Journal of Digital Art Engineering & Multimedia Vol.13, No.2, June (2026), pp.265-272
ISSN 2508-9099(p) 2672-1198(e) *http://dx.doi.org/10.29056/jdaem.2026.06.11*

지역 설화 기반 모션그래픽의 장소성 구현 연구: 강릉 월화이야기·노암동 설화 프로젝트 사례를 중심으로

A Study on Placeness in Motion Graphics Based on Local Folktales: Focused on the Gangneung Wolhwa Story and Noam-dong Folktale Projects

나소미[1]

So-Mi Nah[1]

요 약

본 연구는 도시재생 맥락에서 강릉 월화이야기와 노암동 설화를 기반으로 수행된 모션그래픽 프로젝트를 사례로, 지역 전통 서사가 디지털 시각 언어로 전환되는 과정과 그 장소성 구현 방식을 분석하였다. 렐프의 장소성 개념, 캠벨의 단일신화 구조, 마노비치의 시간 기반 이미지론 등을 이론적 틀로 삼아, 황금잉어·연화·무월랑·노암터널이 색채·형태·리듬으로 치환되는 메커니즘을 규명하였다. 감각 전이 매트릭스를 구축하여 각 설화 모티프에 고유의 색채 코드·조형적 메타포·시간적 리듬을 부여함으로써, 설화의 추상적 상징이 디지털 매체 언어로 전환되는 경로를 체계화하였다. 장면 간 연결·반복·확산의 흐름 속에서 설화적 의미가 형성되는 모션그래픽의 매체적 특성을 고찰하고, 팀별 사례 비교를 통해 동일한 설화 원천이 서정적·해학적·신화적 시각 언어로 다층 분화될 수 있음을 실증하였다. 본 연구는 지역 설화의 디지털 전환 방법론을 체계화하고, 대학-지역 PBL 연계 모델의 가능성을 제시하였다는 점에서 학술적·실천적 의의를 지닌다.

핵심어 : 지역 설화, 모션그래픽, 도시재생, 장소성, 시각화

Abstract

This study analyzes motion graphic projects based on the Wolhwa Story and Noam-dong folktales in Gangneung within an urban regeneration context, examining how traditional local narratives are translated into digital visual language and how the resulting works construct placeness. It identifies the mechanisms through which symbolic elements—the golden carp, lotus, Muwollang, and the tunnel—are rendered into color, form, and rhythmic motion, and demonstrates that meaning in motion graphics emerges through scene transitions, repetition, and expansion rather than isolated images. The theoretical framework draws on Relph's concept of placeness, Campbell's Monomyth structure, Cirlot's semiotic symbolism, Manovich's theory of time-based images, Kress's grammar of visual design, and Arnheim's visual dynamics theory. A Sensorial Transition Matrix was constructed to assign each folktale motif its own color code, formal

1 Department CG Design, Catholic Kwandong University, Gangneung, Korea [Professor]
e-mail: nahsomi@cku.ac.kr

Received(April 29, 2026), Review Result(1st: May 14, 2026), Accepted(June 13, 2026), Published(June 30, 2026)

© 2026 The Authors. Published by NCISS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/.

metaphor, and temporal rhythm, thereby systematizing the pathways through which abstract folktale symbols are translated into digital media language. Team-based case comparisons show that the same folktale source diversifies into lyrical, humorous, and mythical visual languages depending on the creator's narrative perspective. This study contributes a systematic methodology for the digital transformation of local folktales and presents a viable model for university-community PBL collaboration.

