

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2024.10.5.585>

JCCT 2024-5-69

중국 전통 미학 관점에서의 캐릭터 분석 - <나타지마동강세>를 중심으로 -

Character Analysis from the Perspective of Traditional Chinese Aesthetics -Centered on "Nezha: Birth of the Demon Child"-

류병결*, 이태구**

Liu BingJie*, Lee TaeGu**

요약 최근 중국 애니메이션은 전통 문화 요소와 현대적 미적 감각이 융합된 캐릭터 디자인을 통해 내용과 형식의 조화뿐만 아니라 현실과 감정, 미학적 이상의 화합을 강조하고 있다. 우리는 이러한 현상이 중국 애니메이션 산업의 발전을 촉진하고 있음을 확인할 수 있었다. 특히, <나타지마동강세>는 전통 캐릭터 이미지를 현대적으로 재해석함으로써 독특한 예술적 방향을 보여주는 중요한 사례로 주목된다. 우리는 이 연구를 통해 중국 전통 미학의 이론적 근거를 바탕으로 <나타지마동강세>에 등장하는 주요 캐릭터들의 조형성, 연기 및 동작 요소의 특징을 심층적으로 분석하였다. 우리는 조형적 요소에서 중국 전통 의상, 토템, 회화 스타일이 어떻게 활용되었는지를 탐구하였고, 이러한 요소들이 캐릭터 디자인에 독특한 예술적 특성을 부여했음을 발견했다. 또한, 연기 및 동작 요소에서는 중국의 문화관습, 전통극, 전통무예 등이 캐릭터의 동작과 표현에 반영되었음을 확인하였다. 이를 통해 우리는 중국 애니메이션이 전통과 현대를 융합하여 새로운 예술적 가치를 창출하고 있으며, 이를 통해 글로벌 애니메이션 시장에서 차별화된 경쟁력을 확보하고 있음을 제시하고자 한다.

주요어 : 중국전통미학, 애니메이션, 조형, 캐릭터디자인, 나타지마동강세

Abstract Recent Chinese animations emphasize the harmony between content and form, as well as the fusion of reality, emotion, and aesthetic ideals, through character designs that blend traditional cultural elements with modern aesthetic sensibilities. We have observed that this fusion has significantly contributed to the development of the Chinese animation industry. In particular, "Nezha: Birth of the Demon Child" stands out as an important example, where traditional character images are reinterpreted in a modern way, showcasing a unique artistic direction. In this study, we have conducted an in-depth analysis of the major characters in "Nezha: Birth of the Demon Child", focusing on their form, acting, and movement elements based on the theoretical foundation of traditional Chinese aesthetics. We explored how traditional Chinese costumes, totems, and painting styles were utilized in the design of the characters' forms, and discovered that these elements imparted a distinctive artistic quality. Furthermore, we found that the acting and movement elements were influenced by Chinese cultural practices, traditional theater, and martial arts, enriching the characters' motions and expressions. Through this research, we aim to highlight how Chinese animation integrates tradition and modernity, creating new artistic value, and establishing a unique competitive edge in the global animation market.

Key words : Traditional Chinese Aesthetics, Animation, Appearance, Character Design, "Nezha: Birth of the Demon Child"

*정회원, 부산대학교 디자인학과 석사과정 (제1저자)

**정회원, 부산대학교 디자인학과 교수 (교신저자)

접수일: 2024년 6월 10일, 수정완료일: 2024년 7월 10일

게재확정일: 2024년 9월 1일

Received: June 10, 2024 / Revised: July 10, 2024

Accepted: September 1, 2024

**Corresponding Author: digiani@pusan.ac.kr

Dept. of Design, Pusan National Univ, Korea

I. 서론

최근 중국의 애니메이션은 문화적 특성과 전통미학의 영향을 받아 작품 스타일과 미학적 특징이 다양해졌다. 중국 애니메이션 영화는 전통 예술 요소인 회화, 벽화, 연화, 조각, 민속 공예 및 지역 오페라를 현대 예술 프레임에 통합하여 전통 예술 미학과 현대 기술을 융합하여 일련의 인기 애니메이션 영화를 창작하고 있다[1]. 최근 몇 년간 중국 애니메이션 시장은 점차 번영하며 흥행 기록을 경신하고 서서히 서구 애니메이션 시장의 독과점에서 벗어나고 있다[2].

2022년 중국 애니메이션 시장 규모는 2,858억 위안에 달해 전체 온라인 애니메이션 시장의 86.1%를 차지했다. 독특한 문화적 요소, 인기 IP의 재해석, 전통 이야기를 활용한 높은 품질의 전략 및 가족 친화적인 주제로 중국 애니메이션 산업은 꾸준히 성장할 것으로 예상되며, 2027년 시장 규모는 4억 2천만 달러에 이를 것으로 보인다[3].

