

한국 만화영화 텍스트 연구

- 폭력 양성(養成) 메커니즘을 중심으로 -

정 유 라 (중앙대학교 신문방송학과 대학원 석사)

목 차

제1장 서론

제1절 문제제기

제2절 연구문제 및 논문의 구성

제2장 만화영화 텍스트의 분석기초

제1절 커뮤니케이션으로서 만화영화의 모델

제2절 만화영화에 대한 일반적 이해

제3장 만화영화 텍스트 분석

제1절 분석대상

제2절 분석틀

1. 폭력의 조작적 정의
2. 서사이론(NARRATIVE THEORY)
3. 분석방법

제3절 분석결과

1. 인물 분석
2. 내러티브 분석

제4절 해석 : 폭력 양성(養成) 메커니즘을 중심으로

1. 폭력의 양상(樣相)
2. 영웅중심적 구조
3. 인물 플롯의 대칭구조
4. 선(善)-악(惡)의 대립구조

제4장 결론

제1장 서론

제1절 문제제기

애니메이션이란 말 그대로 '움직임을 만들어 낸다'는 것이다¹⁾. 다시 말하면 생명이 없는 것을 작자의 의도에 따라 살아있는 것처럼 움직이게 하는 영화 또는 그 기법을 말한다. 애니메이션은 대상이 되는 사물을 선으로 단순화시켜 표현함으로써 또다른 세계를 창조해 내기 때문에 문자나 다른 커뮤니케이션 수단에 비해 이해 전달이 훨씬 용이하다. 또한 애니메이션만이 갖는 독특한 회화적 표현수법은 사람들의 흥미와 호기심을 자극하게 된다. 애니메이션이 그림이나 만화 등과 구별될 수 있는 특징은 그 선이 정지되어 있지 않고 움직이는 동선이라는 것으로 이러한 특성에서 애니메이션은 만화보다는 실사 영화에 가까운 장르적 유사성을 가진다. 이러한 측면에서 애니메이션은 영화와 기술적으로 유사한 배경과 원리를 갖고 있다고 할 수 있다. 우선 영화는 수많은 고정된 상으로 구성되어 있는 것으로 포토그램(photogramme)이라고 불리는 필름이 일정한 속도로 영사기를 통과하면서 크게 확대되어 운동성을 획득하는 기계(mechanism)를 가지고 있다²⁾. 따라서 영화는 2차원적인 평면과 4각의 프레임이라는 제한된 공간³⁾을 갖게 되는 것으로, 애니메이션의 인위적인 움직임

1) 애니메이션의 어원은 라틴어의 'anima'로 '생명, 영혼, 정신'을 가리킨다. 다시 말하면, 움직이지 않는 사물에다 생명을 불어넣어 움직임을 준다는 뜻이다. - 황선길, 애니메이션 영화사 (서울: 백수사, 1990), p.7.

2) Aumont, Jacques. & Vernet, Marc. 강한섭 옮김, 영화학 어떻게 할 것인가, (서울: 열린책들, 1992), p.2.

3) 김경용, 기호학이란 무엇인가 (서울: 민음사, 1994), p.264.

창조 역시 2차원적인 평면과 4각의 프레임을 단위로 제작된다는 점에서 영화와 같은 맥락에서 이해될 수 있다.

이러한 기제를 통해 창조되는 영화적 이미지는 관객이 인지하는 현실적 공간과의 극도의 유사성으로 인해 실제 영상의 평면성을 느끼지 못하게 하고 나아가 흑백 영화의 경우 색채의 부재를, 무성영화에서는 소리의 부재까지도 망각시켜 주며 결국 관객은 화면 속에 한정되어 있는 영상 이미지를 매우 사실적인 재현으로 받아 들이는 결과를 초래한다. 즉 프레임은 관객의 인지 영역에 존재하지만 그와 동시에 프레임 밖에는 텅빈 공간 만이 존재한다는 사실, 즉 관객이 프레임을 통해 지각하는 영화적 이미지와 생동하는 현실감은 실제 존재하지 않고 있다는 사실을 관객은 쉽게 망각하는 것이다. 앙드레 바쟁 (Andre Bazin)은 이러한 개념을 다소 극단적인 방법으로 이론화시켜 프레임을 '세상을 향해 열린 창'으로 해석하였다. 즉 프레임은 창과 마찬가지로 세상의 단편들을 보게 해 준다는 것이다⁴⁾.

관객이 들여다보는 프레임이라는 '창'은 하나의 기능(function)으로서 작용한다. 본 연구자는 이 기능을 내러티브(narrative)⁵⁾로 규정하고자 한다. 따라서 영상매체에서 내러티브 구조는 기능의 측면에서 보편적인 목적을 수행하고 있다고 볼 수 있다. 본 연구에서는 영상매체의 도식화된 서사구조 형식을 만화영화의 형식에 적용해 보고자 한다. 그럼으로써 만화영화는 내러티브 구조를 통해 어떠한 기능을 수행하고 있는가, 그 과정에서 나타나는 인물 상호간

4) Aumont, Jacques. & Vernet, Marc. , 강한섭 옮김, 영화학 어떻게 할 것인가 (서울: 열린책들, 1992), p.25.

5) 보통 영화는 시퀀스들을 연결시켜 하나의 줄거리를 만들어낸다. 이러한 줄거리를 가진 영화를 보통 내러티브 영화라고 부른다. - 최정호·강현두·오택섭 공저, 매스미디어와 사회 (서울: 나남출판, 1990), p.126.

의 유형은 어떠한가를 알아보고자 한다.

본 연구자의 만화영화에 대한 관심은 최근 들어 확산되고 있는 영상문화로서의 애니메이션에 대한 연구에 영향을 받았다. 애니메이션에 대한 국내 제작여건이 개선되기 시작하면서 국내 창작물의 양적·질적 향상이 이루어졌음은 물론이고, 애니메이션에 대한 인식론적 전환이 대중문화 전반에서 이루어지고 있기 때문이다. 대중문화 내에서의 애니메이션에 대한 관심이 높아지면서 이와 아울러 애니메이션의 사회적 영향에 대한 관심 또한 높아지고 있다. 다시 말해 애니메이션이 사회에 미치는 영향력이 그만큼 커졌다는 것을 의미하는 것이다. 본 연구의 대상인 만화영화⁶⁾는 애니메이션 영역 중에서도 가장 대중적이라 할 수 있기 때문에 사회에 미치는 영향력 또한 지대하다고 볼 수 있다.

우선 만화영화란 그림을 통해 인식과정의 전환없이 수용자에게 직접 인식되기 때문에 이해가 신속하고 용이하며 그림과 내용에서 현실에 대한 무한한 과장과 생략이 가능한 대중매체의 하나라 할 수 있다. 특히 빠른 움직임과 다양한 화면 처리, 무한한 상상력을 보다 더 구체화 시킬 수 있는 만화영화는 '읽는 문화에서 보는 문화'로의 문화적 변화추세에 적절한 매체로서 대중문화 전반에 차지하는 비중이 높아질 뿐만 아니라 문화산업으로서의 발전 가능성이 무한하다. 다시 말해 만화영화의 이러한 생동감 있는 움직임, 빠른 속도감, 광범위한 음향과 화려한 색상은 극적 효과나 사실감이 강하다고 볼 수 있다.

본 연구자는 만화영화의 이러한 긍정적 효과와 더불어 만화영화에 갖는 부정적 효과의 한 부분인 폭력성에 관한 부분을 제시하고자 한다. 본 연구의 기

6) 흔히 애니메이션이라고 하면 만화영화만을 떠올리지만 실제로 만화영화란 '셀(cell) 애니메이션'이라는 애니메이션의 한 종류이다.

본적인 출발점은 ‘만화영화 텍스트 내에서 폭력이 행사되는 요인은 무엇인가’라는 것이다. 만화영화는 일반적인 영화와 마찬가지로 단순한 웃음거리 제공의 차원을 넘어 일관된 주제 하에서 하나의 줄거리를 갖고 전개된다. 우리는 일반적으로 만화영화를 재미, 웃음, 기지만을 나타내는 표현물로 인식하고 있다. 그러나 실제적으로 만화영화가 담고 있는 내용은 보다 풍부하며, 표현 양식 또한 그 내용만큼이나 다양하다. 만화영화가 하나의 이야기를 통해 전개되어 나가면서 그곳에는 재미와 웃음만큼이나 눈물과 슬픔도 존재하며, 갈등도, 비극적 운명도 존재할 수 있기 때문이다. 따라서 만화영화의 전개방식은 단순히 영화와 유사하다고 할 수 있다. 이에 본 연구자는 만화영화가 담고 있는 다양한 가치 중에서 ‘폭력(violence)’에 초점을 맞추고자 한다.

제2절 연구문제 및 논문의 구성

영상물의 폭력성에 대한 연구는 대체로 폭력물에 노출된 수용자들이 즉각적인 생리적·감정적 흥분상태에 이르러 폭력적 행동으로까지 쉽게 연결된다는 자극적 효과이론, 폭력물을 시청한 수용자가 폭력에 노출됨으로써 공격적인 행동을 학습하게 된다는 관찰학습 이론(observational learning theory), 폭력물의 시청이 심리적인 욕구불만을 해소시켜주는 대리경험을 가능하게 해 준다는 정화이론(catharsis theory), 그리고 폭력에 계속적으로 노출되면 감정적으로 무감각해져서 현실세계의 실제 폭력에 냉담한 반응을 보인다는 이론 및 영상물의 폭력과 수용자의 공격성향 간의 관계는 수용자의 심리적인 선유경향(psychological predisposition)에 의해 결정된다는 이론 등으로 나뉘어 거론되어 왔다⁷⁾.

본 연구의 목적은 수용자 측면에서의 효과 연구에 대해 논의하기 보다는 독립된 영상매체로서의 만화영화가 갖는 폭력의 구조적 측면을 텍스트 분석을 통해 살펴보고자 함에 있다. 이러한 연구목적에 의거하여, 만화영화 텍스트 구조 속에서 폭력이 어떠한 양상으로 나타나고 있는지를 살펴보기 위해 만화영화 내러티브의 전개 기법을 심도있고 폭넓게 구명하고자한다. 그리고 내러티브 구조와 이를 지배하는 인물 상호간의 관계를 개별적으로 다루기 보다는 함께 살펴봄으로써 그것들을 통해 폭력을 양성하는 메커니즘이 어떻게 구조화되고 의미작용을 하는가 라는 점을 구명해 보고자 한다.

이러한 연구목적에 따라 본 연구자는 구체적인 연구문제를 다음과 같이 제시한다.

1. 만화영화 텍스트의 기본적인 인물유형은 어떻게 나타나는가?
2. 만화영화 텍스트는 어떠한 내러티브 구조를 갖고 있는가?
3. 만화영화 텍스트에서 나타나는 폭력의 양상은 어떠한가?
4. 만화영화 텍스트의 내러티브 구조를 통해 나타나는 폭력 양성(養成) 메커니즘은 무엇인가?

이러한 연구문제를 바탕으로 우선 2장에서는 커뮤니케이션으로서 만화영화의 모델을 제시하고, 이와 아울러 기존 만화영화에 관한 정의와 국내 만화영화 시장의 현황을 검토한다. 3장에서는 먼저 본 연구의 분석대상인 <아마게돈>, <돌아온 영웅 홍길동>에 대한 개요와 분석틀을 제시한다. 분석틀은 폭력에 관한 조작적 정의와 텍스트의 기본적인 인물유형과 내러티브 구조를 분

7) 남명자, 어린이와 텔레비전 환경 (서울: 나남출판, 1995), pp.105-106.

최정호·강현두·오택섭, 매스미디어와 사회 (서울: 나남출판, 1990), pp.68-72.

