DOI : https://doi.org/10.24825/SI.75.7

글로벌 콘텐츠 시장을 향한 유튜브 뮤직비디오의 서사 전략 연구

– 영화 〈RRR〉에서 파생된 유튜브 뮤직비디오 〈나투나투(Naatu Naatu)〉의 서사를 중심으로

최재경*

【 차 례 】

Ⅰ. 서론
Ⅱ. 연구 대상
Ⅲ. 그레마스의 서사 구조 이론
Ⅳ. 그레마스의 서사이론으로 분석한 〈나투나투〉와 〈RRR〉
Ⅴ. 결론

국문초록

본 논문은 인도 영화 <RRR>과 이 영화 속 춤 시퀀스를 잘라내서 만들었으나 그 자체로 완결성 있는 스토리를 가진 유튜브 뮤직비디오 <나투나투>의 서사 구조를 비교 분석함으로써, 유튜브 플랫폼이라는 글로벌 콘텐츠 시장과 소비자 행동을 고려한 로컬 영화감독의 서사 전략을 밝혀내는 것을 목적으로 한다. 수많은 등장인물이 등장하는 장편영화 <RRR>의 주제와 핵심 서사를, 두 명의 남자주인공의 춤을 중심으로 이루어진 4분짜리 뮤직비디오에 어떤 방식으로 변형하여 담아냈는지를 비교·분석하기 위해, 그레마스의 구조주의 기호학 이론을 적용하였다. 양쪽 모두에서 대등한 능력과 스토리 비중을 지닌 두 주인공 빔과 람의 이야기는 '두 형제'나 '쌍둥이' 원형의 변형으로서 '의형제' 원형으로 해석될 가능성이 있어서 주체를 가리기 힘들었으나, 전통적인 주인공의 특성에 부합하는 빔을 주체로 하여 서사 도식을 추출했다. 영화 <RRR>의 중심 사건인 전투가 <나투나투>에서는 춤대결로 형

* 단독저자, 인하대학교 대학원 문화경영학과 박사과정, jaikyoung@gmail.com

상화되었는데, 그 증거는 빔과 람의 춤이 전투 장면을 춤으로 승화시킨 동작으로 이루어져 있다는 점이다. 긴 대사와 자세한 장면묘사 대신 한순간의 동작과 표정만으로도 스토리를 전달할 수 있는 춤의 커뮤니케이션 속성이 장편 영화의 서사를 4분짜리 춤 시퀀스에 압축하는 것을 가능하도록 했다. 이러한 압축 과정에서 등장인물의 구성과 행동자모델은 창조적으로 변형되었으나, 양쪽 모두에서 반복적으로 나타나며 심층의미를 구성하는 핵심의소는 '승리'라는 점에서 동일했다. 이를 토대로 추출한 기호사각형은 승리를 얻기 위해 람과 빔같은 영웅이 협력할 때 인도가 영국의 식민지에서 벗어나 자유를 얻을 뿐만 아니라 원래의 우월성을 회복할 수 있다는 심층의미를 보여준다. 같은 심층의미를 전달하면서도 유튜브 뮤직비디오 <나투나투>가 장편영화 <RRR>보다 글로벌한 인기를 거둘 수 있었던 이유는, 영화 <RRR>은 지나치게 대영제국에 대한 식민지 인도인의 분노와 인도 영웅의 우월성이라는 주제에 집중함으로써 자국민이 아닌 시청자들의 공감을 얻기 힘들었던 반면, <나투나투>는 오락성과 춤대결로 단순화된 스토리를 통해 강자에 대한 약자의 승리가 주는 통쾌함이라는 보편적인 감정에 호소할 수 있었기 때문으로 밝혀졌다.

열쇠어 : 유튜브, 뮤직비디오, 그레마스, 기호학, 서사, 나투나투, RRR, 영화, 춤

Ⅰ. 서론

<나투나투(Naatu Naatu)>는 2022년에 개봉한 인도 영화 <RRR: Rise, Roar, Revolt >의 춤 시퀀스 하나를 잘라내서 만든 4분짜리 유튜브 콘텐츠로, 그 자체로 완결적인 스토리를 담은 뮤직비디오이다.[1] 이러한 점에서 <나투나투>는 영화 홍보를 목적으로 영화 전체 내용을 짧게 편집한 예고편이나 인도 발리우드 영화에서 흔히 볼 수 있는 오락성 춤 시퀀스(영화 내용 전개와는 별도로 엔터테인먼트 요소로 삽입된 춤과 음악)와

1) <RRR>의 감독 S.S. 라자몰리는 Variety와의 인터뷰에서, 처음에는 이 장면을 춤이 아니라 대결의 액션 시퀀스로 구상했으며 영화의 클라이맥스 시퀀스를 위한 가벼운 '전조(foreshadowing)'로 제작했다고 밝혔다. 또한 "가장 큰 성취는 이 장면이 영화 전체의 서사를 깨뜨리지 않으면서도 영화 속에 통합되도록 만든 것이다"라고 밝혔다. Chris Willman,「RRR composer and director on how the song Naatu Naatu became such a Rip-Roaring Rouse」,Variety, 2023.1.9. (https://variety.com/2023/artisans/news/rrr-song-naatu-musical-number-composer-director-1235483148/)

는 차별성을 지닌다. 영화 <RRR>의 주요 캐릭터인 람과 빔이 등장하여 영화의 주제가인 '나투나투'를 부르면서 2인무를 추는 내용의 뮤직비디오 <나투나투>는 영화 <RRR>을 적극적으로 홍보하는 역할도 갖고 있지만, 영화 <RRR>을 전혀 모르는 사람들이 보아도 충분히 스토리를 이해하며 즐길 수 있는 서사구조와 오락성을 지닌다.

[그림 1]유튜브 뮤직비디오 〈나투나투〉에서 춤추는 빔과 람

영화의 한 부분이 유튜브 플랫폼의 뮤직비디오로 변신하여 소비되는 현상은 유튜브로 인해 영상 콘텐츠 소비자들이 영화를 기억하고 향유하는 방식이 변화되었음을 말해준다. 유튜브에 길들여진 사람들은 좋아하는 영화를 온라인에서 유료로 구매하거나 구독형 스트리밍 서비스를 통해 다시 집중하여 시청하기보다는 유튜브에 무료로 떠도는 '짤(원본을 짧게 줄여서 편집한 비디오)'들과 관련 '뮤직비디오'를 즐겨찾기 해두고 반복시청하는 것을 선호한다. 지난 영화를 다시 보기에는 새로운 영화와 콘텐츠가 넘쳐나기 때문이다. 이나다 도요시가 『영화를 빨리감기로 보는 사람들』에서 주장했듯이 "좋아하는 장면만 반복해서 보는 것은 궁극적인 쾌락주의"[2]일지도 모른다. 즉, 스토리를 새롭게 이해하려는 수고를

2) 이나다 도요시, 『영화를 빨리감기로 보는 사람들』, 황미숙 옮김, 현대지성, 2022, 162쪽.

전혀 하지 않고, 이미 다 알고 있는 내용을 편안하게 즐기면서 힐링 효과를 얻는다는 것이다. 이런 시장의 변화와 소비자 행동에 민감한 음악가와 영화감독 등 각종 아티스트들과 광고제작자들은 스토리가 포함되어 있어서 독자적인 콘텐츠처럼 보이지만 사실은 관련된 상품(영화, 음원이나 음반, 작품, 제품 등)을 홍보하는 것을 목적으로 한 유튜브 뮤직비디오 제작에 공을 들이고 있다.[3] 그러므로 뮤직비디오 <나투나투>의 제작과 유튜브를 통한 시청 유도는 유튜브 플랫폼이라는 광고 시장을 염두에 둔 영화감독의 홍보 마케팅 전략의 일환으로 해석할 수 있다. 그 결과 <나투나투>의 1차적 홍보 대상이었던 영화 <RRR>이 극장 상영을 마치고 전세계 영화 시장에서 잊혀진 후에도 <나투나투>는 여전히 유튜브 플랫폼에서 전세계인을 대상으로 무한히 반복 시청되고 있다. <나투나투>는 높은 조회수에도 불구하고 유튜브가 제공하는 상품 광고는 부착하지 않음으로써 유튜브 광고 수익은 포기한 대신, 원래의 목적인 영화 <RRR>의 홍보(넷플릭스 등의 스트리밍 서비스에서 시청 가능함)와 영화의 주제가인 '나투나투'의 음원 홍보 기능에 충실하다. 라자몰리 감독은 뮤직비디오 <나투나투>의 성공요인에 대해 "음악이나 노래 때문만이 아니라, 그 속에 들어있는 아름다운 스토리 때문이다. 영화 RRR의 스토리가 이 춤과 노래 속에 모두 요약되어 있기 때문이다"라고 스스로 분석한 바 있다.[4]

<나투나투>는 2022년 4월 11일 최초로 유튜브에 공개된 후 현재까지 T-series[5] 채널을 비롯한 여러 개의 유튜브 채널에서 여러 언어의 제목

3) 송혜진 기자, 「보고 있다가 나도 모르게...구매 버튼 눌렀다」 『조선일보』, 2021.10.8.(https://n.news.naver.com/article/023/0003644999)

4) Vanity Fair, 「'RRR' Director Breaks Down the Oscar-Winning Naatu Naatu Scene | Vanity Fair」, 2023.3.7. (https://www.youtube.com/watch?v=QU0OaucfRbM&t=176s)

5) T-series는 인도의 음반제작 회사이자 유튜브 음악 채널로, 2023년 8월 1일 현재 기준으로 구독자수 유튜브 전체 1위(2억4천명 이상), 조회수 유튜브 전체 1위(2122억회 이상)를 유지하고 있다. <나투나투>는 Lahari Music-TSeries, T-Series Telugu, T-Series Malayalam 등의 채널에서 발표되었다.

