

중국 애니메이션에 나타난 전통 색채관의 심미적 특징과 상징성

Aesthetic features and symbolism of the Traditional Color Concepts in animation of Chinese

주저자

션 하 오 Shen Hao

동서대학교 일반대학원 디자인학과 박사과정 | Graduate School of Design, Dongseo University
7716603@naver.com

교신저자

이 동 훈 Lee, Dong-hun

동서대학교 일반대학원 디자인학과 교수 | Graduate School of Design, Dongseo University
papamac@hanmail.net

투고일	2018.12.11	심사일	2019.01.22	게재확정일	2018.01.27
-----	------------	-----	------------	-------	------------

본 연구는 동서대학교 BK21플러스 해양디자인인력양성사업팀에 의해 지원되었습니다.

목 차

1. 서론
 - 1.1. 연구배경
 - 1.2. 연구내용
 2. 애니메이션 색채 언어의 개념과 표현방식
 3. 중국 전통 색채의 함축된 의미
 - 3.1. 전통 색채관
 - 3.2. 상징성과 색채 언어
 - 3.3. 심미특징
 4. 중국 애니메이션에 나타난 색채 분석
 - 4.1. 중국 애니메이션의 역사
 - 4.2. 사례 선정
 - 4.3. 색채 분석
 5. 결론
- 참고문헌

Keyword

중국 애니메이션, 색채 언어, 전통 색채관
Chinese animation, Color Language,
Traditional Color Concepts

Abstract

Through the golden age of the 1950s and 80s, Chinese animation formed a national style that inherited the traditional culture of China and adhered to various production methods, innovative styles and ethnic spirit.

Today, however, Chinese animation is facing various challenges as it competes with animations from around the world.

In this situation, Chinese animation is at a time when it is necessary to consider how to establish the identity of Chinese culture and how to combine China's unique ethnicity with modern personality.

This study aims to analyze the symbolism and aesthetic characteristics of Chinese traditional color tubes in Chinese animated works, to analyze how symbolism and aesthetic features were used. Through this study, we will examine whether traditional Chinese colors can act as creative factors in presenting the future direction and value of modern Chinese animation today.

논문요약

중국 애니메이션은 1950년대와 80년대의 황금기를 거치면서, 중국의 전통문화를 계승한 민족적 스타일을 형성하였고 다양한 제작 방식과 민족적 정신을 고수 하였다. 그러나 오늘날 중국 애니메이션은 세계의 애니메이션과 경쟁하면서 다양한 도전에 직면하고 있다. 이러한 상황 속에서 중국 애니메이션은 '중국 문화의 정체성'을 어떻게 확립하고 중국의 고유한 민족성을 어떻게 현대적 성격과 결합할 것인가에 대해 고민해야 하는 시점에 와 있다. 본 연구는 중국 애니메이션 작품 속에 나타난 중국 전통 색채관의 상징성과 심미특징을 분석하는 것을 통해 상징성과 심미특징이 어떻게 사용되었는지, 그리고 의경미(意境美)가 어떻게 나타나고 있는지를 분석하는 것을 목적으로 하고 있다. 이를 통해 중국 전통 색채가 오늘날 현대 중국 애니메이션의 미래 방향과 가치를 제시하는데 있어, 창조적 요인으로 작용 가능한지를 본 연구를 통해 알아보고자 한다.

1. 서론

1.1. 연구배경

중국 애니메이션은 1950년대와 1980년대 국제적으로 큰 호평을 받았지만 1990년대 이후 텔레비전, 인터넷 등 디지털 기술의 급속한 확산으로 정체되었다. 그러나 방대한 애니메이션 시장 수요와 적극적인 투자에 대한 유혹은 계속된 애니메이션 제작을 재촉하였고, 일본과 미국 등 애니메이션 강국들의 무차별적인 시장 침투는 중국 애니메이션 시장을 초조하게 하였다.

중국 애니메이션은 제작 초기부터 중화 전통문화의 정수를 전통예술 형식으로 계승한 독특한 민족적 스타일을 형성하였다. 무성에서 유성까지, 흑백에서 컬러까지, 종이, 수묵, 인형극 등 간단한 제작형식부터 디지털 기술을 활용한 제작형식까지 항상 혁신적인 스타일과 민족정신을 고수하고 있다.

문화가 산업화하고 글로벌화 된 오늘날, 중국 애니메이션은 일본과 미국 등 애니메이션 강국의 시장 점유에 직면하고 있으며, 피영, 경극, 종이접기 등 중국 전통예술에 의존하는 중국 애니메이션 표현 기법은 디지털 기술의 응용 분야에 적응하지 못한 가운데 ‘문화적 정체성’을 어떻게 확립하고 민족성을 현대성과 어떻게 결합시킬 것인가, 그리고 중국 애니메이션의 ‘문화적 정체성’을 어떻게 구축할 것인가에 대해 심도 있게 검토하고 연구해야 할 시기에 놓이게 되었다.

오늘날 중국의 경제는 급속한 비약의 시기에 접어들어 중국의 경제는 제조업 생산구조에서 문화콘텐츠 산업 등으로 다양하게 발전시키기 시작했다. 예를 들어 중국 정부는 ‘문화산업진흥비전’을 내놓으며 교육, 출판, 애니메이션, 방송 영상을 선도하는 문화산업으로 국민 경제와 사회 전반에 새로운 목표로 삼았다. ‘12-51’ 나 비전 요강에서 ‘문화산업은 국민경제의 버팀목을 만드는데 있어, 더욱 명확하게 제시되고 있다.

1.2. 연구내용

세계 애니메이션 시장에서 중국 애니메이션의 ‘문화적 정체성’을 확립하기 위해서는 민족성과

1) 중국 공산당은 국민 경제와 사회 발전을 위한 제12차 5개년 발전계획.

현대성을 결합한 중국 전통 색채관의 상징성과 심미특징에 주목할 필요가 있다. 또한 현대 중국 애니메이션에 어떻게 적용할 것인가 고민할 필요가 있다.

