



저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원 저작자를 표시하여야 합니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)



석사학위논문

중국 소수민족 문화 산물(文化產物)을
활용(活用)한 창의적 애니메이션 제작
가능성과 콘텐츠 산업 가치사슬에
관한 연구



한성대학교 대학원

미디어디자인학과

애니메이션 전공

왕연

석사학위논문
지도교수 김효용

중국 소수민족 문화 산물(文化產物)을
활용(活用)한 창의적 애니메이션 제작
가능성과 콘텐츠 산업 가치사슬에
관한 연구

A Study on the Possibility of Utilizing Creative Animation and
Industrial Chain of China Ethnic Minority Cultural Products

2012년 6월 일

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

애니메이션 전공

왕연

석사학위논문
지도교수 김효용

중국 소수민족 문화 산물(文化產物)을
활용(活用)한 창의적 애니메이션 제작
가능성과 콘텐츠 산업 가치사슬에
관한 연구

A Study on the Possibility of Utilizing Creative Animation and
Industrial Chain of China Ethnic Minority Cultural Products

위 논문을 미술학 석사학위 논문으로 제출함

2012년 6월 일

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

애니메이션 전공

왕연

왕연 미술학 석사학위논문을 인준함

2012년 6월 일

심사위원장 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

국 문 초 록

중국 소수민족 문화 산물(文化產物)을 활용(活用)한 창의적 애니메이션 제작 가능성과 콘텐츠 산업 가치사슬에 관한 연구

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

애니메이션전공

왕연

본 논문의 연구는 중국 소수민족 문화다양성을 전제로 하여 새로운 소재를 창조하고 개발 및 발굴하는 것을 목적으로 하며 그 주요내용으로는 아래의 여섯 개 장절로 분석할 수 있었다.

앞의 세 개 장절에서는 중국 소수민족의 문화배경 및 이론적 배경을 소개하였으며 나아가 중국 소수민족 문화를 애니메이션 제작에 활용하는 방안을 분석하였다.

제4장에서는 상기 이론을 전제로 하여 관련된 자료를 분석 및 연구하였으며 중국 소수민족 문화의 소재를 애니메이션 제작에 활용함으로 아래와 같이 연구를 전개하였다.

1. 과거 중국 소수민족 애니메이션의 특징분석.
2. 현대 중국민족문화 애니메이션의 특징분석.
3. 전형적이고 우수한 소재를 다룬 작품에 대한 분석.
4. 한국 우수논문에 대한 참고분석.

상기 연구를 통해 중국 소수민족 문화소재를 활용한 창의적인 모델을 제작하였고 중국 소수민족 문화소재를 활용함으로 새로운 창작을 하게 되

었다.

제5장에서는 애니메이션의 창작과 시기, 애니메이션 홍보, 애니메이션의 선진 노하우와 기술, 애니메이션 산업 중에서의 관계, 정부의 지원 지지, 단어의 관계도 등을 분석함으로 애니메이션 산업체인에서의 인과관계도표를 도출하였다. 상기의 직관적인 도표를 통해 각 요소들의 중요성을 명확히 할 수 있었다.

제6장은 결론으로서 현 단계 국제 애니메이션시장의 치열한 경쟁을 전제로 우리 생각의 방향을 넓히고 우리가 사용할 수 있는 자원을 이용해 창작자들의 생각 방향을 여는데 계몽작용을 증명하였고 이러한 생각의 방향은 창작자로 놓고 보면 아주 귀중한 것으로 우리의 끊임없는 노력이 필요함을 입증하였다.

사람의 창조의식은 무한한 것이지만 고유적인 문화유산은 유한된 것이며 이 부분의 문화 산물을 우리가 잘 이용하지 않으면 이는 아주 애석한 일로 될 것임을 밝혔다. 단순하게 애니메이션 창의방면에서만 보아도 소수 민족 문화소재는 아주 많고 형식도 매우 다양하며 그 중 어떤 문화 산물은 아주 큰 감염력을 돋보였다. 어떻게 이용하는가는 창작자 본인이 이런 다양화문화에 대한 이해가 어떤가를 보아야 한다. 중국 소수민족 문화 중에서 많은 문화유산이 있는 바 이는 장기적으로 서로 적응된 유산임을 보여줄 수 있다.

애니메이션은 특수한 산업으로 창작자의 풍부한 상상력과 예술표현력이 필요함으로 새로운 것의 창조의 중요성이 애니메이션 이 특수 전공에서는 더욱 뚜렷하게 표현 될 것이다. 중국 소수민족 문화 다양성적 문화유산은 사람들이 이끌고 적응시키고 연구하는 것을 통해 새로운 것을 창조하는 그 가치가 애니메이션에서 최대화 되게 되는 것이며, 우리가 사고해야 할 점은 어떻게 이용하든 어떤 기술을 사용하든 좋은 작품은 제일 큰 설득력임을 증명하였다.

【주요어】 중국 애니메이션, 중국 소수민족 문화 산물, 애니메이션 소재 혁신, 애니메이션 산업사슬.

목 차

제 1 장 서 론	1
제 1 절 연구의 필요성 및 목적	1
제 2 절 연구의 방법 및 범위	3
제 2 장 이론적 배경	5
제 1 절 중국 소수민족의 역사적 고찰	5
제 2 절 중국 소수민족 문화의 다양성	6
제 3 절 중국 소수민족 문화 산물(文化產物)	8
제 3 장 중국 소수민족 소재에 대한 분석	16
제 1 절 중국 소수민족 소재에 대한 분석	16
1 중국 소수민족 문화의 풍부한 스토리 원작	16
2 중국 소수민족 애니메이션 원천소스 사례 분석	19
(1) <나비 샘터>	19
(2) <화동>	20
(3) <아 판 티>	21
(4) <물을 뿌리는 명절 이야기>	22
3 복식 중심의 중국 소수민족 캐릭터 분석	23

제 2 절 중국 민족문화 소재를 활용한 애니메이션 사례 분석	29
1 <올챙이가 엄마를 찾다> The little tadpoles look for mother	29
2 <천궁을 소란 시키다> The. Monkey. King	31
3 <토끼와 무사의 전기> Legend of A Rabbit	33
제 4 장 중국 소수민족문화 산물을 활용한 창의적 애니메이션 제작 가능성	37
제 1 절 중국 문화 산물 활용 현황	37
1. 과거 중국 소수민족 애니메이션 문화 운용 상황	37
2. 현재 중국 애니메이션 창작 소재 운용 상황	38
3. 소재 비교	40
제 2 절 중국 소수민족 문화 산물을 소재에 활용한 창의적 연구모형 분석	44
제 3 절 중국 소수민족 소재의 발전 가능성	47
제 5 장 중국 소수민족 소재를 활용한 창의적 애니메이션 제작의 산업적 가치사슬 분석	53
제 1 절 민족문화의 문화, 산업적 활용 가능성	53
제 2 절 중국 소수민족 애니메이션 소재 활용한 창의적 애니메이션 작품과	

6개의 주요 독립 개체지간과의 인과관계연구도	58
제 3 절 중국소수민족 소재를 활용한 창의적 애니메이션 작품과 콘텐츠 산업가치 사슬 분석의 인과관계연구도	63
제 4 절 중국소수민족 소재를 활용한 창의적 애니메이션 작품과 콘텐츠 산 업 가치 사슬 기대효과	64
제 6 장 결 론 및 제언	65
【참고문헌】	67
ABSTRACT	69

【 표 목 차 】

[표 2 - 1] 중국 소수민족 문화 분류	7
[표 2 - 2] 중국 소수민족 문화 특성 산물	9
[표 4 - 1] 과거 중국 소수민족 문화 애니메이션 운용 상황	37
[표 4 - 2] 현재 중국 민족문화 애니메이션 소재 운용 상황	38
[표 4 - 3] 소재 비교	40
[표 4 - 4] 중국 소수민족 문화 산물을 소재 활용 모형	44

【 그 립 목 차 】

<그림 3 - 1 > <나 비 샘 터>	19
<그림 3 - 2 > < 화 동 >	20
<그림 3 - 3 > < 아 판 티 >	21
<그림 3 - 4 > < 물을 뿌리는 명절의 이야기 >	22
<그림 3 - 5 > 백 족	23
<그림 3 - 6 > 하 니 족	25
<그림 3 - 7 > 위 그 르 족	27
<그림 3 - 8 > 태 족	27
<그림 3 - 9 > < 올챙이가 엄마를 찾 다 >	29
<그림 3 - 10 > < 천궁을 소란 시키다 >	31
<그림 3 - 11 > < 토끼와 무사의 전기 >	33
<그림 3 - 12 > < 3개 애니메이션 비교 >	36

<그림 5 - 1 > 중국 애니메이션 제작 제품 산업 애니메이션 인과관계연구도 1	58
<그림 5 - 2 > 중국 애니메이션 제작 제품 산업 애니메이션 인과관계연구도 2	59
<그림 5 - 3 > 중국 애니메이션 제작 제품 산업 애니메이션 인과관계연구도 3	60
<그림 5 - 4 > 중국 애니메이션 제작 제품 산업 애니메이션 인과관계연구도 4	61
<그림 5 - 5 > 중국 애니메이션 제작 제품 산업 애니메이션 인과관계연구도 5	62
<그림 5 - 6 > 중국 소수민족 소재 활용한 창의적 애니메이션 제작 제품 산업 사슬의 운영 인과관계 연구도	63

제 1 장 서 론

제 1 절 연구의 필요성 및 목적

중국은 56개 민족이 있는 다민족 국가¹⁾로서 각각의 민족은 유구한 역사와 독특한 전통문화를 가지고 있으며 이러한 배경을 바탕으로 다양한 콘텐츠를 개발하고 발전시켜 오고 있다. 특히 최근에 중국의 다양한 소재들을 배경으로 하는 애니메이션들이 제작됨으로써 중국의 문화를 바탕으로 한 콘텐츠가 글로벌 경쟁력을 갖기 시작했다. 최근 세계적으로 개봉되어 큰 인기를 끌었던 <쿵푸팬더2>가 좋은 사례라고 할 수 있는데 중국의 문화 산물인 쿵푸(Kung Fu)와 팬더(Panda)를 전 세계에 알리게 된 좋은 기회인 반면 제작 주체가 중국이 아닌 미국이라는 점에서 사회적 이슈가 되기도 하였다. 세계 최대의 애니메이션 제작사인 디즈니사가 1998년 중국의 구전 설화를 재구성하여 제작한 장편 애니메이션 <뮬란>의 경우 화려한 색채와 동양적 여백의 미와 선의 아름다움을 잘 살렸다는 평가를 받았지만 서구의 시각과 제작 시스템으로 만들어졌기 때문에 중국 애니메이션이 아닌 것은 분명한 사실이다. 이와 같이 미국은 콘텐츠 부재라는 한계성을 극복하기 위해 선진적인 콘텐츠 제작 시스템을 앞세워 세계의 다양한 문화 산물을 헐리우드식 스타일로 재구성하려는 움직임을 더욱더 가속화 하고 있다. 이러한 시점에서 경제대국으로 성장한 중국에서도 중국 문화 산물을 활용한 콘텐츠 개발에 박차를 가해야 한다는 인식이 있으며 이는 미디어빅뱅과 미디어3.0환경을 기반으로 하는 세계 콘텐츠산업에 지대한 영향을 끼칠 것으로 판단된다. 중국은 유구한 역사와 넓은 지역 세계1위의 인구를 가진 대국으로서 아직까지 개발되지 않아 원석에 가까운 콘텐츠소재들이 무궁무진하다. 다 민족 국가인 중국의 56개나 되는 소수민족 중심으로 발전되어온 문화 산물을 시대적 요구에 맞게 문화 산물을 산업화한다면 보다 다양하고 독특한 콘텐츠로 재생산 될 가능성이 매우 높다고 볼 수 있다. 즉 전통문화 산물이라도 콘텐츠 개발을 통해 현

1) 중국의 민족은 크게 대다수를 차지하는 한족과 나머지 소수민족으로 나뉜다. 한족은 가장 큰 민족이며 인구의 91.59%를 차지하며 인구는 약 12억에 이른다. 일부 소수 민족들은 마카오나 홍콩에 살며, 중국에서 오래 떨어져 있었기 때문에 마카오나 홍콩은 정확한 집계가 되지 않는다.(자료출처: 위키백과 2011)

대에도 보편성을 획득하여 계승할 수 있는 것이다. 이와 같은 전통 문화 산물의 조사와 분석을 바탕으로 본 논문에서는 중국 소수민족의 문화 산물을 활용한 애니메이션 창작의 가능성을 연구하고자 하였다. 중국만의 특색을 가진 애니메이션에 필요한 전통 소재를 발굴하고, 창작사고의 길을 넓혀 중국을 비롯한 애니메이션 산업을 활성화 할 수 있는 작품의 창작 및 제작 방향을 제시하는 것에 목적이 있다.

민족문화를 애니메이션 창작에 결합하는 것은 애니메이션 산업에 있어 그 시장을 넓히고 성장시킬 수 있는 자원의 창출이라는 의의는 물론, 중국 민족문화의 우수성과 그 가치를 알리고 되새겨 볼 수 있는 좋은 방법이 될 것이다. 또한 과거 느와르 장르와 같이 중국의 독특한 영화 분야를 만들어낸 것처럼, 중국 애니메이션만의 고유의 가치와 그 독립성을 성장시킬 수 있는 원동력이 될 것이다. 이는 세부적으로 각 민족의 개성, 특징을 찾는 데에서 시작될 것이며 국한된 범위가 아닌, 다양한 방식으로 연구되어야 할 것이다.

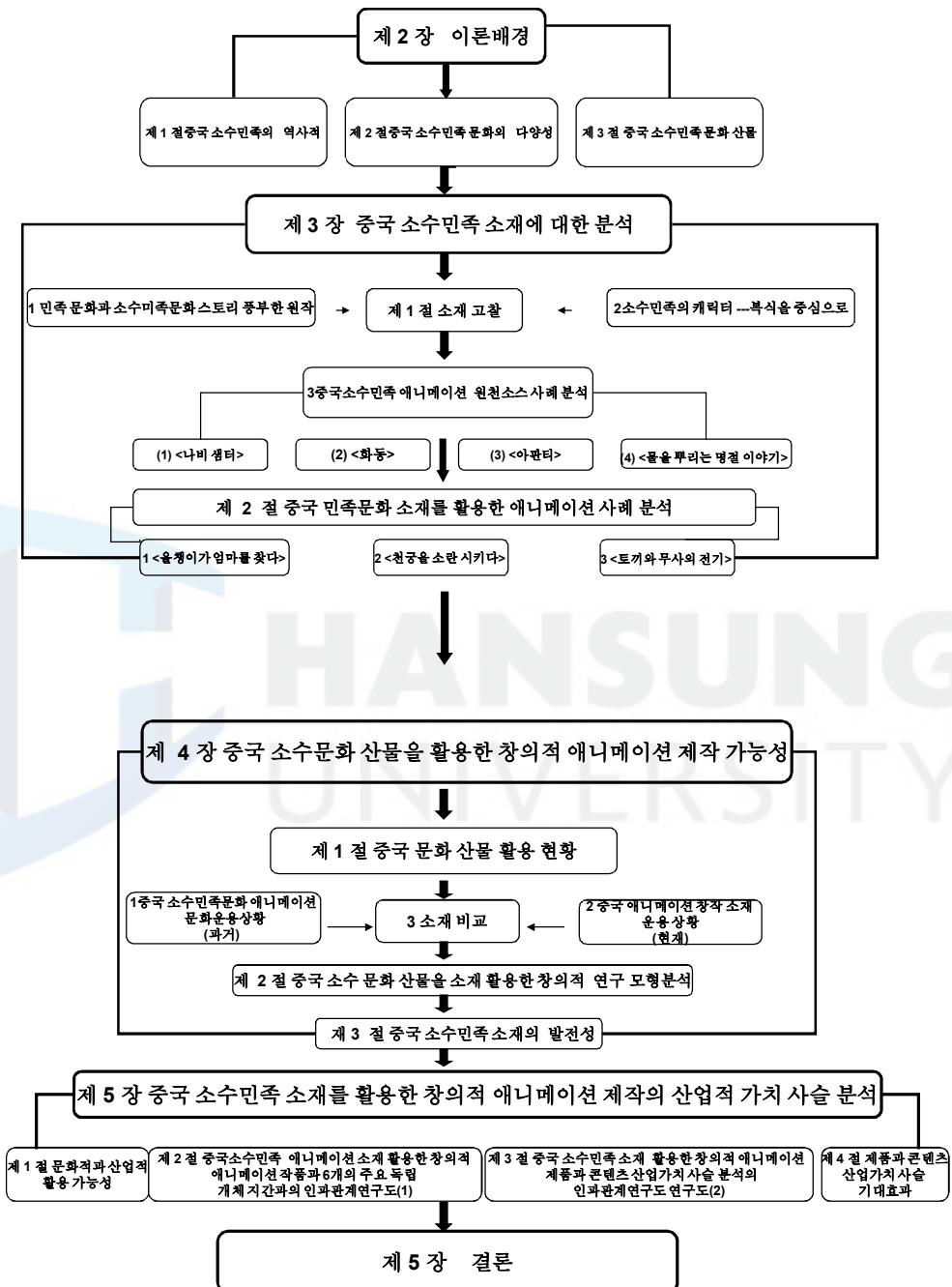
더 좋은 창작 애니메이션 제작 소재를 발견과 그것을 가공시키는 기획력을 쌓기 위해서는 제작 기법 배워 따라 하기보다는 사고를 넓혀 많이 보고 흥미로운 일들을 많이 경험하는 것이 중용하다 그리하면 자연스레 중국소수민족의 생각은 넓어지고 맹목적으로 맹속적으로 국제화 흐름에 끌려가지 않고 중국소구민족의 생각을 깊고 넓어 깊 것으로 가대 환다. 중국소수민족의 특수정이 국제화 흐름에는 적합하지 않는 요소들이 있는 바, 적합한 요소들을 찾아 잘 발전시켜야 한다.

본 연구자가 논문에서 연구하자는 것은 우리의 사고방식을 넓히고 제한적인 범위를 돌파하며, 자원이 풍부한 점을 유용하게 이용해야 한다는 것이다. 다양한 민족문화가 존재한다는 것은 굉장한 강점이며, 하나의 이야기, 한 폭의 그림, 한 수의 노래 등은 계속적으로 발전 시켜나가야 할 문화 산물의 원천인 것이다.

