

민담형태론으로 바라본 겨울왕국의 각색기능 분석

- I. 서론
 - II. 이론적 배경
 - III. 민담형태론 적용 작품 분석
 - IV. 메시지의 변화와 이야기의 각색
 - V. 결론
- 참고문헌
ABSTRACT

서호, 박성원

초 록

동화를 각색하는 방법론은 문화상품 제작에서 오랫동안 사용되어온 방법이다. 이 방법론의 단점은 동화 이야기의 현대적 가치를 찾아내고, 트렌드에 맞게 각색하여 메시지를 전달하는 것이다. 본 논문에서는 동화가 가지고 있는 보편적 사상은 관객의 공감을 이끌어내는 방법이 될 것이라고 본다. 1937년 동화 이야기를 각색한 <백설공주와 일곱 난쟁이>(Snow White and the Seven Dwarfs)는 디즈니를 애니메이션의 발전에 중요한 역할을 하였다. 그 후 디즈니는 계속하여 동화 이야기를 각색한 애니메이션을 제작 하였으며 원작의 캐릭터와의 일치성을 유지 하였다. 2013년<겨울왕국>사영한 시기로부터 디즈니는 원작의 주제, 이야기의 구도, 캐릭터 설정 등 방면에서 변화를 주었고 디즈니만의 각색 체계를 이루어 갔다. ‘민담형태론’은 많은 동화에서 도출해 낸 하나의 분석 체계로, 대다수 동화에 대해 정확한 분석을 진행할 수 있다. ‘민담형태론’을 이용해 <겨울왕국> 속 변화 된 기능에 대한 분석과 동화 각색에 있어서 디즈니가 활용한 체계를 분석하는 것을 본 논문의 연구 목적으로 한다. 그 결과 디즈니는 <겨울왕국>을 각색할 때 현대사상에 부합되는 패밀리를 주제로 선정하였다는 것을 알 수 있었다. 그리고 이야기구도를 변화하지 않은 전제 한에서 캐릭터의 관계를 변화 시켰다. 디즈니가 <겨울왕국>을 각색함에 있어서 변화한 체계를 민담형태론으로 분석한 결과를 통해 다른 유사한 작품에다 적용 시킬 수 있다고 본다.

주제어 : 민담형태론, <눈의 여왕>, <겨울왕국>, 원작각색

I. 서론

동화는 아동들이 사회문화를 인지하는 첫 번째 콘텐츠이다. 동화 작가들은 현실 속 민족과 문화의 핵심적인 부분을 풍부한 상상력을 통해 독자들에게 전달한다. 현대에 이르러 고전적인 대표 동화 이야기는 어쩌면 교육의 의미를 잃어가고 있는지도 모른다. 그것은 시대의 사상과 문화배경의 변화와 함께 오래된 동화의 사상과 문화는 이미 현대 사회의 트렌드를 벗어났기 때문이다. 그러나 최근 각종 대표적인 동화를 기초로 리메이크된 영화, 게임, 애니메이션 등 다양한 작품들이 대중들의 시야에 들어오기 시작하였다. 예를 들면 ‘겨울왕국’이나 ‘켈스의 비밀’과 같은 작품들은 동화이야기를 현대 사회에 가미하여 다시 뜨거운 인기를 얻었다. 그 성공 원인을 이야기의 계승과 융합에서 찾아볼 수 있다. 계승이란 오래된 동화이야기 속의 문화사상과 교육성을 보류하고 현대 사상이나 문화에 부합되지 않는 내용은 삭감한 것이다. 융합이란 현대 사상과 문화의 융합을 의미한다. 두 시대의 사상과 문화를 융합하는 것을 통하여 대표적인 동화교육 의미가 있으면서도 현대 특색에 부합되는 참신한 작품을 완성한 것이다. 예를 들어 안데르센 동화에 수록된 ‘눈의 여왕’¹⁾과 같은 대표적 작품은 여러 나라에 의해 다양한 버전의 영화나 애니메이션으로 리메이크되었지만 ‘겨울왕국’ 처럼 무려 5년이나 애니메이션 영화 박스오피스 1위를 차지하지는 못하였다. 그리고 현재까지 12억 달러에 달하는 흥행 수익을 거두었다. 뿐만 아니라 세계적으로 ‘겨울왕국’ 열풍을 일으켜 의류, 장난감, 서적, 게임, 코스프레 등 여러 산업에서 2차 상품이 제작되고 있었다. ‘겨울왕국’은 높은 흥행기록과 영향력을 가지면서 애니메이션 영화에서의 금자탑과 같은 존재가 되었다. 따라서 동화원작 ‘눈의 여왕’과 애니메이션 ‘겨울왕국’을 비교 분석해봄으로써 디즈니

* 본 논문은 저자(서호, 호서대학교 영상예술학과 석사학위논문, 2018)의 연구 내용 일부를 요약, 수정 게재하였음.

1) 눈의여왕(동화), (Sneedronningen) 1845년.

의 성공적인 원작각색 방법을 알아볼 수 있을 것이다.

‘민담형태론’은 많은 동화에서 도출해 낸 하나의 분석 체계로, 대다수 동화에 대해 정확한 분석을 진행할 수 있다. ‘민담형태론’을 이용해 <겨울왕국> 속 변화된 기능에 대한 분석과 동화 각색에 있어서 디즈니가 활용한 체계를 분석하는 것을 본 논문의 연구 목적으로 한다.

II. 이론적 배경

1. 민담형태론의 개념

안데르센 동화는 1835년부터 1872년까지 지속되는데 그 사상의 깊이를 볼 때 서사학 이론의 기원은 20세기 20년대의 러시아 형식주의와 블라디미르 프로프²⁾가 창설한 구조주의 서사라 할 수 있다. 그의 저서 <민담형태론> (1928년)은 전체 서사학 분야에서 이정표와 같은 저작이라 불린다.

