

애니메이션 캐릭터의 기호학적 생성구조에 관한 연구 -〈이웃집 토토로〉를 중심으로-

김 윤 배 *

- I. 서론
- II. 애니메이션 캐릭터의 그레마스 기호학의 의미생성 모델 접근
 - 1. 의미생성경로 모델
 - 2. 표층구조
 - 3. 행위소 모델
 - 4. 심층구조
 - 5. 담화화
- III. 애니메이션 캐릭터 창작을 위한 기호학적 생성 모델 제안
 - 1. 모형구성의 의미
 - 2. 캐릭터창작에의 분석모형과 적용 절차
 - 3. 캐릭터창작에의 의미생성경로 모델 제안
- IV. 이웃집 토토로 작품분석
 - 1. 시퀀스 분할
 - 2. 행위소
 - 3. 연기자
 - 4. 형상소
 - 5. 캐릭터군
 - 6. 종합해석
- V. 결론

I. 서론

애니메이션은 고부가가치성 엔터테인먼트 문화산업이다. 엔터테인먼트 산업은 수용자가 생산자의 역할을 공유하는 특성을 지닌 디지털 환경의 문화 형태이며 그 중

* 홍익대학교 디자인·공예학과 미술학 박사, 대진대학교 교수

에서도 특히 애니메이션은 공유성이 가장 잘 이루어지는 경쟁력 있는 구조를 갖추고 있다. 세계의 많은 나라가 앞 다투어 애니메이션 산업에 투자하는 이유가 바로 여기에 있는 것이다. 다른 영상 소프트웨어와 비교해 볼 때 장편 애니메이션은 초기 투자 비용은 많이 들지만 초판 제작 이후에는 저렴한 복사 비용만으로 수익을 창출할 수 있으므로 생산 비용은 거의 들지 않는다. 극장에서 상영한 이후 캐릭터의 라이선싱에 의한 출판 만화, 게임, 테마파크, 완구 및 문구 등 막대한 머천다이즈 캐릭터 수입은 애니메이션 캐릭터를 국가 경쟁력의 토대로 삼는 배경이 된다. 이러한 영향으로 현재 국내는 애니메이션 캐릭터에 대한 정부의 인프라 구축 노력, 창작 인력과 수용자의 증가, 매체환경의 스펙터클화 등 애니메이션 캐릭터를 발전시킬 가시적 노력이 눈에 띄게 증가하고 있으나, 그럼에도 불구하고 흥행 면에서는 국내 애니메이션이 선진국에 비해 열세를 면치 못하고 있는 것 또한 사실이다. 본 연구에서는 그 원인을 애니메이션의 주체인 캐릭터의 이야기성 결여에 있다고 보고 그 대안을 마련하고자 한다.

애니메이션 캐릭터에 대한 마케팅 전략은 애니메이션의 시나리오 텍스트 단계에서부터 조형성 규명, 수용자 분석, 사회 문화적 영향, 경제적 타당성 등 치밀하게 사전 검토하지 않으면 성공을 기대하기 어렵다. 가장 성공한 사례 중 하나로 손꼽히는 디즈니의 경우만 해도 서양의 옛날이야기를 기초로 하고 현재를 살고 있는 전세계인의 기호에 맞는 애니메이션 캐릭터를 창작하여 작품성과 상업성 면에서 뚜렷한 성과를 얻을 뿐만 아니라 세계 모든 어린이에게 꿈과 희망을 심어주는 교육적 효과까지 창출하고 있다. 또한, 일본의 세계적인 애니메이션작가 미야자키 하야오의 <이웃집 토토로>는 일본의 신화를 새로운 가설 위에 세워 예술상품으로 만들기도 하였지만, 작가주의의 순수한 창작품으로 승화되기도 하였다.

이들 작품의 경우 전세계에 널리 알려진 서양의 고전이나 자국의 신화를 바탕으로 캐릭터 중심의 내러티브를 만들어 문화콘텐츠 전략으로 활용하고 있다. 플롯구조가 아닌 내러티브 구조는 뻘한 스토리임에도 불구하고 다성적이고 다양한 캐릭터가 등장하여 소비자의 감성에 가장 강력하게 호소하는 의미전달구조를 갖고 있다. 콘텐츠의 중요요소인 내러티브는 즐거리의 기승전결이 아닌 캐릭터의 행동이 중심이 되며, 이들 행동은 기호학적 분석틀인 주제 및 가치수준, 즐거리 수준을 거쳐 최종적으로 조형적으로 형성화 된다. 이들 의미의 점진적 구축과정으로 이루어지는 캐릭터는 그래서 '존재의 정체적 상태'가 아닌 '생성의 역동적 과정'으로 이해된

다.¹⁾ 따라서 본 연구는 우리나라 애니메이션이 극장상영 이후 캐릭터 브랜딩에서는 성공을 거두지 못한 원인을 소재 빈곤이 아닌 소재의 내러티브 전략의 실패로 보고 대안으로 일본의 세계적인 작품인 <이웃집 토토로>를 분석하여 그 구조를 살펴보고자 한다. 이 문제점들의 해소를 위해서 본 연구는 세 가지 방향에서 접근하였다.

첫째, 내러티브 구조는 수용자 참여의 창작전략이 가능한가.

둘째, 수용자 참여는 캐릭터를 다면적이고 복합적인 인물로 만드는가.

셋째, 이러한 창작전략은 기호학적 분석틀을 활용했을 때 적용가능한가.

이의 실천을 위해 지금까지 국내에서도 상영하였고, 세계적으로 성공한 작품 중의 하나인 <이웃집 토토로>를 선정하여 시나리오 단계에서부터 완성된 캐릭터까지를 사례로 분석하였다. 가정이지만 본고가 제안한 생성모델이 <이웃집 토토로> 캐릭터에 구현되었다고 보고 이를 대상으로 귀납적으로 추론하는 형식을 택했다. 이것은 어디까지나 캐릭터 창작과정에 있어서 기호학적 접근에 대한 포괄적 시각을 제공하자는 것임을 밝혀둔다.

Ⅱ. 애니메이션 캐릭터의 그레마스 기호학의 의미생성 모델 접근

1. 의미생성경로 모델

그레마스의 기호학은 너무 방대하고 난해하여 여기서 그의 기호학을 제대로 설명한다는 것은 불가능에 가까울 것이다. 다만 본 연구에 필요한 몇 가지 개념 가운데서도 응용에 필요한 그의 기호학적 입장과 방법들을 고찰하고자 한다. 그레마스의 학문적 결과를 압축하여 말하면 '의미작용 생성경로'라 하겠다. 이것은 담화(discourse)에 있어서 의미산출을 역동적으로 표현하는 모델이다. 이것은 최초로 분절된 의미가 거쳐 가는 연속적인 단계들이 질서정연하게 정돈된 배열을 말한다. 즉, 의미가 단순하고 추상적인 상태에서 풍부하고 구체적으로 바뀌어가는 담화적 상위언어구축 방법이다. 실상 담화는 여러 매체를 통해 실현된다. 시나리오, 영화,

1) 앤드류 호튼, 주영상 역, 『캐릭터 중심의 시나리오 쓰기』, 한나래, p. 27.

회화, 사진 등 다양한 매체를 통해 갖가지 방식으로 실현되더라도 그 근본적인 이야기 구조라든가 의미생성방식은 동일하다는 생각이다.

그레마스는 담화의 기호체계에 따라 의미가 생성되는 의미작용의 원리를 이론적으로 체계화하고자 하였다. 이를 위하여 담화를 기호-이야기체 구조와 담화체 구조로 분석하고 이를 심층과 표층으로 나누어 분석하고 의미론과 통사론을 결합하여 의미생성의 체계를 밝힌다. 그레마스의 의미생성경로의 모델은 다음과 같다.²⁾

생성 경로			
	통사적 구조구성성분		의미론적 구성성분
기호- 이야기체 구조	심층	기저통사론	기저의미론
	표층	이야기체 통사론	이야기체 의미론
담화체 구조	담화체 통사론 - 담화화 - 배역화 - 시간화 - 공간화		담화체 의미론 - 주제화 - 형상화

〈그림 1〉 그레마스의 의미생성경로

위의 모형은 의미생성의 심층 층위에서 담화체가 만들어지기까지의 과정을 생성의 관점에서 구성한 것이다. 그레마스는 해석이 자율적으로 생성하는 영역을 기호-이야기체 구조(semio-narrative structure), 담화체 구조(discursive structure), 텍스트체 구조(textual structure)로 구분하였다.