중국 전통색채 체계의 영향을 많이 받은 ‘중국 학파’ 애니메이션 작품은 색채가 캐릭터의 상징적 형상화와 서사적 예술화 표현 등 여러 방면에 강한 내포적 의미와 매력을 드러낸다. 그러나 개혁개방 이후 중국 애니메이션 산업의 고속성장과 양적 확대라는 장점도 있었지만, 중국적 특징과 국제적 감각의 결여라는 단점을 드러냈다.

이러한 단점을 보완하고 개선하기 위한 본 연구는 먼저 애니메이션의 색채 언어의 개념과 표현방식을 이해하고 중국 전통색채의 함축적 의미를 이해하고자 하였다. 중국적 애니메이션의 전통색채 응용에 대해 분석함으로써 전통색채 체계와 애니메이션 색채의 유기적 관련성, 그리고 애니메이션에서 전통색채의 역할 등을 밝힘으로써 애니메이션 창작에 있어 “색채에 대한 민족화”라는 관점을 제안해 보고자 한다. 이를 통해 중국 전통 색채관의 심미적 특징과 상징성이 현대에 중국 애니메이션의 새로운 장르적 특성을 개척할 가능성을 보여주며 중국적 스타일로써 차별화된 중국적 애니메이션 제작의 계기가 되어 세계 애니메이션 시장에서 경쟁할 것을 기대한다.

2. 애니메이션 색채 언어의 개념과 표현방식

애니메이션 색채 언어란 색채 코드를 통해 애니메이션의 색채를 ‘연상 관계’와 ‘문장 관계’로 표현하는 방법이다. 이것은 색채를 이용해 관객과의 정보 교류 및 소통을 목적으로 하는 것이다. 애니메이션 색채 언어는 문자 기호로 문장을 표현하는 것과 다르게 영상으로 정보를 전달하는 것과도 다르다. 이것은 색채 언어의 상징적 속성을 말하는 것이며, ‘자연속성코드’와 ‘문화속성코드’ 두 가지로 이해 할 수 있다. ‘자연속성코드’는 애니메이션 색채언어가 사실감을 추구하도록 하는 것이다. 이것은 자연이 가지고 있는 고유한 색채를 통해 사실감과 유사함을 나타내는 것이다. 반면 ‘문화속성코드’는 색채의 문화적 속성을 표현하는 것이다. 그것은 색채가 가지고 있는 자연적 속성을 전달

할 뿐만 아니라 더 중요한 것은 애니메이션 색채언어가 창작자의 정서와 사상을 전달하는 특별한 기호가 된다는 것이다.

인류는 오랜 진화 과정에서 색채에 대한 종합적인 인식체계를 구축하였다. 그것은 색채에 대한 기억과 상상, 사유와 감정적 공감을 불러일으키는 것이다. 인간은 색에 대한 생리적/심리적 활동을 시작한 후부터 색채에 대한 상상력과 상징화, 그리고 감성이 생겨났다. 이 때문에 색채 심리는 애니메이션 영상에서 많이 활용되었다. 영상의 감정 변화를 완벽하게 표현했을 뿐만 아니라 영상의 분위기를 향상시켜 영상의 추상적인 정보를 시각으로 표현하였다. 색의 연상이란 사람들이 빛의 자극을 받을 때 뇌가 이와 비슷한 색의 기억을 자발적으로 환기시키고 서로 연관 지어, 비슷한 색채의 추억을 떠올리게 하는 것이다. 색채의 연상은 애니메이션에서 빈번하게 등장하며, 색의 기호를 통해 이를 암시하고 연상시킨다.

색채에 대한 감정은 사람들이 주관적으로 사물을 이해하고 정보를 전달하는 심리적 반영이다. 이러한 색채 심리 즉 연상과 상징 및 감정은 애니메이션 영상에서 캐릭터의 감정을 표현하고 장면의 분위기를 두드러지게 하며 서사적 기능을 강화한다. 색채는 관객들에게 애니메이션의 서사에 대해 이해하게 하고 공감을 불러일으키도록 한다. 나라와 민족마다 사람들의 색채 심리를 표현하는 방법들은 서로 다르다. 그것은 사람들이 바라보는 시각과 경험이 다르기 때문이며 기억의 방식, 상상의 방식, 생각의 방식, 감정적 공감대도 다르기 때문이다. 특히 색채의 상징성은 대부분 민족마다 고유의 상징적 의미를 지닌다.

3. 중국 전통 색채의 함축된 의미

3.1. 전통 색채관

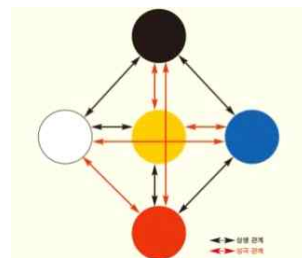
중국의 전통색채는 폭넓은 개념으로써 사람들의 문화 심리 구조와 깊이 관련되어 있다. 그 문화 심리구조를 이루고 있는 요소가 3가지가 있는데, 첫째로 음양오행설 이것은 중국색채이론의 기초로써 일종의 사유 모델을 제공해주었다. 중국 사람들은 세상 만물을 음양오행설을 근거로 해석하였다. 음양오행설은 중국인의 인생 철학의 가장 기본적인 이론이기도 하

며, 사람들의 삶과 생명에 밀접하게 관련되어 있다. 둘째로 오래된 색채의 역사성 이것은 초기 단색의 개념부터 ‘오색’(五色)의 개념에 이르기까지 오랜 세월 동안 색채의 원리를 파악하고 이를 바탕으로 명확한 색채 관념의 체계를 완성한 것이다. 셋째로 다양한 분야와의 연결성 이것은 단순히 심미적인 창작뿐만 아니라 중국의 사회 구조 및 민족의 심리, 그리고 종교관, 윤리관, 정치 등 다양한 분야들을 상호 연결 하여 중국 전통색채의 상징성과 은유성을 형성한 것이다.

