

북한 애니메이션 영상문화의 동향분석

박윤성*

요약

본 논문에서는 문헌을 통해 북한영상애니메이션문화 및 사업에 관한 역사를 고찰하고 사상적 차이, 예술적 가치와 성향을 알아보고 북한애니메이션 제작소를 통하여 그들의 기술현황을 확인하고 북한의 최근 애니메이션영상 문화의 발전과 동향을 살펴보고 북한 애니메이션의 해외진출 및 남북간의 애니메이션영상 산업의 실질적인 경제협력현황과 대북문화교류를 통한 성과와 문제점을 제시한다.

An analysis of trends on North Korean animation Films

Yoon-Sung Park*

Abstract

It analyzes a result and it presents problems which are substantial economic cooperation for current situations through the cultural exchanges of animation Film industry between south and north Korea, and also trades with other countries. It tried to observe recently the developments and trends of animation Film cultures of North Korea in this paper.

Key words : Animation, 북한아동만화

1. 서론

1.1 연구목적

오랜 기간 패쇄 되어온 북한 사회가 변화함에 따라 점차적으로 밝아지고 있는 통일전망을 토대로 남북화해와 협력, 경제지원 등의 구체적인 접촉이 이루어지고 있다. 그러나 영토통일 노력 못지않게 중요한 것은 문화적 통일이다. 50여 년간의 분단세월차이를 극복하는 데는 많은 시간이 필요할 것이다. 그동안 사상적 갈등관계였던 남북 양국이 사회적 추세, 민족적 염원인 통일을 구체적으로 생각해볼 수 있는 이때 남북이 세계적인 관심 속에서 부각되면서 통일 후의 부작용과 후유증까지도 우려되고 있다. 그에 민족적 통일을 맞이하기 전에 준비해야 할 것들이 있다. 북한의 고립상태를 경제적, 정치적인 입장에서 세상 밖으로 끌어내는 진행들이 이루어지고 있는데 미국이 50년 적대관계에서 협상대상으로 전환하고 있으며 전현 대통령의 대북정책 등으로 그 가능성이 더욱 현실화되고 있어 실질적인 문화통일

의 길이 밝아지고 있기에 그에 관한 연구가 더욱 절실히 필요하다. 그 중에서 이번연구를 통해 북한사회의 영상애니메이션문화의 발전과 현황을 중점적으로 연구 분석하고 북한애니메이션의 해외진출 및 남북간의 문화이질성을 최소화할 수 있는 방법을 찾아보고 나아가서는 양국의 실질적인 영상애니메이션문화경제협력 및 문화통일을 향한 밑거름을 다지는데 그 목적이 있다.

1.2 연구내용 및 기대효과

본 연구는 문헌을 통해 북한영상애니메이션문화 및 사업에 관한 역사를 고찰하고 사상적 차이, 예술적 가치와 성향을 알아보고 북한애니메이션 제작소를 통하여 그들의 기술현황을 확인하고 남북간의 영상애니메이션의 실질적 협력과 조화의 가능성 모색하고 북한영상예술문화의 이해를 통하여 남북문화통일 기반의 의미를 찾는 연구를 하고자 한다. 북한의 문화 중 북한인민 사상구조의 기초라 볼 수 있는 유아기부터 접할 수 있는 아동문화 매체 중 영상애니메이션 문화도 주체적인 시

* 제일저자(First Author) : 박윤성
접수일 : 2004년 10월 22일, 완료일 : 2004년 11월 17일
* 경기대학교 디자인공예학부
yspark@kyonggi.ac.kr

*본 논문은 2003년도 경기대학교 신진연구과제 연구비에 의하여 연구되었음

각 에서 벗어나 국제사회에서도 통용될 수 있는 방식을 채택함으로써 북한이 대외관계에서 변화를 모색한다는 점을 암시하고 경제 문화적인 협력을 토대로 남북간의 문화격차를 조금이나마 줄이고 더 나아가서는 문화적 동일성에 좀더 접근해 나가는 기대효과를 볼 수 있다.

2. 북한 영상문화의 이해

2.1 북한 영상문화의 정책

북한의 모든 문예활동은 집권당인 노동당의 정책과 때어놓고는 도저히 설명할 수 없다. 이는 북한에서의 영화 연극 등이 서방세계에서와 같이 예술가와 일반 시민이 결정 하는 것이 아니라 당을 한손에 쥐고 있는 김일성, 김정일의 개인결정이나 취향에 의해 설정되었고 또한 여기에 북한 정권의 체제 선전의 효율적 무기 및 김일성, 김정일 부자의 우상선전을 위해 대중선동의 강력한 도구로 이용되어왔다.

북한은 분단이후 사회주의체제로의 전환을 위해 토지개혁, 사상문화개혁을 단행 하여 강력한 사회주의 체제를 유지하여왔다. 그러나 현재 직면한 문제점들은 무엇보다도 북한 계획경제체제로의 구조적인 모순과 여기에 북한경제를 둘러싼 외부적인 환경, 즉 구소련의 붕괴로 인한 대외교역의 급격한 감소, 수해와 같은 자연 재해 등이 가세되어 견잡을 수 없이 경제를 악화시켜왔다.

