

## 한국문화원형성을 모티브로 한 한국 애니메이션의 서사 구조

### 분석 -애니메이션 <달빛궁궐>(2016)을 중심으로-

- I. 서론
- II. 이론적배경
- III. <달빛궁궐>의 서사 구조
- IV. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

임용섭\*

### 초 록

그레마스(Algirdas Julius Greimas)의 역할소 모델(Actantial model)에서 스토리는 6개의 역할소로 각각 3가지의 관계를 만드는데, 그 안에서 주체와 객체 사이에 관계되는 욕망이 운용된다. 또한 주체가 욕망을 행할 때 원조자의 도움과 반대자의 방해가 공존하게 되며, 주체가 원하는 욕망의 대상(객체)은 발령자와 수령자가 제공한다. 이러한 역할소 모델을 기본으로, 본 연구는 <달빛궁궐>의 서사 구조를 분석한 후 역량의 주체를 재배치하여 커뮤니케이션 전반의 흐름을 살펴보았다.

한국의 애니메이션은 다양한 시각에서 한국의 문화원형을 모티브로 활용한 접근을 시도하고 있다. 그러나 여전히 문화원형을 모티브로 각색·윤색된 외국의 애니메이션보다 서사 구조의 수준이 다소 미흡한 것이 사실이다. 이에 본 연구는 한국문화원형을 모티브로 가장 최근에 제작된 <달빛궁궐>의 서사 구조를 분석해 보고, 해당 애니메이션 안에서 연출된 역량의 주체를 재배치하여 전체적인 커뮤니케이션의 흐름을 살펴보았다. 이를 통해 좀 더 발전된 형태의 서사 구조를 지닌 애니메이션의 제작 방법을 찾고자 하였다. 물론, 그레마스를 통한 서사 구조 연구는 지금까지 다양한 측면에서 논의돼 왔다. 하지만 이 이론을 통해 문화원형성의 활용법을 강구한 애니메이션 연구는 아직 부족하다고 사료된다. 이러한 점을 고려해, 본 연구는 그레마스의 설화문 분석을 바탕으로 문화원형성의 활용 방안을 모색하는 데 중점을 두었다.

주제어 : 역할소 모델, 주체, 대상, 발령자, 수령자, 원조자, 반대자, 그레마스 20가지 기능쌍, 설화문, 문화원형성

## I. 서론

문화원형은 다수의 애니메이션에서 종종 모티브로 사용되는 소재이다. 미국, 유럽, 일본의 제작사의 경우 애니메이션 제작 시 문화원형 원전 그대로를 각색·윤색하거나 그중 모티프 하나를 다른 시·공간과 융합해 활용하고 있다.

애니메이션 제작사 중 미국의 월트디즈니는 유럽의 구전 동화 원전을 각색해 애니메이션 <피노키오>(1940), <신데렐라>(1950), <백설 공주>(1959) 등을 제작하였고, 중국의 민가 <화목란>을 애니메이션 <물란>(1998)으로 제작함으로써 원전이 무색할 정도로 큰 성과를 거두었다. 일본의 지브리 스튜디오는 <이웃집 토토로>(1988), <센과 치히로의 행방불명>(2001)에서 자국의 문화원형을 모티프로 활용하였고, <천공의 성 라퓨타>(1986)의 경우 영국의 풍자 소설 <걸리버 여행기>의 허구의 성 라퓨타를 애니메이션에 녹아들게 함으로써 자국의 문화원형뿐만 아니라 국외의 문화원형까지도 모티프로 활용한 사례를 만들었다. 이렇듯 문화원형의 요소들은 애니메이션 시나리오를 위한 활용 폭이 매우 크다고 할 수 있다.

2000년 이후 문화콘텐츠 사업이 활성화됨에 따라 2001년 8월 한국문화콘텐츠진흥원이 발족하면서 각종 매체에 문화원형의 요소들을 결합하는 시도가 점차 많아지게 되었다. 애니메이션 분야 역시, 이러한 흐름에 맞춰 문화원형을 활용한 작업을 더욱 확대해 나가기 시작하였다<sup>1)</sup>. 하지만 이는 오랜 기간에 걸쳐 시도되었음에도 불구하고, 외국 애니메이션의 작품과 비교할 때 여전히 철학적 깊이, 교훈적 가치 유도, 스토리텔링 등의 구조적인 면에서 취약하다고 할 수 있다. 이러한 결과는 문화원형과 매체 간의 상호매체적 관계 맺기가 적절하게 이루어지지 않았기 때문인 것으로 사료된다. 이에 본 연구는 서사 구조적 측면에서 문화원형의 활용도 및 효용성을 높이기 위해 한국 애니메이션의 서사 구

\* 이 논문은 2018년도 세한대학교 교내연구비 지원에 의하여 쓰여진 것임  
1) 박치완외, 『문화콘텐츠 입문사전』, 꿈꿀권리, 2013, P.14.

조를 분석하고자 한다. 즉, 최근 상영된 한국 애니메이션 <달빛궁궐>(2016)을 대상으로 삼아 문화원형성이 어떻게 적용되고 있는가를 살펴볼 것이다. 이를 분석하기 위해 본 연구는 미국의 드라마티카 프로(Dramatica Pro), 민스트럴(Minstrel) 등 디지털 서사 구조 프로그램들에 시스템화하여 활용된 그레마스(Algirdas Julius Greimas) 이론을 통해 살펴보고자 한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 설화성

설화는 ‘사건의 표현’을 의미한다. 여기서 ‘사건’이란 영화, 애니메이션에서처럼 배우·캐릭터의 대화와 행동으로 표현되는 것을 뜻하며, 사건과 표현이 실현된 것을 ‘설화 텍스트’라고 말한다. 설화 텍스트 연구는 ‘표현-기표’와 ‘사건(내용)-의기’에 대한 것이고, 설화성(說話性)은 스토리의 특성을 지닌 것이라고 할 수 있다. 또한 스토리는 관객 또는 독자에 의해 지각되는 추상물이므로 스스로 존립하는 것이 불가능하며<sup>2)</sup>, 설화성이 실현된 텍스트(text)로 간주된다<sup>3)</sup>.

