

20세기 한국 애니메이션업계 종사자의 구술사 연구*

: 한국 애니메이션업계의 형성 경위 및 교양학의 '방법'으로서의 대중문화 탐색

김일림*

【목차】

1. 한일기본조약과 TBC 동화부를 둘러싼 쟁점
2. TBC 동화부의 설립 경위 및 증언
3. TBC 동화부 해체와 창작 붐
4. 교양학의 '방법'으로서의 대중문화
5. 나오는 말

1. 한일기본조약과 TBC 동화부를 둘러싼 쟁점

한국 애니메이션업계의 형성이 1965년 6월 22일 체결된 '대한민국과 일본국간의 기본관계에 관한 조약'(이하 한일기본조약)과 밀접한 관련을 맺고 있다는 사실은 오랫동안 알려지지 않았다. 일본에서도 공식적으로 언급되지 않던 이 사실은, 2001년 일본의 원로 애니메이터 모리카와 노부히데(森川信英: 1918~?)의 강연에

* 이 논문은 2015년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2015S1A5B5A01015494). 연구 기회를 주신 한국연구재단 및 한국예술종합학교, 그리고 구술채록에 협조해 주신 모든 분께 감사드린다. 특히 이번 논문에서는 넬슨 신 감독과 임정규 감독의 구술에 큰 도움을 받았다. 여러 번에 걸쳐 협조해주신 두 분께 깊이 감사한다.

* 한국예술종합학교 애니메이션과 강사. techarttech@naver.com

서 밝혀졌다.¹⁾ 그에 의하면 한국에 대한 애니메이션 기술 지원은 ‘어느 해외 인물’이, 한일기본조약 체결 당시 일본 정부의 대표였던 다카스기 신이치(高杉晋一: 1892~1978)에게 제안한 일이었다는 것이다.²⁾ 양국의 교류 증진을 위해 한국에 기술자를 제공한다는 약정대로 애니메이션 기술을 전수하고자 의도된 것이었다.³⁾ 다카스기 신이치는 이 사안을 일본의 광고대행사인 제일기획(第一企画) 사카이 나오야(境直哉: 1927~1993) 사장에게 상담했고, 그 결과 이 회사의 영업 담당인 아사이 다카야스(浅井孝晏)가 「철인 28호(鉄人28号)」의 이오하라 가즈오(庵原和夫) 감독과 함께 제일동화(第一動画)를 설립했다.⁴⁾ 1960년대 중반 일본에 애니메이션 제작사는 도에이 동화(東映動画: 1948년 니혼동화주식회사日本動画株式会社로 설립/1952년 니치도 영화주식회사日動映画株式会社로 사명 변경/1956년 도에이가 니치도 영화를 매수한 후 도에이 동화로 사명 변경/1998년 도에이 애니메이션 주식회사東映アニメーション株式会社로 사

-
- 1) 不知火プロ 編(2007), 「埼玉県比企郡嵐山町 知識の森図書館での森川信英氏の講演(2001년 8월 12일)」, 『妖怪人間ベム大全-不知火プロ編』, 双葉社, 40~43쪽.
 - 2) 不知火プロ 編(2007), 「妖怪人間の誕生と消滅-第一動画の始動~打ち切りによる終了まで」, 『妖怪人間ベム大全-不知火プロ編』, 双葉社, 13쪽. 한일기본조약에 미국이 적극적으로 개입했던 점을 생각하면 ‘어느 해외 인물’은 미국 정부 관계자일 가능성이 높다. 한일기본조약을 수행한 당사자인 김종필의 회고록에서도 한일 양국에 미친 당시 미국의 역할을 확인할 수 있다. 김종필 지음/중앙일보 김종필증언록 팀 엮음(2016), 『김종필 증언록』 1, 와이즈베리, 210~277쪽 참조. 한일기본조약에 미국이 개입한 정황에 관해서는 유의상(2016), 『대일외교의 명분과 실리: 대일청구권 교섭과정의 복원』, 역사공간, 212~221쪽; 남기정(2016), 『기치국가의 탄생』, 서울대학교 출판문화원 참조.
 - 3) ‘일본국의 생산물 및 일본인의 용역을 본 협정의 효력발생일로부터 10년 기간에 걸쳐 무상으로 제공한다’는 항목에 의해 일본 애니메이터는 한국에 파견된 것으로 보인다. 유의상(2016), 『대일외교의 명분과 실리: 대일청구권 교섭과정의 복원』, 역사공간, 465쪽 참조. 그러나 TBC 동화부에 파견된 기술 스태프는 4년을 머물다가 귀국한다. TBC 동화부가 한일기본조약의 어떤 항목에 근거하여 생겼는지 1차 자료를 발견하는 것은 향후 과제이다.
 - 4) 不知火プロ 編(2007), 「妖怪人間の誕生と消滅-第一動画の始動~打ち切りによる終了まで」, 『妖怪人間ベム大全-不知火プロ編』, 双葉社, 13쪽.

명 변경), 무시 프로덕션(虫プロダクション: 1962~1973), TCJ(株式会社ティー・シー・ジェー Television Corporation of Japan Co.,Ltd.: 1952년 TV 광고회사 일본텔레비전주식회사日本テレビジョン株式会社로 출발 /1969년 TCJ로 상호 변경/1960년대에 「철인 28호」 등 제작/1973년 주식회사 에이켄株式会社エイケン으로 개칭/현재 광고회사 아사쓰디케이株式会社アサツ ディ・ケイ의 관계사) 등이 전부였다.⁵⁾ 요컨대 한국과 일본 정부는 한일기본조약 체결을 계기로 양국에 각각 동양방송(이하 TBC) 동화부와 제일동화를 설립하고, 정치적, 경제적, 문화적, 기술적 교류를 도모한 것이다.⁶⁾ 일본 정부와의 협의를 통해 애니메이션업계의 후발주자로서 진용을 꾸린 제일동화는 일본인 스태프를 한국에 파견하는 한편, 일본에서 만든 각본과 그림 콘티에 바탕하여, 한국인 스태프에게 동화, 컬러링, 배경 작업을 맡기는 제작 시스템을 구축했다.⁷⁾ 이 때 만들어진 작품이 한국 최초의 하청 작업으로 일컬어지는 「황금박쥐(黄金 バット)」

-
- 5) 不知火プロ 編(2007), 「妖怪人間の誕生と消滅-第一動画の始動~打ち切りによる終了まで」, 『妖怪人間バム大全-不知火プロ編』, 双葉社, 13쪽.
- 6) 모리카와 노부히데가 소장하고 있던 ‘주식회사 동양동화 프로덕션(가칭) 설립취의서 및 계획서(株式会社 東洋動画プロダクション(仮称) 設立趣意書および目論見書)’에 의하면, 당초 제일동화는 한국의 TBC와 일본의 제일기획이 50%씩 공동 출자하여 한국에 설립하기로 되어 있었다. 1965년 7월 22일 작성된 이 자료는 ‘동양동화 프로덕션(가칭)’을 제일기획과 동양방송이 어떻게 만들 것인가에 관한 기획이, 출자내역 및 인원구성 등으로 써어있었다. 宣政佑(2015), 「日韓国交正常化とアニメーション合作: 『妖怪人間バム』の東アジア史的背景」, 『TOBIO Critiques』 #1, 2015년 5월 15일 발행, 40쪽/47쪽(각주2번). 해당 문건의 표지 사진은 다음에서 확인 가능하다. 선정우(2002), 「〈황금박쥐〉〈요괴인간〉 작화감독 모리카와 노부히데 인터뷰」, 『-Vision』 vol.1, 2002년 5월, 152~164쪽. 다만 모리카와 노부히데가 제일동화의 직원으로서 한국에 파견되었고, TBC 동화부에서 철수한 후에도 제일동화의 직원으로서 일본에서 업무에 배치된 점으로 볼 때, 해당 문건은 최종 버전이 아닌 것으로 판단된다. 不知火プロ 編(2007), 「埼玉県比企郡嵐山町 知識の森図書館での森川信英氏の講演」(2001년 8월 12일), 『妖怪人間バム大全-不知火プロ編』, 双葉社, 42쪽.
- 7) 不知火プロ 編(2007), 「妖怪人間の誕生と消滅-第一動画の始動~打ち切りによる終了まで」, 『妖怪人間バム大全-不知火プロ編』, 双葉社, 13쪽.

(1967년 4월 1일~1968년 3월 23일 일본 방영; 총 52화)와 「요괴인간(妖怪人間ベム)」(1968년 10월 7일~1969년 3월 31일 일본 방영; 총 26화)이다. 모리카와 노부히데에 의하면 그는 TBC 동화부 준비 기간을 포함하여 약 4년간 한국에 체류했으며, 실제 한일 합작 애니메이션을 제작한 기간은 약 2년이였다.⁸⁾

모리카와 노부히데의 증언 이후,⁹⁾ 한국과 일본에서는 한일기본조약을 계기로 한국 애니메이션업계가 형성되었으며, TBC 동화부를 한국 애니메이션업계의 시원으로 보는 관점이 보편적이 되었다. 모리카와 노부히데의 이러한 발언이 검증 없이 사실로 받아들여질 수 있었던 배경에는, 한국 애니메이션업계가 일본의 하청 작업을 다수 해왔다는 사실, 그리고 애니메이션의 수용자들 역시 일본 애니메이션 스타일에 큰 영향을 받았다는 사실이 자리 잡고 있다. 그러나 신동헌이 이끄는 인프라가 「홍길동」을 같은 시기에 만들었다는 점을 떠올려도 한국 최초의 애니메이터들이 TBC 동화부였다는 그의 발언은 면밀한 검증이 필요하다.

그동안 한국 애니메이션의 역사를 논한 선행연구가 없던 것은 아니다. 손상익에 의하면 일본 제국의 국책영화 「모모타로노 신페이(桃太郎 海の神兵)」를 제작했던 김용환이 해방 직전 귀국해 서울에 만화영화 제작사를 설립했으나 작품 기획 단계에서 좌절하고 말았다.¹⁰⁾ 한국의 첫 애니메이션으로 꼽히는 「럭키 치약」 CF 만화영화는 HLKZ 미술 담당이었던 문달부가 전 과정을 혼자 해

8) 不知火プロ 編(2007), 「埼玉県比企郡嵐山町 知識の森図書館での森川信英氏の講演」(2001년 8월 12일), 『妖怪人間ベム大全-不知火プロ編』, 双葉社, 42쪽.

9) 2001년의 강연은 2007년에 발행된 다음 단행본에 수록되었다. 不知火プロ 編(2007), 『妖怪人間ベム大全-不知火プロ編』, 双葉社 『아사히신문』 보도로 인해 강연이 널리 알려졌다. 「アニメ『黄金バット』は韓国で共同製作 森川さん、秘話公開」, 『朝日新聞』, 2001년 8월 6일 33면(埼玉1면).

10) 손상익(1998), 『한국만화통사(하)』, 시공사, 181쪽.

냈다고 전해진다.¹¹⁾ 이후 문달부는 럭키화학 광고 책임자로 자리를 옮겨서 펜화 그림으로 뽀뽀 비누 CF를 1961년부터 1963년까지 제작했다.¹²⁾ 또 1961년 4월에는 국립영화제작소에 있던 한성학, 박영일, 정도빈이 「개미와 베짚이」(5분)를 공동 제작했다.¹³⁾ 1963년에는 정도빈, 박영일 팀이 「나는 물이다」라는 캠페인 애니메이션을 만들었다.¹⁴⁾ 최근 뛰어난 연구가 발표되고 있기는 하지만, 그동안 한국 애니메이션의 역사는 위에 서술된 바와 같이 일의적으로 조명되어왔다고 해도 과언이 아니다.

모리카와 노부히데의 발언을 기점으로, TBC 동화부에 관한 몇몇 기사와 글 또한 등장한 바 있다. 먼저 『아사히신문』의 기사가 두 편 있다.¹⁵⁾ 2001년 기사는 모리카와 노부히데의 증언을 보도했고, 2002년 기사는 모리카와 노부히데가 TBC 동화부 제작들을 찾는다라는 내용을 담았다. 이상의 기사는 모리카와 노부히데의 증언을 널리 알렸지만 짧은 지면으로 인해서 깊이 있는 논의로 이어지지 못했다. 한편 중앙방송 대표이사를 역임한 홍진기(1917~1986)가 TBC 동화부 탄생에 핵심 역할을 했다는 모리카와의 증언이 담긴 기사가 2002년 한국에서 발표되었다.¹⁶⁾ 이 기사

11) 황선길(1998; 2006), 『애니메이션 영화사』, 백수사, 152쪽. 그런데 한승태가 문달부에 확인한 바에 의하면, 촬영은 촬영기사인 마중원이 담당했다. 한승태(2010), 「『홍길동』에서 『뽀로로』까지, 한국 애니메이션의 어제와 오늘」, 『영화전국』 Vol 16, 2010년 11~12월, 14쪽. 손상익은 럭키치약 광고 애니메이션이 1958년 전후로 TV 방영되었다고 서술한다. 손상익(1998), 『한국만화통사(하)』, 시공사, 182쪽.

12) 황선길(1998; 2006), 앞의 책, 152쪽.

13) 위의 책, 153쪽.

14) 위의 책, 153쪽.

15) 「アニメ『黄金バット』は韓国で共同製作 森川さん、秘話公開」, 『朝日新聞』, 2001년 8월 6일 33면(埼玉1면); 「日韓製作アニメの作画監督・森川信英氏の教え子探し始まる」, 『朝日新聞』, 2002년 1월 24일 30면(埼玉2면).

16) 선정우(2002), 「〈황금박쥐〉 〈요괴인간〉 작화감독 모리카와 노부히데 인터뷰」, 『-Vision』 vol.1, 2002년 5월, 152~164쪽.

는 모리카와 노부히데가 소장하고 있던 흥진기의 명함, 당시 모리카와가 사용하던 명함, 제일동화 설립 계획서 표지, TBC 동화부 단체사진, 모리카와 노부히데의 사진 등이 소개되었다는 점에서 매우 귀중한 자료이다. 다만 자료 사진과 흥진기를 언급한 내용을 제외하면 2001년 모리카와 노부히데의 강연 내용과 상당부분 유사한 점이 아쉽다. 이 기사를 작성한 선정우는 한일기본조약과 한일합작 애니메이션의 관계를 언급한 글을 일본에서 발표하기도 했다.¹⁷⁾ 이 글은 일본 독자에게 해당 주제를 환기시켜주었으나 2002년의 인터뷰 내용에 바탕해 작성한 11쪽 분량의 '정황 서술'인 까닭에 TBC 동화부에 관한 막연한 신비감과 추측을 해소시켜주지 못 했다. 선행연구로서 의지하기 위해서는 서술 내용이 검증될 필요가 있다.

그렇다면 모리카와 노부히데의 발언처럼 과연 한국 애니메이션업계가 형성된 기점을 TBC 동화부로 보는 게 맞을까? CF 애니메이션을 만들던 인력의 규모는 TBC 동화부 설립 이전에 어느 정도였으며, 그들은 어디서 애니메이션을 배웠을까? 아울러 CF 애니메이션을 만들던 초기의 애니메이터들은 한국 최초의 장편 애니메이션인 「홍길동」의 제작진 및 TBC 동화부 출신들과 어떠한 관계를 맺었으며, 어떠한 교류를 했을까? 이와 같은 문제를 조사하는 것은 한국 애니메이션의 역사는 물론, 20세기 한국의 전체상을 파악하는 데 중요한 단서가 된다.

