JDCS
디지털콘텐츠학회논문지
Journal of Digital Contents Society
Vol. 22, No. 5, pp. 897-906, May. 2021

Check for updates

영웅서사 공간지도모델에 의한 성공 애니메이션 캐릭터 경로 유형

신 연 우
동국대학교 강사

A study on the path type of success animation character based on the hero's narrative space map model

Yeon-U Shin
Instructor, Dharma College, Dongguk University, Seoul 04620, Korea

[요 약]

본 연구는 흥행에 성공한 픽사 & 디즈니 애니메이션 중 바다를 배경으로 한 <도리를 찾아서>를 대상으로 신화학자 캠벨의 영웅 서사를 17단계의 서사 기능에 따른 캐릭터 공간 경로를 관찰하였다. 영웅 서사의 단계별 특징을 분석하여 '거부', '모험', '성취', '이동', '자유'의 서사 요소를 관찰하고, 선행 연구에서 정의한 영웅서사 공간 변수 6가지를 기준으로 분석 대상의 주인공 캐릭터 공간을 분류하고 이를 공간지도 모델에 적용하여 서사 공간을 경로 유형으로 분류하였다. 먼저 공간지도 모델에서 존1, 존2, 존3의 총 9가지 존으로 정의하여 서사 단계와 특성에 따른 존의 유형과 공간 변화 특성을 관찰하였다. 본 연구는 다수의 상업용 스토리텔링 영상 콘텐츠의 뼈대가 되고 있는 캠벨의 17단계 영웅 서사를 기반으로 캐릭터의 공간을 시각화하고 경로를 유형화함으로써 캐릭터를 보조하는 수단으로써의 공간에서 공간 그 자체가 가지는 상징적 서사 언어로써 의미를 부여했다는데 의의가 있다.

[Abstract]

This study observed the character space path according to the narrative function of 17 stages of the mythologist Campbell's heroic narrative, targeting <Finding Dory> with the sea in the background of the successful Pixar & Disney animations. By analyzing the characteristics of each stage of the hero narrative, we observe the narrative elements of'rejection','adventure','achievement','movement', and'freedom', The character space of the protagonist was classified and applied to the spatial map model to classify the narrative space as a path type. First, in the spatial map model, a total of 9 zones were defined: Zone 1, Zone 2, and Zone 3, and the types of zones and spatial change characteristics according to the narrative stage and characteristics were observed. This study is based on Campbell's 17-stage hero narrative, which is the backbone of many commercial storytelling video contents, by visualizing the character's space and categorizing the path to support the character as a symbolic narrative of the space itself It is meaningful that it has given meaning through language.

색인어 : 애니메이션, 영웅서사, 캠벨, 공간

Key word : Animation, Heroic Narratives, Campbell, Spatial

http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2021.22.5.897

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-CommercialLicense(http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received 30 April 2021; **Revised** 25 May2021
Accepted 25 May2021

***Corresponding Author; Yeon-U Shin**

Tel: ※ 개인정보 표시제한
E-mail: yeonushiny@naver.com

Ⅰ. 서 론

1-1 연구의 필요성 및 목적

이야기를 다루는 대표적인 콘텐츠인 현대 애니메이션의 캐릭터는 인간 삶의 특징적인 한 부분을 상징하여 반영한다. 애니메이션은 단순화된 서사 구조와 색, 형태, 구조, 움직임의 스타일을 통해 인간 내면 깊은 무의식의 정보를 일깨운다. 그리스의 철학자 아리스토텔레스(Aristoteles)는 이야기를 3막 구조로 구분하였고, 프롭(V. Proppe)은 민담을 31가지 기능으로 구분하는 등 이야기 패턴을 정의했다[1]. 나아가 신화학자 캠벨(J. Campbell)은 전 세계의 고대 신화, 원시 신화, 구전 동화 및 전설을 연구하여 이야기는 오랫동안 구전되어 내려오는 신화와 민담, 꿈 등 보편적인 몇 가지 공통요소의 패턴으로 이루어져 있다는 결론에 도달하였다. 그에 의하면 이야기가 동양의 광대한 이미지로 표현되든 그리스의 웅장한 서사시로 표현되든 아니면 장엄한 이야기로 표현되든 영웅의 모험은 세계로부터의 분리, 힘의 원천에 대한 통찰, 그리고 황홀한 귀향의 패턴으로 이루어진다는 것이다. 그는 이야기 패턴을 17단계의 ‘영웅의 여정(Hero's Journey)으로 정의함으로써 프로이트와 융이 연구한 무의식의 원형과 연계하며 인간 성장의 서사를 이야기 상징성을 정의하였다. 이러한 캠벨의 17단계를 보다 콘텐츠 산업에 적용하기 쉽도록 하기 위해 크리스토퍼 보글러(C. Vogler)[2]가 실용적 구조로 개편한 12단계를 제안했으나 학문적인 적용에 있어서는 캠벨의 17단계를 토대로 연구하는 것이 타당하다.

이야기는 공간의 차원에서 이루어진다고 한 채트먼(D. Chatman)의 언급[3]과 같이 공간 또한 인물의 내적, 외적 상황을 포괄하는 상징적 요소다. 공간은 인물의 내적 상태를 상징하는 의미를 가진다. 슐츠(C. Schulz)는 인간은 자신이 ‘어디에’ 존재하는지 ‘정위’하고, 그 장소에 ‘어떻게’ 존재하는지 ‘정체’화 하는 과정으로 실존적 토대를 얻는다고 하였다[4]. 랑(J. Lang)은 건축 공간에서 면은 영역 사이의 정보가 흐르는 것을 차단하는 기능을 한다고 설명하며 개인의 프라이버시가 과다하면 사회적 고립의 감정에 빠지게 된다고 언급하였다. 이는 부속 영역(개인적 공간 기포), 중심 영역(개인화된 공간), 지원 영역(반 사적, 반 공적 공간), 주변 영역(공적 공간)으로 구분되는 영역의 유형들 중에서 중심 영역에 해당하며 외부의 비난이나 공격으로부터 경계를 짓는 안전 욕구를 반영한다[5]. ‘영웅의 여정’에서 공간은 다양한 이야기적 상징을 수행한다. 영웅이 소명을 받는 공간, 거부하는 공간, 다른 모험의 세계로 이동하는 공간 등 영웅이 처한 성장 단계에 맞는 공간이 설정되고 각 서사 단계 공간의 분위기 인지를 통해서 관객은 영웅의 상황을 시각적으로 간접 체험한다. 따라서 영웅 서사를 기반으로 한 애니메이션에서 이야기의 흐름에 따른 캐릭터 공간은 서사를 이끄는 상징 언어로서 작용할 수 있다.

