

중국 애니메이션과 모범극의 상관관계 연구 - 문화대혁명 시기의 미학 원칙을 중심으로

- I. 서론
- II. 중국 문화대혁명 시기의 애니메이션 작품 소개
- III. 중국 애니메이션과 모범극의 상관관계
 - 1. 캐릭터의 유사성 및 그 미학 원칙
 - 2. 장면 연출의 유사성 및 그 미학 원칙
- IV. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

공덕외

초 록

중국 애니메이션의 역사에서 문화대혁명은 초기 애니메이션의 발전을 저해하고 이후 중국 애니메이션의 성장이 저조해지는 데 원인을 제공한 계기로서 부정적으로 평가된다. 따라서 이 시기 애니메이션 작품들은 학술 연구의 대상으로 분석되거나 연구되는 일이 거의 없이 일률적으로 평가절하되었다. 그러나 모든 문화예술의 창작은 특정한 역사적 조건 속에서 발전하며 그 나름의 미학적 성과를 지닌다. 본고는 문화대혁명 시기의 문화예술 창작을 주도했던 미학 원칙들을 고찰하고 해당 시기의 중국 애니메이션이 거둔 성과를 객관적인 관점에서 파악하려는 데 일차적인 목적을 둔다.

문화대혁명은 무산계급의 문화를 부각시킨다는 마오쩌둥의 사회주의 이데올로기에 따라 이전 시기까지의 문화예술을 지양하고 새로운 계급 문화를 창조하는 데 목적을 두었다. 따라서 이 시기의 문화예술 창작은 우리가 일반적으로 수용하는 미학 원칙과 어긋나는 부분이 많으며 비문자적이고 반엘리트적인 특성을 지닌다. 모범극은 문화대혁명 시기 문화예술의 미학 원칙을 모범적으로 구현한 창작물로 손꼽히며 문화대혁명 시기의 중국 애니메이션이 지향했던 미학 원칙들을 이해하는 데 참조가 된다. 본고는 삼돌출(三突出), 홍광량(紅光量), 고대전(高大全)이라는 문화대혁명 시기의 미학 원칙이 구체적인 작품 속에서 어떻게 반영되고 있는지, 문화대혁명 시기 애니메이션은 이러한 미학 원칙을 어떻게 수용하고 나름의 방식으로 적응했는지 확인하기 위해 모범극과 문화대혁명 시기 중국 애니메이션의 상관관계에 대해 비교 연구하는 데 중점을 두었다. 먼저 모범극과 중국 애니메이션의 유사성을 중심으로 문화대혁명 시기의 미학 원칙이 작품 속에서 어떻게 구현되고 있는지 분석한 뒤, 분석 내용에 따라 이러한 미학 원칙이 중국 애니메이션의 창작에 끼친 긍정적인 영향과 부정적인 영향을 종합적으로 서술하였다. 구체적인 분석과 비교 고찰 과정에서는 크게 캐릭터와 장면 연출의 두 가지 측면에서 접근을 시도하였다.

캐릭터의 측면에서 문화대혁명 시기의 중국 애니메이션은 어린 소년, 소녀를 주인공으로 내세워 바랑직함 공농병(工農兵) 형상을 부각시키기 위해 붉은 입술과 홍조를 띤 빵을 강조해 건강함을 강조하고, 매끈한 질감과 정교한 터치로 반짝이는 느낌을 강조하며, 깔끔하고 선명한 색채로 빛나는 색감을 강조하는 '홍광량'의 원칙을 구현하는 데 치중하였음을 확인할 수 있었다.

장면 연출의 측면에서 문화대혁명 시기의 애니메이션은 소수의 안타고니스트에 비해 다수의 프로타고니스트를 강조하고, 다수의 프로타고니스트 가운데서도 뛰어난 영웅 인물들을 강조하며, 또 뛰어난 영웅 인물들 가운데서도 주요한 영웅 인물을 강조하는 '삼돌출'의 단계별 연출 방식을 사용하였다. 또한 영웅 인물은 일반적으로 로우앵글로 찍음으로써 높고 크고 완벽한 모습으로 연출해 '고대전'의 미학 원칙을 충실히 구현하고자 하였다.

주제어: 문화대혁명 미학 원칙, 홍광량, 삼돌출, 고대전, 중국 애니메이션

I. 서론

오늘날 대부분의 젊은 애니메이션 관객들은 현재 중국 애니메이션 작품의 질적 수준에 불만을 품고 의문을 제기한다. 시나리오와 캐릭터 설정, 컬러의 배합 등 거의 모든 분야에 걸쳐 중국 애니메이션의 미학적 기준에 대한 비평이 제기되고 있는 것이다. 중국 애니메이션 가운데는 진정한 걸작이 존재하지 않는가? 전 세계 애니메이션의 발전에 영향을 줄 만한 중국 애니메이션 작품은 더 이상 나타나지 않을 것인가? 오늘날 중국 애니메이션은 어째서 이런 상황에 이르렀는가? 본고는 이러한 의문들에 답하기 위해, 중국 애니메이션의 발전에 가장 큰 장애로 일컬어지는 문화대혁명의 미학 원칙으로 되돌아가 보고자 한다.