이 논문은 TBC 동화부는 초기 한국 애니메이션업계의 풍경은 물론이요, 한국 애니메이션업계가 하청을 담당하게 된 경위를 보여줄 수 있다는 점에 주목한다. 이와 같은 관점에서 이 논문은

17) 宣政佑(2015), 「日韓外交正常化とアニメーション合作: 『妖怪人間ベム』の東アジア史的背景」, 『TOBIO Critiques』 #1, 2015년 5월 15일 발행, 38~48쪽.

다음과 같은 연구 문제를 설정한다. 첫째, 한국 애니메이션업계가 형성된 기점을 TBC 동화부로 보는 게 맞는가? 둘째, TBC 동화부는 과연 어떤 조직이었으며, 한국 애니메이션 역사에서 어떤 의미를 가지고 있는가? 셋째, 한국 애니메이션업계의 형성 경위를 탐색하는 과정을 통해서 교양학의 ‘방법’으로서의 대중문화를 고민한다.

이 논문은 한국에서 애니메이션업계가 형성된 1960년대 후반부터 70년대에 초점을 맞추어, 초창기 한국 애니메이션을 개척한 넬슨 신 감독과, TBC 동화부 공채 출신인 임정규 감독의 구술을 중심으로 논의를 전개한다(이하 존칭 생략).¹⁸⁾ 이 글은 모리카와 노부히데의 발언을 구술사 및 자료조사의 방법으로 검증하는 최초의 연구로서 의미를 지닌다.¹⁹⁾

18) 필자가 채록한 다른 구술자의 증언은 주제별로 나누어 논문으로 발표할 계획이다. 연구를 수행하면서 1960년대부터 한국 애니메이션업계에서 활동해온 인물을 만나기는 생각보다 훨씬 힘들었다. 그들은 이미 세상을 떠났거나, 몸이 불편하다는 이유로 관계자가 인터뷰를 거절했다. 혹은 아예 이름을 알아낼 수 없거나 생사조차 확인되지 않았다. 무엇보다 대부분이 오래 전에 업계를 떠난 탓에 현재 애니메이션업계의 네트워크에서 벗어나 있었다. 다행히 업계 형성 초기부터 최근까지 업계에서 핵심적인 역할을 담당해온 넬슨 신 감독, 그리고 그의 뒤를 잇는 세대로서 임정규 감독 등에게 핵심 증언을 들을 수 있었다. 아울러 자신의 증언을 사후 공개하도록 요청한 증언자도 있음을 밝힌다.

19) 구술사의 관점으로 애니메이션계의 인물에게 접근한 사례가 없었던 것은 아니다. 2008년 한국영상자료원에서 「홍길동」의 신동헌 감독을 구술 채록한 바 있으나, 이는 ‘애니메이션’에 초점을 두었다기보다 ‘원로 영화인’으로서의 신동헌 개인에게 접근한 사례이다. 한국영상자료원(2008), 「원로영화인 구술 채록: 감독-신동헌」, <https://www.koreafilm.or.kr/library/search/total>(한국영상자료원에 총 12편의 구술생애사 영상이 올라와 있다. 검색어: 신동헌 구술). 2018년 5월 10일 기준. 그러나 이 연구는 ‘한국 애니메이션’을 주제로 구술 작업을 수행했다는 점에서 종래의 연구와 차별된다.

2. TBC 동화부의 설립 경위 및 증언

2.1. 기술 도입과 수출 산업

TBC 동화부에 공채 1기가 처음 출근한 것은 1966년 가을이었다. 1966년부터 68년까지 존재한 것으로 추정되는 TBC 동화부가 한국 애니메이션의 역사에서 중요하게 부각된 배경을 모리카와 노부히데의 발언에서 찾을 수 있다. 모리카와 노부히데는 1942, 43년 경 만주영화협회에서 중국인들에게 만화영화를 가르쳤던 인물이다.²⁰⁾ 그는 일본 정부 고위 관료의 제안으로 한국에 파견되었다고 주장했다.

먼저 TBC 동화부가 설립된 배경을 알아보기 위해 한일기본조약 당시의 상황을 검토해볼 필요가 있다. 1965년 11월 20일 한일기본조약 가조인(假調印)을 마치고 협상에 참가한 관계자가 내세운 기치는 ‘경제협력’이었다. 당시 한국의 관계자들은 ‘수출 산업 중점 배려-시설·기술 도입에 집중’(경제평론가 홍성유), ‘무엇보다 무역균형화’(한국은행 조사부장 이상호), ‘수산물 교역 시정(是正) 절실’(대한상공회의소 사무국장 이창수)을 방향성으로 제시했고, 일본 측 관계자는 ‘우선 농업근대화를-투자는 민간신용의 공여로’(수출입은행 조사부장 후루카와 구마지古川久萬治), ‘이권 개입을 경계해야’(산케이신문 경제부장 이시구로 에이치(石黒英一), ‘정치성 배제

20) 「アニメ『黄金バット』は韓国で共同製作 森川さん、秘話公開」, 『朝日新聞』, 2001년 8월 6일 33면(埼玉1면). 1918년 교토에서 태어난 모리카와 노부히데는 9세에 고아가 되었다. 쇼치쿠 가마타 촬영소(松竹蒲田撮影所, 1920~1936)에서 잡무와 어린이 역할을 담당했다. 촬영소에서 미국의 만화영화 「보스코(Bosko)」 필름을 손에 넣고 이를 모사하면서 애니메이션 기법을 터득했다. 「アニメ『黄金バット』は韓国で共同製作 森川さん、秘話公開」, 『朝日新聞』, 2001년 8월 6일 33면(埼玉1면) 참조. 현재 모리카와 노부히데의 생존 여부는 확인되지 않는다.

가 전제'(해외경제협력기금 이사 가키쓰보 세이고柿坪精吾) 등을 기대했다.²¹⁾ 이 같은 경제협력의 관점에서 본다면 TBC 동화부는 '수출산업이자 시설 및 기술 도입'의 일환으로 설립되었다고 유추할 수 있다.

모리카와 노부히데는 한국에 파견되었던 당시 상황을 다음과 같이 묘사한다.

“...한국에 건너가서 놀란 것은 애니메이션을 나라에 뿌리내리게 하려는 염원이, 국가 차원으로 진행되는 모습이었습니다. 서울에 있는 동양방송은 한국 재계의 큰손인 삼성그룹이 경영하는 국내 최대의 텔레비전 방송국이었습니다. 10층 건물의 거대한 사옥 빌딩은 당시 한국 부흥의 상징으로 일컬어졌는데, 그 맨 꼭대기 층이 전부 '동화제작부'였던 것입니다. 더욱이 국장으로는 당시 국무총리가 겸임했고, 제작부장은 삼성물산의 간부가 참여하는 등 엄청난 멤버들이었습니다. 처음 만나서 우리는 양국의 우호를 다지고, 한일 공동 애니메이션 영화를 만들기로 약속했습니다. 혼자 한국에 머물면서 제가 맨 처음 시작한 일은 한국 최초로 되는 애니메이터 지망생을 모집하는 것이었습니다. 매스컴을 이용해 공모한 채용시험에는 80명 정원에 미대생과 만화가를 중심으로, 과장 없이 900명 넘는 젊은이가 전국에서 모여들었습니다. 그래서 실기와 면접시험만 1주일 이상 걸리는 등, 합격자 선정에 시간이 꽤 많이 걸렸습니다...”²²⁾

21) 「이미 개발된 통로에 세워야 할 팻말 한·일 경제협력」, 『중앙일보』, 1965년 11월 20일 토요일 3면.

22) 不知火プロ 編(2007), 「埼玉県比企郡嵐山町 知識の森図書館での森川信英氏の講演」(2001년 8월 12일), 『妖怪人間ベム大全-不知火プロ編』, 双葉社, 40쪽. 제일동화 근무 당시의 모리카와 노부히데의 명함에는 다음과 같이 소개되어 있다. 'ANIMATION Producer/NOBUHIDE・MORIKAWA/ 森川信英/ 神奈川県川崎市高石1115(04496)4391/東京都中央区銀座7.3 第一企画本部 第一動画株式会社/ 韓国서울特別市西大門区 西小門洞 58의9 (572)1836/株式会社 東洋放送局・東洋動画株式会社 (23)9161~5'.

TBC 동화부는 미국의 조정을 배경으로 한국과 일본 정부가 각국의 기업을 앞세워 만든 합작 프로젝트였다. 모리카와 노부히데가 언제 한국에 왔는지는 명확하지 않다. 다만 1965년이라는 추측이 유력하다.²³⁾ 모리카와 노부히데에 의하면 TBC 동화부 준비기간을 포함해 한국에 체류한 기간은 약 4년, 실제 한일 합작 애니메이션을 제작한 기간은 약 2년이였다.²⁴⁾ 그런데 모리카와 노부히데가 받은 명함²⁵⁾에 적힌 흥진기의 직함이 ‘주식회사 중앙방송 사장’이자 ‘주식회사 중앙일보 부사장’이었다는 사실로 보건대, 모리카와 노부히데가 흥진기를 만난 것은 1965년 11월 20일 이후가 된다.²⁶⁾ ‘중앙라디오방송주식회사’가 ‘주식회사 중앙방송’으로 상호를 변경하는 ‘상호변경 공고’와 더불어, ‘중앙방송’이

선정우(2002), 「〈황금박쥐〉 〈요괴인간〉 작화감독 모리카와 노부히데 인터뷰」, 『-Vision』 vol.1, 2002년 5월, 156쪽 사진.

- 23) 강연에서 모리카와 노부히데는 한국에 온 시기를 정확히 밝히지 않았으나 『아사히신문』은 1965년이라고 밝히고 있다. 「アニメ『黄金バット』は韓国で共同製作 森川さん、秘話公開」, 『朝日新聞』, 2001년 8월 6일 33면(埼玉1면).
- 24) 不知火プロ 編(2007), 「埼玉県比企郡嵐山町 知識の森図書館での森川信英氏の講演」(2001년 8월 12일), 『妖怪人間ベム大全-不知火プロ編』, 双葉社, 42쪽.
- 25) 선정우(2002), 「〈황금박쥐〉 〈요괴인간〉 작화감독 모리카와 노부히데 인터뷰」, 『-Vision』 vol.1, 2002년 5월, 156쪽 사진.
- 26) 경성제국대학 법학과를 졸업하고 일제 강점기에 판사를 지낸 흥진기는 5.16 이후 사형 선고를 받았으나 박정희의 특사로 풀려났다. 그의 아들 홍석현(중앙일보·JTBC 회장 역임/현 중앙홀딩스 회장)에 의하면 이 때 흥진기를 도운 것은 김중필이었다. 다음 글을 보라. ‘JP는 우리 집안과 인연이 있다. 1960년대 초 정치적 격변기, 우리 집안에 절체절명의 시기가 있었다. 3년 반이 흘렀고 우리 집안의 악몽은 끝났다. 그 과정에서 운정(*김중필)에게 신세를 졌다. 육본에서 육군 중위로 나의 장인과 JP는 조우했다.’, 홍석현(2016), 「추천의 말: JP ‘회고록 문화’의 새 지평을 열다」, 『김중필 증언록』 1, 와이즈베리, 7쪽. 잘 알려진 대로 김중필은 한일기본조약의 조정자였다. 한편 모리카와 노부히데는 TBC 동화부 책임자로서 일하던 흥진기에게 명함을 받았다. 명함에 쓰여진 흥진기의 직함은, ‘중앙방송 사장·중앙일보 부사장’이었다. 모리카와 노부히데에 의하면 흥진기가 제일동화와 「황금박쥐」 및 「요괴인간」을 직접 추진한 책임자였다. 宣政佑, 「日韓国交正常化とアニメーション合作: 『妖怪人間ベム』の東アジア史的背景」, 『TOBIO Critiques』 #1, 2015년 5월 15일 발행, 41쪽.

‘중앙텔레비전방송 주식회사’를 합병하는 ‘합병공고’가 함께 게재된 것은 1965년 11월 20일이기 때문이다.²⁷⁾ 공고에 의하면 중앙방송의 대표이사는 홍진기였다. 따라서 모리카와 노부히데가 한국에 온 시기가 1965년 하반기라면 했수로 4년이 되는 귀국 시기는 1968년이다. 이 기간이 곧 TBC 동화부가 설립되었다가 사라진 기간이 될 것이다.

TBC 동화부에 대해 알아보기 위해 당시 공채를 통해 입사했던 이들을 수소문했으나 업계에서 활동해온 이는 임정규(1943년 충북 충주 출생)가 유일했다. 그는 1966년 봄(*4월 추정)에 중앙일보 광고를 보고 TBC 동화부에 지원하여, 1966년 가을부터 68년까지 했수로 약 3년 여 동안 TBC 동화부에서 근무했다.²⁸⁾ 그는 입사 시험 당시를 다음과 같이 증언한다.

“첫 번째 (*모리카와 노부히데를) 시험장에서 봤고, 그 다음에 시험에 합격한 사람들(*동화부 30명 대상)은 특별 교육을 시켜요. 기본. 만화영화에 대해서 기본동작을 가르치는 거죠. 첫 번 할 때는 뛰는 동작, 걷는 동작, 말하는 동작... 이런 거부터 가르쳐가지고, 그거가 한 석 달 갔어요. ...(*입사 시험 내용은) 앉아 있는 자화상을 그려라. 그러면 내가 상상해서 나를 그리는 거예요. 배경은 옥상에서 보이는

27) 「중앙라디오방송주식회사 상호변경 공고/중앙방송 및 중앙텔레비전방송 주식회사 합병공고」, 『중앙일보』, 1965년 11월 20일 토요일 6면 하단 광고. 중앙방송은 1966년 8월 15일 ‘동양방송’(TBC)으로 이름을 바꾼 것으로 보인다. 따라서 TBC 동화부는 65년 11월 해당 공고가 나간 뒤부터 체제를 갖추어 개칭 이후인 1966년 가을부터 움직였다고 볼 수 있다.

28) 필자는 3개월에 걸쳐 마이크로필름으로 『중앙일보』와 『동아일보』 광고를 검토했으나 TBC 애니메이터 모집 광고를 찾을 수 없었다. 임정규의 증언에 의하면 모집광고는 『중앙일보』에 실린 작은 광고였다. 필자가 해당 광고를 못 찾고 지나쳤을 가능성도 있으나 TBC 애니메이터 모집 광고가 누락된 판본이 마이크로 필름으로 만들어졌을 가능성도 있다.

주위의 풍물들을 배경으로 그려라, 그래 가지고 배경으로 그리고, 인물들 중에서 독수리나 소나 말을 동물들 중에서 그런 걸 그려라. 그래서 그걸로 합격하고 나니까 그 사람들만 따로 뽑아가지고 교육 훈련에 들어가는 거죠.”²⁹⁾

임정규의 증언에 의하면 당시 시험관으로는 모리카와 노부히데를 중심으로 일본인이 3명 있었다.³⁰⁾ 한국인도 있었으나 실무 관련자는 아니었다. TBC 동화부의 핵심멤버로 동화부 30명이 있었으며, 그 밖에 컬러부, 트랜스부, 배경부를 합쳐서 40여 명이 있었다. 특별 훈련은 동화부 30명만이 받았다. 임정규는 동기들 이름을 거의 기억하지 못 했다. 그가 힘들게 기억해낸 이름은 부영환, 권성국, 최종철, 강인준, 배정길이 전부였다.³¹⁾ 여성 직원은 남성에 비해서 훨씬 적었다. 그래서인지 임정규는 여성 스탠프의 이름은 전혀 기억하지 못 했다.

임정규는 모리카와 노부히데를 스승으로 여기면서 동화를 배웠다고 밝혔다. 모리카와 노부히데의 증언대로 동화 교육은 「황

29) 2016년 6월 10일 일산역 2번 출구 인근 커피숍(일산서구 원일로 64에 위치한 커피앤)에서 1시간 40여 분간 진행된 필자와의 인터뷰에서 임정규의 증언.

