

# 내러티브 17 프로세스에 의한 영상 스토리텔링 분석 모델

성봉선<sup>†</sup>, 이태린<sup>\*\*</sup>, 김재호<sup>\*\*\*</sup>

## Analysis Model of Movie Storytelling Based on the Narrative 17 Process

Bongsun Sung<sup>†</sup>, Tae Rin Lee<sup>\*\*</sup>, Jae Ho Kim<sup>\*\*\*</sup>

### ABSTRACT

This study recognizes the narrative of the movie as a semiotic system and proposes a structured storytelling analysis model through theoretical basis and empirical analysis. It classifies as 'Narrative 17 Process' which considers the narrative of successful 11 animations as a continuous process of formal structure. It extract the paradigmatic sub-narrative units(NU) centered on the act of the character in each process. The structural pattern of the story types are extracted by comparing and analyzing with 5 NU analysis elements presented in this study. As a result, the 4 story types were consistently classified by the SSD distance value. Therefore, this study propose a storytelling analysis model that can be effectively applied to scenarios and narrative composition stages of movie production.

**Key words:** Movie, Animation, Narrative 17 Process, Narrative Structure, Storytelling, Actant Model

### 1. 서 론

영상의 내러티브는 영상 산업의 발전과 다양한 형태의 플랫폼에 의한 경쟁으로 그 가치와 중요성이 높아지고 있다. 1991년에 제작된 디즈니의 애니메이션 <미녀와 야수>를 2017년에 다시 영화로 제작하여 흥행에 성공한 사례를 보더라도 기술 및 표현보다 내러티브 그 자체가 중요함을 알 수 있다. 기술을 동반한 문화의 대혁명이라는 4차 산업시대에도 내러티브 중심의 콘텐츠는 오히려 더 강화될 것으로 보인다. 영상의 내러티브 구조와 플롯 유형 및 분석 모델에 대한 많은 연구들이 있지만, 효과적인 영상 제작

과 관련하여 내러티브 생성을 위한 실질적인 연구가 필요하다[1]. 영상의 개별적인 표현에 중점을 두는 것이 아니라[2], 내러티브 전반에 대한 총체적인 기호체계 구조와 인물이 수행하는 기능 단위에 대한 체계적인 분석을 통해 실질적으로 활용할 수 있어야 한다.

내러티브 구조 분석 연구로 캐릭터의 기호학적 구조에 관한 연구[3], 영웅서사 원형 변형에 관한 사례 연구[4], 내러티브 분석을 위한 방법론적 고찰[1]과 분석 모형 연구[5]등이 있다. 애니메이션 스토리텔링의 구조 기호학적 분석[2] 및 애니메이션 서사 구조에 관한 연구[6]도 있지만, 영상 작품들에 대한 상호

※ Corresponding Author : Jae Ho Kim, Address: (609-735) 2 Busandaehak-ro 63beon-gil, Geumjeong-gu, Busan, Korea, TEL : +82-51-510-2450, FAX : +82-51-515-5190, E-mail : jhkim@pusan.ac.kr

Receipt date : Jul. 3, 2017, Revision date : Aug. 18, 2017  
Approval date : Aug. 22, 2017

<sup>†</sup> Dept. of Image Information Eng., Graduate School, Pusan National University (E-mail : sbsun23@daum.net)

<sup>\*\*</sup> Dept. of Image Information Eng., Graduate School, Pusan National University  
(E-mail : necrofix@gmail.com)

<sup>\*\*</sup> Dept. of Electrical and Computer Eng., Graduate School, Pusan National University

※ This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government (NRF-2014S1A5B5A07041976)

비교의 관점이 아닌 개별적이고 특징적인 구조 분석이라 할 수 있다. 플롯 유형과 소재 중심의 서술 방식을 제안하는 조르주 폴티[7]와 토비아스[8]는 내러티브의 구조적인 유사성을 분석하기에는 한계가 있다. 영웅 신화에 근간을 둔 조셉 캠벨의 17단계[9] 및 보글러의 12단계[10] 또한, 서사적 원형에 근간을 두고 있어 최근에 제작되는 새로운 형식의 이야기를 모두 포괄하기에는 부족하다.

본 연구는 영상의 내러티브를 의미생성과정의 기호체계로 인식하고 영상의 스토리텔링 제작에 적용할 수 있는 분석 모델을 제안한다. 인물의 구조적인 기능 단위를 중심으로 계열적인 비교 분석에 의해 타당성을 갖는 스토리 유형을 추출하여 실제적으로 활용 가능한 정량적 데이터로 제시한다. 영상의 장르 중, 애니메이션은 보편적 주제와 일반적 서사 구조의 의미론적 규칙을 따르며 구조적인 유사성을 가지기 때문에[7], 흥행에 성공한 11편의 애니메이션을 연구 대상으로 선정한다. 연구방법은 애니메이션 11편의 내러티브를 형식적 구조의 연속된 행로로 파악한 ‘내러티브 17 Process’로 분류한다[11]. 각 Process별 인물의 행위를 중심으로 계열적인 하위 내러티브 단위 (NU)를 추출한다. 인물의 구조적인 기능 단위를 중심으로 계열적인 스토리 유형을 분류한다. 본 논문에서 제시하는 5가지 NU분석요소로 비교 분석하여 스토리 유형의 구조적인 패턴을 추출하여 효과적인 스토리텔링 분석 모델을 제안한다.

