

원형신화를 모티브로 한 애니메이션 스토리텔링 기법 연구  
-이성강 감독의 “오늘이”를 중심으로-

- I. 서론
- II. 이론적 배경
  - 1. 원형과 신화
  - 2. 스토리텔링
    - 1) 애니메이션 스토리텔링
    - 2) 애니메이션 스토리텔링 요소
- III. 애니메이션 “오늘이” 스토리텔링 기법 분석
  - 1. 캐릭터
  - 2. 배경
  - 3. 스토리전개에 따른 사건구성
- IV. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

류경아

초 록

우리가 아는 옛 이야기, 옛날~옛적에로 시작되거나 아주 먼 옛날에 라는 서두로 시작하는 이야기는 어린 시절 부모님이나 할아버지 할머니로부터 들어온 익숙한 화법이다. 과거의 이야기는 인류와 함께 시작해서 설화, 전설, 신화라는 이름으로 끊임없이 재창조 되고 있기에 신화 속 원형에 대해 이해하고 무형의 이야기 속 이미지를 시각화하기 위한 애니메이션 스토리텔링 기법에 대한 연구로 재창조하는 과정을 통해 누구나 공감하고 즐길 수 있는 스토리의 재창조와 애니메이션 제작을 도모 할 수 있는 가능성을 살펴보았다. 이에 본 논문은 제주 서사무가였던 원형 신화가 애니메이션 ‘오늘이’로 만들어 지면서 본래의 이야기에서 작가의 의도와 주제 의식에 맞게 원형에서 어떻게 가감되고 변형되어지는지를 애니메이션 스토리텔링 기법을 통해 비교 분석 하여 원형과 신화적 모티브의 활용이 애니메이션 창작에 도움이 되기를 기대하고, 더 나아가 국경과 나이를 초월하는 소재와 주제를 원형 속에서 찾아 관객과의 소통이 원활한 애니메이션이 계속 제작되어지길 바란다.

주제어 : 원형, 신화, 집단무의식, 스토리텔링, 오늘이,

## I. 서론

우리나라는 긴 애니메이션의 역사에 비해 여전히 애니메이션을 보는 인구가 연령별로 큰 기복이 존재한다. 이는 우리가 흔히 접할 수 있는 매체에서 보여 지는 애니메이션 장르와 편수로 예를 들면 공영TV에서 방영되고 있는 애니메이션의 장르와 내용들은 성인 이하 특히, 어린이 유아에 집중되어져 있고 극장에서 개봉되는 해외 수입 애니메이션들도 같은 애니메이션이라도 자막보다 더빙이 더 많은 상영회수를 차지할 때가 훨씬 많다. 가끔 예외의 경우가 존재하는데 최근 개봉한 ‘주토피아’ (2016)는 ‘편견’이라는 보편적인 주제를 다루면서 아이들뿐만 아니라 어른들의 입소문으로 성인관객들이 더 많이 동원된 애니메이션이다. 세대를 뛰어넘어 보편적 주제나 인류의 보편적 심상들을 다룰 수 있는 소재나 주제들은 신화에서 찾아보기 쉬우며 신화에서 그려지는 믿기 힘든 영웅의 이야기들의 환상적인 모습들은 애니메이션을 환상과 상상을 시각적으로 표현 하여 보여줄 수 있는 장점을 가진 장르의 하나로 볼 때 유사점을 찾아 볼 수 있기에 신화는 오랫동안 애니메이션의 좋은 창작 소재였다.

신화(神話, Myth)는 그 기원은 불분명하나 전 세계 인류와 함께 하며 각 나라마다, 지역 특색에 맞게 구전, 전승, 변용되어 오면서 신화의 초자연적인 현상이나 이야기들은 다양한 특색을 지닌 문화의 기원과 독창성, 보편성 등을 설명하는 중요한 키워드가 되었으며, 입에서 입으로 전해지던 신화의 이야기는 시대와 함께 발전하며 다양한 장르와 결합되어 연극, 미술, 소설, 영화, 드라마, 만화, 애니메이션 등의 다양한 콘텐츠의 소재가 되어 끊임없이 재생산 되어왔다.

신화 속에는 모든 예술분야의 가장 근본이 되는 원형(原型, Archetype)이 존재하고 있고, 인간의 정신의 근저에 있는 집단무의식을 구성하고 있는 핵심적 내용인 원형을 가장 잘 찾아볼 수 있는 것은 신화이기도 하다. 원형 신화를 모티브를 한 소재의 콘텐츠는 고대로부터 존재해 온 보편적 심상이나 무의식을 의미

하는 원형을 내포하기 때문에 보다 쉽게 공감할 수 있는 국경 없는 스토리를 이끌어 낼 수 있는 장점이 있다.

본 연구의 목적은 콘텐츠 창작에 필요한 소재 발굴은 앞으로 도 무한하게 계속될 것이기에 그에 대한 대안으로 국경을 초월하는 신화의 원형과 그 속에 내제된 보편적 심상을 계속 연구하여 장르와 매체의 특성에 맞게 접목시키고, 특히 애니메이션의 장르적 특성에 맞는 소재 발굴로 애니메이션 제작 수요의 활성화와 더 나아가 국내 애니메이션을 즐기는 수요층 인구 저변확대가 이루어지기 위함이고, 접근방식으로 써 택한 애니메이션 스토리텔링 기법 연구는 이 연구를 통해 국내 뿐 아니라 세계의 신화 속 원형의 무형이미지들과 텍스트를 시각화하는 애니메이션 스토리텔링 기법이 얼마나 효과적인 접근인지를 구체적인 제작 사례를 점검하고 구체화 과정을 살펴보면서 창작자의 한 사람으로서 국경과 나이를 초월하는 소재와 주제를 원형 속에서 발굴하여 관객과의 소통이 가능한 애니메이션의 제작방안을 꾸준히 모색하는 한편, 기존의 애니메이션 창작자뿐만 아니라 학생을 포함하여 새롭게 애니메이션 창작하고자 하는 제작자들로 하여금 연구 자료로 활용하여 보다 많은 양질의 우리 애니메이션 콘텐츠를 얻고자 함이다.

우리나라에서도 신화를 소재로 애니메이션이 만들어지고 있지만 그 성공사례는 아직 미미하다. 원형 또는 전통신화를 소재로 만들어진 애니메이션은 많지만 ‘오늘이’를 택한 이유는 제주, 한국을 넘어선 세계적인 보편적인 원형이 가장 잘 녹아들어 있는 작품이고, 지역적 국가적 특색을 넘어서 고전이 감독의 각색을 거치면서 원형의 보편성 외에도 상징에 대한 적극적인 응용과 현대적 스토리텔링 기법으로 탈바꿈 되는 과정에서 생겨나는 새로운 해석이 주는 재미 외 에도 감독의 작가의식도 잘 반영되었고 완성도 높은 시각적인 이미지 또한 뛰어나서 국내외 유수의 페스티벌에서 좋은 성과를 거두면서 한국 전통 신화를 널리 알리는데 크게 이바지 했으며 무엇보다도 애니메이션으로 검증을 통해 상업적성공과를 크게 이룬 작품 중 하나이기 때문이다.