30) 실제 상주 스탠프로서 애니메이션 기술을 전수한 것은 모리카와 노부히데 혼자였던 것으로 보인다. 근거는 다음과 같다. 2016년 6월 10일 진행된 임정규의 증언. 단신으로 한국에 4년 동안 부임했다는 모리카와 노부히데의 증언. 『アニメ『黄金バット』は韓国で共同製作 森川さん、秘話公開』, 『朝日新聞』, 2001년 8월 6일 33면(埼玉1면).

31) 김청기는 2013년 1월 26일자 인터뷰에서 TBC에서 「황금박쥐」를 만들었다고 밝혔다. 김창덕, 「‘태권브이’ 아버지 김청기 “日 마징가 보고…”」, 『동아일보』, 2013년 1월 26일자. <http://news.donga.com/3/all/20130125/52591732/1>(2018년 5월 10일). 그러나 그는 TBC 공채가 아니라 외주 업무를 했던 것으로 보인다. 『아사히신문』 역시 김청기를 모리카와 노부히데의 제자로 보도했으나, 임정규에 의하면 김청기는 TBC 동화부 공채 출신이 아니다. 아울러 모리카와 노부히데 역시 김청기를 직접 만나서 당시 제자임을 확인한 사실이 없다. 『日韓製作アニメの作画監督・森川信英氏の教え子探し始まる』, 『朝日新聞』 2002년 1월 24일 30면(埼玉2면) 참조.

금박취」 작업을 하면서 진행되었다. 임정규에 의하면 그 당시 “밤새는 건 일도 아니었다.” 당시 받은 월급은 7,800원으로, “과장급 월급”이었다. 이 액수는 성과급으로 추정되며, 일이 없으면 월급은 받지 못하는 시스템이었다. TBC에서 보낸 임정규의 추억은 TBC 사옥 최고층인 10층 전체를 동화부가 쓰면서, 가수와 탤런트들을 많이 봤다면서 활짝 웃는 장면에서 전해졌다.³²⁾ 사원식당은 9층이었다. 사원증도 받았다.

그럼에도 TBC 동화부에서 보낸 임정규의 기억은 그리 다채롭지 않았다. 열심히 작업을 한 기억밖에 없었기 때문이다.

“제작하면서부터 밤새는 거죠. 날짜 맞출려면... 방송 날짜가 딱 정해져 있었거든요. 그 날짜 맞출려면 밤새는 건 일도 아니죠. (중략) 내가 첫달 들어가서 받은 봉급이 칠천팔백 원인가 그랬어요. 당시에 웬만한 과장급 정도 되죠. (중략) 교육 받으면서 「황금박취」 들어간 거죠. 근데 그렇게 되니까 그림도 금방금방 늘고, 「황금박취」도 내가 제일 많이 했어요. (중략) (*물론) 리테이크 날 수도 있어요. 근데 잘 못된 거 고치는 건 금방 고치죠.”³³⁾

임정규는 TBC 통역 담당자를 매개로 모리카와 노부히데와 대화했다. 그러나 통역 담당 직원도 본래 업무가 따로 있었고, 애니메이션 용어는 간단하게 외울 수 있던 터라 얼마 후 “웬만하면 눈치로 알아서 했다.”³⁴⁾

32) TBC 동화부는 '서울시 중구 서소문로 100(J빌딩)' 10층에 위치했었다. 이 건물은 2012년부터 중앙일보가 사옥으로 사용하고 있다.

33) 2016년 6월 10일 필자와의 인터뷰에서 임정규의 증언.

34) 2016년 6월 10일 필자와의 인터뷰에서 임정규의 증언.

2.2. 「홍길동」 제작팀과 TBC 동화부의 공존

그렇다면 모리카와 노부히데의 말대로 TBC 동화부는 한국 최초의 애니메이터들이었을까? 이 질문에 임정규는 “TBC 동화부가 한국 최초의 애니메이터를 뽑은 게 맞다”고 증언했으나³⁵⁾, 동시에 TBC와 별개로 「홍길동」의 제작진을 비롯해 광고업계와 영화사에서 애니메이터를 뽑고 있던 사실도 긍정했다.³⁶⁾ 조항리의 발언 역시 TBC 동화부 이외에 당시 애니메이션을 만들던 이들이 있었다는 사실을 뒷받침한다.³⁷⁾ 다만 1966년 당시 만화영화는 생소한 분야였는지, 신동헌 감독의 스튜디오를 찾은 조항리는 “동화 작화하는 것을 처음 봐 신기하게 생각했”다고 밝혔다.³⁸⁾

이제 문제가 되는 것은 1960년대 당시 한국 애니메이션의 구심점이었던 「홍길동」을 누가 제작했느냐 하는 사실이다. TBC 동화부가 「홍길동」을 만들지 않은 것은 분명하다.

TBC 동화부가 한국 정부와 삼성, 그리고 일본 정부의 전폭적인 지원으로 단시간에 만들어진 조직이었다면, 신동헌은 한국 만화와 애니메이션업계의 구심점이자 스타였다. 당시 업계의 큰손이었던 세기상사(1958년 설립)³⁹⁾가 「홍길동」에 투자한 것은 원작

35) 2016년 6월 10일 필자와의 인터뷰에서 임정규의 증언.

36) “신동헌 선생님이 아마 그건(*「홍길동」) 먼저 만들고 있었을 거예요, 그 양반은 누가 그걸 가르쳐주지 않았는데도 스스로 그렇게 만든 거거든요.” 2016년 6월 10일 필자와의 만남에서 임정규의 발언.

37) 조항리(2012), 『별로 하고 싶지 않은 이야기』, 한국만화영상진흥원, 166~167쪽.

38) 위의 책, 166쪽.

39) 세기상사 대표인 국쾌남(鞠快男; 1922~2007)은 와세다대 법학부를 졸업하고, 자유당 시절인 1958년 제4대 민의원(국회의원)을 지냈으며, 대한제조협회 회장, 대한극장 회장, 세기상사 대표, 세기항공 대표, 주한 페루 명예영사 등을 지냈다. 황선길에 의하면 국쾌남은 1957년부터 디즈니 작품을 수입 개봉했다. 황선길(1998; 2006), 『애니메이션 영화사』, 백수사, 182쪽. 세기상사는 1955년 설립되었으며, 1968년에 영화사 최초로 한국증권거래소에 주식이 상장되었다. 1963년

의 인기, 그리고 신동헌이라는 재능 넘치는 작가를 신뢰했기 때문일 것이다. 증언이 엇갈리는 와중에도 신동헌이 실제 애니메이션을 감독 및 지휘했다는 것은 일치된 정보였다. 작품을 실제 만들지 않고 감독으로 이름을 올렸던 몇몇 이들도 있던 상황을 감안하면, 신동헌의 재능은 의심할 여지가 없다.

신동헌이 애니메이션을 습득한 방식은 독서와 역공정(reverse engineering)이었다. 신동헌은 존 할라스의 *The Technique of Film Animation*의 일본어 번역판을 참고했고,⁴⁰⁾ 「뽀빠이(Popeye)」를 비롯한 미국 애니메이션을 구해서 보았다.⁴¹⁾ 그렇다면 「홍길동」에

영화법 개정으로 국산영화 제작업과 외화수입업의 일원화가 이루어지자 이 회사는 외화수입 뿐만 아니라 영화 제작업에까지 사업을 확장했다. 세기항공, 대전 사료공장, 기신전자, 세기벨브, 속초 수산공장, 남문빌딩, 센추리하우스 등을 운영했으며, 전남 담양에서 대한극장, 부산 대도극장 문화극장, 국제극장, 인천 키네마, 파주극장, 문산극장 등을 인수했다. 1968년 12월에는 영화 관련 업종으로는 최초로 한국증권거래소에 세기상사(주)를 상장했다. 1967년부터 1972년까지 「홍길동」, 「홍부와 놀부」, 「호피와 차돌바위」, 「번개 아담」 등 약 9편을 제작했다. 현재 세기상사는 국태남의 아들 국정본(1941~2017)을 거쳐 국태남의 손자인 국순기가 최대 주주로 있다.

- 40) 넬슨 신(2015), 『디 애니메이터 THE ANIMATOR』, 한울, 151쪽. 넬슨 신에 의하면, 1958년 이상호와 넬슨 신은 애니메이션을 명확히 모른 채 독학으로 『갈비씨』를 움직이는 만화로 그렸다. 그런데 ‘이상호 선생님과 달리 신동헌 선생님은 존 할라스(John Halas)가 쓴 《The Technic of Film Animation》이라는 책과 일본 책을 여러 권 구입하여 애니메이션을 연구했다. 해외 선구자들의 제작기법을 습득하여 선(先)녹음을 시도했고, 사운드 모ଡ레이션을 눈으로 찾아내어 사운드와 동작이 일치되게 했다.’, 넬슨 신(1999), 『애니메이션과 나』, 살림, 80~81쪽. 넬슨 신은 필자와의 인터뷰에서 신동헌이 참조한 것은 *The Technique of Film Animation*의 영어판이 아니라 일본어판이었다고 밝혔다. 존 할라스와 로저 만벨이 1959년 공동집필한 *The Technique of Film Animation*은 일본에서 1963년 『アニメーション—理論・實際・応用』이라는 제목으로 도쿄중앙신문출판국(東京中日新聞出版局)에서 출판되었다. 번역은 사진비평 및 만화비평을 했던 이토 잇페이(伊藤逸平; 1912~1992)가 담당했다. 신동헌은 1963년판을 참조했을 것으로 추측된다. 일본어 버전은 같은 제목으로 1972년 다비드사(ダヴィッド社)에서 재출판되었다.
- 41) 2016년 5월 19일 15:00부터 3시간 동안, 송파구 문정동 에이콤 사옥 회장실에서 진행된 1차 만남에서 넬슨 신의 증언, 아울러 2018년 6월 4일 15:00부터 2시간 동안 송파구 문정동 에이콤 사옥 회장실에서 진행된 2차 증언. 넬슨 신은 신동헌이 어디에서 자료를 구했는지 정확히 알 수는 없으나 미군 쪽에서 구했을 가능성

참여한 이들은 과연 누구였으며 어느 정도 됐을까?

「홍길동」이 개봉된 것은 1967년 1월 7일이었다. 당시 광고를 보면, “그림판 가로 길이 3,759,000cm, 납산 높이 150배, 그림판 장수 125,300장(손으로 그림), 하루 400명씩 1개년 간 그렸고, 한 사람이 작화하면 400년간 걸림, 제작비는 5천400만원, 국내 영화의 10개 작품 제작비에 해당함”이라고 소개되었다.⁴²⁾ 넬슨 신 역시 신동헌으로부터 당시 「홍길동」 스태프가 400여 명이었다고 들었다.⁴³⁾ 그런데 개봉 당시의 또 다른 기사에 의하면 50여 명의 애니메이터와 130여 명의 색채원이 동원되었다.⁴⁴⁾ 이에 대하여 신동헌은 2008년 구술에서 「홍길동」을 제작한 스태프가 30명이라고 밝혔다.⁴⁵⁾ 2017년 6월 6일 신동헌이 오랜 투병 끝에 세상을 떠난 탓에, 이제 정확한 사실을 확인할 길이 없다.

한편 「홍길동」 제작에 참여한 사람들은 TBC 에서 일하던 사람들이었다는 증언도 있다.⁴⁶⁾ 이에 대해 임정규는 TBC 동화부 직

도 있다고 언급했다.

- 42) 황선길(1998: 2006), 『애니메이션 영화사』, 백수사, 154쪽.
- 43) 2016년 5월 19일 15:00부터 3시간 동안, 송파구 문정동 에이콤 사옥 회장실에서 진행된 1차 만남에서 넬슨 신의 증언.
- 44) 「홍길동-우리나라 최초의 만화영화를 완성」, 『동아일보』, 1967년 1월 14일 토요일 6면.
- 45) 한국영상자료원(2008), 「원로영화인 구술 채록: 감독-신동헌」,
<https://www.koreafilm.or.kr/library/search/total>(한국영상자료원에 총 12편의 구술생애사 영상이 올라와 있다. 검색어: 신동헌 구술). 2018년 5월 10일 현재.
- 46) 「『홍길동』 제작에는 TBC에서 『황금박쥐』 제작에 참여했던 사람들이 대거 모였」, 넬슨 신(2015), 『디 애니메이터 THE ANIMATOR』, 한울, 167~168쪽. 「『홍길동』 제작에 참여한 사람들은 TBC에서 일하던 사람들이었다」, 넬슨 신(1999), 『애니메이션과 나』, 살림, 90쪽. 조항리의 증언에서도 당시 신동헌의 「홍길동」 팀과 TBC 동화부가 교류하고 있었다는 사실은 분명해진다. ‘시청 건너편에 있는 문구점에서 제도용 잉크를 사 들고 오다가 윤충국을 만났다. 윤충국은 군에 입대하기 전까지 우리 집에서 한술밥을 먹으며 나와 같이 만화를 그렸었다. …(중략)… 내가 커피를 마시며 “너 원고는 많이 그렸나?”라고 묻자 “나 취직했어.”라고 대답한다. …(중략)… “TBC TV(동양방송) 동화부야. 지난 4월에 우연히 모집

원들이 “모르긴 몰라도 한두 명”은 아르바이트를 했을 거라면서도, 회사 차원에서 「홍길동」 합작을 한 건 결코 아니라고 밝혔다. 임정규가 당시 TBC 구성원들의 아르바이트 여부를 모두 파악하고 있었다고는 할 수 없는 바, 당시 “여기저기서 만화영화의 초보 기술을 익힌 사람들”이 「홍길동」에 대거 참여했던 것은 사실로 보인다.⁴⁷⁾ 그러나 이후 업계에서 계속 활동해온 정욱과 김대중, 안정교를 제외하면⁴⁸⁾, 제작진에 대한 구체적인 정보는 드러나지 않는다.⁴⁹⁾ 다만 신동현의 증언에 비추어 생각해보건대, 400여 명이 일할 업무 강도로 약 30여 명이 작업을 했으리라고 추측할 수 있다. 당시 「홍길동」이 매우 열악한 상황에서 만들어졌다는 것은 조항리의 증언에서도 확인할 수 있다.⁵⁰⁾

광고를 보고, 그림 시험을 치러서 들어갔어” 한다. …(중략)… 우리 둘은 다방에서 나와 신동현(감독), 신동우(원작) 형제분들이 국내 최초로 장편 만화영화 「홍길동」을 제작하고 있는 사무실을 찾아가 봤다. 나는 동화 작화하는 것을 처음 봐 신기하게 생각했으나 윤충국은 TBC 동화부에서 일본 것을 작화하고 있던 중이었기에 신동현 선생이 열악한(특히 재료 면에서) 환경 속에서 제작하고 있다고 나에게 귀띔해주었다.’, 조항리(2012), 『별로 하고 싶지 않은 이야기』, 한국만화영상진흥원, 166~167쪽.

47) 넬슨 신(1999), 『애니메이션과 나』, 살림, 91쪽. 넬슨 신에 의하면, ‘〈홍길동〉을 통해 애니메이션을 하는 사람들이 급격히 늘어나기 시작했’고, ‘CF를 할 만한 사람들은 모두 〈홍길동〉을 제작 하느라 바빴’다. 넬슨 신(1999), 『애니메이션과 나』, 살림, 92쪽/93쪽. 아울러 황선길 역시 세기 활영소(세기상사)의 「홍길동」 제작팀 사진을 단행본에서 소개하고 있다. 황선길(1998: 2006), 『애니메이션 영화사』, 백수사, 183쪽.

48) 손상익(1998), 『한국만화통사(하)』, 시공사, 184쪽.