으로 시청되었고,[6] 2023년 8월 1일 기준 도합 7억뷰 가량의 조회수를 기록했다. 원래 인도 텔루구어로 만들어진 '나투나투'[7]라는 제목의 노래는 영화 <RRR>의 주제가이며, 2023년 미국에서 인도 영화 음악으로는 최초로 골든글로브 음악상과 아카데미 주제가상을 수상하여 화제가 되었다. <나투나투>의 시청자들은 단순히 이 영상을 감상할 뿐만 아니라, <나투나투>에 등장하는 두 남자 주인공의 춤을 모방하여 추거나 그 장면을 영상으로 찍어 다시 유튜브나 틱톡, 각종 소셜미디어에 올림으로써, 결과적으로 <나투나투>와 <RRR>에 대한 흥미를 유발하는 데 일조했다. BTS의 정국도 라이브 방송에서 <나투나투>에 대한 호감을 드러내며 이 춤을 추기도 했고,[8] 인도 주재 한국대사관 직원들이 모여 만든 53초짜리 <나투나투> 커버댄스 영상이 트위터에 공개된 지 하루 만에 조회 수 350만회를 기록하면서 화제가 되기도 했다.[9]

현재 유튜브에서 최고 인기 카테고리 중 하나가 음악이며,[10] 유튜브 전체(2023년 10월말 시점)에서 가장 많은 구독자를 가진 채널이 인도의 음악 채널 T-series이다. 특정언어의 이해를 요구하지 않으며 반복시청을 유발한다는 장점 덕분에 유튜브에서 최고의 조회수를 기록한 콘텐츠들이 음악과 춤으로 이루어진 뮤직비디오들이다. 뮤직비디오라는 영상 형식은 이전에는 "음악과 가수를 홍보하고 보조하는 광고영상물"[11]로서

6) 이 노래는 힌두어로는 "나초나초(Naacho Naacho)"라는 제목이며, 타밀어로는 "나투쿠투(Naattu Koothu)", 카르나타카어로는 "할리나투(Halli Naatu)", 말라얄람어로는 "카린톨(Karinthol)"이라는 제목으로 불린다.

7) '나투나투'는 인도 텔루구어로 '날것 그대로의, 촌스러운(raw and rustic)'이라는 뜻이다. (https://www.bbc.com/news/world-asia-india-64899481)

8) 반경림 기자, 「[BTS News]방탄소년단 정국도 '나투나투 커버댄스...너무 재밌어」, Viewers, 2023.3.9 (http://theviewers.co.kr/View.aspx?No=2746965)

9) 김은중 기자, 「인도 열광시킨 한국대사관 댄스 영상...하루만에 350만 조회」, 2023.2. (https://www.chosun.com/politics/diplomacy-defense/2023/02/27/ISRHHRUIHNFJVCT3A6RU7C7NL4/)

10) 최순욱, 최성인, 이재현, 「유튜브에서의 뮤직비디오 팬덤 분석-BTS M/V의 시청, 댓글 상호작용, 밈 영상 제작」, 『한국언론학보』64권 1호, 2020, 11쪽.

11) 김현희, 「매체 환경 변화에 따른 뮤직 비디오의 변화」, 『Design Convergence Study』 49, Vol.13. no.6, 2014, 114쪽.

지상파 TV나 MTV로 대별되는 케이블TV, DVD를 통해 시청할 수 있는 콘텐츠였지만, 지금은 누구든 유튜브에서 무료로 시청할 수 있는 콘텐츠가 되었다.[12] 최순욱과 동료들[13]은 유튜브가 "2010년대 이후 사람들이 뮤직비디오를 이용하는 주요 수단이 되었으며, 유튜브의 편리성과 접근성으로 인해 시청자 범위가 글로벌 수준으로 확장되었다"고 보았다. 싸이나 방탄소년단, 블랙핑크 등의 한류 음악이 전세계적으로 확장되는 데에도 유튜브 뮤직비디오가 큰 역할을 했음은 누구나 알고 있는 사실이다. 허혜정[14]은 방탄소년단에 대해 "문학과 음악, 영상예술의 장르적 칸막이를 걷어치우고 무대공연 혹은 유튜브 동영상 컨텐츠 형식으로 텍스트를 빚어내고 있다"라고 평가한 바 있다. 또한 유튜브가 한국 음악인들이 "앨범을 발매하고 공연을 하는 등의 재래적 방법을 넘어 웹컨텐츠로 널리 소개될 수 있는 통로를 열어주었다"[15]고 보았다. 특히 시간이 흘러도 유튜브에서 오래도록 살아남을 콘텐츠들은 <나투나투>처럼 완성도 있는 스토리와 높은 프로덕션 퀄리티를 갖춘 뮤직비디오일 확률이 높다.

그러나 지금까지 유튜브 콘텐츠로서의 뮤직비디오에 대한 연구는 한류의 대표주자이자 성공적인 K-pop 가수들의 뮤직비디오만 대상으로 삼았을 뿐, 세계적으로 히트한 타문화권의 뮤직비디오에 대한 분석은 드물었다. 또한 다양한 형식의 뮤직비디오 중에서도 <나투나투>처럼 장편영화에서 파생된 뮤직비디오에 대한 연구는 전무한 실정이다.[16] 이에 본고에서는 영화의 일부를 이루는 시퀀스이면서도 유튜브 플랫폼에서 단독 콘텐츠로서 데뷔하여 성공을 거둔 뮤직비디오 <나투나투>의 서사구조와

12) 같은 글, 115쪽.
13) 앞의 글, 9쪽.
14) 허혜정, 「문학과 K-팝, 유투브 르네상스」, 『동서비교문학저널』46, 2018 겨울, 407쪽.
15) 같은 글, 407쪽.
16) 이처럼 장편영화에서 파생된 뮤직비디오로 영화 <라라랜드>의 유튜브 뮤직비디오 <A Lovely Night>, 영화 <어나더 라운드>의 유튜브 뮤직비디오 <What A Life> 등이 있다. 이들은 춤과 노래로 이루어진 시퀀스이면서 영화 전체의 주제를 함축한 스토리를 지닌다.

심층의미를 분석함으로써, 춤과 노래로 이루어진 <나투나투>가 어떻게 장편영화 <RRR>의 핵심 스토리를 계승하는 동시에 그 자체로 독자적인 스토리 구조와 깊이를 획득했는지를 살펴보려고 한다.

이를 위해 먼저 영화 <RRR>과 <나투나투>의 캐릭터와 줄거리 개관을 통해 둘 사이의 관계를 명확히 하고, 길이와 표현형식이 다른 두 개의 서사를 입체적으로 바라보기 위해 그레마스의 서사구조 이론을 적용하여 분석한다. 최종적으로 각각의 행동자모델과 기호사각형을 통해 추출한 심층의미를 비교함으로써, <RRR>이 주로 인도인들에게만 호응을 얻은 것에 그친 반면 <나투나투>가 자국 시장의 경계를 넘어 글로벌한 인기를 거둘 수 있었던 비결을 밝혀내고자 한다.

