

## 중국 고전의 공포 애니메이션 구현 가능성 연구<sup>1)2)</sup>

- I. 연구대상 및 의미
  - II. 중국의 고전 이야기
  - III. 중국애니메이션의 현황
  - IV. 중국 애니메이션 발전의 새로운 방향
  - V. 애니메이션에 공포 요소 들어가는 가능성 분석
  - VI. 결론
- 참고문헌  
ABSTRACT

굴림, 최철영

### 초 록

중국은 경제의 급속한 발전으로, 엔터테인먼트 산업도 급성장하고 있다. 최근 5년간 중국 영화 시장은 많은 발전을 하였으며, 이와 함께 TV 프로그램도 다양해지고 있고 스마트폰의 대중화로 인하여 인터넷은 새로운 인기 매체가 되었다. 이러한 환경에서 중국은 애니메이션에 대한 수요가 증가함에 따라 애니메이션 제작량이 해마다 증가하고 있으며 그와 동시에 외국 애니메이션의 도입량도 함께 늘고 있다. 그러나 동등한 경쟁 여건 속에서 중국 애니메이션의 경쟁력이 뒤처지는 상태이다.

본 논문은 중국 고전 이야기 바탕으로 만든 애니메이션의 발전 상황과 문제를 분석하고 발전 방향을 제안한다. 또한 중국 고전 이야기 바탕으로 만든 영화들과 애니메이션 <파라노만>(Paranorman)의 공포요소들을 분석해보고 중국 고전 이야기를 바탕으로 만들어진 애니메이션에 공포 요소를 추가하는 것에 대한 가능성을 토론하고자 한다.

주제어 : 공포, 애니메이션, 중국 고전 이야기

- 
- 1) 본 논문은 2014년 5월 30일 부산대학교에서 개최된 ‘(사)한국만화애니메이션학회 상반기 종합 학술대회 논문집’에서 ‘중국 애니메이션의 과거와 현재 고찰 연구’을 보완한 것입니다.
  - 2) 이 논문은 2014년도 Brain Busan 21사업에 의해 지원되었으며 2014학년도 동서대학교 교내연구비 지원과제에 의해 연구되었음.

## I. 연구대상 및 의미

세계 각 민족들은 각자의 신화와 전설들을 가지고 있다. 이러한 신화와 전설의 종류는 매우 다양하고, 그 내용은 각양각색의 불가사의한 이야기를 내포하고 있다. 중국의 경우를 보면 넓은 의미에서의 신화는 원시신화, 종교신화, 문학신화 그리고 민간신화와 전설이 있다.<sup>3)</sup> 이러한 전설에 관한 이야기는 후세문학과 영상물 창작의 중요한 근원이 되며, 애니메이션 또한 예외가 아니다. 신화와 전설은 민족문화의 정수로서, 각 민족마다 대대손손 내려져오는 것이다. 더 나아가 신화와 전설은 이야기 속의 기묘하고 환상적인 색깔과 교육적 의미가 담겨 있기 때문에 애니메이션 작품에서 자주 볼 수 있는 내용 중의 하나가 된 것이다. 중국은 국토면적이 넓고, 민족의 수가 많으며 신화와 전설 또한 다양하여 애니메이션 창작에 풍부한 소재거리를 제공해준다. 중국 애니메이션의 발전에 대해서만 말하자면, 한동안 고전 신화와 전설을 내용으로 한 애니메이션이 많이 출현하였다. 이러한 작품들이 증가하면서 점점 많은 문제점들이 나타나기 시작하였다. 관중들이 이미 대부분 서적이거나 드라마를 통해 이러한 신화와 전설을 접해왔기 때문에 쉽게 흥미를 유발하지 못한다는 것이다. 또한, 애니메이션의 서술방식이 매우 단순하고, 직설적으로 오로지 이야기의 원인과 결과만 서술하고 있어 분위기 묘사가 부족하다. 특히 이야기를 각색하는 방식이 대부분 비슷하고, 연령이 낮은 아이들을 주 타겟으로 하였기에 많은 관중들을 매료시키지 못하였다. 시간이 흐름에 따라 중국 고전 신화와 전설을 내용으로 한 애니메이션은 점점 사라져가고 있다. 반면에 미국과 일본의 신화와 전설은 여전히 영화 또는 애니메이션으로 표현되고 있기에 본 문은 이러한 현상을 중심으로 하여 중국 고전 전설을 내용으로 하는 애니메이션의 발전방향에 대해 탐구해보고자 한다.

---

3) 王增永(2007), 『神话学概论』, 中国社会科学出版社, pp.4.

## II. 중국의 고전 이야기

고전 신화와 전설같은 이야기들은 미국이나 일본 애니메이션들에게서 지속적으로 사용되어져 온 소재들이다. 디즈니 애니메이션의 경우, 1937년의 <백설공주와 일곱 난쟁이>부터 2013년의 <겨울왕국>까지 안데르센 동화나 그림동화의 내용을 기반으로 제작된 작품이 제작되었다. 현대 일본 애니메이션의 대표로 여겨지는 미야자키 하야오의 작품에도 일본 전형의 전설이나 귀신이 등장한다. 중국 애니메이션 또한 중국 고유의 신화와 전설을 각색한 작품이 많다. 이러한 점에서 고전 신화와 전설은 애니메이션 창작의 재료로서 애니메이션의 무한한 변신을 가능하게 해줄 수 있는 깊은 원천이라고 할 수 있다.