본 연구에서 제안하는 스토리텔링 분석 모델은 영상의 내러티브가 인물 행위의 연속에 의해 어떻게 배열되고 구조화 되는지를 입증하는 근거가 될 수 있다. 영상의 내러티브가 문학과 같은 다른 유사 장르의 내러티브와 어떻게 다른지를 학문적으로 규명하고 영상이라는 개별 장르에 효과적으로 적용할 수 있는 스토리텔링 제작 및 내러티브 구조의 새로운 연구방법론으로 제시한다.

## 2. 내러티브 17 Process 분류 모델

‘내러티브 17 Process(Narrative 17 Process, 이하 17NP)’는 그레마스(A. J. Greimas)의 행위소 모델[12], 야콥슨(R. Jakobson)의 커뮤니케이션 이론[13] 및 일반 서술 기호학 이론[14]을 바탕으로 실증적 분석을 통해 타당도와 신뢰도가 검증된 분류 모델이다[11]. 애니메이션 OST의 음악적 요소와 동적구도의

캐릭터 운동방향 등 연출과 관련된 하위요소 분석에 적용되었다[15]. ‘최초의 상황’, 주체의 변형에 따른 ‘주체-대상’과 ‘행위 주체’, 주체가 욕망하는 대상과의 관계 변화에 따른 ‘대상 연결’, ‘대상 이접’, 자격을 획득하기 위한 자격시련의 ‘자격-대치’, 우위를 차지하는 ‘자격-지배’, 자격을 부여받는 ‘자격-획득’, 교환과정의 ‘전환’, 대상을 획득하기 위한 근본시련의 ‘근본-대치’, 우위를 차지하는 ‘근본-지배’, 대상을 획득하는 ‘근본-획득’, 주체의 위기 극복인 ‘대항 행위’, 영광시련의 ‘영광-대치’, 대결의 우위 ‘영광-지배’, 주체가 승리하는 ‘영광-획득’, 사건이 종결되고 사명을 완수하는 ‘완수된 사명’의 총 17개의 Process로 분류된다.

17NP는 일관적인 구조적 유사성에 의해 계열적으로 분류된 하위 내러티브 단위(NU)를 포함하는 연쇄체로 각 Process별 하위 요소들에 의해 구체적인 스토리 유형이 분석된다. 보편적인 이야기는 처음에 주어진 상황이 역전되는 단계를 표현한다. 이것은 심한 대결(투쟁)로 나타나는데 시련을 통해 결핍이 해소되고 상황이 종결된다[16]. 주체가 욕망하는 대상을 획득하기 위한 연속된 행위로, 주체가 행위를 통해 상태를 변형시키며 획득과 교환을 통해 주어진 상황을 역전시킨다.

‘주체-대상 SO’은 이야기의 초기 단계에서 주체가

Table 1. Narrative 17 Process

N	S	Narrative 17 Process
1	F	First circumstance
2	SO	Subject-Object
3	AS	Act subject
4	OC	Object conjunction
5	OD	Object disjunction
6	Q1	Qualification-Confrontation
7	Q2	Qualification-Domination
8	Q3	Qualification-Acquisition
9	T	Transition
10	P1	Principal-Confrontation
11	P2	Principal-Domination
12	P3	Principal-Acquisition
13	C	Contraosition act
14	G1	Glory-Confrontation
15	G2	Glory-Domination
16	G3	Glory-Acquisition
17	A	Accomplished mission

육망하는 대상을 설정하는 Process로 어떠한 대상을 설정하느냐와 이야기가 진행됨에 따라 그 대상과의 관계가 어떻게 변화하느냐를 분석하면 내러티브 구조와 유형을 알 수 있다. 주어진 상황을 역전시키기 위해 주체가 겪는 시련은 대상을 획득하기 위해 수행해야 하는 Process이다. 각 시련 단계에서 주체와 대립관계에 있는 적대자 중, 누가 무엇을 어떻게 획득하느냐를 분석함으로써 구조적인 유사성과 차이성을 알 수 있다.

본 논문은 17NP중에서 ‘주체-대상 SO’ Process와 세 가지 시련의 ‘자격-획득 Q3’, ‘근본-획득 P3’, ‘영광-획득 G3’ Process를 중심으로 스토리 유형을 분석한다. 이러한 Process는 발신에 의한 수신자의 결과

가 내러티브에 명확하게 제시되므로 스토리의 실증적 유형 분석에 효과적이기 때문이다[14]. 각 Process의 계열적인 스토리 유형을 분석하여 구조적인 패턴을 추출한다.

### 3. 17NP에 의한 영상 스토리텔링 분석

#### 3.1 17NP 분류

17NP 분류 모델을 적용하여 각 Process의 계열적인 스토리 유형을 분석하기 위해 90년대 이후 개봉한 미국의 극장용 장편 애니메이션 중, 총 11편을 Table 2와 같이 선정했다. 전 세계 흥행 순위[17]를 중심으로 2D와 3D로 나누어 제작년도, 제작사, 캐릭터, 배

Table 2. The List of Animations for Analysis

Animations	Technology	Production	Year
Inside Out	3D	Pixar	2015
Frozen	3D	Walt Disney	2013
up	3D	Pixar	2009
Kung Fu Panda	3D	DreamWorks	2008
The Incredibles	3D	Pixar	2004
Shrek	3D	DreamWorks	2001
Tarzan	2D	Walt Disney	1999
Mulan	2D	Walt Disney	1998
Toy Story	3D	Pixar	1995
Aladdin	2D	Walt Disney	1992
Beauty and the Beast	2D	Walt Disney	1991