제 2 절 연구방법 및 범위

현재까지 중국 소수민족 문화 산물에 관한 연구는 중국에서 사회·인문학 분야의 주된 관심사였다. 이러한 이유로 소수민족의 문화 산물을 애니메이션과 연결시킨 선행연구는 전무하다시피 하며 이와 같은 이유로 본 연구는 자료 조사를 통한 탐색적 연구가 바탕이 되었음을 밝히는 바이다. 특히 이러한 탐색적 연구는 다음과 같은 4단계 연구방법으로 진행되었다. 첫째, 이론적 배경에 대한 고찰이다. 중국 소수민족의 역사적 배경을 바탕으로 중국 소수민족 문화의 다양성에 대하여 연구하였고 그 중 소수민족의 문화 산물로 활용가능성이 큰 스토리와 복식 중심의 캐릭터 등에 대한 원천 소스 중심의 산물들을 중심으로 살펴보았다. 둘째, 사례중심의 분석이다. 중국 소수민족을 소재로 한 작품들에 대한 분석과 중국 민족문화 소재를 활용한 애니메이션 사례분석을 통해 실질적으로 애니메이션 제작 가능성에 대한 검증을 하고자 하였다. 셋째, 창의적 연구모형 개발이다. 중국 소수민족 문화를 창의적 애니메이션 제작의 원천 소스로 활용할 수 있는 연구모형을 개발에 대한 제안을 통해 향후 소수민족 문화 산물을 활용한 애니메이션 제작에 보다 효과적으로 접근이 가능한 체계를 구축하고자 한다. 넷째, 산업적 가치사슬을 정의하고 이에 따른 인과관계도표를 설정하는 것이다. 이와 같은 방법들은 문화 산물을 활용하여 창의적인 애니메이션을 제작하고 이를 바탕으로 연관 산업과의 관계설정을 정의하여 산업적 가치사슬을 구축하고 이를 통하여 중국 콘텐츠 산업 전반에 걸쳐 긍정적인 영향을 끼칠 것으로 판단된다.

〈연구의 흐름도〉



제 2 장 이론적 배경

제 1 절 중국 소수민족 문화의 역사적 (歷史的) 고찰(考察)

중화인민공화국(이하 중국)이 성립되기 전 중국 역대 정부는 한족 혹은 소수민족이 건립한 중앙정권을 막론하고 비록 민족 사무에 관한 정책과 제도가 있었지만 민족 간에 평등하다고 할 수는 없었다. 중화인민공화국이 성립된 후 공산당과 정부는 중국 국정에 알맞은 정확히 중국 민족문제를 해결하는 방침과 정책을 제정하였다. 즉 민족평등정책, 민족단결, 소수민족 정책, 민족구역자치정책과 각 민족 공동발전번영의 정책이다.

새 중국 성립 후 대다수 소수민족지구 인민의 소원에 근거하여 중국정부는 강력한 방법을 취하였는데, 전후 소수민족지구에 민주개혁을 점진적으로 실행 하여 지난 세기 50년대 말에 완성하였다. 이 개혁은 영주(봉건주), 귀족, 수령(소수민족의 두목)등 특권자의 일체 특권을 폐지하고, 사람이 사람을 착취하고, 사람이 사람을 압박하는 낡은 제도를 소멸하여 천백만 소수민족이 해방되어 자유를 얻었고, 나라와 자기 운명의 주인이 되었다. 건국 60년 이래 중국의 각 민족은 평등, 단결, 호조(好調)의 사회주의 민족관계를 결성하여 지난시기 장기간 압박과 팔시를 받던 소수민족으로부터 진정으로 나라의 주인이 되었다. 새 중국 성립 전에 일부 사회형태가 원시사회 말기나 노예제도 혹은 봉건제도 소수민족중국공산당의 영도(領導) 아래를 짚으면 몇 십년에서 수백 년에서 수천 년 역사의 격차를 넘어 현대사회에 진입하게 되었다. 민족구역 자치제도는 중국정부가 중국 실제상황을 고려하여 내놓은 기본정책이며, 중국의 중요한 정치제도이기도 하다.

1847년 5월 중국은 중국공산당의 영도 아래 첫 번째 성급 민족자치구인 내몽골자치구를 건립하였다. 중화인민공화국이 건립된 후 신장위구르자치구, 광시장족자치구, 닝샤회족 자치구와 티베트자치구가 건립되었다. 1998년 말까지 중국은 155개 민족자치 지방정부를 건립되었으며 그 가운데 5개 자치구, 30개 자치주, 120개 자치현(기)과 1256개 민족 향을 건립했다. 전국 55개 소수민족

중44개 민족이 자치지방정권을 건립했다. 자치 권리를 행사하는 소수민족 인구가 전체 소수민족 인구의 75%를 차지한다. 민족자치를 하는 지방행정구역 면적은 전국 총 면적의 64%를 차지한다(주1). 자치지방의 수와 분포는 중국 민족분포와 구성에 기본적으로 적용된다.²⁾

제 2 절 중국 소수민족 문화의 다양성(多樣性)

민족문화는 매우 다양하다. 이중 중요한 몇 가지 종류를 선택해 설명하고자 한다. 유형은 크게 두 가지로 미술과 음악으로 나눌 수 있다. 그 중 미술 분야는 그림, 조각과 소조, 공예, 건축이 포함된다. 여기에 그림은 탕카(건축화, 불교화화), 벽화, 암화 등이 포함된다. 조각과 소조에는 조각과 석굴예술 등이 포함된다. 공예에는 종이 오리기, 조각 인형, 납염(염색의 일종), 날염(염색의 일종), 장식품등이 포함된다. 건축에는 소수민족 풍경구역의 건축과 소수민족이 남겨둔 명승고적 등이 포함된다. 음악에는 민간가요, 민간 춤과 노래, 민간 희곡, 민간 악기 등이 포함되고, 민간 춤과 노래에는 산가(남방의 농촌 혹은 산촌에서 유행하던 노동 민요), 대가(대화식 노래), 정가(사랑 노래)등이 있다. 민간 노래와 춤에는 봉곡우(산봉우리와 계곡의 춤), 멜대 춤, 나무북춤, 장고 춤, 동고 춤, 답가(무리를 지어 발로 박자를 맞추며 춤추고 노래를 부르는 중국 묘족과 요족의 예술 형식) 등이 있다.

민간 희곡에는 티베트 극(티베트족의 극), 백극(백족의 극), 장극(광서 장족의 극), 몽골극, 포이극(포이족의 극), 모난극(모난족의 극) 등이 있다. 민간 악기에는 5백여 종의 민간 악기가 포함된다. 예를 들면 한족문화의 가장 중요한 특징은 한자인데 한자란 한족과 한나라를 의미하는 것으로 세계에서 사용하는 인구가 가장 많은 문자인 동시에 보급율이 가장 큰 일종의 문자이기도 하다.

한자의 넓고도 깊음은 애니메이션 <36개 글자>를 연상하게 하는데 이는 고대의 상형문자로 인물들의 이야기를 다룬 작품이다. <36개 글자>의 줄거리는 아버지가 아들에게 글을 가르치는 것으로 움직이지 못하는 글자가 살아 있는

2) <http://baike.baidu.com/view/1917.htm>

것처럼 움직이는데 글자의 매력을 느낄 수 있는 작품이다. 문자가 마치 한 폭의 그림과 같아 생동감이 넘친다. 이와 같은 것들이 한자와 더불어 중국 민족 문화의 정수이다

[표 2 - 1] 중국 소수민족 문화 분류

미술	회화	당가 변화 산악에 그려진 그림등
	조형예술의 한 분야인 조각과 소조	조각 석굴 등
	수공예 미술	종이를 오려 여러 가지 형상이나 모양을 만드는 종이 공예 목우 염색법의한 가지 날염 장신구등
	건축 미술	소수민족 풍치 지구 면승고적
음악	만간 노래	산에 노래를 보려다 일문 일답식의 노래 연가등
	민간 가무	멜대춤 발로 박자를 맞추며 부르는 노래등
	민간 희곡	티베트족의 전통극 장족 전통극 모난족전통극등
	민간 악기	500여 가지가지의 민간 악기

미술 화(和) 음악 양 대류(兩 大 類).

미술: 회화, 조형 예술의 한 분야인 조각과 소조, 수공예 미술,
건축 미술 등.

회화: 당가, 변화, 산악에, 그려진, 그림 등.

조형 예술의 한 분야인 조각과 소조: 조각, 석굴, 등.

수공예 미술: 종이를 오려 여러 가지 형상이나 모양을 만드는 종이 공예(剪紙), 목우, 염색법의한 가지, 날염 장신구 등.

음악: 만간 노래, 민간 가무, 민간 희곡, 민간 악기 등.

만간 노래: 산에서 노래를 부르는 것.

민간 가무: 멜대 춤, 즉 발로 박자를 맞추며 부르는 노래 등.

민간 회곡: 티베트족의 전통 극, 장족 전통 극, 모난 족 전통 극, 등.

민간 악기: 500여 가지가지의 민간 악기.

제 3 절 중국 소수민족 문화 산물

중국 소수민족의 문화 산물은 매우 다양하며 이와 같은 내용들은 유구한 역사를 통해서 상호간에 영향을 주고받으며 발전해 왔다. 본 논문에서는 가장 대표적인 소수민족의 특징들을 조사해서 기술하였으며 또한 이외의 소수민족의 문화 산물들을 조사해서 표로써 구성하였다. 한족의 특징적인 문화 산물에는 한자, 용, 음악, 인쇄 기술, 화약 기술, 니짐반, 종이를 만드는 기술 등이 있다. 이 중에서 한자는 대표적인 한족의 문화 산물로 중국을 대표하기도 한다. 소수민족 중 가장 많은 인구를 가진 회족의 대표적인 문화 산물은 “꽃” 민가, 고사, 복식이 있고 그 중 복식은 예전 원나라 때 회족부터 영향을 받은 문화 산물이다. 조선족의 특징적인 문화 산물에는 민족 춤, 노래가 있으며 몽골족의 특징적인 문화 산물에는: 몽고족의 현악기, 민족노래, 춤 등이 있다. 이중에서 민족노래는 대표적인 한족의 문화 산물로 몽골족을 대표하기도 한다. 티베트족의 특징적인 문화 산물에는 음악, 벽화, 포탈라궁전등이 있고 위구르족의 문화 산물로는 음악, 춤, 복식 등이 많이 알려져 있다. 이족의 특징적인 문화 산물에는 음악, 민족 춤, 악기, 화파절(火把節)가 있다. 이 중에서 화파절(火把節)은 대표적인 이족의 문화 산물로 중국을 대표하기도 한다. 장족의 문화 산물은 구리테 소고(銅鼓), 음악, 장족의 부녀자가 손으로 짠 비단이 있으며 이 중에서 소고(銅鼓)는 대표적인 장족의 문화 산물로 중국을 대표하는 문화산물이다.

포의족의 특징적인 문화 산물에는 음악, 포의족 공연(布依戲), 포의족 염색법의 한 가지(蠟染)가 있다. 이 중에서 포의족 공연(布依戲)은 대표적인 포의족의 문화 산물로 중국을 대표한다. 만주족의 특징적인 문화 산물에는 복식, 종이를 오려 여러 가지 형상이나 모양을 만드는 종이 공예(剪紙), 음악, 민족

춤, 악기가 있다. 이 중에서 만주족 복식은 대표적인 포의족의 문화 산물로 중국을 대표한다.

동족의 특징적인 문화 산물에는 복식 자수, 노래, 염색법의 한 가지蜡染, 대오리로 결은 공예품(竹編)이 있다. 기타로 요족의 특징적인 문화 산물에는 민간 신화 설화, 음악, 염색법이 있다.

[표 2 - 2] 중국 소수민족 문화 특성 산물

번호	소수민족	문화 산물	자료사진
1	한족 (汉族)	한자, 용, 음악 인쇄 기술, 화약 기술 나침반 종이를 만들은 기술	
2	회족 (回族)	“꽃” 민가 고사, 복식	
3	조선족 (朝鲜族)	민족 춤, 노래	
4	몽골족 (蒙古族)	몽고족의 현악기 민족노래, 춤	
5	티베트족 (藏族)	음악, 벽화, 포탈라궁전	
6	위구르족 (维吾尔族)	음악, 춤, 복식	
7	요족 (苗族)	음악, 복식 민족춤	

8	이족 (彝族)	음악, 민족춤, 악기, 화파절	
9	장족 (壮族)	구리테 소고, 음악, 장족의 부녀자가 손으로 짠 비단	
10	포의족 (布依族)	음악 : 포의족공연 포의족 염색법의 한 가지	
11	주족 (满族)	복식 : 종이를 오려 여러 가지 형상이나 모양을 만드는 종이 공예음악 민족 춤 악기	
12	동족 (侗族)	자수, 노래 염색법의 한 가지 대오리로 결은 공예품	
13	요족 (瑶族)	민간 신화, 설화 음악 염색법의 한 가지	
14	토가족 (土家族)	음악, 민족 춤 토가족 도암이나 그림 자수 따위를 넣어 짠 견직물(土家錦)	
15	카자흐족 (哈萨克族)	음악 경마 씨름	
16	태족 (傣族)	연극, 민족 춤, 운남성에 거주하는 소수 민족인의	

		태족에 명정의 하나(潑水節)	
17	여족 (黎族)	음악, 민족 춤, 문신 도안이나 그림 자수 파위를 넣어 찬 견직물	
18	리수족(傈僳族)	민족 춤, 술 문화 , 복식	
19	와족 (佤族)	민족 춤, 나무 북(木鼓) 현애위에 그림을 그리다(沧源崖画)	
20	수족 (水族)	수족채, 말꼬리 자수 종이를 오려 여러 가지 협상이나 모양을 만드는 종이 공예	
21	동향족 (东乡族)	음악 민족 춤 복식	
22	남서족 (纳西族)	麗江 오래된 도시 (古城) 제지기술 (工艺造纸技术) 남서족 그림을 그리다 (纳西族东巴画)	
23	경파족 (景颇族)	음악 민족 춤 편직물(編织物)	

24	토족 (土族)	음악 민족 춤 자수(刺绣)	
25	다우르족 (达斡尔族)	음악 민족 춤 토족 필드 하키(曲棍球)	
26	흘로족 (仡佬族)	음악 신화고사	
27	강족 (羌族)	강족의 방어를 겸한 망루 (羌族雕楼) 음악 민족 춤	
28	포랑족 (布朗族)	구두문학복식 (口头文学) 민족 춤 음악	
29	살라족 (撒拉族)	음악 문화춤, 자수	
30	모난족 (毛南族)	편직물, 조각공예 온기기술, 음악	
31	시버족 (锡伯族)	회화, 자수, 종이를 오려 여러 가지 형상이나 모양을 만드는 종이 공예(剪纸)	

32	아창족 (阿昌族)	일률 일답식의 노래 민간고사 조통박 악기(葫蘆蕭)	
33	보미족 (普米族)	음악, 복식 민간고사	
34	타지크족 (塔吉克族)	음악, 민족 춤 민간고사	
35	노족 (怒族)	음악, 민족 춤 복식	
36	우즈벡족 (乌孜别克族)	음악 민족 춤, 자수품	
37	러시아족 (俄罗斯族)	음악, 민족 춤 민간 공예품	
38	고산족 (高山族)	음악, 문족춤 목조품	
39	덕昂족 (德昂族)	음악, 문족춤 물을 뿌린 절	
40	보안족 (保安族)	음악, 문족춤 보안족이 만들어낸 허리에 차는 칼	

41	유고족 (裕固族)	복식 민간고사	
42	경족 (京族)	민간에 유행되는 지방색이 농후한 각종 설창 문예의 총칭 악기, 노래와 춤	
43	타타르족 (塔塔尔族)	노래와 춤 민간문학	
44	독용족 (独龙族)	독용족담 얼굴에 먹물 뜨기하다 나무가 조각하기 일을 기록하다	
45	오르존족 (鄂伦春族)	음악 민족 춤 특징 건축물	
46	혁철 족 (赫哲族)	도안 예술 민간 문학	
47	문파족 (门巴族)	음악 민족 춤 습속	
48	사족 (畲族)	민간의 속곡의 일종 평직물 의수공예 민간 체육 양주의 문화	

49	백족 (白族)	건축물, 조각 회화, 고전극 발로박자를 맞추며 부르는 노래	
50	하니족 (哈尼族)	음악, 민간 춤 민간노래, 건축물	
51	랍호족 (拉祜族)	가무 수고예 문학	
52	무라오족(仫佬族)	설화, 결혼 풍속 민간의 속곡의 일종	
53	키르기즈족 (柯尔克孜族)	수공예, 미술, 벽화, 시가 음악	
54	오원커족 (鄂温克族)	민간 문학, 화폐 문화, 가무	
55	기낙족 (基诺族)	민간 음악, 민간 신화, 고사, 이를 물들이다 자문, 조각 공예	
56	로파족 (珞巴族)	장도, 무술, 화살, 회화 음악, 춤 조각, 공예, 민간노래	

3)

- 3) 劉魁立, 張旭, 『中國民俗文化叢書---剪紙』, 中國社會出版社, 2008.
 劉魁立, 張旭, 『中國民俗文化叢書---民間工藝』, 中國社會出版社, 2008.
 劉魁立, 張旭, 『中國民俗文化叢書---玩具』, 中國社會出版社, 2008.
 劉麗芳, 王琴納, 『中國世界音樂文化』, 經典文化系列出版社, 2008.

제 3 장 중국 소수민족 소재 대한 분석

제 1 절 중국 소수민족 소재에 대한 분석

1. 중국 소수 민족문화의 풍부한 스토리(Storytelling)의 원작

중국의 소수민족 문학은 유구한 역사와 전통을 갖고 있다. 특히 소수민족 민간문학은 일찍부터 여러 민족 문인과 학자들의 관심을 모으고 있다. 일부 소수민족은 먼 옛날부터 민간 구전문학의 필사본이 생겨나 후세에 전해졌으며 일부 걸출한 작가들의 작품과 문집도 후세에 전해졌다. 예를 들어, 한나라 유 향의 <설원> 선설에 기재된 ‘월인가’는 바로 기원전 5백여 년, 고대 남방 소수민족인 월인이 창작한 민가이며, <후한서> 서남이열전에 기재된 “백랑왕가”는 한나라 때 저강 부족이 창작한 것이다. 이처럼 소수민족 문학에 대한 수집, 정리는 유구한 역사를 갖고 있지만 소수민족 문화 창작과 연구 사업을 정식으로 추진한 것은 1949년 중화 인민공화국 성립 이후부터였다. 1950년대 대만을 제외한 중국 전역에서는 민족 식별 사업과 함께 민족의 풍속, 종교, 언어, 민간 문학에 대하여 폭넓고 깊이 있는 조사를 진행하였다. 이 과정에서 소수민족 문학창작과 연구 사업을 각각의 문화발전과 학술사업의 계획에 넣었다. 그리하여 ‘소수민족 문학’이란 개념이 형성되고 폭넓게 사용되었으며 연구 대상에 따라 학과가 설립되었다.

