

애니메이션 서사에서 캐릭터의 대한 작용력의 방향성을 통한 항력과 불가항력의 변화 분석

An Analysis of the Variation on Resistible force and Irresistable force
through the Direction of Operative force for Characters
in Animation Narrative

주 저 자 : 주문연 (Zhu, Wen Juan)

동명대학교 박사과정

교 신 저 자 : 김명삼 (Kim, Myeong Sam)

동명대학교 교수
jihong@tu.ac.kr

Abstract

This study analyzes the directional changes of character forces in animated narratives, systematically classifies the role forces into Irresistible force and Resistable force, In the existing research, there are various themes on the research of animated characters, but from the perspective of the force direction, the research on the direction of the role force is still in a state of minimal. Therefore, this study confirms the concept of animation narrative force through narratology, and grasps the unity and mutuality of the change in the direction of the role force, and the impact on the development of animation stories Through the analysis of animation cases, the research results show that the change in the direction of the role force has positive and negative effects. This represents the relationship between the roles. These changes are caused by situations in which the character can be controlled and not controlled. In addition, a clear distinction is made between the Irresistible force and Resistable force elements in the animation from the general concept of systematization.

Keyword

Animation, Narrative, Action, Irresistible force, Resistable force

요약

본 연구에서는 애니메이션 서사에서 캐릭터의 작용력의 방향성 변화를 분석했고, 캐릭터의 작용력을 항력과 불가항력으로 체계적으로 분류하였다. 그리고 그 방향성 변화는 긍정성과 부정성의 상황을 보여준다. 기존 연구에서는 애니메이션 캐릭터 측면에 관한 연구는 이미 여러 가지 테마가 존재하지만, 작용력의 방향에서 캐릭터의 작용력의 방향을 통한 연구는 아직 미미한 상태이다. 따라서 본 연구는 물리적 힘과 정신적 힘과 더불어 서사학을 통해 애니메이션 서사 작용력의 개념을 확인하고, 캐릭터 작용력의 방향 변화에 대한 단일성과 상호성 그리고 애니메이션 스토리지 발전에 미치는 영향을 파악했다. 애니메이션 사례 분석을 통하여 연구 결과를 도출한다면 캐릭터의 작용력의 방향 변화는 긍정적이고 부정적인 영향을 미친다. 이는 캐릭터 간의 관계를 보여주며 이러한 변화의 원인은 캐릭터가 통제할 수 있고 통제 불가능한 상황으로 인해 발생했다. 또한, 애니메이션에서의 항력과 불가항력 요소를 일반적인 개념으로부터 체계적으로 구분했다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구의 배경 및 목적
- 1-2. 연구 내용 및 방법

2. 이론적 배경

- 2-1. 애니메이션과 캐릭터의 개념
- 2-2. 애니메이션과 서사
- 2-3. 애니메이션과 작용력

3. 애니메이션 서사 작용력의 체계

- 3-1. 작용력의 요소

3-2. 작용력의 방향성 요소

4. 사례분석

- 4-1. 물란
- 4-2. 쿵푸팬더3
- 4-3. 겨울왕국2
- 4-4. 분석결과

5. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

애니메이션은 일종의 서사체가 갖는 서사 법칙과 특성으로서, 캐릭터의 이야기 발전을 촉진하기 위해 캐릭터 간에 상호작용이 이루어진다. 따라서 애니메이션 서사에는 힘, 즉 작용력이 존재하며, 작용력의 추진력이 없다면 애니메이션 스토리도 중지된다. 작용력의 방향성을 통한 상호 영향력의 분석은 애니메이션의 캐릭터의 역할 설정에 중요한 요소이지만 이에 대한 연구는 미진한 실정이다.

김석준(2005)〈애니메이션 광고에서 시지각 요소가 수신자 반응에 미치는 영향에 관한 연구-운동과 역학을 중심으로〉에서는 애니메이션 광고에서 운동과 움직임을 연구했는데 애니메이션 광고에서의 시각적 인지의 중요한 요소인 운동과 동적 움직임을 비교하는 실험을 통해 실험자의 응답의 차이를 분석했다. 그러나 이 실험은 단지, 시각적인 측면에서의 애니메이션의 움직임을 보여준다. 성봉선(2012) 〈애니메이션 내러티브 Process분류 모델을 이용한 캐릭터 운동 방향 분석〉은 서사 분류 모형을 분석하여 캐릭터의 이동 방향을 분석하고, 그에 따라 일종의 시각적인 스토리텔링 방법을 말하는 것이며, 애니메이션 시각 스토리용으로 사용되는 프레임 구성은 구조적인 유사성을 가지고 있으며, 서사 구조의 어의 규칙을 따르고 갈등을 만들고 해결하는 과정을 보여준다. 이러한 과정 속에서 관객은 자신의 시각에서 캐릭터의 이동 방향을 관찰할 수 있다. 그러므로 본 연구는 서사학적인 스토리와 언어의 개념, 기호학적인 의미론과 형태론의 개념을 통해 애니메이션 서사에 나타난 작용력의 유형을 해석하고 애니메이션 서사에서의 캐릭터 동작의 방향성 변화가 이야기 발전에 미치는 영향을 분석한다. 본고는 애니메이션 서사에서 캐릭터의 대한 작용력의 방향성을 통한 항력과 불과항력의 변화에 대한 분석이다.