연구 방법으로는 오늘이 에서 보여 지는 융의 원형 ‘보편적 심상’ 에 이론에 따른 전 인류 공통의 심상을 오늘이의 주제에서 찾아보고, 이에 보편적 심상이라고 하는 원형이론을 차용한 융의 이론과 이 원형이론에 의한 신화의 신화소에 대한 연구를 토대로 애니메이션 ‘오늘이’ 의 원형과 신화속 신화소와 상징을 찾아 찾아보고, 신화가 애니메이션의 최적의 장르일 수 있는 이유와( 환상성, 상상력의 발현) 무형의 원형이 되는 이야기가 영상화되기까지의 스토리텔링을 연구해 보고자 한다. 영상화되기 위한 요소를 애니메이션 스토리텔링 기법을 통해 설명하고 그 결과를 통해 답습과 유추하여 재미있는 많은 이야기가 영상으로 많이 보여 지길 원한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 원형과 신화

원형(Archetype)은 그리스어로 ‘최초의 유형’ (archetypes) 이라는 뜻에서 유래했다. 일반적으로 문학비평에서 보편적인 개념이나 상황이 자주 되풀이하여 나타나는 근본적인 상징, 성격, 인물유형, 이미지를 지칭하는 용어<sup>32)</sup>로, 심리학자 칼 융(C.G jung)은 논리 이전의 사고에 기원을 둔 원초적인 심상(心像)의 유형과 상황은 인간에게 놀랄 만큼 비슷한 감정을 불러일으키며 인간 정신 속에 구조화되어 ‘집단 무의식(collective unconscious)’ 을 형성한다고 원형을 설명한다. 인간에게 주어진 여러 가지의 근원적 유형인 원형은 지리, 문화, 인종의 차이와 상관없이 존재하는 인간의 원초적 행동의 틀을 말한다. 인간이라면 누구나 시간과 공간을 넘어서 보편적이고 반복적으로 항상 재생할 수 있는 가능성이 있다. 그 가능성을 지닌 틀이 원형인 것이다.<sup>33)</sup>

융은 집단무의식의 원형 세계를 연구하면서 신화가 엄청난 가

32) 네이버, 원형[元型, Archetype] 문학비평용어사전.

33) 이부영, 『분석심리학 : C.G. 융의 인간심성론』, pp31-32, 재인용

치가 있다는 것을 알았다. 그래서 ‘수많은 원형적 상황들이 있으며 그 전체는 신화의 세계를 만든다’고 했고 신화를 ‘원형의 교과서’라고 불렀다.<sup>34)</sup> 그는 원형을 근원적 심상(urtümliche Bilder), 신화소(Mythologeme) 혹은 신화적 모티브(mythologische Motive)라고 칭했다. 집단무의식의 내 용이기에 원형은 서로 전파하지 않고서도 언제 어디서든 선천적으로 주어 진 표상능력에 의해 생산될 수 있다. 이런 이유로 시공을 초월한 각각의 신화들 속에 동일한 신화소가 발견되는 것이다. 원형은 결코 잠재기억의 산물이 아니라 자생적으로 소생하는 신화의 주제이다.<sup>35)</sup>

원형의 종류는 인간이 처하는 다양한 상황의 수만큼 많다. 신화에 등장하는 영웅, 구출자, 괴물 등은 모두 원형 상에 해당된다. 용은 그림자 원형, 아니마 아니무스 원형, 전체 마음의 중심인 자기(Self) 원형 등과 모성, 부성, 어린이, 노인 등 수 많은 원형에 대해 언급한 바 있다. 원형은 인간으로 하여금 부모, 어린이, 연인 등의 역할에 본능적이고 자발적으로 반응하도록 준비시키고 이를 촉진한다.<sup>36)</sup>

신화는 원형 이미지가 ‘이야기’로 구체화된 것이다. 세계의 신화를 비교해보면 서로 멀리 떨어져 있거나 교류가 불가능한 지역의 문명에서 유사한 신화와 상징, 은유, 모티프, 심상(image) 등이 공통적으로 나타난다.<sup>37)</sup> 세계 각지의 신화를 비교 연구한 캠벨(Campbell)은 신화들이 가지는 보편적 이념 즉 신화적 주제를 찾아내어 원질신화(原質神話, Monomyth) 이론으로 제시했다. 원질신화는 신화 서사에 공통적으로 나타나는 영웅의 일생과 여정에 관한 기본 양식이다. 영웅은 분리(Seperation), 입문(Initiation), 귀환(Return)을 거쳐 두 세계의 주인이 되고 삶을 자유롭게 살 수 있게 된다.<sup>38)</sup> 캠벨의 관점에서 영웅은 신화의 아

34)Walker, Steven F, 장미경 외 역, 『용의 분석 심리학과 신화』, p20, 재인용

35)이유경, 『원형과 신화』, 이끝리오, 2004, pp114-115, 재인용

36)Walker, Steven F, 위의 책, p11. 재인용

37)김공숙, 『멜로드라마 캐릭터의 신화 원형 연구』, 고려대학교 박사논문, p

주 오래된 대표적 원형이며 융 심리학적 견지로는 자기(Self)의 원형이다. 영웅이란 스스로의 힘으로 자기 극복의 기술을 완성한 인간이다. 개인적·역사적 제약과 싸워서 그것을 보편타당하며 정상의 인간적인 형태로 환원시킬 수 있는 인간이며 자기 삶을 자기보다 큰 것에 바친 사람이다. 도덕적 목표를 지니고 자신이 속한 민족을 구하거나 특정 개인을 구하기 위해 자신을 희생하는 면모를 지니는 영웅은 삶을 진리 인식의 질서에 바친 사람 즉 희생하는 사람이다.<sup>39)</sup> 영웅의 여정 단계는 융 심리학이 말하는 내면의 성장과 성숙의 과정이다.

보글러는 현대의 스토리텔러가 원형의 힘의 대해 알면 요술 가방 안에 가장 강력한 수단 중 하나를 담은 것이라고 했다. 원형은 캐릭터의 존재 의의나 기능을 이해하는데 필수 불가결한 도구이기에 원형의 개념을 파악하면 캐릭터가 제 역할과 임무를 수행하는지 확인할 수 있다. 원형을 알면 본능적으로 원형이 내포한 에너지를 반영하는 역할을 가진 캐릭터와 그들 간의 관계를 설정하고 모든 사람들이 납득 가능한 드라마틱한 사건을 창조해 낼 수 있다는 것이다.<sup>40)</sup>

## 2. 스토리텔링

스토리텔링(storytelling)은 사전적 의미를 살펴보면, ‘이야기를 들려주는 활동, 이야기가 담화로 변화는 과정 즉, 이야기 전하기’ 이다<sup>41)</sup>. 최근 들어 문화콘텐츠와 관련된 분야에서 서사(narrative)를 언급할 때 동일한 개념으로 ‘스토리텔링을 사용하고 있다.’<sup>42)</sup>

구체적이고 새로운 설정의 스토리텔링은 디지털 매체의 등장

38)Campbell, Joseph, 이윤기 역, 『천의 얼굴들 가진 영웅』, 민음사, 1999, p45.