중국 내 소수민족 문학은 작가 문학과 민간 구전문학으로 크게 나눌 수 있다.

구전문학은 신화, 전설, 옛이야기, 민가, 민요, 속담, 격언, 수수께끼, 우화 및 역사시 등이 있다며 그 내용은 매우 풍부하다. 중국 소수민족들 가운데 대대로 전해지는 구전문학 작품은 그 민족의 생활과 매우 밀접한 관계가 있다. 민간구전문학 작품은 의식, 축제, 제사 및 명절 등 전통화 행사에서 이야기하거나 희곡형식으로 공연하면서 대대로 전승되었다.

사회발전 수준이 비교적 높고 인구가 많은 민족은 모두 민족 작가 및 시인

을 배출하였다. 이들은 자신의 민족 문자 또는 한문으로 대량의 우수한 작품을 창작하였으며 민족문자가 없는 민족들은 비록 작가 문학은 없지만 풍부한 민간 구전문학을 가졌다. 중화인민공화국 성립 이후, 사회 변화로인해 문자로 기록된 문학작품이 없었던 민족들도 모두 민족 작가와 시인을 배출하게 되었다.

청대에 편찬된 만주족의 <<팔기예문편목>>의 집부 별집에는 356부의 시집과 291명의 작가가 수록되어 있다. 만주족 작가인 조설근의 <<홍루몽>>은 중국 봉건사회의 흥망성쇠 역사를 반영한 거작으로서 사상성과 예술성을 모두 갖추었다. 현대의 만주족 출신 인민 예술과 노사는 저술한 <<낙타상자>>, <<사세동당>>, <<차관>> 및 <<용수구>> 등 많은 작품을 썼으며 중국 현대와 당대 문학 역사에서 중요한 지위를 차지하고 있다.

티베트족은 서기 11세기에 이르러, 각종 소재와 형식의 문예작품을 거의 모두 구비하였다. 현재 티베트 거주 지역에서 수집한 각종 전집, 전기, 시가, 희극, 민간 옛이야기, 우화, 민요, 격언, 역사 저작, 종교 관련 서적 및 천문역법 등에 관한 저작 등이 25,000여 종의 수십만 부에 이른다. 미랍일파의 십만도가집, 살반·공알강촌의 <<삭기갸안>>, 달라이 라마 6세 창앙가착의 <<창앙가착의 사랑 노래>> 등은 사람들의 많은 사랑을 받고 있는 티베트족 문학 역사에서 중요한 작품들이다. 저명한 장편 영웅 역사 시작 품들은 <<격살이왕 전>>은 지금까지 수집한 티베트문 초본과 목각본이 약 300부, 몽골문본이 29부 등이며, 여타 다른 문자본이 모두 120여 부로서, 약 100만 행에 2천만여 자에 이르고, 세계의 5대 역사시를 모두 합한 것보다도 분량이 많다. 또한 중국 내에서 티베트족, 몽골족 및 투족 등 거주 지역에서 유포되고 있을 뿐만 아니라 네팔 및 부탄 등 국가에서도 광범위하게 전해지고 있으며, 영어, 프랑스어, 독일어 및 러시아어 등으로도 출판된 세계에서 제일 긴 역사 시이다.

몽골적은 서기 13세기에 몽골 문자를 창제한 이후, <<몽고비사>>, <<황금사>>, <<몽고원류>> 및 <<청사연의>> 등의 역사와 문학 분야의 거작들을 저술하였다. 몽골족의 영웅 역사시 <<강격이>>는 티베트족의 <<격살이왕 전>> 및 키르기즈족의 <<마납사제>>와 함께 중국의 3대 영웅 역사시로 꼽히며 민간 문학의 걸작으로 꼽힌다.

중국 남부지역에서 전해지는 각 소수민족의 창세시는 그 수량이 세계에서 가장 많은데, 대표적인 것으로는 이족의 <<매갈>>, <<아세의 선기>>, <<늑아특의>> 및 <<이족고가>>, 나시족의 <<창세기>>, 라후족의 <<모파밀파>>, 아창족의 <<차파마와 파미마>>, 요족의 <<반왕가>>, 그리고 묘족의 <<고가>>와 부이족의 <<고가>> 및 장족의 <<포백>> 등을 꼽을 수 있다. 이들 창세시는 일반적으로 우주의 혼돈, 인류기원, 천지개벽, 하늘까지 뒤엎은 대홍수, 만물의 기원, 선악 신의 분화, 인류의 하늘과 땅에 대한 투쟁, 형제의 분화 발전, 초기 인류의 생산, 생활 및 혼례 등의 풍속 등을 묘사하고 있다. 이러한 문학작품은 자연과 인류사회에 대한 기억과 초기 단계의 철학 사항을 반영하며 아울러 이들 민족의 고대 백과사전과 같은 의미가 있다.

장편 서사시는 소수민족 민간문예 형식 가운데 사상성과 예술성이 강한 유형으로 그 수량이 매우 풍부하며 따이족의 장편 서사시는 약 5백만 부에 달하고 여타 민족의 경우에도 최소 몇 부에서 몇십 부의 작품을 갖고 있다. 대표적인 작품으로는 따이족의 <<소수둔>>, <<아병과 상락>>, 이족의 <<아시마>>, 몽골족의 <<알달매림>>, 화족의 <<오빠 마오와 여동생 타두>>, 묘족의 <<장수미의 노래>>, 트족의 <<기가연서>>, 위구족의 <<황대침>>, <<고가>>, 위구르족의 <<고달고비리극>>, 리수족의 <<도흔조>>, 나시족의 <<노반노요>> 및 바이족의 <<파란아가씨>> 등이 있다. 이러한 서사시의 표현 소재는 매우 광범위하여 애정과 결혼, 봉건사회 결혼의 불행 등 다양한 소재와 주제를 다루고 있다.

적지 않은 소수민족의 작품은 이미 고대에 <<전당시>>, <<전당문>> 등의 저명한 시문집 등에도 게재 되었으며, 일종의 문예 이론에 관한 저술도 나타났다. 예를 들어, 사철의 <<이족시문론>>, 아메니의 <<이어시율론>>, 포탑액주의 <<논시적사작>> 및 호파맹의 <<논태족시가>> 등을 꼽을 수 있다.

중국 내 소수민족의 민간 가요는 그 수를 헤아릴 수 없을 정도이며 많은 민족들이 가요를 일상적으로 즐긴다. 노동을 할 때 부르는 노동가, 술자리에서 부리는 권주가, 혼례 시에 부르는 혼인가, 장례의식에서 부르는 상장가, 청춘 남녀 간 애정을 노래하는 정가 등 일상생활과 밀접한 관련이 있으며 각종 노래 모임, 전통 명절 및 묘회 등에서 부르는 다양한 노래가 존재한다.

이외에도 사상성과 예술성이 강하면서 교육적 의미가 강한 작품으로는 위구르족의 <<아판티 이야기>>, 바이족의 본주신화 <<단적성참망>>과 민간 고사인 <<두조선>>, 나시족의 <<아일단 이야기>> 및 장족의 <<백조의>> 등이 있다.

2. 중국 소수민족 애니메이션 원천소스 사례 분석

(1) < 나 비 샘 터 > 원천소스: 배족 민간 전설

< 그림 3 - 1 > 나 비 샘 터

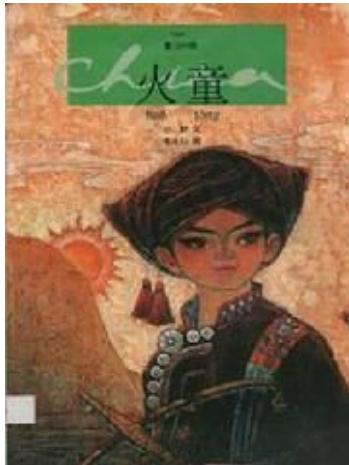


1983년 제작된 것으로 병부, 요충리가 극작을 하였다. 영화는 괴말약의 동명 장편 시와 운남 대리지구의 백족에서 광범히 전해 내려온 민간이야기로 개편하여 제작된 것이다. 청년 사냥꾼인 하랑과 접매가 폭군 왕에게 살해 된 후, 한 쌍의 아름다운 나비가 되어 광활한 천지에서 자유로이 날아다닌다는 이야기다. 이 영화는 1983년 문화부의 우수작품으로 상을 받았다.⁴⁾

4) 祝普文, 전계서, p538

(2) < 화동 > 원천소스: 하니족 이야기

< 그럼 3 - 2 > 화동



1984년도에 제작된 것이다. 왕운이 극작을 하였다. 원고시기 악마가 불씨를 빼앗아 갔기에 하니족 지구는 암흑 천지였고 5곡이 자라지 못했다. 소년 명찰이 불씨를 빼앗아 오기로 결정하고 장로 유마, 로수근 그리고 한 소녀의 도움을 받아 명찰은 불씨를 찾아냈다. 하지만 뜻하지 않게 명찰은 악마에게 잡혔다. 불씨를 보호하기 위해 명찰은 불씨를 입에 삼켰다. 그래서 그의 온 몸은 삽시간에 화구(불로 된 공)가 되어버렸다. 그러나 그는 다시는 사람으로 되지 못하였고 화구가 하니족 마을에 돌아와 그곳의 사람들은 광명을 얻게 되었다.

영화<화동>은 운남 하니족의 내려온 전설에서 나온 것인데, 영화의 전반 기조에서 영화감독은 새로운 돌파와 혁신을 하였다. 감독 왕백영은 오랜 민간 동화를 새롭게 만들어 오늘의 어린이에게 초점을 두어 은혜에 보답하는 교육과 깨우침을 주어 국무원 문화부 1984년 우수영화로 상을 받았으며 제1회 히로시마 국제 애니메이션 영화제에서 1등상을 받았다.⁵⁾

5) 祝普文, 전계서, p547

(3) < 아 판 티 > 원천소스: 신장 전설적인 인물

< 그림 3 - 3 > 아 판 티



1979년에 제작되었고 룽우가 극작을 하였다. 신장위구르지구에서 오랫동안 전해져 내려온 전설적 인물인 아판티의 이야기를 영화로 만들었다. 하루는 아판티가 당나귀를 타고 재래시장으로 갔는데 부자 집의 바이가 가난한 사람에게 빚 채촉을 하고 있었다. 그래서 그를 응징할 방법을 생각 해 내었다.

아판티는 큰돈을 벤 것처럼 가장을 하여 집에 많은 금이 있다고 떠들었다. 부자 바이가 알고서는 탐욕이 나서 아판티가 어떻게 하여 큰돈을 벌었는가를 급히 알고 싶어 하였다. 아판티는 그에게 금은 모래드미에 심어서 된 것이고 작물을 심듯이 하나를 심으면 열개가 난다고 말하였다. 바이는 의심쩍어하면서 아판티를 뒤 따라 갔더니 아니나 다를까 아판티가 정말 모래드미에서 저주하는 말을 하고 금을 심고 며칠 뒤 금을 수확하는 것을 보았다. 몇 차례 거듭 하니 바이는 아판티가 금을 심을 수 있다고 진짜 믿고 아판티를 찾아 도움을 청하였다. 자기가 가진 금을 전부 내주면서 그에게 심으라 하고 수확한 후 이

익을 나누기로 하였다.

수화할 날짜가 되자 바이는 혼자 독차지하려고 혼자 금을 수화하러 갔다. 그러나 심은 금은 하나도 보이지 않았다. 아판티는 그가 저주하는 말을 틀리게 읽어 금이 모두 모래로 되었다고 하였다. 바이는 할 말이 없어지고 아판티는 재산을 빙곤한 사람들에게 나누어 주었다. 제작에 참여한 사람들은 이 영화를 제작하기 위해 신강위구르자치구를 돌면서 자료를 수집하고 고대 벽화와 출토한 문물에서 참고자료를 찾았다. 이 영화는 1980년 제3회 백화장려상에서 가장 우수한 애니메이션 영화로 선정되었고, 국무원 문화부의 1979년 우수 영화로 선정되었다.⁶⁾

(4) <물을 뿌리는 명절의 이야기> 원천소스: 태족의 풍속

< 그림 3 - 4 > 물을 뿌리는 명절의 이야기



6) 祝普文, 전계서, p542

1987년에 제작되었다. 금종, 단련이 극작하였다. 이 영화는 태족이 새해에 서로 물을 뿌려 축복을 하는 전설을 개편한 것으로 농후(濃厚)한 소수민족 특색이 있다. 고대에 태족들은 산 좋고 물 맑은 곳에서 살았다. 그 후 물의 원천은 악마가 차지하게 되었다. 부락에 총명하고 아름다운 처녀가 하나 있었는데 악마를 제거할 방법을 생각 하였는데 그는 자기의 생명으로 물의 원천을 되찾았다. 그 후부터 태족은 새해에 물을 뿌려 축복을 기원하는 풍속이 있게 되었다.⁷⁾

3. 복식 중심의 중국 소수민족 캐릭터 분석

(1) <나비 샘터>의 캐릭터 --- 백족 의복

< 그림 3 - 5 > 백 족



총체적으로 남자들의 의복은 간결하고 소박하다. 중, 노년의 복장은 비교적 말쑥하고 우아하며 처녀들과 아이들의 복장은 비교적 선명하고 아름답다.

7) 祝普文, 전계서, p558

청년 여성의 의복은 머리 수건, 웃옷, 조끼, 위(둘러싸는 것), 긴바지 부분이다.

웃옷은 백색이나 연한 황색, 푸른색 혹은 연한 녹색으로 하고, 흑색 혹은 붉은 색 조끼를 입는다. 오른 단추를 다는 곳에 3수 혹은 5수의 은장치가 있다. 허리에는 꽃을 수놓은 것을 띠거나 깊은 색의 짧은 허리띠를 끈다. 아래에는 남색이나 백색의 긴 바지를 입는다. 아래위가 다 일체의 색깔로 입거나 혹은 옷과 조끼, 바지, 허리띠를 각 가지색으로 하여 여러 색깔의 조화로움을 얻는다.

어떤 사람은 연한 황색웃옷에 같은 색깔의 긴바지를 입고 붉은 명주털로 만든 조끼로 바쳐 입는다. 어떤 사람은 푸른색 혹은 녹색 웃옷과 흑색 조끼를 바쳐 입고 깊은 색의 주위에 깊은 색 띠로 허리를 둘러 명쾌하고 소박해 보인다.

수연(사람의 얼굴이나 마음이 꾸밈이 없고 순박하다)한 가운데 단정하고 우아해 보이고 자질구레하지 않다. 밖에 입는 옷은 홍색이 대부분이고, 연한 남색 위주의 조끼를 입는다. 백색, 혹은 연한 색의 긴 바지를 입는다. 짧은 치마를 입고, 주위에 꽃을 수놓은 그림이 있다.

넓은 허리띠와 나부끼는 띠를 허리에 꽉 졸라매고, 머리는 긴 형의 복숭아꽃, 혹은 꽃이 있는 머리 수건 가운데 올리고 붉은 땅기로 매어 둔다. 좌측은 한줌의 흰 술이 달려 있고, 손목에는 은, 혹은 옥으로 만든 팔찌를 낀다. 꽃을 수놓은 신을 신는다.

이 옷차림은 아주 아름다우면서도 단아함을 잃지 않고 곡선미가 아름답고 부드럽고 마치 춤을 추듯 고와 사람들의 마음을 사로잡는다. 대리백족의 자수문양은 꽃그림이 많으나 두건, 허리띠, 나부끼는 띠, 등 뒤의 띠, 갓 끈, 신등은 꽃과 풀등 식물을 위주로 한다.

백족복장의 제일 뚜렷한 특징은 색채의 대비가 명쾌하고 조화가 잘되며 수놓음이 정교롭고, 변두리에 꽃으로 장식하여 소박하면서도 우아하다. 이는 백족인민의 예술과 재능을 충분히 반영한 것이다. 백족의 남자들은 복장의 차이가 크지 않고 간결하고 소박하다. 부녀자들의 복장은 차이가 매우 커 색상이 선명하고 소박하면서도 아름답다. 몸과 머리에 신경을 많이 쓰고 몸 아래는

소박하다.

처녀와 어린이의 옷은 선명하고 고우며 중, 노년의 복장은 비교적 말쑥하고 우아하다. 어린이의 모자는 사자, 범, 토끼, 쥐, 개구리, 닭의 벗, 물고기 꼬리 모양의 수를 놓은 것이 있고, 처녀모자도 있다. 보통 은장식품을 사용한다. 모자 하나에 수십일 걸려야 완성된다. 바지 보켓도 입구에 수를 놓고, 수를 놓은 허리 부분, 수를 놓은 허리띠, 수를 놓은 이불잇, 바지와 양말이 달린 바지, 수를 놓은 조끼가 있다. 신에는 수를 놓은 사자머리 신, 범머리 신, 고양이 머리 신, 토끼머리 신, 쥐머리 신, 치켜 든 신, 배 모양 신, 나비 신등이 있다.⁸⁾

(2) < 화 동 >의 캐릭터---하니족

< 그럼 3- 6 > 하 니 족



하니족 체디 계렬(부녀)의 복장은 머리부터 발까지 4개 부분으로 나뉜다. <무바>, <마야>(모자, 머리 수건을 의미), <파홍, 파득>(의복과 허리를 두르는 것), <파고>(허리띠를 말함)이 있다.

하니족 부녀자들은 머리에 검은 수건을 두르고, 온을 가득 박은 채색 띠를 그 위에 써운다. 채색 띠 두 끝에는 여섯 둑음의 텔로 만들어진 채색 술이 있

8) <http://baike.baidu.com/view/2747.htm>

다. 몸에 딱 붙는 옷을 입고, 밖에는 검은 조끼를 입고, 조끼 허리부분은 삼각형의 은포로 만든 몇 개의 그림 모양이 뒷처럼 박혀 있다.

