



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 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

전통예술의 활용을 통한 중국 애니메이션의 발전 연구

-창작 애니메이션 “신(新) 동곽 선생 이야기”를 중심으로-



2014년

HANSUNG
UNIVERSITY

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

애니메이션전공

모 달

석사학위논문
지도교수 김효용

전통예술의 활용을 통한 중국 애니메이션의 발전 연구

—창작 애니메이션 “신(新) 동곽 선생 이야기”를 중심으로—

A Study on the Development of Chinese Animation
Utilizing the Traditional Art

—Focused on The Personal Project: “New Mr. Dongguo's Story”—

2014년 12월 일

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

애니메이션전공

모 달

석사학위논문
지도교수 김효용

전통예술의 활용을 통한 중국 애니메이션의 발전 연구

—창작 애니메이션 “신(新) 동곽 선생 이야기”를 중심으로—

A Study on the Development of Chinese Animation
Utilizing the Traditional Art

—Focused on The Personal Project: “New Mr. Dongguo's Story”—

위 논문을 미술학 석사학위 논문으로 제출함

2014년 12월 일

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

애니메이션전공

모 달

모달의 미술학 석사학위논문을 인준함

2014년 12월 일

심사위원장 _____ 인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

국 문 초 록

전통예술의 활용을 통한 중국 애니메이션의 발전 연구

—창작 애니메이션 “신(新) 동곽 선생 이야기”를 중심으로—

한성대학교 대학원
미디어디자인학과
애니메이션전공
모달

중국은 오래된 역사를 지닌 동시에 전형적인 동양문화의 특징과 매력을 가지고 있다. 이것은 중국의 귀중한 자원이자 중국 애니메이션 창작에 참고하거나 활용할 수 있는 소재를 제공한다. 그러나 현대 중국 애니메이션은 서양의 애니메이션 형식을 따라하는 데 급급하고, 중국적 특색을 살리지 못하고 있다. 오히려 쿵푸 팬더(Kung Fu Panda) 같은 서양 애니메이션이 중국적 요소를 매우 적절하게 활용하였다. 이 사실을 통하여 중국 전통 문화적 요소를 활용한 애니메이션이 결코 시장이 없는 것이 아니고, 제작자가 그것을 어떻게 활용하느냐에 달려 있음을 알 수 있다.

현재 중국 애니메이션에 관련된 논문이 많지 않으며, 특히 전통예술을 활용한 애니메이션 창작에 관한 연구가 더욱 드물다. 따라서 본 연구는 중국 애니메이션의 발전에 있어서 중국 전통예술의 중요성을 분석하는 데에 중점을 두며, 작품의 실제 제작을 통하여 중국 전통예술의 독특한 매력과 그것을 애니메이션 창작에 활용할 가능성을 고찰한다.

중국 애니메이션은 60년대부터 이미 국제시장에서 널리 알려졌다. 중국의 전통적 민족예술과 민족문화를 애니메이션과 결합시켜 중국 애니메이션의 독특한 형식을 형성하였다. 그러나 지난 반세기 동안에는 중국 애니메이션은 고유의 문화

와 전통적 특징을 점점 잃게 되었고, 시장 경쟁 속에서 자신의 위치를 제대로 찾지 못하고 있다. 이것은 중국인들이 자민족의 문화를 충분히 중요시하지 않았고, 그것에 대한 보호와 계승, 그리고 그것을 애니메이션 창작에 활용할 거대한 잠재력에 주의를 기울이지 않았기 때문이다.

현재 애니메이션 시장의 뜨거운 경쟁 속에서 중국 애니메이션은 중국 전통예술의 활용과 계승을 위하여 현대 기술과 전통예술의 형식을 적절히 결합하여 새로운 애니메이션 작품을 창작해야 한다. 그리고 이는 TV 애니메이션이라는 형식에 구애받을 필요가 없으며, 시장과 관객의 소요에 부합하여 애니메이션을 광고, 멀티미디어, 게임, 영화 등 많은 영역에 적용시킬 수 있다. 활용범위를 확대하고 사회적 경제이익을 최대화시키게 되면 투자자에게 투자-이익-재투자의 선순환이 이어지게 될 것이다. 그래야 중국 애니메이션이 전통예술의 가치를 극대화할 수 있다.

【주제어】 중국 전통예술, 그림자극, 전통문화, 애니메이션, 전지예술

목 차

I. 서 론	1
1.1 연구 목적	1
1.2 연구 범위와 방법	2
II. 중국 전통예술과 애니메이션의 발전	3
2.1 중국 전통예술의 고찰	3
2.2 중국 애니메이션의 발전과정 및 현황	6
2.3 중국전통 애니메이션 기법의 예술성(藝術性)	10
2.4 전통예술을 활용한 중국 애니메이션 사례연구	22
III. 연구 작품 애니메이션 “신(新) 동곽 선생 이야기” 제작	27
3.1 피영(皮影)의 정의	27
3.2 작품 개요	29
3.3 피영(皮影) 캐릭터의 제작기법	40
3.4 애니메이션 작품의 제작과정	48
IV. 작품 제작을 통한 향후 중국 애니메이션의 발전 방안	56
4.1 전통소재를 활용을 통한 중국 애니메이션의 가능성	56
4.2 전통 민족 문화예술의 계승을 통한 중국 애니메이션의 발전	58
4.3 전통예술과 미디어의 융합을 통한 애니메이션의 발전	59

V. 결 론	63
--------------	----

참고문헌	65
------------	----

ABSTRACT	67
----------------	----



그림 목 차

<그림 1> 중국 전통예술	3
<그림 2> 전통예술-목우(木偶)	4
<그림 3> 전통예술-세화(年畫)	4
<그림 4> 전통예술-그림자극	5
<그림 5> 전통예술-전지	5
<그림 6> 철선 공주(鐵扇公主)	6
<그림 7> 대노천궁(大鬧天宮)	7
<그림 8> 보련등(寶蓮燈)	8
<그림 9> 중국의 고전소설 서유기(西遊記)	10
<그림 10> 중국의 고전소설 서유기(西遊記)는 TV판	11
<그림 11> 드래곤 불	11
<그림 12> 최유기	11
<그림 13> 물란 《花木蘭》	12
<그림 14> 민담 “물란 충군”	12
<그림 15> 우화 이야기: 임진마창	13
<그림 16> 거만한 장군 《驕傲的將軍》	13
<그림 17> 중국의 다양한 민족 의상	14
<그림 18> 경극	14
<그림 19> 경극과 애니메이션 중에 손오공(孫悟空)	15
<그림 20> 《거만한 장군》 중에 동작 표현	16
<그림 21> 경극 중에 색채 운용	17
<그림 22> 중국 민족음악	18
<그림 23> 중국 민족음악 종류	19
<그림 24> 3D애니메이션 쿵푸 팬더 《Kung Fu Panda》	20

<그림 25> 《쿵푸 팬더》 중에 중국소재 활용-1	21
<그림 26> 《쿵푸 팬더》 중에 중국소재 활용-2	21
<그림 27> 《쿵푸 팬더》 중에 중국소재 활용-3	21
<그림 28> 수묵화(水墨畫)	22
<그림 29> 엄마 찾는 꼬마 올챙이(小蝌蚪找妈妈)	23
<그림 30> 전지예술(剪紙 藝術)	24
<그림 31> 저팔계 수박을 먹다(豬八戒吃西瓜)	25
<그림 32> 그림자극	27
<그림 33> 피영(그림자극 캐릭터)	28
<그림 34> 고대인물과 캐릭터의 비교: 동곽 선생	31
<그림 35> 고대인물과 캐릭터의 비교: 병사	31
<그림 36> 고대인물과 캐릭터의 비교: 사관	32
<그림 37> 캐릭터 디자인-늑대	33
<그림 38> 캐릭터 디자인-나귀	33
<그림 39> 피영(皮影) 캐릭터의 재료	40
<그림 40> 이미지	41
<그림 41> 캐릭터의 조각	42
<그림 42> 음각(陰刻)	42
<그림 43> 양각(陽刻)	42
<그림 44> 컬러링	43
<그림 45> 컬러 효과	43
<그림 46> 다리	44
<그림 47> 팔뚝, 손	44
<그림 48> 모리, 가슴	45
<그림 49> 상지, 하지 부분	45
<그림 50> 세트 왕성	46
<그림 51> 투명효과-1	46
<그림 52> 투명효과-2	46
<그림 53> 늑대 조형	47

<그림 54> 꼬리-1	47
<그림 55> 꼬리-2	47
<그림 56> 신(scene)	48
<그림 57> 촬영용 받침대	49
<그림 58> 촬영용 광원	49
<그림 59> DV(Digital Video)	50
<그림 60> DC(Digital Camera)	50
<그림 61> 촬영 방법-1	51
<그림 62> 촬영 방법-2	52
<그림 63> 촬영 방법-3	53
<그림 64> Onion-skin	53
<그림 65> 촬영 효과	54
<그림 66> 동영상 Screen Shot	55
<그림 67> 중국 소재의 가능성 (可能性)-팬더	57
<그림 68> 《쿵푸 팬더 2》중에 그림자극 응용	59
<그림 69> 전통예술 응용한 광고	60
<그림 70> 스마트 미디어(iPhone 5)	61
<그림 71> 명탐정코난(극장 판)	62

I. 서론

1.1 연구 목적

중국(中國)은 문화, 예술에 있어서 유구한 역사를 갖고 있으며 이를 전통예술로 승화시켜 계속해서 발전시켜 나가고 있다. 최근 세계무대에서 중국의 정치, 경제적 영향력이 커지면서 특히 대중문화예술 분야에서 중국과 중국 문화 등을 소재로 한 콘텐츠가 속속 등장하고 있지만 중국은 문화의 원천이 되는 소재를 제공해 줄 뿐 혜택을 보는 쪽은 오히려 문화 원천 소재를 가공하여 유통할 수 있는 능력을 보유한 서구 선진국들이 되고 있다. 최근 미국의 드림웍스(Dream works)가 제작하여 전 세계적으로 큰 흥행을 거둔 ‘쿵푸 팬더(Kung Fu Panda)’가 좋은 사례라 할 수 있다. 이를 통해 중국은 애니메이션의 가능성과 함께 중국 전통 문화를 어떻게 활용할 건지에 대한 깊은 관심을 갖게 되는 계기가 되었지만 아직 이와 관련 연구나 제작관련 노하우를 쌓기 위해서는 더 많은 관심과 노력이 필요하다. 하지만 현재 중국에서 애니메이션 관련 논문은 매우 부족한 실정이다. 특히 중국의 전통예술에 대한 고찰을 통해 이를 어떠한 방식으로 오늘날의 최첨단 미디어 형식에 접목시킬 수 있을지에 대한 연구는 기존에 거의 없었다고 할 수 있다. 이러한 측면에서 본 연구는 선행적인 연구로서의 의미를 가질 수 있다고 판단되며 이러한 연구가 단지 이론적 성과에만 그치는 것이 아니라 연구 작품 제작을 통해 실질적으로 증명하고자 하는데 본 연구의 목적이 있다.

본 연구에서는 중국 전통 소재의 활용과 전통예술 그리고 오늘날의 애니메이션이 어떤 관계를 통해 발전되어 왔는지에 대한 탐색적 연구와 함께 실제적으로 연구 작품의 제작을 통해 전통예술을 활용한 애니메이션의 가능성을 체크하고 이를 통해 중국 애니메이션의 발전에 대한 제언을 하고자 하는데 그 목적이 있다.

