

# 그레마스 방법론 기반 슈렉 분석

양소하\* · 송승근\*\*

\*, \*\*동서대학교 대학원 영상콘텐츠학과

## The Analysis for 'Shrek' Based on Greimas Method

Yang Xiao Xia\* · Seungkeun Song\*\*

\*, \*\* The Department of Image Content, Graduate School, Dongseo University

\* yangxiaoxia007@163.com, \*\* songsk@gdsu.dongseo.ac.kr

### 요 약

애니메이션은 동심을 충족시키고 어린 아이의 순진무구함을 정감 있게 표현하는 미디어이다. 애니메이션에서 재미있고 우수광스런 과장은 희극적인 줄거리를 도출시키고 아무런 구속 없이 자유롭게 상상할 수 있게 만든다. 애니메이션은 전 세계 여러 민족들에게 어린이의 순수한 감정을 긍정적으로 이끌어 왔다. 원작에 대한 애니메이션 각색은 흔하게 발생하는 예술현상이자 문화실천인 것이다. 애니메이션이 세상에 나온 이후 애니메이션 각색은 이론적 연구의 중심이 되었다. 기존 애니메이션 연구는 애니메이션 각각의 구성 요소에 대한 연구에 한정이 되었다. 서사적 텍스트 각색 보다는 의미적인 이론화와 체계화를 통해 고찰하는 수준의 연구들이 대부분이었다. 그래서 본 연구는 애니메이션에 대한 각색 방법과 각색 가치의 두 가지 측면에서 애니메이션 각색에 대하여 체계적인 분석을 통한 연구를 수행하였다. 본 연구는 그레마스 기법을 이용하여 슈렉의 원작이 애니메이션으로 각색되는 과정을 연구하였다. 이러한 각색을 통해 애니메이션의 성공 요인을 모색하였다.

### ABSTRACT

Animations are filled with emotional expressions of childlike innocence and fun, their dramatic plots and boundless imaginations have made them the focal points in a global context featuring industrialization and marketization, and people around the world like watching these animations. Animated adaptations are very common artistic phenomena and cultural practices, and they have been one of central topics of theoretical discussions since the creation of animation films. Currently, the research on animated adaptations is mainly about case analysis, but from the perspective of methodology, there lacks a theoretical and systematic study on the adaptation and recreation of narrative text. This paper takes western narratology as the theoretical tool to do a systematic research analysis on the narrative adaptation of animation films, and it will involve the method and values of animated adaptation. This paper used to the method of 'Greimas' and to study the procedure of adaption from an origin to an animation. The paper found the success factors in animation through it.

### 키워드

그레마스 방법론, 각색, 슈렉, 서사

## 1. 서 론

영상산업의 발전은 산업화 시대에 활력소를 제공해왔다. 이는 문화매체의 소비를 증진시키며 인류에게 누적되었던 심리적인 압박감과 생활에서 오는 긴장감을 해소하는데 많은 도움을 주었다. 특히 3D 영상 처리 기술의 발달에 힘입은 애니메

이션은 특수 영상 효과가 반영되어 몰입감과 사실감 높은 작품으로 제작된 측면도 있지만 어린이들의 교육과 정서에 부정적인 영향을 미친다는 연구도 다수 발표되고 있다. 따라서 교육적 가치관을 가진 애니메이션 작품의 제작에 대한 중요성은 갈수록 커지고 있다.

애니메이션은 기술의 진보에 따라 새로운 작품

의 제작과 발전이 끊임없이 이어지고 있으며, 그 이면에 자리 잡은 컴퓨터 기술의 급속한 성장은 애니메이션의 창작에 무한한 가능성을 제공하고 있다. 애니메이션은 매우 폭넓은 예술 체제이다. 고대의 신화 이야기로부터 미래의 공상 과학 여행, 서민 생활 속의 작은 이야기, 사회에 초점을 맞춘 문제, 순수한 동화 등 이야기의 소재로서 포함되지 않은 것이 없을 정도로 광범위하다. 애니메이션 작가는 자신의 상상하는 데로 무한한 시간과 공간 속을 질주하듯 다양한 연령층에게 무궁무진한 기쁨을 선사해 줄 수 있다.

본 연구는 서사분석의 대표적인 방법론인 그래마스 방법론을 이용하여 상업적으로 성공한 슈렉을 대상으로 연구하였다. 이를 통해 애니메이션의 성공요소를 모색하고자 한다.

