

중국애니메이션에 나타난 민족문화예술성 연구*

김진영, 김재웅

초록

본 연구의 목적은 중국애니메이션에 대한 기초연구로, 자국의 민족문화특성을 강조한 중국애니메이션의 역사를 통해 그 흐름과 특징을 이해하고 앞으로의 중국애니메이션의 발전 경향을 예측하는데 도움이 되고자 하는데 있다. 중국은 건국 이래 최근까지 정부주도로 영상물을 관리·감독하여 국민에게 국가정체성을 강요하는 한편, 사상교육을 통하여 공산주의 정치체제를 유지하고자 했다. 이러한 현상은 어린이들을 주 대상으로 하는 애니메이션도 예외가 아니었다. 시기별로 어떻게 도입되고 영향력을 행사했는지 역사적으로 살펴보면, 첫 번째 중국애니메이션에 민족문화가 도입되는 시기로 중국애니메이션 탄생부터 문화혁명 이전, 두 번째 민족문화의 쇠퇴기로 문화혁명기간, 세 번째 문화혁명 이후 민족문화를 재강조하면서 '중국학파'의 이름을 얻게 되는 80년대, 네 번째 TV보급과 해외 애니메이션 수입으로 인한 중국 애니메이션의 두 번째 쇠퇴기, 마지막으로 2000년 전후 급속한 산업화과정 속에서 중국애니메이션에 민족문화를 재도입하게 되는 시기이다. 애니메이션 탄생 초기부터 민족문화를 도입하고 쇠퇴기 이후에도 끊임없이 민족문화성을 재도입하고자 했던 중국애니메이션은 앞으로도 그 방식과 형태는 변하더라도 자국의 민족문화성을 계속해서 강조할 것으로 예상된다.

주제어: 중국애니메이션, 역사, 민족문화성

I. 머리말

한국과 중국은 30여 년 동안 외교적으로 단절된 상태를 유지하다가 1992년 8월 24일 한중수교이후 다시 교류하기 시작했다. 각 분야에서 한·중간의 교류가 확대되면서, 애니메이션 또한 앞으로 더 활발한 교류가 예상된다. 이러한 시점에 중국애니메

이션에 대한 전반적인 흐름을 검증해보고 중요한 특성을 찾아내는 것은 의미 있는 연구라고 생각한다.

중국애니메이션은 탄생 이래 최근까지 중국의 민족문화특성을 강하게 보여주고 있다. 단편은 물론이고, 과거 중국을 대표하는 <천궁 대소동(大鬧天宮)>, <나자의 용궁소동(哪吒鬧海)>(1979) 등의 극장용 애니메이션도 캐릭터 뿐 아니라 제작방식과 소재, 내용면에서도 강한 민족문화특성을 드러내고 있다. <나자의 용궁소동(哪吒鬧海)> 이후에 제작된 중국내·외적으로 성공한 작품들도 거의 모

* 본 연구는 2009년 서울시 미래형 콘텐츠 컨버전스 클러스터(SFCC)사업의 지원을 받아 수행되었음.

두 민족문화특성을 보여주는 작품들이었다.

그렇다면 중국 애니메이션이 언제부터, 어떻게 민족문화특성을 표현하게 되었고, 80년이 지난 지금까지도 이를 지키고 있는지, 또 그렇다면 지금은 어떻게 유지하고 있는지에 대한 연구가 필요하다고 본다.

우선 민족문화특성에 대한 기준과 범위에 대해 살펴보면, 『한국민족문화대백과사전』에 민족문화의 범위를 주체(민족), 공간(강역), 시간(역사) 등 세 가지 기본범주로 정하고 있다. 여기에는 중국에서 발생한 전설, 고전, 신화의 형태로 전해 내려오는 이야기부터, 그림자극, 경극 같은 오락성 공연, 리엔화(年畵)¹⁾같이 복을 기원하는 다양한 중국 풍속들을 모두 포함한다.

이를 애니메이션과 관련하여 좀 더 효과적인 방법으로 분석하기 위해 캐릭터, 스토리, 제작방법 세 가지로 구분하였다. 캐릭터에 대해서는 중국 전통 캐릭터로 전설, 신화, 고전소설 등의 비교적 정형화된 인물, 혹은 동물과 민화 등의 등장 빈도수를 기준으로 삼았다. 스토리는 중국내에 전해 내려오는 신화나 전설, 민담, 우화, 속담, 고전소설 등을 인용했거나 소재로 삼았는지를 기준으로 삼았으며, 마지막으로 제작방법에는 수묵화(수묵담채화 포함), 그림자극, 종이공예, 그 외 경극분장 등의 민간예술 등을 제작에 활용했는가를 기준으로 삼았다.

이 세 가지 조건을 기준으로 중국 애니메이션의 민족문화특성 여부를 알아보고, 역사적 배경을 통해 언제, 어떻게 시작되었으며, 어떤 변화를 겪었는지 살펴보고자한다. 또한 현재 중국이 자국 애니

1) 설날 실내에 붙이는 그림으로 복을 기원한다.

메이션에 민족문화 특성을 유지시키기 위해 교육적으로 어떤 노력을 하는지 알아보기 위해 현재 중국에서 대표되는 애니메이션 대학 2곳의 교과목을 살펴볼 것이다. 이렇게 중국애니메이션의 역사와 현상황을 살펴봄으로서 앞으로 중국애니메이션의 미래를 예측하는데 도움이 되고자 한다.