지금까지 애니메이션에서의 공간에 대한 연구는 다수 이루어져 왔다. 미야자키 하야오 감독의 다차원 공간 연구[6], 실험 애니메이션의 유희적 공간 연구[7], 애니메이션 조형공간의 예술적 특징 연구[8]등의 조형 공간의 연구가 이루어졌고, 프레임 내에서의 공간 연구[9], 스톱모션 애니메이션에서 연극적 무대 개념의 공간 연구[10] 등과 같이 배경으로서 공간에 대한 연구도 진행되었다. 또한 공학과 접목하여 공간성을 데이터화 한 연구도 진행되었는데 비주얼스토리텔링에 나타난 감성공간 시각화 차원의 연구[11], 애니메이션 갈등 공간의 좌표를 측정하여 갈등의 정도를 수치화한 연구[12] 등이 있었다. 이들 연구는 예술로써 애니메이션 공간의 성격과 캐릭터를 보조하는 역할을 시사하고 있으나 캐릭터 성장 과정과 그에 따른 공간 변화의 서사적 관계성을 제시하는 체계적인 연구를 발견하기 어려웠다. 애니메이션 외의 영역에서 영화 주인공의 성장 공간의 의미를 논하는 연구[13]와 웹툰에서 성장 서사의 공간 연구[14] 등을 발견하였으나 이야기 패턴을 시각화하는 상징적 공간성을 제시한다고 보기 어렵다.

따라서 본 연구는 영웅 서사 이론에 근거하여 성공 애니메이션 캐릭터의 성장 과정과 그에 따른 공간 경로의 서사적 관계성을 제시하는 연구를 진행하고자 한다. 선행 연구에서 진행한 캠벨의 영웅의 여정에 <겨울왕국(Frozen, 2013)>을 대입한 연구는 영웅 서사의 공간 변수를 제안하고 인간형 캐릭터의 공간성을 제시한 것에 의의가 있다. 이에 후속 연구에서는 비인간형 캐릭터와 비지상 공간에서 전개되는 애니메이션을 분석하여 영웅 서사의 공간 표현 특징을 관찰하고, 공간지도 모델을 적용하여 발전적으로 재정의 하고자 한다. 이는 인간의 무의식을 표현한 공간 스토리텔링 연구를 통해 성공적인 애니메이션 공간 연출에 도움이 되고자 하는 의도가 있다.

1-2 분석대상 및 연구 방법

애니메이션에서 나타난 영웅서사의 공간 분석을 위해서 작품성과 흥행성을 인정받는 품질 높은 작품을 분석할 필요가 있다. 월트 디즈니(Walt disney)와 픽사(Pixar) 애니메이션 스튜디오의 극장용 장편 애니메이션 중에서 박스오피스의 1위에 올랐던 <도리를 찾아서(Finding Dory, 2016)>을 분석 대상으로 선정하였다(2018년 5월 기준 IMDb의 US Box Office)[15]. 아카데미 장편 애니메이션 부분 작품상을 수상한 <니모를 찾아서(Finding Nemo, 2003)>의 후속작이자 스핀오프(Spinoff)작인 이 작품은 물고기 캐릭터와 바다를 배경으로 하는 비인간형 캐릭터가 주인공으로 등장하여 수중 공간에서 표현된 영웅 서사 공간성과 그 패턴을 발견하고 비교하는 기회가 될 수 있다.

연구 방법은 다음과 같다. 먼저 이론적 틀을 마련하기 위해 캠벨의 영웅의 여정 17단계의 서사 구조와 공간 특성을 이해하고, 분석 대상의 영웅 서사 17단계에 따라 분류하여 주인공 캐릭터가 등장하는 공간을 분리한다. 이를 선행 연구에서 정의된 영웅 서사 공간 변수로 분석하고, 영웅 서사 공간지도모델의 틀에 배치하여 시각화한다. 공간지도모델에서 나타난 공간존의 특성을 코드로 정의하고, 캐릭터의 경로를 공간존 코드로 유형화한다.

Ⅱ. 영웅서사와 애니메이션 공간

2-1 영웅서사의 구조

캠벨의 서사 단계에서 나타나는 영웅의 상황은 영웅의 존재 상태를 표현하는 상징 공간으로 시각화 된다. 캠벨은 그의 저서 <천의 얼굴을 가진 영웅>[16]에서 영웅의 모험이란 크게 세 가지 패턴으로 구분된다고 정의하였다. 세계로부터의 분리, 힘의 원천에 대한 통찰, 황홀한 귀향의 패턴이 그것이다. 이를 출발, 입문, 귀환으로 정리하고 다시 세부적인 단위로 구분되어 아래와 같이 총 17 단계의 패턴으로 구분하였다.

첫 번째, 출발 서사는 영웅의 일상 세계 안에서 문제를 인식하는데 한계가 있음을 보여주는 '영웅에의 소명', 주어진 소명을 받아들이기에 주저하거나 거부하는 '소명의 거부', 외부 또는 내면의 변화에 의한 뜻밖의 도움을 받는 '초자연적 조력', 표면적인 문제를 일차적으로 해결하는 '첫 관문의 통과', 현실의 갈등에 마주하고 새로운 모험의 세계로 떠나는 '고래의 배'로 구분된다.

두 번째, 입문 서사는 문제의 중심으로 다가가는 길에서 위험한 측면들과 조력자를 만나는 '시련의 길', 소명의 중심에서 찾은 유아기의 행복을 표현하는 '여신과의 만남', 성취하지 못하는 고뇌를 체득하는 '유혹자로서의 여성', 거대한 문제와 직면하여 공포를 극복하는 '아버지와의 화해', 진실된 내면의 소리를 듣게 되는 '신격화', 원하던 성취를 얻는 궁극적인 '홍익'로 구분된다.

세 번째, 귀환 서사는 성과에 대한 거부로 변화 방향을 재정립하게 되는 '귀환의 거부', 진정한 문제 해결을 위해 귀환하는 길을 표현하는 '불가사이한 탈출', 조력자의 도움으로 성취가 이루어지는 '외부로부터의 구조', 문제 해결을 위한 최후의 시도가 절정에 달하는 '귀환 관문의 통과', 문제가 최종 해결되는 '두 세계의 스승', 떠났던 일상 세계로 귀환하는 '삶의 자유'로 구분된다.

영웅이 소명을 통해 성장하는 여정을 그린 영웅서사는 세계에 대한 영웅의 내적 변화를 동반한다. 출발 서사에서 소명을 거부하다 소극적인 성취를 이루는 영웅은 모험의 세계로 입문한 뒤 환경에 의해 시련을 겪으며 강한 면모를 갖추고 성취를 이룬다. 이러한 성취 의미를 재정립하게 되는 소명에 대한 2차 거부를 한 뒤 비로소 자유의지적 선택에 의해 문제에 직면하고 성취를 이루어 진정한 자유를 맞이하는 흐름으로 전개된다. 입문 서사 초반의 '모험'과 귀환 서사 마지막의 '자유'를 포함하여 영웅 서사의 패턴은 영웅을 한정된 세계에서 확장된 세계로, 소극적 의도에서 능동적인 내면과 외면의 변화를 이끈다. 이 과정에서 공통된 서사 요소가 발생하는데 출발과 귀환 서사에서 1, 2차 소명의 '거부'와 '도움'이 일어나며, 출발, 입문, 귀환에서 각각 1, 2, 3차 단계적 '갈등'과 '성취'가 일어나고, 출발과 귀환 서사에서 문제의 해결을 위해 길을 떠나는 '이동'이 발생한다.