석하기 위한 방법론으로서의 서사이론(narrative theory) - 특히 프롭의 러시아 민담 분석법과 라이트의 서부영화 분석법을 중심으로 - 에 대한 검토로 구성된다. 다음으로 각 작품에 대한 분석결과를 인물 분석과 내러티브 분석, 그리고 폭력 양성 메커니즘을 중심으로한 해석으로 나누어 정리한다. 마지막으로 4장에서는 본 연구에 대한 요약과 결론, 연구의 한계점을 제시한다.

제2장 만화영화 텍스트의 분석기초

제1절 커뮤니케이션으로서 만화영화의 모델

본 연구자는 커뮤니케이션으로서의 만화영화 모델을 영화이론에서 차용하여 적용하고자 한다. 만화영화에 대한 분석에 앞서 본 연구에서는 커뮤니케이션으로서 만화영화의 모델을 제시하며 대중문화와 대중예술의 한 양상으로서-또는 대중매개 문화(mass-mediated culture)의 한 형태로서-만화영화를 연구하고자 한다. 대중매개 문화의 개념은 다음과 같이 정의된다⁸⁾. 대중매체에 의해 전파될 때 모든 문화는 사실상 대중문화가 된다는 가정을 기초로 대중매개 문화란 엘리트적, 민속적, 통속적 또는 대중적 기원으로부터 생겨나며, 현대의 대중매체로부터 채택되어지는 문화의 모든 표현이다.

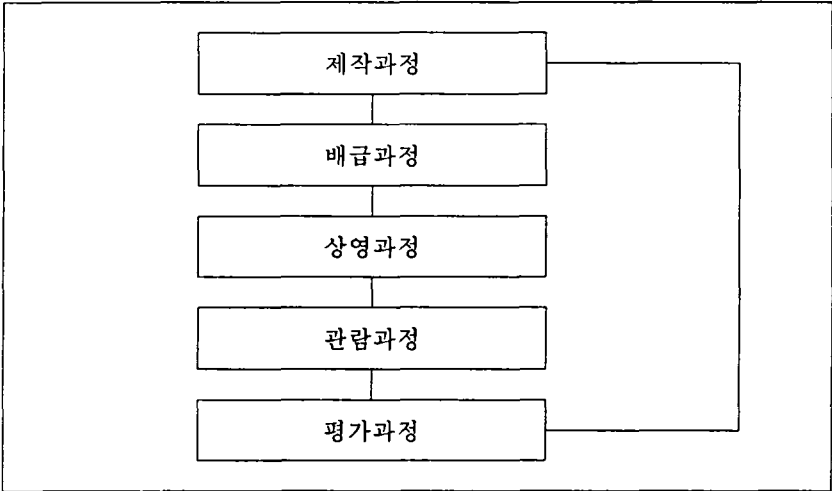
영화는 차별화되지 않은 관객들의 공통된 취향을 만족시키기 위해 만들어지기 때문에 영화는 대중문화의 산물이다. 다른 매체처럼, 영화의 설득성, 영화가 전달하는 메시지의 특성, 전체적인 문화체계에서 영화가 갖는 역할들은 영화가 관심을 가질 만한 중요한 연구대상이 되게 한다. 그러므로 영화를 완전히 이해하기 위해서는 다학문적 또는 상호학문적인 관점이 요구된다⁹⁾.

영화는 필름의 커뮤니케이션 체계에서 생산되는 메시지다. 만화영화 역시 마찬가지이다. 만화영화의 본질, 기능, 그리고 효과를 잘 이해하기 위해서는 커뮤니케이션의 과정으로서의 만화영화에 초점을 맞추는 접근이 필요하다.

8) Jowett, Garth & Linton, James., *Movies as Mass Communication* (Sage Publications, 1989), 김훈순 옮김, 영화커뮤니케이션(서울: 나남, 1994), pp.23-25.

9) 앞의 책, pp.28-30.

<그림1> 커뮤니케이션의 한 과정으로서 만화영화의 모델



위의 모델은 기본적으로 전달자가 매체를 통하여 메시지를 특정 방식으로 반응하는 수용자에게 보내는 고전적 커뮤니케이션 모델의 요소를 확장한 것이다. 이 모델은 만화영화의 제작, 관람 또는 만화영화의 커뮤니케이션 과정의 많은 기본적인 단계를 사용하였을 뿐만 아니라 여러 단계들 사이의 상호의존적 관계를 강조하고자 하였다. 예를 들면 만화영화의 경제적 측면에 대한 연구는 그 과정의 제작, 배급, 상영 단계의 수직적인 통합에 대한 압력에 주목하였다. 각 단계들의 역할과 이 단계들의 순환적 관계를 이해하기 위하여 사회적, 문화적, 정치적 맥락에서의 고찰이 요구된다.

제2절 만화영화에 대한 일반적 이해

1. 만화영화의 개념

본 연구의 대상인 만화영화란 애니메이션이라는 총체적 개념의 한 분야로, 움직임이 없는 대상이 작자의 의도에 따라 살아있는 것처럼 운동성을 획득하게 되는 영화 또는 그 수법을 말한다. 다시 말해 애니메이션은 '생명을 지니지 않은 것이 작자의 의도에 의해 의인화되고 연기를 하는 영상작품'을 의미하며 TV만화, 단편 만화영화, 극장 장편만화영화 등이 현재 가장 일반적으로 접할 수 있는 애니메이션이라 할 수 있다.

우선 애니메이션은 만화라는 상위 장르의 하위 장르이므로 우선 만화라는 상위 장르에 대해 먼저 살펴보기로 한다. 만화에 대한 분류는 국가마다 분류하는 사람에 따라 다양하다. 만화는 크게 카툰(cartoon)과 코믹스트립스(comic strips), 그리고 애니메이션(animation)으로 분류한다¹⁰⁾. 카툰은 1컷-4컷 만화와 삽화, 시사만화, 넓게는 의미가 내재된 일러스트레이션(illustration)까지를 포함한다. 코믹스트립스는 이야기만화를 의미하며 이야기로 연결되는 모든 형태의 만화를 포함한다. 그리고 애니메이션과 만화상품의 부수시장으로 나눌 수 있다. 최근 들어 애니메이션은 실사영화의 보조수단으로 사용하는 경우가 많으며 미니어처(miniature) 촬영에서 그래픽 등 대부분의 특수효과는 애니메이션의 기법을 사용하고 있다. 애니메이션에는 다양한 기법이 있다. 우리나라

10) 만화에 대한 분류는 분류자에 따라 조금씩 다르다. 이원복은 만화를 캐리커처(caricature), 카툰, 코믹스트립으로 분류하고 있다. - 이원복, 세계의 만화, 만화의 세계, (서울, 미진사, 1994), 153-155.

에서는 주로 TV에서 방영되는 어린이 만화영화이나 월트 디즈니의 극장용 애니메이션 작품을 통해서만 경험했기 때문에 다양한 애니메이션을 경험하지 못하고 극영화중심의 셀 애니메이션(Cell Animation)이 애니메이션의 전부인 것처럼 생각하게 되었다. 그러나 애니메이션은 제작기법에 따라 Clay Animation, Cut-out Animation, Scratch Animation, Digital Animation 등 다양한 종류로 세분화된다.

본 연구에서는 애니메이션 중 셀(cell) 애니메이션에 한정하여 그 중에서도 만화영화를 주된 연구대상으로 설정하고자 한다.

2. 국내 만화영화 시장 현황

‘우주소년 아톰’에서부터 ‘라이언 킹’에 이르기까지 만화영화는 어린이들의 꿈의 원천이 되어왔다. 그러나 만화영화는 이제 더이상 어린이들만을 위한 오락창구 역할에 국한되지 않고 미래산업의 총아인 영상산업, 그 중에서도 미래의 고부가가치 상품으로 부상하고 있는 ‘총체적 전략문화상품’으로 자리매김을 하고 있다.

한국종합유선방송협회의 조사에 따르면 현재 국내 만화영화 제작사는 대원 동화를 비롯, 들꽃컴퍼니등 30여 곳에 달하며¹¹⁾, 제작 공정의 일부분만을 담당하는 소규모 업체수를 합치면 약 450 여개의 업체가 종사하고 있다. 또한 애니메이션 제작업에 종사하는 인원은 약 2만명 정도로 미국, 일본에 이어 세 번째로 그 규모가 크다.

11) 한국종합유선방송협회, “독립프로덕션 현황 및 활성화 방안”, 1994.12, p.442.

<표1> 국내 제작인력 현황

| 社名 | 주요 인력현황 (계 : 기타인력 포함 총인원) | | | | | | | |
|--------------|---------------------------|-------|----|-----|-----|----|----|-----|
| | 기획 | 연출 | 원화 | 동화 | 채색 | 배경 | 촬영 | 계 |
| 대원동화 | 2 | 6 | 11 | 37 | 50 | 10 | 13 | 136 |
| 한신코퍼. | | 8 | 50 | 110 | 130 | 31 | 15 | 356 |
| 선우엔터. | 10 | 15 | 60 | 150 | 170 | 56 | 28 | 600 |
| 서울무비 | 6 | 3 | 25 | 53 | 32 | 12 | 5 | 200 |
| A-KOM | | 17 | 80 | 200 | 250 | 60 | 25 | 850 |
| 세영동화 | | 9 | 20 | 80 | 110 | 12 | 11 | 250 |
| 기타주요 OEM社 | | 5,800 | | | | | | |
| 재하청群 | | 8,250 | | | | | | |
| 총종사인력 | 16,500 여명 | | | | | | | |

* 출처 : 삼성영상사업단, 1995.

* OEM : 주문자 상표부착 제작방식

<표1>의 국내 제작인력 현황을 살펴보면 기획 부문의 인력 규모가 다른 부문의 인력 규모 보다 상대적으로 작은 것을 알 수 있다. 국내 제작사 중 기획실을 갖춘 업체는 0.5%도 미치지 못한다. 이러한 불균형적인 인력 분포는 국내 애니메이션 제작이 오랜 기간 외국 애니메이션의 하청작업에 의존해 온 결과일 뿐만 아니라 애니메이션 제작비가 다른 프로그램에 비해 월등히 높아 쉽게 자체제작을 기획하기 어려운 현실 때문이기도 한다¹²⁾.

애니메이션의 제작 공정은 크게 프리프로덕션(pre-production), 프로

12) 윤신애, 앞의 논문, pp.36-38.

덕션(production), 포스트 프로덕션(post- production)으로 나눌 수 있다. 프리 프로덕션(pre-production)은 기획을 포함하여 작품선정, 스크립트, 컨셉스케치, 캐릭터 발굴, 배경설정, 스토리보드(story board) 제작 등의 단계를 포함한다. 프로덕션(production)은 레이아웃(lay out), 원화(原畵), 연출, 동화(動畵), 채화(彩畵) 단계를 말하며, 포스트프로덕션(post-production)은 촬영, 편집, 더빙의 공정을 일컫는다¹³⁾. 애니메이션 작품이 완성되기까지는 이러한 세 단계를 거치게 된다. 그러나 우리나라의 경우 해외 하청업 위주의 제작을 하기 때문에 주로 프로덕션 과정만을 담당하게 된다. 이러한 국내 만화영화 제작 구조에서는 해외 의존도가 높을 수 밖에 없다.

이와 같은 열악한 제작구조에도 불구하고 만화영화산업의 높은 부가가치성과 연관산업과의 연계성이 높은 잇점으로 국내 만화영화 시장은 점차 활기를 띠고 있다. 이와 더불어 정부, 업계, 학계 등 사회전반의 관심 고조와 인력개발을 위한 교육기관의 증가 역시 만화영화의 투자와 제작을 활성화 시키는 기반이 되고 있다.

13) 앞의 논문, pp.40-41.

