

기호학적 시각에서 바라본 애니메이션 캐릭터 디자인의 전통 신화 인물 이미지 재구성에 관한 연구

중국 애니메이션 영화 <나타> 시리즈의 중심인물을 중심으로

Reconstructing Traditional Mythological Character Images in Animation Character Design from a Semiotic Perspective

Focusing on the Central Characters in the Chinese Animated Film Series 'Ne Zha'

주 저 자 : 한 방 (Han, Fang)

동명대학교 일반대학원 디자인학과 박사과정

교 신 저 자 : 정원준 (Chung, Won-Jun)

동명대학교 시각디자인학과 교수
wjchung@tu.ac.kr

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2025.2.244>

접수일 2025. 04. 23. / 심사완료일 2025. 06. 13. / 게재확정일 2025. 06. 16. / 게재일 2025. 6. 30.

Abstract

As the global animation industry continues to expand, the dual forces of technological advancement and market demand have posed new challenges for traditional mythological animation in balancing cultural continuity with contemporary relevance. Focusing on character design as a key entry point, this study aims to explore strategies for creative transformation. Drawing on semiotic theory, it constructs a three-tier analytical model—comprising the Real System, Denotative System, and Connotative System—and analyzes the symbolic evolution of Nezha and Ao Bing in China's 3D animated Nezha film series. The study finds that modern technology has overcome the limitations of traditional visual carriers; under the premise of preserving core cultural anchors, symbolic elements are reconstructed to align with contemporary narrative contexts; and the resulting value transformation fosters the integration of traditional culture with modern ideological expression. This research further proposes a threefold dynamic mechanism—"technological empowerment, symbolic reconstruction, and value reconfiguration"—to reveal the logic of cultural symbol reproduction. The mechanism offers a methodological framework for the modernization of myth-based animation and contributes theoretical insight into the creative regeneration of cultural symbols.

Keyword

Semiotics(기호학), Mythological Animation(신화 주제 애니메이션), Character design(캐릭터 디자인)

요약

오늘날 글로벌 애니메이션 산업은 빠르게 발전하고 있으며, 기술의 진보와 시장 수요의 동시 작용 속에서 전통 신화 주제 애니메이션은 전통 문화의 근간을 계승함과 동시에 현대 문화 맥락에 적응해야 하는 과제에 직면하고 있다. 이에 따라 캐릭터 디자인을 중심으로 창조적 변환을 실현하는 것은 시급히 해결해야 할 핵심 명제로 부상하고 있다. 본 연구는 기호학 이론을 토대로 '실재 체계-외시의미 체계-함축의미 체계'의 3단계 분석 모델을 구축하고, <나타>시리즈의 나타와 오병을 사례로 하여 그 변천 논리를 분석하였다. 연구 결과, 현대 기술이 전통 시각 담체의 한계를 극복하고, 핵심적인 문화적 기준점을 유지하는 것을 전제로, 기호 요소의 재구성은 시대적 맥락과 미적 요구를 충족시켜야 한다, 가치 재정립을 통해 전통 문화와 현대 정신의 융합을 촉진함을 확인하였다. 나아가 본 연구는 '기술 부여-기호 요소의 재구성-가치 재정립'의 3단계 동적 메커니즘을 제안함으로써 전통 문화 기호의 재생산 논리를 규명하였다. 이 메커니즘은 신화 주제 애니메이션의 현대적 전환에 대한 방법론적 지침을 제공할 뿐만 아니라, 전통 문화 기호의 창의적 재창조를 체계적으로 탐구하기 위한 이론적 토대를 마련한다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경 및 의의
- 1-2. 연구 문제 및 목표
- 1-3. 연구 방법 및 구성

2. 이론적 배경

- 2-1. 애니메이션 사례의 선택
- 2-2. 기호학 이론
- 2-3. 캐릭터 디자인의 기호학 분석 모델

3. 연구 방법

- 3-1. 나타의 기호학 분석
- 3-2. 오병의 기호학 분석

4. 연구 결과

- 4-1. 실재 체계의 기술적 혁신
- 4-2. 외시의미의 기호 요소의 재구성
- 4-3. 함축의미의 가치 재정립
- 4-4. '기술 혁신-기호 요소 재구성-가치 재정

1. 서론

1-1. 연구 배경 및 의의

최근 중국 애니메이션 산업은 국제 시장에서의 위상이 점진적으로 상승하며, 그 영향력이 지속적으로 확대되고 있다. 특히 전통문화를 주제로 한 상업 애니메이션 영화가 두드러진 성과를 보이고 있으며, 신화를 각색한 <대성귀래(大圣归来)>, <백사: 연기(白蛇: 缘起)> 등의 작품은 예술적 완성도와 시장 경쟁력 측면에서 모두 주목할 만한 성과를 거두었다. 이들 작품은 전통 문화의 현대적 재해석을 촉진함과 동시에, 민족 문화의 글로벌 확산에도 기여하고 있다. 애니메이션 창작 과정에서 문화적 기호의 핵심적 특성을 유지하면서도 현대적 미적 감각과 국제적 전파 적합성을 동시에 고려하여 혁신적 표현을 구현하는 방식에 대한 심층적 연구는 자국 애니메이션의 국제 시장 진출에 있어 중요한 의의를 가진다.

중국 3D 애니메이션 영화 <나타(哪吒)> 시리즈 (<나타1:마동강세(魔童降世)> 및 <나타2: 마동요해(魔童闹海)>)는 전통 신화적 요소를 계승하면서도, 캐릭터 이미지를 재구성하여 현대 애니메이션의 서사적 특징과 시장 요구에 부합하도록 재해석하였다. 이 시리즈의 성공은 전통적인 주제를 다룬 애니메이션이 상업적으로 충분히 잠재력을 가질 수 있음을 입증하며, 동시에 현대 사회에서 문화 기호의 적응성을 보여준다. 따라서 애니메이션 캐릭터 디자인에 나타난 전통 신화 이미지의 기호학적 변화를 분석하는 것은 전통 문화가 현대 애니메이션 속에서 어떻게 전승되고 재창조되는지를 이해하는 데 기여하며, 향후 애니메이션 창작에 있어 이론적 토대를 제공할 수 있을 것이다.

1-2. 연구 문제 및 목표

전 세계 애니메이션 산업의 급성장에 따라, 전통 문화 주제를 다룬 애니메이션이 현대적 맥락에서 어떻게

랍의 동적 매커니즘

5. 결론

참고문헌

효과적으로 전승되고 혁신할 수 있는지에 대한 논의는 현재 학계와 업계에서 중요한 관심사로 자리 잡고 있다. 전통 신화 속 캐릭터는 민족 문화의 중요한 기호로, 시각적 이미지와 문화적 의미의 차원에서 어떻게 재구성될 수 있는지, 또한 그것이 현대 관객의 미적 요구에 부합하면서도 문화적 뿌리를 유지할 수 있는지가 본 연구의 핵심 문제이다. 중국 3D 애니메이션 영화 <나타> 시리즈는 최근 가장 영향력 있는 중국 애니메이션 작품 중 하나로, 시각적 표현에서 혁신을 이루었을 뿐만 아니라, 캐릭터 창조에서 전통적인 영웅 서사 방식을 탈피하고, 전통 주제의 애니메이션 캐릭터 디자인에 새로운 가능성을 제시하였다. 따라서 본 연구는 이 영화의 주인공을 중심으로 전통 그림책과 20세기 2D 애니메이션 작품에 등장하는 동일 캐릭터를 비교·분석하고, 기호학적 시각에서 해당 캐릭터 이미지의 기호적 변천을 고찰한다. 특히 실재 체계, 외시의미 체계, 함축의미 체계에서 나타나는 변화를 중점적으로 분석함으로써 전통 신화 인물의 재구성을 위한 애니메이션 캐릭터 방법론 체계를 정리하고자 한다.

본 연구의 목표는 다음 세 가지로 나눌 수 있다. 첫째, 기호학 이론을 적용하여 나타와 아오빙의 캐릭터 디자인을 분석하고, 그들이 구축한 기호 체계를 탐구한다. 둘째, 전통 그림책, 20세기 2D 애니메이션, 현대 3D 애니메이션의 세 가지 버전에 나타난 캐릭터 이미지를 비교함으로써, 전통 주제 애니메이션 캐릭터가 시각적 표현과 문화적 의미 전달 측면에서 어떻게 변화해 왔는지를 밝히고자 한다. 셋째, 전통 주제 애니메이션 캐릭터 이미지의 혁신적인 경로를 정리하여, 향후 애니메이션 창작에 있어 이론적 지원과 실천적 참고자료를 제공하고자 한다.

1-3. 연구 방법 및 구성

본 연구는 롤랑 바르트(Roland Barthes)의 기호학 이론을 바탕으로 실재 체계, 외시의미, 함축의미로 구

성된 분석 프레임워크를 구축하고, 이를 통해 세 가지 버전 전에 등장하는 나타와 오병의 캐릭터 이미지를 총괄적으로 해석하였다. 또한 캐릭터 기호의 내부 구조를 분석한 후, 각 버전의 기호 체계를 비교·분석한다.

본 연구는 다음 다섯 부분으로 구성된다. 첫째, 이론적 배경에서는 기호학 기본 개념과 그 애니메이션 연구에서의 응용을 소개하고 분석 모델을 확립한다. 둘째, 연구 방법에서는 분석 경로를 상세히 설명하며, <나타>를 사례로 선정하여 분석을 진행한다. 셋째, 사례 분석에서는 전통 신화, 20세기 2D 애니메이션, 현대 3D 애니메이션에 등장하는 캐릭터 이미지를 비교하고, 기호 총위의 변화를 분석하여 그 문화적 의미를 해석한다. 넷째, 연구 결과에서는 전통 주제 애니메이션 캐릭터 디자인의 전승 및 혁신 재구성 메커니즘을 정리한다. 마지막으로 결론에서는 전통 문화 주제 애니메이션의 지속 가능한 발전을 촉진하기 위한 향후 애니메이션 창작에 대한 이론적 제언을 제시한다.