프로프는 모든 이야기는 여러 개의 작은 이야기로 구성되어 있으며, 변화가 발생할 수 있다고 여겼다. 과학 이론은 변화가 발생할 수 있는 항목을 연구 대상으로 삼을 수 없으며, 변화가 발생하지 않는 항목을 찾아야 하기 때문에, 프로프는 인류학에서의 ‘기능’을 도입하였다. ‘기능’은 인물의 행위를 가리키며, 인물의 행위는 전체 이야기 속에서 기능이나 의미에 의해 결정된다. 프로프는 러시아 100개 민간 이야기 속에서 31가지의 스토리 구조 ‘기능’과 7가지 캐릭터 기능³⁾을 귀납하였다.

중국의 단국화(单国华)는 저서 <아름다움은 물건이 아니다> (美不是个东西)에서 프로프의 민담형태론을 이용해 <백설공주>의 스토리 구조를 분석하였다. 20세기 80년대, 클로드 레비스트

2) 프로프 (Vladimir Propp, 1895-1970) 소련 언어학자, 민속학자, 민간 문학학자, 예술 이론가.

3) 프로프 <민담형태론>pp23-pp59 , pp73-pp74.

로스는 프로프의 방법 문제에 관한 논문을 썼으며, 논문에서 프로프 스토리 연구 속 형식주의 특징을 지적하고, 구조와 형식의 차이를 설명하였다. 그는 프로프가 민감 이야기의 내재적 규칙을 찾았다고 여겼는데, 이에 반해 클로드 레비스트로스는 작품 배후에 숨겨진 관념을 발견하고자 하였다.

프로프의 사상과 이론은 그 후의 그레마스⁴⁾, 토도로프⁵⁾, 같은 구조주의학자들의 연구에 직접적이고 심원한 영향을 미쳤다. 프로프는 전통적으로 인물과 주제로 동화를 분류하는 방법을 타파하였고 이야기 속의 기본 구조는 인물이 아니라 이야기 속의 인물의 ‘기능’에 있다고 믿었다. 그리하여 100개 러시아 민간 이야기 속에서 31개의 ‘기능’을 선별하였는데 프로프가 탐구한 것은 서사체의 특수한 형식인 동화일지라도 그가 취한 이야기 구성 구조의 분석과 상호 관계의 방법은 기타 서사 문체의 분석에 중요한 참고 가치가 있다. 그 중요한 점으로는 그가 이야기에서 매우 중요한 기본 요소인 기능을 확립한데 있으며, 인물 기능과 그들의 연결 관계에 따라 서사체를 연구하는 가능성을 제공한 점이다. 따라서 서사체 구조와 요소 분석에 새로운 길을 개척하였다. 또한 그는 이야기에서 나타나는 동작을 일종의 순서 조합으로 간소화하여 표층의 경험 묘사를 초월하여 서사체의 연구가 더욱 과학적으로 발전하도록 하였다. 가장 대표적인 안데르센 동화와 유사한 서사학 이론을 갖췄으며, 마찬가지로 서방 민간 동화 이야기의 저작의 연구에 힘썼다. 인문학과 민족학, 인류학, 인류학 연구학자들의 연구를 통해 방법론을 발굴하고 실천하는 방법을 제공하는 연구 패러다임을 제공했다⁶⁾.

4) 그레마스(Algirdas Julien Greimas 1917.3.9-1992), 리투아니아, 언어학자, 기호학 이론에 공헌을 하였으며, 리투아니아 신화학을 연구하기도 하였다.

5) 토도로프(Tzvetan Todorov, 1939-), 불가리아, 1968년 프랑스 국가 과학연구 센터(CNRS) 연구원이 되었다. Tzvetan Todorov는 구조주의 문학 비평의 대표적 인물 중 한 명으로, 서사학 이론의 주요 선구자이다. 그 저작은 문학 이론, 사상사 및 문화현상 분석 등 수많은 분야와 관련되어 있다.

6) 叶舒宪 《结构主义神话学》叶舒宪 陕西师范大学出版社 2011.5.

민담형태론, 제1권은 1928년에 발행되었고, 유명한 구조주의 학자와 민속학자 프로프가 만들어 낸 이야기에 대한 연구 방법이다. 이 방법의 초점은 ‘신기한 이야기’와 같은 민간 문학의 형태의 규율과 법칙을 고찰하는데 초점을 맞췄다. 형태의 분석법은 두 가지의 공식적 방식을 사용해 특정 100개 러시아의 민간 이야기를 해체한 뒤 완전한 규칙을 만들어냈다. 이 두 가지 방법은 각각 ‘31가지 역할의 기능항목’과 ‘역할운동권’이다. 본 논문은 주요하게 이 31가지 기능과 항목을 방법론으로 분석 연구를 진행한다.

‘31가지 역할 기능항목’이란 프로프의 민간형태론이란 책 ‘이야기에서 똑같은 행동은 각기 다른 사람, 사물, 동물로 완성했고, 이런 똑같은 행동을 ‘기능’이라 부른다. 즉, 행동의 경로로 역할의 행위를 정의하였고, 동화 이야기에서 같은 행동(예를 들면 교류)은 두 경찰, 나무 몇 그루 새 무리 등 다른 캐릭터를 통해 완성하였다. 그들의 이런 똑같은 행동은 프로프에게 새로운 어휘 ‘기능’을 정의하였고, 행동의 시작과 엔딩을 통해 역할을 정의 하였다. 이런 기능은 이야기의 가장 기본적인 요소다. 수많은 민간 이야기에 있어서 그 안의 기능은 제한되어 있고, 프로프는 31개로 요약하였다.⁷⁾ 이들 간의 순서는 이야기의 내용에 따라 바뀐다. 31개 기능의 배열 순서는 다양한 이야기에 활용될 수 있고, 스토리의 구성, 줄거리의 전개, 인물의 행동 등을 확정한다.