애니메이션 영화는 시대적 함의를 나타내는 매체로서 그 영향력이 매우 중요하다. 디즈니를 비롯한 다국적 애니메이션 기업은 각 나라의 전통문화를 적극적으로 발굴하여 각국 문화 특색에 부합하는 다양한 작품을 선보이고 있다. 또한 우수한 캐릭터 디자인은 각 나라의 사회 집단에 대한 문화 전달과 국제적 영향력 강화의 중요성을 반영하고 있다.

본 논문은 중국 전통 미학 개념, 내용, 발전, 응용 등을 연구함으로써 애니메이션 캐릭터 디자인이 내포하고 있는 중국 전통 미학의 의미를 이해하고, 애니메이션 캐릭터 디자인에서의 민족적 특성이 반영된 조형적 표현 방식과 캐릭터의 연기 및 전통 무예를 응용한 동작의 분석을 목표로 한다.

애니메이션 캐릭터의 조형적 요소에서 캐릭터의 외관은 이야기의 연대 및 배경 신분 설정에 부합해야 하며, 시대 배경에 맞는 역사적 의상 요소를 선택하여 캐릭터가 위치한 사회적 환경과 문화적 배경을 알수 있어야 한다. 용이나 봉황과 같은 모양은 보통 궁전 구성원이나 존엄한 지위를 가진 사람으로, 전통적인 요소의 사용을 통해 캐릭터에 독특한 문화적 의미와 예술적 매력을 부여한다.

캐릭터의 연기 및 동작은 개성과 감정을 표현하는 중요한 수단 중 하나이며, 캐릭터의 심리 상태와 감정

변화를 전달할 뿐만 아니라 이야기 플롯을 발전시키고 캐릭터의 표현력을 강화할 수 있다.

향후 애니메이션 작품 창작에서 중국 전통 미학을 캐릭터 제작에 적용하여 중국 전통문화와 애니메이션 작품의 국제적인 영향력을 강화하는 초석이 되었으면 한다.

II. 연구 방법

본 연구는 중국 전통 미학에 기반한 캐릭터의 조형적 요소, 연기 및 전통무예를 응용한 동작 연출로 흥행에 성공한 애니메이션 영화 <나타자마동강세>에 등장하는 주요 캐릭터에 대한 분석을 하고자 한다.

<나타자마동강세>는 2019년 7월 26일에 청두 코코 카툰 영화사에서 개봉한 애니메이션 영화이며, 단 5일 만에 중국 애니메이션 영화의 흥행 기록을 깨고, 2019년 10월까지 중국 총 흥행 순위 2위를 차지하며 49.7억 위안의 흥행 성적을 거두었으며 중국 내에서 다수의 수상을 받았다. 감독 자오즈는 화서의과대학을 졸업한 후 의학을 포기하고 애니메이션 산업에 종사하였으며, 2015년에는 <대성귀래>의 성공으로 중국 애니메이션 시장을 부흥시켰다.

이 영화의 캐릭터 디자인은 과거의 전통적인 캐릭터 모습을 깨고, 전통적인 민족적 내용을 현대적인 사고와 아름답게 조화시켜 새로운 시대의 예술적 방향을 제시했다. 각 캐릭터는 조형, 연기 및 동작 등에서 전통문화 요소와 미학적 디자인을 다양하게 계승하여 독특한 예술 효과를 나타내고 있다.

본 연구는 두 가지의 방법으로 진행한다. 첫 번째는 중국 전통 미학의 개념과 특성을 기반으로 중국 전통 미학의 조형성, 연기 및 동작 등의 요소를 이론적 배경에서 각각 고찰한다. 두 번째는 <나타자마동강세>에 등장하는 나타, 오병, 신공표, 태을진인 네 명의 주요 캐릭터 디자인에 나타난 조형, 연기 및 동작 요소의 특징을 분석하여, 중국 전통 미학적 시각에서 캐릭터 디자인을 종합적으로 정리하고자 한다.

III. 이론고찰

1. 중국 전통 미학의 조형 요소 특징

조형은 시대의 변천과 사회·문화의 영향을 반영한 심미성과 사회상의 변화, 작가의 예술적 사상이 조형성

을 통해 표출되었다[4]. 이미지에서 메시지 전달의 역할과 특히 애니메이션에서 주제의 전달 혹은 흐름을 가름하게 하는 캐릭터의 조형성은 매우 중요하다[5]. 조형언어는 애니메이션 제작에서 '형상적' 특징으로 존재하며, 중국 전통 미학의 조형 예술은 전통적인 주제나 스타일의 애니메이션 제작을 실현하는 데 실질적인 의미를 제공한다. 조형적 요소는 민족성을 반영한 감정과 내용을 표현할 수 있는 시각적 요소로, 중국 전통 문화를 전파하는 매체일 뿐만 아니라 애니메이션 예술 스타일을 표현하는 원천이다. 중국 전통 의상 디자인은 오랜 역사를 가지며 풍부한 역사적 문화적 함의를 함축하고 있다. 한 시대의 의상은 해당 시대의 배경과 사람들의 생활 상태를 대표하는 문화 상징으로서, 특히 형식적 스타일 측면에서는 특정 시대의 장식적 상징이다.