1.2 연구 범위와 방법

본 연구에서는 중국 전통 소재의 활용과 전통예술 그리고 오늘날의 애니메이션이 어떤 관계를 통해 발전 되어 왔는지에 대한 탐색적 연구와 연구작품 <신(新) 동곽 선생 이야기>를 실제적으로 제작함으로써 중국 전통 소재를 활용한 그림자극의 연출 특징을 오늘날의 새로운 제작방법으로 다시 승화 시켰고 작품에 적용한 제작 기법 및 예술적 표현 등에 대해 종합적으로 분석하였다. 애니메이션 제작에 필요한 전통예술에 대한 고찰은 애니메이션 제작에 필요한 필수 요소(스토리, 표현방법, 색채, 음악)를 중심으로 진행하였으며 이전의 전통소재를 활용한 중국 애니메이션(수묵화, 전지)을 분석함으로써 보다 발전적인 애니메이션 제작 방법에 대한 가능성을 탐색할 수 있었다. 연구작품 제작에 있어서는 전체적인 제작과정을 기술하되 앞서 언급한 전통예술 및 소재와 어떤 연관성을 갖고 있는지 어떤 부분들을 활용했는지에 대한 내용을 중심으로 분석하였다.



Ⅱ. 중국 전통예술과 애니메이션의 발전

2.1 중국 전통예술의 고찰

중국은 오래된 역사를 통하여 뿌리 깊은 민족문화와 전통예술을 축적하였다. 중국의 5000여 년의 문명 가운데 전통예술은 매우 중요한 위치에 있다. 전통예술은 강한 생명력과 뚜렷한 특색을 가지고 있다. 중국의 전통예술은 대부분 중국 원시예술(原始藝術)의 연장으로, 전통예술에서 원시예술의 흔적을 쉽게 찾아볼 수 있다. 전통예술은 원시예술에서의 실용성과 심미적 특징을 계승하였고 대부분은 일상생활을 반영한다.¹⁾ 낙관적이고 순수하고 진실한 감정 색채를 띠고 있으며, 인류의 노동생활에서 가장 소박한 예술사상과 예술언어를 반영하고 있어, 세계 예술사에서도 눈부시게 빛나는 문화유산이라고 할 수 있다.



<그림 1> 중국 전통예술

1) 中國傳統藝術: <http://baike.baidu.com/view/76409.htm>

그리고 생활용품과 연관된 민간 전통예술 중에 일상생활을 아름답게 하기 위하여, 몇몇 민족은 의식주행(衣食住行, 의복·식사·주거·교통)에 직접적으로 사용되는 전통예술품을 제작하였다. 예를 들면, 한족(漢族) 지역의 남인염포(藍印染布, Chinese Blue calico)와 격자무늬 무명천, 소수민족의 납염(蠟染)과 비단은 모두 특색이 있는 염직물이다. 귀주(貴州)의 납염, 상서(湘西)의 남인화포(藍印畫布), 운남(雲南)과 상서의 홀치기염색은 모두 민간 전통 염색공예에서 매우 특색 있는 전통예술 생활용품이다.²⁾



<그림 2> 전통예술-전지

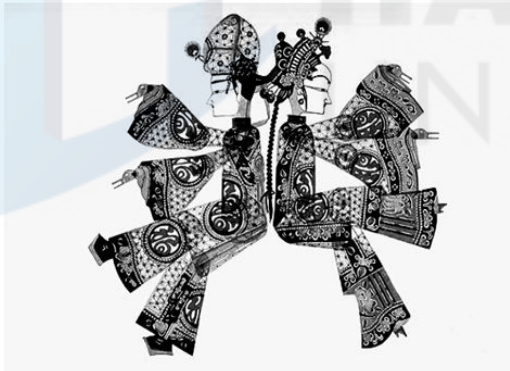


<그림 3> 전통예술-세화(年畫)³⁾

2) 李娟 《中國民間剪紙藝術》湖南美術出版社 第一章, 1994年

절기 풍속을 반영하는 전통예술도 많이 있는데, 환경을 장식하고 전통예술에는 목판전지(剪紙, <그림 2>), 장연(帳沿), 장식걸이 등이 있다. 또한 정월 초하루와 관련된 많은 전통예술도 나타났는데. 예를 들면, 춘절(春節, 구정)의 연화(年畫, 그림 3), 춘련(春聯) 등, 원소절(元宵節, 중국 정월대보름)의 등채(燈彩), 청명절(清明節)의 연, 오월단오절의 용선(龍船) 경기, 쑹즈(粽子), 향낭(香囊) 등이 있다. 그 밖에 문화체육 활동을 풍부하게 하는 전통예술은 그림자극<그림 4>,木偶(木偶, <그림 5>), 무도 가면, 십자수 등이 있다.⁴⁾

이러한 중국 전통예술에는 희극, 수묵화, 그림자극, 민속음악 등이 있고, 이 모든 것이 중국 애니메이션 창작을 위한 풍부한 소재이다. 실제 이 소재들을 기반으로 중국 애니메이션은 색다른 작품을 제작하기도 하였다. 이러한 작품에는 중국의 독특한 전통예술이 활용되었으며, 나아가 중국의 전통예술을 알리는 기반이 되었다. 향후에도 이러한 방식으로 전 세계 사람들에게 독특하고 신선한 느낌을 제공하는 작품을 선보일 수 있으며, 그들에게 동양문화의 매력을 알릴 수 있다. 하지만 애석하게도 아직 중국 애니메이션은 풀어야 할 과제가 많다.



<그림 4> 전통예술-그림자극 <그림 5> 전통예술-木偶(木偶)⁵⁾

3) 中國年畫 昵图网: <http://www.nipic.com/show/2/27/d93fbd52ec3d1b83.html>

4) 周旭. 《中國民間美術概要》 人民美術出版社 第一章:第二節. 2008年

5) <http://www.hxjw.cn/news/Article/szyl/zhzx/yszx/201105/119600.html>

2.2 중국 애니메이션의 발전과정 및 현황

2.2.1 중국 애니메이션의 발전과정

중국의 애니메이션은 1920년대부터 본격적으로 시작되었다. 초기에는 애니메이션을 미술로 분류했으며, 애니메이션 제작 방법에도 미술 제작 방식이 많이 사용되었다. 1942년 발표된 유성 장편 애니메이션 “철선 공주(鐵扇公主)”는 중국 애니메이션에 많은 영향을 주었다. 1950년 후 중국 애니메이션 산업은 비약적으로 발전하였다. 이는 작품의 많았을 뿐만 아니라 훌륭한 작품 또한 많이 만들어졌다.⁶⁾ 1950년대에 비해 60년대에는 매년약여 편의 작품이 만들어졌다. 1956년 만들어진 “거만한 장군(驕傲的將軍)”은 장군과 간신의 형상을 경극으로 부터 차용한 것으로 중국적인 애니메이션 스타일은 추구한 것으로 평가되고 있다.



<그림 6> 철선 공주(鐵扇公主)

그리고 1961년부터 1964년까지 4년의 시간에 걸쳐 제작된 “대노 천궁(大鬧天宮)”은 중국 애니메이션의 역사를 대변해 주는 작품으로 인물, 동작, 화면, 소리 효과 등 모든 요소들이 당시 세계최고수준에 도달한 작품이었다. 120분짜리 대형

6) <http://wenku.baidu.com/view/3638600016fc700abb68fc00.html>

애니메이션이었던“대노 천궁”은 현대적인 특수효과와 디지털기술 없이 순수한 수공으로 제작된 작품으로 설정, 인물 동작, 각본부터 음악까지 어느 한곳도 현대의 애니메이션에 뒤지지 않았다. 7)“대노 천궁”의 상업적 성공은 국제사회에서 많은 관심을 받았으며 각종 대상을 휩쓸었다. 이러한 중국의 애니메이션 작품은 중국의 전통예술을 활용, 계승했다는 측면에서 보면 더욱 성공적이었던 작품이다. 하지만 이러한 전통적인 예술작업방식은 동시에 많은 인력과 재원은 필요로 했기 때문에 장편애니메이션으로 제작되는 못하는 원인이 되기로 하였다.



<그림 7> 애니메이션 대노천궁(大鬧天宮)

1990년대는 중국 애니메이션이 질적으로 한 단계 올라섰던 중요한 시기로서

7) 方建国 《动漫与媒体艺术之中外動畫史》 第二节：新中國成立以來中國動畫的成長之路. 2010年

애니메이션 제작업체가 증가하고 제작자들이 많아짐에 따라 중국 애니메이션 산업이 발전하는 계기가 되었다. 이로 인해 해외애니메이션이 중국시장을 독점하던 상황도 점차 없어지게 되었다.

이러한 상황은 개방정책을 시작한 90년대, 중국 정부가 애니메이션 산업을 보호하고자 일본만화의 수량과 상영시간을 엄격히 제한하는 조치라도 연관이 있다. 이로 인해 중국 내 애니메이션 산업은 보호되었으나 기술적, 내용적 측면에서 중국 애니메이션은 더욱 설 자리를 잃어가는 역설적인 상황에 비하지게 되었다. 상당히 오랜 기간 동안 중국 애니메이션은 자신의 울타리에서 벗어나지 못하였고 인재 양성 실패와 투자의 결핍 등 많은 문제가 복합적으로 작용하며 중국 애니메이션은 점차 설 자리를 잃게 되었다.

이러한 가운데 이 시기에 침체기를 벗어나기 위해서 만들어진 장편 애니메이션 “보련등(寶蓮燈)”은 300여명의 제작자들이 4년 간 준비 끝에 1990년 개봉된 85분짜리 애니메이션으로, 소재를 동명 민간 설화에서 가져왔다. 원래는 디즈니와 같은 애니메이션 영향에서 벗어나겠다는 계획에서 만들어졌으나 완성도가 떨어진 영향으로 실패하고 말았다.⁸⁾



<그림 8> 보련등(寶蓮燈)⁹⁾

8) 《現代動畫藝術的進化與發展》中國動畫雜誌周刊. 2007年

9) http://blog.sina.com.cn/s/blog_7e29d2990100r9so.html

2.2.2 중국 애니메이션 산업의 현황

2013년 중국 애니메이션의 총 생산량은 870.85억 위안으로 이전해보다 조금 낮은 14.59%를 기록하였다. 최근 몇 년간의 고속성장으로 중국 애니메이션 산업은 규모적 성장을 이루었으나 대부분은 투자에 의한 규모 확대이며 전체적으로 보았을 때 중국 애니메이션 산업은 여전히 초기 진입 단계로 볼 수 있다. 그러나 앞으로 몇 년간은 빠른 성장을 유지할 것으로 예측되면서 2014년 중국 애니메이션 산업의 총 생산량은 1000억 위안에 이를 것으로 전망되고 있다.¹⁰⁾

중국 애니메이션 산업 분야의 규모를 종합적으로 측정하려면, 콘텐츠 직접시장, 유통시장, 파생상품 시장을 포괄해야만 한다. “중국은 세계최대의 애니메이션 소비시장이 될 것이며, 앞으로 3년 내 중국의 애니메이션 시장 규모는 7000억 위안의 시장규모를 형성할 것” 이라는 보고 내용도 있다. ¹¹⁾

애니메이션은 부가가치가 매우 높은 예술 산업중 하나이다. 또한 애니메이션은 엄청난 고용창출의 효과가 있고, 막대한 이익을 남길 수 있는 산업이다. 한편의 애니메이션을 제작하기 위해 적게는 몇 십 명부터, 많게는 수천 명의 인원이 필요하다. 하나의 거대한 기업체와 같은 규모이다. ¹²⁾ 일단 흥행에 성공하면 제작자는 물론 국가 경제에도 긍정적인 결과를 안겨다 준다. 그렇기 때문에 얼마 전까지 각국 정부에서는 각국 애니메이션에 많은 투자를 하고 있다. 애니메이션 산업은, 노동 집약형 산업이어서 국가 경제에 그만큼의 도움이 되었던 것이다.

