

남북 애니메이션 공동 제작

사례 발표

이 정
(민족네트워크)

목 차

1. 애니메이션 협력의 필요성
2. 애니메이션 협력의 진행과정
3. 애니메이션 협력의 문제점
4. 애니메이션 협력의 새로운 모색

1. 애니메이션 협력의 필요성

남북협력은 통일이라는 대명제 아래서는 아무리 강조해도 지나치지 않지만 그것이 경제교류라는 범주에 들어오면 경제적 가치평가 아래서 신중하게 진행될 수밖에 없다. 특히 기업이 교류의 주체가 될 때는 반드시 경제원칙에 입각한 교류가 이루어져야 한다. 이러한 관점에서 일견 애니메이션분야는 남북경제협력의 여러 대상사업 중에서도 경제논리에 충실할 수 있는 사업 중 하나라고 보여진다. 그 이유는 대략 이렇다.

첫째는 북한 전문인력의 인건비가 저렴하다는 점이다. 애니메이션은 창작 비중이 적은 메인 프로덕션(Main production)의 경우 인력 의존도가 크다. 최근 연간 한국의 인건비가 지속적으로 상승한 결과 현재 메인 프로덕션 일감은 중국 등 인건비가 저렴한 국가로 급속히 이전되고 있는 추세이다. 따라서 중국보다 인건비가 저렴한 가능성이 있고 언어의 장벽이 없는 북한의 전문인력 활용은 긴요한 과제이다. 실제 국제 거래상에

서 북한의 인건비는 중국보다 저렴하다.

둘째는 북한은 전문인력을 대량 보유하고 있으며, 해외 작품 수주 활동에도 적극적으로 나서고 있다는 점이다. 북한의 유일한 애니메이션 제작사인 4.26아동영화촬영소는 1천2백 명가량의 애니메이터들이 있다. 이 촬영소는 1980년대 초반부터 유럽 등의 메인 프로덕션 일감을 수주해 왔다. 최근에는 일감이 부족해 해외 수주에 더욱 애를 쓰고 있으며, 아예 해외에 인력을 파견하여 작품제작 활동을 벌이고도 있다. 2000년 들어서는 남한 작품인 ‘게으른 고양이 덩가’(TV시리즈물), ‘뽀롱뽀롱 뽀로로’(TV시리즈물), ‘왕후 심청’(장편)를 제작하고, 2004년에는 평양정보센터 내에 남한 회사의 전용스튜디오를 개설하는 등 대남사업에도 적극성을 보이고 있다. 애니메이션 분야에 대한 이러한 북한의 적극적인 대응은 여타 사업보다 협력의 기반이 튼튼한 것으로 여겨져 남한의 애니메이션업계로서는 주목되는 대목이 아닐 수 없다.

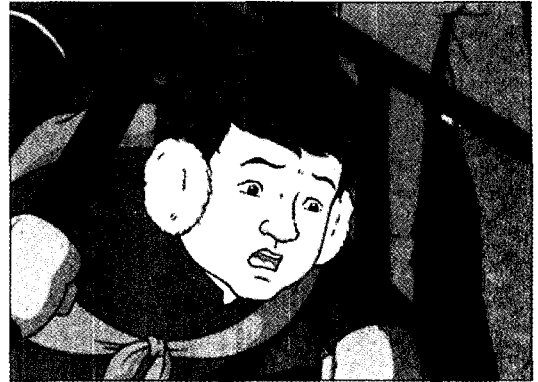
2. 애니메이션 협력의 진행과정

주식회사 민족네트워크는 1999년부터 북한과 애니메이션 협력사업을 추진해 왔다. 북한에 특정 작품의 제작을 의뢰하는 식의 현재까지 남측 기업들이 수행해온 협력사업은 일시적인 협력에 불과한 단점이 있다. 남북 양측의 법률적 한계 때문에 해당 작품이 제작되고 나면 협력사업이 종료된다. 또 다른 작품을 제작하려면 남북 사업 당사자가 새로운 계약을 다시 맺고 양측 정부로부터 협력사업 승인을 다시 받아야만 하는 번거로움이 따른다.

특히 국내 애니메이션 업체는 해외작품의 하청제작에 중점을 두고 있기 때문에 어떤 작품을 제작하느냐는 것보다는 얼마나 많은 일감을 처리하느냐는 것을 중시한다. 따라서 민족네트워크는 일시적이며 제한적인 교류에 따르는 불편을 줄이기 위해 장기적인 협력사업으로 발전시키려는 노력을 경주했다. 공동제작시스템을 구축하여 이 시스템을 상시적으로 가동하고자 한 것이다.