II. 본론

1. 민족문화특성의 도입

(중국 애니메이션 탄생시기부터 문화혁명 전까지 1922~1965)

1900년대 초 중국은 급변하는 혼란의 시대를 겪었다. 청왕조(1636~1912)가 몰리나고, 쑨원(孫文)을 초대 대통령으로 하는 중화민국이 설립(1912)되었다. 그러나 중화민국 또한 마오쩌둥(毛澤東)이 이끄는 공산당에게 몰리나면서 1949년 지금의 중국인 중화인민공화국이 건국되었다.

정국은 혼란스러웠지만 이 혼란의 시기 덕분에 중국 애니메이션은 탄생할 수 있었다. 1843년 외세에 의해 개항한 상하이에는 1920년대 이미 국제적인 도시로 발달해 있었다. 1918년 상하이에서 상영된 미국 극장용 애니메이션 <뽀빠이(大力水手)> 등에 매료된 만씨 형제²⁾ 들은 애니메이션을 자체 연구,

2) 중국애니메이션의 아버지로 불린다. 만씨 형제는 강소(江蘇) 남경(南京) 출신으로 모두 4형제이다. 차례로 万嘉綜(籟鳴), 万嘉淇(古蟾), 万嘉結(超塵), 万嘉坤(淦寶). 顏慧, 索亞斌, 『中國動畫電影史: 중국애니메이션 영화사』, 中國電影出版社, 2005, p10.

제작하기 시작했다. 1922년 만씨 형제가 1분짜리 광고 애니메이션 <수전동중문타자기(舒振東華文打字機)>를 제작했는데, 이것이 중국 최초의 애니메이션이다. 이후 만씨형제는 광고 애니메이션에 이어서 1926년 <화실대소동(大鬧畫室)>³⁾을 제작했고, 1937년에는 전쟁을 피해 상하이에서 우한(武漢)으로 건너가 중국 첫 번째 유성 애니메이션 <낙타의 춤(駱駝獻舞)>을 제작하게 된다. 전쟁 후에는 다시 상하이로 돌아와 1941년에는 중국 첫 번째 장편 애니메이션 <철산공주(鐵山公主)>를 제작했다.



그림1
<철산공주(鐵山公主)>

철산공주는 서유기의 내용을 애니메이션화 한 작품으로, 스토리면에서 민족문화의 특성을 포함하고 있는 첫 번째 작품이다. 캐릭터와 동작에 미국 디즈니의 영향이 약간 남아있긴 하지만, 중국의 오랜 고전 서유기의 손오공이란 캐릭터와 의상 디자인은 과거 중국 전통의복에서 아이디어를 얻어 중국적인 민족문화 특성을 보여주고 있다.

이후 이들은, 1942년 태평양 전쟁이 발발하자 애니메이션 제작을 중단하고 홍콩에 체류하다가

1949년 중국 건국 후 다시 상하이로 돌아와 본격적으로 애니메이션 제작에 참여하게 된다.

1937년 8월 항일전쟁 초기 일본은 장춘(長春)에 만주영화협회(滿洲映畫協會)(이후부터 '만영'으로 표시)을 설립해 만주국의 영화를 전면적으로 관리하고자 했다. 항일전쟁 이후 '만영'은 중국 공산당에 의해 1946년 10월 1일 동북영화회사(東北電影公司)로 바뀌면서 중국 첫 번째 영화제작소가 되었다. 동북영화회사(東北電影公司)에서는 <황제의 꿈(皇帝夢)> (1947) 등을 제작했는데, 중국 건국 이후 동북영화회사(東北電影公司)는 상하이로 이주해 상하이영화제작소⁴⁾(上海電影制片厂)(앞으로 '상하이 제작소'라고 표시)와 합쳐지게 됐다. 당시 유명한 만화가 터웨이(特偉)가 총책임자를 맡았다.

건국이후 중국은 전쟁 후유증으로 경제적, 정치적으로 많은 어려움을 겪었다. 이를 바로잡기 위해 중국은 먼저 공산화를 이룬 구소련의 과학기술에서부터 예술분야까지 거의 모든 분야를 모방하고 배우기 시작했다.

애니메이션 분야도 예외는 아니었다. 1920년대 시작된 중국 애니메이션은 만씨 형제에 의해 탄생되었지만, 외국과 비교해 보았을 때, 아직 미국을 모방하고 있었고, 중국만의 예술적 특징을 뚜렷하게 가지고 있지 않았다. 기술 또한 상대적으로 뒤떨어진 편이었다. 이에 중국은 자국 애니메이션의 문제점을 보완하고자 동부 유럽 등 외국의 애니메이션 제작기술을 받아들이고, 구소련에 애니메이션 터틀을 유학 보내 체코와 유고슬라비아 등의 국가에서 애니메이션을 배우게 하여 중국 애니메이션

3) 해외에서 인정하는 중국 최초의 애니메이션이다.
황선길, 『애니메이션 영화사』, 범우사, 1998, p193-197
John A.Lent, 『Animation in Asia and the pacific』,
Indiana University Press, 2001, p7-9

4) 상하이영화제작소(上海電影制片厂)안에 상하이미영(上海美術電影制片厂)이 소속되어 있다. 상하이미영은 애니메이션 제작부이다.

