

애니메이션 서사구조 비교연구

-문화기호학의 관점에서-

A Comparative Study on Structure of Animation Narrative
-in the view of cultural semiology-

권경민
목원대학교

Kwon Kyung-Min
Mokwon Univ.

요약

최근 디지털 환경의 발전으로 서사의 중요성이 나 가치에 대해 큰 관심이 모아지고 있지만, 실질적으로 서사분석에 관한 구체적인 연구방법에 대해서는 아직 미흡한 단계에 있다. 특히, 애니메이션의 서사구조에 대한 연구는 주로 일본의 <아니메>와 미국 디즈니 애니메이션, 단편 애니메이션을 중심으로 이루어지고 있으며, 작품에 대해 상호비교의 관점이 아닌 각각의 작품에 대한 개별적인 서사분석이 행해지고 있다. 본 연구는 고맥락 문화의 대표국인 중국과 저맥락 문화의 대표국인 미국에서 제작된 애니메이션 가운데 동일한 테마의 작품인 <물란>에 대한 비교분석을 통해 문화적 맥락이 다른 두 나라의 애니메이션에 있어서의 서사적 특성을 밝히는데 그 의의가 있다.

Abstract

As the digital environment expanded, concern about importance of narrative and its value has been increased. But detailed study regarding narrative analysis leaves much to be desired. Most studies on animation narrative structure are focused on Japanese <anime> and Disney animation of America, shot films in particular. Plus these have not been done by the comparative method but separately by product. This study aims at clarifying the peculiar narrative characteristics between Chinese and American animation through the comparative analysis about <Mulan>’s, which are produced in the respective countries, China on behalf of High-context culture and America as the Low-context culture.

I. 서론

1. 연구목적

애니메이션은 시나리오와 같은 주제적 측면과 시각적, 청각적·조형적 재질 등의 구성적 측면으로 이루어져 있다. 이러한 애니메이션은 내러티브의 주제, 감독의 표현의도, 관객의 해석 등에 의해서 다양하게 분석될 수 있는데, 특히, 서사구조에 중점을 둘 경우, 애니메이션은 크게 언어적 정보와 비언어에 포함되는 시청각적 이미지로 나누어 생각할 수 있다. 언어

적 정보에 대한 분석으로는 화행론, 담화분석, 텍스트의 서사구조 등이 있으며, 비언어적 정보에 대한 분석으로는 사운드와 미장센 등에 대한 이미지 분석이 행해지고 있다.

본 연구에서는 문화기호학의 관점에서 고맥락 문화의 대표국인 중국과 저맥락 문화의 대표국인 미국에서 제작된 동일한 테마의 애니메이션에 대한 서사구조 비교를 통해 서사구조와 문화와의 상관관계를 밝히고자 한다. 상호비교를 통해 문화에 따른 고

유한 서사구조를 규명하는 것은 애니메이션 제작과 교류에 있어서도 그 역할이 크다고 사료된다.

2. 선행연구

최근 들어 문화기호학의 분석도구와 분석방법을 매개로 무용, 음악, 회화 등에 표현된 다양한 문화기호들이 활발하게 분석되고 있다. 대중매체에 종사하는 전문가들 역시 자신의 분야에서 새로운 분석을 시도하기 위해 적극적으로 문화기호학의 분석도구에 관심을 보이고 있다.

만화와 애니메이션영화를 문화기호학적 시각에서 읽은 연구로는, 大城宜武 (1987)의 『漫畫の文化記号論(만화의 문화기호론)』, 권경민 (2004)의 『漫畫의記号의分析-日韓の比較研究(만화의 기호적 분석-일한 비교연구)』, 백승국(2004)의 『문화기호학과 문화콘텐츠』 등이 있다.

II. 본 론

1. 분석대상

분석대상은 고대 중국의 풍경과 풍습 등의 시각기호를 배경으로 전설적인 중국여성 <木蘭(Mulan)>을 그리고 있는 중국 애니메이션<물란>과 미국 디즈니 애니메이션 <물란>이다.

분석대상을 동서양의 <물란>으로 선택한 이유는, <물란>의 중국국인 동양문화권의 중국과 서양문화권에 속하는 미국에서 제작된 디즈니 애니메이션 <물란>의 상호비교를 통해, 동서양의 문화적 패러다임을 바탕으로 한 서사구조의 비교분석이 가능하기 때문이다.