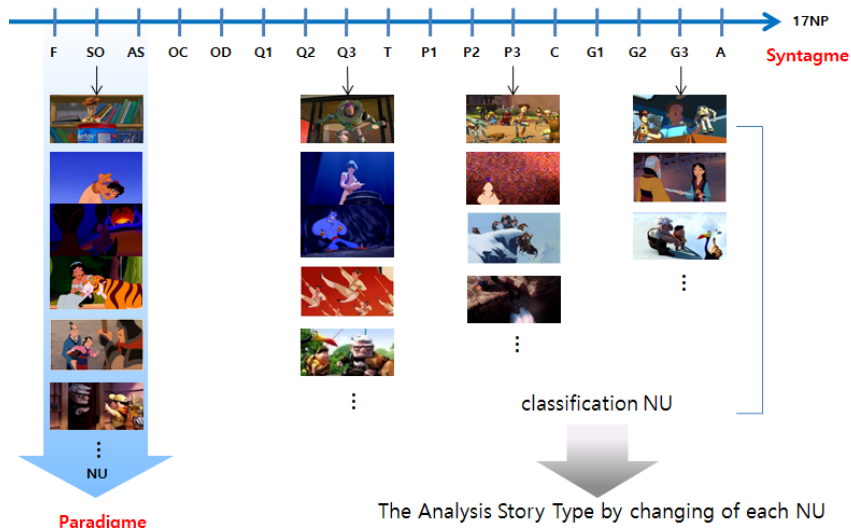


Fig. 1. The Analysis Story Type of NU.

Table 3. The Classification Results of 'Narrative 17 Process'

17 NP	time (hr:min:sec)										
	Inside Out	Frozen	up	Kung Fu Panda	The Incredibles	Shrek	Tarzan	Mulan	Toy Story	Aladdin	Beauty and the Beast
F	00:00:00 ~ 00:07:22	00:00:00 ~ 00:03:22	00:00:00 ~ 00:03:11	00:00:00 ~ 00:02:28	00:00:00 ~ 00:02:12	00:00:00 ~ 00:02:46	00:00:00 ~ 00:03:21	00:00:00 ~ 00:03:05	00:00:00 ~ 00:03:34	00:00:00 ~ 00:02:56	00:00:00 ~ 00:02:53
SO	00:07:22 ~ 00:20:02	00:03:22 ~ 00:18:33	00:03:11 ~ 00:20:23	00:02:28 ~ 00:09:02	00:02:12 ~ 00:26:53	00:02:46 ~ 00:20:11	00:03:21 ~ 00:25:25	00:03:05 ~ 00:17:35	00:03:34 ~ 00:25:34	00:02:56 ~ 00:14:09	00:02:53 ~ 00:20:33
AC	00:20:02 ~ 00:22:12	00:18:33 ~ 00:25:40	00:20:23 ~ 00:28:01	00:09:02 ~ 00:19:24	00:26:53 ~ 00:36:26	00:20:11 ~ 00:35:12	00:25:25 ~ 00:37:10	00:17:35 ~ 00:29:08	00:25:34 ~ 00:28:35	00:14:09 ~ 00:19:20	00:20:23 ~ 00:31:21
OC	00:22:12 ~ 00:24:04	00:25:40 ~ 00:29:31	00:28:01 ~ 00:32:52	00:19:24 ~ 00:21:17	00:36:26 ~ 00:39:57	00:35:12 ~ 00:40:22	00:37:10 ~ 00:45:32	00:29:08 ~ 00:32:51	00:28:35 ~ 00:29:35	00:19:20 ~ 00:23:31	00:31:21 ~ 00:35:38
OD	00:24:04 ~ 00:25:02	00:29:31 ~ 00:31:05	00:32:52 ~ 00:33:17	00:21:17 ~ 00:22:37	00:39:57 ~ 00:41:25	00:40:22 ~ 00:43:34	00:45:32 ~ 00:46:47	00:32:51 ~ 00:34:45	00:29:35 ~ 00:31:23	00:23:31 ~ 00:25:14	00:35:38 ~ 00:36:19
Q1	00:25:02 ~ 00:41:27	00:31:05 ~ 00:40:14	00:33:17 ~ 00:44:38	00:22:37 ~ 00:31:09	00:41:25 ~ 00:49:59	00:43:34 ~ 00:49:13	00:46:47 ~ 00:50:13	00:34:45 ~ 00:40:32	00:31:23 ~ 00:35:16	00:25:14 ~ 00:30:15	00:36:19 ~ 00:46:29
Q2	00:41:27 ~ 00:45:19	00:40:14 ~ 00:44:20	00:44:38 ~ 00:46:14	00:31:09 ~ 00:38:30	00:49:59 ~ 00:57:06	00:49:13 ~ 00:55:38	00:50:13 ~ 00:52:25	00:40:32 ~ 00:42:02	00:35:16 ~ 00:36:42	00:30:15 ~ 00:32:45	00:46:29 ~ 00:48:46
Q3	00:45:19 ~ 00:50:02	00:44:20 ~ 00:49:31	00:46:14 ~ 00:49:13	00:38:30 ~ 00:41:46	00:57:06 ~ 01:03:28	00:55:38 ~ 00:57:51	00:52:25 ~ 00:53:48	00:42:02 ~ 00:45:44	00:36:42 ~ 00:38:49	00:32:45 ~ 00:34:06	00:48:46 ~ 00:49:43
T	00:50:02 ~ 00:51:31	00:49:31 ~ 00:50:51	00:49:13 ~ 00:54:30	00:41:46 ~ 00:45:35	01:03:28 ~ 01:05:00	00:57:51 ~ 01:00:50	00:53:48 ~ 00:56:49	00:45:44 ~ 00:47:31	00:38:49 ~ 00:43:12	00:34:06 ~ 00:46:54	00:49:43 ~ 00:51:21
P1	00:51:31 ~ 01:02:34	00:50:51 ~ 01:12:15	00:54:30 ~ 01:03:56	00:45:35 ~ 00:56:22	01:05:00 ~ 01:21:45	01:00:50 ~ 01:05:26	00:56:49 ~ 01:03:20	00:47:31 ~ 00:55:11	00:43:12 ~ 01:02:12	00:46:54 ~ 01:06:27	00:51:21 ~ 01:01:28
P2	01:02:34 ~ 01:05:07	01:12:15 ~ 01:17:10	01:03:56 ~ 01:06:43	00:56:22 ~ 01:03:10	01:21:45 ~ 01:29:27	01:05:26 ~ 01:09:10	01:03:20 ~ 01:06:20	00:55:11 ~ 00:58:27	01:02:12 ~ 01:05:46	01:06:27 ~ 01:09:44	01:01:28 ~ 01:05:04
P3	01:05:07 ~ 01:06:27	01:17:10 ~ 01:18:38	01:06:43 ~ 01:09:47	01:03:10 ~ 01:06:45	01:29:27 ~ 01:30:53	01:09:10 ~ 01:11:27	01:06:20 ~ 01:09:19	00:58:27 ~ 00:59:42	01:05:46 ~ 01:06:59	01:09:44 ~ 01:13:34	01:05:04 ~ 01:07:49
C	01:06:27 ~ 01:13:40	01:18:38 ~ 01:19:35	01:09:47 ~ 01:15:18	01:06:45 ~ 01:09:45	01:30:53 ~ 01:33:26	01:11:27 ~ 01:14:45	01:09:19 ~ 01:11:31	00:59:42 ~ 01:05:54	01:06:59 ~ 01:08:00	01:13:34 ~ 01:15:07	01:07:49 ~ 01:13:04
G1	01:13:40 ~ 01:19:02	01:19:35 ~ 01:25:48	01:15:18 ~ 01:24:33	01:09:45 ~ 01:18:06	01:33:26 ~ 01:43:52	01:14:45 ~ 01:18:45	01:11:31 ~ 01:15:36	01:05:54 ~ 01:13:58	01:08:00 ~ 01:12:19	01:15:07 ~ 01:19:38	01:13:04 ~ 01:18:29
G2	01:19:02 ~ 01:20:00	01:25:48 ~ 01:27:06	01:24:33 ~ 01:24:55	01:18:06 ~ 01:19:53	01:43:52 ~ 01:45:05	01:18:45 ~ 01:19:13	01:15:36 ~ 01:16:20	01:13:58 ~ 01:15:14	01:12:19 ~ 01:14:40	01:19:38 ~ 01:21:25	01:18:29 ~ 01:19:38
G3	01:20:00 ~ 01:23:57	01:27:06 ~ 01:29:38	01:24:55 ~ 01:26:34	01:19:53 ~ 01:21:12	01:45:05 ~ 01:45:30	01:19:13 ~ 01:20:52	01:16:20 ~ 01:18:55	01:15:14 ~ 01:18:41	01:14:40 ~ 01:14:59	01:21:25 ~ 01:21:55	01:19:38 ~ 01:23:44
A	01:23:57 ~ 01:26:20	01:29:38 ~ 01:32:34	01:26:34 ~ 01:28:53	01:21:12 ~ 01:23:02	01:45:30 ~ 01:47:24	01:20:52 ~ 01:22:54	01:18:55 ~ 01:22:15	01:18:41 ~ 01:21:14	01:14:59 ~ 01:16:26	01:21:55 ~ 01:25:32	01:23:44 ~ 01:25:17