2-2 애니메이션 영웅서사의 공간성

공간을 구성하는 시각적 이미지들은 그 이미지 자체가 갖는 장식적 기능 이상의 가치를 가지며, 그 정신적 가치는 매우 구체적인 미시적 공간의 아주 작은 이미지에서부터 시작하여 더 큰 세계인 가시적 공간을 구성할 수 있다[17]. 내러티브는 다음에 어떤 공간이 나타날 것인가를 예측하게 하여 관찰자가 공간을 통해 발생되는 사건이나 감정을 조절하는 수단으로 쓰이게 된다[18]. 따라서 장소에 의미를 부여하고 살아있는 장소성(spirit of place)을 불어 넣기 위해서는 선입관과 관례를 넘어선 선험적인 인식과 인간과 세계와의 근원적이고 원초적인 관계의 직시가 필요하다[19]. 캠벨이 소개한 신화의 이야기 패턴은 공간 안에서 영웅의 상황을 표현하며 공간의 인식과 서사와의 관계를 드러내고 있다. 본 연구에서 관찰하는 애니메이션 공간은 그 자체로 서사의 기능을 상징하는 정신적 가치가 될 수 있으므로 분석 대상 <도리를 찾아서>에서 나타난 주인공 캐릭터 도리 공간의 성격을 영웅 서사 단계로 구분하여 비교 관찰하였다.

1) 출발 서사

(1)영웅에의 소명(일상 세계, 문제 인식의 한계)

-영웅 서사: 깊은 숲 속, 오지, 지하 왕국, 정원, 비밀의 섬 등 일상 공간에서 떨어진 공간이 등장한다.

-분석 대상: 수풀 안 집에서 등장하는데 작고 은밀한 내부 공간이며 가벼운 위험 요소가 내재된 공간으로 설정되었다.

(2)소명의 거부(변화에의 주저)

-영웅 서사: 폐쇄된 미로, 출구 없는 공간, 가려진 성 등으로 표현되었다.

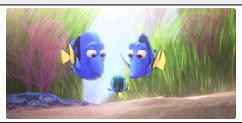
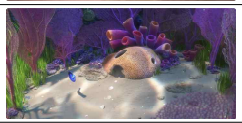
-분석 대상: 깊고 어두운 바다에서 등장한다. 이 단계의 공간은 은밀하고 작은 공간 또는 크지만 어둠에 둘러싸인 공간으로 일상에서 외진 곳으로 표현되었다.

(3)초자연적인 조력(뜻밖의 도움)

-영웅 서사: 낡고 버려진 탑, 어두운 방, 감시받는 방 등으로 '(2)소명의 거부' 단계와 동일한 공간이 이어진다.

-분석 대상: 깊고 어두운 바다를 배경으로 등장한다. 길을 잃은 도리는 어두운 바다를 헤매다가 밝고 얕은 바다로 공간이 변화하며 이 곳에서 멀린을 만난다.

표 1. 영웅 서사에 따른 공간 분류의 예
Table 1. Spatial characteristics in the hero's narrative

Narrative	Scene	
(1)The call to adventure		House in coral reef
(7)The meeting with the goddess		House in the aquarium
(17)Freedom to live		Town view

(4)첫 관문의 통과(입문 의례)

-영웅 서사: 덤불, 무방비 구역, 신비로운 정원과 같이 일상 공간에서 벗어난 한적한 공간으로 표현되었다.

-분석 대상: 니모의 현장 학습을 따라간 도리는 빠른 물살에 휩쓸렸다가 살아난다. 안전지대와 위험 지대의 사이에서 불안이 내재된 마을 외곽의 공간으로 표현되었다.

(5)고래의 배(변화 시도, 첫 관문의 통과)

-영웅 서사: 죽음과 재탄생의 공간으로 상징화 된다. 자궁, 용, 고래 등과 같은 강하고 큰 동물의 내부, 살을 에는 갈대 사이, 살을 찢는 선인장 사이 끓는 모래 등으로 표현되었다.

-분석 대상: 부모님을 찾아 떠나기로 결심한 도리는 거북이 떼가 만드는 물길 터널을 통해 모험의 세계로 급격하게 이동한다. 이 공간은 극적인 이동을 위해 터널이나 선형 경로를 동반한다.

2) 입문 서사

(6)시련의 길(모험의 위험한 측면)

-영웅 서사: 특정한 공간의 표현 보다 입고 있던 옷을 벗고, 장신구를 벗거나 여러 번 변형의 문을 지나가는 등의 환경이 주어진다.

-분석 대상: '(6)시련의 길' 단계는 17단계 중 가장 긴 시간과 사건이 일어나며 다양한 시련을 통해 조력자와의 만남이 이루어져 다양한 공간과 장애물 설정으로 표현되고 있다. 도리는 깊은 바다와 해양 박물관의 건물 내부의 곳곳과 아쿠아리움, 주전자 안 등에서 모험을 펼친다.

(7)여신과의 만남(다시 찾은 유아기의 행복)

-영웅 서사: 큰 성 계단 위의 방이 등장하며 공간 안에 샘, 실개천 등 다른 세계와 연결되는 통로가 있다.

-분석 대상: 주인공이 추구하는 문제의 중심으로 들어가며 거대하고 은밀한 공간으로 표현된다. 도리는 아쿠아리움 아래의 어린 시절 집을 배경으로 표현된다.

(8)유혹자로서의 여성(고뇌의 체득)

-영웅 서사: 연못, 수도원, 침상과 같은 현실 너머의 세계로 통하는 관문으로 표현된다.

-분석 대상: 문제의 중심에서 빠져나오는 상황으로 극적이고 빠른 공간 이동이 가능한 환경이 표현된다. 도리는 아쿠아리움에서 연결된 어두운 파이프 터널을 통해 다른 세계로 이동한다.

(9)아버지와의 화해(공포 극복)

-영웅 서사: 크고 견고하며 넓은 집, 궁전으로 표현되며 재생의 문을 상징한다. 이 단계는 소명의 중심을 직면하는데 성공하는 단계로 거대하고 견고하면서도 은밀한 공간으로 설정되었다.

-분석 대상: 도리는 능동적인 의지로 격리 수조 안으로 들어가는데 성공하고 자신과 같은 종의 물고기들을 만난다. 부모님의 소식을 들은 도리는 혼란에 빠져 격리 수조에서 벗어나 바다로 가게 된다.

(10)신격화(진실된 내면의 소리)

-영웅 서사: 낙원의 벽, 마르지 않는 샘, 재생의 자궁, 황금 궁전 등 이상향의 공간으로 표현된다.

-분석대상: 바다 아래에서 어릴 적 집과 동일한 공간을 발견한다.

(11)홍익(궁극적 성취)

-영웅 서사: 현실 공간이 아닌 빛, 초월과 같은 정신적 상태를 표현하고 있다.