의 발전을 꾀하였다. 중국에 있는 애니메이터들도 '상하이제작소'에서 참관회를 조직해 구소련의 애니메이션을 감상하고, 제작방법을 분석, 참고하며 구소련의 애니메이션⁵⁾을 공부하기 시작했다. '상하이제작소'의 유명한 감독 치엔위엔다(錢遠達) 등도 모두 이시기에 체코의 애니메이터 이지 트른카(Jiri Trnka)에게서 공부했다.⁶⁾

당시 중국 정부는 영화, 애니메이션 사업을 중요시 여겼는데, 현대처럼 산업적인 수익의 목적이 아니라 영화, 애니메이션의 정치선전효과, 교육적 효과의 중요성을 알았기 때문이다. 이러한 이유로 중국 정부는 영화와 애니메이션을 정부아래 관리하고자 하였다. 1953년 중앙인민정부에서 <영화제작 강화에 관한 결정(關於加強電影製片工作的決定)> 발표와 1954년 4월 25일 마오쩌둥의 <10대관계의 강연 논함(論十大關係的講話)>의 문예제작방침에서 중국 애니메이션의 소재와 형식에 대한 개략적인 기본유형을 정했는데, 이로 인해 중국 애니메이션이 가진 특유의 민족문화적 성격을 형성하게 되는 계기가 되었다.⁷⁾

중국애니메이션이 민족문화의 특성을 가지게 된 원인은 위의 정치적인 이유 이외에 애니메이터들의 자발적인 움직임 또한 중요한 역할을 하였다. 중국 건국 후 애니메이션 제작이 안정궤도에 들어가면서 중국 작품이 해외 애니메이션 페스티벌에서 좋은 성과를 거두기 시작했다. 이탈리아 베니스 국제 아동영화제에서 수상한 <까마귀는 왜 검은

색일까(烏鴉爲什麼是黑的)> (1955)의 작품이 심사위원들에게 구소련 작품으로 오인을 받게 되자 중국애니메이터들 자체 내에서 자각의 소리가 나오기 시작했다. 이후 외국작품의 모방은 중국 애니메이션에 불리하다고 판단, 민족화만이 중국 애니메이션의 갈 길이라는 주장이 나오기 시작했다.⁸⁾ 이렇게 미국과 소련의 모방에서 벗어난 중국 애니메이션은 민간예술에서 중국민족문화의 특성을 강조하는 애니메이션 제작방법을 고민하게 되었다. 이렇게 정부와 애니메이터들 자체 내에서 시작된 중국 민족문화특성 찾기는 1950년대 말부터 그 성과를 거두기 시작했다.



그림 2 <거만한 장군(驕傲將軍)>

1956년에 제작된 <거만한 장군(骄傲將軍)>은 민족문화특성을 의도적으로 애니메이션에 도입한 초기 작품이다. 우선 캐릭터를 살펴보면, 얼굴과 움직임에서 거의 완벽한 중국 경극 분장과 동작, 사운드 등을 볼 수 있는데, 이는 애니메이션에 중국민족문화 특성을 도입하기 위해 경극의 요소를 이용했다는 것을 보여준다고 할 수 있다.

이 작품 이후 중국 애니메이터들은 중국전통 민

5) 러시아, 체코, 유고슬라비아의 애니메이션을 말한다.
6) 趙可恒等, 『動畫發展史』, 東南大學出版社, 2006, p23.
7) 論十大關係的講話에서 언급된 '百花齊放, 百家爭鳴'은 예술계의 발전을 위해서 소재와 형식을 다양화한다는 것으로 중국 영상예술 부흥기 때마다 언급되었다. 위의 책, p24.

8) '只有堅持搞民族化, 才是中國動畫發展之路。' 위의 책, p24.

간예술, 문화를 탐색하고 연구하기 시작해 민족문화특성이 강한 작품을 만들기 시작했는데, 대표적 작품으로는 <천궁 대소동 (大鬧天宮)> 을 들 수 있다.



그림 3 <천궁 대소동 (大鬧天宮)>

<천궁 대소동 (大鬧天宮)>의 주인공 손오공은 중국의 고전 서유기의 주인공으로 중국에서 옛날부터 전해지는 전형적인 캐릭터이다. 손오공이라는 전형적인 캐릭터에 경극분장과 동작을 이용함으로써 민족문화특성이 종합된 손오공 캐릭터를 만들어 냈으며, 배경 또한 수묵화를 이용해 동양적인 분위기를 연출하고자 했다. 스토리를 살펴보면, 서유기의 실제 내용을 제작하여 민족문화특성을 보여주고자 했다. 단, 결말을 실제 내용과 다르게 함으로써 애니메이션 적인 유머와 상상력을 표현하기도 했다.

이외 제작방법에서도 민족문화 특성이 대대적으로 이용되었는데, 처음으로 활용된 예가 그림자극과 종이예술이었다. 1958년 중국 애니메이션 창시자 만씨 형제 중 만고담(萬古蟾)에 의해서 중국의 그림자극과 종이예술을 이용한 애니메이션이 등장하게 되었다. 또한 수묵화 효과를 낸 제작방법도 등장했는데, 이는 중국민족문화특성이 가장 뚜렷하게 나타내는 제작방법이다.

종이애니메이션의 대표적인 작품으로는 <수박

먹는 저팔계(豬八戒吃西瓜)>, <영리한 오리(聰明的鴨子)>등이 있고, 수묵애니메이션으로는 <올챙이 엄마찾기(小蝌蚪找媽媽)(1960)>⁹⁾과<목동(牧笛)(1963)>¹⁰⁾등이 있다.