텍스트라는 말의 어원은 ‘섬유(textile)’나 ‘조직(texture)’으로 짜여 있음을 의미한다. 이를 통해 텍스트는 단일체가 아니며 하나로 규정하기 힘든 복잡성을 지니고 있음을 알 수 있다. 또한 ‘텍스트를 읽는다’는 것은 짜임새의 의미를 규정짓는 것이 아닌 텍스트 안에 담겨 있는 혼합 구성의 관계를 파악하고, 그 구조들이 어떻게 텍스트를 구성하고 있는가를 살펴봄을 뜻하게 된다<sup>4)</sup>. 텍스트는 말과 글뿐만이 아니라 만화, 실사 영

2) 서술 이론(narratologie)은 표현 방식, 즉 표현 매체, 화자의 존재 방식, 서술의 층위, 이야기의 시간성 관점이다.

3) 박인철, 『파리학과파의 기호학』, 민음사, 2006. pp.169-175

4) 송효섭, 『인문학, 기호학을 말하다』, 이숲, 2013, P.96.

상, 애니메이션 등의 매체를 지칭하는 말이 되기도 한다. 이는 스토리를 구성하는 다양한 매체들이 스토리와 구분 지어 독립적으로 존재함을 나타낸다. 이러한 매체들은 가독성이 낮은 어려운 글도 가독성이 높고 설화성을 지닌 흥미로운 스토리로 변모시킬 수 있다.

설화성은 다수의 이론가에 의해 연구되어 왔는데, 그중 블라디미르 프로프(Vladimir Propp)는 민담 분석에서 ‘설화성은 최초의 균형 상태가 손해나 결핍으로 파괴되어 불균형을 이룰 때 다시 균형을 찾도록 만드는 특성을 지닌다’는 것을 규명하였다<sup>5)</sup>. 그리고 이의 순환적 관계를 통해 이분법으로 ‘손해 또는 결핍(최초)’이 ‘충족(최후)’의 상태가 됨을 설명할 수 있다고 하였다.

한국의 설화인 ‘홍길동전, 콩쥐팥쥐전, 흥부전’ 등을 살펴보면, 대부분 권선징악의 교훈과 선과 악의 이분법적 구조 즉, 프로프의 분석 구조가 중심이 된다는 것을 알 수 있다.

설화성에서 중요한 점은 ‘공동 의미의 축(내용 상실)’이 요구된다는 데 있다. 이는 ‘최초의 상태’와 ‘최후의 상태’가 아무런 개연성이 없이 드러나면 안 된다는 것을 의미한다. 예컨대 한국 애니메이션 <우리별 1호와 얼룩소>(2013)를 살펴보면, 인공위성 ‘우리별 1호’가 소녀의 모습으로 변모하는 장면이 나오는데 이때 인공위성이 어떻게 인간-소녀로 둔갑할 수 있었는지에 대한 설명이 충분히 드러나지 않는다. 그리고 이 애니메이션에서 갑자기 등장하는 개연성 없는 캐릭터의 행동이 수용자들을 더욱 혼란에 빠뜨리게 된다. 이러한 서사 구조는 곧 설화성이 결여되어 있음을 보여준다. 반면, 일본의 지브리 애니메이션 <천공의 성 라퓨타>(1986)에서는 ‘라퓨타’가 무엇이고 어떤 의미를 지니며 왜 중요한지에 대해 애니메이션이 끝나는 순간까지 수용자들에게 충분히 설명함으로써 설화성이 있음을 입증한다.<그림 1> 덧붙여 기호학적 측면에서 설명하자면, ‘설화성’이란 하나

---

5) 박인철, 앞의 책, pp. 174-175.

의 상태가 다른 상태로 변형되어 존재하는 서술체라고 할 수 있다. 이에 하나의 서술체 내에 스토리가 존재할 경우 ‘설화성이 있다’고 간주하게 된다.



그림 1. <우리별 1호와 얼룩소>(좌), <천공의 성 라퓨타>(우)

## 2. 설화 프로그램

설화 프로그램은 스토리를 이루는 기능과 행동자의 두 요소로 구성된다. 프로프는 러시아의 민담을 바탕으로 스토리를 이루는 기능을 다음과 같이 총 31가지로 구분했으며, 그 기능을 수행하는 인물의 유형을 총 7가지로 정리하였다. 물론 이 유형들을 확대·축소하는 것은 가능하다.<표 1><sup>6)</sup>

6) 김만수, 『스토리텔링 시대의 플롯과 캐릭터』, 연극과 인간, 2013, p.87.

<p>프로프의 31가지 기능</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. [있어야 할 사람의] 부재, 2.[특정 사항을] 금지,</li> <li>3.[금지 사항의] 위반, 4. [찾으려는 것을] 탐문, 5. 정보의 전달, 6. 속임수 7. [주인공이 사기에] 연루됨, 8.악행이 벌어짐, 8a. [있어야 할 사람이나 물건의] 상실, 9. [타인의] 중재, 연결의 행동, ([타인이 어떤 행동을] 요청), 10. [요청에] 상응하는 행동의 시작(주인공의 결단), 11. [일의 수행을 위해] 출발, 12. [마술적 힘의] 제공자의 첫 번째 기능(시험의 부여), 13. 주인공의 반응(시험과 맞섬), 14. 준비를 갖추, 마술의 힘을 받아들임(돕는 자를 받아들임), 15. 공간적 이동, 16. 분쟁, 17. [분쟁의] 표시, 18. 승리, 19. 초기의 불행이나 궁핍의 해소(궁핍의 해소), 20. 귀환, 21. 추격당함, 22. [추격에서] 구출됨, 23. [주인공의] 노출되지 않은 도착, 24. 앞 8a의 상실을 바라봄, 25. [주인공을 가리는] 어려운 과제(과제의 부여), 26. 해결: 과제 완수(성공), 27. 인정하기, 28. [속임수나 악행이] 발각됨(악한 자가 드러남), 29. 새 인물로 변신: 새로운 등장(주인공이 드러남), 30. [악한자의] 처벌, 31. [주인공의] 결혼</li> </ol>
-------------------------	---