49) 포스터 및 애니메이션 관련 서적의 자료를 종합해보면, 당시 「홍길동」에 참여한 애니메이터로는 정욱, 김대중, 백기홍, 유성욱, 배영량, 안정교 등이 있다. 아울러 각본 및 원화는 신동우가 담당했다. 한편 당시 포스터에는 제작 우기동, 기획 조규진, 구성 신동우, 촬영 박성근, 음악 전정근, 감독 신동현의 이름이 나와 있다. 그러나 기획이 김한일이라고 나와 있는 경우도 있다. 이원복 외(2015), 『대한민국 콘텐츠 플랫폼 정욱과 대원』, 브레인스토어, 2쪽 사진 참조. 여러 정보를 종합해보건대 후반작업과 홍보, 유통 등은 세기상사의 인력이 담당하고, 작품 제작은 신동현의 인적 네트워크가 담당된 것으로 보인다.

50) 조항리(2012), 『별로 하고 싶지 않은 이야기』, 한국만화영상진흥원, 166~167쪽.

「홍길동」 스태프들의 구체적인 이름이 드러나지 않는 이유는 두 가지를 꼽을 수 있다. 첫째, 신동헌이라는 재능 있는 감독을 구심점으로, 나머지 스태프들은 애니메이션을 잘 모르는 상태에서 ‘기술’을 배우고자 입문한 초보자들이었기 때문이다. 실제 2016년 5월 19일 넬슨 신이 필자에게 한 증언이 이를 뒷받침한다. 둘째, 당시 「홍길동」을 통하여 애니메이션업계에 입문을 했던 이들 중에서 정욱, 김대중, 안정교 등을 제외하면 업계에서 오래 활동했던 이가 적었기 때문이다. 임정규 역시 함께 활동했던 TBC 동화부 동료들의 이름을 제대로 기억하지 못하는 사실을 감안하면, 수십 년 한 길을 걸지 않은 이상 업계의 네트워크에서 배제되거나 이름이 잊혀졌을 가능성이 높다.

분명한 사실은 신동헌, 신동우 형제가 당시 만화와 애니메이션 업계의 구심점이었다는 점이다. 당시 애니메이션업계에 입문하는 방식은 만화와 동일시된 방식으로 유명 작가의 문하생으로 지내면서 활동의 장을 소개를 받는 형식이었다. 넬슨 신과 정욱은 신동헌에게 편지를 쓰거나 소개를 받고 업계에 입문을 했고, 임정규 역시 애니메이터의 꿈을 꾸면서 만화가의 문하생으로 활동한 바 있다.⁵¹⁾ 따라서 한국 애니메이션업계의 출발은 TBC 동화부가 아니라, 재능 있는 소수와 그들을 자발적으로 찾아온 후학들, 그리고 세기상사로 대표되는 초창기 투자·배급·제작회사에서 찾아야 한다.

51) ‘고교 졸업 후에는 선생님의 추천으로 상경해서 신동헌 문하에서 신동우를 만나게 된다. …(중략)… 그림 그리는 재주 하나만 믿고 서울에 올라온 청년 정욱은 신동헌 선생의 문하에서 애니메이션 작업을 돕고 신동우 선생의 만화 작업을 돕기도 했다. 아무것도 몰랐던 그가 한국 최초의 장편 애니메이션 「홍길동」의 제작에 참여하고 자신의 이름을 건 만화 작품 「초립동자」를 발표하기까지는 신 씨 형제의 역할이 컸다.’ 박석환(2015), 「머리말: 정욱과 대원이라는 이름의 플랫폼」, 『대한민국 콘텐츠 플랫폼 정욱과 대원』, 브레인스토어, 15~16쪽.

당시에는 체계적인 시스템이라기보다 작가 개인의 네트워크에 의존한 경향이 훨씬 강했다는 점에 주목해야 한다. 실제 1950~60년대에 신동헌이 차지하고 있던 위상을 「홍길동」 제작에서 배제되었던 넬슨 신의 절망감에서도 엿볼 수 있다.⁵²⁾ 「홍길동」 이후 결별한 세기상사와 신동헌의 관계를 두고 증언이 엇갈리지만, 명확한 것은 이들의 만남이 안정적인 애니메이션 창작 시스템으로 이어지지 못했으며, 이후 한국 애니메이션업계는 보세가공업을 위주로 형성되었다는 점이다. 보세가공업, 즉 OEM(Original Equipment Manufacturer)은 오늘날 창작의 관점에서는 열등한 것으로 보일 수 있으나 당시로서는 기술이 전제된 국제무역으로서 주목받았던 사실을 떠올릴 필요가 있다.⁵³⁾

52) ‘어찌된 일이(*인)지 선생님은 나를 부르지 않았다. 여기저기서 만화영화의 초보 기술을 익힌 사람들은 데려가면서 정작 나에게 아무런 연락도 하지 않았다. …(중략)… 이만저만한 쇼크가 아니었고, 나는 다시 실의에 빠져들었다. 당장 “야, 나는 저런 일에도 참여하지 못하고 앞으로도 힘들겠구나” 하는 두려움이 엄습했다.’ 넬슨 신(1999), 『애니메이션과 나』, 살림, 91쪽.

“이러다 애니메이션 한번 제대로 해보지도 못하고 후배들에게 밀려나는구나”. <홍길동>을 통해 애니메이션을 하는 사람들이 급격히 늘어나기 시작했기 때문이다. 정작 애니메이션의 개척자요 선배라 자처하면서 수많은 애니메이션 광고를 제작하던 나로서는 견딜 수 없는 수치이기도 했다. 단지 돈벌이가 되니까 일하는 것과, 내가 어떤 큰 프로젝트에 들어가서 어울려 활동한다는 것은 근본적으로 다른 일이다.’ 넬슨 신(1999), 『애니메이션과 나』, 살림, 92쪽. ‘그런 가운데 서울 시내의 CF는 거의 다 내가 차지하게 되었다. 아마도 85퍼센트는 내가 맡아서 한 것 같다. 그럴 수밖에 없는 것이, 그 즈음 CF를 할 만한 사람들은 모두 <홍길동>을 제작 하느라 바빴기 때문이다.’ 위의 책, 93쪽.

53) 대원동화(현 대원미디어)는 1986년 11월 ‘무역의 날’ 2백만 불 수출의 탑 대통령 표창을, 1992년 11월 ‘무역의 날’ 5백만 불 수출의 탑 대통령 표창을 받았다. 선우애니메이션은 1991년 11월 5백만 불 수출의 탑을 수상했으며, 2000년 11월에는 2천만 불 수출의 탑과 은탑산업훈장을 수상했다. 한호홍업 역시 1992년 11월 ‘무역의 날’ 1천만 불 수출의 탑 및 상공부장관상을 수상했고, 1997년 11월 ‘무역의 날’ 수출유공 대통령 표창을 수상했다. ‘무역의 날’은 대한민국 산업통상자원부 주관으로 무역의 균형적 발전과 무역입국의 의지를 다짐하는 행사로서 1964년 11월 30일 제정되었다.

2.3. TBC 동화부의 의의

TBC 동화부가 당시 무조건 환영을 받았던 것은 아니었다. 임정 규모보다 한 세대 먼저 한국 애니메이션을 개척한 넬슨 신(1937년 황해도 평산 출생)은 TBC 동화부 설립 당시를 다음과 같이 회상한다.

“동양방송에서 일본의 「황금박쥐」라고 하는 것을, 보세가공 형식으로 (*만들었는데요). 그 때는 우리가 아직 일본하고 교역이 법적으로 이루어지지 않아서 할 수가 없었어요. 이거는 정말… 나는 그 당시 수치라고 생각을 했거든. 일본이 지금 계다짜 소리 안 내고 간지가 벌써 언젠데… 또 지금 들어와서 이걸 하나 이런 생각이 들었어요. 이게 애니메이션의 발전을 위해서 좋은 일이다, 그런 생각보다는. 그리고 그 때는 먹고 살기가 너무 힘들어서 신상옥 감독도 끼어들어 있거든.”⁵⁴⁾

한일기본조약 반대운동이 양국에서 뜨거웠던 것을 생각하면, 당시 넬슨 신의 정서는 보편적인 것이었다. 정서상으로도 TBC 동화부는 바로 안착하기 힘들었으리라는 것을 알 수 있다.

각종 증언과 자료, 정황으로 판단하건대, TBC 동화부는 한국 최초로 신문광고를 통한 ‘공채’로 애니메이터를 대거 모집한 회사임은 맞다. 사회적으로 인정받은 애니메이터로서의 자의식과

54) 2016년 5월 19일 15:00부터 3시간 동안, 송파구 문정동 에이콤 사옥 회강실에서 진행된 1차 만남에서 넬슨 신의 증언. 신상옥 감독은 TV 시리즈 「황금박쥐」를 1868년 극장용으로 편집하는 일을 담당했었다. 그가 편집한 극장판 「황금박쥐」는 흥행에 실패한다. 모리카와 노부히데 역시 당시의 반일감정을 다음과 같이 언급한다. “지금은 생각할 수 없을 정도로 반일감정이 소용돌이치고 있었습니다. (중략) 그 격렬한 증오는 제 상상을 넘었습니다.” 不知火プロ 編(2007), 『埼玉県比企郡嵐山町 知識の森図書館での森川信英氏の講演』(2001년 8월 12일), 『妖怪人間ベム大全-不知火プロ編』, 双葉社, 41쪽.

자부심도 TBC 동화부 구성원들은 지니고 있었다. 그러나 TBC 동화부가 한국 ‘최초의 애니메이터’를 뽑은 것은 아니었다. 이미 애니메이션을 만들고 있던 이들이 있었기 때문이다. 신동헌과 세기상사가 제작한 「홍길동」이 그 증거이다. TBC 동화부가 존속한 것은 불과 3년여 남짓이었으며, 임정규를 제외하면 팀이 와해된 후 업계에 남은 이는 없었다. 따라서 TBC 동화부가 대한민국 최초의 애니메이터들이었고, TBC 동화부 해체 이후 그곳에서 일하던 이들이 한국 애니메이션업계를 형성했으리라는 추측은 사실과 다르다. 물론 「로보트 태권브이」와 「태권동자 마루치 아라치」등을 만든 TBC 동화부 출신 임정규의 활약이 있다. 그러나 임정규의 활동이 조직적인 흐름으로서 한국 애니메이션업계를 형성했다고 보기에는 무리가 있다.

그러므로 TBC 동화부의 의의는 다음과 같이 정리할 수 있다. 첫째, 한국과 일본의 정부가 한일기본조약을 계기로 애니메이션이 기술 전수 및 경제 협력의 거점이 되었다는 점이다. 둘째, 한국이 최초로 해외에서 애니메이션 기술을 전수받는 장이 되었다는 점이다. 셋째, 애니메이터라는 직업과 산업, 기술의 가능성을 사회적으로 공식화했다는 점이다. 넷째, 한국이 해외 애니메이션을 수주할 수 있는 가능성을 시사했다는 점이다.

3. TBC 동화부 해체와 창작 붐

3.1. TBC 동화부 해체 경위

모리카와 노부히데는 TBC 동화부를 준비하면서 정부고위관료와 삼성 고위간부를 만났다고 2001년 강연에서 밝혔다. 그가 언

급한 인물은 정일권(*국무총리 재임기간 1964~1970/생몰연도 1917~1994)과 홍진기 등이었다. 그렇다면 애니메이터였던 임정규 역시 그들을 자주 만났을까? 이 질문에 그는 고위 정부관리와 삼성 임원은 만난 적 없다고 했다. 다만 임정규가 기억하는 삼성 직원은 있었다. 임정규는 기억 속의 그를 “부장님” 혹은 “동화부 부장님”으로 호명했다. “부장님”은 “사카린 때 죄를 뒤집어쓰고 들어간 사람”이었다.⁵⁵⁾ 잘 알려졌듯 사카린 밀수사건은 1966년 5월 24일 발각되어 1966년 내내 언론과 국회의 공격을 받았다. TBC 동화부가 1966년 4월경에 광고를 내고 신입사원을 뽑고 업무를 시작할 무렵과 겹친다. TBC 동화부가 3년 남짓해 문을 닫은 배경을 모리카와 노부히데는 경제적 이해관계로 설명한다. 그러나 애초 TBC 동화부와 제일동화가 한일 양국 정부의 주도로 설립되었다는 점을 감안하면, 제일동화가 철수한 배경에는 한일기본조약에 따른 정치적 명분이 사라진 현실이 자리 잡고 있다는 것을 알 수 있다. 제일동화는 일본 정부와의 협의에 의해 설립되었지만, 철수 당시 더 이상 프로젝트를 감당할 이유가 없어졌던 것이다. 사카린 밀수사건으로 인해 삼성이 박정희 정권 및 일본 측과 불화를 겪었을 가능성 또한 있다. TBC 동화부 해체는 그 자체로 한일기본조약이 불안정한 상태로 체결되었고, 얼마지 않아 조약 체결 당시와 상황이 여러모로 변했다는 것을 보여준다.

1967년 9월 22일 삼성 이병철 회장이 한국비료공업을 국가에 ‘헌납’하고 일체 기업 활동을 손을 떼겠다고 발표한 정황, 그리고 TBC 동화부를 담당하던 “부장님”이 사카린 밀수사건 때 죄를 뒤집어쓰고 들어갔다는 임정규의 증언이 이를 뒷받침한다. 「황금박쥐」 이후 TBC 동화부가 작업한 「요괴인간」 역시 순차적으로

55) 2016년 6월 10일 필자와의 인터뷰에서 임정규의 증언.

기획된 것이 아니라 「황금박쥐」 방영 시작과 동시에 기획에 들어간 작품이었다.⁵⁶⁾ 「요괴인간」은 애초 52부작으로 기획되었으나 절반으로 화수가 줄었다.⁵⁷⁾ 제일동화는 「요괴인간」을 52부작에서 26부작으로 서둘러 끝내고 철수한 것이다.

일본의 제일동화와 TBC 동화의 결별이 급작스럽고 일방적으로 진행되었다는 것은 모리카와 노부히데의 증언에서도 알 수 있다.

“한일 양국의 변영이란 이름뿐, 결국 한국의 값싼 인건비와 일손을 확보하기 위한 하청에 불과했던 것입니다. 저는 몇 번이고 한국과 일본을 오가면서 동양방송과 제휴를 계속하자고 제일동화와 교섭을 했습니다. 그러나 제일동화는 이미 일본 국내에 새로운 하청 제작 스튜디오를 확보하는 계획을 진행하고 있었고, 저도 그 자리에 내정되어 있다는 것이었습니다. 결국 2년간 했던 한국과의 공동 제작은, 각종 경비와 거둬되는 셀 분실 등으로 인해 생각보다 제작비가 남지 않는다는 판단을 제일동화는 했던 것입니다. (중략) 그 후 어쩔 수 없이 저는 4년을 보낸 한국을 뒤로 했습니다. (중략) 일본으로 귀국한 후 얼마 지나자 동양방송의 중역이 일본에 와서 아사이 다카야스(浅井孝晏) 전무에게 매우 험악하게 호통치며 항의했다고 합니다. 그 분은 ‘모리카와를 내놓으라’고 했다고 하는데, 회사에서는 제가 귀국 후 몸이 안 좋아져서 아키타에 입원하고 있다고 거짓말까지 했다고 합니다.”⁵⁸⁾

56) 不知火プロ 編(2007), 「妖怪人間の誕生と消滅-第一動画の始動~打ち切りによる終了まで」, 『妖怪人間ベム大全-不知火プロ編』, 双葉社, 14쪽.

57) 不知火プロ 編(2007), 「埼玉県比企郡嵐山町 知識の森図書館での森川信英氏の講演」(2001년 8월 12일), 『妖怪人間ベム大全-不知火プロ編』, 双葉社, 42쪽.