유교와 도교의 이념과 사상을 기반으로 한 전통 색채관의 측면에서 살펴보면, 먼저 유교의 색채관은 공자의 색채에 대한 인식이 그가 숭상하는 주례를 따르고 있기에 유교의 오행·오색관이라는 초보적인 규모를 갖추고 있으며 색채로써 오방을 표현하고 존비(尊卑)를 확인하는 특징을 가지고 있다. 예를 들어 색채로 예(禮)를 설명하거나 덕(德)을 비유하는 것이며 이것은 유교적 색채관의 가장 중요한 특징 중 하나이다. 도교의 색채관은 색으로 도(道)를 해석하는 것이 주요 특징이다. “무색인데 오색을 생성한다.”는 사상적 이념과 “현묘(玄妙)에서의 현묘(玄妙), 제반 현묘(玄妙)의 도”라는 말에 근거하여 흑(黑)과 현(玄)이 상통한다고 보아 검은색을 가장 숭상하였다.

3.2. 전통 색채관의 상징성과 색채언어

색채는 난색과 한색 간 대비를 통해 사람에게 다양한 심리적 느낌을 준다. 황색과 청색을 기준으로 하여 황색과 가까운 색은 난색이라고 하며, 따뜻하고 편한 느낌을 준다. 그리고 청색과 가까운 색은 한색이라고 하는데, 고독하고 차가운 느낌을 준다. 그러나 이러한 색채의 은유적 감정 표현은 난색과 한색 간 대비에 주로 나타난다.



[그림 1] 오방색

시각적인 측면에서, 무엇보다 중요한 것은 색채표현을 통해 내포된 깊은 의미를 나타내는 것이다. 예를 들면 전통적인 오방색[그림 1] ‘청, 적, 황, 백, 흑,’을 보면 ‘적’은 대표적인 색채이며 긍정적인 심리를 나타낼 뿐만 아니라 ‘존귀’, ‘희경’ 등의 의미를 포함한다. 중국 혼례에서 황색은 옛날에 ‘금색(禁色)’으로, 황실에서만 쓰이고, ‘풍부’, ‘창성’, ‘길’을 암시했다. ‘오성(五聲)’ 중에서는 ‘궁(宮)’이 제일 고귀하다, ‘오맛(五味)’ 중에서는 ‘감(甘)’이 제일 맛있다, ‘오색(五色)’ 중에서는 ‘황(黃色)’이 제일 번성한다.²⁾ 황색은 고대 색채 중에서 아주 높은 자리를 잡고 있으며 ‘권리’를 상징한다. 청색은 우울한 감정을 표현한다. 백색은 순결한 것을 표현하고 세속을 벗어난 순결한 마음을 나타낸다. 그러나 전통적인 사상에서 백색이 ‘울음’, ‘상례’, ‘장례’도 나타낸다. ‘음’에 처하는 흑색은 질병 등 좋지 않은 뜻을 표시하고 ‘희망’이 없는 우울한 감정’을 나타낸다.

【표 1】 음양 오행 대상 간표

분류	대상				
	청	적	황	백	흑
오색(五色)	목	화	토	금	수
오행(五行)	동	남	중	서	북
오방(五方)	풍	양	우	음	한
오기(五氣)	각	상	궁	치	우
오성(五聲)	비	폐	심	간	신
오장(五臟)	인	총	신	용	지
오재(五材)	인	예	신	의	지
오상(五常)	창제	염제	황제	백제	흑제
오신(五神)	창룡	주작	봉황	북호	현무
오복(五服)	청옥	적옥	황옥	백옥	현옥
오맛(五味)	산	고	감	신	함
오사(五事)	모	시	사	언	청
오응(五應)	생	장	화	수	장
오지(五智)	노	희	우	비	공
오신(五晨)	춘	하	계하	추	동
성수(成數)	팔	이	십	사	육
생수(生數)	삼	필	오	구	일
팔괘(八卦)	진손	이	간곤	건태	감
군신(君臣)	보	의	천자	필	승
인륜(人倫)	부(父)	자	군	신	부(夫)

개괄적으로 말하면 색채 은유와 예술가의 감정 표현 간에는 긴밀히 연결되어 단순히 사물의 색채를 표현하지 않고 색채 상징성을 빌려 예술가의 진실한 마음을 나타낸다.

2) 漢代, 董仲舒, 《春秋繁露》

중국 전통의 색채표현은 은유적 표현을 통해 중국 그림의 색채표현을 특별하게 만든다. 이것은 중국 그림만 가지고 있는 예술적 취향이다. 중국의 다양한 민족들의 민간 색채의 은유적 표현은 각 민족의 고유한 문화의식과 심미의식을 내포하고 있다. 민간 색채의 의향성은 주로 색채의 생활화, 공예화와 오락화로 표현되었다.

3.3. 전통 색채의 심미특징

‘색(色)’을 통한 ‘미(美)’의 관찰

색채는 사람을 편안하게 하는 시각적 기능을 가지고 있다. <노자·십이장(老子·十二章)>에는 다음과 같은 말이 있다. “오색은 사람의 눈을 멀게 한다. (五色令人目盲)” 즉 오색은 사람의 마음을 어지럽게 하고 어수선하게 한다. 그래서 색채는 아름다운 시각적 쾌락이다.

색채는 시각 기관을 통해 사람의 심리에 두 가지 영향을 끼친다. 먼저 심리적 암시를 하고 심리적 연상작용을 일으킨다. 예술가들은 이러한 색채의 심리적 현상을 이용해 사람들의 마음속에 ‘미(美)’를 나타낸다. 민족·문화적 특색이 있는 중국 애니메이션을 제작하려면, 중국 전통문화의 심미 사상을 결합함으로써 애니메이션의 심미성을 추가하여야 한다. 이는 민족 전통의 심미 문화를 계승하는 것이며 중국인의 심미적 요구에 부합하는 것이다.