그림 4 <올챙이 엄마찾기(小蝌蚪找媽媽)> 와 <목동(牧笛)>

위의 작품들도 제작방법에서 동양 특유의 화법인 수묵담채화를 사용했을 뿐 아니라 중국 동화와 같은 친근한 내용을 애니메이션화 함으로써 중국 국민에게 더욱더 친근하게 다가갈 수 있었다.

이 시기에는 앞서도 언급했다시피 중국 정부가 영화와 애니메이션 제작에 적극적으로 개입했는데, 이로 인해서 만씨형제들도 제작을 하기 위해서는 정부의 규정에 따라 중국 민족문화성이 강한 작품을 제작해야 했다. 때문에 초창기 자신들만의 특성이나 제작방식에서 벗어나 중국 정부의 뜻에 따라 작품을 제작하게 됨으로써 중국 애니메이션은 초기 미국의 영향과 구소련의 모방에서도 벗어나 중국 민족문화를 찾기 시작했고, 그 특성을 더욱 발전시켜 갔다.

2. 민족문화의 쇠퇴와 지속

9) 중국국화화가(中國國畫大師) 齊白石의 특징이나 화법을 잘 살려서 만든 작품이다.

10) 화가 李克染의 그림의 특색을 살린 작품.

(문화혁명 시기 1966~1976)

‘문화대혁명’(이하 ‘문혁’)의 정식 명칭은 프롤레타리아 문화대혁명(Great Proletarian Cultural Revolution/GPCR), 무산계급 문화대혁명이다. 중국공산당 주석 마오쩌둥(毛澤東)이 중국공산당의 혁명정신을 재건하기 위해 10년간(1966~1976)에 걸쳐 추진한 혁명으로, 원인은 1959년 전후의 소련과의 이데올로기 논쟁이다. 이 논쟁은 나중에 유혈 무력 충돌로 까지 악화되어 중소분쟁이 야기되기도 했다.

예술분야도 ‘문화대혁명’을 피할 수는 없었다. 1966년부터 1972년까지 전국 영화, 애니메이션 제작은 전면적으로 철저하게 통제되어, 거의 모든 영화제작소가 제작정지명령을 받거나 해산하게 됐다. 중국애니메이션 역사에서는 ‘문화대혁명’의 시기는 재난의 시기로 보고 있다. 1967년부터 1971년까지 4년 동안 정부는 전면적으로 애니메이션 제작을 금했다. 이 시기 동안 애니메이션 수와 수준은 급격히 하락했고, 사람들의 사상 또한 굳어졌다. 애니메이션의 소재, 내용, 형식도 단조로워 졌고, 이런 현상은 문화혁명 이후 오랜 시간이 지나서야 회복되었다.

‘문혁’이 애니메이션계에 끼쳤던 영향을 종합해보면 4가지로 말할 수 있다. 첫 번째로 이미 제작된 작품의 비판이다. ‘문혁’ 이전 애니메이션은 신화, 동화, 민간 전설 등의 다양한 소재로 제작됐으나, 이 시기에 와서는 이런 소재가 ‘반혁명적’인 내용이라 하여 전혀 만들 수가 없었다. 뿐만 아니라 1964년 상하이에서 시작된 ‘사청(四清)’ 운동으로

인해 이전에 만들었던 <목동(牧笛)>, <금빛우렁(金色的海螺)>, <공작공주(孔雀公主)> 등의 우수한 작품이 ‘계급 조화론’ 과 ‘무차별 세계’를 이야기 한다고 하여 비판을 받았다. 현재 1960년대 최고의 작품으로 평가받는 <천궁대소동(大鬧天宮)>은 당시 가장 비판을 많이 받은 작품 중 하나이다.

때문에 1964년 이후에 만든 <천궁대소동 하편(大鬧天宮下)>은 1966년 ‘반사회주의’ 작품으로 여겨져 ‘문혁’ 이후에나 상영할 수 있었다.

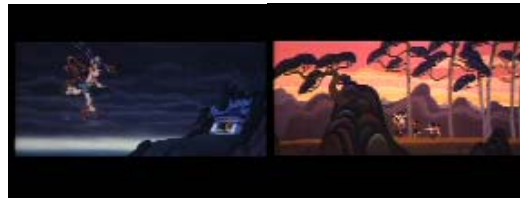


그림 5 <천궁대소동(大鬧天宮)>

두 번째는 중국적 민족문화특성의 퇴색이다. 중국 애니메이션은 1920년 말에 시작되어 약 40여 년 동안 많은 노력 끝에 찾은 중국 민족문화성들을 문화대혁명의 10년 동안 ‘옛 것은 자산 계급의 것으로, 모두 깨끗이 비워야 한다’ 는 주장 아래 전혀 사용할 수 없게 되어 점차 퇴색되어 갔다. 단, 제작방법은 예외였는데, 중국 민속예술 제작방법인 종이에니메이션, 절지 애니메이션 등을 그대로 사용하고 있다. 이것으로 보아 ‘문혁’의 애니메이션에 대한 옛 것의 판단기준이 모호했던 것으로 보인다.

