

# 애니메이션, 중화의 우수한 전통문화와 만나다

## 제2회 중국(길림)애니메이션대회 다양한 행사들

‘멋진 애니메이션, 신질미래(精彩动漫, 新质未来)’를 주제로 한 제2회 중국(길림)애니메이션대회가 11월 13일부터 15일까지 길림성 장춘시에서 성황리에 펼쳐졌다. 대회는 내포를 깊이 발굴하고 혁신적인 표현을 중시하며 시대의 흐름에 발맞추어 중국의 우수한 전통문화의 역사적 깊이와 현실적인 상황 및 문명의 폭을 생생하게 보여주었다. 이번 대회 기간에 ‘애니메이션 카니발’, ‘대학생 창업시장’, ‘교수 성과 전시회’ 등 일련의 행사들이 열렸다.

‘애니메이션 카니발’은 근 200명의 학생으로 구성된 ‘국산 애니메이션 게임’ 테마 코스프레(Cosplay) 거리행진을 조직하여 중국 문화의 독특한 매력을 남김없이 보여주었다. 그중 국산 핸드폰 게임 <왕자영요(王者荣耀)>에 나오는 캐릭터 ‘공손리(公孙离)’, 남파삼숙(南派三叔)의 소설 <도모필기(盗墓笔记)>에 나오는 캐릭터 장기령(张起灵) 및 신기한 책 <산해경(山海经)>에 나오는 다양한 캐릭터들이 레빈들의 눈길을 사로잡았다. 활기가 넘치는 활동 현장은 사람들에게 마치 국풍(国风) 만화 속에 들어선 듯한 느낌을 주었다.

대학생들의 분장과 연출로 하나하나의 애니메이션 캐릭터들이 높은 복원도를 자랑하며 코스프레의 매력을 한껏 뽐냈다. 복식, 액세서리, 화장, 머리 모양에 이르기까지 모두 중국의 우수한 전통문화의 정수와 현대 예술 및 디자인의 융합을 잘 보여주었다. 대학생들은 새로운 사고 방식과 리념의 창작으로 국풍이 더욱 아름답고 활기찬 힘을 발산하게 했다.

‘대학생 창업시장’은 길림대학, 길림농업대학, 길림건축대학, 장춘중의약대학 등 길림성대학혁신창업(문화창작류)련맹 회원 단위 및 학교 관련 산업 회사에서 백여개의 부스를 설치, 대학련맹 학생들의 애니메이션 창작 작품, 국풍 작품, 무형문화 관련 문화 창작 작품, 창작성 수공예품 및 기술 교류(交互) 체험 등을 전시했다.

‘교수 성과 전시회’는 ‘14.5’ 전망계획 실시이래 길림애니메이션학원의 교수 성과를 정리하고 보여주었다.

전시회는 전공 건설, 학과정 건설, 교육과학연구, 교사대오, 우수 학생 작품 등 측면에서 학원 건설의 성과를 보여주었다.

길림애니메이션학원의 관련 책임자는 다음과 같이 소개했다. 이번 ‘애니메이션 카니발’과 ‘대학생 창업시장’은 중국(길림)애니메이션대회에 처음 선보인 것이다. 코스프레 거리행진은 국풍 애니메이션의 열연으로 중국의 우수한 전통문화에 대한 사랑과 전승을 잘 보여주었다. 질이 좋고 다양한 혁신 아이디어 제품의 집중 전시 판매는 학생들이 자신의 전문 기술을 시장 상품으로 전환하도록 전면 촉진하였으며 아울러 과감하게 창업하고 능숙하게 창업하는 정신을 키워주게 되었다.

/손맹번 정현관 기자



전시된 학생 작품



▲ 학생 작품 <제천대성>



교수 성과 전시회의 학생 전시 작품 <산해 신수·주건(诸键)>



▼ 랜덤댄스 코너, 음악에 맞춰 춤을 추는 캐릭터 차림의 학생.

각양각색의 캐릭터 복식 차림의 학생들이



▲ ‘대학생 창업시장’에서 ‘미녀시장’이 고객들에게 제품을 소개하고 있다.



▲ 장춘공업대학을 졸업한 하송기(何松祺)가 자기에 그림을 그리고 있다.



▲ 학생이 고객에게 ‘향기석고(留香石膏)’ 수공예품을 소개하고 있다.



수공예품을 한 가득 진열한 예쁜 여사장