하니족 시며르우위 계열(부녀)의 복장은 위에는 좌측으로 퀘는 남색 웃옷을 입고, 의복이 길어 무릎까지 닫고, 치마와 웃옷이 일체가 되었다. 허리띠는 만달형의 꽃을 하나 수놓았고, 개의 이빨 모양의 꽃 천 띠 혹은 은띠를 띠었다. 정면과 복부에 수십 수백의 은포를 두었고, 옷의 사각에 꽃 풀을 수놓았다. 바짓가랑이가 좁은 남색 바지에, 장단지에 천을 감는다.

하니족라미계열(부녀)은 머리 수건이 복숭아 꽃 천에 검은 천을 둘러 만든 것이다. 사각에 유리 공으로 된 꽃으로 주위를 장식한다. 의복은 전통 천으로 가슴부분에 은포와 은방울로 장식한다. 복부에는 두 줄의 삼각형 은포가 있고, 은폐로 단추를 하거나 천으로 만든 단추를 빼곡히 단다. 허리에는 천으로 두르고, 바지는 검은 천으로 하며, 허리둘레, 바짓가랑이 사이, 바지통이 모두 협소하다.

하니족은 보통 자기들이 염색한 짙은 토종청색옷을 즐겨 입는다. 남자들은 옷섶이 대칭된 웃옷과 긴 바지를 입고 검은 천이나 흰 천으로 머리를 감싼다. 서쌍반나지구 사람들은 오른 쪽으로 감싸는 웃옷을 입고, 옷섶을 돌며 두 줄의 은편을 장식하고 검은 천으로 머리를 쌌다. 부녀들은 목이 없는 오른쪽으로 감싸는 웃옷을 입고, 긴 바지를 입으며, 옷의 어깨 받침, 소매, 가슴 앞과 바짓가랑이 모두 채색 꽃무늬로 장식한다.

서쌍반나 란창일대는 부녀자들이 짧은 치마와 무릎 쪽을 천으로 두르고, 가슴 앞에 은장식을 퀘어 단다. 은포로 장식된 둑근 모자를 쓴다. 묵강, 원강, 강성일대 부녀자들은 어떤 사람들은 긴 통의 치마를 입거나 주름이 많은 치마를 입고 어떤 사람들은 무릎을 조금 넘는 바지를 입는다. 꽃을 수놓은 허리띠와 허리 두르는 천을 띠기도 한다.

부녀자들은 귀걸이를 좋아하고, 많은 지역에서는 목걸이나 팔찌를 찬다. 여자의 결혼여부는 의복에서 잘 구분된다. 하나의 머리가닥이나 두개의 머리가닥으로 구분하거나 드리운 머리나 위로 올린 머리로 구분하는가 하면 어떤 사람은 허리 두래나 허리띠로 구분하기도 한다.⁹⁾

9) <http://baike.baidu.com/view/4371.htm>

(3) < 아 판 티 > 의캐릭터--- 위그르족

<그럼 3 - 7 > 위 그 르 족



<아판티>위그르족의 전통복장에서는 남녀노소를 불문하고 네 각이 선 작은 모자를 쓰는 것이다. 남자들은 보편적으로 겹옷을 입고, 여자들은 치마를 입으며, 각종 장식품으로 치장한다. 처녀들의 대부분은 작은 머리를 땋는다.¹⁰⁾

(4) <물을 뿌리는 명절의 이야기>의 캐릭터---태족

<그럼 3 - 8 > 태 족



11)

10) <http://baike.baidu.com/view/2705.html>

11) [http://baike.baidu.com/albums/4093/4093/1/0.html#0\\$](http://baike.baidu.com/albums/4093/4093/1/0.html#0$)

태족 남자들은 목이 없는 대청 옷깃의 적삼을 입는다. 아래에는 긴 통바지 를 입는다. 흰 천 혹은 남색 천으로 머리를 두른다. 태족 여자들은 각 지역마다 복장차이가 있으나 기본으로 머리를 매고 통치마와 짧은 적삼을 입는 것 이 공통된 특징이다. 통치마는 발등까지 닿으며 의복은 빽빽하면서도 짧다. 아래주위가 허리에 가까이 닿으며 소매는 길고 좁다.¹²⁾

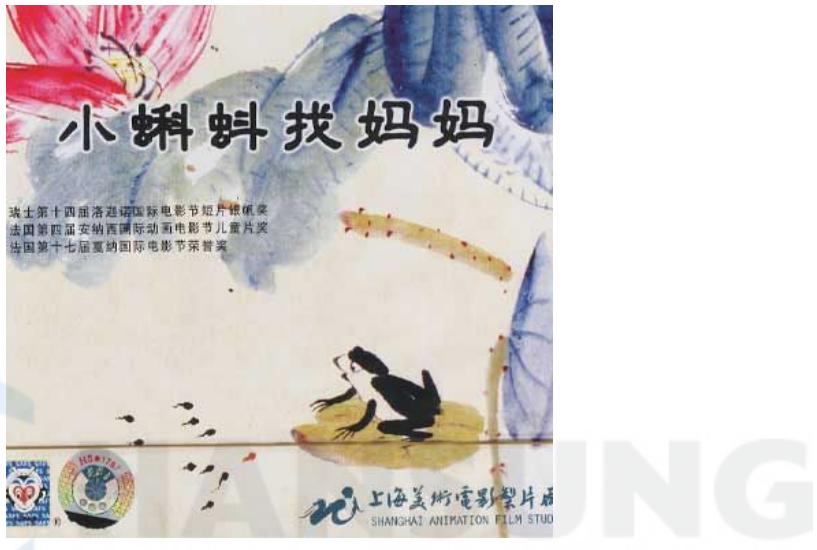


12) <http://baike.baidu.com/view/4093.htm>

제 2 절 중국 민족문화 소재 활용한 애니메이션 사례 분석

1 <올챙이가 엄마를 찾다> The little tadpoles look for mother

< 그림 3 - 9 > 올챙이가 엄마를 찾다



중국 제1편의 수목 애니메이션 <작은 올챙이가 엄마를 찾다>에서 작은 올챙이 형상은 세계문화 명인 제백석의 봇에서 탄생되었다.

수목화는 중국에서 발명한 그림의 종류로서 순 수목으로 색칠한다. 일반적인 애니메이션과 달리 수목애니메이션은 애니메이션이 통상적으로 사용하는 단선에 평면 칠을 하는 제작방법을 벗어 나 윤곽선이 없고 수목화가 선지(한지)에서 자연적으로 스며들어 하나하나의 경관이 한 폭 한 폭의 좋은 수목화가 되었다는 점이다.

층을 나누어 조색하기 때문에 제작이 아주 복잡하고 하나의 짧은 제작도 대량의 시간과 인력이 소모된다.

중국의 수목화는 국제적으로도 절찬을 받고 있고 어떠한 나라도 중국 사람의 인내심과 경쟁할 수 없었다. 그래서 일본 애니메이션계에서는 <기적>이라고 하기까지 한다.

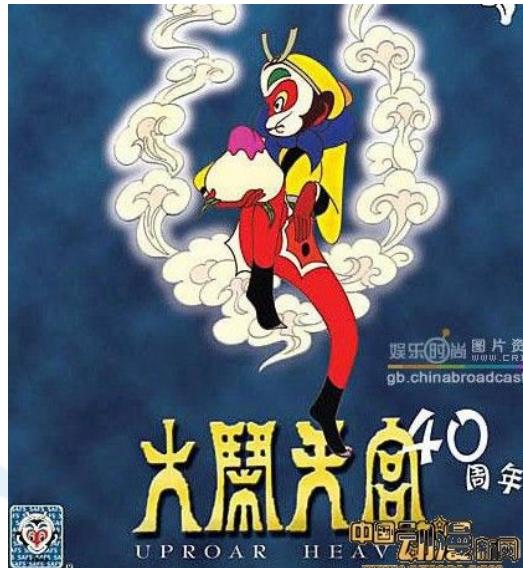
<작은 올챙이가 엄마를 찾다>는 1981프랑스에서 제4회 국제아동절과 청년 절에서 2등상을 수여 받았고 1961년에는 스위스 제14회 국제영화제의 단편영화 은상을 받았다. 1962년 중국 제1회 대중 백화 상에 선택되어 최우수 애니메이션 상, 제4회 양시 국제 애니메이션 영화제에서 아동 상, 그리고 1964년 프랑스 제17회 가나국제영화제에서 영예 상. 1978년 유고슬라비아 제3회 국제애니메이션 영화제에서 조1등상을 받았다.

<작은 올챙이가 엄마를 찾다>의 주된 줄거리 내용은 다음과 같다.

봄이 되어 못에는 많은 올챙이가 나타났다. 그들은 물에서 헤엄을 치고 있었다. 못가의 병아리들이 그의 엄마를 따르면서 아주 친근한 것을 보고 올챙이들은 아주 부러워하였다. 그래서 자기들도 자기 엄마를 찾으려고 마음을 먹었다. 새우할아버지를 만나 어머니의 모습을 물었다. 새우할아버지는 말하기를 “너희들의 엄마는 큰 두 눈을 가졌다”. 어린 올챙이들은 큰 두 눈을 가진 금붕어를 보고 기뻐서 “엄마!”라고 불렀다. 금붕어는 “너희들의 엄마는 흰 배 가죽을 가졌다”고 이야기했다. 게의 배 가죽이 흰 것을 본 올챙이들은 기뻐서 “엄마!”하고 불렀다. 게는 말하기를 “너희들의 엄마는 다리가 네 개뿐이야!”작은 올챙이들은 다리가 네개인 거북을 보고 “엄마!”하고 불렀다. 옆에 있는 작은 거북이가 급하여 “나의 엄마야! 엄마와 아이가 같이 생겼잖아!”작은 올챙이는 할 수 없이 앞으로 헤엄쳐 가는데 메기를 보고 자기들과 생긴 모양이 같아 “엄마!”하고 불렀다. 메기는 큰 입을 벌리고 그들을 위협했다. 이 때 청개구리 엄마가 마침 왔다. 어린 올챙이들은 마침내 자기 엄마를 찾게 되었다.

2 <천궁을 소란 시키다> The Monkey King

<그림 3-10> 천궁을 소란 시키다



<천궁을 소란시킨다>는 상해 미술영화제작공장에서 1961년-1964년 사이에 제작한 칼라 장면애니메이션이다.

이 영화는 중국 애니메이션의 대표 작품으로 후대 사람들에게 큰 영향을 주었으며 중국 애니메이션역사에서 위대한 공적으로 꼽힌다.

애니메이션<천궁을 소란 시킨다>는 원작 <서유기>의 정수(精髓)를 잃지 않으면서 아동의 감상심리로 적절하게 편집하고 형상화하였다. 때문에 전편 영화의 색채가 깊고 조형이 특이하며 장면이 웅장하고 위엄이 있으며 인물형상의 특징이 선명하고 정절의 기폭이 커 독특한 예술 색채를 띠었다.

이것이 바로<천궁을 소란 시킨다>가 중국 애니메이션에서 불후의 작품이라고 불리는 주요 이유이다. 국제적으로도 거대한 파장을 주었는바 1962년 체코슬로바키아 제13회 국제영화제에서 단편 영화 특별상을 받았다. 1978년 제22회 런던 국제 영화제에서 가장 좋은 영화상을 받았다. 1982년 액과두르 제5회

국제 아동영화제에서 3등상을 받았으며 포르투갈 제12회 국제영화제에서 심사 위원장을 받았다.¹³⁾

<천궁을 소란 시키다>는 중국의 4대 명작의 하나인 <서유기>로부터 창작된 것이다. 얼굴생김, 복장, 동작, 자태와 정신에서 사람들의 성격과 사람의 형상에 잘 맞아떨어졌다. 이 작품에서 손오공은 형태와 품격에서 결합이 잘 되어 있어 그가 가지고 있는 원숭이, 신, 사람이 잘 융합된 세 가지 특징의 결합 하에 손오공은 직선적이면서도 솔직하고 숨김이 없고 천진 활발한 모습과 어린 원숭이에 대한 친절함이 보였다.

<천궁을 소란 시키다>에서의 손오공의 형상은 이미 사람들의 마음에 깊이 자리 잡아 개변(상태, 제도, 시설 따위를 근본적으로 바꾸거나 발전적인 방향으로 고치다)하기 바쁜 문화 부호로 남았다. 그 후 손오공을 묘사한 영화나 드라마 작품들이 이를 손오공과 같은가 같지 않은가를 평가하는 기준으로 되었고 그것의 영향이 얼마나 큰지를 짐작할 수 있다. <천궁을 소란 시키다>는 민족풍격(물질적, 정신적 창조물에서 보이는 고상하고 아름다운 면모나 모습)이 농후하고, 아름다운 격조아래서 마치 중국민간의 경축악기와 같이 기쁘고, 활기와 열정이 넘침을 사람들에게 보여 주었다.

이 극은 저명한 장식 예술가 장광우가 맡았고, 장정우가 인물설계와 배경을 맡았다. 그들은 중국의 고대 청동기, 철기 등 출토 문물과 돈황 벽화, 민간 연화, 사찰의 예술 및 인도의 그림 등에서 영향을 받아 낡은 것을 버리고 새로운 것을 발전시켜 민족의 우세적인 새로운 예술 품격을 창조하였다. 조형 상에서 중국 희극, 특히 경극에서의 하나하나의 동작들을 교묘하게 응용하여 희극의 기준에 부합되면서도 적절하게 확장도 되었다.

13) 祝普文, 전계서, p503

3 <토끼와 무사의 전기> Legend of A Rabbit

<그림 3 - 11> 토끼와 무사의 전기



2011년 <토끼와 무사의 전기>에서 극작가들은 중국원소를 극대화시켜 묘사했다. <토끼 사나이>는 명나라 때부터 지금에 이르기까지 북경천진 지어 북방지구까지 가장 신화색채가 농후한 아동 인형극이다. 농후한 중국 특색이 있고 캐릭터가 재미있고 사랑스러우며 친근감이 있다.

<토끼와 무사의 전기>는 전통적인 민간조형을 근거로 북경천진지구에서 흔히 볼 수 있는 연놀이, 민간 공죽, 전통 희곡, 전통시장과 절모임, 미식 주방예술 등 사람들로 하여금 옛날과 옛사람을 생각하게 하는 중국 본연의 모습이다.

이외에도 극중에 나타나는 풍경이 높이 솟은 소나무와 오랜 백송 및 죽림과 넓고 푸른 원야 그리고 새와 야수들로 경치가 아름답고 생태가 풍부하며 성벽

과 큰문, 조각한 기둥과 대들보 등이 생활상으로 차 있어 중국의 기백과 중국 특색을 재현했다.

<무술 팬티>에서 재현된<중국 무술>은 전 세계에서 흥미를 자아냈다. <토끼무사의 전기>는 이 점에서 더욱 전문적이다. <토끼무사의 전기>의 동작기술은 허구적인 세계와 현실 무술을 결합하였고, 당대 태극대사 진씨 태극 종주이고 국제 태극문화 전파대사, 진씨 태극 영구회의 주회장인 진건군 선생이 무술지도를 하여 제1부의 전부 무술을 다룬 중국 애니메이션이다.

이 영화가 세계적인 경쟁력을 갖기 위해 이소룡, 성룡, 이연걸 등의 특징과 동작특징을 넣어 절찬을 받게 되었다. 적통(嫡統)의 중국무술의 의미를 부과하기 위해 감독 손립군은 태극대사 경건군을 특별 초청해<토끼무사의 전기>가 세계에서 무술대사를 초청하여 지도 받은 첫 번째 애니메이션 작품이 되었다.

손립군 감독이 소개하기를 경건군이 제작진에서 1년 반이나 있으면서 그 기간에 진씨 태극의 정수를 표현했을 뿐만 아니라, 무술지도자로서 제작진 임원과 같이 애니메이션의 무술 동작을 설계하여 무술동작이 화려할 뿐만 아니라 실용적이었고, 어떤 각색의 동작에서도 관중들은 태극의 실전기법을 볼 수 있어 이는 현실에서 보기 힘든 것이었다.

인물들의 동작과 얼굴 표정을 잘 표현하기 위해<토끼무사의 전기>제작진은 할리우드에서 유행되는 사람의 얼굴을 잘 표현하는 제작기술을 사용하여 사실적 표정이 애니메이션에서 표현되게 하여 인물의 표정이 더욱 사실적이고 자연스럽게 되었다.

<토끼무사의 전기>에서 사람 얼굴을 잘 나타내는 기술은 중국 영화의 한차례 혁명이라 할 수 있다. <토끼무사의 전기>는 총 투자액이 RMB1.2억에 달하는데 대부분이 제작기술에 사용되었다. 이 영화는 처음으로 얼굴을 묘사하는 기술을 사용하여 할리우드에서 유행되는 동작 묘사 기술을 가상적인 세계와 현실의 무술을 결합하여 이룩한 것이다.