애니메이션의 역사를 살펴보면, 중국 애니메이션 가운데도 우수한 작품들이 적지 않았으며, 그 작품들은 더욱이 중국 애니메이션만의 고유한 특색을 지니고 있었다. 그러나 중국 애니메이션이 역사적으로 가장 찬란한 성공을 거두었을 때, 문화대혁명(이하 ‘문혁’)은 중국 애니메이션의 성장 과정에서 그 가능성을 말살하고 말았다. 일반적으로 이 문제는 정치적인 관점에서 다루어졌으며, 문예 창작의 관점에서는 미학적인 고찰 없이 부정적인 일면만이 강조되는 경향이 있다. 그러나 문혁 시기의 미학 원칙은 중국 애니메이션의 발전에 부정적인 영향을 끼쳤을 뿐 아니라, 다른 국가의 애니메이션과 완전히 구별되는 중국적인 특색을 형성하는 등 무시할 수 없는 긍정적인 영향도 끼쳤다. 따라서 본고는 문혁의 미학 원칙이 중국 애니메이션에 끼친 영향을 보다 객관적으로 파악하고자, 문혁 시기 문예를 대표하는 모범극과 동시대의 중국 애니메이션 사이의 상관관계를 파악하고 그 미학적 유사성을 분석하는 데 중점을 둘 것이다.

중국 애니메이션 발전에 끼친 문혁의 부정적인 영향은 상당히 널리 알려진 사실이다.¹⁾ 1968년 12월 22일자 『인민일보』에

1) 김진영·김재웅, 「중국애니메이션에 나타난 민족문화예술성 연구」, 『만화애니메이션연구』 17, 2009., pp.88-89.

“지식청년들은 농촌의 중농 이하 빈농들에게 재교육을 받아야 한다. 이는 꼭 필요한 일이다” 라는 마오쩌둥의 지시가 실린 뒤, 대규모의 ‘상산하향(上山下鄉)’ 운동이 시작되었고 도시의 지식청년 대부분은 농촌으로 가서 노동 교육을 받게 되었다. 이는 당시 애니메이션 전문 인력들로부터 창작의 자유와 권리를 빼앗아간 일대 사건이었다. 그들이 창작 활동에 참여할 기회를 얻어 애니메이션 창작에 모든 열정을 쏟고자 했더라도 거의 기회가 주어지지 않았던 것이다. 간혹 기회를 얻게 되었어도 마음대로 개인의 자유로운 예술성을 발휘할 수는 없었다. ‘홍광량(紅光亮)’, ‘삼돌출(三突出)’, ‘고대전(高大全)’ 등 모범극(樣板戲)이라는 전형으로 구체화된 문혁의 미학 원칙에 따라야 했기 때문이다. 이처럼 가혹한 조건 아래서 이루어진 창작은 물론 불가피한 결함을 지닌다. 그러나 오늘날의 관점에서 이 시기의 창작 활동 및 그 작품들이 지니는 나름의 가치를 공정하게 평가할 필요가 있다. 문혁 시기의 문예 창작이 비록 정치 선전의 도구로서 도식화되었으나, 이처럼 도식적인 미학 원칙 속에도 역사의 특정 시기에 속하는 고유한 문화 예술적 가치가 존재하기 때문이다. 문혁 시기의 미학 원칙은 이미 중국의 고유한 미술 형식이자 예술 기법으로 발전하여 문혁 미술이라는 독창적인 미학 기호를 창출하였다.²⁾ 이러한 문예 창작의 조건 속에서 중국 애니메이션 또한 특정 시기를 보내며 나름의 미학적 특성을 이룩한 것이라 하겠다.

II. 중국 문화대혁명 시기의 애니메이션 작품 소개

현재 문화대혁명 시기의 애니메이션에 대한 연구는 매우 빈약하다. 우선 현존하는 문화대혁명 시기의 애니메이션 작품의 수가 그리 많지 않다. 문헌 자료의 조사 결과에 따르면, 1966년부터 1976년까지의 10년 동안 제작된 중국 애니메이션 작품의 수는 모

2) 肖永生, 「文革美術及其歷史思辨」, 湖南師範大學 碩士學位論文, 2004., p.13.

두 16편에 불과하며 그 목록은 다음과 같다.

