타이틀(제목)에서 나타난 언어 의미 분석

임운주*

A Language Semantic Analysis Shown at the Title

Woon-Joo Lim*

요 약 이 연구는 타이틀에서 나타난 작품의 상징성을 언어적 의미를 통해 분석하고자 하였다. 타이틀은 작가의 생각을 드러내기도 하고 작품 주제를 대변하는 하기도 한다. 또한 작품 속에서 등장인물들에 의해 구성된 그 세계를 지칭하기도 하고 더 나아가서는 무한한 의미창출의 가능성을 제시함으로 작품 전체에 대한 총체적인 의미를 부여한다고 할 수 있다. 이러한 점들을 언어적 맥락에서 분석하여 타이틀에 나타난 상징성들을 살펴본 결과, 아담의 언어로 명명된 타이틀은 시간과 공간을 초월해서 작품 속의 등장인물의 본질을 그대로 나타내는 경우에 많이 사용되었고, 시니피앙과 시니피에의 연상 작용을 통해 드러난 타이틀 기의는 작품 내에서 일어난 사건과 인물들의 관계적인 측면을 드러내었다. 이러한 관계적인 측면은 서로 대립으로 표현되지만 결국 그들의 관계는 하나의 또 다른 지향점을 나타내기도 한다. 언어의 자의성에 의한 타이틀의 경우는 작품이 제작된 나라의 문화적 배경 속에서 나타난 것으로 실질적인 작품과는 전혀 상관없는 관습의 결과이며 어떠한 사건에 의한 경험에 의존하고 있는 것을 알 수 있었다. 또한 언의의 의미작용은 고유한 규칙들과 체계 속에서 발생하는데 이것은 개념으로 사물을 보는 것과 관련지어진다. 즉 고유명사는 사라지고 관계적인 측면에서 다시 상징성이 부여되는 것이다. 작품과 타이틀의 유사성은 작품 전체의 내용을 포함하고 있으며, 내러티브 속의 욕망을 간결하게 나타내는 역할을 하는 것으로 드러났다.

주제어 : 타이틀, 언어, 의미, 관계, 연상

Abstract This study tried to analyze symbolism of the work from the title by looking into its linguistic meaning. The title not only exposes artist's thoughts but also speaks for the work subject. Also, it designates the world composed of characters in the work, and further it can be said as endowing overall meaning on the entire work by suggesting possibility of limitless meaning invention as well. As a result of reviewing the symbolism shown at the title after analyzing such points through linguistic contexts, the title named with Adam's language was used for just expressing the essence of characters in the work by transcending time and space, and the title meaning exposed relational aspects between characters and occurred accidents through the association process on 'signifiant' and 'signifie.' These relational aspects are expressed to mutual contraposition, but their relations finally show another one orientation too. In case of the title made by the arbitrary nature of language, a fact could be known that it was results of customs completely unrelated with the practical work and depended on the experience by any accident as being appeared from cultural background of the country where the work was produced. Also, the signification of language occurred in unique regulations and systems, and it was relevant to seeing things through concepts. The proper noun was disappeared, and the symbolism was given again from relational aspects accordingly. It was turn out that similarity between the work and title contained contents of entire work, and played a role of expressing greed in the narrative briefly.

Key Words : Title, Language, Semantic, Connection, Associate

1. 서론

1.1 연구 배경과 목적

영상 작품에 있어서 타이틀은 전체를 상징하는 의미를 가지고 있다. 타이틀은 가장 먼저 접하는 것이며, 그 의미는 관객들의 경험에 의해 상상되어진다. 이러한 타이틀은 작품 내용을 함축적으로 표현하는 요약하며, 작품의 내용에 대해 어떤 각도에서 어떤 자세로 제시하는