다양한 시대의 전체 디자인 관점에서 볼 때, 중국 전통 의복은 전체적인 균형과 조화에 중점을 두었다. 남성성은 주로 "포상(袍衫)"을 입었으며, 여성성은 주로 "유군(襦裙)"을 입었다. 각 시대의 특징에 따라 남녀의 머리에는 다른 "관" 또는 "머리 장식"을 쓸 수 있다. 디자인 측면에서는 긴 소매와 "표일(飄逸)" 한 특징을 갖추고 있으며, 부드러운 라인과 비례 조화를 추구하여 착용자의 장중하고 우아한 이미지를 부각시킨다. 중국 한복(漢服)의 예술적 미감의 특징들은 도가의 '유(遊)'로 개괄되는 '표일(飄逸)'의 미학 범주와 연결되며, 동일한 미학적 추구하고 예술적 경지를 지향하는 문화예술 작품에도 적용 가능한 지표가 될 것으로 보인다[6].

2. 중국 전통 미학의 연기 및 동작 요소 특징

중국 전통 미학은 캐릭터 특성을 형성하는 데 중국 전통극 문화 예술에서 찾을 수 있다. 중국 전통극은 주로 민간 노래, 춤, 서본극 세 가지 다른 예술 형식을 결합한 것이다. 이것은 원시 노래와 춤에서 기원하며, 역사적으로 오랜 역사를 가진 종합 무대 예술 스타일이다.

캐릭터 특성은 캐릭터 동작에 의존하며, 중국 전통 연극은 배우의 춤, 대사, 무술 등 다양한 형식을 통해 미학을 표현한다. 전통 연극, 특히 경극과 같은 대표적인 연극 예술에서 배우는 "창(唱)·대사·연기·무술" 등 다양한 기본기와 "손, 눈, 몸, 법, 걸음" 다섯 가지 연기 기법을 융합하여 사용한다[7].

다섯 가지 연기 기법 중에서 "손"은 배우의 손의 변화나 손짓의 상징적 의미를 통해 캐릭터의 감정이나 내

면 세계의 감정을 전달한다. "눈"은 마음의 창문으로, 배우는 눈빛의 변화를 통해 캐릭터의 기쁨, 분노, 슬픔 등의 감정을 표현하여 캐릭터의 표현력을 높인다. "몸"은 시각 감각에 가장 크게 나타나는 표현 형태 중 하나로, 배우는 몸의 자세와 체형을 통해 캐릭터의 신분을 나타내며, 가장 직관적인 형태로 내용을 전달한다. "법"은 배우의 연기 기술과 능력으로, 미학 예술을 표현하는 핵심 요소이다. "걸음"은 "태보"로, "팔자 걸음(八字步)", "마걸음(馬步)", "작은 걸음(小碎步)", "덩자 걸음(丁字步)" 등 다양한 형식의 기술을 통해 공연의 분위기를 전달한다. 우수한 영화 및 드라마 작품은 중국 전통 연극에서 영감을 받아 미학 가치를 갖춘 많은 고전적인 캐릭터를 창조한다.

IV. 연구결과

<나타지마동강세>는 자오즈 감독이 소유한 청두 코코 카툰에서 제작한 애니메이션 영화로 2019년 7월 26일에 개봉하였다. 주인공 '나타'가 "악으로 태어났지만" "천하를 거스르며" 운명과 싸우는 성장 이야기를 다룬다. <나타지마동강세>의 이야기 배경은 중국의 상조 시대로 설정되어 있다. 천지 영기가 "혼원주"를 낳았고, 원시천존은 혼원주를 "마환"과 "영주(靈株)"로 나누었다. 본래 "영주"이어야 했던 나타는 태을진인의 실수로 "마환"으로 태어나 삼 년 후 천뢰에 파괴될 운명을 안게 된다. "영주"로 태어난 오병은 가문의 희망을 짊어진다. 사람들의 오해, 다가오는 천뢰, 그리고 오병의 배신에 직면한 나타는 결국 자신을 돌파하고 하늘이 정해준 운명에 저항하는 데 성공한다.

1. <나타지마동강세> 캐릭터의 조형적 요소 분석

<나타지마동강세>의 캐릭터 디자인은 혁신적이며 각 캐릭터의 형상 디자인은 전통적인 캐릭터의 편견을 깨고 현대 사회 가치관에 부합하는 재구성을 하였다. 나타는 이전의 용감하고 선량한 이미지를 벗어났으며, 오병은 더 이상 악당으로 나오지 않았으며, 태을진인은 선풍도플의 모습에서 비만 체형과 게으른 성격의 모습으로 변했고, 각 캐릭터의 형상화는 캐릭터가 원래의 평면적 특성에서 벗어나 "등근 인물"이 되도록 만들었다.