넓은 중국 대륙에 퍼져 있던 여러 종족들의 신화와 전설에 관한 이야기의 유형은 매우 다양하다. 중국신화는 중국 문화와 역사의 일부분이라고 말할 수 있다. 신화라는 단어는 고대 그리스에서 최초로 사용되었다. 본래의 뜻은 전설, 이야기, 우화가 함께 혼합된 것으로 청나라 민초 때, 중국에 들어오게 되었고, 19세기 20년대에 들어서서 중국 전역에 널리 보급되기 시작하였다.<sup>4)</sup> 중국 신화는 생명의 기원부터 다양한 괴담까지 종류가 많이 존재한다.

중국의 기록된 최초의 신화는<산해경>(山海经),<수경주>(水经注),<상서>(尚书),<사기>(史记),<여씨춘추>(吕氏春秋)등의 책에서 볼 수 있다. 특히 <산해경>은 중국 신화 학자 원가(袁珂)에 따르면 중국 신화를 연구하기 위해서는 이 책부터 시작해야 한다는 정도로 중요성을 가지고 있다. <산해경>은 모두 31,000자로 이루어져 비록 보존된 것은 상고신화의 단편이다. <산해경>에는 총 435 종의 동식물이 기록되어 있을 뿐 아니라 식물에 관한 신화, 해외의 풍설, 무당에 관한 풍습도 기재되어 있다.<sup>5)</sup> 그 밖에도 중국에서는 귀신이야기나 괴담을 기록한 책들이 많았다. 예

4) 潜明兹(2010), 『中国古代神话与传说』, 中国国际广播出版社, pp.2-59.

5) 潜明兹(2010), 『中国古代神话与传说』, 中国国际广播出版社, pp.2-59.

를 들어 <요재지이>(聊齋志異), <서유기>(西游记), <봉신연의>(封神演義), <경화연>(鏡花緣)등 있다. <산해경>에서 나온 모든 괴물들은 다른 귀신이야기나 괴담을 기록한 책들이 후세의 문학 창작에 매우 좋은 소재를 제공하였다.

이런 중국 전통문화의 영향으로 애니메이션의 발전에 대해서만 말하자면, 한동안 고전 신화와 전설을 내용으로 한 애니메이션이 많이 출현하였다. 그 예로<나타노해>(哪吒鬧海),<대묘천궁>(大鬧天宮),<보련등>(寶蓮燈),<천서기담>(天書奇談),<촉직>(促織),<경화연>(鏡花緣)등을 들 수 있다.

청나라 포송령(蒲松齡)이 집필한 <요재지이>는 중국 지괴소설의 최고의 작품으로, 민간에 떠도는 이야기들을 수집하고 정리하여 완성하였다. 전체 491편으로 되어있으며, 각종 불가사의한 이야기와 인간과 귀신, 요괴간의 상상을 초월하는 관계를 통해서 당시 정치의 어두운 면을 과감하게 폭로했다. <촉직>(促織)은 <요재지이>중의 한 편으로 1982년에 단편 애니메이션으로 제작된 적이 있다. 천자의 작은 취미가 백성들에게 깊은 재난을 가져올 수 있다는 도리를 설명하고 있다.<sup>6)</sup> 청나라 시대의 장편소설 중에 이여진(李汝珍)이 쓴 <경화연>은 기이하면서도 풍자성이 돋보이는 책이라고 할 수 있다. 이 소설은 1991년에 4회의 애니메이션으로 각색되었다. 애니메이션의 내용은 주로 소설의 전반부분의 내용을 각색한 것으로, 책에서는 신기하고 기이한 동물과 나라가 많이 소개되고 있었다. 예를 들어 여인이 나라의 군주이고, 여인이 한 가정의 가장이며, 남자는 여자의 지배를 받는 나라 여아국(女兒國) 등이 있다.<sup>7)</sup> 애니메이션인 <경화연>과 <촉직>은 고전 이야기를 각색하여 성공한 애니메이션의 예라고 볼 수 있는데 당시의 애니메이션 제작 기술이 완벽하지 않았지만, 그 내용이 원작을 기초로 각색하여 성공하였고, 중국적인 느낌도 짙은 작품이라고 볼 수 있다.

6) 张稔穰(1995), 『聊齋志異艺术研究』, 山东教育出版社, pp.383-384.

7) 孙佳讯(1984), 『《鏡花緣》公案辨疑』, 齐鲁书社, pp.119.

### Ⅲ. 중국 애니메이션의 현황

#### 1) TV 애니메이션

중국 중앙, 성, 시 및 지방의 TV 방송국들은 천 개 이상 존재하며 그 중 애니메이션 전문 채널이 4개가 있고, 어린이 채널은 29개가 있다. TV에서 애니메이션을 방송하려면 광전총국에서 발표했던 ‘국산 TV애니메이션 발행 허가증 신고 방법’(国产电视动画片发行许可证申报程序)의 12가지 항목에 전부 해당하는 허가증을 받아야만 한다.

- 1 헌법에 명시된 기본 원칙과 반대되는 내용
2. 나라의 통일, 주권과 영토의 안전을 해치는 내용
3. 국가 비밀을 유출시킨 거나, 국가 안보, 이익과 명예를 훼손할 경우
4. 민족적 적개심과 민족 차별을 일으키거나 단결을 훼손, 민족의 풍습, 습관을 존중하지 않는 내용
5. 사이비 종교를 선양한 거, 미신을 믿는 내용
6. 사회 질서와 안정을 파괴하는 내용
7. 음란, 도박, 폭력과 범죄 등을 조장 하는 내용
8. 타인을 비방하거나 모욕하는 내용, 타인의 합법적 권익을 침해
9. 사회 공중도덕이나 민족의 우수한 전통문화를 해치는 내용
10. <방송 프로그램 제작 경영 허가증>을 취득하지 않았을 경우
11. ‘국산 TV 애니메이션 소재 기획 심사’에 통과하지 못할 경우
12. 법률, 행정법규와 국가가 규제를 금지하고 있는 다른 내용일 경우<sup>8)</sup>

기본적인 원칙들이지만 구체적인 법률이 아니며 감독관들의 주관적인 평가를 받고 허가증을 받는다. 또한 TV에서 방송한 애니메이션은 어린이들을 위한 것이어서 보다 엄격한 심사를 거친다고 할 수 있다. 2006년부터 정부에서 애니메이션 산업에 관심이 높아지고 산업의 발전을 위한 지원정책들이 많이 증가하여 중국

8) 国产电视动画片发行许可证申报程序(2008),国家广播电影电视总局.