세 번째는 촬영 방법의 간섭이다. ‘문혁’ 기간 동안 제작 과정에도 간섭을 했는데, 작품 안에 반드시 영웅과 적이 나와야 하고, 적은 화면에서 작

고, 멀리 있거나 측면에 위치해 있어야 하며, 검은 색이어야 했다. 반면 영웅은 화면의 앞 또는 중앙에 위치해 있어야 했고, 항상 정면으로 나와야 하며, 어떤 화면에서든지 중앙에 위치해야 했다. 이런 지도층의 간섭은 중국 애니메이션계에 악영향을 끼쳐 촬영 기술 발전을 방해하는 요인이 됐다. 마지막으로 생산량의 저하와 내용의 단순화를 들 수 있겠다. 문화대혁명 10년 동안 만들어진 애니메이션은 모두 합쳐 약 17편 정도였다. 기존에 있던 유능한 감독들은 비판을 받고 대부분 강제노동으로 농촌에 내려갔다. 작품 소재에 대한 제한도 너무 심해 '계급투쟁'과 '혁명의 개념'을 위한 내용이 아니면, 허가를 받을 수 없었으므로, 이 시기에 만들어진 작품의 내용은 모두 한결 같았다.¹¹⁾

결과적으로 문화혁명시기 중국 애니메이션은 캐릭터, 내용면에서도 쇠퇴했지만, 제작방법에서의 민족문화특성은 지속되었다고 볼 수 있겠다. 이 시기의 대표적인 작품으로는 <放學以后(방과후)>, <小号手(소년병나팔수)> 등이 있다.

3. 민족문화의 재강조 “중국학파” (1976~1980년대 중반)

문화대혁명이 끝난 뒤 1978년 말부터 중국은 개혁개방을 하기 시작했다. 제11회 삼중전회(三中全會:중국공산당 중앙위원회 전체회의)이후, 문예계는 오랜 억압에서 벗어나 다시 회복되기 시작했다. 이로써 중국 애니메이션계도 제2의 번영기를 맞이

하게 된다. 특히 1979년 열린 '제4회 전국문예제작 대표회의(全國文藝工作者代表大會)'에서 다시 문예의 발전을 중요시 하게 되면서 사람들의 사상도 전환되었다.¹²⁾

개혁개방 이후 몇 년 동안 중국 내에 새로운 애니메이션 제작부도 생기게 되었다. 베이징과학교육영화제작소(北京科教電影制片厂), 광시영화제작소(广西電影制片厂), 랴오닝과학교육영화제작소(遼寧科教電影制片厂), 베이징청년영화제작소(北京青年電影制片厂) 등의 제작소에서 애니메이션 작품을 제작하기 시작했다. 새로운 제작소가 설립되면서 상하이제작소의 독점제작 상황은 조금씩 변화하기 시작했다. 교육기관도 다시 교육을 시작할 수 있게 되었으며, 이는 중국 애니메이션계에 새로운 활력이 되었는데, 이 시기 전국적으로 제작된 애니메이션은 200편이 넘었다. 애니메이션의 주제 또한 정치 내용위주에서 새로운 주제가 제작되었고, 애니메이션의 소재, 예술 형식, 제작기법 등에서도 많은 발전이 있었으며 계속해서 새로운 성과가 나왔다.

먼저 스토리면에서, 소수민족 민간전설, 속담 등을 애니메이션화 한 작품을 살펴보면 <나비샘물(蝴蝶泉)>(1983), <나자의 용궁소동(哪吒鬧海)>(1979), <아홉 색의 노루(九色鹿)>(1981), <천서기담(天書奇譚)>(1983) 등이 있고, 동화를 애니메이션화한 작품으로는 <고양이미미(好猫咪咪)>(1979), <까만수닭(黑公鷄)>(1980), <늑대의 초대(老狼請客)>(1980), <원숭이 달 건지기(猴子撈月)>(1981) 등이 있다.

소재 이외에 제작 방식과 표현도 다양화 되었는데

11) 『中國動畫電影史：중국애니메이션 영화사』 顏慧，索亞斌，中國電影出版社，2005, p95.

12) 『動畫發展史』，趙可恒等，東南大學出版社，2006, p27.

데 제작방법과 표현의 발달은 이 시기의 가장 큰 특징이다. 그 대표적인 작품으로는 <세승려(三个和尚)>을 들 수 있겠다.

<세승려(三个和尚)>는 전통적인 민족문화특성의 기법을 현대화에 맞게 재표현 했다는데 그 의의가 있다고 하겠다. 중국 수묵담채화를 표현하면서도 산, 물, 해 등을 간결하고 선명하게 현대적으로 표현했다. 캐릭터 또한 이전 작품처럼 섬세하거나 복잡하지 않고 간결하게 표현함으로써 동양화의 '여백의 미'를 살리면서도 현대적인 감각을 잘 표현했다는 평을 받고 있다.

이 시기 민족문화특성이 짙은 중국애니메이션이 해외 애니메이션 페스티벌에서 다시 수상하게 되면서 중국애니메이션은 '중국학파'라는 이름으로 해외에서 인정받기 시작했다. 또한 애니메이션 이론연구도 시작되었는데, 1980년 중국 영화출판사(中國電影出版社)에서 출간된 <애니메이션 극본 창작(美術電影劇本創作)>은 중국 건립 이후 첫 번째 애니메이션 이론서였다. 이어 1981년 중국영화출판사에서 <애니메이션 영화기법(美術電影動畫技法)>이, 1983년에는 <애니메이션 영화 창작 연구(美術電影創作研究)>가 연이어 출판되면서 애니메이션 교육도 점차 체계화 되어 갔다.

