

---

# 그레마스 기호학적 접근을 통한 애니메이션 캐릭터 분석

## -장편 애니메이션 “슈렉”을 중심으로-

### A Study of 'Greimas' Semiological Approach in Animation Character

---

임운주  
홍익대학교 영상학과 박사과정

Woon-Joo Lim(redprism@hanmail.net)

---

#### 요약

본 연구는 애니메이션 작품 <슈렉>의 캐릭터를 그레마스 기호학적 이론을 바탕으로 분석하였다. 애니메이션은 하나의 내러티브 속에서 나타나는 캐릭터간의 행위들로 이루어진다. 이러한 캐릭터의 행위들은 캐릭터 가치체계와 의미를 나타낸다. 겉으로 드러나지 않은 잠재적 가치가 발화되는 과정에서 서열적인 가치체계가 생성되고, 캐릭터의 사고 및 행동이 다른 캐릭터들과 다양한 관계의 망을 형성함으로써 의미를 확장해 나간다. 이러한 관점에서 캐릭터의 행위 구조에서 나타난 캐릭터의 체계와 의미를 그레마스 행위소 모델과, 기호학적 4각형 모델을 통해 애니메이션 캐릭터에서 나타난 체계적 특징들과 상호관계의 망 속에서 나타난 의미구조를 분석하고자 하였다.

■ 중심어 : | 캐릭터 | 행위 | 관계 |

#### Abstract

The purpose of this study is to analyze character of animation, <Shrek>, on the basis of Greimas' semiotic theory. Animation consists of activities between characters shown in narrative. The characters' activities show their value system and meaning. Hierarchical value system is created in the process that unrevealed, latent value is generated and character's thought and activity enlarge their meanings by creating various relationships with other character. Form this viewpoint, the study tried to analyze systematic characteristic shown in animation character and meaning structure shown in correlation through Greimas' model actant and semiotic square model.

■ keyword : | Character | Act | Relation |

---

## 1. 서론

오늘날의 애니메이션은 시각예술과 디지털 영상예술의 결합으로 관객들에게 보다 사실적으로 또는 상상의 세계로 안내한다. 작품의 세계로 연결시켜주는 안내자

의 역할은 내러티브 구조 안에서 의미 작용을 하는 캐릭터들이다. 캐릭터는 애니메이션 내러티브 속에서 생성되어지고 그들의 다양한 관계 속에서 의미가 형성된다. 이러한 관계 속에서 캐릭터들은 그 세계 안에서 사회의 규칙과 관습 등을 규정하고 종합적인 의미작용으

로 관객에게 인식되어진다. 작품 속에서 캐릭터들은 텍스트에 따라 행동하게 되고 캐릭터들 사이에서 상호작용한다. 그 행위들은 캐릭터의 성격과 특징을 구체화 하게 한다. 이런 행위들은 어떤 서술적인 체계를 가지고 있으며 그 결과의 행위가 어떻게 의미 생성되어 분류되어지는가에 관한 과정을 분석하는 것은 의의가 있다고 본다.

애니메이션 작품에서 나타나는 캐릭터는 항상 관계 속에서 위치하고 있으므로 개별적인 캐릭터에 대한 분석보다는 캐릭터들 사이의 의미작용의 체계를 분석하는데 보다 중점을 두고자 하였다. 이러한 관점에서 그레마스는 구조기호학 이론이 캐릭터에 관한 의미작용의 체계를 밝히는 데 유용한 분석도구라고 판단하였다. 그레마스는 엘름슬레우에게서 영향을 받았는데 그는 구조를 다양한 위계질서로 구성된 자율적이며 내재적 관계들의 실체라고 한다. 즉 구조는 위계질서를 갖고 있는 부분들이며 이 부분들은 자기들끼리 연결되어 있고 그것들을 이루는 전체와 관계를 맺는다고 하였다[1]. 그레마스는 엘름슬레우의 구조적 기호학을 의미작용이 일어나는 생성경로를 담화의 구조와 의미를 깨는 기호학으로 전환한다. 그리고 그는 레미스트로스의 계열체 모델과 프롭(Propp, Vladimir)의 통합체 모델을 결합한다[2]. 프롭은 내용을 중심으로 작품을 파악하기 보다는 작품 구성을 통해 접근하였다. 그는 기능이라는 행위를 추출하여 작품에서 각각의 기능들을 관계 속에서 분석하였으며, 이야기의 전개 속에서 행위들의 위치, 즉 기능들을 밝히면서 31가지로 기능의 도식으로 만들었다. 그레마스는 이러한 이론들에 대해 영향을 받았으며 수정, 보완하면서 자신의 이론으로 발전시켰다.