문화예술 부분에는 예술분야를 사회적 기능에 따라 기념비예술 · 영화예술 · 무대예술 · 장식예술 · 산업예술 · 건축예술 · 일반예술로 나누고 있다. “인민의 생활 감정과 정서에 맞는 참다운 인민 예술로 되어야 하며 당과 혁명의 이익을 위하여 복무하는 혁명적 예술로 되어야 한다”는 김일성 교시에 따라 예술부문 중에서도 당의 관심이 높다. 예술의 특성이 직관을 통한 의미전달에 있는 만큼 북한으로서는 정치사상교양과 노력동원 등을 목적으로 선전화(포스터), 우상화 동상조각, 혁명기념물 건축 등을 효과적인 도구로 활용해야 하기 때문이다.

2.2 영화영상예술 이론

북한의 애니메이션을 포함한 모든 영화영상의 이론적 체계는 1973년 김정일이 저술했다는 ‘영화예술론’을 바탕으로 한다. 김일성 주체사상에 입각한 문예이론을 영화영상분야에 적용시킨 문헌으로 북한에서 이루어지는 크고 작은 모든 영상문화가 김일성이나 김정일의 지도, 지시, 자애의 결과로 소개하고 풀이하고 칭송하는 것이 절대적인 영향력을 가진 북한의 관행으로 되어 있다. 특히 영화영상부분에 김정일의 관심이 매우 대단하여 영화제작과 보급문제부터 영화종사자들의 일상생활까지도 일일이 지시하고 있다. 그러므로 ‘영화예술론’의 골자를 파악하는 것은 북한영화 및 영상애니메이션을 이해하는데 필수적인 요소라고 할 수 있다.

2.3 창작제도

북한은 집단주의 사회에 걸맞게 문학·예술 작품의 창작 또한 집단적으로 이루어진다. 이런 집단적 창작은 김일성이 제안하였고 김정일이 주도하였다는 이른바 □3위1체 체제□에 입각하여 이루어진다. 3위1체 체제란 당, 행정기관, 그리고 문학·예술인(혹은 그 단체)이 공동으로 창작과정에 참여하는 제도이다.

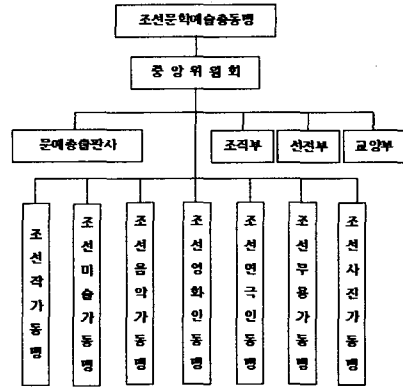


표 1. 조선문학예술총동맹의 조직

당은 작품이 내용이나 작가의 활동을 감독하며, 문학과 성과 같은 행정조직은 창작여건을 조성하는 역할을 수행하며, 창작가들은 이에 따라 1)조선문학예술총동맹에 소속되어 작품을 창작한다. 결국 문학·예술가들은 자발적으로 작품을 창작한다기보다는 정권기관에 종속되어 있으며, 예술작품 구상단계에서부터 소재의 선정, 작업기간이나 분량 및 작품평가에 이르기까지 문학과성과 문예총 산하 해당 동맹을 통해 하달되는 당의 지시에 따라야 한다. 창작의 집단화를 대표하는 제도로는 조선문학예술총동맹(문예총)이 있으며, 북한의 모든 작가·예술인들은 이 단체에 소속하여야 작가·예술가로서의 대우를 받을 수 있다. 문예총은 표 1에 제시되어 있듯이, 작가동맹, 미술가 동맹, 음악가 동맹 등 분야별로 문학·예술인 단체를 산하에 두고 있다.

3. 북한애니메이션(아동영화)의 현황

3.1 북한 애니메이션의 역사

북한에는 상업 만화가 존재하지 않는다. 인체만화를 출판하는 금성청년출판사나 평양출판사, 조선미술출판사 등의 경우에는 주로 북한 어린이들을 교육하기 위한 교재로 쓰이는 만화들을 출판한다. 이는 공산주의 교육에 대해 다루고 있기도 하고, 단순한 도덕성을 바탕으로 한 이야기들을 다루고 있기도 하다. 특히 전쟁 영웅을 부각시켜 소년들의 영웅을 그린 전쟁 만화가 많이

1) 신동아 1995.1 김정일 북한의 정치, 경제, 사회 p.294~295

있다.

북한의 애니메이션 또한 마찬가지다. 분명 북한도 관객층이 존재하고 방송국과 영화상영관도 있으며 김정일 또한 영상매체에 상당한 관심을 보이고 있어 애니메이션이 있을 것 같긴 하지만 어떤 내용인지 잘 모른다. 공산주의 선전 위주의 내용들이라고 생각하는것이 고작이다.

물론 북한 주체주의 사상의 문화예술정책은 공산주의의 수호를 위한 운동성과 혁명성을 강조하고 있다. 문화예술의 중요성에 대한 이해도 당의 정책을 구현하여 근로대중을 공산주의적 혁명정신으로 교양하는 당의 힘 있는 무기로 인식될 뿐이다.