기호-이야기체 구조는 다시 두개의 층위를 구분해야한다. 그 하나가 심층이고, 다른 하나는 표층이다. 심층에서는 분절된 의미의 기초가 되는 변별적 차이가 자리를 잡고 이렇게 확립된 위치들에 변형과 변화를 가능하게 하는 규칙이 적용된다. 기호사각형은 이층위에서 작용이 각각 상태와 행위로 나타나는 문장들로 전환되고 이 전환된 문장들이 결합하고 연계를 이룬다. 이야기성은 표층에서 실현되며 추상적인 인물인 행위소(actors)도 이 층위에서 발현된다. 무엇보다 그레마스 기호학의 핵심 인자는 서사성(narrativity)의 인지이다. 이야기성은 문장의 조직에 대응하여 단락

2) 이도흙, 「현대 기호학의 흐름과 전망」, 『한국학 연구』, 고려대학교 한국학 연구소, p. 45.

과 시퀀스를 거쳐 가면서 이루어지는 일련의 정돈된 상황과 행동(상태와 변형)이다. 우선 이야기성을 의미생성경로에 다시 놓고 생각해보면 이 두 가지 용어가 쉽게 이해될 것이다. 서사는 이야기의 기본적인 틀이자 이야기를 이끌고 가는 원동력이다. 그래서 빌 니콜스(Bill Nichols)는 “서사란 최초의 결핍을 채우는 과정이다”³⁾라는 표현을 쓴다. 최초로 주어진 상황의 평행상태에서 문제제기에 의하여 평형상태가 무너지고 결핍이 발생한다(발단), 이야기는 그 결핍을 메우기 위해 진행된다(전개), 결핍이 충족되고 제기된 문제가 해소된다(절정), 이야기가 끝나면서 새로운 평형상태로 되돌아간다(결말).

2. 표층구조

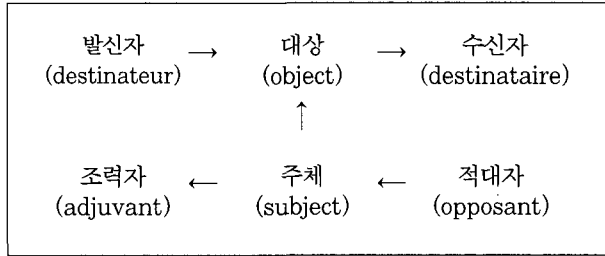
문학텍스트의 영상화는 묘사의 층위보다는 이야기의 층위에서 이루어진다. ‘차가운 바람’이라는 묘사보다는 등장인물이 귀를 비비든가 몸을 움츠리는 동작의 ‘서사’가 영상화에 유리하다. 서사물들을 일련의 연쇄적인 행동들의 기술로서 고려한 것은 서사학 연구의 출발점이며 금세기 초 러시아의 민속학자인 프롭(Vladimir Propp)이 민담을 연구한 것이 시초이다. 프롭은 수많은 종류의 민담을 31개가 되는 기능(function)들의 연쇄체로 설명함으로써 서사도식과 행위소 모델을 확립하였다. 서사도식(narrative schema)을 계약·조종-역량-수행-비준·검증과 같이 서사적 배치를 4단계로 나누어 주체의 수행과 이 수행이 전제하는 역량(competence)을 중심으로 분절된 이야기 모형이다.

3. 행위소 모델

그레마스는 행위의 주체를 행위소라고 부른다. 행위소라는 개념은 그레마스가 문법학자인 뤼시앵 테니에르(L. Tesniere)에게서 차용한 것으로 다른 모든 한정 수식어(qualification)들로부터 독립해서 기능(function, action)을 완수하거나 감수하는 사람이나 사물을 말한다. 프롭은 31개의 기능을 수행하는 7개의 인물을 상정하고 있으나 그레마스는 6개 행위소로 이야기 구성소를 제한하였다. 한 작품에서

3) Bill Nichols, *Ideology and Image*, Univ. of Indiana Press, 1981, p. 74.

벌어지는 한 상황에서 등장인물들의 행위소 유형은 수시로 바뀔 수 있다. 이는 행위소 모델이라는 것이 어떤 결정적 요소가 아니라, 결정시켜주는 기본지침의 역할을 한다는 의미이며 그레마스는 세 개 쌍들의 행위소를 다음 <그림>과 같이 나타냈다.⁴⁾



<그림 2>

발신자/수신자 관계는 대상의 전달을 나타내는 관계이다. 수신자는 주체가 되기도 하여 대상을 탐색한 후 스스로 정보를 획득하기도 한다. 주체/대상 관계는 목표 추구로 나타난다. 따라서 주체와 대상관계는 이야기의 연결에 필요한 긴장과 갈등을 조성한다. 조력자/적대자 관계는 주체가 대상을 추구하는 과정상에서 주체를 도와주거나 그와 반대로 주체를 방해하는 기능을 말한다.

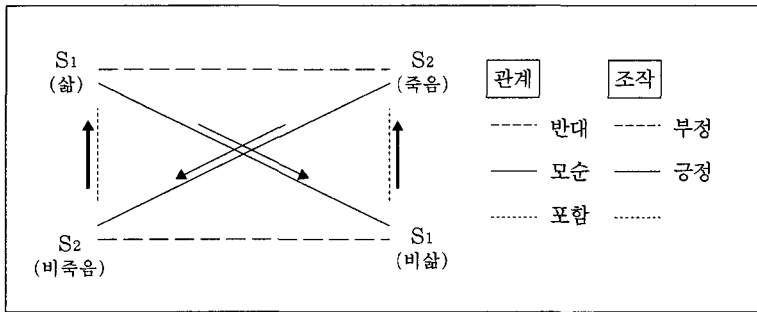
4. 심층구조

이야기의 전환은 심층층위에서 표층층위로 이행되면서 일어나는 종적인 것을 말한다. 심층층위는 기호학적 사각형이라는 의미작용의 기본구조를 제공한다. 기호학적 사각형은 하나의 동일한 의미범주, 하나의 동일한 구조를 구성하는 변별적 특성이 유지하는 관계들을 시각적으로 표시한 것이다.⁵⁾ 하나의 범주를 구성하는 S₁과 S₂가 있고, S₁은 /삶/, S₂는 /죽음/이라고 하자. /삶/과 /죽음/은 서로 반대관계에 있다. /삶/을 부정하면 /삶(S₁)/에 대한 모순항인 /비삶(-S₁)/을 얻을 수 있고, /죽음을 부정하면 /죽음(S₂)/에 대한 모순항인 /비죽음(-S₂)/을 얻을 수 있다. 반대관계란 한 사항의 존재가 다른 사항의 존재를 전제하고 또 한사항의 부재가 다른 삶을

4) Michael J. Toolan; 김병욱·오연희 역, 『서사론』, 형성출판사, 1995, p. 137.

5) A.J. Greimas, *Du Sens II*, Paris, Seuil, 1983, p. 137.