10) 《 关于我國動漫產業發展報告情况 》 動漫產業政策文件起草小組. 2009年5月号

11) 潘瑞芳等 《 動畫產業模式研究與實踐 》 中國廣播電視出版社. 2009年

2.3 중국전통 애니메이션 기법의 예술성(艺术性)

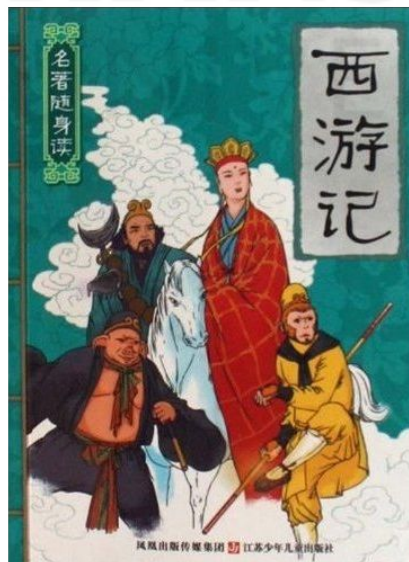
2.3.1 시나리오 구성

중국은 오랜 역사와 풍부한 전통 소재를 통하여 전해진 옛 신화와 전설뿐만 아니라 재미있는 민간 이야기, 경극, 우화들, 이 모든 소재가 중국 애니메이션 창작에 영감을 제공하고 있다.

1) 고전 소설

중국의 첫 번째 컬러 애니메이션 “대노 천궁(大鬧天宮)”은 고전 소설 4대 명작 중 하나인 “서유기(西遊記, <그림 9>)”에서 소재를 취하였다.

해외에서는 예를 들어, 일본 애니메이션에서도 이 고전 소설에서 소재를 가져왔는데 “드래곤 볼”<그림 11>, “최유기”<그림 12> 등의 흥미진진한 일본 애니메이션 등이 그 사례이다.



<그림 9> 중국의 고전소설 서유기(西遊記)¹³⁾

13) 中國古典四大名著《西遊記》



<그림 10> 중국의 고전 소설 서유기(西遊記)의 TV드라마 장면¹⁴⁾



<그림 11> 드래곤 볼

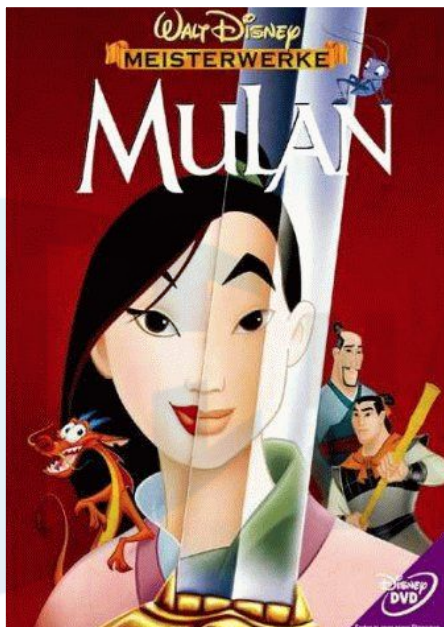


<그림 12> 최유기

14) 《西遊記》1986版劇照: <http://www.chyxx.com/news/2014/0509/243308.html>

2) 민담

중국 민담은 삼라만상을 포괄하고 있는데 그중에 기지가 넘치고 유머러스한 이야기는 애니메이션의 창작 자원으로 활용하는 데에 적합하다. 해외 애니메이션 중에는 민담을 통해 만들어진 애니메이션도 많이 있는데¹⁵⁾ 예를 들어, 미국 디즈니 애니메이션의 전형적인 작품인 “물란(花木蘭, <그림 13>)”은 바로 중국 천고의 민담인 “물란 충군(木蘭從軍, <그림 14>)”의 이야기를 각색하여 만든 작품이다.



<그림 13> 물란(花木蘭)¹⁶⁾



<그림 14> 민담 “물란 충군”

15) <http://wenku.baidu.com/link?url=>

16) 迪士尼動畫《花木蘭》：<http://donghua.188dm.com/dh/hml/>

3) 우화

성어와 우화는 중국 민간인들이 몇 천년의 생활경험을 통해 쌓아온 지혜의 성과이다. 매우 짧은 표현에 깊은 삶의 지혜가 함축되어 있다. 우화 이야기인 “임진마창(臨陣磨槍, <그림 15>)”에 의하여 발전된 작품인 “거만한 장군(驕傲的將軍, <그림 16>)”도 중국 애니메이션 초기의 우수한 작품 중 하나이다.



<그림 15> 우화 이야기: 임진마창 <그림 16> 거만한 장군

2.3.2 예술 표현

중국 애니메이션은 발전과 탐구의 과정 속에서 자국의 역사가 오래된 전통예술, 즉 회화, 조각, 건축, 패션<그림 17>, 경극<그림 18>, 민족음악, 전지, 그림자극 등의 유·무형 예술자원을 바탕으로 자신의 독특한 스타일을 형성하였다.



<그림 17> 중국의 다양한 민족 패션¹⁷⁾



<그림 18> 경극

17) 中國民族服飾鑒賞: <http://art.cfw.cn/97910.html>

1) 조형의 미감(美感)

중국 전통문화 소재가 애니메이션 조형 설계에서 활용되는 것은 중국 전통 조형형식을 인용하는 것 외에 중국 전통문화 정신에 대한 깨달음과 전승도 포함되어 있다. 애니메이션 작품 중에서 현대적인 심미관으로 전통적인 조형 중의 일부 소재를 다듬어 개조하고 활용하면 애니메이션 조형에 민족적인 개성과 시대적인 특징을 부여함으로써 작품의 예술성과 호소력을 높여줄 수 있다.

2) 캐릭터

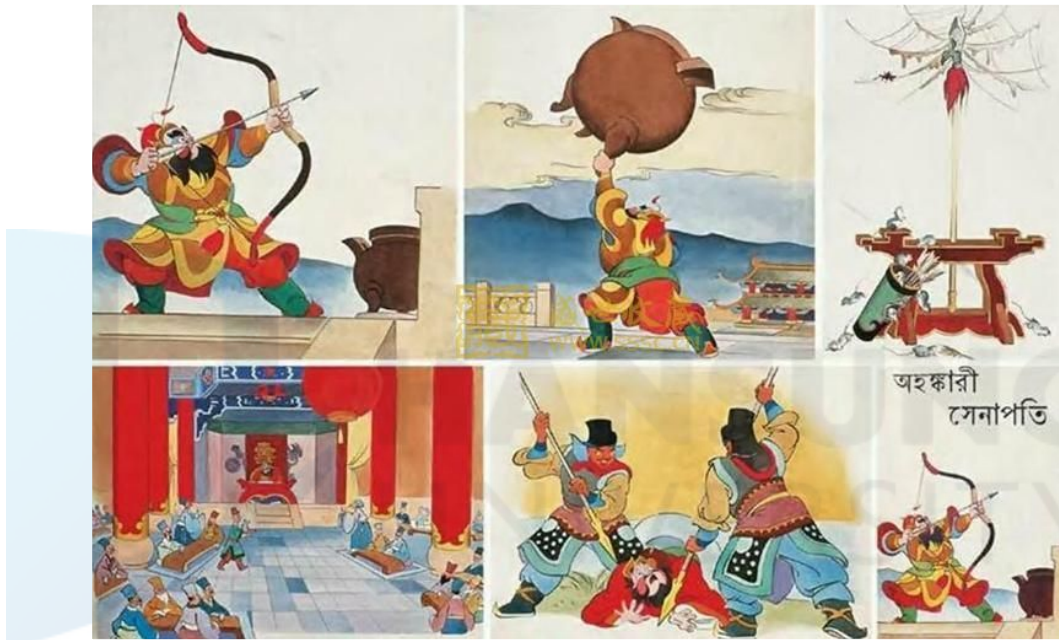
중국 특색을 띤 애니메이션에서는 캐릭터 디자인이 대부분 중국 회화와 희극의 영향을 받았다. 예를 들면 “대노 천궁(大鬧天宮)”의 인물 디자인은 희극 얼굴 분장과 민간 판화를 참조해서 완벽하게 중국 전통적인 예술 스타일을 나타냈다. 중국 최초의 전지 애니메이션인 “저팔계가 수박을 먹다(豬八戒吃西瓜)”는 전지라는 중국 특유한 예술 형식을 활용하여 빨강, 노랑 등 따뜻한 느낌을 주는 색상을 중심으로 화려한 화면을 보였으며, 캐릭터 디자인 또한 전통 경극의 요소를 융합해서 중국의 민족적 특색을 분명히 드러내었다.



<그림 19> 경극과 애니메이션 속에 손오공(孫悟空)

3) 동작 표현

애니메이션은 제작할 때 캐릭터의 동작 표현 또한 매우 중요하다. “거만한 장군(驕傲的將軍)”에서 장군이 승리해서 돌아올 때 모든 관료들이 공손히 마중 나가 기다리고, 장군은 가슴을 펴고 활개 치면서 경극의 징과 북의 리듬에 따라 큰 걸음으로 연회에 가는 장면은 경극 무대 연출의 유창성과 전통 민족음악의 완벽한 조화라 할 수 있다.¹⁸⁾



<그림 20> 거만한 장군 중에 동작 표현¹⁹⁾

18) 《骄傲的将军》色彩与心理赏析 百度文库. 2014年

19) 《骄傲的将军》动作表现: <http://yz.sssc.cn/item/view/994551>

2.3.3 색채 운용

색채는 각 캐릭터의 독특한 성격과 심리상태를 표현해주는 데에 대체 불가능한 역할을 한다. 나라마다 색채에 대해 서로 다른 느낌과 사용습관을 가지고 있다. 중국은 전통적으로 색채에 있어 기초 색깔인 검은색, 백색, 빨간색, 파란색, 황색의 다섯 가지를 위주로 사용하며, 배색에 매우 주의한다. 전통적 생활경험과 심미관이 중국인에게 각 색깔의 특정한 심리적 의미를 부여하였다.²⁰⁾



<그림 21> 경극 가면의 색채 운용

20) 中國傳統色彩理念: <http://www.home898.com/topic/2010628/26770.html>

2.3.4 민족음악

중국의 전통음악<그림 22>은 짙은 민족성을 갖고 있다. 단편 애니메이션 “3명의 스님”, “거만한 장군(驕傲的將軍)”이든 장편 대작 “보련등(寶蓮燈)”이든 모두 중국의 전통음악을 매우 적절하게 사용하였다. 미국 애니메이션 “물란(花木蘭)”은 배경 음악으로 중국의 민간 소조(小調)를 이용하며, 피리, 쟁 등 중국 전통적인 관현악기를 사용하여 현대 유행음악과 중국 전통음악을 잘 결합시킨 사례라고 할 수 있다. 마찬가지로 “쿵푸 팬더(Kung Fu Panda)”에서 북, 날라리 등 중국 전통악기의 배합과 중국 민간음악을 통해 짙은 중국적 분위기를 조성하였다.²¹⁾



<그림 22> 중국 민족음악

21) 《淺談民樂在動畫中的影響》中國電影周刊, 2005年



<그림 23> 중국 민족 악기의 예시²²⁾

22) 中國民間樂器一覽：www.nipic.com/shejidaren

2.3.5 소재의 활용

성공적인 애니메이션은 생동적이면서도 풍부한 세부 장면이 절대적으로 필요하다. 세부 장면은 캐릭터의 성격을 나타내고 극의 분위기를 잘 조성하고 줄거리의 발전을 촉진하며 많은 경우에는 예상치 못한 효과를 발휘할 수 있다.