북한에서 애니메이션의 인기는 매우 높다. 2)“만화방이 없어 만화책은 그리 많이 못 보지만 만화영화는 매일 TV에서 해준다. 오후 5~6시엔 아이부터 어른들까지 모두 TV 앞에 모여들 정도로 북한에서도 애니메이션은 굉장히 인기가 있다.”

3.2 시대별 분류

3.2.1 50~70년대

북한은 50년대 중반 이후 국가 정책적으로 만화영화를 육성해 왔다. 56년 8월에는 만화영화 연구원을 만들어 애니메이션에 대한 연구를 시작하였고, 60년 국립영화 제작소 안에 만화영화 연구단을 조직하여 첫 만화영화인 ‘금도끼 은도끼’와 인형 애니메이션 ‘신기한 복숭아’를 제작했다. 63년에는 지형영화(절지 애니메이션)인 ‘잠장토끼’도 만들었다. 65년 7월에 조선아동영화촬영소가 만들어지며 북한 애니메이션의 발전기가 시작되었고, 70년대 조선과학교육영화촬영소가 설립되면서 애니메이션 제작은 박차를 가하게 된다.

3.2.2 80년대

80년대 중반에는 인형 애니메이션의 제작이 활발해졌는데 고전 설화를 영상화한 ‘토끼전’이 대표적인 작품이다. 87년에는 대규모 시리즈물인 ‘소년 장수’ <그림 1>, ‘령리한 너구리’ <그림 2>가 제작되어 셀 애니메이션이 살아나기도 했다.



그림 1. 소년 장수



그림 2. 령리한 너구리

1987년에 제작된 ‘달나라 만리경’이라는 만화영화는 남쪽땅에 사는 토끼와 어머니사슴이 승냥이한테 쫓기다가 북쪽땅에 안겨와 웃음과 노래속에 살게 된다는 내용을 우화적으로 남북한을 비교 하고 있으나, 굳이 의식하지 않고 보면 단순한 동물만화 영화로 비칠 수도 있을 것

이다.

많은 만화영화들이 욕심 부리지 않기, 교만하지 않기, 강한적에 지체로 대항해서 이기기, 뭉친 힘이 얼마나 강력한가 등 우리나라는 물론 어느 나라에서나 어린이 도덕교육에 동원되는 보편적 주제를 다루고 있다. 1987년에 제작된 지형영화 ‘손해본 너구리’는 사슴과 너구리가 같이 거두어들이던 밤알을 나누면서 너구리가 왕밤을 독차지하려고 꾀를 부리다 제 꾀에 넘어가다가 속상해 하고 있는데, 사슴이 자신에게 돌아온 왕밤을 가져와 나누어 줌으로써 너구리가 부끄러워하고 자책하는 내용이다.

또한 같은 해에 만들어진 ‘피 많은 개미’는 열매를 따가지고 물을 건너려던 개미들이 풀잎을 이용하여 쉽게 물을 건너게 되는 등 아주 초보적이고 간단한 과학 상식을 보여 줌으로써 어린이들의 지체를 개발하기 위한 내용을 지닌 영화이다. 아동영화에는 이처럼 보편적 덕목을 내용으로 한 것도 많은데다 그 외 그래픽 요소들도, 색채나 형상처리 등에서 우리 어린이들이 익히 보아온 디즈니류의 만화영화와 크게 다를 바가 없다. 그러므로 우리가 비교적 저항을 느끼지 않고 교류를 시작할 수 있는 작품들을 많이 찾을 수 있을 것으로 생각 된다.

3.2.3 90년대

북한 애니메이션은 해외로 눈을 돌리고 있다. 92년에는 해외수출을 목적으로 제작된 셀 애니메이션 ‘호동왕자와 낙랑공주’ <그림 3>를 선보였으며, 97년에는 조선중앙 TV를 통해 일본 애니메이션인 ‘닥터 슬럼프’가 방송되었다. 이외에도 외국작품의 하청생산 등의 교류가 진행되고 있다.

그밖에 ‘여우가 놓은 다리’는 곰이 열심히 낚시질해서 잡아놓은 물고기를 여우가 가로채 혼줄이 나고, 여우가 복수를 하기 위해 썩은 나무다리를 놓았다가 제 꾀에 당했다는 내용이다.

‘야옹이와 곰’은 제가 필요할 때는 친구를 이용하고, 제가 필요 없어지면 나 몰라라 하는 우정은 옳지 않다는 것을 가르쳐주는 내용이고, ‘마지막 한번’은 교통질서를 잘 지키자는 다소 현대적인 내용이다. 이들 작품은 마치 도덕 교과서에서 보는 것처럼 교훈적이다.



그림 3. 호동왕자와 낙랑공주

‘울리지 않는 종’과 ‘소년과 구렁이’는 우리나라 만화 ‘옛날 옛적에’ 등에서 볼 수 있었던 설화나 전설 등을 애니메이션으로 만들어 놓은 것이다. 대체로 누명을 쓰

2) 귀순자 전철우, 동아일보 99.7.12

고 부당한 처지에 몰린 상황에서 어린 소년이 그가 가진 피로 상황을 극복한다는 이야기이다. 이들은 모두 퍼핏 애니메이션으로 만들어졌는데, 특히 예전의 초가나 마을 등의 세세한 부분이 섬세하다.