전제한다. 모순관계란 두 사항이 공존할 수 없는 것을 의미한다. 기호사각형은 바로 이러한 관계망을 시각적으로 다음 <그림>과 같이 표현한 것이다.⁶⁾



<그림 3>

5. 담화화

행위소들은 서사적 통사구조에 속하고 연기자들은 그들의 자신을 밝히는 개별적 담화들 속에서 파악된다. 따라서 연기자는 한 행위소의 개체화라고 말할 수 있다. 하나의 연기자는 여러 행위소의 기능을 수령할 수 있으며 마찬가지로 하나의 행위소가 담화 속에서 여러 연기자들에 의해 표현될 수 있다. 연기자는 하나의 행위소 역할과 하나의 주제적 역할이 결합되면서 나타난다. 그리고 주제의 평론이후 형상의 경로가 이루어 질 때 형상소가 나타난다. 그레마스에 있어서 역할변형은 그것의 기능이 주체와 대상의 관계에 의해 이루어지는 '상황의 언표' 즉 'S ∩ O' 또는 'S U O' 와 이러한 상황들 사이에 존재하는 변형을 작동시키는 행위의 주체와 대상 사이의 이접(disjunction)과 연접(conjunction)의 정식인 'S U O ⇒ S ∩ O' 그리고 이들 간의 변형행위 (1)F 변형 [S₁ ⇒ (S₂ ⇒ S ∩ O)] 또는 (2)F 변형 [S₁ ⇒ (S₂ U O)] 로 나타내어질 수 있다. 이것을 일상 언어로 의역하면 '행위 - 존재'에 해당된다.

6) 박인철, 『파리학과파의 기호학: 이론과 실제』, 한길사, 2004, p. 140.

Ⅲ. 애니메이션 캐릭터 창작을 위한 기호학적 생성 모델 제안

1. 모형구성의 의미

기호학적 사각형에서는 선/악, 자연/문화, 동일성/이타성, 삶/죽음과 같은 범주가 이야기 속에서 주제로 발현되어 장차 구상적인 것과 결합하는 '의미론적 소우주'를 이룬다. 구상적인 것이 지각에 속하는 것인 반면 주제적인 것은 개념적이고 추상적인 것이다. 의미구조를 기호사각형에 놓고 볼 때 선행-악행의 구조라고 가설하면 착하고 정의롭다는 추상적 개념과 인간의 구체적인 행동이 결부되어야 한다. 구체적인 행동은 행동상(process)이라고 하여 도상적 형상과는 구분하여 현대 조형기호학(plastic semiotics)에 새로운 좌표를 제시하였다. 도상적 형상은 기표와 기의의 1:1 대응을 가정한다. 즉 하나의 주제에 하나의 형상만 있고, 반대로 하나의 형상에 하나의 주제가 대응하는 방식이다. 또한 플로슈가 제기한 것으로 구상적인 것과 추상적인 사이에 중개자(매개체)가 관여하는 방식이다. 이를테면 은유(metaphore)라는 수사법이 이와 같은 것이다.

플로슈는 이미지 전체를 구체적으로 연구함으로써 기호-상징적인 유형의 '의미 체계'에 접근하고자 한다.⁷⁾ 그의 기호-상징 체계는 인간의 신체가 공간이라는 환경과 만나면서 문화적으로 코드화된 '유사성'과 관련이 있다.

2. 캐릭터 창작에의 분석모형과 적용 절차

서사도식은 소설, 영화, 광고 등 모든 텍스트의 내러티브 구조를 세분화하여 분석하는 도구이다. 영상의 내러티브구조는 이야기 기본단위인 샷(shot)이 모여 장면(scene)을 만들고 장면들이 모여 이야기 단위인 시퀀스를 이룬다. 대부분 영화가 12개에서 16개의 시퀀스로 구성되어 있다. 서사도식은 텍스트의 표출구조를 구조적 합리적으로 이해할 수 있게 해준다. 시나리오의 영상접근 가능성을 위해 시나리오 텍스트와 영상 텍스트의 차이점을 알아보겠다. 첫째, 시나리오는 표현자료가 언어학적이다. 애니메이션의 영상 표현자료는 언어와 비언어가 혼합된 매체이다. 둘째, 시나리오는 통사적, 선형적으로 읽혀진다. 애니메이션은 영상의 기호들이 지닌

7) Jean-Marie Floch, 박인철 역, 『조형기호학: 눈과 정신의 작은 신화』, 한길사, 1994, p. 5.

물질성으로 지각에 있어 관객과의 복합적이고 동시적인 시공간적 구성이다.

반면 공통점은 첫째, 시나리오와 영상은 서사적 층위로서 하나의 이야기와 극적 진전으로 구조화 되어있다. 둘째, 시나리오와 영상은 스토리와 인물에 대한 도덕적, 미학적, 철학적인 동시에 환상적이며 상징적인 함축된 이미지를 제시한다.

위의 내용들을 종합해 볼 때 시나리오에 대한 기호학적 접근 가능성이 타진된다. 특히 의미작용 경로모델은 무엇보다도 시나리오의 의미 효과들 속에서 캐릭터 창조에 대한 질서를 주고 포괄적인 담론 구성을 가능케 한다. 여기서 추상적인 인물인 행위소(actant), 주제적 역할인 연기자(actor), 수사학적인 형상소(figures)라는 작중인물이 구체화된다. 그래서 기호학에서 캐릭터는 행위소, 연기자, 형상소라는 복합체로 간주되기도 한다.

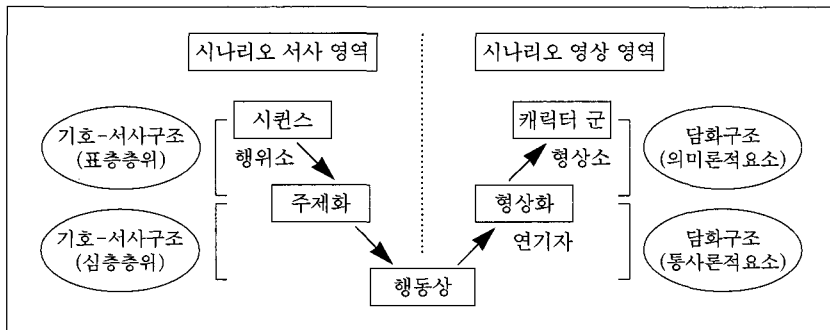
3. 캐릭터 창작에의 의미생성경로 모델 제안

창작을 위한 모델 제안은 애니메이션 수용자의 소구력을 창작자의 입장에서 전용하려는 기호학적 모델의 실천에 목적이 있다. 모델의 구성은 생성과 담론의 캐릭터가 시사하는 비결정성과 비완결성의 캐릭터 형상(figures)을 구상하려는 창작자의 실천적 과제를 해결하는데 중요한 역할을 한다. 캐릭터의 창작을 실천의 문제로만 국한시키기에는 지금까지 발전되어온 관련이론과 학문이 캐릭터 창작의 이론적 수행을 기약할 수 없게 만든다. 애니메이션 캐릭터를 '그려진 이야기'라고 말할 수 있다. 이것은 수용자의 '해석'을 창작자의 '글쓰기'로 전용함으로써 가능해지는 일이다. 다시 말해서 시나리오를 서사국면(기의)과 영상국면(기표)으로 나눈 후 서사를 이미지로 치환하는 각색과정이기도 하다. 표층에 드러나는 표현 언어와 상관없이 시나리오 심층에는 인류에게 공통된 정서의 총체가 있기 마련이며 등장인물의 행동이 아무리 다양한 모습을 띠더라도 그들이 추구하는 가치대상은 동일한 까닭에 그들의 형상적 패턴은 동질성을 확보하고 있는 것이다. 이것은 모델구성의 절차가 두 가지 방향에서 검토되어야 할 사항임을 암시하고 있다.

첫째, 시나리오는 스토리와는 구별되는 것으로 등장인물, 세트, 대도구, 소도구, 풍경 등을 담고 있는 기표에 해당하는 언어학적 표현자료이다. 이들 기표는 모종의 기의(내용 면)와 결합할 때 비로소 대상으로서의 기호로 확립된다. 본 모형에서는 기표를 서사국면, 기의를 영상국면으로 설정하였다.