Ⅱ. 연구 대상

1. 영화 〈RRR〉과 〈나투나투〉의 관계 및 줄거리

뮤직비디오 <나투나투>의 서사를 분석하기 전에 먼저 영화 <RRR>과 <나투나투>의 관계와 줄거리를 비교해볼 필요가 있다. 영화 <RRR>은 인도가 영국의 식민지였던 1920년대에 영국에 저항하여 인도의 독립운동을 펼친 두 명의 실존 인물 람과 빔의 이야기를 토대로 만들어진 픽션이다. '람'과 '빔'은 또한 인도의 대표적인 서사시 <라마야나>의 주인공 람과 <마하바라타>의 주인공 중 한 명인 빔을 상징하기도 한다. 영화 <RRR>의 서사는 역사적 현실에서 출발하지만, 람과 빔은 액션 장면에서 자주 인간의 한계를 초월하는 수퍼히어로의 능력을 드러내고, 후반부로 갈수록 외모와 동작까지 신화 속 인물처럼 바뀌어간다. 람을 대표하는 이미지는 불이고 빔을 대표하는 이미지는 물이다. 이러한 영화 <RRR>의 신화적 요소는 양복차림을 한 두 인도 청년의 춤과 노래로 이루어진 뮤직비디오 <나투나투>에도 변형되어 나타난다. 람과 빔이 춤을

추기 시작할 때 대낮인데도 등 뒤에서 서광이 비쳐 두 사람에게 신적인 아우라를 드리우며, 람은 연분홍 셔츠를 빔은 연하늘색 셔츠를 입음으로써 불과 물의 이미지를 드러낸다. 불은 물을 데워서 끓어오르게 하듯이 람의 도움으로 빔이 춤 대결에서 승리를 얻는다.

러닝타임이 185분인 영화 <RRR>의 줄거리를 요약하자면 '곤족의 양치기로 불리는 빔이 영국 총독에게 납치된 부족 소녀 몰리를 구출하기 위해 신분을 감추고 델리로 간다. 빔은 그곳에서 람을 만나 진실한 우정을 나누지만, 람은 자신의 목표를 이루기 위해 빔을 체포해야 하는 영국 소속의 인도 제국 경찰이다. 빔의 정체를 알게 된 람은 고민 끝에 빔을 체포했다가, 빔이 사형을 당할 위기에 처하자 그를 풀어주고 몰리를 구하도록 돕는 대신 자신이 감옥에 갇힌다. 뒤늦게 그 사실을 알게 된 빔이 람을 구출한 후, 둘은 힘을 합쳐 영국군과 싸워 이기는 동시에 빔의 목표도 이룬다'는 내용이다.

빔과 람이 우정을 키우는 단계인 영화 <RRR>의 전반부에서 식민지 총독의 조카인 제니가 총독 관저에서 무도회를 열고, 여기에 람과 빔을 초대한다. 이 무도회가 열리는 장소에 람과 빔이 도착하면부터서 <나투나투>의 상황이 시작된다. 영국인의 옷을 입고 영국인의 춤을 서툴게 추는 빔을 본 영국 남자 제이크가 빔의 발을 걸어 넘어뜨리고, 춤 출줄 모르는 '황색 쓰레기'라고 모욕한다. 그걸 보고 화가 난 람이 빔을 일으켜 세운 후 제이크에게 다가간다. 뮤직비디오에서는 이러한 부분이 생략되어 있고, 람이 제이크에게 '나투나투를 아느냐'고 묻는 장면부터 보여준다. 여기에서 '나투나투'는 '날것의, 촌스러운'이라는 뜻으로 '가장 인도적인 것'을 의미한다고 볼 수 있다. 육상효[17]는 "미디어의 역사라는 측면에서도 춤은 글자 이전부터 인류의 커뮤니케이션의 수단이었다. 반대로 영화는 문학보다 훨씬 후인 19세기 말에 인류에게 나타난 미디어였다"라고 하며 춤이 문자보다 오래

17) 육상효, 「춤이 영화와 만나는 세 가지 방법」, 『우리춤과 과학기술』 제10권 제4호, 2014, 33쪽.

된 표현수단임을 언급한 바 있다. 그러므로 “나투나투를 아느냐”는 물음은 촌스럽지만 전통성을 지닌 인도 춤과 노래에 대한 자부심을 드러낼 뿐만아니라, 영화 <RRR>과 춤 위주의 뮤직비디오 <나투나투>가 병립할 수 있는 근거를 제시한다고 볼 수 있다.

<나투나투>의 줄거리는 ‘인도인을 무시한 영국남자 제이크에게 인도 남자의 춤을 보여주기 위해 람과 빔이 인도 노래인 나투나투를 부르며 2인무를 선보인다. 영국남녀들이 춤에 끼어들면서 다수의 춤 배틀로 바뀌지만 결국 람과 빔이 승리한다. 람과 빔은 여기서 그치지 않고 계속 춤추면서 대결하다가, 람이 일부러 넘어지면서 빔을 승리자로 만든다’로 요약된다.

2. 영화 〈RRR〉과 〈나투나투〉의 인물과 사건

<RRR>과 <나투나투>는 형식과 분량의 차이로 인해 인물과 상황 설정이 달라질 수밖에 없지만, 차이보다는 빔과 람의 관계 변화 과정이라는 공통점에 주목할 필요가 있다. 양쪽 모두에서 빔과 람의 관계는 처음에 협력관계였다가 적대관계로 바뀌지만 결국 다시 협력 관계로 돌아온다. 두 사람의 관계 변화 과정은 영화 <RRR>의 스토리 전개에서 가장 중요한 요소이기도 하다.

양쪽 모두에서 빔은 타협하지 않는 곧은 성격을 보여주는 반면, 람은 전체 상황을 파악하고 자신의 욕망과 빔과의 우정 사이에서 갈등하다가 결국 자신의 욕망을 포기함으로써 빔을 돕는 모습을 보여준다. 특히 <나투나투>의 춤 대결에서 람과 빔만 살아남아 춤 경쟁을 계속하고 있을 때 람은 멀리서 빔을 응원하고 있는 제니를 발견한다. 제니를 제외한 다른 모든 여자들은 람을 응원하고 있지만 빔을 응원하는 사람은 제니 하나뿐이다. 람은 일부러 쓰러짐으로써 빔에게 최후 승자의 자리를 넘긴다. 빔은 그 사실을 알지 못하고 순수한 승리감에 취하는데, 이 부분은 영화

<RRR>에서 람이 빔을 구출한 후 스스로 감옥에 갇히지만 빔은 그 사실을 알지 못하는 대목과 상응한다. 영화와 뮤직비디오 모두에서 협력-적대-협력의 순서로 바뀌는 람과 빔의 관계를 주도하는 자는 람이며, 적대자 단계에서 람이 느낀 죄책감이 협력자로 돌아온 람의 자기 희생의 동기로 작용했다고 볼 수 있다.

영화 <RRR>의 중심 사건인 전투가 <나투나투>에서는 춤 대결로 바뀌었는데, 그 증거는 빔과 람의 춤이 전투 장면을 춤으로 승화시킨 동작으로 이루어져 있다는 점이다. 빔과 람이 손으로 목을 베거나 발로 차는 행위를 모방한 춤동작으로 제이크에 대한 분노를 표현하면, 제이크는 흠칫 놀라지만 화를 내지는 못한다. 언어로 표현되지 않는 춤의 모호성 때문에 정확한 의미를 알 수 없고, 신체적 가해가 이루어지지 않았기에 적의가 있다고 할 수 없기 때문이다. 정의숙과 노미정[18]은 "춤이 인물을 묘사하는 극적 기능을 할 때 안무는 대사를 통해서는 보여지지 않는 인물의 내면을 통찰할 수 있도록 도와준다"고 보았다. 즉 보편적인 신체언어를 사용하기에 자유로운 감정 표현이 가능해서 한정된 언어예술이 충분히 설명해 내지 못하는 부분까지 풍부하게 표현한다는 것인데, 이는 <나투나투>에서처럼 때로 감정을 구두 언어로 표현할 수 없는 상황에서 의도적으로 말 대신 춤을 활용할 수 있다는 점을 시사한다. 또한 긴 대사와 자세한 장면묘사 대신 한 순간의 동작만으로도 인물의 감정을 전달할 수 있다는 점에서 춤은 강력한 표현수단이라고 볼 수 있다. 특히 람과 빔이 서로를 경쟁자로 인식하고 대결하기로 결심한 것을 보여주는 장면에서는 두 사람이 천천히 시선을 돌려 강렬한 눈빛으로 서로를 노려보는 동작만으로도 모든 설명이 가능하다. 이는 육상효[19]가 "때로는 몸짓으로서의 춤이 말보다 더 많은 것을 표현한다. 시선을 포함하는 얼굴의

18) 정의숙, 노미정, 「뮤지컬에 내재(內在)된 춤의 극적 기능 (dramatic functions)에 관한 연구」, 『무용예술학연구』제34집, 2011 가을, 136쪽.
19) 육상효, 앞의 글, 28쪽.

표정도 강렬한 몸짓이고 춤이다"라고 한 것과 통한다. 태보라와 마수현[20]은 춤이 "서사를 이끌고 인물의 감정을 담아내며, 주제를 부각시키고 극의 분위기를 고조시킨다"고 보았다. 세 시간이 넘는 영화의 서사를 4분짜리 춤 시퀀스에 압축하는 것이 가능한 것은 바로 이러한 춤의 커뮤니케이션 속성 때문일 것이다.

