

중국 애니메이션<대어해당 (大魚海棠) >중에 나타난 전통 미학 특징 연구

-종바이화(宗白華)의 의경(意境) 3가지 구성 요소 중심으로

- I. 서론
- II. 종바이화의 의경 3가지 구성 요소 : “도(道)”, “춤(舞)”, “여백(空白)”
 1. ‘도’의 특징
 2. ‘춤’의 특징
 3. ‘여백’의 특징
- III. <대어해당>중에 나타난 의경 표현
 1. ‘도’의 특징적 표현
 2. ‘춤’의 특징적 표현
 3. ‘여백’의 특징적 표현
- IV. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

양곤, 이실구

초 록

본 연구는 종바이화가 지적인 ‘예술적 의경’이 구성하는 삼 요소인 ‘도(道)’, ‘춤(舞)’, ‘여백(空白)’을 기준으로 <대어해당> 애니메이션 작품에 나타난 중국 전통 예술 미학적 측면에서 분석 하는것을 목적으로 하였다. 그리고 종바이화의 예술 의경 삼 요소의 구성 성분이 어떻게 사용되었는지, 이 애니메이션의 의경미가 어떻게 나타나는지 분석해 보는 것을 목적으로 하여 중국 전통미학이 아직도 현대 애니메이션 영화에 미래적 방향과 제시를 해 줄 수 있는 창조적 요인으로 아직도 유효하다는 것에 본 연구의 의미로 삼았다. 중국 예술비판에서 ‘의경’ 범위는 곧 예술에 대한 ‘인증’ 기준이다. 기 ‘인증’ 기준은, 예술의 형사(形似)적으로 갖추어져야 할 뿐 아니라, 내면적으로 신사(神似)를 더 갖추어야 하는 것이다. 초기 중국 애니메이션 작가들은 예술적 의경과 애니메이션을 융합시켜 중국 애니메이션의 민족적 문화 내용을 표현함으로써 관객들로 하여금 문화, 정신, 내용으로 중국 애니메이션의 특징을 보다 깊이 이해할 수 있도록 하였다.

종바이화의 예술 의경 개념인 ‘도’, ‘춤’, ‘여백’ 개념으로 영화 속의 인물 설정, 사상 내용, 장면 구성 등을 분석한 결과, 애니메이션 <대어해당>은 중국 초기 애니메이션이 창조한 예술 의경의 정신을 계승한 작품이다. 이 애니메이션은 중국의 대표적인 도가서인 『장자(莊子)』 「소요유(逍遙遊)」에 보이는 절대 자유 및 몰아일체에 의한 경계의 초월과 같은 ‘도’의 인생관을 표현하는 한편, 여주인공 춘(椿)이 사람에서 돌고래로 변하는 움직임을 ‘춤’의 화면을 표현하는 등 ‘도’의 사상을 ‘춤’이라고 하는 중국적인 특색이 강한 움직임으로 포착하고 있다. 또한 작품 속에 구름이 피어나고 별이 총총한 하늘, 잔잔하기도 하고 거세기도 한 바다, 마치 서로의 거울처럼 일체화한 하늘과 바다를 다채롭지만 동일한 색채로 보여줌으로써, 이 큰 면적으로 채워진 색채 하늘과 바다를 ‘여백’으로 환상적으로 표현해냈다. 이러한 분석을 통해 <대어해당>은 중국 고전의 지혜와 예술적 의경을 통해 작품의 풍부한 중국적 색채와 조화로운 의경 등 전통적인 분위기를 확인함으로써 현대에도 여전히 고전의 미학적 전통이 미래의 애니메이션 영화에도 확장된 창조적 요인으로 작동할 수 있다는 것으로 확인할 수 있다.

주제어 : <대어해당(大魚海棠)>, 의경(意境), 종바이화, 도, 춤, 여

I. 서론

뛰어난 예술 작품이 전통과 단절된다는 것은 상상할 수도 없는 일이다. 이러한 전통은 일종의 모범으로서 반복적으로 원형 이미지를 재생산하며 위로부터 아래까지 끊임없이 문화예술 창작을 갱신해나간다. 1) 중국의 전통 문화요소는 일종의 예술 자원으로 중국 애니메이션의 발전에서 적지 않은 공헌을 이룩해 전 세계 애니메이션 역사에서도 독특한 위치를 차지하는 이른바 ‘중국학파(中國學派)’ 2)의 개성을 창조했다. 3)

최근 중국에서 새로운 애니메이션 영화 <대어해당(大魚海棠)> 4)은 2016년 여름 중국 여론을 가장 뜨겁게 달구었던 중국 국산 애니메이션 영화이다. 이 애니메이션이 화제가 되었던 것은, 중국 국산 애니메이션영화 개봉당일 관객 수 역대 기록을 깨고 총 5억 관객 수를 확보했기 때문이다. 이러한 <대어해당>에 비평적 측면은 “아름답고 정교한 화면을 구성했으며, 바다와 하늘을 연결시키고 바다와 하늘을 거꾸로 설정한 구상 혹은 웅위한 장면과 정교한 세부의 완벽한 융합 등은 모두 다른 중국 애니메이션이 비교하기 어려울 정도의 미감과 유창한 느낌을 표현하였다.” 5)는 호평을 받는가 하면 비록 화면은 아름답지만 “스토리가 전체적으로 약하고, 아름다운 화면을 갖추었을 뿐 내용에는 활기가 부족하다.” 6)는 혹평이라는 두 가지 관점을 가지고 있다. 이러한

1) 叶舒宪编译, 『神话—原型批评』, 陕西师范大学出版社, 1987.7, pp.149-151. 참조.

2) “‘중국학파’는 중국 애니메이션 학파의 약칭으로서 1950년대에 시작되어 1960년대 성숙기를 거쳐 1970-1980년대에 뚜렷한 성과를 거둔 중국 특색이 현저한 애니메이션 작품들을 가리킨다.” 셴 하오, 이동훈, 「‘중국학파’ 애니메이션 작품에서 나타나는 전통 색채 응용에 대한 연구」, 『한국콘텐츠 학회회 종합 학술대회 논문집』, 2016.5, pp.339-340.

3) 김진영·김재용, 「중국애니메이션에 나타난 민족문화예술성 연구」, 『만화애니메이션연구』, 2009, pp.89-90.

4) 2016년 7월 8일 중국에서 개봉한 105분 중국식 판타지 애니메이션 영화이다.

5) 田雅岚, 「大鱼海棠的艺术意蕴与文化内涵的深层解读」, 电影评价, 2016年第13期, pp.17-19.

6) 王萌, 「情怀撑不起的大鱼海棠」, 视听, 2016.9, pp.35-36

애니메이션 영화의 여러 요소적 측면에 대한 비평속에 현대적 애니메이션 영화속에 포함 되어 있을 것으로 예상하는 중국 고유의 전통 미학적 관점에 주목을 하고자 한다.

애니메이션의 캐릭터 조형과 화면 세부의 묘사를 막론하고, 초기 중국 애니메이션은 전지(剪紙)공예, 피영희(皮影戲)、수묵화(水墨畫)등 전통적 표현법을 과감하게 활용하였다. 특히, 수묵화 애니메이션 <목동의 피리>에서는 만물의 변화무쌍함과 천인합일(天人合一)의 경계(境界)를 잘 드러냄과 동시에, 단순하면서도 은은하고, 고상하면서도 생생하며, 시적 회화적 의경(意境)⁷⁾이 잘 드러나는 독특한 특색을 지니고 있다. 중국 초기 애니메이션의 성공은 예술가들이 작품의 아름다운 예술적 의경을 창조해낸 것과 갈라놓을 수 없다. 예술가들은 예술적 의경과 애니메이션을 융합시켜 중국 애니메이션의 민족적 문화 내용을 표현함으로써 관객들로 하여금 문화, 정신, 내용으로 중국 애니메이션의 특징을 보다 깊이 이해할 수 있도록 하였다. 시대가 발전하고 기술이 진보하며 문화 수준이 발전함에 따라, 현대의 예술적 의경이 더욱더 풍부해지고 확장되게 되었다. 이러한 관점에서 중국적 색채와 조화로운 의경 등 중국 전통적인 문화 분위기를 확인시켜준 최근 애니메이션 영화 <대어해당> 역시 중국 전통 미학인 의경이 창조적 정신으로 계승되었다고 할 수 있을 것이다.