‘상(象)’을 통한 ‘미(美)’의 깨달음

‘의상(意象)’이라 하면 개인적인 의념(意念)을 객관적인 물상과 연결하여 자신의 의념을 나타낸 것이다. 그것은 개인의 사상과 감정을 나타낸다.

<의전(易傳)>에 ‘물을 보고 상을 얻다(觀物取象).’ 이 말은 우주 만물에 대한 재현을 말한다. 이런 재현은 표면적인 사물에 대한 모방이 아니고 객관적인 물상의 내재적인 특징에 대한 구체적인 표현이다. 이 말에는 깊은 도리의 의미를 지니고 있다. 종빈은 <화산수서(畫山水序)>³⁾에서 ‘성인은 도리를 말하고 사물을 반영하며, 현자는 품이 넓고 상을 체험한다(聖人含道應物, 賢者澄懷味象)’⁴⁾ 하고 말하였다. 이

3) 公元430年前后, 宗炳, 《歷代名畫記》, 《畫山水序》

4) 유건화, <중국고대화론>, 인민미술출판사, 1998, P583

말은 객관적인 사물을 감상할 때 복잡한 생각과 욕심을 없애야 성인의 도리를 얻을 수 있다는 뜻이다. 수시(苏拭)는 ‘뜻을 물에 위탁하면 기쁘고, 뜻을 물에 남기면 아플 것이다’라고 했다. 이 말뜻은 “사람들이 구체적 물상에 대해 도리(道理)를 감지하고 뜻을 잡으며 감정을 표현해야 한다”라는 것을 말한다. 색채 은유의 심미적 방식에 대한 마지막 표현은 예술가들이 색채표현을 통해 예술가의 정신을 내포하고 전달하는 것이다. 심미적 안목을 가진 사람은 표면적인 색채 사용을 통해 예술작품의 예술적 경지를 체험하고 예술가가 객관적인 물상에 위탁한 정신과 감정을 체험한다. 그리고 이러한 상징성이 현대 중국 애니메이션에 적용되어야 한다.

4. 중국 애니메이션에 나타난 색채분석

4.1. 중국 애니메이션의 역사

맹아 시기(1926년~1947년)

이 시기의 중국 애니메이션의 특징은 애국주의를 선양함으로써 대중의 애국의식을 일깨워주는 것이었다. 또한 일본 제국주의의 침략에 의한 여러 악행을 밝힘으로써 반일 저항의 사기를 북돋우고 여론을 형성해 일본군에게 심리적 타격을 주는 것이었다.

흥성 시기(1948년~1989년)

1949년 신중국 성립된 이후에 중국 애니메이션은 신중국 건설과 정치적 선전을 특징으로 하였다. 이 시기에 중국은 애니메이션뿐만 아니라 모든 면에서 구소련과 다른 사회주의 국가의 체제를 따라 배우기 시작하였다. 이것은 당시 국제 정치 상황 외에도 자국민에 대한 교육적 목표도 포함하고 있었다. 중국 애니메이션은 그 당시 오락적 요소와 정치 선전을 접목해 민족문화의 개화기를 열었다. 그러나 1963년 중국과 구소련 간의 관계가 깨지면서 구소련은 중국에 투입했던 애니메이션 기술과 관계자들을 모두 철수시켰다. 이를 계기로 1963년부터 1981년까지 기타 해외 애니메이션 영화가 중국 시장으로 진입하는 것도 중단되었고⁵⁾ 중국 애니메이션은 서양 애니메이션의 영향에

서 벗어나기 시작하였다.

신생 시기(1990년~현재)

1980년대 이후 중국은 개혁개방의 시기를 맞아 애니메이션 창작자들의 열정이 다시 높아졌다. 이 시기는 20세기 중 중국 애니메이션 역사 중에서 제일 번성했던 시기이다.

특히 소재가 예전보다 더 광범위해졌기 때문에 보다 다양한 내용을 담은 애니메이션 작품들이 나타났다. 이것은 애니메이션을 보는 관객층을 보다 확대시키는 중요한 계기가 되었다. 동시에 중국 애니메이션이 사회적 영향력과 국제적인 명성을 얻는 계기도 되었다.

1990년대에는 중국 애니메이션 산업이 점차 확대되었다. 중국 애니메이션은 외국 애니메이션 제작소와의 활발한 교류를 통해 더욱 발전된 작품 제작방식의 습득과 우수한 애니메이션 인재를 양성할 수 있었고 이를 통해서 중국 애니메이션 제작 수와 품질은 비약적으로 성장하였다.

4.2. 사례 선정

애니메이션 작품 분석을 위해, 도우반왕의 애니메이션 평가와 순위를 참고하였다. 도우반왕은 2005년에 개설된 웹 사이트로, 서적, 영화, 음악 등과 관련된 작품에 관한 정보를 사용자에게 제공함과 동시에 작품에 따른 사람들의 평가 또한 손쉽게 알아볼 수 있는 사이트이다. 중국의 대표적인 인터넷 커뮤니티 중 하나이며, 누리꾼들의 평가는 새로이 상영 및 출판되는 모든 작품에 큰 영향을 끼친다. 작품분석을 위해 도우반왕 사이트에서 1964~2017년 중국 애니메이션 순위 중, 평점 7.5점 이상 점수를 받은 작품과 40분 이상의 장편 애니메이션, 그리고 10000명 이상이 평가에 참여한 작품을 위주로 작품을 선정하였다.