경, 주제 등을 고려하여 시리즈일 경우는 초기작을 중심으로 선정했다. 11편 모두 17NP로 일관성 있게 분류되었으며 각 Process 단계별 분석 결과는 Table 3과 같다.

3.2 내러티브 단위(NU)의 영상 스토리텔링 분석

17NP로 분류된 애니메이션 장면들을 SO Process와 세 가지 시련의 Q3, P3, G3 Process를 중심으로 하위 내러티브 단위(NU)를 분석한다. 본 논문에서 제시하는 5가지 NU분석요소로 비교 분석하여 스토리 유형의 구조적인 패턴을 추출한다.

3.2.1 SO Process의 대상 설정

주체가 욕망하는 대상이 변하지 않는 경우와 변하는 경우로 분류된다. 변하지 않는 경우는 SO에서 설정한 대상이 Process 수행 과정에서 일률적인 경우이고, 변하는 경우는 Process 수행 과정과 내러티브 진행에 따라 대상이 전이되거나 확장되는 경우이다. SO의 대상 설정  $O_{cst}$ 를 아래와 같이 정의하고 그 결과는 Table 4와 같다.

$$O_{cst} = \begin{cases} 1 & SO에서 주체가 욕망하는 대상이 변하지 않는 경우 \\ 0 & SO에서 주체가 욕망하는 대상이 변하는 경우 \end{cases} \quad (1)$$

<미녀와 야수>, <알라딘>, <인사이드 아웃>은 욕망하는 대상이 ‘벨’, ‘자스민’, ‘라일리의 행복’으로 변하지 않는 경우이다. <슈렉>과 <업>은 대상이 변하는 경우로 처음에 설정한 대상이 전이되는 경우이다. <슈렉>은 자신이 살고 있는 늪을 되찾기 위한 욕망으로 시작된 수행 과정에서 ‘피오나’를 만나자 그 대상이 ‘피오나’로 전이되고, <업>도 부인과 함께 지은 집을 파라다이스 폭포로 가져가기 위한 욕망에

서 희귀한 새인 ‘케빈’을 구하는 모험으로 전이된다. 대상에 대해 열린 구성을 가진 대상이 확장되는 경우는 <타잔>, <토이스토리>, <물란>, <인크레더블>, <쿵푸팬더>, <겨울왕국>이다. 이는 주체가 Process별 수행 과정을 통해 성장해가며 그에 따라 확장된 대상을 획득하며 사명을 완수한다.