1-2. 연구의 내용 및 방법

애니메이션 서사 내부의 세계에서 나타나는 작용력이 스토리 발전에 미치는 영향에 대한 체계를 제시하는 연구이다. 이론적 배경으로 애니메이션과 캐릭터, 그리고 서사학과 기호학의 형태론과 의미론을 파악한다. 아울러 물리적이고 심리적인 분석을 통해 작용력과 애니메이션, 서사의 상관관계를 해석하여 애니메이션에 나타난 방향성 변화를 비교한다.

서사학과 작용력에 대한 철학적 시각을 통해 소쉬르

(Ferdinand de Saussure)의 기호학 이론과 채트만(Chatman)의 서사학 이론과 뉴턴(Newton)의 제3운동 법칙에 근거하여 작용력을 체계화한다. 프로프(Propp)는 민담의 분석을 통해 서사구조에서의 캐릭터의 기능성을 결정함으로써 서사의 내재적 영향을 파악한다. 작용력의 상대성 개념에 기초하여, 서사의 동기적 측면에서 항력과 불가항력으로 나누고 작용력 방향성 변화에 대해 일방성과 상호성으로 새로운 체계를 제안한다. 특히 작용력에서 방향성과 아울러 힘의 크기가 나타나는데, 본고에서는 작용력의 방향성으로 연구 범위를 한정하고 캐릭터의 관계에 집중한다. 사례분석을 위해 극장용 애니메이션 물란(Mulan), 쿵푸팬더 3(Kung Fu Panda 3), 겨울왕국2(Frozen2)를 대상으로 애니메이션 서사 캐릭터의 작용력에서 항력과 불가항력이라는 새로운 개념을 캐릭터의 작용력의 방향성에서 단일성과 상호성으로 파악한다. 사례는 1998년 디즈니가 중국 문화에 기초하여 만든 '물란' 애니메이션은 전 세계 박스오피스 3억 달러를 벌어드리는 기록을 세웠고, 2016년 미국의 드림웍스에서 만든 〈쿵푸팬더 3〉이 전 세계박스오피스 18억 1700달러 등 세계 각국의 많은 사람들에게 사랑을 받았다. 그리고 〈겨울왕국〉은 발매 이후 세계적으로 꾸준히 인기를 끌며 총 17억 6000만 달러의 매출을 올렸으며, 박스오피스 1위를 굳건히 지켰다. 제86회 아카데미상 스토리텔링 외에도 전 세계적으로 권위 있는 애니메이션 영화상도 석권했다. 2019년에 개봉한 〈겨울왕국2〉는 개봉이후 꾸준히 세계 애니메이션 영화 10위권을 유지했다. 〈물란〉, 〈쿵푸팬더3〉, 〈겨울왕국2〉에서 71개 장면 즉 〈물란〉에서 20개, 〈쿵푸팬더3〉에서는 21개, 〈겨울왕국2〉에서 31개를 선정하여 분석한다.

2. 이론적 배경

2-1. 애니메이션과 캐릭터의 개념

2-1-1. 애니메이션의 개념

애니메이션은 전통적으로 '프레임 촬영' 기법을 사용함으로써, 그림이나 대상을 움직이는 것처럼 보이게 하는 영화 장르이다(영화 촬영기는 일반 영화와 같이 초당 24프레임으로 회전하지 않고, 일반 촬영기처럼, 자동으로 초당 회전한다).¹⁾ 또한 국제영화애니메이션협회(ASIFA)의 애니메이션에 대한 정의는 애니메이션은

1) 이용배, [애니메이션의 장르와 역사], 살림, 2003. pp8-10.

