

**장편애니메이션에서 프로타고니스트와 안타고니스트를
중심으로 하는 내러티브의 기호학적 분석
: <마당을 나온 암탉>을 중심으로**

- I. 서론
- II. 그레마스의 기호학
- III. <마당을 나온 암탉>의 기호학적 분석
- IV. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

이영현

초 록

애니메이션은 내러티브를 바탕으로 하는 기호의 집합체라 할 수 있다. 그레마스는 의미를 객관적으로 분석 가능한 것으로 구조주의적 틀을 형성하고 이를 통하여 의미를 분석하고자 하였다. 그레마스의 기호학은 애니메이션 속에 등장하는 캐릭터들 간에 갈등구조를 분석하는데 적합하며, 기호사각형 및 역할소 모델을 통해 숨겨진 갈등구조와 의미를 파악한다. 기호사각형은 의미구조를 파악하는데 적합하기에 이를 애니메이션에 응용하면 캐릭터 간의 구조 파악 및 캐릭터 간에 파생되는 의미를 도출해 볼 수 있다. 역할소 모델은 구조 속에서 욕망의 축을 기준으로 캐릭터 간에 권력관계를 파악할 수 있도록 도와준다.

본 논문은 그레마스의 기호학에 대하여 살펴보고 이를 기반으로 애니메이션 <마당을 나온 암탉>을 기호학적으로 분석한다. 또한 프로프의 민담 분석과 같이 <마당을 나온 암탉>의 내러티브를 분석한 후 그레마스의 기호사각형을 사용하여 프로타고니스트와 안타고니스트의 갈등을 분석한다. 프로타고니스트의 내적갈등과는 달리 안타고니스트의 내적갈등은 전체 갈등 구조에 큰 영향을 미치며 관객의 감정을 동요시킨다. 마지막으로 역할소 모델을 통해 애니메이션을 공식적 구조 틀 속에서 살펴본다.

주제어: 애니메이션, 기호학, 갈등, 프로타고니스트, 안타고니스트

I. 서론

애니메이션을 비롯한 다양한 영상매체의 시각적 상상력은 디지털 기술력을 바탕으로 그 범위를 점점 확장해가고 있다. 관객들은 가상 이미지와 현실 이미지를 혼동하기 시작하였으며, 때론 시각적 판타지 속에서 현실을 망각한다. 이러한 시각성의 확장 속에서도 관객은 내러티브를 따라간다. 관객은 내러티브 속에서 의미를 찾고 의미의 상호작용 속에서 캐릭터와 공감한다. 모든 것의 의미를 부여하는 인간의 본성에 따르면 기호학적 접근의 시도는 자연스럽다.

그레마스¹⁾는 의미의 문제를 주관적 문제로 보지 않고 객관적으로 분석 가능한 것이라고 판단하여 구조주의적 틀을 형성하고 이를 통해 의미를 분석하고자 하였다. 애니메이션은 내러티브를 기반으로 캐릭터 및 다양한 시각적 혹은 청각적 기호들의 총 집합 매체라 할 수 있다. 이러한 애니메이션의 분석은 해석자의 의도에 따라 주관적으로 혹은 지나치게 자의적으로 해석되기 쉽다. 예술의 분석 방법은 다양한 관점에서 가능하지만 그레마스의 기호학은 공시적 접근 및 통시적 분석을 가능하게 하여 내러티브 분석에 용이하며, 특히 기호학사각형은 애니메이션 속에 등장하는 캐릭터를 대립시켜 인식하지 못한 의미관계를 파악하는데 적합하다.

애니메이션에서 캐릭터는 중심을 차지하고 내러티브를 이끌어간다. 이중 프로타고니스트(Protagonist)와 안타고니스트(Antagonist)는 내러티브의 핵심 캐릭터이다. 프로타고니스트는 고대 그리스 연극의 주인공을 의미하는 말로 쓰였으나 현재는 극

* 평택대학교 학술연구과제 지원 논문

1) 알지라 그레마스(Algirdas J. Greimas, 1917-1992): 1917년 리투아니아에서 출생하여 프랑스 그르노블대학교 파리대학에서 수학하였다. 엘름슬레우의 영향을 받았으며 「구조의미론(Structural Semantics)」으로 구조주의의 중요한 인물로 인식되고 있다.