예를 들어 미국 애니메이션 “쿵푸 팬더(Kung Fu Panda)”속에 가득 찬 중국적 요소를 나타낸 세부장면은 관객들이 스스로도 모르게 이것이 과연 미국인이 제작한 작품인지를 의심하게 만들었다. 영화는 중국의 웅장하고 아름다운 자연풍경을 드러내면서도 민간생활 모습 또한 잘 그려냈다. 이 애니메이션 중에 주인공 국숫집의 인테리어, 일상 생활용품, 손수레, 청자그릇, 면판, 젓가락, 샷갓까지 모든 세부장면의 묘사에 예외없이 짙은 중국적 요소를 나타냈다.²³⁾ 또한 여러 가지의 중국 전통무술을 사용한 장관의 쿵푸(Kung Fu)장면과 신기한 침구, 침술 등을 통하여 중국 특유의 매력을 표현하였다. 이 애니메이션 제작자가 중국 전통소재를 이렇게 자연스럽게 활용한 것을 통하여 그가 중국 문화에 대해 매우 깊게 연구했다는 것을 알 수 있다.



<그림 24> 3D애니메이션 쿵푸 팬더 《Kung Fu Panda》

23) 黃濤, 《淺談動畫影片創作中的中國傳統文化元素》 電影文學雜誌 第11期, 2010年



<그림 25> 《쿵푸 팬더》 중에 중국소재 활용-1



<그림 26> 《쿵푸 팬더》 중에 중국소재 활용-2



<그림 27> 《쿵푸 팬더》 중에 중국소재 활용-3

2.4 전통예술을 활용한 중국 애니메이션 사례연구

2.4.1 수묵화(水墨畫) 애니메이션

수묵화는 중국화의 일종이고, 당대(唐代)에서 시작되어 오대(五代) 시대에 성숙되고, 송원(宋元)시기에 번성하며 명청(明清)시기 및 근대에까지 지속 적으로 발전하였다. 수묵화는 중국 전통 회화에 속하며 기본적인 수묵화는 수(水)와 묵(墨), 흑과 백의 색상만 있는 것으로 그림에 묵을 사용한다. 묵은 원료에 추가하는 물의 양에 따라 농묵(진한 먹), 담묵(연한 먹), 간묵(마른 먹), 습묵(젖은 먹), 초묵(심하게 진한 먹) 등으로 구분하며, 각종 짙고 옅은(흑, 백, 회) 층을 그려낸다. 무언가 내재된 의미가 있음을 “먹의 기운”이라 하는데, 수묵을 위주로 하는 하나의 회화 방식을 형성하였다.²⁴⁾



<그림 28> 수묵화(水墨畫)

수묵 애니메이션은 중국 수묵화 기법을 애니메이션 제작에 응용한 것으로, 일반 애니메이션과 달리 윤곽선이 없고 화선지에서 자연스럽게 선염되면서 혼연일체가 된 듯한 수묵화만의 독특한 표현 기법을 애니메이션에 도입하여 새로운 예술적 스타일을 가능하게 하였다. 수묵애니메이션은 발묵(泼墨)기법으로 그린 산과

24) 《中國水墨畫的基本藝術特征》中國圖像圖形學報 第八卷, 2003年

물에 대한 배경의 웅장함과 수묵화의 부드러운 시적인 분위기를 그대로 표현할 수 있다. 1960년대부터 1980년대 말까지 중국 애니메이션은 전통적인 수묵화를 기초로 독특한 수묵애니메이션을 창조하였고, 그 남다른 심상 조형, 필묵 정취와 심오한 문화적 깊이는 ‘중국학파’ 애니메이션의 가장 대표적인 예술적 특징이다.²⁵⁾

1960년, 상해 미술영화 제작에서 “수묵애니메이션 단편”이란 영화를 실험 제작하였고, 중국의 첫 번째 수묵 애니메이션 영화 “엄마 찾는 꼬마 올챙이(小蝌蚪找妈妈, <그림 29>)”가 상영되었다. 영화는 동명의 동화를 각색한 애니메이션으로, 화가 기백석이 창작한 물고기, 새우 등의 이미지에서 소재를 선택했다. “엄마 찾는 꼬마 올챙이”의 창작 포인트는 독창적인 제작 방법을 채용했다는 것으로 정적인 중국의 전통 수묵화를 동적인 방식으로 표현하였다. 수묵화 필치(筆觸)의 인위적이지 않은 특성을 감안하여 수묵애니메이션을 제작할 때 인물을 화선지에 그리는 것이 아닌 수묵화 중 짙고 옅은 묵색을 층을 나누어 나타내는 방식으로 여러 장의 투명한 셀룰로이드에 각각 그린 후 한 장씩 겹쳐서 촬영하는 특수 촬영 기법으로 수묵 효과를 창조하였다.²⁶⁾



<그림 29> 엄마 찾는 꼬마 올챙이(小蝌蚪找妈妈)

25) <http://baike.baidu.com/subview/170260/5125499.htm>

26) 《小蝌蚪找妈妈誕生始末》: <http://news.qq.com/a/20110831/000900.htm>

2.4.2 전지(剪紙) 애니메이션

중국의 ‘전지예술(剪紙 藝術)’은 중국 민족의 특색을 가장 대표할 수 있는 예술 종류의 하나이고 지금도 중국에서 가장 유행하고 있는 민간 예술 형식중 하나이다. 전지예술의 가장 큰 특징은 작가가 표현하기 위한 방식으로 종이를 잘라서 나타낸다는 것이다. 중국의 민간 전지예술은 강하고 소박하며 토속적인 색채를 갖추고 있다. 그것은 민간 속에 뿌리 깊이 박힌 사회 하층의 보통 노동자들이 자신들의 생활, 노동, 풍속, 세태 등을 가장 단순하고 담백하게 표현한 것이었고, 종이를 사용한 소박한 방법으로 전지예술을 만들고 발전시켰는데, 이는 사회 하층 노동자들의 마음을 표현함에 있어 제한된 재료에 대한 조건을 충족시켜왔기 때문이다.

가끔씩 발견되는 유물들을 살펴보면, 종이를 발명하기 이전에는 금박, 가죽, 나무껍질 등을 자르고 깎는 기법으로 만든 무늬 장식들이 있다. 이것들은 전지예술 발전의 시작이었다. 그 후 중국 한대(漢代)에 이르러서야 환관인 채륜(蔡倫)이 종이를 발명한 후로 종이로 된 채대로의 전지예술이 나오게 되었다.²⁷⁾



<그림 30> 전지예술(剪紙 藝術)

27) 周旭. 《民間美術概要》 民間美術出版社 第44頁. 2008年

중국 전통 전지예술과 중국 전통 그림자극의 발전과정 속에는 성과도 있고 실패도 있었다. 현재 중국에서 전통 전지예술이 현대 디자인 영역에서 중요한 위치가 되고 있는 반면, 중국 전통 그림자 연극의 시장은 쇠퇴하고 있다.

그러나 이 두 가지의 민간 예술은 1960~1980년대에 중국 애니메이션에 큰 영향을 주었고 그 결과 우수한 작품들이 많이 제작되었다. 예를 들어, “인삼 아이”, “금빛 소라”, “장비가 수박을 심판하다(張飛審瓜)”등 전지예술과 그림자극의 특색으로 제작한 중국 전통 애니메이션이다. 중국 전통의 예술 특색도 있고 중국 원작의 예술성을 잘 표현하고 있다.

중국인들은 TV에서 보았던 전지 애니메이션으로 부터 강력한 인상을 받고 뚜렷한 기억을 남기고 있다. 이러한 애니메이션은 중국 전통의 민간 예술의 맥을 이어가고 있기에 더욱 그럴 것이다. 특히 “저팔계 수박을 먹다”(豬八戒吃西瓜, <그림 31>)”는 줄거리가 통속적이고 이해하기 쉬우며 유머와 함께 교훈적인 면도 포함하고 있어 깊은 인상을 받았다.



<그림 31> 저팔계 수박을 먹다(豬八戒吃西瓜)²⁸⁾

이 애니메이션은 제1차 촬영 시, 기술, 경험 부족의 원인으로 촬영된 인물 형상이 스크린에서 심한 흔들림을 보기 때문에 촬영은 예상 촬영 효과를 달성하지 못한 것이다. 1958년 초 시험 팀은 제1차 촬영에서의 문제점들에 대하여 연구하고 분석하여 제2차 촬영에 시도하였다. 1년간의 제작 연구를 거쳐 끝내 중국의 첫 전지 애니메이션 작품 “저팔계 수박을 먹다”(豬八戒吃西瓜)가 1958년 9월에

28) 《豬八戒吃西瓜》萬古蟾 1958年.

상해미술영화제작소에서 성공적으로 제작되었다.

주인공 저팔계는 중국 신화 소설 서유기 중의 캐릭터로 범명은 오능(悟能), 당승이 거둔 둘째 제자로, 원래는 옥황상제의 천봉 원수로 있으면서 항아를 희롱하기 좋아하고, 구름과 안개를 타고 하늘을 날아다니며, 사용하는 무기는 구치씨레(九齿钉耙)이다. 당승은 손오공과 같이 경서를 받으러 서천으로 가는 길에 사승을 만난다. 손오공은 운잔굴(云栈洞)에서 저팔계와 싸움을 벌이는데, 저팔계는 손오공에게 지면서 손오공 밑으로 들어가서 손오공과 같이 서천으로 경서를 받으러 가는 당승을 보호한다. 저팔계는 성격이 온화하고 듄직하며 단순하고 듄직하다. 하지만 게으른 감돌이에 여자의 미모에 약하여 요귀에 혹한다. 손오공의 말을 잘 듣고 사부에게 충심하며 당승이 서천으로 경서를 받으러 가는 과정에 큰 공헌을 하였다.²⁹⁾

1960~1980년대의 중국 전지 애니메이션은 제재의 선택이나 캐릭터의 조형이나 모두 중국 민족 스타일의 예술 특색을 과시하였으며 창작에서 풍부한 경험을 쌓았다. 이런 소중한 경험과 자원은 오늘날 중국 전지 애니메이션의 발전쇄락에 중요한 지도적 의의를 가지고 있으며 새로운 시기의 중국 전지 애니메이션의 흥기에 이론적 기초를 마련해 주었다.