다양한 기술을 구사하여, 점토, 모래, 종이와 컴퓨터, 그림 등을 사용함으로써, 사람과 물체에 대한 연속성을 띠는 동작 이미지를 만들고, 다양한 서사를 사용하여 다양한 주제의 공연과 각종 플랫폼에 이를 반영한다.²⁾ 애니메이션은 만화 영화에서 추상예술에 이르는 모든 내용을 담고 있으며, 나무인형부터, 컴퓨터 보조 특수 효과 영화에 이르기까지, 모든 것이 애니메이션의 예술, 문화 표현, 그리고 커뮤니케이션의 매개체임을 입증하며, 이를 통해 어떠한 인물의 동작 행위를 통해 스토리가 진행되는 것을 알 수 있다. 하나의 스토리 안에는 '어떤 사람', '어떤 곳에서', '어떤 일을 하는지'에 대한 것으로 구성되어 있다. 다시 말해, 인물, 배경, 줄거리로 표현되며 이는 모두 정태적인 측면을 가지고 있다. 만약 어떠한 움직이는 상태 즉 동태로 설명한다면, 이야기의 요소는 촉발, 갈등, 전환, 클라이맥스로 구성된다. 애니메이션의 의인화된 캐릭터를 정의하는 것은 '심리학'이며, 캐릭터의 심리 세계와 심리 상태가 나타난다. 따라서 캐릭터의 심리와 행동이 스토리지의 구조를 결정한다.

2-1-2. 애니메이션 캐릭터의 개념

애니메이션에 등장하는 인물들을 우리는 캐릭터라고 부르며 캐릭터는 애니메이션 이야기의 중요한 구성 부분이다. M. H. 에이브럼스(M. H. Abrams, Meyer Howard Abrams)³⁾는 서사 중의 캐릭터들이 실시하는 활동은 캐릭터들의 구성 부분이며 신체적인 움직임, 생각 그리고 언어는 모두 인물의 구성 부분이라는 점을 강조했다. 그럼, 시각과 청각의 표현 매체로서 애니메이션 캐릭터의 몸짓, 생각과 언어 모두 스토리의 발전을 표현하는데 사용될 수 있다. 따라서 캐릭터에 의해 야기되어진 또 다른 캐릭터나 사건의 상태가 바뀐 것은 캐릭터가 스토리지에 작용한 후의 영향이라고 여길 수 있다.

2-1-3. 애니메이션 캐릭터의 역할

애니메이션에서는 스토리가 캐릭터에게 부여한 동작 행위, 캐릭터가 수행하는 동작은 심리세계와 마음가짐의 표현이다. 캐릭터는 저마다 개성적인 특징을 통해 스토리지에 있는 다른 역할과 소통한다. 그러므로 캐릭터의 역할은 애니메이션의 스토리에 있어서 중요한 요

소인데, 이는 관객의 흥미를 끌고 캐릭터의 감정을 강화시켜주며 이야기를 발전시킨다.

2-2. 애니메이션과 서사

2-2-1. 서사의 개념과 내용

서사학은 시간적이며 인과론에 따라 의미 있게 연관된 일련의 사건들을 기호로 표상한 것이라고 정의하며, 서사물의 형식과 내용, 그리고 기능에 관한 연구를 하는 학문으로 정의했다. 서사는 20세기 후반에 생겨났으나, 학문의 뿌리는 아리스토텔레스의 '시학'에서 출발하였다. 또한 채트먼(Chatman)은 <스토리과 담화>에서 서사 텍스트가 스토리와 담화로 두 부분으로 구성되어 있다고 지적했다. 먼저, 스토리에서는 내용이나 사건 즉, 행동, 사고와 함께 실존인물, 배경의 각 그룹들로 구성된다. 담화에서는 표현, 내용이 전달되어 경유 되는 방식이다. 즉 서사는 스토리와 말을 포함하는 개념이며, 그 의미는 스토리 자체와 표현된 말의 표현 방식이다.⁴⁾ 아래 [그림 1]은 서사의 주요 요소 즉, 스토리와 말, 그리고 서사 요소를 더 확장하는 것인데, 스토리는 사건과 실존을 비롯하여 사건은 일어난 일을 구성한다. 여기서 애니메이션은 하나의 매개체라고 볼 수 있다. 채트먼의 이론에 따르면 스토리는 계속해서 실존(existents), 사건(events)등의 요소로 확장될 수 있다. 먼저, 실존요소는 캐릭터와 배경으로 나눌 수 있는데, 배경은 캐릭터가 감정을 표현하는 장면으로, 정적인 표현이며, 즉 화면에 표시할 수 있다. 사건은 행동(actions)과, 발생(happenings)으로 분해되며. 행동은 말하고, 화를 내는 등의 인물이 장악할 수 있는 사건을 의미하며, 해프닝(happenings)은 비나 어둠 등의 자연적 요소로 인하여 인물이 장악할 수 없는 사건을 뜻한다.