2. 이론적 배경

2-1. 애니메이션 사례의 선택

최근 중국 애니메이션 기술의 발전과 시장 규모의 확대에 의해, 기술적·예술적 표현에서 괄목할 만한 성과를 거두었으며, 국제적으로도 주목받는 작품들이 지속적으로 등장하고 있다. 특히, <대성귀래>, <대어해당>, <백사: 연기> 등의 작품은 정교한 시각적 표현과 독창적인 문화적 내러티브를 바탕으로 중국 내에서 높은 평가를 받았을 뿐만 아니라, 국제 시장에서도 의미 있는 성과를 거두었다. 이 가운데, <나타> 시리즈 애니메이션 영화는 강한 중국 문화적 특성을 반영하면서도 대중적 흥행에 성공한 대표적인 사례로, 현대 중국 애니메이션 산업의 발전을 보여주는 중요한 작품으로 평가된다.(다음 통계는 2025년 3월 22일 기준임) <나타 1: 마동강세>는 2019년 7월 26일 개봉하였으며, 중국 도우반(豆瓣)에서 8.4점의 평점을 받았다¹⁾. 박스오피스 수익 50.35억 위안, 총 관객 수 1.41억 명을 기록하며 2019년 중국 본토 영화 박스오피스 1위를 차지하였다²⁾. <나타2: 마동요해> 개봉 이전까지 중국 애니

메이션 영화 역사상 최고 흥행 기록을 보유한 작품이었다. 국제 시장에서도 상당한 영향을 미쳐 총 7.26억 달러의 글로벌 박스오피스를 달성하며, <나타2: 마동요해> 개봉 전까지 비(非)미국 애니메이션 영화 중 가장 높은 흥행 성적을 거둔 작품으로 평가되었다³⁾. <나타: 마동요해>는 2025년 1월 9일 개봉하였으며, 중국 도우반에서 8.5점의 평점을 기록하였다⁴⁾. 누적 관객 수는 1.60억 명을 돌파하였으며, 글로벌 박스오피스 수익은 152억 위안을 초과하여 전 세계 영화 역사상 박스오피스 5위에 올랐다⁵⁾. 이 작품은 세계에서 가장 높은 흥행 성적을 거둔 애니메이션 영화로 자리매김하였으며, 단일 시장에서의 최고 박스오피스 기록을 지속적으로 경신하고 있다. 3D 애니메이션 영화 <나타>시리즈의 예술적·상업적 성공은 학계에서 애니메이션 영화의 민족화 문제에 대한 심도 있는 논의를 촉진하였다. 이에 본 연구는 <나타> 시리즈의 주요 캐릭터를 연구 대상으로 삼아, 기호학적 관점에서 캐릭터 디자인을 심층적으로 분석하고자 한다. 이를 통해 본 작품이 현대 애니메이션 기술과 전통 문화 요소를 어떻게 결합하여 고전적 캐릭터를 창조하는지를 탐구하는 데 연구의 목적을 둔다.

3D 애니메이션 영화 <나타> 시리즈에서 나타와 오병 두 캐릭터를 연구 대상으로 선택한 이유는, 이 영화가 국내외에서 큰 상업적 성공을 거두었을 뿐만 아니라 깊은 문화적 배경을 가지고 있어 강력한 문화적 전파 효과를 발휘했기 때문이다. 이 영화는 중국 전통 신화인 <나타요해(哪吒闹海)>를 원작으로 하고 있다. 나타는 원래 불교의 호법(護法)으로, 중국에 전해진 후 도교와 결합하고 민간에서는 계속해서 세속화되었다⁶⁾. 『봉신연의(封神演義)>를 통해 오늘날 대중에게 익숙한 이야기인 <나타요해>로 재구성되었다. 이 애니메이션의 캐릭터는 전통 신화의 핵심 요소를 계승하면서 전통 문학 작품의 예술적 특성을 지니고, 전통 종교의 특징을 반영하고 있다. 영화는 현대적인

1) 豆瓣电影, '哪吒: 魔童降世', (2025.4.2.)
movie.douban.com/subject/26794435/

2) 陆雨聆, '上映2个月后《哪吒》票房破50亿' 观察者网, 2019.12.28. (2025.4.2.)
www.guancha.cn/politics/2019_12_28_529814

3) Owen Gleiberman, 'Animation Is Film Review: 'Ne Zha'' Variety, 2019.10.27. (2025.4.2.)
www.variety.com/2019/film/reviews/nezha

4) 豆瓣电影, 哪吒: 魔童闹海, (2025.4.2.)
movie.douban.com/subject/34780991/

5) 姚祥云, '《哪吒2》票房破154亿元', 每日经济新闻, 2025.3.29. (2025.4.2.)
nbd.com.cn/articles/2025-03-29/3811279

6) 葛怡婷, '从《哪吒闹海》到《哪吒》 经典神话IP的改编尺度在哪' 第一财经日报, 2025.03.04. (2025.4.2.) www.yicai.com/news/102495441.

시각적 표현과 서사 방식을 통해 전통적인 주제에 새로운 생명을 불어넣고, 전통과 현대의 결합을 보여준다. 전통 문화와 현대 애니메이션이 결합된 이러한 표현 방식은 전통 주제의 예술적 매력을 강조하는 동시에, 전통 문화가 글로벌화된 맥락에서 어떻게 확산되고 인식되는지에 기여한다. 따라서 이 작품을 연구 대상으로 삼음으로써 전통 주제의 기호학적 표현을 심도 깊게 탐구할 수 있을 뿐만 아니라, 현대 문화적 맥락에서 전통 문화를 어떻게 계승하고 혁신할 수 있는지도 논의할 수 있다.

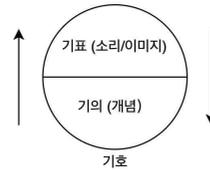
2-2. 기호학 이론

2-2-1. 기호학 소개

기호학(semiology)은 기호 이론을 바탕으로 한 학술적 연구 방법으로, 언어학, 문화 연구, 예술 분석 등 다양한 학문 분야에서 폭넓게 활용되고 있다. 순수한 형식에 대한 관심만으로는 예술의 본질을 충분히 설명할 수 없으며, 작품의 의미를 탐구하는 것이 예술의 핵심에 접근하는 방법이라 할 수 있다. 기호학은 다양한 각도에서 예술 작품의 의미를 탐구하며, 본질적으로 의미 생성과 전파에 관한 이론이다. 의미 생성과 확산은 형식과 밀접한 연관성을 가지며, 이는 예술 형식에 대한 기호학적 분석을 가능하게 하여 다양한 예술 형식의 내재적 본질을 규명하는 데 중요한 역할을 한다. 또한, 기호학은 언어와 예술을 포함한 다양한 요소들이 문화 기호 체계의 일부로 작용한다고 보고, 각 기호는 그 자체 이상의 의미를 내포한다고 주장한다.⁷⁾ 기호학은 언어학 분야에서 기원하였으나, 현재는 시각 예술, 문화 연구, 커뮤니케이션학 등 다양한 분야에서 폭넓게 활용되고 있으며, 문화적 소통과 표현을 지배하는 규칙이 존재한다고 본다.⁸⁾ 예술 작품에서 기호의 의미는 복잡하고 가변적이며, 기호학은 이러한 의미를 이해하고 해석하기 위한 중요한 이론적 도구를 제공한다.

롤랑 바르트(Roland Barthes)의 기호학 이론은 20세기 기호학 연구의 핵심 패러다임 중 하나로 평가된다. 그의 이론적 기반은 페르디낭 드 소쉬르(Ferdinand de Saussure)의 기호학 체계에 뿌리를 두며, 기표(signifiant)와 기의(signifié)로 구성된 이원적

구조 모델(그림 1)을 계승과 발전시켰다. 이러한 기초를 바탕으로, 바르트는 덴마크 언어학자 루이 옐름슬레우(Louis Hjelmslev)가 제시한 ‘표현’과 ‘내용’ 이론을 결합하여, ‘외시의미(dénnotation)’와 ‘함축의미(connotation)’ 개념을 한층 발전시키고 ‘신화 이론’을 제안하였다⁹⁾. 그러나 신화 모형은 문화와 사회 현실을 이해하는 하나의 방식으로 작용하며, 신화를 통해 사람들이 문화의 심오한 의미와 상징적 함의를 밝히고 해석할 수 있도록 한다¹⁰⁾. 본 연구는 캐릭터 기호의 이데올로기적 측면은 부수적으로 다루되, 핵심적으로는 캐릭터 기호의 기초적 표상과 복합적 의미의 변주에 초점을 둔다. 따라서 롤랑 바르트가 『기호학 원리(éléments de sémiologie)』에서 제시한 ‘외시의미와 함축의미’ 이론을 중심으로, 현대 애니메이션 캐릭터 디자인이 전통적 역할 모델로부터 계승 및 재구성을 수행하는 메커니즘을 체계적으로 분석한다.



[그림 1] 소쉬르의 ‘기표/기의’와 기호의 관계

2-2-2. 외시의미와 함축의미

바르트는 그의 저서 『기호학 원리』의 ‘외시의미와 함축의미(dénnotation et connotation)’ 장에서 옐름슬레우가 정립한 표현 층위(plan d'expression)와 내용 층위(plan de contenu) 이론을 인용하였으며, 이를 토대로 외시의미(denotation) 및 함축의미(connotation) 개념을 계층적 기호학 모델로 체계화하였다¹¹⁾. 모든 의미작용(signification)은 표현 층위(E)와 내용 층위(C)를 필수적으로 포함하며, 이때 의미작용은 두 층위 간의 관계(R)로 정의된다. 이를 통해 다음과 같은 기호학적 기본 공식을 도출할 수 있

7) 郁火星, ‘符号学与当代西方艺术研究’, 东南大学学报(哲学社会科学版), 2014, Vol.16, PP.85-90+143-144.

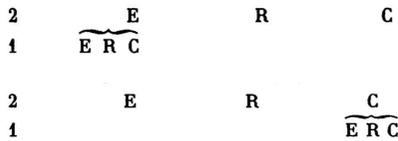
8) 米克·巴尔, 常宁生, ‘观看符号/解读绘画——运用符号学理解视觉艺术’, 世界美术, 2007, Vol.01, pp.90-100

9) 刘烁, ‘罗兰·巴特对索绪尔能指所指理论的重构’ 美与时代(下), 2024, Vol.09, PP.29-32

10) 공지예, 박용진, ‘롤랑 바르트 신화론의 관점에서 지속가능성 광고 및 효과 연구: Purcotton 의 웨이보 포스터 광고 사례를 중심으로’, 한국콘텐츠학회논문지, 2024, Vol.04, PP.206-220

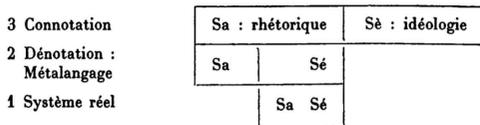
11) 김휘택, ‘롤랑 바르트의 『모드의 체계』에서 ‘수사학’에 관한 고찰’, 프랑스어권 문화예술연구, 2024, Vol.88, PP.69-96.