따라서, 본 논문은 쑹바이화(宗白華)⁸⁾가 지적한 ‘예술적 의경’이 구성하는 삼 요소인 ‘도(道)’, ‘춤(舞)’, ‘어백(空

7) “의경의 심미적 의미는 동아시아(중국) 예술의 실천과 이론 방면에서 여러 가지 주장이 뒤섞여 어지럽지만 중요한 문제 중의 하나이다. 의경 개념은 동아시아(중국)의 문예사에서 오랜 세월을 통해 생겨나서 발전하는 과정을 겪었다. 예술의 ‘경계’ 또는 ‘의경’이라는 용어는 예술의 어떤 분야가 비교적 완전하다고 할 만한 수준으로 발전된 바탕위에서 제기되었던 것이다.” 푸젠 위안, 신정근, 임태규, 서동신 역, 『의경: 동아시아 미학의 거울』, 성균관대학교출판부, 2017.1, p.41.

8) 쑹바이화(1897년-1986년)가 자는 백화(伯華). 중국의 미학자이자 철학자이며 시인이기도 하다. 그는 중국 전통의 예술 정신을 응집하였을 뿐만 아니라, 독일 학자와 같은 형이상학적인 사변적 지혜를 가졌었다. 중국 현대 미학 대표적인 선구자와 개척자이다. 대표 저작으로 미학 논문집 『미학 산보(美學散步)』와 『예경(藝境)』 등이 있다.

白)’을 기준으로 <대어해당>에 나타난 중국 전통 예술 미학 특징을 연구하고자 한다. 이를 위한 절차로 우선 쯡바이화가 『미학 산보(美學散步)』에 말한 ‘도’의 근간과 ‘춤’의 특색과 정중동의 ‘여백’에 세 가지 구성 요소에 대한 개념과 의미에 대해 고찰할 것이다. 이를 통해 중국 예술적 의경미가 애니메이션 영화 속의 인물 설정, 사상적 추구, 장면의 구성 등에서 구체적으로 어떻게 사용되었는지, 분석하는 것을 목적으로 삼는다. 그리하여 중국 전통 미학적 요소가 중국 현대 애니메이션 영화의 미래적 방향을 제시를 해 줄 수 있는 창조적 요인으로 아직도 유효하다는 것에 본 연구의 의미가 될 것이다.

II. 쯡바이화의 의경 3가지 구성 요소 : “도” , “춤” , “여백”

의경은 서양미학만큼 체계화된 것은 아니지만, 중국미학의 고전이라고 할 만큼 중국인들의 미의식이 담긴 이론이다.⁹⁾ 오늘날 의경 개념은 중국의 전통 문학에 국한되지 않고 원림(園林), 음악, 서법, 건축, 무용, 영화, 텔레비전 드라마, 애니메이션 등 예술 장르에도 적용된다. 중국 예술 비평에서 ‘의경’은 곧 예술 작품을 인증하는 기준으로 간주된다. 이 인증 기준은, 예술의 형식을 중시할 뿐 아니라 그 뒤에 감춰진 의미도 중시한다. 형사(形似)¹⁰⁾적으로 갖추어져야 할 뿐 아니라, 내면적으로 신사(神似)¹¹⁾를 더 갖추어야 하는 것이다.¹²⁾ 예량(葉郎)교수의 『현대 미학 체계(現代美學體系)』, 푸전위안(蒲震元)교수의 『의경: 동아시아 미학의 거울(中國藝術意境論)』 등 저서는 예술 의경의

9) 최광진, 『한국의 미학 서양, 중국, 일본과의 다름을 논하다』, 미술문화, 2016.3, p.199.

10) 동양화에서 대상의 형태를 정확하게 닮게 그리는 외형을 중시하는 표현법. 사의(寫意)에 대비되는 말이다.

11) 외형보다 대상에 내재되어 있는 것이나 작가 내면의 정신성을 표현해 내는 것. 형사(形似)와 대비된다.

12) 陈小娟, 「意境-艺术之为艺术」, 东南大学博士学位论文, 2005.5, p.9.

현대적 의미에 대해 적극적으로 논하면서, 의경의 미학 개념이 시대성과 국제성을 확립하도록 하였다. 특히, 예술적 의경 이론의 현대화에 앞장선 쑹바이화가 이론 예술의 의경에 대한 연구는 왕귀웨이(王國維)와 주광첸(朱光潛)의 의경론과는 달리 문학 및 시학 영역에 국한되지 않고, 미적 창조를 추구하는 모든 문화 예술, 나아가 삶 그 자체의 의미와 가치의 추구까지 지평을 확대하고 있다는 특징을 보인다. 쑹바이화는 인격의 소양이 의경 창조와 구축에서 반드시 필요하다는 사실을 강조했다. 그가 저술한 미학 논저 중 특히 「중국 예술 의경의 탄생(中國藝術意境之誕生)」에서 우리를 위해 풍부한 예증을 내놓으며 치밀한 논의를 펼쳤다.¹³⁾ 중국 현대 철학자 평유란(馮友蘭)이 중국에서 진정한 의미의 미학 체계를 세운 것은 쑹바이화라고 단언한 것은 이 때문이다.¹⁴⁾ 쑹바이화는 왕귀웨이와 주광첸에 이론을 부연하고 주석을 더했을 뿐 아니라, 서양 미학의 학술을 종합하여 중국 예술의 이론과 실제에 부합하는 의경 이론을 체계화하였고, 중국 예술의 의경이 ‘도’의 근간과 ‘춤’의 특색과 정중동(靜中動)의 ‘여백’에 있다는 사실을 발견해냈다.

중국 예술의 ‘보는 방식’은 물리적 공간에 그치지 않고 정신적인 경계에서 상상력이 표현되고 확장되는 방식을 보는 데서 시작되며, 예술적 의경을 나타내는 것이 가장 높은 경계로 여겨진다. ¹⁵⁾ ‘예술적 의경’이라는 단어는 당대의 시인 왕창령(王昌齡)의 『시격(詩格)』에서 처음 사용하였다고 전해진다. 왕창령이 말한 ‘예술적 의경’란 시경(詩境)의 삼경(三境)¹⁶⁾ 중 하나로 최고의 경계를 의미한다. 처음 왕창령이 ‘예술적 의경’라는 단어를 만들어냈을 시기, 이는 단지 시를 짓는 수단일 뿐이었다. 그러나 왕귀웨이가 ‘예술적 의경’의 범위를 통해 시와

13) 푸전위안, 신정근, 임태규, 서동신 역, 『의경: 동아시아 미학의 거울』, 성균관대학교출판부, 2017.1, p.94.

14) 林同华, 『宗白华美学思想研究』, 辽宁人民出版社, 1987.3, p.14.

15) 朴炳元, 「电影影像与诗歌意境的空间书写研究」, 北京大学哲学博士论文, 2002.6, p.2.

16) 시에는 세 가지 경계가 있다. 첫째는 물경(物境)이고, 둘째는 정경(情境)이며, 셋째는 의경이다.

사(詞)를 설명하고 “작품에 공(工)을 들였는지 아닌지는 예술적 의경의 유무와 깊이에 달려있다” 라며 그 속성을 설명하기 시작하면서 구체화되기 시작했다. 쑹바이화도 “작가는 예술품을 통해 개성을 표현하고, 예술적 의경을 통해 감상자들에게 일종의 생명을 느끼게 해준다.”¹⁷⁾라고 말한 적이 있다. 예술적 의경은 작가의 심경과 작품 세계가 밀착되어 나타나게 하며, 내재적으로 깊은 의미와 오묘함을 가지고 있으며, 사용법은 자유롭고 다채롭다. 예술적 의경은 내포된 의미가 크고 신비스러우며, 사용방법도 자유롭다. 이는 중국 언어가 예술미에 부여한 대명사적 성격을 지닌다.

