

대만애니메이션의 발전과 그 동향 분석

An Activated Analysis of the Development of Animation in Taiwan

조정래
한림대학교 중국학과

Jeong-rae Jo(jjr@hallym.ac.kr)

요약

대만 초기애니메이션은 미국과 일본의 영향아래 발전하였으며, 대부분 하청위주의 위탁가공이었다. 1970-80년대 이후 애니메이션 산업의 기술적 정착과 체계적 관리는 현재 대만애니메이션 산업의 발전과 디지털화를 가능하게 하였다. 1990년대 이후 정부의 장려금지원정책도 있었지만 기업투자의 열망과 창작자의 실험적 창의성이 산업경제구조와 잘 조화되면서 애니메이션의 급속한 성장을 가져왔다. 2000년에 이르러 인터넷과 영상매체의 발전으로 애니메이션 산업은 새로운 영역으로 확대되었지만 여러 문제점도 함께 나타났다. 이는 대만정부의 소극적인 애니메이션 보조금 지원정책과 전문적인 인재양성 계획 부재, 전문교육기관과 교육인력 미비, 창의적인 스토리텔링 고갈과 해외작품의 형식위주 모방 그리고 문화산업간 국제 교류 부족 등에 기인한다.

■ 중심어 : | 대만애니메이션 | 중국애니메이션 | 문화콘텐츠 |

Abstract

Animation in Taiwan has been profoundly influenced by the production of labor intensity for American and Japanese in the early days of its development. This phenomenon of the labor intensity reached peak in the 1980s. Information Bureau of Taiwan began to establish a system of supportive funding for its animation industry in the 1990s. During this period, the animation industry in Taiwan gave special emphasis to the theme of the local culture and to the creative works of the animation. By the 2010s, the elements of Chinese culture were introduced in the animation production in Taiwan. Through cross-national cooperation in production with other advanced countries, the Taiwan-made animation was successfully expended to the international market. However, the animation industry in Taiwan is facing the following problematical challenges: Firstly, the Taiwan government gives special attention to the financial support of animation industry rather than training university students to become professional experts in animation production. Secondly, there is no professional higher institution established to train specialized professional animation film-makers. Thirdly, Due to the lack of the cultural inspiration and the original mind, the form of its creative animated production is primarily imitated from other advanced countries. And fourthly, despite the fact that there is a cooperation and exchange programs between Taiwan and other foreign animation industries.

■ keyword : | Taiwan Animation | China Animation | Cultural Content |

* 본 연구는 2013년도 한림대학교 교비 학술연구비(HRF-201307-001)에 의하여 연구되었음.

접수일자 : 2013년 08월 16일

심사완료일 : 2013년 10월 08일

수정일자 : 2013년 10월 08일

교신저자 : 조정래, e-mail : jjr@hallym.ac.kr

I. 서론

영화가 대만에 유입되기 전 민간에서는 환등을 이용한 설창곡예(說唱曲藝)가 유행하였다. 이는 가창(歌唱) 예술이 서사문학과 함께 오랜 기간 발전하여 변천된 문학(說)과 음악(唱)이 결합된 독특한 중국 대중예술형식이었다. 이와 같은 환등은 당시 중요한 교육보조매체였으며 대중오락문화의 하나였다. 하지만 영화의 등장과 함께 차츰 소외되었다. 이후 영화의 활동사진(活動寫眞)과 같은 맥락에서 트릭필름(Trick film, 魔術電影)이 유행하였으며 시민들에게 매우 인기 있었다[1]. 이와 함께 스톱모션(Stop motion) 기술이 응용되면서 만화영화(Cartoon film)도 생겨나게 되었다. 특히 대만에서는 1904년 5월 4일 대만일일신보(臺灣日日新報)에는 신죽(新竹)에서 러일전쟁에 관한 활동사진을 상영하였으며, 그 중간에 트릭필름인 화물옥부(化物屋敷, a haunted house)를 함께 상영하였는데 코믹애니메이션에 속하는 것이었다. 이는 대만 최초의 애니메이션 관련 기록이다. 이외에 1930년대 킹콩(金剛)이 상영되었으며 영화의 특수효과로서 트릭필름에 대한 전문적인 내용이 소개되기도 하였다.

