

영화 《나타 2》, 역대 최고 흥행작에 등극

국산 애니메이션의 최고 수준 선보이며 관객들에게 몰입도 높은 시각적 체험 선사



▲ 《나타 2》는 어른, 아이 모두 즐기는 애니메이션임에 틀림없다.

애니메이션 《나타(哪吒) 2》가 지난 2021년에 개봉된 영화 《장진호(长津湖)》를 제치고 역대 최고 흥행작으로 떠올랐다.

인터넷 예매 사이트인 묘안(猫眼)과 중국 영화 흥행 수입 분석 플랫폼 흥 비컨(Beacon)에 따르면 2월 6일 오후 1시 25분 기준 《나타 2》의 흥행 수입은 57억 7,000만 원을 돌파했다. 8일 5시간 만에 일귀년 성과다.

《나타 2》의 최종 흥행 수입이 94억~95억 원에 달할 것으로 예측되는 가운데 우리 나라에서 최고 수익을 달성한 영화가 될 것이라 전망된다.

《나타 2》의 폭발적인 인기 비결은?

주인공의 성장기를 그린 《나타 2》는 전통문화의 일치성을 유지하는 한편 현대적 가치관의 해석을 함께 녹여냈다는 평가다.

영화는 스토리 라인, 애니메이션 기술, 예술성 등 다양한 부분에서 관객들을 사로잡았다.

《나타 2》의 폭발적인 인기는 국산 애니메이션 굴기의 축소판이다. 최근 수년간 《장안삼만리》, 《백사: 부생(白蛇:浮生)》, 《락범진(落凡尘)》

등이 선풍적인 인기를 끌며 국산 애니메이션 인기가 고공행진 중이다.

《나타》 시리즈를 만든 제작자 류문장(刘文章)은 《나타 2》가 만화적 상상력으로 영화계에 새로운 시각적 표현 방식을 제공했다고 말했다.

《나타 2》는 액션 장면부터 동양의 미학을 담은 건축물, 등장인물 묘사 등에 이르기까지 우리 나라 애니메이션의 최고 수준을 선보이며 관객들에게 몰입도 높은 시각적 체험을 선사했다.

국산 애니메이션의 탄탄한 스토리 라인도 돋보인다. 《장안삼만리》는 우리 나라 인문학의 정수인 시(詩歌)를, 《나타》는 유적지 삼성퇴의 문화적 요소를 담아냈다.

《나타 2》의 경우 중국 신화를 배경으로 씨나리오를 썼다. 전통문화적 요소를 극중 스토리와 화면, 인물 등에 잘 녹여냈다는 평이다. 또 영화에 나오는 의상, 등장인물이 사용하는 법도, 해저 룡궁의 건축양식, 문물산 비경 장면 설계 등에서 중국 전통문화의 독특한 매력을 고스란히 담아냈다.

성도대학 영상애니메이션학원 부교수 구강시는 중국의 미학을 현대 애니메이션 작품으로 표현함에 있어 《나타》와 《장안삼만리》 등이 새로운

지평을 열었고 더 많은 ‘국조(国潮)’ 애니메이션의 성장을 이끌 것이라고 전망했다.

《나타 2》의 흥행을 뒤받침한 컴퓨팅 파워 ‘주목’

지난 2019년에 개봉된 《나타 1》보다 더욱 생동감 있는 이야기와 충격력 있는 장면으로 돌아온 이번 속편 《나타 2》는 특수효과 장면만 해도 《나타 1》의 전체 장면을 넘어섰고 특수효과 제작 인력도 전작의 몇배에 달한다.

3D로 제작된 영상 데이터는 100여 테라바이트(TB)에 이른다. 《나타 2》와 같은 3D 애니메이션 제작을 가능케 한 배경에는 대규모의 데이터를 신속히 처리할 수 있는 컴퓨팅 파워가 있다.

귀주성 귀안신구에 위치한 슈퍼컴퓨팅센터는 1,000장의 고성능 그래픽 처리 장치, 1.3PB(페타바이트·1024TB) 데이터 저장 용량, 1.3페타플롭(PF·1초당 1경 3,000조번)의 연산 처리 능력을 갖추고 있다.