다: ERC¹²⁾. 바르트는 더 나아가 하나의 의미작용 체계(ERC)가 다른 의미작용 체계 내에 중첩될 수 있음을 입증하였다. 즉, 하나의 의미작용 체계 전체가 다른 의미작용 체계의 표현면 또는 내용면으로 기능하여 2차 관계를 형성할 수 있다. 바르트는 이러한 중첩 관계를 도식 [그림 2]으로 제시하였다.



[그림 2] 함축의미와 메타언어¹³⁾

바르트는 위의 그림을 ‘함축 기호학(sémiotique connotativ)’이라 명명하며, 이는 (ERC)RC로도 표기된다. 첫 번째 완전한 의미작용 체계(외시의미)는 함축의미 체계의 표현 층위(Sa, 기표)를 구성하며, 함축의미 체계의 내용 층위(Sé, 기의)은 이데올로기(ideology)의 일부이다. 이데올로기는 함축의미의 기의 형태로 나타나며, 수사학은 함축항목(connotateurs), 즉 함축의미의 기표 형태로 표현된다¹⁴⁾. 아래 그림은 바르트에 의해 메타언어로 명명되며, ER(ERC)로도 표기된다. 이 메타언어의 내용 층위는 하나의 완전한 의미작용 체계(실재 체계)로 구성되며, 기호학을 연구 대상으로 하는 기호학의 한 형태이다. 실재 체계의 기호는 메타언어의 기의를 구성하며, 메타언어는 외시의미 수준의 언어로서 그 자체로도 함축의미 과정에 참여한다¹⁵⁾. 바르트는 이 관계를 그림으로 도식화하였다[그림 3].



[그림 3] ‘실재 체계, 외시의미(메타언어) 및 함축의미 3단계 체계’¹⁶⁾

‘실재 체계(système réel)’는 가장 기초적인 계층으로, 하나의 체계가 지닌 최초의 기호 관계, 즉 기표(Sa)와 기의(Sé)의 기본적 결합을 의미한다. 이는 기호의 원초적 물질적 형태와 직접적 개념적 의미 간의 본질적 대응 관계를 구현한다. 실재 체계(하나의 완전한 기호)는 ‘메타언어(métalangage)’의 기의를 구성하며, 외시의미는 바로 이러한 의미작용 체계(실재 체계)를 논의함으로써 메타언어로 기능한다¹⁷⁾. 이는 기호학을 연구 대상으로 삼는 기호학이며, 다시 말해 연구자가 기호를 분석할 때 기호 자체를 논의하기 위해 사용하는 언어적 도구 또는 분석 틀로 정의된다. ‘외시의미’는 기초 기호 관계를 기반으로 구축된 기술 체계로서, 기호의 직관적, 객관적, 문자적 의미를 제공하며 높은 객관성을 유지한다. ‘함축의미’는 외시의미의 직접성을 초월하여 구체적인 문화, 사회 또는 역사적 배경을 통해 기호에 암시적이며 부가적인 의미 층위를 부여한다. 이러한 부가적 의미는 이데올로기, 역사적 맥락 및 문화적 함의 등 다중 차원을 포괄한다¹⁸⁾. 바르트의 기호학 연구가 다루는 대상은 한 시스템 내부에서 진행되는 내재적 연구이다. 이러한 내재성은 현상의 전체와 관련되며, 그 현상의 전체는 텍스트 전체에 해당하므로, 현상 문제를 해결해야만 구조 문제를 근본적으로 해결할 수 있다¹⁹⁾. 이 이론은 기호학 연구에 중요한 분석 틀을 제공하며, 사회 현상과 문화 전파를 해석하는 데 있어서 핵심적인 역할을 수행한다.

2-3. 캐릭터 디자인의 기호학 분석 모델

애니메이션 영화 <나타> 시리즈의 캐릭터를 심층 분석하기 위해, 본 연구는 기호학 이론을 바탕으로 애니메이션 캐릭터 디자인에 적용 가능한 기호학적 분석 모델을 구축한다. 본 모델은 ‘실재 체계-외시의미-함축의미’ 3단계 체계를 기본 이론으로 삼아, 애니메이션 캐릭터의 기호 생성과 의미 생성을 종합적으로 분석한다. 모델은 세 개의 체계로 구성된다: 실재 체계, 외시의미 시스템(메타언어) 및 함축의미 시스템. 실재 체계는 캐릭터의 기초 개념과 이에 대응하는 표현물을 중

12) 罗兰·巴特, 李幼蒸 译, 『符号学原理』, 新华书店, 2008, P.67
 13) Roland Barthes, 『Éléments de sémiologie』, Communications, 1964, P.130.
 14) 罗兰·巴特, 李幼蒸 译, Op. cit. 2008, P.70
 15) 罗兰·巴特, 李幼蒸 译, Op. cit. 2008, P.71
 16) Roland Barthes, 『Éléments de sémiologie』,

Communications, 1964, P132.

17) 肖伟胜, ‘巴尔特特的文化符号学与“文化主义范式”的确立’, 西南大学学报(社会科学版), 2016, Vol.42, No.01, PP.14-126+191-192.
 18) 刘烁, Op. cit. 2024, PP.29-32.
 19) 曾昕, ‘西方结构主义艺术理论与方法研究’, 东南大学, 博士学位论文, 2022, PP.124-125.

심으로 하여, 기호의 외시 의미와 함축 의미에 대한 근거를 제공한다. 외시 의미 시스템은 캐릭터의 기초 특성과 그 직접적 의미 간의 관계를 분석하는데, 이는 캐릭터가 텍스트 또는 설정 내에서 나타내는 기본 기호와 그 직접적 신분 의미를 의미한다. 함축 의미 시스템은 외시 의미 위에서 기호의 심층적 문화 함의를 추가적으로 해석하며, 캐릭터의 성격, 감정적 특성 및 그 이면에 내포된 심오한 문화적 의미를 분석한다. 이 다층 모델은 캐릭터 디자인의 기호적 특성을 핵심으로 하여, 실재 기반, 시각적 표현, 행동 및 문화 내포를 결합해 완전한 분석 프레임워크를 구축한다. 구체적 모델은 다음과 같다(표 1).

[표 1] 캐릭터 디자인의 기호학 분석 모형

3 함축 의미	기표		기의
	캐릭터 기호의 성격 및 정서적 특성		캐릭터의 상징, 은유 및 이데올로기 등
2 외시 의미 메타 언어	기표	기의	
	캐릭터가 텍스트 또는 설정 내에서 구성하는 기본 기호 조합(시각, 행동)	캐릭터의 직접적 신분 의미	
1 실재 체계	기표	기의	
	캐릭터의 기본 시각 이미지(그림)	캐릭터의 대상 또는 개념	

본 모델은 세 체계를 통해 애니메이션 캐릭터의 기호 의미 생성 과정을 단계별로 분석한다. 실재 체계는 캐릭터 디자인의 객관적 기반을 강조하여 외시 의미와 함축 의미에 대한 현실적 근거를 제공한다; 외시 의미는 캐릭터 기호의 표현 계층에 주목하여, 예를 들어 의상과 도구를 통해 캐릭터의 신분과 성격을 드러낸다; 함축 의미는 외시 의미 결과를 토대로 문화적 문맥과 이데올로기를 통해 기호의 심층적 가치와 의미를 추가적으로 분석한다. 이 모델을 통해 애니메이션 캐릭터의 기호학적 특성을 종합적으로 해체하고, 문화 전승 및 전파에서의 기능과 가치를 분석할 수 있다.

3. 연구 방법

애니메이션 영화<나타> 시리즈는 나타와 오병을 주인공으로 설정하여 전체 서사의 전개를 견인한다. 본 논문은 기호학 분석 모델을 토대로 이 두 주인공을 심도 있게 분석하고, 전통 이야기 속 인물 이미지와 비교함으로써 현대적 맥락에서의 혁신 및 재구성 과정을 밝히는 것을 목적으로 한다.

3-1. 나타의 기호학 분석

3-1-1. 전통 이야기에서 나타의 기호학 분석

나타는 고대 페르시아와 인도 신화에서 기원하였으며, 불교를 통해 중국에 전해진 후 점차 토착화되어 독특한 중국 신화적 이미지로 자리매김하였다. 당송(唐宋) 시대에 중국 도교는 나타의 형상을 수용 개조하여 독립 신령(神靈)으로 발전시켰다. 나타의 형상은 명대(明代) 문학에서 더욱 풍부해졌으며, 『봉신연의』에 수록된 ‘나타요해’ 이야기는 나타가 용왕(龍王)에 반항하여 부모까지 연루된 사건으로 자결하고, 사후 연꽃을 통해 부활함으로써 봉건예교의 충성과 효도를 구현한 것으로 서술된다. 나타의 형상은 초기 불교 인물에서 전통적 영웅을 거쳐, 강렬한 개성과 독립적 정신을 지닌 상징적 인물로 다수의 변천 과정을 거쳤으며다. 이는 중국 전통문화에서 대표적인 인물로 자리 잡았다.

본 연구는 청대(清代) 그림책 『봉신진형도(封神眞形圖)』(현재 대만 국가도서관 4층 선본서실, 선본서고 1에 소장되어 있다.)에 수록된 나타의 이미지를(그림 4) 분석 대상으로 선정하였다. 해당 이미지는 전통 선묘 기법으로 제작되었으며, 이는 먹선으로 인물의 형태와 의복의 문양을 윤곽화하고, 선의 농담 변화와 여백 처리를 통해 형태와 충위를 표현하는 방식이다²⁰⁾. 이러한 먹선 중심의 선묘 기법은 채색이나 진한 먹칠 없이도 구조적 완성도를 보여주며, 인물의 골격 구조와 선의 율동감을 강조하는 중국화의 기본적인 인물 표현 방식이다.

해당 전통 형상에 대해 기호학적 분석 모형을 적용하여 분석하고(표 2), 이를 2D 애니메이션 및 3D 애니메이션에 등장하는 나타 형상과 비교함으로써, 현대적 맥락에서 나타 형상의 창의적 재해석과 재구성 양상을 고찰하고, 그 문화 기호로서의 의미 확장을 탐구한다.

20) 卢晓波, ‘试论中国画线描的艺术表现’, 美术大观, 2010, Vol.08, PP.204-205.