-분석 대상: 문제가 표면적으로 해결되는 2차 성취가 이루어진다. '(10)신격화'와 '(11)홍익' 단계가 뚜렷한 구분 없이 전개되고 있어 캐릭터의 내면 인식 외에 공간의 차별성은 드러나지 않았다. 도리는 부모님을 만나 기뻐한다.

3) 귀환 서사

(12)귀환의 거부(변화 방향의 재정립)

-영웅 서사: 깊은 산과 같은 고행의 길을 떠나는 장면으로 묘사 되었다.

-분석 대상: 2차 소명의 거부가 일어나며 과거의 공간으로 되돌아간다. 도리는 친구들을 구하기 위해 바다 위 세상으로 돌아가는 것으로 표현된다.

(13)불가사이한 탈출(귀환의 길)

-영웅 서사: 배, 카누와 같은 이동 수단과 장애물이 등장하는 넓은 영역의 공간으로 설정되었다.

-분석대상: 도리는 친구들을 구하기 위해 트럭을 타고 도로를 빠르게 이동하는 모험의 절정 단계가 표현된다.

(14)외부로부터의 구조(조력자의 도움)

-영웅 서사: '(5)고래의 배' 와 같이 고래의 배가 배경으로 등장하며 천석굴, 지하 세계 등 재탄생의 공간으로 설정되었다.

-분석 대상: '(13)불가사이한 탈출'와 '(14)외부로부터의 구조' 단계는 서사의 구분 없이 표현되며 비현실적으로 빠른 속도로 내부에서 외부 환경으로 이동한다.

(15)귀환 관문의 통과(최후의 시도)

-영웅 서사: 특정한 공간의 설정은 표현되지 않으며 귀환의 영웅에게 주어진 신비로운 반지가 공통적으로 등장한다.

-분석 대상: 공간과 환경의 특성으로 제한된 공간에서 열린 공간으로 변화한다. 도리는 날아가는 트럭의 문이 열려 하늘 위에 날아가는 장면으로 표현되었다.

(16)두 세계의 스승(최종 해결)

-영웅 서사: 신을 본다고 표현되어 있으며 영웅의 궁극의 성장을 이룬 상태를 나타낸다.

-분석 대상: 공간의 개방성이 더욱 명확해지며 도리는 하늘을 날아 바다로 돌아간다.

(17)삶의 자유(귀환)

-영웅 서사: 오두막, 성과 같이 영웅이 원래 살던 일상의 공간으로 돌아온다.

-분석 대상: 일상 공간이 확장되고 밝은 공간으로 변화되어 평화로운 공간이 연출된다. 평화로운 바다 마을로 돌아와 넓은 미지의 바다를 바라보는 장면으로 연출되었다.

Ⅲ. 캐릭터 경로

3-1 영웅 서사의 공간 변수와 공간지도모델 분석

'영웅서사 공간지도 모델' 연구[20]는 캠벨의 영웅서사에서 특징적으로 나타나는 6가지 공간성을 관찰하여 지도 모델로 시각화하였다. 이 연구에서는 표 2와 같이 위치성(Positionality), 개방성(Openness), 일상성(Daili- ness), 사회성(Sociality), 난관성(Difficultness), 신비성(Mystique)의 영웅 서사 공간성을 대립의 개념으로 정의하여 공간 변수로 제안하였다. 영웅 서사 공간 변수를 일상/비일상과 안/밖을 기준으로 세로, 가로 축으로 나누고, 대칭적으로 배치하였다. 세로축은 일상/비일상, 공공/은밀, 비현실/현실을 배치하였으며, 가로축은 안/밖, 열림/닫힘, 자유/구속으로 배치하여 총 64개의 공간존으로 구분되었다. 이를 애니메이션 <겨울왕국>에 대입하여 두 주인공 엘사와 안나의 공간이 영웅 서사와 어떠한 관련성이 있는지 관찰하였다.

본 연구에서 공간지도모델의 영웅서사의 공간변수를 활용하여 분석 대상인 애니메이션의 캐릭터의 경로를 시각화하기 위해서 분석 대상을 영웅 서사 17단계에 따라 분절하고 주인공 캐릭터가 등장하는 공간을 관찰하였다. 그 결과 캐릭터가 등장하는 공간은 표 3과 같이 나타났다. 출발 서사에서 과거와 현재를 오가는 등 이야기적 사건이 많은 도리는 출발 서사의 공간 수가 가장 높게 나타났다. 활동에 제약이 있는 물고기와 수중 공간이라는 특성으로 도리가 등장하는 공간의 수는 46개로 표현되었다.

표 2. 영웅서사의 공간변수
Table 2. The spatial variables in hero's narrative

No.	Variable	Concept
1	Positionality	Inside ↔ Outside
2	Openness	Open ↔ Closed
3	Dailiness	Daily ↔ Nondaily
4	Sociality	Private ↔ Public
5	Difficultness	Hindrance ↔ Freedom
6	Mystique	Mystique ↔ Reality

표 3. 캐릭터 등장 공간의 수
Table 3. Number of characters spaces

Characters	Departure part	Initiation part	Return part	Total
Dory(Finding Dory)	19	18	9	46

캐릭터가 머무는 공간의 변화 경로를 영웅 서사 공간지도 모델에 적용하여 시각화하였으며 공간 분석은 표 4과 같이 진행되었다. 애니메이션에 따라서 서사 단계가 생략되거나 통합 및 순서의 변화가 일어나는 경우도 있어 해당 사항이 없는 서사 단계의 번호는 기록하지 않았다. 공간지도모델에 각 공간을 배치하여 관찰한 결과 서사 단계에 따라 공통적인 공간성을 활용하는 것으로 관찰되었다. 캐릭터들이 소명을 받는 공간은 안/닫힌/은밀한 성격으로 표현되었으며, 소명의 핵심 장애물이 존재하는 공간은 닫힌, 은밀한 성격이 나타났다. 소명 해결을 위한 공간은 안/밖을 오가지만 장애물이 많은 구속적 공간이 등장한다. 소명을 회피 또는 대응하거나 핵심 장애물을 해결하는 서사에서 급격한 이동이 일어나는데 이 때 비현실적/은밀한/닫힌 공간에서 신비로운 이동이 일어난다는 공통점이 발견되었다.