3.2.2 SO Process의 주체와 적대자의 관계 설정

주체와 적대자는 투쟁과 시련의 대결 구도를 형성하는 대립관계의 행위소이다. 이야기 전개에서 주체의 동기와 역량을 높여 주는 필연적인 요소로 작용한다. 그러나 최근에는 이러한 대립관계에서 벗어난 이야기가 제작되고 있으며 악당 같은 적대자 보다 주체와 갈등상황을 겪으면서 적대자적 기능을 하는 인물이 등장한다. 분석 결과, 주체가 욕망하는 대상과 적대자가 욕망하는 대상이 같아서 대립하는 경우와 주체와 적대자가 욕망하는 대상은 다르지만 주체가 대상을 획득하는 과정에 방해 요소로 작용하는 경우로 나누어진다. SO의 주체와 적대자의 관계 설정  $EqObj$ 을 아래와 같이 정의하고 그 결과는 Table 5와 같다.

$$EqObj = \begin{cases} 1 & SO에서 주체와 적대자가 욕망하는 대상이 같은 경우 \\ 0 & SO에서 주체와 적대자가 욕망하는 대상이 다른 경우 \end{cases} \quad (2)$$

욕망하는 대상이 같은 경우는 <미녀와 야수>, <알라딘>, <슈렉>, <업>, <인사이드 아웃>이다. 대상을 서로 획득하기 위한 대결 구도를 형성하는 경우는 <미녀와 야수>, <알라딘>, <슈렉>, <업>이고, 예외적으로 <인사이드 아웃>은 적대자적 기능을 하는 ‘새드’와 주체인 ‘조이’가 욕망하는 대상은 같지만 대결구도가 아닌 갈등구도를 형성한다. 욕망하는 대상이 다른 경우는 <타잔>, <토이스토리>,

Table 4. The Analysis Results of  $O_{cst}$

Animations	Beauty and the Beast	Aladdin	Toy Story	Mulan	Kung Fu Panda	Frozen	Tarzan	Shrek	Up	The Incredibles	Inside Out
$O_{cst}$	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1

Table 5. The Analysis Results of  $EqObj$

Animations	Beauty and the Beast	Aladdin	Toy Story	Mulan	Kung Fu Panda	Frozen	Tarzan	Shrek	Up	The Incredibles	Inside Out
$EqObj$	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1

<인크레더블>, <물란>, <쿵푸팬더>, <겨울왕국>으로 적대자가 주로 악당 캐릭터이며 악한 행위들로 주체를 방해하거나 대립한다. *Oest*와 *EqObj*는 세 가지 시련 단계의 수행과정에서 각 행위소들의 획득에 영향을 주는 개연적인 인과성을 가지는 요소이다.

3.2.3 Q3 Process의 자격 획득 설정

주인공인 주체가 자격을 획득하는 경우와 주체가 아닌 다른 인물이 자격을 획득하는 경우로 분류된다. Q3의 자격 획득 설정 *Qacq*를 아래와 같이 정의하고 그 결과는 Table 6과 같다.

$$Qacq = \begin{cases} 1 & Q3에서 주체가 자격을 획득하는 경우 \\ 0 & Q3에서 주체가 자격을 획득하지 못하는 경우 \end{cases} \quad (3)$$

대부분의 애니메이션이 각 시련 단계를 극복할 수 있도록 주체의 역량을 강화하기 위해 주체가 자격을 획득하지만 그렇지 않은 경우도 있음을 알 수 있다. 주체가 자격을 획득하는 경우는 <미녀와 야수>, <알라딘>, <타잔>, <슈렉>, <물란>, <쿵푸팬더>, <겨울왕국>이다. 주체가 아닌 인물이 자격을 획득하는 경우는 성가신 아이 ‘러셀’이 자격을 획득하는 <업>, 악당 ‘사드’가 자격을 획득하는 <토이스토리>, ‘엘라스티겔’이 자격을 획득하는 <인크레더블>, ‘새드’가 자격을 획득하는 <인사이드 아웃>이다.