- ① 위대한 성명(偉大的聲明, 1968)
- ② 방과 후(放學以後, 1972)
- ③ 만 톤짜리 프레스(萬噸水壓機, 1972)
- ④ 한 곳 차이도 없이(不差半分毫, 1973)
- ⑤ 동해의 어린 보초병(東海小哨兵, 1973)
- ⑥ 어린 팔로군(小八路, 1973)
- ⑦ 어린 나팔수(小號手, 1973)
- ⑧ 우는 화살(帶響的弓箭, 1974)
- ⑨ 출격 전야(出發之前, 1975)
- ⑩ 밀물 드는 밤(大潮汛之夜, 1975)
- ⑪ 나루터(渡口, 1975)
- ⑫ 하늘을 나는 말처럼(駿馬飛騰, 1975)
- ⑬ 울안에서 크는 죽순(長在屋裏的竹筍, 1976)
- ⑭ 다루 이야기(大櫓的故事, 1976)
- ⑮ 황금 기러기(金色的大雁, 1976)
- ⑯ 시험 항해(試航, 1976)

이 가운데 15편이 상해 미술영화제작소(上海美術電影制片廠)에서 제작되었으며, <한 터럭 차이도 없이> 1편만 서안 미술영화제작소(西安美術電影制片廠)에서 제작되었다. 문혁 후 어떤 필름들은 여러 가지 원인에 의해 ‘봉인’ 되었으므로, 중국 대륙에서 제작한 16편의 애니메이션 가운데 현재 확인 가능한 작품은 아래의 7편뿐이며, 본고에서 다룰 분석 대상 또한 이와 같다.

- ① 어린 나팔수
- ② 어린 팔로군
- ③ 동해의 어린 보초병
- ④ 우는 화살
- ⑤ 밀물 드는 밤
- ⑥ 황금 기러기
- ⑦ 울안에서 크는 죽순

문혁 시기 애니메이션은 기법에 따라 평면과 입체의 두 유형으로 크게 나뉜다. 평면 애니메이션 작품은 다시 다음의 두 가지 유형으로 나눌 수 있다. 컷 아웃 애니메이션과 손으로 작업하는 전통적인 그림 애니메이션. 컷 아웃 애니메이션 가운데 가장 독특한 작품은 수목화 기법과 컷 아웃 기법을 상호 결합한 첫 번째 작품인 <울안에서 크는 죽순>이다. 입체 애니메이션으로는 인형 애니메이션이 있다. 당시 중국에서는 컴퓨터 프로그래밍 기술이 아직 개발되지 않아서 현대적인 MAYA 3D-MAX와 같은 프로그램을 이용한 입체 애니메이션을 제작할 수 없었다. 그래서 입체 애니메이션의 제작은 전적으로 사람 손으로 만든 모형을 놓고 촬영하는 방식이었으며, 주로 인형이나 종이를 접어 입체화한 모형 등이 사용되었다. 데이터에 따르면, 문혁 시기 애니메이션은 대부분 컷 아웃 기법의 애니메이션으로 대륙에서 제작된 16편 가운데 8편이 이에 속했다. 나머지 작품 가운데 5편은 손으로 그린 그림 애니메이션, 3편은 꼭두각시를 이용한 애니메이션이었다.

여기서 잠깐 그 내용을 살펴보면, 대부분이 모범극의 주요 작품들과 엇비슷한 줄거리를 갖고 있음을 알게 된다. 모범극은 1966년 12월 26일 『인민일보』에 실린 「마오 주석의 문예 노선을 빛낼 모범극 실행을 관철하라」라는 글을 통해 처음 알려졌다. 이에 해당하는 작품으로는 5편의 경극 <홍등기>, <사가빈>, <지취위호산>, <해항>, <기슭백호단>와 2편의 발레극 <홍색낭자군>, <백모녀>, 그리고 교향악 형식의 <사가빈>을 꼽을 수 있는데, 이는 마오쩌둥의 아내였던 장칭(江青)에 의해 직접 육성된 8개의 ‘혁명 모범극’ 또는 ‘혁명 현대작품’이다. 1967년 5월 31일 『인민일보』는 「혁명 문예의 우수한 모범」이라는 글에서 정식으로 ‘모범극’이라는 용어가 사용되면서 이들 작품들은 혁명 문예의 기준으로 제시되었다. 이어서 1968년 5월에는 『마오 주석의 혁명 문예 노선 승리 만세』가 발행되었고, 신화사는 “체신부에서 위대한 8개 모범극의 탄생을 맞아 한 별의 기념우표를 발행했다”라는 부제로 관련 기사를 실었다. 8개 모범극이라는 말은 여기서 이미 분명해진 것을 알 수 있다.³⁾ 물론 문혁

시기 애니메이션의 주요한 내용은 8개의 ‘혁명 모범극’ 과 완전히 일치하지는 않는다. 또한 작품의 주인공들은 ‘혁명 모범극’의 경우보다 어린 소년, 소녀들인데, 이는 중국에서 애니메이션이 아동을 위한 영상 예술로서 인정되고 있는 것과 무관하지 않다.