2. 민담형태론의 구조

프로프는 러시아 100개 민간 동화 이야기와 같은 스토리 구성을 분석한 동화마다 일정한 규율성이 있었다. 예를 들면 이야기마다 정의가 존재하며, 용감한 주인공이 있고 이어 악당을 만나 다른 문제가 생겨 주인공은 일련의 역경과 시련을 거쳐 승리

7) 百度百科, <https://baike.baidu.com/item/%E5%8F%99%E4%BA%8B%E5%AD%A6/700396>.

를 이루고 악당과 악마를 물리치고 문제를 해결한다. 프로프는 그 안의 규칙성을 31 가지 기능으로 종합하였다. 그 31 가지 기능을 도표로 표시하면 아래와 같다.

표	해석	정의
1	가족구성원가운데한 사람이 집을 떠나있다.	부재
2	주인공에게 금지가 내려진다.	금지
3	금지를 위반한다.	위반
4	적이 정보를 찾으려고 시도한다.	탐색
5	적에게 희생자에 대한 정보가 제공된다.	누설
6	적이 희생자나 그가 가진 것을 획득하기 위해 희생자를 속이려 한다.	속임수
7	희생자가 속임수에 넘어가고, 그로 인해 자신의 의지와 상관없이 적을 돕게 된다.	방조
8	적이 가족 구성원 가운데 한 명에게 해를 끼치거나 손해를 입힌다. 8-a가족 구성원 가운데 한 명에게 무언가 부족하거나, 그가 무언가를 갖기를 원한다.	가해 결여
9	불행 또는 결여가 알려지고, 주인공에게 요청 또는 명령이 내려지면서, 주인공이 파견되거나 출발이 허락된다.	중개, 연결 요소,
10	탐색자가 저항을 결심하거나, 동의한다.	대항, 개시
11	주인공이 집을 떠난다.	파견
12	주인공이 시험 당하거나, 심문을 받거나, 공격을 받는 등 마법의 도구나 조력자를 얻는 발판을 마련한다.	증여자의 첫 번째 기능
13	주인공이 미래의 증여자의 행동에 반응한다.	주인공의 반응
14	주인공이 마법의 도구를 획득한다.	마법의 도구 획득
15	주인공이 그가 찾는 대상이 존재하는 장소로 옮겨지거나, 인도되거나, 안내된다.	두 나라 사이의 공간 이동, 여행 안내
16	주인공과 적이 직접적인 싸움에 돌입한다.	투쟁
17	주인공이 표지를 받는다.	낙인, 표시
18	적이 패배한다.	승리
19	최초의 불행 또는 부족이 해소된다.	불행 또는 부족이

		해소된다.
20	주인공이 돌아온다.	귀환
21	주인공이 추적당한다.	추적, 추적,
22	주인공이 추적에서 벗어난다.	구조
23	주인공이 집이나 다른 나라로 몰래 들어간다.	은밀한 도착
24	가짜 주인공이 부당한 요구를 제안한다.	부당한 요구
25	주인공에게 어려운 과제가 부여된다.	난제
26	과제가 해결된다.	해결
27	주인공을 인지한다.	인지
28	가짜 주인공 또는 적의 정체가 드러난다.	폭로
29	주인공에게 새로운 모습이 부여된다.	변신
30	적이 벌을 받는다.	처벌
31	주인공이 결혼을 하고 임금님이 된다.	결혼

표 1. 31가지 이야기의 구조 요소⁸⁾

III. 민담형태론 적용 작품분석

1. 원작 <눈의 여왕> 분석

눈의 여왕의 스토리 구상은 영웅구원을 실마리로 한 동화이야기에 부합되며, 고전적인 동화 이야기 장르의 하나로 이야기는 케이에 대한 질다의 사랑을 주요 실마리로 삼아 질다가 한 걸음 한 걸음 눈의 여왕이 데려간 케이를 안내하며 결국 눈의 여왕과의 싸움에서 승리하며 매직미러 조각을 없앤다. 마지막으로 케이와 함께 고향에 돌아가 행복하게 살아갔다. 이 이야기를 분석한 결과는 <눈의 여왕>16기능에 부합되는데 그 기능들을 알아보면 아래 도표와 같다.

표	행동범위	정의
2	악마는 인간을 파괴하는 것을 금지한다.	금지
3	악마가 거울을 깨뜨려, 인간 세상을 파괴하였다.	위반

8) 프로프 <민담형태론> pp24-pp59.

6	거울의 파편은 사람들로 하여금 사물을 반대로 보이게 만든다.	속임수
7	케이는 질다가 추악하고 눈의 여왕의 아름답다고 생각하다.	방조
8	눈의 여왕이 케이를 데려갔다.	파견자
9	질다는 눈의 여왕이 케이를 데려갔다는 것을 알았다.	중개
11	질다는 케이를 찾아 떠난다.	파견
12	<p>① 하류는 케이의 소식을 알고 있었지만, 질다의 새 신발을 받으려고 하였다. 그렇게 질다는 맨발로 계속 길을 떠날 수밖에 없었다.</p> <p>② 질다는 까마귀와 왕자님을 만나고, 왕자는 질다를 만류한다.</p> <p>③ 질다는 강도를 만나고, 강도가 붙잡고, 질다를 죽이려 한다.</p> <p>④ 질다는 노부인을 만나고, 노부인은 그를 핀란드에 가서 그의 친척을 찾아가라고 한다.</p>	증여자의 첫 번째 기능
13	<p>① 질다는 새 신발을 하류에게 선물하기로 한다.</p> <p>② 질다는 왕자의 생각에 동의하지 않는다. 왕자는 질다가 케이를 찾으려는 강한 의지에 감동을 받는다.</p> <p>③ 강도와 붙잡힌 동물은 질다가 케이를 찾으려는 결심과 노력에 감동을 받는다.</p> <p>④ 두 노부인은 질다의 결심에 감동을 받고 질다를 돕기로 한다.</p>	주인공의 반응
14	<p>① 질다는 케이의 소식을 얻는다.</p> <p>② 왕자는 질다에게 화려한 옷과 황금마차를 선물한다.</p> <p>③ 강도는 질다를 풀어 주었고, 순록은 질다와 함께 떠나기로 한다.</p> <p>④ 첫번째 노부인은 질다더러 핀란드의 친척을 찾아가라고 한다. 두번째 노부인은 질다에게 눈의여왕의 위치를 알려준다.</p>	마법의 도구 획득

