

## 중국 애니메이션 속 여성 캐릭터의 신체 표현에 관한 연구: 바흐친의 신체이론에 근거한 <백사: 연기> 분석

라 영<sup>1</sup> · 한 창 완<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>세종대학교 공연·영상·애니메이션학과 박사과정

<sup>2</sup>세종대학교 창의소프트학부 만화애니메이션전공 교수

## Body Expressions of Female Characters in Chinese Animation: <White Snake> Based on Bachchin's Body Theory

Ying Luo<sup>1</sup> · Chang-Wan Han<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Ph.D Course, Department of Performance·Film·Animation, Sejong University, Seoul 05006, Korea

<sup>2</sup>Professor, Department of Creative Soft, Major in Comics Animation Tech, Sejong University, Seoul 05006, Korea

### [요 약]

<백사: 연기(白蛇: 缘起)>는 중국 고대 민간 이야기를 각색한 장편 애니메이션으로, <백사: 연기>에서 등장한 여성 캐릭터는 다양한 신체 표현을 보여주고 있다. 본 연구는 애니메이션 <백사: 연기>를 연구 대상으로 설정하여 소백, 소청, 보청방주 세 여성 캐릭터의 신체 표현을 연구했다. 텍스트 분석 방법을 이용하여 미하일 바흐친(Mikhail Bakhtin)의 신체 이론을 기반으로 애니메이션 속 여성 캐릭터의 내적 신체, 외적 신체, 거대한 신체에 나타난 상징적 의미를 분석했다. 연구 결과, <백사: 연기>에서 등장한 여성 캐릭터의 내적 신체를 통해 캐릭터의 내적 감정과 가치관을 표현하고 외적 신체는 여성 외적 이미지에 대한 사회적 기대와 고정관념을 반영한다. 거대한 신체는 캐릭터 간의 상호작용과 집단적 신체 행동을 통해 집단 정체성과 문화적 상징을 구축한다. 본 연구의 목적은 신체 언어를 통해 캐릭터의 성 역할을 구축하고 성 역할에 대한 인식을 형성하며 애니메이션의 성별 표현과 문화적 기호 및 은유 관련 연구를 위한 이론적 근거를 제공하는 데 있다.

### [Abstract]

The animated film “White Snake: The Origin,” based on an ancient Chinese folktale, features complex body expressions of its female characters. This study examines the body language of three central female figures: Xiao Bai, Xiao Qing, and the Treasure House owner, Bao Qing. Employing textual analysis and Mikhail Bakhtin's bodily theory, this study explores the symbolism within the characters' internal, external, and enormous bodies. The findings indicate that the internal body reveals the characters' emotions and values, the external body mirrors societal expectations and stereotypes, and the enormous body builds collective identity and cultural symbolism through interactions. The study aims to highlight gender identity through body language and enhance understanding of gender roles, offering theoretical insights into gender expressions and cultural symbolism in animation.

**색인어** : 신체 표현, 여성 캐릭터, 내외적 신체, 거대한 신체, 애니메이션

**Keyword** : Body Expressions, Female Characters, Internal and External Body, Enormous Body, Animation

<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2024.25.8.2045>



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<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 11 July 2024; Revised 06 August 2024

Accepted 20 August 2024

\*Corresponding Author; Chang-Wan Han

Tel: +82-2-3408-3248

E-mail: htank@sejong.ac.kr

## 1. 서론

애니메이션 영화는 오늘날 대중문화의 중요한 구성 요소 중 하나로, 엔터테인먼트 산업을 구성하는 문화 콘텐츠일 뿐만 아니라 문화 연구와 사회적 관찰의 대상으로도 주목을 받고 있다. 2024년 6월 기준, 아시아 영화 시장에서 백사(白蛇: 흰색인 뱀)를 소재로 한 영화와 드라마(Drama)는 32편에 달해 가장 많은 각색이 이루어진 민간 이야기로 꼽을 수 있다. 이는 중국 뿐만 아니라 일본 <백사 부인의 요연(Madame White Snake, 1966)>, 한국 <백사 부인(Madame White Snake, 1960)>, 태국 <키스오브더코브라(Kiss of the Cobra, 2020)>에서도 백사 소재를 다룬 영상 작품을 볼 수 있다. 그 중에 장편 애니메이션 <백사: 연기(White Snake: The Origin)>는 2019년 개봉한 후 중국에서 4억 위안의 박스오피스(Box Office)를 기록하였으며[1], 국제영화제에서 수상하며 중국 애니메이션의 독특한 매력과 국제 경쟁력을 입증하였다. 특히, <백사: 연기>는 중국 고대 신화 이야기와 현대 애니메이션 기술을 융합하여 제작한 애니메이션 영화로, 옛날 백사 전설을 재해석하여 스토리텔링과 문화적 의미 표현에 있어 독특한 동양의 미학을 보여준다. 현대적 가치관에 적합한 스토리(Story)와 의미를 전달하여 다양한 연령층의 관객을 관심을 사로잡았다. 오늘날 중국의 산업화 발전 과정에서 상업용 애니메이션은 활발하게 성장하고 있다. 그리고 신체 표현은 상업용 애니메이션에서 필수적으로 활용하는 요소 중 하나이다. 영상에서 여성 신체 서사는 캐릭터를 통해 새롭게 구성되고 표현되며 현대적 맥락에서 성별에 대한 표현과 해석을 구현한다. 미하일 바흐친(Mikhail Bakhtin)의 신체 이론은 문화와 사회에서 신체의 상징적 의미를 강조했다. 바흐친에 따르면, 신체는 생물학적 존재일 뿐만 아니라 문화와 이데올로기를 표현하는 매개체이기도 하며 깊은 상징적, 정치적 의의를 있다[2]. <백사: 연기>는 성역할에 대한 고정 관념에서 벗어나 여성 캐릭터의 신체 표현을 통해 여성의 힘과 독립적인 특성을 보여준다. 여성 캐릭터의 신체는 서사의 대상일 뿐만 아니라 문화적 의미와 사회적 가치를 전달하는 매개체이기도 하다. 따라서 미하일 바흐친의 신체 이론은 텍스트(Text)와 문화 속 신체 표현을 연구하는 데 독특한 관점을 제공한다. 바흐친은 신체를 내적인 자아와 외적 세계를 연결하는 요소로 간주하고 개인의 정체성과 사회적 관계를 구축하는 데 신체의 핵심적인 역할을 강조했다. 문화와 예술 분야에서 신체 이론은 작품의 캐릭터 구축, 감정 표현과 상징적 의미를 분석하는 데 널리 활용되고 있다. 특히, 여성 이미지와 신체 표현을 분석하는 데 있어 깊이 있는 이론적 지침을 제공한다.

본 연구의 목적은 미하일 바흐친의 신체 이론을 기반으로 <백사: 연기> 속 소백(小白), 소청(小青), 보청방주(宝青坊主) 세 여성 캐릭터의 신체 표현과 의미를 분석하는 데 있다. 캐릭터의 내적 가치와 외적 이미지를 통해 신체에 내포되는 깊은

문화적 가치를 파악하고 이러한 여성 이미지가 관객의 성 관념과 문화 정체성에 미치는 영향을 고찰할 수 있다. 또한, 애니메이션 속 여성 캐릭터의 신체 표현을 연구함으로써 캐릭터에서 표현하는 문화적 의미와 사회적 가치를 파악하고 신체 기호를 분석하며 애니메이션 속 캐릭터의 성별 표현과 문화 기호를 연구하기 위한 이론적 참고 자료를 제공할 수 있다.

본 연구는 장편 애니메이션 <백사: 연기>에 나타난 여성 캐릭터의 신체 표현을 분석하기 위해 먼저 애니메이션 캐릭터의 신체 표현 관련 선행연구를 바탕으로 백사전(白蛇传) 이야기의 변화 과정을 고찰했다. 다음으로, 미하일 바흐친 이론에서 제시한 내적 신체(Internal Body), 외적 신체(External Body), 거대한 신체(Enormous Body)의 세 가지 핵심 개념을 살펴보고 이론적 틀을 제시하여 <백사: 연기> 속 여성 캐릭터의 신체 표현을 체계적으로 분석했다. 그리고 이를 기반으로 다양한 상황에서 소백, 소청, 보청방주 세 여성 캐릭터의 신체 표현을 분석했다. 캐릭터의 감정, 욕망, 의식을 통해 내적 신체 표현을 분석하고 캐릭터에 표출하는 내적 가치를 밝혔다. 그리고 애니메이션의 주요 화면을 분석하고 여성 캐릭터의 외모, 자세, 동작의 신체 표현을 통해 캐릭터의 신체 행동 구축을 파악했다. 또한 신체 이론을 바탕으로 <백사: 연기>의 집단 장면에서 여성 캐릭터가 집단과 사회적 상호작용에 나타난 거대한 신체 표현을 분석하고 상징적 의미와 사회적 가치를 해석했다. 마지막으로 연구의 결론과 시사점을 제시하고 애니메이션의 성별 표현과 문화적 의미에 관한 연구를 위한 새로운 이론적 근거를 제시했다.