1920년대 미국의 뽀빠이(Popeye the Sailor, 大力水手, 1929년)와 같은 애니메이션의 중국 대륙진출은 초기 만씨(萬籟鳴, 萬古蟾, 萬超塵, 萬淦賓) 형제의 <지인도란기, 紙人搗亂記, 1930년>와 <민족통사, 民族痛史, 1933년>, <항공구국, 航空救國, 1933년>, <혈전, 血錢, 1934년>, <저항, 抵抗, 1935년> 등 항일작품, <국화년, 國貨年>, <루동, 漏洞> 등 국산품 장려 그리고 <메뚜기와 개미, 蝗虫与蚂蚁, 1932년>, <토끼와 거북이, 龜兔賽跑, 1932년>, <낙타헌무, 駱駝獻舞, 1935년> 등 어린이를 위한 우화 작품을 다량 제작하게 되는 원동력이 되었다. 이를 바탕으로 첫 장편애니메이션인 <철선공주, 鐵扇公主, 1941년>가 제작되었으며 중국애니메이션 발전의 기초를 마련하였다.

이시기 대만지역의 새로운 대중매체와 영상기술은 일본의 엄격한 통제하에 있었기에 특별한 발전적 모색은 없었다. 하지만 1930년 7월 15일 대만세무월보(臺灣稅務月報) 잡록(雜錄)코너에 일본애니메이션 <원숭이

와 개의 전쟁, 猿蟹合戰, 1917년> 등 세 편을 방영하였으며 초등학생들로부터 큰 환영을 받았다고 적고 있어 이미 외국 애니메이션이 다수 진출하였음을 알 수 있다 [2]. 이후 유성애니메이션이 등장하였으며, 1934년 6월 영화생활(映畫生活)이라는 잡지 중에 대북(臺北) 여러 극장에서 유성애니메이션을 방영하였으며, 1937년 11월 7일 대북 세계신문극장(世界新聞劇場) 개막식에서 동화상사(東和尙事)가 제작한 단편영화와 애니메이션을 상영하였다고 한다[3]. 하지만 이시기 대만 영화의 제작은 흥행하지 않았으며, 일제 침략기 아래에서 제작된 애니메이션관련 문헌이나 작품을 찾기란 더욱 어렵다. 1941년 태평양전쟁이 일어나면서 전쟁관련 영화 혹은 애니메이션 이외에 모든 영상 제작은 정지되었다. 해방이후 1949년 국민당 정부는 내전 실패로 대만으로 이주하면서 만화가들이 함께 따랐으나 애니메이션 작가는 소수였다. 이 때문에 초기 어렵게 축적된 애니메이션의 기술경험은 대만에서는 성장하지 못하였다.

최근 중국과의 학술교류가 증진되면서 중국애니메이션과 산업에 대한 연구가 주목을 받고 있다. 하지만 대부분의 연구가 대륙에 한정되어있고 대만애니메이션 작품이나 문화콘텐츠에 대한 선행연구는 찾아보기 힘들다. 이에 본 연구는 대만애니메이션의 발전과 전개과정을 중심으로 접근하였다. 특히 1960년대 이후 대만애니메이션 산업의 변화와 특성 및 정책 그리고 여기에 나타난 문제점을 살펴보았으며, 이를 통해 대만을 포함한 아시아 애니메이션의 성장과정에 나타나는 근본적인 문제점과 향후 발전 가능성에 대한 학문적 영역확장과 논의에 목적을 두었다.

II. 대만애니메이션의 모색과 형성

(1960년대-1980년대)

1950년대 말, 대만의 일부 만화가는 실용적인 애니메이션제작을 시작하였다. 그 예로 계치홍(桂治洪) 형제가 흑백애니메이션 <무송 호랑이를 때려잡다, 武松打虎, 1954년>를 제작하였다고 알려져 있으나 자료를 찾기 힘들다. 물론 당시 대만 텔레비전 방송국에서는 미

국내애니메이션을 방영하였지만 대중들에게는 학생들의 교육에 불건전한 것이며 어린이들의 전유물이라 인식되었고, 광고로 소수의 단편애니메이션을 제작하였지만 큰 반응은 없었다.

1960년대 대만 대중문화는 미국의 영향아래 있었으며 그 중심에 필립 부렛(Philip Bourret) 신부가 있었다. 그는 1961년 교육부에 정식으로 재단법인을 등록하고 광계문화교육시각각프로그램서비스(光啓文教視聽節目服務社, 약칭 光啓社)를 설립하였으며, 미국에서 애니메이션 촬영기자재를 들여와 애니메이션 창작과 인재를 양성하였다. 이로서 대만애니메이션 산업이 정식 출발하게 되었다. 1963년 조택수(趙澤修)는 필립 부렛의 도움으로 미국 월트 디즈니 제작소에서 애니메이션 제작공부를 하였다. 귀국하여 광계사에 애니메이션 부서를 만들고 대만애니메이션을 제작하였으며, 그 첫 작품이 <석두 아저씨의 편지, 石頭伯的信, 1968년>와 <토끼와 거북이, 龜兔賽跑, 1969년>이다. 당시 대만애니메이션의 문화적 환경은 매우 열악하여 대부분 극장에서 본영화가 시작되기 전 방영되는 사회교육 홍보물 형태로 제작되었다. 이는 몇몇 젊은이들에게 애니메이션분야에 관심을 가지게 하였으며, 만화가 채지충(蔡志忠)도 그 중 한명이었다. 그는 연속극 <어리석은 사위, 傻女婿, 1973년>의 타이틀을 애니메이션으로 제작하기도 하였다.