표 1. 프로프의 31가지 기능<sup>7)</sup>

프로프는 이 31가지의 기능에서 각각의 요소를 구조적으로 독립시켰다. 이에 비해, 그레마스는 두 개의 대립 쌍을 놓고, 두 개의 대립 쌍은 앞선 요소를 전제·암시한다고 보아 기능 요소들을 20개의 기능쌍으로 묶어 형식화함으로써 그 틀 안에서 예약의 전제를 두고자 하였다. 예컨대 ‘악행과 상실’의 경우 악행이 행해지면 상실이 뒤따르는 것과 같은 전제 조건을 붙인 것이다. <표 2><sup>8)</sup> 또한 그는 프로프의 7명의 행동자를 ‘4명의 행동자’로 축소시켰다.<표 3> 이어 프로프의 ‘기능’을 ‘설화문(narrative)’으로 바꾸어 다음의 <표 3>과 같이 명명하였다<sup>9)</sup>.

7) 전동열, 『기호학』, 연세대학교, pp. 134-135.

8) 전동열, 앞의 책, p.144-145.

그레마스의 20가지 기능쌍	1.부재 2. 금지/위반, 3. 탐문/정보, 4. 속임수/연루, 5.악행/상실, 6. 요청/주인공의 결단, 7. 출발, 8. 시험의 부여/시험과 맞섬, 9. 돕는 자를 받아들임(마법 능력). 10. 공간적 이동. 11. 싸움/승리, 12. 표시, 13. 상실의 해소, 14. 귀환, 15. 추격당함/구출됨, 16. 노출되지 않은 도착, 17. 과제 부여/성공, 18. 인정하기, 19. 악한 자가 드러남/주인공이 드러남, 20. 처벌/결혼
-------------------	--

표 2. 그레마스의 20가지 기능쌍

기호학에서 ‘기본 설화문’은 행동자들 간의 기능 관계로 정의된다. 그리고 행동자는 대립 관계에 있는 반(反) 행동자를 동반할 수 있다.

프로프의 7명의 행동자	그레마스의 4명의 행동자
1. 악행을 하는 자 2. 베푸는 자 3. 돕는 자 4. 열망의 대상 인물 5. 임무를 주어 보내는 자 6. 주인공 7. 가짜 주인공	1. 주체 2. 대상 3. 발령자 4. 수령자

표 3. 프로프와 그레마스의 행동자 비교

### 3. 설화 도식에서의 역량과 양상

‘역량(力量)’은 결정·시련 또는 수행을 완수하기 위한 필요조건이며 반드시 수행을 전제로 한다. 하지만 간혹 역량은 수

9) 전동열, 앞의 책, p.135.

행을 전제하지 않을 때도 있다. 기호학에서는 이러한 역량 문제를 양상의 관점에서 다루는데, 이는 곧 행위를 한정하여 ‘양상화’ 시킴을 의미한다. 또, ‘조작의 주체’가 ‘상태 주체와 대상’의 관계를 변형시키는 것을 ‘수행’이라 한다면, 양상을 통한 행위의 양상화는 조작 주체가 해당 행위와의 관계를 변형시키는 것이라고 할 수 있다. 이때 변형은 “수행에 의한 변형”과 “양상화에 의한 변형”으로 나뉜다.

기본 설화문은 상태문과 행위문의 두 문의 조합으로 이루어진다. 그리고 이를 네 가지의 양상화로 도출하면 다음과 같다.  
<표 4>

행위가 상태를 양상화 할 경우	수행
상태가 행위를 양상화 할 경우	역량
상태가 상태를 양상화 할 경우	진리 판단에 해당
행위가 행위를 양상화 할 경우	조종에 해당

표 4. 기본 설화문의 4가지 양상

기호학에서는 양상을 ‘의지’, ‘의무’, ‘지식’, ‘능력’의 양상 동사로 표현한다. ‘의지’와 ‘의무’는 직접 수행하는 것이 불가능한 ‘잠재적 주체’이다. 그리고 ‘지식’과 ‘능력’은 잠재적 주체에게 수행 능력을 부여하는 양상 동사라 할 수 있다<sup>10)</sup>.

#### 4. 양상의 체계

양상은 주체와 관계를 맺으며, 주체의 역량은 긍정과 부정을

10) 박인철, 앞의 책, 2006.p.212.



동반한다. 또, ‘의지, 의무, 지식, 능력’의 양상은 부정적 측면과 ‘행위’ 및 ‘상태’의 범위를 고려해야만 한다.

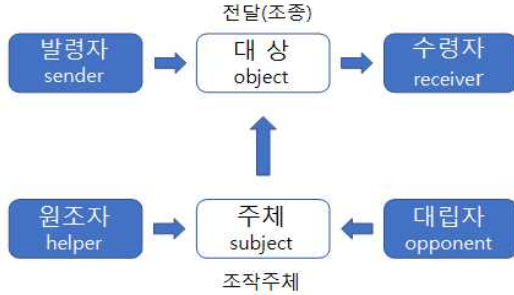


표 5. 그레마스의 역할소 모델<sup>11)</sup>

그레마스의 『구조 이론』에서 행동자는 총 여섯 개로 구성된다. 이때 대상이 반드시 인물일 필요는 없으며, 이후 네 개의 행동자 구조로 조정된다. 위의 도식은 계열체의 관점에서 바라본 것으로, 여기서 행동자들은 발령자와 수령자의 두 가지로 분절되어 나타난다<표 5>.