그 결과 작품에 등장하는 인물들을 발신자-수신자, 주체-대상, 협조자-반대자라는 3개의 대립 항으로 묶고 그 관계 속에서 서사체의 진행을 관찰하여 최종적으로 도식화 했다. 행위자 모델은 그레마스(Greimas, A. J)가 이야기 전개에 있어서 인물들이 어떠한 기능을 하는가에 대해 제시한 기본모형이다. 거기서 더 나아가 그레마스는 기호 사각형으로 네 가지 요소간의 관계를 분석하여 상호 상관관계에서 나타나는 의미 작용의 기본구조의 틀을 만들었다[3].

본 연구는 캐릭터 의미 작용의 체계를 밝히는 데에는 개별 기호들의 비교가 아닌 의미작용의 비교를 더 중요시 여기는 구조 기호학의 관점에서의 분석이 적합하다고 판단하였다. 이러한 분석 모델로 애니메이션<슈렉>을 선택하였다. <슈렉>은 상영 수입, 비디오 및 DVD 판매액이 1조원을 넘는 흥행 대작이며 <슈렉 4>를 2010년 5월에 개봉 예정에 있다. 이렇게 지속적으로 관객에게 주목받는 애니메이션을 분석하는 것은 의의가 있다고 판단하였다. <슈렉>에서 나타난 캐릭터의 기능은 어떤 체계를 가지고 생성되었는가, 즉 캐릭터의 성격과 특징은 기호학적 틀 안에서 캐릭터가 어떤 의미를 가지고 있는지에 대해 그레마스의 기호학적 틀 안에서 분석하고자 한다.

## II. 그레마스 기호학의 이론적 고찰

### 1. 행동자 모델

#### 1.1 행동자의 개념 정의

행동자(actant)는 다른 모든 한정 수식어들로부터 독립해서 행위를 완수하거나 감수하는 사람이나 사물을 말한다. “행동자란 어떤 자격이건 또 어떤 방식으로든 간단한 구상체(figurant)와 가장 수동적인 방식으로 과정에 참여하는 존재들이나 사물들을 말한다.”고 테니에르는 정의하고 있다. 행동자 개념은 애니메이션에서의 캐릭터에 해당한다. 이 행동자 개념의 효율성은, 애니메이션에서 등장하는 캐릭터 인간형, 동물형, 식물형, 사물형, 혼합형등 그것이 인간들뿐만 아니라 동물, 의인화되어진 물건 또는 상상의 개념들까지도 아우를 수 있다[4].

#### 1.2 행동자 모델의 기본요소

##### 1) 주체(sujet)와 대상

애니메이션에서의 주체는 행위를 수행 할 수 있는 존재, 행동적 원칙을 지시하는 캐릭터라고 볼 수 있다. 그레마스는 주체는 하나의 행동자로서 나타나며, 그 행동자의 본질은 그것이 각인되는 함수에 달려 있다. 담화 언어학에서 비롯된 담화 주체는 발화체 내부에서 다양

한 행동자적 위치들을 차지할 수 있으며 조응작용의 절차 등을 통해서, 담화가 진행되는 동안 그것의 정체성을 유지한다. 주체는 행동적 주체(sujets pragmatiques)와 인지적 주체(sujets cognitig)로 구별되며 이는 행동적 발화체와 상태 발화체로 설명된다. 대상은 오직 주체와의 관계로만 정의된다. 하나의 담화가 포함하는 수많은 대상들 가운데서 대상은 오직 그것이 하나의 주체에 의해서 관계를 맺고 조준될 때만 대상이다[5]. 주체는 원하는 대상이나 욕망을 찾는 존재이고 주체와 대상의 관계는 이욕망의 관계로 설명되어진다. 그러므로 주체와 대상은 결속적 관계이며, 상호 전제의 관계 속에서 양방으로 연결된다.