표 1에 보인 바와 같이 주인공인 나타는 얼굴 형상 디자인에서 예전의 잘생기고 착한 영웅 이미지를 완전

히 바꿨다. 머리 모양 디자인에서는 여전히 전통적인 연화 모습의 두 개의 머리꼬리를 유지하지만, 얼굴 특징을 형성하는 것은 나타의 반항적이고 자유분방한 성격을 더욱 부각시켰다. 나타의 보통 상태의 모습은 아이의 체형을 유지하고, 이마에는 불의 상징인 토템 표지가 있으며, 눈 주위에는 짙은 어두운 다크써클(黑眼圈)과 큰 입안에는 뾰족한 이빨이 디자인되었다. 아이의 둥글고 풍만한 뺨과 얼굴의 날카로운 요소가 충돌하여 귀여움 속에 캐릭터 성격의 폭력과 반항이 함축되어 나타의 "마환" 환생의 신분을 암시한다. 나타의 의상 조형은 연꽃 패턴이 있는 가디건을 입고 있다. "연꽃"은 중국의 전통적인 상징적 식물로서, 불교 문화에서는 생명의 연속성과 자비로움을 상징한다. 북송(北宋) 시대의 주둔이(周敦頤)는 <애련설(愛蓮說)>에서 "나는 연꽃만을 사랑하는데, 진흙에서 나왔으나 더럽혀지지 않고, 맑은 물결에 씻겼으나 오염하지 않다.(予獨愛蓮之出淤泥而不染, 濯清漣而不妖)[8]."라고 말하면서 연꽃은 고귀한 품성을 나타낸다. 따라서 의상에 있는 연꽃은 나타의 희생이 죽음이 아니라 생명의 주기이며, 끊임없이 생명이 이어지는 것을 상징한다. 나타는 "마환"에 환생이지만 여전히 순수하고 고귀한 성품을 가질 수 있으며, 이는 나타의 불요불굴의 반항 정신과 자아추구의 운명과 결부된다. 나타의 하의는 불꽃 모양의 니커보커스(knickerbockers)로, 이 불꽃 모양은 나타의 이마에 있는 무늬와 일치할 뿐만 아니라 나타가 가진 능력의 속성과 그의 격렬한 성격을 나타낸다. 변신한 나타는 어린 소년의 체형을 가지고 있으며, 신체는 날씬하고 머리카락이 거칠게 솟아 있다. 의상은 여전히 아동체형의 나타의 의상 스타일을 유지하지만, 디자인적으로는 더 "마환"인 특성을 가지고 있으며, 얼굴에는 붉은 불꽃무늬가 덮여 있고, 반쯤 발가벗은 상체가 캐릭터의 위압적이고 위험한 분위기를 강조한다. 형태의 변화는 전통적인 나타의 변신 설정을 따르는 것뿐만 아니라 캐릭터가 희망에서 절망으로의 심리적 변화 과정을 암시한다.

표 1. 나타의 조형적요소 분석
Table 1. Analysis of the design elements of "Ne zha"



표 2에 보인 바와 같이 오병은 "영주"의 환생으로 "선"의 품질을 가지고 있기 때문에 캐릭터 디자인에서는 책 속의 험상궂은 모습과 완전히 구별된다. 인물 형상은 풍채가 늙은 소년으로 설정되어 있으며, 얼굴의 피부는 세밀하고, 길고 곧은 매끄러운 머리카락을 가지고 있으며, 높고 날렵한 코와 잘생긴 얼굴 형태를 갖추고 있다. 또한 눈썹의 가운데에는 나타와는 반대되는 그래픽 무늬가 있고, 머리 꼭대기에는 용의 뿔이 있으며, 가느다란 눈썹과 단호한 눈빛은 캐릭터의 준수한 모습을 더욱 강조한다. 오병의 전체 의상은 중국 고대의 "포복(袍服)" 모양을 채용했으며, 겉옷은 용족들이 그들의 몸에서 가장 단단한 비늘로 만든 "만룡갑(萬龍甲)"이고, 용무늬가 수놓인 긴 옷을 입고 있다. 용무늬는 중국 고대에서는 황실 귀족만 사용할 수 있었으며, 용무늬의 디자인은 오병의 원형이 용이라는 것을 나타내며, 동시에 그의 고귀한 신분을 암시한다. 긴 옷은 부드럽고 우아한 느낌을 가지고 있으며, 캐릭터의 움직임에 따라 부는데, 이러한 디자인은 중국 전통의 "우아함"과 "단정함"에 부합하며, 캐릭터의 성격과 설정에 부합하면서도 영화 속 오병이 강력한 마력을 가지고 있고 타인을 돕는 장중한 청년임을 암시한다.