## II. 애니메이션 캐릭터 신체의 이론적 틀

### 2-1 애니메이션 여성 캐릭터의 신체에 관한 선행연구

백사전은 중국 신화와 민간 전설에서 중요한 문화적 의미가 있는 이야기로, 크로스오버, 젠더 정치, 반권위주의 등 주제를 다룬다[3]-[4]. <백사: 연기>는 중국 고대 민간 이야기 <백사전>을 각색한 작품으로 학술적으로 많은 관심을 받고 있다. 주로 시각적 효과, 서사 구조, 문화 계승, '백사전' 이야기의 현대적 각색 전략 등 다양한 측면에서 관련 연구들이 진행되었다. 당일흠(Tang Yi Xin)은 중국 애니메이션에서 여성 캐릭터의 내면세계 구축과 서사 구조를 분석하고 영화 속 여성 이미지의 변화를 탐구했다[5]. 중국 애니메이션은 현대 배경에서 전통문화 요소를 활용 및 재해석하고 독립적이고 성장하는 강한 여성 이미지를 보여주고 있다[6]. 위광원(於廣云)은 애니메이션 영화에서 전통 예술과 현대 애니메이션 기술의 융합과 신화 이야기의 현대적 표현을 분석하고 전통 전설에 대한 관객의 수용도와 영향 요인을 탐구했다[7].

종합하여 보면, 백사 소재 애니메이션에 관한 선행연구는 대부분 거시적 관점에서 여성 신체 서사를 중심으로 연구했고 문화적 맥락에서 여성 캐릭터의 신체 표현 관련 연구가 미

흡한 실정이다. <백사연기>에서 나타난 여성 캐릭터인 소백, 소청, 보청방주는 다양한 차원에서 신체 표현을 보여주었다. 최근 여성주의에 대한 관심이 높아지면서 애니메이션 속 여성 캐릭터 표현도 학술적으로 주목을 받고 있다.

로라 멀비(Laura Mulvey)가 제시한 응시 이론(Male gaze)에서 여성 캐릭터의 신체 표현은 남성의 응시 대상으로 간주하는 전통 관점을 제시하고 성 불평등의 사회 구조를 분석했다[8]. 이와 같은 응시는 캐릭터의 외적 이미지를 통해 관객들의 시선을 사로잡는다. <백사연기>에서 소백과 소청은 매우 아름다운 이미지를 갖고 있고 여성의 부드러움과 날렵함을 강조했다. 이는 대중의 전통적인 미의식과 남성 관객의 시각적 기대에 부합했다[9]. 전통 관점에서 여성 캐릭터의 신체 언어는 주로 여성의 부드러움과 유약함을 표현하고 성에 대한 고정관념을 강화하는 역할을 담당한다. 이는 여성 캐릭터의 내적 감정과 가치관의 표현을 소홀히 하고 외적 이미지와 신체적 특징을 과도하게 강조해 여성 캐릭터의 다양성을 충분히 반영하지 못한 한계가 있다. 전통문화에서 성 역할에 대한 고정관념과 영화와 드라마에서 강조한 남성적 응시와 관련이 있다. 안유, 한창완은 후속편인 <백사2: 청사의 시련>에서 소백과 소청의 고상하고 아름다운 신체 표현을 보여주지만 두 여성 캐릭터는 단순히 시각적 소비품으로 간주하고 깊은 감정과 인간성 표현이 부족하다고 했다[10]. 반면에 채영적, 김해운은 여성주의 관점에서 현대 애니메이션 속 여성 캐릭터의 신체 표현을 탐구하며 신체 표현과 여성 성격이 성 정체성 구축에 미치는 영향을 분석했다[11]. 애니메이션에 나타난 성 역할과 문화적 상징에 대해 오영(吳穎)은 중국 애니메이션 속 여성 이미지는 신체부터 주제, 그리고 거울 이미지까지 다양한 전환을 이루어지고 미학의 새로운 변화를 보여주며 현대 사회에서 성 평등과 여성 자주성에 대한 추구를 전달했다고 분석했다[12].

선행연구는 전통 관점의 부족한 부분을 보완했지만 캐릭터 이미지와 스토리를 중심으로 분석하고 전반적인 차원에서 애니메이션 속 캐릭터의 신체 표현을 분석하고 깊은 문화적 의미를 밝히는 데 한계가 있다. 그러나 중국 애니메이션 발전 과정에서 여성 캐릭터의 신체 표현은 애니메이션 예술의 중요한 요소일 뿐만 아니라 깊은 문화적 의미와 사회적 가치를 담고 있기 때문에 이에 대한 연구도 필요하다고 볼 수 있다. 따라서 본 연구는 먼저 미하일 바흐친의 신체 이론을 기반으로 여성 캐릭터의 내적 신체, 외적 신체, 거대한 신체 표현을 중점적으로 분석했다. 다음으로, 미하일 바흐친의 신체 연구는 다양한 차원에서 가치가 있지만 애니메이션 영화 속 여성 캐릭터의 신체 표현에 관한 연구는 극소수에 불과하다. 따라서 미하일 바흐친의 신체 이론을 활용하여 <백사연기> 속 여성 캐릭터의 집단행동과 사회적 상호작용을 분석하는 과정에서 신체 표현에 담긴 문화적 의미와 사회적 가치를 분석하고 여성 캐릭터 신체 표현을 다양성과 창의성을 추진하는 데 이론적 근거를 제시할 수 있다.

## 2-2 백사전의 시대적 변화 과정

바흐친에 따르면, 텍스트는 다른 텍스트와의 연결 속에서 의미를 갖는다[13]. <백사전>은 송나라 화본(话本, 통속적인 글로 작성한 소설)에서 비롯되어 시대가 발전하면서 희곡, 소설, 영화 등 다양한 형식으로 각색하며 여성 캐릭터를 바라보는 시각도 달라졌다. 송나라 화본인 <서호삼탑기(西湖三塔记)>[14]에서 백사를 아름다운 외모를 갖고 남성을 유혹해 인간의 심장을 잡아먹는 괴물 이미지를 구축하여 폭력적이고 야만적인 여성 캐릭터를 보여준다. 그리고 명(明)나라 풍몽룡(冯梦龙)의 <경시어(警世语)> 제28권 <백낭자영진뢰봉탑(白娘子永镇雷峰塔)>[15]에서 허선, 법해 등 인물이 등장하여 기존 백사의 악의적인 요괴 이미지에서 벗어나 사랑에 대한 욕망과 사랑을 찾는 용기를 갖는 여성 이미지로 전환했다. 청(淸)나라 때 <뢰봉탑(雷峰塔)>을 각색하여 <백사전> 이야기의 전반적인 맥락을 구축했다. 악마를 퇴치하는 주제를 약화하고 종족 간의 사랑을 강조하며 전통문화를 다루는 동시에 평등 의식과 인종 문제를 다루었다. 최근 여성의 사회적 지위와 자의식이 향상되면서 백사 이미지에는 현대적 의미가 더욱 부각되고 사랑에 대한 올바른 가치관을 홍보하고 봉건사상을 비판하는 대표적인 이미지로 전환되었다. <백사전>에서 <백사연기>까지 텍스트가 확장되면서 중국 애니메이션 영화에서 스토리 세계를 추구하는 것을 보여주고 있다.

먼저 <백사연기>는 고전적인 민간 이야기인 '백사전'에 대한 현대적 해석을 구현하고 서사에 다양한 문화적 요소와 심층 있는 사회적 비판을 접목하여 특히 여성 캐릭터의 신체 표현을 활용했다. 영화는 비선형 서사를 사용하여 당(唐)나라 유종원(柳宗元)의 <포사자설(捕蛇者说)>[16]을 서사 배경으로 삼고 호남영주(湖南永州)를 배경으로 이야기를 전개한다. 영화는 명나라 풍몽룡 소설에 나타난 인물 이름을 사용하고 전통적인 인간과 뱀 요괴의 사랑 이야기를 재구성하며 당나라 말기 사회의 부당함과 포정을 비판해 보다 다양한 사회적, 도덕적 의미를 부여했다.