### 2) 발신자와 수신자

프롭은 발신자는 발령자의 행동영역에 속하는 반면, 수신자는 일반적으로 주체-주인공이다. 이 주인공에게는 피해를 복구하거나 결핍상태를 해소하는 임무가 할당된다[6]. 발신자와 수신자의 관계는 누가 누구에게 무엇을 하도록 시킨다는 사역적인 구조를 가지고 있다. 그레마스는 사역 동사적 의미(시킨다)와 수여 동사적 의미(준다)를 계약의 관계로 규정한다. 그레마스는 발신자를 담화 속에 등장하는 가치 체계의 관리자라고 한다. 즉, 조작하는 발신자를 최초의 발신자로, 제재와 상벌을 심판하는 발신자를 최후의 발신자로 본다. 그러므로 발신자는 수신자에 비해서 상위 지배적 관계로 볼 수 있다. 이러한 과정에서 발생하는 가치체계 안에서 발신자와 수신자축은 욕구에 대한 원인을 설명해주며 추상적인 이념에 연관된다[7]. 주체를 탐색의 길로 인도하는 과정에서는 수신자와 주체는 일치한다. 주인공은 욕망의 대상과의 관계에서 주체로 정의 되고, 발신자와의 관계에서 수신자가 되는 것이다. 발신자는 수신자를 평가하고 이 수신자는 주체로서 자기가 원하는 대상에 일정한 가치를 부여하는 구조를 가지고 있다.

### 3) 원조자와 대립자

주체와 대상에 관해서 두 가지 기능으로는 첫째 욕망의 방향에서 처신하면서, 또는 소통을 용이하게 하면서 도움을 주는 기능들이다. 둘째는 그와는 반대로, 욕

망의 실현에 맞서거나 대상의 소통에 맞서면서 방해물들을 만들어내는 기능들이다. 이 두 가지 기능들의 다발을 각각 원조자와 대립자라는 이름 아래 두 개의 구분되는 행동자로 간주할 수 있다[8].

### 1.3 행위소 모델

이 행위소 모델은 하나의 문장에서부터 텍스트 전체에 이르기까지 다양한 구조를 살펴 볼 수 있는 도구이다. 특히 애니메이션에서 캐릭터 구조를 살펴볼 경우, 그 의미를 쉽게 파악할 수 있다. 따라서 이 모형을 이용할 경우 캐릭터 구조분석이 용이하게 되고 아울러 작품에서 나타나는 캐릭터들의 관계구조를 쉽게 도식화할 수 있다. 그러므로 작품 진행 방향을 쉽게 이해할 수 있게 되고, 작품 속에서 나타나는 캐릭터의 기능과 의미도 파악할 수 있다. 여섯 기능자로 분류된 행위소 모델은 화살표 방향에 따라 이야기를 진척시키며 주체의 대상 탐색을 하게 한다. 그레마스는 프롭(Propp, Vladimir)에게서 영향을 받았는데 프롭이 말하는 31 가지 기능들은 기본적인 이야기 틀을 악행과 조정 연결된 사건 등으로 분류하고 이 기능들은 민담의 심층구조로 간주하였다[9]. 그레마스는 프롭의 31가지 기능 도식을 수정, 보완하면서 서로 짝지을 수 있는 여러 기능의 쌍을 가려냈다. 그레마스의 독창적 가설은 기능들의 영역으로부터 행동자의 영역으로 이동했다는 데 있으며, 프롭의 불변소 목록과 행동자 연극상황 목록으로부터 행동자 모델을 구성한다[10]. 작품에 등장하는 인물들을 발신자(Destinateur)-수신자(Destinataire), 주체(sujet)-대상(objet), 협조자(adjutant)-반대자(opposant)라는 3개의 대립 항으로 묶고 그 관계 속에서 서사체의 진행을 관찰하여 최종적으로 도식화 한 것은 다음과 같다,

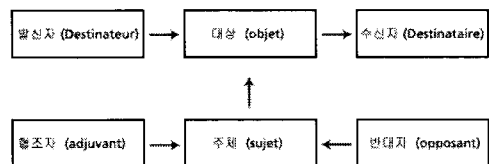


그림 1. 행위소 모델

## 2. 기호학적 4각형

그레마스의 「구조의미론」에서 기본 구조를 제시하였는데 기호학 4각형(carre semiotique)은 의미작용의 기본구조를 표상하기 위해 고안된 일종의 모사물로 간주될 수 있으며 의미론적 범주의 논리적 분절을 가시적으로 표상한 모델로 정의할 수 있다[11].