*홍익대학교 애니메이션학과 겸임교수
논문접수: 2012년 10월 26일, 1차 수정을 거쳐, 심사완료: 2012년 11월 22일

가를 신호해 주는 메타 메시지인 것이다. 타이틀에서 나타나는 기호는 언어이다. 발터 벤야민은 인간 정신의 모든 표현들이 언어의 본질에서 연원한다는 문제와 연관되어 있다고 본다. 언어에 정향한 그는 예술의 내용과 정신적 전달은 동일한 것이라 주장하며 비평, 미메시스, 유사성, 번역, 아우라, 기억, 경험, 꿈, 지각 매체 이론 등 모든 사상적 근원에는 언어관이 있다고 하였다.[2] 언어로 표현 될 수밖에 없는 타이틀은 이러한 모든 의미를 내포한다고 보는 것이다. 이렇게 볼 때 타이틀은 영상 작품 전반에 걸쳐 이미지와 맺고 있는 기호, 기표, 기의, 의미, 랑그, 파롤, 통합체적 관계, 연상적 관계, 가치, 차이 따위의 개념들이 작용한다. 이러한 개념들은 작품에서 나타난 시간적/공간적 배경, 동기, 상황 등에 대한 정보를 제공한다. 또한 주제와 밀접하게 연관되기도 하거니와 작품에서 생기는 의문을 해결할 수 있는 실마리를 타이틀에서 보여주기도 한다. 그러므로 이 연구는 타이틀에서 작품에 대한 상징성을 언어적 의미를 통해 분석하고자 한다. 타이틀은 작가의 생각을 드러내기도 하고 작품 주제를 대변하는 하기도 한다. 또한 작품 속에서 등장인물들에 의해 구성된 그 세계를 지칭하기도 하고 더 나아가서는 무한한 의미창출의 가능성을 제시함으로 작품 전체에 대한 총체적인 의미를 부여한다고 할 수 있다. 이러한 점들을 언어적 맥락에서 분석한다면 타이틀에 나타난 상징성들을 보다 심도 있게 연구 할 수 있을 것이다.

1.2 연구의 접근 방법

이 연구의 목적은 타이틀이 가지고 있는 상징성이 어떠한 의미를 창출하고 전달하는 가에 대한 것이다. 접근방법으로는 발터 벤야민의 언어 이론을 통하여 분석하고자 한다. 벤야민은 정신적 본질이 언어 속에서 전달된다고 본다. 이것은 언어를 수단이 아닌 매체로 보는 것이다. 타이틀은 관객과의 의사소통 수단이며 직접적으로 전달되는 매체인 것이다. 이렇게 작품의 본질적 정신을 나타내는 것이 바로 타이틀인 것이다. 타이틀을 분석하는 대상은 애니메이션 작품으로 한정하였다. 애니메이션은 세계적으로 통용되는 보편적인 성격을 지닌다. 남녀노소를 불문하기도 하며, 문화를 뛰어넘기도 하며 현실성과 환상의 세계를 나타낸다. 이에 가장 보편적이면서도 폭 넓은 세계를 표현하는 특징을 나타내는 바 타이틀 분석도구로써 적당하다고 판단되었다. 이에 벤야민의 언어 이론을 통해 타이틀을 분석하고자 한다.

2. 본론

2.1 벤야민의 세 가지 언어

언어는 신의 언어(창조 언어)에서 사물의 정신성이 드러날 수 있도록 이름을 붙여주는 아담의 언어(명명 언어), 형상으로 드러내는 사물언어(형상언어)로 나타난다. 선악과를 따먹은 이후 아담과 이브가 대자적(對自的)인 존재가 되었다. 이로 인해 새로운 인식의 눈은 사물과 자신들, 또 남녀로 분별된 인간자신들, 또 인간과 신과의 관계가 언어적 본질로 묶어져 있는 통일공간으로부터 떨어져 나와 분리되고 소외되는 순간 인간의 언어는 타락의 길을 걷게 되었다. 사물의 언어적 본질과는 상관없이 인위적이고 자의적인 의미화 과정이 개입되어 의도적인 의미화가 이루어지는데 이것을 기호학적인 입장에서 언어를 단순히 커뮤니케이션의 한 수단으로 수용하고 이해하고 있다.