[그림 1] 서사 요소⁵⁾

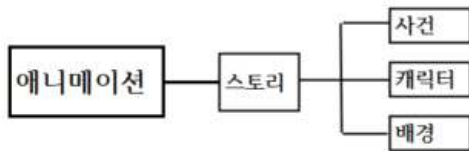
2) Pikkov and Naripea, Theoretical Writings on the Animated Film, 2010, Animasophy, p15.

3) M. H. Abrams, A Glossary of Literary Terms. New York, 1958, p69.

4) Seymour Chatman. Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film. Cornell University Press, 1978, p19. In order to distinguish from the verb "occurrence", when this article refers to the happenings in Chatman's theory, it will be specifically expressed as "happenings".

2-2-2. 애니메이션 서사의 세계

김천혜의 소설 구조의 이론 중에서 소설의 커뮤니케이션의 두 가지 측면을 지적하여, 한 작품은 내부 교류를 하고 다른 한 작품은 외부 교류를 가리킨다. 하나는 작품 내적 커뮤니케이션이고, 또 하나는 작품 외적 커뮤니케이션이다. 작품 내적 커뮤니케이션이란 첫째, 어떤 화자(話者)가 어떤 청자(聽者)에게 이야기를 들려주는 소설의 형식 자체를 의미하고, 둘째, 인물들끼리의 대화를 의미한다.⁵⁾ 언어의 묘사 중에서 "저자는 생략할 수 있고, 서사의 상황은 서술자독자로 상호적 형식으로 표현될 수 있다." 서술의 세계에서는 저자가 대표적으로 임무를 수행한다. 서술자가 인물의 사건과 행위를 창조했다면, 애니메이션은 영화를 매개로 하고 서사 세계의 교류는 작가가 가상의 스토리 세계에서 관객에게 스토리의 정보를 전달하는 것, 즉 애니메이션의 내재적 교류는 인물(캐릭터) 상호 간의 교류이다. 아래 [그림 2]는 애니메이션 내부 서사 요소를 보여준다.



[그림 2] 애니메이션에서의 서사 요소

2-3. 애니메이션의 작용력

애니메이션에서는 다양한 힘의 형태 즉 작용력이 존재하는데 우선 캐릭터와 캐릭터 간의 작용력을 살펴보면, 힘에 대해 프로이트(Freud)는 예술의 생산 동력과 미감이 신체의 욕망과 쾌감, 즉 신체 내부의 욕망 때문에 스토리가 발전의 동력을 얻었다고 지적한 바 있다. 인간은 욕망에 따라 세계와 교류하며 다양한 역할을 한다. 애니메이션 작품에서도 의인화된 애니메이션 캐릭터의 욕망에서부터 서사가 비롯된다. 애니메이션 캐릭터는 동기 부여를 통해 다양한 행동을 수행하고, 스토리의 형태로 심리적(내부)으로 세계를 구축하여, 스토리의 발전을 촉진한다. 또한, 동기, 역할, 배경, 사건의 상태로 인해 변화가 생긴다. 작용력의 방향성은 애니메이션 서사에서 상호성과 단일성의 방향 변화를 보여주고 있다. 아래 [그림 3] 애니메이션 서사 세계의

작용력의 관계를 나타낸다.



[그림 3] 애니메이션 서사 세계의 작용력 관계

3. 애니메이션 서사 작용력의 요소와 체계

3-1. 작용력의 요소

애니메이션은 서사와 작용력과 방향성에 관한 연구로서, 서사의 의미에서 사건은 행동과 사고이며, 사건의 배열은 시간을 나타내는 수평선으로 표시될 수 있다. 캐릭터는 사건을 묘사할 때, 동적인 진술을 하지만, 사건은 행동(actions)과 발생(happenings)으로 구분할 수 있는데, 행동은 인물이 통제할 수 있는 사건을 말하며 발생은 자연적 요인으로서, 인물이 그 상황을 통제할 수 없는 것을 말한다. 사건에서 캐릭터가 파악할 수 있는 상태의 변화는 항력의 표현이며, 외부적 또는 자연적 요인, 모든 불가피한 이유로 인해, 캐릭터가 파악할 수 없는 상태의 변화를 불가항력의 표현이다. 본고에서는 캐릭터의 역할의 작용요소로 항력과 불가항력을 나타낸다.

3-1-1. 항력

서사에서 캐릭터가 저항할 수 있는 작용력을 나타낸다. 본고에서는 이러한 작용력을 캐릭터로 한정하였기에 캐릭터간의 힘의 관계이다. 그리고 작용력은 힘의 작용이 대상에 대해 방향이 나타나며, 단지 애니메이션 하나의 캐릭터만을 의미하는 것이 아니라 캐릭터와 다른 캐릭터 사이의 작용력을 뜻하여, 그중 캐릭터의 관계가 A-B, A-C, B-C, 그리고 A-N일 수도 있다.