기호학적 4각형 모델은 애니메이션 캐릭터의 서열적인 관계를 파악하고 상반관계, 모순관계, 합의 관계 등의 특성을 지닌 부류나 범위를 규정할 수 있게 한다.

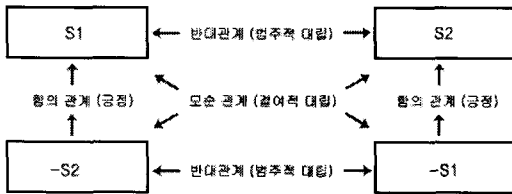


그림 2. 기호학적 4각형

### 2.1 긍정과 부정

근본적으로 모든 전개는 긍정과 부정이라는 두 가지 수순의 조합의 결과이다. 모든 의미 구성은 이 두 가지를 가지고 있다. 즉 선택·판단·입장 표명 등을 표현하는 텍스트들은 긍정과 부정의 범주들 속에서 표현한다.

### 2.2 상반항과 모순항

상반은 문맥에 따라 상쇄 작용이나 상반작용으로 해석되어 지며 이것은 서로 반대되거나 서로 저항하는 두 작용을 함께 지칭한다. 모순은 두 개의 명제가 동시에 진실일 수 없다는 것이다. 즉 ‘아름답다’의 상반되는 개념은 ‘추하다’이다. 하지만 아름답지 않다고 해서 추하다고는 볼 수 없고 추하지 않다고 해서 아름답다고 볼 수 없다. 이러한 관계가 상반항과 모순항이다.

### 2.2 기호학적 4각형 모델

기본 구조들의 합리적 속성들의 인지는 S1을 부정하면서 동시에 -S1을 제기하는 모순 조작은 -S1과 연결하여 새로운 S2를 부각시키는 새로운 전제 조작이 뒤따른다. 이렇게 해서 통사적 조작들은 단지 방향성을 띠고

있을 뿐만 아니라 논리적 계열로 조직화 된다.

이 구조는 S1을 부정하면서 동시에 -S1을 제기하는 모순 조작과 -S1과 연결하여 새로운 S2를 부각시키는 새로운 전제 조작을 설명해주고 있다.

따라서, 기호 4각형은 4개의 요소간의 관계를 형성한다. 먼저 S<sub>1</sub> 과 S<sub>2</sub> 간 및 -S<sub>1</sub> 과 -S<sub>2</sub> 간의 두개의 반대관계, S<sub>1</sub> 과 -S<sub>1</sub> , S<sub>2</sub> 와 S<sub>2</sub> 간의 두개의 모순관계 및 -S<sub>1</sub> 과 S<sub>2</sub> 사이, -S<sub>2</sub> 와 S<sub>1</sub> 사이의 두개의 보완 및 내포관계이다[12].

## III. <슈렉> 캐릭터 분석

### 1. <슈렉>의 내러티브 구조

#### 1) 일상생활

슈렉은 외부의 세계와는 단절된 채 이웃들과 어울리지 못하는 괴물과 같은 행동과 모습으로 자신밖에 모르는 이기적인 인물로 특별하고 개성이 강하면서 코믹하게 등장한다.

#### 2) 갈등등장

슈렉을 잡아 현상금을 타러오는 인간들과 영주의 괴롭힘에 도망은 동화속의 인물들에 의해 슈렉은 계약을 맺는다.

#### 3) 조력자 만남

덩키와의 인연으로 인해 슈렉이 단절된 세상에서 외부로 나아가는 데 지대한 역할을 하게 되며 요소요소해 흥미 거리와 유머를 넣어주어 작품에 활력을 주는 조력자와의 만남

#### 4) 영주의 음모

공주를 구해내고 왕이 되려는 음모를 계획한다.

#### 5) 파견자의 행동

영주의 계약에 의해 벌어지는 경기장에 영주와의 단판을 짓기 위해 나타난 슈렉은 자신의 요구를 관철시키기 위해 더 큰 사건으로 휘말리게 된다.

6) 주인공의 고민  
슈렉의 외모와 성격에 전혀 상관없이 같이 구출의 길에 오른 덩키와의 관계에서 슈렉의 변화를 예고한다.

7) 공주의 구출  
슈렉은 덩키의 도움으로 공주를 구출한다.