‘욕망의 주체’는 ‘대상’에 적극적으로 작용하며, 발령자는 수령자에게 대상을 전달하는 역할을 한다. 발령자는 수령자에게 인식의 차원에서 전달을 하게 되는데, 이때 전달되는 것은 대상 자체가 아니다. 이는 대상 획득에 대한 ‘양상’으로써 ‘수령자가 발령자로부터 대상의 지식’을 획득하면, 이 대상이 적극적인 작용을 통해 잠재적 주체로 변모하게 된다. 이러한 양상은 발령자가 주체에게 행동을 유발시킨 것으로 ‘조종’에 해당된다<sup>12)</sup>.

11) A.J.Greimas, Daniele McDowell, *Structural Semantics*, University of Nebraska, 1966, p.307.

12) 박인철, 앞의 책, 2006.p.212-213.

### Ⅲ. <달빛궁궐>의 서사 구조 분석

이 장에서는 애니메이션 <달빛궁궐>을 그레마스의 역량과 양상의 도식을 통해 분석하였다. 먼저 <달빛궁궐>을 그레마스의 기능쌍 20개를 기준으로 구분한 후 기능에 따른 역할소의 구조를 살펴보면 다음과 같다.



그림 2. 나무 역을 맡은 현주리(좌), 자격루 안의 12지신과 다람이(우)

#### 1. 그레마스 20가지 기능쌍에 의한 <달빛궁궐>의 줄거리

줄거리	기능쌍
현주리는 12살 소녀이다. 그녀는 창덕궁에서 열리게 될 공연에서 ‘나무’ 역할을 맡은 후 리허설을 준비하고 있다. 하지만 현주리는 자신의 역할이 마음에 들지 않는다. 왜냐하면, 나무가 배경 중 하나인 탓에 큰 비중이 없어 보잘것없다고 느껴지기 때문이다. 이로 인해 현주리는 공연 준비 도중 공연장을 이탈해 버리고 만다.	<부재>, <금지/위반>, <요청/주인공의 결단>, <출발>
같은 시간, 창덕궁 내 자격루(自擊漏) <sup>13</sup> 에 문제가 발생한다. 자격루는 자동으로 시보를 알리는 물시계이다. 이 자격루 안에는 12지신이 머물고 있는데, 그들 중 쥐(다람이)는 항상 제자리에서 시간 명패를 갖고 시간을 지키는 역할을 담당한다. 다람이는 현주리와 마찬가지로 자신의 역할이 불만족스럽다. 그 이유는 다른 신들은 역동적인 데 비해, 자신은 항상 같은 자리를 지켜야 하기 때문이다. 이에 다람이 역시	<부재>, <금지/위반>, <요청/주인공의 결단>, <출발>

자리에서 이탈하기로 결정한다.	
그렇게 자리를 이탈한 현주와 다람이는 우연히 부딪히는데, 이때 다람이가 시간 명패를 바닥에 떨어뜨리며 현주리로부터 도망을 치게 된다. 현주리는 명패를 줍고 나서 다람이를 찾지만, 이미 다람이는 사라지고 없다. 현주리는 명패 때문인지, 갑자기 이상한 장소(달빛궁궐)로 빨려 들어가 정신을 잃는다.	<공간적 이동>
곧 정신을 차린 현주리는 자신의 앞에 탈춤 복장을 한 기이한 자들이 모여 있음을 발견하게 된다. 그들은 다람이를 소환하려 했던 목적에 문제가 생겼음을 깨닫고 실망한다. 그리고 다람이 대신 현주리를 잡아두기로 한다. 곤경에 빠진 현주리 앞에 갑자기 원이라는 소년이 나타난다. 그는 자신의 용인 영로에 현주리를 태워 탈출시킨다.	<추격당함/구출됨>, <돕는 자를 받아들임(마법 능력)>
어떤 숲에 내린 현주리는 조그맣게 변한 다람이를 만나게 된다. 그때, 숲의 한쪽에서 한 행렬이 다가온다. 그 무리의 우두머리는 매화부인이라는 여인인데, 그녀는 현주리와 다람이를 자신의 정원인 ‘매화원’으로 초대한다. 매화부인은 다람이에게 매화원에 오래 머물 것을 제안하고, 다람이는 자신의 생활이 지루했던 터라 냉큼 그 제안을 받아들인다. (다람이가 자시(子時)까지 명패를 자격루에 가져다 놓지 않으면, 자격루가 더 이상 움직일 수 없기 때문에 시간은 멈추게 된다.)	<숙임수/연루>, <시험의 부여/시험과 맞섬>, <악한자가 드러남/주인공이 드러남>
매화부인은 명패를 손에 넣게 되면, 자신만의 영원히 아름다운 매화 정원을 유지할 수 있어 다람이가 필요한 것이었다. 이에 곧 매화부인은 다람이를 피어 시간 명패를 빼앗은 후 욕망을 채우기 시작한다. 그리고 더 이상 쓸모가 없어진 현주리를 가두려고 한다. 하지만 때마침 원이 다시 등장해 현주리의 탈출을 돕게 된다.	<악행/상실>
매화부인은 시간을 멈추게 한 후 자신의 정원만을 남긴 채 세상을 혼란스럽게 만들려고	<악행/상실>