또한 영화에서 남주인공 허선은 '인간 세상은 두 발이 달린 악당이 너무 많다. 꼬리가 있어도 이상하지 않다'라고 했다. 이는 영화에서 인간의 선과 악에 대한 생각을 반영했다. 따라서 <백사연기>는 다양한 이야기 버전의 요소를 활용하고 여주인공 소백의 전생 이야기를 통해 평등과 사랑에 대한 욕망을 탐구하며 우정, 정의, 인종 차이에 대한 생각을 보여준다.

## 2-3 신체 이론적 배경

바흐친의 신체 이론은 개인과 사회적 관계에서 신체의 역할을 탐구하는 철학적 체계이다. 구체적으로 철학, 미학, 문학, 민간 문화 등 다양한 측면에서 신체를 중심으로 한 이론 체계를 구축하고 가치 문제를 핵심 문제로 삼았다. 바흐친에 따르면 이제는 '신체를 가치의 문제로 제기해야 한다'라고 했다[17]. 다음 표 1은 바흐친의 신체 이론은 내적 신체

(Internal Body), 외적 신체(External Body)와 거대한 신체(Enormous Body) 세 가지 개념을 구분함으로써 개인의 자의식, 사회적 상호작용, 문화 구축에서 신체의 다중 역할을 밝혔다. 애니메이션 속 여성 캐릭터의 신체 표현을 연구하기 위해 바흐친의 신체 이론을 파악하고 애니메이션에서 여성 캐릭터의 내적 신체, 외적 신체, 거대한 신체를 설명할 수 있다.

**표 1.** 신체 이론의 모델  
**Table 1.** The model of body theory

Type	Definition	Distinctive features
Internal body	Internal perception, self-awareness	Internal sensory, self value, personal centrality, reflective
External body	Perspective of others, social construction	External sensory perception, recognition from others, social interaction and others centeredness
Enormous body	Collective symbol, community consciousness	People community, cultural symbol, collective interaction and transcending individuals

**1) 내적과 외적 신체**

바흐친은 신체를 연구할 때 임무나엘 칸트(Immanuel Kant), 앙리 베르그손(Henri Bergson) 등 학자들의 영향을 받았다. 칸트는 인간의 감각을 내적 감각과 외적 감각으로 구분했다. 그리고 시간의 내적, 외적 감각의 직관적인 표현 방식 이고 공간은 외적 감각의 직관적인 형식이라고 제시했다. 내적, 외적으로 시간과 공간을 느끼는 것은 인간이 사물을 파악하는 선천적인 능력이다. 베르그손은 이미지를 내적 이미지와 외적 이미지로 구분했다. 외적 이미지는 물질을 구성하고 내적 이미지는 정신을 구성한다. 바흐친은 베르그손의 관점을 참고하고 신체를 내적 신체와 외적 신체로 구분하고 개인과 사회, 타인의 관계는 신체를 구성하는 중요한 요소라고 강조했다. 내적 신체는 개인의 감각, 욕구, 소원 등 내적 경험을 포함하고 자의식의 요소 중 하나이다. 내적 신체는 개인이 자신의 존재에 대한 직접적인 느낌과 반성을 의미하고 개인의 자의식을 구성한다. 따라서 내적 신체를 통해 애니메이션 캐릭터의 내면 세계와 감정 변화를 파악할 수 있다[18].

바흐친은 개인이 자신의 완전한 모습을 직접 볼 수 없으므로 타인의 미의식에 의해 외적 신체에 대한 정보를 확보한다. 외적 신체는 타자와의 상호작용을 통해 개인과 타인의 사회적 관계와 사회성을 드러낸다. 외적 신체는 타인에 대한 개인의 관찰, 평가, 지각을 가리킨다. 즉 개인은 타인과의 상호작용과 교류를 통해 외적 신체에 대한 자신 생각과 태도를 표현한다. 종합하자면 신체 가치는 주체에 따르기 때문에 완전한 신체를 구성하기 위해 내적 신체와 외적 신체를 통일해야 한다[17]. 외적 요소의 내부와 외부를 연결함으로써 완전한 신체를 구성한다. 이런 내외적 신체의 분리와 상호작용은 개인

과 사회, 자아와 타인 간의 관계를 반영했다. 이를 기반으로 애니메이션의 외적 신체는 어떻게 캐릭터 간의 상호작용을 통해 사회적 관계와 문화 정체성을 형성하는지를 탐구할 필요가 있다[17]. 내적 신체와 외적 신체의 분리와 상호작용은 개인과 사회, 자아와 타인 간의 관계를 반영한다. 따라서 애니메이션에서 외적 신체가 캐릭터 간 상호작용을 통해 사회적 관계와 문화적 정체성을 어떻게 구축하는지 탐구할 수 있다.

**2) 거대한 신체**

바흐친은 개인의 신체에 따라 거대한 신체 이론을 제시하고 체계적인 신체 이론을 구축했다. 바흐친에 의하면 사람과 사람 간의 상호작용을 통해 상징적 의미가 있는 집단 신체 [19], 즉 거대한 신체를 형성한다. 거대한 신체라는 개념은 개인과 집단 간의 융합, 문화적, 가치적 공동체를 강조한다. 거대한 신체는 공동체의 의미가 있고 집단의 상징이다[19]. 바흐친은 대중의 관점에서 관영 세계에서 벗어나 카니발(카니발) 세계를 구축하려고 한다. 거대한 신체는 내적, 외적 신체와 관련된 통일된 신체이며 모든 구성원이 적극적으로 구축해야 한다. 구성원들이 타인과 통일된 신체를 능동적으로 구축하는 것이다. 대중들 간의 상호작용은 통일되고 관영 세계와 카니발 세계를 융합하는 거대한 신체 세계를 구축한다 [20]. 개인 간의 대화는 자신과 타인의 구축 행동이다. 카니발식 거대한 신체는 집단의 적극적인 구축 행동이다. 신체의 적극적인 구축 행동은 개인과 집단의 능동성과 창조성을 반영하고 개인과 집단이 거대한 신체에 하나로 통합된다. 따라서 바흐친의 신체 미학은 신체 해방을 추구할 뿐만 아니라 신체의 의미를 재구성하는 데 의의가 있다. 따라서 거대한 신체는 집단의 상징으로 애니메이션 영화에 나타난 문화적 가치 관과 사회 구조를 반영할 수 있다.

종합하자면 바흐친의 신체 이론은 본 연구를 위해 다양한 차원에서 이론적 틀을 제공했다. 본 연구는 신체 이론을 바탕으로 <백사연기> 속 여성 캐릭터의 신체 표현 방식을 깊이 분석하고 내적 신체, 외적 신체, 거대한 신체의 상징적 의미를 파악했다. 이를 통해 애니메이션 속 캐릭터 신체의 다양한 표현을 이해할 수 있다.

**III. 애니메이션 <백사: 연기> 속 여성 캐릭터의 신체 표현**

바흐친에 따르면, 신체는 생물학적 실체일 뿐만 아니라 문화와 사회의 커뮤니케이션을 위한 매개체이다. 신체는 물질적 이동과 정신적 의향, 두 가지 기능을 가지고 있다. 애니메이션 영화 <백사: 연기> 속 여성은 스토리텔링을 이끄는 주도자이며, 각기 다른 감정과 역량, 의미를 상징한다. 신체는 애니메이션의 중요한 서사 기호로서, 가장 직접적으로 타인과 세계를 소통하는 중개 역할을 담당한다. 이에 애니메이션 속 소백,

소청, 보청방주 세 여성 캐릭터의 신체 표현은 서사를 위한 중요한 요소이자, 캐릭터의 내적 가치와 외적 이미지를 파악하는 데 결정적인 영향을 미친다. 소백의 신체 표현은 그녀의 감정과 욕망을 전달하며, 여성 캐릭터에 대한 기대와 편견을 반영한다. 소청과 보청방주의 신체 표현도 캐릭터의 차원감을 더하고 역량과 지혜, 독립성 등 여성의 특징을 보여준다. 따라서 본 연구는 바흐친의 신체 이론을 활용하여 애니메이션 <백사: 연기> 속 세 여성 캐릭터의 신체 표현을 고찰하여 내적 신체, 외적 신체, 거대한 신체 등을 분석하고 주체와 타인의 관계 및 상호작용과 구성에 대해 논하고자 한다. 표 2는 본 연구의 신체 표현 방식 구조를 정리한 것이다.