1. ‘도’의 특징

쑹바이화는 ‘도’의 예술의 의경이 매우 중요한 특징이라고 여겼는데, 그의 이러한 통찰을 통한 뛰어난 의견이 맥락 없이 나타난 것은 아니다. 그는 예술적 의경의 이상성을 강조하였다. 그는 ‘도’가 ‘예(藝)’로 나타난다고 여겼고, ‘도’와 ‘예’의 관계에 대해서 “찬란한 ‘예’가 ‘도’에 형상과 생명을 부여하며, ‘도’가 ‘예’에 심도와 영혼을 불어넣는다.”¹⁸⁾ 또 말했다. “중국 사람의 ‘도’에 대한 체험은 ‘공적(空寂)한 것에서 변화를 깨닫고, 변화에서 공적인 것을 깨달으며’ . 도는 오직 텅 빈 곳에 깃들고, 본체와 현상을 둘로 나누지 않는다. 이것은 중국인의 생명 정서와 예술 의경의 실상을 구성한다.”¹⁹⁾ ‘도’와 예술적 의경 사이에 통하는 점은 매우 많다. 중국 예술의 의경은 노장(老莊)의 ‘도’가 예술로 구체화 된 표현 형식이며, “‘생명 자체’가 ‘도’의 리듬을 깨닫는” 것이다. 중국 예술 의경의 창작과 감상에서 ‘도’와 일체가 되는 고차원의 심미 층위는 확실히 존재한다. 이것은 동아시아 예술에서 경계를 통해 이치를 깨우치는 형상을 초월하는 초상(超象) 심미의 층위이며,

17) 宗白华, 『宗白华全集第一卷』, 安徽出版社, 1996.9, p.552.

18) 宗白华, 『美学散步』, 上海人民出版社, 2016.9, p.80.

19) 宗白华, 『美学与意境』, 人民出版社, 2009.3, p.201.

의경 창작 중 객관적으로 존재하는 동아시아 유형의 철학적 심미 층위이다.²⁰⁾유구한 세월 동안 ‘도’의 영향을 받아 중국의 예술적 의경 이론은 뿌리를 뺏고 꽃을 피워 더욱 눈부신 발전을 이룰 수 있었다. 이처럼 중국 예술은 ‘도가적’ 특징을 갖고 있기 때문에 예술적 의경라는 특징을 가지게 된 것이다.

예를 들어, 중국의 상하이 미술 영화 제작소 감독 만라이밍(萬籟鳴)、탕청(唐澄)이 제작한 장편 컬러 애니메이션인 <대노천궁(大鬧天宮)>(1961-1964)에서 나오는 이야기는 고전 명작 <서유기(西遊記)>에서 비롯하였는데, <서유기>는 그 내용 자체가 중국 도가와 불가 사상을 나타낸다. 애니메이션인 <대노천궁>은 압제자와 피압제자 간의 첨예한 충돌과 대립을 보여주며, 손오공이 용궁에서 난리를 일으키고 하늘의 뜻을 거부하는 신화 이야기들을 통해 손오공의 용감함, 기지와 낙관적 성격, 지고한 신의 권능에 두려움 없이 맞서는 정신과 투쟁적 성격을 비교적 두드러지게 나타냈다. 동시에 손오공이 자유를 중시하고, 천정의 구속을 원치 않고, 현세를 중시하고, 생명은 즐거운 것이라는 도가적인 생명 의식을 표현하였다. <그림 1>에서 손오공의 강철 같은 근육과 뼈, 칼과 창이 꿰뚫을 수 없는 몸, 수화불침(水火不侵), 영생 불멸은 생명에 있어 가장 큰 자유이다. 이러한 구속을 반대하고, 속박을 타파하고, 자유를 추구하는 '도'적 정신은 영화에서 손오공의 인물 형상을 통하여 충분히 표현되었다.



그림 1. <대노천궁>(1961-1964)

20) 푸전위안, 신정근, 임태규, 서동신 역, 『의경:동아시아 미학의 거울』,성균관대학교 출판부,2017.1, p.491.

2. ‘춤’의 특징

예술적 의경의 또 다른 중요한 특징은 ‘춤’에 있다. 쑹바이화는 “ ‘춤’은 중국의 모든 예술 경계의 귀결점”이라고 했다. 쑹바이화는 중국의 문예가 모두 ‘춤’의 특징을 가지고 있다고 여겼으며 “중국의 서예와 화법은 모두 날아가듯 춤추는 모습을 갖고 있다. 장엄한 건축물의 날아가는 듯한 처마도 춤의 움직임 보여준다.”고 했다. 전설의 대 화백인 우따오즈(吳道子)는 배민(裴旻) 장군에게 검무를 청해 벽화의 그림을 그려 그 기세가 대단하며, 대 서예가인 장욱(張旭)은 공손대랑(公孫大娘)의 검무를 보고 서예의 도를 깨달았다고 하는데, 이는 중국 예술에서 ‘춤’의 예술적 의경을 표현한 것이다.²¹⁾ 모두가 알고 있듯, 예술은 서로 통하는 것이다. 이처럼 예술이 서로 통하는 것은 공통적으로 ‘춤’의 특성을 갖추기 때문일 것이다. 이로부터 우리는 ‘춤’이 예술적 의경에서 발휘하는 중요성을 알 수 있다. 애니메이션은 움직이는 화면이고, 모든 사물은 애니메이션 속에서 움직인다. 움직임은 아름다움을 만들어내고, 이러한 아름다움은 창작자의 당시 감정과 융합되어 예술적 의경을 만들어낸다. 사람들이 그 곳에 있는 듯한 착각을 일으키며, 사람들이 그 속에 빠지게 하고, 감상하는 사람들이 생생한 ‘춤’의 움직임 속에 빠져들게 한다.

예를 들어, 애니메이션 <대묘천궁>에서, 처음에 손오공이 공중 제비를 하며 회전하여 등장하고 “애들아! 훈련을 시작하자!”하고 명령한다. 그러자 한 무리의 원숭이들이 몸을 움직이기 시작한다. <그림 2>에서는 어떤 원숭이들은 둘씩 짝을 지어 대련을 하고, 어떤 원숭이들은 춤을 추고, 어떤 원숭이들은 몽둥이를 휘둘렀으며, 어떤 원숭이들은 칼춤을 춘다. 원숭이들은 각양각색의 자세로 폭포의 흐름에 따라 생기발랄한 모습을 보여준다. 마치 그들이 있는 곳에 우리가 온 것 같이, 아름다운 꽃과 과일 산과 물로 가려진 동굴 주변에서 자신의 보검을 휘두른다. 마음은 비

21) 宗白华, 앞의 책, p.198.

할 데 없이 거리낌 없으며 흡족하다. 한 무리 야생 원숭이들이 시끄러운 가운데, 우리의 마음도 따라 춤을 추며 하늘 속에 출렁이다. 그리고 <그림 3>에서 천궁의 몇 명의 궁녀들은 긴 소매의 옷을 입고 공중에서 날아다니며 춤을 추는데, 우리의 마음도 궁녀들의 긴 소매를 따라 큰 바다의 파도와 같이 출렁이는 것 같다. 음율, 박자, 질서, 이성과 함께 생명, 움직임, 힘, 열정이 샘솟는다. 우리의 영혼은 깊이를 헤아릴 수 없는 현명(玄冥)의 체험 속에서 승화되고, 우리의 마음으로 하여금 넓은 하늘처럼 거리낌이 없고, 기세가 가로지른 무지개처럼 가득하게 하였다.

22)



그림 2. 원숭이들은 훈련을 시작하는 장면



그림 3. 궁녀들은 춤을 추는 장면

3. ‘여백’의 특징

쥬바이화는 ‘여백’을 통해 허공(虛空)의 ‘도’를 표현할 수 있다고 보았다. 그는, 허공의 ‘도’는 없으면서도 있는 것이고, 허황된 것 같아도 실제로 볼 수 있고, 보고 있어도 없는 듯 하며, 무(無)와 유(有) 그리고 유와 무의 변증적 결합체인데, 이는 실재하면서도 없고 없으면서도 실재하는 ‘도’는 바로 중국 예술 의경의 독특한 점이다. 쥬바이화는 중국의 우주적인 공간에 대한 인식과, 예술에서 공간에 대한 인식을 결합하여, 중국화 속의 ‘여백’도 우주 자체의 ‘도’의 표현이라고 주장했다.

“중국인은 우주의 깊은 곳은 아무런 형상이나 색이 없는 허공

22) “行神如空，行气如虹.” 宗白华, 『美学散步』, 上海人民出版社, 2016.9, p.79.