표 2. 오병의 조형적요소 분석
Table 2. Analysis of the design elements of "Ao bing"

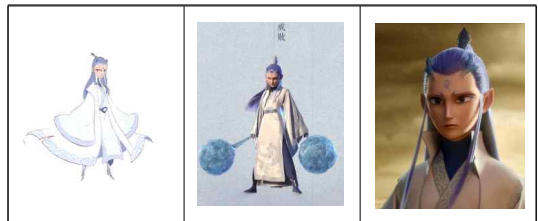


표 3에 보인 바와 같이 태을진인은 코미디 분위기를 조성하는 역할을 맡았기 때문에 캐릭터 설정에서 우스꽝스럽게 보인다. 신선으로서 중국인의 미적 상상과는 사뭇 다르다. 얼굴은 두툼하고 귀가 크며, 끝이 올라가는 눈썹, 팔자수염, 납작한 코, 윤기가 도는 웃음과 함께 똥똥하고 둥근 몸매, 노출된 배, 짧은 다리 등의 외모 특징은 모두 캐릭터의 "우스꽝스러움"을 나타낸다. 캐릭터 성격적으로 영화 속 태을진인은 술을 마시고 일을 그르치고 다투지 않고 쾌활함을 추구한다. 이러한 캐릭터의 외모 디자인은 캐릭터의 즐거움을 추구하는 성격과 게임과 낙천적인 특성을 보여준다. 의상 디자

인의 상의는 뱃살이 드러나는 가디건 하나만 입고 있으며, 이는 캐릭터에 구애받지 않고 털털한 성격을 암시한다. 하의와 신발은 도가의 "연공복" 모습으로, 캐릭터가 수행자임을 나타낸다.

표 3. 태을진인의 조형적요소 분석
 Table 3. Analysis of the design elements of "Tayi zhenren"

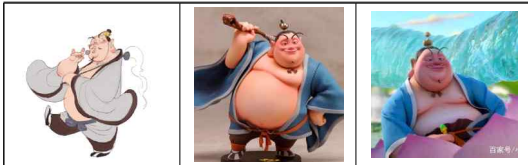
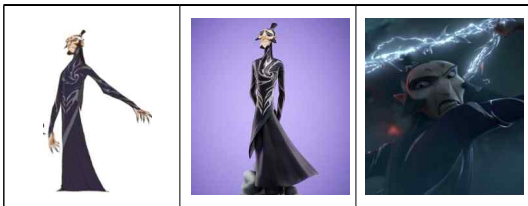


표 4에 보인 바와 같이 신공표의 캐릭터 디자인은 표범을 원형 모델로 삼아 표범의 머리가 작고 둥근 특징을 강화했다. 뺨 아래쪽의 얼굴 형태를 길게 늘려서 실제 표범의 코 형태를 모방하고, 입술을 감추는 디자인을 채택하여 캐릭터의 야수적 특성을 강조하고 그의 날카로운 외관 효과를 강화했다. 얼굴선들을 간단한 기하학적 형태로 추상화하여 눈, 입, 코 등을 강조함으로써 표범의 특징을 부각시키고 동물의 의인화 디자인을 완성했다. 신공표의 손톱 디자인은 현실의 고양이과 동물의 날카로운 손톱 특성을 차용하여 구부러지고 날카로운 모양으로 디자인되었으며, 길고 가느다란 몸과 목을 갖추어 표범의 민첩한 동작과 탄탄한 체형을 부각시켰다. 동시에 의상 디자인은 캐릭터의 몸을 단단히 감싸며, 의상의 패턴은 표범의 얼룩을 반영하여 캐릭터의 민첩성과 동물적 특성을 더욱 부각시킨다.

표 4. 신공표의 조형적요소 분석
 Table 4. Analysis of the design elements of "Shen gongbao"



2. <나타지마동강세> 캐릭터의 연기 및 동작 요소 분석
 애니메이션 캐릭터의 연기는 연극이나 영화 분야에서와 마찬가지로 성공적인 스토리텔링을 위한 가장 중요한 미학적 구성요소라고 할 수 있으며, 애니메이션 스토리텔링에서의 풍요로운 의미작용을 가능하게 하는 본질적인 요소라고 할 수 있다[9]. <나타지마동강세>

캐릭터의 다면적인 성격을 강화하여 보다 풍부하고 입체적인 캐릭터를 디자인하기 위해 유연한 개성적 연기를 채택했다. 또한, 이 영화는 전통적인 요소를 캐릭터 연기에 융합하여 관객에게 전통 문화에 대한 인식 경험을 제공하고 영화의 문화적 함의를 풍부하게 했다.

