

# 북한 애니메이션의 현황과 남북교류 가능성에 대한 고찰

이용배

(계원조형예술대학 디자인계열 애니메이션과 조교수)

- I. 서론 - 연구 제안의 한계 및 목표를 중심으로
- II. 북한 애니메이션의 역사 및 현황
  - 1. 개관
  - 2. 변천사
  - 3. 작품 경향 및 제작진
  - 4. 최근 현황
- III. 남북 교류 사례 및 교훈
  - 1. 애니메이션을 중심으로 살펴본 남북한 교류 사례
  - 2. 남북한 교류 사례에서 얻는 몇 가지 교훈
- IV. 결론
  - 1. 남북한간 긍정적 애니메이션 교류의 전제
  - 2. 교류 활성화를 위한 몇 가지 제안과 과제

## I. 서론 - 연구 제안의 한계 및 목표를 중심으로

여러 가지 우여곡절이 있는 가운데서도 2000년 6월 남북한의 정상이 평양에서 직접 만난 것을 계기로 남북의 경제 및 문화분야의 협력은 그 어느 때보다도 활발하게 전개되고 있는 중이다. 정부는 2001년의 남북 간 교역규모가 2000년에 비해서 5.2% 감소한 4억296만 달러(미화)로 잠정 집계<sup>1)</sup>되었다고 발표한 바 있다. 이는 9·11 테러 사태 이후 미국의 강경한 공세로 남북관계가 급박하게 경색되었던 긴장국면의 조성 속에서도 지속된 결과이다. 즉, 반입은 1억7천617만 달러, 반출은 2억 2천 679만 달러로 전년 교역량(4억2천515만 달러)보다 다소 줄어들었으나, 대북 위탁가공교역은 1억 2천 900만 달러로 2000년과 비슷한 수준을 유지했으며, 금강산 관광객을 제외하고 북한을 방문한

1) 통일부의 「남북교류현황」 보고서(2002년1월) 및 연합뉴스 보도 내용(200년 1월 10일) 참조

남한 국민은 총 8천551명으로 2000년에 비해 17.5% 증가했다<sup>2)</sup>는 것이다.

이러한 남북 간의 경제 교류와 교류·협력사업에서 애니메이션 관련 분야도 이미 상당한 진전이 있어 왔다. 국내 거대 애니메이션 제작사인 (주)에이콤 프로덕션이 현재 진행 중인 <왕후 심청>이라는 극장용 장편 애니메이션의 40%를 북한의 '4·26아동영화촬영소'와 협력하여 만든다는 내용도 이에 포함되어 있다. 또한 (주)하나로통신이 지난해 남북합작으로 제작해 인터넷을 통해 상영중<sup>3)</sup>인 1분 짜리 스포츠 입체(3D) 애니메이션 <개으른 고양이 덩가>의 경우는 문화관광부 주최로 열린 2001년 대한민국 영상만화대상에서 캐릭터디자인상을 수상하기도 하여 남북합작 애니메이션 제작의 성과가 넓게 수용되고 있는 형편이다.

그러나 그간의 국내 실정상 북한 애니메이션에 대한 소개나 자료는 더 없이 미흡했던 것도 사실이다. 이에 그나마 간간이 기사화 되었거나 발표되어 왔던 북한 애니메이션 관련자료를 한데 모아 앞으로 더욱 활발하게 진행될 것이 분명한 남북한간의 애니메이션 교류와 협력사업에 참고로 삼게 하는 일은 매우 의미 있는 작업이 될 것이다. 따라서 본 연구의 목적은 북한 애니메이션의 현황을 조감하고, 그간 진행되어 왔던 남북한간의 애니메이션 관련 협력, 교류사업을 분석하여 새로운 남북관계의 설정이라는 시대의 흐름에 맞춰 남북한간의 애니메이션 교류방안을 여러 각도에서 검토하고 한시적으로 제안하는 데 있다.

1차적으로 본 연구는 제한된 자료와 정보에 머물고 있는 북한 애니메이션의 현황을 수집하는 작업을 거치는 것에서 출발한다. 주로 문헌상으로 분산, 기록되어 있는 이들 자료들이 분야별로 정리, 분석되어 현재의 북한 애니메이션 관련산업 및 문화환경을 종합해 볼 수 있도록 제시하고자 한다. 아울러 정부의 관련부처들 혹은 기타 기관에서 교류 추진 중인 남북 애니메이션 관련 사업들을 조사하여 그 공과와 과장을 되짚어 볼 것이다.

자료의 불충분한 접근, 민감한 국제 정세의 반영, 정치적 격변에 따른 영향 등 본 논문이 감당할 수 없는 많은 사안들이 한계로 작용하는 것은 불가피할 것으로 보인다. 그럼에도 불구하고 현 시점의 남북 간 애니메이션 협력사업들은 미래 한국 애니메이션의 발전 전망 속에 반드시 포함되어야 하는 범주의 한 모형일 수 있다. 궁극적으로는 국제사회에서 한국 애니메이션의 단일한 지위를 확보할 수 있는 토대가 되는 이들 사업의 실상을 제한적으로나마 집중 조명해 보는 것으로 본 연구를 마무리하고자 한다.

---

2) 위 1)의 같은 글에서 인용

3) 2001년 5월5일부터 무료로 하나로통신의 멀티미디어 종합 포털사이트인 '하나넷'(www.hananet.net)과 덩가 홈페이지(www.mydinga.com)에서 상영되고 있다.

## II. 북한 애니메이션의 역사 및 현황

### 1. 개관

북한의 애니메이션 산업은 여타의 산업분야들에 비해 비교적 발달된 수준<sup>4)</sup>이라는 평가를 받고 있으며<sup>5)</sup>, 국제적인 하청작업은 물론 자국내 창작물이 의외로 많은 편수가 있는 것으로 알려지고 있다. 노동집약적인 애니메이션 산업의 특징은 분업화되어 있는 각 공정별(원화, 동화, 셀 작업, 배경 등) 작업에 많은 인력이 투입되어야 한다는 것을 전제로 한다. 따라서 전 인민의 근로가 국가 동원력으로 가능한 사회주의 체제에서 애니메이션 산업은 그만큼 유리한 조건으로 작용한다고 할 수 있다. 과거 동구권 애니메이션의 역사적 성과가 그러하듯이, 북한 역시 자본주의적 인건비의 부담에서 자유로운 분업화된 노동력의 동원과 축적이 오늘날의 애니메이션 발전을 이끌어온 잠재력으로 보인다.

현재 남한이 애니메이션을 비롯한 영화를 문화산업적 측면에서 접근하여 육성하고 있다면, 북한은 이들 영화매체를 사상 교육적 측면에서 접근하여 정책적으로 육성하고 있다<sup>6)</sup>고 할 수 있다. 따라서 북한에서 애니메이션이나 영화가 갖는 위상과 기능이 우리와는 근본적으로 다르다는 것을 인정하고 그들의 현실을 파악할 필요가 있다. 아울러 언젠가 다가올 남북한의 문화통합을 고려할 때, 북한의 영화부문 기간시설이 상당한 문화산업적 가치가 있는 것으로 평가<sup>7)</sup>받는다라는 사실을 간과해서는 안될 것이다.

북한은 영화의 장르를 예술영화, 기록영화, 과학영화(과학홍보 및 교육영화), 아동영화로 구분하고 있다. 예술영화는 우리의 일반 극영화를 말하며, 기록영화는 다큐멘터리 기록물로 역사문헌영화, 정론(正論)영화, 시사보도(時報)영화, 기행영화, 초상영화(인물탐구) 등으로 세분할 수 있다. 과학영화에는 과학기술 지식의 보급을 목적으로 하는 대중과학영화, 과학교육을 목적으로 하는 교육과학영화, 과학자료와 기술적 자료들을 취급하는 과학통보영화로 나누어진다.

일반적으로 우리가 애니메이션이라고 부르는 영역이 속하는 아동영화는 다시 아동예

---

4) 외국에 소개된 기록(『Cartoons : One hundred years of cinema animation』, 410쪽의 북한 애니메이션 소개란 참조)에 따르면 북한은 1948년부터 평양에 애니메이션 스튜디오를 설립하여 애니메이션 제작의 기틀을 다졌다는 사실을 알 수 있다. 이 부분의 다른 기록(「북한 애니메이션의 어제와 오늘」, 76쪽)에는 1947년 2월에 '조선예술영화 촬영소'를 설립하여 촬영 등의 시설을 갖춘 것으로 되어 있다.

5) 1986년에는 불가리아의 바르나 국제 영화제(Varna International Animation Film Festival)에서 <날개 달린 용마>(장편, 김준욱 연출)가 수상한 것을 비롯하여, <도적을 쳐부신 소년>(1985년작, 김광성 연출)의 경우 제1회 평양 비동맹 국제아동영화제(1987.9.1~9.13)에서 만화영화부문 금상을 차지하는 등 북한의 애니메이션은 국제무대에서 호평을 받아왔다.

6) <북한의 영화산업 현황과 영화진흥정책 연구>, 한국문화정책개발원, 1997의 '연구개요' 참조

7) 위 6)의 같은 글에서 인용

술영화(아동용 극영화), 만화영화, 인형영화, 지형(紙型)영화(종이로 만든 동식물 등을 사용해 만든 영화로 우리 식의 절지 애니메이션과 유사), 그림영화(움직임이 없는 그림이나 삽화를 연결해 이야기를 전달하는 구연동화 방식의 TV용 영상물)로 분류할 수 있다. 따라서 이 글은 되도록 북한 애니메이션을 중심으로 삼되, 북한이 분류하는 체계에 따라 아동영화의 범위를 따라가야 할, 혹은 전체 북한영화의 큰 틀을 넘나들어야 할 필요와 한계가 있다.

## 2. 북한 애니메이션 변천사

### 가. 북한 영화예술의 변천사

북한의 애니메이션 역사를 언급하기 전에 우선 북한의 영화산업과 정책에 대해서 살펴볼 필요가 있다. 북한에서 영화는 가장 대중성이 높은 오락이자 정치·사상의 선전과 교육의 수단이다. 따라서 북한의 영화산업은 사업추진의 효율성과 그 성과의 극대화를 위해 국가(당 조직으로는 조선 노동당 선전선동부, 행정 조직으로는 정무원 문화예술부)에서 직접 관장하고 통제한다. 영화제작의 정책과 지원은 물론, 당에서 지정한 영화는 의무적으로 직장이나 학교 등에서 감상해야 한다. 영화를 본 후에 ‘영화실효투쟁’이라는 토론회에서 감상을 서로 이야기하며 영화 주인공의 생활을 따라 배우거나 중요한 대사를 암기하도록 요구하는 경우<sup>8)</sup>도 있다.

북한의 경우, 최고 통치자의 교시를 통한 ‘지도’와 ‘당적 통제’로 국가 정책이 유지된다고 볼 수 있는데, 영화는 인민에 대한 ‘인간개조’의 강력한 교양수단으로 표명되어 정권 창립 초기부터 집중적 투자와 당적, 사회적 관심의 대상이 되어 왔다. 북한 영화의 뿌리는 사실 20년대 중반 이후 김일성이 벌인 항일투쟁의 혁명적 문예전통에 기초한다고 할 수 있다. 김일성은 이러한 항일혁명 문예전통의 현대적 계승을 강조하면서, “혁명적인 문예활동을 통하여 우리는 강고하고도 장기적인 혁명투쟁에서 유격대원들을 혁명에 대한 끝없는 충실성과 불요불굴의 투쟁정신, 혁명적 낙관주의로 교양 하였으며 인민들에게도 우리 혁명위업의 정당성과 승리에 대한 확고한 신심을 안겨 주었습니다. 우리 군대의 예술단체는 항일유격대의 이러한 전통을 계승하여 군대 안에서 혁명적인 문예활동을 더욱 활발하게 벌이도록 하여야 하겠습니다.” (『김일성 저작선집』 1권, 208쪽<sup>9)</sup>)라고 지도하여, 오늘날까지 이어지는 북한 영화예술의 특성을 확고하게 정식화하였던 것이다.

