북한 인형영화의 캐릭터 디자인 : 1985년경 특징적 변화를 중심으로

Character Design of North Korean Puppet Animation : focused on Change of Distinct Feature Around 1985

문재철, 홍주옥
중앙대학교 첨단영상대학원

Jae-Cheol Moon(jcmoon@cau.ac.kr), Joo-Ok Hong(parlecoeur@naver.com)

요약

북한 애니메이션에 대한 연구는 아직 빈약하며, 특히 기법이나 스타일에 대한 연구는 이뤄지지 않았다. 그래서 본 연구에서는 북한 인형영화의 캐릭터 디자인에 주목하되 북한 인형영화가 양적인 면과 조형의 질적인 면이 눈에 띄게 향상된 1985년경을 중심으로 살펴보았다. 남한과는 달리 북한에서는 애니메이션 제작 초창기부터 인형 영화에 대해 국가적으로 꾸준한 지원이 있었고, 인형영화의 전통이 강한 유럽의 사회주의 국가들과 활발한 교류를 했기 때문에 북한의 인형 영화는 지속적으로 발전할 수 있었으며 1985년부터는 매 해 꾸준히 제작되었다. 1985년에 제작된 캐릭터 디자인에는 구조적인 특징과 표현상의 특징을 확인할 수 있는데, 구조적으로는 철제골격을 사용하여 실험적인 형태와 정확한 관절의 움직임이 가능했고, 표현적으로는 조선화기법을 캐릭터 디자인에 적용하여 북한 인형영화 캐릭터 디자인에 간결함과 명확함, 섬세함이라는 나름의 미학을 정립했다.

■ 중심어 : | 인형 애니메이션 | 1985년 북한 | 캐릭터 디자인 |

Abstract

This article studies on the character design of North Korea's puppet animation around 1985. At that time North Korea's puppet animation are improved glaringly in quantitative side and qualitative side of modeling. There has been constant support nationalistically to puppet animation from the initial period of animation production in North Korea unlike South Korea, and North Korea communicated lively with European socialist countries where tradition of puppet animation is strong. We can discover structural and figurative change of distinct feature in character design in 1985. Structurally, experimental forms and correct movement of joint were possible, because they used ball and socket armature. Expressively, they established own esthetics of character design in puppet animation applying technique of korean traditional painting to character design: laconism, perspicuity, delicacy.

■ keyword : | Puppet Animation | North Korea in 1985 | Character Design |

* 본 연구는 2009년도 중앙대학교 연구장학기금 지원에 의한 것임.

I. 서론

북한 애니메이션이 국내에서 처음으로 공중파를 타고 방영된 것은 1999년 1월 5일 iTV(인천방송)의 신년 특집 방송을 통해서였다. 물론 그 전에도 북한 애니메이션이 소개되기도 했었으나 작품 전체를 보여준 것은 인천방송이 처음이었다. 이후 EBS의 '애니토피아'와 KBS의 '남북의 창' 등을 통해서도 북한 애니메이션은 소개되었는데[1], 1990년대 후반 대기근으로 어려움을 당하던 북한의 이미지를 기억하고 있던 사람들에게 의외일 정도로 북한 애니메이션의 수준은 높았으며 내용도 체제를 선전하는 것이 아니고 어린이들에게 교훈적인 내용이라 큰 거부감 없이 볼 수 있었다. 이후 남북이 6.15 공동선언을 했던 2000년을 전후로 비교적 활발해진 문화 교류에 힘입어 북한 애니메이션에 관한 연구가 이루어지게 된다[2].

하지만 그 연구의 양은 빈약하다. 2010년 10월 현재 국립중앙도서관의 검색 사이트를 통해 확인할 수 있는 자료들로는 논문의 경우는 학위 논문과 연구 논문을 포함하여 7편[3]이고, 단행본 및 연구서는 겨우 3권[4] 뿐이다. 이외 북한 애니메이션에 관한 잡지 기사나 국내 전시 혹은 상영에 관한 언론 기사들[5]이 있을 뿐이다.

연구의 내용 역시 제한적인데, 북한 애니메이션 작품의 내용을 단순히 소개하는 경우가 대부분이며, 본격적인 연구라 하더라도 서사 방식이나 작품에 나타난 이념, 아니면 남북한 교류를 위해 북한 애니메이션을 어떻게 활용할 수 있을 지에 대한 내용들이 주를 이루고 있을 뿐 기법이나 스타일 등, 형식과 관련한 본격적인 연구는 거의 없었다.

연구의 대상도 드로잉 애니메이션 기법으로 제작된 애니메이션이 대부분이었다. 하지만 북한 애니메이션은 드로잉 애니메이션 기법 외에도 인형을 사용한 스톱 모션 기법과 절지 기법의 작품들이 애니메이션 제작 초기부터 꾸준히 제작되어 왔다. 예를 들어, 1960년에 제작된 최초의 애니메이션은 만화영화[6]인 <금도끼와 은도끼>와 인형영화인 <신기한 북숭아>이다[7]. 이후 1964년에는 만화영화 <코끼리와 곰>과 <친한 동무>, 인형영화 <제비 삼 형제>, 지형영화 <세 동무>가 제작

되었고[8], 1975년에도 만화영화로는 <조롱이와 부영이>와 <용감한 기러기>, 인형영화로는 <일터의 종소리>와 <꼬마 선수들 이겼다>, 지형영화로는 <다람쥐와 곡간>, <자루속에 든 승냥이>가 제작되었다[9].

이러한 배경에서 본 논문은 1985년 이후 북한 애니메이션 중 인형영화의 캐릭터 디자인에 주목해 보려고 한다. 특별히 1985년경을 중심으로 살펴보려는 것은 이해를 중심으로 북한의 인형영화가 양적인 증가와 조형적인 면에 있어서 질적인 변화가 있었던 것으로 보이기 때문이다. 양적으로 보면 1985년 이전까지는 1960년대에 제작된 총 10작품 중 인형영화는 5편, 1970년대에는 총 17작품 중 인형영화는 7편이 제작되었으며[10], 1980년대에 들어서서는 1985년 전에 제작된 5작품 중 1983년에 <토끼전> 한 작품이 인형영화로 제작되었다. 그러나 1985년부터는 한 해에 꾸준히 7작품 이상의 아동영화가 제작되었을 뿐 아니라 인형영화도 매 해 꾸준히 제작되기 시작하였다. 예를 들어, 1985년에는 제작된 총 9편 중 인형영화 2편, 1986년에는 총 7편 중 5편, 1987년에는 총 12편 중 1편, 1988년에는 19편 중 3편이 제작되었다[11].