5)張啓忠：《中國動畫電影造型意指及其歷史演進1929-2009》，北京聯合出版公司2011年版，第112頁。

흥성 시기(1948년~1989년) 애니메이션의 평점과 순위

[표 2] 1964년~1989년 장편 중국 애니메이션 평점과 순위

작품명	년도	시간(분)	평점	평점인수(명)
1. <대노천궁(大鬧天宮)>	1964	114	9.2	110853
2. <천서기담(天書奇譚)>	1983	89	9.0	51490
3. <나타노해(哪吒鬧海)>	1979	65	8.9	84036

신생 시기(1990년~현재) 애니메이션의 평점과 순위

[표 3] 1990년~2017년 장편 중국 애니메이션 평점과 순위

작품명	년도	시간(분)	평점	평점인수(명)
1. <몽키 킹: 영웅의 귀환(大聖歸來)>	2015	89	8.2	388662
2. <귀발(魁拔)III>	2014	90	8.1	20589
3. <대호법(大護法)>	2017	95	7.8	193954
4. <귀발(魁拔)>	2011	83	7.8	40028
5. <보련등(寶蓮燈)>	1999	85	7.7	74785
6. <귀발(魁拔)II>	2013	83	7.6	26627

4.3. 색채분석

각 시기별 작품을 분석하는 데 있어, 흥성시기와 신생시기의 작품 중에서 평점인 수가 8만 명 이상인 작품을 2개씩 선정하여 분석하였다. 먼셀 색체계의 속성 중 H(색상)과 V(명도), C(채도)의 기준으로 분석지도를 만들고 분석하였다. 먼저 먼셀의 색상은 색상 차이가 등 간격으로 보이는 주요한 5가지 기본 색상 R(빨강),

Y(노랑), G(초록), B(파랑), P(보라)와 각각의 사이에 중간 색상YR(주황), GY(연두), BG(청록), PB(청색), RP(자주)를 정해 10가지 색상을 기본으로 하였다. 그리고 V(명도)는 빛의 반사율에 따른 색의 밝고 어두운 정도를 말한다. 마지막으로 C(채도)는 회색을 띠고 있는 정도, 즉 색의 맑고 탁한 정도를 나타낸다.

[표 4] 흥성 시기와 신생 시기에 대표작품의 색채 비교

흥성 시기(1948년~1989년)		신생 시기(1990년~현재)	
<대노천궁>(1964)	<나타노해>(1979)	<몽키 킹: 영웅의 귀환>(2015)	<대호법>(2017)
애니메이션 개요			
<대노천궁>은 1961년부터 1964년까지 상하이 미술 영화 제작소(上海美術電影製片廠)에서 만료명(萬籟鳴)과 탕칭(唐澄) 감독이 공동제작한 장편 컬러 애니메이션이다.	<나타노해>는 상하이 미술 영화 제작소가 제작한 중국 최초의 장편 컬러 시네마스코프 애니메이션으로서 국내외 유수의 영화제에서 많은 상을 받은 작품이다.	<몽키 킹: 영웅의 귀환>은 광점영화사(橫店影視), 연성십월영화사(燕城十月) 그리고 미영시대영화사(微影時代)등의 공동 제작 작품으로 텐샤오펑(田曉鵬)이 감독을 맡았다.	<대호법>은 총좌 도우작업실(虫左道右工作室)이 기획 및 불사범(不思凡) 감독이 연출하고 베이징 광선 픽처스 유한회사(北京光線影業有限公司)등이 배급하였다.

애니메이션 취색(取色)과 색채분석



분석 결과

<대노천궁>과 <나타노해>에 나타난 색채를 보면 색 공간에서 색채의 분산을 나타내고 있다. 즉, 색 채도와 명도가 고채도와 고명도를 띄고 있다.

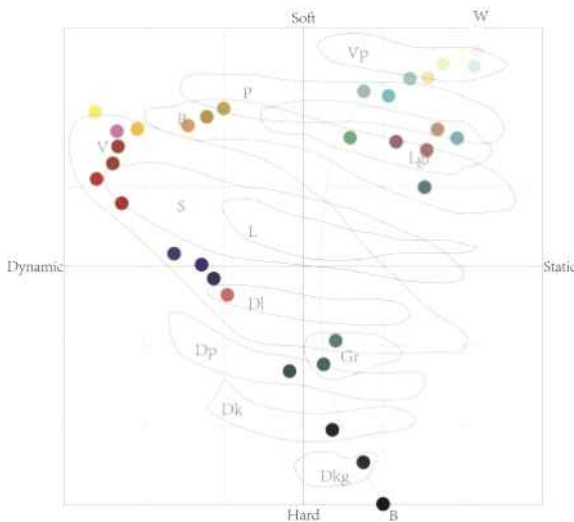
<몽키 킹: 영웅의 귀환>과 <대호법>에 나타난 색채를 보면 색 공간에서 색채의 집중을 나타내고 있다. 즉, 색 채도와 명도가 저채도와 저명도를 띄고 있다.

색채 분석결과를 통한 심미적 특징과 상징성

본 연구는 색채 이미지 스케일을 기초로 하였는데, 세로축에 Soft-Hard, 가로축은 Dynamic-Static, 그리고 삼차원의 이미지 공간인 Clear-Grayish (축에서 먼 색조(tone)그룹 일수록 고채도)의 세 가지 이미지 축을 두고 12개의 색조(이하 톤)분류를 기준으로 구성하였다. 이미지 표현을 위한 톤은 고채도의 V(vivid)와 S(strong), 고명도의 B(bright), P(pale)과 Vp(very pale), 저채도의 Lgr(light grayish), L(light)과 Gr(grayish), 저명도의 Dl(dull), Dp(deep), Dk(dark)와 Dkg(dark grayish) 등으로 구성하였다.

또한 색공간과 색채도, 명도지도를 통해 색채 이미지 스케일의 지도에서 어떤 위치에 놓여있는지를 알 수 있으며 색채정보를 확인할 수 있다.