현재 북한의 최고 통치자인 김정일 총비서 또한 1960년대의 영화혁명의 과정에서 당사업을 시작하여, 북한 영화산업 건설과정이 곧 북한 주체사상의 흐름과 직결되도록 방침을 정하고 지도체계를 확립하였다고 한다. 특히, 1973년 4월에 발표된 그의 『영화

8) 위 6)의 책 p.1-2 참조

9) 위 6)의 책 p.15에서 재인용

예술론』은 북한 통치 이념이자 유일한 사상인 주체사상에 입각한 북한영화의 교과서이자 절대적인 전범<sup>10)</sup>으로 알려지고 있다.

한편 김정일이 영화에 대해 매니아적 관심을 표명하고 영화정책이나 작품제작을 주도해온 만큼 북한영화는 사회적으로 중요한 의미를 지닌다. 그런 맥락에서 북한은 ‘영화문헌고’를 운영하면서 1만 5천여 편에 달하는 세계 각국의 영화를 보관하고 있다. 습도와 온도 조절 장치(항온항습장치)를 설치한 지상 3층에 지하 보관소까지 갖춘 이 곳에는 사회주의 국가의 영화는 물론 ‘할리우드 영화, 일본 영화 등을 국가별로 보관하는 것으로 알려져 있다. 우리 영화도 300편 이상을 따로 보관하여 제작연도, 출연 배우, 감독, 제작진의 이름까지 자세하게 기록한 목록을 비치해 놓았다고 한다.<sup>11)</sup>

이러한 사실들을 기준으로 북한 영화예술의 시대구분을 나누면 <표1-1>과 같이 정리할 수 있다.

‘지도’ 주체	영화정책 구분	시기	주요근거
김일성 지도기 (1926-1961)	항일혁명예술 전통기	1926.10-1945.8	북한영화의 뿌리인 항일혁명 문예전통
	영화예술 시원기	1945. 8-1950.6	민주기지 창설시기
	영화예술역량보존 강화기	1950. 6-1953.7	한국전쟁 시기
	주체영화 실험기	1953. 7-1961.9	전후복구 시기
김일성·김정일 공동지도기 (1961-1992.5)	영화예술 화력집중기	1961.10-1967.7	유일사상 강화선언 시기
	제1영화혁명기	1967. 8-1973.4	‘영화예술론’ 발표
	영화예술 발전기	1973. 4-1982.3	‘주체사상에 대하여’ 발표
김정일 지도기 (1992.5-현재)	영화예술 총화기	1982. 3-1992.5	제2문예혁명 선언
	제2영화혁명기	1992. 5-1994.7	다부적예술영화 <민족과 운명>의 성과와 김일성 사망
	고난의 행군기	1994. 7-현재	유훈통치 및 체제고수

<표 1-1> 북한영화진흥정책에 따른 북한영화예술의 시대구분

\* 『북한의 영화산업 현황과 영화진흥정책 연구』, 14쪽 도표 인용

10) 위 6)의 책 p.8-11, p.48-64, p.179-186 참조

11) 조선일보 2000년 10월 29일 기사에서 인용

## 나. 북한 애니메이션의 변천사

<표1-1>을 토대로 흩어져 있는 자료들에서 북한 애니메이션의 변천사를 따로 모아 알기 쉽게 시기별로 정리하면 다음과 같이 나누어 볼 수 있다.<sup>12)</sup>

- 1) 기반시설 및 토대 형성 시기(1947~1961)
- 2) 사상 및 혁명전통으로의 도약 시기(1962~1972)
- 3) 본격적인 발전 시기(1973~1984)
- 4) 해외 교류의 시작 및 황금기(1985~1994)
- 5) 고난 극복 및 제도약 준비 시기(1995~현재)

### 1) 기반시설 및 토대 형성 시기(1947년~1961년)

북한은 1947년 2월 6일 북조선 임시인민위원회에서 '조선예술영화촬영소'(당시는 북조선국립영화촬영소)의 설치를 결정한다. 이 시기 영화정책의 기본방향은 영화창작을 위한 물질적, 기술적 토대를 마련하는 것이었다. 이로써 초창기 북한영화와 기초적인 애니메이션의 창작역량을 양성할 수 있게 되고, 그들이 말하는 소위 '민족주의적 민족영화' 건설사업을 독려하게 된다.

그러나 한국전쟁의 발발로 창작역량은 중군 영화반, 보급선전대 등의 활동에 치중되면서 전투적인 당성을 요구받게 된다. 이런 변화는 전후 복구체제가 이어지면서 더욱 집요하게 전개되어 1956년 초에 이르면, 당중앙으로부터 사상투쟁과 당성, 노동계급성, 인민성을 강화하기 위한 대책 결정<sup>13)</sup>이 내려지기도 한다. 김일성의 '영도'와 교시로 당적 지도강화가 이루어지는 한편으로 북한영화 및 애니메이션의 국내 제작을 위해 필요

12) 「북한 애니메이션의 어제와 오늘」(윤영복, 2001 서울국제만화애니메이션 페스티벌 자료집, 2001.8)에서는 북한 애니메이션의 역사 시기를 제1기-여명기(1947~1959);북한 애니메이션의 준비단계, 제2기-발흥기(1960~1969);북한 애니메이션의 본격적인 시작, 제3기-발전기(1970~1979);김정일 위원장의 등장과 본격적인 발전, 제4기-완성기(1980~1984);북한 애니메이션의 정체성 확립, 제5기-전성기/1차 대외교류기(1985~1990);북한 애니메이션의 전성기, 제6기-2차 대외교류기(1991~현재);본격적인 대외 개방 및 교류의 시작 시기로 나누고 있다. 한편, 「북한영상자료의 통일교육 활용을 위한 분석」(통일부)에서는 북한 영화계에 중대한 영향을 끼친 정치 사회적 사건의 발생을 기준으로 ①건설시기(1945.8-1950.6), ②전쟁시기(1950.6-1953.7), ③전후복구시기(1953.7-1960), ④김정일의 등장과 유일 사상 강화시기(1960-현재) 등으로 구분하고 있다. 본 논문의 필자와는 다른 견해들이지만 빈약한 자료의 한계가 극복되는 언젠가는 종합적으로 서로의 내용을 보완하고 다듬을 필요가 있을 것이다.

13) 이 때를 전후로 하여 박헌영, 임화, 김남천 등에 대한 숙청이 단행된다. 앞 6)의 책 p.33 참조

한 촬영소의 복구, 확장 등의 기본 건설과 기술장비의 현대화 및 신진기술도입을 위한 해외 파견 등도 병행된다. 예컨대 1956년 6월부터 아동영화정책이 시행되어, 8월에 당 중앙위원회 상무위원회에서 연구사업으로 북조선국립영화촬영소 내에 ‘만화영화연구원’을 설립하기로 결정한 것 등이 이에 해당한다. 이 연구원은 ‘만화영화제작실’을 거쳐 1960년에 ‘만화영화제작단’으로 발전하게 된다.

이를 계기로 하여 1957년에는 북한 최초의 아동영화 <분단의 하루>가 제작되었으며, 1960년 여름에 북한 최초의 셀 애니메이션 <쇠도끼와 금도끼>(19분, 지주 집에 머슴사는 소년이 연못에 떨어진 쇠도끼가 행복을 주는 금도끼로 바뀌어진다는 이야기)<sup>14)</sup>와 인형영화 <신기한 봉숭아>(북한 발행 『조선중앙연감』에 의하면 북한 최초의 애니메이션은 1952년에 제작된 <신기한 봉숭아>와 <홍겨운 들판>으로 기록되어 있다)가 만들어졌던 것이다.

## 2) 사상 및 혁명전통으로의 도약 시기(1962년~1972년)

북한의 60년대는 사회주의가 전면적으로 건설되는 기간으로 흔히 ‘천리마 시대’라고 불린다. 북한은 1960년 말부터 혁명적 문학예술창작에서 일대 전환기를 마련하기 위해 영화를 포함한 모든 예술 장르에 주체 사상적 발전방향을 강화하게 된다. 문학예술 보급사업의 개선과 함께 기록영화, 과학영화의 기능과 역할을 높이는 등 ‘천리마 시대’에 호응하는 사업총화보고가 전국적으로 이어지면서, 1962년에는 ‘2·8예술촬영소’(인민무력부 소속)와 ‘과학영화촬영소’가 설립되기에 이른다.

한편, <피바다>(항일혁명시기의 창작품으로 2부작인 영화는 1969년 말, 가극은 1971년 7월에 완성), <꽃과는 처녀>(1972년에 완성) 등 북한의 5대 혁명가극이 완성되면서 후계자 김정일도 서서히 모습을 드러내기 시작한 때도 이 시기이다. 북한의 영화정책 구분으로는 ‘제1기 영화혁명기’에 해당하는 이 시기의 김정일의 문학예술사업의 지도 경험은 이후(1973년 4월 11일) 주체문예사상의 교과서 격인 『영화예술론』으로 집약되어 체계화된다.

김일성 또한 유일 사상체계의 확립을 위해 여러 현장 지도에서 혁명적 영화의 중요성을 강조하고, 사상투쟁을 독려한 것으로 기록되어 있다. 특히, 1964년 12월 8일에 ‘예술영화촬영소’에서 열린 조선노동당 중앙위원회 정치위 확대회의에서의 김일성 연설은 ‘아동영화 문제를 중시’하는 것을 포함하고 있으며, 이 때의 지도 내용을 토대로 ‘아동영화촬영소’ 설립안<sup>15)</sup>이 통과된다. 북한 애니메이션이 본격적인 사상 및 혁명전통으로 도약할 수 있는 발전의 기틀은 1965년 7월에 기존의 ‘만화영화제작단’이 ‘조선아동영화촬영소’라는 독립단체로 활동을 개시하면서 마련되었다고 볼 수 있다.

이후 1971년 5월에 ‘조선기록영화촬영소’ 안에 있던 ‘조선과학영화촬영소’가 ‘조선과학교육영화촬영소’로 개편되면서 ‘조선아동영화촬영소’는 이 곳으로 흡수, 통합된다. 이

14) <충련비디오 총목록 '91/9>에서 인용

15) 내외통신, 1998년 8월 20일 기사에서 인용

조선과학교육영화촬영소의 기본 임무는 "혁명의 대를 이어나갈 어린이들을 공산주의 건설의 후비대로, 주체형의 공산주의 혁명가로 키우기 위한 아동영화를 만드는 것"이었고 산하에는 아동영화창작단, 만화영화창작단, 지형(紙形)영화창작단, 과학영화창작단 등을 두었다.<sup>16)</sup> 이 시기부터 북한의 애니메이션은 조선과학교육영화촬영소 내 '만화영화창작단 4·26제작단'이라는 이름으로 제작된다.

당시 북한의 애니메이션으로는 1963년에 지형영화 <감장토끼>가 제작되었으며, 조선 아동영화촬영소의 초기작으로는 <사슴과 호랑이> <홍겨운 들판> 등의 작품들이 있다. 이들 작품은 당시의 예술창작 조류에 맞춰 주지적인 사상교양작품으로 제작되었다<sup>17)</sup>는 것을 알 수 있다. 그 외 <놀고먹던 꿀꿀이>(1967년), 인형영화 <거떡과 금덩어리>(1972) 등이 기록에 남아있다.

### 3) 본격적인 발전 시기(1973년~1984년)

북한에서는 김정일의 방대한 분량의 이론서 『영화예술론』 집필 이후 영화예술창작이 전면적으로 발전하였다고 강조한다. 김정일의 전면적인 등장은 1970년 조선노동당 5차 대회 이후이며, 북한의 「조선대백과사전」은 "1950년대 말부터 창작되기 시작한 만화영화는 1970년대에 이르러 자기 발전에서 근본적인 전환을 이룩했다<sup>18)</sup>"고 밝히고 있다. 북한의 애니메이션이 크게 발전했다는 이 시기는 김정일 조선노동당 당 선전선동 담당 비서가 문화예술부문에서 왕성한 활동을 하던 때와 겹친다.