이지만, 이러한 허공이야 말로 만물의 원천이고 모든 동력의 근원이자 살아 움직이는 모든 것의 창조할 수 있는 힘이라는 것을 안다. 노장 사상에서는 이를 ‘도’, ‘자연’, ‘허무(虛無)’라고 불렀고, 유가에서는 이를 ‘하늘(天)’이라 불렀다. 만상은 모두 공허(空虛)에서 오는 것이고, 공허로 돌아가는 것이다. 그러한 의미에서 종이의 여백은 중국화에서의 진정한 밑그림이다. 23)쥬바이화는 “비어있는 곳은 진짜로 빈 것이 아니라, 생명이 움직이는 곳” 24)이라며 중국 예술에서 비어있는 부분은 죽은 듯 딱딱하고 소리 없는 물리적 공간이 아니라, 마음이 노닐고 무궁하며 천지를 잇고 생명과 활력을 지닌 것들이 박자에 따라 여백속을 자유롭게 노니는 것이라고 주장했다. ‘중국학파’ 애니메이션이 구상적으로 ‘백지에도 의미가 있다(計白當黑)’는 이론을 중시한 것처럼, 화가가 화면의 한 쪽에 백지를 남겨둠으로써 감상자는 무한한 상상력을 발휘할 수 있다. 이 때 감상자는 잠재 의식에서 터져 나오는 초자연적인 상상력을 가동하여, 회화작품과 하나가 된다.

예를 들어, 상하이 미술 영화 제작소 감독 터웨이(特偉)、첸자궈(錢家駿)이 제작한 수목 단편 애니메이션 <피리 부는 목동(牧笛)>(1963)에서 목동과 물소가 물속에서 노니는 장면이 나오는데, 화면에는 물소만이 수면에 나타나 모습을 반만 드러낸 채 등에 목동을 태우고 있다. 그 나머지 화면은 대부분이 여백으로 남아있다. 이로써 주인공과 공간은 하나가 되고, 단순한 붓 터치만으로도 화면 내부는 장력이 충만하게 된다.

쥬바이화는 ‘춤’은 사람들의 환상을 자아내고, 또한 ‘여백’과 함께 공동으로 허공과 영기 있는 의경을 만들어 냄으로써 최종 ‘도’와 ‘예’를 융합시켰다고 주장한다. 이러한 고찰을 통하여 영화는 중국 전통 미학 범주 중 ‘의경’의 표현에 있어 쥬바이화가 말하는 예술 의경 구성 삼 요소의 정의를 표현했다는 것을 알 수 있다.

23) 宗白华, 『宗白华全集第二卷』, 安徽教育出版社, 1996.9, p.45.

24) 宗白华, 앞의 책, p.51.



그림 4. <피리 부는 목동>(1963)

Ⅲ. <대어해당>중에 나타난 의경 표현

영화의 줄거리는 『장자(莊子)』의 「소요유(逍遙遊)」편에서 소재를 얻어, 두 평행 세계에 있는 ‘다른 사람’인 춘(椿)과 추(湫) 그리고 인간 남자아이인 곤(鯁)을 묘사했다. ‘다른 사람’인 소녀 춘은 해당화의 성장을 조절할 수 있는 능력을 가지고 있다. 춘은 16세 성년이 되는 날 물고기로 변신하여 인간 세계에 오게 되는데 뜻밖에 어부의 그물에 걸리고 만다. 어릴 때부터 해안가에서 자란 인간 소년인 곤은 그물에 걸려 어려움을 겪는 춘을 발견하고 목숨을 던져 그녀를 구한다. 덕분에 춘은 본래 살던 세상으로 돌아가게 되는데, 자신의 생명을 구해준 곤에게 입은 은혜에 보답하기 위해서 자신의 수명을 반이나 내놓고 령과(靈婆)와 거래하여 곤의 영혼(작은 물고기)을 넘겨받는다. 이때부터 춘이 곤의 영혼을 보호함으로써 홍수 등 재난이 일었고, 죽은 후에는 하늘을 메우는 나무가 되었다. 반면 줄곧 낚물래 춘을 좋아하던 소년 추는 춘을 구하기 위해 자신의 생명을 희생하고, 결국 영력을 잃은 춘과 인간으로 돌아온 곤을 무사히 인간 세계로 데려온다.

1. ‘도’의 특징적 표현

<그림 5>는 영화의 첫 화면 보면 영화의 구상은 「소요유」의

“북쪽 검푸른 바다에 한 물고기가 있는데, 그 이름을 곤²⁵⁾이라고 한다. 곤의 크기가 몇 천 리나 되는지 알 수가 없다.”²⁶⁾라는 구절에서 모티프를 따왔는데, 여기에서 남주인공 곤이 나왔다. 영화 속에서 곤은 돌고래 같은 큰 물고기로 묘사되어 티 없이 맑고 순수한 인간의 영혼을 상징하는데, 춘이 곤을 보호하려고 하는 것은 자유롭고 순결한 영혼을 보호하기 위함이라 해석할 수 있다. 춘과 추의 원형도 「소요유」의 “상고시대에 대춘(大椿)이라는 나무가 있었는데, 팔천 년을 봄(春)으로 삼고 팔천 년을 가을(秋)로 삼았다고 한다.”²⁷⁾에서 모티프를 따다. ‘도’는 ‘예’를 통해서 표상할 수 있다. 애니메이션에서 예술적 의경이 어떻게 나타나느냐 하는 것은, 주인공인 춘, 곤, 추 세 인물이 ‘도’라는 생명의 형상으로 표현된다는 점에서 이해할 수 있다. 생명 자체가 도의 움직임을 나타내기 때문이다. 「소요유」에 기반하여 탄생한 <대어해당>은 영화의 도입부에서부터 문화적인 모티프가 도가에서 추구하는 자유와 무위(無爲), 개인의 자유의지의 순종이 나타난다는 것을 천명했다. 무위는 도가사상의 중요한 특징이며 아무것도 하지 않는다는 의미가 아니다. 의지나 목적을 부정하고 자연의 법칙에 의하며 행동한다는 자연을 강조했다라는 의미이다. 여주인공 춘은 마음의 소리에 따라 곤을 구하기 위해 위험을 무릅쓰고 곤을 구하는데, 이는 도가가 추구하는바 이기도 하다. 「소요유」의 경계는 모든 속박을 벗어나 물아(物我)를 잇는 절대적인 자유의 경계이다. 영화에 나오는 토루(土樓)는 ‘종족’이라는 속박을 나타내며, 중국에서 몇 천 년 동안 성행했던 유가사상, 즉 가정과 단체를 단위로 하는 집단의지를 나타낸다. 이에 반해 주인공 춘과 추는 개인적 자유 의지를 표상하며, 연령대 설정도 자아를 확립하고 주체적인 선택을 하는 단계로 잡았

25) 전설적인 물고기 이름.곤은 본래 알에서 막 깨어난 아주 작은 물고기인데, 장자는 무한히 큰 물고기의 이름으로 사용. 「소요유」에서 상식을 뛰어넘는 장자의 상상력을 엿볼 수 있음. 장자, 이태영 옮김, 「소요유」, 『장자』, 여래, 2010.6, p.11.참조

26) 장자, 이태영 옮김, 『장자』, 여래, 2010.6, p.10.

27) 장자, 앞의 책, p.12.

다. 영화에서는 “모든 사람은 자신만의 큰 물고기를 찾을 것이다” 라고 반복해서 강조한다. ‘큰 물고기’ 인 ‘곤’ 은 영혼을 상징하며, 큰 물고기를 풀어주어 큰 바다로 돌아갈 수 있도록 돕는 것은 자유와 자아에 대한 탐색이라 할 수 있다. 춘이 곤을 구하고, 추가 춘을 구하는 것은, 실질적으로 마음의 선택을 따르고 자아의 의식이 각성하는 행위라고 할 수 있다. 중국 유가와 대립하는 도가사상의 “마음이 시키는 대로 한다” 와 같은 자유에 대한 관점으로 해석할 수도 있다.