작품의 주인공을 의미하며, 안타고니스트는 프로타고니스트의 욕망을 방해하는 역할을 하는 캐릭터라고 할 수 있다. 안타고니스트는 적대자라는 한 명만을 의미하지 않으며 여럿 혹은 넓은 의미에서 프로타고니스트와 적대적 관계에 놓여 있지 않은 캐릭터까지 포함한다. 내러티브를 이끌어 가는데 있어 프로타고니스트의 역할이 비중이 상승하는 만큼 안타고니스트의 비중도 같이 늘어난다고 할 수 있다. 이는 안타고니스트가 있기에 프로타고니스트가 존재하며, 프로타고니스트가 있기에 안타고니스트가 존재한다고 할 수 있기 때문이다. 이렇게 우리의 의식구조의 기반에 이항대립적인 구조를 가지고 있기에 프로타고니스트의 상정은 안타고니스트의 자동적 상정을 의미한다. 과거 애니메이션에서 안타고니스트의 역할은 절대악으로 설정되어 단순히 주인공의 서브캐릭터와 같은 역할을 해왔지만, 현재의 애니메이션에서는 역할의 비중이 확대되고 있는 것을 찾아볼 수 있다.

본 연구에서 장편애니메이션, TV애니메이션, 단편애니메이션 등 다양한 애니메이션의 장르가 있지만 장편애니메이션을 선택하여 분석하는 이유는 한국의 애니메이션 역사는 상대적으로 미국과 일본에 비해 짧다고 볼 수 있으며, 과거 TV애니메이션은 주로 하청이라는 산업적 구조 속에 있었기에 한국애니메이션이라고 정의하기 어렵다. 특히 내러티브를 분석하는데 있어 과거 애니메이션은 약점을 가지고 있다. 이에 비해 장편애니메이션은 비교적 하청구조에서 벗어난 한국 창작 애니메이션이라는데 있어 내러티브 분석의 적합성을 가지고 있다. <마당을 나온 암탉>은 2011년도에 개봉하여 15일 만에 한국 애니메이션 역사상 최초로 관객 수 100만 명을 넘어서는 흥행기록을 거두었다. 이는 관객들에게 공감대를 형성했다는 의미이며, 기호학적 분석에 있어서도 충분한 가치가 있다고 판단된다.

II. 그레마스의 기호학

1. 기호사각형

그레마스의 기호사각형을 이해하기 위해서는 의미작용소에 대한 이해가 필요하다. ‘의미작용’의 핵심은 어떤 것의 의미는 다른 것과의 차이와 관계에 의해 발생한다는 것이다. 특히 그레마스가 말하는 ‘의미작용의 기본구조’의 바탕에는 소쉬르와 야콥슨의 ‘이원적 대립’에 대한 지각(Perception)이 자리 잡고 있다. 야콥슨에 의하면 ‘의미작용’의 두 가지 지배적 양상은 ‘대체(Substitution)’와 ‘연결(연상, Contiguity)’이다. 여기서 ‘대체’는 상이한 단어들 사이에 존재하는 의미유사성을 바탕으로 언어의 계열적 축에서 일어난다. ‘연결’은 문맥에 의해 부여되는 의미를 바탕으로 창조되는 담론의 결합적 축 위에서 일어난다. 이러한 ‘대체’와 ‘연결’역시 그 ‘심층’에는 대립에 대한 인간의 구조적 지각 작용이 자리 잡고 있다. 그런 의미에서 “언어는 치환과 조합 가능성의 매트릭스에 의해 지배되는 인간 두뇌의 속성이다.”²⁾ 이렇듯 우리의 의식작용은 이항대립적인 구조 속에서 대체와 연결을 통해 진행된다. ‘높은’의 개념은 ‘낮은’과의 대립에 의하여, ‘검은’의 개념은 ‘흰’과 대립한다.

‘의미작용’에 참여하는 최소의 단위는 ‘의미작용소(Seme)’이다. ‘의미작용소’는 표현 측면의 최소 단위인 ‘음작용소(Pheme)’와 서로 대응 관계에 있으며, 이 관계는 기의와 기표의 관계와 같다. ‘의미작용소’가 특정하게(Particular) 한 가지(Univocal) 의미로 표명된 것이 ‘의미소(Sememe)’이며, 이것은 의미 구분의 최소 단위이면서 음운론적 ‘변별적 자질(Distinctive Feature)’인 ‘음소(Phoneme)’와 서로 대응 관계에 있다.

그레마스는 이러한 의미관계를 구조화 하였는데, 의미소(Sememe)의 첫 글자를 사용하여 의미소를 'S'로 표현하였다. 이원적 대립 관계에 놓여있는 두 개의 의미소를 각각 'S'와 'non-S'로 상징하여 대립관계에 있게 하였다.

2) 전동열, 『기호학』, 연세대학교 출판부, 2012, P.121에서 재인용

S (삶 s) vs. non S (죽음 non s)
 S'(농업 s) vs. non S' (전쟁 non s)

위에서 S는 의미소가 되는데 이는 non S와 이원적 대립관계에 놓이게 된다. 즉 삶은 죽음과 보완적 대립관계가 된다. 삶이 없이는 죽음이 없고, 죽음 없이는 삶이 존재할 수 없다. 그레마스는 농업이라는 개념은 전쟁이라는 개념과 이원적 대립 관계에 놓일 수 있다고 판단하였다. 이와 같은 의미소들의 관계를 살펴보면 그 밑에 바탕이 되는 의미를 찾을 수 있는데 이를 ‘의미작용소’라고 한다. 삶, 죽음, 농업 그리고 전쟁의 공통되며 심층적인 의미는 ‘생명’이다. 삶과 죽음은 생명이라는 공통된 의미작용소를 바탕으로 의미소가 표출되는 것이다.