표 4. 공간 변수 분석의 예
Table 4. Example of spatial variable analysis

Variable	(5)Belly of the whale	(7)The meeting with the goddess	(15)The crossing of the return threshold
Scene			
Dailiness	Daily	Daily	Daily/Nondaily
Sociality	Private	Private	Private
Positionality	Inside	Inside	Inside
Openness	Closed	Closed	Closed
Difficultness	Hindrance	Hindrance	Hindrance
Mystique	Mystique	Mystique	Mystique

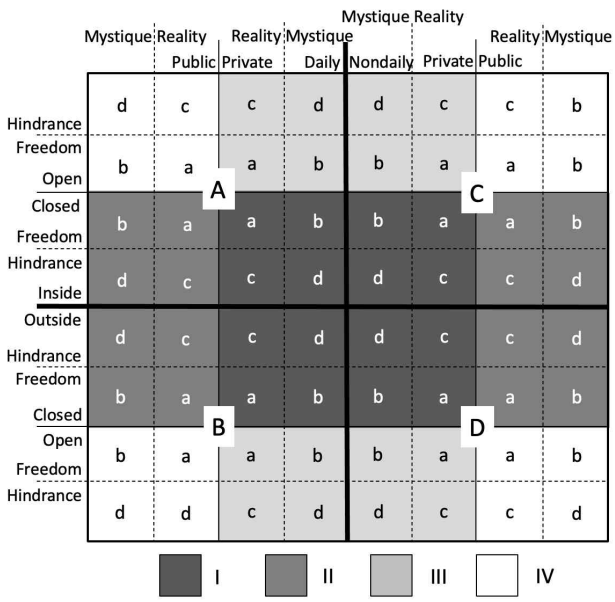


그림 1. 공간지도모델 영역 정의
Fig. 1. Area definition of spatial map model

표 5. 공간 존의 성격 정의
Table 5. Define the character of zone

No.	Zone 1	Zone 2	Zone 3
1	Ⅰ-Private /Closed	A-Daily/Inside	a-Reality/Freedom
2	Ⅱ-Public/Closed	B-Daily/Outside	b-Reality/ Hindrance
3	Ⅲ-Private/Open	C-Nondaily/Inside	c-Mystique/ Freedom
4	Ⅳ-Public/Open	D-Nondaily /Outside	d-Mystique/ Hindrance

특히 개방성과 사회성의 공간성은 영역의 유형들 중 중심 영역, 주변 영역으로 구분되는 사적 공간과 공적 공간을 결정하여 캐릭터가 자신의 한계를 깨어 나가는 이야기의 공간 서사를 구축하고 있다. 이를 공간지도모델에서 보면 중심을 기준으로 은밀한 닫힌 공간은 Ⅰ존, 공공의 닫힌 공간은 Ⅱ존, 은밀한 열린 공간은 Ⅲ존, 공공의 열린 공간은 Ⅳ존으로 구분된다. 이를 그림1과 같이 공간지도 모델로 시각화하여 존을 정의하고 표 5와 같이 존의 성격을 정의하였다.

존은 3가지 차원으로 정의되었다. 상위 차원의 존1 영역은 사회성과 개방성에 해당하며 가장 폐쇄성이 강한 공간으로 영역 유형에서 중심 영역이 다수 해당된다. 이 공간에서 캐릭터는 소명에 대한 내적 회피와 소명의 중심으로 들어가는 등의 비교적 정적이나 이야기 전개의 열쇠가 되는 변화를 겪는다. 좌우의 Ⅱ존은 1차 성취를 하고 기존 세계의 갈등을 접한 뒤 모험의 세계로 이동하여 2차 성취를 획득하는 사회성이 있지만 완전히 개방되지 않아 영역 유형의 지원 영역이 포함되었다. Ⅲ존은 모험의 세계에서 환경적 한계를 극복해 나가는 서사로 은밀하지만 열린 공간이 펼쳐지며 영역 유형에서 주변 유형이 주로 드러난다. Ⅳ존은 가장 폐쇄성이 적은 공간으로 3차 성취를 이루기 위해 능동적으로 진출하거나, 궁극적인 삶의 자유를 이룬 평화와 기쁨의 상태에서 등장하며 공간 영역의 주변 유형으로 표현된다. 다음 공간 차원인 존2는 일상성과 위치성에 해당하며 A, B, C, D로 구분되며 A존은 일상의 안 공간, B존은 일상의 외부 공간, C존은 비일상의 안 공간, D존은 비일상의 외부 공간으로 정의된다. 세 번째 공간 차원은 존3으로 현실성과 난관성이 해당되고 a, b, c, d로 구분되었다. a존은 현실적이고 자유로운 공간, b존은 현실적이고 장애물 등의 난관이 있는 공간, c존은 비현실적이고 자유로운 공간, d존은 비현실적이고 난관이 있는 공간으로 표현된다.

3-3 캐릭터 경로 분석

앞 장에서 분석한 분석 대상의 공간을 정의된 존에 따라 관찰하고 유형을 정리하였다. 출발, 입문, 귀환의 서사 공간은 각각 시작에서 끝으로 확장되는 성격으로 전개되며 '1. 영웅에서 소명'에서 '17. 삶의 자유'까지 개인적으로 폐쇄적인 Ⅰ존에서 점차 사회적이고 개방적인 Ⅳ존으로 확장된다. 이를 기준으로 존2, 존3 차원도 분류하여 세부적인 공간 경로를 파악하여 다음과 같은 경로로 정리되었다.

1) 출발 서사

출발 서사에서는 그림 2와 같이 폐쇄성이 높은 Ⅰ, Ⅱ존이 등장하며 일상 세계의 안과 밖을 오가는 A, B존으로 표현되었다. 현실적이고 자유로운 a존에서 일상의 이야기를 시작하여 1차 급격한 이동이 이루어지는 비현실적이고 구속적인 d존으로, Ⅰ존에서 시작한 출발 서사는 Ⅱ존에서 마무리 된다.

(1)영웅에의 소명(소명을 받는 공간)

컴플렉스가 있는 캐릭터가 위대한 정체성의 존재로 변신할 수 있는 소명을 받으며 일상의 패턴이 깨지는 공간이다. 캐릭터가 변화의 시작점에서 집중할 수 있도록 은밀하고 닫힌 Ⅰ존과 일상의 안 공간인 A존, 자유롭고 현실적인 a존으로 연출된다.

(2)소명의 거부(1차 거부의 공간)

주어진 소명에 대한 1차 '거부'가 일어나는 단계로 변화에 저항하거나 망각하고 외면하는 공간이다. 캐릭터 내면의 어두운 측면이 드러나지만 극복하기 위한 나름의 노력 과정이 그려지므로 Ⅰ, Ⅱ존의 닫힌 공간에서 B존의 일상 공간과 a존의 행동이 자유로운 공간으로 연출되었다.

(3)초자연적인 조력(조력자의 도움을 받는 공간)

자신이나 타인의 조력으로 어둠에서 벗어나는 단계이다. 깊고 어두운 Ⅰ존의 닫히고 은밀한 공간에서 외부 공간인 B존과 현실적이며 자유로운 a존을 활용한다.