[그림 2] 〈나투나투〉의 춤대결 변화과정

그러나 시간의 흐름에 따른 스토리 분석만으로는 영화 <RRR>과 뮤직비디오 <나투나투>의 서사를 구조적으로 통찰하기 힘들다. 서로 길이와 표현형식이 다른 영화와 뮤직비디오의 서사 구조를 비교하고 표층의 서사 아래에 존재하는 심층 의미를 밝히기 위해서 그레마스의 서사 구조 이론을 적용할 필요가 있다.

20) 태보라, 마수현,「KBS 뮤지컬 드라마 '조선 미인 별전'의 기호학적 분석-뮤지컬 드라마의 서사와 춤의 관계 중심으로-」,『우리춤과 과학기술』제47집, 2019, 101~102쪽.

Ⅲ. 그레마스의 서사 구조 이론

그레마스는 모든 텍스트에서 의미를 파악하고 의미의 생성 조건을 밝히는 데 관심이 있었으며, 겉으로 드러난 모든 텍스트에는 그 텍스트보다 논리적으로 선행하면서 그것의 의미를 규정하는 내재적인 구조가 있다고 보았다. 그리고 이러한 내재적인 구조를 심층과 표층으로 구분하여 설명했다.

> 심층에서는 기본적인 논리-의미의 관계(이른바 '기호사각형'을 통해 분절되는 반대, 모순, 함의 관계) 및 기호 사각형을 통해 현실화된 사항들에 가해지는 기본적인 통사 조작(긍정과 부정)이 다루어진다. 그 다음 표층인 설화 구조에서는 행동자와 가치 대상 사이의 관계인 상태문 및 행위문과 이들로 이루어진 설화 프로그램이 다루어진다. 그리고 담화 구조에서는 행동자가 구체적으로 실현된 행위자들이 담당하는 주체적 역할 및 구상적인 것과 주체적인 것, 행위자의 행동의 시-공간적인 위치 지정의 문제가 다루어진다. 끝으로 담화 구조에서 실현된 것이 구체적인 매체(문자나 음성이나 색이나 음향)와 결합됨으로써 실제로 존재하는 텍스트가 창출된다.[21]

그리고 심층의 의미 관계가 표층의 서사구조로 실현된 후 복잡한 담화 구조로 옮겨감에 따라 추상적인 의미가 점차 구체적인 형태로 발전하게 된다고 보았으며, 이것을 '의미생성 행정'이라고 불렀다. 그레마스는 이러한 의미생성 행정 모델을 적용함으로써 다양한 형식의 텍스트에서 모든 사람들이 동의할 만한 공통 의미의 세계를 밝혀내고자 했다.

1. 표층 구조–서사도식과 행동자모델

그레마스는 프로프와 레비스트로스의 이론에 영향을 받아 표층의 서

21) 박인철, 『파리 학파의 기호학』, 민음사, 2003, 119쪽.

사 구조를 읽어내는 '기능 모델'과 '행동자 모델'을 구성[22]함으로써, 자기만의 서사분석 모델을 완성했다. 이 중에서 기능 모델은 프로프가 제시한 3가지 시련인 '자격 시련, 결정 시련, 영광 시련'을 통합체의 축에 놓고 역순의 논리적 전제 관계를 부여한 것이다. 그는 시련이 이야기에 시간성만 부여하는 것이 아니라 방향도 부여한다고 보았고, 거의 모든 이야기(우리의 삶의 과정도 포함해서)에서 시련을 중심축으로 가진 서사 구조를 파악할 수 있다고 주장했다.

> 이러한 관점에서 보면 우리는 이야기 전체를 최초의 주어진 상황—프로프에게 이것은 '손해'나 '결핍'에 해당한다—이 세 가지 시련으로 이루어진 변형 과정을 거쳐 그 반대의 상황('손해의 복구'나 '결핍의 해소')으로 역전되는 것으로 파악할 수 있을 것이다.[23]

그레마스는 프로프의 기능 목록을 재정리하여 '자격 시련, 결정 시련, 영광 시련'을 각각 '역량, 수행, 상벌'이라는 용어로 바꾸고, 이 과정에 선행하여 이들을 지배하는 최초 상황인 '계약' 단계를 더함으로써 '계약(조종)-역량-수행-상벌'이라는 4가지 과정으로 정리했다. 이를 통해 그레마스의 서사 도식이 완성된다.

그레마스는 프로프의 기능 목록뿐만 아니라 인물 분류도 이원 대립의 원칙을 적용하여 단순한 구조로 재정립했는데, 여기에서 나온 것이 행동자 모델이다. 그레마스는 언어학의 통사론에 적용하던 행동자 모델을 그림, 시, 영화 등의 분석에도 활용했는데,[24] 행동자 모델의 장점은 아무리 길고

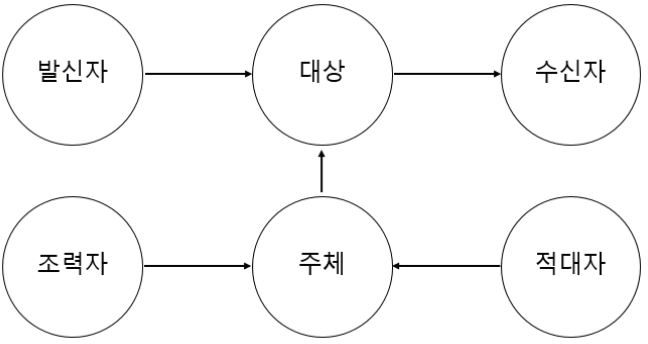
---

22) 김성도, 『구조에서 감성으로-그레마스의 기호학 및 일반 의미론 연구』,고려대학교 출판부, 2002, 208쪽.

23) 박인철, 앞의 책, 153쪽.

24) 김성도는 같은 책 190쪽에서 "그레마스 기호학의 이론적 핵은 서술성에 대한 문제 인식이다. 그는 무엇보다 서술 구조들이 자연 언어를 통해서 실행되는 의미의 발현 속에만 아니라 영상 언어를 비롯한 다른 문화 현상 전반에 걸쳐 존재한다는 사실을 감지하였다"라고 밝힌 바 있다.

복잡한 이야기에서도 핵심 요소만을 추출하여, 전체 서사를 시간 순서가 아닌 공시적인 구조로 전환시켜 파악하는 것이 가능하다는 점이다. 특히 '행동자'라는 개념은 문학작품에서의 인물이라는 전통적 개념을 대체하며, 이렇게 할 때 인간뿐만 아니라 동물, 물건, 개념까지도 확장하여 사용할 수 있게 된다.[25] 이 모델에 따르면 모든 서사는 '주체', '대상', '발신자', '수신자', '조력자', '적대자'라는 6개의 행동자에 의해 전개된다.



[그림 3] 그레마스의 행동자 모델

행동자 모델에서 주체와 대상의 관계는 욕망으로 묶여 있다. 주체가 무엇인가를 원하는 존재라면 대상은 원해지는 존재이다. 그러므로 주체와 대상의 관계는 결속적 관계이며, 이 결속은 연접과 이접이라는 두 개의 모순적인 항으로 분절된다. 주체가 대상과의 이접 상태에 빠짐으로써 회복을 욕망하고 모험을 나서야만 이야기는 시작된다.

발신자와 수신자의 관계는 일방적이며, 소통의 축을 이룬다. 발신자는 주체로 하여금 욕망의 대상을 일깨워 주는 존재이며, 발신자가 없다면 주체는 욕망을 깨닫지도 모험을 시작하지도 않을 것이기에 이야기가 시작될 수 없다. 여기에서 수신자는 주체가 대상을 획득할 때 혜택을 누리

25) 같은 책, 206쪽.

게 되는 존재이므로, 경우에 따라 주체도 수신자 그룹에 포함될 수 있다.