8) 사랑의 시작  
여행을 떠나는 것은 상대방에 대해 이해하고 관찰하고 상호교류를 통해 서로에 대해 알 수 있는 기회를 준다.

9) 인식 변화  
공주에게 슈렉에 대해 다시 생각하게 만들고 동정심을 자아내며 편견을 없애준다. 이로 인해 슈렉과 공주의 사랑이 발전한다.  
슈렉의

10) 사랑  
슈렉과 공주가 서로에게 느끼는 특별한 매력으로 엮기적인 사랑의 표현이 이루어지므로 둘 사이가 가까워진다. 사랑이 깊어갈수록 장애에 대한 고민도 같이 성장한다.

11) 오해  
사랑의 절정에 달하게 된 순간 서로에 대한 오해로 인해 떨어진다.

12) 갈등 해결  
공주는 영주에게 가고 슈렉은 모든 것을 포기하는 순간, 반전의 사건이 나타난다. 협력자인 덩키의 도움으로 모든 진실을 안 슈렉은 그동안 고민해온 갈등이 풀리고 다시 공주를 구출하러 가는 동기를 제공받는 사건이다. 다시 긴장이 찾아오고 고조되어진다.

13) 결말  
협력자인 덩키의 도움으로 용을 불러 결정적인 순간에 공주를 구해낸다. 클라이맥스인 공주와 슈렉의 키스

씬에서 관객은 미리 알고 있지만 슈렉은 모르는 비밀, 즉 마법이 풀린 공주는 아름다운 모습이 아닌 뚱뚱하고 못 생긴 공주가 된다.

## 2. 행위소 모델 분석

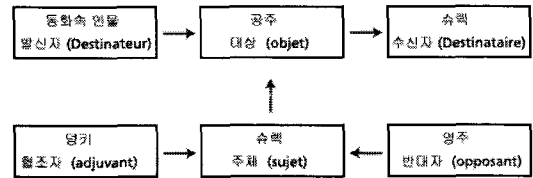


그림 3. <슈렉> 행위소 모델

### 1) 주체(sujet)와 대상

애니메이션<슈렉>에서 원하는 욕망을 이루어가는 캐릭터는 슈렉이다. 자신만의 세계에서 갇혀 지내며 누군가와 교류 없이 혼자 살아가는 괴팍한 성격과 외모의 소유자인 슈렉에게 타자들에 의해 사생활을 침입당하는 사건으로 그는 어쩔 수 없이 영주와 계약을 하게 되고, 그로 인해 슈렉은 욕망의 대상이 되는 피오나 공주를 만나게 된다. 마법에 걸려 예뻐진 공주와 흉측한 외모의 슈렉은 동질성을 가지고 있다. 욕망을 얻고자 슈렉은 스스로 판단할 수 있는 인지적 주체이며 거시적으로 목표를 달성하기 위해 행위를 수행하는 존재로 분석된다. 이때, 주체인 슈렉에 의해서 관계를 맺고 욕망의 축이 되는 대상은 피오나 공주이다. 이 관계는 수동과 능동의 관계로도 설명되는데 주체인 슈렉은 피오나 공주를 용과 영주에게서 구출하는 능동적 형태이고 구출되어지기를 기다리는 공주는 수동적 형태로 볼 수 있다. 그러므로 여기서 발생하는 결속관계를 보면 주체인 슈렉과 대상인 피오나 공주는 서로가 서로에게 존재하는 상호 전제의 관계 속에서 쌍방향적 결속 관계가 이루어진다.

### 2) 발신자와 수신자

발신자와 수신자의 관계는 커뮤니케이션, 즉 전달의 축을 이루는데 그것은 동화 속 나라 인물들(발신자)이 슈렉의 사적 공간에 침입하면서 영주에 대한 정보를 슈렉(수신자)에게 전달하는 것이다. 이 때 나타나는 일방

항성 전제 조건으로 동화 속 나라 인물들이 슈렉의 사적 공간에 올 수 밖에 없었던 이유를 보여 준다. 이러한 전제 조건으로 인해 동화 속 나라 인물들(발신자)에게서 슈렉(수신자)에게 전달되는 것은 영주에 관한 정보이며 이것은 수신자인 슈렉에게 떠날 수밖에 없는 이유와 원동력을 제공하는 역할을 한다. 여기서 슈렉과 동화 속 인물들 간의 계약(영주를 물리치면 슈렉의 집을 떠난다.)이 성사된다. 그러므로 발신자는 욕구에 대한 원인을 설명해주며 잠재력으로 주체의 실행을 근거하게 한다. 이 경우 행동의 주체인 슈렉과 수신자인 슈렉이 같은 역할을 하는데, 이것은 슈렉(주체)이 스스로에게 목표가 부여되어 자신의 이익을 위해 행동하는 역할을 한다.