Keyword : Local Folktales, Motion Graphics, Urban Regeneration, Placeness, Visualization

1. 서론

현대 도시재생의 패러다임은 물리적 환경 개선 중심에서 지역 고유의 역사·문화·서사를 토대로 장소의 의미를 재구성하는 문화기반 도시재생으로 이동하고 있다. 하드웨어 중심의 재생이 장소 맥락을 단절시키고 도시를 균질화했다는 비판 속에서, 지역 설화가 지닌 비물리적 자산으로서의 가치가 새롭게 주목받고 있다 [1]. 강릉의 월화이야기와 노암동 설화는 천년을 관통하며 지역민의 정서적 유대를 형성해 온 핵심 문화 자산이다 [1-4]. 그러나 기존의 디지털 전환 시도들은 시각적 효과에 치중한 나머지 설화 고유의 상징 구조를 정교한 조형 언어로 구현하는 데까지는 미치지 못했다. 모션그래픽은 텍스트와 정지 영상에 고착된 설화적 상징을 시간과 움직임으로 확장·재구성할 수 있는 매체적 조건을 갖는다 [5]. 본 연구는 해당 프로젝트를 사례로, ① 설화의 상징 요소가 어떠한 시각·모션 코드로 변환되는가, ② 장면 전개와 리듬은 어떻게 장소성을 구현하는가, ③ 이 사례가 문화기반 도시재생에 갖는 학술적·실천적 의의는 무엇인가를 분석한다.

2. 지역 설화의 장소 자산화와 모션그래픽의 서사적 결합

2.1 문화기반 도시재생과 장소성

문화기반 재생은 지역의 독특한 문화 자산을 전략적으로 활용하여 도시의 차별화된 정체성과 경쟁력을 확보하는 핵심 기제이다 [1]. 렐프 [6]가 강조하듯, 장소성이란 물리적 좌표를 넘어 인간의 경험·기억·정서적 유대감이 층위를 이루며 응집된 현상학적 산물이다. 지역 설화는 이 장소성을 형성하는 가장 강력한 비물리적 자산으로서, 지역민에게 소속감을, 방문객에게 대체 불가능한 정서적 경험을 제공한다.

2.2 설화의 원형 구조와 기호학적 상징성

캠벨 [7]의 단일신화 구조에서 월화이야기는 무월랑·연화의 만남(출발)→시련과 초월적 개입(입문)→기적적 결합(귀환)이라는 전형적 영웅 서사를 따른다. 실로 [8]의 기호학적 관점에서, 황금잉어는 두 세계를 잇는 초월적 매개체, 연화는 순결·정화의 미학적 기호, 터널은 기억의 유동성과 시

간의 전이를 상징하는 시공간적 메타포로 도출된다.

2.3 모션그래픽의 매체적 특성

마노비치 [5]는 모션그래픽을 시간 기반 이미지로 규정하며, 시공간 속에서 유기적으로 변형되는 그래픽의 미학적 언어를 강조하였다. 설화 고유의 정서는 개별 이미지보다 장면 간 흐름과 리듬 속에서 더욱 정교하게 형성되는바 [9], 모션그래픽은 설화의 비물리적 가치를 감각적 구조로 전환하기에 최적화된 매체이다. 매체적 특성을 기반으로 [표 1]과 같은 시각화 모델을 도출하였다.

[표 1] 모션그래픽의 특성에 따른 설화 서사 시각화 모델
[Table 1] Narrative Visualization Model Based on Motion Graphic Characteristics

매체적 특성	서사적 역할	시각화 구현 원리
변환	사건의 인과관계 및 세계관 연결	이질적 공간(현실/초현실) 간의 매끄러운 경계 이동 구현
리듬	서사적 긴장감 및 정서적 호흡 조절	가감속과 루핑을 통한 감정의 시각적 박동 형성
유동적 공간성	장소의 역사적 심도 및 몰입감 부여	레이어 중첩과 가상 카메라를 통한 다층적 서사 공간 구축
추상적 은유	상징의 현대적 재해석	서사 요소를 기호·패턴·파티클로 단순화 및 상징화
공감각적 동기화	몰입형 경험 제공 및 정서적 각인	시각적 움직임과 사운드의 정밀한 결합

[표 1]은 모션그래픽의 다섯 가지 매체적 특성(변환·리듬·유동적 공간성·추상적 은유·공감각적 동기화)이 각각 설화의 서사적 역할을 담당하며 구체적인 시각화 원리로 구현되는 체계를 보여준다. 이 구조는 설화의 추상적 상징이 감각적 경험으로 치환되는 논리적 기반이 된다.