애니메이션 제작량이 해마다 증가하는 현상을 보이고 있다. 광전 총국에서 TV애니메이션 제작 발행 상황의 통계를 매년 표와 그림으로 발표하고 있다. 정부의 정책에 힘입어 중국 애니메이션의 제작과 방영 횟수는 매년 크게 성장해가고 있다.

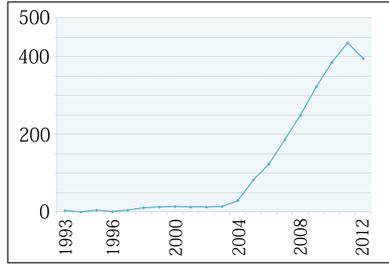


표 1. 1993~2012년 중국 TV 애니메이션 제작 편수의 상승 추세

그러나 관객 연령층에 제한이 있어 애니메이션 소재의 폭이 좁은 편이다. 2013년 6월, 2012년 6월, 2011년 6월과 2010년 6월의 애니메이션 제작 기획을 보면 신화와 전설 같은 내용들은 점점 줄어들고 동화와 교육 내용의 소재가 전체 애니메이션의 절반을 넘는 비율을 보이고 있다.<sup>9)</sup>

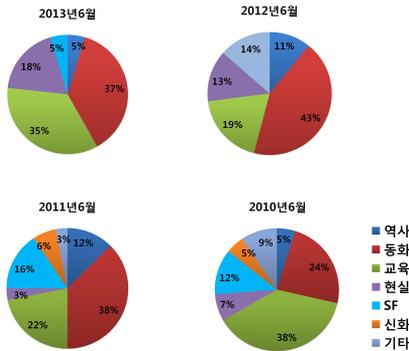


표 2, 2010~2013년 6월에 중국 TV 애니메이션 제작 기획

9) 广电总局关于全国国产电视动画片制作备案公示的通知(2010~2013),国家广播电影电视总局.

## 2) 극장 애니메이션

최근 5년 동안 중국 영화 시장은 아주 빠른 속도로 성장하고 있다. 중국 영화 흥행 수입이 2008년에 43.41억 위안화였으며, 2012년에 흥행 수입은 170.73억 위안화로 일본을 넘어 전 세계 두 번째로 큰 영화 시장이 되었다. 중국 영화 시장은 5년간 아주 빠른 속도로 발전한 것을 볼 수 있다. 영화 시장과 같이 영화 애니메이션 시장도 빨리 성장하고 있는데 극장 애니메이션의 흥행 수입은 2008년에 3.7억 위안화이고 2009년에 5.42억 위안화, 2010년에 6.23억 위안화, 2011년에 16.85억 위안화, 2012년에 30억 위안화로 발표되었다.<sup>10)</sup> <표 3>은 2013년 4월부터 7월 사이에 중국에서 상영한 중국 애니메이션들 3편과 미국 애니메이션 <크루즈 패밀리>(The Croods)의 흥행 수입 비교이다. 미국 애니메이션의 흥행 수입은 중국 애니메이션의 7배~15배로 나타난다. 중국 어린이날 사이에 아이들 위해 상영한 여러 국산 애니메이션들이 미국 애니메이션과 차이가 많은 이유는 성인 관객의 동행비용이라고 할 수 있다.

2012년에 상영 허가증을 받은 애니메이션 영화는 33편인데 2011년의 24편보다 37.5% 증가하였다. 그 중 이미 상영한 애니메이션 영화는 25편이나 된다. 그러나 대부분 어린이를 대상으로 만든 애니메이션이다. 베이징 바순(Vasoon) 애니메이션회사에서 만든 <쿠이바>(魁拔)는 처음으로 관객을 명확히 14세 이상관람가로 규정한 중국 애니메이션이다. 총 5부작으로 기획되었고 2011년 첫 편이 개봉한 후 관객들에게 호평을 받았다. 첫 편의 영향으로 2013년 5월에 상영한 2부는 개봉 일주일 만에 흥행수익 2000만 위안화를 돌파하였다. <표 4>는 1부와 2부의 흥행정보를 나타낸 것이다. 이 영화는 오타와 국제애니메이션 페스티벌에서 장편 애니메이션 경쟁작 뿐만 아니라 중국 애니메이션 작품들 중에 처음으로 북미 지역에 개봉한 애니메이션이 되었다.

---

10) Movie Weekly 剧角电影观察(2013),北京剧角映画文化传媒有限公司, 特刊第03期, pp.4-14.