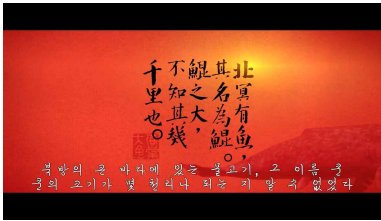


그림 5. 영화의 첫 화면



그림 6. 곤은 변하여 새가 되는데

많은 관객들은 <대어해당>을 괴로운 삼각관계 내용이라고 해석하지만, 사실은 감독이 전달하고자 했던 것은 우화적 이야기였다. 「소요유」에서 “북쪽 검푸른 바다에 한 물고기가 있는데, 그 이름을 곤이라고 한다.” 의 뒷부분은 “이것이 변하여 새가 되는데, 그 이름을 봉(鵬)이라 한다. 봉의 등 넓이도 몇 천 리가 되는지 알 수 없다. 이것이 힘차게 날아오르며면, 그 날개는 마치 하늘에 드리운 구름과 같다. 이 새는, 바다가 움직여서 큰 바람이 불면, 남쪽 검푸른 바다로 날아간다. 남쪽 검푸른 바다는 하늘의 못인 천지(天池)이다.”²⁸⁾ 영화에서 곤은 북쪽의 큰 물고기 상징하며 변이할 때까지 계속 자란다. <그림 6>에서 보면 영화의 결말에서 곤에게 구름을 덮을 수 있을만한 큰 날개가 생기고 곤은 남쪽 검푸른 바다 천지로 간다고 한다. 이게 바로 「소요유」에서 “새로 변했다” 는 이야기 아닐까? 이것 사실은 「소요유」의 첫머리에 곤과 봉의 우화적 이야기였다. 곤어와 봉새는

28) 장자, 앞의 책, p.10.

장자가 정성들여 고른 두 가지 동물있다. 먼저 상식적으로 생각할 수 없는 어마어마하게 큰 봉새, 이 새가 구만리나 날아올라 반 년을 날아감, 팔천 년을 봉으로 삼고 팔천 년을 가을 삼는다는 대춘이라는 나무 등의 비유가 인식의 확대를 의미한다. 즉 무한한 공간과 무한한 시간으로 이루어진 이 세계를 근시안적인 눈으로 보지 말고, 높이 올라서 멀리 그리고 길게 보라는 것이다.²⁹⁾

여주인공인 춘의 할아버지는 “만물에는 도가 있다”는 우주의 오묘한 원리를 반복해서 말한다. 춘과 그녀의 종족은 세계의 모든 것을 도가적 자연으로 보는데, 그렇기 때문에 여기서 전통적 중국은 도가적 중국이고, 자연과 소요가 이 공간의 기조라고 이해해야 한다. 내실을 중요시하면 외부적인 것은 자연히 가볍게 여겨진다는 것은 이 작품이 강조하고자 하는 중점사상 중 하나이다. 여주인공 춘이 타인을 돕기 위해 위험을 불사하는 신념은, 마음속의 감정에 충실했고 외부의 주장, 흐름, 관습, 규칙에 좌우되지 않았기 때문에 실행할 수 있었던 것이다. 영화에서 할아버지가 “모든 사람이 반대할 때에도 네가 맞다 생각하면 네 생각대로 하렴” 이라고 말했던 것은 사실 장자의 말이었다. 장자는 “큰 인물은 세상 사람들이 지탄한다고 기죽지 않고, 세상사람들이 칭찬한다고 우쭐하지 않는다.” 고 말했는데, 이는 할아버지의 말과 일맥상통한다.



그림 7. 춘의 할아버지는 서거하시기 전



그림 8. 바닷물은 역류하는 장면

29) 장자, 앞의 책, p.9.

<대어해당>에는 자연천도(自然天道)의 관념도 나타났다. 춘은 인간세계를 돌아보고 해저 세계로 돌아온 후, 할아버지에게 삶과 죽음에 대한 것을 묻는다. 할아버지는, 인간들도 죽지만 ‘다른 사람’도 죽을 수 있다며 ‘생사’에도 ‘도’가 있다는 것을 알려준다. 이로써 우리는 해저 세계의 사람들이 비록 인간과 다른 존재이기는 하지만, 삶과 죽음 앞에서는 공평하다는 것을 알 수 있다. 다른 점이 있다면, ‘인간’은 죽음을 일종의 구속으로 여기지만 ‘다른 사람’은 이를 ‘영생으로 가는 문’이라고 생각한다. <그림 7>에서 보면 춘의 할아버지는 서거하시기 전에 머리 위에 나뭇가지가 솟아났다. 백초를 맡아서 관리하던 할아버지는 서거한 후에 커다란 나무로 변화되었다. 이는 생생불식(生生不息)이라는 영생지 ‘도’의 구현이다. 따라서 <대어해당>의 스토리 전개는 ‘자연천도’를 중심으로 진행되어간다고 할 수 있다. 춘은 자신이 인간 세계에서 범했던 실수를 만회하기 위해서, 자신 때문에 죽은 인간 소년인 곤을 구하기 위해 령과 마녀를 찾아간다. 하지만 령과는 “하늘에는 도가 있는데, 네가 하려는 짓은 공공연하게 하늘의 도를 거스르려는 것이다”라고 확실하게 그녀에게 각인시킨다. 그럼에도 불구하고 춘은 자신의 결정을 고집하고, 자신의 생명의 반을 넘겨주고 그 소년의 영혼을 ‘작은 물고기’로 돌려받는다. 그러나 춘이 하늘의 도를 거슬러 흉조가 나타나기 시작한다. 해저 세계의 계절 순서가 혼란에 빠져 여름에 눈이 오는 현상까지 나타난다. 곤이 점점 자라면서 해저 세계의 바닷물은 역류했고, <그림 8>에서 보면 그들 생활의 터전은 큰물에 잠길 위험에 빠지게 되었다. 춘이 은혜를 갚음으로써 자신의 잘못을 만회하려고 ‘곤’을 인간 세계로 데려왔지만, 도를 어기고 자연의 규율을 어겼기 때문이다. 영화의 결말에서 춘은 자신의 생명의 반을 곤에게 주었고, 나머지 반의 생명은 춘과 할아버지의 화신인 나무와 하나가 되었다. 그리고 종족에게 닥쳐올 홍수를 막아줄 수 있는 거대한 해당화 나무로 성장했는데, 이는 고대 신화에서 식양(息壤)³⁰⁾의 의미를 나타낸다.

2. ‘춤’의 특징적 표현

쥬다이화는 ‘춤’이 모든 중국 예술의 경의 귀결점이라고 보았다. 중국의 회화, 희극, 그리고 중국의 독특한 예술 갈래인 서예는 공통적으로 춤의 정신(혹은 음악의 정신)을 관통하고 있다. 춤의 동작들은 재빠른 동작들의 공간을 보여준다.



그림 9. 춘이 사람에서 돌고래로 변하는 과정

영화에 등장하는 ‘다른 사람’들이 사는 세계의 하늘은 인간의 바다와 맞닿아있다. 영화의 초입에서 춘은 16세 성인식에 바다 천장의 문을 열고 나가 인간 세계로 간다. 춘이 문을 열고 나가 빨간 돌고래로 변하는데, <그림 9>에서 춘이 사람에서 돌고래로 변하는 과정이 매우 아름답게 묘사되었다. 몸을 돌리는 모습은 매우 자연스러워 춤추는 것 같이 아름답다. 춘은 ‘춤’의 자태로써 돌고래로 변하는 과정을 체험하고 공중에서 추는 춤은 일렁이는 생명, 회전, 힘을 표현했다. 관객들께 춘은 인간 세계로 간 후에 이야기를 초연적인 상상력이 유발하게 된다. 이러한 ‘춤사위’는 웅장하면서도 조용한 음악 속에서 계속되며 사람, 음악, 만물이 하나가 되게 한다. 쥬다이화는 ‘춤’은 상상으로서 예술적 의경에 대한 사유를 자극하고 ‘여백’과 함께 변화로

30) 식양은 중국 고대 신화에서는 천제의 보물 중 하나로 생장을 멈추지 않는 태양이다. 치수를 명했 던 곤(鯀)이라는 신이 식양을 훔쳐서 홍수를 다스리려 했다고 한다. 훔친 분량은 아주 적었지만, 식양은 점점 불어나서 거대한 제방이 완성되었고 치수공사는 성공적으로 보였다. 하지만 훔쳤다 는 사실을 안 천제는 곤을 죽였고 치수공사는 실패로 돌아갔다고 한다.