Ⅲ. 중국 애니메이션과 모범극의 상관관계

1968년에는 ‘상산하향’ 운동으로 인해 대규모의 도시 지식청년들이 농촌으로 이주해 노동교육을 받았다. 그래서 수많은 문예창작자들이 창작에 참여할 기회를 잃었으며 더욱이 장칭과 ‘사인방(四人幫)’⁴⁾ 정권은 문예 창작 원칙을 규정하고 반드시 ‘삼돌출’, ‘고대전’, ‘홍광량’의 예술 원칙을 지키도록 강요했으므로, 나름의 주관과 독창성을 지닌 창작 계획들은 모두 부정당할 수밖에 없었다. 애니메이션의 창작에 종사했던 문예 창작자들 또한 예외가 아니다.

현재까지 확인 가능한 7편의 문혁 애니메이션 작품을 분석해보면, 먼저 7편의 작품은 모두 계급투쟁을 중심 주제로 삼아 사상적으로 공산당을 추종하고 국민당에 반대하며, 일본과 러시아의 제국주의, 간첩에 반대한다. 계급적인 측면에서는 지주에 반대하는 빈농 계급에 주목한다. 마찬가지로 문혁 모범극도 계급투쟁을 중심 주제로 삼고 있으며 혁명 현실주의와 혁명 낭만주의를 결합하는 예술 수법을 사용하고 있다.

이 7편의 애니메이션 작품에서 가장 두드러진 특징은 모두 ‘작은 악인과 큰 영웅’의 구도를 유지한다는 점이다. 주인공은

3) 高舉·严家其, 『文化大革命十年史』. 天津人民出版社, 1986., p.32.

4) 사인방(四人幫)은 마오쩌둥의 최측근으로서 부인인 장칭을 비롯해 왕홍원, 장춘차오, 야오윈원을 가리킨다. 이들은 린바오의 사후 최고 권력자가 되었다. 원래는 마오쩌둥이 1970년대 초에 “당신들 넷은 파벌을 구성하지 말라.” 라고 명령한 데서 ‘사인방’이라는 이름이 나왔다고 한다. 사인방은 마오쩌둥 사후 군부의 핵심세력 및 덩샤오핑의 연합세력에게 체포되어 문혁 주동자로서 처단되었다. 백승욱, 『문화대혁명: 중국 현대사의 트라우마』, 살림, 2007., p.85.

대부분은 나이 어린 청소년들로 현실적인 관점에서는 실제의 줄거리 및 내용에 완전히 부합하지 않는다. 예를 들어 <우는 화살>에서는 주인공 샤오강이 간첩 북극곰과 홀로 맞서 싸우는 장면이 있고, 소년인 샤오강이 함정에 빠진 어른을 끌어올려 나무에 매달기도 한다. 나중에 샤오강이 화살에 폭죽을 묶고 하늘로 쏘아 신호를 보낼 때는 또 흉악한 큰 흑곰과 결투를 벌이는데, 혼자 힘으로 활을 쏘아 단번에 큰 흑곰을 때려잡고 간첩인 북극곰을 사로잡는다. 현실 상황을 전혀 고려하지 않은 이 혁명적 낭만주의⁵⁾의 과장법은 영웅 인물의 표현하는 데 거의 무한대의 자유를 허용한다. 심리적인 측면에서 아이들은 천진난만하고 발랄하며 사랑스러우며 유치한 측면이 있다. 그러나 이 이야기들 속의 아이들은 천진난만하거나 발랄한 구석이 없고 모두가 한시도 계급 투쟁을 잊지 않는 어린 어른들의 모습이어서 보는 사람에게 반감을 준다. 게다가 대부분 작품에는 오직 한 사람의 악인만 등장하며, 착한 사람들의 무리는 힘을 합쳐 이 한 사람의 악당을 무찌른다.

1. 캐릭터의 유사성 및 그 미학 원칙

관객들은 애니메이션의 화면만 보아도 문혁 시기의 작품이라는 것을 알아볼 수 있다. 이 시기의 애니메이션 작품 속의 캐릭터 형상은 매우 두드러진 특징들을 일관되게 보여준다. 캐릭터 형상 또한 문혁 시기의 미학 원칙에 따라 ‘홍광량’의 기치 아래 디자인되었기 때문에, 프로타고니스트와 안타고니스트는 아주 쉽게 구별이 가능하다.

‘홍’은 화면의 중심인물, 영웅인물과 공농병 계급에 속하는 인물 형상을 가리킨다. 이에 속하는 인물은 남녀노소를 불문하고 홍조를 띤 얼굴빛으로 그려진다. ‘광’은 그림을 그릴 때 사실적으로 그리되 단정한 형태와 매끈한 색채, 정교한 터치 등을 강

5) 무산계급 문예의 기본적인 창작 방법 가운데 하나로서 그 특징은 현실의 기초 위에서 상상과 과장의 수법을 이용해 숭고한 혁명의 이상을 표현해 인민들의 투쟁 의지를 고취시키는 것이다.