1970년 광계사의 운영상의 어려움으로 문을 닫게 되면서, 조택수는 광계사를 나와 택수미술제작소(澤修美術製作所)를 세우고 광고나 사회교육홍보물, 영화 스틸물을 계속 제작하였다. 이 제작소는 체계적인 교육과정은 미흡하였지만 초기 애니메이션 전문교육기관으로서 대만애니메이션 발전의 토대를 쌓았다. 하지만 이 제작소 또한 조택수가 미국으로 건너가면서 문을 닫았다.

한편, 1960년대 일본의 애니메이션 산업이 크게 발전하면서 막대한 투자를 통해 전문적인 애니메이션 제작소가 건립되었다. 이로 인해 일본은 전문인력 부족과 원감질감을 위해 해외로 발걸음을 옮겼으며 막 성장하기 시작한 대만은 일본애니메이션 위탁제작의 좋은 무대가 되었다. 일본의 오즈카 야스오(大塚康生, 1931-1994), 시바야마 츠토무(芝山努, 1941-), 구수베

다이키치로(楠部大吉郎, 1934-2005)등은 대만 영인카툰제작센터(影人卡通制作中心)와 합작하여 대북(臺北)에서 인재를 양성 하였다. 초기 훈련을 통해 <거인의 별, 巨人の星, 1968년>과 <청춘의 불꽃, 青春火花, 1969년>을 위탁제작 하였는데 일본에 의해 제작된 원화를 부분 가공하는 정도였으며 만족할 수준도 아니었다. 하지만 영인카툰제작센터는 이러한 체계적인 훈련과 기술도입으로 대만애니메이션 산업의 기반을 마련하였다.

이를 바탕으로 1970년대 대만에서는 영향력 있는 회사들이 생겨났다. 만화가 출신의 등유립(鄧有立)은 영인카툰제작센터의 애니메이터를 모아 중화카툰제작공사(中華卡通制作公司)를 설립하였으며, 실험작으로 <신서유기, 新西遊記, 1972년>를 제작하였다. 1974년에는 홍콩 남해영업공사(南海影業公司)의 지원으로 대만 자체 장편애니메이션 <봉신방, 封神榜>을 제작하였으나 흥행에 실패하였다. 이어 1979년 채지충이 참여한 <삼국연의, 三國演義>는 1980년 17회 대만영화제 금마장(金馬獎)의 애니메이션 최우수상을 받았지만 운영난으로 결국 회사가 문을 닫게 되었다. 조택수의 제자인 황목촌(黃木村)은 광고선전물을 제작하기도 하였는데, 1974년 중국청년애니메이션개발공사(中國青年動畫開發公社)를 설립하여 교통안전, 혼인, 성교육 등 사회교육 홍보물을 주로 제작하였는데, 가족계획 홍보물인 <미우주료, 未雨綢繆, 1977년>는 그 대표작으로 14회 대만영화제 금마장(金馬獎)의 애니메이션 최우수상과 편집상을 수상하였다. 하지만 체계적인 애니메이션 기술교육이 없었기에 조택수의 초기 미국애니메이션 제작기술의 답습이었으며, 애니메이션효과도 일본과 비교하기에는 초라해서 더 이상의 발전은 없었다. 하지만 1978년 왕중원(王中元)이 미국유학에서 돌아와 홍광공사(宏光公司)를 건립하면서 미국식 애니메이션 기술산업을 도입하여 1980년대 최대의 수출량을 자랑하는 제작센터로 성장하였다.