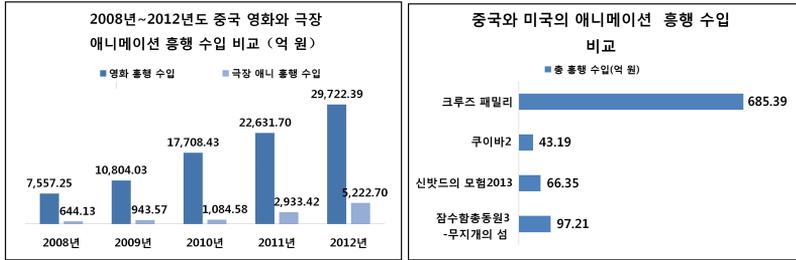


표 3. (좌)2008~2012년도 중국 영화와 극장 애니메이션 흥행 수입 비교, (우)2013년 4월~7월 중국에 상영한 극장 애니메이션 흥행 수입 비교

제목	제작회사	자본금 (억 위안화)	흥행수입 (억 위안화)	상영 날짜	대상
쿠이 바1	Vasoon Animation	60.95	6.09	2011	14세 이상
쿠이 바2	Vasoon Animation	34.83	43.20	2013	14세 이상

표 4. <쿠이바1>과 <쿠이바2>의 제작 및 상영 상황 11)

<쿠이바>의 그림 스타일은 일본 애니메이션과 비슷해 흥행에는 성공했지만 중국만의 분위기를 살리지 못한 아쉬움이 있다. <쿠이바>와 달리 중국의 분위기를 효과적으로 표현한 애니메이션 중에 <대어·해당>(大鱼海棠)라는 애니메이션 영화가 있다. 이 애니메이션은 B&T 회사(彼岸天文化有限公司)에서 제작하고 2015년에 개봉할 예정이다. 이 영화의 모티브는 <소요유>(逍遥游)에서 나온다.<sup>12)</sup> 영화의 배경설정은 중국 푸젠성의 전통 건물 ‘투로’(土楼)이다. ‘투로’는 중국 지방의 특유한 건물이지만 영화나 TV에서 자주 볼 수 없어서 신비한 느낌이 강하다. 영화에 나오는 신기한 생물들은 중국 고서<산해경>(山海经)와 <수신기>(搜神记)에서 영향을 받았다.<sup>13)</sup> 서양 애니메이션의 영향을 벗고 독자적

11) Movie Weekly 剧角电影观察(2013),北京剧角映画文化传媒有限公司, 特刊第03期, pp.4-14.

12) Movie Weekly 剧角电影观察(2013),北京剧角映画文化传媒有限公司, 第96期, pp51-63.

13) 陶禹舟(2013), 『‘大鱼’逢困境, ‘海棠’花难绽』, 新民晚报.

인 스타일을 추구하는 모습들이 나타나고 있다.



그림 1. 좌로부터 중국 푸젠 ‘투로, 애니메이션 <대어·해당>

### 3) 인터넷 애니메이션

중국도 인터넷의 발전으로 동영상 사이트가 많이 생기게 되었고 방송국이나 영화, 드라마 제작 회사에서 TV 프로그램, 영화, 드라마의 방영 판권을 사서 무료로 볼 수 있게 만들었다. 현재 중국의 대표적인 동영상 사이트는 <표 5>와 같다.

사이트이름	내용
Youku	중국의 제1위 동영상 사이트로 날로 늘어나는 사이트 이용자의 인터랙티브 수요와 다변화 동영상 체험을 충족시키고 있다. 영화와 드라마, 예능, 정보 등 3대 형태를 갖고 있고 동영상 콘텐츠 제작, 방송, 발행까지 참여해 현대의 인터넷 방송 매체가 되었다.
Tudou	중국 최초로 가장 영향력 있는 동영상 사이트이다. 2013년2월부터 Tudou는 ‘중국 젊은이들이 가장 좋아하는 동영상 사이트’ 또한 ‘중국에서 가장 영향력 있는 젊은 문화 브랜드’가 되겠다는 목표를 잡고 2010년 12월부터 2013년 5월까지 매달 사용자 방문 수가 1억8200만에서 2억2700만으로 늘어났다.
Iqiyi	2010년4월에 중국에 제일 큰 검색 엔진인 바이두(Baidu)에서 설립했다. 중국내에 첫 번째 무료, 고품질 인터넷 동영상 전문 사이트이다. Iqiyi는 “품질을 즐기다” 라는 서비스 이념으로 사용자의 체험을 1위로 생각한다. 내용적으로 정품 영상판권을 사는 것 외에 영화, 인터넷 드라마, 예능, 오락 프로그램 등 제작과 출품등 전 방위 진출을

	했다.
Sohu	‘미디어+엔터테인먼트’ 전략을 낸 100여 개 TV방송국이랑 합작을 해서 현재 인터넷을 통해 컴퓨터와 스마트 폰에 약 40개 텔레비전 채널을 방영하는 현재 주류의 동영상 사이트들 중 유일하게 생방송을 진행하는 사이트다. 2012년에 제작한 오락 프로그램 ‘뛰어봐! 아이들’ (向上吧少年)은 인터넷에서 성공하여 TV에서 방송하게 된 첫 사례가 되었다. 한국, 미국과 합작해서 높은 투입으로 인터넷 드라마도 제작하고 있다.
Letv	2004년11월 베이징 중관춘 첨단 산업 단지에 설립했다. Letv는 국내에서 영상물 판권을 구입한 최초의 동영상 사이트들 중 하나이다. 현재는 5000편이 넘는 영화 판권을 보유하고 있으며 드라마 방영횟수는 무려 90,000회를 넘는다.

표 5. 중국의 대표 동영상 사이트

<표 5>의 사이트들은 초창기에는 유튜브(Youtube)와 같은 동영상 공유 사이트이지만 영화, 드라마, 프로그램의 판권을 사서 무료나 유료로 방송을 하고 있다. 또한 인터넷 드라마, 인터넷 영화, 각종 프로그램, 웹툰까지 제작하며 이제 애니메이션 발전의 새로운 투자자가 되고 있다.