<p>한다. 이를 위해 그녀는 산신들에게 봉인 당한 나무의 제왕인 향나무를 깨운다. 이 나무는 본디 걸어 다니고 서로 싸우며 세상을 혼란스럽게 만들던 존재였으나, 산신인, 백악산신, 목덕대왕에 의해 제자리에 봉인 당하고 말았다. 만약 향나무가 깨어난다면, 이들 모두가 깨어나 세상을 어지럽게 뒤엎을 것이 분명했다.</p>	
<p>그 사이, 원은 현주리를 인간 세계로 탈출시키기 위해 달빛계와 인간계가 만나는 장소인 커다란 책방으로 그녀를 데려간다. 그러나 인간계로 통하는 문은 열리지 않는다. 다람이의 시간 명패가 없기 때문이다. 그때 책장이 가득한 방안의 책들과 여러 가지 물건들이 요동치기 시작한다. 원은 이 모든 것을 만든 규수를 찾아가야 한다고 말한다.</p>	<p>&lt;탐문/정보&gt;, &lt;공간적 이동&gt;</p>
<p>험난한 과정을 통해 현주리와 원은 규수를 만나게 되고, 규수에게 인간계로 갈 수 있는 문을 열어 달라고 부탁한다. 그러나 규수는 시간 명패가 없으면 불가능하다고 말한다. 그리고 왜 다람이가 이런 행동을 저질렀는지 의문이 든다고 하자, 현주리는 다람이가 자신의 존재감에 회의를 느꼈기 때문이라고 이야기해 준다. 규수는 그 말에 공감한다.</p>	<p>&lt;인정하기&gt;</p>
<p>그 사이, 매화부인은 쓸모가 없어진 다람이를 밧에 가둔다. 또 시간의 원칙이 허물어지기 시작하고, 세상은 향나무로 인해 혼란에 빠지게 된다.</p> <p>현주리는 원과 함께 다람이를 구하러 간다. 그녀는 원이 매화부인의 부하들과 대립하고 있을 때 밧에 갇힌 다람이를 구한다.</p>	<p>&lt;과제 부여/성공&gt;</p>
<p>현주리와 다람이는 깨닫는다. 현주리는 공연에서 주인공을 맡아 주목받고 싶었으나, 배경 중의 일부인 나무에 불과함에 실망하게 되었다. 그리고 다람이는 다른 신들처럼 북을 치면서 시간을 알리는 중요한 역할을 하고 싶었지만, 제자리에 머물러 있어야만 하는 자신의 역할에 불만족스러움을 느꼈다. 하지만 만약 자신들의 역할인 배경의 일부나 시간을</p>	<p>&lt;인정하기&gt;</p>

<p>지키는 자가 없다면, 공연이 완성될 수 없고 시간 또한 지킬 수 없게 될 것이다. 이러한 생각을 통해 현주리와 다람이는 자신들의 역할이 얼마나 중요한지를 알게 된다.</p>	
<p>매화원으로 돌아온 매화부인은 향나무가 자신의 정원을 엉망으로 만들어버린 것에 대해 분노한다. 이로 인해 향나무와 매화부인은 크게 대립하게 된다. 매화나무는 소멸되고, 매화부인 역시 향나무로 인해 위기에 처한다. 산신들이 향나무와 맞서 보았지만, 힘이 강해진 향나무를 방어하기에는 역부족이다. 현주리는 매화부인이 다람이에게 빼앗은 시간 명패가 이 위기에서 벗어나게 해 줄 열쇠임을 깨닫고, 매화부인을 설득한다.</p>	<p>&lt;표시&gt;</p>
<p>세상은 점점 더 혼란스러워진다. 현주리는 매화부인을 설득하는 데 성공하고, 시간 명패를 돌려받은 다람이는 다시 제자리로 돌아가고 싶다고 하늘을 향해 간절히 기도한다. 다람이의 소원은 받아들여지고, 세상은 원래의 상태로 되 돌아온다.</p>	<p>&lt;돕는 자를 받아들임(마법 능력)&gt;, &lt;요청/주인공의 결단&gt;</p>
<p>다람이는 제자리로 돌아가고, 현주리 역시 인간계로 복귀하게 된다. 그리고 이 사태의 주범인 매화부인은 매화원뿐만 아니라 달빛궁궐 숲의 모든 것을 가꾸는 징계를 받는다. 현주리는 나무 역할의 중요성을 마음속에 새기며 최선을 다해 극 중 역할을 해낸다.</p>	<p>&lt;인정하기, 싸움/승리&gt;, &lt;추격당함/구출됨&gt;, &lt;상실의 해소&gt;, &lt;처벌/결혼&gt;</p>

표 6. 줄거리로 살펴본 그레마스 기능쌍

## 2. <달빛궁궐>의 설화문

<달빛궁궐>은 11세의 어린 소녀 현주리가 환상의 공간을 통해 자신의 본분의 중요성을 깨닫게 되는 스토리로 구성된다. 이 애니메이션은 상영 당시 <센과 치히로의 행방불명>(2001)과 유사

13)네이버 지식백과:doopedia 두산백과

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1137243&cid=40942&categoryId=32354>

한 캐릭터를 등장시켰다는 이유로 표절 시비에 휘말리기도 하였다. 이는 캐릭터의 구성이 비슷하기 때문인데, 여러 영화나 애니메이션을 살펴보면 알 수 있듯이 등장인물이나 캐릭터의 구성은 비슷하게 겹치는 경우가 종종 발생하곤 한다. 하지만 <달빛궁궐>의 경우 그레마스의 도식을 통해 살펴본 결과 그 의미 작용이 <센과 치히로의 행방불명>과 다르다는 것을 알 수 있었다.

<달빛궁궐>은 어린 소녀가 자신의 책임과 의무의 중요성을 깨닫게 되는 것이 핵심 내용이다. 이와는 달리, <센과 치히로의 행방불명>은 사춘기에 접어드는 소녀가 자신의 정체성을 인식하는 데 초점을 맞추고 있다. 이러한 측면에서 보면, 이 애니메이션은 오히려 사춘기 소녀의 정체성 발견에 중점을 둔 <인사이드 아웃>(2015)과 더 유사성이 깊다고 볼 수 있다<sup>14</sup>. <표 7> 오이디푸스 시기의 소녀를 대상으로 어린 소녀의 심리적 변화를 철학적으로 표현한 <센과 치히로의 행방불명>과 <인사이드 아웃>의 단단한 서사 구조에 비해, 더 어린 수용자에 중점을 맞춘 <달빛궁궐>은 서사 구조가 다소 단순해 보이는 것이 사실이다. 이에 본 연구는 <달빛궁궐>이 어떠한 구조로 이루어져 있는지를 분석한 후 그 배치의 활용성에 대해 살펴보았다.