조력자(원조자)와 대립자'는 전통적 통사론에서 '상황 보어'라고 부르는 것을 참작하여 고안된 개념이다. 조력자는 주체가 가진 '욕망과 같은 방향으로 처신하거나 소통을 용이하게 하면서 도움을 주는 기능'이며, 대립자는 '적대자'로도 번역되는데 '(주인공의) 욕망의 실현에 맞서거나 주인공이 대상과 소통하지 못하도록 맞서면서 방해물을 만들어내는 기능'으로 설명된다.[26]

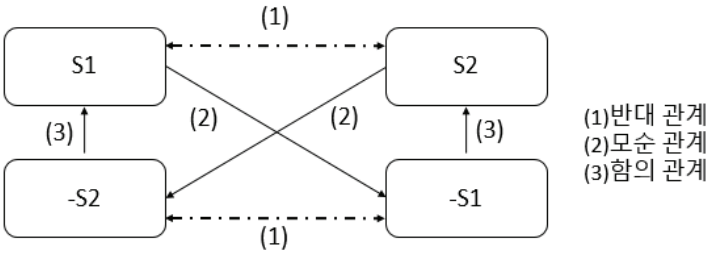
그레마스는 이 모델을 '철학자, 신, 세계'에 대해 적용할 때 '주체는 철학자, 대상은 세계, 발신자는 신, 수신자는 인류, 대립자는 물질, 조력자는 정신'으로 볼 수 있다고 했다.[27]

2. 심층구조와 담화구조

이처럼 표층을 이루는 서사구조는 텍스트에서 비교적 쉽게 지각될 수 있지만 심층은 극히 추상적인 영역이어서 보다 깊은 탐구가 필요하다. 그러면서도 심층은 담화에도 잠재되어 있으며 담화 전체의 내용을 한마디로 요약해주는 곳이다. 그레마스는 심층을 기호사각형을 통해 표현하였으며, 이 기호사각형을 구성하는 4개 항(S1, S2, -S1, -S2)의 대립관계가 최종 텍스트인 담화의 세계를 구성하는 바탕을 이룬다고 보았다. 기호사각형은 공통의 의미축에서 서로 반대되는 두 사항으로 이루어진 '의미의 기본구조'를 다시 분절한 것으로 반대관계, 모순관계, 함의관계를 동시에 보여준다. 반대 관계는 한 사항의 존재가 다른 사항의 존재를 전제하는 것을 의미한다. 예를 들면 검은색은 흰색을 전제하고, 흰색은 검은색을 전제한다. 모순 관계는 두 사항이 공존할 수 없음을 말하는 것으로 '결성 대립'[28]이라는 점에서 반대 관계와 다르다. 함의 관계는 두 사

26) 같은 책, 215쪽.
27) 같은 책, 209쪽.
28) 박인철, 앞의 책, 342쪽.

항이 동일 범주에 속하는 것을 의미한다.



[그림 4] 그레마스의 기호사각형

한편, 담화 구조는 표층 구조에서 추상적인 명칭과 관계에 머물던 행동자와 행위 등에 구체적인 자질이 부여되는 장소를 말한다. 그리고 표층 구조를 담화 구조로 전환시키는 것은 '발화'를 통해 가능하다고 보았다.

이 논문에서는 그레마스의 기능 모델에 입각한 서사 도식과 행동자모델을 이용하여 <RRR>과 <나투나투>의 표층 분석을 시도하고 기호사각형을 통해 심층 의미를 파악한 후, 양쪽의 분석 결과를 비교하고자 한다.

Ⅳ. 그레마스의 서사이론으로 분석한 〈나투나투〉와 〈RRR〉

행동자 모델을 적용하여 <나투나투>와 <RRR>의 표층 서사구조를 분석함에 있어서 최대의 문제점은 <RRR>과 <나투나투> 모두 정확히 한 명의 주체를 가려내기 어렵다는 점이다. 양쪽 모두에서 빔과 람이 대등한 지위를 가진 공동 주인공처럼 그려지고 있어서 누구의 관점에서 이야기를 바라보아야 할지 모호하다.

비등한 힘을 가진 람과 빔의 이야기는 김만수[29]가 말한 '쌍둥이'나 '두 형제' 원형의 변형으로서 '의형제, 친구' 이야기로 보여지기도 한다. 김만수는 형제의 경쟁담과 형제의 협력담을 비교하며 두 형제 사이의 경

29) 김만수, 「'두 형제' 이야기의 원형과 현대적 변용」, 『구보학보』 제24호, 2020, 444쪽.

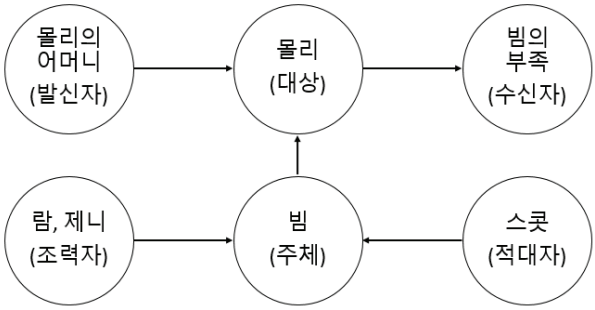
쟁과 협력이 동시에 드러나는 텍스트가 '쌍둥이 형제' 모티브라고 보았다.[30] 그리고 형제간의 경쟁은 '장기적으로 경쟁을 통해 좀더 성숙한 인격에 도달하게 만드는'[31] 효용을 지닌다고 분석했다. 영화 속에서 두 사람의 이미지가 자주 불(람)과 물(빔)이라는 이항대립적 요소로 형상화되는 것 역시 두 사람의 협력이 가져올 폭발적인 위력을 상징하기 위해서라고 볼 수 있다. 두 사람은 각자 초인적인 힘을 지녔지만, 혼자만의 힘으로는 영국군을 이길 수 없고, 오로지 같은 적을 향해 한 방향으로 힘을 합쳐야만 이길 수 있는 것이다.[32] 영화 <RRR>의 스토리는 빔과 람이 힘을 합하여 영국군과 총독을 물리치는 결말부로 인해 '쌍둥이 형제'의 협력담으로 해석하기에 적당하지만, <나투나투>의 스토리는 1명의 최후 승자를 가리는 이야기여서 모호한 부분이 생긴다. 그러나 양쪽 모두에서 빔이 제니의 마음을 차지하는 사람이라는 점, <나투나투>의 춤 대결에서 빔이 최후 승자라는 점, <RRR>이 빔의 이야기에서 시작되고 현재 시점으로 진행되는 반면 람의 이야기는 과거 회상으로 진행된다는 점에서 '빔'을 전체 주인공[33]으로 보고 그레마스의 기능 이론과 행동자 모델을 적용하여 <RRR>과 <나투나투>의 서사를 비교하기로 한다.

1. 영화 〈RRR〉의 서사 구조와 심층의미

복잡한 담화 구조를 가진 텍스트인 <RRR>의 표층 서사를 그레마스의

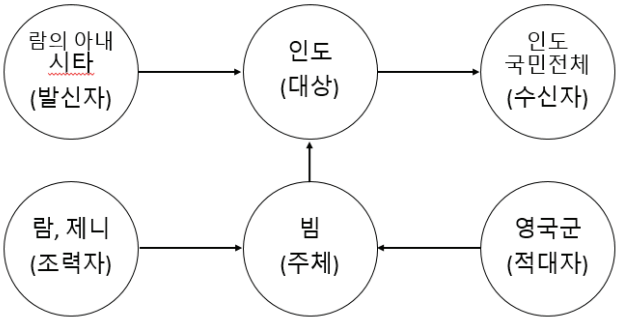
30) 같은 글, 456쪽.
31) 같은 글, 452쪽.
32) 빔의 능력과 목표는 '납치당한 부족 소녀 몰리의 구출'이라는 부족적 차원에 머물렀고, 람의 능력과 목표는 '아버지의 유언대로 영국군의 총을 구해서 자기 부족에게 공급하는 것'에 머물렀지만, 람과 빔이 협력할 때 '영국에 뺏긴 인도 구출'이라는 국가적 차원의 공동목표가 생긴다.
33) 육상효는 "하나의 이야기는 결국 한 명의 인물이 변해가는 이야기"이며, "사랑 이야기조차 남녀 두 명이 주인공이 아니라 한 명이 주인공이고, 나머지 한 사람은 조연이나 안타고니스트일 확률이 높다"고 보았다. 그러나 시퀀스별로 나누어 보았을 때는 전체 주인공이 아닌 인물이 그 시퀀스의 주인공이 될 수 있다고 보았다. 육상효, 『이야기 수업』, 알렙, 2023, 202쪽, 265쪽.

행동자모델로 분석하면 [그림 5]와 같다. 주체는 빔이고 주체가 욕망하는 것은 영국인 총독인 스콧에게 납치된 몰리의 구출이다. 몰리의 구출을 명령한 발신자는 몰리의 어머니이고, 몰리를 구출해서 고향으로 데려갈 때 혜택을 얻게 될 수신자들은 몰리의 어머니와 빔을 포함한 부족민 전체이다. 이 과정에서 도움을 주는 조력자는 람과 제니이고, 방해물인 적대자는 총독 스콧으로 상징되는 영국군이다.