뿐만 아니라 1985년을 기점으로 조형적인 수준도 높아졌음을 발견할 수 있는데, 이는 특별히 캐릭터 디자인에서 찾아 볼 수 있다. 더욱이 이 시기에 정형화된 북한 인형영화의 캐릭터 디자인은 2000년대까지도 유지되고 있다는 점에서 북한 인형영화의 시대적 변화와 형식적 특징을 이해하는데 있어 중요한 의미를 지니고 있다고 하겠다.

이와 같은 배경 하에 본 논문은 우선 북한에서 인형영화가 초창기부터 꾸준히 제작되어 1985년에 양적 질적 수준이 높아질 수 있었던 배경을 남한과 비교하여 고찰해보고, 이후에는 본격적으로 캐릭터 디자인의 특징을 논하고자 한다. 특히 3장에서는 1985년도에 제작된 작품들에서 나타나는 캐릭터 디자인의 제작 기술적 특징을 이전과 이후 시기의 작품들과 비교하여 논의해보고, 4장에서는 이들 캐릭터 디자인의 표현적인 특징이 지닌 의미를 다른 시기의 작품들과 비교함으로써 현대 북한 인형영화의 캐릭터 디자인 미학을 이해하는 단초를 마련해보고자 한다.

II. 북한 인형영화 발전의 배경

북한에서 인형영화가 애니메이션 초창기부터 2000년대 이후까지 꾸준히 제작될 수 있었던 가장 직접적인 이유는 국가적인 지원 때문이다. 1960년에 제작된 <신기한 복숭아>는 북한 최초의 애니메이션 작품이자 북한 최초의 인형영화인데, 1950년대 한국전쟁 후 재건 사업에 힘을 쏟고 있을 때, 김일성은 아무리 돈이 들어도 아이들을 위한 영화는 꼭 만들어야 한다고 하며 많은 자금을 내어 만화영화와 인형영화를 만들기 위한 자재와 설비들을 일일이 마련하고 창작집단을 모아 첫 아동영화인 <신기한 복숭아>와 <흥겨운 들판>들이 나오게 해 주었다고 한다[12]. 그리고 북한의 문학예술의 전체 규모에서 볼 때 아동영화는 사실상 큰 위치를 차지하지 못하는 예술의 한 형태인 바, 일부 일군들이 아동영화를 매우 소홀히 생각하고 창작계획에서 인형영화지표를 빼버린 적이 있었는데, 이를 보고 받은 김정일은 일군들을 불러 나라의 귀중한 보배들인 어린이들을 교양하는 영화를 어떻게 그렇게 취급하느냐며 엄하게 지적하고 만화, 인형, 지형영화들에 다같이 힘을 넣어 발전시켜나가도록 강령적인 이야기를 하였다[13].

이는 남한의 경우와는 대조적인데 남한에서 인형영화가 처음 만들어진 것은 1967년도로 강태웅 감독의 <홍부와 놀부>가 그것이다. 이는 1956년 럭키치약 CF로 최초의 애니메이션이 만들어진 이후 약 10년만의 일로, 강태웅 감독이 개인적으로 당시 유럽에서 시작되어 일본으로 건너가 인기를 얻고 있던 인형 애니메이션을 일본 전통인형 영화부에서 가서 기술을 익혀와 제작한 것이다. <홍부와 놀부>는 남한의 첫 인형영화였지만 청룡상 비극(非劇) 영화작품상을 수상하고 제 14회 아세아 영화제에 출품되기도 하였으나[14] 연이어 다른 인형영화가 제작되지는 못했고, 1978년이 되어서야 역시 강태웅 감독에 의해 <콩쥐 팥쥐>가 제작[15]될 수 있었을 뿐이다.

이렇게 남한과 다르게, 북한에서 인형영화가 국가적으로 중요시되었던 배경에는 한국전쟁 후 세계적으로 냉전 시대를 겪으며, 남한이 미국 디즈니의 <피터팬>과 <백설공주> 등을 수입, 상영하는 등 주로 미국으로

부터 문화적인 영향을 받았던 것에 반해, 북한에서는 소련(러시아)을 비롯해서 인형영화의 전통이 강했던 체코슬로바키아와 폴란드 등의 동유럽의 사회주의 국가들과 많은 교류를 하였기 때문이라 짐작된다. 이 연구에서 주목하려고 하는 1985년의 기록만 보아도 조선영화대표단은 소련을 두 차례, 루마니아와 불가리아, 체코슬로바키아, 폴란드를 각각 한 번 씩 방문하였다. 특히 폴란드 방문시에는 폴란드의 만화영화촬영소를 참관하였다고 명시하고 있다[16]. 또한 같은 해, 프랑스 만화합작영화 대표단이 북한과 만화영화 합작을 위해 북한을 방문했다[17]. 그리고 1985년 10월에는 만화영화인 <날개달린 뽀빠>와 지형영화인 <참외를 굴린 개미>가 불가리아의 Varna에서 열린 제 4차 세계만화영화축전에서 상장을 수여 받았는데[18], 이처럼 사회주의 국가에서 개최되는 애니메이션 페스티벌에 참가하는 것을 통해서도 동유럽의 인형영화를 쉽게 접할 수 있었을 것이다. 그리고 1986년 2월에는 프랑스 파리의 조르주 퐁피두 센터에서 조선영화 회고상영 주간을 가졌는데[19], 이런 교류를 통해 북한이 프랑스의 애니메이션 작품들을 접할 수 있었을 것이라 짐작할 수 있다. 또한 2009년에 서울에서 개인전을 열었던 탈북화가인 조용에 관한 기사에서도 북한 아동영화가 1990년대에도 러시아 및 동유럽 국가들과 활발한 문화교류가 있었다는 것을 확인할 수 있다.