이 작품을 보면서는 '역시 북한 만화다'라는 생각이 든다. 그것은 작품 내용 속에서 현재의 부르주아에 대응될 지주와 양반의 비리와 무능함을 강조하고, 천대받던 평민 어린이의 지략을 통해 상황이 극복되는 것을 강조하고 있기 때문이다.

특히 '소년과 구렁이'에서는 구렁이를 퇴치한 소년은 산삼을 구하게 되고, 산삼에 옥식을 부엌던 지주는 구렁이를 보고 스스로 겁에 질려서 결국 죽음을 맞이하게 된다. 작품 속에서 주인공들은 '죽음을 무릅쓰고 싸우는' 용맹스런 존재이자 양반들의 무능을 비웃는 자이다. 반면 '양반 부자 놈들은 꼭 같은 도적놈들'로, 또 결국 '돈 많은 사람들이 스스로 미쳐 죽는' 결말을 맞게 된다.

3.3 북한애니메이션의 특징

북한애니메이션(아동영화)은 주로 그림영화(만화영화), 인형영화(퍼핏애니메이션), 지형영화(절지 애니메이션)등으로 구분되는데 기본적으로는 어린이 청소년들을 공산주의 세계관으로 무장시켜 '지덕체를 갖춘 사회주의 건설자'로 교육 시키는 것을 그 목적으로 한다. 일부 아동영화에는 우화의 형태로 남. 북한을 비교하거나 김일성 수령의 위대함을 찬양하거나 전제에 대비해야 함을 암시하는 내용이 담겨있으나, 성인대상의 영화처럼 명시적으로 '수령님'과 '피제원수'를 거론하는 일은 비교적 드물다. 최근 북한 애니메이션은 우리의 생각과는 달리 이념적이거나 조잡하지 않고, 단지 극적 재미를 최우선으로 여긴다. 북한의 애니메이션은 정부가 관객층을 '어린이'로 한정시킨 탓에 그 수준을 넘을 수 없기 때문이다. 그리고 정치 이념 등이 희화화될까 염려하여 주로 교훈적인 전래동화나 과학이야기 등을 소재로 삼는다.

표 2. 특징

제작목적	대표작
◎ 동심 구현으로 아동들의 세계를 반영하는 것 ◎ 주제 지식교양, 계급교양, 사회주의 애국주의 교양, 공산주의 도덕 교양, 과학 및 환상 ◎ 분류 - 아동예술영화, 만화영화, 인형영화, 지형영화등 ◎ 길이 - 1부 ~ 2부	◎ 분단의 하루(1957) - 최초의 아동영화 ◎ 나비와 수탉, 멀리한 너구리, 소년 장수, 호동왕자와 탁랑공주, 다람이와 고슴도치, 범을 타고온 소년 등

지식교양을 내용으로 하는 동화·우화로 된 영화문학 계급교양, 사회주의 애국주의교양, 공산주의 도덕교양을 내용으로 하는 동화·우화로 된 영화문학 과학 환상 아동영화 문학 등 아동영화제작에서 가장 중요시하는 것은 동심의 구현으로 이러한 것을 위해 몇 가지 원칙이 세워져 있다. 만화·인형·지형영화와 같은 아동영화는 절

저하게 환상적 심리에 기초하여 제작되어야 한다. 만화·인형 등 소재의 특성상, 그리고 아동들의 사고 구조의 단순성을 고려, 간결하고 선명한 구성이 요구된다. 북한의 아동영화는 단순한 아동들의 지적 호기심을 자극하고 충족시켜주는 것이 목적이 아니고, '공산주의적 인간형'으로 교양하는 수단으로써 집단주의, 계급의식, 당과 김일성에 대한 충성심 등을 강조하는데서 특징을 찾을 수 있다.

3.4 북한애니메이션의 예술성

오락성과, 예술성이라는 단면적 기준으로 본다면, 북한 애니메이션은 예술성을 표현하려는 경향이 강하다. 즉 사실 그대로의 움직임 그대로 재현하는 사실주의적인 성격이 두드러지게 나타난다. 이와 같은 사실주의적인 경향은 상대적으로 사회주의 국가의 애니메이션에서도 많이 드러난다. 이들의 애니메이션은 리얼리즘(Realism)에 대해 70%의 충실함과 30%의 자유로움을 표현하는 예술관을 보여준다. 액션이 사실적이고 동작한 장면, 한 장면을 정확히 보여주기에 때문에 조금 무거운 느낌을 준다.

하지만 이는 어디까지나 예술의 성향으로 애니메이션이 터가 캐릭터의 연기를 이해하고 그리기 때문에 가능한 것인지 서양식 애니메이션과 비교우위를 따질 수 있는 것은 아니다. 연기와 연출에 입각해 애니메이션을 표현하는 능력은 그들이 갖고 닦은 가장 기본적인 스킬이다.