예컨대, 영인카툰제작센터가 들여온 일본애니메이션의 가공기술과 엄격한 제작관리 그리고 홍광공사의 미국애니메이션 제작경험과 감수방식은 8·90년대 대만 장작애니메이션에 큰 영향을 주었다. 또한 1980년대 만

화심사제도의 폐지는 만화의 흥행으로 이어졌으며, 앞다투어 전통의 콘텐츠와 인기만화를 자유로이 애니메이션으로 제작하게 되었고 서사구조와 연출 그리고 조형성이 안정되면서, 새로운 대만애니메이션 창작의 원동력이 되었다. 당시 채지춘은 대중들에게 인기있던 네 칸만화 <노선생, 老夫子, 1981년>을 이소룡과 김책을 등장시켜 애니메이션으로 재미있게 각색하였는데 큰 반향을 일으켰다. <노선생>의 성공으로 대만의 애니메이션 시장은 다시 살아났으며, 원동카툰공사(遠東卡通公社), 용카툰공사(龍卡通公社), 홍광공사 등 회사들은 유사한 소재의 <노선생 수호전, 老夫子之水虎傳, 1982년>, <산T노선생, 山T老夫子, 1983년>, <소아저씨와 여동생의 다이아몬드성 대파, 牛伯伯與牛小妹大破鑽石城, 1983년>, <오룡원, 烏龍院, 1984년> 등 노선생 시리즈 애니메이션을 제작하였다. 또한 중화텔레비전공사(中華電視公司)와 태위카툰공사(泰威卡通公司)는 합작으로 대만 최초 텔레비전 애니메이션 시리즈물 <평군과 안양, 小平與小安, 1985년>을 제작 방영하였다. 하지만 제작기술과 표현양식의 부족으로 자신만의 새로운 애니메이션 창작이 쉬운 것은 아니었다. <노선생>의 작품은 모두 실패하여 대만애니메이션 발전에 큰 부담이 되었다. 다행히 대만애니메이션의 위탁가공기술은 세계적 수준에 다다랐으며, 새로운 신형 과학기술이 끊임없이 도입되었다. 홍광공사는 디즈니 애니메이션과 같은 컴퓨터기술을 이용 애니메이션 <트론, TRON, 1982년>을 실험제작하였으며, 대만애니메이션 회사로서는 처음 디즈니와 합작 <토스트기 모험기, The Brave Little Toaster, 1987년>를 제작하였다. 한편 외래문화의 범람을 극복하고자 장편애니메이션 <장우 바다를 삼다. 長羽煮海, 1986년>, <학선기, 學仙記, 1992년>를 제작하기도 하였다.

1978년 성립된 금혜장(金穗獎) 영화제의 창작장려금 제도는 1980년대 애니메이션 제작에 큰 힘이 되었으며, 일부 제작자는 전통적인 미국과 일본식 애니메이션 훈련이 아니라 대학교에서 영상관련학과나 미술학과에서 독립적으로 배운 인재들이다. 이들의 표현기법이 독창적이고 다양화되었지만 산업적인 발전은 없었다. 그 대표적인 작품으로, 고중부(果中學)의 전지를 이용한

<겁, 劫, 1984년>, 크레용을 사용한 장진익(張振益)의 <어릴 적 인상, 兒時印象, 1985년>, 일러스트를 응용한 석창걸(石昌杰)의 <그림자와 함께 춤을, 與影子起舞, 1986년> 등이 있다.

III. 대만애니메이션의 발전기

(1990년대-2000년대)

1990년대에 들어 대만의 경제가 성장하면서 노동시장도 활성화 되었다. 하지만 외환보유고가 늘어나고 대만 화폐의 가치가 상승하여 노동원가가 증가함에 따라 OEM위주의 대만애니메이션 제작방식은 큰 부담을 가져왔다. 당시 중국 대륙의 노동원가는 대만의 1/3이었던기에 애니메이션 회사들은 차츰 대륙 즉, 상해, 소주, 무석 등지로 투자의 발길을 옮겼다. 왕아천(王亞泉)이 세운 상해 조양애니메이션공사(朝陽動畫公司)는 1990년대 초 처음 대륙에 제작분소를 건립하였으며, 주로 일본 텔레비전 애니메이션을 위탁받아 대륙의 우수한 인력과 저렴한 인건비로 작품을 제작가공 하였다. 특히 대륙에서의 투자는 대만기업에 대해 호의적이었으며 2년간 세금을 전액 면제하여 주었고 3년간은 반으로 감하여 주었다. 1992년, 홍은공사(鴻鷹公司)가 소주에 제작분점을 설립하였으며, 연이어 대만홍관카툰공사(臺灣卡通公司), 화성공사(禾盛公司)도 설립하였다. 하지만 회사간의 무리한 경쟁과 인제약탈 그리고 대륙문화와 생활방식의 차이 특히 이로 인한 대륙의 노동인력관리에 대해 많은 어려움을 겪었으며 인건비와 처우개선의 문제는 파업으로 이어졌다. 이는 국가간 산업환경의 차이와 경제체제의 다름에 기인하였다. 대만의 애니메이션회사는 나름대로의 선진적인 인력관리방식과 복리제도를 대륙에 도입하였으나, 노동력에 따른 인건비 추산방식과 인간미 없는 관리시스템은 현지실정과 거리가 있었다. 이로 인해 회사와 노동인력간에 마찰이 따랐으며 이는 관리비용 증가로 이어져, 낮은 노동 원가비는 의미가 없었다. 긍정적 효과는 대륙의 애니메이션 인재양성의 기초를 마련하였다는 것뿐이다.