조하는 기법이다. ‘량’은 그림을 그리면서 반드시 때에 맞게 짚고 선명하며 밝은 빛이 가득하게 연출해 격조를 높이는 것이다.⁶⁾ 실제의 애니메이션 속에서 이러한 미학 원칙은 구체적인 이목구비의 형상으로 시각화된다.

프로타고니스트인 주인공은 일반적으로 노동자, 농민, 군인 가운데 하나이다. 이는 곧 모범극이 찬미하는 ‘공농병(工農兵)’ 혁명적 사실주의⁷⁾와 혁명적 낭만주의를 여실히 반영하여 시각화한 것이다. 구체적으로는 가난한 농민, 고아, 청소년, 민병단, 아동단, 홍군, 팔로군, 공산당원, 해방군 등으로 조직된 광범위한 공산주의 계급의 일원들이 선택된다.

프로타고니스트 캐릭터는 대부분 짙은 눈썹에 부리부리한 눈을 가졌고, 단정한 이목구비와 도톰한 입술과 야무진 입매, 또렷한 얼굴 윤곽과 붉은 빛이 도는 피부를 지녔다. 안타고니스트 캐릭터는 주로 국민당 군대 및 일본 제국군의 간첩인데, 전체 작품 가운데 등장하는 수자가 많지 않고 거의 대부분의 작품에 한두 명 정도의 전형으로 등장한다. 이 캐릭터 형상의 특징은 대부분 쥐새끼처럼 작고 가는 눈, 아침이 몸에 배어 고개를 끄덕이고 허리를 펴지 못하는 모습이거나 나쁜 간부의 모습으로 배불퍽이에 거드름을 피우는 모습, 팔자수염을 가진 장군들의 모습으로 그려진다.

먼저 캐릭터의 이목구비를 보면, 그림과 같이 애니메이션 캐릭터의 눈동자와 모범극 캐릭터의 눈동자 형상은 거의 동일한 모습을 보여준다. 동그란 눈동자가 특징적이어서 쌍꺼풀이 진 큰 눈은 검은자위가 두드러지고 흰자위가 많이 보인다. 이로 인해 눈이 무척 크게 보이고 얼굴에서 큰 비중을 차지하기 때문에 프로타고니스트의 신분과 영웅적인 면모가 강조된다. 반면에 안타고

6) 陳志明, 『文革時期的中國連環畫』, 美術教育研究, 2005., p.13.



7) 무산계급 문예의 기본적인 창작 방법 가운데 하나로서 그 특징은 무산계급의 입장에서 변증법적 유물론과 유물론적 역사관의 시각으로 인간의 삶을 관찰하고 표현하는 것이다. 현실적인 혁명 투쟁의 발전 과정에서 사실적이고 역사적인 구체성을 찾아 내 현실을 묘사하고 인물 및 환경의 전형화를 통해 현실적인 삶의 본질을 인상적으로 밀도 높게 그려내는 것이다.

니스트의 눈은 대부분은 작은 것이 특징이고 얼굴 전체에서도 작고 가늘고 짧게 나타난다. 눈동자는 콩알만큼 작고 전체적으로 비율이 맞지 않아 추악한 인상을 준다. 이와 같이 눈의 형태와 크기에서도 선명한 대비를 통해 프로타고니스트의 완전무결한 아름다움과 안타고니스트의 추악하고 비천한 모습이 강조한다.

입술의 형상에서, 영웅의 입술은 아래위가 모두 도톰하다. 일반적으로 입술은 또렷한 선으로 드러나며 붉은 입술과 흰 이의 대비가 두드러진다. 입술산의 둥근 곡선은 사람의 입술 크기와 아름다움을 결정하는 척도가 된다. 그러나 안타고니스트의 입술은 얇고 가볍기 때문에, 대부분 수염으로 입술산이 덮여있다. 입술의 형태가 분명하게 그려지지 않는 것이다.

코의 형상을 보면, 프로타고니스트는 코에 도톰하게 살이 붙어 있고 콧날은 반듯하며 콧망울은 둥글고 복스럽게 생겨 힘찬 인상을 준다. 이와 대조적으로 안타고니스트는 일반적으로 매부리코 형상을 해서 콧날 위쪽이 푹 튀어 나왔으며 콧대는 뾰족하고 끝이 굽어 있다. 이러한 이목구비의 형태는 ‘홍광량’의 특징을 반영한다.

프로타고니스트와 안타고니스트의 이목구비를 통해 구현된 홍광량 미학의 구체적인 차이는 <표 1>의 그림들을 통해 확인할 수 있다.