[그림 5] 영화 〈RRR〉의 행동자모델 (1)

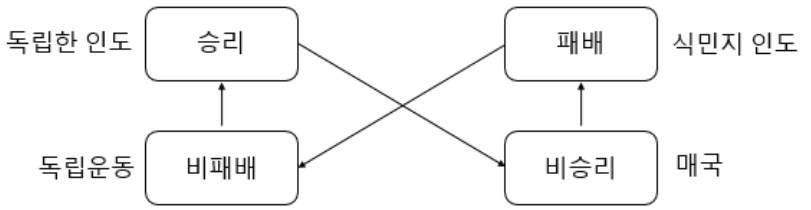
그러나 영화 <RRR>의 스토리는 람이 빔을 도와 몰리를 구출하는 과정에서 끝나지 않고, 빔이 람을 도와 함께 영국군을 무찌르고 총독 스콧을 죽이는 과정으로 확대된다. 빔이 귀향길에 우연히 만난 시타(람의 아내)가 빔에게 람의 진실을 알리지 않았더라면 빔의 이야기는 거기서 끝났을 것이다. 시타는 두 번째로 빔에게 목표 대상을 설정해주는 발신자 역할을 하는 셈이다. 그 결과 빔과 람이 각자의 부족 단위를 넘어 국가 전체의 자유를 쟁취하기 위해 협력하여 투쟁하게 되고, 그 과정에서 영국군의 총기를 구하여 자기 부족을 무장시키려던 람의 목표도 이루어진다. 그러므로 후반부의 서사구조를 보여주기 위해서 두 번째 행동자모델을 그리는 것이 바람직하며, 그 결과는 [그림 6]과 같다.



[그림 6] 영화 〈RRR〉의 행동자 모델(2)

처음 영웅의 여행을 떠났을 때는 부족 소녀인 몰리를 구출하는 것만을 자신의 소명으로 생각했던 빔이, 자기를 돕느라 구속된 람을 구출하고 람의 목표 실현을 돕는 과정에서 식민지 조국을 구하는 대의에 눈뜨게 된 것이다. 즉, 영국군에게 빼앗긴 몰리를 되찾는 싸움이 영국군에게 빼앗긴 인도 전체를 해방시키기 위한 전투로 확대된 것이다. 영화는 역사적 사실과 달리 영국군대와의 전투에서 람과 빔이 승리를 거두는 허구적 결말을 보여준다.

따라서 <RRR>에서 반복적으로 나타나며 심층의미를 구성하는 의소는 '승리'라고 볼 수 있다. 이 승리라는 의소는 이야기 전반에 걸쳐서 양치기vs반역자, 자유vs구속, 독립vs식민지, 독립운동vs매국, 지배vs피지배, 협동vs고립, 생명vs죽음, 희망vs무력감 등의 이항대립을 통해 나타난다. 이런 분석을 바탕으로 <RRR>의 주제를 나타내는 기호사각형을 구성하는 것이 가능해진다. 즉, <RRR> 전체의 주제를 드러내는 핵심의소는 '승리'이며, 이것을 얻기 위해 빔과 람이 같은 방향을 바라보며 협력할 때 인도는 영국의 지배에서 벗어나 자유를 얻을 뿐만 아니라 원래의 우월성을 회복한다는 것이 <RRR>의 심층 의미이다.



[그림 7] 영화 〈RRR〉의 주제에 대한 기호사각형

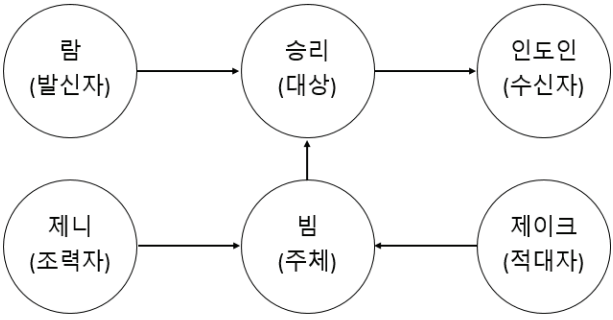
[그림 7]의 기호사각형에서 승리와 패배가 대립을 이루는데, 승리와 패배는 전쟁이라는 공통분모를 가진다. 승리는 패배를 전제로 한 개념이며, 패배는 승리를 전제로 한 개념이다. 여기에서 승리는 구체적으로 영국의 통치에서 벗어난 독립국으로서의 인도를 뜻한다면 패배는 식민지 상태에 머무르는 인도를 뜻한다고 볼 수 있다. 승리의 모순 개념인 비승리는 승리와 공존할 수 없는 상황이며, 개인적인 영달을 위해 강대국인 대영제국의 편에 서는 매국행위를 의미한다. 영화의 전반부에서 람은 대영제국 소속 경찰의 신분으로 인도 독립운동가들을 체포하는 '반역자'로 그려진다. '영국군의 총기를 구해서 부족을 무장시킨 후 독립운동을 한다'는 최종 목표를 위해 자신의 정체성을 감추고 반역자 행세를 하는 람의 모습은 표면적으로 인도의 식민지 상태를 영속화시키는 매국노들과 닮아있다. 이러한 매국행위는 개인적인 승리로 보일 수는 있어도 인도의 승리라는 대의에서 볼 때 비승리 상태에 속하며 패배와 함의 관계를 이룬다. 반면, 빔은 몰리의 구출에 성공함으로써 부족 단위의 목표를 이루지만 빔의 부족은 여전히 영국의 식민지 인도에 속해 있으므로 완전한 승리자라고 할 수 없다. 그러므로 개인적으로 패배한 건 아니지만 대외적으로는 불완전한 승리인 비패배 상태에 머무른다. 이는 또한 인도의 해방과 독립을 목표로 하지만 아직 준비가 덜 되어 목표에 다가가지 못한 인도의 독립운동 상태를 대변하기도 한다. 그러나 람과 빔이 만남으

로써, 람은 빔에게 인도의 독립이라는 대의를 일깨워주고, 빔은 람에게 물리적인 무장뿐만 아니라 인도인의 긍지라는 정신적 무장의 중요성을 일깨워준다. 그리하여 람과 빔이 마음과 힘을 합하자 초인적인 힘을 발휘하여 막강한 영국군대와 싸우고 총독을 죽이며 공동의 승리를 거둔다. 그러므로 이 기호사각형을 전체적으로 볼 때, 식민지 인도로 대변되는 패배의 상태에 속해 있던 람과 빔이 만나 함께 독립운동을 하는 비패배 상태로 나아감으로써 인도의 독립이라는 최종의 승리를 달성하는 서사행로를 보여준다. 역으로, 원래 자유로운 나라였던 인도가 매국 행위들로 인해 영국의 식민지가 되었던 과거의 서사행로도 읽을 수 있다.

여기에는 실제로 다수의 뛰어난 인도 독립운동가들이 활동하였음에도 불구하고 서로 힘을 합하지 못했던 것이 인도의 식민지 상태를 지속시켰다는 문제의식이 담겨 있으며, 감독은 그들이 지역적・부족적 차이를 극복하고 협력함으로써 영국을 이기는 상상을 영화의 결말에 담아냈다.

2. 뮤직비디오 〈나투나투〉의 서사구조와 심층 의미

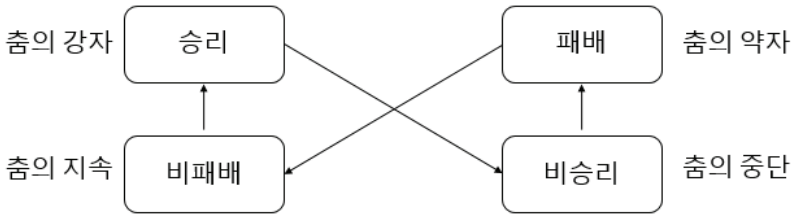
춤 대결의 형식을 띤 <나투나투>와 인물들 간의 드라마로 이루어진 장편영화 <RRR>의 스토리에서 보이는 가장 큰 차이점은, 영화에서 영국인 총독 스콧의 조카로 빔을 돕는 역할을 하던 '제니'가 <나투나투>에서 가장 중요한 조력자로 등장하며, 영국인 총독 스콧 대신 젊은 영국 남자 제이크가 적대자 기능을 수행한다는 점이다. <나투나투>의 스토리에 그레마스의 행동자모델을 적용해보면 [그림 5]와 같은 형태로 나타난다.



[그림 8] 뮤직비디오 〈나투나투〉의 행동자 모델

<나투나투>에서 주체인 빔에게 최고의 춤을 보여주자고 부추기며 춤을 추게 만드는 발신자는 람이다. 빔이 욕망하는 대상은 '춤의 강자' 즉 춤 대결에서 최후의 승리를 획득하는 것이고, 빔이 최후 승리를 차지할 때 혜택을 받는 자는 빔과 람을 포함한 인도인 전체이다.

<나투나투>의 춤이 사실상 전투를 상징한다는 점을 생각할 때, 최후까지 살아남는 춤꾼은 최강의 힘(무력)을 가진 존재 또는 완전한 존재를 의미한다. 빔이 최후의 춤꾼이 될 수 있도록 돕는 조력자는 제니이고, 방해하는 적대자는 영국 남자 제이크이다. 제이크가 상징하는 것은 영국인 전체이기도 하므로, 인도인인 빔과 람이 제이크를 포함한 영국인 무리를 이긴 것은 영국인에 대한 인도인의 승리를 의미한다고 볼 수 있다. 인도인이 영국인보다 힘의 우위를 지닌다면 인도는 영국의 식민지 통치에서 벗어나 독립을 이룰 수 있음을 암시하며, 그러한 힘의 우위는 람과 빔 같은 영웅들의 협력에서 나온다는 것이 바로 <나투나투>의 심층의미를 형성한다. 이처럼 영화 <RRR>의 핵심의소였던 '승리'의 개념이 <나투나투>에서도 핵심의소로 자리잡고 있음을 알 수 있다. 이것을 기호사각형으로 그려보면 [그림 9]과 같다.