제목	내용
미스 파오푸 (泡芙小姐)	Youku동영상 사이트와 베이징 후시양 애니메이션 회사(北京互象动画有限公司)가 같이 출품한 웹툰이다. 2011년 4월1일에 Youku사이트에 첫 방송이 되고 지금까지 Youku사이트의 최대 규모 온라인 영상이다. 미국 드라마 제작방식과 방송 모델을 도입해 촬영, 제작, 방송, 마케팅 등 동시에 진행하고 네티즌의 평가대로 실시간에 줄거리를 조정한다. 이런 인터랙티브 프로그램 형태로 각광 받고 있고 Youku사이트에서 조회수가 이미 2억 건이 넘었다
십만개냉소화 (十万个冷笑话)	만화 애호가들한테 중국판 ‘개그만화보기좋은날’로 불려 2년간 연재하면서 ‘유야오치(有妖气)’ 사이트에서 조회 수가 5억 8천만을 넘었다. 이 코믹 스

	타일 만화의 내용은 주로 단편 역사 이야기이다. 2013년에 제 6회 중국 국제 만화 페스티벌에서 <십만개냉소화>(十万个冷笑话)는 최우수 뉴미디어 애니메이션 대상을 수상했고 폭발적인 수요로 이미 극장용 애니메이션을 제작하고 있으며 2014년 여름에 개봉할 예정이다.
좀비 브라더 (尸兄)	2012년1월부터 텡쉰 만화 사이트(腾讯网)에서 연재한 코믹 공포 만화로 인터넷에서 조회수가 3억5000만 건이 넘었다. 2012년11월11일에 텡쉰 만화 사이트(腾讯网)에서 투표를 통해 좀비 브라더를 애니메이션을 만들기로 결정했고 Youku, Iqiyi 등 동영상 사이트에 방영되며 많은 사람들에게 큰 인기를 끌고 있다.

표 6. 중국의 대표 인터넷 애니메이션

이 세 편의 인터넷 애니메이션은 고령층의 관심을 타깃으로 하고 있다. 인터넷 애니메이션의 제작 수단은 플래시(Flash)인데, 영화제작과 비교했을 때, 에피소드의 제작주기가 짧고 규모도 작고 투자액 또한 낮지만, 텔레비전과 영화와 비교했을 때, 수익모델은 기본적으로 비슷하다. 인터넷 애니메이션의 수익모델은 영화 속 광고, 파생상품 개발과 방영권이 포함된다. 특히 애니메이션 홈페이지에 연재된 만화는 계속 인기가 상승하여 곧 TV시리즈 애니메이션의 주요 소재가 될 예정이다.

#### IV. 중국 애니메이션 발전의 새로운 방향

중국 애니메이션의 현황을 보면 애니메이션 시장을 개척하기 위해서 중국 애니메이션 변하고 있는 모습을 볼 수 있다. 이전에는 어린이대상의 애니메이션들이 주류를 이루었지만 현재 TV뿐만 아니라 극장과 인터넷에서도 다양한 작품들이 나타나고 있고 연령층도 더 넓어졌다. 반면에 내용상으로는 중국 고전 신화와 전설이 점점 사라지고 있는 모습을 보이고 있는데 그렇다면 이는 신화와 전설이 더 이상 현대인의 심미관에 부합되지 않는다는 것

인지의 의문을 나타내게 한다. 애니메이션 <대어·해당>(大鱼海棠)와 같은 작품은 중국 고전 요소를 가지고 새로운 작품 스타일을 만들어 오히려 중국 고전 이야기들이 없어지는 중국 애니메이션 시장에서 주목을 받고 있다.

이전에 <축적>과 <경화연>같이 중국 고전 신화와 전설을 각색하여 만든 애니메이션들이 많이 제작되었으나 흥미를 유발하지 못해 인기를 이어가지 못했다. 예를 들면 대다수 애니메이션들이 귀에 자주 익은 고전 이야기를 선정하여 쉽게 인지도를 확보하고 관객층을 넓히려 했으나 관객들이 서적이거나 드라마를 통해 접한 이러한 신화와 전설내용 이상의 주목할만한 작품 스타일 개발에 실패한 것이다. 이야기를 각색하는 방식이 대부분 비슷하고, 다양한 연령에 맞게 이야기들을 이끌어가는 스토리텔링과 캐릭터 컨셉, 상품성등을 충분히 고려하지 않았기 때문이다. 그럼에도 불구하고 중국 고전 신화와 전설은 소중한 콘텐츠 자산이고 이를 바탕으로 만들고자 하는 애니메이션들의 새로운 방향을 필요로 한다.

사실상 서양이나 일본, 중국의 고전이야기를 막론하고, 서로 비록 내용은 다르지만 그 근원은 비슷하다. 신화와 전설은 각 종 신기하고 독특한 이야기와 신선, 귀신이 등장하는 전기를 서술하고 있을 뿐만 아니라 자연과 미지에 대한 원시 사람들의 공포와 경외심을 표현해주고 있다. 신화 중의 이러한 ‘공포’ 심리는 원시시대 인류의 감정 또한 현재 애니메이션 작품 중에서 각종 방식으로 다소 표현되고 있다. 이러한 작품들은 외국에서 비교적 풍부하고 세밀하다. 조앤K. 롤링이 쓴 판타지 소설책 <해리 포터>(Harry Potter)시리즈에 괴물들이 그리스신화를 참조했고 <반지의 제왕>(The Lord of The Rings), <호빗>(The Hobbit), <토르>(Thor)는 북유럽 신화로 만든 작품이다. 중국 애니메이션에서 신화의 공포심리 소재는 아직 사람들의 관심을 이끌어낸 적이 없다. 신화 등의 고전 이야기들을 각색한 대부분의 만화들은 기교 없이 진술하게 그리고 신선이나 귀신을 중요하게 묘사하고 있지 않아왔다. 따라서 약해져버린 공포 요소들은 이러한 신화 이야기

로 하여금 본래 가지고 있던 신비로움과 새로움을 떨어뜨리고 호기심을 약화시켜왔다. 중국 고전 신화와 전설을 바탕으로 애니메이션을 만들 때 공포 요소들을 강화시켜 이야기를 이끌어가고 관객의 긴장감과 호기심을 자극함으로써 강한 스토리텔링을 만들게 되면 다양한 연령층의 관객들을 발생시킬 수 있을 것이다.