제3장 만화영화 텍스트 분석

제1절 분석대상

본 연구는 프롭과 라이트의 분석법을 기반으로 만화영화의 내러티브와 등장인물을 분석하고자 한다. 분석 대상을 설정함에 있어서 선정 기준은 국내 극장용 만화영화 제작이 활성화되기 시작한 95년 이후의 국내 작품으로 제한하였다. 본 연구자가 분석 대상으로 선정한 만화영화는 다음과 같다.

| | | |
|------|-------------|-------------|
| 제목 | 아마게돈 | 돌아온 영웅 홍길동 |
| 제작사 | 아마게돈 제작위원회 | 돌꽃컴퍼니 |
| 제작년도 | 1995년 | 1995년 |
| 기획 | 김혁 신철 이현세 | 김명대 |
| 감독 | 이현세 정지영 심상일 | 신동현 |
| 시나리오 | 야설록 | 권인찬 김영재 윤석화 |

제2절 분석틀

1. 폭력의 조작적 정의

텍스트 분석을 들어가기에 앞서 우선 폭력에 관한 조작적 개념정의가 전제되어야 하는데, 기존의 많은 연구를 통해 각기 상이한 폭력 메시지의 정의를 갖고 있지만 이들은 대체로 살인을 포함하는 육체적 상해를 중심개념으로 한다. 많은 연구자들의 폭력에 관한 개념정의는 다음과 같다.

거브너의 문화지표(cultural indicators) 연구에서 폭력은 피해자의 의지에 반하는 상해나 살인행위 등 육체적 힘의 명시적 표현(overt expression of physical force)으로서, 자신이나 타인을 대상으로 무기를 사용하거나 사용하지 않는 경우들을 포함한다. 미국 사친회(PTA) 모니터 요원들은 폭력 메시지의 범주에 사람에 대한 상해는 물론 재산의 피해나 법규의 위반을 포함한다. 이들은 특히 이야기의 전개에 반드시 필요하지 않은 흥미위주의 폭력 등을 강조한다. 한편 하비(S. Harvey)등은 공격성향(aggression)을 중심개념으로 메시지를 관찰하는데, 이들은 타인에 대한 힘의 사용, 위협, 힘을 사용할 의도로써 폭력물을 정의한다. 이밖에 육체적 폭력은 물론 심리적·감정적 폭력을 고려하는 학자도 있다¹⁴⁾. 본 연구에서는 기존의 개념정의를 토대로 분석을 위한 폭력의 조작적 정의를 다음과 같이 설정하였다.

14) 조종혁, 커뮤니케이션학 -理論과 觀點 (서울: 세영사, 1994.) pp.251-258.

| | |
|-----------------------|---|
| <p>폭력의 조작적 정의</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. 구타와 같은 신체접촉을 통해 해를 입히는 행위 2. 타인의 의사를 무시한 강제납치·유괴 3. 무기 사용 폭력 4. 기타 충돌·추락·폭발 |
|-----------------------|---|

2. 서사이론(NARRATIVE THEORY)

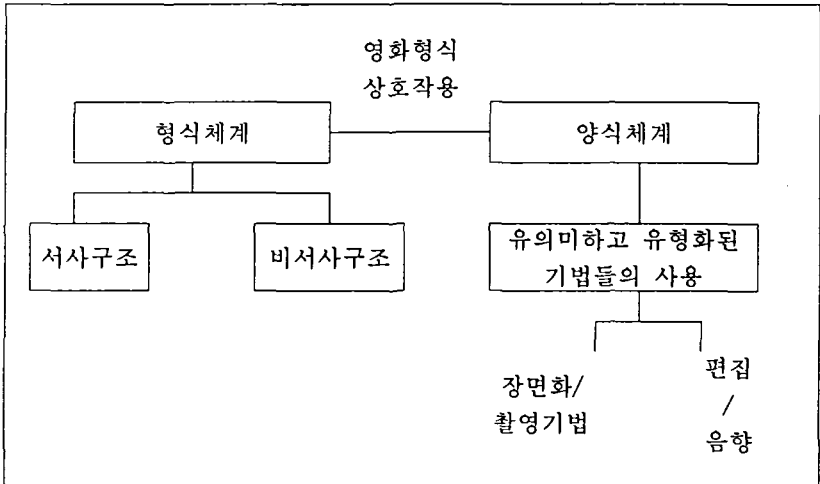
1) 서사이론의 개념

본 연구는 만화영화의 텍스트 분석을 위해 프롭과 라이트의 분석법을 적용하였다. 프롭과 라이트의 분석법을 서사이론(narrative theory)을 중심으로 살펴보면 다음과 같다.

한 편의 영화는 요소들을 단순히 무작위로 결합시킨 것이 아니라 다른 모든 예술작품과 마찬가지로 체계적으로 조직된 영화형식에 의해 이루어진다. 여기서 영화형식이란 관객이 영화에서 지각하는 전체 체계를 일컫는다¹⁵⁾.

15) 고윤전, “영화에 나타난 포스트모더니즘 연구-영화 텍스트 내에서의 해체와 재구성을 중심으로”, 서강대학교 대학원 신문방송학과 석사학위논문, 1994, p.20

<그림2> 영화의 형식



영화형식은 <그림2>에서 볼 수 있듯이 형식체계와 양식체계로 이루어지는데, 형식체계에는 영화의 스토리를 구성하는 일련의 서사적 요소들(narrative elements)이 있으며, 그 가운데에서 교육영화, 정치광고, 실험영화 등과 같이 스토리가 부재한 영화들을 비서사형식으로 분류시킨다. 또한 영화기법에서 비롯되는 일련의 양식체계에는 양식적 요소들인 카메라가 움직이는 방식, 화면 내의 색채의 유형, 음악의 이용, 그리고 여러 가지 다른 장치들이 있다¹⁶⁾.

16) Bordwell, David & Thompson, Kristin., *Film Art : An Introduction* (N.Y. : McGraw-Hill Book Co., 1993), 주진숙, 이용관 옮김, 영화예술 Film Art : An Introduction (서울: 이론과 실천, 1993), p.186.

영화에서 서사구조는 플롯(plot)과 스토리(story)의 관계를 통해 드러나게 된다. 구체적으로 말하자면 영화에서 내러티브(narrative, 또는 서사구조, 서사물, 서사)란 시간과 공간에서 발생하는 인과관계로 엮어진 사건들의 연결이다. 플롯¹⁷⁾상의 사건들을 식별하고 원인과 결과, 시간과 공간에 따라 연결시킴으로써 서사체를 구성한다. 또한 서사체의 모든 사건들, 즉 명백하게 제시된 사건들과 관객이 추론한 사건들 모두가 스토리를 구성한다¹⁸⁾. 즉 플롯과 스토리는 중복되기도 하고 분리되기도 하는데, 플롯은 특정한 스토리 사건들을 명시적으로 제시하므로 이러한 사건들은 그 두 영역에 있어서 공통된다.

이러한 이론의 기본적 뒷받침이 되는 서사학(narratology) 혹은 서사이론(narrative theory)이란 기본적으로 서사물에서 무엇이 내러티브의 구조와 기능을 구성하는가를 연구하는 학문 분야로 연구범위는 매우 광범위하다¹⁹⁾. 이 분야는 1920년대 후반에 블라디미르 프롭(Vladimir Propp)과 러시아 형식주의 비평가들에 의해 기초가 놓였으며, 그 이후로는 롤랑 바르트와 같은 기호학자, 클로드 레비 스트로스 같은 인류학자, 스텐턴 홀 같은 영국 문화 연구 이론가 등이다. 이와 같이 여러 다른 영역에서 관심을 보이는 이유는 내러티브의 보편성²⁰⁾ 때문이다. 텍스트의 다양성에 대한 이들의 상이한 시각을 통해서 서사구조와 과정에의 일반적인 틀이 발견되었으며 아울러 잠정적인 합의가 도출

17) 플롯은 영화 내에 시각적으로, 그리고 또한 청각적으로 존재하는 모든 것을 설명한다. 직접적으로 묘사되는 모든 스토리를 포함한다. 또한 영화의 플롯은 스토리 세계의 외부적인 것들도 포함할 수 있다. - 고윤전, 앞의 논문, p.23.

18) Bordwell, David & Thompson, Kristin., 앞의 책, p.97.

19) Chatman, Seymour., *Story and Discourse : Narrative Structure in Fiction and Film* (Cornell U.P. 1978) , 김경수 옮김, 영화와 소설의 서사구조 (서울: 민음사, 1996), p.31.

20) 앞의 책, p.104.

되었다²¹⁾. 내러티브가 보편적이라는 사실은 두 가지 가능성을 내포한다. 첫째는 내러티브가 언어처럼 인간 정신의 한 속성이라는 것이고, 둘째는 내러티브가 인간 공동체에 불가결한 본질적인 사회적 기능을 제공한다는 것이다²²⁾.

2) 프롭과 라이트의 분석법

본 연구자는 만화영화의 분석을 위하여 프롭과 라이트의 내러티브 분석법을 적용하였는데 그 이유는 다음과 같다.

첫째, 만화영화는 신화나 전설 등을 줄거리로 한 민담과 소재의 측면에서 매우 유사하다고 볼 수 있으며, 전형적인 권선징악(勸善懲惡)의 주제구조를 가지고 있는 서부영화와는 주제의 측면에서 유사하기 때문이다.

둘째, 프롭의 내러티브 분석법이 소설이나 영화의 장르상 특성을 밝히는데 있어서 유용한 방법론으로 이용되고 있기 때문이다. 터너(Graeme Turner)의 지적대로 프롭의 분석법이 현재의 소설이나 영화의 내러티브 분석에 유용하게 적용되고 있는 이유는 내러티브가 인간정신의 기본적인 속성 중 하나라는 점과 극영화가 원시 동화와 유사한 기능을 수행한다는 가능성을 발견할 수 있기 때문이다²³⁾.

블라드미르 프롭의 공헌은 겉으로 보이기에는 다양한 이야기 줄거리 플롯들을 기본적인 제한된 숫자의 이야기 모형들로 줄임으로써, 현저하게 간결한 옛날 이야기의 유형학을 끌어냈다는 것에 근거한다²⁴⁾. 프롭은 러시아 민속

21) Allen, Robert., *Channels of Discourse*, 김훈순 옮김, 텔레비전과 현대비평 (서울: 나남, 1992), p.68.

22) Turner, Graeme, 앞의 책, p.109.

23) 앞의 책, pp. 108-109.

설화들을 분석한 바 설화들 모두가 표면적인 세부 묘사(성격화, 세팅, 플롯)에서는 크게 다르더라도 어떤 중요한 구조적 특징들을 공유한다는 점을 제시하였다. 구조적 특징의 가장 기본은 설화 안에 나타나는 다양한 성격화와 행위의 기능들이었다. 우선 그는 다른 등장 인물들의 범위를 최대한 일곱 가지 등장 인물-악당, 제공자, 조력자, 공주와 그의 아버지, 전령, 주인공 혹은 희생자, 가짜 주인공-의 역할들로 줄였다.

프롭이 제시한 인물 유형의 개략적인 특성은 다음과 같다. 주인공은 누군가로부터 도움을 요청받고 사건에 개입한다. 악당은 주인공이 속한 사회가 아닌 외부사회에서 침입한 경우가 대부분이며, 주인공에게 도움을 요청한 사람은 주인공보다 높은 지위에 있는 사람으로 악당의 침입으로 인해 위험에 처한 사람이다. 악당은 주인공에 대한 상세한 정보를 입수한 상태인 반면 주인공은 악당의 정체를 제대로 파악하지 못한다. 이때 제공자가 전령이나 협력자를 파견하여 주인공을 돕는다. 제공자는 직접 악당을 처벌할 수 없는 상황에 처해 있거나 주인공과 마찬가지로 악당의 정체를 파악하지 못한 상태이다. 주인공은 계속되는 시험과 고난을 극복하면서 전에 없던 능력이나 지혜를 얻게 된다. 이 과정에서 주인공은 부지불식간에 악당을 돕는 경우가 많다. 주인공은 새로 얻은 능력에 힘입어 표면적 갈등요소를 제거하지만 악당을 처벌하지는 못한다. 사건을 완전히 해결했다고 믿은 주인공은 귀환도중에 새로운 문제에 봉착하게 되고 악당은 가짜 악당이나 가짜 주인공을 내세워 주인공을 곤경에 빠뜨린다. 문제의 본질적 해결을 위해 주인공은 제공자에게 도움을 요청하지만 이 단계에서 제공자는 죽었거나 능력이 마비된 상태이다. 결국 주인공은

24) Erlich, Victor., *Russian Formalism : History, Doctrine*, 박거용 옮김, 러시아 형식주의 :역사와 이론 (서울: 문학과 지성사, 1983), pp.19-20.