이 시기부터 북한 애니메이션의 주요한 특징과 기본방향이 결정되는데, 동식물의 의인화된 사물을 통한 동화/우화적 표현 요소 등이 서서히 정착되기 시작한다. 이는 "기법이 소화하지 못하므로 만화영화, 인형영화, 지형영화에서는 혁명전통을 취급하지 말아야 한다"는 김정일의 교시(1971년 5월)와 "아동의 나이와 심리적 특성에 맞게 제작해야 하며, 직선적이 아닌 은유적으로 표현해야 아이들이 만화를 좋아한다"고 강조한 김일성 주석의 교시(1972년 1월)에 따른 결과이다. 즉, 1970년대 초 이전까지 사상교양작품으로 제작되던 북한 애니메이션 제작관행에 제동<sup>19)</sup>이 걸리고 동식물이나 사물 등을 소재로 한 영화가 많이 나타나며 권선징악적 내용이 영화 전반에 걸쳐 흐르게 된다.

이 같은 북한 애니메이션의 중요한 특징은 <파철군단>(1971년)에서 이미 엿보이기 시작한 것으로 알려졌다. 파철(고철) 수집을 홍보하기 위해 제작된 <파철군단>은 의인화 기법과 우화적 요소를 가미, 홍보와 재미라는 완성도 높게 그려냈다는 평을 받고 있다.<sup>20)</sup> 개편된 북한의 '4·26제작단'은 인형영화 <너구리의 겨울차비>(1974), <소동은 왜 일어났을까요>, 지형영화 <어린 머슴>(1974), <자루 속에 든 승냥이>(1975), <늙은 왕문어>(1976) 등의 작품에서 이러한 기본방향과 특징을 구체적으로 실천하게 된다.

16) 연합뉴스, 2001년 11월 9일 기사에서 인용

17) 위 12)의 글 p.76에서 인용

18) 연합뉴스, 2000년 11월 2일 기사에서 재인용

19) 김정일, 김일성의 교시 등은 위 12)의 글 p.78에서 재인용

20) 연합뉴스, 위의 18) 기사에서 인용



북한 애니메이션이 본격적인 자기발전을 해나가는 이 시기에 김정일의 관심과 지도는 계속 이어지고 있다. ‘과학교육영화촬영소의 기본임무에 대하여’라는 교시(1974년 11월)에서 그는 “만화영화가 봉건적, 부르주아적으로 흐르지 않도록..”하라는 지적을 강조한다. 이러한 제작방침을 수용한 대표작이 <나비와 수탉>(1977/1978)이며, <산삼꽃> <다시 돌아온 꿈> <명명이의 잠망경> <장수 힘> 등도 이런 제작방침을 따른 것으로 풀이된다. 그의 애니메이션에 대한 제작지도는 아동영화의 특수성을 강조하여 “아동영화를 극영화화해서는 안된다”(1983년 12월)며 재작업을 지시한 <날개 달린 용마>의 사례와, “산신령을 소재로 한 동화적 환상이더라도 유신론으로 흐르는 것을 경계하며 현실적 기초를 지킬 것”(1985년 3월)을 강조한 인형영화 <때늦은 뉘우침>의 사례<sup>21)</sup>에서도 나타나고 있다. 이상의 사실은 북한 애니메이션의 성격 구축에 있어 김정일이 차지하는 위상과 역할을 잘 대변하고 있다.

이 시기의 대표적인 작품은 김일성 주석이 들려주었다는 동화를 소재로 만들었다는 <날개 달린 용마>이다. 북한에서는 어린이의 시점으로 제작돼 ‘만화영화는 어린이용’이라는 인식을 정착시키는 데 크게 기여한 작품이라고 평가하고 있다. 이 작품이 애니메이션이 성인들을 주 관객으로 하는 예술영화를 닮아 가는 당시의 경향을 극복했다는 것<sup>22)</sup>이다. 이런 분위기에 따라 <다람이와 고슴도치>(77년~), <소년장수>(82년~) 등 다부작 연속물(TV용 시리즈 애니메이션)의 제작을 이 시기에 착수한다. 그 외의 작품으로는 인형영화 <토끼전>(1983)이 있으며, <두 장군 이야기>(1983), <용감한 기러기>(1983), 김정일의 원작으로 알려진 <호랑이를 이긴 고슴도치>(1984) 등이 있다.

#### 4) 해외 교류의 시작 및 황금기(1985년~1994년)

김정일에 의해 주도되어 온 북한의 영화정책에 힘입어 1980년대 중반기에 들어서자 북한 애니메이션은 매년 10여 편<sup>23)</sup>을 꾸준히 제작하는 황금기를 맞게 된다. 1985년경부터는 이전 시대의 기술적 축적과 성과를 이어 받아 폭넓게 외국과 합작하는 등 애니메이션 제작에 있어 대외적인 개방도 모색하게 된다. 주로 프랑스, 이탈리아, 스페인, 폴란드 등 주로 유럽국가들로부터 주문을 받거나 합작을 한 바 있다. 당시 북한은 <가르 간츄아>, <아라비안 나이트>, <레미제라블>, <사자왕 심바>, <타이타닉> 등 많은 작품들을 제작해 유럽에서 확고한 지위를 얻었다<sup>24)</sup>고 한다.

기법에 있어서도 이 시기에는 인형영화에 대한 기술적 발전이 주목할 만한 성과로 기록되어 있다. 인형제작에 필요한 뼈대 장치로 철제 골격을 100% 사용하여 인형의 움직임에 정밀성을 높이는가 하면, 인물과 소도구 장치에 조선화 기법이 도입되기도 한

21) 앞 12)의 글 p.78을 중심으로 재정리

22) 연합통신, 위의 18) 기사에서 인용

23) 1980년대에 들어 북한에서 매년 창작된 영화를 분류해 보면 예술영화 30여 편, 기록영화 30~50 편, 과학영화 30여 편, 아동영화 10여 편 등으로 구성되어 있다. 앞 6)의 책 p.65 참조

24) 연합뉴스, 2001년 12월 18일 기사에서 인용

것으로 알려지고 있다. 1986년에 북한은 전체 제작편수 7편에서 4편을 인형영화<sup>25)</sup>로 만들었고, <없어진 생일날>, <물에 빠진 너구리> 등이 같은 해에 제작된 주요 작품이다.

1980년대 후반이 되면서 북한 애니메이션의 제작규모는 급격하게 커진다. 즉, 1987년부터 새로 시작된 다부작 연속제작물 <영리한 너구리>가 총 50부작을 목표로 장기제작에 들어가고, 1982년부터 제작되어 총 100부작을 목표로 했던 <소년장수>의 경우도 꾸준한 인기에 힘입어 대규모 시리즈로 완전하게 자리를 잡았기 때문이다. 매년 10편 내외의 규모로 유지되던 제작편수는 이러한 집중제작의 영향으로 1988년 19편, 1989년 21편, 1990년과 1991년에는 매년 20여 편 이상으로 급증하게 된 것이다.

제작인력 면에서도 1985년 7명이었던 연출자 수가 1991년에는 16명으로 늘어나게 된다. 북한은 이렇게 늘어난 애니메이션 제작을 위해 80년대 말부터 사회주의 교육학의 원리를 강조하기 시작했으며, 1982년부터 대중화된 전국문학통신원 제도<sup>26)</sup>를 더욱 확장시켜 시나리오 작가발굴 통신원 제도로 발전시키는 등 아동영화 창작의 대중화에 대한 정책적 지원을 강화하게 된다.

1990년대 초반까지 황금기를 누렸던 이 시기의 애니메이션 작품들을 살펴보면 그림 만화영화 <도적을 쳐부신 소년>(1985), <재미있는 이야기 연속편>(1985), <재간둥이 멍멍이>(1986), <범을 타고 온 소년 2>(1991) 등이 있으며, 1989년에 제작된 <범을 타고 소년>과 <산삼꽃>은 수작으로 평가되고 있다. 그 외에 지형영화 <여우가 놓은 다리>(1985), <차에서 떨어진 승냥이>(1985), <피있는 개미>(2부작, 1988) <꿀벌과 등에>(1989), <돌배 따러 가는 날>(1991) 등과 인형영화 <누가 1등을 했나?>(1988), <토끼와 사자>(1989), <거북이가 만든 초롱>(1991) 등이 이 시기에 제작된 주요 작품들이다.

북한에서는 김일성 주석이 들려준 동화를 영화화했다는 <나비와 수닭>(1977), <두장군 이야기>(1983), 김정일 총비서가 들려준 동화를 기초로 제작했다는 <호랑이를 이긴 고슴도치>(1984), <도적을 쳐부신 소년>(1985)를 비롯해 <다람이와 고슴도치>, <소년장수>(82~97년), <영리한 너구리>(87년~) 등을 가장 인기 있는 대표작으로 꼽고 있다. 북한 내에서는 이들 작품을 "지덕체 교양내용을 진실한 동화적 영화형상으로 담아냄으로써 높은 사상 예술적 풍격을 갖춰 어린이들의 참다운 길동무로, 아동영화의 본보기로 되고 있다"고 평하고 있다. 특히, 김정일의 생모인 김정숙이 들려준 동화를 영화화했다는 <소년장수>는 지금도 방영될 때마다 '소년장수의 운명은 어떻게 되는가', '속편을 빨리 방영해 달라' 등의 편지와 전화가 쇄도하는 것으로 전해진다.<sup>27)</sup>

북한 국내의 제작이 활성화하는 것과 비례하여 1990년대 초반에는 본격적인 해외와

25) 위 12)의 글 p.80에서 인용

26) 80년대에 들어서 북한의 영화정책은 온 사회를 주체사상화 하기 위한 일환으로 문학 예술활동을 대중화하고 당의 방침을 관철하기 위한 군중문예창작의 핵심역량으로 문학통신원제도를 발전시킨다. 북한은 이 통신원제도의 열성자들을 통해 집체화된 예술 창작을 이끌어냈으며, 영화이론의 정립과 다부작영화 창작에도 힘을 기울이고 있다. 앞 6)의 책 p.54-65 참조

27) 연합통신, 2000년 11월 2일 기사를 참조하여 작성

의 교류가 활발해진다. 극장용 장편 애니메이션으로 제작된 <호동왕자와 낙랑공주>(1990) 등은 해외에서 작품성을 인정받기도 했다고 전해진다. 이를 발판으로 북한은 1991년 8월 15일부터 9월 16일까지 새로운 다부작 애니메이션 제작을 위한 ‘만화영화 합작 대표단’이 프랑스를 직접 방문하게 된다. 1992년부터는 이런 움직임이 급속하게 발전하여, 1월에는 일본의 애니메이션 대표단이 방북하고, 2, 3월에 조총련의 애니메이션 기술 대표단도 방북하여 ‘조선과학교육영화촬영소’의 설비 현대화와 OEM 제작 수출의 실무에 대한 논의가 있었다고 전해진다.

이렇게 프랑스와 일본 등이 상호 방문하게 된 까닭은 북한의 심각한 경제난 때문으로 풀이된다. 즉, 인민경제의 사정이 어려워 애니메이션 제작이 힘들어지자, 이제까지의 애니메이션 부문성과를 외화벌이 사업의 일환으로 전환해보자는 절박한 사정이 반영된 것이다. 단적인 예가 1991년 24편에 이르던 제작편수가 1992년에는 18편으로 줄어들고, <영리한 너구리>와 <소년장수>의 제작에도 영향을 미친 사실이다. 결국 북한은 <소년장수>를 50부작 규모로 대폭 축소하고 1997년에 가서 시리즈를 종결하기에 이르며, <영리한 너구리>도 한때 제작이 중단되는 사태를 겪기도 한다.<sup>28)</sup>

#### 5) 고난 극복 및 재도약 준비 시기(1995~현재)

1994년 7월 8일 김일성의 사망은 북한 사회체제에 크나큰 위기로 다가온다. 그러나 조선노동당의 당노선과 정책에 가장 민감한 북한의 영화산업은 당시 가중되고 있던 식량난에도 불구하고 실로 고난에 가득 찬 행군을 가속시켜가고 있었다. 그 단적인 예가 다부작 예술영화(시리즈 형식의 극영화) <민족과 운명>이 1995년에만 23부부터 31부까지 제작되었다<sup>29)</sup>는 사실이다. 이와 함께 이 시기의 북한 영화계는 당면한 경제적 난관을 헤쳐나가고 재도약을 준비하기 위한 구조개편 사업들이 활발하게 진행된다. 우선, 기존의 조선기록영화촬영소와 조선과학교육영화촬영소가 통합해 ‘조선기록과학영화촬영소’로 개편된다. 이렇게 과학영화 제작부문이 통합됨에 따라서 아동영화제작 부문은 따로 독립되어 현재의 ‘4·26 아동영화촬영소’로 된 것<sup>30)</sup>이다(1996년).