민족네트워크는 평양정보센터와 협의하여 2004년 6월에 평양정보센터 내에 ‘만화영화촬영장’이라는 민족네트워크 전용의 스튜디오를 개설했다. 스튜디오는 북한 내에서 대남사업이 가능한 평양정보센터가 4.26아동영화촬영소의 전문인력 30여 명을 제공 받는 방식으로 마련되었다. 민족네트워크는 이 스튜디오를 통하여 남한에서 고임금으로 고전을 면치 못하는 메인 프로덕션 일감을 북한에서 상시적으로 처리하고자 했다.

그러나 그 사업의 진행과정은 결코 평탄한 것이 되지 못했다. 사업 초기부터 기대에 반하는 결정적 문제점들이 노출되었다. 결과물의 납기가 길어지고, 질이 보장되지 못하고, 애니메이터(개발자)들 간의 접촉이 어렵고, 비용이 과다 지출되었다. 애니메이션 제작이 국제협업의 특질이 강하다는 점에서 기업의 입장으로는 견딜 수 없는 것이었다. 결국은 민족네트워크는 새로운 과



(그림 1) 남북협력으로 제작된 단편만화영화 ‘새’의 한 장면

도기적 방식을 모색해야만 했다.

민족네트워크는 ‘과도기적 방식’으로 2005년 말 단편만화영화 ‘새’(상영시간 20분)를 남북협력으로 완성했다. 그 협력 내용은 이러하다.

북한의 전문인력을 중국 회사를 통하여 중국에 초청, 중국 스튜디오에서 작업하게 하였다. 북측 애니메이터 20명이 3개월에 걸쳐 원화 및 동화 일부와 3D 전부를 제작했다. 이러한 방식은 남측 감독이 북측 애니메이터들을 지휘하는 것이 비교적 용이했고, 그들의 부족한 기술력을 배양시키기는 것 또한 용이했다. 물론 납기 관리도 편했다.

그러나 이는 상시적인 공동제작시스템의 한 모델이 된다는 측면에서는 얼마간의 의미가 있을지는 몰라도 진정한 의미에서의 남북협력사업과는 다소 거리가 있는 방식이다. 엄연히 북한-중국-남한이라는 3각 협력사업이다. 이러한 과정을 거쳐 현재 민족네트워크는 중국 심양에 중국인 중심의 100명 규모의 스튜디오(심양예문애니메이션유한공사)를 가지고 있다. 이 스튜디오를 통해서 남북 협력사업을 지속적으로 진행하고자 계획하고 있다. 이는 경제논리를 중시하는 기업의 입장에서 선택한 남북협력사업의 교육지책이다.

3. 애니메이션 협력의 문제점

필자의 지난 8년 동안의 경험에 비추어 애니메이시온 협력사업의 문제점을 지적하면 다음과 같

다. 첫째, 정치에 대한 영향이 너무 강하다. 남북 협력사업을 한다면서 정치적인 내용을 가진 작품을 제작한다는 것은 난센스다. 그러나 정치성 여부를 판단하는 것이 확대 해석될 경우가 발생한다. 민족네트워크는 2000년에 북한과 200만 달러 규모의 작품 공동제작에 합의한 바 있다. 이 작품은 장편만화영화 ‘모디스’로서 이스라엘의 종교지도자 모세의 일생을 다룬 것이다. 북측은 이 작품 제작을 불허했다. 북측이 민족네트워크에 전한 불허 사유는 정치적으로 아랍을 지지하는 북한에서 이스라엘을 미화하는 작품을 제작할 수 없다는 것이었다.

둘째, 협력사업에 대한 대가를 과도하게 요구하는 경향이 있다. 북한은 중국의 인건비보다 훨씬 높은 인건비를 요구한다. 개별 사업 대상마다 다르긴 하겠지만 현재까지의 애니메이션협력사업은 대부분 제작가격을 남한 가격보다 더 지불했다. 이는 경제논리에 어긋나는 처사이다.

셋째, 애니메이터들의 기술력 부족이다. 캐릭터 등에 대한 작화 능력은 좋은 편이지만 남한 애니메이터들의 작화수준에 비하면 그 실력이 중간그룹 정도에 그친다. 또 동작 연출 부족, 국제적으로 통용되는 전문술어나 표기법 해독 미숙, 경제적 연출법 부족 등도 기술력 부족의 요인이다. 이는 북한의 애니메이터들이 국제 조류에 둔감하고, 국제적 협업에 익숙하지 못하다는 증거이다.