혼자의 노력으로 악당을 처벌한다. 악당의 정체가 폭로되고 주인공에게는 높은 지위가 부여된다²⁵⁾.

프롭에게 있어서 인물들은 단순히 러시아 민담이 그들로 하여금 하도록 요청하는 기능의 산물이다. 즉 외모, 나이, 성별, 생활상의 관심사, 지위 등등에 차이가 있다면 그것은 단순한 차이일 뿐 기능의 유사성만이 유일하게 중요하다는 것이다. 프롭은 다양한 인물들이 서로 상이하지만 관련이 있는 이야기 속에서 동일한 기능을 수행한다는 것을, 다시 말해 주인공을 도와주거나 시험하는 등 단일한 기능의 유사한 기능소(funcutor)가 된다는 것을 인식했다. 그것은 개별적인 이야기에 내재하고 있는 코드를 설명함에 의해서이다. 러시아 민담의 수용자들은 다양한 행위자들과 행위의 집합이 똑같은 것을 지시한다는 것을 배웠다. 즉 그것에 붙여진 이름이 중요한 것이 아니라 한 기능내에서 그 기능소들의 상호교환 가능성이 중요한 것이다²⁶⁾.

등장인물에 대한 분석은 크게 사실주의적 관점과 구조주의적 관점으로 나눌 수 있다. 사실주의적 관점은 등장인물이 실제 사람을 재현하는 것이라고 보는 관점이다. 즉 등장인물을 심리적으로 동기화된 하나의 개인으로 파악하고, 행동과 사건을 그 개인에게 일어나는 것으로 간주한다. 따라서 개인화된 등장인물을 텍스트 안에서 모순되어 나타나는 존재로 간주하기 보다는 일관성 있게 독창적인 자아로 파악한다. 이런 심리주의적 관점에서 등장인물 분석은 독창적인 개인으로서 재현된 등장인물을 심리학적으로 읽는 것이다. 반면, 구

25) 신순철, “공상과학(Science Fiction)영화에 나타난 디스토피아적 미래관 분석”, 서강대학교 대학원 신문방송학과 석사학위논문, 1994, pp.24-25.

26) Propp, Vladimir., *Morphology of the Folkale* (trans. by Laurence Scott, 2nded. Austin, 1970), p.20. Seymour Chatman, 앞의 책, pp.107-108 에서 재인용.

조주의적 관점은 등장인물을 사회적 가치가 구현된 계열체적 세트(paradigmatic set)로 본다. 즉, 등장인물을 개인적인 존재로 보기보다는 사회적 정서적 차원을 가진 텍스트적 장치로 본다. 그래서 등장인물은 스스로 동기가 유발되는 심리적인 자아(self)가 아니라 사회적으로 구성되는 주체(subject)로 파악되는 것이다. 그런 관점에서 등장인물은 사회적, 정치적 차원을 가진 사회적 가치의 구현이며, 개인성이란 관념에 대한 환유적인 관계로 지탱되고 개인화된 배우의 외양과 매너리즘으로 구현된 담론의 결합이며, 이데올로기의 형상화인 것이다. 또한 등장인물은 텍스트적 장치로서 텍스트에서 기능하며 텍스트적인 관계, 즉 다른 인물과의 관계에서 변별성을 가짐에 따라 가치가 부여되고 이해되는 것이다. 셋째로 등장인물은 일관성을 가지고 통합된 개인적 자아라기 보다는 사회적으로 구성된 주체이기 때문에 그 자체로 담론적 구조이며 사회의 모순을 내포한다. 따라서 한 내러티브는 한 등장인물로 재현된 사회적 가치와 다른 등장인물의 그것의 관계 속에서 드러나는 유사성, 차이성, 거기에서 오는 대립 및 갈등으로 진행되는 것이다. 사실주의적 분석은 개인적, 심리학적 해독으로 반동적인 성향을 갖고 있는 반면, 구조주의적 분석은 담론적, 사회적, 정치적 해독으로 급진적인 성향을 갖고 있다. 예컨대 텔레비전 드라마에서 여주인공의 음주를 분석할 경우 사실주의는 그것을 그녀의 개성(personality)으로 보는 반면, 구조주의는 그것을 가부장제 세력에 부딪힌 무력감으로 볼 것이다²⁷⁾. 본 연구에서는 등장인물의 분석에 있어 구조주의적 관점을 취하면서 사실주의적 관점과의 조화를 시도할 것이다. 이 단계에서는 프롭의 민담 인물유형 분석을 기본으로 만화영화의 인물을 유형화하고, 그 결과를 토대로 등장인물의 성역할적 가치관을 논의해 보고자 한다.

27) Fiske, J., *Television Culture* (N.Y. : Methune, 1987), pp.149-154.

이를 기본으로 프롭은 31개의 기능 목록을 만들었는데, 그것은 플롯의 발전 과정을 보여 주는 보다 넓은 내러티브 그룹들로 조직된다²⁸⁾.

- (1) 가족 중 한 사람이 부재 중이다.
- (2) 주인공에게 금지의 말이 부과된다.
- (3) 이 금지가 위반된다.
- (4) 악당이 정찰을 시도한다.
- (5) 악당은 희생자에 대한 정보를 입수한다.
- (6) 악당은 희생자나 그의 재산을 점유하기 위해 그를 속이려 든다.
- (7) 희생자는 속임수에 넘어가 무심결에 적을 돕게 된다.
- (8) 악한이 가족 중의 한 사람에게 해를 입힌다.
- (9) 가족 중 한사람이 어떤 것을 결여하고 이거나 갖기를 원한다.
- (10) 불운이나 결여가 알려진다. 주인공에게 요청이나 명령이 주어진 다. 그는 가도록 허락되거나 급히 보내진다.
- (11) 주인공이 집을 떠난다.
- (12) 주인공은 시험되고 심문받고 공격받는데 그로인해 주인공에게 작용물이나 조수자를 얻는 방법을 준비시킨다.
- (13) 주인공이 미래의 제공자의 행동에 반응한다.
- (14) 주인공이 주술적 작용물을 사용할 수 있게 된다.
- (15) 주인공은 탐색의 대상이 있는 곳으로 옮겨지거나 인도된다.
- (16) 주인공과 악당이 직접 싸운다.
- (17) 주인공은 표식을 받는다.

28) Turner, Graeme, 앞의 책, pp.106-107.

- (18) 악당은 패배한다.
- (19) 최초의 불행이나 결여가 해소된다.
- (20) 주인공은 귀환한다.
- (21) 주인공은 추적당한다.
- (22) 주인공이 추적으로부터 구출된다.
- (23) 주인공은 다시 새로운 무언가를 위해 출발한다.
- (24) 주인공은 아무도 모르게 집이나 다른 나라에 도착한다.
- (25) 가짜 주인공이 나타나 근거없는 요구를 한다.
- (26) 주인공에게 더욱 어려운 과제가 부여된다.
- (27) 그 과제가 해결된다.
- (28) 주인공은 인정받는다.
- (29) 가짜 주인공 혹은 악당의 정체가 폭로된다.
- (30) 주인공에게 새로운 모습이 부과된다.
- (31) 악당이 처벌된다.
- (32) 주인공은 결혼하고 왕위에 오른다.

이상의 이론들은 구조주의적 접근의 일반적 영역에 속한다²⁹⁾. 구조주의 (structuralism)란 레비 스트로스, 라캉, 바르트 등 여러 프랑스의 학자들의 텍스트 분석 방법론들을 통틀어 일컫는 말로, 대체로 텍스트의 독립성을 가정하고, 텍스트에 쓰인 언어가 배태하고 있는 의미 생성의 규칙 내지는 언어가 내포하는 관계들의 일반적 문법을 밝히려는 시도이다. 이들 구조주의자

29) 김경용, 기호학이란 무엇인가 (서울: 민음사, 1994), p.317.

박정순, 대중매체의 기호학, (서울: 나남, 1995), p.376

들은 다양한 사회 문화적 현상의 구조 동일성 또는 구조적 상응성을 발견하고자 노력한다. 즉 한 사회는 인간과 대상 사이의 다양한 관계의 질서로 구성되며, 이들 대상들이 인간과 갖는 관계구조는 동일한 양상을 나타낸다는 것이다. 이들은 사회 문화적 현상의 구조동일성을 보편적인 법칙으로 보거나, 그것이 아니라면 최소한 구조주의적 접근방법은 구조의 동일성을 발견하고자 하는 방법이라고 주장한다. 구조주의적 장르 비평가인 윌 라이트(Will Wright)는 레비스트로스(Levi-Strauss)의 신화의 개념, 내러티브 구조를 서술하는 수단으로서의 이항대립³⁰⁾ 그리고 블라디미르 프롭의 심층적 내러티브 구조 등을 원용한다. 라이트는 서부극이 늘 네 가지 기본적인 대립양식을 채용하는 것으로 파악한다. 주인공과 악당의 기본적인 대립을 둘러싸고 정돈되는 방식을 통해 우리는 장르와 그것을 만들어 낸 사회적 의미의 변화를 검토할 수 있다³¹⁾.

<표2> 라이트의 이항대립구도

| 내부사회 | 외부사회 |
|------|------|
| 문명 | 야만 |
| 선 | 악 |
| 강 | 약 |

30) Turner, Graeme., 앞의 책, pp. 110-111

31) 앞의 책, pp.131-133.

라이트는 각 종류의 서부극의 내러티브 구조를 프롭식으로 서술함으로써 변화를 분명하게 드러낸다. 다음은 고전적 서부극의 내러티브 '기능'을 개략적으로 정리한 것이다³²⁾.

- (1) 주인공은 현재 사회의 구성원이거나 이전에 구성원이었다.
- (2) 악당이 주인공과 사회에 위협을 가한다.
- (3) 사회는 악당을 처벌할 능력이 없다.
- (4) 주인공은 복수를 꾀한다.
- (5) 주인공은 사회를 벗어난다.
- (6) 주인공에게 특별한 능력이 있음이 알려진다.
- (7) 사회 구성원들은 자신들과 주인공의 차이를 인식하고 주인공에게 특별한 지위를 부여한다.
- (8) 사회의 대표가 주인공에게 복수를 포기할 것을 부탁한다.
- (9) 주인공은 복수를 포기한다.
- (10) 그러나 주인공과 악당은 결투를 하게 된다.
- (11) 주인공은 악당을 무찌른다.
- (12) 주인공은 자신에게 부여된 특별한 지위를 포기한다.
- (13) 주인공은 사회로 복귀한다.

라이트는 분석 결과는 프롭이 분석법에 근거하고 있지만 라이트가 분석한 서부극의 내러티브에서는 대립구조가 보다 강조되고 있다는 결론을 얻을 수 있다. 내부 사회와 외부 사회, 문명과 야만, 사회와 개인, 선과 악, 강과 약, 의

32) 앞의 책, p.133.

리와 배신의 대립구조가 명확하게 드러나고 있는 것이다.

우리가 만화영화를 이해함에 있어 이 방식의 중요성을 지나치게 강조할 필요는 없다. 그러나 그것은 내러티브의 문화적 기능과 구조적 특징에 관한 많은 작업이 만화영화 연구에 어떻게 적용될 수 있는지를 제시해 준다. 최소한 그것은 현대 만화영화가 각기 관객에게 비슷한 기능을 수행한다는 가능성을 제시해 준다. 그것이 내러티브의 기능인 것이다.

3. 분석방법

이상에서 살펴본 서사이론의 프롭과 라이트의 분석법을 기초로 본 연구가 선정한 두 편의 만화영화를 각각 다음과 같이 분석하였다.

