

애니메이션 서사분석을 위한 방법론적 고찰

Methodological Review of Animation Narrative Analysis

권경민

목원대학교 미술학부 만화·애니메이션 전공

Kyung-Min Kwon(ai4min@paran.com)

요약

최근 디지털 환경의 발전으로 서사의 중요성이나 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. 애니메이션 감상수업에 있어서도 객관적이며 과학적인 분석방법에 대한 교수법 개발이 아직 체계화되지 않고 있는데, 이러한 서사분석의 방법론의 개발은 애니메이션 감상수업 교수법으로서 활용할 수 있는 하나의 방법이 될 것이라고 생각한다.

본 연구는 고맥락 문화의 대표국인 중국과 저맥락 문화의 대표국인 미국에서 제작된 애니메이션 가운데 동일한 테마의 작품인 <뮐란>에 대한 비교분석을 통해 문화적 맥락이 다른 두 나라의 애니메이션에 있어서의 서사적 특성을 밝히고 있으며, 애니메이션 감상수업을 위한 교수법 제안에 그 의의를 둔다.

■ 중심어 : | 서사구조 | 애니메이션 | 맥락 | 문화 | 교수법 |

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.

■ keyword : | Narrative Structure | Animation | Context | Culture | A Method of Teaching |

I. 서론

애니메이션은 시나리오와 같은 주제적 측면과 시각

적·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. 언어적 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 저맥락문화의 대표국인 미국에서 제작된 동일한 테마의 애니메이션에 대한 서사구조 비교를 통해 서사구조와 문화와의 상관관계를 밝히고자 한다. 문화인류학자 Hall·Edward(1976)에 의하면[6], 동아시아의 한자문화권에 속하는 중국, 일본, 한국 등의 고맥락문화권(high context culture)의 대표국과 미국과 같은 저맥락문화권(low context culture)으로 나눌 수 있으며, 그 문화권 사이에는 큰 차이를 갖는다고 서술되어 있다. 상호 비교를 통해 문화에 따른 고유한 서사구조를 규명하는 것은 애니메이션 서사분석을 위한 방법론 제시가 될 수 있으며, 애니메이션 교육에 있어서의 감상수업 교수법의 하나로 활용할 수 있으리라 사료된다.

II. 문화기호학으로의 접근

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.

문화기호학은 소쉬르의 기호이론에서 출발하였다. 만화와 애니메이션, 영화와 같은 문화콘텐츠를 개발하고 유통시키기 위해서는 문화기호를 창출하는 문화기호의 속성을 파악하는 것이 무엇보다 중요하다. 사회문화적 맥락에서 창출되는 기호는 기표와 기의의 결합으로 나타나는데, 기표는 인간이 지각을 통해 의미작용을 가능하게 하는 요소로 만화에 표현된 모든 것들이 이에 해당되며, 애니메이션과 영화에서는 화면상에 표현된

시각적 이미지들과 사운드와 같은 청각적 이미지들이 기표로서 역할을 하고 있다. 기의는 인지차원에서 기표에 의해 감추어진 의미작용의 내용이라고 말할 수 있는데, 우리가 만화나 애니메이션, 영화를 감상하는 행위는 이러한 기표에 담긴 기의를 해석하는 작용이라고 설명할 수 있다.

지금까지 만화와 애니메이션, 영화를 문화기호학적 시각에서 읽은 연구로는, 大城宜武(1987)[3]의 '漫畫의文化記号論(만화의 문화기호론)', 백승국(2004)[1]의 '문화기호학과 문화콘텐츠', 스티븐 코헨·린다 사이어스의 '이야기하기의 이론 소설과 영화의 문화기호학' [5]등을 들 수 있다.