29) 《中國剪紙動畫賞析》第二節 百度文庫, 2012年

Ⅲ. “신(新) 동곽 선생 이야기” 애니메이션 제작

3.1 피영(皮影)의 정의

그림자극은 오래전부터 중국에서 행해졌던 민간예술로, 짐승의 가죽을 오려내 만든 인형과 불빛을 이용해 이야기를 시연하는 민간연극이다. 인형의 형상을 주로 당나귀 가죽으로 만들었다고 해서 옛날 베이징에서는 그림자극을 “피영”(皮影, <그림 33>)이라고 불렀다.³⁰⁾

전통적인 그림자극은 연출자들이 흰색 막 뒤에서 그림자극 인형을 조종하면서 현지에서 유행하는 노래를 통해 이야기를 서술하는 식으로 진행된다. 동시에 배경음악으로 타악기와 현악기를 연주해 고향의 향토 분위기를 표현한다. 과거에 영화와 TV가 아직 발전되지 않았던 시기의 그림자극은 인기 있는 민간 오락 활동 중의 하나였기 때문에 시골에서는 이와 같은 순박한 중국 한족의 민간 예술 형식이 인기가 대단하였다.



<그림 32> 그림자극

30) 皮影的起源: <http://wenku.baidu.com/view/48d3f63210661ed9ac51f307.html>

그림자극은 단순히 인형예술에 속하는 것뿐만 아니라 일종의 전통 공예품이라고 할 수 있다. 당나귀, 말, 노새 등의 가축을 잘라내는 작업과 바느질, 페인트를 바르는 채색작업 등의 절차를 통해서 만들어 진다. 뛰어난 공예와 재미있고 생동감이 있는 연출에 신경을 많이 쓰는 그림자극은 지역과 외부환경, 가축의 질에 따라 그림자극 인형의 스타일이 달라진다.³¹⁾

그림자극 연출자는 인형 하나를 조종할 때 5개의 대나무 막대기를 사용하는데 손으로는 빠르고 능숙하게 인형을 다루면서 입으로 말하고 노래하며 발로는 북을 치기도 한다.



<그림 33> 피영(그림자극 캐릭터)

31) 魏力群, 《中國皮影藝術史》 文物出版社, 第一章第二節 2005年

3.2 작품 개요

3.2.1 제작 의도

외국 학자들은 중국의 그림자극을 애니메이션의 선구(先驅)라고 부른다. 왜냐하면 정지 상태인 그림자극 캐릭터를 원래 정지 상태로 되어 있지만 “그림자극”은 그것을 운동시키고 원래 생명력이 없었던 캐릭터들에 생명력을 부여하기 때문이다. 국제 영화사 이론에는 그림자극 예술과 전지예술은 나중에 나타났던 애니메이션, 영화의 추형(雛形)으로 보았다.³²⁾

“애니메이션”(Animation) 단어 또한 생명 없는 물건들이 동작을 함으로써 생명력을 부여하여 제작된 동영상을 의미하기 때문에 그림자극과 애니메이션 사이에 밀접한 관계를 갖고 있고 생각한다. 그래서 그림자극 등 전통예술과 애니메이션의 결합을 연구하는 것은 매우 가치 있는 과제이다.

중국 전통 그림자극으로 만들어진 작품의 형식과 형태는 전지예술의 장식과 표현기법을 이용할 뿐만 아니라 조각의 형태도 정교롭고, 색깔도 전지예술보다 더욱 산뜻하고 화려하다. 동시에 중국 민족음악과 전통경극의 가락으로 분위기를 두드러지게 하여 줄거리, 미술, 동작, 색깔, 음악 등을 통해서 강렬하고도 소박한 중국의 전통 특색을 나타내고자 한다. 이러한 이유로 중국 전통의 그림자극을 애니메이션에 적용시키는 방식이 본 작품에 가장 적절하다고 생각하게 되었다.

3.2.2 시나리오와 캐릭터 디자인

본 작품은 중국 고대 우화 '동곽 선생과 늑대'를 각색한 것이다. 동곽 선생은 선량하고 융통성이 없는 사람이다. 늑대에게 인애를 베풀다가 거의 죽을 뻔하였다. 이 우화가 우리에게 전해주는 교훈은 사회생활을 함에 있어서 융통성이 없으면 안 되며, 좋은 사람은 마땅히 진심으로 대해야 하나, 악인에게는 그럴 필요가 없다는 것이다.

32) 黃濤.《淺談動畫影片創作中的中國傳統文化元素》電影文學雜誌. 2010年 第11期.

1) 시나리오

본 작품에서는 '동곽 선생과 늑대'의 이야기를 개편하여 새로운 의미를 부여하였다. 본 시나리오에서 동곽 선생은 부유한 사람이다. 하루는 길에서 늑대를 맞닥뜨려 놀라게 되었다. 늑대는 호기심에 동곽 선생을 쫓게 되고, 동곽 선생은 그를 쫓아내지 못하였다. 결국 길에 있던 병사에게 도움을 청하였지만 교만한 그는 도움 요청을 무시하였다. 동곽 선생은 어쩔 수없이 그에게 돈을 주기로 하였고, 병사도 기쁘게 그의 제안을 받아들였다. 하지만 무능한 병사는 늑대의 적수가 되지 못하고, 숨어버리고 말았다. 동곽 선생은 속수무책으로 늑대에게 다시 쫓기게 되는데, 그때에 나귀를 타던 사관이 늑대를 포획하고 그를 구하였다. 동곽 선생은 그 사관에게 감사하다고 말하지만 알고 보니 그 도움은 무료가 아님을 알게 되었다. 결국 돈을 지불하게 되었는데, 그 사관은 악해서 돈을 많이 요구하였고 그만한 능력이 없는 동곽 선생은 어찌할 바가 없었다. 화가 난 사관은 다시 늑대를 풀어 동곽 선생을 협박하였다. 불쌍한 동곽 선생은 지금껏 돈의 힘을 믿어왔지만 결국 그 늑대에게서 벗어나지 못하게 되었다.

이 이야기에서 등장한 동곽 선생은 물질만능주의 사상을 가지고 있다. 따라서 어려움에 봉착했을 때 스스로 해결하기보다 돈의 힘만 믿고 아무에게나 돈을 주고 도움을 청하다가 결국에 돈만 날리고 문제를 해결하지 못하였다.

2) 캐릭터 디자인

1. 동곽 선생: 60세 가량. 매우 선량한 노인.



<그림 34> 실제 인물과 등장 캐릭터의 비교: 동곽 선생

2. 병사: 30세 가량. 무기를 든 병사.



<그림 35> 실제 인물과 등장 캐릭터의 비교: 병사

3. 사관: 40세 가량, 힘세고 돈을 좋아하는 사람.

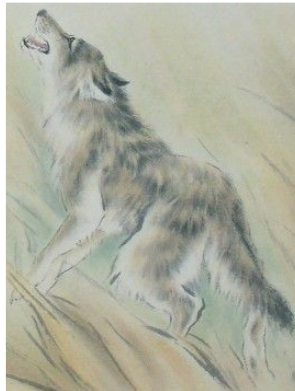


<그림 36> 실제 인물과 등장 캐릭터의 비교: 사관

본 작품에서는 당시의 실제 인물의 이미지를 사용하여 캐릭터를 설정하였다. 예를 들어 동곽 선생<그림 34>의 디자인은 모자부터 옷까지 모두 고대 서생의 모습을 재현했으며, 병사<그림 35>의 투구, 갑옷, 사관<그림 36>의 머리스타일 및 신분을 나타내는 복장, 도구 등 모두 당시 실제 있었던 것을 재현해 내었다. 캐릭터의 얼굴 또한 당시 자료를 참조하였고, 각 캐릭터의 성격에 맞게 다양하게 만들었다. 예를 들어 동곽 선생은 성실한 느낌을, 사관은 음험함을 얼굴에 표현해 냈다.

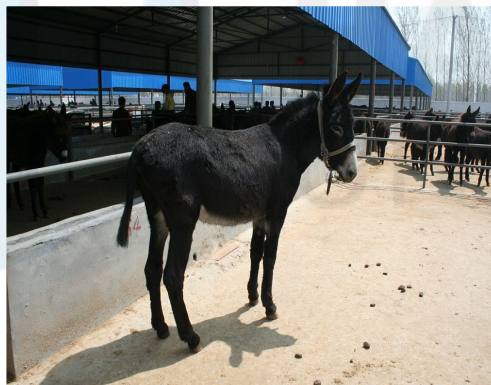
그림자극 제작에 사용된 캐릭터와 전지(剪纸)는 모두 평면적이며, 제작 방법 고유의 제한으로 캐릭터의 하반신의 활동과 인형의 이동은 자연스럽지 못하다. 하지만 캐릭터의 상반신에 움직임을 줄 수 있는 관절을 두어 많은 동작을 표현해 낼 수 있을 뿐만 아니라, 그 동작 또한 캐릭터마다 나름대로의 특징이 있다. 이것이 본 작품의 큰 특색이다.

4. 늑대: 흉악한 얼굴의 늑대.



<그림 37> 실제 동물과 등장 캐릭터의 비교: 늑대

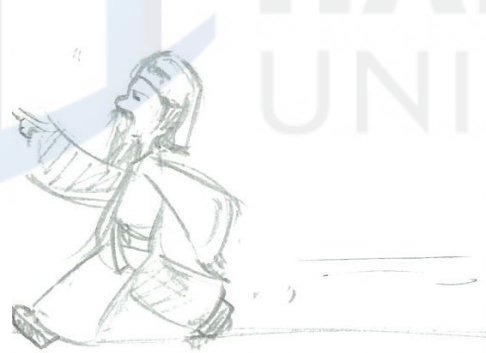
5. 나귀



<그림 38> 실제 동물과 등장 캐릭터의 비교: 나귀

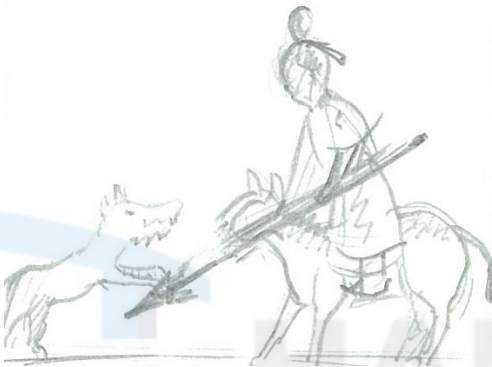
3) 스토리보드

SC	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	
1		동곽 선생은 외출하였다.		
2		늑대 한 마리 가 나타났다.		
3		늑대는 호기심 에 동곽 선생 을 쫓게 되었 다.		
4		동곽 선생은 공 을 사용해서 늑 대의 주의를 다 른 데로 돌리려 고 하였다.		

SC	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	
5		늑대는 잠지 동 곽 동곽 선생 을 떠났다.		
6		늑대는 다시 돌아와 동곽 선생은 어쩔 수 없었다.		
7		동곽 선생은 서 둘러 도망갔다.		
8		이때 한명의 병사가 나타났 다.		