[그림 9] 뮤직비디오 〈나투나투〉의 주제에 대한 기호사각형

이 기호사각형에서 승리는 다수의 백인 무리와의 춤 대결에서 수적으로 약자로 보이던 인도 청년 두 명이 끝까지 춤을 추어서 춤의 강자의 자리에 오른 상황에 해당한다. <나투나투>의 춤 대결은 춤의 기교가 아니라 춤의 의지와 지속성의 대결이다. 승리의 반대 개념인 패배는 춤 대결에서 가장 춤을 못 추거나 체력이 약한 존재로 낙인 찍히는 것이며, 비승리는 힘이나 의지의 부족으로 춤을 중단하고 쓰러지는 것을 의미한다. 비패배는 승리의 기대를 품고 남들보다 오래 춤을 지속하는 것이다. 춤의 지속은 춤의 약자가 춤의 강자로 가기 위한 유일한 수단이므로 패배-비패배-승리로 가는 서사행로의 중간점을 이룬다. 수적으로 약자인 람과 빔이 다수의 영국남자들을 물리칠 수 있었던 건 개인적인 역량이 뛰어나서이기도 하지만, 서로 한편이 되어 협력하는 마음으로 지지해 주었기 때문이다. 이러한 심리적 지지와 협력은 마지막에 둘만 남아 춤추고 있을 때 람이 빔을 위해 일부러 쓰러짐으로서 최후 승리자의 영광을 양보하거나, 춤이 끝나고 집으로 돌아가는 길에 걸을 힘이 없는 빔을 람이 업어주는 장면에서 더 분명하게 드러난다.[34]

34) 람이 빔을 업고 가는 부분은 영화에는 나오지만 <나투나투>에서는 편집되어 있다.

3. 〈나투나투〉와 〈RRR〉의 서사도식과 심층의미 비교

빔을 주인공으로 보고 그레마스의 서사도식에 맞춰 <나투나투>와 <RRR>의 표층 서사를 정리하면 [표 1]과 같다. 주체인 빔은 람과 함께 '자격 시련, 결정 시련, 영광 시련'에 해당하는 능력-수행-상벌의 과정을 통과하고 원하던 대상을 획득하는 데 성공한다.

	나투나투	RRR
계약 (조종)	람이 영국인 제이크에게 가서 '나투나투'를 아느냐고 물으며 '춤'으로 도전장을 던지며 빔에게 같이 춤추자고 한다.	곤족의 양치기로 불리는 빔이 영국 총독에게 납치된 부족 소녀 몰리 구출을 명령받고 길을 떠난다.
능력	'나투나투'를 부르며 나란히 춤추기 시작한 람과 빔. 제이크의 방해가 있었지만 제니의 도움으로 계속 춤춘다.	빔은 몰리를 찾는 과정에서 조력자를 모으고, 람을 만나 진실한 우정을 나누지만, 람은 사실 빔을 체포해야 하는 영국 소속의 경찰(적대자)이다.
수행	영국남녀들이 춤에 끼어들면서 대규모 춤 배틀이 벌어지고, 결국 영국인을 모두 쓰러뜨리고 람과 빔이 승리한다.	빔은 람에게 체포되지만, 결국 람을 감동시키고 람의 도움을 받아 몰리를 구하는 데 성공한다. 람은 영국인을 배반한 대가로 감옥에 갇힌다.
상벌 (평가)	람과 빔은 여기서 그치지 않고 계속 춤추면서 대결하다가, 람이 일부러 넘어지면서 빔을 승리자로 만든다.	빔은 람을 구출한 후, 람과 힘을 합쳐 스콧이 지휘하는 영국군과 싸워 이기는 동시에 람의 부족의 목표도 이루도록 돕는다. 빔과 람은 공통의 승리를 거둔다.

[표 1] 나투나투와 RRR의 서사도식 비교

이러한 서사 도식을 토대로 인물들의 기능에 집중하여 도출한 행동자 모델을 비교하면 아래 [표 2]와 같다. 다소 복잡한 표층 구조 속에 심층의미를 감춘 <RRR>에 비해, <나투나투>의 표층 구조는 심층의미를 비교적 쉽고 단순한 방식으로 표현하고 있음을 알 수 있다.

	나투나투	RRR
주체	빔	빔
대상	춤대결에서의 승리	몰리 구출(식민지 인도 구출)[35]
발신자	람	몰리의 어머니(람의 아내 시타)
수신자	인도 국민	빔의 부족(인도 국민)
적대자	제이크	총독 스콧(영국군)
조력자	제니	람, 제니

[표 2] 〈나투나투〉와 〈RRR〉의 행동자 모델 비교

이와 같이 그레마스의 서사 구조 이론을 적용하여 표층과 심층의 구조를 분석한 결과 뮤직비디오와 영화라는 전혀 다른 형식을 가진 <나투나투>와 <RRR>이 거의 동일한 심층의미를 가진 점이 입증되었다. 즉, <RRR>과 <나투나투> 모두의 주제를 관통하는 핵심의소는 '승리'이며, 이것을 얻기 위해 빔과 람이 같은 방향을 바라보며 협력할 때 인도는 영국과의 경쟁에서 승리하고 독립할 수 있다는 심층 의미를 보여준다. 그러나 전투에서의 승리는 무기를 사용한 가해적인 행위를 통해 이루어지지만, 춤대결에서의 승리는 남들보다 더 오래 버티며 춤추는 평화적인 행위를 통해 이루어진다는 점에서 <나투나투>의 세계는 <RRR>의 세계보다 평화롭고 단순하다.

이러한 비교 분석을 통해, 같은 심층의미를 전달하면서도 <나투나투>가 <RRR>보다 글로벌한 인기를 거둘 수 있었던 이유를 추출하는 것이 가능하다. 즉, 영화 <RRR>은 실제 역사적 상황을 배경으로 대영제국에 대한 식민지 인도인의 독립투쟁과 인도 영웅의 우월성을 구체적으로 표현하는 데에 집중함으로써 자국민이 아닌 사람들의 공감을 얻는 데 한계가 있었던 반면, <나투나투>는 춤과 노래가 지닌 오락성과 춤대결로 단순화된 스토리를 통해서 애국주의적 색채를 감추고 보편적인 감정에 호소할 수 있었기 때문이다.[36] 또한, 인도가 더이상 영국의 식민지가 아닌

35) <RRR>의 행동자모델 (2)의 내용은 괄호속에 넣어 처리했다.

오늘날의 상황에서, 람과 빔의 승리는 영국인에 대한 인도인의 승리라기보다는 백인(서양)에 대한 유색인(동양)의 승리로 해석될 수 있으며, 한 걸음 더 나아가 다수의 강자에게 도전한 소수의 약자(언더독)의 승리로 보여짐으로써 동서양의 구분을 초월하여 전세계 시청자들의 글로벌한 공감을 획득할 수 있었던 것이다.

Ⅴ. 결론

지금까지 인도 영화 <RRR>과 이 영화 속 춤 시퀀스를 잘라내서 만들었으나 그 자체로 완결성 있는 스토리를 가진 유튜브 뮤직비디오 <나투나투>의 서사 구조를 비교 분석함으로써, 유튜브 플랫폼이라는 글로벌한 콘텐츠 시장에서 지나치게 인도적인 색채가 강한 <RRR>의 한계를 극복하고 글로벌한 홍보를 이끌어내기 위해 영화감독이 뮤직비디오 <나투나투>에서 어떤 서사 전략을 구사했는지를 살펴보았다.

영화 <RRR>의 중심 사건인 전투가 <나투나투>에서는 춤대결로 형상화되었는데, 그 증거는 빔과 람의 춤이 전투 장면을 춤으로 승화시킨 동작으로 이루어져 있다는 점이다. 긴 대사와 자세한 장면묘사 대신 한순간의 동작과 표정만으로도 스토리를 전달할 수 있는 춤의 커뮤니케이션 속성이 장편 영화의 서사를 4분짜리 춤 시퀀스에 압축하는 것을 가능하도록 했다.

거의 동등한 비중을 지닌 두 주인공 중에서 빔을 전체 주인공으로 보고 그레마스의 서사도식에 맞춰 <나투나투>와 <RRR>의 표층 서사를 분석하였고, 이러한 서사 도식을 토대로 인물들의 기능에 집중하여 행동자모델을 비교하였다. 그 결과, <나투나투>와 <RRR>이 표층의 행동자

36) <나투나투>는 가사의 비중이 낮으며, 가사가 없는 부분이 60% 이상을 차지한다. 가사의 내용에도 중요한 의미가 담겨 있지 않으며 누구나 쉽게 따라할 수 있는 '나투나투나투...'라는 단순한 후렴구만 자주 반복된다.