15	질다의 하류의 안내에 따라 다음 장소에 왔다.	두 나라 사이의 공간 이동, 여행 안내,
16	질다가 분 입김은 천군만마의 병사가 되어, 질다를 도와 난관을 극복하게 하였다.	투쟁
17	눈의 여왕은 키스로 추위를 없앴다.	낙인, 표시
18	눈의 여왕이 패배한다.	승리
19	질다는 눈의 여왕 성보에서 케이를 찾았고, 케이의 마음속 마법의 거울 조각을 없앴다.	불행 또는 부족이 해소된
20	질다는 케이와 함께 집으로 돌아와.	귀환

표 2. <눈의 여왕> 16 기능

눈의 여왕 시작부분에는 1과 2는 서술방식에서 배경과 세계관을 소개하였고 악마, 악마 미러, 눈의 여왕이 있는 마법세계며, 악마 자체는 사악함을 대표하며, 인간을 파괴하는 것을 금지한다.(2-금지) 이야기는 악마가 거울을 깨면서 시작된다(3-위반), 마법의 거울의 파편을 인간에 흩어 놓고, 사람들의 눈에 아름다운 것을 모두 아름답지 않은 것을 보여주는 것이 바로 중간에 렌즈 같은 사물이다. (6-속임수) 케이는 마법의 거울의 파편에 영향을 받은 후(7-방조) 자신의 친한 친구에게 상처를 주어 악마와 함께 그와 질다의 감정에 상처를 준 것과 마찬가지로(8-가해). 머지않아 케이는 스키를 탈 때 눈의 여왕을 만났다. 케이는 오직 눈의 여왕이 아름답다고 생각했고, 눈의 여왕은 케이의 요구에 응답하여 케이를 데려갔다(8가해). 이번엔 마법의 거울의 반동형성이 케이를 속였고, 여전히 아름답기에 눈의 여왕은 위협하지 않다. 다시 (7-방조) , (8-가해) 두 가지 항을 중복하였다.

질다는 집을 떠나 케이를 찾으러 갔다(11-파견), 질다는 케이의 소식을 얻기 위해 새 신발을 보답으로 하류에게 선물하였

고, 질다는 그 뒤로 마법이 있는 마녀의 화원에 왔다. 여기에는 헤아릴 수 없는 꽃이 있지만 그녀는 한 가지 (12-증여자의 첫 번째 기능), 다는 장미꽃을 보자마자 자신의 케이를 떠올렸고, 그녀는 케이를 찾아야 함으로 여기에 머물러서는 안 되었다(13-주인공의 반응). 질다는 마녀가 자신을 보살핀 것에 대해 감사의 인사를 보내고 가튼을 떠났다. (14-마법의 도구 획득) 질다가 나올 때는 이미 수개월이 지났다. 질다는 계속 길을 떠났다(15-두 나라 사이의 공간 이동, 여행 안내), 질다는 총명한 까마귀와 왕자를 만났다(12-증여자의 첫 번째 기능) 질다가 케이를 찾으러 떠날 준비를 했고, 왕자와 공주는 질다에게 옷과 마차를 선물했다.(14-마법의 도구 획득)

그 후 질다는 다음 이야기 발생지로 이동한다(15-두 나라 사이의 공간 이동, 여행 안내). 여기서 강도의 가족을 만나게 되자 강도 딸이 그를 붙잡고 죽이려고 하였지만 강도와 딸과 어머니는 그렇게 하지 않았다. 강도 딸과 어머니는 갈등하기 시작하였고, 강도 딸은 질다를 잡아넣었다.(12-증여자의 첫 번째 기능) 질다는 그녀가 케이를 찾는다는 사실을 알고 질다를 풀어주기로 한다. 그리고 질다를 돕는다.(13-주인공의 반응) 질다와 함께 잡힌 순록은 질다와 함께 떠나기로 한다.(14-마법의 도구 획득)

이어 질다는 노부인을 만나고, 그녀의 보살핌을 받는다. 노부인은 질다에게 말린 생선을 주었고, 생선에는 글자가 새겨져있다. 질다더러 핀란드의 옛 친척에게 가져가라고 했다. 핀란드에서 노부인을 만난 다음 질다가 찾아 온 목적을 물어봤다.(12-증여자의 첫 번째 기능) 노부인은 질다에게 눈의 여왕이 있는 곳을 알려 주었고, 순결한 마음으로 눈의 여왕을 이기라고 말했다. 눈의 여왕 (14-마법의 도구 획득) 질다는 기나긴 여정을 겪고 마침내 케이를 찾았다.(15- 두 나라 사이의 공간 이동, 여행 안내) 질다는 순결한 마음을 무기로 삼아 눈의 여왕과 싸워 (16-투쟁) 결국 승리를 거두었다. 질다는 겨울왕국에서 케이를 찾았고, 케이가 추위에 벌벌 떠는 것을 발견하였지만 느끼지 못했다. 눈의 여왕은 키스로 추위를 없앴다.(17-낙인, 표시) 질다의 눈에 눈물

이 고였고, 케이의 가슴에 떨어졌다. 그의 마음에 스며들어 얼음을 녹였다. 마음속에 있는 마법의 거울 조각을 없앴다.(18-승리) 질다는 케이를 구해냈고, 눈의여왕의 마법과 마법의 거울 조각을 없앴다.(19-불행 또는 부족이 해소된다) 결국, 질다와 케이는 집으로 돌아왔다.(20-귀환)

2. <겨울 왕국> 분석

민담형태론에 대한 분석을 통해 <겨울왕국>에서 사용된 민간 형태론의 기능 항목이 <눈의여왕>보다 더 많다는 것을 알 수 있었다. <겨울왕국>은 2-20 항목을 응용하였으며.

