

애니메이션의 구출과 탈출의 플롯에 관한 연구

<토이 스토리>, <토이 스토리 2>, <치킨 런>을 중심으로

안영순

(순천대학교 만화예술학과 강사·전남대학교 인문과학연구소 연구원)

- I. 서론
- II. 플롯의 정의와 종류
- III. 구출의 플롯
 - 1. 구성요소와 유형
 - 2. 작품 분석: <토이 스토리>, <토이 스토리 2>
- IV. 탈출의 플롯
 - 1. 구성요소와 유형
 - 2. 작품 분석: <치킨 런>
- V. 결론

I. 서론

우리는 지금 이야기의 홍수시대에 살고 있다. 굳이 서점이나 영화관, 극장을 찾지 않아도 일상생활의 도처에서 이야기를 만난다. 아침에 펼치는 신문에는 연재소설이, 밤에 켜는 TV에는 드라마가 있다. 우리는 또 집 앞 가게에서 우리가 좋아하는 이야기가 실려 있을 법한 만화, 애니메이션이나 영화 비디오, 소설을 빌려본다. 그 뿐인가? 인터넷을 향해하다 보면 고전 작품을 전산화한 텍스트, 현역 작가의 소설, 그리고 네티즌들이 올려놓은 재미있는 유머들이 있다. PC방에서 매달리는 게임에도 환상적인 이야기들이 있다. 이야기는 이미 산업화되어 대량유통되고 있는 것이다. 나아가 앞으로 가장 유망하다는 문화산업의 토대로서 막대한 경제적 효과를 창출하고 있다.

예를 하나 들어보자. 모 일간지⁷⁾는 우리나라의 한 판타지 소설가가 한 편의 작품만으로 국내에 파급시킨 경제 효과가 현재까지 150억 원에 달한다고 분석한 적이 있다. 그 중 원작으로 거둔 수입은 3분의 1이고 나머지는 그것을 각색한 만화, 게임, 애니메이션을 통해 벌어들인 것이다. 이 작품은

7) 「소설 만화 게임 애니메이션... 현재 수입만 150억 원: <드래곤 라자>의 경제 효과」, 《동아일보》, 2000년 12월 18일.

현재 외국의 출판사, 컴퓨터 업체와 판권 협상이 진행중인데 그 수입 역시 막대할 것이라고 한다. 이처럼 고부가가치를 낳는 상품의 예를 다른 산업 분야에서 찾아볼 수 있는가?⁸⁾

또한 이러한 인식에도 불구하고 우리나라의 문화산업은 아직 초기 단계에 있는 실정이다. 앞에서 언급한 판타지 소설과 같은 예는 흔치 않다. 물론 요즘은 국산 시나리오에 바탕을 둔 영화[관객 200만 명을 넘긴 <쉬리>(1999, 영), <공동경비구역 JSA>(2000, 영)의 성공은 그 가능성을 보여주는 예들이고]와 게임이 선전하고 있는 것은 사실이지만 일본이나 미국의 경우에 비교하면 상대가 되지 않는다.

<포켓 몬스터>(애)를 생각해보자. 152가지의 귀여운 괴물들은 1995년 게임으로 처음 등장한 뒤 애니메이션과 캐릭터 상품으로 만들어져 전세계의 아이들을 열광시켰고, 1999년 추산으로 그 시장규모는 4조원에 달하였다.⁹⁾ 이러한 예들은 이야기를 바탕으로 한 문화산업이 전세계적인 거대 산업이 되었음을 보여준다.

그렇다면 우리나라의 경우는 어떠한가? 불행하게도 국내에 상륙한 이 상품들은 가뜰이나 기반이 취약한 국내 시장을 장악하고 경쟁력이 약한 우리 상품들을 몰아내고 있는 것이 현실이다. 우리 상품이 이처럼 경쟁력이 떨어지는 이유는 무엇인가? 기술의 문제는 아닌 것 같다. 애니메이션의 경우, 우리나라는 이 분야에서 최고의 기술인력을 보유하고 있어서 미국, 일본, 서유럽의 유명 애니메이션 회사들이 주문을 통해 작품을 생산하는 거점으로서의 역할을 하고 있다. 생산량만으로 봤을 때는 30%를 차지하는 세계 3위 안에 드는 국가이다. 하지만 문제는 이렇게 생산된 애니메이션의 거의 대부분이 하청에 의한 것이라는 점이며, 현재는 중국과 동남아 등 인건비가 훨씬 더 싼 국가들에 수주를 빼앗기고 있는 실정이다. 애니메이션은 문화적인 측면에서뿐만 아니라, 캐릭터 산업을 포함하여 약 5조 원으로 추정되고 있는 우리나라 애니메이션 관련 시장을 움직이고 있어 경제적인 면에서도 대단히 중요하다.¹⁰⁾ 그러므로 하청 제작에서 하루빨리 벗어나 창작 애니메이션으로 돌파구를 여는