	
<p><어린 나팔수>, 샤오용</p>	<p><작은 나팔수>, 산 속의 이리</p>

<p><어린 팔로군>, 후쯔</p>	<p><작은 팔로군>, 일본군</p>
<p><동해의 어린 보조병>, 샤오홍</p>	<p><동해의 어린 보조병>, 국민당 간첩</p>

표 1. 프로타고니스트와 안타고니스트의 이목구비 표현에 나타난 ‘홍광량’의 미학 원칙

위에서 제시된 그림들을 비교해 보면 안타고니스트의 이목구비 형상은 상대적으로 추악하고 주인공인 프로타고니스트의 이목구비 형상은 아름다움이 부각되고 있다는 점을 확인할 수 있다. 특히, 붉은 입술이나 발그레한 뺨 등은 소년, 소녀의 건강미를 강조하는데, 이는 혁명의 건강성과 연결되어 ‘붉은’ 색조의 아름다움을 강조하게 된다. 또한 색채의 표현에서도 세밀하고 정교한

터치로 매끄럽고 윤기나는 질감을 표현하여 ‘광택’을 강조하고, 선명한 컬러의 색감을 통해 캐릭터의 ‘빛나’는 인격을 강조하는 것이다. 문혁 애니메이션은 이런 방식으로 ‘홍광량’의 원칙을 시각적으로 구현한다.

2. 장면 연출의 유사성 및 그 미학 원칙

장면 연출의 측면에서도 문혁 미학의 원칙은 그대로 적용된다. ‘삼돌출’의 미학 원칙은 모든 인물 중에서 프로타고니스트가 부각되도록 하고, 프로타고니스트 가운데서는 영웅 인물이, 영웅 인물 가운데서는 주요한 영웅 인물이 부각되도록 하는 것이다. 문혁 시기 애니메이션의 장면 연출은 기본적으로 이러한 모범극 미학 원칙⁸⁾에 부합하기 때문에 연출의 변화가 적고 단조로운 인상을 준다.



그림 2. 삼돌출의 전형적인 구도



그림 3. 삼돌출과 고대전의 결합

삼돌출의 전형적인 구도는 다수의 프로타고니스트 가운데 중요한 인물이 강조되도록 점층적으로 구성되는데, 특히 강조하는 영웅 인물을 우러러보이도록 구성하는 데 중점을 둔다. 다수의 인물이 등장할 때는 영웅인물 및 주요 영웅인물을 원형으로 에워싸는 구도를 취하고 동심원의 중앙에 더 큰 공간을 둠으로써 이들을 차별화한다. 또한 영웅인물 및 주요 영웅인물은 정면을 향하고 시선을 15도 위로 향하게 하여 더 높은 이상을 지향하고 있다

8) 戴嘉枋, 『样板戏的风风雨雨-江青样板戏及内幕』, 知识出版社, 1995., pp.76-79.

는 사실을 강조한다.



그림 4. 난색 계열의 밝은 화면,
미들샷과 로우앵글에 의한
프로타고니스트의 표현



그림 5. 한색 계열의 어두운
화면, 폴샷과 하이앵글에 의한
안타고니스트의 표현

이는 정면을 향하고 있는 캐릭터 뿐 아니라 이를 바라보는 시선에 의해 더욱 강조되는데, 프로타고니스트 캐릭터를 표현할 때는 미들샷, 클로즈업, 익스트림 클로즈업이 상당히 많으며, 익스트림 클로즈업은 대부분 주요 영웅인물에게 사용된다. 반면, 안타고니스트의 얼굴은 익스트림 클로즈업으로 잡는 경우가 거의 없다. 이와 같은 삼돌출과 고대전 미학의 결합은 결과적으로 흥광량의 장면 연출 특징으로 총화된다.

“장치가 장면의 수량과 종류를 규정했기 때문에, 인물들은 모두 주요 영웅 인물에게 자리를 양보해야 했다. 모범극의 창작은 한 걸음 더 나아가 ‘적은 멀리 나는 가까이, 적은 어둡게 나는 밝게, 적은 작게 나는 크게, 적은 낮게 나는 높게’ 라는 원칙을 총괄해냈다. 적을 그릴 때는 ‘멀고 작고 캄캄하게(遠小黑)’, 영웅을 그릴 때는 ‘붉고 빛나게 반짝이도록(紅光亮)’ 찍는 촬영의 패턴이 확립된 것이다.”⁹⁾ 완성된 화면에서 프로타고니스트는 난색 계열의 따뜻한 빛 속에 위치하며, 안타고니스트는 차가운 한색 계열의 장면 속에 갇혀 있는 것을 알 수 있다.

9) 顏慧索亞斌, 『中國動畫電影史』, 中國電影出版社, 2005., p.256.