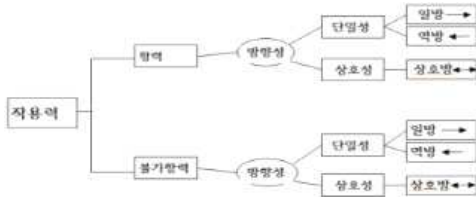
3-1-2. 불가항력

캐릭터가 통제할 수 없는 경우를 가리키며, 모든 불가피한 경우가 이에 해당하지만 본고에서는 캐릭터에 국한한다. 아울러 캐릭터 방향성은 사건에서 묘사에 따라 표시될 수 있다. 그중 캐릭터의 관계가 A-B, A-C, A-D, 그리고 A-N일 수 있다.

5) Ibid, Seymour Chatman . p20.

6) 김천혜, [소설 구조의 이론], 문학과지성사, 1990, p197.

3-2. 작용력의 방향성 요소



[그림 4] 작용력의 방향성 관계

작용력의 이론에 따르면, 서사 세계에서의 힘은 캐릭터에 의해 실행되며, 줄거리 속 인물의 사건과 행위가 캐릭터 동기에 의해 상태의 변화가 결정되면, 작용력의 방향성도 변화하며, 사건의 수준에 따라 서로 다른 방향성이 발생할 수 있다. 작용력의 대상이 두 개의 상대적인 물체이기 때문에, 여기서는 캐릭터 사이의 단일성과 상호성을 의미하며, 단일성은 또 일방과 역방 즉 두 가지 면으로 다시 고려할 수 있다. 서사 구조와 작용력 요소가 결합한 것은 [그림 4] 작용력의 단일성 애니메이션 서사 과정에서 작용하는 작용력에 대한 방향성의 변화를 보여준다.

3-2-1 단일성

단일성의 방향은 애니메이션 캐릭터의 작용력의 방향성이다. 그러므로 단방향 혹은 일방이다. 사건의 수평 정렬 방향에 의해 결정되며, 캐릭터 사이의 역할의 단일성을 의미한다. 순방향과 역방향의 두 개의 방면으로 파악된다.

3-2-2 상호성

작용력의 상호성 방향은 애니메이션 캐릭터의 작용력의 방향성이다. 그러므로 양방향 혹은 쌍방이다. 사건의 수평적 배열 방향에 의해 결정되는데, 이는 캐릭터 사이의 주고받는 행위를 의미하기 때문에 상호 간의 관계, 즉 상호성이다. 아래 [표 1]은 항력과 불가항력의 방향성에 대한 예시이다.

[표 1] 항력과 불가항력의 방향성 (예시)

시간	장면	캐릭터의 관계	사건	방향	I 불가항력 / R 항력
0 ; 01 ; 03 ; 0 ; 01 ; 30		군인-산유	군대를 공격	←	R
0 ; 01 ; 56 ; 0 ; 01 ; 59		군인-산유	군인 화재 경보	←	I

방향 : ←역 / →순 / ↔ 상호, I : 불가항력/ R : 항력

4. 사례분석

1988년 이후 제작된 미국의 극장용 애니메이션을 사례분석 대상으로 선정하였다. <물란>, <쿵푸 팬더3>, <겨울왕국2>을 분석 대상으로 선택했다.

4-1. 물란

애니메이션 <물란>에서는 캐릭터를 주요 대상으로 하여 배경, 사건 등의 진행에 따라 스토리리 상태의 변화를 분석하고, 작용력 방향성 요소를 이용하여 파악했다. 아래 [표 2]에서는 서사구조 배열에 따라 작용력의 방향성이 나타났다.

[표 2] 물란의 항력과 불가항력의 방향성

시간	장면	캐릭터의 관계	사건	방향	I 불가항력 / R 항력
0 ; 01 ; 1 ; 56 ; 0 ; 01 ; 59		군인-산유	전쟁 경보	←	I
0 ; 02 ; 40 ; 0 ; 01 ; 59		장군-황제	황제가 장군에게 하달	↔	I