가득한 경계를 만들어, 최종적으로 ‘도’와 ‘예’가 서로 결합하게 한다. 여기에서 ‘여백’은 애니메이션 영화의 화면 배경인데, ‘여백’에는 춘이 ‘춤’을 추면서 활력이 생겨나며, 이러한 움직임은 ‘춤’과 함께 나타나고, 그 자체로 자유로워진다. ‘춤’에 대한 표현은 상상의 바탕이 되고, ‘여백’은 상상의 핵심이 된다. 멈춰있는 것 같이 보이는 화면에서 움직임을 느끼고, 조용히 멈춘 여백에서 움직임을 보는 것은, 마치 비바람 속에서도 간단하고 평범한 예술의 영기(靈氣)가 자유롭게 유동하는 모습을 보는 것과 같다.

<대어해당>의 주 창작자는 창의적 해안을 통해 영화에서 가장 아름다운 ‘춤’의 동작을 표현하였는데, 큰 물고기 곤에게 일종의 비상에 대한 본능을 부여하였다. 이러한 비상에 대한 본능은 전체 영화에 형이상학적인 시각적 효과를 가져다준다. 곤이 비상할 때 춘은 더할 나위 없는 기쁨을 느끼고 함께 춤을 추며 날아오른다. 영화에서 비가 오는 어느 날, 물고기로 변한 곤이 처음으로 성장을 하고, 춘은 곤이 빗속에서 날아오를 수 있다는 것을 발견하고 기쁨을 참지 못하고 곤과 함께 춤을 추기 시작한다. <그림 10>에서는 이렇게 아름다운 ‘인간과 물고기가 함께 춤을 추는’ 모습은, 쯩바이화가 예술적 의경에 대해서 설명했던 것처럼 사람들이 예술 창작자의 마음과 민족의 마음을 들여다보게 하는 것으로, 중국 도가 사상을 나타낸 것이다. ‘춤’은 ‘도’와 ‘예’를 밀착시켜, 심도 있는 영혼의 예술의 심리적인 원형을 생동감 있고 형상적으로 보여주었다.

이 영화의 중후반부에서 곤은 큰 물고기가 되어 춘을 업고 난다. 춘은 곤의 등에서 팔을 벌리는데 바람을 다스리며 날아가는 것만 같다. 이는 자유에 대한 무한한 갈망과 춘의 마음도 어느 정도 보여준다. 이처럼 시각적 표현은 전체 영화에 화려함을 더한다. 큰 물고기인 곤의 이 같은 비행 능력은 추와 같은 ‘다른 사람’들이 가지지 못한 것이다. 따라서 이러한 시각적인 표현은 곤에게 일종의 대체 불가능을 부여하였다. <대어해당>이라는 영화는 곤의 비상에 대한 꿈을 빌려 관객들에게 다른 애니메이션과

는 다른 느낌을 주었으며, 동시에 <대어해당>이 상투적으로 동질화되지 않도록 했다. 이러한 의미에서 보면, 큰 물고기인 곤의 비상은, 영화 속에 나오는 두 세계의 사람들만의 비상일 뿐 아니라, 춘과 곤을 보는 관객들도 함께하는 감각을 감정으로 승화시키는 비상이다.

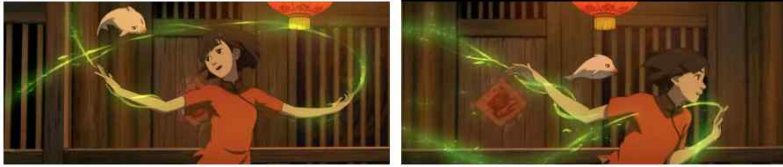


그림 10. 춘과 곤이 함께 춤을 추는 모습

3. ‘여백’의 특징적 표현

여백의 경계는, 중국 예술의 최고 경계이다. 쑹바이화는 여백의 가치는 미에 있으며, 이는 학술경계와 종교적 경계의 사이에서 우주 인생의 구체적인 대상이라고 여겼다. 여백을 통해서 색조, 질서, 박자, 화합을 감상 하고 자신 가장 깊 속에 자아 심령(心靈)의 반영을 볼 수 있다, 실제 풍경을 허경(虛境)으로 변화할 수도 있으며 ‘인류 지고의 심령을 구체화하고 육신화’³¹⁾할 수 있다. 그것을 구성하는 것에는 두 가지가 있는데, 하나는 형상을 통해 예술적 의상(意象)을 만들어내는 것이고, 다른 하나는 실제 풍경이 주위 기타 경치를 없애버리는 것이다. 만약 ‘춤’이 상상으로서 예술적 의상 사유를 자극하여 전자의 문제를 해결했다면, ‘춤’의 표현적 시도는 후자의 허화(虛化) 문제를 해결해준다.

중국 애니메이션에서 실제 경치의 창조는 캐릭터, 장면, 동작, 목소리 디자인 등 각각의 구체적 과정을 속에서 나타난다. 그리고 허경 공간 창조한 ‘애니메이션 여백’ 부분은 화면 구도의 여백을 통해 강화된다. 장소 여백은 ‘빈 공간도 채워진 것으로 보는’ 것은 회화적 요소를 애니메이션에 사용하여, 여백이 비었

31) 宗白华, 『美学散步·彩图版』, 上海人民出版社, 2015, p.76

지만 내용을 채운 것으로 보이게 하는 것이다. 애니메이션 장면에서 여백은 하얀색이 아닐 수도 있으며, 큰 배경 화면을 통해 보여진다. 큰 면적의 색채를 환상적으로 표현하여 애니메이션의 스토리를 풍부하게 표현할 수도 있다.

‘중국어학파’ 애니메이션은 구도에서 ‘여백’의 개념을 중시한다. 화가는 화면의 한 구석에 일반적으로 여백을 남겨두는데, 이를 감상하는 사람은 여백을 통해 무한한 상상을 펼칠 수 있기 때문이다. 이 때 감상자의 잠재의식 속에서 사물을 인식하는 초연적인 상상력이 폭발하게 되고, 회화 작품과 하나가 된다. <그림 11> <대어해당>의 장면에서 곤의 여동생은 해변에서 목 놓아 울며 춘에게 오빠를 되돌려놓으라고 한다. 화면 구성적으로 검은 구름이 큰 면적의 하늘을 덮고, 바다 표면에서 요동치는 파도는 해안을 치는데, 곤의 여동생도 파도 속에 잠길 것 같은 느낌을 준다. 전체 화면으로 보았을 때 하늘이 차지하는 비례가 매우 크고, 수평선이 매우 낮아 인물이 매우 작게 보이도록 하여 인물은 마치 하나의 미립자처럼 망망한 하늘과 해면 사이에 융합되었다. 이는 관객들로 하여금 대자연 앞에서 사람의 미소함과 무력함을 느끼도록 한다. 검은 구름이 덮인 큰 면적의 하늘은 ‘여백’을 배경으로 하고, 바다를 표현한 파도의 움직임은 곤의 여동생이 오빠를 잃고 나서 지르는 비명 같은 느낌과 함께 춘에 대한 원망의 마음을 나타낸다.



그림 11. 곤의 여동생은 해변에서 목 놓아 울은 장면

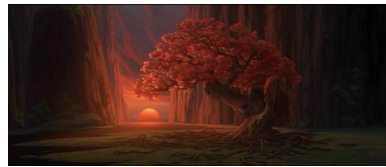


그림 12. ‘봉서오동’의 화면

춘의 할아버지가 돌아가실 때, 할아버지의 영혼은 큰 물고기가 되지 않고 큰 해당화 나무로 변하며 춘의 할머니는 봉황으로 변한다. 그리고 봉황은 해당화 나무에 산다. <그림 12>에서는 석양

이 넓은 면적의 배경을 뒤덮는 방법을 통해 배경 속의 자연적 의상을 없앴다. 온갖 새를 다스리는 할머니는 붉은 색의 봉황으로 변하고, 온갖 풀을 다스리는 할아버지는 가지와 잎이 무성한 나무가 되었다. 수많은 새들은 이곳에 모여 울부짖었고, 화려한 색깔의 봉황은 큰 나무에 꼭 기대어 떠나려 하지 않았다. 이렇게 ‘봉서오동(鳳棲梧桐)’³²⁾ 슬픈 화면이 조성된다. 관객들은 봉서오동의 화면 통하여 자신의 기대에 따라 상상력을 발휘할 수 있다. 자기 어떤 지식과 심미 경험을 동원하고 ‘여백’이 채워줄 것을 수 있다.

