

논문접수일 : 2013.12.18

심사일 : 2014.01.05

게재확정일 : 2014.01.26

장편 3D 애니메이션 쿵푸팬더에 재현된 의미구조 분석

- A. J. 그레마스의 기호 분석을 중심으로 -

An analysis of Attribute Represented by Signification on 3D Animation Kung Fu

Panda

- as the centre Semiotic Analysis of A. J. Greimas -

권 상 우

동명대학교 건축&디자인대학 시각디자인과 교수

Kwon sang-woo

Tongmyong university

1. 서론

- 1.1. 연구배경 및 목적
- 1.2. 연구범위 및 방법

2. 문화적 혼종현상

- 2.1. 문화적 혼종현상
- 2.2. 미디어의 혼종현상

3. 의미표출의 구조와 단계

- 3.1. 의미표출 구조와 단계
- 3.2. 그레마스의 의미표출 구조와 단계
- 3.3. 동양문화의 의미생성
- 3.4. 동양미학의 의미생성구조
- 3.5. 의미생성모델에 의한 분석모형 추출

4. 기호 분석

- 4.1. 지점별 의미표출 구조와 단계 분석
- 4.2. 대상에 재현된 동양사상의 기호분석

5. 결론

참고문헌

논문요약

현재 디지털미디어의 영향력은 네트워크 기반의 디지털 문화의 급성장과 함께 막대하다. 하이퍼미디어, 멀티미디어, 인터랙티브미디어 그리고 소셜 네트워크 등에서 제한적이던 콘텐츠가 미디어를 통해 급격히 확산되고 미디어 자체로서 생명력과 융통성을 발휘한다. 정보로서 대상이 본질과 더불어 정보의 이동 과정을 통해 새로운 시대의 패러다임의 특성을 스스로 지니게 되었다. 이러한 뉴미디어적 환경에서 디지털 애니메이션 또한 영화적 장르와 디지털 환경의 원형으로서 재해석이 가능하게 된다. 또한 동서양을 넘나들며 문화적 특질들이 혼종성향을 보이면서 원형 해석의 문제가 대두된다. 3D 애니메이션 쿵푸팬더가 서양의 기술과 동양의 문화가 융합된 하이브리드 현상으로서 문화적 재현의 지표가 된 점이 그 대표 예이다. 본 연구는 연구대상 쿵푸팬더에 드러난 동양적 원형의 고찰과 재현을 관찰하고 내재된 기호 속성을

분석함으로써 기술에 의해 재현된 동양 미학의 정체성에 관한 기호적 접근이다.

주제어

쿵푸 팬더, 동양 미학, 기호 분석

Abstract

Based on the current network of digital media influence is immense. The limited information in the media environment of the new era of paradigmatic characteristics. 3D Animation is a cinematic genre and this time in the capacity of digital data in the data for the new trial. 3D Animation has been qualified as a video genre as well as a digital data. For this reason, was the subject of a new interpretation. And here hybrid of Eastern and Western cultural phenomenon that seems to pokes. 3D Animation and Game field that is representative. The representative example is 3D Animation 'KUNGFU PANDA' the West's technology will reproduce the culture of the Orient.

In this study the properties and representation of Asian culture is to observe and analyze the symbolism revealed. So, this study examines the identity representation of the technology. And analyzes the symbolic reproduction of the target.

Keyword

Kung Fu Panda, Oriental Esthetic, Semiotic

1. 서론

1.1. 연구배경 및 목적

동양 문화에 대한 관심이 디지털 미디어와 네트워크를 통해 확산되면서 관객문화를 고수하던 영화나 애니메이션 장르가 현대 소비시장에 부응하기 위한 기술적인 전략으로, 동양의 주제와 서양의 표현을 인위적으로 혼합시키는 문화 현상이 두드러지고 있다. 특히 3차원 애니메이션이나 게임의 가상공간의 경우 동양적 콘텐츠와 서구적 기술성을 융합시켜 문화적 혼종 현상을 드러내는 대표적 장르가 되고 있다. 애니메이션의 경우 월트디즈니사의 애니메이션 '물란'과 드림웍스사의 '쿵푸팬더' 등이 그 대표적 사례이다. 시간을 이탈하고 공간을 특수화하는 미디어의 새로운 융합현상들의 외연 속에서 대상에 대한 문화 주제와 모방 객체와의 공감과 갈등이 동시에 발생한다. 이는 양자 간의 문화적 상이성이 지닌 상대적인 해석과 표현의 차이로써 문화적 원형을 따질 때 더욱 분명하게 된다. 심지어 상호 간의 근대화 격차가 크거나 모방 객체가 기술적 우위성을 지녔을 경우 주관적 표현은 더욱 두드러진다.

이처럼 문화혼종 양상이 소비시장에서 시각적으로 재현될 때 수용자에게 의미로 발생하는 문화적 속성을 분석하고, 대상 문화의 고유속성과의 비교하여 양상을 고찰하는 것이 본 연구의 목적이다.

1.2. 연구범위 및 방법

이를 위해 선정된 연구대상은 2008년 6월 국내 상영된 드림웍스 애니메이션의 '쿵푸팬더1'(Kung Fu Panda)이다. 동서양의 소비자 시선을 충족시켰다고 평가되는 혼종 창작물 '쿵푸팬더'에서 동양문화와 서양의 디지털 기술이 혼합하여 환산된 영화적 속성을 분석하고자 하였다. 이를 위해 소쉬르(Saussure)의 기호론 입장과 그를 잇는 그레마스(A. J. Greimas)의 <의미 표출 구조와 단계> 이론에 기초를 두어 대상, 행동 등의 외시적 기호와 함축적 의미를 구분하였고 의미생성 모델을 추출하였다. 그리고 실험대상물에 등장하는 캐릭터 외형을 비롯하여 스토리상의 지위에 따른 캐릭터의 수반 동작과 표정, 그리고 배경을 기호 대상으로 정량화한 다음 요항을 추출하였다. 이

1) 마크 오스본(Mark Osborne)과 존 스티븐슨(John Stevenson)이 감독한 미국의 3D 장편 애니메이션이며 뒤이은 2011년에 개봉한 '쿵푸팬더2'와 함께 각기 관객동원수 467만, 506만 명이 라는 흥행성적을 남기며 동서양 문화권에서 애니메이션 흥행순위 1위의 족적을 남긴 대상물이다.