3) 협조자와 반대자- 덩키와 영주

협조자와 반대자는 주체와의 결속적 관계에서 살펴볼 수 있는데 주체인 슈렉이 욕구를 실현하기 위해 목표를 향해 가는 길에 등장하는 연결된 캐릭터, 즉 위기의 상황이나 어떠한 단서를 풀러주는 인물로 덩키(협조자)가 등장한다. 덩키(협조자)는 슈렉에게 긍정적인 관계에 있는 인물이다. 모두가 슈렉을 혐오하거나 무시위하는 상황에서 그를 의지하는 인물로 슈렉에게 나타날 내면적 성격의 변화를 예고한다. 또한 덩키(협조자)는 공주를 구출하고, 슈렉과 공주를 연결시키는 단서를 제공하는 인물이다. 반대자는 주체와의 관계에서 이접된 캐릭터로 동화 속 나라 인물들을 없애고 공주와 결혼을 하려는 영주이다. 이러한 설정은 슈렉에게 동화 속 인물들로 인하여 개인공간을 다시 찾으려는 욕망을 발생시키고 공주를 구해서 돌아오는 동안 사랑의 욕망을 추구하게도 만들지만, 궁극적으로는 주체가 원하는 욕망을 이루는데 방해되는 역할을 한다.

2. 기호학적 4각형 모델 분석

기호사각형은 주어진 텍스트를 거시적으로나 세부적으로 여러 측면에서 분석을 가능하게 한다. 캐릭터의 어떤 측면에서 이원 분석을 하느냐에 따라서 텍스트의 관점이 바뀌는 것을 볼 수 있다. 이러한 측면에서 <슈렉>을 분석하면 다음과 같다.

1) 사회성

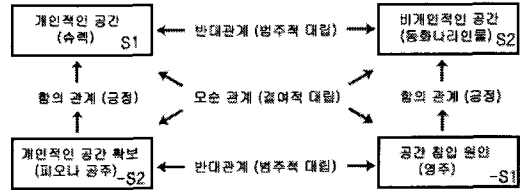


그림 4. 기호학적 4각형 분석 (사회성)

S1과 S2의 반대 관계는 슈렉은 개인적인 공간을 원하지만 동화 속 나라 인물들이 이 공간에 침입을 하여 동거하게 되는 관계가 된다. -S1과 -S2의 반대 관계는 결혼을 원하는 영주와 피오나 공주의 대립이다. S1과 -S1의 모순 관계는 직접적으로 침입을 한 것은 아니지만 동화 속 인물들이 피해서 슈렉에게 가게 만든 원인이 된다. S2와 -S2의 모순관계는 동화 속 인물과 피오나 공주는 전혀 상관이 없다. 하지만 동화나라 인물들이 원하는 바를 이루려면 슈렉이 피오나 공주를 구해야 한다. S1과 -S2의 보완 및 내포관계는 슈렉과 피오나 공주는 긍정적인 관계이며 결국 슈렉과 사랑에 빠지게 된다. S2와 -S1의 관계는 동화나라 인물과 영주는 슈렉에게 개인적인 공간에 대해 피해를 주는 인물이다.

2) 사랑의 욕망

S1과 S2의 반대 관계는 슈렉은 영주의 야욕으로 피오나 공주를 영주에게 데려다 주는 행위를 하게 된다.