첫째, 프롭이 제시한 인물 유형에 따라 각 작품별 등장인물을 악당, 제공사, 협력자, 도움요청자, 전령, 주인공, 가짜주인공으로 유형화하고, 그 결과를 토대로 등장인물의 성역할적 가치관을 논의해 보았다.

둘째, 프롭과 라이트의 내러티브 분석법을 기초로 만화영화 텍스트에 나타나는 전형적인 내러티브 구조를 제시하였다. 이 단계에서는 프롭의 러시아 민담 분석법과 라이트의 서부영화 분석법을 응용하여 만화영화의 내러티브를 분석하고 그 결과를 프롭과 라이트의 분석결과와 비교하였다. 이와 아울러 플롯의 발전과정에 따른 내러티브의 전개과정을 살펴보았다.

셋째, 내러티브 구조에서 나타나는 폭력의 양상을 구체적인 폭력의 유형별로 나눈 후, 시퀀스를 분석단위로 빈도수를 정리하였다. 이 분석결과를 토대로 세 작품에 나타나는 폭력의 양상을 정리하였다.

넷째, 마지막으로 세 작품의 내러티브 구조를 통해 폭력이 양성되는 메커

니즘을 살펴보았다.

제3절 분석결과

1. 인물 분석

1) 등장인물의 유형

영화에 등장하는 인물들은 정신적 개체로서의 인간³³⁾을 의미한다. 그리고 이러한 의미에서의 인물들에 대한 아브라함(M. H. Abrams)의 설명은 다음과 같다³⁴⁾. 인물들은 특정한 도덕적 그리고 기질적 특성을 부여받은 사람들로써 행위를 수행하며, 인물의 영역은 한 사람의 인물에 의해 동기 부여되는 육체적 행위 뿐만 아니라 점진적으로 그것이 스스로를 입증하는 생각이라든가 말투를 포함하기 위하여 확장될 수 있는 것이다. 결국, 인물이 취하는 행동방식을 고찰함으로써 극중 인물의 성격이나 특성 등을 밝혀 낼 수 있는 것이다. 따라서 본 연구에서는 만화영화에 등장하고 있는 인물들의 행동을 분석함으로써 그 인물의 정체성을 파악해 보고자 한다.

이에 본 연구는 만화영화의 인물을 분석함에 있어 우선 프롭이 제시한 인물유형을 적용하고자 한다. 먼저 프롭의 러시아 민담 분석 결과를 살펴보면 악당, 제공자, 협력자, 도움요청자, 전령, 가짜주인공이 공통적으로 등장한다는

33) Asmuth, Bernhard., *Einführung in die Dramenanalyse* (J.B. Metzler, 1990), 송전욱김, 드라마 분석론 (대전: 한남대학교 출판부, 1995), p.129

34) Abrams, M. H., *A Glossary of Literary Terms* (New York, 1958), p.69.

것을 알 수 있다. 등장인물 중에 악당이 공통적으로 포함되는 것은 민담의 내러티브가 기본적으로 선과 악의 대립을 근간으로 구성되었다는 의미를 갖는다. 제공자는 주인공에게 특별한 능력이나 사건의 해결에 결정적인 역할을 하는 비법을 알려주는 인물이다. 제공자는 협력자나 전령을 주인공에게 파견하는 경우가 많다. 따라서 주인공은 극의 초반에는 대개가 평범한 인물이었으나 전령의 연락을 받고 사건에 개입되게 되며 제공자가 보낸 협력자의 도움을 통해 점차 악당의 정체와 음모를 알아차리게 된다. 그리고 결정적인 순간에 제공자는 주인공에게 특별한 능력을 부여한다. 악당은 주인공을 혼란에 빠뜨리기 위해 가짜 악당을 내세우거나 일시적으로 몰러나는 척하면서 주인공을 안심시킨 뒤 역습을 시도하기도 한다³⁵⁾.

이상의 프롭의 민담 인물유형 분석을 기본으로 본 연구자는 앞서 선정 한 작품을 분석하여 인물을 유형화하였는데 그 결과는 다음과 같다.

<표3> 만화영화 인물유형

| | 아마게돈 | 돌아온 영웅 홍길동 |
|-----------------|-----------------|------------------|
| 악당 | 감마6666 | 골반도사 |
| 제공자 | 델파8988 | 백운도사 |
| 협력자 | 퀸헤라/하데스/ 판도라 | 차돌바위/돌순이/ 곱단이 |
| 도움요청자 | 판도라/퀸헤라 | 곱단이 |
| 전령 | 판도라 | |
| 주인공 | 델타소년 | 홍길동 |
| 가짜주인공 (가짜악당) | 케사로스제독 | 호피 |

35) 신순철, 앞의 논문, pp.23-24.

첫째, 작품에 등장하는 악당은 주인공이 구성된 사회를 차지하려는 야욕을 갖고 있다. 이러한 악당의 설정은 주인공에게 특정한 임무나 명령이 주어지는 배경이 된다. <아마게돈>의 경우 감마6666은 지구정복을 목적으로 사회를 혼란시키고, <돌아온 영웅 홍길동> 골반도사 역시 조선사회를 차지하기 위한 목적으로 사회를 어지럽히는 인물로 묘사되고 있다. 특별히 악당이 주인공의 지위나 능력을 시기하는 경우도 있다.

둘째, 주인공은 자의에 의해 혹은 타의에 의해 자신이 소속되어 있던 사회로부터 이탈한다. 그 사회는 악당의 공격으로 이미 위협에 처해 있거나 주인공이 사회로부터 이탈한 이후 위협에 처하게 된다. <아마게돈>의 오혜성은 미래에서 도움을 요청하러 온 엘카 요원에 의해 가족을 떠나 서기2157년으로 시간이동을 한다. 즉 오혜성은 델타소년으로서 미래 지구에 닥친 위협을 구하기 위해 현재의 지구에서 이탈한다. <돌아온 영웅 홍길동>의 경우 주인공 홍길동은 자신이 홍씨 가문에 해를 입힐 존재의 사주를 갖고 있다는 이유로 아버지에게 의절당하고 집에서 쫓겨난다. 당시 조선사회는 골반도사의 음모로 사회 전체가 혼란에 빠진 상태이다.

셋째, 협력자는 여러 명이 등장하며 주인공을 인도하는 역할을 한다. 주인공이 위협에 처한 상황에서 유용한 도움을 주기도 하고 도움요청자의 역할을 함께 하기도 한다. 두 작품 모두 협력자로 3명이 등장하며 이들은 각자의 능력으로 주인공을 제공자에게 인도하거나 주인공이 위협에 처해 있을 때 결정적인 도움을 준다.

넷째, 제공자는 주인공에게 특정한 임무를 부여함과 동시에 주인공의 능력을 향상시키는 역할을 한다. 제공자는 도움요청자를 통해 자신의 존재를 주인공에게 알린다. <아마게돈>의 경우 델타8988은 엘카요원 판도라를 통해 델타

소년에게 임무를 부여하며, <돌아온 영웅 홍길동>의 백운도사는 곱단이의 꿈을 통해 홍길동에게 임무를 전한다.

다섯째, 가짜 악당은 결말 부분에서 악당에 대한 회의를 갖게 되고 결국에는 악당을 공격한다. 분석결과에 의하면 가짜 악당은 이야기 전반에 걸쳐 악당을 대신해 악(惡)을 수행하는 역할을 하지만 극의 후반부에서 악당에 대한 회의를 갖게 되는 것으로 묘사된다. <아마게돈>의 케사로스 제독은 자신의 존재 근원이 감마6666이라는 컴퓨터임을 알게 되면서 결국에는 그에 대항해 결투를 벌이다 처형된다. <돌아온 영웅 홍길동>의 경우 가짜 악당으로 유형화된 호피는 악당인 골반도사를 대신해 악(惡)을 행하였으나 본질적으로는 선(善)을 지닌 인물로 설정되어있다. 결국 자신의 본연의 모습을 깨달은 호피는 주인공과 함께 악당에 맞서 싸우다 죽는다.

여섯째, 주인공은 임무를 수행하기 위한 특정한 능력을 처음에는 갖고 있지 않으나 제공자나 협력자의 영향과 훈련으로 그 능력을 개발한다. 이 과정에서 주인공에게 초자연적인 능력이 부여된다. 각 작품에 나타나는 주인공의 초자연적 능력은 다양하다. 신체에서 광선이 뿜어나오기도 하고, 물위를 걸어 다니고 공중을 날라다니는 등 상상을 초월한다.

2) 등장인물의 성역할적 가치관

본 연구에서의 성역할적 가치관은 일관되게 나타나지 않는다. 다만 기존의 보수적인 성역할적 가치관이 더욱 강조되어 나타난다는 점에서 그 특색이 있다고 할 수 있다.

남성 우위라는 개념으로 구축된 기존의 보수적인 가치관은 여성적인 특성

은 약하고, 가치없는 것인 반면, 남성적 특성은 힘있고, 가치있는 것이라는 역사적으로 유래된 함축적 의미를 포함하고 있는 까닭에 철저히 가부장적 문화의 구성개념이다. 여성은 자신의 정체성(identity)을 명료하게 드러내 보이지 못한 채, 주로 남성의 주변에서 그들에게 위안을 주는 역할만을 하고 있다. 이는 다시 말해 여성의 지위가 축소되어 있고, 남성의 성(性)적 대상으로서만 기능한다는 것을 의미한다³⁶⁾.

<아마게돈>의 판도라와 퀸헤라는 각각 엘카의 요원으로서 보편적인 여성상보다는 진보적이며 능동적인 유형의 인물임에도 불구하고 극 전체적으로는 주인공인 델타소년의 협력자로서 그 역할이 제한적이다. 또한 협력자 역할의 판도라와 퀸헤라는 모두 델타소년에게 이성적 호감을 갖고 있으며, 그로 인해 자신의 임무에 성실하지 못한 사실에 대해 죄책감을 느끼는 것으로 묘사되고 있다. <돌아온 영웅 홍길동>의 경우도 마찬가지로 나름대로의 능력을 갖고 있으나 그 역할은 협력자에 불과하다.

본 연구의 인물 분석에 따른 성역할적 가치관 분석의 결과들을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 기존의 미디어 제작물에서와 마찬가지로 본 연구자가 분석한 만화영화 등장인물의 남녀 성비(性比)는 남자가 높은 비율을 차지한다. 주인공과 악당, 그밖의 등장인물이 남성으로 설정되며 주인공을 돕는 협력자로서 여성이 한두명 설정된다.

둘째, 남자 주인공과 여자협력자의 기본적인 관계는 이성적 호감의 관계로 설정되어 있다.

36) 백소영, “갱스터/범죄 영화의 장르적 특성 연구-1990년대 한국 영화를 중심으로”, 서강대학교 대학원 신문방송학과 석사학위논문, 1995, p51.

셋째, 본 연구의 만화영화 등장인물들의 성역할에 대한 가치관은 전반적으로 일관되지 않는다. 주인공을 돕는 협력자로서의 강한 능력이 요구되면서도 여성으로서의 아름다움이 함께 요구되어 나타난다.

2. 내러티브 분석

본 연구자가 분석한 만화영화의 전형적인 내러티브 구조를 단계별로 정리하면 다음과 같다.