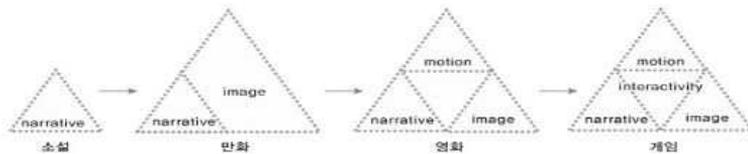
39)Campbell, Joseph, 이윤기 역, 『신화의 힘』,이끌리오, 2007, p33, pp238-241.

40)Vogler, Christoper, 위의 책, pp72-73.

41)조각현(2011) 『스토리텔링기법을 활용한 광고에 관한 연구』. 커뮤니케이션디자인학연구, p39,pp43-53.

42)김광욱(2008), 『스토리텔링의 개념』, 거레어문학회, p41, pp251-252

과 함께 새로 출현한 것이 아닌, 원래 있었던 개념이 각광을 받게 된 것이다. 스토리텔링은 인류의 역사와 함께한 고전적 이야기 전달 방식으로 볼 수 있다. 수메르인의 서사시에서부터 디지털시대에 이르기까지 오랜 세월을 걸쳐 다양한 변화를 겪어왔다.<sup>43)</sup> 현재에 문화콘텐츠산업의 미래를 좌우할 근간으로서 그 중요성이 더욱 부각되고 있다. 스토리텔링은 현재에 다양하게 정의 내려진다. 통합적인 의미로 접근한 학자는 이인화<sup>44)</sup>, 류현주<sup>45)</sup>, 박기수<sup>46)</sup>로 볼 수 있으며, 용어의 분해를 통해 설명하는 송정란<sup>47)</sup>, 최혜실<sup>48)</sup>이 있다. 이인화는 ‘사건에 대한 진술이 지배적인 담화형식으로 스토리, 담화, 이야기가 담화로 변하는 과정의 세 가지 의미를 모두 포괄하는 개념’으로 정의했으며, 류현주는 ‘어떤 내용의 이야기를 듣는가보다는 어떻게 그 이야기를 만들어가고 즐기느냐에 관한 이야기 전달 과정’이라고 정의했다. 박기수는 기존에 강조되어 온 ‘스토리’뿐만 아니라 ‘텔링’이라는 기술방식 자체가 콘텐츠의 구조 안에서 재맥락화 되고, 이러한 재맥락화 과정을 통해 향유가 활성화된다고 말했다. 송정란은 이야기(story)와 나누기(telling)의 합성어로 파악하며, 모든 장르를 ‘이야기 나누기’로 정의한다. 최혜실은 ‘story’, ‘tell’, ‘ing’으로 나누며 이야기성, 현장성, 상



43) 전현주, 『Storytelling의 표현기법을 적용한 “대학로 문화공간” 활성화 방안 디자인에 관한 연구』, 2007, 홍익대학교 건축도시대학원 석사논문, p10, 재인용.

44) 고옥 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003, p13, 재인용.

45) 류현주, 『디지털 스토리텔링시대의 네러티브』, 현대문학이론학회, 『현대문학이론연구』, 제24권, (2005), pp128-130, 재인용.

46) 박기수, 『문화콘텐츠 스토리텔링의 생산적 논의를 위한 네 가지 접근법』, 한국언어문화학회, 『한국언어문화』 제32권 (2007), pp8-9, 재인용.

47) 송정란, 『스토리텔링의 이해와 실제』, 문학아카데미, 2006, p23.

48) 최혜실, 『문화산업과 스토리텔링』, 다홀미디어, 2007, pp10-12.

호 작용성을 그 특징으로 제시한다. 스토리텔링이 ‘이야기를 전달하는 방식 혹은 그 과정’ 49)에 초점을 두고 있다는 데에는 일치된 견해를 보인다

스토리텔링의 정의는 ‘이야기를 들려주는 것’ 혹은 ‘구전을 말하는 것’에서 시작하여 사건과 사물에 대한 물리적 속성이나 사실과 같은 보도(report)가 아닌 사물이나 인물이 가져다주는 개인적 의미로서의 이야기를 지어서 말하는 것을 의미한다. 50)

상상력이 풍부해지고 이야기에 몰입하게 하여 현실세계와 상상을 연계 시키는 유용한 도구로 사용할 수 있고 일상생활의 감각을 익히게 하고 사회적 경험을 공유할 수 있어 어린이들이 자신의 생각과 사회적 용기, 그리고 감정개발을 할 수 있도록 도와주고 자연스럽게 언어에 대한 습득을 도와준다고 한다. 51)

스토리텔링에서의 ‘Tell’은 단순히 말한다는 의미 외에 시각은 물론 청각이나 후각과 같은 다른 감각들까지 포함한다. 특히 구연자와 청취자가 같은 맥락 속에 포함됨으로써 구연되는 현재 상황이 강조 된다.’ 현재성의 회복 ‘즉 새롭게 확장된’ 구술문화 ‘의 차원이 되는 것 이다. 여기에서 ‘ing’ 는 상황의 공유, 그에 따른 상호작용성의 의미를 내포한다. 52)

이야기를 자신의 사고를 다른 이들과 공유하고자 하는 인간의 기본욕구가 다양한 형식으로 “발화” 한 것이 스토리텔링이다. 만화와 애니메이션의 공통점은 바로 스토리텔링과 밀접한 관련이 있다. 53)

---

49) 윤호진·이동훈, 『미디어 융합에 따른 콘텐츠산업 분석 및 공공 문화콘텐츠 활성화 방안』, 크라운홍보 주식회사, 2008, p.62.

50) 송정란, 『스토리텔링의 이해와 실제』 문학아카데미, 2006, p.23

51) 백봄풀, 『아동용 에듀테인먼트 애니메이션의 효율적 스토리텔링 전략 수립에 관한 연구』, 2010, p.15, 재인용

52) 전현주, 『Storytelling의 표현기법을 적용한 ‘대학로 문화공간’ 활성화 방안 디자인에 관한 연구』, 2007, p.6 재구성 (최혜실, 문화산업과 스토리텔링, 다할미디어, p.11), 재인용

53) 조주연, 『애니메이션 캐릭터 스토리텔링의 구성요소에 관한 분석』, ‘뽀로로’ TV시리즈 애니메이션을 중심으로, 한성대학교 대학원 석사논문, 2013년, p17

## 1) 애니메이션 스토리텔링

애니메이션 스토리텔링은 애니메이션에 매체적인 특성을 고려하면서도 이야기를 전달하는 방식 혹은 그 과정을 살피는데 있다. 이는 다른 말로 하면 스토리와 비주얼 스토리텔링을 더한 것을 말한다. 비주얼 스토리텔링은 수용자의 기대를 충족시키는 허구적이지만 믿을 만한 현실을 창조하기 위해 이미지를 활용하는 기법이다.<sup>54)</sup>

애니메이션은 특성상 이질적인 문화 요소를 자유롭게 배재할 수 있기 때문에 세계 어느 나라에서도 문화적인 이질감 없이 동일한 느낌을 전달할 수 있는<sup>55)</sup>는 장점을 가지고 있다.