"...1985년 평양미술대학을 나와 책임미술가로 활동하며 '피동이' '잘못 나는 약' 등 4편의 애니메이션을 연출한 그는 러시아와 동유럽에서 이름이 제법 알려진 만화영화 감독이었다. 90년대 중반까지 문화교류를 위해 러시아를 자주 드나들게 된 그는 상트페테르부르크에 머물며 피카소, 고갱, 클림트 등의 그림을 접하고선 대학시절 쌓았던 미술 실력을 되살려 초상화를 수없이 그렸다..."[20]

그가 책임미술가로 작업한 <피동이>(1990)와 <잘못 나는 보약>(1991)은 모두 인형영화인데, 그가 러시아와 동유럽에서 유명했다는 것에서 인형영화제작과 관련하여 이들 나라들과 교류가 있었음을 짐작할 수 있다. 그

리고 이렇게 북한이 영화 분야에서 교류했던 나라들을 보면 인형 애니메이션에 관해 특별한 전통을 가지고 있는 예가 많다.

소련의 경우는 초기 인형 애니메이션의 개척자라고 할 수 있는 라디슬라스 스탈레비치(Ladislav Starewitch)가 1882년 모스크바에서 태어나서 1910년에는 그의 첫 인형 애니메이션인 <사슴벌레의 결투(Battle of the stag beetles)>을 제작한 곳인데, 그는 1920년에는 프랑스에서 정착하여 <도시쥐와 시골쥐(The town rat and the country rat)>(1926)를 비롯하여 <여우 이야기(The tale of the fox)>(1937), <개와 고양이처럼(Like dog and cat)>(1965) 등의 수많은 인형 애니메이션 작품을 1965년에 생을 마감하는 해까지 제작하였다[21].

체코슬로바키아의 경우에 1993년에 체코 공화국과 슬로바키아로 나뉘었는데, 체코는 인형극의 전통이 유달리 강한 곳으로, 이리 트루카(Jiri Trnka, 1912-1969)와 카렐 제만(Karel Zeman, 1900-1993)등 세계적으로 유명한 감독들이 있었고, 이후 브레티슬라브 포야(Bretislav Pojar, 1923-), 얀 스반크마이어(Jan Svankmajer, 1934-), 이리 바르타(Jiri Barta, 1948-) 등에 의해 인형 애니메이션이 계속적으로 발전하며 제작되고 있다[22]. 일본 인형 애니메이션의 거장인 키하치로 카와모토(Kihachiro Kawamoto)의 경우, 트루카에게 영향을 받아 인형 애니메이션을 배우러 프라하에 가기도 했다.

다음으로 폴란드를 살펴 보면, 그들의 초기 애니메이션 역사에서 당대 최고의 폴란드 인형 애니메이션 감독이었던 카롤 마르작(Karol Marczak)이 있었는데, 그는 파리에서 스탈레비치의 조수로 일했던 경험을 가지고 있었다[23]. 이런 폴란드 인형 애니메이션은 리디아 호르닉카(Lidia Hornicka, 1923-1973) 등에 의해서 전통을 이어 제작되어졌다[24].

이렇게 인형 애니메이션의 전통이 특별한 유럽의 국가들과의 교류를 통해 북한은 애니메이션 제작 초기부터 인형영화를 중요한 애니메이션의 한 장르로 생각하고 있었으리라 생각된다. 그런데 북한에서 상대적으로 인형영화가 발달하게 된 또 다른 이유로 세계 2차 대전

이후 소련의 지배를 받았던 나라들의 경우, 전쟁으로 무너진 나라를 재건하느라 재정이 넉넉하지 않았기 때문에 애니메이션 제작에 있어서 재료를 구하기 어려운 셀 애니메이션보다 경제적인 기법인 절지(지형) 애니메이션이나 인형 애니메이션, 또는 종이에 그림을 그리는 기법을 사용한 애니메이션을 보다 많이 제작하게 되었다는 올리비에 코트(Olivier Cotte)의 지적에서 찾아볼 수 있다[25]. 북한의 경우도, 나름의 예술적인 이유도 있었겠지만, 전쟁 이후 나라를 복구해야 하는 상황에서 만화영화보다 적은 인력으로 제작할 수 있는 인형영화와 지형영화에 관심을 두고 지속적으로 지원하고 제작한 것이라 생각된다.

III. 1985년 북한 인형영화 캐릭터 디자인의 구조적 특징

1985년 제작된 인형영화의 구조적[26] 특징을 살펴보기 위해 1985년에 제작된 <메돼지네 담장>과 <제일 큰 힘> 두 작품을 살펴보자. <메돼지네 담장>은 부지런히 일하여 물고기와 꿀을 가득 마련한 멧돼지가 승냥이가 훔쳐가는 것을 막기 위해 담장을 쌓았으나 담장 옆의 나무에서 마당으로 뻗은 나뭇가지는 간과하였다가 결국 승냥이에게 물고기와 꿀을 빼앗긴다는 이야기로 멧돼지와 승냥이 캐릭터가 등장하는 작품이며, <제일 큰 힘>은 개미들 중 유달리 덩치가 크고 힘이 센 장돌이가 제일 큰 힘은 여럿의 지혜와 힘이 합하여진 것임을 깨닫는 이야기로 개미와 독거미 캐릭터가 등장하는 영화다. 그런데 이 두 작품의 캐릭터가 동물과 곤충으로 종류가 다르지만, 공통적으로 보이는 첫 번째 특징은 허리가 매우 가늘다는 것이다. 멧돼지 캐릭터의 경우는 돼지라는 특성 때문에 가는 허리는 아니지만, 승냥이의 경우는 유달리 가는 허리를 가지고 있다. 이는 이전에 제작된 작품들에서는 볼 수 없는 형태로 <너구리의 겨울차비>(1974)과 <토끼전>(1983)에 등장하는 다른 동물 캐릭터와 비교하면 더욱 분명히 보여진다.

그림 1. 1985년도에 제작된 캐릭터(위)와 이전에 제작된 캐릭터(아래)의 허리 비교

다음으로 두 작품에서 찾아볼 수 있는 캐릭터의 구조적 특징은 관절 부분이 이전 작품과 비해 정확히 구부러지게 디자인되었다는 것이다. 이를 예를 통해 확인해 보면, <너구리의 겨울차비>의 너구리와 <토끼전>의 토끼 캐릭터의 팔은 활모양으로 넓게 구부러지지만, 1985년의 <메돼지네 담장>의 승냥이 캐릭터와 그 이후에 제작된 <손해 본 너구리>의 너구리 캐릭터를 보면 팔의 관절이 실제 인간의 팔의 구조와 같이 한 지점을 중심으로 구부러진다.