사람을 묘사하는 기술의 바탕으로 이소룡, 성룡, 이연걸 등 액션스타들의 무술 특징을 영화에 넣었다.¹⁴⁾

14) <http://baike.baidu.com/view/4259067.htm>

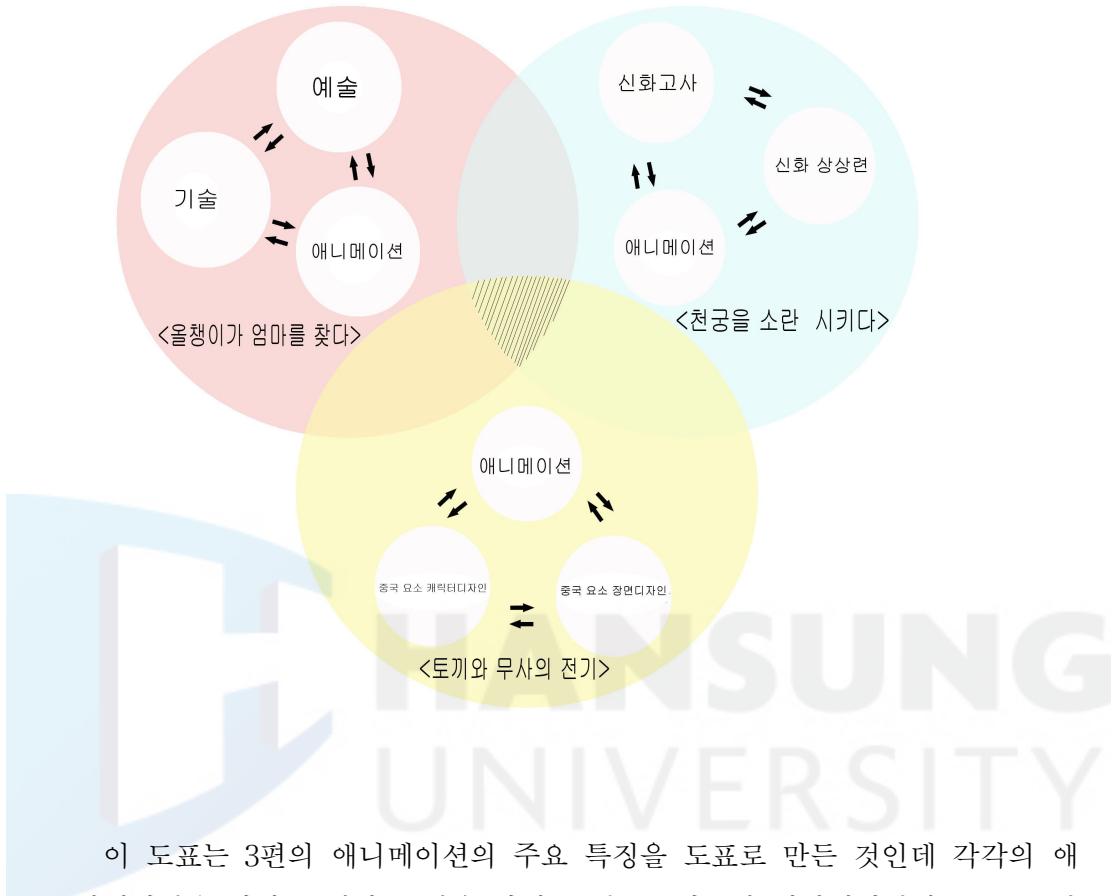
<토끼와 무사의 전기>는 3D애니메이션영화이다. 명나라 때부터 지금에 이르기까지를 무대로 북경천진지구에서 가장 신화적인 색채를 띤 아동들의 인형극이다.

<토끼와 무사의 전기>형상은 지극히 중국적이고 조형이 희극적이고 웃기는 것으로 신선한 동화 형상감이 있다. <토끼와 무사의 전기>의 이야기는 자신이 약속한 것은 반드시 지킨다는 이야기다.

저명한 극작가 주정지가 전통적인 <토끼 사나이>에 새로운 내용을 부여해 진정한 <토끼 무사>가 된 것이다.

위의 3편의 애니메이션을 선택한 이유는 이것이 중국 문화 산물을 가장 잘 활용한 사례로 적합했기 때문이다. 최초의 중국 애니메이션은 민족 애니메이션인 <작은 올챙이가 엄마를 찾다>가 있고, 다음은 중국 신화 이야기 <천궁을 소란 시키다>가 있으며, 오늘 날의 <토끼와 무사의 전기>가 있다. 3편의 애니메이션의 출현은 중국 애니메이션역사에 큰 영향을 주었다. 중국 산수목화에서 중국 문화의 산물인 기술과 예술의 결합을 엿볼 수 있었고, 중국 국화가 중국 애니메이션에 영향을 주는 것을 볼 수 있었다.

< 그림 3 - 12 > 3개의 애니메이션 비교



이 도표는 3편의 애니메이션의 주요 특징을 도표로 만든 것인데 각각의 애니메이션은 각자 특별한 특징을 가지고 있고 이 3편 애니메이션의 주요 특징의 공통점을 찾을 수 있었다. 이와 같은 공통점의 요소를 내포하고 있는 애니메이션은 문화 산물을 적절하게 그리고 유용하여 제작한 작품이라고 할 수 있다.

제 4 장 중국 소수민족 문화 산물을 활용한 창의적 애니메이션 제작 가능성 분석

제 1 절 중국 문화 산물 활용 현황

1 과거 중국 소수민족 애니메이션 문화운용상황

[표 4 - 1] 과거 중국 소수민족 애니메이션 문화운용상황

민간문화 소재 소수 민족 문화운용 범위	그림	복우	전지	벽화
실제의 스토리	〈초원 영웅 시슬타〉			
전설적인 인물 스토리		〈아판티〉		
둔황 벽화 스토리				사습을 구한 夹子
민간 전설		〈길머리 여동생〉	〈금빛〉	
장편 소설 《召树屯》 개편		〈공작새 공주〉		
소수민족 풍속	〈물을 뿌리는 명절의 이야기〉			

출처: 祝普文 『世界動畫史』 中國攝影出版社 2003年9月 ,

위 도표는 민간문화 창작 소재와 소수민족문화 창작 소재간의 적절한 결합을 충분하게 설명하고 있다. 도표에서 횡선과 종선이 결합된 부분의 애니메이

션은 모두 중국 초기의 경전작품이다. 애니메이션이 소수민족문화와 결합되면서 진실 이야기와 전기 인물, 돈황 (敦煌) 벽화, 민간전설 및 소수민족 풍속과 소수민족의 특이한 장편 시, 그리고 민간 문화 소재 등이 등장하고 있다. 이는 그림, 나무 인형, 종이공예, 벽화등과 결합되어 형성된 것이다. 소수민족 혹은 민간문화는 여기에 열거된 부분은 그의 일부분에 지나지 않지만 이것만으로도 이전 애니메이션 작가들의 지혜와 소재를 다루는 능력 등이 충분하게 설명되고 있다.

물론 여기서 말하는 문화는 절대적인 것이 아니다. 예를 들면 민간 문화의 종이공예는 소수민족 문화 중에도 대량의 종이공예가 존재하는데 이런 교차적인 문화를 우리는 간단하게 두 개로 분류할 수 있는데 이와 같은 분류는 연구에 보다 직접적인 영향을 끼칠 수 있다.

2 현재 중국 애니메이션 창작 소재 운용 상황

[표 4 - 2]현재 중국 애니메이션 창작 소재 운용 상황

이름	연도	제작	소재
《천궁을 소란시키다》	1962和2012	2D和3D	중국 전통 문화 명저
《토끼와 무사의 전기》	2011	3D	전설 민간 문화
《喜洋洋和灰太狼》	2005	2D	유행어, 유행하는 문화

도표4-2에서 1962년도 창작된<천궁을 소란시키다> 2D판과 2012년 개편된 3D판은 소재 상 변동이 없고 모두 중국 4대 명작의 하나인 <서유기>원작에서 개편된 것으로 소재 상에는 변동이 없고 기술적으로는 발전하였다. <희양 양과 회색 늑대>는 2005년 민간에서 유행되는 원소들을 배경으로 만들어진 드라마 형식의 애니메이션이다. 소재에서 일정한 돌파가 있고, 민간 유행의 원

소를 강화 했다. 최근 2011년의 3D <토끼호걸의 전기>의 소재는 많은 민간소재가 들어갔고 기술면에서도 중국에서 가장 선진적인 기술 등이 포함되었다.

위의 두개 도표에서 최초의 소수민족문화의 애니메이션제작을 시작으로 지금은 더 많은 중국 민간 문화소재의 애니메이션 제작이 진행되었음을 알 수 있었다. 이와 같은 결과는 소수민족 문화는 우리가 이런 소재의 애니메이션을 제작하는 대만 거치는 것이 아니라는 것을 설명 해 준다. 어떤 의미에서 보면 우리의 사유범위를 좁히는 것 같이 보이지만 중국의 소수민족문화에는 대량의 다양성의 문화가 있다는 것이며, 비록 소수민족 문화소재의 운용에 있어서 부분적인 제한은 있지만 이 방대한 문화의 자원이 수요 되지 않는다고 해서는 안 되며, 이는 애니메이션 창작자로 하여금 더 높은 요구를 제출했다는 점이고, 이보다 우리는 다양한 문화에 대한 우리의 사유능력을 더 넓혀 나가야만 한다.

애니메이션을 제작하는 목적은 아주 간단하다. 사람들에게 즐거움을 주고 이로서 각 개개인이 얻는 것이 있고 계속 얻는 정도를 넓혀 성숙한 산업순환에 도달하는 것이다. 애니메이션 제작자로서 이러한 간단한 의도에서 마음가짐을 갖고 소수민족문화의 소재를 어떻게 이용하고 유용하게 이용하는 것에 대한 방법을 알아야 좋은 작품이 나올 수 있고 결국 애니메이션 산업이 궁정적인 순환구조로 될 수 있을 것이다. 이것이 바로 애니메이션 창작자들이 도달하고자 하는 최종 목표일 것이다.

3 소재비교

[표 4 - 3] 소재비교

차이 이름	민간문화	제작연도	제작장소	제작유형	素材特点
《喜洋洋和灰太狼》	캐릭터가 이미지 대중에서 유행한 애니메이션 캐릭터로 되었다.	2005	중국	2D	1중국대중문화에서 유행하는 애니메이션이다 2소재에 유행어하고 주변 재미있는 스토리이다.
《貓和老鼠》	1스토리소재가 단일화되었다. (고양이가 쥐를 잡는 스토리) 2대본이 없지만화면 생동적이므로 대중에 접근하기 쉽다.	1940	미국	2D	1단지 한 마리의 고양이와 한 마리의 쥐가 캐릭터와 도작소재의 특징을 극도로 발휘함으로 현재까지 영향을 주고 있다.

도표 4-3에서는 현재 소재운용에 있어서 존재하는 문제들을 다루고 있다.

첫째, 소재 발상의 국한성이다. 예를 들면 우리는 소재를 사용할 때 과장과 변형 수법을 잘 사용하지 않으려고 한다. 이런 과장과 변형은 동작의 과장과 변형, 인물의 과장과 변형, 이야기의 과장과 변형, 그리고 효과의 과장과 변형 등 몇 가지로 구분된다. 관습적으로 대부분의 애니메이션의 소재운용은 원작을 빠뜨림 없이 모두 사용하는 것인데 물론 인물 및 원작에서 모두 사용하는 것은 나쁘다고 할 수는 없지만 그러나 상황에 따라 소재를 분산시켜 사용하여도 되다. 예하면 <희양양과 회색 늑대>는 분산시킨 요소로 만들어진 애니메이션이다.

소수민족 문화운용에서 원작을 빠뜨림 없이 수용하기 곤란하면 우리는 생각을 바꾸어 우리가 수용하고자 하는 것을 얻으면 되고 이익이 있는 소재를 다루면 된다. 예를 들면 언어가 없는 동작을 과장형식으로 하여 이야기를 설명하는 <고양이와 쥐> 이야기에서나 <하리파트> 등에서 우리가 이런 개념을 운용하는데 아직도 너무 구속을 받고 있다는 점이다. 애니메이션작가가 자기의

애니메이션 작품을 운용하는 과정에서 만약 이 작품이 주는 감염력이 100%라면 목전 우리가 만든 애니메이션 작품은 시청자들에 대한 감염력은 50%밖에 아니 되고 있다. 시청자들의 감염력을 끊임없이 높이려면 이 소재가 창작자 본인에 대한 감염력을 높여야 한다. 그래서 100% 감염력을 200% 지어 300% 이상으로 되게 해야 한다. 확대 변형하는 목적은 감염력을 높이기 위함이며 결과적으로는 시청자들의 감관정서를 높이는데 있다. 시청자를 끌어내는 작품은 좋은 작품이라 할 수 있다. 중국 가장 오랜 작품 <오만한 장군>에서 과장, 변형의 수법으로 경극의 얼굴용모 조형으로 인물들을 창조한 작품은 마치 중국 고대의 화폭처럼 보였는데 이런 강렬한 표현방식은 많은 사람들을 감염시켰을 뿐만 아니라 이는 중국 대표적인 고전 애니메이션 작품 중의 하나로 선정되었다. 우리는 이러한 경험을 겪어 보았음으로 그 우수한 경험을 잘 살려야 한다.

둘째, 단일 소재와 다 소재간의 적용으로 소재가 가장 잘 보여 질 수 있는 능력을 가지게 해야 한다. 미야자끼하야오 감독의 애니메이션 작품 중에서 뚜렷하게 감독의 작품성을 알 수 있다. 갈등을 온화하게 표출하고 작품 중에서 좋은 것과 나쁜 것에 대해 극단적인 표현방식을 쓰지 않았다. 부분적으로는 극단적인 화면이 있다 해도 그의 창작영상과 음악 등으로 인해 상당히 온화해 졌다. 총체적으로 느린 시 감각을 주는데 이런 느낌은 일종의 소재 간을 잘 적용하고자 하는 방법이다.

미국의 경우 애니메이션 제작에서 상대적으로 극단화하는 경향이 있다. 이런 극단화는 모순 충돌이 최대화로 올라간다. <고양이와 쥐> 애니메이션에서 가장 잘 표현 되어있다. 대화도 없고 동작으로 이야기 충돌을 극대화하는 능력을 보이고 있다. 1940년에서부터 지금까지 시청자 군이 아주 광범위하다. 중국 드라마 형태의 애니메이션 <희양양과 회색 늑대>는 소재의 다양성이 잘 발휘된 작품이다. 현재 중국에서 제일 환영받는 애니메이션 드라마이다.

최근 한국 국제미술관 전시에서 한국의 컬러 운용에서 능력을 볼 수 있다. 단일한 색상, 단일한 소재의 부동한 변화로 부동한 내용을 표현했는데 특히 색체의 포화도에서 보는 사람으로 하여금 아주 편한 감을 주었다. 단일한 흰색과 검은 색이라 하여도 표현하는 방식의 부동함으로 부동한 효과를 주었는데 이를 보고 가장 간단한 단일 소재표현의 능력이라 할 수 있다.

상황의 부동함으로 소재를 표현하는 적응도는 부동하나 우리는 다른 사람들 이 적응을 잘해나가는 우점들을 알아야 한다. 상술한 것들은 단일 소재의 가장 좋은 표현이다. 중국은 56개 민족이 있다. 다양화 문화의 영향 하에서 창작자들이 어떻게 이 방대한 소재를 운영하는가를 보아야 한다. 운영과정에서 무한한 가능성은 보게 되고 단일 소재는 여러 소재들 간의 적응이든 이는 애니메이션 창작자들이 소재적응도를 몰고 가는 능력을 경험하는 것이다.

셋 째, 무엇이 새로운 것을 창조하는가? 새로운 것의 창조는 새로운 생각으로 새로운 것을 발명하는 일종의 개념화하는 과정이다. 거기에는 세 가지 내용이 담겨 있는데 첫째는 발상의 전환이고 둘째는 새로운 것을 창조하는 것이며 셋째는 변화하는 것이다.

새로운 것을 창조함이란 사람들이 발전의 요구에 의하여 이미 알고 있는 정 보를 이용해 계속적으로 고정관념을 돌파하고 모종의 참신한 것을 발견하고 생성하며 독특한 사회가치 혹은 개인가치의 새 사물과 새 사상에 대한 활동이다. 새로운 것 창조의 본질은 혁신하는 것이다. 즉 고정된 생각을 변화시키고 넓은 관습 등을 타파하는 것이다. 새로운 것을 창조하는 핵심은 “새로움”이다. 혹은 상품의 구조, 성능과 외부 특정의 변혁이나 조형설계, 내용의 표현형식과 수단의 창조, 그리고 내용의 풍부함과 완전함이다.

이전의 애니메이션에서 우리는 많은 것들이 창조된 것을 접할 수 있었다. 그러나 지금의 애니메이션은 우리의 고정관념으로부터 점점 제한을 받고 있다. 물론 지금의 애니메이션이 좋지 못하다는 뜻은 아니고, 다만 소수민족문화를 활용한다면 창의적인 애니메이션 발전에 기여할 수 있다는 점을 말하는 것이다. 어떠한 소재를 사용 하든 간에 그 결과는 하나의 애니메이션이다. 창작자들이 머리를 짜가며 만드는 이유는 관객들로부터 호응을 얻기 위함이다. 관객들이 좋아하려면 우선 제작자부터 좋아해야 하고, 사회 가치와 개인 가치 등이 새롭게 창조되어 관객들이 좋아하는 애니메이션이 되어야 한다. 때문에 잘 만들어진 작품에는 진정성을 넣을 수밖에 없다. 제작자의 열정과 마음이 얼마나 투입 되었는가에 따라(열정과 노력은 시간으로 계산할 수 없다.) 작품 중에서 나타나는 것이다. 이것이 바로 사람들을 감염하는 핵심가치이기 때문이다. 소재란 하나의 새로운 것을 창조하는 수단에 불과하다.

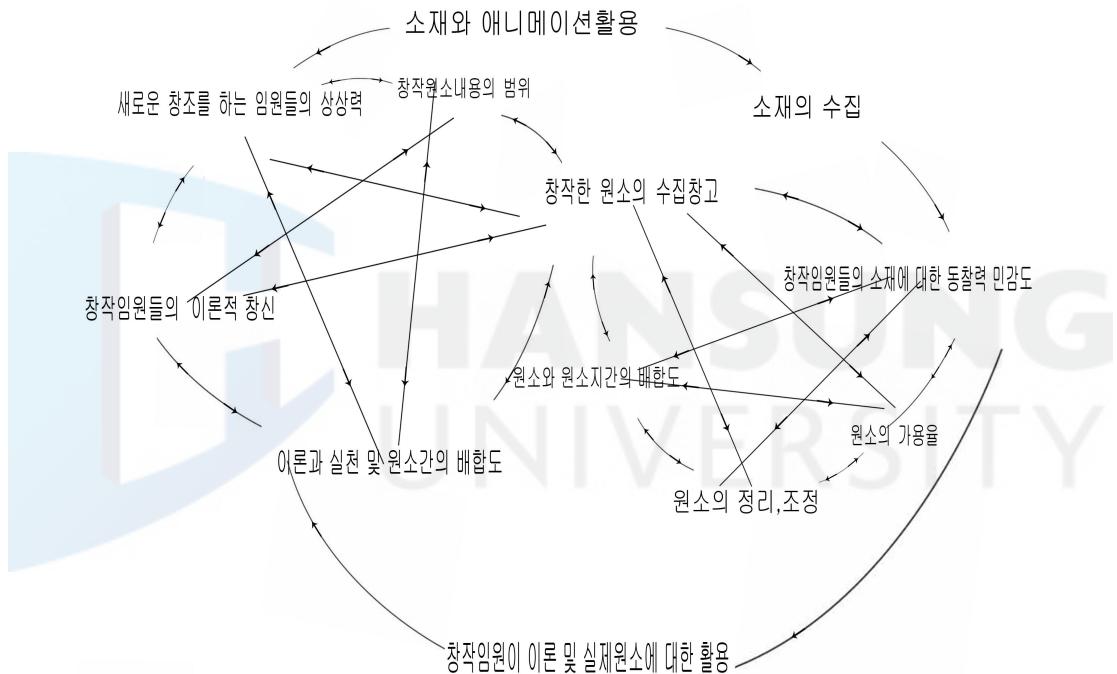
중국의 소수민족 문화의 운용 중에서 어떻게 상술한 문제들을 풀어나가야 하는 문제는 애니메이션 창작자가 개성 문화 중에서 작자자신의 새로운 것을 창조하는 능력과 자기의 능력을 제고 하는 데의 하나의 검정이다. 간단한 사유로 감각하고 발견하며 체험하고 성숙된 사유로 정합시키고 적응하는 능력을 가져야 한다. 시청자들이 좋아하는 것을 접수하는 능력도 키워야 한다. 이상 몇 가지는 바로 저가 이런 모델의 연구를 하게 되는 목적이다.