북한의 애니메이션은 주로 미국이나 일본 애니메이션의 영향을 받은 한국의 애니메이션과는 확연하게 다른 길을 걸어왔지만 기술력만큼은 국제적으로 손색이 없다. 다만 앞으로 북한의 애니메이션이 세계 시장을 목표로 한다면 국제적인 조류를 따를만한 경험과 기획력의 부재가 한동안 난점으로 제기될 것으로 보인다. 애니메이션은 움직임 그 자체가 아니라 캐릭터가 의도하는 성격의 묘사가 이루어져야 하는 것이기 때문이다.

4. 최근 북한 애니메이션의 동향

4.1 북한의 변화

최근 북한의 조선중앙텔레비전은 최근 일본에서 제작된 것으로 보이는 교육용 만화영화를 내보냈다. 이 만화영화는 '교통규정을 지키자요'라는 제목의 어린이들이 교통규정을 잘 지켜 사고를 방지하자는 내용을 담았다. 북한 전 지역이 가시청권인 조선중앙TV에서 외국 만화영화를 방송한 것은 이례적인 일이다. 비록 어린이 교육용 단편이지만 '외국만화영화'라는 이름으로 방송 순서에 오르는 것도 극히 드문 사례이다. 북한은 평양시를 가시청권으로 한 만수대텔레비전에서 외국만화를 선별적으로 방영하다 지난 2001년 10월 '그림책 소개 편집물-세계명작동화집'을 중앙TV에 신설, 처음 방송했을 정도이다. 당시 중앙TV는 '신기한 나라의 엘리스',

‘담보’, ‘신데렐라’ 등 디즈니의 작품들도 방송했다. 또한 북한은 최근 중앙TV를 통해 중국 드라마도 잇달아 내보내고 있다. 중앙TV의 외화 방영은 지난 2001년 6월 러시아영화 ‘러시아식 사랑’ 이후 처음이다.

북한이 최근 일반 주민들을 대상으로 외국 영상물을 차츰 확대해 보여주고 있다. 하지만 영상물의 성격이 역사물이나 사상이 질은 작품, 순수 교육용에 국한돼 있어 선불리 북한 당국의 방송정책의 변화로 단정짓기는 어려운 형편이다.

4.2 북한 만화영화 스튜디오

북한의 애니메이션은 아동을 대상으로 한 영화로써 아동예술영화와 만화영화, 인형영화, 지형영화 등이 포함된다. 북한의 아동영화는 처음에 ‘인형·만화영화 제작단’에서 제작을 담당했으나 1965년 이 제작단을 중심으로 별도의 ‘아동영화촬영소’가 설립되었으며, 1980년대에는 ‘과학교육영화촬영소’에서 흡수, 아동영화제작을 전담하고 있다. 물론 만화·인형·지형영화는 여기서 제작되고, 아동예술영화는 ‘예술영화촬영소’에서 제작된다.

현재 북한의 만화영화 제작은 ‘4.26아동영화촬영소’ <그림4>에서 전담하고 있다. 1958년 창립된 ‘조선아동영화촬영소’로 출범하였는데 1971년에 ‘조선과학영화촬영소’와 통합하여 ‘조선과학교육영화촬영소’로 확대 개편되었고, 1996년에 만화영화부문을 다시 분리하여 오늘의 ‘4.26아동영화촬영소’가 되었다. 총장은 김철진이 맡고 있으며, 제작진 1,000여명이 연간 10여편의 만화영화를 제작하는 것으로 알려져 있다.

4.3 영상 그래픽기술개발

컴퓨터가 가장 활발히 쓰이는 분야는 애니메이션이라고 할 수 있다. 평양의 ‘4.26 아동영화 촬영소’에서 주로 제작하는 북한 만화영화는 품질이 뛰어난 것으로 정평이 나 있다. 1초에 그림 화면을 12컷 이상 사용하는 풀컷 애니메이션이기 때문에 과거 1초에 7컷을 쓰는 한국이나 일본 작품보다는 자연스럽다고 볼 수 있다. 우리에게 잘 알려져 있지 않지만 북한은 컴퓨터 특수효과를 이용한 SF영화도 만들어낸다. 그 효시는 85년 신상옥 감독이 만든 ‘불가사리’<그림5> 이 영화에서는 고려시대를 배경으로 거대한 괴수가 등장한다.



그림 4. 4.26아동영화촬영소

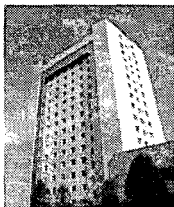


그림 5. 불가사리

특수효과는 ‘고질라’를 제작한 일본 도에이 영화사 스태프들이 맡았다. 밥풀로 만든 불가사리에 생명을 불어넣는 장면 등은 오늘날의 기준으로 보면 다소 유치하

지만 당시로서는 최고 수준의 컴퓨터 화면합성 기술이었다. 표현의 비교에서는 다소 차이가 있지만 디즈니 애니메이션에 비할만한 상태라고 할 수 있다.