둘째, 기표-기의 관계가 어떤 현상을 체계(system)라는 관점에서 다룬다고 하면 사행(process)이라는 관점에서도 고찰될 수 있다. 전자가 랑그(langue)에 관한 연구라면 후자는 빠롤(parole)에 관한 분석이다. 이들 모델을 그레마스는 의미작용의 생성경로라 하고 하나의 발화체(텍스트, 이미지, 영화)의 의미작용이 가장 간단한 것으로부터 가장 복잡한 것으로, 가장 추상적인 것에서 가장 구상적인 것으로, 구두적 또는 비구두적 발현을 확보하는 기호들로까지 나가는 하나의 '경로'에 따라 구성되고 풍성해진다고 하였다.⁸⁾

그레마스의 의미생성경로 모델을 통해 기표와 기의는 본질적으로 상동성을 전제로 하여 '기호-상징체계'를 마련하게 되며 이를 애니메이션 캐릭터에 원용하는 경우도 별 무리 없이 가능하다는 점이며 그 다음의 과제는 이러한 문제의식을 어떻게 '창작 전략'으로 보여줄 수 있느냐 하는 것이다. 이에 대한 창작전략을 그레마스의 의미생성경로 모델을 원용하여 구성하게 되는데 내용은 아래 <그림>과 같다.



<그림 4>

위의 도식은 기호복합체로서의 캐릭터가 창작과정상에 나타나는 필요한 개념들로 구성되어 점진적으로 구체화되어가는 각 단계의 표상 현상들을 표시하게 된다. 애니메이션 캐릭터의 창작을 위한 생성모델 구성을 크게 두 가지로 요약해보면 첫째, 시나리오의 서사 영역으로 이곳에서는 수용자의 다양한 가치를 해석하여 텍스트 개입으로 받아들이고 캐릭터를 추상적인 등장인물로 파악한다. 인간 심리의 선행적인 플롯을 지양하고 어휘소 내지 의소들의 집합이 캐릭터를 성격적 특성인 행동상을 설정한다.

8) Jean-Marie Floch, 김성도 역, 『기호학. 마케팅. 커뮤니케이션』, 미간행, p. 55.

둘째, 시나리오의 영상 영역으로 이곳에서는 담화전략에 따라 행동상이 구현된 지시대상을 연기자로 한 환유적 국면과 공간적으로 투사된 은유적 형상소가 드러나는 곳이다. 주제적 역할과 형상소의 결합은 캐릭터를 비완결적 텍스트로 만들어 기호학적 모델에 의한 캐릭터 군을 가능케 한다. 캐릭터군은 여전히 지각상에 불과하며 이들 지각상이 실제의 사물이미지(외모)와 결합했을 때 우리가 가시적으로 보는 '캐릭터' 즉 기표가 된다. 여기서는 작품분석을 위한 분석 틀로 그레마스의 의미생성경로 모델을 원용하기로 한다.

IV. 이웃집 토토로 작품분석

1. 시퀀스 분할

시나리오의 배경에 따라 대 시퀀스 1부와 2부로 크게 구분할 수 있다. 그리고 줄거리의 흐름인 내용 면에서 보면 1부는 세 개의 하위 시퀀스로 분할이 되는데, <시퀀스 1>은 메이 자매가 시골로 이사가는 이야기의 시작부분, <시퀀스 2>는 메이가 토토로라는 생물을 만나는 부분, <시퀀스 3>은 메이 자매가 토토로와 친해지는 부분으로 분할된다.

2부는 네 개의 하위 시퀀스로 분할이 된다. <시퀀스 4>는 엄마 찾으러 떠난 메이가 행방불명되는 부분, <시퀀스 5>는 길 잃은 메이를 찾기 위해 동분서주하는 마을 공동체의 모습, <시퀀스 6>은 사츠키가 토토로의 도움으로 고양이 버스를 타고 메이를 찾는 부분, 끝으로 <시퀀스 7>은 메이 자매가 고양이 버스를 타고 엄마 병원에 가서 창가에 옥수수를 놓고 돌아오는 부분으로 구분해 볼 수 있다.

여기서 시도한 분할이 시나리오 텍스트 표면에 드러난 형태적 근거로 했더라도 모든 시퀀스 분할은 가정에 지나지 않는다. 따라서 위에서 행한 대 시퀀스와 하위 시퀀스 분할을 정리해보면 아래와 같다.

1부 현실 공간			2부 비현실 공간			
시퀀스 1	시퀀스 2	시퀀스 3	시퀀스 4	시퀀스 5	시퀀스 6	시퀀스 7
메이 자매의 이사	메이 자매의 시골 생활	토토로와의 재회	엄마 위독과 이야기의 위기	마을 사람들의 희생	고양이 버스로 메이 찾음	토토로와의 우정

<그림 5>

이를 7개의 시퀀스를 다시 11개의 EP(에피소드)별로 PN(이야기 프로그램)을 정리해본다.

〈PN1〉 고고학자인 아빠와 사츠키와 메이 자매는 엄마가 입원중인 병원 근처의 시골로 이사를 온다.

F(향수) → [(메이 자매 U 병 회복)→(메이 자매 ∩ 병 회복)]

〈PN2〉 일에 바쁜 아빠와 학교 다니는 언니 때문에 무료해 하던 메이는 어느 날 집 앞 큰 나무 밑에서 살고 있는 토토로라는 생물과 만나게 된다.

F(만남) → [(메이 U 토토로)→(메이 ∩ 토토로)]

〈PN3〉 비 오는 날 신사에서 아빠를 마중 나온 사츠키와 메이를 본 칸타는 사츠키에게 우산을 주고 황급히 사라진다.

F(회생) → [(칸타 U 사츠키)→(칸타 ∩ 사츠키)]

〈PN4〉 언니 등에 업힌 메이는 비 오는 날 버스정류장에서 아빠를 기다리다가 토토로를 다시 만난다.

F(메이 자매) → [(아빠 U 기다림)→(아빠 ∩ 기다림)]

〈PN5〉 때마침 비를 맞고 있던 토토로에게 사츠키가 우산을 건네주고 답례로 나무 씨앗을 받으며 서로 친근감을 쌓게 된다.

F(답례) → [(사츠키 U 토토로)→(사츠키 ∩ 토토로)]

〈PN6〉 씨를 심은 화단에 커다란 녹나무가 자란 후, 토토로가 가져온 팽이를 타고 자매는 하늘을 비행한다.

F(토토로) → [(메이 자매 U 비행)→(메이 자매 ∩ 비행기)]

〈PN7〉 시간이 흘러 엄마가 집에 오기로 약속한 전날 병원으로부터 급한 전보가 오게 되고 불안해하는 사츠키와 메이에게 약속을 지킬 수 없다는 통보가 날아든다.

F(전보) → [(메이 자매 U 위독)→(메이 자매 ∩ 위독)]

〈PN8〉 이 사실을 받아들이지 못하는 동생 메이는 밭에서 딴 옥수수를 엄마에게 전해주려 혼자 병원을 향해 떠난다.

F(엄마) → [(메이 U 옥수수)→(메이 ∩ 옥수수)]

〈PN9〉 길 잃은 메이를 찾기 위해 마츠고 마을의 이웃들이 동분서주한다.

F(할머니) → [(메이 U 공동체)→(메이 ∩ 공동체)]

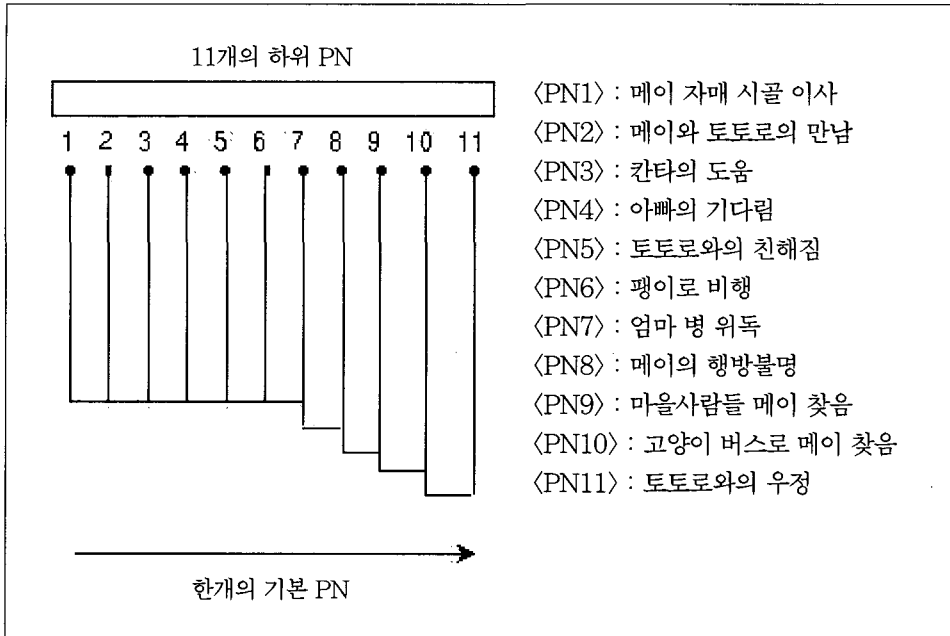
〈PN10〉 사츠키는 토토로의 도움으로 고양이 버스를 타고 메이를 찾아 나선다.