0 ; 0 ; 4 ; 45- 0 ; 0 ; 4 ; 57 ;		아지란 버물	아버지 의 말 을 듣 고 →	R
0 ; 1 ; 1 ; 15- 0 ; 1 ; 1 ; 19 ;		중쟁이 물란	맞선 실 →	R
0 ; 1 ; 4 ; 26- 0 ; 1 ; 5 ; 05 ;		국가 아버지	아버지 가 명 을 대 신 →	I
0 ; 1 ; 5 ; 27- 0 ; 1 ; 5 ; 41 ;		아지란 버물	물란 이 지 대 를 →	R
0 ; 1 ; 9 ; 09- 0 ; 0 ; 1 ; 30 ;		아지란 버물	남 고 지 대 를 ←	R
0 ; 3 ; 6 ; 40- 0 ; 4 ; 1 ; 40 ;		물란 군대	정 승 이 바 군 대 를 ←	R
0 ; 4 ; 1 ; 45- 0 ; 4 ; 2 ; 05 ;		산유 매복	→	I
0 ; 4 ; 9 ; 50- 0 ; 5 ; 3 ; 01 ;		물란 군	장 군 지 원 준 비 →	I

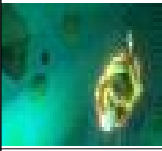
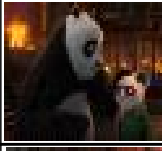
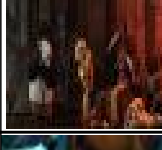
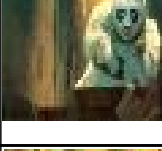
0 ; 53 ; 14- 0 ; 56 ; 33 ;		물란 군 홍 노	물란 군 은 제 하 위 해 가 도 중 기 치 하 게 만 남 →	I
1 ; 00 ; 01- 1 ; 00 ; 42 ;		물란	신 분 출 이 어 수 군 대 를 →	I
1 ; 09 ; 02- 1 ; 10 ; 47 ;		황제 홍 노 군	납 치 된 →	I
1 ; 12 ; 27- 1 ; 12 ; 32 ;		교위 산유	교 위 가 산 유 에 맞 아 러 짐 ←	I
1 ; 12 ; 42- 1 ; 12 ; 43 ;		물란 산유	빛 줄 을 자 름 ←	R
1 ; 13 ; 13- 1 ; 15 ; 01 ;		물란 산유	적 을 찌 름 무 →	R

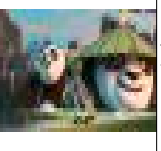
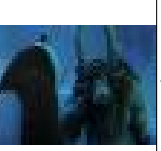
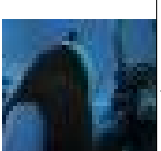
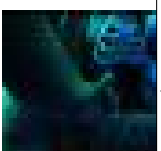
방향 : ←역 / →순 / ↔ 상호, I : 불가항력/ R : 항력

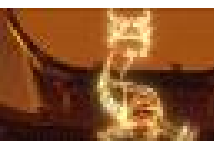
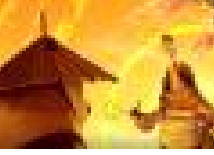
4-2. 쿵푸팬더3

애니메이션 <쿵푸팬더3>에서는 배경, 사건의 진행에 따라 스토리지 상태의 변화를 분석하고 작용력, 방향성에 대한 요소를 활용하여 파악했다. 이례 [표 3]에서 나타난 바와 같이, 서사구조 배열에 따라 캐릭터를 분석했다.

[표 3] 쿵푸팬더3의 힘력과 불가항력의 방향성

시간	장면	캐릭터 의 계	사건	방향	불가항력
0 : 01 ; 40 : 03 ; 50		우그웨이 부 이	카이는 영혼 세계에서 우그웨이 대사와의 결투	↔	I
0 : 05 ; 52 : 06 ; 35		사 포	사부는 포에게 선생이 된다고 함	→	I
0 : 07 ; 15 : 08 ; 08		포 - 용 의 사	포는 용의 전사에게 수업함	→	I
0 : 09 ; 05 : 10 ; 47		사 포	사부는 포에게 자신의 기공을 보여줌	↔	R
0 : 13 ; 03 : 13 ; 43		카 이 좀비	카이는 비에게 명령하여 전사들을 찾으라고 함	→	I
0 : 14 ; 20 : 15 ; 26		포 양아버지-포	양아버지는 포와 함께 국수를 확장하려 함	↔	R
0 : 15 ; 58 : 17 ; 09		포 - 포 의 아버지	포는 친아바지를 만	↔	I
0 : 23 ; 28 : 25 ; 24		포용전사 와의 좀비	좀비는 전사의 기공을 찾으려 함	←	R
0 : 27 ; 23 : 27 ; 45		우그웨이 부	판다는 기공을 사부들에게 치료함	→	R