[그림 4] 『봉신전형도』에 수록된 나타

[표 2] 『봉신전형도』에 수록된 나타의 기호학 분석

3. 함축 의미	기표	기의	
	전통 봉건 도덕 수호를 위해 기꺼이 자신을 희생하는 소년 나타	중국 전통 충효 윤리의 희생양	
2. 외시 의미	기표	기의	
	시각적 요소: 혼천령(混天綾), 풍화륜(風火輪), 건곤권(乾坤圈), 홍잉총(紅纓槍), 총각머리(總角髮髻), 배주머니(肚兜), 단봉안(丹鳳眼) 행동 요소: 타고난 신동, 해상 소동 및 용(龍) 도륙, 자결, 연꽃을 통한 부활	전통 이야기 '나타요해'의 나타	
1. 실재 체계		기표	기의
			나타

본 표는 기호학적 분석 방법을 채택하여, 전통 그림 책 『봉신전형도』에 나타의 형상을 계층적으로 해석하며, 실재 체계, 외시 의미(메타언어), 함축 의미의 세 단계로 구성된다. 실재 체계: 전통 회화 형식을 통해 나타의 기초 시각 형상을 제시한다. 해당 층위의 기표는 구체적인 회화 이미지, 즉 전통 선묘(線描)로 구성되며, 기의는 '나타'라는 캐릭터를 의미한다. 외시 의미(메타언어): 나타가 텍스트 또는 설정 내에서 나타내는 기호적 요소를 분석한다. 여기에는 시각적 특성(혼천령, 풍화륜, 건곤권 등)과 행동적 특성(해상 소동 및 용 도륙, 자결 등)이 포함되며, 그 기의는 전통 이야기 『나타요해』

속의 나타 형상, 즉 특정 외모, 장비 및 행동 양식을 갖춘 캐릭터를 의미한다. 함축 의미: 나타 형상의 문화적 은유와 상징적 의미를 한층 심화하여 탐구한다. 이때 기표는 이야기 속에서 나타가 구현한 행동 논리와 가치 지향, 즉 '전통 봉건 도덕 수호를 위해 기꺼이 자신을 희생하는 소년 나타'를 의미하며, 기의는 중국 전통 문화에 내재한 충효 윤리 관념으로, 고대 사회가 개인 도덕 가치에 부여한 기대를 반영한다.

3-1-2. 20세기 애니메이션에서 나타의 기호학 분석

1979년 상하이 미술영화제작소에서 제작된 애니메이션 영화 <나타요해>(그림 5)에서 나타는 강권에 맞서 정의를 수호하는 소년 영웅으로 형상화되었다. 나타는 태어날 때부터 비범한 존재로 묘사되며, 어머니 뱃속에서 3년 동안 머물다가 고깃덩어리로 태어나 이후 인간의 모습으로 환생한다. 동해용왕이 인신공양을 요구하자 그는 이에 굴하지 않고, 먼저 오병과 맞서 싸운다. 부모와 진탕관의 백성을 보호하기 위해 그는 자신의 생명을 아끼지 않고 희생을 감수한다. 죽음 이후 그는 연꽃을 통해 다시 태어나 용궁으로 돌진하고, 결국 용왕을 물리쳐 재앙을 종식시킨다.



[그림 5] 20세기 2D 애니메이션 영화 <나타요해>에 등장하는 나타

1979년판 <나타요해>에 등장하는 나타 형상은 전통적인 2D 손으로 그린 프레임별 애니메이션 기법에 전적으로 의존하고 있다. 애니메이터는 먼저 연필로 나타의 원화를 그린 뒤, 초당 12~16장의 키프레임을 손으로 제작하였고, 애니메이터가 그 사이 장면을 보완하여 자연스러운 움직임의 완성하였다. 카메라가 인물을 중심으로 회전하는 장면에서는 원화가가 6개의 핵심 포즈를 그리고, 각 포즈 사이에 7장의 전이 프레임은 추가한 다음, 배경을 반대 방향으로 빠르게 이동시켜 입체적이며 역동적인 효과를 연출하였다. 이 과정은 촬영대 위에서 10회 이상의 다층 셀 중첩 촬영

영을 통해 구현되었다.²¹⁾ 캐릭터와 배경은 수묵화 스타일의 분리 기법으로 제작되었다. 전경의 나타 형상과 무기는 농담이 다른 먹으로 정교하게 수작업 묘사되었으며, 배경은 전통 수묵 기법을 활용하여 인물이 화면에서 부각되면서도 전체 화면의 미적 분위기와 조화를 이루도록 설계되었다.²²⁾ 전체 제작 공정은 디지털 기술 없이 필름 기반 촬영으로 이루어졌으며, 이는 1970년대 말 상하이 미술영화제작소가 보여준 수작업 애니메이션 기술에 대한 끈질긴 탐구와 동양 미학에 대한 깊은 이해를 잘 보여준다.

[표 2] 20세기 2D 애니메이션 <나타요해>에 등장하는 나타의 기호학 분석

3. 함축 의미	기표		기의
	권위에 굴하지 않는 전투력 폭발의 용맹한 소년 나타		구습 타파와 신질서 창조자
2. 외시 의미	기표	기의	
	시각적 요소: 혼천령, 풍화륜, 건곤권, 홍잉총, 쌍뚱머리, 배주머니, 단봉안 행동 요소: 고깃덩어리로 환생, 오병과의 대결, 강권에 대한 반항, 연꽃을 통한 부활	20세기 2D 애니메이션 <나타요해> 의 나타	
1. 실재 체계	기표	기의	
		나타	

기호학적 분석 모형을 적용하여 20세기 2D 애니메이션 속 나타 형상을 분석하였다(표 3). 본 표에서 실재 체계 차원의 기표는 2D 애니메이션 방식으로 표현된 나타의 형상이며, 기의는 여전히 ‘나타’라는 캐릭터 자체이다. 외시 의미(메타언어)는 나타의 기표는 시각적 요소와 행동적 특성으로 구성된다. 시각적으로 혼천령, 풍화륜, 건곤권, 홍잉총, 쌍뚱머리, 배주머

21) 傅广超, ‘动画设计师: 用画笔演出的艺术家——动画电影《哪吒闹海》幕后揭秘(七)’, 搜狐网, 2017.10.30, (2025.6.2.)
www.sohu.com/a/201183779_99995175

22) 邱武霞, ‘《哪吒》开辟东方美学新意境’, 中工网, 2025.03.02. (2025.6.2.)
www.worker.cn/c/2025-03-02/8467507

니, 단봉안 등 속성이 반영되어 있으며, 행동적으로는 3년간의 태내 성장 후 고깃덩어리로 태어나 인간으로 환생한 신동으로서, 권력에 굴하지 않고 오병과 격전을 벌이며, 죽음 이후 연꽃을 통해 부활한다. 이러한 기호 요소들은 2D 애니메이션 내에서 나타의 기본적인 캐릭터 이미지를 구성한다. 함축의미는 해당 메타언어의 서사를 통해 나타 기호가 ‘권위에 맞서 싸우며 폭발적 전투력을 발휘하는 영웅 소년’으로 해독되며, 그 기의는 낡은 체제를 타파하고 새로운 질서를 여는 ‘구습 타파와 신질서 창조자’로 작용한다.

3-1-3. 현대 애니메이션에서 나타의 기호학 분석

3D 애니메이션 <나타> 시리즈에서 나타(그림 6)의 형상은 전통 신화를 토대로 해체와 혁신을 통해 현대적 의미를 지닌 캐릭터 형상으로 재구성되었다. 애니메이션에서 나타는 ‘마동(魔童)’의 신분을 부여받아, 태어날 때부터 ‘마환의 환생(魔丸轉生)’이라는 운명을 짊어지고 재앙의 근원으로 간주된다. 그는 정해진 운명을 극복하기 위해 끊임없이 편견에 지속적으로 저항하며 자아 정체성 확립을 추구한다. 서사가 전개됨에 따라 그는 정체성 재구성을 경험할 뿐만 아니라 도전을 통해 정의에 대한 이해를 심화시켰다. 나타는 초기의 저항자에서 진정한 행동 주체로 성장하며, 자신의 선택으로 천명(天命)을 재구성함으로써 개체적 독립 의지를 실현하였다.



[그림 6] 3D 애니메이션 영화 <나타> 시리즈에 등장하는 나타

3D 애니메이션 영화 <나타> 시리즈는 전면적인 3D 디지털 제작 공정을 채택하고 있으며, 사용되는 구체적 기술은(공개된 기술에 한정됨) [표 4]에 제시되어 있다. <나타1: 마동강제>에서는 폴리곤 기반의 3D 모델링을 통해 캐릭터의 메쉬 구조를 구축한 후, 본 시스템을 적용하여 리깅(rigging)과 텍스처링(texture mapping)을 수행한다. 캐릭터의 동작은 모

션 캡처(motion capture)와 키프레임 애니메이션(keyframe animation)을 결합한 방식으로 생성된다. 렌더링 단계에서는 물리 기반 렌더링(PBR)과 글로벌 일루미네이션(global illumination) 기술이 활용되며, 자체 개발한 PantaRay 조명 가속기를 통해 광원 효과를 최적화한다. 또한, 의상과 모발에는 물리 시뮬레이션 기술이 적용되며, 전체 렌더링 과정은 분산형 클라우드 렌더팜(cloud render farm)과 GPU 가속 및 AI 기반 노이즈 제거 기술을 통해 효율성과 이미지 품질을 향상시킨다.²³⁾

[표 4] <나타> 시리즈 3D 애니메이션 기술 목록

기술 차원	<나타1: 마동강서>	<나타2: 마동요해> (<네자1> 기반 기술 대비 추가 도입된 기술)
모델링 기술	폴리곤 모델링 기술 ²⁴⁾ 등	3D 스캔 기반 디지털 모델링; 디지털 트윈 기술 ²⁵⁾
모션 캡처	모션 캡처 기술(정밀도 ±0.1cm) ²⁶⁾	관성 센서 어레이 기반 모션 캡처 시스템, FACS 얼굴 표정 인코딩 시스템 결합 ²⁷⁾
렌더링 기술	PBR 렌더링(physically based rendering); 글로벌 일루미네이션(global illumination); GPU 가속 렌더링; 분산형 로컬 렌더 팜(render farm) ²⁸⁾ 등	동적 수목 렌더링 엔진; Houdini VEX 입자 프로그래밍 기술; NVIDIA Flex 기반 실시간 물리 시뮬레이션 시스템 ²⁹⁾ 등
시각 효과 기술	입자 시스템; 유체 시뮬레이션 시스템; 천 시뮬레이션 시스템; 모발 시뮬레이션 시스템 ³⁰⁾ 등	자체 개발 3D 수목 렌더링 엔진; 건곤 엔진; 시각 효과 합성 매트릭스 기술; 실시간 렌더링 기술 ³¹⁾ 등
AI 및 클라우드 컴퓨팅	자동화 스크립트 초기 적용 ³²⁾	AI 지원 제작 심층 통합, 클라우드 렌더링 기술 사용 ³³⁾
제작 규모	1400여 개의 시각 효과 장면 ³⁴⁾	2400여 개의 장면, 1900여 개의 시각 효과 장면, 138개 애니메이션 제작사 참여 ³⁵⁾

23) ‘<哪吒2> 성공只是偶然?背后是国产动画的技术革命!’, 星海情报局, 2025.02.13. (2025.6.2.) www.eet-china.com/mp/a381849.