조선기록과학영화촬영소가 주민들에게 식량난 등 경제적, 정치적 고난 극복의 의미를 선동하는 작품들을 많이 만들 필요에 따른 조직개편이었다면, 4·26아동영화촬영소의 독자적인 조직<sup>31)</sup>은 아동영화 제작의 활성화를 위한 조치였다고 할 수 있다. 북한은 여

28) 앞 12)의 글 p.82 부분을 재정리

29) 북한의 90년대 영화와 문예정책의 이념과 방향을 총체적으로 구현하고 있다고 알려진 <민족과 운명>은 총 50부작을 목표로 1992년 김정일의 50회 생일에 제1, 2부가 동시에 개봉된 이래 1997년까지 42부가 제작되었다고 한다. 앞 6)의 책 p.82-86, 92 참조

30) <한국영화연감>, 1998년도판, p.75 참조

31) 설립 이후 1996년 말 재개편될 때까지 시리즈(<소년장수>, <영리한 너구리> 등)와 장편(<호동왕자와 낙랑공주> 등) 50여 편의 아동영화를 만들어낸 바 있는 이 촬영소는 이러한 재도약의 지원에 따라 현재 5개의 스튜디오를 갖고 있는데, 빠른 시일 내에 6번째 스튜디오를 개관할 예정이라고 북한에서 발행하는 영자신문 평양타임스 최근호(2000년 9월 30일)는 밝히고 있다. 연합뉴스, 2000년 10월 26일 기사 참조

러 가지 어려운 상황 속에서도 1997년 김정일 우상화 작업에 참여한 ‘만수대 창작사’와 ‘4·26아동영화촬영소’ 간부들에 대한 표창 수여, 1999년 새 빌딩으로의 이주 등 적극적인 격려와 대외 교류지원 등을 단행하고 있다. 현재<sup>32)</sup> 이 촬영소에는 연출가와 미술가, 원도가(原圖家 ; 우리 식으로는 보통 ‘원화맨’, 혹은 상층 원화 전문가를 말하는 듯함)를 비롯한 1천여 명의 젊은 창작가들이 최근 도입된 컴퓨터를 적극 활용해 기술수준을 높이고 있으며, 유럽 등지로부터 주문제작을 하는 등 국제적 수준에 도달해 있는 것으로 전해지고 있다.

이 시기의 북한 애니메이션은 지형영화와 인형영화의 비중이 다시 높아져 1995년 지형영화 <착한 마음>, <까치와 여우>, 1996년 인형영화 <개미와 꿀차>, <소년과 어영대장>, <깡충이가 준 약> 등이 제작된 바 있다. <진주마을 선수> 같은 셀 애니메이션 방식과 절지가 혼합되거나, <은동이>처럼 보기 드물게 아동영화에 다시금 계급적 투쟁을 반영한 작품도 주목을 끌고 있다. 1990년 말 이후에는 <소년장수>, <영리한 너구리>와 같은 주력 애니메이션 시리즈물 제작에 <다람이와 고슴도치><sup>33)</sup>가 새로 등장하게 되며, 2000년에는 <농부와 얼룩이>, 인형영화 <음악경연이 있는 날>, <명명이의 벽시계>, <오누이와 나무꾼>, 절지영화 <꿀꿀이가 만든 연> 등의 제작이 확인되고 있다.

#### 다. 작품 경향 및 제작진

##### 1) 주요 애니메이션 작품의 경향

북한 애니메이션(아동영화)의 주요 주제는 지식교양, 계급교양, 사회주의 애국주의교양, 공산주의 도덕교양을 높이는 데 있다. 단지 아동들의 지적 호기심을 자극하고 충족시켜주는 것이 아니고, ‘공산주의적 인간형’으로 교양하는 수단으로써 집단주의, 계급의식, 당과 김일성/김정일에 대한 충성심 등을 강조하는 것이다.

북한의 애니메이션(아동영화)은 대부분 동물을 주인공으로 한 우화로, ①욕심부리지 않기, ②강한 적을 상대로 해서 지혜로 이기기(용기와 지혜), ③교만하지 않기(겸손), ④뭉친 힘이 얼마나 강력한가 보여주기(단결심) 등과 같이 보편적 주제 혹은 일정한 덕목을 내세운다. 보통 북한의 아동영화제작에서 가장 중요시하는 것은 동심의 구현이라고 할 수 있으며, 이러한 목적 달성을 위한 몇 가지 원칙(김정일의 제작지도 등을 반영한)이 세워져 있다. 즉, 만화·인형·지형영화와 같은 아동영화는 철저하게 환상적 심리에 기초하여 제작되어야 하며, 만화·인형 등 소재의 특성과 아동들의 사고 구조의 단순성을 고려하여 간결하고 선명한 구성이 요구된다<sup>34)</sup>는 것이다.

1997년 프랑스 안시 애니메이션 페스티벌의 MIFA'97에서 선보인 북한 제작 애니메

32) 연합뉴스, 2001년 12월 26일자 기사에 준한다.

33) 현대적인 전쟁 액션물인 이 작품은 2000년 1월 현재까지 12부가 제작되었다고 한다. 앞 12)의 글 p.82 참조

34) <북한영상자료의 통일교육 활용을 위한 분석 - 북한영화를 중심으로>, 통일부, 2001. 9의 글 p.31 참조

이선은 <호동왕자와 낙랑공주>, <영리한 너구리>, <나비와 수탉>, <소년장수>, <날개 달린 용마>, <두 장군 이야기> 등이다. 북한은 이외에도 다양한 애니메이션 단편들을 제작하여 국제 페스티벌에 출품을 시도하고 있다. 이들 작품들의 이미지(그림 1-1에서 1-4까지, 표 1-2)를 살펴보면 다음과 같다.



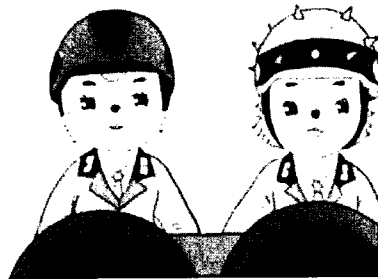
<그림1-1> <나비와 수탉>, 1987년(18분)



<그림1-2> <호동왕자와 낙랑공주>, 1990년(75분)










<그림1-3> <소년장수>, 1986년(시리즈)



<그림1-4> <다람이와 고슴도치>, 1983년

이들 작품의 이미지들을 통해서 받는 전체적인 인상은 우선 인쇄술이 떨어진 60년대 국내 잡지의 삽화를 보는 듯한 애잔함을 느끼게 한다. 색채의 사용이나 현상 기술 등이 우리의 감각으로는 어색하게 비쳐 보인다는 사실을 부인할 수 없다. 그러나 그들의 혁명전통을 계승하여 사회주의적인 리얼리즘을 개척해온 미술(그들은 '조선화'라 칭한다)의 구도와 남한에서는 잊혀진 지 오래인 고유색이 주는 넉넉한 동질감이 우리의 눈을 사로잡는다. 아울러 인물 표현에서 옛 초상화의 전통적 선묘의 재미와 복식의 디테일은 상업주의의 극에 달한 국내 애니메이션 영상과는 다른 여운을 제공한다고 할 수 있다.

분야	작품명	편수(소제목)	분량	연출	기법	대표 이미지
TV 시리즈 물	영리한 너구리	바람개비	11분	김광성	셀 (만화)	
	소년장수	제1부 - 아버지의 장검	27분	손중권	셀 (그림)	
		제7부 - 어머니를 찾아서	19분	김광성	셀 (그림)	
	전래동화	까치와 여우	15분	손중권	지형 영화	
		독 안의 여우	12분	조재광	인형 영화	
		야옹이와 꿈	15분	사상준	인형 영화	
극장용 장편	호동왕자와 낙랑공주	75분	김용찬	셀 (그림)		

<표 1-2> 북한의 다양한 애니메이션 및 분야별 기법

\*자료 : www.donga.com 등 북한 관련 사이트에서 종합

한편 애니메이션 테크닉 측면에서 볼 때, 사실적인 묘사에 치중하여 동작이 느리고 자연스럽지 못하며, 배경 및 그 처리의 경우 아주 낮은 수준을 보여 주고 있으며, 예술성이나 작가의 개성과 독창성을 찾아보기 힘들다. 반면에 연출과 효과, 카메라 기법은 양호한 편으로 기능적인 측면만이 존재하는 듯하다<sup>35)</sup>는 평가도 받고 있다.

## 2) 북한 애니메이션의 제작진

<표 1-3>은 현재 북한 애니메이션을 이끌고 있는 주요 제작진을 도표로 정리한 것이다. 도표에서도 알 수 있듯이 북한의 애니메이션 제작진들은 북한의 분류하는 아동영화(극영화, 만화영화, 인형영화, 지형영화, 그림영화 등)의 전체 장르 영역을 넘나들면서 작업하는 특징을 보여주고 있다. 특히, 미술을 담당하다가 작가와 연출을 겸하고 있는 '조선과학교육영화촬영소'의 제작담당 부총장 김관선, 촬영감독 겸 연출가로 인형영화와 만화영화 분야에서 많은 작업을 보여준 사 상준, 영화문학(시나리오)작가 겸 연출가로서 주로 지형영화에서 활동하며 인형영화에도 그 영역을 넓히고 있는 류충웅<sup>36)</sup>, 아래에서 소개할 김준옥 등이 이에 해당한다.

부족한 자료이지만 북한 애니메이션의 현주소를 알려주는 국내의 신문 기사에도 이들 제작진들에 대한 소개가 드물게나마 등장하는 경우가 있다. 가령, 북한의 월간 화보 '조선' 11월호를 인용하고 있는 연합뉴스(2001.12.2)에는 "동심의 세계를 살아 온 연출가"로 김 준옥을 기사화해 작가, 연출가, 미술가 등 다양한 활동을 해온 그의 북한 아동영화 외길 40년에 대한 소중한 기록 자료를 남겨주고 있다.

또 같은 신문<sup>37)</sup>은 재일본조선인총연합회(총련) 기관지 조선신보(2001. 10.1)에서 알려주고 있는 촉망받는 차세대 연출가 리인철에 대한 기사도 제공하고 있다. 이 기사에서 그는 대학을 졸업하고 촬영소에 배치된 후 1년도 안된 지난 1994년 인형영화 <알라공>을 연출해 두각을 나타냈다고 한다. '영화창작의 사령관'으로 불리는 그는 현재까지 인형 및 지형(紙型)영화 15편을 제작했는데 이들 작품은 어린이들은 물론 어른들로부터도 큰 인기를 끌고 있으며, 노동당 창건 55돌(2001.10.10)을 맞아 <거부기(거북)와 벌새>라는 작품도 제작한 바 있다는 것이다.

리인철(37세)은 어릴 적부터 그림 그리는 재능을 인정받아 14세 때 평양미술대학 선전미술학부 전문부(고등중학교 과정)에 입학할 수 있었으며, 8년 간의 교육과정을 마친 뒤 다시 평양연극영화대학 영화연출과에서 영화에 관한 전문교육을 받았다고 한다. 아울러 기사는 그가 최근에도 틈만 있으면 학교를 찾아 어린이들로부터 자신이 제작한 영화에 대해 반응을 듣기도 하고, 이들과의 대화과정을 통해 재미있는 소재도 발굴한다는 생생한 뒷이야기도 전하고 있다. 이러한 자료들은 미래에 있을 애니메이션 남북교류의 실제 당사자들의 윤곽을 그릴 수 있게 해준다는 차원에서 소중하게 정리되어야 할

35) "MIFA'97참가 조선과학교육영화촬영소의 만화영화 제작현황을 통해서 본 북한 애니메이션의 실상" (벨슨신, 애니메이툰 통권 제10호, 1997.78)에서 인용

36) 앞 12)의 글 p.86에서 인용

37) 이후 연합뉴스, 2001년 10월 10일에서 인용

것이다.

