

# 중국 만화영화 발전과 역사에 관한 연구

몽위동\* · 최은영\* · 김치용\*

\*동의대학교 일반대학원 디지털미디어공학과

## A Study on the Chinese Cartoon Development and History

Weidong Meng\* · Eun-young Choi\* · Kim Cheeyong\*\*

\*Graduate School of Digital Media Engineering, Dong-Eui University

E-mail : biginy@hotmail.com, eychoi@deu.ac.kr, kimchee@deu.ac.kr

### 요 약

본 논문에서는 중국의 만화영화(애니메이션)가 발전해 온 역사에 대해 연구하였다. 이 연구를 통해 만화영화의 경력, 시기, 작품, 수상경력 등의 역사를 연구해보았다. 중국 만화영화의 4시대(굴기 시대, 휘황 시대, 암흑 시대, 재생 시대)를 연구하면서 중국 만화영화의 현황과 발전 방향을 설명했다.

### ABSTRACT

This article, by presenting its historical development and experience in different periods of time, introduces a development path of Chinese CG in a justifiable manner.

### 키워드

만화영화, 애니메이션, 중국, 역사

## 1. 서 론

미국, 일본의 만화영화가 중국을 배척하는 오늘날, 많은 사람들이 중국 만화영화에 대해서 오해를 하고 있는 것으로 판단된다. 젊은 사람들은 일본의 만화영화에는 관심이 많지만 중국의 만화영화에 대해서는 그다지 관심을 가지고 있지 않다. 대부분 사람들 인식 속에는 중국 만화영화들은 많이 뒤떨어졌으며, 아동들이 보는 교육 프로그램으로 본다고 생각한다. 그뿐만 아니라 사람들은 어릴 때부터 같이 성장했던 만화영화에 대해서 별다른 감정을 가지고 있지 않다. 중국의 만화영화는 일본, 미국에 비해서 많이 부족하긴 하다. 하지만 중국 만화영화도 한때 세계를 뒤흔든 적이 있다.

본 논문에서는 중국 만화영화에 대해 살펴보고

자 한다. 우선 관련된 자료들을 살펴보면 다음과 같다. 먼저 1888년 프랑스인 Elmira Renault가 관학영사기(官學映寫機)를 발명했으며, 1906년 Bracton이 칠판에서 <The Humorous phases of Funny Faces>를 만들어서 세계 제 1부 만화영화를 나타냈다.

## 2. 관련연구

### 2.1 굴기 시대 (屈起時代 : 1925 ~ 1949)

1926년 만사 4 형제가 중국 역사 첫 번째 만화영화 <만화방을 떠들썩하게 한다>를 만들었다. 그림1은 “만화방을 떠들썩하게 한다”의 한 장면이다.



그림1. 만화방을 떠들썩하게 한다.

이 작품을 간략히 설명하자면 다음과 같다. 화가 한 분이 책상에 앉아 열심히 그림을 그리고 있다. 책상 위에 있던 먹물에서 이상한 먹물로 된 꼬마 흑인이 “짠” 하고 나온다. 꼬마 흑인이 이리저리 뛰어다니면서 재롱을 부려 화가는 더 이상 그림을 그릴 수 없었다. 격분한 화가는 꼬마 흑인을 잡으려고 온갖 힘을 쓰지만 꼬마 흑인은 쉽게 잡히지 않는다. 잠시도 가만히 있지 않은 꼬마 흑인은 이리 저리 뛰어 다니면서 방을 발각 뒤집어 놓는다. 마침내 화가는 침대 밑에서 꼬마 흑인을 잡아 다시 먹통에 넣는다. 이 작품에서 화가는 배우가 직접 연기하고 꼬마 흑인은 애니메이션으로 작업하는 특이한 만화영화가 제작되어졌다.



그림2. 낙타 춤을 춘다.

그림 2의 경우 1935년 만사 3형제의 작품으로 중국의 첫 번째 유성만화 영화인 “낙타 춤을 춘다” 라는 작품이다.