## II. 슈렉의 서사 분석

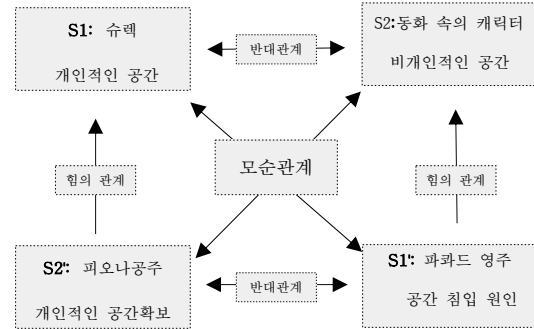
슈렉의 전반적인 스토리는 괴물 슈렉이 자기의 안식처를 지키기 위해 파과드 영주와 계약을 맺고, 피오나 공주를 구출하러 가는 내용이다. 수다스러운 당나귀의 도움으로 슈렉은 용을 물리치고 공주를 구하는 모험 속에서 공주와 슈렉은 서로에 대해 호감의 씨앗을 싹 틔우게 된다. 그러나 둘은 외모적인 이유로 인해 서로 갈등을 빚게 되지만 당나귀와 용의 도움으로 영주를 물리치고, 진정한 둘의 사랑이 외적인 이질감을 극복하고 슈렉과 공주는 행복한 삶을 영위하게 된다.

## III. 슈렉의 공간 사각형 모델

그래마스 방법론에는 각 주인공을 대상으로 한 행위소 모델, 기호화 사각형 모델, 의미생성 분석 등 다양하게 모델링 할 수 있지만 지면 관계상 슈렉의 공간 사각형 모델을 소개하고자 한다. 그 외의 내용은 추후 작성될 논문에서 참조하길 바란다.

그림1에서 S1은 슈렉, S2는 동화세계속의 캐릭터이고, S1과 S2는 대립관계이다. S1과 S2의 반대관계는 슈렉의 개인적인 공간을 원하지만 동화속 나라 인물들이 이 공간에 침입을 하여 동거하게 되는 관계가 된다. 슈렉의 자유로웠던 생활터전이 동화 속의 주인공들이 들이닥치게 되면서 방해받게 된다. S2는 S1에게 해를 끼치게 하는 대상이라고 말할 수 있다. S1'은 파과드 영주이고, S2'는 피오나 공주이다. S1'과 S2'도 마찬가지로 서로 적대적인 관계이다. 파과드 영주는 진정한 왕이 되려면 반드시 공주와 결혼을 해야 했기 때문에 피오나 공주를 선택했다. 피오나 공주가 기대했던 것은 백마 탄 왕자의 구출과 사랑의 키스를 기대했으나, 파과드는 결코 그녀를 진심으로 사랑하는 것은 아니었다. 단지 권력에 대한 욕망 때문이었다. S1과 S1'는 갈등관계이다. 동화속의 캐릭터들이 슈렉의 높지에 들이닥쳤고, 마침 파과드

영주는 왕국을 세우기 위해서 동화속의 캐릭터들을 체포하였다. S2와 S2'는 직접적인 갈등관계는 없지만 동화속의 캐릭터들이 높지를 들이닥치게 되면서 슈렉의 안락한 생활을 깨뜨리게 된다. 슈렉은 높지의 평온함을 되찾기 위해선 반드시 피오나 공주를 구출해야만 했다. S1과 S2'는 상호보완적인 관계이다. 슈렉과 피오나 공주는 궁정적인 관계이다. 둘은 편견과 오해를 풀게 되면서 서로 사랑하게 된다. S2와 S1'은 적대적인 관계이지만, 눈에 두드러지게 보이는 관계형성을 하지는 않는다.



[그림 1] 공간 사각형 모델

## IV. 결 론

애니메이션은 백 년의 역사를 가지고 있다. 지난 백년간의 발전 과정 속에서 애니메이션은 단순 기술에서 예술로 도약하게 되었다. 오늘날, 애니메이션은 사상과 감정 그리고 사회 문화를 전파하는 인지도를 가진 중요한 신형 매체이자, 교류 플랫폼이 되어 문화생활 속에 없어서는 안 될 존재로 자리 잡게 되었다.

애니메이션의 백 년 간의 발전사는 문학의 발전과 매우 밀접한 상호 관계를 맺고 있다. 고전 문학 작품의 애니메이션 각색은 애니메이션이 독립적인 예술 형태로 자리 잡을 수 있도록 돕는 동시에 참신한 방식을 통해 문학작품 전파 속도를 보다 더 높였는데, 이는 문학 작품의 전파 범위를 어느 정도 확장시켰다.

## 참고문헌

[1] 권경민, "애니메이션 서사분석을 위한 방법론", 한국콘텐츠학회지, 제7권 제6호, pp.119-126, 2007.

[2] 안주하, "애니메이션 영화 <슈렉>의 기호학적 분석 : 등장인물의 이미지 및 이데올로기를 중심으로", 사회연구, 2004.