그림 2. 1985년 전에 제작된 캐릭터(위)와 1985년 이후에 제작된 캐릭터(아래)의 팔 구부러짐 비교

그렇다면 1985년의 인형 캐릭터 디자인에서 위와 같은 구조적인 특징이 나타나는 이유는 무엇일까? 이에 대한 단서는 1985년도 아동영화의 활동에 대해 소개하는 1986년도 『조선영화년감』의 글에서 발견할 수 있다.

“이밖에 인형영화의 인물제작에서 철제골격을 100프로 도입하여 인물들의 움직임과 조형성을 원만히 보장하고...”[27]

하지만 철제골격에 대해서는 함께 사진자료를 제시하고 있지 않기 때문에 실제로 어떤 형태의 골격인지는 알 수 없다. 그러나 일반적으로 국내외에서 사용되는 인형 애니메이션 캐릭터를 위한 철제 골격은 철사를 이용한 간단한 구조(와이어 아마추어, Wire Armature)이거나 볼과 소켓을 이용해 관절별로 정교하게 움직일 수 있는 구조(볼 앤드 소켓 아마추어, Ball and Socket Armature)가 있는데[28], 이전에는 북한에서 나무 골격이나 와이어 아마추어를 사용하다가 1985년에 100% 도입한 철제골격은 볼 앤드 소켓 아마추어라 생각된다. 왜냐면 초창기 스톱모션 작가들은 유럽의 전통 인형 제작 방식에서 유래한 나무로 만든 뼈대를 사용했다.[29] 라디슬라브 스타레비치(1892-1965)가 사용했던 인형의 골격을 보아도 머리와 몸통, 다리는 나무를 사용하여 깎아서 제작하고, 움직임을 위해 연결 부분에 철사를 사용했는데, 이런 나무 재질의 뼈대는 쉽게 마모되고 철사를 사용할 경우, 오래 촬영하면 끊어질 수 있어서 점차 견고한 소재의 아마추어를 찾게 되었고 스타레비치 역시 계속적으로 인형 캐릭터를 개선해 나가면서 기술적으로 발전된 볼 앤드 소켓 아마추어와 가죽과 펠트로 덮여진 인형을 제작했다[30]. 그래서 현재 <월레스 앤 그로밋>을 제작한 아드만 스튜디오를 비롯한 전문 스톱모션 애니메이션 제작의 경우는 대부분 볼 앤드 소켓 아마추어를 사용하고 있다. 왜냐면 인형영화 캐릭터에 있어서 골격은 동작을 지탱하고 유지하는 기능을 하기 때문에 매우 중요한데[31] 와이어 아마추어는 비용이나 제작 방식이 용이한데 비해, 움직임이 둔하고, 많이 움직일 경우 부러질 수 있다는 단점이 있고 볼 앤드

소켓 아마추어는 금속을 가공해서 제작하여 전문적인 제작 방식이 필요하지만 애니메이터가 캐릭터를 움직이는 동안 안정적인 성능을 보이고, 섬세한 표현이 가능한 장점이 있기 때문이다[32].

그림 3. (왼쪽부터)라디슬라브 스타레비치의 초기 나무골격/와이어 아마추어/ 아드만스튜디오의 볼 앤드 소켓 아마추어

특히 캐릭터의 관절이 있는 부분에서 와이어 아마추어는 실제 관절의 축 운동과는 달리 동작점을 중심으로 여러 개의 축이 동시에 움직이게 되는데, 그 결과 굽혀진 관절 부위는 등갈게 말린 형태가 된다. 하지만 볼 앤드 소켓 아마추어의 경우는 실제 관절과 동일하게 한 점에서 구부러지는 움직임을 표현할 수 있다. 즉, 볼 앤드 소켓 아마추어를 사용하면 움직임을 보다 원만하게 보장할 수 있게 된다. 그래서 이런 골격에 따른 움직임의 차이는 앞에서 제시했던 1985년과 그 이후 작품 속 캐릭터 디자인의 구조적 특징 중 하나인 한 축으로 구부러지는 동작을 설명해준다. 즉, 『조선영화년감』에서 기록했듯이 1985년부터 인형영화의 캐릭터 제작에 100% 철제 골격, 다시 말해 볼 앤드 소켓 아마추어를 사용하게 되어 캐릭터의 움직임을 원만하게 보장한 것이다.

그림 4. 와이어 아마추어와 볼 앤드 소켓 아마추어의 관절 굽힘 형태 비교[33]

이런 볼 앤드 소켓 아마추어는 『조선영화년감』에 쓰여 있는 것처럼 캐릭터의 움직임 뿐 아니라 캐릭터의 조형성도 보장해 줄 수 있는데, 이것으로 앞에서 살펴본 1985년 인형영화 캐릭터 디자인의 또 다른 구조적 특징인 유달리 가는 허리에 대해 설명할 수 있다. 왜냐하면 와이어 아마추어의 경우, 일반적으로 움직이기에 적당한 연성을 가진 납이나 알루미늄 재질을 사용하게 되는데 무겁거나 불균형한 형태의 인형은 전체 하중이 고르게 분산되지 않는 동작에서 무게를 견디지 못하고 주저앉거나 조금씩 움직여서 화면에 떨림 현상을 만들 수 있다[34]. 그러므로 와이어 아마추어에서는 상체를 잘 지탱해 줄 수 있는 튼튼한 하체가 필요하며 허리부위도 여러 번의 움직임에도 끊어지지 않도록 비교적 굵게 만들어 주어야 한다. 하지만 볼 앤드 소켓 아마추어의 경우는 주로 사용되는 재질이 황동이나 스테인리스 스틸이므로, 와이어 아마추어에 비해 견고하고 더 많은 무게를 견딜 수 있다. 그래서 실험적인 형태의 캐릭터 디자인도 애니메이션 할 수 있는데, 이전의 작품 속 캐릭터에 비해 1985년에 제작된 <메뚜지네 담장>의 승냥이 캐릭터와 <제일 큰 힘>의 개미 캐릭터들의 유독 가는 허리는 이 해에 100% 도입된 볼 앤드 소켓 아마추어 덕분에 허리가 가늘어도 상체의 무게를 무리 없이 지탱할 수 있게 되었기 때문일 것이다.