(1) 홍성시기 대표작품 <대노천궁>과 <나타노해>의 분석결과



[그림 2] <대노천궁>과 <나타노해>의 색채 이미지 스케일

<대노천궁>과 <나타노해> 애니메이션은 색채 이미지 스케일[그림 2]을 통해서 분석해보면 홍성 시기의 작품들의 색채는 부드러우면서 역동적이다. 이러한 특징이 나타나는 원인은 주로 중국 전통색채 오색의 영향을 받아 작품들이 고채도와 고명도의 특징을 가지고 있으며 그에 따라 색상은 주로 홍색, 청색, 황색, 백색, 흑색으로 구성되어 있다. 따라서 <대노천궁>의 전통 오색에 대한 심미특징과 상징성은 전체적으로 장면 컬러 사용에 있어 한색,

난색의 색조 조정에 중점을 두었으며 색조 조정은 장면과 스토리 표현력을 증가시키고 감정이 포함된 인물들의 관계를 표현하는데도 효과가 있다. 대부분 홍색, 녹색, 청색 등 컬러를 사용해서 뚜렷하고 세련된 라인과 어우러졌다. 이를 통해 인물과 사물은 유난히 중국만의 심미적 특징을 가지게 되었다.



[그림 3] <대노천궁> 장면에서 색채를 이용해서 분위기의 변화

유가 사상은 색상을 통해서 계급을 구분한다. 예를 들어 <대노천궁>의 옥황상제는 전체적으로 오색을 사용해서 중국 전통 복장의 형식에 맞추면서 컬러 조합 규율을 융합시켰다. 옥황상제가 쓰는 모자는 순도가 낮은 황색을 사용했고 얼굴은 백색 그리고 의상은 홍색으로 조합하였다. 또한 백색 얼굴에 명도와 채도를 낮춘 홍색을 더 하였다. 이것은 고귀하고 엄숙한 옥황상제가 실제로는 우매한 성격 특성을 가지고 있다는 것을 색상을 통해 보여준다.

손오공은 홍색과 황색을 위주로 담황색의 상의, 청색의 목수건, 호랑이 무늬의 치마, 붉은 바지를 입고 검은 장화를 신었다. 황색은 제왕색이라고 하는데 손오공이 황색 의상을 입는 것은 바로 계급 제도를 무시하고 권위에 대해 저항정신을 보여준 것이기 때문이다. 유가 사상이 처음부터 숭상한 컬러는 홍색이며 손오공은 타고난 용감함을 가지고 있을 뿐만 아니라 활력이 넘치고 매우 낙관적이었다. 홍색은 손오공의 성격을 잘 반영하고 있다.

<나타노해>의 홍색, 청색, 황색, 백색, 흑색에 대한 심미 특징과 상징성에 대해 살펴보면, <나타노해>에서 나타나는 홍색, 황색, 청색을 메인 컬러로 사용했다. 예를 들어 빨간 배두렁이(肚兜), 빨간 혼천룡(浑天绦), 빨간 석양, 빨간 땅이 그것이다. 홍색은 민족의 애호와 전통, 생명의 활력과 열정 등을 상징하는 동시에 반항, 투쟁과 피를 상징한다. 홍색의 혼천룡은

나타의 무기 중 하나였다. 그리고 작품 중에서 황색을 주색으로 연출하는 장면들은 고귀한 지위를 상징한다. 특히 바다를 흑색으로 표현한 것은 바다를 사악한 세력으로 표현하기 위해서이다. 홍색을 주색으로 연출한 이정(李靖)은 그의 신분을 표현할 뿐만 아니라 그의 경솔한 성격도 드러냈다.

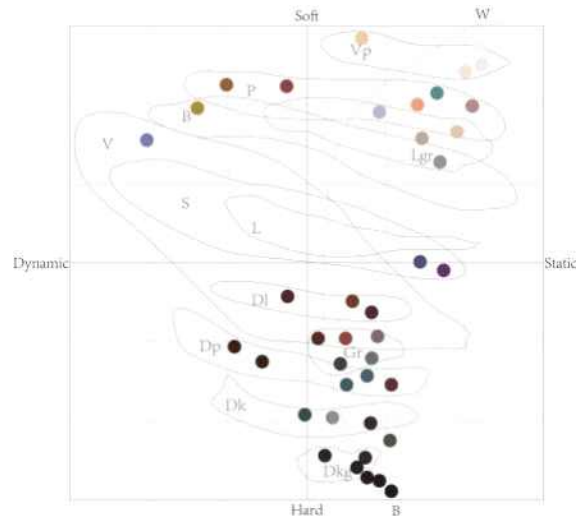
홍성시기 전통색채의 상호성을 통한 독창적 표현 특징
홍성시기의 중국 애니메이션은 작품 속에서 전통색채의 상호성을 강하게 나타낸 시기였다. 특히 ‘중국학파’ 애니메이션에 나타난 전통 색채관의 심미적 특징과 상징성은 중국 애니메이션의 발전과 성공에 매우 중요한 요소로 작용하였다. 이 시기에 중국민족의 문화유산을 거울로 삼아, 애니메이션의 모더니즘 예술적 특성 등을 결합시키는 과정에서 독자적인 스타일과 남다른 예술적 표현방식을 형성하게 되었다. <대노천궁>과 <나타노해>가 특유의 고채도의 특징을 활용함으로써 중국인의 민족정서와 감정에 부합할 수 있다는 결과를 얻어내었다. 이는 오늘날 현대 중국 애니메이션 제작과 성공 여부에 대해 전통색채의 중요성과 활용가치를 의미한다.

홍성시기에 창작자들은 미국 애니메이션에 대해 공부를 하면서 당시 서양의 우수한 문물을 도입하여 중국 애니메이션 발전에 활용하였다. 초창기 소련의 시대적·사상적 동질성을 습득한 창작자들은 소련 애니메이션의 기본적인 창작 메커니즘을 습득하였고, 그 과정에서 강렬한 민족의식을 포함하고 있었다. 창작자들이 민족주의적 성향을 가진 것은 수동적인 것이 아니라 창조적 경험을 바탕으로 한 능동적인 행위였으며 이것은 창작자 자신들이 중국 문화의 핵심적인 역할을 하고 있다는 자부심으로 드러난다.