**표 2. 애니메이션에서 신체 이론의 적용**  
**Table 2. The application of body theory in animation**

Type	Expression mode	Relevance
Internal body	Emotions, desires, consciousness	Structure
External body	Appearance, posture, movements	Syncretism
Enormous body	Group behavior and social interaction	Aspiration

**3-1 내적 신체의 구조**

바흐친은 내적 신체에 대해 가치지향적인 신체로서, 개인의 자아의식에 관한 핵심 가치에 속하며, 내적 신체의 경험은 자아 반성 및 인식을 위한 중요한 경로라고 보았다[18]. 애니메이션 <백사: 연기> 속 소백, 소청, 보청방주의 내적 신체는 이들의 감정, 욕망, 의식을 통해 자신들의 내적 세계를 보여준다. 이러한 내적 요인은 캐릭터의 행동과 정체성에 결정적인 영향을 미치며, 자아의식의 중요한 구성 요소이다. 다음 표 3과 같이 연구의 내적 신체 표현 방식 구조를 정리한 것이다.

먼저, 감정 표현 차원에서 여성의 복잡한 감정은 캐릭터의 내적 동기를 보여주고 스토리를 전개하는 과정에서 중요한 역할을 담당한다[21]. 소백의 감정은 주로 사랑에 대한 절실한 욕망과 추구에서 두드러진다. 사랑하는 사람을 처음 만난 아선(阿宣)은 처음에 온화함과 부끄러움이 두드러지지만 자신의 정체성을 회고한 후 복잡한 감정을 갖고 그 후에는 사랑을 위해 자신을 희생하는 결심을 내리기까지 모든 감정의 단계는 소백의 의사결정과 행동에 영향을 미치며 소백이 자신의 행복을 추구하도록 이끈다. 이와 달리, 소청의 감정 표현은 우정과 충성심을 중심으로 나타난다. 소백과의 상호과정 속에서 높은 보호 욕망과 모험 정신을 보여주며 전체적인 이야기 속에서 소청을 충동적이고 생동감 있게 연출했다. 이는 애니메이션 서사에서 우정과 파트너십(Partnership)은 캐릭터 간의 긴밀한 상호작용을 통해 캐릭터의 개성과 감정을 구축할 수 있음을 나타낸다[22]. 반면, 보청방주는 냉혹하고 운명에 강한 집착을 보이는 감정 표현으로 타인에 대한 통제와 지배

를 통해 강렬하면서도 무정한 내면을 보여준다. 스토리 속에서도 보청방주는 강력한 악역 캐릭터로 등장한다. 악역 캐릭터의 감정은 주로 냉혹함과 권력에 대한 집착을 특징으로 하며, 타인을 조정하며 내적 복잡함과 강렬한 의도를 드러낸다[23]. 이는 보청방주 캐릭터의 특징과 일치한다.

다음으로, 욕망의 추구 차원에서 애니메이션 <백사: 연기> 속 세 여성 캐릭터는 각기 다른 동기를 가지고 있다. 바흐친은 ‘카니발’ 속에서 사회질서 및 계층관계는 잠시 배제된 채, 개인은 자유롭게 자신의 욕망과 정체성을 표현할 수 있다고 보았다[24]. 소백은 개인의 행복을 추구하는 과정에서 신분과 사회적 책임 사이의 갈등을 겪는다. 사랑에 대한 소백의 집착은 그녀의 행동을 이끌 뿐만 아니라 개인의 욕망과 사회적 책임 사이에서 균형을 찾으려는 그녀의 노력을 반영한다. 이러한 내적 욕망과 전통문화 속 도덕적 책임 사이에 나타나는 갈등은 캐릭터의 성장 과정에 영향을 미치는 핵심 동력이다. 소청은 자유와 모험을 추구하는 과정에서 규칙에 대한 저항과 미지의 세계에 대한 강렬한 열망을 보여준다. 소청의 과감한 행동과 선택은 모두 자유에 대한 열망과 도전에 두려워하지 않는 마음을 보여준다. 이에 반해, 보청방주의 욕망은 권력과 지배를 추구하는 측면에서 두드러지게 나타난다. 그러나 인간과 권력에 대한 기본적인 인식 속에서 권력은 기존의 형태에서 다른 형태로 끊임없이 변화한다[25]. 보청방주는 백사의 힘을 빼앗으려는 음모를 계획하며 소백의 운명을 조정했다. 이 밖에도 남자 주인공 허선은 소백을 구하기 위해 자신이 요괴로 변해 소백과 남은 여성을 보내기로 했을 때 보청방주에게 도움을 청했다. 그리고 보청방주는 거래의 방식으로 허선의 집념을 받아들인 후, 허선을 요괴로 만들었다. 각종 수단을 통해 자신의 권력을 유지하고 타인의 이익을 거리낌 없이 희생시키는 보청방주의 행동은 현실 사회 질서에 대한 전복과 재구성을 반영한다. 그리고 그녀의 냉혹함과 단호함은 ‘카니발’ 속 자아 표현과 극단적인 욕망을 나타낸다.

**표 3. 캐릭터의 내적 신체 표현**  
**Table 3. The internal body expression of the character**

Internal body	White Snake	Green Snake	Fox Lady
Characters			
Emotion	Love longing and pursuit	Loyalty to friendship	Authority craving
Desire	Bravery and Sacrifice	Longing for freedom	Callous
Consciousness	Inner resilience and tenderness	Brave Independence	Control desire

마지막으로, 독립 의식 차원에서 소백은 전통적인 규범과 거대한 위협에 직면하는 과정에서 높은 독립 의식과 자아실현 욕구를 보여주었다. 자신의 애정이나 적과 직면했을 때 자신의 의지와 의사결정을 견지하며 현대 여성의 독립정신을 구현했다. 소청은 자아의 가치와 독립적인 행동을 추구하며 독립 여성을 보여주었다. 소백이 위기를 맞이했을 때 소청은 홀로 적에 맞서며 결정적인 순간에 과감한 결정과 자신감을 내비쳤다. 소백의 조력자이자, 문제에 독립적으로 대처할 수 있는 강인한 역할을 담당한다. 보청방주의 독립 의식은 자신의 의사결정에서 두드러지게 나타난다. <백사: 연기>에서 보청방주는 법기를 다루는 신비로운 보청방을 운영하며 타인의 눈치를 보지 않고 자신의 의사에 따라 일을 처리한다. 자신의 세력을 가지고 있으며, 필요한 경우에는 외부의 제약을 받지 않고 행동에 임할 수 있다. 이와 같은 보청방주의 독립성은 전반적인 스토리 속에서 핵심적인 악역 캐릭터로서 역할을 담당한다.

종합하자면, 애니메이션 <백사: 연기> 속 세 여성 캐릭터의 내적 신체는 감정 표현, 욕망의 추구하고 독립 의식 등 다차원적으로 나타난다. 캐릭터의 내적 신체 구조를 통해 다양한 내면세계를 보여주며, 캐릭터의 내적 가치와 행동의 동기를 반영한다.

### 3-2 외적 신체의 융합

외적 신체는 개인과 외부 세계의 상호작용을 이끌어내는 매개체로서, 개인의 신체에 대한 타인의 인식과 경험을 나타낸다. 애니메이션 <백사: 연기>에서 소백, 소청, 보청방주 세 여성 캐릭터의 외모, 자세, 움직임 등 외적 신체 표현은 외부 세계와 상호작용을 진행하는 중요한 매개체로서 역할을 담당했다.