이를 도식으로 표현하면 <그림 1>과 같다.

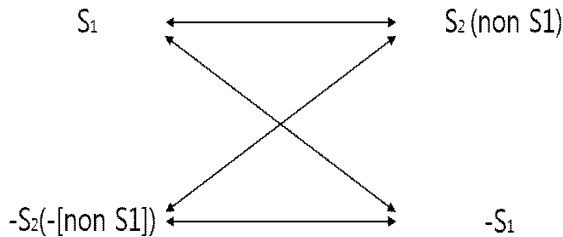


그림 1. 그레마스의 기호사각형

어떤 의미 단위 ‘S1’이 인지되면, 우리는 그와 대립되는 의미 체계 ‘S2’를 인지할 뿐 아니라, 자동적으로 그 의미의 부재(Absence) ‘-S1’를 인지한다. 여기에서 ‘S2’는 그에 대응하는 자신의 부재 ‘-S2’를 내포한다. 현대 논리학에서 ‘S1’과 ‘S2’와의 관계와 ‘-S2’와 ‘-S1’ 사이의 관계와 같은 첫 번째 대립을 ‘동치(Equipollent)’의 관계에 있는 ‘보완적 대립(Contrary)’으로 규정한다. 이것은 사물들 사이 대립이 “남성” vs. “여성”의 대립처럼 동등하고 대립적이라는 말이다. 또한 ‘S1’과 ‘-S1,

‘S2’와 ‘-S2’ 사이의 관계와 같은 두 번째의 대립은 ‘기존 속성의 제거(Privative)’ 관계에 있는 ‘부정적 대립(Contradictory)’으로 규정된다.³⁾

그레마스는 기호사각형을 통해 우리의 인식구조와 의미작용을 분석하고자 하였다. 이러한 구조 틀은 대립구조 속에서 우리가 인지하지 못했던 인식을 깨운다. 또한 이러한 구조 틀을 애니메이션에 분석 틀로 응용하면 캐릭터 간의 구조 파악 및 내러티브 분석에 많은 도움을 준다.

2. 공시적 접근

그레마스는 그의 ‘역할소 모델’을 만드는데 있어 블라디미르 프로프(Vladimir Propp)⁴⁾의 이론을 참고하였다. 프로프는 등장인물들의 외모나 연령, 성별, 직업, 속성 등은 달라질 수 있으나, 그 행위는 줄거리가 전개되는 과정에서 같은 기능을 수행한다고 주장하였다. 즉 누가 어떻게 행하느냐보다는 등장인물이 무엇을 행하는가 하는 문제가 가장 중요하다는 것이다. 그와 더불어 프로프는 제한된 수의 등장인물이 수행하는, 일정한 배치 순서를 지닌 제한된 수의 기능에 의해 민담이 일반화 될 수 있다고 하였다. 프로프는 민담에 등장하는 인물들을 중심으로 그 기능을 31가지로 분류하였는데, 31가지는 다음과 같다. 불참, 금지, 금지의 위반, 정찰, 전달, 모략, 연루, 악행과 결여, 중재, 반격 개시, 떠남, 증여자의 첫 기능, 주인공의 반응, 마법의 물건을 수령, 인도, 투쟁, 포시/흔적/낙인, 승리, 청산, 귀환, 추격, 구출, 인지되지 않은 상태에 도착, 근거 없는 요구, 어려운 과제, 해결, 인식, 폭로, 변신, 처벌, 결혼이다.⁵⁾ 또한 프로프는 민담 속에 등장하는 등장인물(적대자, 증여자, 마법사/조력자, 공주

3) 진동열, 앞의 책, P.128

4) 블라디미르 프로프(Vladimir Propp, 1895 ~ 1970): 러시아의 민속학자이자 이론가로 페테르부르크에서 태어났다. 페테르부르크 대학교 역사인문학부를 졸업하고 여러 대학에서 독일어를 강의하였다. 1928년 「민담 형태론, Morphology of the Folk Tale」을 출간하여 슬라브의 민담을 구조적으로 분석하여 러시아 형식주의의 이론가로 평가 받고 있다.

5) 코디 최, 『동시대 문화 지형도』, 컬처그라피, 2010, P.70

와 아버지, 송달자, 영웅 또는 희생자/주인공, 가짜주인공)을 7가지로 분류하였다.