## V. 중국 애니메이션에 공포 요소 포함 가능성 분석

공포 애니메이션은 애니메이션의 특수한 표현방식 중의 하나이다. 공포 애니메이션의 정의를 얘기하기 전에, 먼저 공포영화의 정의가 무엇인지부터 살펴보자. 공포영화: 분위기와 주제가 공포심을 자아내는 영화. 대개 폭력 사건을 동반하며 관객을 두려움에 떨게 할 목적으로 만든다. 불구자나 악당에 대한 미묘한 심리적 연구나 무시무시한 괴물 이야기. 긴장감을 자아내는 분위기를 이용한 미스터리 스릴러 영화일 수도 14) 있다. 공포 애니메이션은 이와 같은 선상에서 정의할 수 있다. 그런데 중국에서는 아직 진정한 의미의 공포 애니메이션이 존재하지 않는다. 중국의 엄격한 심사제도가 존재하기 때문인데, 제작되어도 연령제한으로 인해 애니메이션의 주요타겟인 아이들이 관람하지 못할 확률이 높다. 그럼에도 불구하고 언급하는 이유는 중국의 문화개방 및 경제성장에 따라 심사기준이 완화될 확률 또한 높기 때문이다.

고전 신화와 전설에 공포 요소 넣은 애니메이션이 아직 없지만 영화는 종종 보여지고 있다. 예를 들어 진가상(陈嘉上) 감독의 영화 <화피>(画皮)는 <요재지이>안에 동명 스토리를 각색했는데 원작 소설은 귀신 스토리를 통해서 사회 현상을 풍자했지만 영화에서는 단순한 애정 서사를 중심으로 영상화 하였다. 영화는 주제, 줄거리, 표현 방식등에서 원작을 바탕으로 현실에 맞는 새로운 스타일의 스토리를 만든 것이라고 할 수 있다. 이러한 각색방식에 대한 논쟁의 여지가 많았지만 2008년 중국에서의 흥행수입

---

14) “브리태니커 세계 대백과사전”, 제2호, 동아일보사, 브리태니커 회사, pp.131, 1996

은 2.3억 위안화로 영화의 성공은 무시할 수가 없었다.<sup>15)</sup> 또 하나 예는 2013년 상영한 주성치(周星馳) 감독의 영화 <서유항마편>(西游·降魔篇)이다. 흥행수입은 12.45억 위안화로 중국에서 제일 잘 팔리는 영화 중 하나이다. 인물 설정은 중국 고전 이야기 <서유기>에서 나오는 삼장법사, 손오공 등 나오고 이야기는 주성치 특유의 스타일과 유머로 담아냈다. <화피>와 같이 각종 요괴들이 공포 요소로 나오고 있을 뿐만 아니라 공포장면들이 잘 표현되고 있다. 예를 들어 영화 시작부분에 물에서 사는 요괴가 어민들을 잡아먹는 장면은 <쥬스>(Jaws)같은 공포 영화처럼 처리돼 있기 때문에 관객들을 긴장하게 만들어 감정을 끌어들이 수 있었다. <화피>와 <서유항마편>의 공포 요소들은 영화를 더 흥미롭게 만들었고 성공하였다. 이 영화들의 성공사례들을 보면 애니메이션에도 고전 신화와 전설에 공포 요소를 포함시켜 콘텐츠를 만들 경우에 이전과는 달리 흥행에 성공할 확률이 높을 수 있다고 판단된다.

공포 요소를 넣어 오락기능이 증가되지만 중국에서 아직은 그런 애니메이션이 없는 이유가 바로 중국에 심사제도라고 언급했는데 애니메이션의 주요 시청자는 어린이이기 때문에 공포물은 아이들한테는 적당하지 않는다는 교육기능을 완전히 무시해서도 안된다. 하지만 제안한 공포 요소와 공포물이 차이가 있다. 공포 요소를 넣은 게 공포물을 만들기 위한 게 아니고 단지 스토리의 오락기능을 올리기 위함으로 사용된다면, 그리고 오락기능과 교육기능이 대립되지 않고 공유될 수는 없는지에 대한 연구의 필요가 대두된다.

프랑스의 비극 작가 피에르 코르네유(Pierre Corneille)의 주장 중 희극의 교육기능과 오락기능의 관계를 설명하였다. 피에르 코르네유는 이러한 기능은 오로지 쾌감 목적 안에만 숨어있어야 한다고 생각했다. 그는 “희극은 오로지 규칙적으로 사람들에게 쾌감을 제공해줄 뿐, 다른 교육목적은 가지고 있어서는 안 된

15) 具景謨(2009), 「“畫皮”與“借皮” : 《畫皮》小說版與電影版之比較研究」, 中國語文學論集 第58號, pp. 393-406 .