제 2 절 중국 소수민족 문화 산물을 소재에 활용한 창의적 연구

모형 분석

[표 4 - 4] 중국 소수민족 문화 산물을 소재 활용(活用) 모형



이는 애니메이션 전기준비과정의 원인과 결과도로서 도표관계에서 이 그림의 내부는 두개부분으로 나뉘어져 있는데, 매개 관계는 모두 원인과 결과 관계와 연계 되어 있다. 이 도표를 통해 더욱 직관적으로 볼 수 있는 것은 창작임원이 소재와 애니메이션간의 배합하는 과정이다.

1. 모델에서 중요조건의 해석

원소와 애니메이션의 활용: 원소와 애니메이션지간의 적응도.

소재수집: 창작임원이 소수민족 문화소재에 대한 수집.

창작임원과 이론 및 실천원소활용의 조정: 최후 이론과 실천의 조정능력 .

창작임원이 소재에 대한 동찰 민감도: 창작임원은 시장 및 소수민족 소재 가능성의 조사와 민감도에 관한 능력이 있어야 한다.

원소의 이용률: 이는 창작임원이 장악해야 한다.

원소와 원소지간의 적응도: 원소와 원소지간에는 적응조정을 어떻게 할 것 인가를 실행해 보아야 한다. 도표1에서 우리는 소재의 적응도를 볼 수 있다.우리는 더 깊이 분석하여 우리의 사유의 길을 넓혀 소재 중에서 원소를 가공해야 한다. 중국 소수민족 원소 중 원소지간에 어떠한 적응도를 가질지 상상할 수 있다. 왜냐하면 거기에 무한한 가능성이 내포 되어 있기 때문이다. 이는 창작자가 운영하는 적응도를 검증하는 계기가 되는 것이다.

창작원소 내용의 범위: 소재의 범위가 얼마나 큰가에 따라 원소의 범위는 소재보다 더 클 수 있다.

창작임원의 상상력: 이는 애니메이션 창작자들이 가져야할 가장 중요한 소질이다.

창작임원들이 새로운 것을 창조하는 이론: 새로운 것을 창조하는 이론이 있어야 창작을 계속 진행할 수 있다.

이론과 실천원소의 적응도: 이론의 새로운 것을 창조 할 수 있는 가능성은 실천을 통해서 증명 된다. 그러나 이론의 새로운 창작 없이 실천은 협소하기 마련이다.

기술한 모든 중요 조건은 일정한 조건에서 서로 완전히 변화될 수 있다.하나가 여러 개로 여러 개가 하나로 되는 과정은 창작자의 일정한 예술을 장악하는 능력이 필요하다. 두뇌가 명철해야 하고 맘속으로부터 좋아해야(좋은 작품은 꼭 온 마음 다해 나오는 것이기 때문이다) 더 좋게 기술한 모든 조건을 완전히 변화시킬 수 있기 때문이다.

이 모델의 운용은 실제 산업 중 의식적으로 체험하고, 배우며, 장악하고, 개진하여야 우리가 도달할 수 있는 연구 효과를 가질 수 있고 이는 창작자의 능력을 검증한다. 제한된 것을 불가능한 소재의 원인으로 삼지 말고 예리한 통찰력을 가져야 한다. 많은 제한된 소재라 하여도 우리에게 새로운 창조를 불러 올 수 있다. 창작과정에서 소재의 장악 과정에서 순조로운 적응력을 가지지 못 했을 때 그 효과는 우리가 바라는 가장 이상적인 효과가 될 수 없다. 도표1은 전체적인 중국 소수민족문화 애니메이션의 대표적인 것으로 소재의 적응도능력에서 자연적이고 순창 한다. 현재의 글로벌 애니메이션 시장은 창작자에게 더 높은 요구를 제시 하는 바 이런 요구는 창작자를 도와 중국의 다양화된 문화소재를 자기의 사유 능력과 소재운용의 적응도 능력, 그리고 예리한 눈으로 소재를 파악하는 것이 창조적인 능력을 제고하는데 큰 밑거름이 될 것이다.



제 3 절 중국 소수민족 소재 발전 가능성

1 소재 활용

(1) 그림에서 소수민족문화의 활용.

우리가 그림 한 장을 얻었을 때 어떻게 활용하느냐 하는 문제는 수학공식처럼 죽은 것이 아니라 우리가 실천 중에서 부단히 연구하여 이 그림을 잘 읽어보고 활용함으로써 더 좋은 것을 창조할 수 있는 가능성이 열리게 되는 것이다.

- ① 그림 형태의 활용: 그림 형태를 창조와 연상한다. 소수민족 문화의 그림은 풍부하고 다채롭다. 그림의 외부 형태 변화와 연상하여 창작을 한다.
- ② 그림 표현 형식의 활용: 소수민족 민족문화의 도형은 표현 수법에서 매우 다양하다. 그 표현 수법에 따라 창작한다. 즉 전지, 수놓기, 인형, 연날리기, 조각 등을 찾아 볼 수 있다.
- ③ 소수민족 문화의 그림에서 어떤 그림은 모종의 용도에 의하여 창작된 것이다. 예를 들면 소수민족의 장식품 등이다. 또한 암화, 벽화, 절벽그림 등, 이런 것들을 통해 창작한다.
- ④ 그림 배경의 활용. 그림의 배경을 통해 창작하는 것이다. 여기에 그림이 어떤 배경 하에서 창작되었는가를 알아야 한다. 예를 들면 암화, 벽화, 절벽그림 등이 있는데 이런 것들을 통해 창작한다.
- ⑤ 이야기의 활용. 그림을 이야기와 결부시켜 창작한다. 소수민족문화의 많은 그림은 이야기로 된 배경이 있다. 전해 온 이야기를 바탕으로 창작한다. 예를 들면 신화 이야기, 구술 이야기, 역사 이야기 등이 있다.
- ⑥ 음악적인 활용. 그림과 음악을 결부시켜 창작 한다. 매개 연관된 그림은 절주가 있다. 우리는 그림의 절주에 의하여 창작한다. (그림의 절주란 연속적인 그림에 근거한 것이다. 감각이 가는 절주는 일종 본능 상의 반영이다.)

(2) 컬러에서 소수민족문화의 활용.

① 한국 애니메이션 작품의 컬러를 참고한 사례

한국 애니메이션<천년여우 여우비>의 컬러 표현을 살펴보면 장면마다 전체적으로 통일되어 편안해 보이지만 자연색의 변화에서는 색조나 색상이 변하지 않아 심리적 의미가 모호하게 전달되는 단점이 있다. 자연의 색채는 원색과 같아 한 색상만을 사용하는 경우는 단조롭고 너무 강해서 채도가 낮은 색들과 함께 사용해야 좀 더 자연스러운 변화를 보이는 경우가 대부분이다. 예를 들면 같은 녹색이더라도 봄에 모이는 나뭇잎의 색상과 한 여름에 보이는 나뭇잎의 녹색은 색의 강약과, 선명함의 차이에 따라 점진적으로 변화가 다양하게 느껴질 수 있는 생명력을 지니고 있다.

국외 애니메이션 ‘토토로’의 색채 표현의 경우, 이용배 감독은 “작은 웅덩이의 미지근한 올챙이 알들의 감촉들이 색채를 통해 잘 표현되어 있다”고 설명하였다. 떠있는 솟덩이도 투명한 색채로 표현되어 파우더 같은 감촉으로 피부에 닿을 것만 같다. 또한 애니메이션 ‘하울의 성’에서 육조에 발라져 있는 색과 연기, 그리고 물에 굴절되어 비치는 햇살에서 실재감이 표현되었다. 이처럼 국외 애니메이션은 동일한 색이라도 색의 선명도를 표현하는 채도로 투명도 있는 채색으로 밝고 어두운 정도를 나타내는 명도와 같은 색으로 몽환적인 느낌 등을 전달하는 색채들로 계획 되어왔다.

② 중국 애니메이션 컬러에 관한 분석

중국은 다민족 국가이다. 각 민족, 각 지구의 색깔에 대한 경향과 취미는 다 자기의 특색을 가지고 있어 수묵화 애니메이션의 문인 색깔에만 국한되어 있지는 아니 하다. 예를 들면 저명한 나무인형 애니메이션 극 <아판티>는 무대배경과 인물의 색깔에서 신강지구 소수민족의 색깔 특색을 대량으로 사용하

여 명쾌하고 활발하며 색체가 곱고 아름답다.

수묵화애니메이션이 색깔의 사용에서 금보다 중요하다고 여겼다면 중국의 저명한 애니메이션<천궁을 소란시키다>, <나타노해>, <천수기담> 중에서는 우리민족의 민간색체의 특색을 잘 보여 주었다. 인물의 얼굴색체의 사용에서 중국회곡 용모와 전통 민간 세화의 색채를 참고 하였고, 인물 복장의 색채는 중국 벽화 및 회곡무대 의복 색상 등 여러 가지를 복합적으로 흡수 하였다. 무대배경의 설계에서 중국공예가 색깔을 중요시하고 돈황 벽화와 부동한 시기 벽화의 색상이 융합하여 복장의 미뿐만 아니라 민간, 민족색채의 틀을 가진 색채를 설계함으로써 전형적인 중국특색을 가지게 되었다. 수묵화 색채의 사용은 중국 수묵화의 단순하고 우아한 감각을 충분히 부각시킴으로써 중국 문인들의 기질을 융합시켜 단아하고 소박한 색채의 취미를 가지게 하였다.

③ 일본애니메이션 컬러를 참고 하여 사례분석

일본애니메이션 미야자끼하야오 감독의 애니메이션, 즉 <천여천심(센도센진)>역시 무대배경과 인물조형, 특히 색체의 사용과 처리에서 일본 전통 민족 민간인소의 영향을 크게 받은 좋은 작품이다. 시청자들은 극중의 캐릭터들의 복장색채와 무대배경, 연출도구의 색깔에서 일본 민간, 민족문화의 특징을 알 수 있다. 예를 들면 당옥 귀빈 영접실의 벽화에서 금색, 홍색, 녹색, 자색, 백색 등 색채로 그린 벽화, 병풍, 그리고 소천 등 일하는 여자들의 홍색 전통복장, 큰 얼굴에 꽃 옷을 입은 시녀 등 모두 전형적인 와후꾸 복장 홍색의 디자인과 색채이다. 당옥(도무하우즈)의 외관과 색채 역시 매우 일본 민족화한 것으로 감독은 그의 창작영감은 자기 제작실 맞은편 골재의 에또 시대의 공원이 있었기 때문이라 말한 바 있다.

(3) 음악에서 소수민족문화원소의 활용

음악이란 조직적인 음표로 사람들의 사상 감정을 표출하여 현실생활을 반영하는 일종의 예술이다. 중국 대부분의 학생들은 음악지식을 배운다. 또 많은 학생들은 악기를 배운다. 악기를 배운 사람이면 다 알다시피 장기간의 훈련을 통해 일정한 수준에 도달 한다. 그래서 음악을 듣고도 직접 악기를 연주할 수 있다. 이런 상태는 악보를 배우지 않은 사람도 도달할 수 있는 것이다. 그렇다면 이러한 상태는 어떻게 훈련되었는가? 답은 간단하다. 숙련과 감각, 그리고 손끝과 음악이 유기적으로 조합이 잘 되어 손끝이 직접 음악을 감각할 수 있는데 이것이 바로 배양된 음악 감각이다. 음악 감각의 민감도를 애니메이션에 적용하면 소수민족의 많은 악곡, 벽화, 석화, 암화, 그리고 어떤 연속적인 그림 카드 등 우리는 이런 것에서 그림카드의 시청언어와 음악정감을 찾을 수 있다. 음악이론에서 중점적인 것은 박자와 선율의 민감도이다.

(4) 스케치 중에서 소수민족문화의 활용

스케치란 초보자에게는 간단한 형식으로 운동하는 물체의 조형을 종합적으로 표현하는 그림 그리는 기초 과정이다. 스케치는 우리들의 민첩한 관찰능력을 배양하고 생활 중의 아름다운 순간들을 잡게 한다. 스케치는 우리의 그림을 그림에서 개괄능력을 배양한다. 스케치는 창작을 위해 대량의 소재를 수집하게 하고 우리가 생각하는 형상에 대해 기억능력과 외워 쓰는 능력을 제고한다. 스케치는 독특한 개성이 있는 그림 그리는 풍격을 탐색하고 배양한다. 스케치는 그림창작자에게 생활과 기록을 감수하는 방식이다. 스케치는 이런 감수와 상상을 형상화, 구체화 한다. 스케치는 조형훈련으로부터 조형 창작으로 가는 필연적인 길이다. 자주 스케치를 연습하면 신속하게 인체의 결구를 정확하게 되고 숙련하게 되어 인물과 각종 동물의 동태와 정신상태를 그릴 수 있다. 이는 창작의 구도안과 정절내용의 조직에 아주 큰 도움이 된다. 애니메

이션 창작자로 말하면 스케치는 생활을 감수하고 감수를 기록하는 방식이다. 스케치는 이를 감수와 상상을 형상화, 구체화한다. 스케치는 조형의 훈련에서 조형의 창작으로 가는 길이다. 중국 대부분 미술을 전공하는 학생들은 기초 그림 그리는 과정을 배워야 비로소 대학에 입학할 수 있고 유관 미술방면의 학과를 전공할 수 있다. 이런 훈련은 단시간에 대상특정을 그릴 수 있는 능력을 제고한다. 소수민족 애니메이션 창작 중에서 스케치는 우리가 창작하는데 주요한 수단의 하나이다.

(5) 영상기술에서 소수민족 문화원소의 활용

현대과학의 발전에 따라 인류는 새로운 표현기술에 대한 요구가 날로 높아지고 있다. 홀로그램 투영기술은 근래에 유행되는 과학기술이다. 상해 세계박람회에서 총길이가 128미터 되는 청명상하도는 프로젝터를 연결시켜 원래의 그림을 100배 확대한 효과로서 관람자의 경탄을 자아내게 하였다. 호남관에서 쌍마비사화의 조형과 안휘관에서 홀로립체 투영기술 모두가 중국 전통문화를 빠짐없이 보여주었다. 소수 민족문화 중에서 많은 경전문화는 실제 전시하기가 매우 어렵다. 예를 들면 벽화,암화,당카,석굴,명성고적등이다. 그러나 투영기술을 통해서 그러한 것들을 볼 수 있도록 할 수 있다.

(6) TV애니메이션 광고 중에서 소수민족 문화원소의 활용

우리는 늘 텔레비전을 보면서 소수민족 문화풍경의 광고를 접하게 된다. 그러나 소수민족문화 텔레비전 애니메이션광고는 없다. 애니메이션광고는 어린 이들에게 더 인기가 좋고 심지어 어떤 어른들 또한 즐긴다. 어린이들은 광고의 내용을 잘 모를 수 있다. 그러나 애니메이션광고에서의 양식과 인물 혹은 어떤 말들은 잘 기억 한다. 어른들은 광고의 내용을 알지만 보통 크게 관심이 없고 한번 보는 데만 끝난다. 그러나 재미있는 광고 인물의 형상이나 광고언어는 우리가 가볍게 몸을 풀 수 있는 방법의 하나이다. 좋은 애니메이션광고에 재미있는 내용을 가하면 사람들의 주의력을 흡인하고 이는 소수민족 요소

가 애니메이션광고의 전파에 아주 좋은 선결조건을 줄 수 있다.

(7) 스마트 핸드폰애니메이션에서 소수민족문화원소의 활용

21세기 인터넷 시대에 핸드폰 인터넷의 보급은 사람마다 핸드폰을 떠나서 길을 나서면 무엇이 부족한감을 가진다. 한국의 지하철에는 거의 모든 사람들이 한가한 기회를 이용해 핸드폰을 가지고 논다. 이로서 핸드폰이 사람들의 생활에서 얼마나 중요하다는 것을 알게 된다. 소수민족문화전통의 요소를 핸드폰애니메이션에 넣는다면 저가보건데 이는 보급이 제일 넓은 형식의 하나가 된다는 것이다. 핸드폰 내부에 주입하는 일 뿐만 아니라 핸드폰 외부 설계에도 주입하여 전통문화의 설계원소를 지능 핸드폰에 주입한다.

2 결론

이상과 같이 모든 활용은 애니메이션사고방식으로 사고한다. 무엇이 애니메이션사고방식으로 이런 이론의 활용인가를 생각하면 이것은 바로 우리가 배운 지식을 이용하여 그 안의 중요한 점을 활용하는 것이고 가공을 거치고 문화와 결합하면서 얻은 사고방식의 결론과 실천이 결합되며, 이런 결론은 틀릴 수 없다. 이런 활용이론은 모두 하나의 전제하에서 이룩된다. 즉 우리는 반드시 우리 원소의 뿌리가 무엇 인지, 무엇이 뿌리인지를 알아야 한다. 소위 뿌리란 우리가 창작을 할 때, 소수민족 문화와 애니메이션이 결합 할 때 우리는 우리의 뿌리가 무엇인지를 찾아 야 한다. 하자는 목적은 변할 수 없고 이 기초에서 우리가 활용하게 되고 또 뿌리를 잘 알아야 더욱 잘 활용할 수 있다. 이렇지 아니하면 방향에서 멀어질 수 있기 때문에 일체는 안정된 기초 위에서 건립 되여야 한다. 온정이 없으면 활용도 없다. 모종의 목적에 도달하기위해 새롭게 창조한다. 창조는 창조하기위한 창조가 아니다.