24) ‘揭开电影背后的魔法: 计算机图形学与<哪吒之魔童闹海>’, Imagination, 2025.2.13. (2025.6.3.)

<나타2: 마동요해>에서는 이러한 기술들이 더욱 업그레이드된다. 캐릭터 제작에는 3D 스캐닝과 본 시스템 재구성을 통해 형태를 정밀하게 구현하며, 혼천령과 같은 특수 효과는 실시간 물리 엔진을 활용하여 사실적인 연소 및 유체 효과를 생성한다. 제작 과정에서는 언리얼 엔진(unreal engine)을 기반으로 한 가상 스튜디오 기술(virtual production)을 도입하여, 감독이 실시간으로 장면 구성과 조명을 조정할 수 있는 몰입형 환경을 제공한다. 모션 캡처 시스템은 관성 센서 배열을 사용하여 캐릭터의 생체 역학적 움직임을 정밀하게 재현하며, 나타의 점프와 공격 동작이 자연스럽게 유연하게 표현된다. 시각 효과 측면에서는 유체 및 입자 시뮬레이션을 통해 동적인 장면을 구현하고, 건곤권 파괴와 같은 장면을 위해 전용 알고리즘

imgtec.eetrend.com/blog/2025/100588566

25) ‘哪吒之魔童闹海: 数字孪生技术助力影视腾飞的典范’, 搜狐网, 2025.2.13. (2025.6.3.) www.sohu.com/a/857838423

26) 干彬, 李朝林, 张明遥. ‘<哪吒之魔童降世>中的动态捕捉技术应用与优化研究’, 搜狐网, 2024.01.20(2025.06.03). www.sohu.com/a/753110779_120006290

27) ‘<哪吒2>突破百亿票房! 科技手段如何打造“哪吒宇宙”’, 广州市科协, 2025.02.13. (2025.06.03.) mp.weixin.qq.com/s?__biz=MjM5MTYzOTQyNA

28) ‘<哪吒2>成功只是偶然?背后是国产动画的技术革命!’, Op. cit. 2025

29) 曾震宇, 王恺. ‘哪吒闹出海, 全线突破技术壁垒’, 光明数字网, 2025.02.13. (2025.6.3.) digital.gmw.cn/2025-02/13/content_37849521

30) 刘颖. ‘试论国产动画电影<哪吒之魔童降世>的成功之道’, 人民网, 2019.10.11. (2025.06.03.). media.people.com.cn/n1/2019/10/11/c430450

31) ‘<哪吒2>突破百亿票房! 科技手段如何打造“哪吒宇宙”’, Op. cit. 2025.

32) 刘颖. Op. cit. 2025

33) ‘<哪吒2>突破百亿票房! 科技手段如何打造“哪吒宇宙”’, Op. cit. 2025.

34) 徐菁, 杜希萌. ‘<哪吒2>是中国动画的“万鳞甲”他们是“万鳞甲”中的一片’, 中央广电总台, 2025.02.13. (2025.6.3.). content-static.cctvnews.cctv.com/snow-book

35) 刘侠. ‘<哪吒之魔童闹海>实现东方美学基因与现代动画元素完美结合’, 科技日报, 2025.02.13. (2025.06.03.) www.stdaily.com/web/gdxw/2025-02/10/content

을 개발한다. 최종 렌더링 단계에서는 클라우드 기반 렌더링 플랫폼과 AI 노이즈 제거 기술을 활용하여 화면의 세부 묘사와 계층 구조를 보장한다.³⁶⁾

이에 본 연구에서는 기호학 분석 모델을 적용해 해당 형상을 분석한다(표 4).

[표 4] 현대 3D 애니메이션 <나타> 시리즈에 등장하는 나타의 기호학 분석

3. 함축 의미	기표		기의
	'내 운명은 내가 결정한다'는 반항적인 소년 나타		권위에 대한 반항자
2. 외시 의미	기표	기의	
	시각적 요소: 혼천령, 풍화륜, 건곤권, 홍잉총, 쌍뚱머리, 조끼, 카툰 원형 안구. 행동 요소: 마환 전생(魔丸轉生), 오병과 우호 관계, 천명(天命) 저항, 연꽃을 통한 부활	현대 3D 애니메이션 <나타> 시리즈의 나타	
1. 실재 체계		기표	기의
			나타

본 표는 기호학 분석 방법을 채택하여, 현대 애니메이션 <나타> 시리즈 속 나타 형상을 계층적으로 해석하며, 실재 체계, 외시(메타언어), 함축의미의 세 단계로 구성한다. 실재 체계의 기표는 애니메이션 작품에서 나타의 구체적 시각 형상, 즉 캐릭터의 CG 애니메이션 형상이고, 기의는 나타라는 캐릭터 자체이다. 외시의미(메타언어)의 기표는 캐릭터의 시각적 특성(혼천령, 풍화륜, 건곤권, 홍잉총, 쌍뚱머리, 조끼, 카툰 원형 안구) 및 행동 특성(마환 전생, 오병과 우호 관계, 천명 저항)을 포함한다. 기의는 현대 서사와 애니메이션 스타일에 부합하는 캐릭터 설정, 즉 현대 애니메이션 <나타>시리즈의 나타 형상이다. 함축의미의 기표는 '내 운명은 내가 결정한다'는 정신을 지닌 나타로, 그의 반항적 성격과 투쟁 정신을 강조한다. 기의는 '권위에 대한 반항자'라는 보다 광범위한 문화적 상징으로, 현대적 맥락에서 개인이 운명에 맞서고 자기 정체성을 추구하는 가치 지향을 반영한다.

36) 屠晨昕. '《哪吒2》奇迹背后,是一场国产动画工业革命'. 腾讯网. 2025.02.13.(2025.6.3.)
news.qq.com/rain/a/20250217

3-1-4 나타 캐릭터 기호의 비교 및 분석

기호학 이론 프레임을 기반으로 앞서 제시한 표의 분석 내용을 종합하여, 전통 설화, 20세기 2D 애니메이션, 현대 3D 애니메이션의 세 가지 버전에 나타난 전통적 나타와 현대적 나타의 기호적 변천 구조를 비교한다(표 5).

[표 5] 나타의 기호학적 비교

1. 실재 체계	기표	전통	20세기	현대
	기의	선묘	2D 애니메이션	3D 애니메이션
2. 외시 의미	기표	나타	나타	나타
		단봉안	단봉안	카툰 원형 안구
		혼천령	혼천령	혼천령
		건곤권	건곤권	건곤권
		홍잉총	홍잉총	홍잉총
		총각머리	쌍뚱머리	쌍뚱머리
		배주머니	배주머니	조끼
		연꽃을 통한 부활	연꽃을 통한 부활	연꽃을 통한 부활
		타고난 신동	고깃덩어리로 환생	마환 전생
		해상 소동 및 용(龍) 도륙,	오병과의 대결	오병과 우호 관계,
3. 함축 의미	기의	자결	강권에 대한 반항	천명 저항
		전통 이야기 '나타요해의 나타'	20세기 2D 애니메이션 <나타> 시리즈의 나타	현대 3D 애니메이션 <나타> 시리즈의 나타
3. 함축 의미	기표	전통 봉건 도덕 수호를 위해 기꺼이 자신을 희생하는 소년 나타	권위에 굴하지 않는 전투력 폭발의 용맹한 소년 나타	'내 운명은 내가 결정한다'는 반항적인 소년 나타
		기의	중국 전통 충효 윤리의 희생양	구습 타파와 신질서 창조자

[표 4]는 전통 그림책, 20세기 2D 애니메이션, 현대 3D 애니메이션의 세 버전에 나타나는 나타 캐릭터의 기호 내부 구조를 비교한 것이다. 비교 항목은 실재 체계, 외시의미(메타언어), 함축의미의 세 층위로 구성되며, 이를 통해 캐릭터 재구성의 내적 메커니즘을 규명하고자 한다.

세 버전에 나타난 나타 캐릭터 기호의 실재 체계

변화는 주로 기표의 기술 매체 진화에 반영된다. 전통 선묘는 평면적 먹선만으로 정적인 형상을 전달하였고, 2D 애니메이션에서는 프레임 단위의 수작업 기법을 통해 음성과 동작을 갖춘 형상이 구현되었다. 3D 애니메이션에서는 3D 모델링과 모션 캡처 기반의 기술로 나타의 형상이 입체적이고 사실적으로 재현되었으며, 입자 시스템, 물리 기반 렌더링(PBR), 글로벌 일루미네이션(global illumination) 기술을 통해 '신화적 기적'이 시각적으로 구체화되었다. 또한, 동적 수목 렌더링 엔진과 건곤엔진(乾坤引擎) 등은 현대 디지털 환경에서도 나타 형상에 동양적 기감을 부여하는데 기여하였다. 실재 체계에서의 기의는 세 버전 모두에서 일관되게 '나타'라는 인물을 지시하며 변화하지 않는다. 그러나 새로운 기술이 적용된 실재 체계는 단순한 시각적 확장에 그치지 않고, 캐릭터 기호를 새로운 메타언어 층위로 진입시키는 계기를 제공한다. 실재 체계의 변천은 외시의미 층위의 기호 구성 방식에 직접적인 영향을 미치며, 메타언어를 통한 해석 결과에 근본적인 변화를 야기한다.