다” 고 했다. 그는 사람들이 희극을 현실 교육 목적의 수단 및 오락목적의 수단으로 사용하는 것에 대해 동의하지 않았다, 즉, 이 두 가지 목적을 동일시 하거나 분리시켜 이해해야 한다. ‘쾌감’ 과 ‘ 유일한 목적’ 사이에서 자연에 대해서 얘기를 나누면 자연스럽게 교육기능이 생겨날 것이라고 했다. 그는 그의 이론에서 희극 교육기능을 발휘하는 네 가지 경로를 정리하였다.

1. 극 전체에 걸쳐 격언과 교훈을 계속 퍼뜨리는 것이다.
2. 소박하게 묘사한 선과 악. 즉 객관적으로 그들을 표현하고, 사람들로 하여금 악을 선으로, 선을 악으로 생각되지 않게 한다.
3. 악을 벌하고, 선을 더 널리 알린다.
4. 연민과 공포의 감정을 일으키도록 하여, 감정이 정화되도록 한다.<sup>16)</sup>

코르네유의 네가지 경로가 공포를 소재로한 애니메이션에 어떻게 적용될 수 있는지 2012년에 개봉했던 라이카(Laika) 스튜디오의 작품 <파라노만>(Paranorman)<sup>17)</sup>의 스토리텔링에 적용해 <표 9>와 같이 분석해 보았다.

경로	내용
1	두려움을 느끼는 것은 정상이야, 노만, 단지 네가 이로 인해 자아를 잃지만 앓으면 돼.” “난 우리가 올바른 일을 하고 있다고 생각했어. 하지만 내가 틀렸었지, 살아생전 우리는 자신이 모든 걸 알고 있다고 생각하지, 하지만 죽은 후에는 길 잃은 양일뿐이야.” “그들은 큰 잘못을 저질렀어, 그렇지만 그렇다고 너 또한 그들 같이 해야 한다는 건 아니야.”
2	좀비로 탄생한 과거의 법관들은 무고한 여자아이를 사형에 처하는 것으로 판결 내려, 좀비로 변하는 벌을 받게 된다. 그들은 자신들의 잘못을 깨닫고, 자신들의 잘못을 뉘우치고, 그 잘못을 개선하려하나 좀비의 형태는 사람들에게 다가가기 힘들다.
3	억울하게 죽어 마녀가 된 작은 마을의 여자 아이는 복수를 하려다가 분노를 가라앉히게 되고, 영혼은 안식을 갖게 된다.

16) 余秋雨(1983), 『戏剧理论史稿』, 上海文艺出版社, pp.144-146.

	또한 저주 받은 좀비의 심판원들 또한 용서를 받아 구원된다. 주인공 노만의 경우, 결국 가족으로부터 이해 받게 되고 좋은 친구 또한 사귀게 된다.
4	노만은 자신을 이해 못하는 가족과 친구들 때문에 순간적으로 사람들을 구원하기를 포기하게 된다. 소녀가 좀비와 사람들을 괴롭히는 이유가 자신이 경험하고 있는 이유와 같다는 것을 깨닫고, 소녀를 위해 자신을 위험에 빠트리면서도 구원하려한다.

표 9. <파라노만>애니메이션에 적용된 4가지 경로 분석

중국 고전 이야기는 대부분 교육성을 지니고 있다. 예를 들어 고전 공포 스토리 <화피>를 이용해 애니메이션을 만들게 되면 공포성을 유지하면서도 교육성을 쉽게 달성할 수 있을 것으로 보이는데 피에르 코르네유의 경로와 비교하면서 첫번째 경로를 달성하려면 애니메이션 대본을 만들 때 적당한 격언과 교훈을 대사나 내레이션에 포함시키며 진행해야 한다. 두 번째 경로는 선과 악을 객관적으로 표현하고, 사람들로 하여금 악을 선으로, 선을 악으로 생각하지 않게 한다. <화피>의 스토리 또한 대부분의 고전 이야기는 선과 악을 명확히 표현돼 있기 때문에 캐릭터 설정할 때 선과 악을 객관적으로 설명하면 달성할 수 있다. 세 번째 경로는 ‘악을 벌하고, 선을 더 널리 알린다’ 주인공은 악한 짓을 했으면 벌을 받게 하고 착한 짓을 했으면 보답을 받게 한다. <화피>에서 사람의 마음을 먹는 나쁜 요괴는 마지막에 죽게 되고 남자 주인공 왕생은 쉽게 요괴를 믿기 때문에 벌을 받아 요괴한테 먹히게 되지만 착한 아내 덕분에 보답을 받아 남편을 부활시키게 된다. 이런 스토리를 보면 관객들이 벌을 받기 싫다면 나쁜 짓을 하지 않는 왕생의 아내처럼 착하게 살아야 된다는 것을 느끼면서 감정이 정화될 수 있다. 즉 네 번째 경로도 달성할 수 있다. 피에르 코르네유의 4 경로에 따라 고전 이야기 <화피>를 공포 애니메이션으로 만들게 되면 교육성을 포함시킬 수 있음을 알 수 있다.

17) <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=87304>

이러한 이론과 같이 적당한 공포 요소는 애니메이션 쾌감을 증가시키고, 그 중 따뜻한 정서적 이야기의 교훈 또한 관중에게 전달된다. 중국 현재 대다수 애니메이션은 모두 교육을 목적으로 하고 있다. 공포 요소를 가미시키고, 그 정도를 잘 조절한다면, 이야기를 통해 교육적 주제가 잘 전달될 수 있다. 앞에서 제시한 예를 근거로 공포가 담겨 있는 신화와 전설을 애니메이션으로 제작할 때, 한편으로는 신화와 전설의 본래의 특질을 회복시켜주고, 또 다른 한편으로는 애니메이션이 흡입력을 갖게 해주는 방안이 될 수 있다.