III. 서사분석의 대상과 방법

1. 분석대상

분석대상은 고대 중국의 풍경과 풍습 등의 시각기호를 배경으로 전설적인 중국여성<木蘭(Mulan)>을 그리고 있는 중국과 미국의 애니메이션<물란>이다. 분석대상을 동서양의 <물란>으로 선택한 이유로는, <물란>의 종주국인 동양문화권의 중국과 서양문화권에 속하는 미국에서 제작된 디즈니 애니메이션 <물란>의 상호 비교를 통해, 동서양의 문화적 패러다임을 바탕으로 한 서사구조의 비교분석이 가능하기 때문이며, 애니메이션을 감상하는데 있어서 보다 과학적인 감상방법을 모색하기 위함이다. 애니메이션을 감상하기 위해서는 이미지, 서사, 사운드를 포함한 표면적인 것들과 제작배경, 제작의도 등의 내면적인 요소를 이루는 것들에 대한 지식이 필요한데, 감상자들은 이러한 지적인 지식을 근저에 두고 자신의 경험과 이해를 통해 작품을 해석하게 된다. 하지만, 애니메이션 교육을 위한 감상수업에서는 단순히 지적인 이해와 감상자의 주관적 해석을 통한 감상만으로 충분한 교육이 이루어졌다고는 말할 수 없다. 왜냐하면, 감상은 작가와 작품, 감상자 사이의 연관관계에 의해 설정되는데, 감상자에게 전달되는 조형언어에 대한 이해가 주관에 의한 판단만으로는 설명하는데 한계가 있기 때문이다. 물론, 견해에 따라서는 감상

의 본질을 작가의 의도와 상관없이 감상자의 입장에서 작품에 대한 주관적 감정 그 자체에 중요성을 두는 경우도 있지만, 애니메이션 교육을 위한 작품 감상에 있어서는 이러한 방법만으로는 작품의 본질을 객관적으로 이해하는 것이 불가능하다. 따라서 작품의 사회적 맥락, 제작당시의 상황, 작품이 제작된 시대적 고증, 작가의 사상 등에 대한 폭넓은 이해를 통해 진정한 교육적 의미로서의 작품 감상이 이루어진다고 사료된다.

본 연구에서는 문화기호학의 관점에서 동서양에서 제작된 동일한 테마의 애니메이션에 대한 서사구조를 비교해봄으로써 감상수업을 위한 또 하나의 방법론 제시를 하고자한다.

2. 분석방법

분석방법은 중국 고전 민가인 <목란사(木蘭辭)>의 내용을 기준으로 해서, 크게 두 단계로 분석을 실시했다. 첫째로, 서사비교로서 미국과 중국의 <물란>의 서사 전개를 비교했는데, 애니메이션 제작을 위해 의도적으로 설정된 인물이나 극중 충돌, 오락성을 위한 스토리의 각색 등을 제외하고, 원본에 존재하는 상황만을 범위로 한정하여 서사적인 내용에 대한 표현의 차이에 초점을 두고 조사했다. 둘째로, 의미비교를 통해 서사진행에 차이가 나는 주요장면에 대해서 문화기호학적 관점에서 그레마스의 의미생성모델을 참고로 3차에 걸쳐 서사구조를 분석했다.

IV. 애니메이션 <물란> 비교 및 분석결과

1. 서사 비교

고전 민가인 <목란사(木蘭辭)>를 요약하자면, 물란이 징병소식을 듣고 걱정하다가 아버지를 대신해서 종군하기로 결정을 한다. 치밀한 준비를 하고 전장에 나가, 12년간의 군대생활을 보낸 후 집으로 돌아와 예전 처럼 여장을 하고 전장에서의 동료들을 만난다. 여장을 한 물란을 보고 12년을 동행한 동료들이 모두 놀랐다는 내용으로 구성되어 있다. 중국과 미국의 현대판 <물란>을 고전 시가의 내용과 비교한 결과, 크게 네 부분

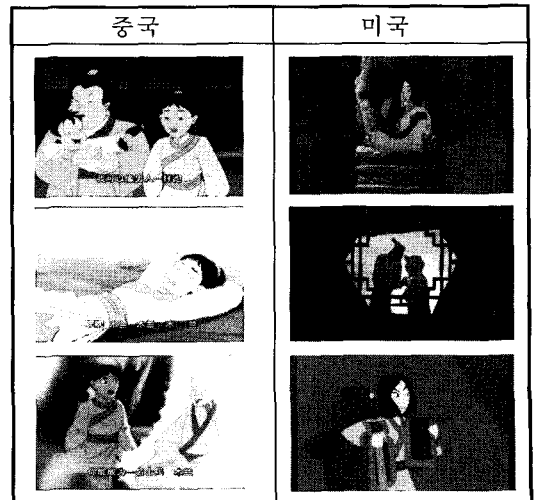
(1)출전고민장면, (2)출전장면, (3)적진진입장면, (4)신분노출장면에서 표현의 차이를 볼 수 있었다.