추출된 요항을 구조분석 모델에 대입하여 결과를 도출하였으며 동양문화의 미적 속성과 비교하여 최종결론을 도출하였다.

2. 문화적 융합현상

2.1. 문화적 혼종현상

글로컬라이제이션(Glocalization)이란 현재의 추세는 엄밀히 말하면 상위 기술이 하위 문화를 소재화 한다는 측면과 하위 속성이 상위 문화와 융합된다는 측면 모두를 포함한다. 그러므로 이 결합현상은 정체성과 정체성의 평등한 합의가 이루어진다기보다 기술적 편향에서 자의적 해석이 가능하다는 개연성을 함의한다. 따라서 문화 정체성에 관한 논란은 편향적일 수 있는 상황에서 상호간의 정체성 확인을 선행하도록 요구하는 것이다. 문화 정체성이란, 순수의 기원에서 출발하여 역사적 발전 과정을 통해 자기 동일성을 확인함으로써 얻어지는 것이 아니라, 근본적으로 계역적인 문화의 경계선들 위에서 엇갈린 시공간상의 차이들이 부단히 빚어내는 혼종성에 가깝다.

2차 산업혁명이라 불리는 디지털미디어 기술의 시대가 1990년대부터 본격화되면서 서로 다른 문화들이 뒤섞여 다중적인 정체성을 보이는 문화적 혼종성(cultural hybridity)을 등장시켰다. 혼종성의 개념에 대해 지구적인 것과 지역적인 것의 단순한 혼합물이라는 주장과 지구적인 것과 지역적인 것이 혼합되면서 혼합물의 차원을 넘어서 만들어내는 새로운 제3의 문화라는 시각이 공존하고 있다. 이와부치 코이치(Iwabuchi Koichi, 2001)는 혼종성을 '서로 다른 문화가 뒤섞이면서 생기는 정체성의 이중성, 경계성, 중간성'을 의미한다고 밝히고 있으며, 김수정, 양은경(2006)은 문화적 혼종성을 다른 문화적 영역의 요소들이 서로 상호작용을 통해 문화 요소의 내용이나 형식의 혼합 또는 변형으로 생성되는 새로운 초문화적 양식 또는 실천이라고 밝힌 바 있다.

2.2. 미디어의 혼종현상

인터넷의 등장 이후 미디어²⁾의 융합(Convergence) 현상이 일반화됨에 따라 매스미디어라는 용어는 올드 미디어와 동의어가 되었고, 뉴미디어라 칭하며 새롭게 등장한 미디어 개념은 다른 유형의 콘텐츠들을 묶으며, 달라진 전송 방식을 채택하고, 단회적이고 개별화된 서비스를 만들고 있다. 이런 특징은 과거의 매스미디어와는 전적으로 다른 것이고, 그 차이는 커지

2) 1954년 마셜 매클루언(Marshall McLuhan)이 처음 사용했다.

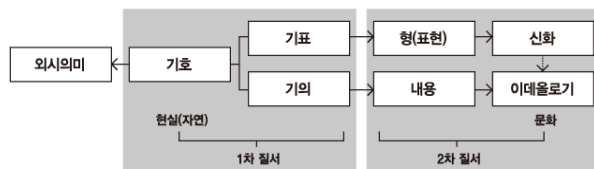
고 있다는 의미이며 최근 들어선 기술 발전, 융합, SNS 등으로 미디어 산업 내의 변화가 가속되면서 이제 뉴미디어라는 개념에서 이탈하고 확장되고 있다. 이에 따라 미디어 기업들은 정보를 수집하고 평가하며 오락의 질을 결정함으로써 사회에서 중요한 역할을 한다. 이 때문에 사회적 책임과 경제적 이익과 조화를 이루어야 하는 과제를 안고 있다.

레브 마노비치(Lev Manovich, 2001/ 2004)는 그의 저서 'The Language of New Media'에서 뉴미디어가 수직 재현으로 시작하는 분절 현상과 재조립, 융합 등의 특성으로 문화 혼용과 하이브리드 현상 자체임을 주장하며 아날로그를 이탈하는 디지털 환경에서 인간이 스크린으로의 종속화를 지적한 바 있다. 네트워크를 통해 체험되는 거침없는 문화 혼종현상 자체를 논하기에 앞서 미디어의 특성으로서 우리에게 어떤 영향력을 주는가에 대한 집착적인 분석 견해이다.