58) 不知火プロ 編(2007), 「埼玉県比企郡嵐山町 知識の森図書館での森川信英氏の講演」(2001년 8월 12일), 『妖怪人間ベム大全-不知火プロ編』, 双葉社, 42쪽. 모리카와 노부

제일동화가 한국에서 철수한 당시 배경으로 『아사히신문』은 ‘「요괴인간」 제작 당시부터 제작비가 삭감되었고, 인기가 그리 좋지 않았던」 상황을 서술했다.⁵⁹⁾ 이 기사는 모리카와 노부히데의 관점을 그대로 기사화한 것으로 보인다. 모리카와 노부히데는 당시 「거인의 별(巨人の星)」(1968~1971: 제1기 방영)과 같은 스포츠 근성물이 급격히 부상하면서 「요괴인간」은 외면 받았다고 증언했다.⁶⁰⁾

TBC 동화부 해체 시기는 명확하지 않지만, 1968년 모리카와 노부히데의 귀국을 기준으로 동화부 자체가 유아무야되었다고 볼 수 있다. 일본의 제일동화 역시 한일기본조약에 따라 만들어진 회사인 만큼 애니메이션을 오래 제작하지는 않았다.

한편 임정규가 TBC 동화부에서 세기상사로 자리를 옮긴 정황은 이러하다.

“「황금박쥐」가 끝나고 그 다음에 들어간 게 「요괴인간 뱀 베토」. 그거야 끝날 무렵에 그 때 친구가 세기상사에 놀러가자고 해서, 데리

히데는 당시 빈번하게 셀이 분실되었다고 밝혔다. 이와 관련해서 주한미군공보원에서도 재료가 유출되고 있었다. 초기 한국 애니메이션계의 풍경을 낸 신은 다음과 같은 증언한다. “(*개미 프로덕션의) 김태환씨는 여기 USIS(*주한미국공보원)라고, 거기에서 일을 했어요. 거기 애니메이션과에서 일을 했어요. 거기를 찾아갔는데 …(중략)… 돈이 없다고 물건 좀 사달라고 그래요. 보니까 USIS에 있을 때 가지고 나왔는지, 그 카툰 칼라, 흑백 회색으로 되어 있는 통조림, 비닐통이 있길래, 그런 게 이만큼 높아요. 키가. 그런 게 짝 선반에 있더라고요. 그래서 그거하고 종이하고 사라고 해서 그거 팔아주고.” 2016년 5월 19일 15:00부터 3시간 동안, 송파구 문정동 아이콧 사옥 회장실에서 진행된 1차 만남에서 낸 신의 증언. 한편 같은 날 낸 신의 증언에 의하면, 오산 미군부대의 항공셀을 자주 사용했다고 한다. 1970년대 초 해외 하청 시스템이 정착되기 전에는 재료가 비공식적으로 유통되었다고 볼 수 있다.

59) 「アニメ『黄金バット』は韓国で共同製作 森川さん、秘話公開」, 『朝日新聞』, 2001년 8월 6일 33면(埼玉1면).

60) 不知火プロ 編(2007), 「埼玉県比企郡嵐山町 知識の森図書館での森川信英氏の講演」(2001년 8월 12일), 『妖怪人間ベム大全-不知火プロ編』, 双葉社, 42쪽.

고 가더라고요. 그 때 내가 갔을 때 누가 있었느냐 하면, 돌아가신 박영일 씨라고 있었고. 몇 년 못 살고 돌아가셨죠. 신... 신... 누구야... 생각이 안 나네. 또>(*‘신’은 한성학을 지칭함) 61) 제가 거기(*세기상사) 갔을 때도 몇 명 없더라고요. (*그러니까) 박영일씨가 TBC에서 이런 거 했다고 하니 여기 와서 나랑 하자... 해가지고.”62)

TBC 동화부에 있던 그를 세기상사로 데려간 친구는 부영환이었다. 부영환은 세기상사로 그와 함께 자리를 옮겼으나 얼마 뒤 도미하여 업계를 떠났다. 임정규가 TBC를 나올 당시의 상황은 짧지만 생생하게 전해졌다.

“일 없이 눈치보고, 집에서 눈치주지. 그냥. 먹을 것도 없지. 일 없으면 월급 안 쫓어요. 요만~~한 방 하나에 어머님, 아버님, 5형제가 다 같이 달박달박 살았어요. 아이고...”63)

“동양방송 (*동화부) 없어지고 나서는 전부 만화영화를 안 하고 딴 거, 뭐 그러더라고요. 광고도 하고, 회사 들어가서 디자이너도 하고. ...(중략)... (*「요괴인간」 다음에 일이) 없어요. 그래서 그 사람들을 그림이 좋으면 광고로 뽑고, 또 뭐 어디로 또 딴 데로 뽑고 그러가지고 다 뿔뿔이 흩어졌죠.”64)

임정규의 증언으로 미루어 볼 때, 「요괴인간」 이후 업무가 없

61) 임정규는 구술 42분 10초 가량이 지났을 무렵, 내내 ‘신감독’이라고 지칭했던 세기상사의 인물이 ‘한성학’이라는 사실을 기억해냈다.

62) 2016년 6월 10일 필자와의 인터뷰에서 임정규의 증언.

63) 2016년 6월 10일 필자와의 인터뷰에서 임정규의 증언.

64) 2016년 6월 10일 필자와의 인터뷰에서 임정규의 증언.

어졌고, 월급을 받지 못 하는 상황이 지속되었다. 모리카와 노부히데에 의하면 TBC 동화부 모집 당시 주로 ‘미대생과 만화가’가 응모했다.⁶⁵⁾ 그들 중 뽑힌 동화부 직원들은 TBC 내 다른 부서로 이동하거나 회사를 옮겼다. 애니메이션 실력은 있었으나 내성적이고 학연이 없던 임정규는 TBC 내의 다른 부서로 오라는 제안을 받지 못한 것으로 보인다.⁶⁶⁾ 그를 스카우트한 것은 당시 애니메이션을 제작하던 세기상사였다. 결국 임정규는 「요괴인간」이 끝날 무렵, 일이 없어진 TBC 동화부를 그만두고 세기상사로 자리를 옮긴다.

1958년 설립된 세기상사는 다수의 영화를 제작한 것은 물론, 해외 만화영화를 수입하여 배급했다. 그 뿐 아니라 「홍길동」에 투자를 해서 한국 애니메이션 제작도 도모했다. 세기상사가 TBC 동화부와 별개로 애니메이션 창작진을 꾸리고 있었다는 사실은 「홍길동」이 보여준다.⁶⁷⁾ 그러나 신동헌과의 관계 악화 및 박영일의 퇴사 등으로 창작진이 뒷받침되지 못 했고, 업계 또한 해외 작품 수주를 중심으로 움직이면서 세기상사는 안정적인 창작 구조를 확립하지 못 했다.⁶⁸⁾

65) 不知火プロ 編(2007), 「埼玉県比企郡嵐山町 知識の森図書館での森川信英氏の講演」(2001년 8월 12일), 『妖怪人間ベム大全-不知火プロ編』, 双葉社, 40쪽.

66) 임정규는 충북 교현국민학교를 나와 상경하여 서라벌중학교를 다녔다. 그러나 고등학교 입학 여부는 확인이 되지 않는다. 2016년 6월 10일 진행된 필자와의 인터뷰에서 임정규의 증언.

67) 임정규는 2016년 6월 10일 필자와의 인터뷰에서 다음과 같이 밝혔다. “세기상사 사람들은 따로 신문에 광고 내서 뽑고, 따로 다 뽑죠. 세기상사 때도 뽑았어요. 그 때도 한 100여 명 왔는데 내가 시험봐서 그나마 합격시킨 애들이 3명이예요. 그림 웬만큼 잘 그리지 않으면 야, 그냥 집에 가라(그랬어요).”

68) 신동헌은 다음과 같이 말했다. “계약서란 것이 참 무섭더군요. 홍길동 납품 날짜 어졌다고 극장 수익을 나눠주지도 않았고, 오히려 계약 위반으로 집까지 날릴 뻔 했습니다. …(중략)… 그래서 미국으로 캐나다로 간 겁니다. 우리가 할 것이 아니라고 생각이 들어서요. 구명서씨 만화영화 하지 마세요. 뭣하러 이 짓을 해?”, 구명서, 「신문으로 본 만화문화사-호피와 차돌바위」, 『CANNI』, 1999년

3.2. TBC 동화부 해체 이후의 풍경

임정규는 세기상사에서 박영일, 한성학, 용유수, 김청기를 만나게 된다. 세기상사는 국립영화제작소에 있던 한성학, 박영일을 중심으로 운영되다가 광고를 담당하던 용유수가 가세했다.⁶⁹⁾ 용유수는 세기상사에서 원래 광고 전문이었는데, 박영일이 한성학과 의 갈등으로 회사를 나가자 프로듀서로서 그 빈자리를 채웠다.⁷⁰⁾ 임정규가 사수로서 존경하고 따르던 이는 박영일이었다.⁷¹⁾ 한국 애니메이션을 회고하는 이들의 증언에 여러 번 등장하는 박영일은 요절한 탓에 관련 기록이 거의 없다. 임정규는 “박영일 씨가 참 훌륭하신 분이예요. 홍대 나오신 분이네. 그림을 참 엄청 잘 그려요. 근데 애니메이션은 못 그려요. 나보다 서너 살 위였어요. 근데 그림을 참~ 잘 그리셨어요.”라고 기억한다.⁷²⁾ 박영일의 사례를 통해서 당시 애니메이션업계에 미대 출신의 엘리트가 활동하기도 했으나 실제 그들이 애니메이션 기술을 습득할 기회는 제대로 없었던 것을 알 수 있다.

대한극장 5층 옥탑방에 위치했던 세기상사는 근무 환경이 좋

11월호, 50쪽. 한편 이에 관해서는 어느 구술자에게 다른 관점의 증언을 받았으나 구술자 사후에 공개하기로 약속했기에 이 논문에서는 밝히지 못 한다.

69) 넬슨 신 역시 한성학과 박영일을 초기 멤버로 꼽았다. 2016년 5월 19일 15:00부터 3시간 동안, 송파구 문정동 에이콤 사옥 회장실에서 진행된 1차 만남에서 넬슨 신의 증언. 황선길에 의하면 당시 한성학과 함께 국립영화제작소에 있던 인물은 박영일, 정도빈이었다. 한성학, 박영일, 정도빈은 「개미와 베짚이」, 「나는 물이다」 등을 공동 제작했다. 황선길(1998; 2006), 『애니메이션 영화사』, 백수사, 153쪽.

70) 2016년 6월 10일 필자와의 인터뷰에서 임정규의 증언. 세기상사의 중심인물이었을 것으로 추측되는 용유수에 대해 수소문했으나, 현재는 업계의 네트워크와 완전히 단절되어 있었다.

71) 세기상사에서 임정규가 만든 작품은 황선길(1998; 2006), 앞의 책, 155쪽을 참조하라. 1960년대 후반 당시 세기상사는 다수의 창작 애니메이션을 제작, 투자, 배급했다.

72) 2016년 6월 10일 필자와의 인터뷰에서 임정규의 증언.

지 않았다.

“대한극장 5층에서는 우리가 작업했어요. 아이구... 5층이니까 지붕이 얇잖아요. 여름에는 찌죽고 겨울이면 추워서 아주 덜덜 떨고. 아이구... (중략) 네, 옥탑식. 고생 무지하게 했네요. 거기서 그냥. 워낙 열악하니까.”⁷³⁾

노동 조건이 가혹하지 않았느냐는 질문에 그는 다음과 같이 대답했다.

“그런 건 있었어요. 근데 나는. 아니, 내가 애니메이션 좋아서 하는데 8시간 아니라 12시간인들 못 하라 (이러면서) 밤새고 하는 거예요. 작품 몇 개! 했어요. 거기서. OEM 작업은 안 되고, 주로 창작활동을 했죠.”⁷⁴⁾

세기상사에서 그가 수행했던 또 다른 업무는 후학을 직접 뽑고 가르치는 일이었다. 업무에 능숙하지 못한 이들을 가르치면서 함께 일해야 했던 고충을 임정규는 생생하게 토로했다. 기억에 남는 후학은 그다지 없었다. 임정규는 세기상사에서 부족하나마 나름대로 애니메이터 그룹을 만들었다. 같은 일을 하던 아내를 만난 것도 세기상사였다.

세기상사에서 일하던 임정규는 그러나 박영일이 설립한 서울동화로 자리를 옮긴다. 김청기는 세기상사를 퇴사했다가 박영일의 부름으로 서울 애니메이션에 합류했다. 임정규는 여기에서

73) 2016년 6월 10일 필자와의 인터뷰에서 임정규의 증언.

74) 2016년 6월 10일 필자와의 인터뷰에서 임정규의 증언.

「로봇 태권브이」를 제작하게 된다. 「로봇 태권브이」를 제작하게 된 계기는 박영일의 갑작스러운 죽음이었다. 임정규는 박영일의 죽음이 무척 충격이었는지 여러 차례 박영일의 죽음을 기준으로 정황을 설명하려고 했다.

“박영일씨 돌아가시고 나서, 아니, 박영일씨 돌아가시기 전이다. (*박영일씨가) 세기상사에서 나하고 김청기씨하고 뽑아가지고 ‘서울 애니메이션’이라고 광화문예다가 차렸어요. …(중략)… 글썄요. 그 (세기상사에 있던) 신 선생님(*한성학을 잘못 지칭함)하고 (*박영일 감독님하고) 뭐가 잘 안 맞았을 거예요. 그러가지고 나하고 박영일, 김청기씨하고, 또 몇몇 데리고 광화문으로 이제 사무실 요만한 거 하나 얻어가지고 왔죠. …(중략)… 그 때 당시는 장편영화는 별로 꿈을 못 꾸고 광고 쪽을 많이 했어요. 그 때는 이제 ‘테라비’라고 해가지고, 테레비 밑에 줄 짝악 가가지고 글씨 우르르륵 뒤집어지는 것도 있죠? 그런 걸 주로 했어요. 그리고 애니메이션도 좀 했고. 그러다 이제 박영일씨가 돌아가신 거예요. 주무시다가 갑자기 돌아가신 거예요. 그러가지고 김청기씨가… 안되겠다 싶어가지고 만화영화를 하나 하자…일을 따올 능력이 안 되니까, 만화영화라도 하자. 이래가지고.”⁷⁵⁾

박영일 사후 김청기는 서울 애니메이션의 새로운 사장으로서 투자를 위해 분주히 다녔다. 그림과 스토리에 관한 것은 임정규가 책임을 졌다. 그렇다면 「로봇 태권브이」를 만든 이들은 그

75) 2016년 6월 10일 필자와의 인터뷰에서 임정규의 증언. 한편 「로봇 태권브이」의 스태프는 다음과 같이 알려져 있다. 감독 김청기/각본 지상학/원화 임정규 외/효과 김벌래/음악 최창권/제작 유현목/기획 김일환/촬영 김복동/배경 오용환/제작사 유프로덕션. 페니웨이(2012), 『한국 슈퍼 로봇 열전』, 한스미디어, 35쪽. 실제 작품 제작은 자신이 이끄는 팀이 전적으로 담당했다고 임정규는 2016년 6월 10일 필자와의 인터뷰에서 증언했다.