리인철 외에도 1980년대 중반 이후 활동하는 인물들로는 <다람이와 고슴도치> 시리즈의 연출가 김영철을 비롯하여 장철수, 김광선, 김용찬 등이 있으며, 인형영화 연출의 조재광, 김충성, 지형영화 연출의 마죽희 등이 언급될 수 있다. 시나리오 분야에는 대표적 인물인 김용권 외에 방순영, 최태영, 차계옥, 김창규, 리영춘을 들 수 있으며, 촬영분야에는 김창호, 고병화, 강태영 등, 미술 분야에는 김종철, 김영철, 오신혁 등, 음악 분야에는 가장 인지도가 있는 김명희와 백인선, 배용삼 등이 있는 것<sup>38)</sup>으로 알려지고 있다.

애니메이션을 비롯한 북한의 최근 아동영화는 컴퓨터 활용능력을 갖춘 20-30대의 젊은 층에 의해 주도되고 있다고 한다. 북한 노동당 기관지 노동신문<sup>39)</sup>은 북한의 아동영화 제작을 전담하고 있는 조선4·26아동영화촬영소의 인적 구성에 대해 "유능한 창작가, 예술인들로 구성된 창조집단의 평균연령이 30세 전이다"라고 밝혔다. 노동신문은 이어 "컴퓨터에 의한 영화제작공정도 실현됐다. 채색 배경미술과 편집공정으로부터 녹화테이프 수록공정에 이르기까지 영화제작의 전 공정이 현대화되어 있어 영화제작능력이 비상이 강화됐다"고 보도, 이들이 컴퓨터를 활용해 아동영화를 제작하고 있음을 전했다. 다시 말하면 최근 컴퓨터 학습열풍에 적극 부응한 젊은 층이 이 같은 작업을 맡고 있다는 것이다.

이름	전문분야	주요 경력사항 및 참여작품	비고
김광성	연출	4.26아동영화촬영소 제1창작단 연출가 <b>제1차 조선영화축전(91) 2.16연출상 수상(&lt;소년장수&gt;)</b> 만화영화합작대표단장, 프랑스 방문 1997. 6. 공훈예술가 칭호 시나리오 : 소년장수(91/92) · 얼룩이의 손자리(91) 연출 : 도적을 쳐부신 소년(85), 영리한 너구리(88/89/91), 피 있는 개미(89), 소년장수(91/92), 얼룩이의 손자리(91)	
김명희	작곡	<b>논설 : '학령전 아동문학의 특성을 살려 쓰자'(1991)</b> <b>음악평론 : '학령전 아동문학의 고전적 본보기 - 유년동요 자장가에 대하여'(1992)</b> <b>영화음악 : 도적을 쳐부신 소년(85), 영리한 너구리-높이 재기/ 스키경기/후보선수(88), 소년장수-제12부 그 사랑 못 잊어 (90)</b>	
김용권	영화문학	제1차 조선영화축전(91) 2.16영화문학상 수상(<소년장수>) 시나리오 : 소년장수(91)	
김용찬	연출	1992년 만화영화합작대표단 단장으로 프랑스 방문 연출 : 영리한 너구리(92)	

38) 앞 12)의 글 p.86 참조

39) 연합뉴스, 2001년 11월 8일 기사에서 인용



이름	전문분야	주요 경력사항 및 참여작품	비고
김준옥	연출/ 영화문학	4.26아동영화촬영소 연출실장, 인민예술가 칭호 1992년 제2차 조선영화축전에서 2.16영화문학상, 2001년 5월 김일성상 시나리오/연출 : 영리한 너구리(91/92), 소년장수(92)	* 참여 작품 400여편 *북한 아동영 화계의 대가
김택전	미술	배경미술 : 소년장수(91/92) 범을 타고 온 소년(91)	
사상준	촬영	촬영 : 제일 큰 힘(85), 없어진 생일날(86), 우쭐대던 개구리 (86), 황금덩이 박주사(86), 손해본 너구리(88), 소년장수 (92/93), 얼룩이의 손자리(92) 등	
손종권	연출	65년부터 조선과학교육영화촬영소 아동영화제작단 연출가 활 동, 아동영화창작단 단장 91년 5월 공훈예술가 칭호, 노력훈장, 2001년 5월 인민예술가 칭호 92년 제2차 조선영화축전 2.16영화연출상, 연출 : 메돼지네 담장(85), 물에 빠진 너구리(86), 없어진 생일 날(86), 우쭐대던 개구리(86), 다시 돌아온 곰(88), 영리한 너구 리-후보선수(88)/냉동차 안에서(89)/노없는 배로(91), 재미있는 이야기-세 동무(88), 범을 타고 온 소년(89), 소년장수-제10부 성투의 종소리(89)/제20부 대결(91)/제30부 둘두렁의 비밀 (92)/제31부 해불신호(92), 범을 타고 온 소년(제2부)(91)	
유충웅	연출	4.26아동영화촬영소 제5창작단 단장. 1997년 6월 공훈예술가 칭호. 연출 : 차에서 떨어진 승냥이(85), 호박 따는 날(86), 피 있는 개미-딸기 따는 날(88), 달나라 만리경(88), 거북기가 만든 초롱 (91), 꽃다리(91), 금붕어가 물어온 무씨(92), 풍년벌에서 있는 일(92) 시나리오 : 차에서 떨어진 승냥이(85), 잘못 나눈 보약(91)	
이인철	영화문학	조선4.25예술영화촬영소 영화문학작가 94년 인형(人形)영화 「알라공」을 연출 현재까지 인형 및 지형(紙型)영화 15편 제작 노동당 창건 55돌(10.10)을 맞아 「거북기(거북)와 벌새」 제작 (2001) 시나리오 : 병사들은 임무 수행 중에 있다(91) 등	* 차세대 연 출가로 촉망 (37살) *영화창작의 사령관
임홍은	미술	8.15 해방 뒤 재령 명신중학교 교원, 어린이잡지사 기자, 1956년까지 로동신문사 화실편집원, 국립미술제작소 부소장, 동 소장 1957년부터 현재까지 조선예술영화촬영소 미술가로 활동 1994년 인민예술가 칭호 배경미술 : 신기한 복숭아(60), 금도끼와 쇠도끼(60), 꼬마 붉 은별(61), 우리 동산(62), 제비 삼 형제(64), 고무풍선(65), 놀고 먹는 꿀꿀이(69), 이상한 종이장(71), 개미와 배짱이(73), 애기 나무와 수동이(73), 용감한 기러기(75), 꼬마선수 이겼다(75), '누렁이와 얼룩이(76), 너구리의 높이뛰기(77), 영리한 너구리 (87) 그림책 : 백두산(55), 우리 나라 좋은 나라(59), 여러 가지 그 림(59), 즐거운 명절(60), 고운 새들(64) 등	1914년 생

<표 1-3> 북한 애니메이션의 주요 제작진 현황

이들의 중심에는 30대의 김철수 부총장이 있다고 한다. 김 부총장은 최근 크게 각광 받고 있는 김책 공업종합대학을 졸업한 지 불과 7년 만에 제작기술분야를 책임진 부총장 직책에 오른 인물이다. 현장기사로 애니메이션 제작에 첫발을 내디딘 그는 컴퓨터로 화면을 제작하는 기법을 완성한 것은 물론 촬영 설비에 필요한 디지털 장비를 설계해 제작하는 등 복잡한 영화 제작과정에 컴퓨터 그래픽을 도입한 장본인으로 알려졌다. 이외에 각 분야에서 20-30대로 두각을 나타내고 있는 인물들은 앞서 말한 리인철, 미술가 홍종철, 성우 송영숙(여), 신인작가 김화성 등이 있다.

## 라. 최근 제작현황과 국제 교류

### 1) 최근 제작 현황

2000년 현재 북한의 애니메이션 제작인력은 약 4,500여명이 되며 이 중 4·26촬영소에만 600여명이 종사하는 것으로 파악되고 있다. 이들은 모두 8개의 창작단에 소속되어 다섯 군데의 스튜디오에서 작업이 이루어지며 연간 제작능력이 20~30분 분량의 시리즈물 120회(총2,500분) 분량을 소화할 수 있는 것으로 알려지고 있다.

2001년 '조선4·26아동영화촬영소'(총장 김철진)에서는 <다람이와 고슴도치> 제19부 '무서운 음모', <영리한 너구리> 제52부 '너구리가 만든 잠망경', 토지정리사업을 흥미 있게 그린 <신비한 나라> 제1부 '황새박사가 그린 지도', <조롱이와 딱쥐>, <오누이와 나무꾼>, <꿀꿀이가 만든 연> 등 다수의 애니메이션을 제작했다고 한다. 이외에도 교육적인 내용의 <토끼형제와 송냥이> 제2부 '원수를 갚은 업둥이'를 비롯해 어린이들의 심리에 맞으면서도 교육교양에 이바지할 여러 편의 아동영화들이 완성단계에 있으며, 김일성 주석과 김정일 노동당 총비서가 들은 동화 내용을 영화로 옮긴 <천년 바위를 이긴 물방울>에 주력하고 있다<sup>40)</sup>고 한다.

최근 조선중앙텔레비전방송의 보도<sup>41)</sup>에 따르면 북한에서는 애니메이션을 컴퓨터로 제작할 수 있는 소프트웨어를 개발, 활용하고 있음을 알 수 있다. 그들은 '초고 동화 프로그램'이라는 소프트웨어가 개발됨에 따라 인력, 시간 절감은 물론 수정작업에 드는 자재와 필름 낭비를 줄일 수 있고 애니메이션의 수준도 높일 수 있게 됐다고 평가하고 있다. 이 소프트웨어를 이용한 영화제작 과정은 미술가들이 그린 그림을 스캐너로 입력 받는 촬영 단계, 입력된 화상을 연출대본에 따라 배열해 촬영표를 만드는 편집 단계, 촬영표에 기초해 움직이는 화면을 만드는 동화상 단계로 이뤄진다. 4·26아동영화촬영소는 촬영소 내의 과학자들이 개발한 이 소프트웨어를 높이 평가한 후 앞으로도 촬영, 채색, 배경미술, 화면 합성 및 특수효과 처리 과정 등에 컴퓨터 기술을 적극 활용해 나갈 방침임을 밝혔다.

40) 연합뉴스, 2001년 12월 26일에 실린 기사로 북한 중앙TV의 보도 인용

41) 이하는 연합뉴스, 2000년 11월 17일 기사에서 인용

## 2) 북한의 애니메이션 국제 교류

북한의 관영 조선중앙통신<sup>42)</sup>은 '촬영소에서는 국제 만화영화시장과 축전들을 통해 합작과 주문, 기술 교류를 적극 장려하고 있다'면서 '세계 여러 나라들과의 주문, 합작은 1985년부터 실현됐다'고 밝혔다. 2000년까지 조선4·26아동영화촬영소는 이탈리아의 <산도칸>(26부작), <트로미로의 아이>(26부작), 스페인의 <나리고타>, 프랑스의 <고양이 빌리>(14부작) 등의 애니메이션 시리즈를 수주, 제작했다고 통신은 전했다.

북한의 경우 국제 교류의 역사는 우리보다 훨씬 일찍부터 시작되었다. 1986년에 불가리아의 바르나에서 열린 국제 애니메이션 영화제(Varna International Animation Film Festival)에서 <날개 달린 용마>(장편, 김준욱 연출)가 수상하였을 뿐만 아니라, 평양에서 열린 국제영화제(정식 명칭은 '비동맹=블록 불가담 및 기타발전도상 나라들의 영화 축전'으로 제1회 대회는 1987년 9월 1일부터 13일까지 개최되었다)에서 <도적을 쳐부신 소년>(1985년작, 김광성 연출)이 만화영화부문 금상을 차지한 바도 있다.