(1) 출전 고민 장면

중국에서 전해 내려오는 물란 전설에는 출전을 결정하는 부분에 대한 여러 이야기가 존재한다. 예를 들면, 종군을 결심하고 아버지를 설득하는데, 처음에는 아버지의 허락을 받지 못했으나 나중에는 아버지도 물란의 강경함에 허락을 한다는 이야기도 있고, 물란이 아버지를 대신하여 종군할 때 매우 광명정대함을 드러내며 그 공덕을 찬양하고 있는 이야기도 있다. 디즈니에서 제작한 물란이야기에는 물란이 혼자 독단적으로 결정하고 몰래 집을 벗어나는 내용으로 구성되어 있다. 원본과 중국, 미국에서 제작한 출전 고민 장면을 비교하면 다음과 같다.

표 1. 장면 비교

원본	昨夜见军帖, 可汗大点兵, 军书十二卷, 卷卷有爷名, 阿爷无大儿, 木蘭无长兄, 愿为市鞍马, 从此替爷征
번역문	어젯밤 12개의 두루마리에 쓰여진 장집자 명단을 봤습니다. 황제께서 군사를 모으시는데 그 명단에 아버지가 계셨어요. 이를 어찌나 아버지께 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 묵극 ⇒ 혼자 결정



(2) 출전 장면

원본시가에서 형상하고 있는 물란은 용감하고, 선량하고, 강인한 중국 여성으로, 격정적으로 조국의 평화와 가족의 안녕을 보위하는 영웅이다. 중국의 애니메이션에서의 물란은 인내심 있고 책임감이 강하며 충과 효를 겸비한 봉건적 색채의 여성임에 반해, 미국 애니메이션에서의 물란은 활발하고 독립적인 이웃집 여자아이로 그려내고 있다. 디즈니 애니메이션의 캐릭터의 현대적 처리는 관중과 영화 인물사이의 거리를 좁힌 성공적인 개편으로 평가받았다. 이와 같은 물란에 대한 캐릭터 설정의 차이는 그녀의 얼굴표정, 몸짓, 목소리 등의 차이를 주었울 뿐만 아니라 결정적인 부분에서 행동의 차이를 야기 시켰다. 다음은 출전 장면에 대한 원본과 중국, 미국에서 제작한 내용을 비교한 것이다.

표 2. 장면 비교

원본	东市买骏马, 西市买鞍鞞, 南市买辔头, 北市买长鞭 朝辞爷娘去
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 → 머리핀을 남겨놓고 물러 전쟁터로 떠남.

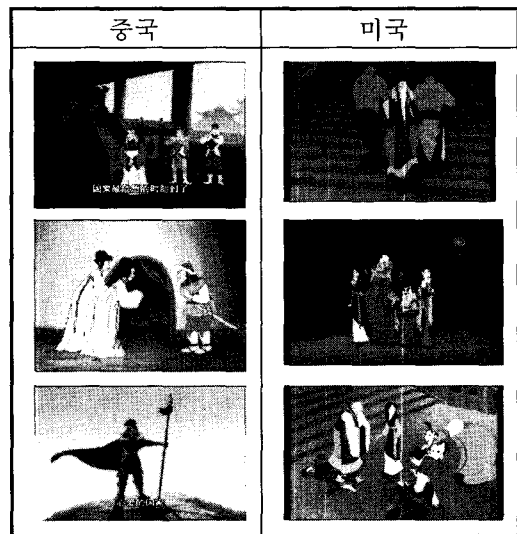


(3) 적진 잠입 작전 장면

원본 시가 속에서는 후세의 이야기꾼들에 의해 만들어진 물란의 무용담이 수없이 등장한다. 중국과 미국의 애니메이션에서는 작전을 수행하기 위해 물란이 진정한 여성의 모습을 드러내는 장면이 나오는데, 중국의 애니메이션에서는 피동적으로 황제의 명을 받아 여장을 하고 작전을 수행하는 것과 대조적으로, 미국 애니메이션에서는 물란이 주체적으로 동료들과 여자로 의장하여 황궁에 진입해 황제를 구하는 등 능동적인 작전 수행 태도를 보이고 있다.