3. 의미표출 구조와 단계

3.1. 의미표출의 구조와 단계

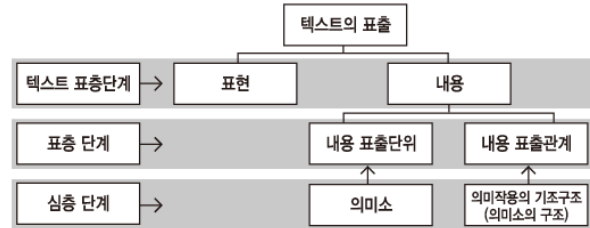
레비 스트로스(Levi-Strauss)는 문자가 없었던 시대의 인류의 사회상이나 문화에 대해 관심을 기울이면서, 당시에 구전으로 전달되던 신화에 대해 주목하게 된다. 이러한 신화 속에는 많은 것들이 상징적으로 표현되며, 그러한 상징성 속에서 당시 인간들의 관계나 위계들을 파악할 수 있다고 믿게 된다. 이 생각은 전통의 인류학자들이 특정 지역을 선정하고 연구 대상인 지역의 사람들을 관찰하거나 분석하는 방식으로 취하고 있다. 따라서 실제 사람들을 대상으로 관찰하고 분석하는 것이 아니라, 기호나 상징으로 전해지는 이야기체를 분석하는 것이다. 이들 이야기체는 전해지는 재미있는 이야기일 수 있으나, 보다 중요한 것은 당시의 사회상이나 인간들 사이의 관계들을 파악할 수 있다는 것이다. 아래 [그림 1]은 백선기(2010)가 '광고기호학'에서 밝힌 기호, 의미, 신화 및 이데올로기의 위계적 질서에 관한 구조이다.



[그림 1] 기호, 의미, 신화 및 이데올로기의 위계적 질서

3.2. 그레마스의 의미표출 구조와 단계

레비 스트로스와 러시아의 프로프의 영향 아래 그레마스(A. J. Greimas)³⁾는 서술에 의미론적 분석을 가세하여 6개항의 행동소 모델을 제시하여 특정 이야기의 표층구조(Surface structure) 아래에 있는 심층구조 또는 플롯의 문법을 구성하여 레비 스트로스가 말한 '음소적' 패턴화를 제시했다. [그림 2]는 그레마스가 제시한 의미표출구조와 단계의 모형이다.



[그림 2] 그레마스의 의미표출구조와 단계(백선기, 2010)

3.3. 동양문화의 의미생성

동양문화의 정체성에 관한 논의는 조민환(2004)의 '동양미학에서의 형상성(形象性)과 이미지'에서 기호론적 입장과 언어·의미론적으로 접근하고 있다. 중국 고대미학에서는 상(象)은 의(意)를 전달하는 것으로서, 뜻을 함유하는 상(象)이라야 진정한 미가 될 수 있다는 심미의식이 있기 때문이다. 또한 증조음(曾祖蔭, 1995)은 '中國古代文藝美學範疇'에서 중국 고대미학에서는 단순한 형상은 의미가 없다고 밝힌 바 있다. 유가의 주역에서 언어에 대한 부정적 인식 혹은 언어에 대한 한계성을 말하곤 하는데, 이런 의식은 예술의 형상성과 매우 관련이 깊고 중국 고대미학에서의 언어에 대한 인식은 형상성과 관련되어 의상론(意象論)으로 나타난다. 의상은 주관적인 정의에 녹아들면 객관적 물상이며, 혹은 객관적 물상에 힘입어 표현해낸 주관적 정의라고 할 수 있다. 또한 의상은 명확한 주체성을 가지고 심미자의 마음에서 생산된 것으로 단순히 객관 사물을 반영하는 것이 아니다. 중국고대미학에서 심미관조는 반드시 상에 대한 관조로부터 도에 대한 관조로 나가야 한다고 이른다. 이런 점에서 중국고대 예술가는 자기의 작품 중에 필수적으로 우주본체와 생명(도와 기)을 표현해야 한다고 믿었다. 요컨대 예술의 미는 형상을 떠날 수가 없다. 하지만 예술의 미는 인간의 연상, 상상, 정감, 사유 등 제반

3) 프랑스. 사상가, 서사학자. 파리기호학파의 창시자. 이야기(서술)에 의미론적 분석을 가하여 일반문법에 접근하여 심층구조 문법을 체계화 했다.

요소의 작용을 빌려 대상이 함축하고 있는 미를 체험할 것을 요구한다.

서양의 '이미지'는 심리학상의 표상, 심상, 영상 혹은 언어상의 비유, 상징으로 주로 상상의 산물이라고 조민환(2004)은 말한다. 그리고 '이미지' 및 그것과 관련된 상상력의 문제를 토론하는 경우는 감성과 이성, 형이상과 형이하가 양분된 입장에서 출발한다. 이것은 서양의 '이미지'가 동양미학에서의 의중(意中)의 상(象)이나 의상(意想) 중의 상(象)과 상통하는 점이 있다. 그러나 동양미학의 의상론은 전통적인 기론(氣論)을 기초로 삼는다는 점에서 차이가 있다.

동양문화의 심미성을 논하는 의상론에서 유추할 수 있듯 의(意)로서의 대상을 전할 때 형과 상을 관통하여 관조되는 자세를 표출하며 이는 사물로서의 대상이 지니는 의미를 초월하는 아름다운 가치라고 볼 수 있다.

3.4. 동양미학의 의미생성구조

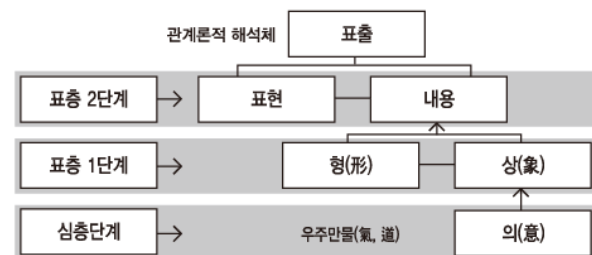
동양미학은 문명의 광범위한 문화적 실체이자 문화적 결집체이며 문화적 정체성인 동양이란 정의에서 출발한다. 동양미학은 상대적인 서양에 견주어 비견해 볼 때 구체화되기도 하지만 반드시 문명의식이 이등분되지는 않는다. 동양 근대사회는 앞서 개화된 서구 문명을 받아들이며 쇄국, 융합, 개량주의 등의 노선에 따라 근대화한다. 피상적으로 자본주의 물결을 매체 중심으로 받아들인 점은 사실이고, 이를 추종하거나 동일 노선을 따르는 문화 집단 현상이 존재하는 것 또한 사실이다. 그럼에도 중국, 한국, 일본 등의 동양 문화는 자연에 기인하여 융합하는 종교의식을 사회 체제로 받아들이는 전통주의를 고수해 왔다. 토착 문화를 고수하고 서구 문명의 이해적 습득을 통해 발생하고 있는 차세대 토착화현상은 1990년대 접어들어 눈부시게 발전한 동아시아의 경제성장이 개인보다 집단에 비중을 둔 문화적 양상이라고 새뮤얼 헌팅턴(1997)은 말한다.