SC	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	
9		동곡 선생은 병사에게 도움을 청하였다.		
10		동곡 선생은 병사에게 돈을 주고 부탁하였다.		
11		병사가 돈을 받고 도와주겠다고 하였다.		
12		병사는 늑대와 싸웠다.		

SC	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	
13		병사는 늑대를 잡지 못하고 늑대에게 물렸다.		
14		병사가 큰 웅기에 빠져 들어갔다.		
15		늑대는 계속 동곽 선생을 쫓았다.		
16		동곽 선생은 사관에게 부탁한다.		

SC	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	
17		사관이 늑대를 잡으러 왔다.		
18		병사가 늑대와 싸웠다.		
19		사관은 늑대를 잡았다.		
20		동곽 선생은 사관에게 감사 하였다.		

SC	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	
21		사관은 돈을 많이 요구하였다.		
22		그때 동곽 선생에게 돈이 더 없었다.		
23		사관은 다시 늑대를 풀어 선생을 협박하였다.		
24		ENDING		

3.3 피영(皮影) 캐릭터의 제작기법

3.3.1 재료와 기초 제작

주재료는 소가죽으로 한다. 털을 제거한 후 칼로 표면을 긁어준다. 한번 긁어 줄때마다 물에 담그는 작업을 네 번 반복한다. 얇게 윤이 나도록 긁은 후 목판에 고정시키고 햇빛에 건조시킨다.



<그림 39> 피영(皮影) 캐릭터의 재료

3.3.2 이미지

그림자극 캐릭터를 제작할 때는 우선 물에 담가 놓은 가죽을 얇게 긁어내어 마모시킨 뒤, 각 캐릭터의 모양을 가죽에 그린다. 그림자극의 등장인물은 주로 남자 역할(生), 여자 역할(旦), 난폭하고 간사한 역할(淨), 익살꾼 역할(丑)이다. 각 역할에 따라 서로 다른 색깔, 명암, 모양을 사용하여 디자인한다.³³⁾

가죽을 오려내면 색칠을 하는데 여성 캐릭터의 머리 장식품과 옷에는 주로 꽃, 풀, 구름, 봉황과 같은 이미지를 무늬로 사용하고 남성은 주로 용, 호랑이, 물, 구름과 같은 무늬를 사용한다.



<그림 40> 이미지

33) 皮影戲的製作材料: <http://www.docin.com/p-199022005.html>

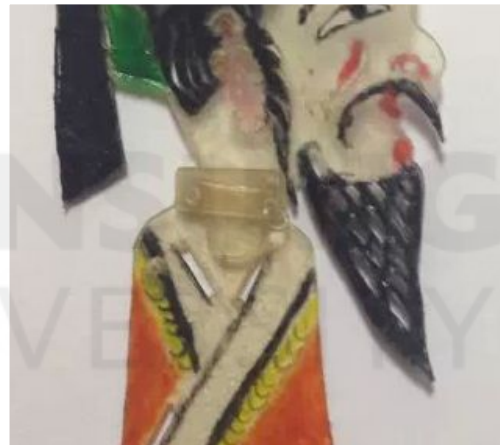
3.3.3 조각



<그림 41> 캐릭터의 조각



<그림 42> 음각(陰刻)



<그림 43> 양각(陽刻)

조각은 제작 과정 중 가장 중요한 부분이다. 조각방법으로는 음각(陰刻, <그림 42>)과 양각(陽刻, <그림 43>) 두 종류가 있다. 음각은 주로 얼굴이나 문양을 조각하는 데에 사용하며, 양각은 일반적으로 인물의 목, 손 등을 조각하는 데에 쓰인다.³⁴⁾ 조각에는 선후의 과정이 있다. 예를 들어 사람의 얼굴을 조각할 때 머리부터 얼굴의 순으로 해야 하며, 얼굴에 있어서도 눈을 완성한 다음에 코를 조각해야 한다.

34) 皮影戲的製作過程: <http://www.aoshu.com/e/20091214/4b8bd5fe2373f.shtml>

3.3.4 컬러링

그림자 캐릭터를 조각한 후 색을 입히는데, <그림 44>처럼 반사효과가 좋은 투명색을 사용한다. 빨강, 노랑, 청색, 초록, 검정 등의 색을 우선 가볍고 평평하게 바른 후, 색채를 두껍게 하여 형태를 두드러지게 한다. 35) 색을 입힌 후 니스를 발라 색이 바래지 않도록 한다.



<그림 44> 컬러링³⁶⁾



<그림 45> 컬러 효과

35) 典艳. 《中國皮影製作技法集錦》 藝術大學出版社. 第二章 第三节 2008年

36) 典艳. 《中國皮影製作技法集錦》 藝術大學出版社. 第二章 第四节 2008年

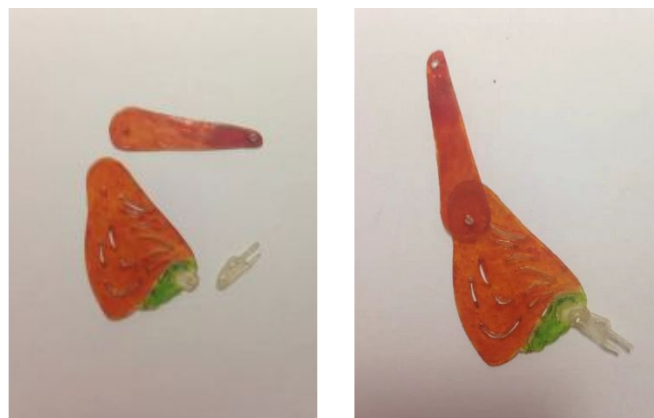
3.3.5 캐릭터 세트 구성

온전한 그림자 캐릭터는 보통 머리, 가슴, 배, 다리, 팔뚝, 손 등 모두 열한개의 부분으로 구성되어 있다. 소가죽실로 그 모두를 연결시켜 완성시킨다.

그림자극 인형의 크기는 약 10cm에서 55cm 정도까지 다양하다. 인형의 머리 부분과 팔다리는 따로 분리하여 만들고 움직임을 나타낼 때 편리하도록 각 부분을 실로 연결한다. 본 작품은 영상을 촬영하기 위해, 각각의 캐릭터를 10cm 규격으로 비례적으로 축소하여 제작하였다.



<그림 46> 다리



<그림 47> 팔뚝, 손



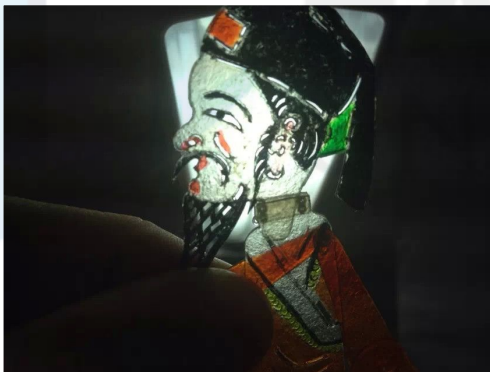
<그림 48> 캐릭터는 머리, 가슴 부분



<그림 49> 캐릭터는 상체, 하체 부분



<그림 50> 캐릭터 세트 왕성



<그림 51> 투명효과-1

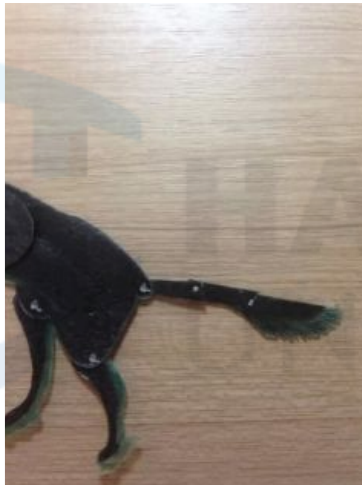


<그림 52> 투명효과-2

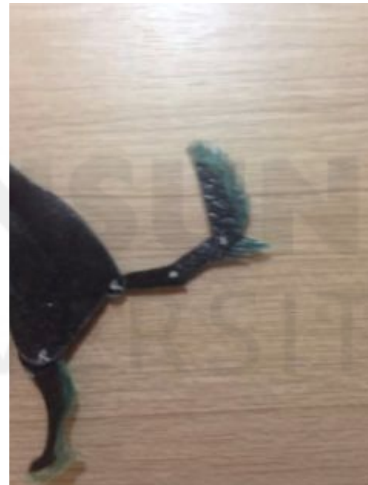
투명하게 갈아낸 소가죽을 주재료로 사용하여 <그림 51>~<그림 52>와 같이 독특한 투명효과를 낼 수 있다. 윤기가 나고 투명하며 시각적 효과가 매우 아름답다.



<그림 53> 캐릭터-늑대



<그림 54> 꼬리-1



<그림 55> 꼬리-2

<그림 53>~<그림 55>에서 볼 수 있듯이 늑대의 꼬리 부분을 강화하였으며, 꼬리에 두 개의 활동관절을 더함으로써 더 편리하게 동작을 가미할 수 있을 뿐만 아니라 동작에 생동감을 더할 수 있다.

3.4 애니메이션 작품의 제작과정

3.4.1 셋팅(Setting)

1) 신(scene)의 셋팅

촬영 전에 <그림 56~57>에서 나타낸 촬영전용 받침대가 필요하다. 다음은 꼭 대기에 원형의 입구를 만들어 카메라를 설치한다. 촬영 중에 카메라의 흔들림을 방지하기 위하여 받침대는 튼튼하고 철저히 고정되어 있어야 한다. 받침대를 설치한 후 안에서 스톱모션 애니메이션의 배경을 만들 수 있다.



<그림 56> 신(scene)



<그림 57> 촬영용 받침대



<그림 58> 촬영용 광원

애니메이션은 촬영할 때 일반적으로 광원에 대한 특수한 요구가 없다. 하지만 본 작품의 특수성 때문에 광원의 선택 및 설치가 매우 중요하다. 본 작품은 전지 애니메이션의 특징과 비슷하기 때문에 촬영 시 받침대의 양측에 <그림 58>과 같은 무대전용 광원을 설치하였다. 이는 그림자극과 비슷한 분위기를 조성하기 위한 것이다.

2) 카메라 설치

스톱모션 촬영 시 보통 두 가지 방법을 사용한다.

1. DV(Digital Video): DC보다 단독 프레임 화면 품질이 높지 않지만 컴퓨터 연결이 편리하기 때문에 소프트웨어를 통해 언제든지 촬영 화면을 볼 수 있고 소프트웨어 조작도 간편하다.³⁷⁾
2. DC(Digital Camera): 최고의 촬영 품질을 얻을 수 있지만 촬영 완료 후에 다시 컴퓨터로 데이터를 가져와야 하는 조작방식이 비교적 번거롭다.



<그림 59> DV(Digital Video) <그림 60> DC(Digital Camera)

본 작품은 촬영의 품질을 고려하여 디지털 카메라로 촬영하는 방법을 채택하였다. 촬영 시의 번거로움을 해결하기 위하여 대신에 소프트웨어 “Dragon frame”(<그림 63>과 <그림 64> 참조)를 사용하였다.

37) 定格動畫製作流程: <http://baike.baidu.com/view/1386396.htm>

3.4.2 촬영

1) 전통 제작방식과 새로운 제작방식의 비교

스톱모션 제작은 시간과 에너지를 많이 요구하는 작업이다. 촬영 대상의 움직임 하나하나를 촬영해야 하며, 촬영한 영상을 한 프레임 한 프레임씩 편집해야 하는 작업으로서 매우 까다롭기는 하지만 완성된 영상은 매우 독특하고 창의적일 수 있다.