제목	발령자	대상	수령자
<달빛궁궐>	본분(本分)	주인공	책임, 의무
<센과 치히로의 행방불명>	자아	성인	정체성
<인사이드 아웃>	자아	성인	정체성

표 7. 그레마스 도식에 의한 인물들 간 구조 비교

### 1) 그레마스 도식에 의한 역할소 분석과 활용성

<달빛궁궐>의 시놉시스에서 주인공이라고 밝힌 캐릭터는 현주리, 다람이, 매화부인, 원이다. 여기서 역량의 주체(조작 주

14) 임용섭, 「애니메이션 <인사이드 아웃>과 <센과 치히로의 행방불명>에서 나타난 상호매체성 관계」, 만화애니메이션연구, 2016, 43, pp. 103-122.

체)를 꼽자면, ‘현주리, 다람이, 매화부인’ 이라 할 수가 있다. 그리고 원은 의무와 의지를 직접적으로 행하지 못하므로 ‘잠재적 주체’로 봐야 할 것이다.

<달빛궁궐>은 주인공들 중 가장 먼저 현주리의 입장에서 스토리를 전개하고 있다. 현주리가 자신의 본분에 대한 책임과 의무의 중요성을 깨닫게 되는 것을 도식으로 표현하면, 다음의 <표 8>과 같다. 조작 주체가 되는 것은 현주리이며, 환상의 세계인 달빛궁궐에서 시간을 획득해야만 그녀가 연극에서 나무의 역할을 완수해 책임과 의무의 중요성을 깨달을 수 있게 된다. 현주리의 시간 명패 획득을 돕는 대표적 캐릭터에는 ‘원’이 있다. 물론 다람이 역시 원조자의 다이어그램 안에 포함되지만, 애니메이션 전반에 걸쳐 살펴보면 원조자라기보다는 반대자에 더 가까운 것으로 보인다. 왜냐하면, 다람이는 자격루의 지루한 생활과 시간을 지키는 본분에 만족하지 못해 현주리의 현실 세계로의 복귀를 방해하고, 매화부인에게 자신의 시간 명패를 양도하며 그녀의 정원에 안주하기를 원하기 때문이다. 그러나 애니메이션 후반부에서는 매화부인의 음모에 걸려들어 덫에 갇히면서 자신의 잘못을 깨닫고 현주리의 원조자로 변모하게 된다. 이에 이 애니메이션에서 다람이는 두 개의 성격을 나타내는 유일한 캐릭터라고 할 수 있다<sup>15)</sup>.

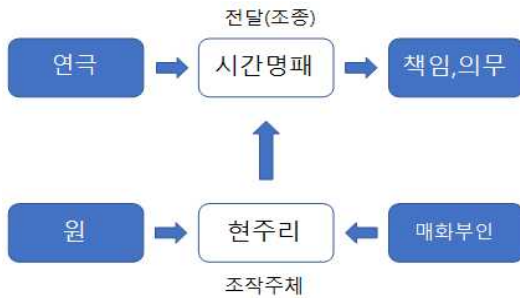


표 8. 그레마스의 역할소 모델 - 현주리

15) 임운주, 「그레마스 기호학적 접근을 통한 애니메이션 캐릭터 분석」, 한국콘텐츠학회, 9, 5, 2009, P. 105.

다음으로, 조작 주체를 현주리에서 매화부인으로 자리바꿈하여 매화부인의 측면에서 살펴보도록 하자. 매화부인은 시간 명패를 획득한 후 매화 정원을 영원히 소유하는 동시에 주변 공간들을 전부 소멸시키려고 한다. 이때 다람이는 자신의 시간 명패를 매화부인에게 넘겨줌으로써 그녀의 원조자 역할을 하게 되고, 현주리는 이러한 매화부인의 악행을 저지하는 반대자의 역할을 수행한다.<표 9>

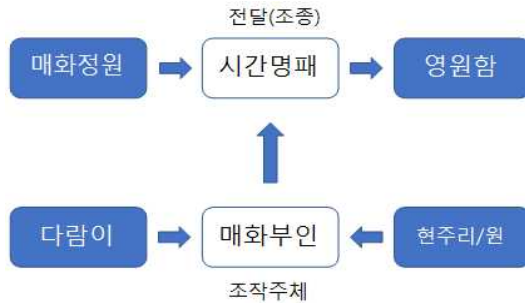


표 9. 그레마스의 역할소 모델 - 매화부인

매화부인은 역량의 주체로서 결정, 시련, 수행을 할 수 있는 필요조건을 갖추고 있다. 이러한 조작 주체로서의 역량은 매화부인의 입장에서 애니메이션의 서사 전개가 가능하다는 것을 보여준다.

마지막으로, 다람이를 조작 주체로 본 도식을 살펴보자.<표 10>

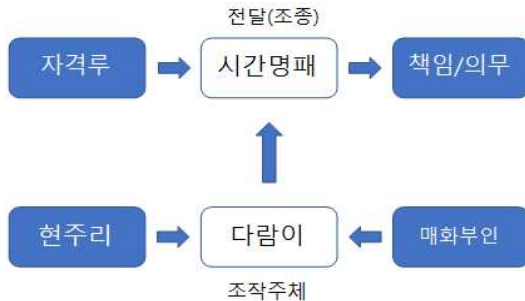


표 10. 그레마스의 역할소 모델 - 다람이



다람이는 자신이 맡은 책임과 의무를 저버리는 존재이다. 그녀는 매화부인에게 시간 명패를 넘겨주고 세상을 혼란스럽게 만듦으로써 자신 또한 난처한 상황에 빠지고 만다. 그러나 원조자인 현주리의 도움을 받아 시간 명패를 되찾은 후 자신의 본분을 회복해 책임과 의무를 다하게 된다. 위 도식을 보면, 사실 다람이는 다른 두 주체인 현주리와 매화부인의 대상이 될 수도 있다. 이는 다람이를 움직이는 주체가 욕망을 채울 수 있기 때문이다.