밖에 누가 있었으며, 그들은 어떻게 모였을까? 임정규는 그들의 이름을 유감스럽게 기억하지 못 했다. 다만 “나를 따르는 후배들”로 묘사했다. “밤도 솔하게 새우고 사글세 방에 살면서” 「로보트 태권브이」를 만들어냈지만, 보상은 “알뜰없이” 받지 못했다.⁷⁶⁾ 이 때 그에게 손을 내민 것이 삼도필름 김일환 사장이었다. 「로보트 태권브이」에서 고생한 임정규는 김청기와 결별하고 삼도필름으로 옮겼다. 삼도필름은 MBC 공모전에서 우승한 스토리 「태권동자 마루치 아라치」의 판권을 구매하는 등, 본격적으로 애니메이션 제작에 힘을 기울인다. 임정규는 삼도필름으로 옮긴 후에도 “자신을 따르는 후배들”과 함께 「태권동자 마루치 아라치」를 만들었다.

“나를 따르는 내 후배들이 또 있거든요? (*후배들은) 세기상사에서 만나고 뭐 이랬죠. 인제 개들 데리고 모델부터 만들어서, 콘티 짜고… 뭐… 딱 만드는데…아이휴…! 저거를 6개월 만에 만들려니 아주 죽겠더라고요. 진짜. 집에를 못 갔어요. 진짜! (중략) 그 때 거기도 한 30~40명 있었어요. 대가족을 다 만들어놨어요.”⁷⁷⁾

임정규는 삼도필름 김일환 대표를 “괜찮은 사람”으로 기억하면서도, 김일환 대표가 애니메이션을 창작하던 동기는 “돈”이었

76) 한편 김청기는 2013년 1월 26일 『동아일보』와의 인터뷰에서 「로보트 태권브이」는 흥행에 성공했으나 자신에게는 빛만 남았다고 솔회했다. ‘그해 여름방학엔 태권브이가 아이들을 지배했다. 그런데 정작 그에겐 빛만 남았다. 당초 그림 1만 8,000장, 상영시간 1시간 10분을 계획했지만, 제작하면서 3만 2,000장, 1시간 28분으로 늘어난 탓이었다. 제작비가 기하급수적으로 늘면서 회삿돈을 모두 쓰고, 흑석동 집을 담보로 빛까지 얻어야 했던 것이다.’ 김창덕, 「태권브이」 아버지 김청기 “日 마징가 보고…”, 『동아일보』, 2013년 1월 26일자.

<http://news.donga.com/3/all/20130125/52591732/1>(2018년 5월 10일).

77) 2016년 6월 10일 필자와의 인터뷰에서 임정규의 증언.

다고 밝힌다. 임금을 제대로 받지 못한 채 「로봇 태권브이」를 제작했던 경험으로 인해 삼도필름에서 임정규는 삼도필름에서 월급제를 고수한다.

“제작비가 얼마 들어가는지는 나는 몰라요. 그 때 나는 봉급으로 한 달에 얼마씩 주마. (중략) 그 때는 한 팔구십만 원 받았죠. …(강하게) 많았죠. 웬만한 회사 부장 월급 두 배정도 됐죠.”⁷⁸⁾

그가 말하는 월급이란 ‘피트제’였다.

“우리는 그 때만 해도 피트제거든요. 1.6코마가 1피트예요. 1피트를 그리면 얼마. 이렇게 되는 거예요. 2피트가 되어야 1초가 되나?”⁷⁹⁾

“그 대신 난 죽어난 거예요. 허구헌날 집에 못 가고 그리고…잘 데가 없으니깐 신문지 깔고 바닥에… 거기서 그냥 쓰러져서 자고… 그런 생활을 했어요. 그러니까 그게 올바른 생활이겠어요? 아휴, 지금 생각하면 고생한 거 밖에 기억 안나요.”⁸⁰⁾

임정규는 삼도필름에서 「태권동자 마루치 아라치」 후에 「전자 인간 337」을 제작한 후 ‘문화영화를 만드는 친구의 회사’(*케이프 로터손)로 자리를 옮긴다. 타인에 대한 부정적인 발언을 거의 안 하는 임정규는 삼도필름을 떠난 이유도 기억이 안 난다며 얼버무

78) 2016년 6월 10일 필자와의 인터뷰에서 임정규의 증언.

79) 2016년 6월 10일 필자와의 인터뷰에서 임정규의 증언.

80) 2016년 6월 10일 필자와의 인터뷰에서 임정규의 증언. 평생 같은 자세로 가혹한 작업을 해온 탓에 임정규는 인터뷰 당시에도 병원에서 퇴원한지 얼마 안 된 상태였다. 두 팔이 모두 자유롭지 못하여 필기는커녕 핸드폰 버튼도 제대로 누르지 못 하는 상황이었다. 그러나 눈빛은 맑고 또렷했으며, 말투는 온화했다.

렸다. 「전자인간 337」의 흥행 부진을 그 이유로 추론할 수 있다.

케이프로덕션에서 임정규는 김삼 원작의 「소년 007 은하특공대」를 만화와 전혀 다른 애니메이션 버전으로 만든다. 이후 선우(1974년 설립/현 선우엔터테인먼트)로 자리를 옮겨 「별나라 삼총사」(1979)를 제작한다. 「별나라 삼총사」는 그에게 뜻 깊은 작품이다. 자신을 애니메이션으로 이끈 디즈니의 「피터 팬(Peter Pan)」을 연상하면서 캐릭터를 만들었기 때문이다. TBC 동화부에서 일하던 임정규가 일본 애니메이션이 아니라 미국 애니메이션에 영향을 받았다고 밝힌 것은 의미심장하다.

「별나라 삼총사」 이후 선우에서 임정규는 본격적인 OEM 작업을 하게 된다. 1980년대부터 2010년 현역에서 은퇴할 때까지 주로 한나바바라, 디즈니, 루비스피어 프로덕션 등의 미국 애니메이션을 만들었다. 그의 족적을 통해서 1980년대에 미국 작업을 직접 수주하는 OEM 시스템이 완성되었다고 볼 수 있다. 임정규는 「별나라 삼총사」를 끝으로 창작 애니메이션을 접고, 그의 표현대로라면 “미국 거”를 작업하게 된다.

이와 관련하여 일본 애니메이션의 표현양식이 TBC 동화부를 매개로 ‘곧바로’ 한국에 수용되었으리라는 선입견은 치밀하게 검토될 필요가 있다. 실제 모리카와 노부히데는 한국인이 만든 「황금박쥐」와 「요괴인간」의 배경, 주인공 표정, 컬러링 등이 일본적이 아니라 ‘무국적풍’이 되었다고 증언한 바 있다.⁸¹⁾ 이는 TBC 동화부 구성원들 역시 일본의 양식을 수용했다는 것을 의미한다. 그러나 임정규를 제외하면 TBC 동화부 해체 이후 업계에서 활동한 이는 거의 없었으며, 임정규 역시 미국 작품을 만들게 된다.

81) 不知火プロ 編(2007), 「埼玉県比企郡嵐山町 知識の森図書館での森川信英氏の講演」(2001년 8월 12일), 『妖怪人間ベム大全-不知火プロ編』, 双葉社, 42쪽.

더구나 「황금박쥐」와 「요괴인간」의 표현양식은 당시 일본에서 주류가 아니었다. 따라서 일본 애니메이션 양식의 수용은 3년여 존재했던 TBC 동화부를 통해서가 아니라 이후 상업적인 성공을 거둔 일본 작품을 모방하면서 이루어졌을 가능성이 높다.

3.3. 도에이 동화와 일본 하청 시스템 구축

이 절에서는 TBC 동화부를 기점으로 일본 하청 시스템이 자연스럽게 이어졌으리라는 추측을 검증하고자 한다. TBC 동화부는 한국과 일본 애니메이션업계의 ‘길’을 텃다는 의의가 있으나 실제 TBC 동화부의 인프라는 업계에서 활동하지 않았다. 그렇다면 일본 하청 시스템은 어떻게 구축되었을까? 이를 검토하기 위해 1959년 신동헌과 「진로소주」 광고 애니메이션을 만들었고, 할리우드에 진출해서 성공한 애니메이터인 넬슨신의 증언을 들어보 고자 한다. 제1세대 애니메이터인 그는 한국 애니메이션업계의 형성을 언제로 보고 있을까?⁸²⁾

“그 때는요(*1960년대 초반). ‘애니메이션’이라는 게 무슨 뜻인지도 몰랐어요. 애니메이션이라고 그러면, 영화를 그냥 애니메이션이라고 하는가 보다 그랬지. 우리가 애니메이션을 정말, 그 일반상식을 가지고 애니메이션… 그렇게 말을 못했거든요. (중략) 내가 60년대에

82) 넬슨 신은 1971년 도미하여 「스타워즈」 광선검의 특수효과를 창조했으며, 일본을 경유하여 들어오던 미국 애니메이션의 업무를 직접 한국으로 끌어온 인물이다. 아울러 미국 마블 프로덕션의 라인 프로듀서로서, 1980년 일본 도에이 동화에 파견되었다. 일본에 지시를 하러 온 ‘한국인’ 넬슨 신을 대하는 도에이 동화의 반응은 복잡했다. 그는 한미일 애니메이션 교섭사를 둘러싼 중요한 증인이다. 당시의 상황에 대해서는 넬슨 신(2015), 『디 애니메이터 THE ANIMATOR』, 한울, 271~287쪽 참조.

(애니메이션을) 시작을 했는데. 주로 발전된 건 71년 (이)전. 내가 80년도에 한국에 나왔는데요. 그 때 나오니까, 대원하고 교육동화하고 세영동화하고 이렇게 셋이 ‘도에이 도우가(동화)’의 일을 해주고 있었어요.”⁸³⁾

넬슨신이 한국을 떠나있던 1971년부터 80년까지 약 10여 년 동안 한국의 애니메이션업계는 일본 애니메이션 회사를 수요로 형성되어 있었다. 그에 의하면 1970년대 이전, 한국에 애니메이션업계는 ‘없었다’.⁸⁴⁾ 그러나 업계가 채 형성되지 않았다고 해서 애니메이터가 없었다고 할 수는 없다. 신동현, 한성학, 넬슨 신 등 재능 있는 구심점이 엄연히 존재하고 있었으며, 세기상사라는 회사가 있었기 때문이다.

넬슨 신의 위 증언에서 또 하나 주목해야 사실은 한일기본조약 체결 이후 한국에 하청 업무를 맡기기 위해 진출했던 일본의 애니메이션 회사가 존재했다는 사실이다. 한국에 하청 시스템을 구축한 장본인 중 하나는 현재 도에이 애니메이션(東映アニメーション) 회장을 맡고 있는 모리시타 고조(森下孝三: 1948~)다. 1970년 당시 영화 제작사로만 알려진 도에이의 동화 제작부에 연출 보조원으로 입사하여, 도에이 애니메이션과 함께 성장한 인물이다. 도에이 동화가 한국에 제작 라인을 처음 구축한 것은 제일동화가 철수한 이후 1973년이었다고 모리시타 고조는 밝힌다.⁸⁵⁾ 한편

83) 2016년 5월 19일 15:00부터 3시간 동안, 송파구 문정동 에이콤 사옥 회장에서 진행된 1차 만남에서 넬슨 신의 증언. 넬슨 신은 그의 저서에서도 줄곧 “도에이 도가” 혹은 “도에이”라는 표현을 썼다. 넬슨 신(2015), 『디 애니메이터 THE ANIMATOR』, 한울, 275쪽 외.

84) 신동현, 한성학, 넬슨 신 등이 초기 CF 분야에서 애니메이션을 제작했던 개척자였으며, 세기상사의 투자가 있기 전까지 장편 애니메이션은 생각할 수 없던 상황이었다. 넬슨 신(2015), 『디 애니메이터 THE ANIMATOR』, 한울, 151쪽 참조.

1973년 이전부터 도에이 동화가 비공식적 준비 단계를 거쳤다는 증언도 있다.⁸⁶⁾ 도에이 동화로서는 TV 애니메이션 시장의 팽창

85) 森下孝三(2010), 『東映アニメーション40年ガチンコ奮闘史: アニメ「ドラゴンボールZ」「聖闘士星矢」「トランスフォーマー」を手がけた男』, 一迅社, 101쪽. 모리시타 고조는 같은 책에서 한국 제작 라인 구축의 경위를 다음과 같이 밝힌다. ‘애니메이션 교육을 하기 위해 가쓰마타 도모하루(勝間田具治: 1948~)를 비롯한 팀이 한국 서울로 부임한 것은 1973년이였다. (중략) 프론티어로서 한국에 들어간 가쓰마타 감독이 이끄는 제1진은 상당히 고생했다고 한다. 이 무렵 한국에는, 물론 일본 애니메이션 제작을 이해하는 이는 전무했다. 그래서 “왜 그림이 부드럽게 움직이는 것으로 보이나”라는 애니메이션의 입문부터 강의해야 했다. (중략) 당시는 지금처럼 해외 정보가 없는 시대였기 때문에 가쓰마타 감독 일행은 사전 정보가 거의 없는 상태로 현지에 들어갈 수밖에 없었다. 언어의 장벽과 사고방식의 차이를 극복하면서, 참고 또 참으면서 조금씩 서로 이해를 해갔다고 한다. 그런 가쓰마타 감독 팀에 이어서 1978년 여름에 제2진을 이끌고 한국에 들어간 것이 나왔다. 우리는 제1진이 고생해서 상호 이해를 구축한 뒤에 갔기 때문에 매우 부드럽게 현장에 녹아들 수 있었다. 게다가 제2진에게 “A씨는 잘해”라든가 “B씨는 꽤 잘 그러”라는 구체적인 정보도 받았다. 한국인 스태프의 성장을 뒷바라지 하는 일이 주요업무이기도 해서 우리 제2진은 현지 멤버들에게 존경을 받았다. (중략) 그렇게 한국 스태프들과 만든 게 NHK에서 방송한 「캡틴 퓨처(キャプテン フューチャー)」(*1978년 11월 7일~1979년 12월 18일 방영), 그리고 이시노모리 쇼타로의 「대공룡 시대(大恐竜時代)」(*1979년 10월 방영)라는 TV 특별 방영분이었다. (중략) 이러한 사건도 극복하면서 경험을 축적해서 한국 스태프에게는 상당 부분을 맡겨도 될 만큼 실력이 붙었다. 그렇게 실감한 나는 “이건 본격적으로 사업화하는 편이 메리트가 있다”고 생각하게 되었다. 이에 나는 아이디어를 실현하기 위해 다음 대책을 강구했다. 한국에서 촬영까지 할 수 있는 환경을 정비해서 제작 시스템화를 도모하자고 회사에 제안한 것이다. (중략) 1980년 전후해서 한국의 제작라인이 탄탄하게 떠받쳐준 덕택에 작품 수도 상당했으나 제작 자체는 전체적으로 안정되었다.’, 森下孝三(2010), 『東映アニメーション40年ガチンコ奮闘史: アニメ「ドラゴンボールZ」「聖闘士星矢」「トランスフォーマー」を手がけた男』, 一迅社, 100~104쪽.

86) 정욱의 증언에 의하면, 1973년 원 프로덕션을 설립하기 이전에, 이미 도에이 동화 한국 담당 에도 마사하루가 한국을 드나들고 있었다. ‘그러나 토에이와의 관계가 처음부터 순조로웠던 것은 아니다. 이미 한국의 여러 애니메이션 업체를 경험하여 업계의 사정을 잘 알고 있던 토에이는 정욱에게 쉽게 기회를 주지 않았다. 특히 토에이의 한국 담당이었던 에도 마사하루는 까다로운 인물이었다. 일할 기회는커녕 만나주지도 않았다.’, 황민호(2015), 「도전 정신으로 일군 콘텐츠 명가의 위상」, 『대한민국 콘텐츠 플랫폼 정욱과 대원』, 브레인스토어, 73쪽. 한편 넬슨 신은 1980년 마블 프로덕션의 라인 프로듀서로서, 도에이 동화에 하청을 주기 위해 일본에 체류한 바 있다. 당시 그는 마블 프로덕션의 대표자로서, 에도 마사하루에게 대접을 받는 관계였다. 넬슨 신(2015), 『디 애니메이터 THE

과 미국 작품 수주, 노사분규 등으로 인해 또 다른 생산 공정이 절실했던 무렵이다. 도에이 동화와 한국 업계의 가교 역할을 한 것은 한국의 지식인층이었다.⁸⁷⁾ 이 때 도에이 동화가 거점으로 삼은 곳 중 하나는 대원 미디어의 전신인 원 프로덕션이었다.⁸⁸⁾ 도에이 동화가 한국으로 눈을 돌린 것은 1970년대 TV 애니메이션이 전성기를 맞아 노동력이 부족해졌기 때문이었다. 공식적으로는 1973년부터 한국에 네트워크를 구축하기 시작한 도에이 동화는 자사 작품은 물론 미국 작품의 재하청을 한국에 의뢰한다. 넬슨 신이 할리우드에서 1971년 무렵 한국에 돌아와서 본 풍경은 도에이 애니메이션이 한국 제작 라인을 구축했을 무렵이었다.