4. TV와 해외 애니메이션에 의한

중국애니메이션의 쇠퇴기

(1980년대 중반~ 1990년대 중반까지)

문화대혁명 이후 중국 애니메이션의 성공은 중국 애니메이터들에게 자신감을 주었다. 또한 중국

내 TV보급으로 TV 애니메이션의 수요가 늘어나면서 애니메이션 제작에 활기를 불어넣기 시작 하면서 애니메이션 제작이 갑자기 늘어나게 되었다.

1984년 중국 TV제작센터(中國電視劇制作)에 애니메이션 제작실이 설립되었고, 중국 연해지역에 중외합작(中外合資)과 외국독자 기업(外方獨資)의 애니메이션 회사도 들어와 해외와의 교류가 시작 되었다.

하지만 이런 변화는 중국 애니메이션을 위협하는 결과를 낳았다. 개혁개방으로 해외와의 교류를 본격적으로 시작한 중국은 보급된 TV의 시청분을 맞추기 위해 국내에서 부족한 애니메이션을 해외 애니메이션으로 채우게 되었다. 이때 일본애니메이션 <아톰>이 중국에 수입되었는데, <아톰>이 중국 시청자들에게 폭발적인 호응을 얻으면서 중국 애니메이션은 중국 시장에서 점점 설자리를 잃게 되었다.

또한 1980년대 중후반부터 외국 애니메이션 제작회사가 중국에 진출하게 되는데, 중국 애니메이터들이 외국 제작회사를 선호함으로써 중국 내 애니메이션 제작 인재들이 점차 빠져나가기 시작했다. 이런 현상은 점점 심해져 1988년 이후에는 상하이 제작소마저 인재들이 부족한 상황에 이른다.

이렇게 중국 애니메이션의 위기가 점점 심해져도 중국 정부와 국민의 모든 관심은 중국의 경제 성장에 초점이 맞춰져 애니메이션은 상대적으로 무관심의 대상이 되었다. 주목 받지 못하는 애니메이션은 점차 잊혀져가고, 점점 설 자리를 잃어갔다.

이 시기의 교육은 몇몇 학원에서 제작 기술을 가르치는 것이 주된 교육과정이었고, 정규 학위 과

정으로는 베이징영화학교의 애니메이션 전공이 유일한 교육기관이었다.

단편애니메이션은 이전과 비슷하거나 새로운 시도가 조금씩 이루어 졌지만, TV애니 시리즈 제작에서는 경험상 미숙으로 훌륭한 작품이 나오지 못했다. 대표적인 작품으로는 단편에서는 <山水情(산수정)>, TV시리즈로는 <十二生肖的故事(12띠의 동물이야기)> 등이 있다.

5. 산업화 속의 민족문화 재도입 (1990년 중반~ 현재까지)

1990년 10월 국가 광전부 영화국(國家廣播電影局)에서 '전국 애니메이션 합동회의(全國動畫聯席會議)', 가 열렸을 때, 상하이 제작소가 대표로 23개 애니메이션 제작소와 연명으로, 중앙선전부(中央宣傳部), 광전부(廣電部), 중앙사상선전부(中央思想宣傳工作) 의 지도자 조직에게 <중국애니메이션 영화사업보고(關於法轉我國動畫電影事業的匯報)>를 제출했다. 이는 당과 정부에 애니메이션 생산기업에 지속적인 지원 보호를 요청한 것으로, 국가 정책, 입법, 가격 등에 대해서 구체적으로 건의를 했다. 이 연합회의는 중국 수립 이후 처음으로 정부 이름하에 조직된 애니메이션 전문회의였다. 회의에서 '해외 교류를 확대해, 해외의 것을 받아들이면 TV애니메이션 발전에 큰 힘이 될 것이다'라는 제작방침은 중국 애니메이션의 발전에 주도적인 작용을 했다.¹³⁾

1995년부터 중국 영화방영공사(中國電影放映公

司)는 애니메이션에 대해서 계획경제정책을 적용하지 않기로 했고, 또한 생산 제작지지도 하지 않기로 했다. 이로써 중국 애니메이션은 좀 더 자유로운 환경에서 시장성을 추구하게 되었다. 또한 이후 중국 애니메이션의 주제의식도 정치성 계몽성에서 벗어나 사회 효과적인 이익과 경제 이익을 생각하는 것으로 전환 되었다. 국가경제 체제의 개혁이 심화됨에 따라 애니메이션 예술성도 사업적 가치가 있다고 판단해 애니메이터들도 중국 애니메이션의 질을 높이는 데 주력했다.

2000년 이후 애니메이션 교육도 크게 발전했는데, 저명한 예술학교와 미술학교 그리고 종합대학에서 애니메이션 전공을 잇달아 개설하기 시작했다. 2002년 말 애니메이션 전공학교가 70곳에서, 2006년에는 447곳으로 급증했고, 학생 수도 5~6천명에서 3만 명 이상으로 늘어났다. 애니메이션 제작회사도 1980년에 20곳이었는데, 2002년 120곳이 넘어섰다.

