

중국 고전 영화 분석을 통한 현대 중국 애니메이션의 동작스타일 연구

The study on the action of Chinese animations by analyzing China's
classic movies

선 빙 찬, 최 철 영*

동서대학교 일반대학원 영상콘텐츠학과,
동서대학교 디지털 콘텐츠 학부

Shen bingcan, Choi Chul-young

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

요약

중국애니메이션은 오랜 역사를 간직하고 있다. 다양한 미디어와 연출 스타일을 지니고 있는데, 현재 출시되는 작품들은 전통의 계승보다는 외국의 제작스타일의 영향을 많이 받고 우선시하는 경향이 있다. 이에 전통 애니메이션의 애니메이션스타일을 연구해 보고 현실적인 제작스타일의 대안을 찾아보고자 한다.

I. 서론

디즈니 애니메이션의 연출스타일인 황금이론이나 일본 상업적 애니메이션 영화의 초당 8프레임의 경직된 연출과 같은 특정 방법의 형성은 각각의 민족적, 역사적 뿌리에서부터 비롯되고 있다. 리처드윌리엄스(Richard William)는 그의 저서<애니메이션서바이벌키트(Animator's Survival Kit)>에서 애니메이션의 대가인 그림 네트윅(Grim Natwick)의 애니메이션에 관한 견해를 언급했다. “애니메이션은 시간과 공간으로 모든 것이 좌우된다.” 본문에서는 이 두 가지의 측면에서 단일 프레임의 원화속의 동작설계를 척도로 한 중국 애니메이션 스타일이 역사속에서 어떤 특정한 성향을 가지고 발전하고 형성되어 왔는지 분석하려 하였다.

II. 중국애니메이션의 동작스타일 변천사

1-1. 초기모델과 변천

중국 애니메이션 영화는 20세기 1920년대에서부터 시작되었다. 중국 최초의 장편애니메이션 영화 <철선공주(1941)>에서는 숙련되지 못한 동작과 통일성 없는 연출들이 발견되고 있다. 손오공, 저팔계, 우마왕 등 사람이 아닌 캐릭터들의 동작 구성상 과장되고 동작 공간의 폭에서 큰 탄성을 볼 수 있었고 시간적으로 빠르고 느린 리듬감 부분에는 동적일 때와 정적일 때의 차이가 너무 컸다. 부드러움과 생동감있는 연출을 위해 눈에 띄게 미국스타일로 흉내내려 하였다. 이 시기에는 자신의 동작스타일을 찾아내려 하지 않고 흉내에 몰두하고 있었고 점차 예술계에서는 스타일의 모방에서 환골탈태하려는

분위기가 조성되고 있었다. 이 시기의 혼란스러움은 성장을 위해 필수적으로 겪어야 하는 과정이었다.



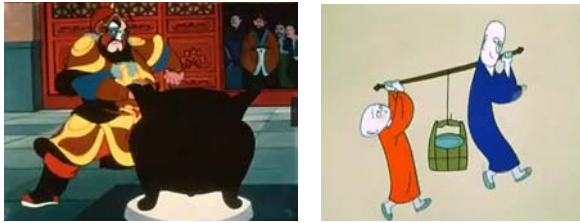
▶▶ 그림 1. 애니메이션<철선공주(1941)>

50년대에 나타난 어린이 취향의 작품들을 보면 예술만화의 원천이라고 말할 수 있는데 이 시기의 동작연출에서 민족적 스타일은 중요시되지 않았다. 예로 <까마귀는 왜 검정색일까>에서 한하오새가 불이 붙어서 허둥대는 모습의 동작라인과 표현은 완만하게 나타난다. 이 같은 변화는 객관적으로 소련의 애니메이션 스타일에서 영향을 받은 것으로 신중국 수립 후의 애니메이션은 일정 기간동안 비교적 안정적이면서도 계속해서 발전, 유지되는 모습을 보여주었다.

1-2. 예술애니메이션 중 민족적 동작스타일의 변천과 패러다임

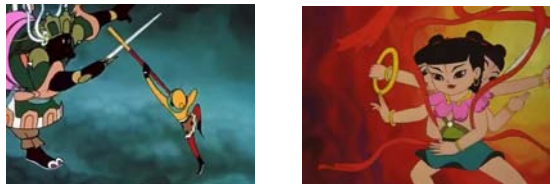
1956년의 <오만한 장군>을 시작으로 중국 애니메이션계는 전체적으로 민족적인 애니메이션이 무엇인가에 관한 연구를 시작하게 된다. 이 시기 중국 애니메이션의 “중국학파”는 국제사회에서 그들의 그림 스타일과 동작스타일 모두 중국 고유의 특색을 창조해냈다고 인정받기

시작하게 된다.