문화 대혁명이 끝난 뒤 사회 전반적으로 개방적이고 독창적인 창작 사상이 유입되면서 창작자의 개인적인 취향과 역량을 더욱 강조하게 되었고, 장르적 측면에서도 시대적 분위기를 반영하는 것이 민주화의 길을 개척하는 가장 중요한 특징이 되었다.

(2) 신생시기 대표작품 <대호법>과 <몽키킹:

영웅의 귀환>의 분석결과



[그림 4] <대호법>과 <몽키 킹: 영웅의 귀환>의 색채 이미지 스케일

<몽키 킹: 영웅의 귀환>과 <대호법> 애니메이션을 색채 이미지 스케일 [그림 4]을 통해서 분석해 보면 색채는 주로 부드럽고 정적이다. 앞서 홍성시기의 색채가 부드러우면서 역동적이었지만 신생시기의 작품들이 정적인 이유는 채도가 홍성시기 애니메이션보다 저채도이기 때문이다. 개혁개방 이후 서구 애니메이션 색채의 영향과 시청자들의 미적 요구에 대응해 색상을 비교적 전통 오색관의 미적 취향을 간직하고 있다.



[그림 5] <몽키 킹: 영웅의 귀환> 장면에서 색채를 이용해서 분위기의 변화

<몽키 킹: 영웅의 귀환> 애니메이션 중에서 손오공과 혼돈의 치열한 접전이 시작되는데 힘을 제대로 쓸 수 없는 손오공은 혼돈의 맹공격으로 위협에 처한다. 이 장면에서 어두운 느낌의 청회색을 사용하는데, 이 사악한 세력의 등장으로 관객에게 무거운 억압감을 준다. 이것은 청회색이라는 저채도를 통해 손오공에게 닥친 위기와 위협을 표현하는 심미적 특징을 보여주는 것이다. 또한 강류야가 자신을 미끼로

혼돈을 도발하다가 죽는 모습은 손오공을 각성하게 한다. 각성을 통해 진정한 제천대성의 모습으로 돌아와 혼돈과 싸우는 과정에서는 채도가 높아진 주황색 불빛이 점점 커지면서 속도도 빨라진다. 이 불빛은 칼과 도끼처럼 화면에서 빠른 속도로 커진다. 손오공이 혼돈을 이길 때 화면은 전체적으로 고채도의 주황색으로 변한다. 마지막에 구름으로 가려졌던 하늘에서 햇빛이 다시 보임으로써 희망이 가득 찬 분위기가 연출된다. 이렇듯, 채도의 고저를 통해 작품에서 분위기를 표현하는 심미적 특징을 보여주고 있다. <몽키 킹: 영웅의 귀환>은 뚜렷한 민족성을 드러내었다. 예를 들어 손오공의 '귀환' 전의 전체 복장은 저채도의 황색을 위주로 구성되었다. 저채도의 황색은 전통적으로 흑색처럼 고귀함과 엄숙함을 상징하는데 손오공이 궁지에 빠진 처지에 있지만, 영웅의 본질을 상실하지 않는 것을 상징한다. 그러나 '귀환' 이후의 손오공은 전체적으로 고채도의 홍색 복장을 하게 된다. 관객은 손오공의 복장 변화를 통해 그의 열기를 느끼게 된다. 홍색은 손오공의 정의와 정직함을 상징하고 황색은 손오공의 자유로움과 저항의 특성을 드러낸다. 혼돈 캐릭터에는 도교 사상을 내포하고 있어, 음과 양을 대표한 흑색과 백색의 원색을 통해 혼돈의 영악함을 표현하였다. 이렇게 고채도의 단색과 저채도의 단색을 통해 캐릭터의 상징성을 표현하였다.



[그림 6] <대호법> 장면에서 색채를 이용해서 분위기의 변화

<대호법> 초반부에 대호법이 나타나는 장면은 구름만 움직이게 하고 절벽, 오솔길, 나무들은 모두 수묵화 방식으로 처리하였다. 흑색과 백색 중심의 중국 수묵화의 특징은 단색을 통한 저채도를 통해 작품의 심미적 특징을 표현하였다. 또한 실외 장면은 대부분 고채도의 컬러로 도원경과 같은 땅콩의 한적한 환경이 표현하였다. 반면에 개미 동굴 및 숲에서 발생

하는 학살과 격투 장면은 채도가 낮은 이웃 컬러(neighboring color)로 설정되었다. 이는 저채도를 통해 화면에 깊이가 더해지고 공포감이 조성된다. <대호법>에서는 중국 전통 회화의 수묵, 주사, 첩청(沾靑)을 대표하는 흑색, 홍색, 녹색이 눈에 띈다. 이러한 <대호법>의 컬러 매칭을 살펴보면 세 가지 컬러가 각각 다른 기능을 가지고 캐릭터 창조 및 스토리 진행 역할을 한다. 흑색 수묵 효과는 거시적인 측면에서 환경 설정에 적용되었고 검은 하늘, 거리, 광선, 그림자 등은 저채도의 단색감을 통해 폭풍 전야의 억압감을 상징한다. 뜨거움을 상징하는 홍색은 흑색 배경 속에 등장하는 대호법의 빨간 망토나 짙은 안개 속에서 드러나는 핏빛 석양 등을 통해 악은 선을 이길 수 없는 것을 상징한다. 녹색은 땅콩의 사람들이 살해당할 때 피의 색깔이다. 이것은 '땅콩 사람'과 일반 사람 간의 차이를 상징한다.

신생 시기 전통색채의 개방성을 통한 보편적 의미 획득 신생 시기는 작품 속에서 전통색채의 개방성 또는 포용성을 강하게 드러낸다. 역사적으로 중국은 외래문화나 이민족을 우월한 민족이라고 생각하지 않았지만, 무조건 배척하지도 않았다. 중국은 외래문화를 존중하면서 점차 그것을 중국화 시켰다. 따라서 전통색채의 개방성은 중국의 다문화, 다민족의 배경을 바탕으로 하고 있다.