3. 연구 설계: 서사적 원형의 감각적 전이 공정

분석의 공간적 배경은 강릉 월화거리 및 노암동 일대이며, 핵심 모티프는 월화정·황금잉어·연화·무월랑·노암터널-각각 매개·확산·수호·전이의 추상적 암시를 내포한다. 공정은 세 단계로 체계화된다. 문헌 속 정적인 설화 구조에서 시각 변환이 가능한 정서적 원형을 추출하고, 노암동 현장 조사를 통해 터널 표면의 질감·조도 변화·공간적 밀도 등 물리적 특성을 감각적으로 기록하였다. 이어 수집된 데이터를 색채의 상징성·형태의 은유적 재구성·움직임의 박동으로 응축하는 체계를 도출하였다 [10]. 크레스 [11]가 강조하듯 시각적 디자인은 특정 의미를 생성하는 사회적 기호로 기능한다. 이를 바탕으로 설화 모티프별 성격을 디지털 매개변수로 치환하는 감각 전이 매트릭스를 [표

2]와 같이 구축하였다.

[표 2] 설화의 정서적 전이를 위한 시각-모션 언어 체계

[Table 2] Visual-Motion Language System for the Emotional Transition of Folktales

설화 모티프	서사적 상징성	조형적 메타포 (Color & Shape)	시간적 리듬 (Motion & Rhythm)
황금잉어	두 세계를 잇는 초월성	Gold (#E7B32B) / 유기적 파동	유연한 유영과 환상적 변모(Morphing)
연화	고난을 딛고 피어난 사랑	Pink (#F2C1CC) / 동심원적 꽃잎	안에서 밖으로 밀려나는 점진적 개화
무월랑	장소를 지키는 안정적 귀환	Muted Blue (#5C7184) / 수직적 빛	일정한 속도의 직선적 궤적
월화정	변치 않는 수호와 영속성	Stone Gray (#727272) / 거친 입자	느린 조도 변화와 정적인 무게감
노암터널	겹겹이 쌓인 기억과 시간의 전이	Deep Navy (#2B2B36) / 중첩된 층위	순환하는 시점 이동과 공간적 심도

[표 2]는 설화의 각 모티프에 고유의 색채 코드·조형적 메타포·시간적 리듬을 부여한 감각 전이 매트릭스이다. 아른하임 [12]의 시각적 동역학 이론에 근거하여, 황금잉어의 유영에는 형태 변용과 리듬을, 연화의 개화에는 방사형 확산의 운동성을 부여함으로써 서사적 긴장과 이완을 시각적으로 구조화하였다.

4. 설화 분석 및 시각 언어 도출

4.1 월화이야기의 구조적 해석

월화이야기의 삼단 서사(사랑과 만남→이별과 결핍→초월과 재회)를 화면 내 시각적 긴장감의 단계로 치환하였다. 사랑과 만남 단계에서는 유연한 곡선과 조화로운 색채 대비로 두 인물의 조화를 표현하고, 이별과 결핍 단계에서는 화면 조도를 낮추고 형태를 파편화하여 정서적 고립감을 극대화하였다. 초월과 재회 단계에서는 황금빛 파티클의 역동적 비산과 파동 모션을 통해 시각적 긴장감이 정점에서 해소되었다.

4.2 노암동 설화의 장소적 특성

노암동 설화는 특정 장소의 물리적 환경과 긴밀하게 결합하여 장소적 서사를 형성하였다. 월화정은 무월랑과 연화부인의 서사가 완성되는 역사적 정통성의 거점으로, 전통 건축의 형태미를 통해 설화의 역사적 층위를 가시화하였다. 황금잉어는 단절된 시공간을 연결하는 초월적 매개체로서,

유기적 움직임과 색채 광원이 정적인 물리 공간에 서사적 생동감을 부여하였다. 노암터널은 과거 철도의 역사성과 현재 보행로가 교차하는 전이의 장소로서, 선형 구조와 원근감이 관객의 서사적 몰입을 유도하는 물리적 기반으로 작용하였다.