노장 철학 예술적 의경과의 결합을 위해, 영화는 대량으로 운해(雲海), 별이 충충한 하늘, 바다, 한 색깔의 바다와 하늘을 보여주었고, 밝은 별 달이 만물과 함께 성장하는 장면을 보여준다. 영화에 나오는 장엄하고 아름다우며 수려한 자연, 그리고 <그림 13>에서는 령파의 주소 여승루(如升樓)로 갈 수 있는 유일한 통로가 비휴애(狴貅崖)이다, 이렇게 자연절벽을 나오는 화면 구도 중에. 화면은 위에서부터 아래로 내려오면서 많은 여백의 공간을 보여준다. 이는 강이나 호수, 운무, 끝없는 풀이라고 생각해도 될 것이나 여백이라 생각해도 될 것이다. 령파가 있는 여승루는 인류의 영혼이 머무르는 곳으로, 육해영호(六海靈湖)의 중앙에 위치해 있고 이 호수는 매우 큰 운해로 이루어져 있다. 이곳은 자시(子時)에 구름과 운무(雲霧)가 질을 때 작은 배를 타고 통과할 수 있는데, <그림 14>에서는 여승루로 가는 길에는 그곳의 지역적 풍경이 펼쳐진다. 화면 대부분에 운해가 배경으로 깔렸고, 운해의 위에는 말의 몸에 물고기 꼬리를 지닌 『산해경(山海經)』에 나오는 형상이 돌고래 같이 계속해서 튀어 오른다. 춘이 작은 배를 타고 운해를 지나가는 의경은 삶과 죽음을 인도(引渡)하는 의미가 있다. 중국인은 이 우주의 깊은 곳은 형태도 색도 없는 허공이라고 생각하는데, 이 비어있는 공간은 오히려 만물의 원천이며, 모든 생명의 근본이고, 생기가 끊이지 않는 창조력이다.

32) 오동나무에 봉황이 사는 뜻, 중국의 민간 전설이다.



그림 13. 비휴애



그림 14. 여승루로 가는 길

영화의 결말에서, 재난은 수로를 연결 시켰다. 춘과 추는 함께 남쪽의 남쪽 검푸른 바다 천지로 가서 끈을 인간 세계로 돌려보낸다. 추는 끈이 있는 인간세계에 춘을 보내주기 위해 목숨을 아끼지 않고 령파와 춘의 수명을 되받아온다. 그가 바람이 되어 해당화로 변한 춘의 주변을 맴돌 때, 바다와 하늘이 연결하는 문으로 날아들어 점점 화면으로 사라진다. 영화의 결말에서는 추가 죽은 후의 이야기에 대해 서술하지 않았다. 하지만 쿠키영상에서는 령파가 추를 구해냈으며, 그가 바로 령파의 후계자라는 것을 밝힘으로써 관객들로 하여금 추가 령파의 후계자로 된 후의 이야기에 대해 환상을 하도록 하였다. 이는 서사 구조에 있어 일종의 ‘여백’ 표현이다.

쥙바이화는 『예경(藝境)』에서 말했다. “중국 예술가들은 왜 순수한 객관의 기계적인 모사에 만족하지 못하는가? 왜냐하면 예술 의경이 자연의 단순한 평면적인 재현이 아니라, 심층적 경계의 창조이기 때문이다.”³³⁾ ‘춤’은 상상이 예술적 의경 사고(思考)를 자극한 것으로, ‘여백’과 함께 변화로 가득한 단계에 이르고, 최종적으로 ‘도’와 ‘예’가 서로 융합된다. 쥙바이화는 ‘춤’과 ‘여백’을 중국 예술적 의경 구조의 두 가지 중요한 특징으로 꼽는데, 이는 즉 서로를 전제로 하여 서로 존재하게 한다. 오직 ‘춤’만이 “새로운 길을 개척하고, 공허한 특성을 배양하고, 세속의 제한에서 벗어나 자유롭게 움직일 수 있다. 무도는 그림자조차 들어 올릴 수 있는 기초를 갖추었으며, 그림자

33) 푸전위안, 신정근, 임태규, 서동신역, 『의경:동아시아 미학의 거울』, 성균관대학교출판부, 2017.1. p.95

는 허무한 공간을 진실한 생명으로 전환할 수 있기에”³⁴⁾ 작품으로 하여금 공간 속에 ‘여백’ 감을 부여했다. 쥘바이화는 “예술가는 마음으로 만물을 비추고, 자연을 대신하여 말한다. 예술가는 주관적인 생명의 감정과 객관적인 자연의 경치를 융합하고 서로 스며들게 하며, 생동감 있고 정교하며 심도 있는 경계를 추구한다. 그리고 이러한 경계가 예술을 구성하므로 이를 ‘예술적 의경’ 라고 한다.”³⁵⁾라고 한다. 쥘바이화는 위와 같이 예술적 의경을 설명했다. 애니메이션 영화는 종합 예술의 한 갈래로서, 창작자는 애니메이션 작품을 창작할 때마다 자신의 감정을 녹여 넣기도 하고, 서정성을 중시하기도 하며, 경계를 넘나들기도 하고, 짜릿한 느낌을 주기도 한다. 또한, 사람들에게 사소한 것으로 깊은 인상을 주기도하고, 공간적으로는 풍경을 통해 감동을 주기도 한다. 그래서 사람들은 그림이나 시나 애니메이션에서 예술적 의경을 느낄 때 눈앞에 펼쳐진 새롭거나, 고요하거나, 밝거나, 장엄한 공간적 감각을 느끼고, 자신이 그곳에 와있는 듯한 착각을 하게 되는 것이다.

IV. 결론

최근 중국에서 화제가 되었던 새로운 애니메이션 영화 <대어해당>에서 예상하는 중국 고유의 전통 미학적 관점에 주목하여 전통 미학적 요소인 쥘바이화의 의경 삼요소를 분석하는 것을 목적으로 하였다. 그리하여 중국 전통 미학이 현대 애니메이션 영화의 미래적 방향과 제시를 해 줄 수 있는 창조적 요인으로 아직도 유효하다는 것에 의미를 두어 쥘바이화의 예술 의경 삼요소를 중심으로 어떻게 사용되었는지, 분석해 보는 절차를 통해 다음과 같은 결과를 확인하였다.

제1장 서론에서는 중국 초기 애니메이션을 예로 들어 그 표현

34) “开径自行，养空而游，蹈光摄影，转虚为实”，宗白华，『美学散步』，上海人民出版社，2016.9，p.82.

35) 宗白华，『美学散步-彩图版』，上海人民出版社，2015.6，p.77.

법이나 중국전통 미학에 관련한 의경 요소들에 대한 고찰을 하였고 특히, 예술적 의경 이론의 현대화에 앞장선 쯡바이화가 이론 예술적 의경 이론에 대한 연구 의미와 중국 예술분야에서의 의경의 위치를 확인하였다.

제2장에서 쯡바이화의 의경을 구성한 삼 요소인 ‘도’, ‘춤’, ‘여백’의 이론적 고찰을 고전작품의 예를 통해 차례대로 시도하였다. 첫째, <대노천궁> 중 손오공의 구속받지 않는 생명지 ‘도’의 의미를 통하여 ‘도’와 영화 간의 관계에 대해 이해했다. 영화는 ‘도’에 대해 구체적인 형상과 생명을 부여했는데 즉, 손오공을 구체적인 생명 형상으로 부각시키고 영생불멸을 체험하는 동시에 자유를 추구하는 생명지 ‘도’이다. 자유를 추구하고 구속을 받지 않는 ‘도’의 사상은 영화에게 깊은 의미와 영혼을 부여했다. 이를 통하여 중국의 초기 애니메이션 영화 예술에는 이미 ‘도’의 특징을 표현했다는 것을 알 수 있었다. 둘째, ‘춤’의 특징은 예술에게 강한 운율, 리듬, 질서, 이성을 등을 가져다주었다. 또한 영화 속의 춤을 통하여 허허한 ‘여백’공간을 표현하였다. <대노천궁>중 화면에 나타난 원숭이들이 칼과 창을 휘두르는 ‘춤’은 관객들에게 현장감을 주었다. 셋째, 수묵 애니메이션 <목동의 피리>가 활용한 ‘여백’을 통하여 쯡바이화가 주장하는 중국의 우주공간 의식과 예술 중의 공간 의식을 결합하여 ‘여백’이 바로 공허한 ‘도’의 구현이라는 것을 해석할 수 있었다.