애니메이션은 조형성, 음악성, 서술성이 상보적으로 융합된 장르이다. 애니메이션은 움직이는 그림을 통해 표현되는데, 그림은 배경이나 인물의 표정과 몸짓, 행위, 의상, 조명, 음악, 음향, ‘감독이 구사할 수 있는 표현적 도구로서의 미장센’ 등의 애니메이션 미학적 요소들을 담고 있어 이 전체적인 체계를 통해서만 그 의미를 읽어낼 수 있다.<sup>56)</sup> 영상 매체 중에서도 특히 애니메이션은 순수한 판타지 세계에 아주 적합한 매체로서, 상상을 초월하는 괴물이나 거대한 파괴력 등을 제한 없이 보여줄 수 있는 특성을 지니고 있다. 따라서 사실성의 원칙에 구애 되지 않는 신화의 세계를 보여주는 데에는 아주 적합한 매체라 할 수 있다.<sup>57)</sup> 애니메이션 영상은 실사보다 실제로 존재하지 않는 상상이나 환상의 세계를 나타내기가 용이하고, 이러한 세계에서 이루어지는 신비함이나 서정성을 보다 깊이 있게 감각적으로 제시할 수 있다. 이를테면 애니메이션 영상은 현실세계의 운동을 주체적으로 해석하면서 시각화 하고, 더 나아가 현실세계에 존재하지 않는 운동까지도 시각적으로 자유롭게 제시할 수 있는 예술형식으로,

54)브라이언 아놀드·브렌던 에디, 『비주얼 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2009, p.3.

55)문미애, 『문화콘텐츠 産業의 國際競爭力 提高方案에 關한 研究』, 2002, p.16

56)이종애, 『문화원형을 활용한 애니메이션 스토리텔링 연구』 경희대학교 석사논문, 2010, p.20

57)정재서·전수용·송기정, 『신화적 상상력과 문화』, 이화여자대학교출판부, 2008.

의식적 무의식적으로 잠재하고 있는 개인의 심오한 욕망을 더욱 구체적이고도 형상적으로 표현해 낼 수 있다는 것이다. 58)

애니메이션은 등장인물, 세트, 대도구, 소도구, 풍경, 등 모든 것이 그림에 의해 표현된다. 그림은 머릿속에서 생각한 것만이 표현되기 때문에 얼마든지 새롭고 다채로운 창작이 가능하며, 바로 여기에 그림을 사용하는 자유로움이 있다. 그림의 특성을 활용하여 회화미의 변형에서, 신비, 환상, 서정, 시정의 세계 등에 이르기까지 다양한 방식으로 전개시킬 수 있는 것이다. 59)

애니메이션의 소재는 ‘움직이는 그림’을 기본으로 하여 각각적인 시야로 구해야 할 것이며, 성공적인 애니메이션의 시나리오의 창작, 그것은 순수하게 개성화된 캐릭터, 무대가 되는 세계의 조형적 창조, 이미지가 있는 이야기 구성과 표현 등 그림으로서의 가능성을 발견하고 창조하는 것에 있다. 60)

애니메이션 서사는 소설이나 영화와 비교해 볼 때, 모두 ‘서사 구조’를 가지고 있는 ‘이야기’를 기반으로 한다는 유사점을 가지고 있다. 애니메이션은 주인공의 성격이나 심리, ‘이야기’의 전개와 마무리가 설명이 아니라 시각화된 영상 혹은 이미지로 표현되어야 한다는 점에서 소설과 차이가 있고, 배우의 연기가 아닌 캐릭터의 형태와 색채, 움직임의 과정과 비약을 통해 표현된다는 점에서 영화와 다르다. 하지만 영화와 애니메이션은 드라마 형식으로서 내러티브를 가지고 있다는 점에서 동일한 텍스트로 분류할 수 있다. 애니메이션이 하나의 내러티브 텍스트로서 분석될 때, 텍스트 분석의 단위가 되는 것이 플롯과 캐릭터, 배경 등이 작품 구성 요소들이다. 61)

---

58) 김교봉, 『한국애니메이션 시나리오 개발의 방향 모색』, 『한국어문연구』, 18집, 한국어문연구학회, 2009, p83

59) 김미정, 『제주 삼승할망본풀이 애니메이션 스토리텔링 방안 연구』, 전남 대학교 석사학위 논문 2012, pp.21-22

60) 김미정, 『제주 삼승할망본풀이 애니메이션 스토리텔링 방안 연구』, 전남 대학교 석사학위 논문 2012, pp.22-23

61) 황정수, 『2006년 이후 픽사 애니메이션의 서사 특성과 전략 연구』, 건국대학교 석사논문, 2010, p9

애니메이션 스토리텔링은 애니메이션이 가지는 매체적 특성을 활용하여 애니메이션의 서사구조를 따라 이루어진다.

## 2) 애니메이션 스토리텔링 구성 요소

스토리란 인간의 기본적인 삶의 이야기이다. 스토리가 되기 위해서는 이야기를 끌고 가는 주체자인 인물과 그 인물의 행위가 벌어지는 배경, 인물이 행하는 사건이라는 3요소가 갖춰져야 하기 때문이다. 모든 이야기의 예술은 반드시 이 3요소가 조건이 되어야 한다.

스토리텔링은 사건과 인물, 그리고 배경이라는 구성 요소를 시간적 연쇄로 구현 한다. 즉, 스토리텔링은 시간적 연쇄로 이루어진 인물들의 사건인 것이다. 이 같은 스토리텔링의 구현방식은 소설과 같은 텍스트 콘텐츠나 영화와 같은 영상콘텐츠에 서도 다르지 않다. 소설이나 영화 모두 인물이 경험하는 사건을 논리적인 인과관계로 배열하여 스토리를 전개하고 있다. 따라서 스토리텔링은 인물, 즉 등장 캐릭터가 중심이 된 스토리의 전개 구조라고 할 수 있으며, 스토리텔링의 분석을 위해서는 등장인물의 캐릭터와 스토리 구조를 분석해야만 한다. 62) 첫 번째 요소인 캐릭터에 대해 살펴보면, 작품의 스토리를 이어가는 존재이며 동시에 관객들에게 작품을 강하게 어필할 수 있는 요소이다. 63) 무엇보다 애니메이션 캐릭터들은 자신의 성격에 맞는 외모를 지님으로써 관객들에게 어필해야 한다. 64)

두 번째 요소 배경은 ‘공간’에 해당된다. 애니메이션은 상상력을 그대로 표현할 수 있기 때문에 공간에 제약이 없다. 따라서 이 공간은 환상이 되기도 하고 현실이 되기도 한다. 또한 각 공간에는 캐릭터의 행위에 의해 에피소드가 진행이 된다. 65)

62) 유창준, 『출판콘텐츠의 OSMU 전략에 관한 연구』, 성균관 대학교 석사논문, 2008, p58

63) 오시룡, 전계서, pp11, 재인용

64) 조주연 『애니메이션 캐릭터 스토리텔링의 구성요소에 관한 분석』, ‘뽀로로’ TV시리즈 애니메이션을 중심으로, 한성대학교 대학원 석사논문, 2013.