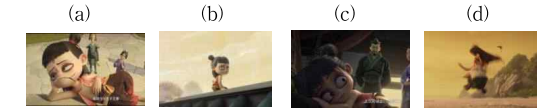


그림 1. 나타의 연기 및 동작 요소 분석
 Figure 1. Analysis of "Ne zha" acting elements

그림 1(a)에서 나타는 외출을 제한당해 지루하게 지붕 위에 누워 있었는데, 어머니가 나타에게 함께 제기 차기에 초대하자, 나타의 표정은 순간적으로 기쁨으로 변한다.

그림 1(b)에서 어머니와 동행할 수 없을 때, 나타는 무관심한 태도를 보이지만 어머니의 등 뒷모습을 바라보며 슬픈 표정을 드러낸다.

그림 1(c)에서 부모에게 등을 돌리고 관심 없는 척 하지만 오해가 해소되었다는 소식을 듣자 즉시 침대에서 뛰어올라 신이 나서 춤을 춘다.

이러한 신체 언어와 역할의 표정은 나타의 숨겨진 감정을 강조한다. 그는 관심 없는 척하지만 본질적으로 활기찬 장난꾸러기이며, 인정을 받고 사랑받고 싶어 하는 아이이다. 이러한 연기는 캐릭터에 더 다채로운 특성을 부여한다.

그림 1(d)에서, 나타와 오병이 제기를 차는 장면에서 중국 전통 무술 동작의 경공, 다리기술, 그리고 몸체기술과 같은 전통 무술 기법이 사용되었다. 나타의 동작 디자인은 중국 무술의 부드러움, 힘, 유연성, 속도감을 충분히 보여주었으며, 또한 단단함과 몸의 조화를 강조했다. 이러한 동작 디자인은 캐릭터의 민첩하고 뛰어난 기술을 갖춘 이미지를 형성하는 데 그치지 않고 중국 전통 무술의 독특한 매력과 미학적 가치를 보여준다.



그림 2. 오병의 연기 및 동작 요소 분석
 Figure 2. Analysis of "Ao bing" acting elements

오병은 매너 있고 행동이 우아한 소년으로 설정되었기 때문에 역할 연기에서 중국 전통 유교의 예술과 행동을 보여주며, '원형 인물'의 특징을 나타낸다.

그림 2(a)에서 아버지에게 "음례(揖禮)"를 하는 예법을 통해 중국 전통 예법 사상을 전달하며, 캐릭터에 더 많은 문화적 함의를 부여한다.

그림 2(b)에서 "케배(무릎을 꿇고 절함)"는 중국 고대의 예법으로, 그가 스승에 대한 존경과 겸손을 보여주는 것뿐만 아니라 캐릭터 간의 관계와 지위를 암시한다.

그림 2(c)에서 내면적인 갈등과 고민에서 단호한 결심으로의 심리적 변화를 통해 오병의 내적 갈등과 결단에 대한 심층적인 이해를 제공하여 캐릭터의 운명에 대한 관심과 감정적 공감을 깊게 한다.

중국 무술은 독특한 문화적 특성을 지닌 스포츠로, 국제적으로 많은 사람들에게 사랑받고 참여되고 있다. 그 중 태극권은 국가의 지원 아래 비물질 문화유산으로 관리되며, 중국 문화를 대표하는 중요한 전통 문화 자산으로 간주된다[10].

그림 2(d)에서 예서 중국 전통 무술인 '태극권'의 격투기법을 사용하여 나타와 전투를 벌인다. 장면 속 전투 동작은 정성스럽게 설계되었으며, 태극권의 요구사항을 충족시키면서도 화면의 아름다움과 캐릭터의 신체적 리듬을 나타내어 태극권의 독특한 전투 철학을 보여준다.



그림 3. 태을진인의 연기 및 동작 요소 분석
Figure 3. Analysis of "Taiyi zhenren" acting elements

다른 캐릭터와 비교했을 때, 태을진인은 연기에서 더 많은 엔터테인먼트적인 성향을 보인다. 그는 작품에서 웃음 포인트 중 하나로, 중국 애니메이션에서 일반적으로 가지고 있는 세련미를 제거했다. 캐릭터의 일부 동작과 손 모양 퍼포먼스는 전통 문화적 요소의 흔적을 나타낸다.

그림 3(a)에서 태을진인의 "단파 예(單掌禮)"의 예의 방식은 불교에서 비롯되었으며, 만나면서 한 손을 가슴 앞에 세우는 것으로 존경을 표시하는 간단한 인사 방식이다.

그림 3(b)에서 가는 눈에 눈썹을 치켜 올리고 웃는 입과 입가에 흐르는 술 등으로 나타나는 만족스러운 표정은 태을진인이 술을 좋아하며 어리석은 캐릭터의 이미지를 관객에게 보여준다. 이것은 관객이 예전에 신들에 대해 가진 고정된 인식을 뒤엎고 캐릭터와 관객 사이의 거리를 좁히는데 기여한다.