제 5 장 중국 소수민족 소재 활용한 창의적 애니메이션 작품과 콘텐츠 산업 기치 사슬 분석

제 1 절 미족문화의 문화성, 산업적 가치

1 문화성의 연장은 전통과 현대 문화원소의 결합하다.

문화성의 연장은 전통과 현대 문화원소의 결합이며, 전통문화는 우리의 뿐만 아니라 문화이다. 문화성의 관건은 문화의식이다. 문화의식의 증강은 정보의 주입이다.

무엇이 정보의 주입인가? 국내와 국외 두 방면으로 나눌 수 있다. 국내에서는 우리가 주입하려는 문화정보를 우리주변에 두고 수시로 볼 수 있는 것이 있고, 들을 수 있는 것이며, 부딪쳐 보는 습관적인 사물 위에서이다.

우리는 일관되게 기세가 당당함을 추구했고, 좋은 작품과 국제 상에서 호평도 잘 받았다. 이것만 가지고서는 부족하며, 우리의 문화의식을 제고해야 한다. 하나의 영화가 좋은 평을 받는 일은 단기적인 효과일 뿐이고, 사람들의 문화의식의 제고에 나타나는 것이야말로 장기적인 효과이다. 예를 들면 우리는 매일 볼 수 있는 액세서리에 문화의식을 주입한다면 더 좋지 않을까 하는 생각을 한다. 애니메이션은 오락적인 성향이 짙다. 문화와 애니메이션이 결합하는 원소를 우리 신변의 사물 중에 주입하면 사람들의 문화의식이 제고될 것이다. 우리는 세부적인 일을 소홀히 하는데 이런 세부적인 일들은 도리어 성공을 하는 관건이 된다. 그래서 경제효과도 끌어내고 산업 사슬의 발전도 끌어낸다. 아래의 예는 문화 산물로 창조한 문화 효과이다.

(1) 한국의 <대장금>드라마를 통해 모든 중국인이 한국의 전통문화를 이해하게 되었다. <대장금>은 한국의 대하드라마로 54집이나 된다. 대장금이 자기의 노력으로 조선왕조역사상 첫 여성 어의가 된 이야기다. 그래서 중종이 <대장금>이란 별호를 내리었다. 2003년 이 극이 한국에서 개봉 되었는데, 홍콩 무선TV는 2005년1월 24일 첫 방영을 했다. 이는 동서 두 지구에서 시청률

의 기록을 낸 드라마였다.

2004년 5월부터 <대장금>은 대만 8대 GTV에서 3개월간 방송 되었고 역대 한국의 최고 시청률을 기록했을 뿐만 아니라 전 대만에서 시청률 1위를 차지했다. 심지어 본토의 드라마 <대만 회오리바람>도 밀려버렸다.

2004년 8월부터 일본 NHK 위성TV에서 <대장금>을 방송하기 시작했다. 전 반부분의 시청률이 <겨울연가>의 2.5배가 되어 한국이 일본에서 시청률 기록 을 세웠다.

2005년 4월 <대장금>은 홍콩 무선TV에서 방송 되었는데 끝나갈 때 평균 시청률이 47%였고 최고 시청률이 50%나 되었다. 시청자들이 321만이나 되어 홍콩 전 인구의 절반이나 되었다. 이는 1991년 개인 시청기록기를 설립한 이래 최고의 시청률을 이었고 홍콩 25년 드라마 시청기록에서 3개 극중에서 제1위였다. 한국의 <대장금> 1위, 홍콩의 <상해담> 2위, 대만의 <제101차 구혼> 3위이었다.

<대장금>은 아세아 지역에서 시청률의 기적을 창조했을 뿐만 아니라 이 거센 바람이 태평양 저쪽의 미국까지 건너갔다. 2004년 미국 시카고의 WOCH-CH TV 방송국은 이 극을 방송했는데 시카고 중산층들이 매주 토요일 저녁 커피숍에 모여 단체로 이 극을 보면서 토론하였다. 시카고 외에도 뉴욕, 시애틀, 화와이, 자야니푸니야 등에도 <대장금> 네티즌들이 많다.

(2) 미국 디즈니 애니메이션이 디즈니 문화를 가져왔다.

오늘의 디즈니는 애니메이션 영화 뿐만 아니라 디즈니 시계, 디즈니 장식 품, 디즈니 패션, 디즈니 백, 디즈니 가구용품, 디즈니 완구, 디즈니 전자제품 등 다양한 산업이 있다. 많은 사람들이 디즈니를 보고 자랐기 때문에 디즈니와 관련된 대기업들은 광대한 소비자의 호평을 받고 있고 풍성한 상업 가치를 얻고 있다.

오락의 명품의 하나로 디즈니는 2008년 <상업주간>에서 세계 100강의 상품 가치 평가에서 제9번째이었다. 2008년 12월 30일 세계상품가치 연구기구인 세

계상품가치 실험실에서 거행한 <2008년 세계상품가치 실험실 년도 상>에서 디즈니는 양호한 상품가치와 활력으로 어린이 상품, 중국에서 제일 경쟁력 있는 상품으로서 대상을 받아 광대한 소비자의 보편적인 찬양을 받았다

(3) 일본의 미야자끼하야오 감독은 미야자끼하야오의 문화를 가져 왔다.

미야자끼하야오는 일본 애니메이션계에서 전기적 인물이다. 그가 없었다면 일본의 애니메이션은 많이 퇴색되었을 것이다. 그는 애니메이션을 인문으로 상승시킨 첫 번째 사상가이다. 데즈가 오사무의 그늘에서 벗어나 자기의 강한 성격과 영원히 타협할 줄 모르는 분투로 후세들의 애니메이션작가들에게 본보기가 되었다.

미야자끼하야오의 매 작품은 소재가 다르지만 다 꿈과 같은 생각, 환경보호, 인생 생존 등 사람들로 하여금 돌이켜 생각해보게 하는 생각과 융합되어 있다.

(4) 중국의 무술이 세계에 중국무술문화를 가져왔다.

중국 무술은 민족지혜의 결정체로 민족전통문화의 재현이다. 이는 세계에는 둘도 없는 <무문화>이다. 그의 사상핵심은 여가의 중화양기설이다. 그리고 동시에 도가의 고요하면서 유연한 것, 석가의 정좌하여 마음으로 깨닫는 것 이런 것 등이 심오한 무술체계를 형성하였다. 이는 강함과 유연함을 같이하고 내외로 겸하여 수련하며 강건하고 흥미로운 외형 아름다움 외에 단아하고 깊은 내용을 가지고 있다. 거기에는 선인들의 생명과 우주에 대한 마음으로 깨달은 것 등이 포함되어 있다. 이는 중국 사람들이 장기적으로 축적한 고귀한 문화유산이다. 무술은 세계적으로 영향력이 광범위하여 이소룡 같은 인물이 출현했을 뿐만 아니라 대량 무술소재의 중외영화, 가요집, 희극들이 나왔다.

2 기술성 연장은 곧 기술의 연장이다.

이는 기술의 연구개발과 새로운 창조개발에서 부단히 탐색하고 진보한다. 기술의 최대 특점은 시효성이 있다는 것이다. 무엇이 시효성인가? 시효성이란 정보의 새롭고 낡은 정도, 가장 새로운 동태이다. 정체 분석책략방안은 일정한 단계에는 유효한 것이다. 결정의 시효성은 결정의 객관적 효과를 대부분 제약 한다. 시효성의 특성을 잘 틀어쥐고 시효성의 공능을 잘 발휘하고 사회발전과 같이 해야 한다. 분석, 책략의 유용성은 가장 중요한 일이다. 외부환경의 변화를 이해하고 결정을 같이 조정 해 나가면서 생존과 발전에 유리하게 해야 한다. 기술의 시효성은 한개 나라의 발전 속도의 산물이다. 제작회사는 시효성으로 기술 발전의 정도를 증명한다. <아판달>이 보여주듯이 그 제작회사가 시효를 인도하였고, 결국 시효성에만 따라다닌 것이 아니다.

3 산업성 연장이 산업 사슬 으로

(1) 중국은 5천년 역사를 가진 나라로 이 5천년 역사를 진정으로 이해하는 데는 어려움이 많다. 산업 사슬의 형성은 애니메이션으로 하여금 더 잘 발전하고 애니메이션문화로 표출 하려는 내용을 전달한다. 일반사람들이 애니메이션을 보는 목적은 경쾌하고 기쁨을 위한 것이기에 이해하기 힘든 역사를 애니메이션에 두는 것이 적합하지는 않다. 간단하면서도 쉽게 알 수 있는 것이 많은 사람들이 접수하게 되고 대다수 사람과 해외에서도 이해하기 쉽게 해야 한다. 국외에서는 중국 사람이 아니므로 이 두텁고 깊은 역사문화를 이해하는 데 한계가 있다.

미국의 애니메이션이 성공하고 있는 이유는 그들의 이야기가 너무 복잡하지 않고 이해하기 쉽고 전파가 넓고 설계가 정교하기 때문이다. 중국은 이런 방면이 부족하다, 예를 들면 미국의 <쿵푸팬더>가 전 세계로부터 좋은 반응을 얻은 것은 그 이야기가 복잡하지 아니하고 간단하며 알기 쉽고, 화면에 생동감이 있기 때문이다. 비록 중국의 판다지만 모두가 이해 할 수 있는 이야기가

되었다. 역사문화를 근거로 하여 현대수법으로 이 문화를 설명하여 많은 사람들이 간단하면서도 알기 쉬운 것이 애니메이션의 목적이고 여러 사람들에게 기쁨과 경쾌함을 느끼게 하는 것이다. 이로 인하여 우리의 전기원소에 대한 선전이 필요하고 전기원소에 대한 선전으로부터 애니메이션 제작, 그리고 후기상품의 선전을 통해 시장의 최전방을 알게 되고 이로서 다시 전기의 원소선 전으로 돌아와 이런 산업 사슬의 쉬지 않는 순환으로 경제효과를 이끌고 또 경제효과는 더욱 산업 사슬을 제고시키게 된다. 때문에 건전한 산업 사슬은 애니메이션 발전의 관건이 된다.

(2) 애니메이션 시장은 상품, 문예연출, 테마파크, 영화, 텔레비전, 서적, 신문, 잡지, 인터넷 등으로 나눌 수 있다. 애니메이션시장에서 특별히 주의 할 점은 애니메이션시장의 관건인 단일성이다. 이런 단일성은 애니메이션발전을 저해한다. 애니메이션선전수단은 매우 다양한데 아래와 같이 세 가지로 나누어 볼 수 있다.

① 시각적인 부분에서의 애니메이션 문예연출. 극장표현, 테마파크에서의 애니메이션 표현, 애니메이션 영화, TV, 인터넷 등이다.

② 청각적인 부분에서의 애니메이션 방송이다. 애니메이션은 시각예술의 하나로서 방송에서 애니메이션은 다소 열세에 있다. 이 방송에는 라디오 방송, 테마파크 방송, 학교의 방송, 교통수단 안에서의 방송, 어떤 상품의 설계에서의 방송 등이 있다.

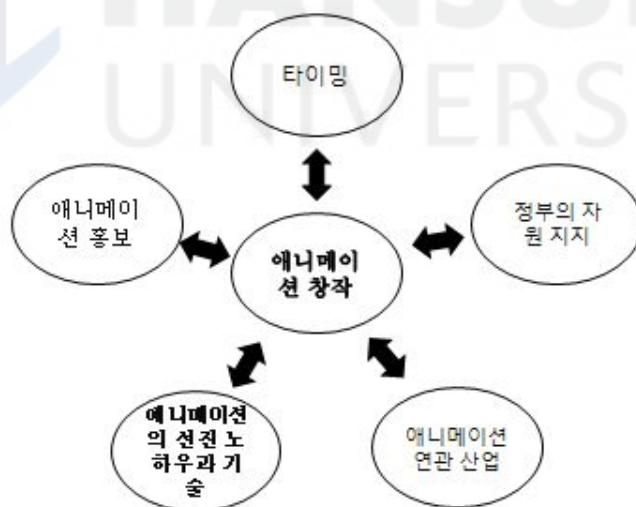
③ 간행물로는 잡지, 만화서적, 애니메이션 신문 등이 있다.

제 2 절 중국 소수민족 애니메이션 소재 활용한 창의적 애니메이션 작품과 6개의 주요 독립 개체지간과의 인과관계연구도

애니메이션 창작, 시기(타이밍), 애니메이션 홍보, 애니메이션 선진 노하우와 기술(먼저 들어 온 정보를 의미함), 애니메이션 연관 산업, 정부의 지원 지지. 이 여섯 개 독립 개체지간에 어떠한 연관이 있는지, 여기에 우리는 먼저 시기(타이밍)를 말하게 되는데 시기란 바로 시간에 기회를 더한 것이다. 시기는 독립적인 단위 중 가장 중요하다. 아래에 6개 독립 어휘를 분석 한 내용이다.

1 애니메이션 창작과 시기, 애니메이션 홍보, 애니메이션의 선진 노하우와 기술, 애니메이션 연관 산업, 정부의 지원 지지, 단어 관계도

< 그림 5 -1 >



(1)애니메이션 창작의 성공여부는 자신의 문제뿐만 아니라 시간과 기회(타이밍)에 의하여 결정되고, 기회(타이밍)가 주어짐은 애니메이션 산업 자들의

창작과 새로운 창조 능력을 신중하게 생각하여 조사하는 것이다.

(2) 애니메이션 창작의 방향이 애니메이션 홍보의 방향을 결정한다. 애니메이션 홍보의 힘은 애니메이션 창작 작품이 성공하였는지를 결정한다.

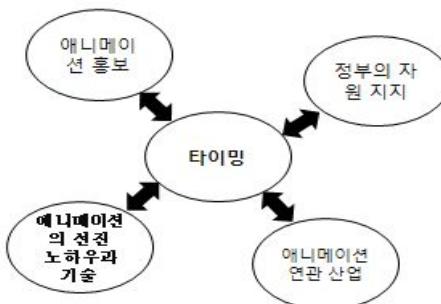
(3) 애니메이션 창작의 자원은 앞선 정보(선진 노하우와 기술)에 의뢰하고, 앞선 정보(선진 노하우와 기술)가 있어야 애니메이션을 창작하기 위한 최초의 자료를 확보 할 수 있다.

(4) 애니메이션 창작의 좋고 나쁨은 애니메이션 주변 상품이 상업적으로 운영(연관 산업) 되는지를 결정하게 된다. 애니메이션 주변 상품의 운영(연관 산업) 성공여부는 애니메이션 창작 주류방향을 결정 한다.

(5) 애니메이션 창작의 폭은 체제(정부의 자원지지)의 개방정도에 의해 결정되고, 체제(정부의 자원지지)에 대한 지지는 애니메이션 창작의 새로운 창조 능력의 증강을 결정한다.

2 타이밍하고 애니메이션 홍보, 애니메이션의 선진 노하우와 기술, 애니메이션연관 산업, 정부의 자원 지지, 단어 과정도

< 그림 5 - 2 >



(1) 시기(타이밍)가 좋고 나쁨은 애니메이션 홍보에 직접 영향을 주고, 애니메이션 홍보

보의 힘의 크기는 기회(타이밍)를 만들어 낼 수 있다.

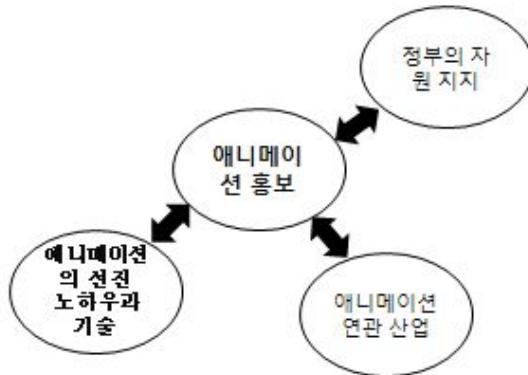
(2) 시기(타이밍)가 주어진 애니메이션 앞선 정보(전진 노하우와 기술)를 접수 할 수 있는 정도를 가늠할 수 있고, 애니메이션 앞선 정보(전진 노하우와 기술)의 접수 정도가 확실한 기회(타이밍)를 찾을 수 있다.

(3) 시기(타이밍)는 애니메이션 주변상품(연관 산업)의 산업적 운영 능력을 건전하게 하고, 애니메이션 주변 상품(연관 산업)의 산업적 운영의 성숙은 기회(타이밍)를 불러 온다.

(4) 시기(타이밍)가 오면 체제를 지지하는(정부의 지원 지지) 능력을 가늠 할 수 있고, 반면에 체제의 지지(정부의 지원 지지)는 기회(타이밍)를 불러 온다.

3 애니메이션 홍보하고 애니메이션 연관 산업 의 상업 , 정부의지원지지, 단어관계도

< 그림 5 - 3 >



- (1) 애니메이션 홍보의 정도는 애니메이션 선진정보(선진 노하우와 기술)의 수출을 결정하고, 애니메이션 선진정보(선진 노하우와 기술)의 수입은 애니메이션 홍보 능력을 가늠 할 수 있다.
- (2) 애니메이션 홍보는 애니메이션 주변상품의 상업적 운영(연관 산업)을 결정하고, 애니메이션 주변상품의 상업적 운영(연관 산업)은 애니메이션의 홍보를 이끌어 낸다.
- (3) 애니메이션 홍보의 정도는 체제의지지(정부의자원지지)가 수요(需要)되고 체제의지지 (정부의 자원 지지)는 애니메이션 홍보의 정도를 이끌어 낸다.

4 애니메이션 선진 노하우와 기술 하고 애니메이션 연관 산업, 정부의 자원 지지, 단어 과계도

< 그림 5 - 4 >



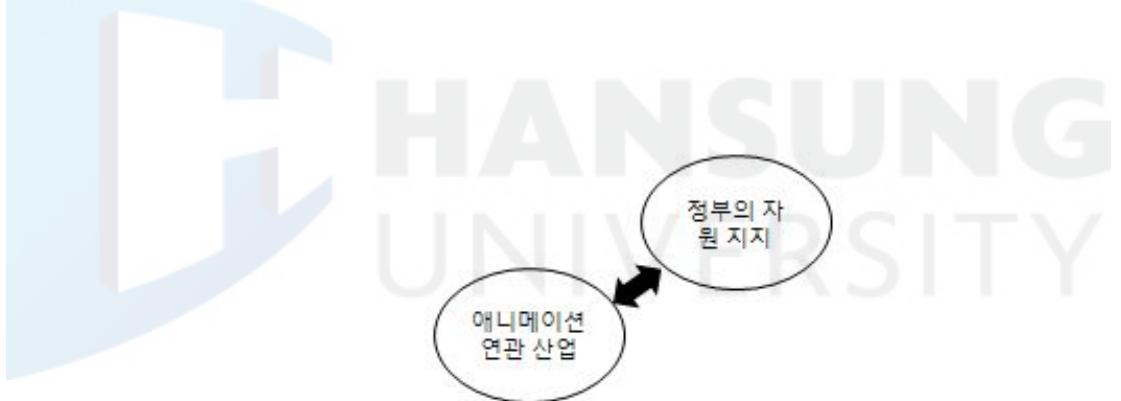
- (1) 애니메이션 선진정보(애니메이션 선진 노하우와 기술)의 수입과 수출은

애니메이션 연관 산업의 산업적 운영을 이끌어 내고, 애니메이션 주변작품(애니메이션 연관 산업)의 상업적 운영은 애니메이션 앞선 정보(애니메이션 선진 노하우와 기술)의 수입과 수출을 돋는다.