이처럼 북한이 애니메이션을 통해서 국제적인 교류를 진행하는 방향은 크게 세 가지로 분류할 수 있다. 그 하나가 대외 교류와 지원을 통해 북한 내 제작환경을 개선하려는 방향이다. 1992년 일본의 조총련 대표단이 방북하여 북한 내 여러 촬영소의 설비를 현대화하거나 컴퓨터를 도입하는 등의 활동이 그것이다. 국제 교류의 또 다른 방향은 북한 애니메이션을 해외에 알리고 판매하려는 움직임이다. 이미 북한은 조총련을 통해서 일본에 '조선동화전집'이라는 제목의 비디오 판매사업<sup>43)</sup>을 진행하고 있는 중이다. 해외 영화제에 적극적으로 출품하려는 것도

이 부분의 사업으로 진행한다고 할 수 있다. 나머지 북한의 대외 개방과 교류의 방향은 해외 합작이나 OEM 수주 등으로 이어지는 제작부문에 집중되고 있다. 앞서 살펴본 유럽 및 일본과의 애니메이션 하청작업들이 이에 해당하며 최근에는 남한과의 합작도 늘어나고 있는 추세이다.

---

42) 이하는 연합뉴스, 2001년 11월 23일 기사에서 인용

43) 앞 12)의 글 p.86-88 참조

### Ⅲ. 남북 교류 사례 및 교훈

#### 1. 애니메이션을 중심으로 살펴본 남북한 교류 사례

##### 가. 애니메이션 직접 제작을 위한 남북 합작 사례

1999년 춘천 국제 애니타운 페스티벌과 2001년 서울 국제 만화 애니메이션 페스티벌(SICAF, 북한만화전)에서는 북한 애니메이션인 <호동왕자와 낙랑공주>, <토끼전>, <영리한 너구리>, <소년장수> 등이 상영되어 북한의 애니메이션 제작수준을 남한에 소개한 바 있다. 이러한 상호간의 관심을 발판으로 남북한간의 애니메이션 합작사업이 빠르게 진행 중에 있다.

민족네트웍, 하나로통신, 에이콤프로덕션 등 북한측과 사업협력 관계를 맺고 있는 CT(컨텐츠산업)업체들은 남북 교류사업 승인서를 통일부에 제출하는 등 대북사업을 구체화하고 있다. 그 동안 남북한 애니메이션 합작사업은 민간차원에서 활발한 접촉은 있어 왔으나 구체적인 사업 추진을 위한 프레임 마련에는 양측의 견해차이로 미진한 실정이었다.

제4차 남북 IT 교류협력사업 방북단의 일원으로 2001년 7월 24일부터 5일간 북한을 방문한 민족네트웍(대표 이정)는 북한의 대표적인 정보기술(IT) 연구개발 기관인 평양정보센터(총사장 최주식)와 애니메이션 공동제작 협력을 위한 남북 교류 사업승인서를 통일부에 제출했다. 2001년 8월 초 평양정보센터와 사업협력 계약을 체결한 이 회사는 정부의 사업승인을 얻어 에이씨씨엔터테인먼트와 한신 코퍼레이션이 공동 기획·제작 중인 장편 <모디스(Modis)>의 원·동화 하청을 북한에 발주한 바 있다. 이 회사는 북한과 앞으로 2년 동안 TV시리즈 104편과 극장용 1편 등 총 300만 달러에 이르는 애니메이션 용역 사업을 진행할 예정이라고 한다.<sup>44)</sup> 덧붙이자면 양사가 공동으로 제작한 작품의 저작권·사용권·지적재산권·특허권 등은 민족네트웍이 소유하게 된다. 양사는 또 3차원 제작 부분은 평양정보센터의 다매체프로그램개발팀이 맡는 방안을 적극 검토하고 있다고 한다.

하나로통신(대표 신윤식)은 국내 애니메이션 제작사인 페이스(대표 한동일 감독)와 함께 1분 짜리 33편물 3차원(3D) 스폿 애니메이션 <게으른 고양이 덩가>의 후반부 16편의 메인 프로덕션을 북한 민족경제협력연합회 산하 삼천리총회사에서 작업하고 있다. 이 업체는 <게으른 고양이 덩가>의 북한 방영과 <덩가2>(가칭)의 공동제작 등을 협의 중인 것으로도 전해진다.

또한 애니메이션제작사인 에이콤프로덕션(대표 넬슨 신)은 2003년 상반기 개봉을 목표로 제작 중인 장편 애니메이션 <왕후 심청>의 원·동화 제작을 북한 SEK스튜디오(조선4·26아동영화촬영소)에서 진행키로 하고 현재 10분 분량의 제작 물량을 북한측에

44) 전자신문, 2001년 8월 28일 기사에서 인용

넘겨주었다고 한다. <왕후 심청>은 미국 현지법인인 코아필름과 코아필름서울, 애니콤이 공동 진행하고 있는 프로젝트로 북한과의 계약은 코아필름과 SEK스튜디오간에 체결됐고 이미 선수금 20만 달러를 지불한 것으로 알려졌다.

한국의 문화산업의 정책과 지원을 관장하는 한국문화콘텐츠진흥원(원장 서병문)도 국제 개편이 완료되는 대로 북한과의 애니메이션 사업 협력을 구체화할 방침인 것으로 알려졌다. 북한 애니메이션의 제작기술이 상당히 높은 수준이어서 남한의 상업화 기술과 접목될 때 국제적인 경쟁력을 갖춘 제품이 개발될 것이라는 예상이다. 이와 같은 움직임이 확대될 경우 남·북한 문화협력뿐 아니라 이질감 해소에도 적지 않은 도움을 주게 될 것이다.

#### 나. 전체 영화계의 교류 사례

남북한간 영화 분야별 교류의 윤곽도 조금씩 가시화되고 있다. 북한의 민족화해협의회(위원장 김영대)의 초청을 받고 임권택(감독), 김동호(부산국제영화제집행위원장), 문성근(배우·스크린쿼터문화연대 이사장), 이용관(영화진흥위원회 부위원장) 등 10명이 2000년 11월 11일부터 11월 18일까지 8일간 북한을 다녀왔다. 이 역사적인 단체방북을 계기로 남북 간에는 인적, 물적인 교류가 활기를 띠게 분명해졌다. 당시 남북영화인들은 남북영화제 교류, 영화학술 토론회 상호 개최, 촬영기술인력 교환방문, 애니메이션 영화 합작제작 등에 상호 합의를 이끌어낼 수 있었다. 이제 부산국제영화제에 북한 영화인들이 게스트 자격으로 참석하거나, 영화진흥위원회 종합촬영소와 조선예술영화촬영소의 책임인력간 상호교환방문이 성사될 가능성이 높아졌다.

방북영화인들은 북한 체제기간 중 조선예술영화촬영소, 조선컴퓨터센터, 만수대창작사 등 영화관련 기관을 방문했으며, 평양연극영화대학, 조선영화수출입사(대외영화합작사 겸 조선중앙영화보급사), 4·26아동영화촬영소, 목란비데오사, 민족화해협의회, 조선아시아태평양평화위원회 등 영화촬영 현장 시찰과 영화관련기관의 책임자 또는 실무자, 감독, 배우 등 북한의 대표적인 영화인들을 만났다고 한다.<sup>45)</sup> 이러한 일련의 현장시찰 및 영화인과의 간담을 통해 남북한의 영화제작, 배급, 유통, 수출입, 교육 등 영화전반에 걸친 실상에 관해 서로 간의 정확한 이해를 공유할 수 있었으며, 남북한 영화교류와 협력의 필요성을 공감하면서 앞으로 단계적인 교류협력 방안을 구체적으로 협의할 것에 의견을 같이 했다.

남측 영화인의 방북기간에 북측은 고(故) 문익환 목사의 일대기를 담은 애니메이션 합작제작 등에 깊은 관심을 표명했다고 한다. 방북단의 귀국 보고회<sup>46)</sup>에서도 남한의 영화진흥위원회와 북한의 민족화해협의회를 창구로 남북 간 인적-기술적 교류를 하기로 했다면서, 애니메이션 영화(특히, <심청전>)과 문목사를 다룬 예정인 <통일의 꿈> 등)

45) 연합통신, 2001년 1월 2일 기사 참조

46) 문화일보, 2000년 11월 22일 기사와 경향신문, 2000년 11월 21일 기사 참조

의 남북 공동제작을 아주 긍정적으로 내다봤다. 이와 관련, 영화진흥위원회는 금명간 범 영화인들을 참여시킨 가운데 별도의 남북영화교류 특별위원회를 구성할 방침이어서 일단 특위가 정식 출범하면 남북 간 교류는 본격적으로 탄력을 받게 될 것<sup>47)</sup>으로 점쳐진다.

#### 다. 정보기술 관련 교류 사례

북한에 설립되는 사상 첫 남북합작 정보기술산업협력단지인 '고려정보기술센터'<sup>48)</sup>가 2002년 2월부터 실질적인 가동에 들어간다고 한다. 대북 경제협력 업체인 엔트랙이 북한과 합영 방식으로 추진한 남북합작 정보기술 벤처단지가 그것이다. 이 고려정보기술센터에 입주하겠다고 엔트랙에 신청한 벤처업체·기관은 모두 32개로 알려지고 있다. 이 가운데 11개 업체가 2001년 7월과 11월 두 차례 방북을 통해 북한의 사업 승인을 받고 구체적인 협의를 진행 중이다. 온라인 게임 개발(글로벌 웹), 컨설팅 및 각종 인증(한국능률협회인증원), 웹호스팅·전자쇼핑몰(웹누리) 등 사업영역도 다양하다.

북쪽의 열악한 산업기반에도 불구하고 이렇게 여러 업체가 나서는 것은 연구개발·임금 등 투입비용이 남한의 10~20% 수준이어서 나름의 경쟁력이 있다고 판단했기 때문이다. 문제는 컴퓨터 보급률이 1%선에 머물고 있는 것으로 알려진 북한에서 어떻게 질 높은 정보기술 전문인력을 안정적으로 확보하느냐는 것이다. 엔트랙은 2000년 10월부터 평양 시내 민족경제협력연합회 건물 2층에 '평양프로그램교육센터'를 설치·운영 중이다. 처음엔 남쪽 강사가 방북해 한달 과정으로 북한의 인력을 교육시켰고(3차례 150명), 지금은 이들 이수생들이 강사로 나서고 있다고 한다. 고려정보기술센터의 건립·가동은 '표준'이 무엇보다 중요한 정보기술 분야에서 남북 통합 기반 마련의 의미가 크다.

평양시내에 남북한이 공동으로 인터넷을 구축하고 소프트웨어·애니메이션 개발에도 나서고 있다는 소식<sup>49)</sup>이다. 기업과 기관 대표로 구성된 제4차 남북IT 교류협력사업 방북단은 2001년 7월 '평양정보센터' 등과 공동으로 시범 인터넷사이트의 구축을 비롯하여 가상현실 연구 및 애니메이션 개발 등을 본격 추진키로 합의했다고 한다. 이에 따라 네트워크 장비 생산업체인 다산인터넷(대표 남민우)측은 삼천리총회사와 평양 시내 20개 기관에 2Mbps급 대칭디지털가입자회선(SDSL)망을 시범적으로 구축·운영하고

47) 조선일보, 2000년 11월 20일 기사 참조

48) 엔트랙이 북한의 민족경제협력연합회 광명성총회사와 합영방식으로 400만 달러를 투입해 추진 중인 남북합작 정보기술 벤처단지다. '조국통일3대헌장기념탑' 근처인 평양 낙랑구역 통일거리 옆에 터 2만6천 평, 건평 5400평 규모로 세워진다. 연구개발과 생산을 위한 '연구개발동'(500평 규모) 8개와 '교육 관리동' 1개(2400평)로 이뤄진다. 이 가운데 첫 연구개발동이 조립식 공법으로 2002년 2월초에 세워졌다. 남북정상회담 한 달 뒤인 2000년 7월에 기본 합의를 체결한 뒤 1년7개월 여 만이다. 이하는 한겨레신문, 2002년 1월 28일 기사에서 대부분 인용

49) 전자신문, 2001년 7월 31일 기사에서 인용

관련 소프트웨어를 공동 개발기로 정식 합의했다. 이를 위해 다산인터넷은 스위치·라우터·SDSL 장비 등을 북측에 무상 제공기로 했다고 한다. 이 회사는 북한의 대표적 IT 연구개발 기관인 '평양정보센터'와 인터넷망 구축, 선로 제공 등의 기술적 실무 작업에 관한 합의서도 체결한 바 있다.