안나 (Anna) 와 엘사 (Elsa) 가 밖에서 놀고 있다 (1-부재), 엘사가 의도치 않게 안나를 해치게 되고, 엘사는 다시는 마법을 사용하지 않는다.(2-금지) 엘사는 대관식 때 자기도 모르게 마법을 쓰게 되고, 자신을 괴물이라고 생각하는 국민들의 눈을 피해 왕국을 떠난다. 금지와 그 금지를 깨뜨리는 내용이 첫 번째 에피소드이며, 두 번째 에피소드로 전환되면서 7-결말까지 이어진다.(3-위반) 한스(Hans) 왕자가 안나에게 접근한다, 한스 왕자는 처음에는 악역으로 등장한 것은 아니지만, 이 모든 것은 왕위를 차지하기 위한 연극이었다.(4-탐색) 안나에게 접근하려는 한스 왕자의 목적을 달성한다.(5-누설) 한스 왕자가 왕위를 얻기 위해 안나에게 청혼한다.(6-속임수) 안나는 한스에게 속아 청혼을 받아들인다.(7-방조) 엘사는 자신의 힘을 통제하지 못하고 마법을 사용하게 된다. 자신을 괴물로 보는 사람들의 시선을 피해 왕국을 떠나 스스로를 얼음 성에 가둔다.(8-결여) 스스로를 얼음 성에 가둔다. (9-중개, 연결 요소)

다음 안나는 언니와의 관계를 해결하고 겨울을 끝내려고 한다(10-대항 개시), 언니를 찾는 모험을 떠난다.(11-파견) 다음 크리스토프 (Kristoff) 와 그의 순록 스벤 (Sven) 을 만난다.(12-증여자의 첫 번째 기능) 같이 엘사를 찾자고 크리스토프

를 설득한다.(13-주인공의 반응) 다음크리스토프는 안나와 함께 엘사를 찾기로 결정한다.(14-마법의 도구 획득) 안나가 눈사람 올라프와 마주치게 되고, 올라프는 그들을 엘사의 성으로 데려간다.(15-두 나라 사이의 공간 이동, 여행 안내)

두 자매는 의견이 갈려 안나와 함께 왕국으로 돌아가는것을 거절하였다. 안나가 엘사의 성에 다녀간 후, 한자 왕자가 엘사의 성에 쳐들어 오고, 엘사를 데려다 감옥에 가두고, 안나는 방 안에 가둔다. 엘사가 감옥에서 탈출한 후 한스가 엘사를 죽이려고 하자 안나는 언니를 보호한다.(16-투쟁) 엘사가 안나를 안고 눈물을 흘리자 진정한 사랑을 찾은 안나는 다시 되살아난다. (17-낙인, 표시) 한스는 자신의 나라로 추방당하고, 위즐튼 공작 역시 아렌델과의 무역을 하지 못하게 된다.(18-승리) 두 자매의 사이는 회복되고, 왕국에 다시 봄이 찾아온다.(19-불행 또는 부족이 해소된다.) 두 자매는 왕국으로 돌아간다.(20-귀환)

표	행동범위	정의
2	엘사가 의도치 않게 안나를 해치게 되고, 엘사는 다시는 마법을 사용하지 않는다	금지
3	엘사는 대관식 때 자기도 모르게 마법을 쓰게 되고, 자신을 괴물이라고 생각하는 국민들의 눈을 피해 왕국을 떠난다. 금지와 그 금지를 깨뜨리는 내용이 첫 번째 에피소드이며, 두 번째 에피소드로 전환되면서 7결말까지 이어진다.	위반
4	한스 왕자가 안나에게 접근한다. 한스 왕자는 처음에는 악역으로 등장한 것은 아니지만, 이 모든 것은 왕위를 차지하기 위한 연극이었다.	탐색
5	안나에게 접근하려는 한스 왕자의 목적을 달성한다..	누설
6	한스 왕자가 왕위를 얻기 위해 안나에게 청혼한다.	속임수
7	안나는 한스에게 속아 청혼을 받아들인다.	방조
8	##엘사는 자신의 힘을 통제하지 못하고 마법을 사용하게 된다. 자신을 괴물로 보는 사람들의 시선을 피해 왕국을 떠나 스스로를 얼음 성에 가둔다.	가해
9	스스로를 얼음 성에 가둔다.	중개,

		연결 요소
10	안나는 언니와의 관계를 해결하고 거울을 끝내려고 한다.	대항 개시
11	안나는 언니를 찾는 모험을 떠난다.	파견
12	안나는 크리스토프와 그의 순록 스벤을 만난다.	증여자의 첫 번째 기능
13	같이 엘사를 찾자고 크리스토프를 설득한다.	주인공의 반응
14	크리스토프는 안나와 함께 엘사를 찾기로 결정한다.	마법의 도구 획득
15	안나가 눈사람 올라프와 마주치게 되고, 올라프는 그들을 엘사의 성으로 데려간다.	두 나라 사이의 공간 이동, 여행 안내
16	안나가 엘사의 성에 다녀간 후, 한자 왕자가 엘사의 성에 쳐들어 오고, 엘사를 데려다 감옥에 가두고, 안나는 방 안에 가둔다. 엘사가 감옥에서 탈출한 후 한스가 엘사를 죽이려고 하자 안나는 언니를 보호한다.	투쟁
17	엘사가 안나를 안고 눈물을 흘리자 진정한 사랑을 찾은 안나는 다시 되살아난다.	낙인, 표시
18	한스는 자신의 나라로 추방당하고, 위즐튼 공작 역시 아렌델과의 무역을 하지 못하게 된다.	승리
19	두 자매의 사이는 회복되고, 왕국에 다시 봄이 찾아온다.	불행 또는 부족이 해소된
20	두 자매는 왕국으로 돌아간다.	귀환

표 2. <겨울왕국>19기능.