8) 하지만 우리나라에서 이러한 인식이 널리 퍼지기 시작한 것은 그리 오래 전이 아닌, 스티븐 스피버그의 <쥐라기 공원 Jurassic Park>(영)이 발표된 1993년 무렵부터이다. “전세계에서 8억5천만 달러(약 1조 625억 원)를 벌어들인 그의 영화 <쥐라기 공원>(1993)[원문대로 인용]이 국내 개봉된 뒤 한동안 ‘자동차 150만대를 수출하는 것보다 <쥐라기 공원>같은 영화 한 편 만드는 것이 더 낫다’는 말이 문화산업 분야 연설에서, 또 각종 팜플렛에서 빠지지 않고 거론”되었다. 「영상 새 지평 연 ‘할리우드 마법사」, <동아일보>, 2001년 1월 2일자 참조

앞으로 인용된 것이 신화일 때는(신), 동화는(동), 전설은(전), 소설은(소), 연극은(연), 영화는(영), 애니메이션은(애)로 표시하기로 한다.

9) 참고로 프랑스의 <르 몽드 Le Monde>는 1998년 6월 23일자에 <쥐라기 공원>(1993), <폭로>(1994, 영)로 유명한 작가 마이클 크라이튼과 <캐리>(1976, 영), <미저리>(1990, 영), <쇼생크 탈출>(1994, 영), <돌로레스 클레이본>(1995, 영)으로 유명한 스티븐 킹이 소설과 영화로 각각 약 1천4백 40억 원과 약 1천2백억 원의 연소득을 올리고 있다고 분석한 바 있다. 그리고 <르 피가로 Le Figaro>는 할리우드 영화사들이 이 작가들을 비롯해 존 그리섬[<펠리칸 브리프>(1993, 영), <야망의 함정>(1993, 영), <의뢰인>(1994, 영), <타임 투 킬>(1996, 영), <레인메이커>(1997, 영)], 톰 클랜시[<붉은 10월>(1990, 영)] 등 베스트셀러 작가들을 기획 단계부터 지원하여 대중소설과 영화가 서로 상승 작용을 불러일으키게 하고 있다고 보도하였다(1999년 4월 14일).

일이 시급하다고 하겠다. 그러나 우리나라에서 이처럼 자체 제작이 드문 이유는 한 편의 애니메이션 제작에 들어가는 엄청난 자본을 감당할 수 없기 때문이기도 하지만, 기획력이 부족한 것이 더 큰 이유이다. 기획력이 부족하다는 것은 그 동안 좋은 소재들을 발굴하고 그것을 시나리오화하는 작업을 등한시하였다는 것을 말해준다. 이것은 ‘콘텐츠’의 문제이다.

이 문제를 해결하기 위해서는 단지 재능 있는 시나리오 작가를 발굴하는 것만으로는 부족하다. 그러한 작가들이 나오기 위해서는 그 기반이 되는 작업이 이루어져야 한다. 어느 날 어떤 천재가 혜성과 같이 등장하여 아무 것도 참조하지 않고 이제까지는 볼 수 없었던 아주 독창적인 이야기를 만들어낸다는 것은 불가능한 일이다. 셰익스피어도 자신의 작품의 소재를 역사와 설화, 그리고 동시대의 문헌에 실린 이야기들에서 빌어 온데서 볼 수 있듯이 축적된 이야기들은 작품 창작의 시발점이다. 때문에 미래의 역량 있는 작가들이 참조할 수 있도록 이야기의 데이터베이스를 구축하고 그것을 이론화하는 작업이 필요하다.

사실 국내에서 시나리오를 쓰고자 하는 사람들이 봉착하는 문제는 우리 주변의 수많은 이야기들을 플롯에 따라 분류하고 그 플롯의 특징을 밝힌, 지침서로 삼을 만한 책이 없다는 것이다. 물론 서점에는 ‘시나리오 작법’과 같은 이름의 책들이 많이 나와있지만 대부분 작품의 ‘콘텐츠’의 문제가 아닌 기술적인 문제만을 다루고 있거나 아주 일반적인 설명으로 그치고 있어 작품의 착상에는 별 도움을 주지 못한다. 그러므로 이야기에서 자주 사용되는 플롯의 특성을 밝히고 그 예들을 구체적으로 분석하는 작업이 절실히 요구되고 있다 하겠다.