동양과 서양의 문명적 차이에 대해 김명진(2012)은 사유방식의 근본에 있어 기(氣)와 장(場)의 사고 vs 분석적 사고로 구분되고, 의미 전달에 있어 고맥락적 문화 vs 저맥락적 문화로 구별하며, 대상을 바라보는 관점에 있어서는 아웃사이더 관점(3인칭 시점) vs 인사이더 관점(1인칭 시점)으로 구별된다. 그리고 상관관계에 대해서는 거시적 vs 미시적 혹은 관계주의 vs 개인주의로 구분된다고 정리했다. 이에 앞서 리처드 니스벳(Richard E. Nisbett, 2003/2004)은 동양은 좀더 종합적으로 사고하기 때문에, 부분보다는 전체에

주의를 더 기울이고, 서양은 분석적으로 사고하기 때문에, 사물과 사람 자체에 주의를 돌린다고 그의 저서 '생각의 지도'에서 밝힌 바 있다.

유불선 사상이 이어진 동양사상의 주요 골자는 종합적인 정신 상태를 추구하기 위한 무예, 수련, 단련 등 생활 속에 내재된 자연과의 일체화 의식으로 집단화 현상을 가지며 개인적인 목적보다 자연으로의 전체적인 통합과 조화에 가치를 둔다는 점이다. 이러한 의식은 문화예술 기호에서도 드러나는데 서예의 필체와 회화의 수묵담채 기법, 자기(瓷器)의 유선형 등에서 '대상을 본다.'는 관점에서 '대상이 되려는 의지'를 파악할 수 있다. 따라서 자연에서 세상의 모든 대상을 취하고 그 대상은 창작자의 관점을 통해 의미기호로 재현되는 형식을 고대로부터 취해 왔다. 중국 청조 때처럼 사실적인 묘사에 치중한 시기도 있었지만 대부분의 문화 속성에서 파악되는 점은 인(仁), 의(義), 예(禮), 도(道), 공(空), 지(志), 인(人)을 투사시키기 위해 대상의 재료와 형상을 상징적으로 취한다는 것이다. 이미 중국을 비롯한 고대의 동양미학에서는 자연 소재인 형상을 통해 뜻과 의미를 창의적이고 개별화된 표현으로 승화하는 정신적 작업이 성행했고, 이는 시대적 유행의 변모와는 별개로 무의식적 체계로 자리 잡고 있는 것이 특징이다. 따라서 표층에서 나타나는 표현은 단순한 표현이 아니라 심층에서 우러나는 의미의 기호이다.

이런 동양미학을 재현하기 위한 의미생성 모델 추출을 위해 그레마스의 기호론적 입장과 중국 의상론을 접합하여 재편하자면 아래 [그림 3]의 의미표층의 단계로 정리할 수 있다.



[그림 3] 의상론에 근거한 동양미학의 의미 표층 단계

3.5. 의미생성모델에 의한 분석모형 추출

연구대상 쿠푸팬더에 재현된 동양미학적 속성을 추출하기 위한 구조모델은 그레마스의 의미생성구조와 단계를 기본으로 한다. 표층과 심층 구조에서 작용하는 의미과정을 분석하기 위해 요항을 목록화하고 기호 목록으로 정리한 다음 그 데이터를 분석하는 과정을 거친다. 이 과정의 선행연구는 육방, 권상우

(2010)의 'TV광고에 나타난 Visual fun에 관한 연구'와 '중국TV광고에 나타난 공익가치의 기호학 접근', 그리고 권상우, 육방(2011)의 '중국 애니메이션 마란화의 의미생성구조를 위한 기호학적 분석'이 있으며 본 연구는 이와 연계된 심화 연구이다. 선행 연구에서 의미생성 분석을 위한 추출 모형은 각 항을 표상과 의미에 대한 이미지, 스토리, 동작 등의 행위소를 기초로 체계화한 기호분석 모델이다.



[그림 4] 쿵푸팬더의 연구대상 분석을 위한 Spot(S7)

no	대상 자체	대상 상황	순수 행위	목적 행위	의미	메시지
대상	Oo	Os	Ao	Aa	m	M

[표 1] 연구대상의 분석 요항

연구대상 쿵푸팬더에서 스토리를 전개하는 구조 속에서 동양사상의 비교모형을 추출하기 위해 기승전결 방식에서 해당 주요 장면을 중심으로 하는 지점(Spot)을 지정하고 이 지점에서 발생하는 캐릭터와 캐릭터를 둘러싼 배경과 움직임들을 정량화하였다. 이를 다시 표층단계에 따라 각 1차, 2차의 표층단계의 기호로 세분화한 다음 상층적인 의미작용 구조를 분석하였다.