북한은 자체적으로 만화영화 채색·동화상 제작용 소프트웨어인 ‘초고 동화프로그램’을 개발한 것으로 알려져 있다. 또한, 3D(3차원)영상 그래픽기술개발에도 깊은 관심을 보이고 있는데 김일성종합대학정보센터는 3D컴퓨터화상처리 소프트웨어 ‘황룡2.0’을 활용하여 미국의 타이타닉 영화를 모방한 컴퓨터그래픽기술을 집중적으로 연구하고 있다고 한다. 3)최근에는 남한기업의 도움을 받아 3D그래픽 및 애니메이션기술을 개발하는 연구소설립을 추진중이다. 컴퓨터 언어에서도 이전의 BASIC, COBOL, FORTRAN중심에서 Visual Basic, Java개발로 옮겨 인터넷, 애니메이션분야의 프로그램개발을 강화하고 있다. 이러한 움직임으로 볼 때 북한 내부적으로도 인터넷과 애니메이션등 그래픽응용분야의 기술개발에 노력하고 있음을 알 수 있다

4.4 북한애니메이션의 해외진출 현황

북한의 만화영화 제작수준은 국제적으로 인정받고 있다. 1989년부터 외국과의 만화영화 합작사업을 추진하여 프랑스-이탈리아와 만화영화 합작계약을 체결하였고, 4.26아동영화촬영소에서는 ‘심바’, ‘라이언킹’, ‘레미제라블’, ‘피프의 모험’, ‘헤라클레스’, ‘포카혼타스’등의 만화를 수주 제작하였다. 또한 프랑스의 ‘고양이 빌리’, ‘토르갈’, 스페인의 ‘나이고타’, ‘바다탐험’, 이탈리아의 ‘스파게티 가족’등 텔레비전용 만화 영화와 이탈리아의 ‘산토칸’, ‘공룡왕자’등 35mm 극장용 만화영화를 제작하고 있으며 최근에는 국제영화제에도 참가하여 만화영화 해외 판촉활동을 하고 있다.

표 3. 1985년 북한영화의 해외진출(TV방영용 포함)

종류 나라	예술영화	기특영화	아동영화	과학영화	합계(편)
소련	3	1	2	0	6
체코	9	1	4	0	14
불가리아	9	6	3	0	10
폴란드	4	0	0	0	4
투마니아	4	3	3	0	10
중국	7	0	0	0	7
동독	6	7	6	1	20

4.5 남북합작 애니메이션 현황

‘게으른 고양이 덩가’는 최초의 남북이 합작해서 만든 애니메이션이라는 점에서 주목을 받는다. 남한의 FACE사가 단독으로 1~16편을 제작하고, 17~33편을 삼천리총회사라는 민족경제협력연합회 산하의 북한 기관이 참여하여 제작하였다. 이것은 북한의 고급기술력과 남한의 기획, 아이디어가 결합된 프로젝트라 할 수 있다. 북한의 3D 애니메이션 기술을 확인할 수 있는 시점이라 하겠다.

3) 현대경제연구원 통일경제센터 편저, 북한 교역투자 가이드 p.121

두 번째 남북합작 애니메이션으로는 2004년 EBS에서 방영하고 있는 '뽀롱뽀롱 뽀로로' <그림6>이다. 뽀로로는 펭귄을 주인공으로 표현한 캐릭터로서 국내의 (주)오른, 아이코닉스, EBS와 북한의 삼천리총회사가 함께 만든 애니메이션이다. 이 작품은 뽀로로와 동물 친구들이 얼음나라에서 겪는 모험을 다루고 있는데, 이 작품은 방영이후 EBS 장사 이래 애니메이션으로는 최고인 5.1%의 시청률을 기록하며 어린이들 사이에서 인기를 얻었다. 과거 유명 TV캐릭터였던 델레토비 못지 않은 인기이다. 덕분에 생산대비 캐릭터 인형 87%, 비디오 94%, 서적 82%의 높은 판매율을 유지하며 부가가치를 얻고 있다. 이 작품은 인도네시아와 프랑스에도 수출돼 인도네시아 TV시청률 1위(7%), 프랑스 TV점유율1위(56%)를 기록하는 등 해외에서도 호응을 얻고 있다.

극장용 첫 남북합작 애니메이션이 될 4'왕후 심청' <그림7>은 제작기간이 6년 6개월이나 된다. 2003년 안시 페스티벌에서 프로젝트 경쟁 부문 특별공로상 수상하였고, 북한에서의 OEM작업을 통해 제작 되었으며 전통설화 심청전을 원작으로 제작되었다. 한국적인 캐릭터의 심청은 세계 진출을 겨냥해 만들어진 넬슨 신 감독의 극장용 장편 애니메이션이다. '왕후 심청 (Empress Chung)'은 '가장 한국적인 것이 가장 세계적이다'라는 컨셉을 가지고 제작되어 개봉을 앞두고 있다. 이미 MIP1V와 MIPCOM, 안시 페스티벌 등 해외 각종 애니메이션 관련 행사장의 전시를 하여, 홍보를 통해 해외 바이어들로부터 좋은 반응을 얻고 있으며 2003년 안시 페스티벌의 프로젝트 경쟁부문에서 특별상을 수상한 점 등을 앞세워 프랑스의 마켓 MIPTV를 시작으로 해외 판촉중에 있다.