첫 번째, 외모 디자인 차원에서 소백의 외모는 단정함, 맑은 눈, 고급스러우면서도 단아한 분위기로 그려졌다. 스토리의 전개에 따라 소백의 정체성과 내면 세계에는 변화가 발생한다. <백사: 연기> 초반부, 소백의 의상 디자인은 고전적인 신협 분위기가 두드러졌다. 소백의 흰색 의상은 그녀의 순

수함과 신비로움을 상징하며, 남자 주인공 아선과 감정이 깊어지면서 소백의 의상도 점차 복잡해지고 다양해지면서 그녀가 단순한 요괴에서 사랑을 위해 자신을 희생하는 캐릭터로 발전함을 반영한다. 이에 반해, 소청의 외모는 아름다움, 젊음, 활발함을 보여주며, 운몽에 녹색 의상을 걸친 모습은 뱀 요괴라는 정체성과도 조화를 이루는 동시에 소청의 독립성과 자유정신을 상징한다. 개체는 힘의 결과, 신체는 힘을 보여주는 매개체로, 인간관계는 모두 일정 부분 힘의 관계를 형성한다[26]. 전통 문화에서 여성은 연약하고 의존적인 이미지로 나타나는데 반해, 소청의 외모는 전통적인 여성 이미지와는 달리 현대 여성의 자주 의식과 역량을 보여주며 이는 여성 캐릭터에 대한 현대 사회의 기대를 반영한다. 이 밖에도 보청방주는 인간과 여우, 두 얼굴을 가지고 있으며, 보청방주의 얼굴 분장은 중국 희곡 화단(花旦, 젊은 여성 배우)의 요소를 활용했다. 인간과 여우, 각 외모에 따라 성격도 달라진다. 서로 다른 두 이미지 디자인은 보청방주의 외모에 복잡성을 더했고 이는 신비로운 상인이라는 보청방주의 캐릭터 설정과도 부합한다[27]. 따라서 표 4과 같이 보청방주의 외모는 중국 전통 ‘여우 요괴’ 이미지를 참고했지만 혁신과 리모델링을 더 했다. 전통 이야기 속 ‘여우 요괴’는 유혹적이고 교활한 특징이 두드러지지만 보청방주는 지혜와 힘을 더욱 강조했다. 보청방주 이미지는 ‘여우 요괴’의 신비로움과 환상을 가지고 있으며 동시에 현대 여성 캐릭터의 독립성과 자주성을 상징한다.

두 번째, 자세 차원에서 신체의 자세는 애니메이션의 감정과 심리 상태를 인식, 해석, 전달할 수 있다[28]. 평상시에 부드럽고 우아한 자세는 내적 청순함과 평온함을, 전투 시에 단호하고 의연한 자세는 용감함과 결단을 보여준다. 소청의 자세 변화는 일상 속 여유로움부터 전투 속 대담함에서 두드러지게 나타난다. <백사: 연기> 속 소청과 소백이 대나무숲에서 함께 산책하는 장면에서 소청이 여유롭게 앞으로 나아가면서 소백을 돌아본다. 부드러운 미소와 편안한 소청의 자세는 우정을 소중히 여기는 소청의 성격과 자유로운 생활에 대한 향수를 전달한다. 소백과 함께 적을 상대하는 과정에서 방어부터 공격까지 보호심리와 의연한 자세로 우정에 대한 인식을 반영하며 용감한 외적 이미지를 구축했다. 보청방주의

표 4. ‘보청방주’의 외모 특징

Table 4. The appearance characteristics of ‘Owner of Precious Jade’

Classification	Animation species	Traits	Description	Character images
Appearance 1	Double face (demon)	Elegant and mysterious	Neat hairstyle, sharp eyes, slightly curled lips, gorgeous clothing, fox mask on the shoulders, symbolizing a dual personality	
Appearance 2	Girl's face (human)	Sexy and cute, self-confidence	Standing in the center, slightly leaning forward, holding a long pipe, confident eyes, gorgeous and complex clothing, red and green color scheme	
Appearance 3	Fox face (animal)	Cunning and ruthless	Fox mask, sharp gaze, firm posture, holding a pipe, highlighting coldness and strength	

다 새로운 자세는 권위와 지배욕을 드러낸다. 보청방주의 두 얼굴에는 웃는 인간의 얼굴과 교활한 여우의 얼굴, 두 가지 표정과 자세가 두드러지면서 유머러스하면서도 권위를 드러내는 이중적인 성격을 반영한다. <백사: 연기>의 클라이맥스 장면에서 보청방주는 높은 곳에 당당한 자세와 냉혹한 표정을 하면서 소백과 허선을 내려다보며 그녀의 위압감을 드러냈다.

세 번째, 움직임 디자인 차원에서 소백의 움직임은 전투 속 민첩함과 힘을, 일상 속 섬세함과 영민함을 보여준다. 예를 들어, 소백이 아선과 좋은 시간을 보낼 때는 부드러운 움직임으로 그녀의 온화함과 애정을 구현했다. 이에 반해 사악한 국사와 맞설 때는 매우 빠르고 힘이 넘치는 움직임으로 불공정에 맞서고 정의를 지키고자 하는 결심을 드러냈다. 이는 신체가 사회구조를 비롯해 개인의 실천과 저항을 이루는 장소임을 나타낸다[29]. 소백의 애정관은 기존 도덕과 사회질서에 반하며, 그녀의 이야기와 희생은 전통 여성 캐릭터에 대한 재구축을 상징한다. 소청의 움직임 디자인은 힘차고 역동적이다. 전투 속에서 적들이 무기를 사용해 소청을 공격할 때 소청은 뱀의 특성을 활용해 민첩한 몸놀림과 강력한 꼬리로 매우 빠른 속도와 유연성을 보여주었다. 또한, 민첩함과 단호한 움직임은 소청의 전투 역량과 강인한 정신을 구현했다. 일상 속 활기차고 자유로운 소청의 움직임은 청사라는 캐릭터의 특징을 강화했다. 이와 같은 소청의 신체 움직임과 소백의 온화함이 대비를 이루면서 소청의 독립성과 힘을 강조했다. 보청방주의 움직임은 그녀의 강함을 더욱 돋보이게 보여준다. 예를 들어, 소백이 보청방주에게 붉은 비녀를 고쳐달라고 부탁하는 장면에서 보청방주는 180도 회전을 하면서 교활한 여우 얼굴로 변한 다음 빠르고 정확하게 붉은 비녀에 술법을 걸었다. 이와 동시에 소백 체내의 에너지에 변화가 일어나면서 보청방주가 물체를 통제하고 조종하는 강력한 힘이 있다는 것을 보여주었다. 붉은 비녀를 고치는 과정에서의 큰 폭과 빠른 속도, 과장된 움직임은 극적인 표현으로 나타나 보청방주의 힘을 강조했다. 종합하자면, 이와 같은 움직임 디자인은 세 여성 캐릭터의 동적 아름다움을 강화했을 뿐만 아니라 캐릭터의 외적 신체에 대한 관객들의 인식을 심화시켰다.

세 여성 캐릭터의 외적 신체에 대한 종합적인 분석 결과, 소백의 청순함과 우아함, 소청의 수려함, 보청방주의 신비로운 외모와 자세, 움직임과 결합 하여 캐릭터의 외적 신체 특징을 보여줄 뿐만 아니라 이들의 내적 감정과 심리를 외적으로 구현한다. 이와 같은 외적 신체는 타인과의 상호작용을 통해 표현되며 관객들의 마음속에 완전한 캐릭터 이미지를 구축하여 심오한 문화적 의미와 사회적 의미를 구현한다.

### 3-3 거대한 신체의 지향

바흐친이 제시한 거대한 신체의 개념은 집단행동과 사회적 상호작용 속에서 신체의 집단적 상징을 강조하며, 사회와 역사의 동적 과정을 반영한다. 이는 거대한 신체 이미지는 개인

간 상호작용과 공동 구축으로부터 큰 영향을 받는다는 것을 의미한다. 이러한 거대한 신체의 표현은 캐릭터의 외적 신체를 비롯하여 집단 차원에서 사회의 공통성과 문화의 상징적 의미를 나타낸다. 거대한 신체 이론을 근거로, <백사: 연기> 속 여성 캐릭터의 집단 및 사회적 상호작용에 나타난 거대한 신체 표현을 분석하면 그 상징적 의미와 사회적 가치를 더욱 효과적으로 파악할 수 있다.

애니메이션 영화 <백사: 연기> 속 핵심 장면에서 소백의 신체 표현은 거대한 신체의 특징이 두드러지게 나타난다. 예를 들어, 소백은 아선과 다른 사람들을 구하기 위해 힘겹게 싸우는 장면에서 거대한 백사로 변신하여 적들을 물리치며 자신이 사랑하는 사람을 보호한다. 전투 속 거대한 신체는 영웅 캐릭터로서 집단적 상징을 나타내며, 이러한 표현은 개인적 신체를 초월해 집단적 용기와 희생정신을 상징하며 전체적인 집단적 가치를 구현한다. 또한, 소백의 여정은 개인과 사회 집단의 융합화 갈등을 상징한다. 소백의 각 결정과 행동은 다양한 측면에서 주변 세계에 영향을 미친다.