세부적으로 언급하자면, 내부 항목을 형성하는 텍스트 중 기표인 대상(Object)을 대상(O), 행위(Action)를 행위(A)로 구분하고, 의미를 생성하는 기의인 의미(Meaning)를 의미(m), 상호 작용되는 의미인 메시지(Message)를 메시지(M)로 구분하여 기호의 의미작용 구조요소로 정의하였다. 이를 다시 이미지와 동작으로 구분하여 대상(O)의 자신(Own)을 지칭하는 경우는 대상 자체(Oo), 대상(O)의 상황(Situation)을 지칭할 경우를 대상 상황(Os)이라 정의했는데, Os에는 대상의 시간적, 공간적 상황과 함께 이미지로 연출되는 배경(Background)도 이에 포함된다. 행위(A)의 경우 대상의 물리적인 순수 행위와 의도적인 목적 행위로 구분되는데 순수행위는 행위 자체(Ao)로, 목적

(aim)을 드러내는 행위를 목적행위(Aa)로 세부 정의되었다. 단, 시퀀스와 시퀀스 사이의 영상의 물리적인 공백(Gap) 또한 시간의 흐름 혹은 공간의 이동이란 의미로 작용하지만 통용되는 물리적인 영상현상으로 간주하여 이 분석 요항에서는 제외시켰다. 그리고 일련의 연속동작들의 반복 속성은 의미가 작용하는 주요 스틸 이미지로 대표 인자만을 추출하였으며, 이야기의 전개에 필수적인 지점은 고전적 내러티브 구조인 기승전결(起承轉結) 원칙에 입각한 지점(S)으로, 모든 대상이 동시등장이 불가능한 점을 감안하여 대표 지점을 발단(S1), 전개(S2, S3, S4), 절정(S5), 위기(S6), 결말(S7)로 [그림 4]와 같이 7개군 31지점이 지정되었다. 연구대상 쿵푸팬더의 의미작용 분석을 위한 모형도는 [그림 5]와 같다.



[그림 5] 연구대상의 의미작용 분석 모형도

4. 기호 분석

4.1. 지점별 의미표출구조와 단계 분석

쿵푸팬더는 주인공 캐릭터 팬더 포가 평범한 존재에서 우연한 기회에 용의전사란 자격을 부여받게 되었고 자신을 비롯한 원조자들과 함께 정의실현에 대한 불신의 번뇌과정을 겪는다. 그리고 각 캐릭터들은 대사부란 정신적 원조자의 가르침으로 인해 서서히 중용적 원점을 찾아가고 또한 희망을 현실로 획득해 간다는 이야기 구조이다.

대상의 지점 S1(3)의 경우 표층 2단계의 '초점 없는', '등을 진', '두 손을 모은'등은 표층 1단계의 '목적은 잃은', '벽에 막힌', '수렴하는' 등의 의미표출과정이다. 이 단계적 작용으로 의미는 총체적으로 넘지 못한 대상에 앞의 포기 상태가 되며 관객들에게 전달되는 메시지는 권위 앞에 자포하는 주인공 포를 목격하게 된다. 이는 여전히 동양무예의 높은 권위와 위엄 앞에 선 일반인의 심경을 발설하는 과정으로 보인다. 주인공 포의 앓은 모습과 대비되는 계단 위에 우뚝 선 도량의 높은 지붕은 상대적으로 움츠른 존재와 위세 있는 권위의식의 관계로 해석된다. 포의 둥근 체형과 주변의 수림의 둥근 자태들 역시 도량의

치켜세워진 지붕의 위엄을 돋보이게 하는 역할을 하고 있다. 심층에서 표층으로 이어지는 단계에서 움츠러진 존재와 우뚝 선 존재의 이항대립 관계로 실망감의 크기를 심리적, 형상적으로 획득하는 의미생성구조이다.



Spot	O	Oo	Os	Ao	Aa	m	M	
S1 (3)	포 (팬더)	초점없는 눈	벽을 등지다	앉다	두 손을 모으다	넘지 못한	권위자라는 존재 앞에	
		목적은 잃은	벽에 막히다	쉬다	수렴하다	관문과 자포 상태		
	도장 (배경)	가로막은 벽	굳게 닫힌 문	정적인	하늘을 날개	을 높이는 권위		과를 하는 위엄상징
		함부로 드나들 수 없는			높은 권위			
		1차 기호작용(표층1단계)						
		2차 기호작용(표층2단계)						

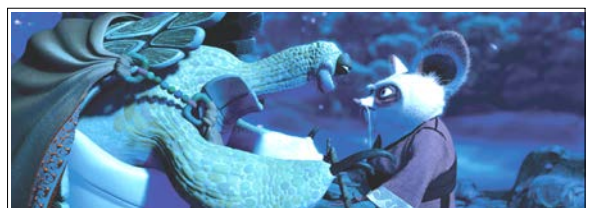
[표 2] 연구대상 S1(3)의 의미표출구조 분석

지점 S2(8)의 경우 어두운 배경과 함께 '의심'과 '부적합', '부적응'에 관한 주인공 캐릭터들의 상호주시 시선을 중심으로 행위의 태도에 영향을 주는 의미 표출과정이다. 연습용 곰 인형은 주인공 포의 수준을 상징하며 이 수준에 대해 포를 둘러싼 나머지 캐릭터들의 '짜려보다', '팔짱을 끼다', '넌지시 보다', '몸을 기울이다' 등의 행위들이 부정적 의미의 행위소로 작용한다. 이 지점은 감정의 갈등과 의심을 주요 의미로 드러내는 장면으로서 동양 사상이 직접적으로 드러난다기보다 동양의 수련장의 한 일면을 보이는 곳이다.