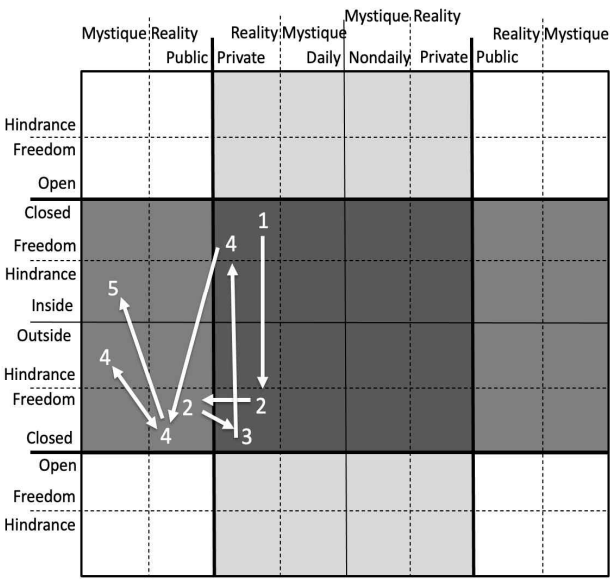


그림 2. 출발 서사에서 나타난 도리의 경로
Fig. 2. The path of Dori in the narrative of departure

(4)첫 관문의 통과(1차 성취를 이루는 공간)

소명을 거부하던 캐릭터는 의지와 조력을 통해 1차적인 성취를 이루는 단계다. 위험지대와 안전지대 사이 공간으로 위험에서 벗어난 상태의 안전한 공간에서 등장한다. Ⅰ존에서 Ⅱ존으로 조금 확장되고, 외부의 B존으로 이동하여 자유롭고 제약이 있는 a, d존을 오간다.

(5)고래의 배(1차 급격한 이동이 일어나는 공간)

영웅서사에서는 총 세 번의 급격한 이동이 일어나는데 첫 번째 이동이 일어나는 단계다. Ⅱ존의 공공의 닫힌 공간이 계속되며 일상에서 모험의 세계로 짧은 시간에 일어나는 급속한 이동을 표현하기 위해서 비현실적이고, 이동 통로에서 타력에 의해 이동되는 구속적인 d존으로 표현된다.

2) 입문 서사

입문 서사는 그림 3과 같은 경로로 표현되었다. Ⅰ, Ⅱ존으로 표현되었지만 '(6)시련의 길' 단계는 캐릭터가 일상을 벗어나 본격적으로 모험에 뛰어들어 다양한 공간에서 활동하는 단계이므로 개방성이 높은 Ⅲ, Ⅳ존 또한 포함된다. '(8)유혹자로서의 여성' 단계를 제외하고 그 외의 공간은 자유로운 a, c존에서 이루어진다. 비현실적이고 자유로운 c존에서 시작하여 현실적이고 자유로운 a로 마무리 된다.

(6)시련의 길(모험의 공간)

다양한 모험이 펼쳐지는 이 단계는 다양한 종류의 많은 공간이 등장한다. 따라서 Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ, Ⅳ존의 모든 개방성의 공간 종류가 표현되고, C, D존의 비일상 공간의 내외부와 c, d존의 비현실적인 모험 세계에서 자유로운 공간과 구속적인 공간을 오가며 연출된다.

(7)여신과의 만남(소명의 중심으로 입장하는 공간)

모험을 거치며 조력자를 만나고 힘을 키운 캐릭터는 드디어 소명을 풀 수 있는 미스테리한 문제의 중심으로 들어간다. 서사가 추구하는 문제가 자리하는 이 곳은 닫힌 Ⅰ, Ⅱ존에서 비일상 공간인 C, D존과 현실적인 a, c존에서 표현되었다.

(8)유혹자로서의 여성(2차 급격한 이동이 일어나는 공간)

위험에서 탈출하기 위한 급박한 상황이다. '(5)고래의 배' 단계의 1차 이동 보다는 짧은 거리의 급격한 이동이 일어난다. 은밀하고 닫힌 Ⅰ존에서 내부 공간인 C존과 구속적인 d존에서 타력에 의한 빠른 이동이 이루어진다.

(9)아버지와의 화해(소명의 직면에 성공하는 공간)

위험에서 탈출한 캐릭터는 소명의 중심을 직면하게 되는데, 환경에 의해 이끌어지던 마인드에서 벗어나 보다 능동적인 자세로 행동한다. Ⅰ존에서 Ⅱ존으로 이동하고 내부의 C존과 현실적이고 구속적인 c존에서 역동적으로 소명과 마주한다.

(10)신격화(모험의 목적을 만나는 공간)

깊은 어둠이 서서히 밝아지며 모험을 떠난 목적을 만나게 된다. 위기를 극복한 캐릭터는 Ⅱ존에서 Ⅰ존으로 이동하며 더욱 은밀한 공간으로 집중된다. 외부의 D존과 현실적이고 자유로운 a존에서 펼쳐진다.

(11)홍익(2차 성취가 이루어지는 공간)

'(4)첫 관문의 통과'에 이어 2차 성취가 이루어진다. '(10)신격화'와 이어지는 공간으로 보다 오픈된 Ⅲ존으로 변화한다.

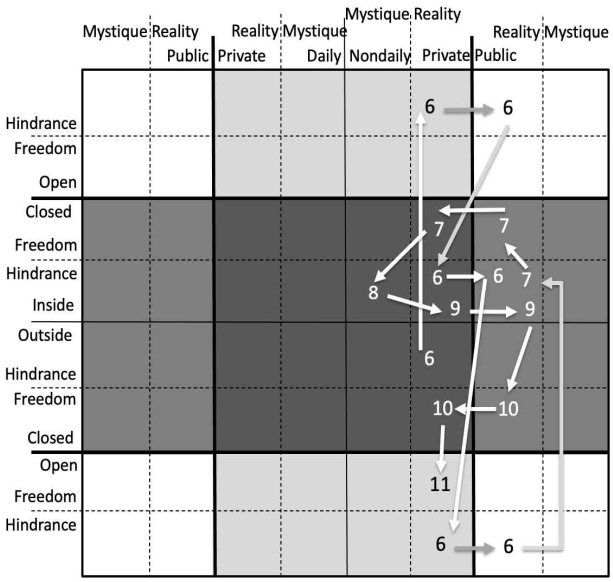


그림 3. 입문 서사에서 나타난 도리의 경로
Fig. 3. The path of Dori in the narrative of Initiation

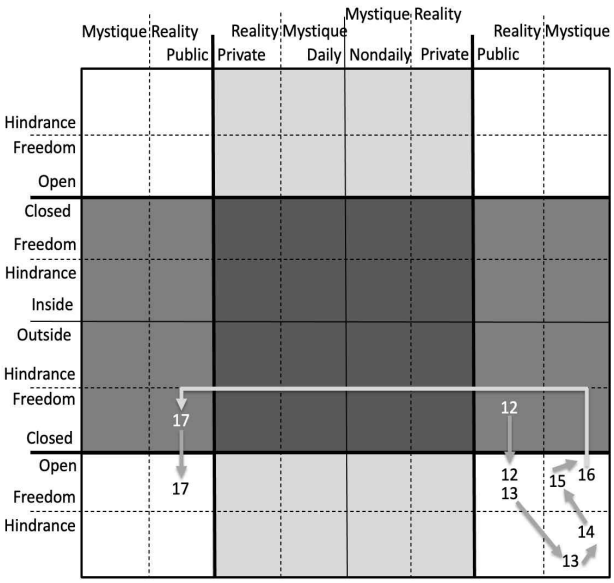


그림 4. 귀환 서사에 나타난 도리의 경로
Fig. 4. The path of Dori in the narrative of Return

3) 귀환 서사

귀환 서사는 그림 4와 같은 경로로 나타났다. 개방성이 높은 Ⅳ존이 주축이 되고, 개방성이 낮은 Ⅱ존과 교차하며 연출되었다. 출발 서사의 1차 소명의 거부는 Ⅰ, Ⅱ존의 닫힌 공간에서 일어나지만 내외적으로 성장한 후에 일어나는 2차 소명의 거부는 Ⅳ존의 열린 공간에서 시작되고 같은 성격의 현실적이고 자유로운 공간에 서 마무리된다.