F(토토로) → [(메이 U 고양이버스)→(메이 ∩ 고양이버스)]

〈PN11〉 사츠키는 동생과 함께 엄마 병동에 가서 창가에 옥수수를 놓고 난 이후 토토로와의 우정으로 하루하루를 즐겁게 보내는 두 자매는 행복한 꿈속에서 성장한다.

F(우정) → [(메이 자매 U 토토로)→(메이 자매 ∩ 토토로)]

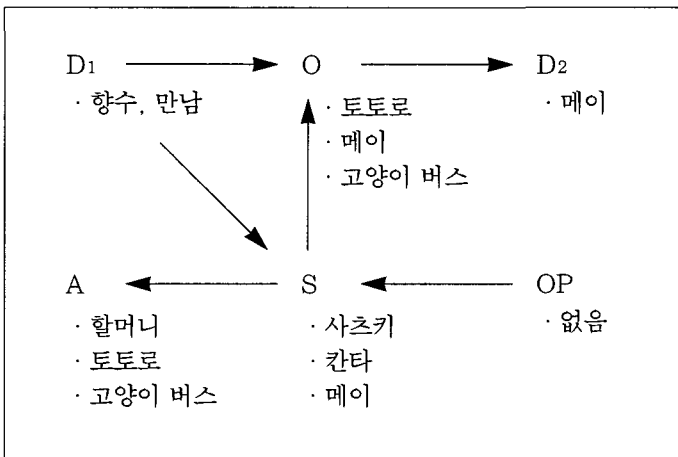
〈이웃집 토토로〉의 전체적 통합체를 하위 프로그램으로 정리하여 보면 〈그림〉과 같다.



〈그림 6〉

2. 행위소

PN에 등장하는 행위소들을 하나의 모델에 집결하면 〈그림 6〉과 같이 된다.



〈그림 7〉

위의 행위소 모델을 살펴보면 모든 초점이 사츠키와 메이 그리고 토트로에 집중되었음을 알 수 있다. 그리고 이 행위소 모델은 추상적인 것이기 때문에 6개의 위치 안에는 살아 움직이는 캐릭터뿐만 아니라 상황이라든가 환경, 감정 자체 등 시나리오를 구성하는 모든 것이 행위소가 된다. 행위소 모델과 관련하여 위베르 스펠드는 '주체를 제외한 나머지 5개 항의 행위소는 추상적 개념이나 집단이 될 수도 있다'⁹⁾고 하였다.

여기서 연기자와 역할을 추출하기에 앞서 이들 행위소 모델의 내부에서 일어나는 기능 작용에 따라 구성되는 일종의 행위소 모델의 하위구조인 행위소 삼각형¹⁰⁾을 살펴보아야 한다. 이 행위소 삼각형은 행동을 이끌어가는 갈등구조의 추이를 밝히는 데 유용하기 때문이다.

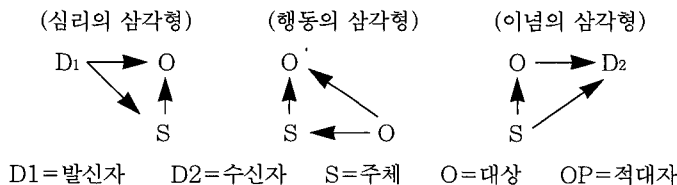
먼저 심리의 삼각형에 들어있는 발신자 항목을 살펴보자. 여기서는 향수, 비행, 공동체, 성장 등의 추상적인 요소들이 주인공들을 조종하고 있음을 알 수 있다. 사실 작품 구조상 발신자는 대부분 작가의 심리와 일치하게 되는데 일본 애니메이션의 경우 특히 미야자키 하야오의 작품은 작가주의를 반영하는 것으로 유명하다. 미야자키의 고향에 대한 향수, 도시에 대한 실망, 가족주의의 배려가 이 작품의 캐릭터에 물씬 배어 있는 것이다.

그 다음 수신자 항목이 들어있는 이념적 삼각형을 살펴보면 수신자 항목 역시 발신자와 심리적·이념적 상관관계가 작용한 것임을 알 수 있다. 이 행위소 삼각형을 통해 우리는 발신자가 수신자를 염두에 두고 주체를 존중하는 극행동 요소를 유년의 꿈을 가진 작가가 관객을 염두에 두고 동심을 자극하는 캐릭터를 설정하였다고 볼 수 있겠다.

숲과 거목이 자주 등장하는 것은 작가의 자연주의 사상을 나타내고 메이를 찾기 위해 농촌 사람들이 동분서주하는 것은 차츰 사라져가는 공동체의식과 희생정신을

9) 앞의 책, p. 71.

10) 행위소 삼각형에는 행동의 삼각형, 심리의 삼각형, 이념의 삼각형 등이 있는데 이를 도식화하면 아래와 같다.(위베르펠드, 앞의 책, pp. 81~85. 참조.)



되찾고자 하는 노력과 맥을 같이하며, 광활한 하늘을 배경으로 주인공이 비행하는 모습은 관객을 유년의 꿈속으로 유영시키는 미야자키만의 특별한 배경설정이다.

마지막으로 행동의 삼각형에서 절대자가 거의 없는 것은 처음부터 작가가 대단한 주체의식을 갖지 않고 주인공들의 일상적인 생활상을 가감 없이 보여주겠다는 가족주의 사상이 배어 있다.

이렇듯 갈등구조가 이완되고 계열체가 강화된 서사로서의 <이웃집 토토로>가 흥행에 성공한 것은 현실적인 내용이면서도 토토로 같은 상상의 생물체를 등장시켜 비현실을 창조해낸 작가주의 정신 밑에 고유의 신화나 민담의 이야기 구조가 배태되어 있음을 보여준다.

한 이야기에서의 다양한 행위소 역할이 어떻게 나뉘어져 있는가를 밝혀내기 위해서는 1)누가 무엇이 결핍되었는가, 2)누가 무엇을 얻었는가, 3)누가 결핍에서 획득으로의 과정을 수행하는가, 4) 누가 이 탐색 과정을 도와주는가, 5)누가 이 탐색 과정을 방해하는가 등을 파악하는 것이 요구된다. 이러한 질문들은 각 행위소를 통해 격기능을 밝혀내는 데 중요하다. 행위소 모델을 참조하여 작중인물을 중심으로 행위소 역할과 행위소 역할 서술도식을 그려보면 아래와 같다.

작중인물	행위소 역할
메이 자매	결핍에서 획득과정을 수행하는 주체이고 대상이며 수신자이다.
토토로	대상이며 탐색과정을 도와주는 조력자이기도 하다.
고양이 버스	탐색과정을 도와주는 조력자이다.
칸타	단 한번 전달자로서 역할한다.

<그림 8>

· 서술도식 ·

조종	역량	수행	상벌
향수, 엄마병, 이미지대상 결핍	숲, 동굴, 팽이, 고양이 버스 등 주인공이 행동할 때 주어지는 수단 도구들	상상 세계 탐색의 완성	토토로에게 메이 자매의 감사표현, 대상획득, 긍정평가

<그림 9>

위의 서술도식 <그림 9>는 텍스트의 공간적 시각적 분할이 '행위적' 분할을 가능케 한다. 다시 말해 일련의 에피소드들로 구성되는 시퀀스들은 다시 소단위의 이야기(행동)로 나뉘어져 기호학적 분석의 도구가 되는 것이다.