Spot	O	Oo	Os	Ao	Aa	m	M
S4 (8)	포 (팬더)	놀란 눈	나무 내벽	올린 왼손	입으로 올린 손	의아한 상황과 걱정	일이 성립되지 않은 작은 고민 & 잘못된 지위에 대한 불신 표현들
		어찌지 못하는	밀폐 공간	고민 하는	걱정 하다		
	시푸 (랫서 팬더)	짜려보는 눈	그늘진	-	팔짱을 끼	불신을 드러냄	
		지적 치다	어두운	-	지적 하다		
	크레인 (학)	넌지시 보는 눈	연습용 곰	-	몸을 기울이다	불신에 침묵으로 가담	
		관망 하다	기초용	-	의심 하는		
	몽키 (원숭이)	넌지시 보는 눈	늦은 후회	지켜 보다	-	불신에 침묵으로 가담	
		관망 하다	종료 되는	의심 하는	-		
	맨티스 (사마귀)	넌지시 보는 눈	-	지켜 보다	-	불신에 침묵으로 가담	
		관망 하다	-	의심 하는	-		
바이퍼 (뱀)	짜려 보는 눈	-	주시 하다	-	불신에 침묵으로 가담		
	미워 하다	-	의심 하는	-			
티그리스 (호랑이)	무시 하는 눈	-	노려 보다	-	불신에 침묵으로 가담		
	무시 하다	-	의심 하는	-			
		1차 기호작용(표층1단계)					
		2차 기호작용(표층2단계)					

[표 3] 연구대상 S2(8)의 의미표출구조 분석



Spot	O	Oo	Os	Ao	Aa	m	M
S4 (13)	우그웨이 (거북)	즐리는 눈	초자연 밤풍경	전달 하다	지팡이 주다	설득을 위한 노력	우주의 대담으로 넘겨 주다
		느린 시간	우주 적인	물려 주다	이양 하다		
	시푸 (랫서 팬더)	주시하는 눈	흘날리는 도화	전달 받다	지팡이 받다	이해를 위한 경청	
		집중하는	신성한	수양 행위	이양 받다		
		1차 기호작용(표층1단계)					
		2차 기호작용(표층2단계)					

[표 4] 연구대상 S2(13)의 의미표출구조 분석

지점 S2(139)은 동양사상이 특별히 드러난 장면으로 윤희설과 동양적 우주관의 순응주의를 등장시키고 있다. 초자연적인 배경으로 자연섭리의 심오한 장면을 연출시킴으로써 '순리'와 '통합', '공(空)'에 관한 메시지를 노출한다. '우연은 없다', '그냥 믿으면 된다', '좋고 나쁜 것이란 없어' 등의 대사부 우그웨이의 대사를 통해 태극의 우주 이치와 도가사상을 의미화 한다. 또한 시푸 사부에게 '마음 공부'를 통해 불가(佛家)적 수양을 지도한다. 이 지점은 쿵푸팬더에서 동양사상의 내형적 자세를 관찰하는 핵심 부분으로 편안한 시선과 유연한 바람 그리고 훑날리는 도화가 어우러져 동양의 신비로운 세계관의 외연을 통해 '자연스러운 순행'을 의미로 표출하고 있다.

지점 S4(19)의 경우 수련의 장면으로 육체적 단련을 넘는 정신수양을 드러내기 위한 배경의 역할이 크다. 도장의 연습장이 아닌 중국의 경이로운 자연 풍경을 배경으로 포가 즐겨하는 만두를 획득하기 위한 젓가락 무술과 일련의 단련 과정에서 일상에서의 심신 수양을 자연스럽게 펼친다는 장면이다. 지휘자의 지식체계를 전수 받는 것은 자신의 심신으로부터 우러나는 자아발견을 기초 체력단련 과정과 경이로운 자연풍경을 통해 시각화한다. 여기에서 기초단련은 정의 실현을 위한 과정을 심층의미로 지니게 되며 뜻을 완성해가기 위한 점진적 단련과정을 의미한다.



Spot	O	Oo	Os	Ao	Aa	m	M
S4 (19)	포	둔한	조용한	푸시업	쿵푸	획득을 위한 노력	정의 획득을 위한 단련과 협조
		익살스런	정신적	수양 행위	단련하는		
	시푸	까칠한	조용한	푸시업	지도하는	획득을 위한 지도	
		전문적	정신적	수양 행위	전수하는		
1차 기호작용(표층1단계)							
2차 기호작용 (표층2단계)							

[표 5] 연구대상 S4(19)의 의미표출구조 분석



Spot	O	Oo	Os	Ao	Aa	m	M
S4 (31)	포	감은 눈	나른한 오후	누워 자다	-	평온하다	순리로 풀려뜬다
		편안한	평온한	쉬다	-		
	시푸	감은 눈	길어진 그림자	누워 자다	-	평온하다	
		편안한	종료되는	쉬다	-		
1차 기호작용(표층1단계)							
2차 기호작용 (표층2단계)							

[표 6] 연구대상 S7(31)의 의미표출구조 분석

지점 S7(31) 장면은 쿵푸팬더의 마지막 장면으로서 편안의 획득과 심상적인 동양의 정적 세계관을 드러낸다. 긴 그림자와 저녁 풍경은 새로운 시작을 위한 끝을 의미하는 순환적 단계를 암시하는 순리 의식을 시각화한 장면이다. 포의 그림자는 시푸 사부 위에 드리워져 새로운 세대의 교체를 조화롭게 이어가는 자연스러움의 표현으로 해가 지고 다시 해가 뜬다는 심층적 의미를 품고 있다.