그림3. 철 부채 공주

그림 3의 철 부채 공주는 1942년 중국 만화영화 역사상 1년이란 시간을 거쳐서 90분의 상영시간으로 만들어진 만화영화이다. 철 부채 공주는 중국의 국가 급 보물에 속하는 만화영화이며, 현재 볼 수 없는 만화영화이기도 하다. 당시에 철 부채 공주가 일본에 넘어 갔을 때 당시 많은 일본 사람이 이 만화영화에 푹 빠졌었다. 그 사람이 바로 일본만화영화의 아버지인 수총치충대신(手冢治虫大神) 이다. 그 후에 이 사람은 만화 영화의 사업에 일심전력을 다하여 일본의 번창한 만화영화사업을 펼치게 되었다. 이 후 중국의 만화영화는 1946년 중국동북 해방구에서 중국 건국 전 만화영화제작이 시작되었다. 또한 1947, 1948 중국 최초의 목우영화 <황제 꿈> 만화영화 <독안의 자라를 잡다>가 완성 되었고, 1949년 제작부가 장춘으로 이사를 하였다. 이 후 신 중국 만화영화의 제작이 시작되었다.



그림 4. 황 제 꿈

## 2.2 전성 시대 (全盛时代 : 1950 ~ 1964)

1950년대부터 1964년은 중국 만화영화의 전성 시대이다. 1950년대 제작부는 상해로 이동하면서 지금의 상해 미술 영화 제작사를 만들었다. 또한 1955년 “신필마량” 이 세상에 알려지면서 많은 명예를 얻게 되었다. 그림 5는 신필마량의 한 장면이다.



그림5. 신필마량

신필마량은 이태리 제 8회 Venice 국제 어린이

영화제때 어린이 오락편에서 1등을 거머쥐었고, Syria 제 1회 대말사 국제 박람회 영화제, Yugoslavia 제 1회 Belgrade 국제 어린이 영화제 우수 아동 영화상, France 제 2회 Warsaw 어린이영화제 인형극 특별 우수상, 캐나다 제 2회 Stratford 국제 영화제상을 수상하였다. 또한 1949년부터 1955년의 작품 중 문화부 우수작품으로도 뽑히게 되었다. <신필마랑>의 마초성 감독은 인형극의 스승 득은카의 제자이다. 이 사람은 중국인형극의 대부이며 또한 몇 개의 작품이 있는데 그 중 대표작은 <공작공주>라는 작품이다. 80분짜리의 인형극으로서 제일 높은 수준의 인형극이라고 할 수 있다. 신필마랑의 신필은 이분의 유명한 작품 중의 하나이다. 왜냐하면 미술 음악 인물행동 언어 등 작은 것마다 모두 중국의 민족기풍을 보여줬으며 중국인형극의 제일 유명한 경전으로 알려져 있기 때문이다.

1956년에는 만화영화 “교오한 장군” 이 나왔다.



그림6. 교오한 장군

그림 6의 교오한 장군의 작가는 만화가 “화군 무”이다. 감독은 특이하고 이색적이였다. 1955년 봄에 팀이 형성 되었으며 민족형성의 길을 찾고 개성이 넘치는 작품을 만들기 위해서 북경 산동 하북에서 대량의 고전 회화, 조각, 건축 등 자료들을 찾았으며, 일 년의 노력을 통해 1956년에 20분짜리의 만화영화를 완성하였다. 교오한 장군은 무대감과 공간감을 강조하였고 특색이 있는 작품이였다. 또한 중국 만화영화의 첫걸음을 내딛었으며 만화 영화 중에서 아주 중요한 자리를 차지하고 있다.



그림7. 저팔계 수박을 먹는다

1958년 신중국의 제 1부 실루엣영화 “저팔계 수박을 먹다” 가 나왔다. 감독은 만고잠이며, 스타일 겸 동작 디자인은 잠동선, 사우근이 맡았다. 그림에서 보는 바와 같이 영화는 색채가 밝고 민간 전지 풍격이 들어 있다.