1. 주인공은 사회의 구성원이다. 따라서 주인공이 다른 사회로 부터 유입되지 않는다. 주인공은 특별한 요청이나 명령이 주어지기 전까지는 평범한 사회의 구성원으로 존재한다.
2. 주인공은 사회로 부터 격리되거나 낮은 사회로 소외된다. 주인공은 특별한 사건을 계기로 자신이 속해있던 사회로 부터 격리되거나 사회를 이탈한다.
3. 악당은 주인공이 속했던 사회에 위협을 가한다. 악당의 정체가 드러나는 부분으로 주인공에게 부여될 임무의 정당성을 부여해 준다.
4. 주인공은 협력자를 만난다. 협력자는 주인공과 제공자와의 관계에 있어서 연결고리 역할을 한다. 이 단계에서 협력자는 주인공에게 특별한 요청이나 임무를 부여하는 역할을 한다.
5. 주인공에게 특별한 요청이나 명령이 주어진다. 악당과의 대립구도가 이루어지는 단계이다.
6. 주인공은 제공자를 찾아 떠난다. 주인공은 주어진 임무를 수행하기

- 위해 도움을 청할 제공자를 찾아 협력자와 함께 길을 떠난다.
7. 주인공은 악당의 정체를 파악한다. 제공자를 만나 주인공은 악당에 대한 정보를 입수하게 된다.
 8. 주인공은 특별한 능력을 학습한다. 평범한 사회의 구성원이던 주인공은 이 단계에서 특별한 능력을 학습하게 된다.
 9. 악당을 찾아 떠나던 중 악당의 무리를 만나 결투를 벌인다. 악당을 찾아 떠나던 주인공은 악당의 무리를 만나 첫번째 결투를 벌이게 된다.
 10. 가짜 악당을 만나 대결한다.
 11. 가짜 악당 혹은 악당의 정체가 폭로된다. 가짜 악당은 악당의 본체를 파악하게 되면서 악(惡)에 대한 근본적인 회의를 하게 된다.
 12. 가짜 악당은 죽는다.
 13. 주인공은 악당과 대결한다. 선과 악의 이분적 대립구도가 절정에 달하는 단계라 할 수 있다. 악당은 주인공과의 대결에서 위기에 처하게 되고 이 상황에서 일시적인 계략으로 주인공을 공격한다.
 14. 주인공에게 새로운 힘이 부여된다. 주인공은 시험과 고난을 극복하면서 전에 없던 능력이나 지혜를 얻게 된다.
 15. 악당이 처벌된다.

본 연구자가 분석한 만화영화의 전형적인 내러티브를 프롭이나 라이트의 분석결과와 비교해 보면 다음과 같다.

첫째, 선(善)과 악(惡), 혹은 주인공과 악당의 대립 구도만이 극명하게 강조될 뿐 다른 대립 구도의 구분은 대체적으로 모호하게 나타난다. 다시 말

해 라이트가 제시한 서부극의 내부사회와 외부사회가 명확한 대립 구도를 갖고 있는 반면 만화영화는 주인공과 악당이라는 대립 구도가 반드시 내부사회와 외부사회라는 구분을 나타내지는 않는다는 것이다. 주인공과 악당이 한 내부사회에 이미 소속되어 있는 경우가 그 예이다. 또한 라이트의 문명과 야만이라는 대립 구도는 만화영화에서는 나타나지 않는다.

둘째, 주인공과 악당의 대립구도 사이에 가짜 악당을 제시함으로써 내러티브 전개에 있어 반전을 유도한다. 만화영화의 가짜 악당은 극의 결말에 가서 악에서 선으로 가치 전향함에 따라 주인공을 돕는 협력자 역할을 함과 동시에 악당과 주인공의 대립구도를 더욱 강하게 한다.

셋째, 주인공은 극의 전개과정에서 새로운 능력을 부여받는다. 프롭의 분석에 의하면 주인공은 위기를 겪으면서 협력자나 제공자에 의해 새로운 능력을 부여받는데, 만화영화의 주인공 역시 위기를 겪으면서 능력이 생기거나 자각을 통해 새로운 안목을 얻는다.

넷째, 주인공의 사회적 지위 상승을 강조하지 않는다. 극의 결말에 가서 악당을 처벌한 대가로 주인공은 어떠한 보상이나 특별한 지위를 얻게 되진 않는다. 즉 개인적 차원에 중점을 둔 선과 악의 대립이라기 보다는 사회적 차원에서 악의 심판을 강조한다고 볼 수 있다.

다섯째, 협력자 가운데 한 인물이 악당과 갈등구조에 놓이게 됨으로써 극 전체의 갈등구조를 더욱 심화시키거나, 주인공에게 임무를 부여하는 동기가 되기도 한다.

이러한 내러티브의 전개과정은 준비-사건의 발단-전이-투쟁-복귀-인정(해결)과 같은 플롯의 발전과정을 통해 나타난다. 토도로프(Todorov)는 내러티브의 시작을 안정된 균형과 충족의 상태로 파악하고, 이 균형과 충족은 외부

세력에 의해, 즉 악당에 의해 파괴된다고 설명한다. 이 상태는 방해 세력에 저항하는 한 세력의 행위를 통해서만 해결될 수 있는 것으로, 결과는 균형이나 충족의 회복이다³⁷⁾. 각 작품의 플롯의 발전과정에 따른 내러티브 분석 결과는 다음과 같다 .

< 아마게돈 >

| | | |
|-----|-----------|--|
| 초반부 | 준비/사건의 발달 | '이드'라는 파충인류의 공격으로 지구는 멸망위기에 놓이고, 이를 구할 주인공 오혜성을 찾아 엘카의 요원이 지구를 찾아온다. |
| 중반부 | 전이/투쟁 | 엘카의 요원들과 함께 제공자인 델타8988을 찾은 오혜성은 그들과 함께 악당 감마6666에 대항할 능력을 기른다. |
| 종결부 | 복귀/인정(해결) | 오혜성은 감마6666에 맞서 결투를 벌이고, 결국 악당이 죽는다. |

< 돌아온 영웅 홍길동 >

| | | |
|-----|-----------|---|
| 초반부 | 준비/사건의 발달 | 골반도사는 자신의 야욕(野慾)을 위해 조선에 위협을 가한다. |
| 중반부 | 전이/투쟁 | 조선을 구하기 위해 주인공 홍길동은 활빈당에 가입하여 심신을 수련한다. |
| 종결부 | 복귀/인정(해결) | 홍길동은 악당 골반도사와 대결하고 골반도사를 무찌른다. |

37) Graeme Turner, 앞의 책, pp.114-115.

제4절 해석 : 폭력 양성(養成) 메커니즘을 중심으로

1. 폭력의 양상 (樣相)

본 연구의 만화영화는 공통적으로 정의를 실현하기 위한 수단으로서 폭력을 제시하고 있다. 수단으로서의 폭력은 주인공과 악당의 대립관계 속에서 행해지며, 대체적으로 등장인물이 모두 폭력 행사에 참여하는 것으로 나타났다. 내러티브 전개 과정에서 나타나는 폭력의 양상을 구체적인 폭력의 유형별로 나누는 후, 시퀀스를 분석단위로 나타나는 빈도수를 정리하면 다음과 같다.

<표4> 폭력 유형별 빈도표

| 분석항목 | 아마계돈 | 돌아온 영웅 홍길동 |
|------------------------------------|------|---------------|
| 신체접촉을 통해, 혹은 무기를 사용하여 해를 입히는 행위 | 15 | 20 |
| 타인의 의사를 무시한 강제 납치·유괴 | 1 | 0 |
| 기타 충돌·추락·폭발 | 8 | 8 |
| 합계 | 24 | 28 |

폭력 유형별 빈도수를 분석한 결과를 토대로 각 작품별 폭력 양상의 차이점을 정리하면, 우선 SF만화영화인 <아마게돈>의 경우 구타와 같은 신체적인 폭력 행위보다는 무기 사용에 의한 폭력의 빈도수가 높게 나타났으며, 분석항목에는 포함되지 않았으나 성폭행도 전개과정에서 나타났다. <돌아온 영웅 홍길동>에서는 주인공의 초자연적 능력을 강조하는 경향이 두드러지게 나타나는 특징을 보였다.

내러티브에 나타나고 있는 공통적인 폭력의 구조를 도식화하면 다음과 같다.

<표5> 만화영화에 나타나는 폭력의 구조

| | |
|-----|------------------------|
| 초반부 | 악당이 행사한 폭력으로 인한 사회의 혼란 |
| 중반부 | 악당에 가할 폭력의 힘을 기르는 주인공 |
| 종결부 | 주인공과 악당 간의 폭력 대결 |

극의 초반부에서는 악당의 폭력이 주인공 행위의 동기로 작용한다. 즉, 악당은 자신의 개인적 이익을 취하기 위해 사회를 폭력으로써 혼란시키게 되고, 이를 통해 주인공은 정의 실천의 동기와 폭력에 대한 정당성을 부여받는다. 중반부에서는 주인공이 자신의 폭력성을 배양하는 과정이다. 초반부에서는 평

범한 능력의 소유자로 묘사되었던 주인공이 이 단계에서 초자연적 능력의 영웅으로 발전하기에 이른다. 마지막 종결부에 이르면 폭력으로 무장된 주인공과 악당의 대결이 이루어지고, 이때 폭력은 최정점(climax)에 이른다.

결국 이들 작품은 주인공의 정의 실현 과정을 폭력의 구조를 통해 드러내고 있는 까닭에 폭력에 기저(基底)를 둔 목표지향적(goal-oriented) 플롯이라고 부를 수 있다. 그리고 여기서의 목표는 주인공의 정의의 실천이며, 그 목표를 위해 주인공은 폭력을 수단시한다. 또한 이 과정에서 주인공의 정의 실현이라는 목적적 가치를 배경으로 폭력은 정당성을 획득하게 되는 것이다.

2. 영웅중심적 구조

대중의 상상세계에서 영웅은 항상 존재해 오고 있다. 영웅은 대개 완벽한 두뇌, 막강한 힘, 민첩함 등 타고난 초자연적 능력을 발휘한다. 대중(大衆)이라는 이름의 보잘 것 없는 개인에게 있어서 이러한 영웅의 모습은 자립에의 열망이자 권력에 대한 성취욕구의 대리만족 존재이다. 만화영화의 주인공은 이러한 대중들에게 가장 적합한 신화이다. 만화영화에서 보여지는 주인공의 초자연적 능력은 영웅³⁸⁾으로서의 주인공의 역할을 가능하게 해주며, 앞서 살펴본 만화영화의 내러티브 전개를 가능하게 해주는 중요한 인물설정이라 할 수 있다.

아리스토텔레스가 제시한 비극적 영웅³⁹⁾의 네 가지 성격적 측면은 다음과

38) Eco, Umberto., *Apocalittici e Intergrati*, 조형준 옮김, 대중의 영웅 (서울: 새물결, 1994), p.91.

39) Jung, Carl G., *Man and His Symbols* (New York, doubleday, 1964), 정영목 옮김, 사람과 상징 (서울: 까치, 1995), p.123.

같다⁴⁰⁾. 첫째, 도덕적으로 선행해야 한다. 다시 말해, 관객이 연민의 정과 공포를 통해 카타르시스를 느낄 수 있도록 선한 면이 있어야 한다는 것이다. 둘째, 예절을 갖추고 있어야 한다. 셋째, 일반적인 인간의 속성을 닮아야 한다. 즉, 관객의 경험에 비추어 이해될 수 있어야 한다. 넷째, 일관성이 있어야 한다. 본 연구에서 분석한 만화영화의 주인공들은 모두 아리스토텔레스가 제시한 영웅의 조건을 충실히 따르고 있다. 다만 만화영화의 결말이 주인공의 영웅적 회생이 아닌 영웅적 해결이라는 점에 차이가 있을 뿐이다.

만화영화 내러티브 분석에서 주인공의 영웅적 묘사를 강조하는 구조적 요소는 다음과 같이 나타난다. 첫째, 사회적 혼란이나 갈등이 주인공이라는 한 개인에 의해 해결된다. 갈등 해결 과정에서 협력자나 제공자의 도움이 있기는 하지만 그것은 보조적 역할에 불과할 뿐 문제의 해결은 전적으로 주인공의 초자연적 능력에 의해 이루어지는 구조를 갖고 있다. 둘째, 주인공은 아리스토텔레스가 제시한 영웅의 한 조건과 같이 극 초반에는 보편적인 인간의 모습을 갖고 있으나, 극 전개과정에서 점차적으로 자신의 초자연적 능력을 발전시킨다.