3. 연기자

앞에서 행위소 분석을 통해 텍스트의 표층구조 상에 나타나는 작중인물의 통사구조를 살펴보았다. 이들 통사구조를 통해 시나리오에 등장하는 캐릭터들을 주체/대상, 발신자/수신자, 조력자/적대자로 유형화하여 그 결과를 토대로 추상적인 인물인 행위소들의 개략적인 성격과 구조를 알게 되었다. 이들 행위소들은 개별적 특성들을 초월하여 상호 변증법적 관계에 놓여있다는 것과 기능단위로서 무정형 상태라는 것을 확인할 수 있었다.

이제 행위소 분석에서 얻은 결과를 토대로 작중인물이 좀더 구체적인 형상을 갖추는 담화구조로 나아가야 할 것이다. 이것은 결과적으로 서사구조와 담화구조가 교차해서 탄생하는 연기자의 분석이 되겠는데 이러한 과정을 통해서만이 각 행위소가 개별 텍스트내의 개체로서 고유의 캐릭터라는 의미를 획득하게 되는 것이다.

기호학적 관점에서 연기자는 의소들의 집합과 어휘소라는 이중자격을 가진 의미작용의 한 요소라고 할 수 있다. 그러나 여기서는 등장인물을 특성화하는 명칭, 신체적 특징, 사회적 신분, 의상, 공간·시간적 기표를 통해 얻어지는 캐릭터의 변별적 특징은 부차적인 요소라고 보고 작중인물의 역할을 통한 행동상(process)을 살펴보도록 한다.

소단위의 행위들은 몸짓의 시퀀스로서 인물 유형+행위 형을 이루는 심층구조로 전이된다. 심층구조에서 기호사각형이 담화구조의 개체적 인물인 등장인물(메이, 사츠키, 토토로)의 행동상을 규정한다. 다음은 몸짓의 시퀀스(전체적인 움직임과 위치들)만으로 시나리오 텍스트를 환원시켜 보았다.

304 애니메이션 캐릭터의 기호학적 생성구조에 관한 연구

- 기둥을 흔들자 집이 흔들린다.(메이 자매)
- 눈을 깜빡 깜빡하다 '와아악' 하고 고함친다.
- 이 방에서 저 방으로 마구 뛰어 돌아다닌다.(메이 자매)
- 모두의 도시락을 찐다.(사츠키)
- 쓰고 있던 우산을 내밀다 떨어뜨려놓고 뛰어가 버린다.(칸타)
- 쿠옹 뛰는 토도로, 나무에서 빗방울이 우수수 떨어진다.
- 눈이 이렇게 크군.(고양이 버스)
- (양손을 비비며) 나무아미타불, 나무아미타불.(할머니)
- 훌쩍이는 사츠키를 토도로가 안더니 씨익 웃는다.
- 고양이 버스가 나무위에 도착, 사츠키를 태운다.
- 목적지 안내판이 '메이' 로 바뀌더니 출발한다.
- 달려가는 고양이 버스, 나무들이 비켜선다.
- 고양이 버스가 야옹~하고 울더니 안내판이 '시치코쿠야마 병원' 으로 바뀐다.
- 가운데 털이 복슬복슬하고 뽀족한 발톱을 가진 것.
- 아주 커요, 눈이 이렇게 크군.
- 메이와 두 작은 토도로들은 큰 토도로의 가슴에 올라타고 팽이 위에 올라 탄다.
- 팽이가 날아올라 비행하기 시작한다.
- 토도로는 '바후오' 하고 고함을 지른다.

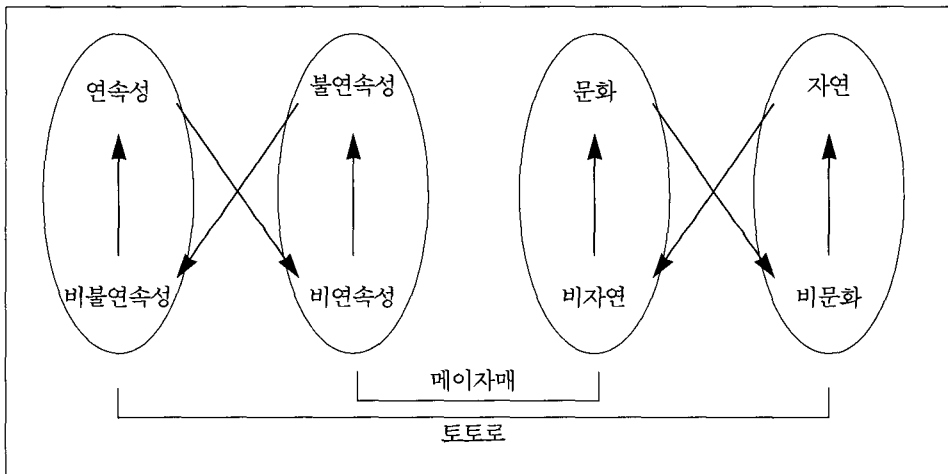
주제	토도로	메이 자매
어휘장	- 쿠옹 뛴다. - '바후오' 하고 고함을 지른다.	- 마구 뛰어 다닌다. - 도시락을 찐다. - 토도로 위에 올라 탄다.
주제	- 자연	- 문화
공간범주	- 연속성 - 비불연속성	- 불연속성 - 비연속성

〈그림 10〉

시나리오 텍스트의 어휘장을 토도로와 메이 자매로 대비시켜보면 〈그림 10〉과 같다.

4. 형상소

다음에는 이들 캐릭터들의 행동을 기호사각형을 이용하여 연속성/불연속성, 비불연속성/비연속성의 범주에 의해 조직화해 볼 수 있다. <그림 11> 작중인물의 행동은 숲 속의 정령과 인간이라는 이항대립적 유의미 과정으로 성립되는 것을 시퀀스 분석결과 알 수 있게 된다. 이들 작중 인물의 행동과 몸짓이 하나의 큰 근본적인 범주로 조직될 때 보통 내용 면을 구성하는 삶/죽음, 자연/문화, 신성/인성, 불연속성/연속성 범주를 채택하는 것은 행동상을 얻기 위한 기본절차이다.



<그림 11>

메이자매와 토토로의 형상소는 자연과 문화라는 주제를 통해서 연속성과 불연속성으로 대립시킬 수 있다. 연속성의 형상소는 조형 기호학에서 불규칙성의 '망(net)'이 되며, 불연속성은 평행관계의 규칙성으로 규정된다. 따라서 토토로는 다면적 성격의 망으로 메이자매는 불연속성의 형상소로 나타난다. 아래는 외모와 형상소의 결합을 정리하여 보았다.

- 토토로 : 토토로의 몸짓은 아주 작은 하얀 토토로, 그것보다 약간 더 큰 파란 토토로, 이들에 비해 배나 큰 회색인 큰 토토로가 있다. 주인공격인 큰 토토로는 거의 어른 키 두 배가 넘는 거구의 정령이다. 큰 키에 블록 튀어나온 배는 토토로를 더욱더 크게 보이게 한다. 토토로는 큰 곱과 같은 큰 덩치에 너구리같은 얼굴에, 고양이같이 쫘긋 솟은 귀를 가지고 있다. 피부는 복슬복슬한 털로 가득하다. 큰 몸

깃에 하얀 배에는 무늬가 새겨져 있다. 큰 몸집이지만 하늘을 날기도 하고 우리의 상상력을 뛰어넘는 친근감을 갖고 있다.