표 3. 장면 비교

원본	寒光照铁衣 将军百战死, 壮士十年归 归来见天子, 天子坐明堂 策勋十二转, 赏赐百千强
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



(4) 신분 노출 장면

디즈니 애니메이션 서사구조의 전통적인 특징 중 하

나가 러브스토리를 첨가하는 것이다. 일반적으로 러브스토리의 첨가는 영화의 예술적 매력을 증가시킬 수 있으며, 오락적인 성공을 보장할 수 있기 때문이다. 하지만, 중국의 원본 <화목란(木蘭辭)>시가에서는 이러한 러브스토리의 서술이 부족했기 때문에, 디즈니는 어쩔 수 없이 문무를 모두 갖춘 ‘상’이란 인물을 첨가시킴으로써 러브스토리의 부족함을 충족시켰다.

또한, 신분 노출 장면에서는 중국과 미국에서 상황 전개가 대비적으로 나타나는데, 우선 중국 애니메이션의 경우엔, 순차적으로 물란이 자신의 신분을 밝히고 있는데 반해, 미국 애니메이션에서는 갈등과 동요, 사건을 통해 신분이 역행적으로 밝혀지고 있다.

표 4. 장면 비교

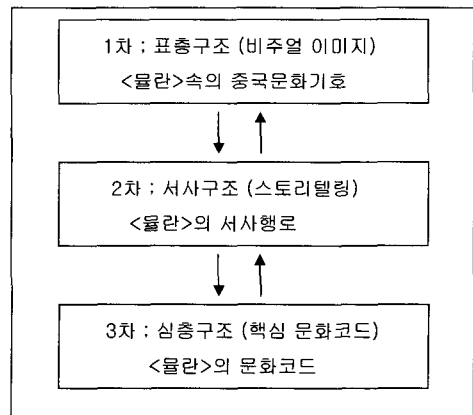
원본	脱我战时袍，着我旧时裳。当窗理云鬓，对镜贴花黄。出门看火伴，火伴皆惊惶。同行十二年，不知木兰是女郎
번역문	(집으로 돌아온)물란은 갑옷을 벗어버리고 조용히 예전의 옷으로 갈아입었습니다. 그리고 창문가에서 머리를 치장하고 거울 앞에 앉아서 화장을 했습니다. 그리고 동료장수들을 만나러 나가자 모두들 놀라서 입을 다물지 못했죠. 12년 동안 전쟁터에서 함께 싸웠는데도 물란이 아름다운 여자란 걸 몰랐다니...(중략)
중국	전쟁에서 승리 ⇒ 귀향길에 여자임을 밝힘 ⇒ 함께 고향으로 돌아옴
미국	전쟁 중에 여자임이 발각됨 ⇒ 눈 속에 버려짐 ⇒ 황제를 구함 ⇒ 혼자 고향으로 돌아옴 ⇒ 상이 물란을 찾아옴



2. 의미 비교

중국과 미국의 <물란>에서 차이를 보이는 네 장면에 대해서 문화기호학적 관점에서 서사구조를 분석했다. 분석방법은 1979년 그레마스(백승국, 2004)[1]가 텍스트 분석을 위해 제안한 의미생성모델을 참고로 하였다. 의미생성모델이란, 문화콘텐츠를 구축하는 문화기호의 의미가 생성(génération)과 서사성(narrativité)에 의해 창출됨을 구조적으로 설명하는 도식이다.

의미생성모델은 [그림 6]에서 알 수 있듯이 1단계-표층구조, 2단계-서사구조, 3단계-심층구조로 이루어지는데, 첫째, 표층구조란, 영화의 표면적인 비주얼 이미지, 즉 문화기호들을 세분화하여 텍스트의 맥락 속에서 생성되는 의미를 파악하는 것이다. 둘째, 서사구조란, 등장인물들이 만들어가는 스토리를 분석하는 것이다. 마지막으로, 심층구조란, 두 가지 구조 층위에 대한 기호학적 분석을 통해 심층구조의 핵심코드가 무엇인지를 파악하는 것으로, 심층구조의 문화코드는 영화의 비주얼 이미지와 스토리를 생성하는 원동력이 된다. 영화가 감상자에게 전달하려는 이데올로기, 신념, 메시지 등은 바로 이 심층구조 안에 숨겨져 있다. 다시 말하자면, 의미생성모델은 애니메이션 감상자에게 구체적인 시각 기호에서 심층구조의 핵심적 문화코드를 도출하는 과정을 단계적으로 보여주고 있다.