하지만 이후 허리가 가는 형태의 인형 캐릭터가 계속 제작되었던 것은 아니다. 1986년부터 제작된 인형영화의 캐릭터들을 보면 사람 캐릭터는 거의 전통적인 한복을 입고 있고, 동물 캐릭터일지라도 대부분 의인화되어 사람처럼 옷을 입고 있어 허리 부분은 옷에 가려져 있으며 특별히 허리를 가늘게 강조한 디자인은 없다. 대신 1986년의 <우쭈대던 개구리>를 보면 캐릭터의 골격을 숨기지 않고, 골격 자체를 캐릭터 디자인에 활용한 새로운 시도를 발견할 수 있다. 또한 1998년에 제작된 <음악 경연날에 있는 일>에 등장하는 야채 캐릭터들의 경우, 캐릭터의 특성을 살리기 위해 다시 부분적으로 철사 골격을 사용하기도 하였는데, 이처럼 1985년에는 그 해 도입된 볼 앤드 소켓 아마추어의 장점을 살릴 수 있도록 캐릭터를 디자인했으나, 이후에는 반드시 볼 앤드 소켓 아마추어만 고집하는 것이 아니라 캐릭터의

특성을 살릴 수 있는 골격을 자유롭게 선택하여 디자인에 활용하였던 것으로 보인다.

그림 5. 1985년 이후 작품의 캐릭터 디자인들
(위쪽 좌부터, <괴동이>(1990), <오누이와 나무꾼>(2000),
<손해 본 너구리>(1987), <토끼형제와 승냥이>(2000),
<우쭐대던 개구리>(1986), <음악 경연날에 있는 일>(1998))

IV. 1985년 북한 인형영화 캐릭터 디자인의 표현적 특징

1985년에 제작된 <메돼지네 담장>과 <제일 큰 힘>의 캐릭터 디자인의 두드러지는 표현상의 특징은 이전에 제작된 캐릭터에 비해 각 동물의 독특함이 간결하면서도 명확하고 섬세하게 잘 묘사되었다는 것이다. 곤충 캐릭터인 <제일 큰 힘>과 비교할 이전 인형영화 작품이 없으므로, <메돼지네 담장>과 1985년 전에 제작된 작품 속의 캐릭터를 보면 이를 확인할 수 있는데, 먼저 1985년 전에 제작된 너구리와 토끼 캐릭터가 단순한 모양인데 반해, <메돼지네 담장>에 등장하는 승냥이와 멧돼지 캐릭터는 만화적으로 눈과 코를 강조하면서 승냥이는 거친 털로 덮고 작은 이빨을 보이게 하고, 멧돼

지는 큰 어금니를 보이게 하여 각 동물의 특징을 과장되면서도 선명하게 보여주고 있고, 승냥이의 경우 코 아래 부분에 수염을 연상 시키는 점들을 표현하는 등 세부적인 묘사도 추가되어 보다 완성도 있는 모습을 볼 수 있다.

그림 6. 1985년 이전의 너구리 캐릭터(위, <너구리의 겨울 차비>1974)와 토끼 캐릭터(위, <토끼전>1983)와 <메돼지네 담장>(1985)의 승냥이와 멧돼지 캐릭터(아래)

이와 같은 특징은 이후 제작된 인형 캐릭터들을 통해 좀 더 발전되는데, 이를 구체적으로 살펴보기 위해 1985년 이전과 이후 작품에서 보이는 동물별 캐릭터 디자인을 비교해보면, 1974년에 제작된 <너구리의 겨울 차비>의 너구리와 각각 1986년과 1987년에 제작된 <물에 빠진 너구리>와 <손해 본 너구리>의 너구리 캐릭터 디자인에서 1986년과 1987년의 캐릭터가 훨씬 너구리의 특징을 선명하고 간결하며 섬세하게 표현하고 있음을 발견할 수 있다. 예를 들어, 1974년에는 캐릭터에 옷을 입히지 않았지만, 1986년과 1987년 작품에서는 사람들이 입는 것과 같이 정교하게 제작된 옷을 입혀 의 인화의 효과를 더욱 살려주고 있으며, 1974년에는 눈썹이 없어 감정을 표현하는데 있어서 명확하지 못한 점이 있었다면, 1986년과 1987년의 너구리 캐릭터에는 눈썹이 있어 풍부한 표정을 표현할 수 있게 되었다. 그리고 너구리 눈 부분의 일록을 1974년에는 그냥 색만 다르게 했다면 1986년에는 다른 친을 덧대어 표현하며 끝부분을 포인트를 주어 오래내어 눈 부분에 더 주목할 수 있도록 디자인했고, 볼과 입 부분의 표현도 전에 비해 볼

를감을 주며 형태를 다듬어서 귀여운 느낌을 준다. 그리고 1987년의 <손해 본 너구리>의 캐릭터의 경우 1986년의 너구리 캐릭터와 정교하고 귀여운 느낌은 동일하지만, 1986년에는 털 느낌을 주는 천으로 피부를 표현한데 반해 1987년에는 매끈한 재질로 표현했고, 눈썹도 털이 아니라 비교적 매끈한 재질을 사용했으며 코 부분의 튀어나온 부분이 좀 더 작다.

그림 7. <물에 빠진 너구리>(1986), <손해본 너구리>(1987)의 너구리 캐릭터

그런데 너구리 캐릭터를 비교한 1974년과 1986년 사이의 간격이 너무 크다면, 이번에는 1983년의 <토끼전>의 토끼 캐릭터와 이후 작품에 등장하는 토끼 캐릭터를 비교해 보기로 하자. 아래 참고 이미지를 보면, 우선 옷은 입고 있지만, 1983년의 토끼 캐릭터도 1974년의 너구리 캐릭터와 같이 눈썹이 없으며, 얼굴형은 그냥 공과 같은 동그란 형태인데 반해, 1991년과 1994년의 작품에서는 눈썹이 있어 다양한 표정 연출이 가능하고, 얼굴형은 동그랗지만 눈 부분은 약간 움푹하고 볼과 코 부분에는 볼륨감이 있어 보다 또렷하고 귀여운 인상을 준다. 그리고 1991년과 1994년의 캐릭터는 앞에서 살펴 본 1985년 이후의 너구리 캐릭터와 같이 서로 다른 디자인적 특징을 가지고 있는데, 우선 색상이 다른 토끼를 표현하고 있고, 얼굴형도 1991년의 토끼가 더 원형에 가깝다면 1994년의 토끼는 좀 더 길쭉하고, 눈썹과 눈, 코, 귀의 모양도 서로 다르게 디자인되어 각각 다른 인상을 준다.