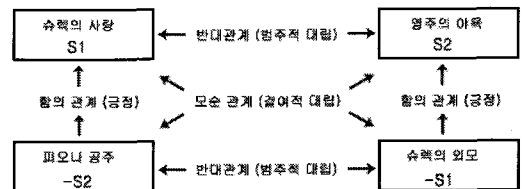


그림 5. 기호학적 4각형 분석 (사랑의 욕망)

-S1과 -S2의 반대 관계는 끔찍한 슈렉의 외모와 아름다운 피오나 공주이다. S1과 -S1의 모순 관계는 슈렉이 사랑 고백을 하지 못하게 만드는 자신의 외모에 대한 콤플렉스이다. S2와 -S2의 모순관계는 영주의 야욕

과 피오나 공주는 상관없는 일방향성이다. S1과 -S2의 보완 및 내포관계는 못 생긴 슈렉과 아름다운 피오나 공주의 실재는 못 생겼다는 것으로 같은 고민을 하고 있다. S2와 -S1의 관계는 영주의 야욕과 슈렉의 외모는 사랑에 대해 방해 요소로 작용한다.

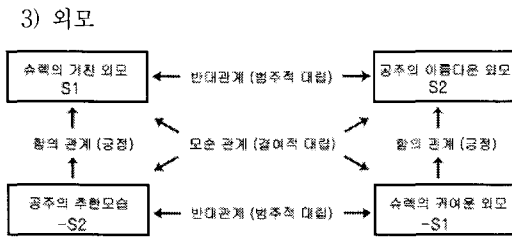


그림 5. 기호학적 4각형 분석 (외모)

S1은 슈렉의 거친 외모이며 S2는 마법에 걸려서 예뻐진 공주의 모습이다. -S1은 거친 외모와 반대로 공주와 사랑에 빠질 때 나타나는 귀여운 모습이다. -S2는 마법이 풀리면 다시 못생긴 모습으로 돌아가는 공주의 추함이다. S1과 -S1의 모순 관계는 추한 외모 안에 있는 귀여운 이미지로 거친 것에 반해 부드러움을 나타낸다. S2와 -S2의 모순관계는 마법이라는 이유 때문에 다른 이들에게 비춰지는 공주의 모습이다. 단지 외모만으로 평가 받게 되는 모순점이 들어 있다. S1과 -S2의 보완 및 내포관계는 슈렉의 거친 외모와 공주의 추한 외모는 내포 관계에 있으면서 서로의 관계를 이끌어 줄 수 있는 단서로 작용한다. S2와 -S1의 관계는 공주의 아름다운 외모와는 반대로 나타나는 엇기적인 행동들과 슈렉의 귀여운 행동들은 그들 사이의 공통점을 보여주고 있다.

#### IV 결론

이 연구는 애니메이션 작품 <슈렉>에서 나타나는 캐릭터들을 거시적으로 미시적으로 여러 측면에서 다양한 분석을 해 보고자 하였다. 캐릭터가 이원 대립에 의해 어떤 순서로 전개시키는 가에 따라서 관점이 어떻게 바뀌는 가에 대한 접근, 캐릭터들이 어떻게 이야기 통사

론적 층위를 거쳐 관계 되고 있는가를 살펴보고자 하였다. 그 결과, 캐릭터 사이의 의미론적 대립과 모순, 그리고 어떤 의미를 내포하고 긍정적으로 작용하고 부정적으로 작용하는가에 대한 상호작용을 파악하는데 도움이 되고자 분석한 결과는 다음과 같다.

첫째, 애니메이션 작품 <슈렉>에서 관계적 행위들로 이루어진 캐릭터들은 그 속에 다양한 의미론적 세계를 전제로 하고 있는 것을 행위소 모델의 분석으로 파악할 수 있었다. 주체인 슈렉이 대상을 찾아 욕망을 이루어 가는 과정은 슈렉(수신자)과 동화 속 인물들(발신자)의 관계가 중요한 역할을 담당한다. 동기 부여를 하는 발신자와 그것을 받아들이는 수신자 사이에는 전달되는 정보가 중요한 역할을 한다. 이 정보는 대상에 대한 정보일 수도 있고, 반대자에 관한 정보일 수도 있으나 주체가 그로 인한 행동을 하게 하는 원천적 역할을 한다. 그들 사이에는 계약 관계가 이루어지며 주체가 되는 캐릭터가 욕망을 해소하기 위해 행동하게 된다. 주체인 슈렉이 대상을 얻고자하는 길에는 협조자와 반대자의 관계의 망 속에서 형성되는데 협조자는 연결된 캐릭터로 주체가 대상을 얻는데 단초가 되는 역할을 하며 어려움을 해소 시킨다. 하지만 반대자는 이집된 캐릭터로 주체를 위험에 빠뜨리고 시련에 들게 하며, 욕망이 실현되는데 방해하는 요소로 등장한다. 이와 같은 행위소 모델로 <슈렉>을 분석한 결과 이 작품 전체적인 주체인 슈렉과 대상인 피오나 공주는 직접적인 관계가 설정되지만, 그들을 이어주는 캐릭터인 발신자, 수신자, 협력자, 반대자는 간접적으로 관계를 맺는 구조로 분석되었다.