모델에서는 차이가 있음에도 불구하고 심층에서는 거의 동일한 주제를 전달하고 있음이 입증되었다. 즉, <RRR>과 <나투나투> 모두의 주제를 관통하는 핵심의소는 '승리'이며, 이것을 얻기 위해 빔과 람이 같은 방향을 바라보며 협력할 때 인도는 영국과의 경쟁에서 승리하고 독립할 수 있다는 심층 의미를 보여준다.

이러한 비교 분석을 통해, 같은 심층의미를 전달하면서도 <나투나투>가 <RRR>보다 글로벌한 인기를 거둘 수 있었던 이유가 영화 <RRR>은 실제 역사적 상황을 배경으로 인도인의 관점에서 식민지 시절 대영제국에 대한 독립투쟁을 묘사하는 데에 집중했던 반면, <나투나투>는 춤과 노래가 지닌 오락성과 춤대결로 단순화된 스토리를 통해서 애국주의적 색채를 감추고 보편적인 정서에 호소했기 때문이라는 점이 입증되었다.

즉, 영화 <RRR>은 지나치게 복잡한 스토리 전개를 통해 인도 영웅의 우월성이라는 로컬한 주제에 집중함으로써 자국민이 아닌 사람들의 공감을 얻기 힘들었던 반면, <나투나투>는 가볍고 신나는 분위기 속에서 강자에 대한 약자의 승리가 주는 통쾌함이라는 보편적인 감정에 호소할 수 있었기 때문으로 보인다.

뮤직비디오 <나투나투>의 제작과 유튜브를 통한 시청 유도는 사실상 유튜브 플랫폼이라는 광고 시장을 염두에 둔 영화감독의 영화와 음원 마케팅 전략의 일환이기도 하다. 그 결과 <나투나투>의 1차적 홍보 대상이었던 영화 <RRR>이 극장 상영을 마치고 스트리밍 서비스로 넘어간 후에도 <나투나투>는 여전히 유튜브 플랫폼에서 독자적인 글로벌 콘텐츠로서 무한히 반복 시청되고 있으며, 영화 <RRR>과 주제가였던 '나투나투'의 음원을 전세계인에게 홍보하는 역할을 하고 있다.

특히 영국 식민지 시절 인도인들의 굴욕적인 상황을 배경으로 두 명의 인도 청년이 춤으로 영국인들을 제패한다는 내용의 뮤직비디오 <나투나투>가 유튜브에서 폭발적인 반응을 얻고 전세계인의 따라추기 열풍을 일으켰다는 점에서, 국경이 없는 유튜브 플랫폼이라는 콘텐츠 시장과 소

비자의 특성을 염두에 둔 영화감독의 홍보 마케팅 전략이 성공적으로 실현된 것으로 볼 수 있다. 전세계에서 누구나 인터넷에 접속할 수만 있으면 콘텐츠를 무료로 시청할 수 있게 만든 유튜브 플랫폼은 국경이 없는 것이 특징이지만, 그 국경을 넘어 환영을 받을지 외면당할지는 개별 콘텐츠의 내용에 달려 있기 때문이다.

참고문헌

김만수,「김승옥 시나리오 <안개>의 구조와 장면 분석」,『한국현대문학연구』40, 2013, 355～382쪽.

_____,「두 형제 이야기의 원형과 현대적 변용」,『구보학보』제24호, 2020, 443～466쪽.

김현희,「매체 환경 변화에 따른 뮤직 비디오의 변화」,『디자인융복합연구』49, Vol.13. no.6, 2014,111～126쪽.

소요・김세훈,「그레마스 기호학 이론으로 본 동일 원작을 각색한 영화의 다중 주제 연구-영화 <임해설원>과 <타이거 마운틴>을 중심으로」,『애니메이션 연구』, 제18권 2호(통권 제62호), 2022.6. 44～64쪽.

육상효,「춤이 영화와 만나는 세 가지 방법」,『우리춤과 과학기술』제10권 제4호, 2014, 9～37쪽.

_____,『이야기 수업-영화감독 육상효와 함께하는 시나리오 쓰기』, 알렙, 2023.

정의숙・노미정,「뮤지컬에 내재(內在)된 춤의 극적 기능 (dramatic functions)에 관한 연구」,『무용예술학연구』제34집, 2011 가을, 133～159쪽.

최순욱・최성인・이재현,「유튜브에서의 뮤직비디오 팬덤 분석-BTS M/V의 시청, 댓글 상호작용, 밈 영상 제작」,『한국언론학보』64권 1호, 2020, 7～45쪽.

태보라・마수현,「KBS 뮤지컬 드라마 '조선 미인 별전'의 기호학적 분석-뮤지컬 드라마의 서사와 춤의 관계 중심으로-」,『우리춤과 과학기술』제47집, 2019, 101～102쪽.

허혜정,「문학과 K-팝, 유투브 르네상스」,『동서비교문학저널』46, 2018 겨울, 399～426쪽.

김성도,『구조에서 감성으로-그레마스의 기호학 및 일반 의미론 연구』,고려대학교 출판부, 2002.

박인철,『파리 학파의 기호학』, 민음사, 2003.

블라디미르 프로프,『민담 형태론』, 이건주 옮김, 박영률, 2013.

이나다 도요시,『영화를 빨리감기로 보는 사람들』, 황미숙 옮김, 현대지성, 2022.

Chris Willman,「RRR composer and director on how the song Naatu Naatu became such a Rip-Roaring Rouse」,Variety, 2023.1.9. (https://variety.com/2023/artisans/news/rrr-song-naatu-musical-number-composer-director-1235483148/)

Lahari Music - TSeries 유튜브 채널,「Naatu Naatu Full Video Song (Telugu) [4K] |

RRR | NTR,Ram Charan | MM Keeravaani | SS Rajamouli」, 2022.4.11. (https://www.youtube.com/watch?v=OsU0CGZoV8E)
Vanity Fair 유튜브 채널,「'RRR' Director Breaks Down the Oscar-Winning Naatu Naatu Scene | Vanity Fair」, 2023.3.7. (https://www.youtube.com/watch?v=QU0OaucfRbM&t=176s)
Lahari Music-TSeries,「Naatu Naatu Full Video Song (Telugu) [4K] | RRR | NTR,Ram Charan | MM Keeravaani | SS Rajamouli」(https://www.youtube.com/watch?v=OsU0CGZoV8E)
반경림 기자,「[BTS News]방탄소년단 정국도 '나투나투 커버댄스...너무 재밌어」, Viewers, 2023.3.9. (http://theviewers.co.kr/View.aspx?No=2746965)
김은중 기자,「인도 열광시킨 한국대사관 댄스 영상...하루만에 350만 조회」, 2023.2. (https://www.chosun.com/politics/diplomacy-defense/2023/02/27/ISRHHRUIHNFJVCT3A6RU7C7NL4/)
송혜진 기자,「보고 있다가 나도 모르게...구매 버튼 눌렀다」,『조선일보』, 2021.10.8. (https://n.news.naver.com/article/023/0003644999)

A study on the narrative strategy of a YouTube music video toward the global content market: Focusing on the narrative of the YouTube music video <Naatu Naatu> derived from the movie <RRR>

Choi, Jai-Kyoung

This paper compares and analyzes the narrative structure of the Indian film <RRR> and the YouTube music video <Naatu-Naatu>, which was made by cutting out a dance sequence from the film but has a complete story in itself. The purpose of this paper is to uncover the narrative strategies of the local film director considering the global content market called YouTube and its consumer behavior through this comparative analysis. In order to compare and analyze how the theme and core narrative of <RRR>, a feature film featuring numerous characters, was transformed and captured in a 4-minute music video centered on the dance of the two male protagonists, Greimas' structuralist semiotic theory was applied. In the process of compression from <RRR> to <Naatu-Naatu>, the composition of the characters and the actor model were creatively transformed, but the core element that appears repeatedly in both and constitutes deep meaning was the same in that it was 'victory.' The reason why the YouTube music video <Naatu Naatu> was able to gain global popularity over the feature film <RRR> while conveying the same in-depth meaning is that the movie <RRR> exaggerated the superiority of Indian heroes over the British, but <Naatu-Naatu> focused on the victory of the weak over the strong through a story simplified to entertainment and dance competitions.

Keywords : YouTube, music video, Greimas, Semiotics, Narrative, Naatunaatu, RRR, Film, Dance

투고일: 2023. 11. 24./ 심사일: 2023. 12. 12./ 심사완료일: 2023. 12. 13.