그레마스는 이러한 프로프의 분석을 바탕으로 각각의 ‘역할소(Actant)’ 들을 구조적 관계로 묶는데, 그것들은 ‘주체(Subject)’와 ‘객체(Object)’의 쌍, ‘보내는 자(Sender)’와 ‘받는 자(Receiver)’의 쌍, ‘돕는 자(Helper)’와 ‘맞서는 자(Opponent)’의 쌍의 3범주이다. ‘주체’와 ‘객체’의 역할소는 프로프가 제시한 ‘주인공’과 ‘열망의 대상 인물’로 구체화된다. 그레마스는 주체와 객체 사이의 관계 안에 부여된 의미론적 내용을 욕망(Desire)이라고 한다. 보내는 자와 받는 자 사이에 부여된 의미론적 내용은 커뮤니케이션이며, 후에 그는 그것을 지식이라고 한다. 그리고 주체라는 역할소와 상황 사이에 부여된 의미론적 내용을 힘(Power)이라고 한다. 그는 이 관계들을 다음과 같은 도표로 나타낸다.

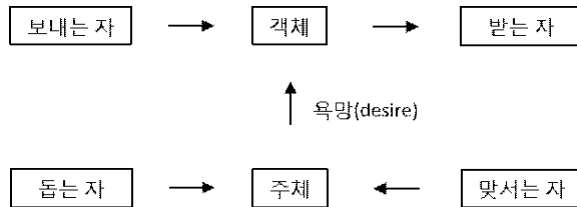


그림 2. 그레마스 역할소 모델

주체와 객체를 연결하는 축이 ‘욕망’의 축인 것은 ‘주체’가 ‘객체’를 추구하거나 열망하기 때문이다. ‘보내는 자’와 ‘받는 자’는 ‘객체’를 제공하는 자와 ‘받는 자’이다. ‘보내는 자’와 ‘받는 자’는 객체를 매개로 커뮤니케이션을 하며 그에 대한 지식을 전달해준다. ‘돕는 자’와 ‘맞서는 자’의 쌍은 주체가 객체에 도달하는 것을 돕거나 방해하는 역할을 한다.⁶⁾

6) 전동열, 앞의 책, P.140

3. 통시적 접근

그레마스는 「구조의미론」의 10장에서 동질적 기능들의 묶음인 ‘역할소’들의 구조화를 행한데 이어 11장에서 프로프의 31개 기능들을 다음과 같은 20개의 기능 쌍으로 묶어낸다.

1. 부재(Absence), 2. 금지(Interdiction) vs. 위반(Violation), 3. 탐문(Inquiry) vs. 정보(information), 4. 속임수(Fraud) vs. 연루됨(Complicity), 5. 악행(Villainy) vs. 상실(Lack), 6. 요청(Mandate) vs. 주인공의 결단(Hero's decision), 7. 출발(Departure), 8. 시험의 부여(Assignment of the test) vs. 시험에 맞섬(Confrontation of the test), 9. 돕는 자를 받아들임(마술의 능력, Receipt of the helper(magical agent)), 10. 공간적 이동(Spatial translocation), 11. 싸움(Struggle) vs. 승리(Victory), 12. 표시(Marking), 13. 상실의 해소(Liquidation of the Lack), 14. 귀환(Return), 15. 추격당함(Pursuit) vs. 구출됨(Rescue), 16. 노출되지 않은 도착(Unrecognized arrival), 17. 과제의 부여(Assignment of a task) vs. 성공(Success), 18. 인정하기(Recognition), 19. 악한 자가 드러남(Revelation of the traitor) vs. 주인공이 드러남(Revelation of the hero), 20. 처벌(Punishment) vs. 결혼(Wedding)

위의 20가지 분류는 프로프가 민담설화를 분석을 31가지의 기능 중 하나의 의미작용소를 기반으로 ‘s vs. non s’로 묶을 수 있는 11가지 사항을 금지와 위반, 탐문과 정보, 속임수와 연루됨, 악행과 상실, 요청과 주인공의 결단, 시험의 부여와 시험과 맞섬, 싸움과 승리, 추격당함과 구출됨, 과제의 부여와 성공, 악한 자가 드러남과 주인공이 드러남, 처벌과 결혼으로 정리한 것이다. 금지는 위반을 동반할 수밖에 없으며, 요청은 수락을 동반한다. 이러한 관계를 그레마스는 계약이라는 의미작용소를 기반으로 다음과 같이 표현하였다.