세계화와 다국적기업의 진출은 대만애니메이션 산업

에 큰 영향을 주었으며, 애니메이션 위탁 가공제작과 원가절감에 따른 경제이윤추구의 점차적 몰락은 대만 애니메이션계에 그들이 앞으로 할 수 있는 것이 무엇인지에 대해 물음을 던져주었다. 위탁 가공제작의 한계성을 인식한 대만 제작자는 애니메이션 산업의 새로운 창의적 콘텐츠만이 유일한 미래임을 자각하고 제작관리와 유통방식의 개혁 그리고 자신만의 고유 브랜드 창출을 적극 추구하였다. 이와 함께 대만정부는 정부 대외 홍보임무와 미디어산업 진흥을 담당하는 신문국(新聞局)을 설립하고 영화 장려지원금제도를 도입하였다. 이 제도는 영화인재를 육성하고 영화제작을 촉진하며, 대만 자체 영화를 지원하였다. 예를 들면, 사석현(謝錫賢)이 채지충의 만화 <선설, 禪說>을 각색하여 제작한 장편애니메이션 <선설 아관, 禪說阿寬, Who Cares, 1994년>은 제작비의 20%를 지원받아 완성하였다. 극장용 영화로서는 성공하지 못하였지만 비디오로 출시되어 큰 호응을 얻었다. 그리고 왕소체(王小棣)의 <마법 아마, 魔法阿媽, 1998년> 또한 장려지원금을 받아 대만의 풍속과 민간신앙을 주제로 한국애니메이션회사와 합작하여 완성하였는데 관객으로부터 큰 호응을 얻었다. 하지만 서사연출에 있어 미신적 요소가 강하여 영화제와는 인연이 없었다.

1990년대, 대만공영방송(臺灣公共電視)은 일본NHK 방송과 한국KBS와 합작하여 장편애니메이션 <공자전, 孔子傳, 1994년>을 제작하였다. 제작비는 대만화폐 5천만 원이 사용되었으며 일본이 50%를 부담하고 한국과 대만이 각 25%를 부담하였다. 작품의 예술적 조형은 대만의 정문(鄭門), 전체 화면제작은 일본, 제작가공은 한국이 맡았다. <공자전>은 세 방송국이 합작한 모범적 애니메이션 제작방식이기도 하지만, 아쉽게도 대만의 영상윤리심의법에 의해 극장에서는 상영되지 못하였다. 만화가 임정덕(林政德)의 작품 <영건, YOUNG GUNS, 1995년>을 각색하여 만든 비디오 애니메이션(OVA)은 일본과의 합작을 통해 제작, 큰 인기를 모았다. 이를 경험으로 이후 국내 흥광공사와 합작하여 강진화(康進和) 감독은 대만 원주민문화를 소재로 한 애니메이션 <소년 갈마란, 少年噶瑪蘭, 1998년>을 제작하게 되었는데, 많은 대만인의 사랑을 받았다.

첨단 과학기술의 발달에 따른 세계화의 추세는 대만 애니메이션 산업에도 큰 변화를 가져왔으며, 특히 미국 디즈니사의 애니메이션 <토이스토리, Toy Story, 1995년>은 첫 풀 CG애니메이션 작품으로 전 세계에서 3억 6200만 달러의 흥행 수입을 올렸다. 그 3D애니메이션 제작기술과 인터넷 애니메이션 제작기술은 큰 충격이었다. 이 영향으로 양광사회복지기금회(陽光社會福利基金會制作)가 제작한 정분분(鄭芬芬)감독의 <작은 양광의 하늘, 小陽光的天空, 1995년>은 기술문제와 제작효과 부족으로 주목을 받지 못했다. 1990년대 말 인터넷의 발달에 따라 온라인 만화와 애니메이션이 등장하였다. 온라인 애니메이션인 <아귀, 阿貴, 1999년>, <별, 摘星, 2002년>은 새로운 플래시 애니메이션의 흥행을 예고했다. 춘수당 과학기술엔터테인먼트(春水堂科技娛樂)는 <아귀>와 같은 플래시 애니메이션 시리즈를 제작하였는데, 일상생활의 작은 웃음과 정취를 담아내고 있어 많은 독자들로부터 환영을 받았다. 특히 천진난만한 주인공 아귀는 춘수당의 설립자인 장영귀(張榮貴)의 이름에 기인한다고 한다. <아귀>는 2000년 전자상무인터넷 금상장(電子商務網際金像獎)을 받았으며, 2001년 일본 후지TV에 방영되기도 하였다. <별>은 로코코(洛可可)가 오약권(吳若權)의 소설원작을 각색한 낭만적인 사랑이야기이다. 그 외 회우공사(會字公司)의 (강서남 성숙소, 江西男子公寓, 1998년)가 있다.

