 일상적인 제작 관리에서는 진행 상황과 변경 사항에 대응

05. 제작 서비스에서 공동제작으로 확대하는 단계적 진출

- 한국 중소 스튜디오는 특정 제작 공정 참여를 통해 제작 실적과 현지 네트워크, 협업 경험 축적 가능
- 캐릭터 애니메이션·에셋 제작·전문 기술 작업 등 경쟁력을 입증할 수 있는 분야에 집중
- 안정적인 납품과 투명한 소통을 통해 신뢰를 확보하고, 공동제작 참여 범위를 점진적으로 확대