기술적 표현 형식이 전통 선묘, 2D 애니메이션, 3D 디지털 애니메이션으로 진화함에 따라 '실재 체계에서 변화가 발생하였고, 이러한 변화는 '외시의미/메타언어' 층위로 확장되어 기호의 기의에 직접적인 영향을 미친다. 이에 따라 외시의미 층위의 기의는 세 버전에서 각각 전통 설화 『나타요해』 속 나타, 20세기 2D 애니메이션 <나타요해> 속 나타, 현대 3D 애니메이션 <나타> 시리즈 속 나타로 구분된다. 외시의미 층위의 기표 또한 기의에 따라 변화한다. 전통 설화 속 나타는 흉각 머리-배주머니-단봉안의 형상을 가지며, 20세기 애니메이션에서는 쌍계 머리-배주머니-단봉안으로 묘사된다. 현대 3D 애니메이션에서는 쌍계 머리-조끼-카툰 스타일의 큰 원형 눈으로 표현되는데, 이는 각 시대의 미적 취향을 반영한 결과이다. 기표로서의 캐릭터 행동 역시 버전에 따라 상이하다. 전통 설화의 나타는 천부적 신동-용왕 토벌-자결의 서사를 지니며, 20세기 애니메이션에서는 고깃덩어리로 환생-오병과 대결-권력 저항으로, 현대 애니메이션에서는 마환 환생-오병과 우정-천명 저항으로 나타난다. 이러한 차이는 각 시대의 사회문화적 맥락과 긴밀히 연관된다. 한편 혼천령-풍화륜-건곤권-홍행창과 연꽃을 통한 육신 재창조는 세 버전 모두에서 일관되게 유지되는 기표로, 캐릭터 정체성을 식별하는 핵심 앵커 역할을 하며 기호 연속성을 보장한다. 결과적으로 외시의미는 이러한 상징적 앵커를 보존하면서도 각 시대의 기술과 서사 환경에 따라 세부 요소를 보완재구

성하였고, 이는 함축의미의 갱신으로 이어진다.

외시의미 층위의 기호 조정, 즉 기호 해석 도구인 메타언어의 변화를 통해 함축의미 층위의 기표와 기의 역시 갱신된다. 전통 설화에서 함축의미 층위의 기표는 '전통적 봉건 윤리를 수호하기 위해 기꺼이 자신을 희생하는 소년 나타'이며, 20세기 2D 애니메이션에서는 '권위에 맞서며 전투력을 폭발시키는 강인한 소년 나타'로 전환된다. 현대 3D 애니메이션에서는 '운명에 저항하며 자기 주체를 선언하는 반항적 소년 나타'로 변화한다. 이에 따라 각 버전의 함축의미 층위의 기의 또한 각각 '전통적 충효 수호자', '구체제 타파자', '권위 저항자'로 구분된다. 이는 나타 캐릭터가 각기 다른 서사 맥락 속에서 내포적 의미를 새롭게 구성하고 있음을 보여준다.

이와 같이 전통적 나타 캐릭터의 재구성 과정에서 기술의 진보는 기호의 시각적 표현에 직접적인 변화를 야기하고, 그 결과 새로운 나타 캐릭터 기호는 이에 상응하는 새로운 메타언어 체계를 통해 해독되며, 궁극적으로 새로운 함축 의미를 생성하게 된다. 이러한 변화는 정적인 것이 아니라, 기호 내부 층위 간의 상호 연동에 따른 유기적 반응이라 할 수 있다.

3-2. 오병의 기호학 분석

3-2-1. 전통 이야기에서 오병의 기호학 분석

오병의 형상은 명대 신마(神魔) 소설 『봉신연의』에서 처음 등장한다. 동해 용궁의 삼태자(三太子)로서, 그는 '나타요해' 이야기에서 나타가 해수를 요동치게 한 해역을 조사하라는 명령을 받고 나타와 충돌하여 결국 패배하고 사망하였다. 그러나 오병은 중국 신화 체계에서 주요 인물이 아니며, 나타요해가 그의 형상과 성격을 묘사한 희소한 사례 중 하나로 평가된다. 후대의 전통적 형상화 작업이 부족하여 현재까지 전해지는 구체적 시각적 형상 또한 상대적으로 제한적이다.

본 연구는 『봉신연의』에 수록된 오병의 형상(그림 7)을 분석 대상으로 선정하였다. 해당 버전의 오병 형상은 전통 수목 선묘 기법으로 제작되었으며, 인물의 윤곽은 먹선으로 묘사되고 채색은 사용되지 않았다. 갑주는 짧고 힘 있는 선으로 표현되었고, 띠 장식은 길고 유연한 선을 통해 바람에 날리는 상태를 묘사하였다. 이 버전의 오병 형상은 정적인 이미지 표현에 중점을 두고 있으며, 이후 애니메이션에서 나타나는 채색되고, 만화화되며, 입체적으로 재현된 형상과는 본질적인 차이를 보인다.



[그림 7] 『봉신전허도』에 수록된 오병

기호학적 분석 모형을 적용하여 해당 전통 형상의 기호 구조를 분석하고(표 5), 이를 2D 애니메이션과 3D 애니메이션에 등장하는 오병 형상과 비교함으로써 오병 캐릭터 형상의 창의적 재해석 및 재구성 양상을 고찰한다.

[표 5] 『봉신전허도』에 수록된 오병의 기호학 분석

3. 함축 의미	기표		기의
	천명을 따르고 질서를 수호하기 위하여 희생된 오병		중국 전통 충효 윤리의 희생 양
2. 외시 의미	기표	기의	
	시각적 요소: 용각(龍角), 용발톱(龍爪), 갑옷(盔甲), 장모(長矛) 행동 요소: 용족(龍族) 후에, 명령에 따라 해상 순찰, 나타와 충돌, 사후 부활하지 않음	전통 이야기 '나타요해'의 오병	
1. 실재 체계	기표	기의	
		오병	

본 표는 기호학적 분석 방법을 채택하여, 전통 그림책 『봉신전허도』에 나타의 형상을 계층적으로 해석하며, 실재 체계, 외시의미(메타언어), 함축의미의 세 단계로 구성된다. 실재 체계 차원에서 오병의 기표는 전통 동양화 선묘 기법으로 표현되며, 기의는 해당 캐릭터 자체를 명확히 지시한다. 외시의미(메타언어) 시스템에서 오병의 기호 구성은 시각적 특성과 행동적 특성을 모두 포괄한다. 시각적으로 그는 용각, 용발톱,

갑옷 등 전형적인 특징을 지니며, 행동적으로는 용족 후예로서 명령에 따라 해상 순찰을 수행하고, 나타와 충돌하며, 전투 중 사망하여 사후 부활하지 않음으로써 전통 서사에서 오병의 기본 형상을 구성한다. 함축의미 시스템에서는 오병의 형상이 천명을 따르고 질서를 수호하기 위하여 희생된 인물을 지시하며, 그 문화적 의미는 봉건 사회의 충효 윤리 체계 하에서의 비극적 인물로 나타나, 전통 가치관 속 도덕적 기준과 권력 질서를 반영한다.

3.2.2 20세기 2D 애니메이션에서의 오병의 기호학 분석

1979년 중국 상하이 미술영화제작소에서 제작된 2D 애니메이션 영화 <나타요해>에서 오병(그림 8)은 억압과 악의 세력을 상징하는 전형적인 반대자 캐릭터로 형상화된다. 그는 동해용왕의 셋째 아들로써 폭력적이고 무도한 존재로 나타의 저항 대상이 된다. 극 중에서 오병은 소년과 소녀를 제물로 요구하라는 명을 받아 나타나며, 나타의 질문에 오만하게 반응하고, 결국 나타에게 패배하여 근육이 뽑힌 채 공개 처벌을 당한다.

이 애니메이션에서 오병은 전통적인 2D 손으로 그린 프레임별 애니메이션 기법으로 제작되었으며, 평면적인 카툰 스타일로 표현된다. 오병 캐릭터는 손으로 그린 원화와 수묵화 스타일의 다층 배경을 중첩하여 구성되었으며, 화려한 색채와 간결한 선화가 특징이다. 이 작품은 필름 기반 상영을 전제로 제작되었으며, 전반적인 표현 방식은 20세기 수작업 애니메이션의 공예적 특징을 계승하고 있다. 나타에 비해 오병의 형상은 보다 장중하고 음울하며, 선의 처리 또한 절제되고 응축된 형태를 보인다.



[그림 8] 20세기 2D 애니메이션 영화 <나타요해>에 등장하는 오병

이하에서는 기호학적 분석 모형을 적용하여 해당

형상의 기호 구조를 분석한다(표 7).

[표 7] 20세기 2D 애니메이션 <나타요해>에 등장하는 오병의 기호학 분석

3. 함축 의미	기표		기의
	오만하고 냉혹한 폭정적 권력 계층		패권의 집행자
2. 외시 의미	기표	기의	
	시각적 요소: 엄니(獠牙), 손발(手足), 장포(長袍), 행동 요소: 용족 후예, 인간 세계에서 생명을 요구함, 나타와의 격렬한 전투, 사망 후 부활하지 않음	20세기 2D 애니메이션 <나타요해>에 등장하는 오병	
1. 실재 체계	기표	기의	
		오병	

해당 표에서 실재 체계 차원의 기표는 2D 애니메이션 방식으로 표현된 오병 형상이며, 기의는 오병 캐릭터 자체를 지시한다. 외시 의미 체계에서 오병의 기표는 시각적 특징과 행동적 속성을 포함한다. 시각적으로 그는 엄니, 손발, 장포를 지니고 있으며, 행동적으로는 용족의 후예임에도 불구하고 인간 세계에서 약행을 저지르며 생명을 요구하고, 나타와 전투를 벌이다가 살해되며 부활하지 못한다. 이러한 기호 요소들은 2D 애니메이션 내러티브에서 오병 캐릭터의 기본 형상을 구성한다. 함축 의미 체계에서는 메타언어적 서사를 통해 오병의 기호가 오만하고 냉혹한 폭정적 권력 계층으로 해독되며, 기의는 패권의 집행자로 작용한다.

3-2-3. 현대 3D 애니메이션에서 오병의 기호학 분석

애니메이션 <나타> 시리즈에서 오병(그림 9)의 형상은 재구성을 거쳐 전통 신화를 토대로 보다 풍부한 감정과 인격적 특성을 드러낸다. 그는 동해용왕(東海龍王)의 삼태자(三太子)로서 ‘영주 전생(靈珠轉世)’의 신분을 부여받아, 겉으로는 온화하고 점잖은 모습을 보이나, 내면은 용족 구원의 임무를 짊어지면서 모순으로 충만하다. 그는 나타와 함께 운명에 맞서 싸우며, 스스로 선택함으로써 천명을 재편하고 개체의 독

립 의지를 실현하는 모습을 다시 한 번 드러낸다.

현대 3D 애니메이션 영화 <나타> 시리즈에 등장하는 오병 캐릭터 역시 고정밀 3D 디지털 애니메이션 기술로 제작되었다. 제작팀은 자체 개발한 ‘3D 수묵 입자(水墨粒子)’ 특수 효과를 창의적으로 활용하여, 오병의 수계 마법에 한층 더 중국풍의 시각적 질감을 부여하였다. 이러한 기술적 구현을 통해 신작에서의 오병 형상은 더욱 입체적이고 섬세하게 표현되었다.