한편 포항공대는 2001년 5월, IT 및 과학기술 분야 공동 연구개발 협력 계약에 따라 '평양정보센터'와 가상현실 분야에서 공동 연구사업을 진행기로 최종 결론을 보았다. 이에 따라 '평양정보센터' 측은 자체 개발한 3차원 건축용 설계시스템에서 건물을 설계한 뒤 이를 포항공대에서 제공받은 가상현실 프로그램으로 구현함으로써 설계의 정확도와 타당성을 평가·확인하게 된다. 또 국내의 첫 남북합작 IT기업 '하나프로그래밍센터'는 2001년 8월 문을 열고, 남북 공동 소프트웨어 개발 및 네트워크 장비 설계 등에 본격 착수하고 있는 중이다.

## 2. 남북한 교류 사례에서 얻는 몇 가지 교훈

최근 늘어나고 있는 북한과의 애니메이션 공동제작 등 교류 사례들에서 드러난 몇 가지 교훈적인 사항은 앞날의 남북 상호발전을 위해 꼭 참고하여야 할 것이다. 우선 그러한 교류 사업에 있어 실제로 얻어지는 장점과 함께 여러 가지 어려움도 미리 대비하는 자세가 필요하다는 것이다. 남한보다 통상적으로 저렴한 인건비, 전문화된 인력들, 많은 해외 하청제작 경력 등은 큰 장점이라고 할 수 있다.

이러한 신뢰성에도 불구하고 국내외 정치, 사회적 변수로 직접 방문이 어렵거나 중국을 통한 간접 연락에 의존할 수밖에 없는 경우에 대한 대비가 필요하다는 점이다. 이때 드는 번거로움과 경제적 거래비용 등의 비효율성을 감안한 사전준비가 철저해야 한다. 즉 북한을 직접 방문하거나 중국까지 이동해 제작을 진행하고 확인해야 하는 번거로움과 경제적 비효율성이 존재함을 인정해야 한다.

물론 북한이 변화하고 있는 것만은 사실이다. 남북정상회담 이후 북한 방송은 8·15 이산가족 상봉 보도에서 상봉 가족들의 대화를 그대로 내보내고 대남 비난성명으로 일관했던 '남조선 소식' 프로그램을 없애기도 했다. 기존의 원칙과 관행을 깨는 북한 방송 및 사회활동의 이러한 변화는 '6·15 공동성명' 이후 한층 가속화되고 있는 추세<sup>50)</sup>이다. 그러나 여전히 북한의 경제 및 사회생활은 당 정책결정이나 방침에 따르는 경우가 대부분인 까닭에 방송 내용 및 보도 태도의 변화에 일방적인 기대감만으로 대하지 말고 교류사업의 폭을 넓히는 계기로 활용해야 할 것이다.

특히, 애니메이션의 경우 북한은 앞서 살펴본 바와 같이 내용이나 이야기 주제를 제한하기도 한다. 따라서 공동제작이 가능한 어린이용 전래동화나 교훈적인 이야기를 담은 작품으로 한정해서 교류사업을 진행하여야 할 것이다. 아울러 <표1-4>에 나타난 바와 같이 북한에서는 아직 컴퓨터 관련 디지털 애니메이션 제작에는 숙달된 전문인력이

50) 연합뉴스, 2000.11.25 기사에서 인용

많지 않다는 점도 고려의 대상이 된다. 정보통신(IT)관련 국내업체가 북한에 진출하는 경우에 구축되는 컴퓨터 관련장비의 하드웨어적 반입은 물론, 프로그램 운영에 따르는 전반적인 소프트웨어적인 지원(인력교육 및 관리운영 등)도 함께 병행하여 작업한다는 점에서 시사하는 바가 크다고 할 것이다.

마찬가지 사정으로 무산위기에 처했던 남북최초의 합작 3D애니메이션 <게으른 고양이 덩가>의 공동제작편 사례<sup>51)</sup>에서도 우리는 충분한 교훈을 얻을 수 있다.

그러나 이런 사업상의 문제점에도 불구하고 남북한 애니메이션 교류사업이 활성화되어야 하는 당위성은 여전하다. 문화교류 차원의 적극적인 제작기술 전수나 남북한 어린이들이 동일한 애니메이션을 함께 봄으로써 형성될 수 있는 민족적 동질성 회복 등은 경제적 수치로 환산할 수 없는 가치들이기 때문이다. 북한과의 경험 차원에서 다양하게 시도되고 있는 애니메이션 제작은 이제 보다 본격적인 제작을 통해 남북 TV에 동시 방영되거나 서울과 평양의 극장에서 동시 개봉되는 사례를 남길 수 있도록 정부에서 적극적인 제작지원정책을 시도해야 할 때<sup>52)</sup>이다.

---

51) 연합뉴스, 2001.10.15 기사 참조, “당초 계약을 통해 하나넷은 제작비 19만 달러를 투입하고 북한측은 3D맥스, 소프트이미지 등 고급 그래픽 툴을 적용한 실질 제작업무를 담당해 본작 1편부터 공동제작한 작품을 방영키로 했으나, 북한측 사정으로 공동제작이 지연돼왔다. 하나넷은 상황타개를 위해 2001년 7월부터 직원을 평양에 파견, 후속편 공동제작을 위한 접촉을 시도해온 결과 사업을 재개하게 됐다”는 내용.

52) 전자신문, 2001.09.07에 실린 기고문 “남북한 애니메이션 공동제작 전략”(한창완)에서 인용



사업자	사업상대자	사업내용(지역)	금액(불)	사업자승인일(사업승인일)
삼성전자(합작)	조선제철회사	나진선봉 통신센터(나진, 선봉)	700만	'96. 4.27
▲이자커뮤니케이션(합영)	금강산국제관광총회사	인쇄물 및 TV광고제작(평양, 기타지역)	권당 25만	'97.11.14('98. 2.18)
(주)광인(단독투자)	대외경제협력추진위원회	옥외광고야림, Push Cart, 옥상/도시형 간판 내부벽면 부하광고 등(평양, 나진, 선봉)	250만	'98. 2. 18
아이엠시스템		방송용 광고제작		'98. 10.17
▲ 삼성전자	조선컴퓨터센터	남북 S/W 공동개발(북경)	72.7만→15.44만	'00. 3.13('00. 3.13 →'01. 6.16)
▲(주)하나비닷컴(합영)	평양정보센터	남북 프로그램 공동개발(단둥)	200만	'01. 4.28('01. 7.18)
▲(주)에트레(합영)	광명성총회사	정보기술·공동제품개발 협력사업을 위한 「고려정보기술센터」 건립(평양)	400만	'01. 4.30('01.8.22)
▲(주)훈넷	법테, 조선장성무역총회사	인터넷 게임S/W 공동개발 및 서비스(평양)	20만	'01.12.29
▲ 통일문화연구소	조선아시아태평양평화위원회, 조선중앙역사박물관	북한문화유적 답사·조사(북한지역 역사유적지)	6만	'97.12.10('97.12.10)
문화방송	금강산국제관광총회사	북한 자연경관, 명승고적 TV 프로그램 촬영(평양, 개성, 백두산, 금강산 등)	60만	'98. 3.13
▲ 스포츠아트	조선아시아태평양평화위원회	북한의 역사유물, 풍물기행 관련 방송영상물제작(평양, 백두/금강/ 묘향산 등)	60만	'98. 4. 29('98. 4.29)
▲ 한국사학회	조선사건가동맹중앙위원회	남북사건가동맹(서울, 평양) 및 사진집 출판(2,000부)	18,000(만원)	'98. 4.29('98. 4.29)
▲ 한민족문화네트웍스 연구소(합영)	금강산국제그룹(외장·박경윤)	남북 문화정보화사업	35,000(만원)	'98. 5. 11('98. 6.20)
유인방 커뮤니케이션	조선해외동포원호위원회	북한 명산·역사적 명승지 탐방관련 다큐멘터리 및 방송광고 제작	미 정	'98. 8. 6
MBC 프로덕션	조선아시아태평양평화위원회	CD 남북공동제작, 뮤직비디오 제작 등	68만	'99. 5. 12
▲(주)네오비전	조선백호7무역회사	다큐멘터리 공동제작	50만	2000. 2. 3('00. 2. 3)
▲ 한민족문화네트웍스 연구소(단독)	조선아시아태평양평화위원회	북한 문화자료 정보화사업	50만	(2000. 7.14)
NS21	조선아시아태평양평화위원회	남북한합작영화 「아리랑」 제작	100만	2000. 10.14
(주)야미	법테평양조선민족경제개발추진위원회	남북공동애니메이션 제작	미 정	2000. 11.29
▲(주)하나로통신	삼천리총회사	3D 단편 애니메이션 남북공동제작	19만	2001. 3.23(2001. 3.23)
▲ 남북교육문화교류 연구소(동해대학교)	조선기자동맹중앙위원회	남북공동사진전 「백두에서 한라까지	9만	2001. 6.7(2001. 6.7)

<표 1-4> 애니메이션 관련분야 남북 협력사업 승인단체(자) 현황<sup>53)</sup>

\*▲는 「협력사업」 승인까지 받은 단체임.

53) 통일부, 「외교교류협력동향 제126호」(2002.1.25 등록) 중 2001년 12월 현재 '협력사업 승인현황' 목록 53~59쪽에서 애니메이션 관련분야만 선정하여 제작성한 자료

## IV. 결론

### 1. 남북한간 긍정적 애니메이션 교류의 전제

애니메이션은 영화산업의 경우와 마찬가지로 거대한 자본이 뒷받침되는 첨단산업이다. 남북 간 애니메이션을 통한 경제교류는 결국 서로를 가깝게 해주는 매개체(공동의 제작물 자체)를 가진다는 의미와 함께 경제적으로 서로에게 이익이 되는 산업활동이어야 한다. 그러나 현재의 남북한은 양쪽 모두에서 상대적인 제한성을 부여받는 특수한 관계에 놓여있다. 보통은 쉽게 풀 수 없는 통일의 당위성만으로 그런 제한들을 무시할 수 없는 게 현실이다. 현재로서는 엄연하게 존재하는 대치적인 사회체제와 이 바탕 위에서 만들어지는 애니메이션이라는 상호 인식이 전제되어야 하는 까닭도 아직은 유효하다.

그러나 2000년 11월중에 있었던 남한 영화인들의 단체방북을 통해서 우리는 전제되어야 하는 많은 제한성에도 불구하고, 남북간 영화교류의 확대 가능성에 희망을 가지게 되었다. 현재 논의되고 있는 구체적인 교류의 방안으로는 남북한 영화촬영소 간의 기술책임자 상호초청, 남북영화학술 토론회 개최, 양쪽 영화제들 간의 교류 등이다. 이 중에 애니메이션의 주문 제작 또는 합작이 포함된 사실은 남한 애니메이션 업계 쪽에서는 고무적인 것으로 받아들였고, 이후 활발한 접촉들이 이어질 수 있었다.

애니메이션 합작사업의 경우는 시스템이 달라 합작에 어려움이 예측되는 실사영화와 비교해 볼 때, 현실화될 가능성이 매우 높다. 당시 방북단과 나눈 북측인사들의 <심청전>과 같은 국내 고전의 합작 제작에 대한 공감대와 김정일 국방위원장의 애니메이션 합작 제작에 깊은 관심을 통해 볼 때 북한 입장에서도 적극성을 보이는 분야이기 때문에 더욱 그렇다.