IV. 메시지의 변화와 이야기의 각색

1. 이야기의 구조각색

원작 <눈의 여왕>은 이야기 구조에서 민간형태론의 제2, 3,

6, 7, 8, 9, 11-20 총 16개의 기능을 이용했으며, <겨울왕국>은 2~20항 총 19개의 기능을 응용하였다. 본 논문은 이 두 작품의 기능을 토대로 이야기 구조를 세 부분으로 나눠 비교 분석을 진행하였다. 첫 번째 이야기 시작 부분은 민담형태론에서는 2-9번째 기능에 속한다. 두 번째 이야기 발전 부분은 민담형태론에서는 10-15번째 기능에 속한다. 세 번째 이야기 고조 부분과 결말 부분은 민담형태론에서는 16-20번째 기능에 속한다.

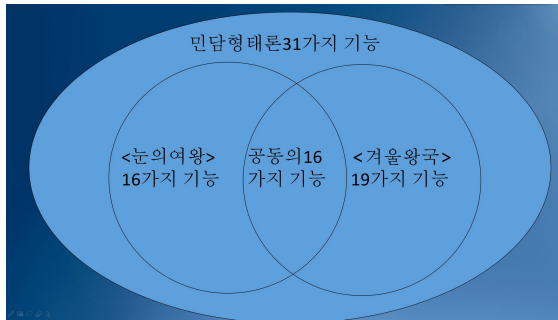


그림 1. 공통 기능의 비교

이야기의 첫 번째 부분은 주로 이야기의 배경, 주요 인물의 신분, 성격 등 핵심적인 요소를 설명한다. <눈의 여왕>은 동화 형식이기 때문에 이 몇 가지 방면에 대해 소개를 스토리텔링 방식으로 진행하였다. 애니메이션 영화로 각색할 때 두 가지 서사 방법을 차용할 수 있는데, 하나는 내레이션이고 또 다른 하나는 인물의 행동을 통해 표현하는 방법이다. <겨울왕국>은 두 번째를 선택하였다. <겨울왕국>은 뉴 미디어 3D 애니메이션 영화로서, 동화 이야기에 비해 완벽한 화면 표현을 진행할 수 있다는 장점이 있기 때문인데, 반대로 내레이션을 차용할 경우 화면의 리듬 감에 부합하지 않을 수 있다. 또 다른 방면에서, <눈의 여왕>은 악마와 눈의 여왕의 두 명의 적으로 이야기의 마법과 이야기의 배경을 설명하며, 주요 인물이 해를 입게 되는 이야기의 도화선

이 된다. 이에 반해 <겨울왕국>은 엘사가 태어날 때부터 능력을 가지고 있었다는 설정을 통해 이야기의 마법과 배경을 설명하고, 주요인물 사이에 갈등은 다른 캐릭터의 기능을 통해 실현된다. 공주 캐릭터가 있기 때문에 왕자 캐릭터 역시 자연스럽게 이야기 속에 들어올 수 있는데, <겨울왕국>은 가족의 사랑을 주제로 하고 있기 때문에 왕자는 공주를 구하는 기능을 하지 않고, 적의 기능을 담당하며 ‘나쁜 왕자’로 거듭난다.

2-금지, 3-위반의 전제조건이 되고, 6-속임수, 7-방조, 8-결여, 9-중개, 연결 요소는 이야기의 첫 번째 갈등의 발생 지점으로, 이야기 전체의 원인이 되며, 반드시 주인공이나 공주에 해를 입히는 것으로 완성하고 성공을 거두어야 하는데, 자유롭게 응용할 수는 있으나 각색 과정 중 변화가 발생해서는 안 된다.

두 번째 부분에서 <눈의 여왕>은 5개의 기능이 있으며, <겨울왕국>은 6개가 있다. 이 부분은 주인공이 모험을 떠난 후 적과 여러 갈등이 발생하고, 다른 역할의 도움을 받는 과정이다. 두 작품은 이 부분에서 일치되며, 각색 과정 중 겨울왕국은 기존의 4개의 스토리 라인을 하나로 압축하였는데, 이는 애니메이션 영화의 짧은 러닝 타임에 적합한 선택이다.

비교분석을 통해 두 번째 부분의 내용은 <눈의 여왕>, <겨울왕국> 모두 동일하다는 것을 알 수 있었다. 이는 모든 사건이 독립적인 장과 절일 수 있기 때문이다. 민담형태론에서 귀납한 기능에서 주인공이 모험을 떠난 후, 도움을 받고, 또 다음 지점으로 이동하는 과정까지 그 어느 부분도 없어서는 안 될 중요한 부분이기 때문이다. 유일한 차이는 <겨울왕국>은 영화 시간의 한계 때문에 하나의 스토리 라인만 남겼다는 점이다. 이 방면은 작품의 소재에 따라 결정하는 것이 좋다. 영화 시간은 보통 한 시간에서 길면 세 시간 정도로 짧기 때문에, 중요한 사건 하나를 전체 스토리 구조로 삼는 것이 좋다. 만약 드라마로 각색한다면 유사한 스토리 라인을 추가해도 될 것이다. 따라서 스토리의 발전은 각색에서 제약성이 있다.