그림 8. <잘못 나는 보약>(1991), <알락공>(1994)의 토끼 캐릭터

실제적으로 1974년의 <너구리의 겨울차비>에 비해 1983년의 <토끼전>에 등장하는 캐릭터들은 전체적으로 보다 세련된 느낌을 주는 것이 사실이다. 하지만 위에서 살펴 본 것처럼 1985년부터 인형영화의 캐릭터 디자인에 눈썹이 등장하고, 형태적으로도 보다 섬세한 볼륨감과 세부적인 표현을 통해 캐릭터마다의 성격과 특징을 잘 살리고 있는 것처럼 보이며 1985년 이후에 제작되는 인형 캐릭터들은 2000년대에 제작된 캐릭터들과 비교하여도 형태상의 큰 차이를 느낄 수 있는 것이 아니라 각 작품에 맞도록 약간씩의 변화를 느낄 수 있을 뿐이다.

그림 9. 1985년 이후 제작된 캐릭터들: 위쪽 왼쪽부터, <없어진 생일날>(1986), <힘장수>(1988), <알락공>(1994), <개구리가 그린 그림>(1999), <토끼와 송냥이>(2000), <멍멍이의 벽시계>(2000)

그렇다면, 이렇게 1985년을 기점으로 이런 캐릭터 디자인의 표현상의 변화가 생긴 이유는 무엇이며 이를 통해 성립된 북한 인형 캐릭터 디자인의 미학은 무엇일까? 여기에 대한 단서 역시 1985년도의 아동영화에 대해 기록한 『조선영화년감』의 글에서 발견할 수 있다.

"이밖에 인형영화의 인물제작에서 [...] 인물과 소도구 장치에서 조선화기법을 적용하여 인형영화의 형상

성을 더욱 높일 수 있는 튼튼한 토대를 마련하였다.”[35]

그런데 여기서 이야기하는 인물과 소도구 장치에 적용한 조선화기법이 위에서 제시한 1985년도부터 드러나는 캐릭터 디자인의 표현상의 특징이라고 말할 수 있을까? 사실 조선화기법이라고 하기엔 이들 인형영화에서 발견되는 스타일은 중국의 2차원 수묵 애니메이션에서 보이는 동양화적 스타일과는 거리감이 있다. 하지만 1985년 『조선영화년감』에서는 인형영화의 캐릭터 디자인의 형상성, 즉 조형성에 대한 다른 언급이 없고, 조선화기법에 대한 구체적인 예시나 설명도 없기 때문에 이에 대해 논의하기 위해서는 여기서 말하는 조선화기법을 적용했다는 것이 정확히 어떤 것인지 이해해야 할 것이다.

이를 위해, 먼저 북한의 『조선대백과사전』에서 ‘조선화’에 대한 설명을 찾아보면, ‘조선화’는 조선민족의 고유한 회화형식으로, 오랜 전통을 가지고 있는 동양화의 한 형식이지만 동양화의 일반적인 특징을 띠면서도 고유한 민족 회화형식의 훌륭한 특징을 뚜렷이 갖추고 있다고 한다.[36] 즉, 북한의 조선화는 남한의 ‘한국화’[37]를 의미한다고 볼 수 있다. 그리고 다음으로 ‘조선화기법’에 대한 설명을 찾아보면, 다음과 같다.

“조선화의 묘사수단들과 그림재료를 다루는 방법. [...] 조선화기법은 선명하고 간결하고 섬세한 조선회화법의 기본특징을 담보해 주고 있다. 조선화기법은 함축과 집중의 원리에 기초하고 있으며 그것은 선을 기본으로 하는 간결한 형태묘사, 본색을 위주로 돋구어 내면서 전체 화면의 색조를 조화롭게 통일시키는 색채묘사, 힘 있고 아름다운 형상을 담보하는 세련된 필치들에서 집중적으로 나타난다. [...] 조선화기법은 매우 다양하지만 크게는 선묘법, 물골법, 우림법으로 나누어 볼 수 있으며 나머지 다른 기법들은 이 세 가지 기법에서 파생된 다양한 표현형태라고 할 수 있다. [...] 조선화의 다양한 기법들은 선명하고 간결한 화법적 특성을 표현하여 주고 있을 뿐만 아니라 형상을 진실하게 할 수 있는 가능성을 가지게 한다[38].”

그런데 이 글에서 조선화기법의 실례로 들고 있는 선묘법, 물골법, 우림법 등은 모두 그림을 위한 기법들[40]로, 3차원적인 인형 캐릭터를 제작하는데 직접적으로 적용하기는 어렵다. 그러므로 『조선영화년감』에서 인형영화의 인물 및 소도구 장치에 적용하였다는 조선화기법은 실질적인 화법보다는 보다 본질적인 조선화기법의 특징인 선명, 간결, 섬세와 이를 위한 함축과 집중의 원리를 적용한 것이라 생각된다. 그렇다면 이 함축과 집중의 원리는 무엇일까? 『조선대백과사전』의 ‘조선화’에 대한 설명 부분을 보면 그 답을 찾을 수 있는데, 조선화 화법의 선명성과 간결성, 섬세성은 그 어떤 개별적인 표현 수단이나 수법들에서만 나타나는 것이 아니며 함축과 집중의 원리는 모든 형상요소들을 선명하고 간결하고 섬세한 특성으로 복종시키고 통일시켜 주는 기초로써, 사물현상의 가장 본질적이고 특징적인 것을 뚜렷이 부각시켜 대상의 본질을 진실하게 그려낼 수 있는 예술적 일반화의 가장 높은 형태라고 한다. 그리고 함축과 집중은 형태, 색채, 명암을 인민의 미감에 맞게 생략하면서 화면구도를 간결하게 하고 대상의 질적 특징을 잘 나타내며 작품의 중심을 두드러지게 하는 우월한 조형원리라고 쓰고 있다[40]. 그러면서 조선화를 발전시킨 화가 중의 한 명으로 김홍도를 소개하고 있는데, 그의 그림에서 보여지는 간단한 선들만으로 대상의 특징을 잡아내어 살아있는 듯 표현하는 것이 바로 여기서 이야기하는 조선화기법의 예가 될 수 있을 것이다.