이하에서는 기호학적 분석 모형을 적용하여 해당 형상의 기호 구조를 분석한다(표 8 참조).



[그림 9] 애니메이션 영화 <나타> 시리즈에 등장하는 오병

[표 8] 현대 3D 애니메이션 <나타> 시리즈에 등장하는 오병의 기호학 분석

3. 함축 의미	기표		기의
	우아한 외양과 내적 갈등의 소년 오병		권위적 체제 저항자
2. 외시 의미	기표	기의	
	시각적 요소: 용각, 용각, 손발, 장포, 철퇴(錘) 행동 요소: 영주 전생(靈珠轉世), 천명 저항(對抗天命), 나타와 우호 관계, 연꽃을 통한 부활	현대 애니메이션 <나타> 시리즈의 오병	
1. 실재 체계	기표	기의	
		오병	

[표 8]는 기호학 분석 방법을 채택하여, 현대 3D 애니메이션 <나타> 시리즈 속 오병 형상을 계층적으로 해석하며, 실재 체계, 외시 의미(메타언어), 함축 의미 세 단계로 구성한다. 실재 체계 차원에서, 기표

는 3차원 애니메이션으로 구현된 오병 형상으로서 디지털 매체의 특성을 나타내며, 기의는 오병 캐릭터 자체를 지시한다. 외시의미(메타언어) 시스템에서 기표가 오병의 시각적 특성과 행동적 특성으로 구성된다. 이 기표의 재구성은 용족 정체성을 보존하지만, 기의는 전통 서사 속 형상에서 현대 애니메이션 속 오병 형상으로 전환된다. 함축의미 시스템에서는 오병의 기표가 '우아하고 고귀한 외형과 내면에서 갈등하는 소년'으로 나타난다. 기의는 전통 서사 속 '천명을 따르며 희생된 인물에서 '권위에 대한 반항자'로 전환되어, 현대 사회에서 자아 정체성과 운명에 대한 인식을 재조명한다.

3-2-4. 오병 캐릭터 기호의 비교

기호학 이론 프레임을 바탕으로 앞서의 분석 내용을 종합하여, 전통 설화, 20세기 2D 애니메이션, 현대 3D 애니메이션의 세 가지 버전에 등장하는 오병 캐릭터의 기호 내부 구조를 비교한다(표 9).

[표 9] 오병의 기호학적 비교

		전통	20세기	현대
1. 실재 체계	기표	선묘	2D 애니메이션	3D 애니메이션
	기의	오병	오병	오병
2. 외시의미	기표	용각	엄니	용각
		용발톱	손발	손발
		갑옷	장포	장포
		장모	장모	철퇴
		용족 후예	용족 후예	영주 전생
	명령에 따라 해상 순찰	인간 세계에서 생명을 요구함	천명 저항	
	나타와 충돌	나타와의 격렬한 전투	나타과 우호 관계	
사후 부활하지 않음	사망 후 부활하지 않음	연꽃을 통한 부활		
기의	전통 이야기 '나타요해'의 오병	20세기 2D 애니메이션 <나타요해>에 등장하는 오병	현대 3D 애니메이션 <나타>에 등장하는 오병	
3. 함축 의미	기표	천명을 따르고 질서를 수호하기	오만하고 냉혹한 폭정적 권력 계층	우아한 외양과 내적 갈등의

	위하여 희생된 오병		소년 오병
기의	중국 전통 충효 윤리의 희생양	패권의 집행자	권위적 체제 저항자

[표 9]는 전통 설화, 20세기 2D 애니메이션, 현대 3D 애니메이션의 세 가지 버전에 나타난 오병 캐릭터의 기호 내부 구조를 실재 체계, 외시의미(메타언어), 함축의미의 세 층위로 구분하여 비교하였으며, 이를 통해 캐릭터 재구성의 내적 메커니즘을 규명하고자 한다.

세 가지 버전에 나타난 오병 캐릭터 기호의 실재 체계의 변화는 주로 기표의 기술 매체 변화에 반영된다. 전통 선묘에서는 평면적인 먹선만으로 정적인 형상이 표현되며, 2D 애니메이션에서는 프레임 단위의 수작업 애니메이션 기법을 통해 음성과 동작을 갖춘 오병의 형상이 구현된다. 3D 애니메이션에서는 3D 모델링과 모션 캡처 등의 기술을 통해 오병의 형상이 입체적이고 사실적으로 표현되며, 3D 수묵(水墨) 입자와 같은 특수 효과 기술을 활용해 오병의 마법에 동양적 미감을 부여한다. 실재 체계에서의 기의는 세 버전 모두에서 변함없이 '오병'이라는 인물을 지시한다. 그러나 기술의 발전으로 구성된 새로운 실재 체계는 시각적 차원에서 공간성과 운동성을 강화할 뿐만 아니라, 오병 캐릭터 기호를 새로운 메타언어 층위로 진입시킨다. 실재 체계의 변화는 외시의미 층위의 기호 구성 방식에 직접적인 영향을 미치며, 메타언어를 통한 기호 해독 결과에 본질적인 변화를 초래한다.

기술적 표현 형식이 전통 선묘, 2D 애니메이션, 3D 디지털 애니메이션으로 진화함에 따라, 오병의 '실재 체계에 변화가 발생하였고, 이러한 변화는 곧바로 '외시의미/메타언어' 층위로 확장되어 기호의 기의에 영향을 미친다. 이에 따라 세 버전의 오병 캐릭터가 외시의미 층위에서 지시하는 기의는 각각 "전통 설화 『나타요해』 속 오병", "20세기 2D 애니메이션 <나타요해> 속 오병", "현대 3D 애니메이션 <나타> 시리즈 속 오병"으로 구분된다. 외시의미 층위에서의 기표 또한 기의와 함께 변화를 보인다. 전통 설화 속 오병은 '용뿔, 용발톱, 갑옷'을 가진 형상이며, 20세기 애니메이션에서는 '엄니, 손발, 장포'로 표현되고, 현대 3D 애니메이션에서는 다시 '용뿔, 손발, 장포'로 재구성된다. 이러한 변화는 각 시대의 미적 기준에 부합할 뿐만 아니라 캐릭터의 행동 특성과도 밀접하

게 연관된다. 기표로서의 행동 역시 각기 다르다. 전통 설화 속 오병은 ‘용족 후에, 순찰 임무 수행, 나타와의 충돌, 사망 후 미부활’이라는 행동 특성을 가지며, 20세기 애니메이션에서는 ‘용족 후에, 인간 세계에서 생명을 요구, 나타와의 격전, 사망 후 미부활’로, 현대 3D 애니메이션에서는 ‘영주 환생, 천명 저항, 나타와의 화해, 연꽃을 통한 부활’로 나타난다. 이러한 차이는 당대의 시대적 서사 맥락과 가치 인식에 따라 구성된 결과이다. 오병 캐릭터는 원작 설화에서의 묘사가 제한적이기 때문에, 세 버전 모두에서 외시외미 층위에서 고정된 기호 요소는 존재하지 않으며, 디자이너에게 보다 넓은 해석과 창작의 여지를 제공한다. 외시외미 체계는 각 시대의 기술 환경과 내러티브 언어에 따라 지속적으로 보완·재구성되었으며 이러한 변화는 함축의미 층위의 갱신을 유도한다.

외시외미 층위의 기호 조정, 즉 기호 해석 도구인 메타언어의 변화에 따라 함축의미 층위의 기표와 기의 또한 갱신된다. 전통 설화에서 오병의 함축의미 층위의 기표는 ‘천명을 따르고 질서를 수호하기 위해 희생되는 오병’이며, 20세기 2D 애니메이션에서는 ‘오만하고 냉혹한 폭정적 권력 계층’으로 전환된다. 현대 3D 애니메이션에서는 ‘겉모습은 유약하고 고귀하나 내면에 갈등을 지닌 소년 오병’으로 표현된다. 이에 따라 세 버전의 함축의미 층위의 기의는 각각 ‘전통 충효의 희생물’, ‘패권의 집행자’, ‘권위에 저항하는 자’로 구분된다. 이는 오병 캐릭터가 각기 다른 서사 맥락 속에서 내포적 의미를 달리 구성하고 있음을 보여준다.

이와 같이 전통 오병 캐릭터의 재구성 과정에서 기술의 진보는 캐릭터 기호에 직접적인 시각적 변화를 야기하고, 그 결과 새로운 오병 캐릭터 기호는 새로운 메타언어 체계에 의해 해독되며, 궁극적으로 새로운 함축 의미를 생성하게 된다. 이러한 변화는 고정되거나 독립적인 것이 아니라, 기호 내부 층위 간의 상호 작용에 따른 연쇄적 반응이라 할 수 있다.

4. 연구 결과

4-1. 실재 체계의 기술적 혁신

앞선 세 가지 버전의 나타와 오병 캐릭터에 대한 기호학적 분석 및 비교를 통해, 실재 체계의 기술적 혁신이 캐릭터 기호 전이의 기반을 이루며 전체 기호 재구성 연쇄의 촉매 역할을 한다는 점을 확인할 수

있다. 기술 매체의 진화를 통해 전통 선묘에서 2D 수작업 애니메이션, 나아가 3D 디지털화로 전환이 이루어지면서, 캐릭터 실재 체계의 기표는 본질적인 도약을 이루었다. 선묘 단계에서는 먹선과 여백만으로 2차원 평면상에서 정적인 형상을 표현하였고, 2D 애니메이션은 프레임 단위의 수작업을 통해 음성과 동작을 덧입히며 캐릭터에 기본적인 동세를 부여하였다. 3D 애니메이션은 모델링, 본 바인딩, 모션 캡처 등의 기술을 통해 캐릭터를 평면에서 3차원 공간으로 확장하고, 사실감 있는 질감과 유연한 동작을 구현하였다.

기술의 반복적 고도화는 시각적 차원에서 공간성과 운동성을 향상시켰을 뿐만 아니라, 기호의 다층적 해석을 가능하게 하는 새로운 물질적 매개체를 제공하였다. 실재 체계의 갱신은 외시외미 층위에서 기호 요소 재구성의 기반을 마련하고, 전통 기호가 새로운 기술 맥락 속에서 재생산될 수 있는 가능성을 열어주며, 나아가 캐릭터 내면 가치의 재형성을 견인한다. 따라서 실재 체계의 기술적 혁신은 전체 기호 사슬의 기점으로 작용하며, 기술을 통한 기호 전이의 감각적 매체 조건을 제공하고, 이후 외시외미 및 함축의미 층위의 연동 속에서 핵심적인 기능을 수행한다고 할 수 있다.