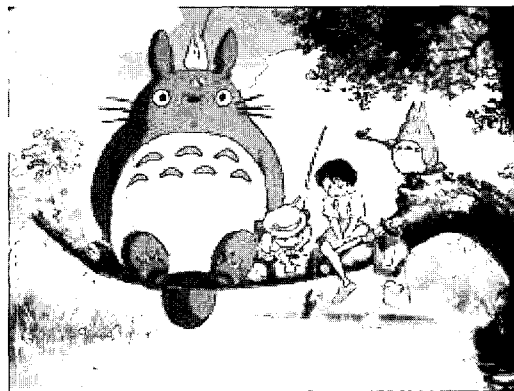
- 메이 자매 : 아빠와 자신, 동생의 도시락을 엄마를 대신하여 싸는 사츠키는 엄마를 닮은 특징이 있다. 엄마의 어릴 때 모습을 연상시킨다. 반면 메이는 아빠를 닮게 하여 사내아이 같은 특징을 부여한다. 언니 사츠키는 쾌활하고 활동적이며 메이는 미성숙의 이미지로 이분하였다. 어린이는 어른에 비해 머리가 큰 것이 특징이어서 머리의 크기는 몸집크기와 거의 같다. 동생 메이는 언니보다 덜 성장된 모습을 보여주기 위해 머리수도 훨씬 적고 이마도 넓으며 흉곽의 흐릿함을 그대로 살려 놓았다.

5. 캐릭터군

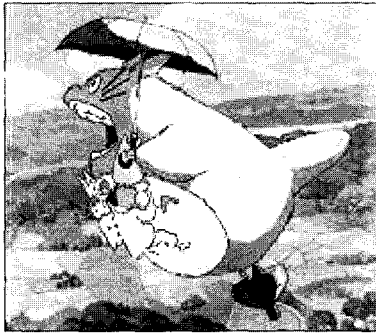
캐릭터 군(configuration of characters)은 이미 행위소 모델에서 행위소 간 상호연계에 의해 암시되었다. 형상소(영상층위의 캐릭터)의 우정, 유희, 한가로움, 환상여행 등은 수사학적 표현들의 가능성을 열어준다.



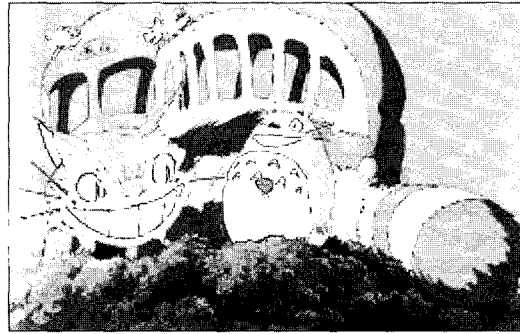
〈그림 12〉 메이 자매와 토토로의 우정



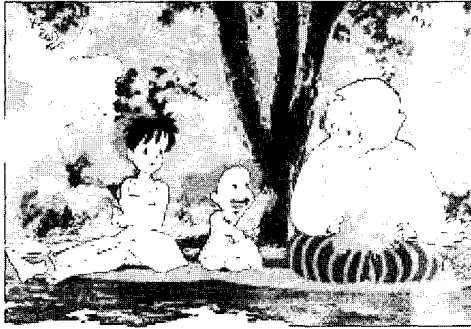
〈그림 13〉 토토로와 사츠키의 재만남



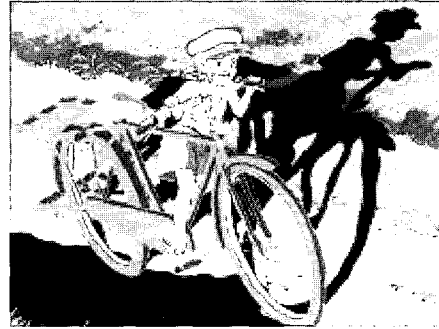
〈그림 14〉 핑이타고 비행



〈그림 15〉 고양이 버스타고 여행



〈그림 16〉 칸타 할머니와의 정담



〈그림 16〉 칸타 할머니와의 정담

6. 종합해석

우리는 엄밀성을 요구하는 기호학적 작업이 조형분야에 접목되었을 때 제기되는 창의성의 경직성을 모델적용에 앞서 반드시 생각해 보아야 한다. 반면 우리는 또 다시 애니메이션 캐릭터는 순수한 조형물이라기보다는 커뮤니케이션을 전제로 한 창작물임을 반드시 잊지 말아야 한다. 과학과 창작의 접점에서 생각해볼 때 〈이웃집 토토로〉는 캐릭터의 기호학 분석 틀이 결코 '이야기'에 관련된 부분이지 '텍스트 구조'에 관련된 부분이 아니라는 사실을 일깨워준다. 이야기 구조란 추상적 가설에서 점이적 단계를 거치면서 구체적 이미지까지 가는 다양한 실험과 증명 그리고 새로운 가설 위에 있을 때만 발생한다. 일본의 세계적인 애니메이션작가 미야자키 하야오의 〈이웃집 토토로〉는 일본의 신화를 새로운 가설 위에 세워 예술상품으로 만들

기도 하였지만 작가주의의 순수 창작품으로 승화되기도 하였다. 먼저 작품분석 내용을 정리해 본다. <이웃집 토토로>에서 비인간적 도시생활과 자연에 대한 향수로 발단된 메이 자매의 시골생활은 단순히 못 먹고 못 사는 가난한 풍경의 묘사가 아니라 감각적이고 건강한 생명이 살아 숨쉬는 모든 도시인이 꿈꾸는 전원생활로 묘사된다. 이곳 전원생활의 두 주인공 메이와 사츠키는 이러한 배경과 함께 순수함 그 자체로 묘사되면서 두 주인공의 캐릭터가 단순히 외모적 특징에 그쳐서는 안되고 자연의 숲 전체와 늘 같이 함께하는 행동상에 초점이 주어져야 함을 깨닫게 해준다.

무서움의 대상이 아닌 포근함과 친근함으로 항상 다가오는 자연은 두 주인공에게 희망과 꿈을 주는 또 다른 가정의 품으로 생각된다. 이들이 보는 자연의 소리와 모습 하나하나의 숲의 정령이 숨을 쉬고 걸어가는 모습으로 재구성된다. 이러한 자연의 모습에서 토토로라는 상상의 산물이 만들어지기까지 서사구조는 메이 자매와 토토로가 벌이는 에피소드로 구성되어 있다. 메이 자매라는 현실공간과 숲의 정령이라는 토토로의 비현실공간이 교차되면서 엄마의 병이라는 반주체가 설정되어 때로는 주인공의 갈등을 증폭시켜 현실적 안타까움이 따르지만, 그 때마다 토토로와 고양이버스가 등장하여 비현실적 존재의 힘으로 어려움을 극복해 나간다. 이들 비현실 공간은 사실 모든 사람이 언제나 꿈꾸는 피안의 세계이다. 그러한 피안의 세계가 있다고 믿는 한 우리는 언제나 현실이 구차해도 견디어 나갈 수 있다. 미야자키는 이 작품에서 지속적으로 현실의 인간과 현실 저편의 다른 존재를 하나의 공간에서 조화시키는 놀라운 재주를 보여주고 있다. 그가 꼭 기호학적 작업을 의도하고 작품을 했다고 할 수는 없으나 주인공들의 행동상이 철저히 고려되고 있다. 향수, 만남, 희생, 기다림, 비행, 공동체 생활, 성장 등의 주제가 철저하게 자연적인 색채로 형상화된 <이웃집 토토로>는 인간의 심층적 내면을 표층적인 주인공들의 몸짓으로 치환해 내고 있다. 이러한 심층과 표층 간의 관계분석에 있어서 본 연구의 생성 모델은 개체 하나하나의 몸짓이 어떤 심층구조에 맞을 내리면서 주제화되는지에 대해서는 구체적인 대안을 갖고 있지 못하다. 이 말은 <이웃집 토토로>에 생성 모델을 적용하더라도 표층적인 주인공의 몸짓을 심층적인 우정, 비행, 유희, 한가로움 같은 주제로 변환하는 격기능 같은 분석 틀을 추가로 요구한다는 것이다. 더불어 수사학적 장치인 은유도 본 작품분석에서는 유용하였음을 밝힌다.

