

디즈니 애니메이션 <피노키오>에서 나타난 공간의 서사성 분석 - 롤랑 바르트의 기호학을 중심으로 -

Analysis of the narrative space in the Disney animation <Pinocchio> -Focus on Semiology of Roland Barthes-

김민경
동서대학교 일반대학원 디자인학과

Kim min-kyung
Graduate School of Dongseo University

요약

애니메이션은 화면을 구성하는 모든 요소를 제작자의 의도에 따라 창조할 수 있다는 부분에서 메시지를 전달하는 표현 도구로서 언어적 성격이 강하다. 이에 애니메이션 작품을 대상으로 선정해 작품 속에서 묘사되는 공간의 역할과 그 상징의미에 대해 고찰하고 그것이 어떻게 기호화 되어 있는지에 대해 분석하기 위한 선행연구를 진행하였다.

1. 서론

애니메이션은 영화와 마찬가지로 허구이지만 실제의 재현이 아닌 상징, 은유, 풍자로 표현되고 있는 영상이다 [1]. 그러나 영화와는 다르게 등장하는 인물을 작가가 의도에 맞게 창조해내 생명을 불어 넣고 행동과 감정을 통제할 수 있고, 작가의 생각과 의도에 따라 공간을 조작할 수 있다. 장면을 구성하는 모든 요소가 상징성을 가지는 영상언어이자 전달하고자 하는 메시지의 표현 도구의 역할을 하는 것이다.

본 논문에서는 이러한 애니메이션 작품 속에 창조된 시공간이 가지는 상징성을 기호학적 관점에서 분석하고 이해하는 선행 연구를 진행하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 기호학적 이론을 통한 접근

기호학은 영화, 애니메이션, 드라마 등을 분석하는 방법으로 많이 이용되어 왔다[1]. 이에 본 연구에의 분석대상으로 선정된 <피노키오>를 분석하는 방법으로 기호학을 선택하였으며, 롤랑 바르트의 기호학을 중심으로 디즈니 애니메이션 <피노키오> 작품에서 묘사된 시공간이 상징하고 있는 의미와 그것이 어떻게 기호화되었는지 분석한다.

2.2 롤랑 바르트의 기호체계

소쉬르(Ferdinand de Saussure)는 기호가 물질적인 측

면인 기표(Signifier)와 기표의 개념에 해당하는 기의(Signified)의 결합을 통해 만들어 지며, 기표와 기의의 상호 의미작용에 의해 기호가 새롭게 풀이된다고 정의했다[5]. 이러한 소쉬르 기호학 이론을 후에 롤랑 바르트에 의해 보다 폭넓게 적용하여 표 1과 같은 형태로 활용하였다.

표 1. 바르트의 의미작용 기호모델

| | | | | |
|--------------------------------|----------------|-----------------------------|-----------------------------|---------------------------|
| 언어 | 1차 의미 (지시적) | 외시적 기호 (Sign=Meaning) | | 기의 (Signifier =콘셉트) |
| | | 기표 (Signifier) =물질적측면 | 기의 (Signified) =기표의개념 | |
| | | 음성이미지 시각이미지 | 정신적 개념 추상적 개념 | |
| 신화 | 2차 의미 (함축적) | 기표 (Signifier=형식) | | |
| 공시적 기호 (Sign=SIGNIFICATION) | | | | |

바르트의 기호 체계는 1차 의미작용에서의 외시적 기호가 2차 의미작용에서의 기표가 되어 새로운 기의를 전달하는 공시적 기호로 의미작용을 하게 된다. 공시적 기호는 이미지 등에 직접적으로 나타나지 않는 사회적 관습이나 문화적 의미를 포함하기도 한다. 1차적으로 구성된 시니피앙(signifiant)과 시니피에(signifie)의 결합체인 기호(sign)인 1차 기호(the primary sign: 객관주의적 의미수준)와 2차 기호(주관주의적 의미수준)로 구분하였다. 외시적 의미로서의 1차 기호는 다시 표현과 내용으로 나눌 수 있는데 이 두 요소가 작용할 때 2차 기호가 발생한다. 2차 기호의 발생 시 역시 표현과 내용으로 관계를

이루며 작용하는데 이때는 개인의 자의성에 의한 공시적 의미를 가진다²⁾. 이에 애니메이션 작품 속 묘사된 공간에 내포되어 있는 기호코드를 분석하여 그것이 작품 속에서 어떤 역할을 어떻게 해내고 있는지 분석하는 방식으로 바르트의 기호체계를 활용한다.