[그림 1] 설화의 장소적 서사를 구성하는 핵심 물리 거점 및 상징
[Fig. 1] Key Physical Sites and Symbols of Local Folktale Narratives

[그림 1]은 강릉 노암동 일대 설화의 핵심 거점인 월화정, 황금잉어 상징물, 노암터널의 현황을 다각도로 기록한 사진이다. 월화정의 구조적 미학, 황금잉어의 조형적 상징성, 터널의 선형적 공간감이 지닌 장소적 특성은 모션그래픽 구현을 위한 시각 분석 및 조형적 추출의 기초 자료로 활용되었다.

4.3 시각·모션 코드 도출

황금잉어는 황금색을 주조색으로, 기하학적으로 재해석된 비늘 패턴의 반복으로 형태를 추상화하며, 파동 모션과 몰핑 기법으로 초월적 존재의 위상을 부각하였다. 연화는 분홍색과 꽃잎 원형 패턴을 기반으로, 화면 중앙에서 외곽으로 확장되는 개화 모션을 통해 인물의 감정이 공간 전체로 전이되는 양상을 시각화하였다. 터널은 강렬한 명암 대비로 공간적 깊이감을 강조하고, Z축 방향의 선형 카메라 워킹을 통해 서사 속으로의 몰입 경험을 유도하며, 내부의 점진적 조도 변화와 빛의 산란은 단절된 과거 기억이 현재로 복원되는 시공간적 연속성을 상징하였다. 앞서 도출한 시각·모션 코드를 바탕으로, 실제 프로젝트의 장면 전개 방식과 팀별 시각화 양상을 분석한다.

5. 프로젝트 사례 분석

5.1 장면 전개와 리듬: Transition을 통한 정서의 전이

모션그래픽에서 설화의 서사성은 단일 프레임의 조형성보다 장면 간 연결 방식에서 더욱 극대화된다. 현실에서 설화적 환상으로 진입하는 구간에서 디졸브(Dissolve)와 모핑(Morphing)이 중첩되

어, 무월랑의 서신이 황금잉어의 비늘로, 노암지의 물결이 연화의 치맛자락으로 변환되는 과정을 통해 이질적 두 세계의 유기적 결합을 시각화하였다. 장면 전환 속도를 정서적 고조기에 맞추어 가감속하는 타이밍의 변주는 관객이 설화의 비극성과 숭고미를 감각적으로 체득하게 하였다.

5.2 반복과 확산의 시각적 구조

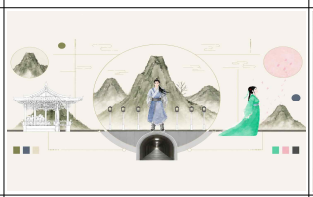
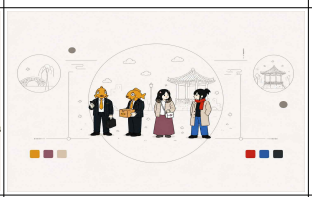
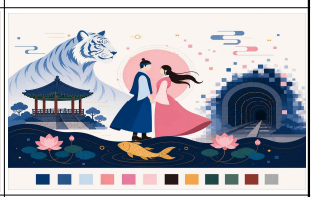
구전 설화가 지닌 운율과 반복 구조를 시각 언어로 치환하기 위해 만다라(Mandala)적 구성과 프랙탈(Fractal) 패턴이 활용되었다. 황금잉어의 유영에 따른 동심원적 파동의 반복은 장소에 축적된 시간의 층위를 상징하고, 연꽃 꽃잎의 끊임없는 확산은 한 개인의 사랑이 지역의 전설로 승화되는 정서적 팽창을 시각화하였다.