IV. 대만애니메이션의 성숙기(2000년대 이후)

디지털화시대의 세계적 흐름은 애니메이션 산업분야에도 함께 하였으며, 국제화와 창의성은 애니메이션 제작의 중요한 키워드가 되었다. 특히, 첨단 컴퓨터 3D기술과 스토리텔링, 연출 그리고 인터넷을 통한 유통은 과거 사람의 손을 필요로 하는 가공기술과의 결별을 선언했다. 이로 인해 디지털 애니메이션 산업에로의 투자가 확대되었으며, 2000년 이파국제애니메이션공사(爾波國際動畫公司)의 황전기(黃典琪)는 <칭기즈칸, 成吉思汗>을 소재로 한 3D컴퓨터 애니메이션과 온라인 게임을 기획 제작하였으며, 모션캡처(motion capture)방

식을 처음 도입하였다. 하지만 제작기획과 시장조사가 이루어지지 않아 실패하였다. 칭기즈칸은 서양인에게 있어 폭군의 이미지였기에 영웅으로 각색하였지만 흥미가 없었다. 그리고 당시 한국의 온라인 게임인 <리니지>가 성장하면서 대만 온라인 게임시장의 60% 정도를 점유하였으며, 13만 명의 동시접속자수를 기록하였다. 이후 2001년 <라그나로크>, 2002년 <엔에이지>, <라그하임>, <뮤> 등 3D 온라인 게임이 연이어 출시되면서 온라인 게임시장의 대부분은 한국작품이었다. 무엇보다 대만의 온라인 게임산업은 한국에 비해 작품성이나 네트워크가 불안정성하고, 불법복제가 난무해 채산성이 떨어지면서 개발보다는 마케팅 물량공세로 해외 온라인게임을 경쟁적으로 배급하였다.

대만정부는 한국정부의 인터넷게임과 디지털 애니메이션 지원사업을 거울삼아 2003년 대만디지털콘텐츠아카데미(台灣數位內容學院)를 설립하고 게임과 애니메이션 등 제작인력양성과 디지털 콘텐츠산업의 발전을 위해 노력하였다. 중앙영화공사(中央電影公司)의 <호접몽, 胡蝶夢-梁山伯과 祝英臺, 2003년>과 홍광공사(宏光公司)의 <홍해아, 紅孩兒-大話火焰山, 2004년>는 3D 애니메이션과 중국 고대 전설을 결합한 대표적인 작품이다. 또한 대만기업은 좁은 국내 판매시장과 국제적 유통경험 부족을 해외합작을 통해 극복하려 하였다. 회우공사(廠商會宇公司)의 어린이용 애니메이션 <아동십계, 兒童十誡, 2002년>, TV빈(電視豆股份有限公司)의 TV애니메이션 <마두전기, 魔豆傳奇, 2002년>, 홍웅애니메이션공사(蘇州鴻鷹動畫公司)의 <수당영웅전, 隋唐英雄傳, 2002년>은 대표적인 해외합작 작품이다.

이외에 1990년대 말부터 애니메이션 창작을 위한 컴퓨터 디지털 소프트웨어의 보급과 디지털 콘텐츠학과의 설립 그리고 국제애니메이션페스티벌의 지원이 확대되었다. 하지만 학교의 애니메이션 교육과정은 3D 기술과 영상편집 위주였으며, 교육전문가도 부족하여, 컴퓨터 관련 기술만 전달할 뿐 예술 기초조형이나 애니메이션 원리 등 본질적인 애니메이션 교육은 이루어지지 않았다. 정부의 지원도 민간 컴퓨터 교육기관에 위탁하여 보조하고 있지만 교육인력과 교과과정이 들쭉날쭉하였다. 그 외, 개인 순수 창작자와 소규모의 스튜디오

에서 도제식의 교육과 작품이 다량 제작되었는데, 사소균(史筱筠)의 수목애니메이션 <여자, 女子, 1999년>, 진용위(陳龍偉)의 디지털 인형애니메이션 <출구, 出口, 2002년>, 황사명(黃仕銘)의 3D애니메이션 <유성, Meteor, 2002년>, 구현원(邱顯源)의 디지털 수채애니메이션 <표리, 介, 2003년>, 진강위(陳岡偉)의 <퇴근시간, 下班時間, 2004년>, 구립위(邱立偉)의 3D애니메이션 <창가의 별, 窗邊的星星, 2004년>, 사괘문(謝佩雯)의 유리애니메이션 <뇌속 풍경, 腦內風景, 2004년> 등이 있다.