2. 분석방법

분석방법은 중국 고전 민가인 <목란사(木蘭辭)>의 내용을 기준으로 해서, 미국과 중국의 <물란>의 서사 전개를 비교했다. 우선, 첫 단계로 애니메이션 제작을 위해 의도적으로 설정된 인물이나 극중 충돌,

오락성을 위한 스토리의 각색 등을 제외하고, 원본에 존재하는 상황만을 범위로 한정하여 서사적인 내용에 대한 표현의 차이를 조사했다. 그 다음 단계로 차이가 나는 주요장면에 대해서 문화기호학적 관점에서 3차에 걸쳐 서사구조를 분석했다.

2.1 서사 비교

고전 민가인 <목란사(木蘭辭)>를 요약하자면, <물란이 징병소식을 듣고 걱정하다가 아버지를 대신해서 종군하기로 결정하고 치밀한 준비를 하여 전장에 나가, 12년간의 군대생활을 보내고, 승리 후 집에 돌아와 다시 여장을 하고 전장에서의 동료들을 만나자 12년을 동행한 동료들이 물란이 여자였음에 모두 놀랐다>는 내용으로 구성되어 있다. 중국과 미국의 현대판 <물란>을 고전 시가의 내용과 비교한 결과, 크게 네 부분에서 표현의 차이를 볼 수 있었다.

(1) 출전 고민 장면

원본 (번역문)	어젯밤 12개의 두루마리에 쓰인 징집자 명단을 봤습니다. 황제께서 군사를 모으시는데 그 명단에 아버지가 계셨어요. 이를 어쩌나! 아버지겐 장성한 아들이 없습니다. 물란에게는 오빠가 없었죠. 전 말과 안장을 사서 아버지 대신 군대에 가겠어요.
중국	남장을 해서라도 전장에 나가겠다고 아버지에게 상의 ⇒ 아버지의 반대 ⇒ 혼자 고민 ⇒ 꿈속에서 옛 스승의 조언 ⇒ 출전을 결정
미국	혼자 비를 맞으며 고민 ⇒ 부모님의 갈등 장면을 목격 ⇒ 혼자 결정

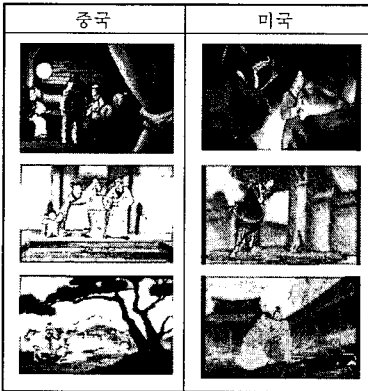
[표 1] 장면 비교



(2) 출전 장면

원본 (번역문)	물란은 동부시장에서 말 한 필을 사고, 서부시장에서 안장을 샀습니다. 그리고 북부시장에서 긴 채찍을, 남부시장에서 고삐를 샀죠. 고요한 새벽, 물란은 가족에게 작별을 고했습니다.
중국	아버지께 상의 ⇒ 아버지의 허락 ⇒가족들의 배웅 ⇒ 전쟁터로 떠남
미국	조상에게 기원 ⇒ 혼자 결정 ⇒ 머리카락을 남겨놓고 물레 전쟁터로 떠남.

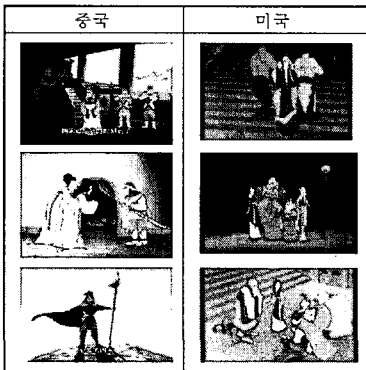
[표 2] 장면 비교



(3) 적진 잠입 작전 장면

원본 (번역문)	얇게 내려앉은 찬 서리 때문에 물란의 갑옷이 빛났습니다. 장군들이 수없이 죽어나갔지만 우리 전사는 돌아왔습니다.
중국	황제의 명령을 받음 ⇒ 동료 병사와 여장을 하고 적진에 잠입 ⇒ 작전을 성공적으로 마치고 돌아옴
미국	황제가 산유에게 결박당함 ⇒ 황제를 구하기 위해 동료들과 여장을 하기로 함 ⇒ 황제를 구하고 산유를 무찌름 ⇒물란에게 허리를 굽혀 절을 함