4.2. 대상에 재현된 동양사상의 기호분석

심층단계에서 발생하는 의미를 표출하기 위해 재현된 표층단계의 대상들에게서 목적행위(Aa)가 주로 사용된 점은 동양사상과 미학은 대상 형식의 행위에 무게를 실어 외시기호로 작용된다는 점을 확인할 수 있었다. 애니메이션의 스토리 구조를 이끌기 위해 재현된 대상 캐릭터(Oo)는 미국식 캐릭터 형태소를 지니고 있었고 코믹스런 표정과 동작은 이야기의 유희적 전개를 위해 동양미학적 접근과는 상관없는 것으로 보였으며 대상자체의 표정과 동작에서는 미국의 전통적 슬랩스틱(Slapstick) 코미디를 접목시켜 풍자에 주력함으로써 무술의 과격성을 약화시켰다. 그럼에도 불구하고 각 캐릭터들의 생물학적 구조를 인위적인 쿵푸 동작 특징에 대입시켜 쿵푸 동작에서 전해지는 절도와 정신적인 외연과정은 부분적으로 유지시켰다고 평가된다. 주인공 포와 악의 화신인 타이링, 마을 동물, 그리고 감옥을 지키는 근위대의 캐릭터들은 동양 사상이나 미학과는 전혀 무관한 서구식 캐릭터들이었으며, 인위적인 중국의 문화적 성향을 드러내기

위해 등장시킨 캐릭터는 대사부 우그웨이와 쿵푸 5인방의 호랑이, 원숭이, 학, 사마귀, 뱀 등 6개의 캐릭터로서 설정적인 의미를 가진다. 유불선 사상을 드러낸 장치로는 대사부 우그웨이의 대화와 그를 배경으로 취하는 무릉도원 같은 배경이 한 몫을 하였고, 그 외 쿵푸 동작 자체로서 개인적 수양이나 무예의 정신과 같은 심도 있는 내용은 코믹스런 동작에 묻혀 재현되지 않은 한계점을 가진 것으로 파악되었다. 대상 연구지점 S1에서 S7까지의 범위 내에서 동양사상을 드러낸 의미표출 장면은 주로 S3와 S4의 지점들에서 발견되었으며, 일시적으로 묘사된 캐릭터의 동작과 배경들은 동양사상이 외형적으로 재현되었다고 분석되었다. 연구대상 쿵푸팬더의 전체 장면보다는 일부 부분장면에서 유불선 사상을 재현하였고 대부분의 나머지 장면에서는 코믹화한 경우이다. 따라서 지점별 분석으로 도출된 결론은 각 장면들은 전반적으로 동양사상의 재현에 충실하지 않았으며 일부 구간에서만 존재한 것을 알 수 있었다. 그러므로 지점별 의미표출에 대한 재현 분석보다 전개상의 부분별 캐릭터의 목적 행위에 더욱 동양적 의미가 노출된 점을 감안하여 대상자체(Oo), 대상상황(Os), 목적행위(Aa)에 대한 동양사상의 심층단계에 대한 구조 분석을 구조화하였고 내용은 다음의 [표 7], [표 8], [표 9]와 같다.

단계	구분	포	우그웨이	시푸	타이링	첸
1차	형	팬더곰	거북	너구리	표범	오리
	상	유연한	느린	집요한	과격함	열정적
	기호	덜렁순수	여유자유	엄격실체	폭력악의	담백
2차	표현	눈치없는 제자	초월한 스승	번뇌하는 스승	복수의 화신	솔직한 부모
	내용	희망	초월	조화	인위	사랑
	기호	운명희망	운명공(空)	운명중용	운명불일치	운명인(仁)

[표 7] 쿵푸팬더의 대표 대상자체(Oo)

단계	구분	마을	도장	절벽	야외동산	식당
1차	형	기와집	높은 연습장	도화절벽	녹색동산	목재가구
	상	중국마을	수련장	형이상학	형이상학	아늑한
	의미	평화	정진	성스런	아름다운	담백
2차	표현	순리적	우월한	초자연적	자연적	잡다한
	내용	소박한	위계적	우주적	조화로운	인도적
	의미	순(順)	정(正)	공(空)	일체	순(順)

[표 8] 쿵푸팬더의 대표 대상상황(Os) 분석

단계	구분	발차기	천천히 걷다	흘날리다	희뿌연 풍경	점핑하다
1차	형	허공으로 올린 발	느린 걸음	흩어지는 꽃 흐름	흐릿한 산	뛰다
	상	수련하는	여유로운	유연하다	먼 거리 자연	도약하다
	의미	쿵푸 동작	평온한	성스런	멀지만 거대한	초인적인
2차	표현	뻗다	여유	유연한 흐름	선명하지 않은	엄청난 도약
	내용	곧바른	초월한	자연소리	초자연적	초월한
	의미	바르게 정진하는 정(正)	소리와 여유 순(順)	우주(宇宙)	형이상학	형이상학

[표 9] 쿵푸팬더의 대표 목적행위(Aa) 분석

결국 고대로부터 이어져 온 중국의 동양사상을 우그웨이의 텍스트와 그에 상응하는 메타포로 설정된 풍경에서 유일하게 발견할 수 있었으며, 시종일관 등장하는 중국적 도장, 가옥, 희미한 동양의 회화적 자연배경은 동양 풍경을 단순히 외연적 풍미로 사용된 것으로 분석되었다.

5. 결론

등장하는 애니메이션 캐릭터를 포함한 쿵푸팬더1에 이미지로 장착된 중국 문화의 기호들은 대부분이 고대에서 이어진 중국 문화의 객관성에 기인하여 목적동작(Aa)과 태도에 신중을 기한 점을 발견할 수 있었다. 목적동작 중에서 동양사상으로 재현된 부분은 일부였으며 대략적 이야기 구조는 중국문화의 핵심인 유가 및 도가 사상이다. 이 정신세계를 대표적으로 표상화한 도화(桃花), 캐릭터와 화려하게 포커스가 흐려져 마치 몽환의 세계를 자아내는 배경은 중국과 한국의 중세에서 성행한 동양 회화를 표방했다. 희의 과감한 조절로 의미와 본질에 충실하고 주위 여백과의 리드미컬한 조화는 여백을 우주적인 공간으로 보는 이를 이끈다. 마찬가지로 캐릭터의 배경에서 물씬 풍기는 여백의 조절은 무엇보다 캐릭터의 화법이나 동작보다 중국문화의 특성을 반영하고 있다.