특히, 2005년 이후 애니메이션 산업에 있어 창의적 콘텐츠 개발의 중요성이 인식되면서, 중국문화 위주의 애니메이션 소재가 주를 이루었다. 중화카툰제작공사(中華卡通制作有限公司)의 민남(閩南)지방의 민간 신앙을 소재로 한 <바다의 전설 마조, 海之傳說-媽祖>, 완구창의공사(頑石創意公司)의 중국 도시문화를 배경으로 한 <Katz Fun, 卡滋幫, 2006년>, studio2의 <작은 태양, 小太陽, 2009년>과 <고양이 버클리, 小貓巴克里, 2010년>, 산투스창의영상공사(冉色斯創意影像有限公司)의 대만 원주민의 삶을 다룬 <마귀의 흔적, 魔蹤傳奇, 2010년>, 클릭멀티미디어공사(利得多媒體公司)의 대만 초기만화를 영상화한 <셋째형과 할머니, 阿三哥與大嬸婆, 2005년>과 수호전(水滸傳)을 개작한 <수호108, 水火108, 2010년>이 있다.

대만애니메이션은 최근 인터넷과 스마트폰 등 새로운 대중매체의 개발로 애니메이션의 영역이 확대되고, 다양한 국외합작을 통해 해외시장 진출에 성공하고 있다. 수영창의공사(首映創意公司)의 3D애니메이션 <안아줘요 무무, 姆姆抱抱, 2008년>는 80여 개국으로부터 저작권료를 받았으며, 한국에도 방영되어 인기가 높았다. 클릭멀티미디어공사의 <수호108>은 영국의 Cartoon Network과 프랑스 Moon Scoop의 합작이며, 태극영음공사(太極影音公司)의 <토성여행, 土星之旅, 2010년>은 NASA가 합작한 3D IMAX작품이다. 또한 디즈니와 할리우드의 상업 유통방식을 받아들이기 시작하여 애니메이션의 작품수입에만 의지하지 않고 출판이나 완구, 음식업, 핸드폰, 문구 등 다방면으로 캐릭터 산업을 확대하였다. <바다의 전설 마조>는 이와 같은 미국식

산업유통방식을 보여주었다.

V. 결론

위탁제작중심의 미국과 일본의 영상산업이 대만에 유입된 이후 초기 50여 년간의 대만 대중문화산업에 큰 영향을 주었다. 아시아 여러 국가들이 서양의 대중문화 유입과 자각 그리고 자국중심의 영상문화 정착에 소요한 시간은 나라마다 편차를 보이지만 그 과정은 대동소이하다. 전통적 시각문화가 현대적 대중영상문화로 옮겨간다는 것은 거대한 사회문화적 변화와 함께한다. 본문에서는 이러한 대만애니메이션의 역사, 정책, 교육을 중심으로 한 발전과정의 면면을 통해 확인하였다.

대만애니메이션의 발전은 대기업의 극장용 장편애니메이션에 대한 투자에 대한 한계와, 투자에 대한 수익구조와 관련이 있다. 이는 소비구조에서 자유로운 단편애니메이션의 창작과는 거리가 있다. 특히 1990년대 이후 대만애니메이션 산업의 기술적 정착과 제도적 관리는 현대 대만 영상매체의 눈부신 발전과 디지털화를 가능하게 하였다. 정부의 장려금지원정책도 있었지만 애니메이션 산업에 대한 기업투자의 열망과 단편애니메이션 창작자의 실험성과 창의성이 산업구조와 잘 조화되면서 대만애니메이션의 급속한 발전을 가져왔다. 이는 분명 대만애니메이션 산업에 있어 긍정적 영향이다. 하지만 대만애니메이션 발전과정에서 근본적인 몇 가지 문제를 발견하였다. 첫째, 대만정부의 애니메이션 산업 발전에 대한 인식은 대부분 정부 보조금 형태의 지원일 뿐, 학교교육이나 인재양성에 대한 구체적인 계획이나 전망이 모호하다. 둘째, 대만 대학의 애니메이션 교과과정은 예술대학 이외에 대부분 3D애니메이션, 영상편집과 특수효과 위주이며, 애니메이션 원리나 채색, 캐릭터 디자인 등 기본 조형교육을 소홀히 하고 있고, 학교의 전문교육인력도 부족하다. 셋째, 작품 서사구성 즉, 스토리텔링, 스토리보드 등 창의적인 내용연출이 빈약하며, 더빙(配音)에 있어서도 전문적인 교육기회가 없다. 대부분 다른 나라의 조형형식만 차용하여 제작하기에 대중들의 공감을 얻기 힘들다. 넷째, 애니메이션