0 : 29 ; 23 : 02 ; 09 ; 50		포의 아버지 포인버	포의 아버지는 포를 데리고 촌으로 돌아가려고 하는데, 양아버지의 도움	↔	I
0 : 30 ; 10 : 03 ; 30		크레인 맨티	크레인과 맨티는 사부에게 당함	→	I
0 : 33 ; 13 : 03 ; 16		포인버 의 아버지	포와 친아버지, 양아버지, 판다에 돌아옴	←	I
0 : 47 ; 57 : 05 ; 42		카이사부	카이는 옥궁을 사부와 용의 기공을 빼앗음	↔	I
0 : 54 ; 02 : 05 ; 01		포인버 의 아버지	포의 친아버지가 포에게 진상을 말함	↔	I
1 : 04 ; 11 : 11 ; 20		포카 이	카이는 포를 빼앗으려 함	↔	I
1 : 04 ; 11 : 11 ; 20		포카 이	카이는 포를 빼앗으려 함	↔	I
1 : 11 ; 01 : 11 ; 20		포카 이	포는 카이를 혼내려고 함	↔	R

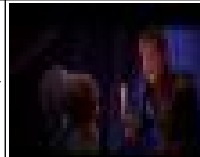
1 ; 1 ; 3 ; 07 ; 1 ; 1 ; 3 ; 56 ;		모사포 드사람	영혼 세 계 에 서 모람 포 에게 힘 을 줌	→	I
1 ; 1 ; 4 ; 24 ; 1 ; 1 ; 5 ; 01 ;		포	포는 위 대하 용 이 됨	←	I
1 ; 1 ; 6 ; 42 ; 1 ; 1 ; 7 ; 13 ;		포-카 이	포는 기 공을 카 이 에 게 주었지 만 카 가 받아 들지 못 함	↔	I
1 ; 1 ; 8 ; 53 ; 1 ; 1 ; 9 ; 36 ;		우웨대부 그이사포	포는 사 부의 능 력을 전 수받음	→	R

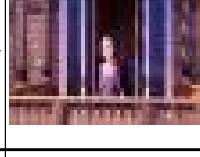
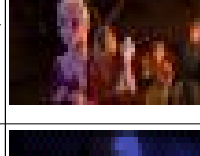
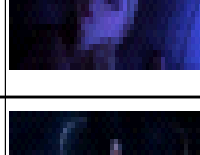
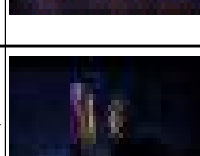
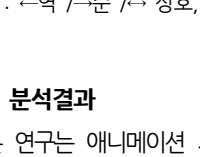
방향 : ←역 /→순 /↔ 상호, I : 불가항력/ R : 항력

4-3. 겨울왕국2

애니메이션 <겨울왕국 2>에서는 캐릭터를 주 대상으로 하여, 배경, 사건의 진행에 따라 스토리지 상태의 변화를 분석하고 작용력, 방향성에 대한 요소를 활용하여 파악했다. 아래 [표 4]에서 나타난 바와 같이, 서사 구조 배열에 따라 캐릭터를 분석했다.

[표 4] 겨울왕국2의 항력과 불가항력의 방향성

시간	장면	캐릭터 의 관 계	사건	방향	I불가 항력 /R항
0 ; 0 ; 1 ; 40 ; 0 ; 0 ; 5 ; 07 ;		아그나 트-엘사 와 과나	아버지는 자매에게 마법의 숲에 이야 기를 함	→	R

0 ; 0 ; 7 ; 50 ; 0 ; 0 ; 8 ; 05 ;		엘사- 목소리	신비하 들음 소리를	→	I
0 ; 1 ; 3 ; 48 ; 0 ; 1 ; 3 ; 55 ;		엘사	신비하 들음 소리를	→	I
0 ; 1 ; 6 ; 43 ; 0 ; 1 ; 8 ; 03 ;		엘사	엘사 리 찾아 나 를 성 함.	←	R
0 ; 1 ; 8 ; 53 ; 0 ; 2 ; 0 ; 01 ;		엘사	엘사 마 법 들 음 소 아 았	←	R
0 ; 2 ; 1 ; 10 ; 0 ; 2 ; 1 ; 16 ;		모든 사람	마 법 들 음 소 자 기 를 형 성	←	I
0 ; 2 ; 2 ; 17 ; 0 ; 2 ; 3 ; 40 ;		엘사- 안나	요 지 정 시 를 받 음	↔	R
0 ; 2 ; 6 ; 19 ; 0 ; 2 ; 6 ; 35 ;		엘사- 안나	모 든 들 을 마 법 들 음 소 자 기 를 형 성	→	R
0 ; 3 ; 1 ; 27 ; 0 ; 3 ; 2 ; 10 ;		엘사- 안나 크리스 토프	토 네 이 도 모 든 들 을 마 법 들 음 소 자 기 를 형 성	↔	I