3. <피노키오>의 서사구조와 공간 분석

1940년에 제작된 디즈니 애니메이션 「피노키오」의 원작은 1883년, 이탈리아 작가 콜로디가 발표한 동화 「피노키오의 모험, Le adventure di Pinocchio」이다. 근원이 동화인 덕분인지 디즈니사의 「피노키오」는 동화가 가지는 대표적이고 전형적인 요소를 고루 갖추고 있다. 요정의 존재나 지속적인 모험, 환상적 장치들, 당나귀로의 변신, 물고기 뱃속에서 다시 태어나는 모티프, 실제 인간으로의 변신 등은 동화나 민담의 전형적인 패턴에서 볼 수 있는 판타지 요소들이다³⁾. 또한, 원작에는 없는 캐릭터를 추가해 행복한 가정의 모습을 부각시키는 동시에 귀뚜라미 지미니를 '양심의 파수꾼'으로 내세우며 [4] 스토리의 시작부터 끝까지 조력자로 역할하며 자연스럽게 관객이 주인공의 성장을 지켜보도록 이끈다. 이는 원작보다도 모험과 성장 그리고 변화에 더욱 무게를 둔 서사구조를 위한 장치이다. 모험과 사건을 통한 성장 스토리에서 이러한 인물과 인물의 관계성 못지않게 인물과 공간의 관계성과 공간이 내포하고 있는 의미는 스토리에 상당한 영향을 미친다.





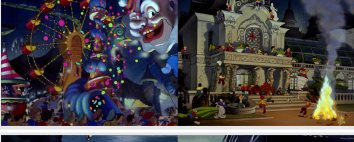


표 2는 피노키오 스토리에서 발생하는 주요 사건들을 위주로 서사구조를 정리한 내용이다.

표 2. <피노키오>의 서사구조 - 시간의 흐름 순서

| 순서 | 애니메이션 '피노키오' |
|----|---|
| 1 | 제페토의 소원, 요정의 등장, 살아난 피노키오. |
| 2 | 학교에 가는 피노키오, 여우와 고양이의 꾀. |
| 3 | 인형극 무대에 서게 된 피노키오. 감금됨. |
| 4 | 요정 재등장, 피노키오가 거짓말하다가 반성하자 기회를 줌, 구원. |
| 5 | 집에 돌아가려다 다시 만난 여우와 고양이에게 피여 오락의 섬으로 향하는 피노키오. |
| 6 | 나쁜 짓을 거리낌 없이 즐기는 아이들과 피노키오. |
| 7 | 당나귀가 된 아이들. |
| 8 | 오락의 섬에서 탈출해서 집으로 돌아가는 피노키오. |
| 9 | 빈 집. 제페토가 고래 뱃속에 갇혀있다는 소식에 바다로 가서 찾아다님. |
| 10 | 고래 뱃속에서 제페토와 재회한 피노키오. 탈출. |
| 11 | 화난 고래의 공격에서 제페토를 구하기 위해 목숨을 희생한 피노키오. |
| 12 | 사람이 되는 조건(희생)을 지켜 진짜 아이로 되살아난 피노키오. |

표 3은 표 2를 기준으로 애니메이션에서 묘사된 공간을 서사구조에 따라 구분하여 각 각이 드러내는 무드와 공간이 상징하는 바를 간략히 정리한 내용이다.

표 3. <피노키오>에서 공간의 상징성

| 공간 | 공간 설명 | 공간별 캡처 |
|--------|--|---|
| 제페토의 집 | 따스한, 아늑한, 포근한, 행복한 화목한 가족과 행복을 상징 |  |
| 골목길 | 은밀한, 고요한 유혹과 잘못된 방향 상징 |  |
| 극장 | 화려한, 복잡한, 사치스러운 탐욕과 사치, 야심을 상징 |  |
| 숲과 선착장 | 어두운, 울창한, 고요한, 은밀한 환락을 향해가는 통로 |  |
| 오락의 섬 | 퇴폐적인, 화려한, 기괴한 규율이 사라진 환락의 공간 |  |
| 바다 | 광활한, 통제된, 깊은, 암울한 탈출구, 재회를 꿈꾸는 동시에 위험에 빠지는 공간 |  |
| 고래 뱃속 | 어두운, 단절된, 답답한, 조용한 재회와 변화, 성장을 상징 |  |

■ 참고 문헌 ■

- [1] 김형석, 김성훈, "만화 콘텐츠의 서사구조와 이데올로기, 만화 천국의 신화를 중심으로", 성균관대학교 석사학위논문, 2005.
- [2] 이병관, 이상원, "장편 애니메이션 <짱구는 못 말려 : 어른제국의 역습>에 관한 기호학적 분석", 한국애니메이션학회, 2014.09, pp.109-130
- [3] 진은경, "로드무비에 나타난 바다의 의미와 모성성의 회복-〈피노키오〉와 〈고래사냥〉의 비교연구", 문학과환경학회, 2013. 6, pp.189-213
- [4] 김지영, "월트디즈니(살림지식총서 348)", 살림출판사, 2009.