캐릭터 특징 비교를 위한 <표 1>에서도 영웅 인물의 얼굴은 클로즈업으로 표현되고, 안타고니스트의 경우는 상대적으로 희미하거나 소략한 것을 알 수 있다. 대표적인 안타고니스트는 그래도 몇 번쯤 미들-샷으로 표현되지만, 그 밖의 인물들은 더욱 약화되어 거의 구체적으로 표현되지 않는다. “화면 배치에서 영웅 인물은 일반적으로 중앙을 차지하며, 프로타고니스트는 영웅 인물을 에워싸고 이에 호응한다. 안타고니스트는 일반적으로 화면의 주변부에 위치하거나 아예 화면 밖으로 밀려나기도 한다. 이런 방식으로 그 인물이 띠고 있는 두려움과 당황스러움, 위선적이고 음험하며 추악한 본성을 드러내는 것이다. 그래서 안타고니스트의 형상은 한 걸음 더 나아가 영웅 인물의 두려움 없는 혁명 정신과 악의 세력을 무찌르는 위풍당당한 모습을 돋보이게 만든다.”¹⁰⁾

IV. 결론

애니메이션은 창작의 자유에 따라 만들어지는 예술 작품으로서 관객들에게 시청각적 즐거움을 안겨준다. 그리고 문혁이라는 특수한 역사 시기는 그 나름의 특수한 예술 창작 원칙 및 ‘문혁미술’이라 부르는 고유한 미학 요소들을 생성해냈다. 문혁 시기의 중국 애니메이션과 모범극의 창작 규율은 거의 일치하기 때문에, 본고에서는 모범극의 창작 원칙 및 미학 요소를 이해하고 이를 통해 문혁 시기의 애니메이션 작품들을 분석할 것이다. 문혁 시기의 애니메이션 작품은 고유한 ‘문혁미술’의 창작 방식에 의해 표현되었으며, 이 시기 예술 작품 대부분은 계급 간의 투쟁을 주제로 삼고 혁명적 사실주의와 혁명적 낭만주의를 결합해 사회주의를 찬미하고 공농병(工農兵)을 위한 예술 창작 기법을 확대하였다. 이 시기의 애니메이션은 문혁 모범극의 영향을 받아 이념을 구체적인 이미지로 개념화하고 도식화하려 했다.

10) 陳志明, 앞의 책, p.106.

캐릭터 이미지의 창작에서는 ‘고상하고 위대하고 완전한(高大全)’ 형상을 나타내기 위해 ‘혁명적으로 반짝이며 빛나는(紅光亮)’ 이미지를 붉은 입술과 하얀 이, 검은 동자와 흰 동자가 분명한 눈망울, 홍조 띤 뺨으로 구체화시키고, 매끈한 색채와 정교한 터치로 윤기나는 질감을 표현했으며, 깔끔하고 선명한 색채로 빛나는 색감을 완성했다. 이러한 특징은 장면 연출의 측면에서 한 걸음 더 나아가 소수의 안타고니스트와 대조적으로 다수의 프로타고니스트를 등장시키고, 프로타고니스트 가운데서도 여러 명의 영웅 인물들을 강조하며, 다시 영웅 인물들 가운데서 주요한 영웅 인물을 강조하는 삼돌출의 단계별 강조 방식으로 이어진다. 삼돌출의 장면 연출은 또한 카메라의 위치와 연관되어 다시 한번 고대전의 미학 원칙을 구현하는 것으로 이어진다. 다시 말해, 고대전-홍광량-삼돌출-고대전으로 이어지는 순환적인 문혁 미학의 운용이 이 시기 애니메이션의 특징적인 형상을 완성하고 있는 것이다.

문혁 시기 중국 애니메이션 작품에는 미국의 디즈니 애니메이션에 등장하는 것과 같은 동물 캐릭터가 존재하지 않는다. 장치가 규정한 영화 제작 요구에 따라 극 중 캐릭터는 오직 프로타고니스트와 안타고니스트라는 투쟁하는 두 계급뿐이었다. 프로타고니스트는 노동자나 농민, 군인 등으로 혁명 영웅이 되었고, 안타고니스트는 곧 제국주의자, 수정주의자, 반혁명분자, 국민당, 지주, 매국노, 간첩, 불량배, 우파 등의 전형이었다. 안타고니스트를 통해 프로타고니스트를 돋보이게 하고, 프로타고니스트들 가운데서 영웅적인 인물을 돋보이게 하고, 다시 영웅적인 인물 가운데 주요한 영웅 인물을 돋보이게 하는 ‘삼돌출’ 원칙, 젊고 몸과 마음이 건강하기 때문에 홍조 띤 뺨과 윤기 나는 얼굴, 빛나는 눈동자를 가진 ‘홍광량’의 캐릭터는 결국 프로타고니스트의 고상하고 위대하고 완전한 ‘고대전’의 인격을 눈으로 직접 확인할 수 있도록 구현한 것이라 할 것이다.