방향 : ←역 /→순 /↔ 상호, I : 불가항력/ R : 항력

4-4. 분석결과

본 연구는 애니메이션 서사에서 캐릭터의 작용력에

대한 개념을 항력과 불가항력으로 구분하여 제시하였다. 작용력에서 항력과 불가항력의 요소를 추출하였으며, 방향성의 변화 체계를 구축하고 작용력을 항력과 불가항력으로 변별적으로 표출했다. 그리고 불가항력의 작용력의 방향성을 단일성과 상호성으로 규정했다. 사례 분석을 통해 작용력이 방향성으로 변화를 명료히 체계화하였다. <물란>, <쿠파팬터3>, <겨울왕국2>를 선정하여, 64개 장면 즉 <물란>에서 20개, <쿠파팬터3>에서는 21개, <겨울왕국2>에서 23개를 선정했다. 애니메이션 <물란>에서 캐릭터의 작용력 방향성은 단일성과 상호성의 변화를 나타내며, 이러한 변화들은 다시 순방, 역방 그리고 상호방의 상황으로 나타났다. 분석의 결과 이러한 변화들의 원인은 작용력에 대해 캐릭터가 극복할 수 있는 즉 통제할 수 있거나, 극복할 수 없는 즉 통제할 수 없는 상황으로 인한 것이었다. 그러나 표면적으로 불가항력을 극복하여 갈등을 해결하기도 한다. 캐릭터의 동기에 따라 이러한 힘의 방향에 영향을 미쳤다. <쿠파팬터3>애니메이션에서 캐릭터의 작용력의 방향성 변화를 분석한 결과 항력과 불가항력의 방향 역시 순방, 역방, 상방향의 경우를 나타냈고, 이러한 방향 변화 속에서 캐릭터는 변화를 보여줬다. 마지막으로 <겨울왕국2> 애니메이션에서도 캐릭터의 작용력의 방향의 단일성과 상호성 변화도 스토리 전개에 작용력으로 구분이 되었다. 작용력은 불가항력과 항력으로 구분되는데 불가항력은 애니메이션에서 캐릭터가 어쩔 수 없이 굴복할 정도의 강한 힘으로 통제가 불가능하고, 항력은 이에 대항하는 힘으로 통제가 가능하다. 불가항력에 대해 예를 들면, 물란에서 아버지가 연로하시지만 전쟁이 발발하게 되므로 국가에서 군대에 소집령이 내려진 것이다. 항력은 물란이 아버지를 대신하여 남장을 하고 군대에 입대하는 통제 불가의 불가항력이다. 또한 겨울왕국1에서 엘사는 만지면 모두 얼음으로 바뀌는 저주를 풀어낼 수 없어 불가항력을 수용하지만 안나는 집을 떠난 언니를 찾아 나서는 통제 가능한 항력이다. 따라서 서사에서 불가항력만 존재한다면 애니메이션이 흥미를 잃을 것이고 항력만 존재한다면 지루해질 것이다. 그러므로 갈등과 해결의 적절한 조화가 항력과 불가항력 사이의 긴장감이다.

5. 결론

본고는 애니메이션 서사에서 캐릭터의 대한 작용력의 방향성을 통한 항력과 불가항력의 변화 분석하였다. 이론적 배경을 위해 물리학적 힘과 정신적 힘과 더불어 서사학 연구를 통해 항력과 불가항력의 특성을 체계적으로 파악하였다. 애니메이션 각 방면의 연구 성과와 분석해 보면, 애니메이션 캐릭터의 작용력에 관한 연구는 미진하였다. 그러므로 애니메이션 서사에서 작용력 체계에서 구분 및 작용력 방향성의 검증을 위한 애니메이션을 통한 사례분석을 하였다. 극장용 미국 애니메이션으로 <물란>, <쿠파팬터3>, <겨울왕국2>를 선정하여, 64개 장면 즉 <물란>에서 20개, <쿠파팬터3>에서는 21개, <겨울왕국2>에서 23개를 선정했다. 연구결과 캐릭터의 작용력은 불가항력과 항력이 애니메이션 서사에서 끊임없이 변화하면서, 단일성과 상호성의 방향성의 변화도 보여주었고 이는 캐릭터 간의 갈등과 해결의 관계를 나타내었다. 본 연구를 통해 애니메이션 서사 캐릭터의 작용력에 대한 방향성의 변화를 요소를 규명하고 체계화를 하였다.

참고문헌

1. 김천혜, [소설 구조의 이론] 문학과지성사, 1990,
2. 이용배, [애니메이션의 장르와 역사], 살림, 2003.
3. M. H. Abrams, A Glossary of Literary Terms. New York, 1958, p.69.
4. Pikkov and Naripea, Theoretical Writings on the Animated Film, 2010, Animasophy.
5. Seymour Chatman . Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film. Cornell University Press, 1978.