(12)귀환의 거부(2차 소명의 거부하는 공간)

2차 성취를 이룬 캐릭터는 만족하지 못하고 혼자만의 세계로 돌아간다. 내외적 성장을 이룬 캐릭터는 Ⅱ존에서 Ⅳ존으로 이동하여 확장된 공간과 자유롭고 현실적인 a존에서 머무른다.

(13)불가사이한 탈출(3차 급격한 이동 공간)

다시 열망이 생겨난 캐릭터는 조력자와 함께 적대자와 갈등의 절정으로 들어간다. 격렬한 행동과 빠른 속도의 이동하며 추격과 탈출을 하므로 완전히 개방된 Ⅳ존과 외부의 D존, 자유롭고 현실적인 a존에서 펼쳐진다.

(14)외부로부터의 구조(조력자와 함께 문제 직면하는 공간)

‘(13)불가사이한 탈출’과 동일한 연장선의 공간에서 연출되었다. 개방된 Ⅳ존과 외부의 D존이지만 구출 과정의 어려움으로 비현실적이며 제한적인 d존에서 전개된다.

(15)귀환 관문의 통과(최종적 문제 해결 공간)

기지를 발휘한 캐릭터는 위기에서 벗어나 문제에서 벗어난다. 개방된 Ⅳ존과 외부의 D존과 자유롭고 비현실적인 a존에서 극적으로 문제가 해결되는 장면이 연출된다.

(16)두 세계의 스승(3차 성취 공간)

비로소 소명으로 받은 문제가 해결되어 최종적인 3차 성취를 이룬다. ‘(15)귀환 관문의 통과’와 연장선의 공간에서 전개된다.

(17)삶의 자유(평화로운 일상 공간)

전체 서사가 마무리 되며 공공의 열린 Ⅳ존과 일상의 외부 공간인 B공간으로 드러나며 등장하는 모든 공간이 현실적이고 자유로운 a존으로 표현되어 소명을 해결하고 완전한 성장을 이룬 자유로움을 표현한다.

3-3 경로 유형

서사 특징으로 드러나는 경로 유형을 살펴보면 다음과 같다.

첫 번째는 ‘거부의 경로’다. Ⅰ, Ⅱ존의 닫힌 공간에서 등장한다. 캐릭터는 주어진 상황을 스스로 거부하거나 외부 상황에 의해 거부당하고 은밀한 공간에서 마음이 닫힌 상태 또는 위기를 경험한다. 뒤이어 조력자 또는 조력물 나타나거나 귀환 서사에서는 스스로 각성하여 세상 밖으로 나오도록 돕는다.

표 7. 영웅서사의 캐릭터 경로

Table 7. Character path in the hero’s narrative

Hero’s narrative		The path of Dory <Finding Dory>
Departure	1	Ⅰ-Aa
	2	Ⅰ-Ba / Ⅱ-Ba
	3	Ⅰ-Ba
	4	Ⅰ-Aa / Ⅱ-Ba / Ⅱ-Bd
	5	Ⅱ-Ad
Initiation	6	Ⅰ-Dc / Ⅲ-Cc / Ⅳ-Cc / Ⅰ-Cc / Ⅱ-Ca / Ⅲ-Dc / Ⅳ-Dc
	7	Ⅱ-Cc / Ⅱ-Ca / Ⅰ-Ca
	8	Ⅰ-Cd
	9	Ⅰ-Cc / Ⅱ-Cc
	10	Ⅱ-Da / Ⅰ-Da
	11	Ⅲ-Da
Return	12	Ⅱ-Da / Ⅳ-Da
	13	Ⅳ-Da / Ⅳ-Dd
	14	Ⅳ-Dd
	15	Ⅳ-Da
	16	Ⅳ-Da
	17	Ⅱ-Ba / Ⅳ-Ba

두 번째는 ‘모험의 경로’다. C, D존의 비일상의 안과 밖 공간과 c, d존의 비현실적인 자유롭고 구속적인 공간에서 펼쳐진다. ‘6. 시련의 길’ 단계의 다양한 공간 속에서 등장한다.

세 번째는 ‘성취의 경로‘다. 닫힌 공간에서 열린 공간으로 변하는 단계다. A, C존의 안에서 B, D존의 밖으로, d존의 구속된 공간에서 a존의 자유로운 공간으로 확장된다. 주인공이 이루고자 하는 목표가 자리하는 곳으로 보다 은밀하고 깊은 차원의 공간으로 이동한 뒤 확장된 공간으로 이동한다.

네 번째는 ‘극적 이동의 경로’로 좁고 긴 통로를 통해 새로운 공간으로 비현실적으로 빠르게 이동한다. 출발과 입문 서사는 Ⅰ, Ⅱ존의 비현실적 구속 공간인 d존에서 일어나며, 귀환 서사는 Ⅳ존에서 현실적/비현실적인 구속된 공간인 b, d존에서 펼쳐진다. 좁은 통로 또는 선형 경로를 통해 빠르게 다른 공간으로 이동한다. 이 테마에서 캐릭터는 현재 자신의 능력으로는 불가능한 공간 이동을 하여 새로운 차원의 모험을 전개한다.

다섯 번째는 ‘자유의 경로’다. 출발과 입문 서사에서 내적, 외적 성장을 이룬 캐릭터는 귀환 서사에서 능동적이고 주체적으로 문제를 해결해 나간다. Ⅱ존에서 개방적인 Ⅳ존으로 넘어가며 외부의 B존과 현실적이고 자유로운 a존에서 전개된다.

Ⅴ. 결 론

본 연구는 흥행에 성공한 픽사 & 디즈니 애니메이션을 분석 대상으로 신화학자 캠벨의 영웅서사 17단계의 서사 기능에 따라 분석하여 주인공 캐릭터의 공간 경로를 관찰하였다. 캐릭터의 공간을 영웅서사의 단계별 기능에 따라 분류하고 선행 연구에서 정의한 영웅서사 공간 변수를 바탕으로 공간지도모델의 재정립하여 관찰하였다. <도리를 찾아서>의 도리는 바다라는

공간의 특수성과 물고기 캐릭터에서 오는 행동의 제한성이 가지고 있으나 바다와 수중 환경을 이용하여 영웅 서사의 공간성을 표현하고 있다.

첫 번째, 캠벨의 17단계 영웅 서사의 단계별 특징을 분석하여 '거부', '모험', '성취', '이동'의 서사의 공통된 요소를 정의하고, 분석대상의 주인공 캐릭터가 활동하는 공간을 영웅 서사 단계에 따라 분류하고 비교 관찰하였다.