이러한 영웅중심적 주제구조는 만화영화의 전개 과정에서 폭력을 유발하는 하나의 메커니즘으로 작용한다. 사회 전체에 가해진 위협은 주인공 개인에게로 집중되고, 이와 같은 1인 해결구도 속의 주인공은 악당과의 대결 과정에서 후천적으로 발전시킨 자신의 초자연적 능력을 이용할 수 밖에 없다. 이러한 과정에서 주인공의 초자연적 능력은 갈등 해결을 위한 유일한 장치로서 작용하며, 동시에 후속 폭력을 유발하는 역할을 하기도 한다.

40) 백소영, “갱스터/범죄 영화의 장르적 특성 연구-1990년대 한국 영화를 중심으로”, 서강대학교 대학원 신문방송학과 석사학위논문, 1995, p48.

3. 인물 플롯의 대칭구조

앞서 살펴본 이들 작품의 내러티브 구조의 유사성은 그 전개 양상이 주인공 - 악당, 주인공 - 가짜악당, 혹은 협력자 - 악당의 대칭구조(parallel structure)를 형성하고 있다는 데 있다. 각각의 내러티브 전개과정에서 주인공을 중심으로 주요한 플롯(main plot) 이외에 하위 플롯(sub-plot)이 존재한다는 것이다. 플롯의 이러한 대칭의 구조를 통해 이들 만화영화에서는 주인공을 중심으로한 인물관계와 그 관계에서 파생되는 갈등의 모습을 그리고 있다. 이러한 대칭구조를 각 작품별로 도식화하면 다음과 같다.

우선 <아마게돈>의 경우를 살펴보면, 델타소년과 감마6666의 주 갈등구조 뿐만 아니라 델타소년과 케사로스 제독의 대립이 하위플롯으로 존재하며, 엘카요원과 이드요원의 대립 또한 선과 악의 대립구도를 나타내며 극 전개과정에서 나타난다. <돌아온 영웅 홍길동>에서 역시 홍길동과 골반도사의 주 갈등구조 외에 차돌바위와 그의 아버지를 죽게 한 사또의 대립, 그리고 홍길동과 가짜 영웅 호피의 대립구조가 하위플롯으로 대칭되어 나타난다.

<표6> 작품별 인물 플롯의 대칭 구조

| | main plot | sub-plot |
|---------------|---------------|------------------------------|
| 아마게돈 | 델타소년 - 감마6666 | 델타소년 - 케사로스제독 엘카요원 - 이드요원 |
| 돌아온 영웅 홍길동 | 홍길동 - 골반도사 | 차돌바위 - 사또 홍길동 - 호피 |

이러한 대칭구조는 내러티브 전개 과정에서의 독립적으로 존재하기 보다는 하위 플롯이 상위 플롯에 흡수됨으로써 상위 플롯의 갈등을 심화시키는 역할을 한다. 이렇게 심화된 갈등구조는 주인공과 악당의 주요 플롯에서 폭력이 다발적으로 행사되는 요소로서 작용하게 되는 것이다.

4. 선(善) - 악(惡)의 대립구조

이야기 속에는 여러 가지의 갈등이 존재한다. 갈등의 유형으로는 크게 외적 갈등과 내적 갈등이 있다. 외적 갈등이란 간결한 이야기 형태에서 중심인물과 다른 인물 간의 개인적인 투쟁을 일컫는다. 그러나 근본적으로 갈등은 다른 인물, 사회, 가치체계 등과 완전히 고립해서 존재할 수 없기 때문에 극적 전개에 따라 점차 복잡해진다. 내적 갈등은 극중 인물의 내면 심리에서 발생하는 갈등으로, 내면에 잠재한 상반된 욕망이나 가치체계가 투쟁하는 과정이다⁴¹⁾. 그 중에서 극을 이끄는 가장 중요한 갈등이 있는데 그것을 주갈등(major conflict)이라고 한다. 이것은 극중인물에게 필수적이고 또 이처럼 필연적인 갈등은 인물과 사건에 지대한 영향을 미치기 때문에, 주 갈등의 제기와 그 해결은 언제나 특정 인물과 그가 처한 상황에 따라 일련의 변화를 겪는다⁴²⁾.

일반적으로 갈등은 추상적·상징적 가치를 부여하게 된다. 만화영화에서 갈등은 선(善)과 악(惡), 또는 정의(正義)와 불의(不義)라는 가치의 대립구조를 나타내고 있다. 만화영화의 내러티브 분석 결과, 중요한 특성 중의 하나는 극

41) 앞의 책, pp.82-83.

42) 앞의 책, pp.81-82.

전개 과정에서 선과 악, 정의와 불의의 대립구도가 극명하게 나타난다는 것이다. 모든 만화영화의 주제가 '권선징악(勸善懲惡)'이라고 할 수 있을 만큼 선과 악의 이항 대립구조는 대부분의 만화영화에서 일관적으로 나타나고 있다.

선과 악의 대립구조는 다시 주인공과 악당의 대립구조로 구조화된다. 이러한 대립구조 하에서 주인공은 악당이 행하는 불의에 맞서 정의를 실천하는 임무를 부여받는다. 이 과정에서 폭력은 주인공이 정의를 실천하기 위한 하나의 방법으로서 이용되는 수단으로 작용하게 된다.

만화영화의 영웅들은 너무나 현란한 솜씨와 능력을 발휘하기 때문에 모두 정권을 좌우하거나 대군을 이끌고 또는 지구 전체의 힘의 균형을 무너뜨릴 수 있다. 또한 이들은 모두 아주 친절하고 도덕적이며 인간의 가치와 자연의 가치에도 충실하기 때문에 (그리고 모두 빼어난 미남이다) 당연히 선을 위한 목적에만 권력을 사용한다. 다양한 이야기가 얽히고 설키면서 간간이 뒤섞이게 되는 폭력장면도 악은 마침내 징벌되고 선한 사람들이 승리하게 된다는 교훈을 향해 나가기 때문에 별로 무리가 없어 보인다.

제4장 결론

제1절 요약 및 결론

본 연구의 기본적인 출발점은 1995년 이후 국내 애니메이션 시장의 활성화에 힘입어 제작된 대표적인 국내 만화영화 세 편을 통해 텍스트 구조에서 나타나는 폭력 양성 메커니즘을 살펴보고자한 것이었다. 이에 본 연구는 만화영화를 완전한 내러티브 구조를 가지고 있는 텍스트로 전제하고, 그 내러티브 구조 안에서 폭력이 행사되는 구조적 요인을 살펴보았다. 여기서 내러티브(narrative)란 시간과 공간에서 발생하는 인과관계로 엮어진 사건들의 연결을 말한다. 분석대상으로는 국내에서 극장 개봉된 장편만화영화 중 최근에 발표된 <아마게돈>, <돌아온 영웅 홍길동>을 선정하였다. 이 두 작품을 대상으로 프롭과 라이트의 서사이론에 근거한 텍스트 분석방법을 이용하여 각 작품의 등장인물과 내러티브 전개구조를 살펴보았으며, 그 결과를 토대로 만화영화에 나타나는 폭력의 양상과 그와 같은 폭력이 양성되는 내러티브 구조 상의 특징을 논의해 보았다. 프롭의 민담 분석법과 라이트의 서부영화 분석법을 내러티브 분석법에 적용한 이유는 만화영화가 신화나 전설을 줄거리로한 민담과 소재의 측면에서 유사성을 갖고 있으며, 권선징악의 서부영화와는 주제구조면에서 유사하기 때문이다. 그 내용을 정리하면 다음과 같다.

우선 두 편의 만화영화의 등장인물은 프롭이 제시한 주인공, 악당, 협력자, 제공자의 전형적인 유형으로 나타났다. 주인공은 자의에 의해 혹은 타의에 의해 자신이 소속되어 있던 사회로부터 이탈하며, 정의를 실천하기 위한 임무를 위해 초자연적인 능력을 후천적으로 학습한다. 악당은 사욕(私慾)을 위해

사회에 위협을 가하는 인물로, 선(善)을 상징하는 주인공과 대립구도를 이루는 인물로 설정되어있다. 이 밖에 협력자와 제공자는 주인공의 영웅적 해결구도를 돕는 조력자 역할을 한다. 또한 등장인물의 성역할적 가치관은 비교적 일관되게 나타나지 않으며, 단지 기존의 미디어 제작물의 경우와 마찬가지로 극 전개 과정에서 남성에 대한 비중이 전반적으로 높다는 점, 남성과 여성의 기본적인 관계는 이성적 호감의 관계로 설정되어있다는 점 등이 주목할 만한 특징으로 나타났다.

이와 아울러 내러티브 전개과정을 통해 공통적인 폭력의 구조가 도출되었다. 내러티브 전개 과정의 초반부에서 폭력은 주인공 행위의 동기로 작용되며, 중반부를 통해서 주인공의 폭력 학습과정이 공통적으로 이루어진다. 마지막으로 후반부의 주인공과 악당의 대결을 통해 폭력은 최정점에 이르는 구조를 갖고 있다. 결론적으로 두 작품 모두 주인공의 정의 실현 과정을 폭력의 구조를 통해 드러내고 있는 까닭에 폭력에 기저를 둔 목표지향적 플롯을 갖고 있는 것이다. 또한 이러한 장치를 통해 폭력은 정당성을 획득하게 된다.

폭력이 유발되는 내러티브 구조 상의 메커니즘은 크게 세 가지로 나눌 수 있다. 그 첫번째로는 영웅중심적 구조로, 만화영화의 주인공은 대중이 현실세계에서 끝없이 갈망하는 영웅의 모습을 닮고 있다. 따라서 주인공은 사회 전체에 가해진 막대한 위협을 감수하기 위해 초자연적 능력을 갖춘 영웅으로서 설정되어지고, 사회의 갈등을 해결하는 과정에서 폭력이라는 수단을 사용하게 되는 것이다. 여기서 악당의 폭력에 의해 정당성이 부여된 주인공의 행위는 극 전개과정에서 갈등을 해결하는 유일한 장치로 작용된다.

폭력이 유발되는 두번째 메커니즘으로는 인물 플롯 간의 대칭구조를 들 수 있다. 한 작품에서 나타나는 갈등은 단일유형이 아닌 복합유형의 갈등으로 주

인공과 악당의 주 대립관계 이외에 주인공과 다른 등장인물, 다른 등장인물과 악당 간의 갈등이 복합적으로 존재하는 대칭적 대립구조 양상을 띤다. 이러한 대칭구조는 주 대립구조의 갈등을 심화시킴으로써 다발적인 폭력을 유도함과 동시에 폭력에 대한 강한 정당성을 부여하게 된다.

마지막으로 만화영화의 폭력은 주인공과 악당에 의해 나타나는 선(善)과 악(惡)의 이항 대립구조를 통해 극명하게 드러나게 된다. 작품의 전개에서 악당이 사회에 행사하는 폭력은 주인공 행위에 하나의 동기를 부여하게 되고, 정의의 실천으로서 혹은 복수로서 주인공이 행사한 폭력은 다시 후속 폭력을 유발하게 된다. 만화영화의 보편적인 주제는 권선징악(勸善懲惡)이다. 따라서 폭력은 이러한 주제구조 하에서 불의(不義)를 통제하는 하나의 장치로서 작용되므로 그 정당성을 보장받을 수 있는 것이다.

이상에서 살펴본 바와 같이 만화영화에서의 폭력은 텍스트의 내러티브 구조 안에서 몇 가지 유형화된 기제를 통해 나타나고 있다. 이러한 폭력의 구조적 유형이 모든 작품에서 일관되게 나타난다고 볼 수는 없지만 만화영화의 내러티브 구조가 보편성을 갖는 이상 내러티브 구조에서 나타나는 폭력의 메커니즘 역시 일반화될 수 밖에 없다.