2.2 아담의 언어로 명명된 타이틀

아담의 언어란 벤야민이 사물을 명명하는 행위와 그 사물의 정신적 본질을 아는 일이 하나였다고 보는 언어의 본질을 '이름언어' 또는 '아담의 언어'라고 부른다. 이것은 구약성서 창세기에서 말씀으로 세계를 창조한 신으로부터 인간이 부여받은 능력이다. 인간은 사물에 이름을 부여함으로써 그 이름은 그 사물의 정신적 본질을 나타내었다. 즉 창조주로부터 언어를 부여 받은 아담이 말하는 것이 아담의 언어이며, 사물에 내재된 신적인 정신성을 제대로 발견하여 이름 짓는 것이다.[2] 이것은 아담이 사물의 본질을 신의 말씀과 정신을 그 사물에 잘 반영시켰느냐이다. 여기서 나타내는 사물은 기존에 존재했으나 이름이 없던 것이나 새롭게 탄생한 것이다. 애니메이션을 제작 할 때 작가는 새로운 작품을 탄생시킨 것이다. 이렇게 만들어진 작품은 사물로 존재하고 이것은 만든 작가는 인간만의 언어의 능력으로 이름을 명명한다. 이 '이름'은 자기 이외의 어떤 다른 의미도 전달하지 않고 순수하게 사물의 본질을 전달한다. 벤야민은 언어는 무엇을 전달하는가라는 근본 물음에서 출발하였다. 그렇다면 애니메이션 타이틀에서 '이름'은 작품 전체의 정신적 본질을 어떻게 전달하는 가에 대한 문제이다. 정신적 본질과 이름이 하나로 전달될 때 그것은 아담의 언어로 명명되어질 수 있다. 아담의 언어는 인종과 나라별로 다른 언어를 구사하지 않고 하나의 언어로 사물의 본질을 그대

로 나타낸다. 그것은 애니메이션 타이틀이 세계 어느 나라에서라도 같은 명칭으로 불리고 같은 의미를 나타낸다. 이러한 타이틀로는 작품에 등장하는 주인공의 이름을 타이틀로 사용하는 경우이다. 주인공은 한 사물로 볼 수 있으며 그 사물에 이름을 붙임으로써 그를 지칭하게 된다.

애니메이션 작품에 타이틀을 붙인다는 것은 작품 속에서 무엇인가를 상징하는 것을 찾아 '상징된 것'으로 만드는 작업이다. 작품의 의미를 전달하는 도구로서 벤야민이 말하고 있는 '순수 언어'는 언어의 의미론적·의사소통적 기능과는 다른 요소이다. '순수 언어'는 언어에서 '전달'을 넘어서는 요소로서 작품의 본질을 이루고, "파악할 수 없는 것, 비밀스러운 것, 이적인 것"을 다루며 이것을 언어로 옮기는 것이라고 보고 있다.[2] 여기서 말하는 '순수 언어'로서의 타이틀은 작품의 정신적 본질을 아담의 언어로 번역하는 것이라고 볼 수 있다. 애니메이션 타이틀 '슈렉(Shrek)', '월-E(Wall-E)', '마다가스카(Madagascar)' 영심이, 등으로 명명된 타이틀을 보자. 이러한 타이틀의 특징은 주인공 이름인 것이다. 여기서 나타나는 주인공은 시간과 공간을 초월해서 작품 속에서 항상 그 상태를 유지하고 있다. 이러한 타이틀은 나라별로 다르게 불리어지지 않을 것이며 그 상징성도 다르게 해석되지 않는다. 작품에서 등장하는 캐릭터의 본질을 말하는 언어로 작품이 탄생 할 때 아담이 사물을 정신적 본질에 의해 명명하듯이 이름 지어진 것들이다.

2.2 사물의 언어로 명명된 타이틀

인간은 사물에 이름을 붙여 명명을 함으로써 신을 향해 인간 자신의 본질을 드러낸다고 한다. 사물이 제 정신적 본질을 인간에게 전달한다면, 인간은 제 정신적 본질을 언어에 담아 신에게 전달한다. 언어는 신을 향한 인간의 정신적 본질의 구현이다.[4] 이점은 애니메이션 작품에서 나타난 정신적 본질을 작가가 해석하여 언어를 통해 관객에게 전달하는 것과 일맥상통한다고 볼 수 있다. 사물의 언어적 본질은 인간의 음성으로 '번역'되어 드러나는 것이다. 이것은 사물이 가지고 있는 정신적 본질을 소쉬르(Ferdinand. de Saussure)는 언어 그 자체에서 출발하고 언어기호의 차원을 넘어 기호일반의 문제에 대한 개념을 제시한다. 기호란 우리의 감각에 의해서 지각될 수 있는 물리적인 어떤 것으로서 기호 자체 외의 어떤 것을 가리키는 것이다. 기호는 그것이 하나의 기호로서 인정되는지 여부가 사용자에 의해서 좌우된다. 그러므로 기호란 기호의 물리적 형태와 이 형태가 연상시키는 정신적 개념을 합한 것으로 구성되며, 정신적 개념은 또한 외부 현실에 대한 이해를 의미한다. 기호는 기호를 사용하는 사람의 개념을 통해서만 현실과 연결된다.[3].고 보았다. 언어기호는 시니피앙과 시니피에의 연상 작용의 결과이며, 그 둘 사이의 관계는 자의적이라고 이야기한다. 언어가 기호들 사이의 놀이라면, 의미작용은 고유한 규칙들과 더불어 체계에서 생산되는 가치이다.[2]