3.2.4 P3 Process의 대상 획득 설정

주체가 대상을 획득하는 경우와 그렇지 않은 경우, 적대자가 대상을 획득하는 경우와 그렇지 않은 경우로 분류된다. P3의 주체 대상 획득 설정 *Sacq*를 아래와 같이 정의하고 그 결과는 Table 7과 같다.

$$Sacq = \begin{cases} 1 & P3에서 주체가 대상을 획득하는 경우 \\ 0 & P3에서 주체가 대상을 획득하지 못하는 경우 \end{cases} \quad (4)$$

P3의 적대자 대상 획득 설정 *Oacq*를 아래와 같이 정의하고 그 결과는 Table 8과 같다.

$$Oacq = \begin{cases} 1 & P3에서 적대자가 대상을 획득하는 경우 \\ 0 & P3에서 적대자가 대상을 획득하지 못하는 경우 \end{cases} \quad (5)$$

대부분의 이야기가 P3 단계에서 주체가 대상을 획득하지 못하며 대항행위를 통해 영광시련으로 나아가 ‘영광-획득’ Process 단계에서 최종적인 대상을 획득하고 사명을 완수한다. 그러나 SO의 대상 설정과 긴밀히 결합되어 다양한 스토리 유형으로 분류되었다. 주체가 대상을 획득하는 경우는 <슈렉>, <업>, <토이스토리>, <물란>, <쿵푸팬더>로 SO에서 대상이 전이되거나 확장되는 경우이다. 적대자가 대상을 획득하는 경우인 <슈렉>, <업>과 적대자가 대상을 획득하지 못하는 <토이스토리>, <물란>, <쿵푸팬더>로 다시 분류된다. 주체가 대상을 획득하지 못하는 경우는 <미녀와 야수>, <알라딘>, <타

Table 6. The Analysis Results of *Qacq*

Animations	Beauty and the Beast	Aladdin	Toy Story	Mulan	Kung Fu Panda	Frozen	Tarzan	Shrek	Up	The Incredibles	Inside Out
<i>Qacq</i>	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0

Table 7. The Analysis Results of *Sacq*

Animations	Beauty and the Beast	Aladdin	Toy Story	Mulan	Kung Fu Panda	Frozen	Tarzan	Shrek	Up	The Incredibles	Inside Out
<i>Sacq</i>	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0

Table 8. The Analysis Results of *Oacq*

Animations	Beauty and the Beast	Aladdin	Toy Story	Mulan	Kung Fu Panda	Frozen	Tarzan	Shrek	Up	The Incredibles	Inside Out
<i>Oacq</i>	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0

잔>, <인크레더블>로 적대자가 대상을 획득하는 경우이다. <겨울왕국>, <인사이드아웃>은 주체와 적대자 모두 대상을 획득하지 못하는 경우이다. 이 경우는 인물들이 전형적이지 않으며 최근에 제작된 새로운 형식과 내용의 스토리 유형이다.

### 3.2.5 G3 Process의 사명 획득 설정

<인사이드 아웃>을 제외한 10편이 영광시련에서 대결구도로 이야기가 진행된다. P3 단계에서 주체와 적대자가 모두 대상을 획득하는 경우는 <슈렉>, <업>으로 적대자가 획득한 대상으로 주체의 욕망이 전이됨에 따라 적대자에게서 전이된 대상을 다시 찾기 위한 대결을 통해 최종적인 대상을 획득하고 사명을 완수한다. 주체가 대상을 획득하고 적대자가 대상을 획득하지 못하는 <토이스토리>, <물란>, <쿵푸팬더>의 경우는 주체가 1차적인 대상을 획득했음에도 확장된 대상을 획득하기 위해 적대자와 대결하여 주체의 영광화를 위한 최종적인 대상을 획득하고 사명을 완수한다. 주체가 대상을 획득하지 못하고 적대자가 대상을 획득하는 경우는 <미녀와 야수>, <알라딘>, <타잔>, <인크레더블>로 적대자에게 박탈된 대상을 다시 찾기 위한 대결을 통해 대상을 획득하고 사명을 완수한다. 주체와 적대자가 모두 대상을 획득하지 못하는 <겨울왕국>, <인사이드 아웃>은 대결이 아닌 성장과 깨달음을 통해 시련을 극복하고 최종적인 사명을 완수한다. 특히 <인사이드 아웃>은 '새드'가 적대자적 기능을 하다가 '조이'의 깨달음을 통해 사건을 해결하는 인물로 기능이 전환됨으로써 전형적인 대결구도에서 벗어난 구조로 이야기가 진행된다. G3은 모든 경우가 최종적으로 주체가 대상을 획득하며 영광된 사명을 완수하는 것으로 스토리 유형 분류에 중요한 요인으로 작용하진 않았다.

## 4. 분석 결과

총 11편의 애니메이션을 17NP로 일관성 있게 분류하고 So, Q3, P3, G3 Process의 5가지 NU분석요소인  $Ocst$ ,  $EqObj$ ,  $Qacq$ ,  $Sacq$ ,  $Oacq$ 로 분석했다. 스토리 유형을 최종적으로 조합하기 위해 애니메이션 별 NU분석요소들의 거리값을 SSD(Story Structure Distance)라 정의한다.  $A$ 는 분석 대상 애니메이션,  $i=1, \dots, N$ ,  $j=1, \dots, N$ 이며  $N$ 은 분석 대상 애니메이션의 개수를 의미한다.

$$SSD(A_i, A_j) = |Ocst|A_i - Ocst|A_j| + |EqObj|A_i - EqObj|A_j| + |Qacq|A_i - Qacq|A_j| + |Sacq|A_i - Sacq|A_j| + |Oacq|A_i - Oacq|A_j| \quad (6)$$

분석 결과, SSD의 거리값이 1이하인 애니메이션들은 같은 스토리 Type으로 추출했고, Table 9와 같다.

TypeA는 고전적인 스토리 유형으로 주체와 적대자가 대상을 사이에 두고 대결하는 전형적인 스토리 구조이며, 주체의 사랑이 주제인 경우이다. 해당 애니메이션은 <미녀와 야수>, <알라딘>으로 SSD 거리값이 0으로 동일한 구조이다.