세 번째 부분은 절정과 결말 부분이다.

이야기의 절정부분은 결말 부분과 연결되어 있다. 이야기의 결말은 보통 해피(happy)엔딩과 새드(sad)엔딩으로 나뉜다. 동화에는 두 가지 모두 있지만, 애니메이션으로 각색 할 경우 대부분 해피엔딩으로 끝난다. 해피엔딩 형식은 절정 부분에서 주인공이 적을 물리치면서 이루어지며, 새드엔딩은 주인공이 적에게 지거나 큰 희생을 치루게 되는 경우이다.

비교를 통해 절정과 결말의 이야기 구조에 있어서 두 작품이 일치하다는 것을 알 수 있었다. 이는 원작 <눈의 여왕>이 해피엔딩이기 때문이다. 이러한 결말은 동화 세계에 대한 현대 대중의 인식에도 부합한다. 이 동화 세계는 인물, 사물, 이야기, 결말까지도 아름다운 세계이다. 그중 절정과 결말은 각색 방면에서 제약이 있지 않고 자유롭게 각색이 가능하지만, 내용 변화는 대중의 심리와 대중이 생각하는 이상적인 결말에 부합하느냐를 고려해야 한다.

2. 각색 후 증가된 기능

<겨울왕국> 속 출현한 4-탐색, 5-누설은 <눈의 여왕>에서는 부합하는 기능이 없다. 이 두 가지는 이야기에 복잡성을 증가시키며, 이야기 속에서 악역에 잠깐 동안 주인공의 기능을 부여하고, 스토리의 발전에 따라 주인공의 기능을 상실하며 악역 캐릭터로 변한다. 동화 스토리는 교육적 의의가 있으며, 모든 캐릭터 기능이 스토리의 발전에 따라 변화하는 것은 아니다. 고정된 캐릭터 기능은 독자가 선악을 구분하는데 도움을 주며, 어린이에게 나쁜 사람은 벌을 받고, 좋은 사람은 보답을 받는다는 가치관을 전해준다. <겨울왕국>은 애니메이션 영화로, 더 복잡한 스토리로 관객을 끌어들이어야 한다. 왕자는 <겨울왕국> 속에서 공주를 구하는 인물로서의 기능을 잃지만, 바로 악역 캐릭터로 변화하면 관객이 쉽게 받아들이기 어렵기 때문에 왕자가 주인공 역할로 먼저 등장하게 하고, 다시 악역 캐릭터로 변화하게 함으로 영화의 재미를 더한다.

3. 사용되지 않은 기능에 대한 분석

<눈의 여왕>과 <겨울왕국>에서 모두 사용되지 않은 기능은 1-부재와 21-31이다. 1-부재는 동화 스토리 속에서 자주 사용되는 오프닝 방식으로, 주인공의 부재로 스토리를 시작한다. 1-부재가 동화에서 출현하는 이유는 보통 스토리의 주요 발생 지점과 종결 지점이 동일 지점이 아니기 때문에, 출발점이 필요하다. 또 다른 원인은 스토리의 시작부터 스토리의 발생까지 동일한 지점에 이루어지기 때문에 스토리 발생 범위가 축소되어 스토리의 선택에 있어서 한계성이 있다. <눈의 여왕>에서 1-부재를 사용하지 않은 이유는 눈의 여왕이 사람들의 생활을 파괴하였고 스토리의 발생 지점이 사람들이 생활하는 곳이기 때문이다. <겨울왕국>에서 1부재가 사용되지 않은 이유는 스토리의 주제가 가족 간의 정이고, 주인공 사이의 자매에 대한 정이기에 집 안에서 완성될 수 있기 때문에 1 부재를 사용하지 않은 것이다. 21-31의 기능은 권력을 쟁취하는 유형의 스토리에 적합하기 때문에 <눈의 여왕>이나 <겨울왕국>의 주제와는 부합되지 않아 21-31이 사용되지 않았다.

V. 결론

디즈니는 <겨울왕국> 이전의 모든 동화 각색 작품에서 원작과 동일한 스토리와 주제를 선택하였다. 그러나 그 속에서도 일정한 변화가 있었으며, '겨울 왕국'에 이르러서는 왕자가 더 이상 공주를 사랑하지 않고, 공주의 왕국을 빼앗으려는 스토리로까지 변화된다. 공주도 더 이상 왕자의 구원을 기다리는 대상이 아니라, 왕자를 쓰러뜨리고 자신의 언니를 구하는 능동적인 주체로 그려졌다. 스토리의 주제는 기존의 남녀 주인공의 행복한 결말에서 가족 간의 단결로 바뀌었다.

이런 변화를 알아보기 위해 디즈니의 작품 '겨울 왕국'을 민담형태론으로 분석해 보았다. 분석 결과, '겨울 왕국'의 여러 부분에서 모두 '민담형태론'에 부합하는 기능을 분석해낼 수 있는 것으로 드러났다. 이는 '겨울왕국'이 스토리 구조와 인물 기능에 있어서 동화의 고전적 패턴을 차용하였다는 것을 의미한다. 그러나 디즈니는 새로운 주제와 사상을 개입시켰으며, 캐릭터를 새롭게 선택함으로써 인물 기능을 완성하였다. 이것은 디즈니만의 동화 각색 패턴이다. '민담형태론' 중 작품에 출현하지 않은 기능은 권력 투쟁형 스토리에서만 출현하기 때문에 '겨울 왕국'의 스토리 구조에는 부합하지 않는다. 본문에서는 '눈의 여왕'이라는 작품이 성공할 수 있는 첫 걸음인 스토리각색에 사용되는 방법과 그 원인을 분석하고자 한다. 논문의 분석을 통하여 고전 동화이야기를 성공적인 애니메이션 작품으로 리메이크하기 위해서 대본은 아래와 같은 몇 가지 부분에 주의해야 할 것이다.