2.2.1 시니피앙과 시니피에의 연상 작용

소쉬르는 전통적인 아리스토텔레스의 언어관을 비판하면서, 언어 기호는 하나의 사물과 이름을 결합하는 것이 아니라, 하나의 개념과 청각 이미지의 결합으로 이루어진다고 보았다. 그것을 '시니피에'(sinifié)와 '시니피앙'(signifiant)으로 대체한다.[1] 이것은 말은 두 개의 기호적 항을 가지고 작동한다. 애니메이션 '미녀와 야수(Beauty and the Beast, 1991)'를 예로 들자면, 여기서 미녀의 기표는 아름다운 여자이다. 하지만 미녀는 문화에 따라서 다른 상징적 기의를 가지고 있다. 어떤 나라에서 미녀의 기준은 외적인 면이 강조 될 수도, 아니면 내적인 면을 의미할 수도 있다. 외적인 면이라도 그 문화에 따라 기준이 다를 것이다. 야수의 기표는 사나운 짐승이나 거칠고 사나운 동물과 같은 사람남자를 지칭한다. '미녀와 야수'에서 뜻하는 기표는 아름다운 여자와 거칠고 무서운 동물이다. 하나의 기표가 주어졌을 때 우리는 그에 상응하는 기의를 상기시킨다. 기의는 작품 내에서 나타난 현상들에 의해 나타나는 것으로 작품의 세계관과 밀접한 연관이 있다. 이러한 의미는 눈에 보이는 그대로의 형상과 일어나는 사건을 투영한 결과로 나타내어진다. 여기서 '미녀'와 '야수'는 반대적인 개념으로 받아들여진다. 그것의 기의는 사람과 괴물로도 해석될 수 있으며, 여자와 남자의 관계로도 해석할 수 있다. 즉 여기서 나타나는 타이틀은 서로 반대적 인물들 사이의 내용을 다룬 작품이라는 것을 의미한다.

바르트(Barthes, Roland)는 신화는 하나의 파롤(une parole)로 보고 신화는 의사전달의 한 체계이고 하나의 메시지이다. 그러므로 신화는 하나의 대상이나 개념이 아니고 의미작용(signification)의 한 양식이며, 한 형태이다. 신화는 그 메시지의 대상에 의해서 정의 되는 것이 아니라 그 메시지를 말하는 방식에 의해 정의된다. 하나의 기표와 하나의 기의라는 두 항 사이에 하나의 관계가

상정됨으로써 기표가 기의를 표현하는 일반적 언어행위와는 달리 기호학적 체계에서는 두 항이 아니라 세 개의 상이한 항들이 문제 된다고 말하고 있다.[1] 이렇게 본다면 '미녀와 야수'는 기표가 말하는 이질적인 상대가 아닌 그 둘의 관계 속에서 발전되는 이야기 흐름에 따라, 결국은 사랑이라는 또 하나의 기호를 나타낸다. 같은 언어 구조를 가진 '아주르와 아스마르(Azur And Asmar, 2006)'의 타이틀은 두 항이 모두 이름으로 구성되어 있다. 아주르라는 인물과 아스마르라는 인물 사이에서 벌어지는 사건을 다루고 있음을 나타낸다. 이름 사이에서는 반대적이라든지 우호적이라는 기표는 발생하지 않는다. 단지 두 인물에 대한 정보만 있을 뿐이다. 작품 내용을 대변하는 타이틀에서 관객은 아주르와 아스마르에 대한 관계성에 대한 의문을 가질 수 있다. 의미에 대해 보다 깊이 생각한다면, 디노테이션(denotation)과 코노테이션(connotation)으로 분리, 구분할 수 있다. 위에서 살펴본 미녀와 야수에서 미녀의 디노테이션은 말 그대로의 '아름다운 여자'이지만, 코노테이션적 의미는 공주를 포괄하는 함축성을 가지고 있다. 야수 또한 그렇다, 야수의 디노테이션은 '거칠고 짐승 같은'이지만, 여기서의 코노테이션은 마법에 걸려 진정한 사랑의 힘으로 왕자가 될'이다. 따라서 하나의 기호와 의미작용에는 디노테이션과 코노테이션의 차원도 존재하는 것이다.