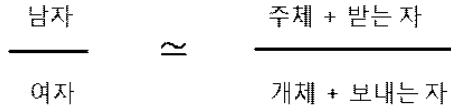


그림 3. 역할소에 따른 도식

프로프는 민담의 설화를 구조주의적으로 분석하면서 ‘금지’와 ‘위반’을 별개의 ‘기능’으로 다루었으나 그레마스는 ‘위반’이 ‘금지’를 전제로 한다는 점에서 둘 사이가 암시(Implication) 관계, 즉 ‘non s → s’가 존재하고, 이것은 하나의 동일한 ‘의미작용소’ 범주로서 ‘s vs. non s’의 대립으로 ‘전환(Transformation)’될 수 있다고 한다. 마찬가지로 이유로 ‘요청’과 ‘수락’, ‘금지’와 ‘위반’의 기능들은 계약이라는 요소의 틀 안에서 다음과 같이 형식화 된다.⁷⁾

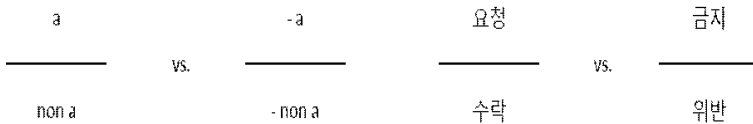


그림 4. 계약의 관계에 따른 도식

‘요청’과 ‘수락’은 ‘계약의 성립’으로 볼 수 있으며, ‘금지’와 ‘위반’은 ‘계약의 파기/위반’으로 볼 수 있다. 애니메이션 <인어공주>를 예로 들어 살펴보면 인어공주는 욕지로 올라가지 말라는 금지를 당하지만 이를 위반하고 욕지로 올라간다. 인어공주 아버지의 금지는 계약이라는 의미작용소를 바탕으로 위반을 암시/내포하고 있다고 할 수 있으며, 이를 계약관계에 놓여 있다고 한다.

7) 전동열, 앞의 책, P.145

Ⅲ. <마당을 나온 암탉>의 기호학적 분석

1. <마당을 나온 암탉>의 내러티브 구조

1) 탈출

양계장에서 사육되고 있는 암사귀(암탉/프로타고니스트)가 탈출 시도하여 성공한다.

2) 안타고니스트와 돕는 자 등장

암사귀의 탈출 과정에서 족제비(안타고니스트)의 의해 위협에 처하게 되고 나그네(청둥오리/돕는 자)의 등장으로 위기에서 벗어난다.

3) 이동

암사귀는 다른 캐릭터들과 함께 마당에서 들판으로 이동한다.

4) 과제의 부여

암사귀는 들판에서 달수(수달/부동산업자)를 만나게 된다. 나그네의 배우자는 알을 품고 있는 동안 족제비에 의해 죽임을 당하게 되고, 이에 암사귀는 대신 알을 품게 된다.

5) 돕는 자의 죽음

나그네는 자신의 알과 이를 부화시키려는 암사귀를 족제비로부터 보호하다 죽음을 당한다.

6) 잉여 과제의 부여

암사귀는 알을 부화시키고 태어난 초록(나그네의 새끼)을 엄마로서 키운다.

7) 이동과 일상

늘어서 이동한 암사귀와 초록은 다른 동물들과 함께 평화로운 삶을 살아가며 성장한다.

8) 변화

초록은 자신의 정체성에 대해 고민하게 되고 초록 및 마을 캐릭터와 암사귀가 서로 갈등을 겪게 된다.

9) 깨달음

암사귀는 달수(수달)를 통해 나그네가 옛날에 청둥오리 떼에서 파수꾼 이었고 족제비와의 싸움을 통해 날개를 다쳐 날지 못하게

되어 마당에서 지냈다는 것을 알게 되고 초록이가 날고 싶어 하는 이유를 깨닫게 된다.

10) 위기의 극복

초록은 우연히 마당에 가게 되고 양계장 및 마당의 주인에게 잡혀 날개를 잘리게 될 위기에 빠지게 되지만 잎사귀의 도움으로 무사히 위기를 극복하게 되고 초록과 잎사귀의 갈등도 회복된다. 그 다음 초록과 잎사귀는 집으로 돌아가던 중 족제비를 만나게 되고, 초록은 벼랑 끝에서 떨어지는 위기 속에서 하늘을 나는 방법을 터득하게 된다.

11) 성장

초록은 청둥오리 떼와 만나게 되고 경합을 통해 아버지의 뒤를 이어 파수꾼이 된다.

12) 위기의 극복과 공감

잎사귀는 족제비의 새끼들이 있는 우리를 발견하게 되고 족제비의 새끼와 초록이의 생명을 맞바꾸게 되는 상황 속에서 위기를 모면 한다. 이 상황 속에서 잎사귀는 족제비 또한 새끼를 위한 모정에 의해 그 동안 프로타고니스트청둥오리 가족을 사냥해 왔음을 공감하게 된다.

13) 해결

초록은 청둥오리 떼로 떠나게 되고 잎사귀는 새끼에게 젖을 먹이기 위해 처절히 사냥하는 족제비의 먹이로 자신을 스스로 희생한다.