2) 촬영 방법

캐릭터를 조금씩 움직여 한 프레임을 촬영한 후 그 캐릭터에게 후속 동작을 부여하고, 다시 촬영하는 작업을 반복한 결과물을 편집하여 제작하는 애니메이션 기법을 사용하였다. 이는 각각의 정지된 이미지들을 빨리 영사하면 하나의 연결된 동작으로 눈에 보이는 원리를 이용한 것이다. 촬영 작업은 두 사람이 같이 참여하였는데 한 사람은 캐릭터를 조금씩 움직이며 나머지 한 사람은 소프트웨어를 통하여 촬영 카메라를 컨트롤하였다.



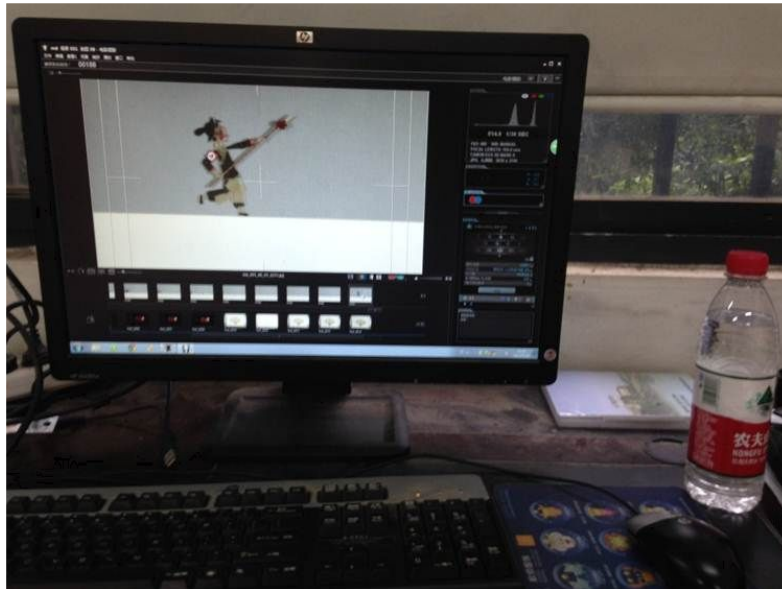
<그림 61> 촬영 방법-1



<그림 62> 촬영 방법-2

이전의 방법으로는 촬영 시 다음 프레임으로 움직일 때 실수를 하면 다시 그 부분을 처음 프레임부터 촬영해야 하였다. 때문에 수없는 반복을 해야 촬영에 성공할 수 있다. 이것은 스톱모션 애니메이션 제작 효율에 큰 영향을 준다.³⁸⁾

38) 定格動畫製作流程: <http://baike.baidu.com/view/1386396.htm>



<그림 63> 촬영 방법-3



<그림 64> Onion-skin

소프트웨어 “Dragonframe”은 <그림 64>와 같이 Onion-skin 기능을 통하여 전 프레임(capture frame)과 live view에 캐릭터의 운동 궤적을 잘 보여준다. 따라서 후속 움직임의 방향과 위치를 적절하게 할 수 있어 캐릭터 동작을 더 생동감 있고 자연스럽게 나타낼 수 있다. 또한 이 소프트웨어는 미리 보기 기능이 있어 촬영한 화면을 언제든지 애니메이션 효과로 전환할 수 있다.

3) 캐릭터의 이동효과



<그림 65> 이동 장면

4) 동영상 Screen Shot



<그림 66> 동영상 Screen Shot

그림자극 애니메이션은 그 고유한 속성상 관객에게 낯선 느낌을 줄 수 있다. 캐릭터의 움직임이 인간의 연기나 그림처럼 자연스럽게 친숙하게 느껴지지 않는 기 때문에 부자연스럽고 차갑게 느껴질 수도 있다. 하지만 이것은 반대로 관객에게 신선한 느낌을 제공하고 새롭게 느껴지게 하는 효과를 낼 수 있다는 점이 역시 이 애니메이션의 장점이라고 할 수 있다.

IV. 작품 제작을 통한 향후 중국 애니메이션의 발전 방안

4.1 전통소재의 활용을 통한 가능성

오늘날 같은 정보 통신기술이 급속도로 발전하고 있는 시대에는 애니메이션이 문화적 요소를 나타내는 수월한 방식으로서 문화의 상징 중의 하나, 특히 자국 민족문화의 가치와 특징을 표현하는 통로가 되었다. 예를 들면 일반적으로 미국 애니메이션은 유머감과 매우 자유로운 표현 양식이 매우 자유롭고, 프랑스 애니메이션은 로맨스와 편안한 분위기를 가지고 있으며, 독일 애니메이션은 비교적 엄밀한 구조와 철학적 정신을 담고 있다.

이러한 측면에서 중국의 깊은 전통문화 뿌리는 중국 애니메이션의 타고난 자원이 될 수 있으며, 중국 애니메이션 창작에 예술 원천을 제공할 수 있다. 그리하여 중국의 민족 전통문화를 깊이 연구하고 그 예술성을 탐구하여 그 가운데 애니메이션이라는 표현 방식에 적절한 요소를 찾아 애니메이션 창작에 활용해야 한다. 이렇게 함으로써 중국 애니메이션의 풍부한 내용과 예술성을 확보할 수 있을 뿐만 아니라 중국의 전통문화와 민족적 가치가 애니메이션을 통해 전파되고 계승될 수 있다.

최근 들어 중국 국력의 향상으로 중국 전통문화가 여러 국가에서 흥미를 끌고 있다. 특히 해외 애니메이션 작품 중에 중국의 전통문화 요소를 많이 사용하고 있다. 예를 들어, 미국 디즈니의 애니메이션 “물란(花木蘭)”, 그리고 드림 워크스(dream works)의 3D 애니메이션 “쿵푸 팬더(Kung Fu Panda)”등, 이런 작품들은 주제와 표현방식이 모두 중국의 전통문화적 요소를 활용하였다. 즉, 애니메이션 제작자가 중국 전통문화에서 스토리와 예술성을 탐색하고 서양의 현대적 사고방식과 제작기술로 그것을 표현한 것이다. 이 사실은 중국 전통문화적 요소를 활용한 애니메이션이 결코 시장이 없는 것이 아니고, 제작자가 그것을 어떻게 활용하고 어떻게 표현하느냐에 달려 있음을 보여주었다.



<그림 67> 중국 전통소재의 활용 가능성-팬더

4.2 전통 민족 문화예술의 계승을 통한 중국 애니메이션의 발전

기존의 중국 애니메이션은 중국의 전통 민족 문화예술을 어느 정도 반영하였고, 작품마다 민족적 색깔이 있는 것이 사실이다. 이것은 중국 애니메이션 제작자들이 중국의 뿌리 깊은 민족 전통문화와 애니메이션을 융합시킨 결과이다. 그러나 전통 민족 문화예술에 대한 탐색과 반영은 역시 매우 표면적 수준에 그치고, 그것에서 더욱 가치로운 민족적 요소를 찾아 애니메이션 제작에 접목시키지 못하였다. 따라서 앞으로 중국 애니메이션의 발전을 위해 중국 전통예술의 계승(繼承)은 필수적일 것으로 판단된다.³⁹⁾

중국의 전통 민족예술은 시대의 기술적 발전과 무관하고 고유한 역사를 가지고 있는 전통으로서 보존하고 발전해야 한다. 또한 중국의 전통적인 애니메이션 제작 방식은 현대 기술의 발전 속도에 비해 상대적으로 느리기에 앞으로 새롭게 변화하고 발전해야 한다. 이를 위해, 중국 정부는 관련된 정책을 수립하고 이를 통해 애니메이션 산업을 극적으로 지원해야 하며, 그와 더불어 전통 민족 문화예술을 계승하고 발전시켜 나갈 수 있는 인재를 배양하는 것이 매우 절실한 실정이다.⁴⁰⁾이렇게 된다면, 전통적인 예술 형식과 현대기술을 적절히 결합하여 중국 전통의 민족 특색을 우리의 현대 생활과 예술에 적용시킬 수 있을 것이다. 이것은 애니메이션뿐만 아니라 영상 디자인, 시각 디자인, 광고 디자인, 포장 디자인, 패션 디자인, 게임 등 다양한 문화와 예술영역과 관련되기 때문에 이를 통해 이러한 영역에서 모두 우수한 문화상품을 만들어낼 수 있다.

39) 薛梅 《當議當前我國動畫產業面臨的新勢》 上海大學學報, 2005年

40) 《淺談動畫影片創作中的中國傳統文化元素》 電影文學雜誌, 2010年

4.3 전통예술과 미디어의 융합을 통한 애니메이션의 발전

중국 애니메이션 창작 시에 중국 전통문화 예술을 활용하고, 그것을 계승(繼承)하기 위한 노력을 기울이는 동시에 애니메이션의 제작방법을 시대의 필요와 기술의 진보에 부합하도록 부단히 혁신해야 한다.

이렇게 애니메이션에 전통예술의 표현양식과 현대의 표현방법을 융합시키고, 그것에 시대적인 요소, 특징을 가미함으로써 더욱 아름답고, 현대 관중들에게 부합하고, 시장 요구를 반영하는 우수한 애니메이션을 창작할 수 있도록 해야 할 것이다. 이것이 향후 중국 애니메이션 산업의 눈부신 성장을 이루어줄 길이다.

4.3.1 전통예술의 다원화(多元化)와 활용

애니메이션의 주요 구성 요소에는 동작, 음악과 전달하고자 하는 감정 등이 포함된다. 애니메이션의 주제는 그림자극 등의 전통예술을 접목한 일상생활 소재에서 채택하더라도 애니메이션 시나리오의 표현방식은 다원화(多元化)되어 있고, 일상생활 이외의 요소도 적지 않다. 또한 전통예술 기법을 기반으로 제작된 애니메이션은 패션, 모바일, 교육 등의 다양한 측면에 활용되고 있다.⁴¹⁾



<그림 68> 《쿵푸 팬더 2》 중의 그림자극 응용

41) 《中國動畫片場現狀與前景分析比較》中國動畫聯盟, 6月号 2009年

1) 광고

전통예술을 광고 영역에서 응용한 광고의 표현주체는 더 뛰어나다고 할 수 있다. 예는 들어 전지, 수묵화(水墨畫), 그림자극 등 중국 전통예술을 활용해서 광고 포스터<그림 69>, 단편 애니메이션 형식의 작품은 뛰어난 중국 문화 특징을 표현하여 잠재적 소비자의 구매의욕을 불러일으키는 충분한 광고 전달력을 제공한다.



<그림 69> 전통예술을 응용한 광고⁴²⁾

42) 昵圖網 : <http://www.nipic.com/show/1728429.html>

2) 뉴미디어(New Media)의 이용

인터넷의 빠른 발전과 스마트 기술의 빠른 대중화로 뉴미디어 모바일 만화, 애니메이션은 폭발적으로 발전하고 있다. 중국 애니메이션 산업은 전통매체에서 뉴미디어로 빠르게 이동하며 디지털 애니메이션 상품의 온라인화, 모바일화는 이제 돌이킬 수 없는 추세가 되고 있다. 최근 중국에서 4G의 정식 출시와 3G를 기반으로 한 모바일의 보급으로 기존의 애니메이션 산업은 새로운 계기를 맞이하게 될 것이다. 또한 휴대폰(모바일 디바이스) 애니메이션의 기준의 공식적 출시로 향후 모바일 애니메이션 업계의 규범화도 더욱 추진해 나갈 것이다.