참고문헌

- 김진영·김재웅, 「중국애니메이션에 나타난 민족문화예술성 연구」, 『만화애니메이션연구』 17, 2009.
- 백승욱, 『문화대혁명: 중국 현대사의 트라우마』, 살림, 2007.
- 존 할리스, 『세계애니메이션 작가와 작품』, 황선길·박현근 역, 범우사, 2002.
- 高舉·严家其, 『文化大革命十年史』. 天津人民出版社, 1986.
- 段佳, 『世界动画电影史』, 湖北美术出版社, 2008.
- 戴嘉枋, 『样板戏的风风雨雨-江青样板戏及内幕』, 知识出版社, 1995.
- 文化部电业局《电影通讯》编辑室· 中国电影出版社本国电影编辑室合编, 『美术电影创作研究』, 中国电影出版社, 1984.
- 上海电影志 上海电影志编委会 上海社会科学院出版社 1999
- 孙立军, 『影视动画片分析』, 宇航出版社, 2005.
- 孙立军, 『中国动画史研究』, 商务印书馆, 2011.
- 顏慧·索亞斌, 『中國動畫電影史』, 中國電影出版社, 2005.
- 王明贤·严善錞, 『新中国美术图史(1966-1976)』, 中国青年出版社, 2000.
- 张慧临, 『20世纪中国动画艺术史』, 陕西人民出版社, 2002.
- 陳志明, 『文革時期的中國連環畫』, 美術教育研究, 2005.
- 邹跃进, 『毛泽东时代美术(1942-1976)』, 湖南美术出版社, 2005.
- 邹跃进, 『新中国美术史(1949-2000)』, 湖南美术出版社, 2002.

ABSTRACT

Chinese relationship between animation and best pole – Focused on the aesthetic principles of the Cultural Revolution period

Kong De Wei

The Cultural Revolution in the history of Chinese animation hinder the development of the initial animation, and after a negative assessment instrument provided the cause is to become sluggish growth of the Chinese animation. So this time animation are things that are the subject of academic research studies or analysis has been depreciating almost uniformly without evaluation. However, of all the cultural and artistic creation it is developing in its own specific historical conditions and has the aesthetic results. This paper puts the primary purpose is to hold in consideration the aesthetic principles that led to cultural and artistic creativity and objective perspective the achievements the Chinese animation of the time period of the Cultural Revolution.

Cultural Revolution is avoided to the previous period in accordance with the socialist ideology of Mao Ze-dong(毛澤東) sikindaneun highlight the culture of the proletariat and placed our goal to create a new class culture . Therefore, cultural and artistic creation of this period is often inconsistent with this part of our aesthetic principles generally accepted character has a non- elitist and anti properties. Best drama is a creative one hand as a model to implement the principles of aesthetics, art and culture Cultural Revolution period kkophimyeo reference for understanding the aesthetic principles that animated the Chinese Cultural Revolution period of orientation. This paper has San Tu Chu(三突出), Hong Guang Liang(紅光亮), and Gao Da Quan(高大全) at the time of the Cultural Revolution aesthetic principles are reflected in how the concrete work , the Cultural Revolution when the animation is how to accommodate these aesthetic principles and placed emphasis on comparative studies on best pole and correlation of the Cultural Revolution when the Chinese animation to ensure that adaptation in own way . First, after analyzing whether the aesthetic principles of focusing on the similarities of the best pole time of

the Cultural Revolution and China, and how to implement animation in the works , these aesthetic principles according to the analysis of positive and negative influence on the creation of Chinese animation It was described as neutral . The detailed analysis and comparative study courses were trying to access in two significant aspects of the characters and scenes directing.

In terms of character animation of the Cultural Revolution in China when a young boy or girl, emphasis should emphasize the health tinged with red lips and cheek blush to highlight the desired Gong Nong Bing(工農兵) shape as the main character and smooth texture and sophisticated highlights the glittering feeling to the touch, it was confirmed focused hayeoteum to implement the principle of 'Hong Guang Liang' , highlighting the brilliant colors with a clean, bright colors.

Highlighting a number of protagoniste compared to the antagonist in the animated scene of the Cultural Revolution a few times in terms of production and, among a number of protagoniste also emphasizes the outstanding hero figure, "yet three outstanding heroes heroic figures also emphasize the leading figures among the the director of the extrusion step-by-step approach "('San Tu Chu')was used. In addition, the hero figure is generally high and low angle by directing a large and perfect aesthetic appearance was to faithfully implement the principle of 'high-charged'('Gao Da Quan').

Key Word : Aesthetic Principles of Cultural Revolution, Hong Guang Liang(紅光亮), San Tu Chu(三突出), Gao Da Quan(高大全), China Animation

공덕외
한서대학교 만화애니메이션학과 대학원 박사수료생
한서대학교 예술관 애니메이션학과준비실 316호
asianmyth@naver.com

논문투고일 : 2015.05.07.

심사종료일 : 2015.05.22.

게재확정일 : 2015.05.30.