V. 결론

본 논문은 서론에서 내러티브 전략을 위해 의미의 점진적 구축과정으로 이루어지는 캐릭터를 ‘존재의 정체성 상태’가 아닌 ‘생성의 역동적 과정’으로 이해한다.

이 문제점들의 해소를 위해서 다음의 세 가지를 제기하였다.

첫째, 내러티브구조는 수용자 참여의 창작전략이 가능한가.

둘째, 수용자 참여는 캐릭터를 다면적이고 복합적인 인물로 만드는가.

셋째, 이러한 창작전략은 기호학적 분석틀을 활용했을 때 가능한가를 밝혀보고자 하는 목적을 가지고 진행하였다.

그 결과 애니메이션 캐릭터는 기호학적 생성구조가 마련한 행동상과 외형을 융합하여야만 캐릭터 군을 통한 진정한 조형성을 획득할 수 있음을 알 수 있었으며, 또한 텍스트의 이야기성의 인지 자체가 이미 공유성을 반영하였다는 점을 밝혀내었다.

본 논문이 접근한 기호학적 생성구조의 시각에서는 먼저 애니메이션 캐릭터란 ‘살아있는 실제 사람을 재현하는 심리적이고 사실적인 관점’이 아니라 거대한 기호 체계 내의 하나의 기호로서 의미생성 작용을 하게 된다고 하였다. 이러한 의미생성 작용 결과 캐릭터를 심층구조의 행위소, 표층구조의 연기자, 그리고 수사학 층위의 형상소로 추출할 수 있게 되며, 최종 조형형성을 위해 캐릭터 군을 설정하였다. 캐릭터 군은 상영 이후 캐릭터 머천다이징, 즉 OSMU 전략과 윈도우 효과에서 핵심적 역할을 하게 된다는 점에서 본 연구의 배경설정과 일치한다. 그리고 이들을 창작하기 위한 생성 모델로 그레마스의 의미생성경로 모델을 기본 분석 틀로 하고 엘름 슬레우와 소쉬르의 이론을 종합하여 생성 모델을 제안한 후 실제 작품을 분석하였다.

분석에서는 애니메이션 캐릭터의 형상적 특징을 고찰하기 위해 일본의 애니메이션 작품인 <이웃집 토토로>를 선정하여 분석하였다. 그 이유는 일본이 우리나라 애니메이션보다는 선두국가라 할 수 있으며, 한국의 애니메이션 형상 창작을 분석하는 데 있어서 일본의 작품들과 비교 분석하는 것이 합당하다고 보았기 때문이다. 따라서 지금까지 국내 상업작품 가운데 주목받는 작품으로 평가받고 있는 일본의 <이웃집 토토로>를 선정하여 본고가 제안한 생성 모델이 구현되었다고 가정하고, 이를 대상으로 귀납적으로 추론하는 형식을 통해 본 연구의 타당성을 검증해 보았다.

<이웃집 토토로>는 세계적인 애니메이션 작가 미야자키 하야오가 설화에서 기원한 평범한 이야기에 동화적 상상력을 불어넣어 주제의식과 형상화에서 모두 성공한

작품이다. 시나리오 분석에서 7개의 시퀀스를 분할하고 11개의 이야기 프로그램을 적용한 결과 주체로는 메이 자매, 대상으로는 토토로로 압축할 수 있었다. 연기자와 역할을 어휘장으로 정리하여 행동상을 추출한 결과 자연과 문화로 이항대립 되었다. 그리고 이를 공간 투사한 결과 연속성/불연속성, 비연속성/비불연속성이라는 주제 모티브를 구성하게 되었다. 이를 <이웃집 토토로> 주인공들의 외모에 다시 대응시키면 불연속성에 메이 자매가, 연속성엔 토토로가 가능하였다. 여기서도 토토로는 캐릭터 군으로 나타난다.

이야기성으로서의 캐릭터란 어휘소에 불과한 주제적 연기자를 다면적 현실에 연계하여 캐릭터의 내면세계를 구현해 내는 작업이면서 이를 다시 외형과 결합하여 캐릭터 군을 창작해 내는 방법이기도 하다. 이것은 연기자처럼 '살아있는 실제 사람'을 재현하는 모방적 사실이 아니라 애니메이션 속 영상에서만 존재하는 영상 매체성의 회복이며 이야기(서사)를 이끌어가는 여러 인물들에 대한 새로운 창작적 사실이라는 점이다.

끝으로 <이웃집 토토로>의 애니메이션 캐릭터 분석 결과에서 이야기의 보편성과 일본만의 독특한 특성의 이미지가 하나로 종합되었을 때 작품이 성공할 수 있다는 결론을 도출할 수 있었다. 우리의 애니메이션 산업이 발전하기 위해서는 일본을 타산지석으로 삼아야 할 것이다. 이것은 같은 아시아권에서도 일본이 세계적 수준의 애니메이션 종주국이라는 데서 우리에게 시사하는 바가 크다. 선진 외국을 따라가려고만 한다면 그 그늘을 벗어나기 어렵다는 것이 지금까지 우리가 디즈니를 통해서 배운 뼈저린 교훈이다. 세계적인 보편성을 추구하되 할리우드나 디즈니에 대항하는 관객층이 제3세계는 물론 유럽이나 미국에도 적지 않다는 것을 직시하고 세계적인 보편성을 추구하되 우리만의 특성을 추구한다면 21세기는 분명 한국의 손을 들어주리라 믿는다. 일본이 할리우드나 디즈니를 모방하기보다 그들의 민담이나 설화를 자기들만의 특성으로 각색하여 세계인의 주목을 끌고 있듯이 우리도 풍부한 한국적 민담과 설화를 현재의 이야기로 특성화한다면 일본을 부러워할 필요가 없을 것이다.

한국적 특성화의 방법론으로는 그레마스 기호학을 이론적 배경으로 주목하는 것과, 때로는 화쟁 기호학의 불일불이(不一不二) 이야기 구성을 한국적 특성의 요소로 용해하는 것을 숙고해볼 가치가 있음을 다시 한번 강조한다.

■ 참고문헌

- 김성도, 『구조에서 감성으로』, 고려대 출판부, 2002.
- 신항식, 『롤랑 바르트의 기호학』, 문학과 경제사, 2003.
- 이도흠, 『화쟁기호학, 이론과 실재』, 한양대출판사, 1999.
- 앤드류 호튼, 주영상 역, 『캐릭터 중심의 시나리오 쓰기』, 한나래.
- 박인철, 「파리학파의 기호학: 이론과 실제」, 연세대 대학원 불어불문학과 연구논문, 1999.
- 소두영, 『구조주의』, 민음사, 1990.
- Floch, J-M *Semiotics, Marketing and Communication: Beneath the signes, the Strategies*, Trans. Robin Orr Bodkin, Palgrave Macmillan, 2003.
- Greimas, A.J., *Structural Semantics*, Nebraska press, 1983.
- A. J.Greimas, *Structural Semantics*, Daniele McDowell, Ronald Schleifer and Alan Velie, Univ. of Nebraska Press, 1966.
- Greimas & Courtés, *Semiotics and Language*, Bloomington: Indiana University Press, 1982.

■ ABSTRACT

*A Semiotic Study of the Generative Trajectory
in Animation "My Neighbor Totoro" Character Works*

Kim, Yun-Bae

Despite the government's efforts and excessive investments in the establishment of an infrastructure for animation, it can be said that the reasons for the inferiority in character licensing and weak performances compared to other leading countries is attributed to the fundamental factor lying within the piece of work itself.

Therefore, this research is aimed at finding a counterproposal by assuming that the reason for the failure of our country's animation 'Oseam' was because of its narrative tactics.

First, it is possible for a narrative structure to be participated by the audience's creative strategy

Second, the audience's participation makes it possible to create the character into a multilateral and a complex personality

Third, this kind of creative strategy is possible when semiotic analyses are utilized

The sole objective for this is to provide a comprehensive viewpoint for the semiotic approach in the creation process of the character.