그림8. 천궁을 떠들썩하다

천궁을 떠들썩하다는 1960 ~ 1964년 20년 후의 신화 작품을 나타냈다. 제1회 중국영화 ”백화상” 최고미술상을 받았으며, 제2차 전국소년 아동문예창작 평가 위원회 1등, 1962년 Czech 국제 영화제 단편특별상, 1983년 포르투갈 제12회 비그라다부스 국제 영화제 심사위원 상등 중국에서 뿐만 아니라, 해외 어디에서도 인정받는 작품이였다. “천궁을 떠들썩하다”는 40년 동안 만화영화기술을 비상한 속도로 발전했지만 40년 동안 중국은 만화 영화에 대한 요구가 열배 백 배정도만 높아진 정도가 아니다. 40년 전 만화영화속의 신비한 마법인양들이 아직도 우리를 빠져들게 만들고 있다. 손 그림 약 7만장, 4년 동안 열심히 노력은 한줄기의 빛과 같았다. 스타일 디자인부터 인물 동작, 각본, 음악 등 한 컷마다 지금의 우수한 만화영화와 비교해도 손색이 없다. 허리에는 호피치마를 두르고 손에는 금방망이를 든 용감무쌍한 손오공의 형상은 사람들의 마음속에 영원히 자리를 잡았다.

### 2.3 암흑 시대 (黑暗時代 : 1965 ~ 1978)

10년 동안의 동란이 시작했다. 중국의 만화영화는 한동안의 공백기를 가지게 되었다. 유명한 만화가도 계급투쟁에 휘말리게 되고 어떤 사람은 자기가 열애하던 만화영화를 떠나고 어떤 사람은 일본에 도망쳐가서 일본사람들에게 만화영화에 대해 기법을 가르쳐서 지금일본의 만화영화에 대해서 중요한 역할을 하였다.

## 2.4 재생 시대 (崛起時代 : 1979 ~ 1990)

10여년의 동란이 끝났다. 만화영화 제작하던 사람들의 숨어있던 열정이 한 번에 터졌다. 그리고 많은 상을 받았다.



그림 9. 아반티의 이야기

1979년 “아반티의 이야기” 라는 만화영화가 나오면서 중국의 TV 만화영화에 첫걸음을 내딛었다. 지혜의 수염에 말 안 듣는 당나귀를 데리고 유머스럽고 불평에 잘 나섰으며 국왕부자들은 다 게으르고 미련한 것으로 나타내었다.



그림 10. 나타는 바다를 뒤흔들다

똑같은 시기에 또 하나의 신작이 탄생했다. 바로 <나타는 바다를 뒤흔들다>라는 작품이다. 이 작품 또한 10년 동란 이후의 첫 애니메이션 작품이었다. 이 작품 또한 많은 상을 받았다. 1980년 백화장의 최우수미술상, 문화부1979년 우수 영화 작품, 1983년 필리핀 제 2회 마닐라 국제영화제 특별상등을 수상하였다.

시대별	제목	특징
굴기 시대	1.만화방을 떠들썩하게 한다. 2.낙타 춤을 춘다 3.철 부채 공주 4.황제꿈	최초의 중국 만화영화의 발전 시기
전성 시대	1.신필마랑 2.교오한 장군 3.저팔계 수박을 먹는다. 4.천궁을 떠들썩 하다.	만화영화는 중국의 고유 문화의 색으로 만들어졌고, 만화영화가 가장 많이 만들어지는 시기
암흑 시대	작품없음	만화영화의 동란시기
재생 시대	1.아반티의 이야기 2.나타는 바다를 뒤흔들다.	이 시기는 중국의 만화영화가 다시 발전하는 시기

표1. 중국 만화영화의 시대별

## 3. 결론 및 향후과제

1990년부터 중국 만화영화는 계속 침체 상태에 빠졌으며 주목을 받을 수 있는 작품이 많지 않다. <보렌둥>이 보여 준 작은 빛을 빼고 일본 아니면 미국 유럽 쪽 만화영화에 관심을 보였다. 하지만 중국 만화영화도 언젠가는 세계의 관심을 받을 날이 올 것이다.

본 논문을 연구한 결과, 앞으로 중국의 만화영화가 세계의 정상에 설날이 멀리 않을 것 이라고 판단된다.

### 참고문헌

- [1] 중국 애니메이션 역사를 중심으로 한 중국 캐릭터의 특징에 대한 연구 - 이정희
- [2] 중국 애니메이션 발전사 연구 : 1950, 60년대 중심으로 - 우가
- [3] <http://www.lwwzx.com/index.html>
- [4] <http://www.nanet.go.kr> 국회도서관
- [5] 중국, 애니메이션 동향,2
- [6] 중국 애니메이션 광고의 표현 특성에 관한 연구 - Haochongzhi