그림 10. (왼쪽부터) 김홍도의 〈서당〉, 〈송하맹호도〉, 〈모구양자도〉

실례로, 김홍도의 대표적인 풍속화인 <서당>과 동물을 그린 <송하맹호도>와 <모구양자도>를 보면, 모두 대체로 배경은 생략하고 있다는 공통점이 있고, <서당>의 경우, 평범한 일상을 화가의 따뜻하고 예리한 시각으로 포착하여 훈장님과 울고 있는 아이와 이를 지켜보는 다른 학생들의 각기 다른 표정이 간결한 선만으로 잘 표현하고 있다. 그리고 <송하맹호도>의 호랑이와 <모구양자도>의 어미개와 강아지들의 경우는 각기 다른 붓으로 세밀하게 극 사실에 가까운 묘사를 하면서도 호랑이는 호랑이다운 무게감과 동시에 민첩하며 유연함이 살아있고, 어미개는 모성애가 깃든 표정이, 강아지들에게서는 강아지다운 귀여움이 생동하게 느껴진다[41].

이를 통해 볼 때, 1985년에 인형 영화 캐릭터에 조선화기법을 적용하여 형상성을 높였다는 것은 이전에 비해 실재하는 대상의 본질적인 특징을 잘 포착(함축하고 집중)하여 간결하지만 명확하고 섬세하게 보여주게 되었다는 의미라 이해할 수 있을 것이며 이것은 앞에서 살펴본 1985년과 그 이후에 제작된 송냥이와 멧돼지, 너구리와 토끼 캐릭터에서 보여지는 이전에 비해 간결하고 명확하며 섬세한 표현적인 특징을 설명해 준다.

V. 결론

북한의 애니메이션 중에서 지금까지는 <소년장수> 등과 같은 만화영화가 더 많이 소개되고 연구되었다. 하지만, 앞에서 살펴 본 것처럼 스톱모션 기법으로 제작되는 인형영화도 북한 애니메이션 초창기부터 국가적인 지원을 받으며 꾸준히 제작되어 왔으며 그 제작 기술도 보완되고 발전되었다. 그 중 특별히 미술적인 부분에서 인형 캐릭터 디자인은 1985년을 기점으로 첫째, 철제골격을 100% 도입함으로써 움직임 뿐 아니라 디자인을 구조적으로 보완하여 이전에는 시도할 수 없었던 형태를 구현할 수 있었다. 그리고 둘째로 대상의 특징을 함축하고 집중하는 조선화기법의 원리를 캐릭터 디자인에 적용하여 간결하지만 명확하고 섬세한 조형성을 이루어 내었다.

이를 기반으로 1985년 이후의 인형 캐릭터 디자인은 큰 형태상의 차이 없이 제작된 것을 확인할 수 있었는데, 이는 이 시기부터 북한만의 인형 캐릭터 디자인이 나름의 미학을 가지고 체계화되었음을 짐작하게 해준다. 철제골격을 사용한 구조적인 뒷받침 위에 조선화기법이라는 고유의 미학 전통에 기반한 간결미와 명확미, 섬세미를 인형 캐릭터 디자인에 적용하여 그들만의 독특한 디자인 스타일을 성립한 것이다.

이는 북한이 그들만의 사회주의 사상인 주체사상을 구소련이나 중국과 구별되는 통치이념으로 삼았던 것처럼 인형영화의 캐릭터 디자인에 있어서도 다른 국가와 구별되는 '우리 식' 특성을 옹계 살리기 위한 노력의 성과일 것이다[42]. 물론 북한의 인형 캐릭터 디자인에서 남한을 비롯해 작가의 자유로운 창작이 가능한 나라에서 보이는 비사실적이거나 독특한 비율을 가진 기괴한 형태 등의 다양한 스타일은 발견할 수 없다는 아쉬움도 있다. 하지만 요즘 국내의 CF들에서 종종 볼 수 있듯이 애니메이션으로 전통화를 수목화의 형태로 그대로 옮기는 것이 아니라 이렇게 화법의 원리를 기준으로 입체인 인형영화의 캐릭터 디자인에 적용한 것은 무척 신선한 시도였으며 국내 인형 애니메이션의 캐릭터 디자인에 있어서도 참고가 될 수 있는 좋은 사례라 할 것이다.

남북한의 정치적 대립으로 자료의 부족 등 여러 가지 한계를 지니고 있으나 본 연구를 통해 북한 인형영화의 캐릭터 디자인을 이해할 수 있는 계기를 마련할 수 있었다는 점에서 나름의 의의가 있다고 생각된다. 추후 본격적인 북한 애니메이션에 대한 연구가 이루어지기를 기대한다.

참 고 문 헌

- [1] 이정, 이상구, 1999-2004 남북 애니메이션 교류 백서, 영화진흥위원회, pp.13-14, 2004.
- [2] 남한과 만화영화인 <왕후심청>을 합작하여 남한이 공동 개봉하는 등 북한의 만화영화의 기술력이 더 주목 받았다.