TypeB는 자아성장 및 자기실현의 스토리 유형으로 주체가 이야기의 진행에 따라 성장하며 새로운 주체로 거듭나는 구조이다.  $Sacq$ 에서 대상을 획득하지만 확장된 사회적인 사명을 위해 적대자와 대결하여 영광을 얻는 스토리 유형이다. 해당 애니메이션은 <물란>, <쿵푸팬더>, <토이스토리>이다. <물란>, <쿵푸팬더>는 SSD 거리값이 0으로 동일한 구조이며 <토이스토리>는 SSD 거리값이 1로 차이점은  $Qacq$ 에서 주체가 자격을 획득하지 못하고 악당이 자격을 획득하면서 주체가 근본시련을 통해 역량이 강화되는 구조이다.

TypeC는 TypeA와 TypeB가 혼합된 유형으로 고전적인 사랑과 주체의 자아성장이 복합된 스토리 유형이다. 해당 애니메이션은 <겨울왕국>, <타잔>으로 SSD 거리값이 1이다. 차이점은 <타잔>은 적대자가  $Oacq$ 에서 대상을 획득하고, <겨울왕국>은 적대자가  $Oacq$ 에서 대상을 획득하지 못한다. 두 경우 모두 적대자가 처음에는 자신의 욕망을 숨기다가 이후에 그 욕망을 드러내는 입체적인 인물의 구조이다.

TypeD는 구조적인 형식은 고전적인 애니메이션과 비슷하지만 그 내용은 현대적인 스토리 유형이다. 해당 애니메이션은 <슈렉>, <업>으로 SSD 거리값이 1이다. 차이점은  $Qacq$ 에서 <슈렉>은 주체가 자격을 획득하지만 <업>은 주체가 자격을 획득하지 못한다. 주체가 욕망하는 대상이 전이되는 차별성에 따라 고전적인 TypeA와 다른 유형으로 이야기가 전개된다. 특히, <슈렉>은 내용에 따른 반전이 관객에게 새로운 이야기처럼 느껴지지만 그 구조는 고전적인 형식과 비슷하다.

그 외에 주체가 강한 변형된 스토리 유형들로 해당 애니메이션은 <인크레더블>과 <인사이드 아

Table 9. Mutual Distance Matrix of SSD

	Beauty and the Beast	Aladdin	Toy Story	Mulan	Kung Fu Panda	Frozen	Tarzan	Shrek	Up	The Incredibles	Inside Out
Beauty and the Beast	0	0	5	4	4	3	2	2	3	3	2
Aladdin	0	0	5	4	4	3	2	2	3	3	2
Toy Story	5	5	0	1	1	2	3	3	2	2	3
Mulan	4	4	1	0	0	1	2	2	3	3	4
Kung Fu Panda	4	4	1	0	0	1	2	2	3	3	4
Frozen	3	3	2	1	1	0	1	3	4	2	3
Tarzan	2	2	3	2	2	1	0	2	3	1	4
Shrek	2	2	3	2	2	3	2	0	1	3	4
Up	3	3	2	3	3	4	3	1	0	2	3
The Incredibles	3	3	2	3	3	2	1	3	2	0	3
Inside Out	2	2	3	4	4	3	4	4	3	3	0
Type	TypeA		TypeB			TypeC		TypeD	Etc		

웃>이다. 이는 각각 서로 다른 특징을 가지는 유형들이다. <인크레디블>은 TypeC의 <타잔>과 SSD 거리값이 1로 같은 유형으로 분류할 수 있으나, <겨울왕국>과 SSD 거리값이 2이며 주제와 내용 전개가 달라 서로 다른 유형으로 분류하였다. <인사이드 아웃>은 새로운 소재의 이야기 형식으로 차별성을 가지는 스토리 유형이다. 이러한 유형들은 최근에 제작되는 애니메이션들로 고전적인 내러티브 형식에서 벗어나 다양한 소재와 구조적 변형으로 관객에게 재미를 주는 유형이다.

17NP에 의한 5가지 NU분석요소와 SSD 거리값의 스토리 Type 분류는 정량적인 실증적 분석에 의한 것으로, 요소들의 다양한 조합으로 새로운 스토리 유형을 제시할 수 있다. 따라서 실제적인 영상 제작에 활용할 수 있는 스토리텔링 분석 모델로 제안한다.

### 5. 결 론

본 연구는 영상의 내러티브를 구조적으로 해석하고 분석할 수 있는 스토리텔링 모델화 연구의 필요성을 인식하고 실제적인 영상 제작에 적용 가능한 효과적인 스토리텔링 분석 모델을 제안한다. 이는 흥행에 성공한 애니메이션을 대상으로 상호 비교의 관점에

서 실증적 분석을 통해 내러티브 전반에 대한 총체적인 구조 및 유형 도출로 활용 가능한 모델을 제안한다. 총 11편의 애니메이션 내러티브를 형식적 구조의 연속된 행로로 파악한 17NP로 분류하고, 각 Process 별 인물의 행위를 중심으로 계열적인 하위 내러티브 단위(NU)를 본 논문에서 제시하는 5가지 NU분석요소로 비교 분석하여 스토리 유형의 구조적인 패턴을 추출했다.