소청은 집단과 사회의 상호작용 속에서 거대한 신체의 특징을 보여준다. 소백이 위기에 빠졌을 때 소청은 자신의 신체로 소백을 보호했다. 특히 적과 대치하는 과정에서 소청과 소백은 서로 협력하며 소백이 공격을 도와주면서 함께 전술적 행동을 진행한다. 소청이 소백을 보호하는 행동은 그녀의 전투 역량과 우정에 대한 인식을 보여주며 거대한 신체로 집단성을 구축하며 집단 가치에 대한 높은 인식과 보호를 나타냈다.

보청방주는 악역 캐릭터로서 거대한 신체의 특징을 가지고 있다. 예를 들어, 아선이 요괴로 변하는 것을 도와주는 장면을 살펴보면, 강력한 법술을 활용해 의식을 완성하는 과정에서 냉혹한 자세로 만족과 교만이 어린 눈빛으로 결과와 자신의 역량에 대한 자신감을 보여준다. 따라서 그녀가 대표하는 악의 세력은 개인행동으로 나타남을 상징하며 악역 집단의 부정적인 가치는 그녀의 거대한 신체를 통해 표현된다.

이 밖에도 거대한 신체는 집단 활동 속에서 개인의 과장된 움직임과 표현을 통해 개인의 한계를 초월하고 집단의 통일성을 나타낸다. <백사: 연기> 속 개인의 신체는 집단 활동에 나타나는 표현 방식으로 활용된다. 예를 들어, <백사: 연기> 후반부, 소백과 아선이 다시 만나는 장면에서 소백은 대량의 법력을 흡수해 거대한 뱀의 모습으로 변해 인간으로서 이성을 완전히 상실하고 성내 무고한 사람들을 학살하며 모든 곳을 폐허로 만든다. 거대한 신체는 주변 환경과 다른 캐릭터와 동일한 공간에 놓여 거대한 장면을 형성하지만 오히려 희망과 단결에 대한 동경을 상징한다. 이처럼 거대한 신체는 소백 개인의 감정과 전체적인 집단의 소망과 문화적 가치를 반영한다. <백사: 연기>에서 소청과 소백의 상호작용은 각기 다른 개인의 특징을 보여주며, 자매의 우정을 통해 집단적 용기와 우애를 상징한다.

보청방주는 보청방에서 가장 높은 지위를 차지하며, 그녀의 권위는 보청방 내 모든 일에 절대적인 역할을 나타낸다.

이와 같은 보청방주의 권위는 거대한 신체 속에서 집단을 이끄는 리더를 상징하며, 그녀의 의지와 선택은 전체 집단의 운명과 방향을 결정짓는 데 중요한 역할을 한다. 보청방주는 보청방 내 사람들, 그리고 다른 세력과의 상호작용으로 복잡한 사회 네트워크를 구축했다. <백사: 연기>에서 보청방주는 거래를 통해 허선과 소백의 소망을 이루는 것을 돕고, 사회적 교제와 연맹을 통해 타인의 운명뿐만 아니라 보청방의 사회적 지위에도 큰 영향을 미친다. 이는 거대한 신체 속 사회에서 개인이 관계를 구축하는 데 중요한 역할을 담당한다.

이와 같이, <백사: 연기> 속 세 여성 캐릭터의 외적 신체는 사회 집단의 인식과 평가 대상이 되며, 동시에 캐릭터와 사회 간 상호작용을 이끄는 매개체로서 역할을 한다. 세 여성 캐릭터의 내적 신체는 예술적인 신체 표현을 통해 개인의 감정과 사상을 전달하며, 캐릭터들의 사회적 행동은 사회의 변혁 속 거대한 신체의 잠재력을 나타낸다. 이러한 점에서 세 여성 캐릭터의 신체 표현은 개인적 특성과 집단적 가치를 동시에 구현하며, 풍부한 상징적 의미를 지닌 거대한 신체를 형성한다. 이러한 신체 표현 방식은 캐릭터 간 상호작용을 통해 이루어지며, 사회와 문화 속에서 그들의 중요한 지위와 역할을 반영한다. 바흐친의 신체 이론적 틀에 근거하여, 표 5는 애니메이션 <백사: 연기>에 등장하는 세 여성 캐릭터의 신체 각 측면에서의 구성 요소를 정리한 것이다. 이를 통해 각 캐릭터의 내적 심리 상태, 외적 사회적 상호작용, 그리고 집단 문화 내의 지위와 역할을 이해할 수 있다.

#### IV. 연구의 시사점

오늘날 영상 문화의 확산과 발전으로 인해 여성 신체 표현의 중요성이 더욱 부각되고 있다. 애니메이션 영화 <백사: 연기> 속 여성 캐릭터의 내적 신체, 외적 신체, 거대한 신체 표현은 내적 가치 전달, 캐릭터 이미지 구축, 사회적 상호작용 차원에서 중요한 역할을 한다. 영국 철학자 비트겐슈타인(Wittgenstein)에 따르면, 인간의 신체는 가장 좋은 영혼의 그림이다[30]. 이와 같이, 신체 표현은 한정되지 않는다. <백사: 연기> 속 소백, 소청, 보청방주의 신체 표현은 여성 캐릭

터의 고유한 매력을 보여주며 동양 여성의 미학적 이상과 감정 표현을 융합한 특징이 있으며, 이는 심오한 문화적 의미와 가치 지향을 담고 있다. 이들은 여성의 독립성, 자주성, 내적 아름다움을 강조하며 긍정적인 사회적 가치관을 전달한다. 종합하자면, 애니메이션 캐릭터의 신체 표현에 관한 연구는 애니메이션 창작 차원에서 크게 시사점을 제시한다. 이는 다음과 같다.

학술적 차원에서 살펴보면, 첫 번째, 다문화 비교 연구의 관점에서 <백사: 연기> 속 여성 캐릭터의 신체에 관한 표현 분석을 통해 다양한 문화와 예술 형식에서 바흐친 신체 이론의 적용 가능성을 더욱 확인할 수 있다. 이를 통해, 각기 다른 문화적 배경을 가진 애니메이션을 비교하여 문화적 배경이 캐릭터 신체 표현에 미치는 영향을 논할 수 있다. 예를 들어, 일본 애니메이션 속 여성 캐릭터가 일본의 문화적 가치관을 구현하는 방법에 관한 연구나 한국 애니메이션 속 여성 캐릭터가 한국의 사회적 기대를 표현하는 방법에 관한 연구 등이 있다. 이는 문화의 공통점과 차이점을 제시할 수 있을 뿐만 아니라 글로벌 문화 속 애니메이션 캐릭터의 다양성과 복잡성을 보다 심층적으로 파악할 수 있다.

두 번째, 성별 비교 분석 과정에서 본 연구는 주로 여성 캐릭터의 신체 표현을 중심으로 분석을 진행했다. 이에 남성 캐릭터의 신체 표현과 문화적 의미를 연구할 수 있다. 성별 비교 분석을 통해 애니메이션 속 각기 다른 표현 방식과 문화적 의미를 파악하는데 중요한 영향을 미칠 수 있다. 이를 바탕으로, 성별 연구를 강화하여 남녀 평등과 다문화 발전을 위한 학술적 근거를 제공할 수 있다.

세 번째, 캐릭터 신체의 표현 방식을 최적화하여 오늘날 애니메이션 속 여성 캐릭터의 신체 표현이 외모와 몸매를 과도하게 강조하며 전통적인 성별 고정관념에 영향을 받고 있음을 알 수 있었다. 또한, 일부 여성 캐릭터의 신체 표현은 개성과 고유한 특성이 부족하여 관객들에게 깊은 인상을 남기기에 한계가 있었다. 캐릭터 신체의 표현 방식을 개선함으로써 더 깊이 있고 매력적인 여성 캐릭터를 구축할 수 있고 지속적으로 높아지는 관객들의 미적 수요를 맞출 수 있다. 이 과정에서 전통적인 성별 고정관념에 빠지지 않도록 주의해야 한다.