여기에 최근 북한영화계가 뚜렷하게 변화를 보이는 것도 긍정적인 조짐으로 여겨진다. 북한 영화계에서는 선전선동 목적의 영화는 다큐멘터리 쪽으로 제한하고 있으며, 아동영화는 물론 극영화에서도 사상성을 줄이고 오락성을 더 많이 집어넣을 것을 강조하고 있다고 한다. 확대 해석일 수도 있지만 남쪽과의 영화교류를 염두에 둔 조치라는 해석도 가능할 수 있다.<sup>54)</sup> 남북 간 영화교류의 궁극적인 지향점이 공동제작의 성사로까지 이어진다면, 애니메이션과 함께 남북한 주민이 공유하는 정서를 바탕으로 서로에 대한 이해와 애정을 교감하는 일이 보다 쉬워질 수 있어 분단 해소에 결정적인 도움이 될 것이다.

따라서 남북 간 애니메이션 및 영화교류를 통해서 남북 모두는 분단에 의한 이질화 현상을 현실로 받아들이고, 이 토대 위에서 민족의 동질성 회복을 위한 작품의 제작에 노력해야 한다. 이 시대의 남북환경과 국제정세에서 남북한 주민들이 공감하고 공유할 수 있는 최소의 공통분모를 창출하는 일이야말로 어쩌면 현재 추진 중인 남북 교류의

54) 연합뉴스, 2001년 1월 10일 기사에서 인용 및 참조

궁극적인 목적이기 때문이다.

이를 위해서는 동반자적 자세를 가져야 하는 남한에서의 노력도 중요하다. 가령, 북한의 애니메이션이 유치원이나 초등학교 등 남한 어린이의 통일교육에 도움이 된다는 분석도 있다<sup>55)</sup>는 사실에 주목할 필요가 있다. 통일부의 보고서 「북한 영상자료의 통일 교육 활용을 위한 분석 - 북한 영화를 중심으로」에 따르면 북한의 아동영화는 학습과 권선징악, 충효, 지혜와 용기 등을 주제로 다루면서 이념적 성향이 나타나지 않은 경우가 많아 교육자료로서 활용도가 높은 편이라고 한다. 따라서 남한의 유치원생이나 초등학교 학생 및 중학교 저학년 학생의 경우, 북한 애니메이션을 잘 활용하면 북한 실상을 이해하고 나아가 남북한 화해협력의 의지를 함양하는데 도움될 것으로 보인다.

이를 위해서는 시·도 교육청과 교육연수원, 교육과학연구원 등의 자료실 담당자가 북한의 영상자료를 취급할 수 있도록 기존의 제도를 보완, 정비하는 것이 필요하다. 이렇게 안정적인 경로를 통해 북한의 영상자료를 주제별로 15-20분 분량으로 편집, 재구성해서 통일교육 현장에서 활용할 수 있도록 지속적으로 공급하는 방안도 시급하게 마련해야 한다.

이런 측면에서 남북한의 문화교류가 정치적 상황에 따라 냉전적인 구조로 뒤돌아가지 않게 하려면 대북교류창구의 단일화를 명시한 남북교류협력법, 남북교류 정신에 정면으로 위배되는 국가보안법 등 관련 제도와 법령을 시대상황에 맞게 고치는 준비에 철저해야 한다. 예를 들자면 486급 이상 컴퓨터의 대북 반출을 금지하고 있는 정부의 '남북한 교역대상 물품고시' 등이 북한의 사정을 외면하고 남북교역의 장애물로 기능해서는 안 된다는 말이다. 아울러 대북 진출 경험을 가진 기업인들은 북한에서 원활한 경제협력 활동을 하기 위해 투자보장 협정 내지 이중과세 방지 협정 등 제도적 장치가 우선 마련돼야 할 것으로 보고 있다. 결제 은행과 결제방법, 남북 간 자본이동에 대한 기준을 마련해야 하고 파산이나 분쟁 발생 시 합리적으로 해결할 수 있는 기구와 방식이 필요하다는 지적<sup>56)</sup>이다.

## 2. 교류 활성화를 위한 몇 가지 제안과 과제

마지막으로 애니메이션을 포함한 남북경협의 활성화<sup>57)</sup>를 위해서는

- ① 일방적 지원보다는 남북 상호이익과 북한 경제의 발전을 위한 기반을 먼저 조성한다는 사고에서 출발해야 하며,
- ② 애니메이션 합작과 같은 소규모 사업이라도 성사 가능성이 높은 분야부터 먼저 시작해 나가면서 대형사업도 같이 추진하는 것이 바람직하다고 전문가들은 지적

55) 이하 내용은 연합뉴스, 2001년 11월 6일 기사에서 인용

56) 연합뉴스, 2000년 6월 13일 기사에서 인용

57) 이하의 글은 「2002년 남북경협전망과 과제」(김삼식, 북한 경제정보/심층기획조사, KOTRA 북한실조사자료, 2002.1.24)에서 많은 부분을 인용

하고 있다.

이러한 기본방향 아래 애니메이션을 통한 남북교류 가능성을 지금보다 적극적으로 추진하기 위해서는 다음과 같은 과제를 제시해 볼 수 있을 것이다.

첫째, 현실적으로 성사 가능성이 높은 애니메이션 합작 사업을 위한 여건과 제도를 구축하는 노력이 있어야 한다. 전문가들의 지적에 의하면, 위탁가공교역은 현단계 남북 경제교류사업에서 가장 경제성과 가능성이 높은 분야라고 한다. 이러한 위탁가공교역을 위해서는 물류체계, 기술자 방북지도, 북측과의 커뮤니케이션 등에서 원활한 여건과 제도가 마련되어 있어야 하며, 개별기업 차원에서의 해결 노력과 함께 정부 쪽은 이러한 사안의 제도화 등에 보다 힘을 기울여야 할 필요가 있다. 이를 통해 애니메이션 합작 및 위탁사업이 확대된다면 기왕에 추진되어 오던 영화의 공동제작 등도 더 높은 단계로의 이행이 가능할 수 있을 것이다.

둘째, 상대적으로 뒤 처진 북한에 대해 다양한 지원, 즉 북한 지역의 인프라 구축에 대한 지속적인 투자가 필요하다. 이는 남북 간의 다양한 회담 등에서 합의된 사업들이기도 하면서 궁극적으로는 협력사업을 진행하고 있는 남한기업들에게도 유리한 조건으로 작용할 것으로 보인다. 결국 서로의 신임을 쌓아갈 수 있는 측면을 포함하여 남북 당국간 합의정신의 준수와 실천이 문제를 해결하는 지름길을 명확히 하는 데에서 소규모의 남북교역도 소정의 성과를 결과할 수 있을 것이다.

셋째, 남북교류의 최대 과제인 소위 4대 합의를 신속히 발효시켜야 한다는 것이다. 투자보장 합의서, 이종과세 방지 합의서, 상사분쟁 해결절차 합의서, 청산결제 합의서는 남북경협을 안정성을 높이고 리스크를 제거하는 법적·제도적 기반이다. 이 4가지 합의서만이라도 발효된다면, 남북 경제교류·협력의 획기적 발전을 기대할 수 있을 것이다. 물론 4대 합의서는 말 그대로 합의서일 뿐일 수도 있다. 문제는 남북교류를 확대시킬 수 있는 조건으로서 북한의 개혁개방 확대, 사회간접자본 확충, 자유로운 기업활동의 보장 등이 이루어지도록 상호 협조하는 길이 최선이라고 할 수 있다.

넷째, 남과 북이 서로 다른 체제에서 오랜 세월 대결 구도로 살아온 과거에 대한 객관적인 인식과 상호이해를 전제로 남북교류사업이 추진되어야 한다는 것이다. 여기에 애니메이션이 차지하는 예술 매체적 특성을 잘 활용할 수 여지가 충분히 존재한다고 할 수 있다. 분단으로 골 깊어진 이질화를 극복할 수 있는 제작물을 통해, 남북한 주민들이 공감하고 공유할 수 있는 최소의 공통분모로서의 정서를 만들어내기에는 애니메이션 만한 공동제작사업이 따로 없을 것이다. 이를 위한 협의가 바로 착수될 수 있다면, 단순한 남북교류사업에서 벗어나 한국 통일을 위한 주춧돌을 애니메이션 분야에서 시작한다는 자부심으로 명쾌한 사업 진전이 있을 것으로 예상된다.

## [참고문헌]

- 김삼식, “2002년 남북경협전망과 과제”, <북한경제정보/심층기획조사>, KOTRA 북한  
실, 2002.1.24
- 넬슨신, “MIFA’97 참가 조선과학교육영화촬영소의 만화영화 제작현황을 통해서 본  
북한 애니메이션의 실상”, <애니메이툰>, 통권 10호, 1997.78
- 윤영복, “북한 애니메이션의 어제와 오늘”, <2001 서울국제만화애니메이션 페스티벌  
자료집>, (서울문화사, 2001.8)
- 최척호, <북한영화사>, (집문당, 2000)
- 황선길, <애니메이션영화사>, (범우사, 1998)
- 영화진흥위원회, <1999년도판 한국영화연감>, (집문당, 1999)
- 영화진흥공사, <1998년도판 한국영화연감>, (집문당, 1998)
- 통일부, <북한영상자료의 통일교육 활용을 위한 분석-북한영화를 중심으로>,  
(2001.9)
- 통일부, <월간교류협력동향 제126호>, (2002.1.25 등록)
- 한국문화정책개발원, <북한의 영화산업 현황과 영화진흥정책 연구>, (1997)
- 한국소프트웨어진흥원, “북한 IT현황 및 남북협력방안”, <정보분석팀 보고서>,  
(2000.12)
- <충련비디오 총목록 '91/9>, (도쿄, 충련영화제작소, 1991)
- Giannalberro Bendazzi, Cartoons : One hundred years of cinema animation  
(London, John Libbey Ltd, 1994)

### 인터넷 홈페이지

- 통일부 공식 홈페이지([www.unikorea.go.kr](http://www.unikorea.go.kr))
- 문화관광부 공식 홈페이지([www.mct.go.kr](http://www.mct.go.kr))
- (주)민족네트워크 홈페이지([www.mineco.co.kr](http://www.mineco.co.kr))
- 국가정보원([www.nis.go.kr](http://www.nis.go.kr))
- 대한무역투자진흥공사([www.kotra.or.kr](http://www.kotra.or.kr))
- 통일연구원([www.kinu.or.kr](http://www.kinu.or.kr))
- 북한정보뱅크([www.nk-infobank.com](http://www.nk-infobank.com))
- 북한문제조사연구소([www.koreascope.org](http://www.koreascope.org))
- 통일학연구소([www.onekorea.org](http://www.onekorea.org))
- 조선시네마사이트([www.dprkfilms.com](http://www.dprkfilms.com))
- 민족화해협력국민협의회([www.kckr.or.kr](http://www.kckr.or.kr))
- 좋은 벗들([www.jungto.org](http://www.jungto.org))
- 연합뉴스 북한 코너 ([www.yonhapnews.net/services/2200000000.html](http://www.yonhapnews.net/services/2200000000.html))

중앙일보 북한네트(<http://nk.joins.com>)  
조선일보 NK북한(<http://nk.chosun.com>)  
조선인터넷([www.dprk.com](http://www.dprk.com))  
아시아영상센터 ([www.tangun.co.jp](http://www.tangun.co.jp))  
One Korea Web Site([www.bang-in.com](http://www.bang-in.com))

## [ABSTRACT]

### **A Study about the Status of the North Korean Animation Industry and Intra-Korean Interchange & Cooperation for Animation**

Lee, Yong-Bae

After MIPA of Annecy International Animation Festival in 1997, the North Korean animation has been spot-lighted in the world including the South Korean animation companies. And increasing the economic cooperation between South and North Korea, a few case of intra-Korean cooperation for animation is starting practice now. But in the internal situation there is little short of information and data about North Korean Animation. Therefore this study will be intended to examine the past and present of the North Korean animation, to present the possibility of inter-Korean cooperation project etc.