그 결과, SSD 거리값에 의해 4가지 스토리 Type이 분류됐다. TypeA는 고전적인 스토리 유형, TypeB는 자아성장 및 자기실현의 스토리 유형, TypeC는 고전적인 사랑과 주체의 자아성장이 복합된 스토리 유형, TypeD는 형식은 고전적이지만 내용은 현대적인 스토리 유형, 그 외에 주제가 강한 변형된 스토리 유형으로 분류됐다. 17NP에 기반하여 So, Q3, P3, G3 Process의 담화적 기호 체계 구조와 행위소, 인물이 수행하는 행위의 기능 단위를 NU분석요소인 *Oest*, *EqObj*, *Qacq*, *Sacq*, *Oacq*의 계열체적 비교 분석으로 도출한 것이다.

본 연구는 이론적 근거와 실증적 분석에 의해 구조화된 스토리텔링 분석 모델을 제안함으로써 영상 제작의 시나리오 단계나 내러티브 구성 단계에 효과적으로 적용할 수 있으리라 사료된다. 각 인물들이



수행하는 연속적인 Process의 통합체적 지속 안에서 계열적인 내러티브 단위들의 구조적인 특징 및 연출 관점을 제공해 줌으로써 영상 제작에 효과적으로 적용할 수 있을 것이다. 또한 형식적 유사 구조에 의해 분류된 내러티브 단위들은 영상 제작에 체계화된 메타데이터로 활용될 수 있으며 새로운 유형의 내러티브를 조합하여 구성할 수 있을 것이다. 향후 본 논문에서 제안하는 스토리텔링 분석 모델의 신뢰도와 객관적인 타당성을 높이기 위해 전문가 검증과 함께 더 많은 연구대상을 비교하여 분석해 볼 필요가 있다. 영화라는 장르로 확장하여 적용해 볼 필요가 있으며, 기존의 플롯 유형 및 내러티브 구조 이론과의 객관적인 비교 분석도 이루어져야 할 것이다.

## REFERENCE

- [ 1 ] K.M. Kwon, "Methodological Review of Animation Narrative Analysis," *Journal of The Korea Contents Association*, Vol. 7, No. 6, pp. 119-126, 2007.
- [ 2 ] J.Y. Lee, "A Study on Analysis of Animation Storytelling based on Structural Semiotics," *The Treatise on The Plastic Media*, Vol. 13, No. 4, pp. 205-210, 2010.
- [ 3 ] Y.B. Kim, *A Semiotic Study of the Generative Trajectory in Film Animation Character Works*, Doctoral's Thesis of Hongik University, 2003.
- [ 4 ] E.R. Hyun, "A Study on the Heroic Narrative Archetype and Adaptation of Storytelling in Animation Scenarios," *Journal of Korean Society of Design Culture*, Vol. 14, No. 1, pp. 458-466, 2008.
- [ 5 ] J.H. Kim, "A Study on the Effect on the Scene Composition of Narrative for Animation," *Journal of Korea Society of Basic Design and Art*, Vol. 9, No. 2, pp. 187-197, 2008.
- [ 6 ] Y.H. Lee, "A Study on Narrative Structure of Animation Focus on Semiotics of Greimas," *The Korean Journal of Animation*, Vol. 12, No. 1, pp. 84-98, 2016.
- [ 7 ] G. Polti, *Les Trente-six situations dramatiques*, Nabu Press, Charleston SC, 2010.
- [ 8 ] R. Tobias, *20 Master Plots and How to Build Them*, Pulbit, Seoul, 2007.
- [ 9 ] J. Campbell, *Hero with a Thousand Faces (Bollingen Series)*, New World Library, California, 2008.
- [ 10 ] C. Vogler, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writer*, Michael Wiese Productions, California, 1998.
- [ 11 ] B.S. Sung, *Analysis of Character Movement Direction Based on A New Narrative Process Classification Model of Animation*, Doctoral's Thesis of Pusan National University, 2013.
- [ 12 ] A.J. Greimas, *Sémantique Structurale*. Paris: Seuil, 1966.
- [ 13 ] R. Jakobson, *Linguistics in Literature*, Moonji, Seoul, 2001.
- [ 14 ] A. Hénault, *Narrative, General Semiotics*, Moonji, Seoul, 2003.
- [ 15 ] S.E. Jang, B.S. Sung, J.H. Lee, and J.H. Kim, "Animation OST Musical Element Analysis Based On A Narrative Process Classification Model," *Journal of Korea Multimedia Society* Vol. 17, No. 10, pp. 1239-1252, 2014.
- [ 16 ] S.D. Kim, *From Structure to Emotion*, Korea University Press, Seoul, 2002.
- [ 17 ] The Information of the Box Office Ranks, <http://www.imdb.com/boxoffice/alltimegross?region=world-wide> (accessed Nov., 17, 2016).



성 봉 선

2003년 부산대학교 예술대학 미술학과 학사  
2008년 부산대학교 공과대학 대학원 영상정보협동과정 석사  
2013년 부산대학교 공과대학 대학원 영상정보협동과정 박사

2011년~2016년 창원대학교 산업디자인학과 출강  
2013년~현재 부산대학교 영상정보협동과정 출강  
관심분야 : 내러티브, 서사구조, Visual Storytelling, 동적 구도



김 재 호

1980년 부산대학교 전기기계공학 공학사  
1982년 한국과학기술원 산업전자공학 공학석사  
1990년 한국과학기술원 전기 및 전자공학 공학박사

1992년~현재 부산대학교 전자전기공학과 및 영상 정보협동과정 교수  
관심분야 : 애니메이션 캐릭터 자동생성, 영상처리



이 태 린

2005년 한국방송통신대학교 방송정보학과 학사  
2008년 부산대학교 영상정보공학과 석사  
2008년~현재 부산대학교 영상정보공학과 박사수료

관심분야 : 캐릭터, 애니메이션, 스토리텔링