앞서 살펴본 바와 같이, 역할소의 6가지 기능의 관계성을 고려해 3쌍을 적절히 배치하면서 서사 구조를 분석할 수 있다. 이때 주체와 대상을 바꾸어 배치하면, 스토리를 전혀 다른 시각에서 바라볼 수 있게 된다. 예컨대 <성 춘향전>에서 방자를 조작 주체로 자리바꿈을 하여 재구성한 영화 <방자전>(2010)를 살펴보면, 이몽룡이 아닌 방자의 관점에서 영화를 이끌어가고 있음을 알 수 있다. 또한 미국 드라마 <고담>(2017)에서는 조작 주체를 배트맨이 아닌 제임스 고든 경감으로 설정해 스토리를 이끈다. 이처럼 영상 스토리 내 역할소 주체의 자리바꿈은 새로운 시각으로 이야기를 전개할 수 있다는 점에서 폭넓은 활용성을 지닌다.

## 2) 문화원형성의 활용성

그레마스의 역할소 도식을 통해 설화문의 구조를 살펴보면, 애니메이션에 한국문화원형성 소재를 삽입하여 적절하게 활용할 수 있음을 알 수 있다. 이는 문화원형과 상호 관계를 맺고 있는 다양한 시·공간 영상을 통해 한국의 전통 문화를 표현할 수 있음을 의미한다.

<달빛궁궐>은 창덕궁, 자격루, 탈, 12지신 등 한국의 전통 문화와 관련된 소재를 스토리 안에 고스란히 담아내고 있다. 그러나 이 애니메이션에서 한국문화원형이라는 좋은 질료는 주로 배경이나 소품으로 등장하는 탓에 부수적 오브젝트에 불과해 보인다. 예를 들어 비교해 보자면, 국내외적으로 수용자들에게 큰 호응을 얻었던 드라마 <대장금>(2003)의 경우 『조선왕조실록』<sup>16)</sup>의 몇 문장을 모티프로 삼아 한국의 문화원형성을 성공적으로 표

현한 바 있다.

<대장금>은 조작 주체인 장금이와 사랑과 욕망의 경쟁자인 금영-반대자와의 경쟁 구도를 짜임새 있게 구성하여 재미를 더한다. 또한 이 드라마는 서사 구조 사이에 한국문화원형성을 적절하게 표현했는데, 한국의 전통 음식 및 복식의 종류와 풍습, 그리고 의술을 체계적으로 정리한 시퀀스를 단계별로 활용하기도 하였다.

문화를 알리는 영상 매체에서는 시각적인 문화 형태가 중요한 요소로 작용한다. 이에 설화성을 띠는 영상 매체의 경우 이를 도구로 삼아 스토리를 전개해 나갈 필요가 있다. 하지만 <달빛궁궐>에서는 서사 구조상 역할소가 짜임새 있게 구성되어 있음에도 불구하고, 문화원형성을 적절하게 개입시키지 못한 한계를 지닌다. 다시 말해, 이 애니메이션은 단지 한국의 문양이나 형식을 표현하는 데 급급했던 것으로 보인다.

예컨대 단순히 창경궁을 배경으로 쓰기보다는 스토리의 마지막 열쇠가 되는 역할소 중 하나로 활용했다면, 서사 구조상 문화원형성을 더욱 깊이 있게 표현할 수 있었을 것이다. 더불어 보다 폭넓은 소재 조사를 통해 시뮬레이션 게임처럼 다음 단계를 열어주는 열쇠로서 다양한 한국 문화의 소재를 등장시키고, 주체가 이를 욕망의 대상으로 접근하게 만들었다면 한국의 전통 문화가 돋보이게 드러날 수 있었을 것이라 사료된다.

부연하여 설명하자면, 애니메이션 <달빛궁궐>에서는 12지신에 관한 설명이 다소 부족하였다. 단지 자격루 안에서 시간을 움직이는 대상 정도로 12지신을 그리고 있는데, 다람이가 12지신의 구성원인 관계로 이의 의미는 중요할 수밖에 없다. 이에 12지신이 무엇인지를 모르는 수용자들을 위해 좀 더 자세한 설명을 곁들일 필요가 있었다고 판단된다. 정확히 알 수 없는 문화 도구인 시간 명패를 강조하기보다는 다양한 전통 문화의 소재를 대상으로 삼아 서사 구조를 완성했다라면, 한국의 문화원형성이 깊이

---

16) [http://people.aks.ac.kr/front/tabCon/ppl/pplView.aks?pplId=PPL\\_6JOb\\_A9999\\_2\\_0017460](http://people.aks.ac.kr/front/tabCon/ppl/pplView.aks?pplId=PPL_6JOb_A9999_2_0017460)

있게 드러난 보다 탄탄한 스토리를 수용자들에게 제공할 수 있을 것이다.

#### IV. 결론

그레마스의 이론을 바탕으로 한국애니메이션 <달빛궁궐>을 살펴보았다. 서사구조를 그레마스의 기능쌍으로 분석해 보았고, 이 애니메이션에 구성되어 있는 역할소들의 구조를 살펴보았다. 역할소 배치와 조작의 주체가 무엇으로 설정되는가에 의해 수용자 시각에 따라 의미작용이 다르게 일어날 수 있는 부분과 다양한 시각연출이 가능하고, 내용 또한 강도가 달라질 수 있음을 알았다.