65) 김미정, 『제주 삼승할망본풀이 애니메이션 스토리텔링 방안 연구』 전남 대학교 석사학위 논문 2012,

세 번째 요소가 되는 ‘사건’은 서사의 흐름을 말한다. 모든 이야기에는 사건이 있기 마련이다. 사건이 발생하고 이것을 해결해가는 과정에서 이야기는 탄생 된다.<sup>66)</sup>

### Ⅲ. <오늘이> 스토리텔링 기법 연구

#### 1. 캐릭터(character)

위에서도 언급했듯이 캐릭터는 스토리를 이끌어 가는 주된 요소 중 하나이다. 캐릭터를 표현하고 대변하는 요소에는 성격이 중요하고 성격은 육체와 정신의 표현이다. 육체는 밖으로 보이는 표정, 동작, 대사를 포함한 외형적 모습 이고, 정신적인 것은 심리적인 것으로 기분, 감정, 정서 등을 포함하고 있다. 성격은 항상 동작과 연결되고 행동유발의 동기가 되기 때문에 명확하게 묘사되어야 한다.<sup>67)</sup> 캐릭터 설정할 때 외형적 특성이나 심리상태까지도 설정해 주어야 살아있는 캐릭터가 되는 것이다.<sup>68)</sup>

오늘이에 등장하는 캐릭터를 살펴보면 간결하면서도 외모와, 성격을 나타내 줄 수 있는 캐릭터에 대한 이해를 돕는 시각적인 디자인이 고려되어 있다.

주요 등장인물부터 살펴보자면, 처음엔 옷을 안 입은 채 벌거숭이 모습이었다가 납치 될 때 둘러진 천을 휘감아 입은 모습을 한 주인공 오늘이(그림1), 사방이 책으로 둘러싸인 곳에서 매일 같이 하루 종일 책만 읽어 눈이 나빠져 안경을 쓴 매일이(그림2), 사막에 살며 머리위에 구름이 떠 있는 머리 위에서 항상 비가 내리는 우울한 분위기를 띤 소년 모습을 한 구름소년(그림3), 여러 동물을 혼합하여 무섭다기보다는 우스꽝스러운 모습으로 하고 두 팔 가득 여의주를 안고도 오늘이의 여의주를 탐내는 욕심 많은 이무기(그림4), 수많은 꽃 봉우리가 있지만 연꽃을 하나 밖에 피우지 못해 슬픈 연꽃나무(그림5)가 등장한다.

66) 조주연, 『애니메이션 캐릭터 스토리텔링의 구성요소에 관한 분석』, ‘뽀로로’ TV시리즈 애니메이션을 중심으로, 한성대학교 대학원 석사논문, 2013년, p19

67) 이소영, 『캐릭터 디자인에 나타난 눈 표현에 관한 연구』, 2003, p8

68) 양선아, 『캐릭터 디자인의 성격형성에 관한 연구』, 2001, p7



그림1.  
오늘이



그림2.  
매일이



그림3.  
구름소년



그림4.  
이무기



그림5.  
연꽃나무

위의 이미지에서 보여 지듯이 신화 모티프의 텍스트를 이미지화 할 때 작가의 상상력이 더해져 작가의 주관과 스타일이 구현된 프리스타일 그림화법으로 각각의 극대화 된 상징요소를 내포한 직관적인 이미지가 강조되고 우화적이고 풍자가 엿보이는 무겁지 않은 캐릭터들로 알기 쉽게 표현되어 있다.<sup>69)</sup>



그림6. 애니메이션 오늘이 등장 캐릭터이미지

69)캐릭터 설정 및 디자인 by 이성강, 애니메이션 ‘오늘이’

## 2. 배경

게슈탈트(gestalt)는 19세기말경 독일어로 형태를 의미하고 에렌펠스 (Ehrenfels)에 의해서 시각적 범위뿐만 아니라 감각의 범위까지 포함하는 용어로 사용되었다. 캐릭터 자체가 상품화 될 경우에 그것은 하나의 상징적 의미를 지니지만, 이야기가 있는 애니메이션에서는 이야기의 전개에 따른 상황설명이 필요하다. 이를 위한 보조역할이 배경이다.<sup>70)</sup> 이야기의 부드러운 전개를 돕기 위한 표현과 혹은 이야기의 이해를 위해서 색상, 구도, 상징적 또는 특징적 모양이 있는 시각적 이미지의 배경 요소들이 존재한다. 이러한 배경은 캐릭터가 무엇을 하는지, 장소, 시간 등의 상태를 정확하게 관객에게 전달할 수 있다. 형태, 사물과 배경의 방향성에 의해서 디자인된 화면의 요소들은 상호관계를 맺게 된다.<sup>71)</sup>

오늘이의 시, 공간적 배경 설정을 살펴보면, 한국전통소재의 제주 서사무가 <원천강 본풀이> 속에 나오는 사계절이 공존하는 독특한 공간설정이 시작되는 ‘원천강’ 을 기본으로 해서 오늘이에 등장하는 캐릭터들의 성격과 특징을 한층 더 강화시킬 수 이미지와 이야기에 나타나는 사건전개의 흐름을 따라 자연스럽게 공간과 공간이 이어지도록 디자인 되어졌다. 오늘이의 배경은 시각적으로 한국의 고유색채와 전통디자인이 강조된 한국의 민화를 바탕으로 회화적으로 디자인하여 전통색채와 파스텔 톤을 결합한 화풍으로 ‘부드러운 느낌으로 친숙함을 준다.’<sup>72)</sup> 또한, 동양화와 민화, 벽화 등에서 흔히 볼 수 있는 화면구성으로 원근법에 크게 귀속되지 않은 평면적인 화면 배치로 구성된 레이아웃은 캐릭터와 마찬가지로 보이는 그대로의 직관적인 그림으로 인식 될 수 있어 보는 이로 하여금 작품의 내용을 쉽게 인식할 수 있게 해준다.