(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) 출전장면

- 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 머리핀을 남겨둔 채 아무도 모르게 전쟁터로 떠난다.
- ③ 심층구조 (핵심 문화코드) ; 중국의 경우, 동양적인 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 신분에게 비언어행동이 시각적 기호로서 표현되어 있다. 미국의 경우, 황제와 대전에 있던 장수들이 허리를 굽혀 물란에게 절하는 장면이 나오는데, 孫立軍(2003)에 의하면, 이는 중국 전통예법에는 맞지 않으나 물란에 대한 깊은 감사의 표현으로 나타난 행동으로 간주된다고 서술되어 있다.
- 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 신체 크기의 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 세

우고, 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 역행적으로 이야기를 진행시키고 있다. 참고로, 孫立軍(2003)에 의하면, 부당한 물란을 혼자 두고 떠나는 상의 태도는 동양식 인정에 맞지 않는다고 지적하고 있는데 이는 서사구조 속에 서구식 합리주의적 사고가 드러난 예라고 볼 수 있다.

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.

『애니메이션의 감상과 이해』(2005)에 따르면, 전통적인 분석이론에 있어 애니메이션의 서사는 일반적인 서사와 비일반적인 서사로 나누어지는데, 일반적인 서사는 보편적이며 평이한 유형을 갖는다고 한다. 미국의 헐리웃 유형의 애니메이션은 대체로 일반적인 서사의 표본인데, 디즈니 계열의 애니메이션 영화에서 일반적 서사의 특징들을 귀납하고 총괄할 수 있다고 서술되어 있다. 이번 분석대상인 중국과 미국의 <물란>은 외형적인 스토리의 흐름을 고려해보면, 양자모두 일반적인 서사에 속한다고 할 수 있다. 하지만, 애니메이션의 심층구조에 담긴 서사적 특징은 큰 차이를 갖고 있음을 알 수 있었다.

V. 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 교육의 감상수업에 있어서도 심층적 특징에 대한 언급은 애니메이션 작품에 대한 다양한 시각을 함양할 수 있는 기회를 제공하며, 그 차이에 대한 인식은 애니메이션 제작에 있어서 문화적 성향과 특징에 대한 차별성을 이해시키는 방법이 될 수 있을 것이라 사료된다. 또한, 세계화와 인터넷의 발달에 따라 민족성이 퓨전화되면서 애니메이션 분야에서도 문화의 무국적 또는 다국적 작품들이 하나의 코드로 자리 잡고 있다. 이러한 현실 속에서 상호비교를 통해 문화의 고유한 서사구조에 초점을 맞춰 감상수업을 실시하는 것은 애니메이션 제작과 교류에 있어서도 문화 원형 연구에 따른 새로운 방향 모색이 될 수 있다고 사료된다.

참고문헌

- [1] 백승국, *문화기호학과 문화콘텐츠*, 다할미디어, 2004.
- [2] 손기환, 조정래, *애니메이션의 감상과 이해*, 보고사, 2005.
- [3] 大城亘武, *漫畫の文化記号論*, 弘文堂, 1987.
- [4] 孫立軍, *影視動畫 影片分析*, 中國宇船出版社, 2003.
- [5] 權敬珉, *漫畫の記号的分析*, 絢文社, 2006.
- [6] Hall·Edward, *Beyond culture*, New York, 1976.

[7] 중국, 『MULAN木蘭』 大恒文化, 미국, MULAN SPECIAL EDITION, Disney DVD.

저 자 소 개

권 경 민(Kyung-Min Kwon)

정회원



- 1997년 2월 : 중앙대학교 일어교
육과 (교육학석사)
- 2005년 3월 : 일본각슈잉대학 인
문과학 연구과 (문학박사)
- 2006년 3월 ~ 현재 : 목원대학
교 만화애니메이션전공 강의전
담 전임교수

<관심분야> : 영상분석, 만화분석, 문화기호학