

중국 고전 애니메이션을 새롭게 재현 할 수 있는 가능성에 관한 연구

The feasibility of the Chinese classic animation renovation in research

소통, 지도교수:이현우
 동서대학교, 동서대학교, 일반대학원(영상콘텐츠)

Xiao Long, hunwoo.lee
 Dongseo University, Dongseo University, Visual contents of graduate

요약

대량의 외국애니메이션이 중국시장에 들어오면서 중국애니메이션은 창작 부족과 해외 애니메이션을 천편일률적으로 모방하는 현상으로 인해 국내 애니메이션시장은 몰락의 길을 걸어가고 있다. 현재 해외의 본토 고전애니메이션 리메이크의 성공사례들을 모범으로 삼는 것이 이러한 문제의 해결책이 될 수 있을 것으로 보이며 본 논문은 해외의 리메이크 애니메이션의 성공사례들을 종합하여 국내 애니메이션산업이 리메이크에 전념하여야 하는 이유와 중국애니메이션의 고전애니메이션 리메이크에 대한 전망과 고전애니메이션의 리메이크를 통한 중국애니메이션의 미래 발전루트의 완충과정에 대해 서술하였다.

I. 서론

1. 연구의 배경

애니메이션의 탄생은 그 시작으로 부터 독특한 매력으로 수많은 애호가들과 관심을 사로잡았다. 중국애니메이션은 20세기 90년대에 진입하면서 뚜렷한 하락추세를 보였다. 해외애니메이션의 대량 유입으로 중국시장의 주요 소비인구를 장악하고 있으며 국산애니메이션은 치열한 경쟁으로 진입하게 되었고, 맹목적으로 미국과 일본의 애니메이션을 모방하는 지경까지 이르게 되었다. 그러나 초기 중국 애니메이션 중에는 우수한 작품이 다수 있다, 이러한 애니메이션은 국제시장에서 독보적인 활동범위를 갖고 있으며 대중의 사랑을 받고 있다, 또한 중국 고유의 문화적인 정신세계를 내포하고 있어 중국애니메이션 산업의 주요 자원으로 자리잡고 있다.

II. 중국 애니메이션 배경

중국애니메이션은 80년의 역사를 갖고 있다, 유럽과 미국에 비해서는 한걸음 늦었지만 아시아에서는 선두를 이끌었다. 중국애니메이션의 선조는 만씨형제이다. 1926년 단편애니메이션 <대노화실>을 시작으로, 1941년 중국 최초의 장편애니메이션 <철선공주>를 내놓아 중국에서 큰 사랑을 받았을 뿐 아니라 남양과 일본등지를 강타하기도 했다. 1957년, 상해미술영화제작상은 탄생과 더불어 “민족품격의 탐구”라는 슬로건을 걸고 중국애니메이션 영화창조에 자신만의 경력을 쌓아갔다[1], 각종 종이인형

(오리기, 붙이기, 접기 등을 이용한 종이인형), 나무인형 등을 이용한 애니메이션 등을 비롯해 최초로 수목화애니메이션을 제작하였다. 1986년 캐나다 해밀턴국제 애니메이션페스티벌에서 상해미술영화제작상은 영광스러운 “특별영예상”을 수상하였다. 중국애니메이션의 사회영향과 국제적 명성은 대폭적인 상승세를 겪게 되었고, 많은 대중들의 사랑을 받으며 “중국판”은 세계애니메이션 시장의 중심 구성원으로 자리잡게 되었다. 근 40년 동안 중국은 46편의 애니메이션 작품으로 78번의 국제 영화제 수상경력을 가지고 있다[2].

III. 중국의 애니메이션 리메이크를 새로운 진로로 선택하여야 하는 이유

3-1. 창조력이 모자라다

중국애니메이션은 애니메이션 제작기술이나 시장 등 다방면에서 어려움이 많지만 가장 큰 문제점은 창조성의 부족이다. 애니메이션캐릭터의 예술성은 낮고, 이미지는 모방의 색채가 짙으며 스토리 또한 진부하다, 애니메이션이과 캐릭터 모두 창작과 예술적 생명력이 부족하여 유럽과 미국, 일본의 영향을 너무 많이 받고 있어, 중국 애니메이션의 모방은 점점 심해져 가고 있는 추세에 있다. 이로 인해 국산 애니메이션 캐릭터들의 재활용의 기회는 낮아지고, 천편일률적인 모방으로 관중들이 즐길 수 있는 애니메이션이 없어 어려운 상황이 만들어졌다.

3-2. 기억력의 시장

중국 애니메이션의 성장기에 수많은 애니메이션 팬들을 길러내었다. 이러한 애니메이션 애호가들은 시간의 흐름에 따라 성장하여 일정한 경제적 능력을 갖추어 자신의 추억이 깃든 상품에 투자를 할 만한 성인으로 자랐다. 대중적인 애니메이션 조사를 보면 조사대상은 대부분 청소년이고 고전 애니메이션을 배경으로 자라온 중년층의 심리에 대한 조사는 이루어지지 않았다.