<달빛궁궐>은 한국문화원형이란 소재를 현시대와 융합하여 한국의 전통문화를 표현하고자 하였다. 하지만 이러한 목적성을 고려할 때, 이 애니메이션은 한국문화원형성을 역할소로서 제대로 활용하지 못했다고 사료된다. 예를 들면, 하야오의 <라푼타>는 유럽 소설에 등장하는 천공의 성을 수용자들이 인식할 수 있도록 반복적으로 이의 중요성을 표현함은 물론, 그 안에서 스토리를 해결하고자 하는 의지를 보여준다. 마찬가지로, <센과 치히로의 행방불명>에서도 일본의 신 또는 욕실 문화에 대한 설명과 소년 캐릭터이자 용인 하쿠라가 어떻게 치히로의 원조자가 될 수 있었는지에 대한 설명을 충분히 드러내고 있다. 하지만 <달빛궁궐>을 분석한 결과 한국문화원형성이 시각적으로는 표현이 잘 되어 있지만, 그 활용의 정도가 미흡함이 있었다. 애니메이션의 구조 안에 다양한 문화재를 활용·등장시켜 한국문화를 도구 삼아 전개해 나아갔다면, 좀 더 한국의 전통을 알리는 것은 물론, 스토리 구성면에서 좀 더 완성도가 있었을 것이다. 또, <달빛궁궐>은 문화요소 소개의 미흡함과 개연성의 문제가 나타난다. 예를 들어 밝히자면, 첫 번째, 문화요소 측면에서는 창경궁의 중요성을 암시하고 있음에도 불구하고 남산, 매화 정원 또는 서울 내부

등을 등장시킴으로써 수용자에게 어떤 장소가 중요한지에 대한 혼란을 겪게 만든다. 두 번째, 서사구조 안에 등장하는 캐릭터의 개연성 문제인데, 주체인 현주리의 원조자로 등장하는 원이 등장하게 된 배경과 원인에 대한 설명이 부족하다. 그뿐만 아니라, 주변 캐릭터들은 어디서 어떻게 나온 것인지 알 수 없으며 규수, 탈을 쓴 매화부인의 수하가 누구인지, 그 이름조차 드러나지 않고 있다.

결론지어 말하자면, <달빛궁궐>의 경우 역할소의 기본 구조는 갖추고 있으나, 서사의 개연성과 함께 녹아 있는 한국문화원형성을 힘주어 드러내지 못한 점이 아쉽다. 또한, 한국문화원형성과 상호매체성 간의 관계가 적절하게 형성되지 않았다고 판단된다.

문화콘텐츠로서의 문화원형성은 영상 매체에 폭넓게 활용될 수 있는 좋은 질료임이 틀림없다. 따라서 애니메이션에서 이를 다른 소재들과 체계적으로 융합해 사용한다면, 보다 수준 높은 창작물을 만드는 양질의 매체로 발전할 수 있을 것이다. 이를 위해 문화원형에 대한 심도 있는 연구가 요구되는 바이다.

## 참고문헌

- 박치완 외, 『문화콘텐츠 입문사전』, 꿈꿀권리, 2013.  
박인철, 『파리학파의 기호학』, 민음사, 2006.  
송효섭, 『인문학, 기호학을 말하다』, 이숲, 2013.  
김만수, 『스토리텔링 시대의 플롯과 캐릭터』, 연극과 인간, 2013..  
전동열, 『기호학』, 연세대학교, 2005.  
A.J.Greimas, Daniele McDowell, Structural Semantics, University of Nebraska.  
임용섭, 「애니메이션 <인사이드 아웃>과 <센과 치히로의 행방불명>에서 나타난 상호매체성 관계」, 만화애니메이션연구, 2016, 43.  
임운주, 「그레마스 기호학적 접근을 통한 애니메이션 캐릭터 분석」, 한

국콘텐츠학회, 9, 5, 2009.

네이버 지식백과:doopedia 두산백과

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1137243&cid=40942&categoryId=32354>

## ABSTRACT

### An Analysis of Narrative Structures of Korean Animations Using Formation of Archetypes of Korean Culture As Their Motifs – Focusing on Animation 'Dalbitgungjeon' (2016) –

Lim, Yong-seob

In the actantial model of Algirdas Julius Greimas, a story makes 3 kinds of relationships with 6 actants, and, in these relationships, the desires of subjects and objects are operated. And, when the subject performs its desire, there are both assistance of helper and disturbance of opponent. And, the object of desire wanted by the subject is provided by sender and receiver. Using this actantial model, this study analyzed the narrative structure of the animation 'Dalbitgungjeon', and, by rearranging the subject of capacity, examined general stream of communication.

Korean animations have tried to approach using archetypes of Korean culture as motifs with various perspectives. But, it is true that, compared with foreign animations dramatized using cultural archetypes, Korean animations still have something to be desired. Thus, this study analyzed the narrative structure of 'Dalbitgungjeon' which was recently produced using archetypes of Korean culture as its motif, and, rearranging the subject of capacity, examined general stream of communication. By doing this, this study tried to search for the method of producing an

animation equipped with more advanced narrative structure. Of course, narrative structure of Greimas has been studied in various aspects. However, there are still not enough animation researches using cultural archetypes of Greimas. Considering such aspects, this study focused on searching for a method of using the formation of cultural archetypes based on the analysis of fables of Greimas.

key word : Actantial model, subject, object, sender, receiver, supporter, antagonist, Greimas 20feature pairs, story, cultural originality

임용섭  
세한대학교 만화·애니메이션학과 교수  
(31746) 충청남도 당진시 신평면 세한대길33 세한대학교  
본관 308  
041-359-6114  
alysart2@sehan.ac.kr

논문투고일 : 2018.05.01.  
심사종료일 : 2018.06.04.  
게재확정일 : 2018.06.08.