무엇보다 현재의 멸종동물로 위협받는 중국 국가의 상징 동물인 팬더 곰 '포'라는 주체의 역할은 이야기 구조를 이끌어가는 존재로서 회화적 존재이며, 갈등을 극복하고 지위를 쟁취한다는 해피엔딩의 일반적 과정으로 보인다. 정작 정신수련과 우주자연관이 융해된 쿵푸는 동작행위가 주로 격투 신에서 등장하여 쿵푸 자체의 미학을 표현했다기보다 스토리 진행의 장면으로 등장시킨 점은 동양정신 세계의 재현으로

보기에 미흡했으며, 등장 캐릭터들의 전통 복장은 미국식 슬랩스틱 제스처와 혼용됨으로써 표피적으로만 시사되었다는 점이 아쉽다. 타이틀을 비롯한 대립자의 악의적 개념 또한 미국식 월트디즈니 방식의 외형·중심적으로 묘사되었다는 점 등은 소비자를 의식하는 현재의 외면적 혼용 스타일에 의한 것이었다. 그럼에도 불구하고 상업적 혹은 계몽적 취지에서 쿵푸팬더의 전반적인 성향은 현실적으로 단절되어 가는 유가·도가 사상의 전모를 기술적 테마로 가볍게 재현했다는 면에서 혼용 양상의 새로운 지위와 의미를 획득했다고 보여 진다.

결론적으로 중국무예를 소재로 하는 쿵푸팬더는 동양의 신화적, 사상적 이데올로기를 기술적으로 재현한 소비지향주의 서구식 관점이라고 일축할 수 없으며 양자 문화가 절충된 혼용 스타일로서 정의할 수 있다. 또한 등장 캐릭터는 중국 문화 소재를 가시화했지만 스토리 전개에 있어 초기 부분의 연습장의 일부 동작을 제외하면 대부분이 미국식 코미디 형식으로 진행된 점이 특징이다. 특히 위기, 절정 부분에 있어 효과들은 중국 스타일의 미국 캐릭터의 제스처임을 알 수 있다. 하지만 S3-S4의 지점들에서 설정된 메타포는 비록 대화에 의존해야 했지만 동양 사상의 근원을 유추하는데 기술적인 완성을 이끌어내었다. 아쉬운 점은 쿵푸를 소개하기 위한 지정 동물을 제외한 기타 캐릭터들에게서는 동양 문화의 속성 표출과 재현적 관계와는 무관하였다. 이는 일본이나 홍콩 등의 자체 제작된 애니메이션에서의 정적인 시퀀스나 절제된 캐릭터 자체의 동작에서 동양의 정서와 서정성을 심층적으로 의미를 이끌어내는 점을 비견해 볼 때, 드림웍스 제작진의 심도 있는 접근이 아쉬웠다. 정적이고 무형의 동양적 패턴은 영화적 속성 중 시퀀스와 시퀀스 사이의 공백을 두는 데에도 감지될 수 있는데, 동양문화에 대한 문화적 해석을 재현할 때 캐릭터의 스토리와 행위들의 의미단계를 이해하고 물리적인 애니메이션 시퀀스에 관심이 더해진다면 쿵푸팬더 류의 서구제작 방식 또한 동양 시장을 넘어 전 세계적 문화 혼종 스타일로 받아들여지리라 예견된다.

참고문헌

- 김명진, EBS<동과서>제작팀 (2012). 동과서. 지식채널.
- 김수정, 양은경 (2006). 동아시아 대중문화물의 수

- 용과 혼종성의 이해. 『한국언론학보』, 50(1).
- 김일환 (2004). 디즈니 읽기: 물란의 이데올로기. 『영어영문학』, 21(17).
- 김형효 (1989). 『구조주의의 사유체계와 사상』. 인간사랑. 201-202.
- 권상우, 육방 (2011). 중국 애니메이션 ‘마란화’의 의미생성구조를 위한 기호학적 분. 『디지털디자인학연구』, 11(2).
- 마노비치. (2006). 『마노비치와의 인터뷰』. 월간미술, 2.
- 백선기 (2010). 『광고기호학』. 커뮤니케이션북스.
- 육방, 권상우 (2010). TV광고에 나타난 Visual fun에 관한 연구. 『디자인지식산업논총』, 15.
- 육방, 권상우 (2011). 「중국 TV광고에 나타난 공익가치의 기호학 접근-1996년~2010년 간의 중국 TV 공익광고를 중심으로」. 『디지털디자인학연구』, 11(1).
- 조민환 (2004). 동양미학에서의 형상성과 이미지. 『유교문화연구』, 7, 219-240.
- 曾祖蔭 (1995). 『中國古代文藝美學範疇』. 文史出版社.
- Claude Levi-Strauss. 김진욱 역 (1987). 『구조인류학』. 종로서적.
- Claude Levi-Strauss. 임옥희 역 (2000). 『신화의 의미』. 이끌리오.
- Iwabuchi Koichi (2001). 히라타 유키에, 전오경 역 (2004). 『아시아를 잇는 대중문화』. 서울 : 또 하나의 문화.
- Lev Manovich. 서정신 역 (2004). 『뉴미디어의 언어』. 생각의 나무.
- Marwan M. Kraidy (2005). Hybridity, Or The Cultural Logic Of Globalization. Philadelphia Temple University Press.
- Michel Foucault. (1966). 이규현 역 (2012). 『사물의 질서』. 민음사.
- Michel Foucault. (1969). 이정우 역 (2000). 『지식의 고고학』. 민음사.
- Richard E. Nisbett. 최인철 역 (2004). 『생각의 지도: 동양과 서양, 세상을 바라보는 서로 다른 시선』. 김영사.
- Samuel P. Huntington. 이희재 역 (1997). 『문명의 충돌』. 김영사.