“우리 회사는 《나타 2》와 《나타 1》의 후반부 작업에 참여했습니다.” 귀안신구과학혁신산업발전회사 종합부

부장 팡본금은 회사가 운영하는 귀안 슈퍼컴퓨팅센터가 2020년말에 가동된 후부터 영화 업계의 신뢰를 받았다고 소개했다. 컴퓨터 비전 클라우드 서비스를 제공하고 있는 심수시 서운(瑞云) 테크는 2021년 귀안슈퍼컴퓨팅센터의 컴퓨팅 파워를 구매하고 디지털 콘텐츠 제작의 시각화 응용에 박차를 가하기 시작했다.

《장진호》, 《부니베어(布尼熊)》, 《투랑지루》... 귀안신구과학혁신산업 발전회사 사무 공간에 걸려있는 영화 포스터가 시선을 사로잡는다. 이 회사는 귀안슈퍼컴퓨팅센터 기반의 수백편의 영상 작품 제작에 서비스를 제공하고 있는 것이다.

회사 전시설 스크린에는 귀안슈퍼컴퓨팅센터의 작업 상황이 3D 모델링 기술로 구축된 디지털 트윈 시각화 플랫폼을 통해 실시간으로 업데이트되고 있다.

팡부장은 “컴퓨팅 파워에 힘입어 영상 제작 기간을 단축했을 뿐만 아니라 영상 품질도 크게 향상돼 관중들이 실제와 같은 현장감을 느낄 수 있게 됐다.”며 앞으로도 더욱 다양하고 질 높은 국산 애니메이션이 만들어질 수 있도록 지원할 것이라고 강조했다.

/ 신화넷

‘제 9 회 동계 아시안게임’ 기념우표 발행



중국우정은 7일 ‘제 9 회 동계 아시안게임’ 기념우표를 발행했다. 이 기념우표 디자인에는 대회 마스코트 ‘빈빈’과 ‘니니’의 모습 그리고 대회 엠블럼(会徽) 등이 담겨있다.

/ 중국망

음력설 연휴 과학기술관 방문객 300만명 넘어

음력설 연휴 기간 전국적으로 과학기술관을 방문한 사람이 연인수로 300만명에 달한 것으로 잠정 집계되었다.

전국 각지에 위치한 과학기술관들은 새해를 주제로 십이지 문화, 무형문화유산 기예와 프린터(边缘) 과학기술을 융합했다. 그중 중국 과학기술관에서는 음력설 풍습에 숨어있는 과학적 요소를 찾아보는 교육 활동을 전개했다. 음력설 기간 15만명이 넘는 관람객들이 중국과학기술관을 방문했는데 이중에 북경 이외의 지역에서 온 관람객이 90% 이상을 차지했다.

북경과학기술관은 ‘뱀의 지혜’를 주제로 과학 이벤트를 마련한 데서 관람객들은 뱀과 관련된 체험 속에서 물리, 생물, 광학 지식을 리해

할 수 있었다. 광과학기술관에선 꽃무늬 조끼를 입은 휴머노이드 로봇(人形机器人)이 관람객과 약속하고 상호작용을 하면서 우리나라의 로봇 기술과 공업 발전 현황을 직관적으로 보여줬다.

이와 더불어 전국 과학기술관들에서는 관람객들의 안전하고 편안한 관람을 지원했다. 중국과학기술관은 음력설 기간 관람객이 크게 늘어날 것을 대비해 예매 시스템 기능을 업그레이드하고 인간-컴퓨터 식별 보안 시스템 등 기술을 통해 압표상 계정 3,049 개를 차단했다. 산시성 과학기술관은 매일 오전과 오후 각각 4차례의 해설을 제공해 관람객들의 리해를 도운 것으로 전해졌다.

/ 신화넷

무형문화유산

전통 공중 수공예 ‘화사상감공예’

‘화사상감(花丝镶嵌) 공예’는 전통 공중 수공예로서 주로 금이나 은 등의 재료를 사용해 보석이나 진주를 세공하거나 직조하는 과정을 통해 제작된다. 그 과정은 매우 복잡 한바 작품으로 태어나려면 재료에서 완성에 이르기까지 무려 수백가지 단계를 거치며 전부 수작업으로 이루어진다. 2008년 화사상감 제작법은 제 2기 국가급 무형문화유산으로 지정되었다.



계승될 수 있다.”고 말한다. 사진은 화사상감 금금 장식품.