[표 3] 장면 비교



(4) 신분 노출 장면

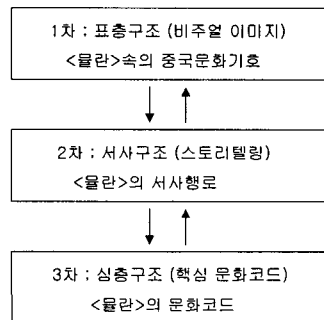
원본 (번역문)	(짐으로 돌아온)물란은 갑옷을 벗어버리고 조용히 예전의 옷으로 갈아입었습니다. 그리고 창문가에서 머리를 치장하고 거울 앞에 앉아서 화장을 했습니다. 그리고 동료장수들을 만나러 나가자 모두들 놀라서 입을 다물지 못했죠. 12년 동안 전쟁터에서 함께 싸웠는데도 물란이 아름다운 여자란 걸 몰랐다니...(중략)
중국	전쟁에서 승리 ⇒ 귀향길에 여자임을 밝힘 ⇒ 함께 고향으로 돌아옴
미국	전쟁 중에 여자임이 발각됨 ⇒ 눈 속에 버려짐 ⇒ 황제를 구함 ⇒ 혼자 고향으로 돌아옴 ⇒ 상이 물란을 찾아옴

[표 4] 장면 비교



2.2 의미 비교

중국과 미국의 <물란>에서 차이를 보이는 네 장면에 대해서 문화기호학적 관점에서 서사구조를 분석했다. 분석방법은 1979년 그레마스(백승국, 2005)가 텍스트 분석을 위해 제안한 의미생성모델을 참고로 하였다.



(1) 출전 고민 장면

- ① 표층구조(비주얼 이미지) ; 중국과 미국의 <물란>에서는 고대 중국의 시공간을 배경으로 사회적 신분을 부각시키는 의상기호 및 주거환경 등이 상징기호로서 사용되고 있다.
- ② 서사구조(스토리텔링) ; 중국의 경우, 물란은 아버지께 남장을 하여 출정할 것에 대해 상의하지만, 아버지의 반대에 부딪힌다. 고민을 하던 중, 꿈속에서 어린 시절 무예를 가르쳐준 스승이 나타나 물란에게 남자이상의 능력이 있음을 듣고, 종군을 결정한다. 반면에, 미국의 경우, 물란은 나이가 들고 다친 아버지의 출정을 막는 어머니와 아버지의 갈등을 우연히 목격하고, 자신이 출정해 아버지를 구하고 자신을 증명하기위해 혼자 종군을 결정한다.
- ③ 심층구조(핵심 문화코드) ; 중국의 물란은 유교적인 가족주의 가치관을 바탕으로 충효를 겸비한 고대의 여성을 표현하고 있으나, 미국의 물란은 현대적 가치관을 갖는 독립적인 여성으로 그려지고 있다.

(2) 출전 장면

- ① 표층구조(비주얼 이미지) ; 부부간의 비언어행동에 따른 차이를 보이고 있다. 중국의 경우, 남녀유별의 봉건적 사고방식이 그대로 부부간의 비언어행동에도 표현되어 있으나, 미국의 물란에서는 부부간의 애정에 대한 세심한 묘사가 시각기호로 표현되어 있다.
- ② 서사구조(스토리텔링) ; 중국의 경우, 출정을 결정한 물란이 남장을 한 후, 아버지에게 허락을 구하고, 가족들의 배웅을 받으며 전쟁터로 출발한다. 미국의 경우는 출정을 결정한 물란이 선조들을 모시고 있는 사당에서 홀로 안녕을 기원하는 예를 올리고 자신의 머리카락을 남겨둔 채 아무도 모르게 전쟁터로 떠난다.
- ③ 심층구조(핵심 문화코드) ; 중국의 경우, 동양적

인 사고방식으로 가족·혈연·향토 등의 관계를 중시하는 유교적인 윤리를 바탕으로 하여 부모 자식 간의 예와 화목을 통한 물란의 출정을 그리고 있으나 미국은 서양적인 사고방식으로 모든 주체가 자신으로부터 출발하는 자주적이고 독립적인 인격체로서의 물란이 묘사되고 있다.

(3) 적진 잠입작전 장면

- ① 표층구조(비주얼 이미지) ; 중국은, 상하관계, 남녀관계 등의 사회적 신분에 맞게 비언어행동이 시각적 기호로서 표현되어 있다. 미국의 경우, 황제와 대전에 있던 장수들이 허리를 굽혀 물란에게 절하는 장면은 중국전통예법에 는 맞지 않으나 이는 물란에 대한 깊은 감사의 표현에 대한 시각적 기호로서 간주된다.
- ② 서사구조(스토리텔링) ; 중국의 경우, 물란과 동료병사가 황제의 명령을 받아, 국가의 위급한 상황을 해결하기위해 여장을 하고 적장에 잠입하여 작전을 성공적으로 수행한다. 미국의 경우는 황제가 구급되는 위급한 상황을 해결하기 위해 물란이 스스로 작전을 세워 여장을 하고 적군에게 접근하여 황제를 구한다.
- ③ 심층구조(핵심 문화코드) ; 중국은 적진에 잠입하는 작전에 대해 피동적으로 역할을 수행하는 반면, 미국은 능동적으로 작전을 지시하고 수행하는 차이를 보인다.