3-3. 전통예술의 연장선

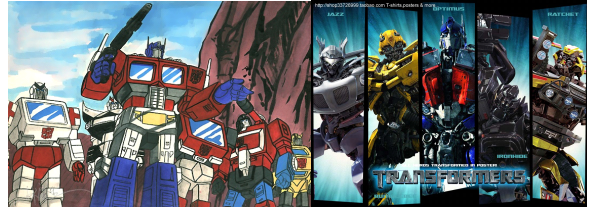
민족품격의 예술원소를 띤 애니메이션 작품은 굉장히 중요한 예술작품이다. 중국의 유구한 예술역사와 전통적인 예술품은 중국 애니메이션에 풍부한 자원을 제공하였다. 또한 이러한 전통예술은 세계에서 유일한 예술적 이미지를 만들어 내고 있다. 전세계 어느 민족예술이나 한 세대의 예술발전에 큰 영향을 주고 있으며 동시에 모든 민족의 문화적 발전을 동반한다.

IV. 사례조사

미국-- 트랜스포머

1984년 트랜스포머가 미국에 유입되었다. 마블코믹스에 관련이 있는 만화였다. 만화시리즈이외에도 캐릭터 장난감의 효과적인 광고를 위해, SUNBOW PRODUCTIONS의 제작으로 캐릭터 애니메이션프로그램 트랜스포머가 방영되었다.

트랜스포머는 초기에 캐릭터상품을 광고하기 위해 만들어진 애니메이션이었지만, 제작된 시점부터 현재 역사에서 가장 성공한 상업광고 애니메이션 중 하나가 되었다. 1984년 2월에 열렸던 미국국제장난감 박람회에서, 출시되기 일주일전에 트랜스포머 장난감이 1억 달러에 선 주문되는 기록을 세우기도 하였다. 장난감이 정식 출시된 후 8주내에 3백만 개의 트랜스포머가 판매되었고, 7개월 동안 천만 개의 트랜스포머가 판매되면서, 당시 완구시장 매출의 43%를 차지하였다[3]. 1986년 <트랜스포머 더 무비>가 (그림1) 스크린에 개봉되었다, 그 당시 넓은 스크린에서 개봉한 트랜스포머는 그 팬들에게 크나큰 즐거움을 가져 주었다. 2007년, 트랜스포머의 (그림2) 실사 영화판이 개봉하면서 전 세계를 뒤흔들었다. 7월11일 정식으로 중국내에서 개봉하면서 예매율 1위를 달렸고, 순익분기점을 가장 빨리넘긴 외국영화로써, 50일내에 영화표판매량은 2.75억 달러가 넘게 되었으며, 현재 중국내 타이타닉 다음의 흥행기록을 가지고 있는 영화로 자리잡고 있다[4].



▶▶ 그림 1

그림 2

미국 애니메이션의 흥행은 백년의 긴 역사를 가지고 있다, 그렇기 때문에 백년의 역사 속에 걸린 팬들도 수억 명에 달한다. 미국의 리메이크애니메이션은 어른들의 추억이다. 애니메이션의 리메이크는 그 애니메이션이 가지고 있는 수명 안에서 이루어진다, 또한 그 수명의 길고 짧음은 애니메이션의 영향력을 뜻한다. 미국은 애니메이션의 리메이크에 좀 더 수준 높은 스토리텔링을 첨가할 뿐 아니라 디지털미디어시대에 걸맞는 첨단기술을 포함시켜, 리메이크 후의 애니메이션에 강한 시각적 에너지를 부여한다.

V. 결론

해외의 리메이크애니메이션의 성공 사례 속에서 우리는 중국의 고전 애니메이션의 리메이크 성공 가능성을 발견 할 수 있다. 중국이 가지고 있는 감동적인 고전 애니메이션들은 모두 리메이크 가치가 있는 것 들이다.

또한 중국애니메이션 발전 현황에서 볼 수 있듯이, 중국이 창작애니메이션의 부족난을 겪고 있는 시점에 고전 애니메이션의 리메이크는 중국 특색이 있는 고전애니메이션을 발굴해 내는 동시에 새로운 기술과 예술적 요소를 가미하여 새로운 애니메이션 루트를 찾는 것이 중국 애니메이션 산업의 하나의 추구해야할 중요한 길인 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] Zhang Songlin, "Looking for the footprints of the art film nationalization" China film yearbook 1985, pp. 70
- [2] Guo Hong, "Chinese animation of spread condition of research" Doctoral Dissertation, pp. 44-45
- [3] Wikipedia. <http://zh.wikipedia.org/wiki/变形金刚>
- [4] Zhang Hong,Wang Qinqin "risk control in the high-budget film production—the anglyse of trans of transformers" Contemporary Cinema. In 2008, Vol. 12. pp.70