그림 3(c)에서 도가의 무기인 '총채'는 세속적인 것을 제거하고 초월적인 존재로 변모하는 상징이다. "총채"는 도가 특유의 기묘한 병기로, 그 연습 스타일은 독특하며, 기술적으로 뚜렷하며, 부드럽고 딱딱한 것을 모두 사용한다. 그 춤사위는 자유롭고 우아하며, 빠르게 움직이고 점프하며, 유연하고 다양하다. 동작은 쪼개기, 엮히기, 당기기, 흔들기, 쓸기 등이 주를 이루며, 칼, 검, 채찍, 다트 등의 특징을 결합하고 있다. 태을진인은 전투 중에 자연스러운 유연함과 끊임없는 운동 미감과 특징을 드러내며 과장된 신체 유연성과 체격을 통해 일정한 코미디 효과를 표현했다. 이는 태을진인의 극적인 성격을 강조하는 데 그치지 않고, 캐릭터를 더욱 생동감 있고 활기차게 만들어 영화에 재미와 오락성을 더했다.



그림 4. 신공표의 연기 및 동작 요소 분석
Figure 4. Analysis of "Shen gongbao" acting elements

영화 속 신공표의 역할은 교활하고 사악한 분위기를 전달한다.

그림 4(a)에서 신공표가 영주를 훔쳐 용왕에게 바치는 장면에서, 캐릭터의 눈썹을 치켜 올리고, 날카로운 시선을 띠며, 입을 비틀며, 차가운 웃음으로 악역의 정체성과 사악한 특성을 드러냈다. 신공표의 캐릭터 설정은 내적인 모순을 풍부하게 보여준다. 외적인 이미지는 무자비하고 사악해 보이지만, 그는 말을 더듬는 장애를 가지고 있다. 이러한 어두운 분위기는 캐릭터의 말 더듬음과 함께 코미디 효과를 더해 영화에 드라마틱한 특색을 더했다.

그림 4(b)에서 오병과의 대화 중 분노에 휩싸인 신공표의 얼굴은 명백히 변형되어 인간의 얼굴에서 짐승의 얼굴로 변한다. 눈은 크게 뜨고, 이빨을 드러내며, 이마는 주름진 이러한 표정들은 캐릭터의 내적 불만과 분노를 강조하며, 신공표의 감정을 더 복잡하게 나타내며,

캐릭터의 입체적인 인물 이미지를 완성시켰다.

그림 4(c)에서 신공표는 중국 전통 무술 기술의 우아한 자세로 몸체의 속도를 느리게, 유연하게, 그리고 빠르게 제어함으로써 전통 무술의 신체적 리듬과 아름다움을 보여주었다. 그의 표현 방식은 출발과 전환, 나선, 감싸기, 회전 등 다양한 동작 구조를 채용하여 내재적인 힘과 외부적인 유연성의 결합을 강조하며 전통 무술 문화의 독특한 기예 특성을 나타냈다.

V. 논 의

본 논문은 중국 전통 미학적 시각에서 애니메이션 영화 <나타지마동강세>의 캐릭터 디자인을 심층적으로 분석하였다. 캐릭터의 조형, 연기 및 동작 요소를 탐구함으로써 캐릭터 디자인이 전통적인 구축을 깨고 전통적인 민족적 취향과 현대적인 아름다움을 능숙하게 융합하여 독특한 예술적 효과를 내는 것을 발견하였다. 이러한 혁신적인 캐릭터 디자인 방식은 새로운 시대의 예술적 추구를 반영하며 중국의 애니메이션 작품에 새로운 활력과 함의를 부여한다.

캐릭터의 조형은 캐릭터 이미지를 형성하는 데 있어 중요한 요소 중 하나이며, 중국 전통 요소인 의상, 토벵, 전통 회화 스타일을 활용하여 캐릭터에 독특한 문화적 내포와 예술적 매력을 볼 수 있었다. 먼저 캐릭터 의상은 주로 역사적 배경에 부합하고 캐릭터가 속한 사회적 및 문화적 환경을 나타내는 디자인이 선택되었다. 둘째로, 용, 봉황, 꽃, 새 등의 중국 전통 토벵 요소는 주로 캐릭터 디자인에 적용되어 캐릭터의 신분, 지위 및 성격 특징을 상징하였으며, 전통 회화의 "사의성(寫意性)" 기법을 통해 캐릭터 외관을 묘사하여 독특한 예술 스타일을 드러내고 있었다. <나타지마동강세>에서 각 캐릭터의 전체적인 조형 디자인은 전통적인 요소와 현대적인 미적 및 가치 지향을 통합하여 새로운 시각적 효과와 예술적 특징을 잘 반영하고 있음을 알 수 있었다.