2. 기호사각형을 통한 프로타고니스트와 안타고니스트의 갈등 분석

프로타고니스트와 안타고니스트의 갈등은 각각의 내적갈등이 외적갈등으로 외면화 되어 충돌되었을 때 발생된다. 내적갈등은 캐릭터가 겪게 되는 심리적 갈등으로 상반된 내적 욕망의 충돌로 발생된다. 외적갈등⁸⁾은 두 캐릭터 간에 외적으로 표출된 욕망이

8) 시나리오 관련 서적들에서는 외적갈등을 개인 vs. 개인, 개인 vs. 사회, 개인 vs. 운명, 개인 vs. 자연으로 분류하기도 하지만 본 논문에서는 개인 vs. 개

서로 충돌하였을 때 발생된다. 내적갈등이 전부 외적갈등으로 표출되지는 않는다. 프로타고니스트의 외적갈등과 안타고니스트의 외적갈등이 충돌하였을 때 사건이 발생되고 이야기가 진행된다. 두 캐릭터 간에 충돌은 이원적 대립관계이며 이야기의 원동력이 되는데, 갈등을 중심으로 그레마스의 기호사각형에 응용하여 보면 다음과 같이 표현될 수 있다.

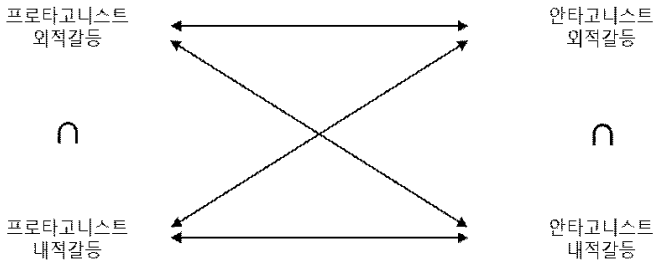


그림 5. 그레마스의 기호사각형을 응용한 갈등 구조

캐릭터의 외적갈등은 내적갈등을 거쳐 발현되며 <그림 5>와 같이 도표화 시켜볼 수 있다. 프로타고니스트의 외적갈등은 <그림 1>의 기호사각형과 비교하면 S1에 해당하는데, 이는 ‘갈등’이라는 의미작용소를 바탕으로 S2인 안타고니스트의 외적갈등과 보완적 대립을 이룬다. S1과 -S1의 대립은 부정적 대립으로서 프로타고니스트의 외적갈등은 안타고니스트의 내적갈등과 대립된다. 이는 자의적인 대립으로 흔히 생각하지 못한 논리적 관계를 형성한다. 프로나고니스트의 외적갈등은 내러티브 상에서 표면화 된 것으로서 표현되지 않은 안타고니스트의 내적갈등과 대립을 이룬다고 볼 수 있다. <마당을 나온 암탉>에서 표면화 되지 않았지만 프로타고니스트인 잎사귀(암탉)은 안타고니스트인 족제비의 내적갈등에 대한 고민을 했을 것이며 이는 애니메이션의 후반부에 표출된다.

S1과 -S2는 보완 및 내포관계로 -S2는 S1을 포함한다. 즉 -S2

인으로 한정한다.

인 프로타고니스트의 내적갈등은 외적갈등으로 발현될 수도 있고 아닐 수도 있다. 이에 내적갈등은 넓은 범위에서 외적갈등을 포함하며 전체적 의미를 내포한다. 일사귀의 내적갈등은 족제비와의 대립관계 속에서 외적갈등으로 표출이 되었을 때 족제비의 외적갈등과 충돌한다.

S1인 프로타고니스트와 S2인 안타고니스트의 외적갈등이 일치하였을 때 충돌이 일어나며 이항대립적 관계 속에서 내러티브가 이어진다. 대부분의 애니메이션은 이러한 내러티브의 스키마를 따른다. 선과 악의 구조가 명확한 애니메이션의 경우 외적갈등 위주로 내러티브가 이어진다. 1979년 정치적 이데올로기의 바탕 속에서 제작되었던 <똥이장군>의 경우 프로타고니스트는 이항 대립적 구조 속에서 절대적 권력을 부여받으며 이에 맞서는 안타고니스트는 절대 악으로 상징된다. 프로타고니스트에게 주어진 권력과 외적갈등의 빈도는 어느 정도 비례 관계에 있다고 할 수 있다. 이렇게 외적갈등은 애니메이션의 핵심적인 요소이다. 이러한 외적갈등과 더불어 내적갈등은 내러티브를 더욱 풍성하게 도와준다. 프로타고니스트의 내적갈등에 대한 표현은 관객들이 캐릭터에 대해 공감할 수 있는 기회를 부여하며, 프로타고니스트에게 감정이입을 하게 한다. 프로타고니스트에 대한 내적갈등의 표현은 관객을 타자에서 도움을 주는 조력자 수준까지 끌어올려 프로타고니스트의 권력에 타당성을 부여한다. 이러한 권력을 생성시키는 구조는 대부분의 애니메이션 및 영화에서 사용되어져 왔다. <그림 5>에서 보면 지금까지의 애니메이션에서는 S1(프로타고니스트의 외적갈등), -S2(프로타고니스트의 내적갈등) 및 S2(안타고니스트의 외적갈등)이 표현되어져 온 것이다. 그러나 <마당을 나온 암탉>의 경우 애니메이션의 끝 부분에 안타고니스트인 족제비의 내적갈등을 표현하고 있다. 이에 프로타고니스트와 관객은 안타고니스트와도 공감을 하게 되고 애니메이션을 객관적으로 바라볼 수 있도록 한다.