## VI. 결론

중국 고전 신화와 전설은 중국 문화의 소중한 콘텐츠 자산이다. 미국, 일본의 애니메이션 속 신화와 전설같은 고전 이야기는 예나 지금이나 여전히 스크린에 등장하는 중요한 콘텐츠로서 환영을 받고 있는 반면, 중국에서의 경우, 고전 이야기로 만든 애니메이션들은 오히려 성공하기 어렵고 점차 줄어드는 현상을 보이고 있다. 그럼에도 불구하고 중국의 고전 신화와 전설들은 현재와 같이 정체성이 혼미해지는 글로벌 콘텐츠 시장에서 전통색이 짙으면서 다양하고 훌륭한 이야기 소재들을 가지고 있기 때문에 더더욱 애니메이션 콘텐츠로서 제작이 되어야한다고 본다. 본 논문에 제안한 논지는 고전 신화와 전설에 담겨있는 공포 요소를 부각시키자는 것이다. 공포 요소를 줄이는 것이 아닌 꼬집어내고 부각시켜 오락기능을 높여 다양한 연령대를 흡수할 수 있게 하자는 것이다. 적당한 공포 요소는 애니메이션을 더 흥미롭게 만들뿐 아니라 피에르 코르네유의 주장처럼 그 속에서 따뜻한 정서적 이야기의 교훈 또한 관중에게 전달될 수 있을 것이다. 즉 어린이 관객들한테는 오락기능과 교육기능을 동시에 전달할 수 있을 것으로 판단된다. 중국시장에 맞게 공포요소를 포함한 신화와 전설을 발굴하고 기획해 나간다면 중국의 미래 애니메이션 콘텐츠 시장이 급성장할 수 있는 토대가 마련될 가능성이 있

다고 본다.

## 참고문헌

- 具景謨(2009), 「“畫皮”與“借皮” : 《畫皮》小說版與電影版之比較研究」, 中國語文學論集 第58號, pp. 393-406 .
- 최철영, 굴림(2013), 「프로젝트식 수업을 위한 대학 애니메이션 교육모델 연구」, 『한국애니메이션학회』, 제25호, pp.84-101.
- 브리태니커 세계 대백과사전(1996), 제2호, 동아일보사, 브리태니커 회사, pp.131.
- 王增永(2007), 『神话学概论』, 中国社会科学出版社, pp.4.
- 马千(2005), 『真实性与严肃主旨—托尔金笔下的《魔戒》世界』, 四川大学硕士学位论文, pp.7-9.
- 潜明兹(2010), 『中国古代神话与传说』, 中国国际广播出版社, pp.2-59.
- 山海经(1993), 民音社, pp.11-206.
- 袁珂(1993), 『中国神话通论』, 巴蜀书社, pp.175-179.
- 张稔穰(1995), 『聊斋志异艺术研究』, 山东教育出版社, pp.383-384.
- 孙佳讯(1984), 『《镜花缘》公案辨疑』, 齐鲁书社, pp.119.
- 李剑国, 占骁勇(2004), 『《镜花缘》丛谈』, 南开大学出版社, pp.48.
- 王旅波(2007), 『先秦湖湘神话中恐怖情愫在动画创作中的应用』, 北京大学硕士学位论文, pp.6-7.
- 郁芳, 薛锋, 赵可(2006), 『动画发展史』 东南大学出版社, pp.1-57.
- 王健(2008), 『动画艺术概论』 湖南师范大学出版社, pp.96-101.
- 国产电视动画片发行许可证申报程序(2008), 国家广播电影电视总局.
- 广电总局关于全国国产电视动画片制作备案公示的通知(2010~2013), 国家广播电影电视总局.
- 陶禹舟(2013), 『‘大鱼’逢困境, ‘海棠’花难绽』, 新民晚报.
- 余秋雨(1983), 『戏剧理论史稿』, 上海文艺出版社, pp.144-146.
- “Movie Weekly 『剧角电影观察』(2013), 北京剧角映画文化传媒有限公司, 特刊第03期, pp.4-14.
- “Movie Weekly 『剧角电影观察』(2013), 北京剧角映画文化传媒有限公司, 第96期, pp51- 63.
- <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=87304>.

## ABSTRACT

### The Possibility Study of Making Horror Animation Based on Chinese Traditional Stories

Qu Lin · Choi, Chul-Young

In the past 5 years, Chinese film market has witnessed a great development, with the film and animation box hitting records highs. At the same time, TV contents become more and more diverse, and the widespread use of smart phones makes Internet the new popular media today. On this occasion, domestic animation production is growing year by year because of people's growing demand for animation. And the volume of introduced foreign animations is growing as well. But under the same conditions, domestic animation shows obvious lack of competitiveness.

Chinese traditional stories have rich contents, providing a large amount of animation material. But most animations based on these contents cannot arouse audiences' interests. This paper mainly analyzes the development situation of traditional story-based Chinese animation whose content is single and low-aged, and then put forward a new solution for Chinese animation development, which is, adding horror elements to traditional stories. And finally, through analyzing four horror animations <Paranorman>, this paper further discusses the implementation possibility of this idea.

Key Word : horror, animation, Chinese traditional stories

굴림(屈琳)

동서대학교 일반대학원 영상콘텐츠학과 박사과정  
부산광역시 사상구 주례2동 동서대학교 국제생활관  
sun-clear@nate.com

최철영(崔哲榮)

동서대학교 디지털콘텐츠학부 부교수  
부산광역시 해운대구 센텀중앙로 142  
Tel : 010-2279-7057  
freechoi@hotmail.com

논문투고일 : 2014.10.27.  
심사종료일 : 2014.11.28.  
게재확정일 : 2014.12.03.