표 5. 세 여성 캐릭터의 신체 구성 요소

Table 5. The body composition elements of three female characters

Characters	White Snake	Green Snake	Fox Lady
Internal body	Emotional depth, yearning for love	Loyal protection, adventurous spirit, pursuit of freedom	Power control, dual personality
External body	Elegant form, boundary between human and demon, social image	Vibrant, independent action, resistance to restraint	Social status, authoritative image, manipulation of others
Enormous body	Relationship with Ah Xuan, spirit of sacrifice, symbiosis between human and demon	Sisterly affection, interaction between individual and collective	Symbol of collective power, integration of individual and collective, cultural heritage

사회성 차원에서 시사점을 살펴보면, 먼저, 여성의 독립성과 자주성에 관한 사회적 가치에서 <백사: 연기> 속 세 여성 캐릭터의 신체 표현은 이들의 내적 감정과 가치관을 전달할 뿐만 아니라 여성의 독립성과 자주성을 보여준다. 이와 같은 캐릭터 설정은 긍정적인 사회적 가치관을 전달하는데 중요한 영향을 미치며 성평등과 여성의 독립 의식을 촉진한다. 또한, 신체 표현의 사회적 영향 측면에서 볼 때, 캐릭터의 신체 표현은 여성 캐릭터에 대한 사회적 인식과 평가에 중요한 매개체로 작용한다. 애니메이션 캐릭터의 신체 표현은 여성에 대한 사회적 기대와 고정 관념을 반영하면서 동시에 영향을 미쳐 여성 캐릭터에 대한 사회적 인식의 다양성과 복잡성을 불러일으킬 수 있다.

사회의 지속적인 발전과 관객들의 미적 욕구 향상으로 인해 중국 애니메이션은 여성 캐릭터의 신체 표현에서 끊임없이 개선되고 발전하고 있다. 이러한 연구 시사점을 확장함으로써 애니메이션의 성별 표현 및 문화 해석 분야 연구에 더욱 다양한 학술적 근거와 실용적인 시사점을 제시할 수 있을 것으로 기대한다.

## V. 결 론

중국에서 오랜 역사를 지닌 '백사'의 이야기를 각색한 애니메이션 영화 <백사: 연기>는 중국 전통 신화 스토리 속 고전 캐릭터를 재현하면서 여성 캐릭터의 신체를 통해 각기 다른 문화적 특징을 구현했다. 본 연구는 여성 캐릭터의 신체 연구를 통해 백사 스토리의 전개 과정과 신체 이론의 의미를 고찰한 후, 신체 표현의 구성 요소를 분석했다. 그 후 <백사: 연기> 속 여성 캐릭터 소백, 소청, 보청방주 세 여성 캐릭터의 신체 표현에 대한 분석을 바탕으로, 바흐친의 신체 이론을 활용하여 <백사: 연기> 속 캐릭터의 신체 표현과 유효성을 검증했다. 이를 바탕으로, 내적 신체, 외적 신체의 개념을 통해 캐릭터의 감정 깊이, 성격 특징, 캐릭터 간 상호작용의 관계를 제시할 수 있었다. 또한, 거대한 신체 개념은 캐릭터와 집단, 문화와 사회적 가치관 간의 관계를 이해하는 데 중요한 역할을 한다. 이에 캐릭터의 전반적인 신체 표현을 살펴본 결과, 소백의 신체는 사랑에 대한 충절과 희생정신, 소청의 신체는 그녀의 독립심과 힘, 보청방주의 신체는 그녀의 지혜와 신비로운 힘을 보여주는 것으로 나타났다. 이는 캐릭터에 대한 이해를 심화시키고 애니메이션 영화를 해석하는 데 신체 이론의 유효성을 보여준다. 따라서, 내적 신체 구조, 외적 신체의 융합, 거대한 신체의 지향 등 세 가지 측면에서 분석을 진행하여 다음과 같은 결론을 도출했다.

첫째, 내적 신체를 살펴보면, 여성 캐릭터의 내적 신체는 감정, 욕망, 의식을 통해 신체를 표현하면서 캐릭터의 풍부한 감정 표현 능력을 부여하고 긍정적인 가치관을 수립한다. 이를 통해 관객들이 캐릭터의 내면 세계에 몰입해 캐릭터의 내

적 감정 경험을 느낄 수 있도록 한다. 둘째, 외적 신체를 살펴보면, 여성 캐릭터의 외모, 자세, 움직임은 내적 특징이 외적으로 구현되는 것이다. 이를 바탕으로, 외적 신체는 개인의 이미지를 보여주며 동시에 그 개체에 대한 사회적 인식과 평가를 반영한다. 신체 서사를 통해 전통적인 성별 고정관념에 반하며, 여성 캐릭터를 복잡하고 다차원적으로 묘사한다. 셋째, 거대한 신체를 살펴보면, 여성 캐릭터와 사회 집단의 상호작용 과정에서 거대한 신체는 여성 캐릭터가 사회와 문화 표현에 참여하는 매개체로 역할을 담당하며, 개인과 사회 집단 간의 상호작용과 문화 표현 속 신체의 매개체 역할을 강조한다. 이에 관객들은 중국 애니메이션 속 여성 캐릭터의 신체 표현이 사회 문화에서 갖는 상징적 역할을 파악할 수 있다.

본 연구의 결과는 중국 애니메이션 속 여성 캐릭터의 신체 표현 방식을 파악하고 여성의 신체 표현에 나타난 문화적, 사회적 의미를 해석하는 데 중요한 의미가 있다. 또한, 본 연구는 바흐친의 신체 이론을 활용하여 애니메이션 <백사: 연기> 속 소백, 소청, 보청방주 등 세 여성 캐릭터의 신체 표현을 심층 분석하여 애니메이션 속 캐릭터를 이해하고 분석하는데 높은 응용 가능성을 보여주었다. 예를 들어, 내적 신체와 거대한 신체 분석을 통해 바흐친의 신체 이론은 문화 배경과 사회적 환경에서 캐릭터의 다차원적 상징적 의미를 제시하였다. 본 연구는 <백사: 연기>를 사례로 삼았지만, 바흐친의 신체 이론은 다른 현대 애니메이션 캐릭터 분석에도 활용할 수 있으므로, 향후 연구에서는 이 연구를 기반으로 범위를 확장할 수 있다. 그러나 애니메이션 분석 과정에서 바흐친의 신체 이론은 일정한 한계점이 존재한다. 먼저, 이론적 한계를 살펴보면, 바흐친의 신체 이론은 문학작품 분석에서 유래하여 시각 예술 형식에 활용하는 과정에서는 시각 미디어의 독특한 표현 방식에 맞추어 적절한 수정 및 보완이 필요하다. 구체적으로 캐릭터의 동적 표현, 카메라 연출, 서사 구조를 활용하여 이론적 응용을 다양하게 구성해야 한다. 다음으로, 감정적, 문화적 세부사항에 관한 해석의 한계 차원에서 애니메이션 속 특정 감정과 문화의 세부사항은 신체 이론만으로는 해석하기에는 한계가 있다. 캐릭터의 내적 감정과 사회문화적 배경의 복잡성은 완전한 해석을 위해 때론 다른 이론과 방법을 결합하여 종합적인 분석이 필요하다. 다양성과 다문화의 특성 차원에서 한계점을 살펴보면, 애니메이션은 다양성과 다문화의 예술 형식을 담아내며 다양한 문화적 배경을 가진 관객들의 해석 차이가 발생할 수 있다. 이에 바흐친의 신체 이론은 각기 다른 문화적 배경과 관객들의 이해하는 방식을 반영하여 개선과 보완할 필요가 있다.

향후 후속연구는 먼저 다양한 문화적 배경을 바탕으로 애니메이션 캐릭터의 신체 표현에 대한 관객들의 수용 및 해석 차이를 논할 수 있다. 문화 간 비교 분석을 통해 문화적 배경이 관객들의 해석에 미치는 영향을 제시하고 글로벌화의 배경에 따른 애니메이션 창작을 위한 참고 자료를 제공할 수 있다. 다음으로, 현재 애니메이션 영화 속 여성 캐릭터의 신체 표현에 관한 연구는 여전히 상대적으로 부족한 편이며, 앞으

로는 이러한 차원에서 이론 및 실증 연구를 지속적으로 진행하여 관련 이론 체계를 개선해 애니메이션의 성별 표현과 문화 해석 영역에 더욱 다양한 이론적 근거를 제공할 필요가 있다. 이 밖에도 생성형 AI(Artificial Intelligence) 기술의 발전에 따라 애니메이션 기술에도 새로운 표현 방식이 부상했고 이는 신체 이론의 활용성에 새로운 과제를 제시했다. 또한, 애니메이션 속 여성의 신체 표현에 관한 연구는 여전히 발굴해야 할 내용이 많지만 연구 및 문헌 자료의 한계로 인해 본 연구에도 여전히 한계점이 존재한다. 이에 애니메이션 속 캐릭터의 신체 표현에 관한 이론 및 응용 연구를 지속적으로 진행하여 관련 주제에 관한 심층 연구를 개선 및 보완할 것을 기대한다.