<그림 70> 스마트 미디어(iPhone 5)

뉴미디어의 등장과 보급은 사람들의 생활태도와 소비 형태를 바꿀 뿐만 아니라 애니메이션 제작자에게 새로운 시장을 제공하고 있다. 이전에 절대다수의 애니메이션은 텔레비전 방송이나 영화 방영에 의존하였지만 뉴미디어가 애니메이션 산업에 등장한 후, 더 많은 시청자들에게 자주적으로 시간과 장소를 선택할 수 있도록 하고, 좋아하는 애니메이션 프로나 작품을 관람하고 시청할 수 있도록 하고 있다. 이제는 애니메이션이 텔레비전의 속박에서 벗어났게 되었는데 이것은

애니메이션의 새로운 유형이라고 할 수 있다.⁴³⁾

3) 극장 애니메이션 전망

중국 애니메이션 산업은 오랫동안 TV 애니메이션을 발전수단으로 삼았지만 최근 많은 애니메이션 기업이 극장 애니메이션의 투자율을 높이는 추세를 보이고 있다 게다가 영화관의 숫자가 빠르게 늘어남에 따라 중국 극장 애니메이션은 수익뿐만 아니라 시장 점유율 측면에서도 긍정적인 양상을 띠고 있다. 2013년 중국 극장 애니메이션은 총 84편이 기획되었고, 이 중 25편이 공개 상영되었으며, 실제 수익은 5.91억 위안(약 9500만 달러)으로 지난해보다 45.4% 성장하였다.⁴⁴⁾



<그림 71> 명탐정코난 (극장)

43) 薛燕萍 《談中國動畫現狀》2010年

44) 《動畫、遊戲、電影三者的協同發展可能》電影文學雜誌, 2002年

V. 결 론

반세기 이래로 미국과 일본 등의 애니메이션 강국들의 작품이 세계 애니메이션 시장을 장악하고 있는 환경 아래, 중국 애니메이션은 자신의 위치를 제대로 찾지 못하고, 시장과 관객 또한 잃어가고 있다. 시장경쟁의 원인이 있기는 하지만, 진정한 원인은 중국문화와 전통예술을 계승하여 발전시키지 못하고 도리어 그 색깔을 잃어가고 있음에 있다. 이 시대의 중국 젊은이들은 외국애니메이션을 동경하고 있으며, 그들에게 외국 애니메이션에서 등장한 캐릭터들이 이미 애니메이션의 대명사가 되어버렸다. 중국 애니메이션이 그들에게 받아들여지지 않는 주된 원인은 작품이 풍부한 중국적 소재를 포함하고 있지 않고, 창의력이 부족하고, 특히 중국 민족문화와 전통예술에 대한 관심과 책임감의 부재에 있다. 따라서 먼저 전통예술의 보호와 계승을 중요하게 여겨야 한다.

중국 애니메이션 작품 “대노천궁(大鬧天宮)”은 풍부한 중국적 소재를 포함하고 있을 뿐 아니라, 작품 자체가 중국의 민족정신과 문화를 잘 표현하고 있기 때문에, 세계에서 인정을 받고 있다. 하지만 현대의 중국 애니메이션 작품은 그러한 요소에 대한 표현이 표면 수준에 그치며, 미국과 일본 작품을 모방하는 데 급급하다. 사실 “쿵푸 팬더(Kung Fu Panda)”에서 사용된 중국적 요소는 작품을 크게 성공시켰는데, 이는 중국인으로 하여금 왜 “우리는 자신의 작품 속에서 민족문화를 발굴하거나 살리지 못하고, 도리어 외국인이 그것을 사용하여 성공하게 되었는가?”라는 자문을 하게 만든다. 부인할 없는 사실은 이 모두가 자신의 문화를 경시하고 그 특색을 작품에 살려내지 못하기 때문이다. 따라서 중국 애니메이션을 발전시키기 위하여 중국 전통예술을 활용하는 동시에 중국 고유의 민족문화와 민족정신을 깊이 발굴하여 이것을 작품에 충분히 표현하도록 해야 한다.

한편, 전통예술을 잘 활용하여 대중에게 환영받는 작품을 만들기 위하여, 어떻게 전통예술 자원을 개발하고 이를 효과적으로 애니메이션에 적용하는가의 문제도 중국 애니메이션을 부흥시키기 위하여 반드시 생각해 보아야 한다. 전통예술과 민간의 표현방식을 비판 없이 애니메이션에 그대로 적용시킨다면 작품이 창의력이 부족하고 흥미도가 떨어질 수밖에 없기 때문이다. 따라서 현대기술과 전통문화예술을 잘 융합시켜 TV 애니메이션이라는 형식에 구애받지 않고 그것을 동

적 광고, 게임 동영상, 장편 영화 등 다양한 장르의 애니메이션의 재작에 적용시킬 수 있으며, 또 시장과 소비자의 소요에 부응하여 이를 다시 광고, 멀티미디어, 게임, 영화 등 많은 영역에서 활용할 수 있다. 활용범위를 확대하고 새로운 관객층을 개발하고 사회적 경제이익을 최대화시키게 되면 투자-이익-재투자의 선순환이 이어지게 될 것이다. 그래야 중국 애니메이션이 전통예술의 가치를 극대화할 수 있을 것이며, 중국 애니메이션 산업은 끝없이 진화하고 성공할 것이다.



참 고 문 헌

국외문헌

1. 단행본

- 典艳. (2008). 「中國皮影製作技法集錦」. 中國: 藝術大學出版社. 第二章.
- 李娟. (1994). 「中國民間剪紙藝術」. 中國: 湖南美術出版社. 第一章.
- 劉志平. (2010). 「藉助動畫發展中國傳統文化」. 中國: 社會科學文獻出版社.
- 魏力群. (2005). 「中國皮影藝術史」. 中國: 文物出版社. 第一章, 第二節.
- 周旭. (2008). 「中國民間美術概要」. 中國: 人民美術出版社. 第一章, 第二節.

2. 학위논문

- 劉虎. (2008). 「傳統皮影戲和現代動畫的研究」. 西南民族大學, 博士學位論文.
第三章, 第二節.
- 吳瓊. (2011). 「我國傳統皮影藝術與動畫相結合」. 河北師範大學, 碩士學位論文.
第五章.

3. 정기간행물

黃濤. (2012). 「淺談動畫影片創作中的中國傳統文化元素」, 「電影文學雜誌」.

第11期. pp13-14

李丁. (2004). 「淺談中國動漫的發展前景」, 「作家雜誌」. 第9期. pp20-21

薛海平. (2008). 「皮影戲發展淵源與新圖徑轉承」, 「重慶科技學院學報」.

第11期. pp31-32

周進萍. (2007). 「現代動畫藝術的進化與發展」, 「中國動畫雜誌周刊」. 第5期.

pp7-8

4. 인터넷자료

定格動畫製作流程: <http://baike.baidu.com/view/1386396.htm>

皮影的起源: <http://wenku.baidu.com/view/48d3f63210661ed9ac51f307.html>

皮影戲的製作材料: <http://www.docin.com/p-199022005.html>

皮影戲的製作過程: <http://www.aoshu.com/e/20091214/4b8bd5fe2373f.shtml>

中國傳統藝術: <http://baike.baidu.com/view/76409.htm>

中國動畫: <http://wenku.baidu.com/view/3638600016fc700abb68fc00.html>

中國傳統動畫: http://blog.sina.com.cn/s/blog_644b38940100s9oj.html

ABSTRACT

A Study on the Development of Chinese Animation Utilizing the Traditional Art —Focused on The Personal Project: “New Mr. Dongguo's Story”—

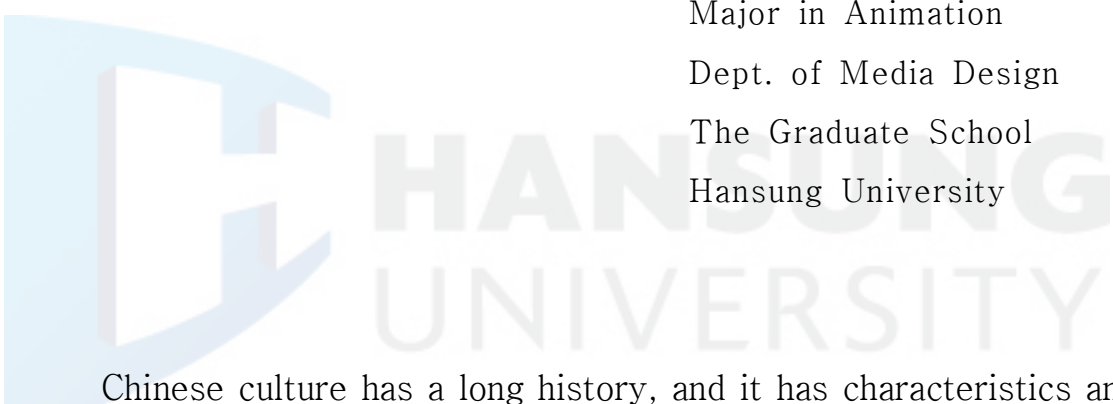
Mao, Da

Major in Animation

Dept. of Media Design

The Graduate School

Hansung University

The logo of Hansung University is located on the left side of the page. It features a stylized blue and white graphic. A large, faint watermark of the university's name, "HANSUNG UNIVERSITY", is visible across the center of the page.

Chinese culture has a long history, and it has characteristics and charm typical of oriental cultures. It is China's precious wealth, and for creating animation, it offers a wealth of reference material. However, Chinese animation today blindly follows the trend and fails to show Chinese characteristics. Western animation, on the other hand, makes excellent use of Chinese elements. From the success of animations like Kung Fu Panda, we can see that it is not that Chinese characteristics, Chinese culture and Chinese traditional art has no marketing future, but the key is how to use them correctly. There haven't been many research papers on Chinese animation, especially on

the use of traditional art to create new animations. So the focus of this research is to examine the history of Chinese animation and analyze the important role Chinese traditional art played in it. The research looks into the unique charm of Chinese traditional arts by examining past works, and to discuss the possibility and potential in using traditional Chinese art in new productions.

In the 1960s, China's animation has achieved some degree of international recognition. It perfectly combines traditional ethnic arts and culture to form a unique Chinese animation style. But for nearly half a century, China has gradually lost its emphasis on traditional culture, and has lost its edge in market competition. This is because China has not given enough attention to its own traditional culture, and did not value its heritage and given it protection, and ignored its great potential in creating new animation.

Today competition is intense in the animation market, Chinese animation should make better use of its traditional art and heritage, and integrate new technology and traditional forms to create a new animation. And this is not limited to just television. It can be used for a number of different areas including advertising, multimedia, movies, games, and so on, according to market demand. We need to promote more uses for this type of animation in order to generate greater social and economic benefits. This will produce a beneficial cycle of “investment – profit – re-investment,” and take better advantage of traditional Chinese art.

【Key Words】 Traditional arts, shadow play, traditional culture, animation, paper cutting.