- [3] (시간 순으로) 서정남, "애니메이션을 통해 본 북한 아동문화의 이해", 統一論叢-淑明女子大學校 統一問題研究所. 淑明女子大學校 出版部. 18호, 2000; 김현주, "북한 애니메이션의 특성과 활용에 대한 연구 : 남북한 문화산업 교류협력을 중심으로", 마산, 경남대학교, 2004; 박윤성, "북한 애니메이션 영상문화의 동향분석", 한국디지털 콘텐츠학회, 5권 4호 2004년 12월; 정찬우, 남·북한 아동용 애니메이션 비교 연구, 대전, 충남대학교, 2005; 서정남, "북한 아동영화에서 전래동화를 재현하는 방식에 관한 연구", 32호, 영화연구, 2007; 채수정, "북한 애니메이션의 서사 연구", 서울, 연세대학교, 2008; 류민우, 북한애니메이션 <소년장수>에 나타난 국가주의 연, 서울, 북한대학원대학교, 2009.
- [4] 이정, 이상구, 앞의 책; 이대연, 김경임, 북한 애니메이션, 살림, 2005; 문화관광부 편, 북한 애니메이션산업 : 현황조사연구 보고서, 서울, 문화관광부, 2005.
- [5] 전영선, "북한 아동영화의 대가 김광성, 손종권", 북한, 북한연구소, 1999년 6월호; 홍지연, "북한 애니메이션 아하 그렇구나: 애니메이션 박물관 북한 애니메이션 특별전", 오마이뉴스, 2007. 04. 29.
- [6] 북한에서는 애니메이션을 어린이를 위한 것으로 국한하여 아동영화라는 용어로 칭하며, 그 안에 기법별로 그림 또는 셀 애니메이션을 만화영화나 그림영화로, 인형 애니메이션을 인형영화로, 절지 애니메이션을 지형영화라고 부른다.(조선대백과사전 26권, p.285) 본 논문에서는 맥락에 따라 북한의 용어를 사용하였다.
- [7] 조선중앙년감 1961, p.226. 그러나 조선영화년감 1993, p.73에서는 <신기한 복숭아>와 <홍겨운 들판>이 북한의 첫 아동영화라고 기록되어 있다. <금도끼와 쇠도끼> 또는 <홍겨운 들판> 중 어느 것이 실제로 제작되었는지는 다른 자료를 통해 재확인할 필요하지만 확실히 인형영화인 <신기한 복숭아>가 북한 최초의 애니메이션 중 하나라는 것은 분명하다.
- [8] 조선중앙년감 1965, p.176.
- [9] 조선중앙년감 1976, p.351.
- [10] 여기서 작품 편수는 북한의 연감들과 국내의 자료에서 제작이 확인되는 작품들을 대상으로 하였다.
- [11] 조선중앙년감 1961-1985, 1988, 1994-1997, 조선영화년감 1986-1987, 1989-1993, 조선문학예술년감 1998-2007, 북한 애니메이션산업 : 현황조사연구 보고서(앞의 책)를 참고.
- [12] 조선영화년감 1993, p.73.
- [13] 위의 책, p.75.
- [14] 허인옥, 한국애니메이션영화사, 신한미디어, pp.43-45, 2002,
- [15] 위의 책, pp.65-66.
- [16] 조선영화년감 1986, pp.573-574.
- [17] 위의 책, p.575.
- [18] 위의 책, p.42.
- [19] 조선영화년감 1987
- [20] 국민일보 쿠키뉴스, '첫 개인전 탈북화가 조용씨 "15년 방랑... 나를 찾아가는 여정"', 2009.08.11. <http://news2.kukinews.com/article/view.asp?page=1&gCode=kmi&arcid=0921383101&cp=nv>.
- [21] Leona Beatrice & Francois Martin, *Ladislav Starewitch*, JICA DIFFUSION, 1991.
- [22] Olivier Cotte, ... *Il etait une fois le dessin anime*, Dreamland, pp.231-238, 2001,
- [23] *ibid.*, p.239.
- [24] *ibid.*, p.241; <http://www.imdb.com/name/nm2792786/>
- [25] Olivier Cotte, op. cit., p.230.
- [26] 본 논문에서 구조란 캐릭터의 골격을 지칭하는 기술적인 의미의 구조이다.
- [27] 조선영화년감 1986, p.42.
- [28] 김택훈, 스톱모션 애니메이션을 위한 캐릭터 제작, 한울, pp.20, 32, 2009.
- [29] 위의 책, p.32.
- [30] Stop Motion,

http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:RWY4ISEERTAJ:www.videos4download.com/Stop_motion.html+1985+ball+and+socket+armature&cd=6&hl=ko&ct=clnk&gl=kr

[31] 김탁훈, 앞의 책, p.20.

[32] 위의 책, p.32.

[33] 위의 책, p.33.

[34] 위의 책, pp.32-33.

[35] *조선영화년감 1986*, pp.41-42.

[36] *조선대백과사전* 19권, p.94.

[37] "한국인의 손으로 그려진 회화를 총칭하는 의미로 확대 해석할 수도 있으나, 일반적으로 한국의 전통적 기법과 양식에 의해 다루어진 회화를 말한다. 종래까지 서양화에 대응되는 개념으로 통용되던 동양화라는 명칭을 일제(日帝)에 의해 타율적으로 조성된 용어로 비판, 이를 주체적 입장에서 개칭하여 최근에 사용하기 시작했다." (네이버 백과사전,

<http://100.naver.com/100.nhn?docid=186171>)

[38] *조선대백과사전* 19권, p.95.

[39] 선묘법은 선을 위주로 대상을 그려내는 것으로 백묘법, 구름법, 준법 등이 있는데, 백묘법은 선만 가지고 그리는 기법이며 구름법은 선으로 형태를 그리고 거기에 채색을 하는 기법고, 준법은 선으로 바위주름 같은 것을 그리는 기법이다. 다음으로, 물갈래법은 형태의 윤곽선을 그리지 않고 단뿔에 묘사대상의 형태와 색깔 등을 그려내는 방법이고, 우림법은 채색을 진한데로부터 점차 연하게 피워 나가는 기법이다(위의 책 참고).

[40] 위의 책, p.94.

[41] 단원미술제,

http://www.danwon.org/new/flash/Gallery07/body_02_07.htm;

http://www.danwon.org/new/flash/Gallery15/body_02_15.htm

[42] 1985년에도 김정일이 제시한 방침에 따라 아동영화에 대해 우리 식 아동영화의 특성을 옹계 살리고 작품의 사상 예술적 수준을 한 계단 높이며

창작의 정상화를 보장하기 위해 기본을 두고 창작전투를 벌인 결과 커다란 성과를 이룩하였다고 기록하고 있다(*조선영화년감 1986*, p.41).

저 자 소 개

문 재 철(Jae-Cheol Moon)

정회원

- 1987년 : 연세대학교 전자공학사
- 1995년 : 중앙대학교 문학석사
- 2003년 : 중앙대학교 영상예술학박사
- 2004년 ~ 현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 부교수

단영상대학원 부교수

<관심분야> : 영상이론, 영화, 애니메이션

홍 주 옥(Joo-Ok Hong)

정회원

- 1999년 : 서울대학교 시각디자인학사
- 2003년 : 파리 팡테옹-소르본 대학 응용예술 석사
- 2009년 ~ 현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 애니메이션이론

박사과정

<관심분야> : 북한 애니메이션, 시각디자인