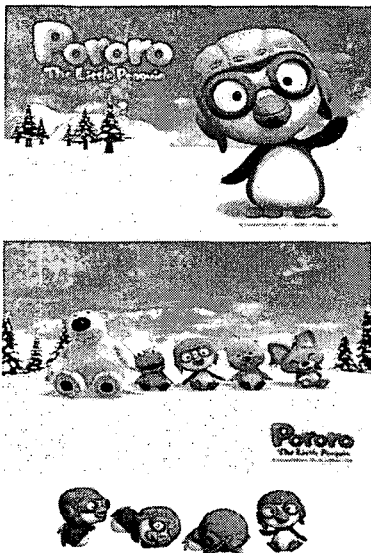


그림 6. 뽀롱뽀롱 뽀로로

4) 애니메이툰 2004 44호 '넬슨 신 감독에게 듣는 북한 애니메이션'

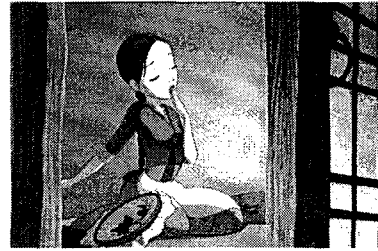


그림 7. 왕후 심청(Empress Chung)

4.6 애니메이션 스튜디오 남북합작 현황

대북 문화산업교류 전문업체인 민족네트워킹은 북한의 IT연구기관인 평양정보센터와 2004년 3월 애니메이션 제작사업을 계약하고 평양정보센터 내에 애니메이션 스튜디오 '만화영화창작단' 구성하였다.

2002년 남한의 하나비즈와 단동에 남북 최초의 IT합작회사 하나프로그래머를 세우고 2004년 평양에 최초의 남북합작 애니메이션스튜디오를 설립한 것이다.

이 스튜디오에는 북한 최대의 애니메이션 창작기관인 4·26아동영화촬영소의 전문 인력을 배정했으며 북한의 평양정보센터가 스튜디오 설치경비를 부담하고 남한의 민족네트워킹에서 일거리를 제공한다.

북한이 4·26아동영화촬영소 이외의 기관에 다수의 애니메이터들을 배치해 상설 애니메이션 제작 스튜디오를 설치한 것은 이때가 처음이다. 이 스튜디오는 연출가 2명을 비롯하여 4~7년 경력의 원화 담당 애니메이터 10명, 7~10년 경력의 동화 담당 애니메이터 12명, 컴퓨터 채색 담당 애니메이터 6명 등으로 이루어졌다.

애니메이션 제작비용을 남한시세 기준 50% 이하로 하기로 하였으며 비용지불 조건도 작품 검수 후 후불로 하기로 했다. 또한 중국 단둥지역에 연락사무소를 설치하고 개성공단 입주가 활성화되면 이 사무소를 개성공단으로 옮기는 계획도 있다.

4.7 방송문화교류 현황

방송위원회는 2003년10월 평양에서 열린 '남북방송영상물 소개모임'에서 구매한 북한애니메이션에 한해 국내제작 애니메이션으로 인정하기로 했다. 이 토론회는 남측 방송위원회와 북측 조선중앙방송위원회가 공동으로 주최하였다. 방송위는 최근 상임위 전체회의에서 한국애니메이션제작자협회와 문화관광부등 관계부처, 기관의 의견을 듣고 북한 애니메이션의 국내제작물 인정 여부를 논의한 끝에 이와 같이 결정했다. 그러나 현행 방송법에 북한영상물에 대한 기준 등이 명확히 담겨있지 않은 점을 들어 국내애니메이션 산업 보호와 남북간 영상교류 활성화라는 정책목표가 상충하지 않도록 후속 작업을 하고있다.

남북한 방송교류는 1990년대 중반 이후부터 시작되었고 2000년 정상회담 이후부터 본격적으로 추진됐다. 이 사실을 감안하면 본격화된 지 3년만에 남북 방송인 토론회가 개최됐다는 점에서 짧은 시간에 많은 성과를 거두었다고 본다. 앞으로는 제작을 중심으로 한 교류가

방송교류의 핵심영역으로 자리잡게 될 것으로 예상된다. 영상물 교류는 북한 영상물에 내재된 이데올로기를 국내 방송시장에서 소화하는 데 한계가 있고, 또한 상업성이 떨어지는 측면이 있기 때문이다. 반면에 북측과 협력을 통한 프로그램제작은 북한을 소재로 한 프로그램을 개발할 수 있으며, 아직은 '신비로운' 북한 사회를 소재로 한 프로그램제작은 국내 방송사에게 공영성도 갖추면서, 나름대로 시청자들에게 신선하게 다가설 수도 있다는 장점을 갖고 있다.

한편 북한은 정보공개로 인한 체제불안이 발생하지 않는 수준에서 제작교류에 입할 것이며 이를 통해 외화 수입을 극대화시키려 할 것이다.

5. 결론

한반도 화해조성을 위한 초기단계에서의 남북 영상문화교류가 통일을 위한 차원에서 조금씩이나마 서로간의 문화적 이질감을 줄이고 나아가서는 통일의 필요성을 인식시키는 목적, 즉 문화적·정서적 측면에서 진행되었다면 이제는 제작비 절감과 같은 보다 현실적인 문제들의 해결 방안으로 남북 영상문화교류가 그 역할을 수행할 수 있을 것이다.

교류 자체가 남북한 모두에게 실질적 도움을 주는 방향으로 추진되지 않으면 활성화되기 힘들 것이다.