둘째, <슈렉>의 서술적 수준의 주제의 의미작용을 기호사각형의 기본 구조에서 사회성, 사랑의 욕망, 외모 등으로 거시적으로나 세부적으로 여러 측면에서 분석을 하였다. 주체와 대상은 그것은 하나의 캐릭터가 관계의 망 속에서 어떤 측면으로 살펴보는가에 따라 캐릭터들의 행동적 위치가 달라지는 것을 볼 수 있다. 슈렉을 사회성 측면으로 분석할 때는 -S1이 영주이지만 사랑의 욕망에서는 -S1이 자신의 외모로 분석되었고, 외모 측면으로 살펴보면 -S1은 거친 외모의 반대되는 귀여운 이미지를 뜻한다. 이렇게 캐릭터들이 어떤 통사론

적 층위를 거쳐 상호 작용하고 있는지에 대하여 살펴 볼 수 있었다. 이와 함께 캐릭터들 관계를 보면 대립적 상황과 모순적 상황이 주체와 대상에게 어떤 의미작용을 하여 영향을 주는가에 대한 측면을 파악할 수 있다. 이러한 관계들은 주체인 슈렉에게 사건을 제시하며 극적인 상황으로 전개되게 만들며 또한 모순적 상황에서 주체에게 주어지는 갈등과 오해로 인해 캐릭터에게서 발산되는 그 의미가 다양하게 전개 되는 것을 볼 수 있었다.

애니메이션은 하나의 내러티브 속에서 나타나는 캐릭터간의 행위들로 이루어졌다. 이러한 캐릭터의 행위는 그 속에 의미론적 관계를 전제로 하고 있으며 잠재적 가치의 체계에 의해 구성되는 것을 파악 할 수 있었다. 본 연구는 애니메이션 캐릭터가 만들어 내는 다양한 관계들이 어떻게 소통되고 있는지를 기호학적 측면에서 접근하여 체계적인 분석으로 심층적으로 접근하여 보다 새로운 시각으로 접근하고자 하였다.

**참고 문헌**

[1] 김성도, *구조에서 감성으로*, 고려대학교 출판부, pp.70-71, 2002.  
 [2] 김윤배, 애니메이션 캐릭터의 기호학적 생성구조 연구, *홍익대학교 대학원*, p.66, 2003.  
 [3] 블라디미르 프롭, 황인덕 역, *민담형태론*, 예림기획, 1998.  
 [4] 김성도, *구조에서 감성으로*, 고려대학교 출판부, pp.205-206, 2002.  
 [5] A. J. Greimas and J. Courtés, *Sémiotique - Dictionnaire raisonné de la theorie de langage*(Paris:Hachette), p.139, 1979.  
 [6] 김성도, *구조에서 감성으로*, 고려대학교 출판부, pp.214-215, 2002.  
 [7] 권명광, 신항식 공저, *광고 커뮤니케이션과 기호학*, 문학과 경제사, pp.174-175, 2003.  
 [8] A. J. Greimas and J. Courtes, *Dictionnaire*, p.29, 1989.

[9] 로버트 스탬외, 이수길, 이우석, 문재철, 김소연, 김병철역, *어휘로 풀어읽는 영상 기호학*, 시각과 언어, p.35, 2003.  
 [10] 김성도, *구조에서 감성으로*, 고려대학교 출판부, p.208, 2002.  
 [11] W. Jerry, Pickering, *Theatre, A Contemporary Introduction*, Minesota West Publishing Company, p.156, 1978.  
 [12] 김성도, *의미에 관하여: 기호학적 시론*, 인간사랑, 1997.

**저자 소개**

임 운 주(Woon-Joo Lim)

종신회원



- 1991년 2월 : 덕성여자대학교 산업미술학과(미술학사)
- 2006년 8월 : 홍익대학교 애니메이션학과(미술학석사)
- 2008년 3월 ~ 현재 : 홍익대학교 영상학과 박사과정

<관심분야> : 애니메이션, 게임, 영상