3. <마당을 나온 암탉>의 공시적 구조 틀을 통한 분석

프로타고니스트의 행동이 존재하는 이유는 1) 무언가 목적하기 때문이라는 사실, 2) 무언가 목적한다는 것은 무언가가 필요하기 때문이라는 사실, 3) 무언가가 필요하다면 그것은 어떻게든 해결해야 한다는 사실이 그것이다. 목적-필요-해결의 사항은 행동 중심의 내러티브에서는 일종의 원리(Principle)이다.⁹⁾ 이러한 원리로 프로타고니스트는 선택되며, 목적(욕구로 표현되는)을 지니며 목적의 타당성과 동시에 해결을 위한 주변 인물들을 가지게 된다. 이를 잘 반영하고 있는 것이 그레마스의 역할소 모델이다.

내러티브는 주체가 객체를 목적-필요-해결하려고 하였을 때 형성되기 시작한다. 주체가 객체를 향하는 측은 욕구의 축이 된다. 주체인 앞사귀는 생존을 위한 몸부림은 오리의 알을 부화시키고 희생하는 행동으로 전환된다. 또한 자식에 대한 희생에서 안타고니스트를 위한 희생으로 바뀐다. 여기서 맞서는 자인 안타고니스트 또한 받는 자로 변환 되어 객체의 수혜를 입는다.

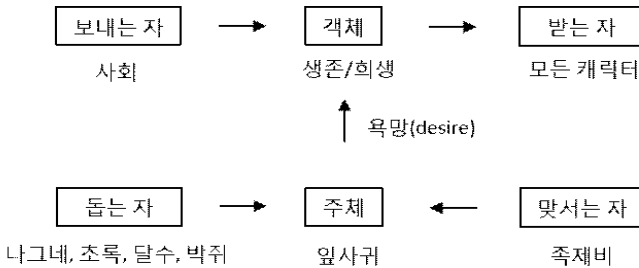


그림 6. 역할소 모델에 따른 도식

보내는 자에서 객체로 향하는 측은 욕구에 대한 원인을 설명해주는 축으로 이유의 축이라 할 수 있다. 현대적 텍스트 안에서 이 축은 추상적인 이념과 관련된다. 옛 이야기에 보면 왕이나 아버지가 보내는 자의 역할로서 주체에게 목적을 부여할 수 있겠지만 <마당을 나온 암탉>의 경우는 주체의 독립성이 명확해져서 애니메이션 캐릭터에서 보내는 자를 설정하기 어렵다. 애니메이션

9) 신항식, 『시각영상 기호학』, 나람출판, 2005, P.86

세계에서 주체는 객체를 욕망하는데 있어 사회의 의무감을 바탕으로 객체를 받는 자에게 보낸다. 이에 받는 자는 애니메이션에 등장하는 모든 캐릭터가 될 수 있다.

돕는 자와 맞서는 자는 주체의 욕망을 실현시키기 위해 등장하는 캐릭터로서 이들로 인해 내러티브는 확장된다. 돕는 자들은 돕는 역할로서 맞서는 자는 안타고니스트의 역할로서 주체를 돕는다고 할 수 있다. 안타고니스트는 프로타고니스트와 이항대립적 관계에 놓여있기 때문이다.

4. <마당을 나온 암탉>의 통시적 구조 틀을 통한 분석

그레마스가 프로프의 31개의 기능을 20개의 기능 쌍으로 묶는데 있어 ‘싸움(Struggle) vs. 승리(Victory)’, ‘과제의 부여(Assignment of a task) vs. 성공(Success)’ 등은 계약이라는 의미작용소를 내러티브에 드러낸다. 이와 같은 계약은 프로타고니스트의 관점에서 긍정적인 커뮤니케이션에 속하며 프로타고니스트에게 정당성을 부여한다. 이와 반대로 부정적 커뮤니케이션은 ‘속임수(Fraud) vs. 연루됨(Complicity)’, ‘악행(Villainy) vs. 상실(Lack)’ 등이 있는데 이는 안타고니스트의 행동에 해당된다.

프로타고니스트의 싸움은 승리를 내포하고 있으며, 과제의 부여는 성공을 암시하고 있다. <마당을 나온 암탉>에서 앞사귀는 족제비와 계약의 관계에 놓이게 되어 싸움을 통해 승리하며, 자신에게 주어진 과제에 성공한다. 족제비는 부정적 커뮤니케이션을 바탕으로 속임수를 사용하여 프로타고니스트 주변 캐릭터를 연루시키고 악행을 저지른다. 하지만 이러한 악행은 상실로 이어진다. 이러한 통시적 구조 속에 내러티브의 스키마는 인류의 탄생 이래 이어져 내려오는 대부분의 이야기에 적용된다.