70) 조주연, 『애니메이션 캐릭터 스토리텔링의 구성요소에 관한 분석』, ‘뽀로로’ TV시리즈 애니메이션을 중심으로, 한성대학교 대학원 석사논문, 2013년,

71) 손주락, "애니메이션 캐릭터의 감정 표현에 따른 배경설정에 관한 연구", 2006, pp24-25

72) 홍은주, 「디지털 작업 과정으로 표현되어진 파스텔화 애니메이션에 관한 연구」, 홍익대학교산업대학원 석사학위논문, 2006, p60



그림7. 사계절이 공존하는  
원천강



그림8. 오늘이가 살고 있는  
원천강 내부



그림9. 책만 읽는 매일이가 사는  
책산



그림10. 구름이가 사는 사막



그림11. 이무기를 만나는 강



그림12. 연꽃나무가 사는 연못

캐릭터의 공간이자 이야기를 풀어나가는 요소로서 배경을 살펴 보면 <그림7>은 이야기가 시작되는 사계절이 공존하는 원천강이다. <그림8>은 주인공 오늘이와 아아가 평화롭게 살고 있는 원천강 내부이고, <그림9>는 행복을 찾기 위해 매일같이 밤낮으로 책을 읽는 매일이가 사는 곳으로 책산으로 이루어져 있다. <그림10>은 구름소년이 지나간 자리만 풀, 꽃이 피어나는 독특한 설정의 사막이고, <그림11>은 바다를 건너 오늘이를 원천강에 돌아가게 해주는 이무기가 사는 절벽 끝에 있는 강이다. <그림12>는 연꽃이 한 개밖에 피지 않아 고민하는 연꽃나무를 만나 오늘이가

물속으로 얼굴을 넣고 대화 할 수 있게 물 밖과 속이 보이는 연못 의 이미지이다. 위에서 보여 지듯 애니메이션 속 배경들은 캐릭터들이 살고 있는 공간으로서의 설정 또한 캐릭터의 성격과 스토리를 이해하기 쉽게 구성되어 있다.

### 3. 스토리전개에 따른 사건구성

애니메이션은 일상적 차원의 현실을 묘사하는 것이 아니라, 상상속의 독자적인 우주를 표현하기 때문에 현실과 환상이 교묘하게 교차하거나 그 경계에 존재한다. 따라서 애니메이션 이 외부의 역사적 사건이 아니라 상상의 주제, 즉 인류의 보편적인 상상력을 근간으로 하는 신화적 모티브를 결합하려는 경향은 자연스러운 현상이 라고 할 것이다.<sup>73)</sup>

기본 줄거리는 원형 신화가 가지고 있는 상징과 구복여행담<sup>74)</sup>의 형식을 적극 활용하였고 사건 전개와 함께 이야기가 시작된 곳에서 다시 이야기가 끝나는 순환구조를 가지고 있다.

우선적으로 오늘이의 모티브가 된 제주 신화 <원천강 본풀이>의 기본 줄거리 요약부터 살펴보자면, -한 여자아이가 외롭게 들에서 솟아난다. 학이 날개로 덮어주어 살아난 아이에게 사람들은 ‘오늘’ 이라는 이름을 지어준다. 어느 날 오늘이는 박이왕의 어머니 백씨부인에게 자신의 부모의 나라가 원천강이라는 이야기를 듣고 원천강을 찾아 나선다. 가다가 장상이 늘 글만 읽고 있어야 하는 까닭, 연꽃나무 상가지에만 꽃이 피는 이유, 뱀이 야광주를 셋이나 물어도 승천하지 못하는 까닭 등을 알아다 주기로 하고 도움을 받는다. 가다가 물을 푸는 시녀들을 도와주고 부모국인 원천강으로 올라간다. 겨우 만난 부모로부터 ‘야광주와 연꽃을 얻으면 신녀가 되리라’ 는 말을 듣는다. 돌아오는 길에 야광주와 꽃을 얻어 신녀가 되어 원천강을 등사하며 살게 된다.<sup>75)</sup>- 줄거리

73) 조미라, 『상상력의 미학 애니메이션』, 한울, 2009, p21

74) 구복여행담: 주로 타인의 문제를 우선적으로 해결해 주는 자기희생의 과정을 통해 행운을 얻는 내용

NAVER 한국민속대백과사전, 한국구비문학대계(한국정신문화연구원, 1980~1988) 1-7, 525; 2-6, 90; 5-7, 276.

에서 보면 출생의 비밀을 간직한 주인공이 부모가 사는 원천강을 찾아 여행을 떠나는 과정 속에서 의문과 문제를 안고 사는 인물들을 만나고 여행의 마지막에 부모를 만나면서 주인공의 의문과 주인공을 만났던 인물들이 가졌던 모든 의문이 해결되고 신이 된다는 이야기이다.

다음으로 애니메이션 ‘오늘이’의 기본 줄거리를 소개하면 다음과 같다.- 그 태생을 알 수 없으나 여의주와 학 야아와 함께 원천강에서 살고 있던 오늘이가 여의주를 탐낸 사람들에게 납치되고, 그 과정에서 오늘이를 돌봐주던 야아는 화살에 맞아 다치게 된다. 오늘이를 납치한 사람들이 탄 배가 풍랑을 만나 바다에 가라앉고, 그 속에서 혼자 살아남게 된 오늘이는 야아가 있는 원천강으로 돌아가기 위한 본격적인 여행을 시작한다. 첫 번째 만난 책 읽는 소녀 매일이는 수많은 책을 읽었어도 행복을 모르겠다며 오늘이에게 행복이 무엇인지 물어보지만 오늘이도 알지 못한다. 그리고 원천강의 위치를 물어보는 오늘이에게 연꽃나무가 알려주며 오늘이의 다음여정을 안내한다. 산을 넘어 연못에 도착한 오늘이는 연꽃이 하나밖에 피지 않아 슬퍼하는 연꽃나무를 만나지만 역시 해답을 얻지 못한 채 사막에 사는 구름소년을 만나 도움을 받으라며 다시 다음여정의 길을 안내한다. 사막에서 만난 항상 머리위에 비구름이 떠있어 비를 맞고 있던 구름소년은 오늘이가 얻어 온 연꽃잎으로 우산을 만들어 머리에 쓰고 기뻐하며 오늘이를 원천강에 데려다 줄 수 있는 이무기가 살고 있는 강을 알려준다. 우여곡절 끝에 이무기를 만나 원천강에 갈 수 있게 된 오늘이, 여의주를 많이 모아 용이 되어 승천하려는 이무기에게 원천강에 데려다 주는 조건으로 오늘이의 자기의 소중한 여의주를 주고 드디어 바다를 건너 원천강에 도착하였으나 사방이 얼음으로 뒤덮혀 있고 얼굴 속에 갇혀 있는 야아를 보고 오늘이는 울음을 터트린다. 오늘이의 하염없는 눈물로 뽕뽕 얼어붙었던 빙산의 바닥에 금이 가기 시작하더니 급기야 바닥이 갈라지며 오늘이

---

75) 한국콘텐츠진흥원 출처, 요약본.