캐릭터의 연기 및 동작 요소에서 캐릭터의 연기는 캐릭터의 심리 상태와 감정 변화를 전달하고 있으며, 동작에서는 과장된 제스처, 우아한 자세, 정교한 보행 등 전통적인 아름다움을 강조하여 캐릭터의 매력을 증가시키고 있음을 알 수 있었다. <나타지마동강세>에서는 중국 전통극 동작, 중국 전통 무예 자세, 중국 전통 문화 습관에서 의미 있는 자세 등을 활용하여 캐릭터를

연기했다. 이러한 전통적인 동작은 캐릭터에 독특한 예술적 특성을 부여하는 동시에 중국 전통문화의 매력과 독특성을 전달하여 애니메이션 작품에 깊은 예술적 가치와 문화적 함의를 더 해주고 있었다.

본 논문은 중국 전통 미학을 핵심으로 하여 애니메이션 캐릭터 디자인을 심층적으로 탐구하여, 중국 전통 문화 요소를 애니메이션 창작에 적용하는 중요성과 필요성을 재강조했지만, 다양한 문화적 배경 및 스타일의 캐릭터 분석에 어느 정도의 한계가 있다. 향후 지속적으로 연구할 계획이다.

VI. 결 론

본 논문을 통해 중국 전통 미학적 시각에서 애니메이션 영화 <나타지마동강세>의 캐릭터 디자인을 분석하며, 전통과 현대의 미적 융합이 캐릭터 조형과 연기, 동작에 어떻게 반영되었는지를 탐구하였다. 캐릭터의 의상, 토벵, 전통 회화 스타일 등 전통적 요소가 독특한 문화적 내포와 예술적 매력을 제공함을 발견하였으며, 전통극과 무예 동작이 캐릭터의 감정과 심리 상태를 효과적으로 표현한다는 점도 확인하였다. 이 연구는 중국 애니메이션이 전통 문화와 현대 미학의 조화를 통해 예술적 깊이와 새로운 활력을 얻는 데 기여하고 있음을 보여주며, 향후 애니메이션 창작과 연구에 중요한 참고 자료가 될 수 있기를 기대한다.

References

- [1] Yijun and HyunSeok Lee, "Characteristics of Postmodernity in Chinese Animation Films", *International Journal of Internet, Broadcasting and Communication(IJIBC)*, Vol. 16, No. 1, pp. 297-306, 2024.
- [2] Lu Dan and Ahn Hye-shin, "Research on character Design of Animation Based on Traditional Culture in China", *The Korea Society of Craft*, Vol. 21, No. 4, pp. 385-398, 2018.
- [3] Lim Seongwoo, Shin Soeun, Lee Youngpyo, Yoo Chanhee and Lee Hyerin, "2023 Foreign Contents Market Analysis", *Korea Creative Content Agency*, pp. 257-263, March 2024.
- [4] Choi Yun-Seon, "Historical change in the formativeness of characters in Korean

- animation", Doctorat thesis, Hongik University, p. 47, 2010.
- [5] Kim Hye Sung and Sung Re-A, "A Study on Formative Elements in 3D Animation Character –Focusing on <Frozen> Characters' Visual Recognition Elements of Form through Elements of Form and Formation Method of Form", Korean Society of Cartoon and Animation Studies, Vol. 0, No. 36, pp. 45-74, 2014.
- [6] Gong Hae-jeong and Moon Hyun-sun, "An Analysis on the Concept of Chinese Traditional Aesthetics in Contemporary Popular Culture–'Yi-xiang(意象)' and 'Yi-jing(意境)' of 'Piao-yi(飘逸)' in Chinese 3D Animation <White Snake (白蛇: 緣起)>", The Journal Of Chinese Language & Literature, Vol. 0, No. 68, pp. 83-112, 2019. DOI:10.22786/chll.2019..68.004
- [7] Xu Hai-long, "From Theater to Field: The Evolution of the Modern Drama Medium Ideas", Hundred Schools in Arts, vol. 38, no. 4, pp. 84-89, 2022. DOI:CNKI:SUN:YSBJ.0.2022-04-012.
- [8] Zhou Dunyi (Northern Song Dynasty), "Language Arts · Seventh Grade · Second Semester", People's Education Press(PEP), p. 101, 2024.
- [9] Oh Dong-il, "A Study on the Essence and Aesthetic Differentiation of the Animation Character Acting". The Korean Journal of animation, Vol. 15, No. 4, pp. 243-271, 2019. DOI:10.51467/ASKO.2019.12.15.4.243
- [10] Haoyu Tan and Sunmun Park, "The impact of Wushu Image on Self-Congruity and Loyalty of Chinese College Students." International Journal of Advanced Culture Technology(IJACT), Vol. 12, No. 2, pp. 438-447, 2024.