제3장에서는 쯡바이화의 의경 구성 삼 요소에 대해 이해한 후 <대어해당>을 대상으로 의경 표현의 삼요소를 통해 분석하였다. 「소요유」에서 나오는 절대자유 및 물아에 대한 망각과 같은 ‘도’의 인생관, 예를 들면 영화 중 주인공 춘, 추는 도가에서 추구하는 자유와 무위, 그리고 춘의 할아버지가 말하는 자연천도의 관념, 즉 ‘생사유도(生死有道)’를 대표한다. 『산해경』에 나오는 신화, 고대 지리 및 자연과 동물이 이 영화에서 마치 축소판같이 나왔다. <대어해당>중에 인간과 물고기가 함께 춤을 추는 ‘춤’의 표현은 인상적이고, 곤의 비상에 대한 본능은 전체

영화에 형이상학적인 시각적 효과를 가져다준다. 곤이 비상할 때 춘은 더할 나위 없는 기쁨을 느끼고 함께 춤을 추며 날아오른다. 영화는 사람들이 예술 창작자의 마음과 민족의 마음을 들여다보게 하는 것으로, 중국 도가 사상을 나타낸 것이다. ‘여백’의 표현은 노장 철학 예술적 의경과의 결합을 위해, 영화는 대량으로 운해, 별이 총총한 하늘, 바다, 한 색깔의 바다와 하늘을 보여주었고, 밝은 별 달이 만물과 함께 성장하는 장면을 보여준다. 영화 중 곤의 여동생이 울 때의 장면과 육해영호의 운해 장면은 더욱이 큰 면적의 색채를 환상적으로 표현하여 애니메이션의 스토리와 감정을 풍부하게 표현 하였다. 이러한 분석을 통해 종바이화의 예술 의경 개념인 ‘도’, ‘춤’, ‘여백’ 개념이 <대어해당> 영화 속의 인물 설정, 사상 내용, 장면 구성 등을 표현하는데 있어서의 많은 중국 전통 색채를 이루게 됨을 알게 되었다. 이러한 현상은 전통적으로 이어져 내려오는 특유의 중국 예술 미학으로 존재하는 변치 않는 중국적 문화의 정서라고 할 수 있다. 따라서 중국 전통 미학적 요소인 의경이 현대적 영화 애니메이션 예술분야에서 창작 동력으로 그 의의가 유효하다는 것을 확인할 수 있었다.

참고문헌

- 엽량, 『중국미학사대강』, 백선문화사, 2000.6
 왕카이, 신정근, 강효석, 김선창역, 『소요유 장자의 미학』, 성균관대학교출판부, 2013.1
 이상우, 『중국 미학의 근대』, 아카넷출판사, 2014.11
 장자, 이태영 옮김, 『장자』, 여래, 2010.6.
 장치원, 신정근, 안인환, 송인재역, 『중국 현대 미학사』, 성균관대학교출판부, 2013.1
 최광진, 『한국의 미학 서양, 중국, 일본과의 다름을 논하다』, 미술문화, 2016.3

- 푸전위안, 신정근, 임태규, 서동신역, 『의경:동아시아 미학의 거울』, 성균관대학교출판부, 2017.1
- 김진영, 김재용, 「중국애니메이션에 나타난 민족문화예술성 연구」, 『만화애니메이션연구』, 2009, pp.89-90.
- 선하오, 이동훈, 「‘중국학파’ 애니메이션 작품에서 나타나는 전통 색채 응용에 대한 연구」, 『한국콘텐츠학회 종합 학술대회 논문집』, 2016.5, pp.339-340.
- 임미숙, 「意境說의 形成過程과 美學特徵에 관한 研究」, 경북대학교 석사논문, 2004.6
- 최일의, 「意境의 개념 분석」, 중국학보, 제43집, 2001.8, pp.47-64.
- 刘书亮, 『中国电影意境论』, 中国传媒大学出版社, 2008.10
- 王迪、王志敏, 『中国电影与意境』, 中国电影出版社, 2000.9
- 肖路, 『国产动画电影传统美学特征及其文化探源』, 上海人民出版社, 2008.8
- 叶舒宪, 『神话一原型批评』, 陕西师范大学出版社, 1987.7
- 宗白华, 『美学散步』, 上海人民出版社, 2016.9
- 宗白华, 『艺境』, 北京大学出版社, 2005.11
- 宗白华, 『美学散步-彩图版』, 上海人民出版社, 2015.6
- 宗白华, 『美学与意境』, 人民出版社, 2009.3
- 宗白华, 『宗白华全集第一卷』, 安徽教育出版社, 1996.9
- 宗白华, 『宗白华全集第二卷』, 安徽教育出版社, 1996.9
- 陈小娟, 「意境-艺术之为艺术」, 东南大学博士学位论文, 2005.5
- 朴炳元, 「电影影像与诗歌意境的空间书写研究」, 北京大学哲学博士学位文, 2002.6
- 秦声, 「解读<大鱼海棠>动画电影中的传统元素」, 艺术探索, 2016年第10期, pp.254-255.
- 田雅岚, 「大鱼海棠的艺术意蕴与文化内涵的深层解读」, 电影评价, 2016年第13期, pp.17-19.
- 王丛明, 「浅论国产动画电影大鱼海棠的艺术之美」, 新闻研究导刊, 2016.11, 第7卷, 第21期, p.160.
- 王萌, 「情怀撑不起的大鱼海棠」, 视听, 2016.9, pp.35-36.
- 杨翠平, 「大鱼海棠-个人与集体利益的价值冲突」, 电影文学, 2016年第23期, pp.126-128.
- 张旭, 「电影大鱼海棠的叙事结构几视觉表现分析」, 电影评价, 2016年第24期, pp.97-99.

ABSTRACT

A Study on the Traditional Aesthetic Characteristics Appearing in the Chinese Animation <Big Fish and Begonia> -Focusing on Three Elements of Zong Baihua's Artistic Conceptions-

Yang, Kun . Lee, Seel- ku

This study explored Chinese traditional art aesthetics in the <Big Fish and Begonia>, focusing on three elements 'principle', 'dance', 'blank' which consist of the artistic conception of Zong Baihua. In addition, this paper is aimed to prove that Chinese traditional aesthetics is still available as a creative element that can provides future direction and implication for modern animation movies by analyzing how the components of these three elements were used in the <Big Fish and Begonia> and how the artistic beauty of the animation was presented. In the critiques of Chinese art, the scope of 'conception' is the 'qualified' standard about art. This 'qualified' standard includes not only external similarity in forms but also internal similarity in spirits. The authors of the early Chinese animations integrated the artistic conceptions with the animations and expressed the national cultural contents of the Chinese animations, so that the audience could deeply understand the characteristics of Chinese animation with cultural and spiritual contents.

Based on the artistic conceptions that Zong Baihua proposed, this study analyzed the character setting, the ideas that connotes and the scene composition. <Big Fish and Begonia> succeeded to the innovative spirits about Chinese early animation conceptions. The animation presented the view of life that includes the absolute freedom from Zhuangzi' s 「A Happy Excursion」 and the oblivion of external objects. The heroine Spring' s change from human to dolphin was presented by dancing. Besides, in the animation, the sea of clouds, the sky full of stars, sea, the sea melting into the sky were also presented in quantity. The large area of colors fantastically presenting in 'blank' scenes fully expressed the stories and sentiments of this animation. According to the analysis

in this study, by identifying the traditional atmosphere that included heavy Chinese characteristics and harmonious conceptions in <Big Fish and Begonia> through the wisdom of Chinese classics and artistic conceptions, it can be confirmed that nowadays the artistic tradition of the classics still works as an extending innovative element in the future animations.

Key words: <Big Fish and Begonia>,artistic conception, Zong Baihua, principle, dance, blank

양곤(양쿤, 주저자)
한서대학교 영상애니메이션학과 대학원 박사수료생
한서대학교 예술관 영상애니메이션 학과사무실
slhy0125@hotmail.com

이실구(교신저자)
한서대학교 영상애니메이션학과 교수
한서대학교 예술관 영상애니메이션 학과사무실
leesk@hanseo.ac.kr

논문투고일 : 2017.05.01.

심사종료일 : 2017.06.05.

게재확정일 : 2017.06.07.