도에이 동화는 직접 한국 애니메이터를 관리하는 방식에서 이른바 ‘자회사’를 두는 방식으로 관계를 구축했다. 정욱(1946년 강원도 원주 출생)의 대원동화(1973년 원프로덕션으로 설립/현재 대원미디어), 김대중(1946~2017)의 세영동화(1978년 설립/대원동화에서 활동하던 김대중이 설립), 그리고 유성웅의 교육동화(1976년 설립/1986년 신원 프로덕션으로 개명)가 거점이 되었다. 실제 세 회사는 연출진을 도에이 동화에 정기적으로 연수 보내기도 했다.⁸⁹⁾ 대원동화, 세영동화, 교육동화의 설립 시기를 보면 알 수 있듯, 일본 애니메이션의 하청산업 시스템이 완성되는 것은 1970년대 중반이었다.⁹⁰⁾ 일본 애니메이션 하청 시스템은 TBC 동화부가 아니라

ANIMATOR』, 한울, 271~281쪽 참조. 1937년 황해도 평산 출생 넬슨 신은 한미 일 애니메이션계에서 이변적인 존재였다.

87) 도에이 동화와 한국의 가교 역할을 한 것은 서울대 법대를 졸업한 여성으로 알려진 조봉남이었다. 조봉남은 이후 KBS 애니메이션 프로듀서로 일하면서 최초의 한국 TV 애니메이션인 「떠돌이 까치」 등을 제작한다. KBS에서 그가 지휘한 한국 애니메이션 제작사는 대원동화, 세영동화 등 도에이 동화의 제작 라인이었다.

88) 황민호(2015), 「도전 정신으로 일군 콘텐츠 명가의 위상」, 『대한민국 콘텐츠 플랫폼 정욱과 대원』, 브레인스토어, 65~104쪽.

89) 이에 대해서는 구술 자료에 바탕하여 다른 논문에서 논하고자 한다.

민간 기업인 도에이 동화가 수년에 걸친 투자를 통해 구축했다.

TBC 동화부 이후 단절없이 한국 애니메이션업계가 일본 하청을 하게 되었다는 것이 지금까지 암묵적인 인식이었다. 그러나 조사 결과 이는 사실과 달랐다. 한국에 일본 애니메이션 하청 시스템이 구축된 것은 TBC 동화부 해체 후 짧게는 3년, 길게는 5년의 공백기를 거친 후 도에이 동화의 노력에 의해서였다. TBC 동화부 해산 이후에도 당시 구성원들이 주축이 되어 한국 애니메이션업계를 이끌었을 것이라는 예상은 사실과 달랐다.

한국에 애니메이션 OEM 시스템이 구축되었다는 것은 그만큼 기술 또한 향상되었다는 것을 의미한다. 해외에서 의뢰가 들어와도 기술이 없다면 업무를 해내지 못 했을 것이기 때문이다. 넬슨 신이 1960년대에 존재했던 개미 프로덕션에 관하여 증언한 부분을 보자.

“아, 개미(*프로덕션)요. 개미 거기는 삼형제 분이 계세요. 김용환씨. 제일 위의 형. 김의환씨, 그 다음에 김태환씨. 김용환씨는 일본(거를) 자주 작업했지만, 김의환씨는 약간 국제적이예요. 영어도 잘 하시고. 그래서 캐나다에서, 원래는 MGM(엠지엠) 거니까 캐나다는 아니었는데. 캐나다에 있을 때 그거 연결이 되어가지고, MGM(엠지엠) 흑백 애니메이션을 한국에 가져와서 칼라로 바꿔준다, 바꿀 수 있는지 한번 해보자... (*들여왔어요). 애니메이션에 ‘로토스코핑’이라는 게 있어요. 방식이. 뭐냐하면 찍는 카메라 속에다가 필름을 넣고 거꾸로 돌려서 종이 위에다가 동작을 트레이싱하는 거예요.

이 사람이 그렇게 안하고, 이 김태환씨라는 분은 제대로 알지도 못하는 사람(*김태환씨가 다른 이에게 의뢰를 주었다는 뜻), 그 그

90) 이 쟁점에 관해서는 다른 기회에 조명하고자 한다.

림을 여기 한 콤마씩, 종이에다가 비치면서 그걸 따서 그림을 그렸어요. 그러니까 흔들리죠. 그러니까 애니메이션은 영어로 ‘익스트림’, 우리나라 말로 한다면 ‘관절의 최고점’. 관절을 사용하는데 최고점이요. 예를 들어서 이걸 붙들고 있다가 제스처를 했다 그러면, (*그 동작에서) 키가 되는 그림을 찾아내야 돼요. 키 그림이, 키 동작이 뭔지를 찾아내고, 중간을 그려 넣어야 되는데, 이건 한장 한장 다 그렸어요. 그러니까 막 흔들리죠. 볼 수가 없어요. … (중략)… 내가 찾아가서 ‘이렇게 하면 이건 안 된다. 참 안타깝다. 제대로 하는 사람을 찾아가서 해야지 이러면 안 된다.’ 그랬는데 그 사람은 그 후에 미국에 가서 살고 있는데, 미국에 와서 살거든요. 죽었어요. 그 사람은.”⁹¹⁾

넬슨 신의 증언에서 알 수 있듯, 해외의 수주를 받았어도 기술이 없던 상태에서 OEM 작업은 불가능했었다. 따라서 한국 애니메이션의 업계는 단지 팽창된 해외 수요뿐 아니라 업계 구성원들이 능동적으로 기술을 습득함으로써 만들어간 것으로 봐야 한다. 「홍길동」, 「호피와 차돌바위」, 「로봇 태권브이」, 「태권동자 마루치 아라치」 등의 창작 애니메이션이 흥행에 성공했지만, 한국 애니메이션업계가 산업적으로 팽창하고 성장한 것은 OEM 작업을 하면서부터였다. 임정규가 걸어온 궤적이 그 상황을 고스란히

91) 2016년 5월 19일 15:00부터 3시간 동안, 송파구 문정동 에이콤 사옥 회장실에서 진행된 1차 만남에서 넬슨 신의 증언. TBC 동화부가 생기기 전에 한국인들이 애니메이션을 접할 수 있는 장소로서 주한미국공보원이 있다. 넬슨 신은 다음과 같이 증언한다. “USIS에는 애니메이션부가 꼭 있는 건 아니고요. 예를 들어서 그 당시에는 타이틀 같은 걸 만들려면 글자도 찍어야 되고 그렇잖아요. 그런 걸 하기 위해서 애니메이션 카메라하고 애니메이션 파트가 있었어요. 거기에 있었고, 또 누가 있었느냐 하면 양… 양희찬! 양희찬이라는 사람이 또 그 USIS라는 데에 또 있었어요. 그 사람은 해군 출신인데 전자 계통에 아주 밝은 사람이에요. 그런 사람이 있었고.” 2016년 5월 19일 15:00부터 3시간 동안, 송파구 문정동 에이콤 사옥 회장실에서 진행된 1차 만남에서 넬슨 신의 증언.

보여준다. 임정규는 자신을 “환쟁이”라고 인식하는 동시에 “OEM 감독”이라고 칭하기도 했다.⁹²⁾ 임정규는 애니메이션을 ‘창작’, ‘OEM’, ‘광고’, ‘장편’, ‘TV 시리즈’, ‘일본 거’, ‘미국 거’로 나누어 지칭했으나, 그 안에서 열등하고 우등한 것은 없었다. 창작에 비하여 OEM을 폄하하지 않았으며, 창작과 OEM은 똑같이 ‘애니메이션’으로 존재하고 있었다.

4. 교양학의 ‘방법’으로서의 대중문화

애니메이션은 당시 한일 양국 정권과의 긴밀한 관계 속에서, 다른 분야의 기술과 마찬가지로 삼성이 투자하고 전수받았던 제조 기술이자 산업 중 하나였다.⁹³⁾ 그러나 한국 애니메이션업계의

92) 임정규는 2016년 6월 10일 어떤 사진을 필자에게 설명하면서 다음과 같이 말했다. “아니, 그 양반은 감독이라기보다 저기 나같이 OEM 감독. (중략) 나는 OEM도 많이 하고 창작도 많이 하고… OEM도 많이 했죠. 근데 ***는 자기 작품은 하나도 없지. (***)는 OEM만. 지금 영등포인가 어디 있다고 하는데.” (제3자 이름 익명 처리) 이후 자신의 정체성을 묻는 필자의 질문에 임정규는 다음과 같이 답했다. “글쎄, 뭐가…? 내가 뭐라고 여태까지 살아왔지? (잠시 생각한 후) 환쟁이로구만.”

93) 실제 20세기 초 프로파간다로서 발전했던 일본의 애니메이션은 전후에 ‘기술’이자 수출 가능한 ‘산업’으로 재인식되기 시작했다. 예컨대 1978년 당시 도에이 동화 대표 이마다 지아키(今田智慧; 1923~2006)는 도에이 동화 설립 20주년 기념 인터뷰에서, 설립 당시의 상황과 각오에 대해 다음과 같이 밝힌다. ‘…(중략)… 1955년 경에 야부시타 다이지(戴下泰司; 1903~1986)씨와 야마모토 겐지로(山本善次郎; 1898~1981)씨가 저를 찾아왔습니다. 지금 자기들은 니카쓰(日活)라는 애니메이션 회사를 24, 5명이 하고 있는데 아무래도 어렵다, 그러니 협력 좀 해달라는 이야기였습니다. 제가 일하던 곳도 영상—당시에는 주로 영화입니다만—업무를 하고 있던지라, 애니메이션에 관해서는 진작부터 국제적인 영상 업무로서 큰 가능성을 느끼고 있었습니다. 그래서 그 제안이 꽤 괜찮다고 생각해서 오카와 히로시(大川博; 1896~1971, 당시 도에이 사장)에게, 이걸 괜찮은 일이니까 동양의 월트 디즈니가 되지 않겠느냐고 부탁을 해서 도에이 동화라는 회사를 야부시타 다이지씨와 야마모토 겐지로씨와 함께 만든 것입니다. …(중략)… 지금부터는 젊은 애니메이션 기술자를 양성하지 않으면 안 된다, 이것은 우리 회사의 하나의

인프라 및 OEM 시스템 구축에 TBC 동화부가 예상과 달리 큰 영향을 미치지 못 했다. 일본 애니메이션의 영향력은 1970년대 이후 도에이 동화가 한국 라인을 구축하면서 본격화되었다. TBC 동화부는 비록 실패한 프로젝트였다고 해도 한일 합작의 상징성과 가능성을 만들었다는 점에서 의미가 있다. 아울러 애니메이션을 매개로 한일 양국이 새로운 국면을 맞는 계기가 되었다는 점에서 의미가 있다.

명확히 할 점은 한국 애니메이션업계에 큰 영향력을 끼친 것은 TBC 동화부가 아니라 한일 국교정상화 이후 한국에 입성한 일본 기업이라는 사실이다. 실제 한일기본조약 이후 3년여 동안의 한국 신문을 보면 일본 기업이 일본어 광고를 그대로 한국 신문에 대대적으로 게재했다. 일련의 광고는 한일기본조약을 계기로 일본의 독점 자본이 일제히 한국에 재침투했다는 사실을 뒷받침해 준다.⁹⁴⁾ 당시 많지 않았던 일본 애니메이션 제작사 중에서, 영화, 부동산 등 거대기업을 모회사로 하는 도에이 동화는 한국에 수년 동안 투자를 하면서 하청 시스템을 구축했다. 그러나 도에이 동화는 초기에 한국에 들어온 일본 기업들과 다르게 도에이라는 이름을 직접 내세우지 않고 제작 라인을 구축하는 방식으로 한국에 거점을 만들었다.

이 연구는 20세기 한국 애니메이션업계의 형성 경위에 근접하기 위해서 주제에 관한 조사를 수행하는 동시에 특정 학문 분야에 구애받지 않고 다양한 방법으로 문맥을 발굴하고자 했다. 한

사명이었습니다. 그 일환으로 애니메이터 양성 강좌를 시작했습니다. …(중략)… 앞으로 20년이 흘렀을 때 제1급의 기술자가 모여 있는 회사로 만들고 싶습니다.’ 杉山卓(著)·東映動画株式会社(編集)(1978), 『東映動画長編アニメ大全集』上巻·下巻, 徳間書店, 4~5쪽.

94) 高峻石(1970), 『南朝鮮政治史』, 刀江書院; 高峻石(1980), 『南朝鮮政治史』, 柘植書房 참조.

국 애니메이션업계의 형성 경위라는 연구문제를 해명해가는 과정이 여러 분야와 접점을 이룬다는 점은, 대중문화가 교양학의 ‘방법’으로서 기능할 수 있다는 사실을 보여준다.

실제 대중문화에 관한 대학 교육을 한국보다 늦게 시행한 일본이, 최근 전세계 대학을 사정권에 두고 ‘일본 대중문화 교과서’를 만들고 있어서 주목된다. 일본의 국립 인문학 연구소인 국제일본문화연구센터(International Research Center for Japanese Studies)는 2016년부터 6년간을 예정으로 일본 대중문화를 주제로 기간(基幹) 연구 프로젝트를 진행하고 있다. 문부과학성이 지원하는 프로젝트 「대중문화의 통시적·국제적 연구에 의한 새로운 일본상 창출」은 크게 두 방향으로 진행되고 있는데, 하나는 대중문화를 매개로 일본의 고전 콘텐츠를 현대로 잇는 작업, 다른 하나는 일본 대중문화 자료를 분석하여, 이를 토대로 동아시아 근현대사를 발굴하는 작업이다.⁹⁵⁾ 고전과 현대의 양 방향에서 이루어지는 이 작업은 대중문화를 통해서 새로운 일본의 이미지를 구축하는 동시에, 인문학의 학제적 융합을 시도하려는 취지에 입각해 있다.⁹⁶⁾ ‘일본 대중문화 교과서 제작 프로젝트’는 이 연구의 일환이다. 국가주의적으로 호를 염려가 다분히 있지만, 비판적인 지식인들이 참여하면서 균형을 잡고 있다. 이 프로젝트는 근대적인 ‘교양’이 더 이상 유효하지 않은 상황에서 새로운 삶의 방식과 소통을 고민하는 작업으로서 기획되었다.⁹⁷⁾

95) 「大衆文化の通時的・國際的研究による新しい日本像の創出」
<http://taishu-bunka2.rspace.nichibun.ac.jp/> (2018년 5월 10일 기준)

96) 人間文化研究機構季刊拠点型基幹研究プロジェクト 「大衆文化の通時的・國際的研究による新しい日本像の創出」에 관해서는 다음 사이트를 참조하라.
<http://taishu-bunka2.rspace.nichibun.ac.jp/en/> (2018년 4월 18일 기준)

97) ‘일본 대중문화 교과서 제작 프로젝트’의 대표자는 국제일본문화연구센터 오쓰카 에이지(大塚英志) 교수다. 대중문화와 교양의 접점을 모색하는 그의 관점은

국가주의적인 의도를 별도의 논의 주제로 남겨둔다면, 일본에서 진행되는 ‘일본 대중문화 교과서 제작 프로젝트’는 세 가지 점에서 의미를 지닌다. 첫째, ‘대중문화’를 학제적인 동시에 독립적인 교육과정으로 인식하는 점이다. 둘째, 대중문화를 학문 분과 저마다의 목적에 걸맞은 ‘방법’으로 활용하고 있는 점이다.⁹⁸⁾ 셋째, 대중문화가 교양학으로서의 기능을 하고 있다는 점이다. 바야흐로 대중문화는 학문 및 예술과 구분되는 ‘하위문화’가 아닌 것은 물론이요, 교양학의 핵심 분야이자 방법으로 본격적으로 기획되어야 할 때이다.⁹⁹⁾

구체적으로는 대중문화와 결부된 복합적이고 다양한 쟁점을 발굴하여 이를 커리큘럼으로 만들 수 있다. 예컨대 ‘한국 애니메이션업계의 형성 경위’는 애니메이션의 주제가 될 뿐만 아니라 정치, 경제, 문화, 예술, 과학기술, 외교, 역사 등의 분야로 확장될 수 있다. 특정 주제를 둘러싼 깊이 있는 탐색과 폭넓은 융합이

다음 책에서 볼 수 있다. 大塚英志(2017), 『日本がバカだから戦争に負けた: 角川書店と教養の運命』, 星海社; 大塚英志 他(2001), 『教養としての〈まんが・アニメ〉』, 講談社; 大塚英志(2004), 『サブカルチャー文学論』, 朝日新聞社; 大塚英志(2010), 『大学論—いかに教え, いかに学ぶか』, 講談社.