### 참고문헌

- [1] CNS (China News Service). It's Only a Matter of Time before the Animated Film <White Snake: Origins> Breaks 400 Million [Internet]. Available: <https://www.chinanews.com.cn/yl/2019/02-15/8755162.shtml>
- [2] M. M. Bakhtin, *Rabelais and His World*, Bloomington, IN: Indiana University Press, 1984.
- [3] M. Zhang, "The Image of Green Snake on Screens in China over the Past 30 Years," *Communications in Humanities Research*, Vol. 3, pp. 462-467, May 2023. <http://dx.doi.org/10.54254/2753-7064/3/20220426>
- [4] A.-R. Chu, "The Global White Snake by Liang Luo (review)," *Asian Theatre Journal*, Vol. 39, No. 2, pp. 414-417, November 2022. <https://doi.org/10.1353/atj.2022.0030>
- [5] Y. X. Tang, "Research on Animal Collaborators in Animation Based on Christopher Vogler's Character Archetypes - Make the Animation "White Snake: The Origin", "Jiang Ziya", and "Master Ji Gong" Adapted from Chinese Folklore Stories IP as the Center," *Journal of Basic Design & Art*, Vol. 23, No. 4, pp. 69-87, August 2022. <http://doi.org/10.47294/KSBDA.23.4.6>
- [6] H. J. Kim, "A Study on the Reproduction and Operation of Chinese Tale Characters: Focusing on the animated film "Green Snake"," *Korea Journal of Chinese Language and Literature*, No. 90, pp. 201-227, December 2022. <http://doi.org/10.46612/kjcll.2022.12.90.201>
- [7] G. Y. Yu, Narrative Research on Chinese Mythological Animation Films -Centered on <White Snake: Origin> and <White Snake 2: The Rise of the Green Snake>, Ph.D. Dissertation, Cheongju University, Cheongju, August 2023.
- [8] L. Mulvey, "Visual Pleasure and Narrative Cinema," *Screen*, Vol. 16, No. 3, pp. 6-18, October 1975. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>
- [9] N. Wang, "The Philosophical Thinking and Aesthetic Conception in Narration of Chinese-style Animated Films – Take the Animated Movies White Snake for Example," *The Chung Kuk Hak Po*, Vol. 88, pp. 175-192, May 2019. <https://doi.org/10.35982/jcs.88.9>
- [10] Y. An and C. W. Han, "Female Figures in Chinese Animation Based on Laura Mulvey's Gaze Theory: Focusing on <Green Snake>," *The Korean Journal of Animation*, Vol. 19, No. 3, pp. 239-262, September 2023.
- [11] Y. Cai and H. Y. Kim, "An Analysis of the Relationship between the Body Language and Femininity of Female Characters in Contemporary Chinese Animation -Focused on the Chinese Animation 'White Snake'-," *Journal of Communication Design*, No. 76, pp. 290-302, July 2021. <https://doi.org/10.25111/jcd.2021.76.21>
- [12] Y. W and X. T. Y., "Body, Subject, and Mirror: A New Aesthetic Change in the Communication of Female Images in Chinese Animation Movies in the New Century," *Study on Chinese Culture and Communication*, No. 2, pp. 105-111, 2021.
- [13] C. Li and Y. Wang, "The Difference and Connection between Intertextuality and Interdiscursivity from Bakhtin's Social Heteroglossia Theory," *Russian Literature & Arts*, No. 2, pp. 139-147, 2020. <http://dx.doi.org/10.16238/j.cnki.rla.2020.02.017>
- [14] Y. Chen, *Collection of Tales by Novelists from the Song and Yuan Dynasties*, Jinan, China: Qilu Press, 2000.
- [15] Phoenix New Media Limited. The White Snake Kept in Leifeng Tower Forever [Internet]. Available: [http://culture.ifeng.com/jieri/special/2011nianwangluodabai\\_nian/detail\\_2013\\_02/01/21861880\\_0.shtml?\\_from\\_ralated](http://culture.ifeng.com/jieri/special/2011nianwangluodabai_nian/detail_2013_02/01/21861880_0.shtml?_from_ralated).
- [16] Toutiao. Analysis and Translation of the Original Phonetic Alphabet of the Snake Catcher [Internet]. Available: <https://www.toutiao.com/article/6669552237431226884/>.
- [17] M. M. Bakhtin, *Complete Works of Bakhtin* (Vol. 1), Z. W. Qian, trans. Shijiazhuang, China: Hebei Education Press, 1998.
- [18] Y. Qin, *Study on Bakhtin's Theory of Body*, Beijing, China: China Social Sciences Press, 2009.
- [19] M. M. Bakhtin, *Complete Works of Bakhtin* (Vol. 4), C. R. Bai and H. Xiao, trans. Shijiazhuang, China: Hebei Education Press, 1998.
- [20] M. M. Bakhtin, *Complete Works of Bakhtin* (Vol. 6), Z. L. Li and Z. X. Xia, trans. Shijiazhuang, China: Hebei Education Press, 1998.
- [21] M. S. Kim, "A Study on the Facial Expressions and the Gestures of Emotion for the Character Animation I -

Focusing on the Facial Expressions and the Gestures of Happiness and Sadness,” *The Korean Journal of Animation*, Vol. 11, No. 4, pp. 23-42, September 2015.

[22] D. Y. Jung, O. K. Jung, and H. Z. Lee, “An Analysis of Friendship Factors and the Process of Forming Friendship in TV Edutainment Animation - Focused on a Program ‘Porongporong Pororo,’” *Journal of Children’s Media & Education*, Vol. 9, No. 1, pp. 333-356, March 2010.

[23] B. M. Helena, *The New Heroines in Film and Television: Post-Jungian Perspectives on Contemporary Female Characters*, Abingdon, UK: Routledge, 2023.

[24] M. M. Bakhtin, *Rabelais and His World*, H. Iswolsky, trans. Cambridge, MA: MIT Press, 1971.

[25] B. Russell, *Power: A New Social Analysis*, Y. S. Wu, trans. Beijing, China: The Commercial Press, 1991.

[26] S. D. Moore, *Poststructural-ism and the New Testament: Derrida and Foucault at the Foot of the Cross*, Minneapolis, MN: Fortress Press, pp. 90-91, 1994.

[27] M. Huang and E. Y. Koh, “Applying Opera Elements into Fox Character Design in Chinese Animation -Focusing on <The Legend of Sealed Book>, <White Snake: Origin>-,” *The Journal of the Korea Society of Art & Design*, Vol. 26, No. 3, pp. 311-338, September 2023.

[28] S. Buisine, M. Courgeon, A. Charles, C. Clavel, J.-C. Martin, N. Tan, and O. Grynszpan, “The Role of Body Postures in the Recognition of Emotions in Contextually Rich Scenarios,” *International Journal of Human-Computer Interaction*, Vol. 30, No. 1, pp. 52-62, 2014. <https://doi.org/10.1080/10447318.2013.802200>

[29] I. Rafanell and H. Gorringer, “Consenting to Domination? Theorising Power, Agency and Embodiment with reference to Caste,” *The Sociological Review*, Vol. 58, No. 4, pp. 604-622, November 2010. <https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.2010.01942.x>

[30] L. Wittgenstein, *Philosophische Untersuchungen*, J. L. Tu, trans. Beijing, China: Peking University Press, 2012.

### 라영(Ying Luo)



2019년 : 세종대학교 애니메이션전공 (미술학사)  
2022년 : 세종대학교 대학원 (미술학석사)

2023년 ~ 현 재: 세종대학교 공연·영상·애니메이션학과 (미술학 박사과정)

※ 관심분야 : 만화애니메이션(Comics Animation), 예술경영 (Art Management), 디지털 콘텐츠(Digital Content)

### 한창완(Chang-Wan Han)



1994년 : 서강대학교 대학원(석사)  
2006년 : 서강대학교 대학원 (신문방송학 박사)

2000년 ~ 현 재: 세종대학교 창의소프트학부 만화애니메이션택전공 교수

2000년 ~ 현 재: 세종대학교 융합콘텐츠산업연구소 연구소장  
2020년 ~ 현 재: 한국캐릭터학회 회장

※ 관심분야 : 캐릭터산업(Character Industry), 웹툰과 애니메이션 이론(Web Comics Animation Theory), 콘텐츠IP(Content Intellectual Property)