는 깊은 낭떨어지로 떨어지는 순간, 갈등하던 이무기가 아끼던 여의주를 버리고 오늘이를 잡았으나 결국에 함께 추락해 버리고 마는데 오늘이를 감싸 안으며 추락하던 이무기의 몸이 점점 변하더니 바닥에 닿기 직전, 용으로 변한 이무기는 오늘이를 등에 태우고 계곡을 빠져나와 입에서 불을 뿜으며 원천강을 녹이지만 이번엔 불바다가 되어버리고 맙니다. 용은 다시 빠르게 바다를 건너 사막에 있는 비를 내리는 구름을 물고 원천강으로 돌아가고 용이 구름을 채가는 바람에 날라간 구름이는 연못의 연꽃의 꼭대기까지 날아가 연꽃을 꺾게 되고, 최상단의 연꽃이 꺾이자 순식간에 봉우리뿐이었던 연꽃들이 일제히 꽃을 피우기 시작한다. 연꽃을 낙하산 삼아 내려가다던 구름이도 책산에 도착해 마침 책을 읽던 매일이를 만나 서로에게 반해 게 됩니다. 비구름을 물고온 용 덕분에 원천강의 불도 꺼지고 오늘이는 다시 아야와 행복환 재회를 하고 용이된 이무기도 하늘로 승천한다.-는 내용이다.

애니메이션 ‘오늘이’는 <원천강 본풀이를> 현대식으로 재해석하여 사건을 선별, 생략하고 재구성 하면서 채택한 키워드는 원천강, 야광주, 학, 오늘이, 글만 읽는 장상도령, 상가지에만 꽃이 피는 연꽃. 야광주를 세 개나 지닌 용이 되지 못해 승천할 수 없는 뱀, 이유도 모른 채 글만 읽는 매일이를 등장인물로 설정하고 이야기의 서사구조를 위해 여행의 여정 속 순서를 바꿔 사건이 일어나는 순서에 맞게 배치하여 이야기를 간결하게 만들어 결론에 도달하는 방법으로 구성하였다.

자기의 근본을 알기위해 떠난 주인공이 원천강에 도착해 부모와 만나면서 자신과 여행속에 만난 등장인물들이 가진 의문들이 해결되어 행복해지는 원본과 다르게, 원천강에서 시작해서 원천강으로 돌아오기 위한 여행 속에서 주인공이 만난 모든 인물들이 서로와 서로에게 영향을 주고받으며 서로의 고민이 해결되며 등장인물들 모두가 행복해지는 이야기를 풀어내면서 시작과 끝이 원천강이 되게 하는 순환구조의 형식 속에 존재의 근원과 해답을 과정 속에 찾으며 선과 희생을 통한 진성성의 진리에 쉽게 도달할 수 있게 감독의 의도를 담아 그려낸다.

#### IV. 결론

애니메이션 *오늘이*는 제주도 서사무가 <원천강 본풀이>를 원점으로 하고 있다. 이 서사무가 <원천강본풀이> 서사는 *오늘이*의 부모 찾기 여행담이다. 신화 속 인물들이 잃어버린 부모를 찾는 일은 결국 ‘나는 누구인가’ 라는 물음에 대한 답을 얻기 위함이다. 내 뿌리를 찾는 일은 나를 알고자 함이고, 내 존재의 의미를 찾고자 함이다.<sup>76)</sup> 이처럼 원형에서의 나타나는 자아 정체성을 확립해 나가는 여행담의 서사 구조 속에서 보편적 심상을 찾아 볼 수 있다. 반면, 원형의 보편적 심상이외에 ‘오늘이’를 통해 작가가 보여주는 보편적 심상을 찾아보고자 작가의 인터뷰를 인용해 본다면 - ‘오늘이’는 제주도 민간 신화인 ‘원천강 본풀이’를 바탕으로 만들어진 이야기입니다. 신화속 주인공 *오늘이*는 자신을 버린 부모를 찾아가는 여정을 통해 계절의 신이자 사주팔자의 신으로 다시 태어납니다. 제가 시나리오를 쓰며 ‘원천강 본풀이’의 이야기에 대해 가졌던 의문은 왜 *오늘이*가 운명의 신이 될 수 있었는가 하는 점입니다. *오늘이*가 보여주는 행동은 사람들이 자신의 운명에 대한 소원을 빌 때 바라는 것과 정반대이기 때문입니다. 뭔가를 성취하고 소유하는 것이 사람들이 바라던 바라면 *오늘이*는 그것들을 다 버리도록 만듭니다. 그러고도 하늘로 올라가 시간과 운명을 다스리는 신이 됩니다.

세계의 어떤 신화에서도 이렇게 허무한 신은 없었던 것 같습니다. 하지만 돌이켜보면 성취와 소유가 주지 못하는 중요한 어떤 것을 일깨워 주려 했던 것 같습니다.<sup>77)</sup>-

위의 인터뷰 내용처럼 작가의 말속에도 있듯이 *오늘이*에서 보여지는 보편적 심상은 자아정체성 확립 외에도 순환적 세계관 속에 희생과 공생 그리고 집착에서 벗어난 무소유의 미학이 담겨 있다고 보여진다.

---

76) 김민수, 『<원천강 본풀이> 현대적 변용 양상 연구』, 한국교원대학교 대학원 석사논문, 2014, pp16-17

77) NAVER영화 매거진, 2014 - 이성강감독 인터뷰내용중에서-

오늘날 너무나 많은 것들에 둘러싸여져 진짜로 소중한 것 들을 잊고 사는 현대의 우리들에게 ‘오늘이’ 라는 단편은 우리에게 많은 것들을 되돌아보게 해 주는 작품으로 그 내용과 비주얼이 조화로운 완성도 높은 작품이다.

2003년 애니메이션이 만들어지기 까지 잘 알려지지 않은 서사 무가 <원천강 본풀이>는 그 원형이 많이 남아있지 않은 제주 신화였으나, 애니메이션 ‘오늘이’ 가 초등학교 교과서에 실리면서 애니메이션 속 스틸이미지들이 활용되어져 신화의 기원과 상징을 을 통해 주제를 이해하고 더 나아가 우리나라 신화를 알아가는 좋은 자료로서 활용되어지고 있다.

수 년 동안 각종 국내외 영화제 초청받아 상업적 측면에서도 좋은 평가를 받아온 안정되고 검증된 우수한 양질의 콘텐츠로서 제 역할을 톡톡히 하고 있는 단편 애니메이션 ‘오늘이’ 는 인류의 영원한 숙제이며 살아가는데 필요한 보편적 심상을 담은 현대의 우리들에게 많은 것들을 되돌아보게 해 주는 작품으로 그 내용과 비주얼이 조화가 잘 이루어진 완성도 높은 작품이다.

