

〈대성귀래〉를 통해본 중국 전통 스타일 연구

A study on the Chinese Animation Film〈Monkey King: Hero Is Back〉-focusing on the Chinese Culture feature

마 칭*, 최 철 영**

동서대학교 일반대학원 영상콘텐츠학과*,
동서대학교 디지털 콘텐츠 학부**

Ma qing*, Choi chul-yong**

Division of Visual Contents, Graduate School of
DSU, Dept. of 3d Animation, Dongseo University**

요약

깊은 전통 문화를 지닌 중국 전통 요소들은 줄곧 예술 창작의 발원지였고 사람들에게 잘 알려진 신화, 전설과 고전 명작들을 탄생시켰다. 〈대성귀래〉의 성공은 단지 수많은 애니메이터들의 꿈일 뿐만 아니라 중국 전통 요소들의 재차 발광과 승화이다. 〈대성귀래〉는 중국 고전 〈서유기〉를 배경으로 영화 전반의 제작에 중국 요소를 활용함과 동시에 사상에 대한 전통 문화의 속박을 깨뜨려 현실 생활과 절묘하게 결합해 대중들에게 전면적이고 새로운 영화 이념을 펼쳐냈다. 〈대성귀래〉를 연구 대상으로 하는 것은 우리가 중국 애니메이션 콘셉트의 발전 추이를 알아가는데 새로운 시각을 제공할 것이다. 본문은 중국 전통 요소인 〈대성귀래〉속 배역과 장면 및 배경 음악의 활용에 대한 분석을 통해 〈대성귀래〉속 중국 요소가 뛰어난 빛을 낸 활용에 대해 연구하였다.

I. 서론

〈서유기:대성귀래〉는 중국의 전통 명작 〈서유기〉에서 소재를 취했으나 스토리는 완전히 다르며, 〈서유기〉에 대한 새로운 해석이다. 영화에서 소년 당승 '강류아'는 우연한 기회에 손오공의 봉인을 해제하고 서로 의지하며 모험의 여정을 시작한다. 극중에서 손오공은 원작에 비해 인성을 갖춘 캐릭터로서 더 이상 원작에서처럼 우쭐거리지 않고 자신에 대한 자신감을 잃기도 하고 소극적이며 마음속 갈등도 보여주고 있다. 사람들은 마치 대성이 우리의 옆에 있는 것처럼 친근함을 부여하였고 대성에게서 자신의 모습을 찾아볼 수 있도록 하였다. 그러나 소년 당승 '강류아'는 귀엽고 개구쟁이이며, 순진하고 착한 캐릭터로 등장하고 있다. 아름다운 화면과 거침없는 줄거리, 막힘없이 자연스러운 스토리 및 완벽한 시청각적 언어 들은 본 애니메이션을 성공시킨 요인들이 되고 있다.

II. 본론

1.〈대성귀래〉캐릭터 디자인 속 중국 전통 요소

스승의 인자하고 선하며 부드러운 스님 캐릭터로서 귀엽고 장난끼 많은 아기 스님 강류아, 꼬마 여자 아이 배 두렁이와 한족 전통 어린이의 양뿔 모양 머리도 세심하게 반영한 중국 문화스타일들이다. 머리를 두 갈래로 나눠 정수리 쪽에 양뿔 머리를 묶어 시청자들에게 전통을 넘어선 친근감을 주었다. 토지신은 〈대노 천공〉속의 전형적인 토지공공과 아기 햄스터의 캐릭터를 참고하고 변화를 주어 토지공공의 성격을 온화하고 호기심이 많고

커다란 눈과 긴 수염, 통통한 몸매를 가진 어린 토지 요정의 캐릭터로 만들었다.



▶▶ 그림 1. 〈대성귀래〉의 네 장면

제작팀은 인터뷰에서 주인공인 대성 손오공을 제작 할 당시 끊임없이 여러 가지 캐릭터스타일을 시도했었다고 했다. 와일드한 검은 원숭이부터, 과장된 몸짓의 긴팔 원숭이, 그리고 마지막의 손이 길고 허리가 얇고 얼굴이 가름하고 눈썹이 처진 모습까지 십여 개 버전을 거쳤으나 어느 하나 예외 없이 사용할 수 없었는데 이유는 파란만장하고 고집스러우며 슬프지만 결코 굴복하지 않는 동양식 영웅의 모습이 재현되지 않았기 때문이다.



▶▶ 그림 2. 손오공 캐릭터 컨셉 디자인

하늘에서 크게 소란을 피우는 장면에서 화려하고 빛나는 전투 갑옷과 망토 등 대성의 세 가지 장비들도 캐릭터를 한층 더 빛냈다. 여기서 주목할 점은 전투 장면에서 대성의 망토를 일부러 과장되게 길게 디자인하여 중국 전통그림 같은 동방 미학이 깃들어 있다는 점이다. 하지

만 봉인 해제 이후의 무명웃 차림은 대성의 소박하고 소탈한 이미지를 표현했다. 그리고 대성이 구원을 받은 후 새롭게 변한 갑옷은 눈부시고 멋있도록하여 영웅이 돌아올 때의 영광을 표현했다.

중화 문화에는 줄곧 용을 숭배하고 있는데 포스터에 등장한 기세등등한 용은 네 발톱을 가진 용으로서 우리가 흔히 보는 다섯 발톱을 지닌 금룡이 아니다. 예로부터 중국용의 스타일은 원나라 때는 세 발톱의 용을 숭배했고 명나라 때는 네 발톱의 모습이었고 청나라에 와서야 다섯 발톱으로 표현되며 이는 길조와 존귀의 상징으로 여겨졌다. 이 중국 백용의 등장도 패기가 넘치는 용이 바다 위를 솟아오르는 모습이다. 하늘로 날아오르거나 바다로 내리꽂는 동작들은 모두 제작 팀원이 전통 문화 속 용의 자태를 최대한 가깝게 재현하기 위해 연구한 다음 제작한 것이다.