5.3 팀별 사례 비교: 서사적 관점에 따른 시각화의 분화

[표 3]은 세 팀의 시각화 전략을 디자인·캐릭터·기호·모션 코드·서사 지향의 다섯 차원에서 비교한 것이다.

[표 3] 서사적 관점에 따른 프로젝트 팀별 시각화 구현 특징 비교

[Table 3] Comparative Analysis of Visualizations by Project Teams

구분	1팀: 서정적 복원	2팀: 해학적 변용	3팀: 신화적 상징
시각화 결과물			
디자인 전략	수묵·수채 기반 감성적 풍경 재현	평면 일러스트 기반 현대적 캐릭터화	벡터 기반 상징 구조 시각화
캐릭터	감정 중심 인물 (무월랑·연화)	일상화된 인물 + 잉어 캐릭터	기호화된 인물 (상징적 존재)
색채 구조	저채도 유사색 (톤 통일)	파스텔 + 포인트 컬러 혼합	고대비 상징 색 분리
주요 색상	#6BBFA6, #6A7F96, #F6F3EA	#F2B233, #F3C7CF, #4A5568	#E7B32B, #F2C1CC, #5C7184
핵심 모티브	한복, 연못, 산, 가로등	잉어탈, 휴대폰, 패딩, 스카프	황금잉어, 연꽃, 월화정, 터널
상징 변화	자연 속 존재 (잉어)	기능적 존재 (배달원)	구조적 기호 (매개체)
시각 특징	번짐·워시, 경계 흐림	선 중심, 평면 채색	기하학, 패턴, 레이어
공간 해석	자연 풍경 (감정 전달)	도시/일상 공간	추상 구조 공간
서사 방식	감정 흐름 중심	상황 중심 재해석	의미 구조 중심

1팀은 수채화 질감과 저채도 유사색을 기반으로 산·수면·가로등의 반복 구조와 조명 연출을 결합하여 감정의 흐름과 공간 진입을 시각화하였다. 2팀은 황금잉어를 배달부 캐릭터로 전환하고, 파스텔 평면 색채와 현대적 오브제를 결합하여 설화 공간을 일상적이고 유희적인 체험으로 재구성하

였다. 3팀은 고대비 색채와 벡터 그래픽으로 인물과 모티브를 기호화하고, 노암터널을 픽셀 구조로 변환하여 시공간의 전이와 영속성을 강조하였다. 이는 동일한 설화가 색채·모티브·공간 구성에 따라 감성·캐릭터·구조의 층위로 확장될 수 있음을 보여주었다.

6. 논의 및 도시재생적 의의

6.1 서사적 장소성의 형성

지역 설화가 모션그래픽을 매개로 물리적 공간에 서사적 장소성을 구축한다는 점이 본 연구의 핵심 의의이다. 모션그래픽을 통해 투영된 설화적 기호들은 강릉 월화거리와 노암동을 단순한 지리적 좌표가 아닌 서사가 흐르는 유기체로 인식하게 했다. 이는 도시재생의 핵심 목표인 장소의 의미 회복을 실천하는 유효한 수단이다.

6.2 지역 기반 PBL 교육의 효용성

본 프로젝트는 지역사회의 실제적 문제를 해결하는 프로젝트 기반 학습(PBL) 모델로서 교육적 가치를 지닌다. 학생들은 문헌 분석과 현장 조사를 거치며 지역 설화를 현대 디지털 매체로 변환하는 중재자 역할을 수행하였고, 지역사회는 대학의 창의적 인적 자원을 활용한 저비용·고효율의 문화 콘텐츠를 확보하였다. 이 대학-지역 공생의 선순환 모델은 지역 소멸 위기 시대에 대학이 지역 거점으로서 수행해야 할 새로운 사회적 책무의 방향을 제시하였다.