2.2.2 자의성

언어의 자의적 관계는 기표와 기의 사이에 어떤 필연성도 없는 관계를 말한다. 즉 같은 사물의 이름을 나라별로 다른 단어로 소리 내고 쓰는 것이다. 우리는 다른 나라의 애니메이션 작품 타이틀을 그 나라 말 그대로 직역하거나 아니면 작품을 재해석하여 개명을 하기도 하며, 작품의 원래 제작되어진 나라의 언어가 발음하는 것을 모사하기도 한다. 여기서 기표를 기의에 결합시키는 관계는 자의적이다. 그 이유는 우리가 기호를 기표와 기의의 연합에서 비롯되는 전체라는 의미로 사용하기 때문이다.[6] 애니메이션 작품 '라따뚜이(Ratatouille)'는 그 나라 말을 그대로 발음을 모사한 경우이다. '라따뚜이'란 단어는 그 작품에서 나타나는 주인공 인물을 나타내지 않으며 그 어떤 정신적 세계를 대변하지도 않는다. 여기서 '라따뚜이'는 프랑스 시골 요리의 이름이다. 화려하지도 비싸지도 않은 그런 평범한 음식의 이름을 왜 작품 타이틀로 선택했는가는 요리 평가를 맡은 자의 기억 속에 맛으로 상징된다. '라따뚜이'라는 음식으로 인해서 쥐는 최고의 요리사로 등극하게 되는 단서가 제공되는 것이다. 소쉬르는 자의성의 원칙으로 '집단적 관습', 계약, 또는 규칙을 지시하고 있다. 기표와 기의 사이의 쌍방향적이며 내재적 관계는 문맥적 관계이다. 자의성 원칙은 기표와 기의 사이의 관계가 보다 고차원의 체계인 규칙, 관습, 계약에 의해서 문맥화 되어야 함을 보여주었다.[1] 이런 자의성의 원칙에 의해 발현되는 의미는 작품 자체에서 나타나는 사회·문화적 관계를 상징한다. 또한 소쉬르의 자의성은 퍼스의 도상(icon), 지표(index), 상징(symbol)으로 명명되는 것 중에서 상징과 유사하다. 자의적이라는 것은 관습적인 결과에 의해 부과되었을 뿐, 대상과의 아무런 연관 관계가 없다.

2.2.3 의미작용

언어의 의미작용은 언어가 가지고 있는 고유한 규칙들과 체계 속에서 생성된다. 소쉬르는 기호가 약호로 구성되는 방식을 계열체(paradigm)와 통합체(syntagm)란 두 유형으로 정의 내렸다. 단어는 하나의 계열체이며, 영어의 어휘도 하나의 계열체가 된다. 또한 단어는 언어라는 보편적인 계열체보다 더 특정한 계열체군에 속하기도 한다. 즉 명사와 동사 같은 문법 계열체나 유아 언어, 법률언어, 연인들 사이의 언어, 남자들이 쓰는 욕설 등과 같은 언어용법 계열체, 혹은 day, may, say 등의 운율과 같은 음은 계열체이다.[3] 하나의 (기호) 단위가 한 계열체 내에서 선택되면, 이 단위는 다른 (기호) 단위들과 결합되며 이 같은 결합을 통합체(sysntagm)라고 한다. 통합체의 중요한 측면은 기호 단위들의 결합이 이루어지는 규칙 혹은 관습이며 이것은 문법 또는 구문이다.[3] 언어의 의미작용을 이해하는 것은 하나의 기호와 다른 기호 사이의 구조적 관계를 이해하는 것이다.

애니메이션 작품 타이틀 '시간을 달리는 소녀'에서 나타난 계열적 관계는 시간적 질서를 따르지 않고, 서로 교환될 수 있다. 계열적 관계에 있는 요소로는 '시간'의 경우 '도로, 차원, 하늘'등이 '달리는'의 경우 '걷는, 수영하는, 춤추는' 등이 '소녀'의 경우 '소년, 아이, 괴물'등이 있다. 통합적 관계란 언어를 구성하는 요소들이 시간적 질서를 따르며, 서로 환원될 수 없고 서로 대립적인 관계에 있는 것을 의미한다. 애니메이션 작품 타이틀 '시간을 달리는 소녀'에서 이것은 같은 시간에 이루어지는 통합적으로만 이루어지는 형상을 묘사한 언어이다.