(4) 신분 노출 장면

- ① 표층구조(비주얼 이미지) ; 남녀의 크기를 비슷하게 그린 중국과 달리, 미국의 경우는 상이한 신체크기의 차이를 부각시켜 성에 대한 추가적인 이미지를 시각적으로 구현하고 있다.
- ② 서사구조(스토리텔링) ; 중국의 경우, 물란은 전쟁에서 승리하고 고향으로 돌아오는 길에 유강이라는 전우에게 자신이 여자였음을 고백한다. 미국은, 전쟁 도중에 부상으로 물란이 여자임이

발각되고 상은 자신의 목숨을 구해준 대가로 물란을 살려주지만, 부상당한 물란을 눈 속에 혼자 남겨두고 떠난다. 후에 물란은 황제를 구하는 공을 세우고, 홀로 고향으로 돌아가는데 상이 물란의 고향집을 찾아온다.

- ③ 심층구조(핵심 문화코드) ; 서양문명이 분석적이고 이론적이라고 한다면, 동양 문명은 정(情)적이고 미학적이다. 중국은 순차적으로 스토리를 전개시키는 반면에, 미국은 역행적이며, 특히, 부상당한 물란을 혼자 두고 떠나는 상의 태도에서 동양식 인정에 맞지 않는 서구식 합리주의적 사고가 드러난다.

3. 분석결과

애니메이션 제작을 위해 의도적으로 각색되거나 첨가된 부분을 제외하고 중국과 미국의 <물란>에 대한 서사구조를 비교분석한 결과, 동일한 원본에서 출발했음에도 불구하고 동서양의 서사구조에 차이를 볼 수 있었다. 우선 중국은, 동양식 사고방식을 바탕으로 유교적인 가족주의, 집단주의, 피동적 사고방식 등이 스토리 전개에 있어서 큰 흐름을 이루고 있었으며, 미국은, 기독교적인 개인주의, 자기중심주의, 능동적 사고방식, 합리주의 등을 바탕으로 서사구조가 이루어짐을 알 수 있었다.

III. 결론

우리는 언어 속에서 그 언어를 사용하는 사람들의 사고패턴을 쉽게 찾아볼 수 있다. 예를 들면, 인간관계를 항상 서열 속에서 생각하는 동양 언어는 서양 언어에 비해 존경어가 발달되어 있다. 미국처럼 자라난 배경이 전혀 다른 인종의 집단들로 구성된 문화권에서의 언어는 설명적이고 구체적이며 논리적이고, 합리적, 기계적인 사고방식이 발달한다. 애니메이션에 표현된 서사구조 역시 그 문화에 속하는 사람들의 사고패턴을 기초로 구현되는 것이므로, 문화기호학의

관점에서 애니메이션 서사구조에 대해 분석하는 것은, 작품에 있어서 문화적 성향과 특징을 밝힐 수 있는 또 하나의 방법으로 제안될 수 있다. 또한 애니메이션 제작 및 교류에 있어서도 문화권을 인식한 서사구조에 대한 이해는 그 역할이 중요하다고 사료된다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 미디어 문화교육위원회 2005 문화콘텐츠의 탄생 다할
- [2] 백승국 2004 문화기호학과 문화콘텐츠 다할미디어
- [3] 大城匡武 1987 漫畫의文化記号論. 弘文堂
- [4] 權敬珉 2005 漫畫의記号的分析—日韓의比較研究, 學習院大學 博士學位論文
- [5] 孫立軍 2003 影視動畫 影片分析 中國宇船出版社
- [6] Hall·Edward. 1976, Beyond culture New York
- [7] 분석대상

<중국> 『MULAN木蘭』 大恒文化/

<미국> 『MULAN SPECIAL EDITION』 Disney DVD

- 1) 문화인류학자 에드워드 홀(1976)에 의하면, 동아시아의 한자문화권에 속하는 중국, 일본, 한국 등은 고맥락문화권(high context culture)과 대표국이 미국인 저맥락문화권(low context culture)으로 나눌 수 있다고 했다.
- 2) 목란의 종군(木蘭從軍)에 관한 이야기는 2000여년의 변화를 거치며 여러 다른 이야기 판본을 가지고 있지만, 남북조시기의 민가 <목란사(木蘭辭)>가 가장 유명하다.