IV. 결론

그레마스의 이론은 상당히 난해하며 복잡하기로 정평이 났다.

그는 인간의 의식의 흐름을 도식화하려 하였는데, 기능과 역할이 텍스트에서 조작되거나 변형되는 것을 반영하지 못하는 약점을 가지고 있다. 하지만 그의 ‘기호학 사각형’ 및 ‘역할소 모델’은 우리가 미처 생각하지 못하는 전체(whole)에 한 걸음 더 접근할 수 있도록 도와준다.

<마당을 나온 암탉>을 기호학적으로 분석해 보면 한국 장편애니메이션의 갈등 구조가 상당히 변화되고 있는 것을 발견할 수 있다. 과거의 애니메이션은 프로타고니스트와 안타고니스트의 외적갈등으로 대부분의 내러티브를 해결하였다. 이에 애니메이션은 단조로우며 액션이 강조된 이야기로 전개 될 수밖에 없는 한계점을 내포하고 있었다. 그러나 시간이 흐르며 프로타고니스트의 내적갈등이 표현되기 시작하였다. 이는 관객으로 하여금 캐릭터에게 감정이입을 유도할 수 있으며, 관객의 몰입을 증진시킨다. <마당을 나온 암탉>에서 주목할 만한 것은 안타고니스트의 내적갈등을 표현했다는 것이다. 그레마스 기호사각형의 -S1에 해당하는 안타고니스트의 내적갈등은 프로타고니스트의 내적갈등과 이항대립적 관계이기에 우리의 의식 속에 잠재되어 있었지만 이를 끄집어내어 표현함으로써 관객이 안타고니스트에게도 감정이입을 할 수 있는 기회를 제공한 것이다. 이는 애니메이션이 단순히 선과 악의 대결이 아닌 프로타고니스트와 안타고니스트의 갈등을 통해 암탉의 희생을 애니메이션에서 발견 할 수 있게 한다.

참고문헌

- 전동열, 『기호학』, 연세대학교 출판부, 2012.
 신항식, 『시각영상 기호학』, 나남출판, 2005.
 신항식, 『기호 영상 커뮤니케이션』, 한국외국어대학교 통번역연구소, 2011.
 백선기, 『영화 그 기호학적 해석의 즐거움』, 커뮤니케이션북스, 2007.
 백선기, 『영화 그 기호학적 해석의 즐거움2』, 커뮤니케이션북스, 2010.

- 코디 최, 『동시대 문화 지형도』, 컬처그래피, 2010.
- 김경용, 『기호학이란 무엇인가. 기호의 우리, 우리의 기호』, 민음사, 1994.
- 움베르토 에코, 서우석 역, 『기호학 이론』, 문학과 지성, 1985.
- 박인철, 『과리학과와의 기호학』, 민음사, 2003.
- 김성도, 『구조에서 감성으로 - 그레마스 기호학 및 일반 의미론의 연구』, 고려대학교 출판부, 2002.
- 그레마스, 김성도 역, 『의미에 관하여, 기호학적 시론』, 인간사랑, 1997
- 유리 로트만, 박현섭 역, 『영화 기호학』, 민음사, 1997.

ABSTRACT

Semiotic analysis focusing on protagonist and antagonist in the feature animation

Lee, Young Hun

Animation is the aggregate of signs based on narrative. Algirdas Julien Greimas made structuralist frame and analyzed the meaning with it. Greimas's semiotics among the animated characters appearing in the conflict structure is suitable for the analysis and figure out the structure and meaning of the conflict which is hidden. Because Greimas Semiotic Square is suitable for apprehending meaning structure, it help for us to identify between characters and meaning that from character. Actantial Model help to apprehend power relations in structure between characters by axis of desire.

This study search Greimas's semiotics and based on this analyse animation, <Leafie, A Hen into the Wild>. Also this study analyse conflicts between protagonist and antagonist with Greimas Semiotic Square after analysing narrative of <Leafie, A Hen into the Wild> like Vladimir Propp's folktale analysis. Unlike the protagonist's internal conflict, the antagonist's internal conflict moves the audience's emotions. Finally, this study analyse animation in the synchronic structure with the Actantial Model.

Key Word : Animation, Semiotics, Conflict, Protagonist, Antagonist

이영현
평택대학교 영상디자인학과 교수
(450-701) 경기도 평택시 서동대로 3825
Tel : 031-659-8377
xowowox@ptu.ac.kr

논문투고일 : 2013.11.01
심사종료일 : 2013.11.24
게재확정일 : 2013.11.30