98) 教科書製作プロジェクト 報告書 Vol. 1 『国際シンポジウム 海外が求める日本大衆文化研究のための教科書とはなにか』(2018년 3월 26일), 人間文化研究機構季刊拠点型基幹研究プロジェクト 「大衆文化の通時的・国際的研究による新しい日本像の創出」. 한편 일본의 연구자가 대중문화를 통해 근현대사에 접근하는 관점에 관해서는 다음 기사를 참조하라. 김일림(2016), 「오타쿠 담론의 아버지 한국에 오다: 만화 원작자이자 일본 대중문화 비평가인 오쓰카 에이지와와 대담」, 『씨네21』 NO. 1082호, 82~85쪽.

99) ‘일본 대중문화 교과서 제작 프로젝트’를 이끌고 있는 오쓰카 에이지는 일본 사회에서 근대적인 ‘교양의 시대’는 전공투 세대에 의해 70년대를 경계로 끝났고, ‘대중의 시대’와 ‘옛 대중문화의 시대’도 80년대를 경계로 끝났다고 본다. 그는 ‘오타쿠의 시대’를 ‘서브컬처 시대’로 등치하면서, 캐릭터 소설과 같이 ‘문학을 교양으로 하지 않는 문학’의 등장에 주목한다. 大塚英志(2017), 『『教養』の時代, 『大衆』の時代, 『サブカルチャー』の時代』, 『日本がバカだから戦争に負けた: 角川書店と教養の運命』, 星海社, 8~17쪽. 일본에서 대중문화와 교양학을 접목하는 실험은 완성된 것이 아니라 계속 진행 중이다.

동시에 이루어진다는 점에서, 대중문화는 능동적인 압력으로 향하는 ‘방법’이 될 수 있다.

대중문화는 온갖 문제가 얽히고설킨 역사적 산물이자 전통적인 학문과 예술의 체계에서 건져 올리지 못한 틈새를 볼 수 있는 장이다. 이러한 관점에서 교양학의 ‘방법’으로서의 대중문화에 주목하고, 다양한 해석이 가능한 대중문화의 주제를 중심으로 커리큘럼을 편성할 수 있다.

5. 나오는 말

미국이 주도한 애니메이션 산업은 대량 생산 시스템을 도입하여, 창작 분야에서도 이른바 ‘후진국’의 노동력을 기계적으로 이용하는 방식을 정착시켰다. 한국 애니메이션의 하청 시스템은 이러한 국제 사회의 경제 구조뿐만 아니라 정치적, 문화적, 역사적 현실을 반영하고 있었다. 하청 시스템은 이윤, 표절, 도용, 착취 등과 같은 부정적인 이미지를 동반하여, 한국 애니메이션의 정체성 자체로 각인되었다. 1990년대 후반부터 급증한 애니메이션 담론 역시, 하청산업을 부끄러운 과거로 간주하거나, 언급 자체를 회피하는 경향이 있었다.¹⁰⁰⁾ 그러나 첨단 기술이자 ‘먹고 살 수 있는’ 수단이었던 애니메이션은 재능 있는 이들의 노력과 경쟁을 통해서 발전할 수 있었다.

100) 허인욱은 1970~80년대를 ‘하청생산기’로 구분한 손상익의 의견에 동의하기 어렵다면서, “하청생산기”라고 하는 시기 구분은 너무 부정적인 측면만이 부각되지 않았나 생각된다”라고 밝혔다. “하청생산은 실제로 창작품을 제작하는데 있어서는, 순기능보다는 오히려 역기능을 한 점이 많다”는 것이다. 허인욱(2002), 『한국 애니메이션 영화사』, 신한미디어, 8쪽.

이 논문은 그동안 신비에 쌓여있던 TBC 동화가 예상과 달리 한국 애니메이션업계의 인프라에 결정적인 영향을 미치지 못했다는 사실을 밝혀냈다. TBC 동화부는 그럼에도 한일 정부와 기업, 인프라가 함께한 합작 프로젝트였다는 점에서 상징적인 의미를 지니고 있다. 한편 TBC 동화부는 단기간에 해체되어 한국 애니메이션에 직접적인 영향을 미치지 않는았으나, 일본 애니메이션의 양식과 취향이 한국에 정착하는데 어떠한 방식으로든 영향을 미쳤을 가능성도 완전히 배제할 수는 없다. 이에 관해서는 후속 연구에서 논하고자 한다.

1937년 황해도 평산 출생 넬슨 신은 1940년대에 고향인 예성강 주변에서, 어디에선가 틀어준 일본 애니메이션 「노라쿠로(のらくろ)」를 보고 자랐다.¹⁰¹⁾ 또한 1943년 충북 충주 출생 임정규는 충북 교현국민학교 시절 학교 운동장에서 상영해준 디즈니의 「피터 팬」을 보고 애니메이터의 꿈을 키웠다.¹⁰²⁾ 누가 그런 작품들을 틀어주었던 것일까? 넬슨 신과 임정규가 어린 시절, 일본과 미국 애니메이션을 처음 봤다는 사실은 한국이 처해있던 당시의

101) “아, 그 때는 「노라쿠로」라고, 「노라쿠로」라고 있었어요. 근데 만화책 단행본은 별로 없었고, 만화영화. 만화영화를 인제는 그 때는 어떻게 했느냐면, 우린 예성강이니까, 개울에 물이 없는 부분이 있잖아요. 거기다가 막대기 두 개 세워놓고 포장을 치고 16미터로다가 와서 막 돌려줬어요. 그 때 전기가 약하면 목소리가 막 이래요. (왜곡된 소리 흉내) 어우어우우우 오로로에에에 (소리 속도 왜곡).” 2016년 5월 19일 15:00부터 3시간 동안, 송파구 문정동 에이콤 사옥 회장실에서 진행된 1차 만남에서 넬슨 신의 증언.

102) “국민학교 4학년 때, 그 때는 극장도 많지 않고 그러니까, 학교 운동장에서 만화영화를 틀어주는 데가 있었거든요. 그러면 인제, 집에 가서 저녁 먹고 운동장으로 모여라 그러면 저녁 먹고 운동장에 가면 깜깜해지잖아요. 그러면 이렇게 권목(*권봉?)으로 이렇게 쳐놓고 영화를 틀어줬어요. …(중략)… 학교에서 틀어준 건지 만 데서 틀어준 건지 잘 모르겠지만 허여간 학교 운동장에서 틀어줬어요. 그래가지고 처음으로 본 게 「피터 팬」이예요. …(중략)… (그거 보고 너무 좋아서) 나는 크면 반드시 만화영화 할 거다… 했죠.”, 2016년 6월 10일 필자와의 만남에서 임정규의 발언.

정치적 상황과도 매우 밀접하다.

교양학의 ‘방법’으로서 대중문화에 접근한다면, 두 사람의 체험은 단지 한국 애니메이션의 역사에 국한된 쟁점이 아니라 동아시아의 근현대사는 물론이요, 오늘날 ‘콘텐츠’라는 이름으로 이어지고 있는 대중문화의 정치적이고 경제적인 측면에 관하여 많은 것을 탐색할 기회를 준다. 대중문화는 그 자체로 학제적인 동시에 독립적이며, 어떤 분야와도 소통하고 융합할 수 있다는 점에서 교양학의 ‘방법’으로서 진지하게 고찰되어야 한다.

참고문헌

- 구명서(1999), 「신문으로 본 만화문화사-호피와 차돌바위」, 『CANNI』, 1999년 11월호, 50쪽.
- 김일립(2016), 「오타쿠 담론의 아버지 한국에 오다: 만화 원작자이자 일본 대중문화 비평가인 오쓰카 에이지와의 대담」, 『씨네21』 NO. 1082호, 82~85쪽.
- 김종필 지음/중앙일보 김종필증언록팀 엮음(2016), 『김종필 증언록』 1·2, 와이즈베리.
- 김창덕(2013), 「‘태권브이’ 아버지 김청기 “日 마징가 보고...”」, 『동아일보』, 2013년 1월 26일자.
- 남기정(2016), 『기지국가의 탄생』, 서울대학교 출판문화원.
- 넬슨 신(1999), 『애니메이션과 나』, 살림.
- 넬슨 신(2015), 『디 애니메이터 THE ANIMATOR』, 한울.
- 문성기 외(1998), 『한국 애니메이션은 없다』, 예술.
- 서울애니메이션센터(1999), 『출동, 만화영화 대작전!』, 서울산업진흥재단/서울애니메이션센터.
- 선정우(2002), 「〈황금박쥐〉 〈요괴인간〉 작화감독 모리카와 노부히데 인터뷰」, 『-Vision』 vol.1, 2002년 5월, 152~164쪽.
- 손상익(1998), 『한국만화통사(하)』, 시공사.
- 송락현(1997), 『애니스쿨』 제1권, 서울문화사.
- 오성윤(2000), 「오성윤의 허심탄회하게 말하기: 창의력으로부터 소외된 자들」, 한국판 월간 『뉴타임』, 2000년 8월호, 110쪽.
- 유의상(2016), 『대일외교의 명분과 실리: 대일청구권 교섭과정의 복원, 역사공간』.

- 유의상(2016), 『13년 8개월의 대일협상』, 역사공간.
- 이원복 외(2015), 『대한민국 콘텐츠 플랫폼 정육과 대원』, 브레인스토어.
- 조항리(2012), 『별로 하고 싶지 않은 이야기』, 한국만화영상진흥원.
- 허인욱(2002), 『한국 애니메이션 영화사』, 신한미디어.
- 황선길(1998; 2006), 『애니메이션 영화사』, 백수사.
- 「이미 개방된 통로에 세워야 할 팻말 한·일 경제협력」, 『중앙일보』, 1965년 11월 20일 토요일 3면.
- 「중앙라디오방송주식회사 상호변경 공고/중앙방송 및 중앙텔레비전 방송 주식회사 합병공고」, 『중앙일보』, 1965년 11월 20일 토요일 6면 하단 광고.
- John Halas & Roger Manvell(1959; 1976), *The Technique of Film Animation*, Focal Press.
- ジョン・ハラス, ロジャー・マンベル(1972), 『アニメーション—理論・実際・応用』, 伊藤逸平 옮김, 다편출판사.
- 岡田茂(2001), 『悔いなきわが映画人生—東映と共に歩んだ50年』, 財界研究所.
- 高峻石(1970), 『南朝鮮政治史』, 刀江書院.
- 高峻石(1980), 『南朝鮮政治史』, 柘植書房.
- 大塚英志(2017), 『日本がバカだから戦争に負けた: 角川書店と教養の運命』, 星海社.
- 不知火プロ 編(2007), 「埼玉県比企郡嵐山町 知識の森図書館での森川信英氏の講演」(2001년 8월 12일), 『妖怪人間ベム大全-不知火プロ編』, 双葉社, 40~43쪽.
- 杉山卓(著)·東映動画株式会社(編集)(1978), 『東映動画長編アニメ大全集』 上巻·下巻, 徳間書店.
- 森下孝三(2010), 『東映アニメーション40年ガチンコ奮闘史: アニメ「ドラゴンボールZ」「聖闘士星矢」「トランスフォーマー」を手がけた

男』, 一迅社.

宣政佑(2015), 「日韓国交正常化とアニメーション合作: 『妖怪人間ベム』
の東アジア史的背景」, 『TOBIO Critiques』 #1, 2015년 5월 15일
발행, 38~48쪽.

津堅信之(2016), 『ディズニーを目指した男 大川博』, 日本評論社.

「アニメ『黄金バット』は韓国で共同製作 森川さん、秘話公開」, 『朝日新
聞』, 2001년 8월 6일 33면(埼玉1면).

「日韓製作アニメの作画監督・森川信英氏の教え子探し始まる」, 『朝日新
聞』, 2002년 1월 24일 30면(埼玉2면).

Abstract

A Study of Oral Statement on the Professionals of Korean Animation Industry in the 20th Century

: Exploring the formation of Korean Animation Industry with Consideration
for the Methodology of General Education

Kim, Il Lim

Keywords: Korean Animation History, TBC Animation Team, Oral Statement, Treaty
on Basic Relations between Japan and the Republic of Korea,
U.S.-Japan-South Korea relations

This study aim to explore how formed of the Korean animation industry during 1960s~1970s. A Japanese animator Nobuhide MORIKAWA insisted that he had chosen the “first” Korean animators in TBC(Tongyang Broadcasting Company). He stated that a high-ranking government official of Japan let him go to Korea after Treaty on Basic Relations between Japan and the Republic of Korea. MORIKAWA's mission was to teach animation techniques in TBC.

As his statement shows, it is clear that Korean animation industry have had deep relationship with Japan. However it is necessary to verify MORIKAWA's statement. Is it true that TBC animation team built Korean animation industry? If it is true, how did they create Korean animation industry?

This study approach the issues through oral statement on the professionals of Korean animation industry in the 20th Century. To determine whether Japanese animator MORIKAWA had employed the “first” animator in Korea, this study also investigated documents.

As a result, this paper sheds light on the point that there had been already animators in Korea before TBC animation team formed. Furthermore, TBC animation team did not have strong influences in Korean animation industry. The reasons are as follows. First, TBC animation team existed only 3 years. It was not enough time to have a decisive effect on Korean animation industry. Secondly, there was only one person, Jeong Kyu YIM, who had worked as an animator after TBC animation team broke up. TBC's infra did not work in Korean animation industry.

However, TBC animation team has symbolic meaning in Korean animation history. Firstly, Korean learned animation in TBC as the cutting-edge technology at an inceptive stage of animation industry. Secondly, TBC showed that animation can be a promising business for the next generation.

이 논문은 2018년 5월 11일에 투고 완료되어 2018년 6월 12일부터 2018년 6월 18일까지 심사위원이 심사하고 2018년 6월 22일 심사위원 및 편집위원 회의에서 게재 결정된 논문임.