이에 중국 정부는 2004년 12월 6일 국가 애니메이션 산업기지와 국가 애니메이션 교육연구 기지 선정 작업을 가졌다. 선정된 국가 산업 기지로는 후난금룡카툰회사(湖南金鷹影卡通有限公司), 삼진카툰(三辰卡通集團), 상하이미술영화제작소(上海美術電影制片廠), 중앙TV방송국(中央電視台), 중국국제TV총공사(中國國際電視總公司) 등 9곳이 선정되었고, 국가 애니메이션 교육연구기지로는 베이징영화학교(北京電影學院), 중국찬메이대학(中國傳媒大學), 지린예술대학 애니메이션대학(吉林藝術學院動畫學院), 중국미술대학(中國美術學院) 등이 선정되었다.

규모면으로는 애니메이션의 산업화가 급속하게

13) 『中國動畫年鑒2006』, 中國動畫年鑒編輯部, 2006, p604.

이루어지고, 교육기관도 많이 늘어났지만, 애니메이션 작품으로 보면, 생산량이 늘어났다는 것 외에는 전반적으로 말해서 아직 세계에서 높은 수준은 아니다. 이에 중국 당국은 자국 애니메이션을 발전시켜 시장 수요를 충족시켜야하며 민족문화를 발전시켜야 한다고 주장 하고 있다. 중국이 계속해서 민족문화특성을 주장하는 이유로는 과거의 “중국학파”라는 명예를 다시 되찾고자 함도 있을 것이고, 현대 서구문화의 영향으로 급속하게 서양화 되어가는 중국민족문화를 지켜가고자 함도 있을 것이다.

중국민족문화특성을 지켜가기 위한 노력이 가장 뚜렷하게 보이는 곳이 중국 애니메이션 교육과정으로 민족문화 관련 교과목의 개설이다. 중국의 교육과정을 살펴보면, 2000년 이후 우후죽순처럼 개설된 애니메이션 전공의 교육과정은 주로 제작 위주의 수업이 대다수를 차지했다. 기술 위주의 교육이 이루어지다 보니, 스토리나 창작방식이 단순한 것이 특징이었다. 이것은 우리나라 초기 애니메이션 교과 과정에서도 보였던 현상이다. 이에 최근 중국학교들은 다시 중국적인 특색을 찾고자 민족예술 수업을 하는 곳이 점점 늘어나고 있다.

중국에서 가장 지명도 있는 애니메이션 대학 2곳의 민족문화예술에 관련된 교과 과정을 살펴보면 다음과 같다.

<표1> 중국 주요 애니메이션 대학의 민족문화예술 관련 수업

중국찬메이대학 애니메이션대학(2008) (中國傳媒大學動話學院)	베이징 영화학교 애니메이션대학(2007) (北京電影學院動畫學院)
중국미술역사	민간미술
중국 회화와 서예	
중국민속예술	

위의 <표1>을 보면 비록 아직은 미비하지만, 중국미술과 민속예술, 민간미술 뿐 아니라 서예까지도 교육과정에 참가함으로써 중국 예술과 민족문화 각 분야를 접해 볼 수 있도록 하고 있다. 또한 최근 『애니메이션과 민간미술(動畫造型與民間美術)』¹⁴⁾이 서적으로도 출판되어 더욱 체계적인 교육이 가능해 졌다.

중국 애니메이션은 최근 많은 변화를 겪고 있다. 중국 건국 이래 정부 주도로 제작되었던 애니메이션은 선전성과 교육성이 강했다. 하지만 산업화로 바뀌면서, 내수시장을 다지기 위해 정부 정책이 만들어졌고, 그에 따라 학교에 애니메이션전공 또한 급속도록 늘어났다. 한동안 제작 기술 교육에만 급급했지만, 최근 옛날 ‘중국학파’로 인정받았던 영화를 되돌리기 위해 민족예술에 눈을 돌려서 교육을 하고 있다.

III. 결론

중국이 민간예술과 애니메이션을 연결하려는 노력은 중국 건국 초기부터 지속되어 왔다. 중국 애

14) 『動畫造型與民間美術』樂偉麗, 中國傳媒大學出版社, 2007, p142-164

니메이션 역사를 살펴보면, 자국적인 애니메이션을 고심해 만들었을 때, 더 예술성 있고 우수한 작품들이 나와 해외에서 인정받았다. 중국의 입장에서 민족문화예술을 애니메이션 제작에 도입하는 것은 민족문화예술도 알리고, 독특한 민족성이 있는 애니메이션을 제작할 수 있는 일석이조의 방법이었다. 따라서 득이 더 많다고 할 수 있겠다.

이 때문에 중국도 지속적으로 자국적인 애니메이션을 제작하고자하고, 최근에 다시 이 방법을 더 발전시키기 위해서 교육과정에도 넣고 있는 것이다. 그 좋은 예로 <山水情(산수정)>이후 10여 년이 넘게 거의 제작되지 않았던 수묵담채 애니메이션이 2003년 3D애니메이션으로 다시 등장한 것을 보면 알 수 있다.

Ode to summer(여름날의 송시)는 모든 제작과정을 3D 애니메이션 프로그램 마야로 만든 작품으로, 과도한 시간과 노력이 필요했던 수묵담채 애니메이션 제작기법의 단점을 보완한 새로운 시도라고 할 수 있다. 3분 정도의 단편 애니메이션으로 만들었지만, 스토리만 좋다면 수묵담채 애니메이션이 장편으로도 가능하다는 것을 보여준 좋은 시도였다.