(2) 애니메이션 앞선 정보(애니메이션 선진 노하우와 기술)의 수입과 수출은 체제의지지(정부의 자원지지)가 수요(需要)되고, 체제의 지지(정부의 자원지지)는 애니메이션 앞선 정보 (애니메이션 선진 노하우와 기술) 의 접수정도를 결정 한다.

5 애니메이션 연관 하고 정부의 자원 지지, 단여 과정도 (5)

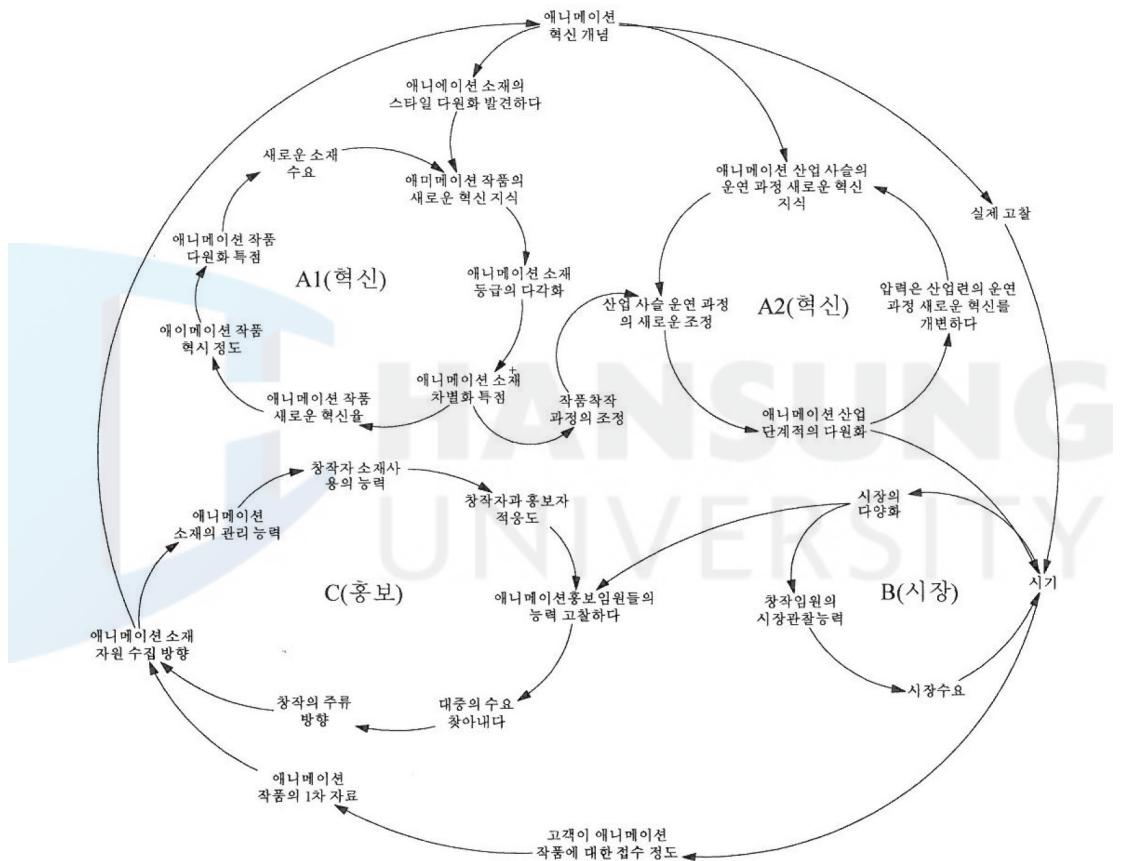
< 그림 5 - 5 >



애니메이션 연관 산업은 정부의 자원 지지가 수요(需要)되고, 정부의 자원 지지는 애니메이션 연관 산업 이끈다.

제 3 절 중국 소수민족 애니메이션 소재 활용한 창의적 애니메이션 작품과 산업의 가치 사슬 분석의 인과관계연구도

< 그림 5 - 6 >



15)

15) 개념idea; notion; concept은 대상의 본질속성의 사유 형식이다. 인류는 인식과정에서 감성인식에서 이성인식으로 상승 되여 감지된 사물의 공동본질특성을 추려 내여 개괄화면 개념이 되는 것이다.

이 도표는 그림1의 기초에서 애니메이션 활용과 제작과정에서의 인과관계를 표현한 것이다. 이론연구를 통하여 그림으로 전개하면서 새로운 창조, 시장, 선전, 정보관리 3개 부분을 분리하여 원인과 결과 관계를 연결하였다. 새로운 창조부분은 다시 작품의 새로운 창조와 산업 사슬의 새로운 창조로 분할되었는데 이 도표는 이론연구와 관리학을 참고하여 얻은 것이다. 도표는 우리로 하여금 이론연구의 과정을 똑똑히 보게 하였다. 우리는 이런 과정을 통해 새로운 것을 창조하는 과정에서 매개 과정에 대해 정확히 판단을 할 수 있고, 이런 대량의 실험은 우리의 새로운 것을 창조하는 과정의 발전에서 일정한 도움을 줄 수 있다.

제 4 절 중국 소수민족 애니메이션 소재 활용한 창의적 애니메이션 작품과 산업의 가치 사슬의 기대효과

애니메이션의 발전은 완벽한 산업 연결이 수요(需要)되고, 애니메이션, 만화, 레크리에이션, 공원, 전시관 등 전기의 앞선 원소로 부터 후기 상품의 선전에 이르기까지, 애니메이션 전기 창작으로 부터 후기 효과까지, 문화의 뿌리부터 현대의 원소까지 결합되어 이 모든 계열의 산업이 완전하고 성숙된 산업 연계로 운영되는 것이 수요(需要)되며, 이렇게 되어야 비로소 더 좋은 효과를 보게 될 수 있다.

56개 민족문화를 애니메이션에 적용하여 더욱 많은 애니메이션 관객들과 이 사업에 종사하는 자들이 사고의 길을 넓히게 되는 계기가 될 것이다.

이는 우리가 해외로 나가서 습득해 오지 않아도 될 수 있는 최대의 자원으로서 기술과 예술의 완미한 결합과 전통문화와 현대 문화의 완미한 결합, 산업 사슬의 완미(完美)한 운영 등 이 모든 것은 우리의 지속적인 노력으로 실현해야 하고, 이로써 미래의 애니메이션 길이 더욱 밝고, 더욱 넓고 더욱 지속적이게 될 것이다.

제 6 장 결론 및 제언

본 논문의 연구는 애니메이션 창작자가 소수민족문화의 다양화를 전제로 새로운 것을 창조할 수 있는 소재를 개발하고 발굴하여 창의적인 애니메이션 제작에 관하여 연구 한 것이다. 본 연구를 통해 소수민족 문화소재를 윤용하기 위한 창의적인 모델을 제시하고자 하였으며 그러한 내용은 애니메이션 산업 중에서 중요한 어휘지간의 관계와 창의적 애니메이션 제작 모델, 그리고 모델로부터 소재를 어떻게 다루는가에 대한 연구, 소수민족 문화소재를 활용해 새로운 것을 창조 하는 것에 관한 연구를 하였다. 제5장에서와 같이 중국 소수민족문화의 창조에 대해 다루는 것은 매우 중요한 사항이며 이와 같은 내용은 산업 사슬의 인과관계도표에서 소재의 새로운 것에 대한 창조가 가져다주는 일련의 중요한 변화를 볼 수 있었다. 이는 저가 새로운 것을 창조하는 애니메이션 인과관계도표를 연구하는 목적이다. 이런 직관적으로 도표에서 나타나는 각 환절을 통하여 창작자와 홍보자등 인소들이 중요한 작용을 한다는 것을 볼 수 있다.

결론적으로 현 단계 국제 애니메이션시장의 치열한 경쟁을 전재로 우리의 생각의 방향을 넓히고 우리가 사용할 수 있는 자원을 이용해 창작자들의 생각의 방향을 여는데 도움을 주게 한다. 이러한 생각의 방향은 창작자로 놓고 보면 아주 진귀한 것으로 우리의 끈임 없는 노력이 필요한 것이다. 사람의 창조의식은 무한한 것이다. 그러나 고유적인 문화유산은 유한된 것 이다. 이 부분의 문화 산물을 우리가 잘 이용하지 않으면 이는 아주 애석한 일이다. 단순하게 애니메이션 창의방면에서만 보아도 소수민족 문화소재는 아주 많고 형식도 매우 다양한 어떤 문화 산물은 아주 큰 감염력이 돋보인다. 어떻게 이용하는가는 창작자 본인이 이런 다양화문화에 대한 이해가 어떤가를 보아야 한다. 중국 소수민족 문화 중에서 많은 문화유산이 있는 바 이는 장기적으로 서로 적응된 유산이다. 예를 들면 간단한 도안, 그리고 색채 및 모양과 인물의 조형 등에서 창작자는 가치가 있다고 보이는 문화유산을 잘 발견해야 한다. 애니메이션은 특수한 산업으로 창작자의 풍부한 상상력과 예술표현력이 필요하다.

때문에 새로운 것의 창조의 중요성이 애니메이션 이 특수 전공에서는 더욱 뚜렷하게 표현 된다. 중국 소수민족 문화 다양성적 문화유산은 사람들이 이끌고 적응시키고 연구하는 것을 통해 새로운 것을 창조하는 그 가치가 애니메이션에서 최대화 되게 되는 것이다. 우리가 사고해야할 점은 어떻게 이용하든 어떤 기술을 사용하든 좋은 작품은 제일 큰 설득력일 것이다. 어떻게 사용하는가는 애니메이션 창작자가 이 다양한 문화에 대한 이해정도와 관계가 있으며 본 연구자는 이런 다양한문화의 연구를 통하여 애니메이션 창작자들에게 미약하나마 도움이 되기를 바란다.



참 고 문 헌

1. 국내문헌

- 공봉진, 이강인, 조윤경, 『중국문화』, 산지니, 2011.
- 김선자, 『중국 소수민족 신화기행』, 앤티쿠스, 2009.
- 김호다, 「색채의 공감각 효과를 활용한 지역 애니메이션 특성화 방안연구」, 『한국콘텐츠학회논문집』, 제11권, VO7, 한국콘텐츠학회, 2011.
- 김효용, 왕연, 「스마트미디어시대의 애니메이션에 관한 고찰-앱(APP)을 중심으로」, 『한국 애니메이션 학회 추계학대회 발표집』, 한국애니메이션 학회, 2011. pp39-42.
- 정재남, 『중국 소수민족 연구』, 한국학술정보, 2007.
- 최강화, 곽수일, 김수욱,) 「시스템 다이나믹스를 이용한 기술 혁신의 동태성 분석」 2006, pp97-98.

2. 국외문헌

- 曹田泉, 『動畫基础概論』, 上海人民美術出版社, 2010.
- 大衛, 波德維爾, 『電影藝術形式与風格 』, 北京大學出版社, 2003.
- 黃興芳, 『動畫原理 』, 上海人民美術出版社, 2004.
- 矯友田, 『圖說老絕活-走進中國民間藝術的神奇世界』, 金城出版社, 2008.
- 克麗絲汀, 湯普森, 林家陽, 『圖形創意 』, 高等教育出版社, 2003.
- 劉波, 『中國民間藝術大辭典』, 文化藝術出版社, 2006.
- 劉麗芳, 王琴納, 『中國世界音樂文化』, 經典文化系列出版社, 2008.
- 劉臨, 『動畫速寫基礎 』, 清華大學出版社, 2002.

- 劉魁立, 張旭, 『中國民俗文化叢書-剪紙』, 中國社會出版社, 2008.
- _____, 『中國民俗文化叢書-民間工藝』, 中國社會出版社, 2008.
- _____, 『中國民俗文化叢書-玩具』, 中國社會出版社, 2008.
- _____, 『中國民俗文化叢書-草編』, 中國社會出版社, 2008.
- _____, 『中國民俗文化叢書-織錦』, 中國社會出版社, 2008.
- _____, 『中國民俗文化叢書-吉祥圖案』, 中國社會出版社, 2008.
- _____, 『中國民俗文化叢書---民間皮影』, 中國社會出版社, 2008.
- 呂勝中, 『造型原理看卷-講卷』, 三連書店出版社, 2002.
- 李劍平, 築杰, 馬忠玲, 『素維漫畫技法特訓-色彩篇』, 化學工業出版社, 2011.
- _____, 『素維漫畫技法特訓-動態篇』, 化學工業出版社, 2011.
- _____, 『素維漫畫技法特訓-分鏡篇』, 化學工業出版社, 2011.
- 馬塞爾.馬而丹, 『電影語言』, 中國電影出版社, 1980.
- 孫立軍, 『影視動畫分鏡頭設計』, 中國電影出版社, 2009.
- 汪瓔, 『原畫設計』, 上海美術出版社, 2004.
- 万輔彬, 韋丹芳, 孟振興, 『人類學視野下的傳統工藝』, 人民出版社, 2011.
- 嚴定憲, 林文肖, 『動畫技法』, 中國電影出版社, 2001.
- 祝普文, 『世界動畫史』, 中國攝影出版社, 2003.
- 張瑞琴陳偉, 『動漫色彩构成』, 清華大學出版社, 2007.

ABSTRACT

A Study on the Possibility of Utilizing China Ethnic Minority Cultural material in the Creative Animation and Industrial Chain

Wang Yan

Major in Animation

Dept. of Media Design

Graduate School, Hansung University

Of this research , Is the development and utilization in the diversification of minority cultures, As an innovative use of material development of studies.

Before chapter three: Minority cultural background of the introduction, And minority cultural of the animated Analysis.

Chapter IV : According to these theoretical background of research, and How to use minority cultures material at the animation.

- 1 Past the animation of minority cultural characteristics.
- 2 Analysis the present best of Chinese animation
- 3 <Pleasant Goat and Big Big Wolf>and <Tom and Jerry> animationg work relatively
- 4 Korea's excellent thesis as a reference.

The combined of the above 4 point study, Creative model of fabrication minority cultures , And animation industry causal diagram.

Chapter VI : Conclusion,

The premise of animation in international market competition is intense, To broaden our thinking, Use of we have and we can use the Resources, To help us open of the creator the idea, This the idea of thinking is extremely valuable to the creator, Minority cultures of the cultural if we do not utilizing, I personally think what a pity.

1 From the minority cultures material point of view, Many minority cultural diversity of the material and a variety of forms, How to use of cultural diversity depends on the creator the understanding

2 China's minority cultures, there are many cultural products, the product after a long running-in, For example, some simple patterns, as some color , Style, and character modeling, The creators need to know, how to discover the value of cultural products, So Cultural product of China's ethnic minority cultural diversity, Through the harness, running, research, How to maximize the value of its Innovation in animation, Is worth thinking about, No matter how the use, No matter how the technology, Good works are the most convincing, As an animation graduate students, Wish to give the creators to provide of the animation can learn from the reference point.

中 文 摘 要

中國少數民族文化素材活用在動畫制作中的可能性和 綜合信息 產業鏈的研究

王 妍
動 畫 專 業
媒 体 設 計 學 部
漢城大學校 大 學 院

本論文的研究是針對創作者在少數民族文化多樣化的前提下,作為創新可利用
素材開發, 挖掘的先行研究, 論文的主要內容分成6章。

前三章研究的是在介紹少數民族文化的背景, 以及運用少數民族文化制作的
動畫片介紹, 分析。

第四章 研究的是, 根據這些的理論背景, 通過查找資料, 研究, 如何把少
數民族文化素材活用在動畫中, 在本章中, 研究了,

- 1 過去有特点的少數民族文化的動畫片,
- 2 現代最好的中國民族文化動畫片的分析,
- 3 國內外优秀,典型的 works 分析,
- 4 以及韓國优秀的論文作為參考。

結合上述4点研究, 制作了少數民族文化素材運用的創意性模型, 以及動畫產
業中的重要單詞之間的關係和動畫創新因果關係模型, 從模型來分析素材如何

運用的研究，如何進行少數民族文化素材活用創新的研究。

第六章 結論，現階段動畫國際市場競爭激烈的前提下，要擴寬我們的思路，利用我們有的，可以利用的資源，來幫助我們打開創作者的思路，這種思路對創作者來說，是極其珍貴的，需要我們不斷的努力。人的創意是無限的，我們固有的文化產物是有限的，這一部分的文化產物如果我們不善加利用，我個人覺得那是非常可惜的，單從動畫創意方面說：

1 從素材上來說，少數民族文化多樣化的素材很多，形式多種多樣，有些文化產物有很強的感染力，如何利用還要看創作者本人對這些多樣性文化的理解；

2 中國少數民族文化中，有很多的文化產物，是經過長期磨合的產物，如一些簡單的圖案，以及一些色彩，樣式上，和人物造型等，創作者需要善于發現具有價值的文化產物；動畫是一個特殊的專業，它需要創作者有很強的想象力，和藝術表現力，它是建立在一定表現力上的，動的，畫影像，所以創新在動畫這個特殊專業中，就表現的更加明顯，那麼中國少數民族文化多樣性的文化產物，通過人的駕馭，磨合，研究，如何把它的創新價值在動畫中最大化，是值得我們思考的，也是我寫這篇論文的目的，無論怎麼利用，無論用什麼技術，好的作品是最有說服力的，如何運用還要取決於動畫創作者對這些多樣性文化的理解，在中國多樣化文化的驅動下，作為一個動畫專業的研究生學生，希望可以通過這種多樣性的文化的研究，給動畫的創作者一個可以借鑒，參考的角度。