분야의 국제적인 교류와 협력이 부족하다. 문제는 이러한 소통의 장으로서 애니메이션 산업교류를 위한 국제적인 페스티벌도 없는 현실이다.

미래는 과거에 있다고 한다. 대만애니메이션 산업은 지난 반세기에 대한 성찰을 통해 최근 무한한 발전가능성을 보여주었다. 2010년 이후, 대만의 디지털영상매체 기술이 급속히 발전하고 3D애니메이션, 시각특수효과, 첨단 컴퓨터 영상매체의 보편화 등에 힘입어 대학에서 관련학과를 설립하여, 인재를 양성해내고, 해외에서 애니메이션이나 특수효과를 공부한 학생들이 귀국하면서, 최근 애니메이션이나 영상특수효과 혹은 시각디자인 관련 스튜디오들이 우후죽순 생겨났다. 그들은 새로운 미적감각과 디지털기술을 활용함은 물론 국제적인 교류와 협업을 통해 서로의 경험을 나누며 대만애니메이션 산업에 큰 힘으로 성장하고 있다.

예컨대, 대중문화산업의 발전은 시장과 정보기술에 의한 세계화의 추세가 강화되면 될수록 지역적 가치를 지키려는 경향도 강해질 밖에 없다. 그러므로, 이 논의를 바탕으로 향후 대만을 포함한 아시아 애니메이션의 발전과 가능성에 대한 학문적 시각지평과 영역확장이 적극적으로 이루어지기를 바란다.

참고 문헌

- [1] 臺灣日日新報, 1899년 9월 8일, 5면. 十字館에서 에디슨이 발명한 活動電氣寫眞을 상영하였다고 기록, 1898년 발생한 美西戰爭 즉, 미국과 스페인 전쟁 대한 내용이며, 이는 현재 대만에서 처음으로 영화를 상영한 기록이다. 이외 臺灣日日新報, 1900년 6월 21일, 6면 광고란에 Cinematographe의 活動大寫眞이 등재되었으며 프랑스영화협회(法國自動幻畫協會)에서 주관하고 臺北 十字館에서 일주일동안 매일 저녁 6시에 상영 시작하여 11시에 끝난다고 적고 있다.
- [2] 臺灣稅務月報, 1930년 7월 15일. 당시 신문에서는 애니메이션을 動畫라고 표현하지 않고 漫畫라고 기록하고 있다.

- [3] 大久保六郎, “發聲漫畫に就て”, 映畫生活21, 1934.
劉現成, 臺灣動態影像史, 2010年, p.6. 재인용.
- [4] Stephen Cavalier, 世界動畫史, 中央編譯出版社, 2012.
- [5] 孫立軍, 中國動畫史研究, 商務印書館, 2011.
- [6] 張慧臨, 20世紀中國動畫藝術史, 陝西人民美術出版社, 2002.
- [7] 顏慧·索亞斌, 中國動畫電影史, 中國電影出版社, 2005.
- [8] 郭虹·鄒佳力, 再探20年代中國動畫之發軔, 新聞大學, 2010.
- [9] 黃玉珊, 余為政, 動畫電影探索, 遠流出版公司, 1997.
- [10] 石昌杰, 逐格造夢-台灣動畫歷史記錄與論述, 台北市政府文化局, 2010.
- [11] 林仁川, 徐曉迪, 張余梅, 繪聲繪色-台灣動畫, 海峽出版發行, 2010.
- [12] 黃鈺惠, 台灣動畫電影研究, 國立成功大學藝術研究所, 1998.
- [13] 葉龍彥, 日治時期台灣電影史, 玉山社, 1998.
- [14] 王奇亮, 很久很久以前台灣卡通動畫的困境與展望, 長鏡頭雜誌社, 1987.
- [15] 黃建業, 王璋, 跨世紀臺灣電影實錄(1898-2000), 國家電影資料館與行政院文建會所, 2005.

저 자 소 개

조 정 래(Jeong-rae Jo)

정회원



▪ 2009년 3월 ~ 현재 : 한림대학교 중국학과 교수

<관심분야> : 미학, 예술, 문화콘텐츠