작품에 나타난 전통색채 특유의 고채도 특징에 대해서 서구 색채관의 저채도 특징을 융합한 것이 그것이다. 이것은 중국의 전통 색채관이 폐쇄적인 개념이 아니라 전통문화를 버리지 않으면서도 외래문화의 장점을 흡수하고 융합하는 개방성을 의미한다. 또한 중국 전통 색채관은 생동감과 도덕성을 표현하고 있다. 특히 생동감과 선악의 대비에서 도덕적 우월성을 표현하고 있다. 이것은 서구의 가치관과 문화를 기초로 하여 중국적 요소와 색채관념을 적용한 것이다. 중국의 색채가 중국적 스토리와 융합하여 중국 애니메이션의 보편적인 의미를 획득하고 있다. 그래서 전통 색채관은 중국 애니메이션의 창의적 발전의 원동력과 세계화의 주요 요인으로 작용해 왔다. 그리고 중국 전통문화 사상 중에는 '중용(中庸)'이라는 실천적 사상이

있는데 이것은 중국 애니메이션에 대한 전통 색채관의 기본적 바탕이 되어 왔다.

하지만 대표적인 작품 외에 일부 신생 시기의 애니메이션 작품들 중에는 개혁개방 이후 수많은 외국의 우수한 애니메이션이 쏟아져 들어오면서 방향을 잃었고 고유한 창작 사상과는 거리가 멀어진 경우도 있다. 그러나 그럼에도 불구하고 당시의 사회적 환경과 창작자들의 창작 환경은 끊임없는 시행착오 속에서 스스로에게 맞는 ‘민족화의 길’을 만들어내는 과정이기도 하였다. 결론적으로는 이러한 ‘민족화의 길’을 모색한 것은 당시 사회적 맥락을 거스르는 새로운 창의적 발상이었다.

5. 결론

중국 전통 색채관의 관점에 주목하여 전통 색채관의 상징성과 심미특징 요소를 분석하는 것을 목적으로 하였다. 그리하여 전통 색채관이 현대 중국 애니메이션의 미래적 방향과 제시를 해 줄 수 있는 창조적 요인으로 아직도 유효하다는 것에 의미를 두어 전통 색채관의 상징성과 심미특징 요소를 중심으로 어떻게 사용되었는지, 분석해 보는 절차를 통해 다음과 같은 결과를 확인하였다.

첫째, 중국 애니메이션의 독창적 표현의 특징과 보편적 의미를 파악 할 수 있다.

애니메이션 색채 언어와 표현방식에 대한 이해를 전제로 중국 전통 색채관의 상징성과 심미특징을 이해 할 수 있었고 이를 바탕으로 홍성 시기와 신생 시기의 작품을 각각 선정하여 분석한 결과 작품에 나타난 중국 전통 색채관의 상징성과 심미특징을 확인할 수 있었다. 또한 홍성 시기 작품에 나타난 전통색채의 상호성을 통해 독창적 표현의 특징을 이해하고 신생 시기 작품에 나타난 전통색채의 개방성을 통한 중국 애니메이션의 보편적 의미를 파악 할 수 있었다.

둘째, 중국 애니메이션의 심미적 특징과 상징성은 중국적 애니메이션이라는 새로운 장르를 개척하는데 사상적 역할을 한다.

창작 사상 초기 중국 공산당의 정치 선전을 위한 창작 활동을 시작으로 심미적 특징과 상징성에 대한 고민은 시작되었고 문화 대혁명 이후 중국 애니메이션의 다원화와 세계시장에 대

한 탐색적 고민은 중국적 애니메이션의 상호성을 통한 독창적 표현 그리고 개방성을 통한 보편적 의미 도출이라는 결론에 이르게 되었다. 이러한 분석을 통해 중국적 애니메이션의 전통 색채관 개념이 중국 애니메이션 속의 인물 설정, 사상 내용, 장면 구성 등을 표현하는 데 있어서의 많은 중국 전통색채를 이루게 됨을 알게 되었다. 이러한 현상은 전통적으로 이어져 내려오는 특유의 중국 전통 색채관의 상징성과 심미 특징으로 존재하는 변치 않은 중국적 문화의 정서라도 할 수 있다. 따라서 전통 색채관의 요소가 현대적 중국 애니메이션 분야에서 창작 동력으로 그 의의가 유효하다는 것을 확인할 수 있었다.

참고문헌

- 조진, 총련위, 애니메이션 시청각 언어, 북경대학교출판사, 2007
- 정국은, 영화촬영조향기초, 북경중국영화출판사, 1992
- 이유연, 구성주의와 기호학, 북경삼렌서점, 1987
- 당지, 초위, 애니메이션의 색채기초, 호남대학출판사, 2010
- Gabriel Marcel, 《영화언어, 电影语言》, 중국영화출판사, 1980, P47
- 종병(宗炳), 《역대명화기歷代名畫記》, 《畫山水序》
- 유건화, <중국고대화론>, 인민미술출판사, 1998
- 漢代, 동중서(董仲舒), 《춘추번로春秋繁露》
- 오상민, 애니메이션 캐릭터의 성격에 따른 색채의 연구 : 작품 'color'를 중심으로, 2004.12
- 장 슈, 중국 애니메이션 캐릭터의 나타난 색채표현 특성에 관한 연구 : 2D애니메이션에 표현된 주인공 캐릭터 색채를 중심으로, 2016.8
- 이신화, 색채 속성에 따른 주시 순서에 관한 연구 : 아이트래킹 실험 중심으로, 2015.12
- 박기원, 애니메이션을 위한 디지털 영상 색채 교육에 관한 연구, 2009.11
- 윤정원, 색채에 의한 애니메이션의 내러티브 표현 방법 연구, 2004.6
- 조지박, 중국 개혁개방에 따른 애니메이션 캐릭터 디자인의 변화 : 캐릭터 디자인 색채와 조형을 중심으로, 2012.2
- 황영주, 전통색의 이해를 위한 색채교육 프로그램 연구 : 오방색을 중심으로, 2006.11