6.3 매체적 확장성

본 연구에서 도출된 시각·모션 코드는 스크린을 넘어 도시 공간 전체로 확장될 잠재력을 지닌다. 노암동 터널 입구나 월화거리 대형 벽면을 캔버스로 삼는 미디어 파사드, 관객의 움직임에 반응하는 인터랙티브 미디어 전시, AR 기반 스토리텔링 투어로의 전용이 가능하다. 이는 지역 설화를 박물관이나 서적 밖으로 꺼내 도시민의 일상 속 문화적 실체로 현존하게 하는 동인이 된다.

7. 결론

본 연구는 강릉 월화이야기와 노암동 설화를 기반으로 수행된 모션그래픽 프로젝트를 통해, 지역 전통 서사가 디지털 미디어 기술과 결합하여 도시재생의 핵심 자산으로 거듭나는 과정을 고찰하였다. 황금잉어·연화·무월랑 등의 원형적 상징들은 색채값과 움직임의 리듬으로 치환 가능하며, 장면 전환과 반복의 미학은 설화의 환상적 정서를 전달하는데 탁월한 매체적 장점을 지닌다. 팀별

사례 비교는 동일한 설화 원천이 서정적·해학적·신화적 시각 언어로 다층 분화될 수 있음을 실증하였다. 본 연구의 핵심 기여는 지역 설화가 모션그래픽을 매개로 물리적 공간에 서사적 장소성을 구축할 수 있다는 점을 실증적으로 입증한 데 있다. 문화적 측면에서는 소멸 위기의 구전 설화를 대중이 능동적으로 체험할 수 있는 미디어 콘텐츠로 확장하는 디지털 전환 방법론을 체계화하였다. 도시재생의 측면에서는 지역 고유의 이야기를 시각화함으로써 장소의 정체성을 강화하였다. 교육적 측면에서는 대학 디자인 교육과 지역사회가 결합하여 실천적 학습과 창의적 자산 형성을 동시에 실현하는 PBL 상생 모델의 선례를 마련하였다. 향후 생성형 AI(Generative AI)를 활용한 가변적 서사 구현과 주민들이 자신의 기억을 미디어에 직접 투영·상호작용하는 참여형 인터랙티브 모델로의 확장이 요구된다.

References

[1] M. H. Han, "The value of storytelling in the Yeonhwa lady's epic and its application," *Human Contents*, no. 57, pp. 115-131, Jun. 2020, doi: 10.18658/humancon.2020.06.115.

[2] K. N. Kim, "Yeonhwa-buin story and Gangneung Danoje Festival," *Chung-Ang Journal of Folklore*, vol. 10, pp. 109-130, Feb. 2004.

[3] J. R. Jang, "A study on the correlation between the story of Lady Yeonhwa in Gangneung and the trip to Eumma-jangseong-gul cave," *Im-young Mun-hwa*, vol. 35, pp. 5-25, Dec. 2011.

[4] E. S. Shim, "A study on the historical context of Gangneung Madam Yeonhwa folk tales," *Journal of International Korean Literature*, no. 25, pp. 239-273, Jan. 2019.

[5] L. Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, 2001.

[6] E. Relph, *Place and Placelessness*, Pion, 1976.

[7] J. Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, Princeton University Press, 2004.

[8] J. E. Cirlot, *A Dictionary of Symbols*, Routledge, 1971.

[9] T. H. Lee, "A study of emotional expression through figurative movement in motion graphic," *Journal of Korea Illustration Association*, vol. 7, no. 12, pp. 117-130, Jun. 2006.

[10] J. E. Jeon, "A study of the narrative and the narrative subject with a digital narrative text," *Culture and Convergence*, vol. 42, no. 9, pp. 285-319, Sep. 2020, doi: 10.33645/cnc.2020.09.42.9.285.

[11] G. Kress and T. V. Leeuwen, *Reading Images: The Grammar of Visual Design*, Routledge, 2006.

[12] R. Arnheim, *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*, University of California Press, 1974.