▶▶ 그림 2. 애니메이션 〈오만한 장군〉, 〈세 명의 스님〉

〈오만한 장군〉의 동작스타일을 한마디로 요약하자면 ‘극’적이다. 원화의 싱글 프레임과 동작의 스테이징을 전통극 형식의 동작으로 부여하였고 타이밍에서도 전통극의 리듬을 구현해 내었다. 다른 일련의 아동취향 작품의 일관된 타이밍과 우아함은 이 애니메이션에서의 힘있는 동작들을 훨씬 강렬하게 보이게 한다. 예를 들어 장군이 화로를 드는 동작에서 드는 그 한 순간에서 연속적인 흐름을 깨뜨려서 경극동작에서 볼 수 있는 멋을 표현해냈다. 현실 생활의 동작들과는 차이가 있지만 현실적으로 보기에 멋진 동작의 대표적 모델이라고 할 수 있다. 이것은 디즈니애니메이션의 12가지 황금법칙과 비교해 볼 때 현실 동작들을 미학적인 관점으로 끌어올렸다는 점에서 비슷한 면이 있다. 〈오만한 장군〉 이후로 중국 애니메이션의 최고의 대표작인 〈대노천궁〉, 〈나타노해〉에서 모두 전통극 동작에 영향을 받았다.



▶▶ 그림 3. 애니메이션 〈대노천궁〉 〈나타노해〉

1-3. 개혁개방이후 중국애니메이션의 동작 스타일의 변천

현재 중국의 상업적 애니메이션 스타일의 주요 특징은 시장의 요구에 맞춰 일찍이 형성되어 온 동작의 정확함의 개성을 쫓기보다는 일본이나 미국의 스타일을 빌리는 경우가 많았고, 일반적인 타이밍을 유지하려하였다.

2. 21세기 중국애니메이션의 동작스타일과 발전 추세

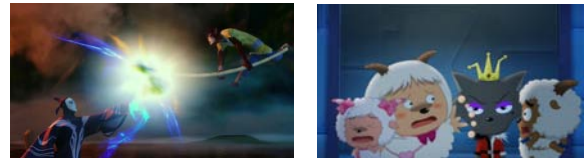
21세기, 컴퓨터그래픽을 이용한 제작방법과 디지털 방영매체들 모두 애니메이션의 발전과 그 실행가능성을 실현하게 했다. 중국에서 플래시 애니메이션과 3D애니메이션이 현재 많이 제작되고 방영되는데 이러한 제작기법의 혁신은 애니메이션의 동작 스타일에도 자연스럽게 변화를 가져오게 되었다. 플래시 애니메이션은 종이 인형으

로 만든 애니메이션과 같이 매 파트마다 동작을 만들어 쥐야 하는데 컴퓨터 기술의 개입으로 종이 인형으로 만든 애니메이션보다 훨씬 자연스럽게 주요 관절을 당기고 누르고 변형시키는 것도 편리해져서 동작표현이 훨씬 풍부해졌다.

표 1. 중국 고전 애니메이션 스타일 비교표

시기	대표 작품	동작스타일
초기	<철선공주(1941)>	미국스타일
50년대에	<까마귀는 왜 검정색일까>	소련스타일
60-80년대에	<오만한 장군>	경극스타일
90년대에	<보련등>	다양스타일

상업적으로도 큰 성공을 거둔 〈시양양과 후이타이랑〉 시리즈의 그 예이다. 3D기술은 애니메이션의 동작을 더욱 입체적으로 만들었는데 3D기술은 중국 애니메이션 영화에서 끊임없는 도전과 발전을 요구했고, 2015년 〈대성귀래: 손오공의 귀환〉으로 동작 스타일의 높은 숙련화를 이루어 냈다. 관객의 요구에 부합하는 흥미로운 동작의 연출과 적절하게 배합된 중국 경극 무협 문화의 동작으로 예술성의 성공도 얻을 수 있었다. 입체화되고 큰 화면으로 보는 3D 애니메이션의 동작이 점점 중국 극장 애니메이션의 인기를 이끌어내고 있다.



▶▶ 그림 4. 〈손오공의 귀환〉 〈시양양과 후이타이랑〉

III. 결론

조사한 동작 스타일의 발전과정 중 시대별 형성된 각자의 독특한 언어는 부족한 부분도 있었지만 이 또한 중국 애니메이션 역사의 중요한 일부이다. 분석하는 과정 중에 애니메이션의 동작스타일은 각각의 특정한 역사적 요소를 갖고 있다는 것을 알 수 있었다. 그렇지만 성공한 애니메이션은 탄탄한 원작 애니메이션의 기초와 더불어 창의적인 도전을 할 수 있는 정신을 필요로 한다는 점이다. 중국에서는 애니메이션 산업의 발전이 급속도로 이루어지고 있는 지금 애니메이션 제작자들은 현존하는 국내외의 애니메이션의 지식과 더불어 전통 애니메이션의 문화적 가치와 전통을 높게 받들어 발전시키는 창의적인 시각을 갖춰야 할 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] The Animator's Survival Kit : Richard Williams, 2001, Faber and Faber Limited(35)
- [2] 赵宗金 . 荣格论艺术 (第1版) [M]. 吉林美术出版社, 2007 : (38-39).
- [3] 段佳. 世界动画电影史 (第一版) [M]. 湖北美术出版社, 2008 : (246).