본 연구는 서사이론에 의한 텍스트 분석방법을 통해 만화영화의 폭력 메커니즘을 살펴보았다. 이밖에 만화영화에서 제기되는 폭력의 문제는 수용자연구, 제작 기술적 연구, 사회학적 접근에 의한 연구 등 다양한 연구방법적 측면에서 이루어 질 수 있다. 만화영화의 폭력적 요소를 근본적으로 개선시키기 위해서는 우선 국내 만화영화 소재의 다양성이 이루어져야 한다. 국내 만화영화 소재의 빈곤은 오랜 기간을 하청 제작에만 의존해 온 국내 애니메이션 제작시장의 약점이 제작, 특히 기획 단계의 전문성 결여로 평가되어 나타나는 것이

다. 기획력이 부재한 상태에서는 창작물의 시도보다는 기존 작품의 답습에 안주하기 마련이며, 이러한 안일한 제작 여건에서는 적은 투자비용으로 손쉽게 대중에게 소구할 수 있는 폭력물이나 음란물 위주의 작품제작을 선호하게 되는 것이다. 따라서 만화영화 기획자와 애니메이터의 역할이 구체화됨과 동시에 각 역할의 전문성이 확보되어야 할 것이다. 국내 창작 만화영화 기획 단계의 전문성 확보를 위한 구체적인 방안으로는 만화영화를 기획하는 전문 기획자의 발굴이 이루어져야 한다. 전문 기획자의 위상이 부재한 국내 만화영화 제작 실정에서는 하청제작 구조에 의존하는 기존의 제작과정을 답습함에 따라 기획력 약화의 악순환을 탈피하지 못하게 되는 것이다. 이제 국내 만화영화 업계에서도 제작과정의 체계를 재정비하여야 할 시기이다. 소규모 제작업체의 일방형 제작체계로는 더이상 거대화·조직화되어 가는 영상 시장에서의 경쟁력을 확보할 수 없게 된다. 다양하게 분화되어가는 수용자 기호에 소구하는 동시에 대기업의 자본 시장 참여를 유도하기 위해서는 작품의 기획과 선정, 제작진의 구성, 수용자층(target audience)의 시장분석 등 프리프로덕션(preproduction)이라 불리우는 제작 이전 단계가 체계화되어야 한다.

제2절 연구의 한계

만화영화 텍스트의 내러티브 구조를 통해 나타나는 폭력 양성 메커니즘은 무엇인가를 알아보고자 한 본 연구는 다음과 같은 한계를 갖고 있다.

우선 본 연구는 텍스트 분석을 위한 대상 작품 선정에 있어서 그 기준을 1995년 이후에 제작된 한국 만화영화 두 편으로 제한시켰기 때문에 연구 결과의 객관성, 보편성, 정확성이 보장되지 못한다는 한계가 있다. 이러한 한계의

원인으로는 짧은 연구 기간과 분석 대상으로서의 자료가 풍부하지 못했다는 점을 들 수 있다.

본 연구는 또한 만화영화의 폭력성을 다룸에 있어서 만화영화의 기술적 측면이나 수용자 연구, 그리고 산업적인 측면을 배제한 상태에서 텍스트 분석만을 방법론으로 이용했다는 점에서 한 계가 있다. 대표적인 예로 만화영화의 기술적 측면에서 폭력성이라는 문제를 접근해 보면 다음과 같다. 만화영화는 크게 풀 애니메이션(full animation)과 리미티드 애니메이션(limited animation)이라는 두 가지 제작방식으로 구분되어진다. 풀 애니메이션의 기본적 시간 단위는 1초당 24프레임이라는 필름 매체의 영상 속도를 기준으로 하고 있다. 이처럼 1초에 24장의 필름을 빠른 속도로 돌릴 경우 하나 하나의 정지된 화면들이 연속적으로 이어져 그 동작이 매우 자연스럽게 표현되어진다. 월트 디즈니사에서 제작되는 만화영화의 동작들이 자연스러운 이유가 바로 여기에 속한다. 그러나 이러한 제작 방식은 막대한 제작비⁴³⁾가 소요되기 때문에 일본과 우리나라를 비롯하여 자본력이 약한 국가에서는 1초에 12프레임을 사용하는 리미티드 애니메이션 방식을 채택하게 된다. 이러한 제작방식의 경우 폭력은 더욱 자극적이며 강하게 표현되어지는 것이다.

본 연구의 또다른 한계는 만화영화를 텍스트 분석함에 있어 체계적인 연구나 논의가 부족한 실정 하에서 이론적 배경의 타당성을 갖추기가 어렵다는 점이다. 본 연구자가 채택한 이론은 모두 영화이론에서 차용한 것으로 그 과정에는 영화와 구별되는 만화영화 언어의 차별적인 속성이 배제되었기 때문이

43) 일본의 <AKIRA>라는 만화영화의 경우 대개의 일본 작품과는 달리 풀 애니메이션 방식으로 제작되었는데, 이 작품에 사용된 셀의 매수는 13만 장으로 제작비만 150억 원이 소요되었다.

다. 따라서 독립적인 장르로서의 만화영화에 관한 다양하고 심도있는 연구가 이루어져야 한다고 본다.

더불어 본 연구에서 가지는 방법론상의 한계점은 문화연구의 한 영역으로서 그러하듯이 방법론상으로는 이렇다 할 객관적이고 타당한 텍스트 분석 방법이 부재하다는 것이고, 설사 있다고 하더라도 주관적인 측면이 배제되지 못한다는 것이다.

앞으로 활발한 후속 연구가 이루어져 새로운 영상문화로서 자리매김해 나가고 있는 만화영화에 대한 발전적인 이론이 체계화되기를 기원한다.

참 고 문 헌

• 국외문헌 및 국내 번역문헌 •

Abrams, M. H., A Glossary of Literary Terms (New York, 1958), p.69.

Allen, Robert., Channels of Discourse , 김훈순 옮김, 텔레비전과 현대비 평 (서울: 나남출판, 1992)

Asaberger, Arther., Media Analysis Techniques (SAGE Publications, Inc., 1982), 한국사회언론연구회 매체비평분과 옮김, 대중매체비평의 기초 (서울: 이론과 실천, 1990.)

Asaberger, Arther., The Comic Stripped American (New York : Walker Publishing Company, 1978)

Asmuth, Bernhard., Einfuhrung in die Dramenanalyse (J.B. Metzler, 1990), 송전 옮김, 드라마 분석론 (대전: 한남대학교 출판부, 1995)

Aumont, Jacques. & Vernet, Marc., 강한섭 옮김, 영화학 어떻게 할 것인가 , (서울: 열린책들, 1992)

Bentley, Eric, The Life of the Drama (New York, Atheneum, 1979)

Boggs, Joseph M., The Art of Watching Films, 이용관 옮김, 영화보기와 영화읽기 (서울: 제3문학사, 1991)

Bordwell, David., Narration in the Fiction Film (Madison : University of Wisconsin press, 1985)

Bordwell, David & Thompson, Kristin., Film Art : An Introduction (N.Y. : McGraw-Hill Book Co.,1993), 주진숙, 이용관 옮김, 영화예술 Film Art : An Introduction (서울: 이론과 실천, 1993)

Chatman, Seymour., Story and discourse : Narrative Structure in Fiction and Film (Cornell U.P. 1978), 김경수 옮김, 영화와 소설의 서사구조 (서울: 민음사, 1996)

Eco, Umberto., Apocalittici e Intergrati , 조형준 옮김, 대중의 영웅 (서울: 새물결, 1994)

Ellis, Jack., A History of Film (1985), 변재란 옮김, 세계영화사 (서울: 이론과 실천, 1988)

Erlich, Victor., Russian Formation : History, Doctrine , 박거용 옮김, 러시아형식주의 : 역사와 이론 (서울: 문학과 지성사, 1983)

Fiske, John., Television Culture (London & New York : Methuen, 1987)

Harrison, Randall p., 하종원 옮김, 만화와 커뮤니케이션 (서울: 미진사, 1994)

Holman, Hugh., A Hand Book to Literature, (Indianapolis, Indiana : Odyssey Press, 1980)

Jowett, Garth & Linton, James, Movies as Mass Communication (Sage Publications, 1989), 김훈순 옮김, 영화커뮤니케이션(서울: 나남, 1994)

Jung, Carl G., Man and His Symbols (New York, doubleday, 1964), 정영목 옮김, 사람과 상징 (서울: 까치, 1995)

Lapsley, Robert. & Westlake, Michael., Film Theory : An Introduction (New York : Manchester University Press, 1988)

Monaco, James., 양윤모 옮김, 영화 어떻게 읽을 것인가 , (서울: 혜서원, 1993)

Propp, Vladimir., Morphology of the Folkale(trans. by Laurence Scott, 2nded. Austin, 1970)

Turner, Graeme., Film as Social Practice (Routledge, 1993), 임재철 옮김, 대중영화의

이해 (서울: 한나래, 1994)

● 국내문헌 ●

1. 단행본

강상현/채백, 대중매체의 이해와 활용 (서울: 한나래, 1993)

김경용, 기호학이란 무엇인가 (서울: 민음사, 1994)

남명자, 어린이와 텔레비전 환경 (서울: 나남출판, 1995)

박병호/이범선, 애니세대 (서울: 다선기업, 1992)

박재동, 만화 내사랑 (서울: 지인사, 1990)

박재동 외, 한국만화의 선구자들 (서울: 열화당, 1995)

박정순, 대중매체의 기호학 (서울: 나남출판, 1995)

오규원, 한국만화의 현실 (서울: 열화당, 1981)

오순정, 텔레비전 문화비평 (서울: 나남출판, 1995)

원용진외, 대중매체와 페미니즘 (서울: 한나래, 1993)

이원복, 세계의 만화, 만화의 세계, (서울: 미진사, 1991)

이재화, 만화백과 (서울: 서림문화사, 1991)

정준영, 만화보기와 만화읽기 (서울: 한나래, 1991)

조종혁, 커뮤니케이션學 - 이론과 관점 (서울: 세영사, 1992)

최정호·강현두·오택섭 공저, 매스미디어와 사회 (서울: 나남출판, 1990)

한창완, 만화산업연구 (서울: 글노그림발, 1995)

황선길, 애니메이션 영화사 (서울: 백수사, 1990)

2. 학위논문

고윤진, “영화에 나타난 포스트모더니즘 연구-영화텍스트 내에서의 해체와 재구성을 중심으로”, 서강대학교 석사학위논문, 1994.

백소영, “갱스터/범죄 영화의 장르적 특성 연구-1990년대 한국 영화를 중심으로”, 서강대학교 석사학위논문, 1995.

신순철, “공상과학(Science Fiction)영화에 나타난 디스토피아적 미래관 분석”, 서강대학교 석사학위논문, 1994.

윤신애, “한국애니메이션 산업에 관한 연구”, 연세대학교 석사학위논문, 1995.

윤준수, “텔레비전 프로그램의 새로운 평가 모델에 대한 연구”, 중앙대학교 석사학위논문, 1994.

홍성아, “순정만화 텍스트와 수용자 연구”, 서강대학교 석사학위논문, 1995.

3. 기타 자료

김은경, “TV광고표현으로서의 컴퓨터 애니메이션”, 「광고정보」, 1993. 2.

김준호, “한국만화현실과 새로운 모색”, 연세춘추, 1984. 2. 27.

이원복, “새롭게 떠오르는 대중문화, 만화”, 한국인, 1986. 6월호

이원복, “대중전달매체로서의 만화”, 성신여대학보, 1987. 4.

황선길, “애니메이션의 이해”, 방송시대, 1993. 가을/겨울 통권 5호

우리만화협회회 자료, “애니메이션”, 만화이론/비평/연구를 위한 자료집(7)

삼성경제연구소, “영상소프트웨어 현황 분석”

소극장 ‘오늘’, “ANIMATION 영화제” 발표문

한국종합유선방송위원회, “독립프로덕션 현황 및 활성화 방안”, 1994. 12.

신문기사는 1990. 1. 1-1996. 8. 31한 9대 일간지 기사중 만화관련 기사 발췌