/ 인민넷

현재 북경시 1급 공예미술 장인이며 화사상감 제작법 고급 대표 전승인인 동서경은 “현대인들의 심미 감각에 부합되고 백성들의 일상생활 속에서 실제 사용할 수 있는 화사상감 공예품을 만들어야 이 공예술이

북경 왕부정거리

백년 ‘황금거리’의 ‘전통 + 현대’ 새 활력



▲ 왕부정거리에서 중국 전통문화를 즐기는 외국인들

1267년에 건설되어 지금까지 757년의 역사를 지니고 있는 왕부정(王府井)거리는 수도 북경의 천안문 광장 동쪽에 위치해있으며 ‘황금거리(金街)’라는 명성을 가지고 있다.

1998년 업그레이드 개조 후 총 1,800미터 길이의 왕부정거리중 약 900미터의 지역이 보행자 거리로 구분되었다. 왕부정거리는 현재 국가급 일류 보행 상업거리로 자리잡았으며 연간 방문객은 수억명에 달한다.

최근 몇년 동안 왕부정거리는 젊은이들의 생활방식을 정확히 파악하

고 고도의 역사적 맥박과 현대적 기운을 한데 모아 다양한 시체적인 공간과 문화 체험 장소를 통해 새로운 활력을 발산하고 있다.

1955년에 개업해 ‘새 중국 제일점(店)’으로 불리는 북경백화점을 위시해 왕부정 보행자 거리 양쪽에 분포된 많은 전통 가게와 백화점들도 새로운 것을 적극 추구하며 변화를 모색해왔다. 하여 전통 가게의 이야기를 공유하는 동시에 신제품을 지속적으로 개발하고 새로운 소비 모델을 탐색함으로써 더욱 많은 국내외 관객들을 끌고 있다.

/ 국제은라인

지난해 국산 영화 강세 수입 425억 원 넘어



지난해 우리 나라 영화 시장에서 국산 영화가 강세를 보인 것으로 나타났다.

국가영화국에 따르면 지난해 중국의 영화 흥행 수입은 425억 원을 돌파했다. 그중 국산 영화가 334억 원 이상의 수입을 올리며 전체의 78.68%를 차지했다. 구체적으로 보면 1억 원이 넘는 흥행 수입을 올린 영화 79편중 55편이 국산 영화였다.

지난해 여러 도시들에서 4,600개 이상의 스크린이 신규 추가되며 스크린수가 총 9만 968개로 확대되었다. 도시지역 영화관의 관객수는 10억 1,000만명으로 집계되었다.

/ 신화넷

영화관서 콘서트 관람... 최고의 체험 선사

콘서트 영화 《장결의 빛나는 북두 순회 콘서트》가 일선 전국 극장가에서 개봉되었다.

이 영화는 관객들에게 참신한 방식을 제공했다는바 가수과 관객간의 거리를 좁혔다. 티켓 한장으로 관객들에게 ‘콘서트 현장 R석 A블록’의 최고

의 체험을 선사한 것이다.

지난해로 데뷔 20주년을 맞은 장결가수는 다양한 음악 스타일로 회자되는 히트곡들을 불러 폭넓은 인기를 누리고 있다. 그의 콘서트는 규모가 어마어마하다. 이번 장결·LIVE—‘빛나는 북두’ 순회공연은 총 90만명

이 넘는 관객을 동원하며 전 연령층을 아우르는 호소력을 발휘해 영화 《장결의 빛나는 북두 순회 콘서트》에 대한 기대감을 한층 높였다.

일선 북경에서 열린 영화 시사회에서 장결가수는 영화의 비하인드(幕后故事) 스토리를 공유하고 영화 창작의 초심도 소개했다. 그는 “학업과 직장 때문에 콘서트를 찾지 못하는 분들이 있다.”며 “더 많은 분들에게 콘서트를 보아드리고 싶은 마음에서 영화를 만들게 됐다.”고 밝혔다.

영화 화면 구성과 관련해서는 “영화와 콘서트의 연동은 관객 여러분과 같은 스크린에 나올 수 있는 혁신 시도였다.”고 말했다. 관객들이 영화 관람후 어떤 수확을 얻을 수 있는지에 대한 질문에 장결가수는 “2024년에 함께 열광했고 2025년에 함께 빛나길 바란다.”며 “이 영화로 원기 충만한 새해를 열었으면 좋겠다.”고 말했다. 또한 관람객들이 극장에서 마음껏 노래를 따라 부르고 함께 환호해 달라고도 주문했다.

/ 국제은라인