사물에서 나타나는 정신적인 본질과 언어적 본질을 별개로 생각하면서 우리는 개념을 사물로 보게 되었다. 여기에서 고유명사는 유명무실해지고 거기에 덧붙는 것들에 의해 본질이 다르게 나타난다. 여기서 우리는 언어를 해석할 때 어느 한 가지라도 간과해서는 전체적인 의미작용을 이해 할 수 없다. 다른 애니메이션 타이틀 '센과 치이로의 행방불명'을 분석하면 기표는 센이라는 사람과 치이로라는 사람이 어떤 장소에서 사라진 사건에 관한 내용이라고 해석할 것이다. 그러나 이 작품에서 의미하고 있는 센과 치이로는 한 사람의 이름인 것이다. 자신이 행방불명된 것이다. 이렇듯 타이틀에서 나타난 의미작용은 어떤 관계에서 보아지는 가에 따라서 많은 의미가 발생한다.

2.2.4 작품과 타이틀의 유사성

애니메이션에 타이틀을 붙일 때 작품이 타이틀과 유사해지도록 노력하는 것이다. 작품이 가지고 있는 의미를 언어로 전환 할 때 우리는 언어가 작품에 유사해지도록 하는 작업을 한다. 말로는 표현되지 않은 작품의 독특한 내용과 이미지들을 언어로 번역해내는 것이다. 이러한 번역의 과제는 벤야민이 말하고 있는 언어와 미메시스를 연결시키는 고리의 역할에서 찾아 볼 수 있다. 미메시스란 표현된 것의 모방이나 재현만이 아니고 그것의 숨겨진 목적은 오히려 표현할 수 없는 것의 표현을 읽어내는 데 있다고 하였다.[7] 미메시스의 대상은 선사 시대에 인간이 느끼는 초자연적 위력이나 우주적 질서였듯이 일단 논증적 언어로 표현할 수 없는 무개념적인 것으로 보아야 할 것이다. 그것은 인식의 대상이기에 앞서 지각과 경험의 대상이다. 미메시스의 과정을 통해 이 대상의 마법은 변증법적으로 극복되고 언어를 부여받는다.[5]

번역의 과제는 작품과 타이틀 사이의 친화성과 유사성을 근거 짓는 요소를 언어로 표현해 내는데 있다. 작품의 의미를 언어를 통해서 풀어냄으로써 작품 자체를 대체하는 데 있다. 타이틀이란 작품의 의미 이해의 차원에서 단어나 문장 사이의 피상적 유사성에 근거를 두고 이루어지는 작업으로 그 기능을 다하는 것은 아니다. 벤야민에 의하면 원전의 언어는 역자의 언어 속에서 재현해 내는데 있다고 한다. 즉 작품의 의미를 이해하고 전달하는 것이 아니라 이 작품이 그 안에서 만들어져 나온 매체로서의 작품과 타이틀 사이에 존재하는 근원적 친화성을 드러내는 것이 과제이다. 이를 위해서 타이틀은 작품에서 원작자가 "말하고자 하는 것"을 의미론적 차원에서 등가의 관계에 따라 타이틀로 동화시키는 작업이 아니라, 타이틀이 작품을 향해 확장, 변형시키는 데 번역의 과제와 생산적 기능이 있음을 강조하고 있음을 알 수 있다. 이렇게 본다면 애니메이션 '라이언 킹(The Lion King 1994)은 작품과 타이틀의 유사성이 가장 뛰어난 작품이라고 할 수 있다. 이 작품 전체의 내용은 왕위에 관한 것이다. 왕권을 차지하기 위한 다툼과 왕의 죽음, 그리고 왕의 아들이 다시 왕권을 차지하는 어떤 사자가 왕이 되는가에 대한 이야기를 상징하는 역할을 하고 있음을 알 수 있다. 또한 라이언 킹에서는 예언자가 등장하는데 열매를 이용하여 미래를 읽어내는 모습을 볼 수 있다. 이러한 능력은 미메시스적 활동의 가장 오래된 형태로 나타나며 라이언 킹이라는 타이틀에서 주어진 숙명으로서의 왕을 상징하기도 한다.