넷째, 일감이나 결과물의 전달경로가 너무 길어 제작기간과 유통비용이 크게 증가한다. 보통 해외에서 수주한 메인프로덕션 일감의 경우 요구되는 제작기간이 극히 짧다. 동화일감은 3, 4일 짜리가 보통이고, 원화일감도 2주 정도에 지나지 않는다. 그러나 평양에서 제작할 경우엔 동화일감이 최소 8박9일 걸린다. 일감이나 결과물의 전달경로가 서울-인천-중국 단둥-신의주-평양의 노선을 채택하기 때문에 시간과 비용이 많이 든다. 더구나 결과물은 인터넷을 활용하여 주고 받



(그림 2) 북한의 원화가들이 그린 ‘닌자 거북이’ 원화들. 물 튀김이 최근의 작화기법에 부합하지 못한다.

기가 어렵다. 평양과 중국 단둥 사이에 인터넷이 연결되어 있기는 하나 최대 전송용량이 1메가바이트에 불과하다. 따라서 기가 단위의 대용량 전송은 불가능하다.

다섯째, 애니메이터들끼리의 접촉이 대단히 어렵다. 공동제작은 접촉의 자유로움이 필수다. 그러나 접촉목적을 밝히고, 그 이유가 타당한지를 검토하고, 애니메이터가 아닌 사람들의 입회하에 제한적으로 접촉을 허용하는 것이 현재의 북측 제도이다. 또 남한의 애니메이터가 북한에 상주하면서 공동작업하기도 수월하지 않다. 매번 초청장을 받고 과도한 체류경비를 사용해야 한다.

4. 애니메이션 협력의 새로운 모색

남북협력의 당위성을 납득하지 못할 사람은 없겠지만 개별 기업의 입장에서는 북한측과 사

업을 벌이는 것이 아직은 시기상조라고 판단하고 있는 듯하다. 이러한 현실론을 감안하여 교류 초기의 효과적인 남북협력을 이끌어내기 위해서는 정부 주도의 남북애니메이션교류센터를 개성 공단에 설립하는 것이 필요하다고 필자는 믿는다. 센터에 남북을 연결하는 창구역할을 부여하여 일감전달통로로서, 통신망 연결통로로서, 인적 접촉통로로서, 기술전습통로로서 활용하자는 것이다.

만약 이러한 센터가 설립된다면 채산성을 갖춘 애니메이션 남북협력사업이 원활하게 수행될 것으로 판단된다. 센터를 개성에 설립한다는 전제 아래 그 기대효과는 다음과 같다.

첫째, 센터를 통해 남북한의 일감을 직접 주고 받도록 할 수 있다. 해외 하청 일을 수행하는데 있어서는 중국보다 전달시간이 빠르고 운송비가 저렴할 것이다.

둘째, 통신중계를 센터가 수행하면 제한적이더라도 전산망을 통한 일감의 처리가 가능해진다. 일감 유통과 긴급 업무 연락 등에 나타나는 많은 문제점들이 사라지는 효과가 있다.

셋째, 센터가 남북 인적 접촉의 장으로서 활용될 수 있다. 남북간 협업을 협의하거나 작품제작상의 교육이 필요할 때 용이하다. 개성은 매일이라도 방문 가능한 지역이므로 긴밀한 협의나 교육이 가능하다.

현재 북한의 입장을 고려하면 이러한 교류센터의 설치가 크게 어렵지 않으리라고 추측된다. 북한은 이미 대남 애니메이션사업을 전담하는 애니메이션 스튜디오를 평양정보센터 내에 설치한 경험이 있고, 어려운 가운데서도 남한측 기업에 협력에 나서는 등 전향적인 의지를 드러내고 있다.

정부나 기업, 유관단체들이 나서서 교류센터를 설립한다면 남북 애니메이션 교류협력을 활성화하기 위해서는 여간 바람직한 일이 아니라고 믿는다.

참고문헌

- [1] 이정, 이상구, 1999-2004 남북애니메이션 교류백서(영화진흥위원회, 2004. 12)

저자약력



이 정

1980년 동국대학교 졸업
1990년 동국대학교 정보산업대학원 전산학과(공학석사)
1980년-1990년 한국기계연구원 기술원
1990년-2000년 불교방송, 경향신문 기자
2000년-현재 주식회사 민족네트워크 대표이사
이 메 일 : leejung@gmail.com