▶▶ 그림 3. 용 발톱 개수의 변화

여기서 또 악역 '혼돈'을 말하지 않을 수 없다. 그의 캐릭터 디자인은 당나라의 도사 복장을 바탕으로 경극 분장인 리엔푸 이미지를 더해 디자인하여 옷깃에 은은한 먹물이 물들인 것과 같은 분위기를 연출하고 있다. 괴이하면서도 우아한 디자인이 캐릭터의 복잡하고 변덕스러운 성격을 잘 표현하였다. 괴물로 변신할 때는 상고시 한족 신화속의 4흉의 하나인 괴물 "혼돈"을 참고 하였다. <산해경> 두 번째 권인 서산경에는 제강이 신조와 비슷해 형태는 향낭과 비슷하고 화염같이 붉은 빛을 띄고, 발 여섯 개와 날개 네 개를 가지고 있고 오관 면상이 혼탁한 것이 바로 제강이라고 묘사했다. 제작진은 옛 전설에 따라 고대 괴물을 복원하는 동시에 특별히 혼돈에게 독특한 생물 운동 법칙을 만들어 캐릭터가 더욱 현실감 있게 하였다.



▶▶ 그림 4. '혼돈'의 모습 / 경극 분장 / '리엔푸'

2. <대성귀래> 장면 디자인 속 중국 전통 요소

'강류야'와 사부가 나오는 마을은 중국 시골 마을의 특색을 갖추었는데 비운 뒤의 푸른 돌판 길은 별난 분위기를 연출하고 손오공 가면을 쓴 꼬마와 길가의 노점 장사꾼들 모두가 하나의 배경을 이루고 있다. 중간 부분의 배경들은 대부분 중국 지역 특징과 자연 경관이 깃들여있는 숲, 산골짜기, 강물들이다. 후기에 등장하는 산 요괴의 여관도 전통적인 초갓집을 연상케하는 여관 이미지이다. 마지막 '혼돈'과의 결전을 할 때 악역의 산속 아지트도 북위 말기 때에 대동시 금융협에 지어진 '현공사'를 참

고했다. 현공사는 불교, 도교와 유교 문화를 혼합시킨 사찰인데, 이는 악역들에게 복잡한 배경을 한층 썩여주고고 사람들의 상상력을 자극했다. 그리고 전투 장면이 깊은 골짜기에 있는 듯한 생생한 화면감을 더하고 있다.



▶▶ 그림 5. 강류야와 사부가 사는 마을 / 현공사

3. <대성귀래> 배경 음악 속 중국 전통 요소

영화 속의 시원하고 통쾌한 전투 장면, 인물의 내면을 묘사할 때 등 배경음악을 사용해 그 전달력을 배가되도록 했다. 강류야가 산속 요괴와 싸울 때의 배경 음악은 전통 명곡<춘강화월야>를 편곡한 버전이고 음조와 박자의 변화를 통해 싸우는 장면이 시원하면서도 유머스럽게 연출하였다. 영화 속 통소와 피리의 은은함이 산과 숲과 적절하게 어울리게 하여 중국 산수의 고요 한 경치를 전달했다. 중간 중간에 중국 지방 특색이 돋보이는 피리 소리를 노래 속에 활용해 시청자들이 청아한 노래 소리에 격앙된 정서를 느끼게 한다. 그리고 '현공사'에서의 결전에서 '혼돈'이 대사 대신 부른 경곡은 전문적인 노년 배우와 신인 배우 두 경극 배우를 섭외해 연출한 것이다. 이는 스토리 전개와 인물 개성을 다양하게 부각하여 전투전의 긴장된 분위기를 잘 끌어낸다. 이것은 중국 특유의 청취를 현대 동화 언어와 융합해 재탄생한 힘이다.

III. 결론

비록<대성귀래>는 스토리 전개에 약간의 문제가 있었지만 중국 애니메이션 영화로서 <대성귀래>는 질적으로 발전을 가져왔고 앞으로의 중국 애니메이션 영화에 더 큰 기대를 하게 만들고 있다.<대성귀래>는 모든 중국인에게 큰 감동을 주었다. 중국 전통 문화, 민족 정신과 인문적 도덕 관념을 갖춘 이 애니메이션 영화는 수많은 중국 전통 신화 인물의 이미지와 지역 풍습을 응집하고 시청자에게 중국식 의식 형태의 가치를 전달하여 중국인에게 깊은 문화에 대한 동질감을 느끼게 했다.<대성귀래>의 성공에서 우리는 민족적 특색을 갖춘 만화 표현 형식을 통한 독특한 예술 표현력이 예술적 매력을 강한 시장 경쟁력으로 바꾼 우리나라의 장대한 애니메이션 산업의 국제적 경쟁력의 유력한 수단이라는 것을 볼 수 있었다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 齐骥, 애니메이션문화[M], 중국방송통신대학출판사, 2009
- [2] <대성귀래>감독田晓鹏 인터뷰
<http://www.ccnnews.com.cn/2015/0713/68635.shtml>
- [3] 荣格, 심리학분석이론 및 실천[M], 成穷, 王作虹, 번역, 북경, 삼련서점, 1991:7-8,7