이야기의 배경 보다 직접적인 표현 방식으로 나타낼 수 있다. 화면의 표현력과 관객의 수용 정도는 문자보다 더욱 직관적이며 뛰어나다. 세계관의 경우 동화이야기의 긍정적이고 진취적인 취지를 기초로 하는 동시에 현대의 사상과 문화를 가미하여 관객들의 공감을 증가할 수 있을 것이다. 이야기 발생에 나타나는 스토리와 모순은 세계관의 변화에 따라 현대 사상과 문화에서 유행하는 주제나 모순 관계를 추가할 수 있다. 이야기의 스토리 발전은 리메이크 후 작품의 시간에 따라 스토리를 증가하거나 삭감할 수 있고 또는 소재 중의 스토리를 선별하여 리메이크할 수도 있다. 이야기의 마무리의 경우 비극은 관객들의 수용정도가 비교적 낮고 해피엔딩은 관객들이 영화에 대한 평가 점수를 더 높일 수 있다.

성공 작품은 모두 관객들의 지지나 인정을 떠날 수 없고 현대의 주류 사상과 문화를 파악하여 대표적인 고전동화 이야기에 각색하는 방법을 통하여 관객들과 공감을 이룰 수 있을 것이며, 애니메이션 산업에도 보다 나은 발전을 도모할 수 있을 것이다.

참고문헌

- 김병옥, 『도이치문학 용어사전』, 서울대학교출판부, 2001.PP:611
- 김윤경, 『애니메이션 영화 <프린스 앤 프린세스>의 탈구조주의적 수용에 관한 연구』, 만화애니메이션연구, 2004.PP:101-113
- 회남자, 『회남자』, 역자: 강신주/김영사, ISBN : 9788934924296 | 도서관 소장 정보 국립중앙도서관 2007.03.20.
- 블라디미르 프로프 『민담형태론』 역자 어건주 ISBN 9788966805136 2013.01.11.
- 김보현, 「애니메이션연구 <민담 형태론을 통한 영화 '해적'의 구조분석과 시나리오 쓰기>한국교육학술정보원」, 2015
- 박명, 「기능에 따른 애니메이션 시각요소의 분류에 대한 연구: 본인작품 「The Outside」를 중심으로」, 중앙대학교 2008
- 오일영, 「신화의 서사구조를 활용한 희곡화 방법론 연구」, 2017
- 정희원, 「한국 저승설화 연구」, 전남대학교 2016
- 공현희, 「배역에 따른 애니메이션 캐릭터의 표현양상 연구 :90년대이후 작품의 시계열 분석으로」, 한국디자인학회 2010
- 이동춘, 「이야기꾼으로서초서」, University of Rochester 한국연구재단 1997
- 장일, 「미국 드라마 [다크 엔젤]에 대한 기호학적 분석」, 한국방송통신대학교 통합인문학연구소 2018
- 김서영, 박태순, 「서사와 신화론을 중심으로 한 스타크래프트 분석」, 한국콘텐츠학회.동일 발행처 학술지 International JOURNAL OF CONTENTS 한국콘텐츠학회지 게임&엔터테 인먼트 논문지 2008
- 공현희, 「그레마스 이론을 통한 '에반게리온 신극장판(エヴァンゲリオン新劇場版)'의 변화양상 고찰」, 한국디자인학회 2010
- 沉珉, 书籍<中国传统皮影>.人民美术出版社.pp.3. 2004
- 郑惠伯.书籍<亚洲美术史>.广西美术出版社.pp.150. 2005
- 陈明.风格动画中的CG技术-揭秘<桃花源记>、<家园>的制作.第6期.pp:24-29 2006
- 涅赫留多夫.弗·雅·普罗普, <故事形态学>译 [M]. 北京:中华书局. 2006
- 麦克斯·吕蒂,<童话的魅力> [M], 社会科学文献出版社, PP: 2. 1995

ABSTRACT

The adaptation of Frozen from Morphology of the Folk Tale

Xuhao · Park, Sung-won

The methodology for adapting fairy tales has long been used in the making of cultural products. The downside of this methodology is to discover the modern value of fairy tales and to adapt it to the trend to deliver messages. In this paper, I believe that the universal idea of fairy tales will be a way to elicit sympathy from the audience. A story adapted from the story " Snow White and the Seven Dwarfs " in 1937 played an important role in the development of animation. Disney then continued to create animations that adapt to the original character. Since the beginning of 2013, Disney has changed the theme of the original book, story structure, character setting, and created its own adaptation system. " Morphology of the Folk Tale " is a system of analysis derived from many fairy tales that can be conducted accurately on most fairy tales. The purpose of this paper is to use Morphology of the Folk Tale to analyze the changed functions of <Frozen>and to analyze the system used by Disney in fairy tales. As a result, Disney found that when it was adapted to B, it chose a family that matched the modern history. He also changed the relationship of characters in the premise that the plot of the story has not changed. Disney's analysis of the changing system in the adaptation of <Frozen>can be traced to other similar works.

Key Word : Propp, Morphology of the Folk Tale, <The Snow Queen>, <Frozen>, Adaptation of the original

서호
호서대학교 일반대학원 영상예술학과
(31499) 충청남도 아산시 배방읍 호서로 79번길 20
호서대학교 조형관 212-1호
xuhao520@naver.com

박성원(교신저자)
호서대학교 애니메이션학과 교수
(31499) 충청남도 아산시 배방읍 호서로 79번길 20
호서대학교 조형관 204호
041-540-5847
seesaw@hoseo.edu

논문투고일 : 2018.05.01.

심사종료일 : 2018.06.16.

게재확정일 : 2018.06.24.