타이틀을 작품에 적응시키고 그에 유사해지도록 변형시키는 번역자는 "미메시스적 능력"을 보여준다. "미메시스 능력"의 계통 발전사적 기원을 선사시대, 태초의 인간에서 본다. 제의적 춤들, 별자리를 읽어내고 동물의 내장이나 우연적 사건들, 꿈 등에서 미래를 읽어낸다. 이러한 것들로부터(동물의 내장이나 우연적 사건들, 꿈 등에서) 미래를 읽어내는 행위들이 벤야민이 추정하는 미메시스적 활동의 가장 오래된 형태들이다. 인간의 미메시스 능력은 시간이 흐르면서 점차 언어능력이나 다른 창조적 능력에 의해 대체된 것이 아니라 오히려 언어 능력 속으로 전화되어 들어왔으며 미메시스 대상 역시 점차로 언어 속으로 들어왔다.[8]

3. 결론

타이틀에서 작품에 대한 상징성을 언어적 의미를 통해 분석한 결과는 다음과 같이 나타났다.

아담의 언어로 명명된 타이틀은 시간과 공간을 초월해서 작품 속의 등장인물의 본질을 그대로 나타내는 경우에 많이 사용되었는데 이런 타이틀은 거의 주인공의 이름들을 사용하는 것으로 전 세계의 공용어로 사용되어 번역 할 필요성이 없는 고유명사로 상징된다. 하지만 시니피앙과 시니피에의 연상 작용을 통해 드러난 타이틀 기의는 작품 내에서 일어난 사건과 인물들의 관계적인 측면을 드러내었다. 이러한 관계적인 측면은 서로 대립

으로 표현되지만 결국 그들의 관계는 하나의 또 다른 지향점을 나타내기도 한다. 이 지향점은 작품 전체를 끌고 가는 욕망과 해결의 과정을 상징하는 것이다. 주로 두 인물에 의한 내러티브의 경우에 많이 사용되는 것으로 두 인물이 적대적 관계이든 우호적 관계이던 상관 없이 전체적인 맥락을 이끌어간다. 언어의 자의성에 의한 타이틀의 경우는 작품이 제작된 나라의 문화적 배경 속에서 나타난 것으로 실질적인 작품과는 전혀 상관없는 관습의 결과이며, 어떠한 사건에 의한 경험에 의존하고 있는 것을 알 수 있었다. 또한 언의의 의미작용은 고유한 규칙들과 체계 속에서 발생하는데 이것은 개념으로 사물을 보는 것과 관계가 있었다. 이러한 타이틀의 특징은 언어가 가지고 있는 고유명사는 사라지고 관계적인 측면에서 다시 상징성이 부여되는 것이다. 이러한 타이틀에서 나타나는 특징은 그 문화적 배경을 관객들이 이해 할 때 비로소 그 의미를 찾을 수 있는 '라따뚜이'와 같은 작품에서 잘 드러나고 있는 것이다. 또한 타이틀의 유사성은 작품 전체의 내용을 포함하고 있으며, 내러티브 속의 욕망을 간결하게 나타내는 역할을 한다. 이러한 분석 결과는 타이틀에서 나타난 다양한 언어적 요소가 작품이 가지고 있는 본질을 어떻게 상징할 것인가에 대한 문제를 보다 쉽게 접근하고 그 의미를 다시 재해석하고자 하였다.

참 고 문 헌

[1] 김지수외 (1998), 현대기호학의 발전, 서울대학교출판부

[2] 발터 벤야민, 최성만역 (2008). 언어 일반과 인간의 언어에 대하여 번역자의 과제외, 도서출판 길

[3] 존피스크, 강태완·김선남역 (2008), 커뮤니케이션이란 무엇인가, 커뮤니케이션북스

[4] 진중권 (2003). 진중권의 현대미학 강의,, 아트북스

[5] 최성만 (). 탈마법화시키는 마법 - 벤야민의 미메시즈적 읽기, 사상과 이론의 탐구

[6] Saussure, (1974) 1974 : 100; 소쉬르, 1982:85

[7] Th. W. Adorno (1970), Ästherische

[8] Walter Benjamin (1991), Gesammelte Schriften, Bd, II,1, p 213

임 운 주

・1991년 2월 : 덕성여대 산업미술학과 (미술학사)
・2006년 6월 : 홍익대학교 애니메이션과(미술학석사)
・2012년 2월 : 홍익대학교 영상학과 (미술학박사)
・2012년 2월 ~ 현재 : 홍익대학교 애니메이션학과 겸임교수
・관심분야 : 영상, 애니메이션, 방송
・E-Mail : redprism@hanmail.net