본 연구를 통해 원형신화가 가진 인류 보편적 심상과 상징적 모티브를 활용하여 애니메이션의 상상력에 적극 결합시켜 애니메이션 스토리텔링기법의 중요요소가 되는 캐릭터 ,배경, 작가가 이야기 하고자 하는 주제의식을 담은 사건발생 스토리 전개 방식으로 분석해 봄으로써, 콘텐츠 창작에 필요한 원형 신화 속 보편적 심상의 활용 방안과 함께 대중적이며 관객과의 소통이 가능한 애니메이션의 제작방안을 제작자의 입장에서 자세하게 분석해 봄으로써, 보다 완성도 높은 창작 콘텐츠를 제작할 수 있는 접근 방법을 살펴보았다.

앞으로도 창작 콘텐츠를 만드는데 필요한 창작소재의 발굴은 무한으로 이어져 나아갈 것이다. 이에 따른 작은 일환으로 우리는 전 세계적으로 끊임없이 재생산되어지고 있는 무한 발굴 가능한 원형 신화의 모티브속 보편적 심상에 대한 연구와 함께 대중과 소통할 수 있는 현대적 해석에 대한 연구와 노력과 함께 매체적 특성을 활용한 애니메이션으로 장르에 맞는 시각적인 재창조

에 필요한 요건과 방법에 대한 연구 또한, 앞으로도 계속 될 것으로 본다.

따라서, 본 연구가 창작소재 발굴이 필요한 창작자들과 애니메이션을 제작하고자 하는 학생을 포함한 창작 애니메이션에 지대한 관심을 가진 분들에게 애니메이션을 창작, 제작하는데 있어서 보다 쉬운 접목, 활용자료로 도움이 될 수 있었으면 한다.

## 참고문헌

- 고옥 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003, p.13, 재인용.
- 김광욱, 『스토리텔링의 개념, 거레어문학회』, 2008, p41, pp251-252
- 류현주, 『디지털 스토리텔링시대의 네러티브』, 현대문학이론학회, 『현대문학이론연구』, 제24권, (2005), pp.128-130, 재인용.
- 박기수, 『문화콘텐츠 스토리텔링의 생산적 논의를 위한 네 가지 접근법』, 한국언어문화학회, 『한국언어문화』 제32권 (2007), pp.8-9, 재인용.
- 문미애, 『문화콘텐츠 産業의 國際競爭力 提高方案에 關한 研究』, 2002, p.16
- 송정란, 『스토리텔링의 이해와 실제』, 문학아카데미, 2006, p.23.
- 양선아, 『디자인의 성격형성에 관한 연구』, 2001, p7.
- 오시룡, 전계서, pp11, 재인용
- 윤호진·이동훈, 『미디어 융합에 따른 콘텐츠산업 분석 및 공공 문화콘텐츠 활성화 방안』, 크라운홍보 주식회사, 2008, p.62.
- 이부영, 『분석심리학 : C.G. 융의 인간심성론』, pp31-32,
- 이소영, 『캐릭터 디자인에 나타난 눈 표현에 관한 연구』, 2003, p8.
- 이유경, 『원형과 신화』, 이글리오, 2004, pp114-115.
- 정재서·전수용·송기정, 『신화적 상상력과 문화』, 이화여자대학교출판부, 2008.
- 조각현, 『스토리텔링기법을 활용한 광고에 관한 연구. 커뮤니케이션디자인학연구』, 2011, p39, pp43-53.
- 조미라, 『상상력의 미학 애니메이션』, 한울, 2009.
- 최혜실, 『문화산업과 스토리텔링』, 다홀미디어, 2007, pp.10~12.

- 김공숙, 『벨로드라마 캐릭터의 신화 원형 연구』, 고려대학교 박사논문, p 36.
- 김미정, 『제주 삼승할망본풀이 애니메이션 스토리텔링 방안 연구』 전남대학교 석사학위 논문 2012.
- 김민수, 『원천강 본풀이의 현대적 변용양상 연구』, 한국교원대학교 대학원 석사학위 논문, 2014, pp16-17.
- 유창준, 『출판콘텐츠의 OSMU 전략에 관한 연구』, 성균관대학교 석사논문, 2008, p58.
- 이종애, 『문화원형을 활용한 애니메이션 스토리텔링 연구』 <오세암과>과 <천년여우 여우비004> 중심으로- 경희대학교 대학원 석사학위 논문, 2010.
- 조미라, 『상상력의 미학 애니메이션』, 한울, 2009,
- 조주연 『애니메이션 캐릭터 스토리텔링의 구성요소에 관한 분석』, - '뽀로로' TV시리즈 애니메이션을 중심으로, 한성대학교 대학원 석사논문, 2013
- 홍은주, 『디지털 작업 과정으로 표현되어진 파스텔화 애니메이션에 관한 연구』, 홍익대학교산업대학원 석사학위논문, 2006, p60.
- 네이버, www.naver.com, 오늘이, 네이버영화 매거진, 2014 - 이성강감독 인터뷰내용中에서-
- 네이버, www.naver.com, 원형[元型, Archetype] 문학비평용어사전.
- 네이버, www.naver.com, 구복여행담, 한국민속대백과사전, 한국구비문학대계(한국정신문화연구원, 1980~1988)
- 네이버, www.naver.com, 원천강 본풀이, 한국콘텐츠 진흥원 출처, 요약본.
- Campbell, Joseph, the hero with A thousand faces, 이윤기 역, 『천의 얼굴을 가진 영웅』 민음사, 1999, p45.
- Campbell, Joseph, the power of myth, 이윤기 역, 『신화의 힘, 이끌리오』, 2007, p33, pp238-241.
- EasterCommunications(2008).StorytellinginWeb.
- Walker, Steven F, jung and the jungians on myth : [an instroduction], 『융의 분석 심리학과 신화』.장미경 외(역), 서울: 시그마프레스. 2012.
- Vogler, Christoper, 위의 책, pp72-73.
- 오늘이 '2004'

## ABSTRACT

### A study of animation story-telling technique based on the archetype myth - Focus on " Oneuli" directed by Lee Sung-gang-

Rou, Kyoung-A

Fairy tales starting with the phrase ‘Once upon a time’ have been told throughout generations to generations. These stories of the past started with the history of mankind, and are constantly recreated under the names of legends, fables and myths. Through understanding the archetypes frequently occurring in legends and story telling techniques used to visualize them, the possibility of better recreation of stories and animations are sought.

The purpose of this study is to analyze how the original form of archetypical Jeju epic dance lyrics are adjusted accordingly to meet the author’ s intention as it transforms into the modern animation ‘Oneuli’ By this comparative analysis, the utilization of archetypes and mythic motifs in the creation of animation are expected to enhance the interactions with the audiences beyond the border and age.

key word: archetype, myth, collective unconscious, story telling, Oneuli

류경아  
애니메이션 감독  
(04083) 서울특별시 마포구 양화진길 41 204호  
rururalra2@naver.com

논문투고일 : 2016.08.01.  
심사종료일 : 2016.08.30.  
게재확정일 : 2016.08.30.