남북한의 영상문화교류가 활성화되기 위해서는 교류의 상생적 효과가 전제되어야 할 것이다.

남북이 이질성과 동질성을 극복, 확인하기 위해서는 다양한 방송사들과 애니메이션 제작사들이 교류에 참여할 수 있도록 우선적으로 교류비용이 현실화되어야 한다. 화해, 협력시대에 영상문화교류가 정착되기 위해서는 양 진영에 모두 도움이 되는 상생적이고 우호적인 교류가 되어야 한다.

동서독의 영상문화교류도 단순히 문화차원에서 머무르지 않고 실질적이고 상생적 조건을 충족시킬 때 활성화될 수 있음을 보여 주고 있다.

국내 애니메이션 시장의 규모는 증가하는 반면 미주와 유럽의 OEM시장이 상당히 위축되어 있는 이때에 OEM수출방식에서 벗어나 순수자체 기획 및 제작을 추진해야 한다. 이렇게 제작된 작품은 해외 배급뿐 아니라 원소스 멀티유저를 통한 각종 연계사업을 유도하여 수익을 극대화할 수 있다. 현재로서는 그것의 가장 좋은 통로로 평양 스튜디오를 활용하면 원화, 동화, 컴퓨터 채색 등의 작업 비용을 크게 절감할 수 있고 외국과의 정상적인 거래처럼 품질과 납기, 저제작비를 보장해 인력난과 고비용 애로를 겪는 국내 애니메이션산업도 보다 효율적인 구조로 전환 될 수 있다.

참고 문헌

- [1] 강승춘, '영화예술론'에서 주체철학의 몇가지 문제, 사회과학출판사, 1992
- [2] 강정인, '93 북한·통일연구 논문집VII:북한경제사회·문화분야, 통일원 정보분석실, 1993
- [3] 권영민 등, 북한 문화예술 연구의 방향, 한국문화예술진흥원, 1990
- [4] 김동규, 북한학 총론, 교육과학사, 1999
- [5] 리기주, 위대한 수령 김일성동지 문학예술령도사, 문예출판사, 1991
- [6] 리현순, 사회주의 영화예술 건설, 문예종합출판사, 1998
- [7] 문학예술종합출판사 편, 조선영화연감 1992, 문학예술종합출판사, 1994
- [8] 문화관광부, 북한식 문화예술 창작방법론 연구, 1998.
- [9] 문화부 편, 북한문예정책 관련 자료집: 1990~1991년 로동신문을 중심으로, 문화부, 1991
- [10] 문화체육부, 김정일의 문예관 연구, 1996.
- [11] 박태상, 북한문학의 동향, 도서출판깊은샘, 2002
- [12] 박호성 등, 북한사회의 이해, 도서출판인간사랑, 2002
- [13] 백지한, 북한영화의 이해, 도서출판친구, 1989
- [14] 배찬복, 남북한 정치사회화, 법문사, 1989
- [15] ———, 문화예술사전, 과학백사전출판사, 1972
- [16] ———, 조선중앙연감, 조선중앙통신사, 1978
- [17] ———, 김정일 선집, 제2권, 조선로동당출판사, 1993
- [18] ———, 과정안, 교육위원회 보통교육부, 1996
- [19] ———, 조선문학, 평양, 8월호, 2001.
- [20] 북한연구소, 북한총람, 1994.
- [21] 북한연구학회 편, 분단 반세기 북한연구사, 한울, 1999
- [22] 연합뉴스, 북한연감 2002, 2000.
- [23] 사회평론사 편, 한국사회 이해를 위한 길잡이: 분야별 연구현황과 참고문헌, 사회평론사, 1991
- [24] 오기성, 남북한문화통합론, 교육과학사, 1999
- [25] 윤재근 등, 북한의 문화정보II, 고려원, 1991
- [26] 이우영, 김정일 문예정책의 지속과 변화, 민족통일연구원, 1998
- [27] 전우택, 사람의 통일을 위하여, 오름, 2000
- [28] 최척호, 북한예술영화, 신원문화사, 1989
- [29] 통일원정보분석실 특수자료과 편, 북한영화의 이해, 통일원정보분석실, 1992
- [30] 한국문화정책개발원, 90년대 북한 문화예술계의 정책적 변화양상과 향후 남북문화교류방안, 1998.
- [31] ———, 김정일 문예관과 문예정책의 기본원리 연구, 1998.
- [32] 한중모 등, 주체의 문예이론의 기본, 문예출판사, 1992

박 윤 성



Pratt Institute(미) 미술학사,
(Computer Graphics 전공)
William Paterson University(미)
미술학석사,(Digital Animation 전공)

- 1998년 G&L Animation Studio -
Animation Director(미)역임
- 1997년-1999년 International Evangelical Seminary
(미) 겸임교수 역임
- 2000년-2002년 (주)투알앤디 기획이사 역임
- 2002년 춘천시 애니메이션뮤지움 심사위원
- 1999년-2001년 남서울대학교 애니메이션학과
조교수 역임
- 2003년 수도권매립지공사 영상물 심사위원
- 2004년-현재 경기대학교 디자인공예학부 조교수
(사)한국영상미디어협회 이사