그림 6 <Ode to summer(여름날의 송시)>

최근 제작되는 학생 단편들도 이런 중국 민간문화예술을 곳곳에 활용하여 중국고유의 분위기를 연출하고 있다.

물론 한국 애니메이션에서 동양적이고 한국적인 요소를 찾는 노력이 전혀 없었고, 작품에 한국적인 요소가 전혀 없다는 것은 아니다. 한국문화 콘텐츠진흥원에서 진행했던 한국문화원형이 이러한 노력의 예이고, 작품에서도 간혹 수묵 애니메이션(비오는 날의 산책), 수묵담채 애니메이션이 제작되어 해외에서도 좋은 평을 받고 있다. 또한 이성강 감독의 '오늘이'는 한국적인 신화 스토리와 문양 요소를 작품에 잘 적용했다는 평을 받았으며, 2007년 중국에서 개최된 '한국우수애니메이션 정기상영회'에서도 좋은 호응을 받았었다. 또한 성백엽 감독의 '오세암'도 한국적인 정서와 한국의 풍경을 잘 표현했다는 평을 받고 있으며, 해외에서도 인정받은 작품이다. 하지만 이런 자국문화예술의 애니메이션 도입이 지속적으로 진행되지 않고, 개인의 차원에 머물기 때문에 더 넓게 활용되지 않는다는 것이 아쉬울 뿐이다. 단발성 현상에서 더 지속하고, 발전되기 위해서는 좀 더 체계적인 방법이 필요하고, 그러기 위해서 중국처럼 교과과정에 편입 시키는 것도 좋은 방법 중 하나라고 여겨진다. 민족문화특성을 고집하는 것이 애니메이션에 득이 될지 득이 될지는 앞으로 중국의 경우를 더 지켜 봐야 판단을 할 수 있을 것이다. 하지만 점점 세계화 되고 서로 밀접하게 교류하는 상황에서 자국의 이미지를 갖는다는 것은, 산업면에서 좋은 홍보 효과를 가져 올 수 있고, 개인작품 면에서는 자신을 특화시킬 수 있는 좋은 도구 또는 방법이 될 수 있다. 따라서 앞으로 중국 애니메이션의 경향을

예측해 본다면, 중국은 애니메이션에 있어서 민족 문화 특성을 지속, 강화할 것으로 보이며, 민족문화특성을 유지하고, 강화하기 위해 애니메이션 교육에 민족문화예술 과목을 더욱더 체계적으로 투입할 것으로 보인다.

참고문헌

황선길, 『애니메이션 영화사』, 범우사, 1998, pp193-197.
서진영, 『21세기 중국 외교 정책 '부강한 중국과 한반도'』, 폴리테리아 출판사, 2006년, p57-59.
John A.Lent, 『Animation in Asia and the Pacific』, Indiana University Press, 2001, p7-9
顏慧, 索亞斌, 『中國動畫電影史: 중국애니메이션 영화사』, 中國電影出版社, 2005, pp10-96.

趙可恒等, 『動畫發展史』, 東南大學出版社, 2006, p24-27.
中國動畫年鑒編輯部, 『中國動畫年鑒2006』, 中國傳媒大學動話學院, 2006, p604.
中國動畫年鑒編輯部, 『中國動畫年鑒2007』, 中國傳媒大學動話學院, 2007, p608.
動畫產業年報課題組, 『中國動畫產業年報2004-2005』, 北京電影學院動畫學院, 2006, p2-11
變偉麗, 『動畫造型與民間美術』 中國傳媒大學出版社, 2007, p142-164.
北京電影學院動畫學院
<http://www.bjanimation.com/web/index.asp>, 2009년 7월2일
中國傳媒大學動話學院
<http://animation.cuc.edu.cn/channel?id=4>, 2009년 7월2일
바이두백과(百度百科)
<http://baike.baidu.com/view/206879.htm>, 2009년 7월2일

ABSTRACT

Art of National cultural in Chinese Animation

Jin-young, Kim, Jae-woong, Kim

As an exploratory research on China's animation, this study aims to enhance an understanding of the trends and characteristics of China's animation through examining its history and to forecast its future development trajectory. From its founding to recent period, China tried to maintain Communist political system through imbuing national identity to its people through management and supervision of media products under direct government's leadership in combination with ideological education. Such policy was also implemented in animation, major audience of which is children. With regard to the introduction of the policy and its influence, five historical phases could be identified as follows. During the first phase, from the founding of the Republic until the Cultural Revolution, national culture was introduced to China's animation. The second phase, which corresponds with the Cultural Revolution period, marks the decline of national culture. National culture was reemphasized during the third phase that follows the Cultural Revolution, which led to the nomination of the 'China school,' followed by the fourth phase, during which China's animation suffered the second decline due to the spread of TVs and foreign animation imports. Reintroduction of national culture on China's animation in the context of rapid industrialization process before and after 2000 characterizes the recent phase.

It can be expected that although there could be some change in methods and forms, China's animation, which introduced national culture from its inception and maintained remarkable resilience following the period of decline, will continuously stress the its own national cultural identity.

Key Word: China's animation, history, national culture

김진영

중앙대학교 첨단영상대학원 박사과정
서울시 동작구 흑석동 아트센터 1층 114호

tel: 010-9949-9819

jinuoung@hanmail.net

김재웅

중앙대학교 첨단영상대학원 교수
서울시 동작구 흑석동 아트센터 1층 114호

tel: 02) 820-5416

kunstoma@yahoo.co.kr