4-2. 외시외미의 기호 요소의 재구성

앞서 세 가지 버전의 나타와 오병 캐릭터에 대한 기호학적 분석 및 비교를 통해, 기술 매체와 시대적 맥락의 상호 작용이 외시외미 층위에서의 기호 요소 조정을 유도한다는 점을 확인할 수 있다. 이러한 조정의 양상은 크게 두 가지로 요약된다. 첫째, 캐릭터 정체성의 안정적 고정을 위해 핵심 기호를 보존한다는 점, 둘째, 기술적 표현 방식과 내러티브 요구에 따라 세부 요소를 조정·재구성함으로써 새로운 미작문학적 해석 수요에 대응한다는 점이다. 이러한 구조적 원리에 따라 외시외미 시스템은 단순한 임의적 변화가 아니라, 문화 원형에 대한 충실성을 바탕으로 시각적·행동적 기호에 대한 선택과 재구성을 통해 동시대 기술 맥락에 부합하는 표현 양식을 형성하게 된다. 핵심 기호의 보존은 캐릭터의 정체성을 부여하고 전통과 현대를 연결하는 연속성의 고리 역할을 하며, 세부 기호의 재구성은 캐릭터가 새로운 매체 환경 속에서 시대적 담론에 부합하는 형상으로 재현될 수 있도록 한다.

외시외미 층위의 기호 요소 재구성은 시각적·행동적 조정에 그치지 않고, 기호 해석 도구인 메타언어의

구조에도 영향을 미친다. 메타언어는 기호를 해석하는 틀이자 도구로 작용하며, 시각 및 행동 요소의 변화는 해당 기호가 진입하는 내러티브 언어 및 시대적 맥락의 전환을 이끈다. 그 결과 함축의미 층위의 의미 생성에 있어 보다 유연하고 개방적인 해석 경로가 마련된다.

4-3. 함축의미의 가치 재정립

캐릭터 기호의 외시이미 조정, 즉 메타언어 해석 도구의 갱신은 함축의미 층위에서의 기표와 기의의 동시적 변화를 직접적으로 유발한다. 세 가지 버전에 나타난 나타와 오병 기호의 변천을 비교 분석한 결과, 각기 다른 서사 맥락 속에서 이들 캐릭터의 내적 가치 지향이 재구성되었으며, 이는 문화 가치의 중심축이 시대에 따라 유동적으로 이동하고 있음을 반영한다. 전통 서사에서의 기호 해석은 주로 충효와 집권적 사회 질서의 유지를 강조하는 수준에 머무른다. 2D 애니메이션은 동적인 기호 표현을 통해 캐릭터에 반(反)권력의 상징성을 부여하고, 개인의 자율적 의식을 긍정하는 가치를 드러낸다. 3D 애니메이션은 이를 한층 더 발전시켜 캐릭터를 '운명에 맞서는 주체'로 형상화함으로써, 현대 문화에서 자아의 각성과 개인적 선택을 중시하는 가치 경향을 강조한다.

이와 같은 내포 가치의 재구성은 메타언어를 통해 기호가 새롭게 해석되는 결과일 뿐 아니라, 기술과 시대적 담론이 가치 중심을 재편하는 방식이기도 하다. 이는 캐릭터 기호가 세대 간 가치 변동을 담지하는 매개체로 작용하며, 새로운 서사 구조 내에서 캐릭터의 가치 정체성을 재정립하는 과정을 가능케 한다.

4-4. '기술 혁신-기호 요소 재구성-가치 재정립'의 동적 매커니즘

기술 혁신은 기호에 새로운 물질적 매개체를 제공하며, 본래 텍스트와 상상 속에만 존재하던 정적인 기호를 가시적이고 감각적인 형식으로 구체화함으로써, 기호의 가공 및 해석을 위한 매체적 기반을 마련한다. 기술 혁신이 외시이미 층위로 진입하면서 기호 요소의 재구성을 유발하게 되며, 기술 및 시대 담론을 바탕으로 한 기호의 재창조 과정에서 외시이미 체계는 문화 원형으로서의 앵커를 보존하면서도 동시대 매체 어휘와 내러티브 맥락에 부합하는 시각 표현으로 변모한다. 외시이미 층위에서 재구성된 기호 요소는 메타언어를 통해 해독되며, 이는 함축의미의 가치 재정

립으로 이어진다. 메타언어 해석은 기호 의미의 문화적 전이를 촉진하고, 새로운 시대 담론에 부합하는 의미 가치를 생성한다. 기술 혁신은 새로운 기호 표현의 가능성을 열어주며, 외시이미 층위의 재구성은 기호에 동시대 문화 맥락에 적합한 형태를 부여하고, 함축의미 층위의 가치 재정립은 이러한 변화들을 문화적 의미의 갱신으로 전환시킨다.

이상의 논의를 종합하면, '기술 혁신-기호 요소 재구성-가치 재정립'의 동적 매커니즘은 다음과 같이 정리할 수 있다. 기술 혁신은 기호에 물질적 기반을 제공하고, 외시이미 층위의 요소는 문화 앵커를 보존하면서 새로운 매체 및 내러티브 환경에 따라 재구성되며, 메타언어 해석을 통해 기호 의미는 새로운 문화 가치로 전환된다.

5. 결론

본 연구는 기호학의 '실재 체계 - 외시이미 체계 - 함축의미 체계'로 이루어진 삼층 분석 모델을 바탕으로, 나타와 오병 두 캐릭터가 전통 선묘·20세기 2D 애니메이션·현대 3D 디지털 애니메이션을 거치며 어떠한 기호적 진화를 보여 왔는지를 고찰한다. 이를 통해 '기술 혁신 - 기호 요소 재구성 - 가치 재정립'으로 이어지는 동적 매커니즘의 내적 논리를 도출하였다. 서로 다른 매체와 서사 맥락 속에서 캐릭터의 기호 구조를 비교·분석한 결과는 다음과 같다. 첫째, 기술 혁신은 기호 전이를 위한 물질적 기반이자 후속 기호 재구성을 위한 매개 조건이 된다. 둘째, 기호 요소의 선택적 재구성은 문화적 앵커를 유지하면서도 기술 환경에 맞게 세부 요소를 조정하여 각 시대 서사 요구에 부합하는 형상을 만든다. 셋째, 메타언어 층위의 해석은 캐릭터 기호에 현대적 문화 의미를 부여하며, 기술과 시대 변화가 전통 기호의 문화적 의미를 재생산하는 과정을 반영한다.

종합하면, '기술 혁신 - 기호 재구성 - 가치 재정립' 매커니즘은 신화 소재 애니메이션 캐릭터 연구의 이론적 시야를 확장했을 뿐만 아니라, 전통 문화 기호가 디지털 미디어 시대에 현대적으로 전환될 수 있는 방법론적 틀을 제시한다. 이는 전통 기호의 진화적 적응과 창의적 재창조를 체계적으로 탐색하는 데 의미 있는 이론적 토대를 제공한다.

다만 본 연구는 나타와 오병 두 인물에 한정하여 분석을 수행하였기에, 다른 신화 캐릭터나 문화권에 대한

확장은 이루어지지 않았다. 향후 연구에서는 다중 캐릭터·다매체·다문화 맥락으로 대상을 확대하여 본 메커니즘의 적용 가능성과 확장성을 보다 폭넓게 검증할 필요가 있다.

참고문헌

1. Roland Barthes, 『Éléments de sémiologie』, Communications, 1964
2. 罗兰·巴特, 李幼蒸 译, 『符号学原理』, 新华书店, 2008
3. 공지예, 박용진, ‘롤랑 바르트 신화론의 관점에서 지속가능성 광고 및 효과 연구: Purcotton 의 웨이보 포스터 광고 사례를 중심으로’, 한국콘텐츠학회논문지, 2024
4. 김휘택, ‘롤랑 바르트의 『모드의 체계』에서 ‘수사학’에 관한 고찰’, 프랑스어권 문화예술연구, 2024
5. 刘烁, ‘罗兰·巴特对索绪尔能指所指理论的重构美与时代(下)’, 2024
6. 卢晓波, ‘试论中国画线描的艺术表现’, 美术大观, 2010
7. 米克·巴尔, 常宁生, 米克·巴尔, 常宁生, ‘观看符号/解读绘画--运用符号学理解视觉艺术’, 世界美术, 2007
8. 肖伟胜, ‘巴尔特的文化符号学与‘文化主义范式’的确立’, 西南大学学报(社会科学版), 2016
9. 郁火星, 符号学与当代西方艺术研究, 东南大学学报(哲学社会科学版), 2014
10. 曾昕, 西方结构主义艺术理论与方法研究 东南大学, 博士学位论文, 2022
11. Owen Gleiberman, ‘Animation Is Film Review: ‘Ne Zha’ Variety, 2019
12. 傅广超, ‘动画设计师:用画笔演出的艺术家--动画电影《哪吒闹海》幕后揭秘(七)’, 搜狐网, 2017
13. 干彬, 李朝林, 张明遥, ‘《哪吒之魔童降世》中的动态捕捉技术应用与优化研究’. 搜狐网, 2024.
14. 葛怡婷, ‘从《哪吒闹海》到《哪吒》经典神话IP的改编尺度在哪’ 第一财经日报, 2022
15. 陆雨聆, ‘下映2个月后《哪吒》票房破50亿’ 观察者网, 2019
16. 刘颖, ‘试论国产动画电影《哪吒之魔童降世》的成功之道’. 人民网, 2019
17. 刘侠, ‘《哪吒之魔童闹海》实现东方美学基因与现代动画元素完美结合’. 科技日报, 2025.
18. 邱武霞, ‘《哪吒》开辟东方美学新意境’, 中工网, 2025
19. 屠晨昕, ‘《哪吒2》奇迹背后是一场国产动画工业革命’. 腾讯网, 2025
20. 徐菁, 杜希萌, ‘《哪吒2》是中国动画的‘万鳞甲’, 他们是‘龙鳞’中的一片’. 中央广电总台, 2025
21. 姚祥云, ‘《哪吒2》票房破154亿元’, 每日经济新闻, 2025
22. 曾震宇, 王恺, ‘哪吒闹出海, 全线突破技术壁垒’, 光明数字网, 2025
23. imgtec.eetrend.com
24. mp.weixin.qq.com
25. www.douban.com
26. www.eet-china.com
27. www.sohu.com