두 번째, 선행 연구에서 분석한 영웅 서사의 공간 변수 6가지인 위치성, 개방성, 일상성, 사회성, 난관성, 신비성을 대립의 개념으로 정의하고 이를 기준으로 캐릭터 공간을 분류하였다. 분석 대상의 공간성에서 드러난 특징을 공간지도모델에 적용하여 1, 2, 3차 존으로 정의하였다. 존1은 폐쇄성을 기준으로 한 Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ, Ⅳ존이 포함되며, 존2는 일상성과 위치성으로 구분된 A, B, C, D존이며, 존3은 신비성과 난관성으로 구분된 a, b, c, d존이다.

세 번째, 공간지도모델의 1, 2, 3존을 기준으로 출발, 입문, 귀환 서사의 캐릭터 경로 유형을 파악하였다. 출발 서사는 폐쇄성이 높은 Ⅰ, Ⅱ존을 활용하며 자유로운 a존에서 시작하여 구속적이고 비현실적인 b존으로 이동한다. 입문 서사는 본격적인 모험이 이루어지는 이야기가 전개되는데 특히 '6. 시련의 길' 단계에서 다양한 공간이 등장하나 중요한 사건들은 Ⅰ, Ⅱ존에서 이루어진다. 현실 구속적인 b존에서 자유로운 a존으로 이동하여 계속해서 더 큰 모험이 펼쳐질 것을 암시한다. 귀환 서사는 개방성 높은 Ⅲ, Ⅳ존에서 이루어지고 갈등이 최고조에 달한 상황에서 Ⅱ존과 교차되어 개방과 폐쇄의 강약이 조절된다. 모든 문제가 해결되고 의식 성장을 상징하는 외부 B, D존과 열린 공간 a존으로 이동하여 마무리 된다.

네 번째, 영웅 서사의 특징을 반영하는 공간 경로가 발견되었다. 거부의 경로, 모험의 경로, 성취의 경로, 극적 이동의 경로, 자유의 경로가 그것이다. '거부'의 경로는 출발 서사와 귀환 서사에서 각각 2회 나타나는데 출발 서사의 1차 거부는 Ⅰ, Ⅱ존의 폐쇄성에서, 귀환 서사의 2차 거부는 Ⅳ존의 개방성으로 이동하여 전개된다.

'성취'의 경로는 출발, 입문, 귀환 서사에서 각각 3회 등장한다. 출발, 입문에서 나타나는 성취의 경로는 Ⅰ, Ⅱ존에서 등장하며 귀환 서사에서 Ⅳ존의 개방성으로 이동하며, 모두 현실적이고 자유로운 a존의 특성을 가진다. '급격한 이동'의 경로는 출발 서사에서는 Ⅰ, Ⅱ존의 폐쇄성과 c, d존의 비현실성의 공간으로 나타나며, 입문 서사에서는 매우 폐쇄적인 Ⅰ존과 b, d존의 구속된 공간으로 이동하고, 1차와 2차 비현실적인 급격한 이동이 단시간에 이루어지는 반면 귀환 서사의 3차 급격한 이동은 개방된 Ⅳ존에서 추격과 탈출 이야기가 전개된다.

본 연구는 캠벨의 영웅 서사에 기반한 캐릭터의 공간 경로를 제안하여 공간을 통한 성공적 내러티브 기획과 연출에 있어서 차별화된 연구 관점을 제공한다. 많은 상업용 영화와 애니메이션 및 게임 서사의 뼈대가 되고 있는 캠벨의 17단계 영웅 서사를 공간 유형으로 분류하여 공간의 상징 언어를 체계화하고 서사의 패턴에 따라 공간 변화를 시각화 했다는데 의의가 있다. 앞으로 제작 현장에서 실질적으로 활용 가능하도록 더 많은 애니메이션 공간 경로를 유형에 따라 데이터화하는 연구가 이어진다면 스토리텔링 콘텐츠의 상징적 시각 언어로써 서사 공간의 역할을 확장하는데 도움이 될 것이라 사료된다.

감사의 글

본 연구는 2018년도 한국연구재단의 지원에 의하여 이루어진 연구로서, 관계부처에 감사드립니다.

참고문헌

[1] D.Chandler, Semiotics for Beginners, Seoul, Somyung Books, 2006.

[2] C. Vogler, The Writer's Journey , 3th ed. Seoul, Vizandbiz, 2007.

[3] S. Chatman, Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film, Seoul, Minumsa, 1999.

[4] K. G. Jung, The Implementation of Narrative-Centric Art Education based on Spatial Storytelling, Master's dissertation, Seoul National University, 2011.

[5] J. Lang, Creating Architectural Theory, Seoul, Kukje Publishing House, 1991.

[6] G. R. Kim, Ghibli Museum Design Applying Multidimensional Spatial Characteristics Shown in Miyazaki Hayao's Animation, Master's dissertation, Kunkuk University, 2017.

[7] M. J. Park, Playing with space: spatial inter-migration in experimental animation, Ph.D. dissertation, Hongik University, 2015.

[8] J. Y. Kim, The Formative space and artistic characteristics of both eastern and western paintings reflected in animation, Ph.D. dissertation, Chung-Ang University, 2009.

[9] T. S. Han, Study on Features of space and time in frames of Animated film, Master's dissertation, Chung-Ang University, 2010.

[10] G. J. Kim, Study on the spatial expression of stop-motion animations, Master's dissertation, Chung-Ang University, 2009.

[11] S. Y. Shin, Visualizing dimension for emotional space in visual strytelling, Ph.D. dissertation, Pusan National University, 2011.

[12] J. M. Lee, A Study on Spatial Directing Analysis for Expression of Conflict Structure in Animation, Master's dissertation, Pusan National University, 2004.

[13] D. H. Lee, Study on Space for The Riteof Passage in Growth-Narrative, Master's dissertation, Kunkuk University, 2015.

[14] H. L. Jung, A Study on the Narrative Characteristics of Space in Science Fiction Films, Master's dissertation, Seoul National University of Science and Technology, 2019.
[15] US Box office : http://imdb.com.
[16] J. Campbell, The Hero with a Thousand Faces, New World Library Publishers, Novato, 2008.
[17] B. G. Choe, "A Study on cinematic creation of the meaning of a narrative space," The *Journal of* Moving Technology Association, Vol. 1, No. 20, pp. 147-160, June 2014.
[18] J. G. Park, A Study on the Spatial Configuration in Contemporary Art Museums, Ph.D. dissertation, Gachon University, 2011.
[19] K. Y. Ko, A study on the phenomenological perception of light and spatial experience represented in modern architectural spaces, Ph.D. dissertation, Kunkuk University, 2017.
[20] Y. U. Shin, "The Hero's Journey of Animation from the Spatial Map Model," The Journal of Korea Multimedia Societ, Vol. 22, No. 6, pp. 729-737, June 2019.

신연우(Yeon-U Shin)

1992년 : 부산대학교 디자인학과 (미술학학사)
1997년 : 부산대학교 디자인학과 (미술학석사)
2011년 : 부산대학교 영상정보협동과정 (공학박사)

현 재 : 동국대학교 강사
※관심분야 : 감성 비주얼스토리텔링