본 논문에서는 애니메이션, 만화, 영화, 연극을 비롯하여 이야기들에서 가장 즐겨 사용되고 있는 플롯들이라 할 수 있는 구출과 탈출의 플롯에 대해 이론화하고, 그것들의 특성과 구조를 애니메이션 <토이 스토리 *Toy Story*>(1995) <토이 스토리 2 *Toy Story 2*>(1999) <치킨 런 *Chicken Run*>(2000)을 통해 분석하고자 한다. <토이 스토리>와 <토이 스토리 2>에서는 구출의 플롯을 그리고 <치킨 런>에서는 탈출의 플롯을 구체적으로 분석할 것이다. 많은 플롯들 중에서도 특히 구출과 탈출의 플롯은 그것의 구성 요소와 구조에서 유사한 점이 많기 때문에 이 플롯들을 본 논문의 주제로 택했으며, 그리고 <토이 스토리> <토이 스토리 2> <치킨 런>은 비교적 최근의 작품이면서 작품성과 흥행성에서 모두 인정받은 작품들로서 구출과 탈출의 플롯을 기본 틀로 삼았기 때문에 분석 대상으로 삼았다.¹¹⁾

10) “일본 애니메이션 한국 점령”, KBS2 <추적 60분>, 2001년 1월 14일.

11) 세계적으로 가장 권위 있는 영화전문 인터넷사이트인 www.imdb.com에서의 2001년 9월 현재 각 작품에 대한 평가는 다음과 같다. ① <토이 스토리>: 7.9/10(20,371 votes), top 250; #131. ② <토이 스토리 2>: 8.4/10(14,270 votes), top 250; #45, ③ <치킨 런>: 7.7/10(11,480 votes), top 250; #209.

II. 플롯의 정의와 종류

그렇다면 플롯이란 무엇이며 어떤 것들이 있는가? 플롯에 관한 논의는 아리스토텔레스의 『시학』에까지 거슬러 올라간다. 그에 따르면 플롯이란 인과관계가 있는 일련의 사건들이다. 각 사건은 개연성 또는 필연성의 법칙에 따라 그 앞의 사건에서 기인하며, 동일한 법칙에 따라 그 다음의 사건을 낳는다. 이 인과율의 연쇄에서 최초의 사건은 원인이 없는 유일한 사건이며, 최후의 사건은 그 다음의 행동을 유발시키지 않는 유일한 사건이다.¹²⁾ 이러한 ‘잘 짜여진 플롯 well-made plot’에서는 불필요한 사건이 하나도 없는, 그리고 모든 사건들이 필요한 순서로 배열되어있게 된다.¹³⁾ 그리고 플롯의 개념을 명확히 하기 위해서는 플롯과 스토리의 차이를 언급하는 것이 유용할 것이다. 이들 양자의 개념의 차이를 설명하고 있는 포스터(E. M. Forster)의 글을 인용한다

우리는 이야기를 시간의 연속에 따라 정리된 사건의 서술이라고 정의한 바 있다. 플롯 역시 사건의 서술이지만 인과관계를 강조하는 서술이다. “왕이 죽자 왕비도 죽었다.” 이것은 이야기이다. “왕이 죽자 슬픔을 못이겨 왕비도 죽었다.” 이것은 플롯이다. 시간의 연속은 보존되고 있지만 인과감(因果感)이 거기에 그림자를 드리우고 있다.¹⁴⁾

여기에 덧붙여 포스터는 스토리를 듣는 청중은 단지 “그 다음엔?” 하고 묻지만 플롯을 듣는 청중은 “왜?” 하고 묻는다고 말하고 있다. 위의 인용문에서처럼 스토리는 시간 순서 속에서 단순한 사건의 배열이라면, 플롯은 인과관계에 입각해 사건을 유기적으로 짜 맞추는 일이기 때문에 일종의 갈등의 양상을 띠게 된다.¹⁵⁾ 물론 작가가 선택한 갈등의 종류와 갈등이 전개되는 방법은 작가와 작품에 따라 다르겠지만, 스토리에는 갈등이 쉽게 해소되거나 그냥 넘어갈지라도 플롯에서는 갈등의 원인과 결과를 규명하는데 힘을 기울이기 때문에 개인과 사회 그리고 세계와의 관계가 깊이 천착되고 있음은 모두 마찬가지이다. 요컨대 플롯이 시간성을 근간으로 그 인과관계를 보여주고 사건 전개에 논리성을

12) 해밀턴 화이트, 『아리스토텔레스: 시학』, 김재홍 편역, 평민사, 1983, 61-63쪽 참조

13) ‘잘 짜여진 플롯’에서처럼 행위 그 자체에서 생기는 문제로 인해서 결말을 맺지 못하고, 반대로 궁지에 빠진 작가가 궁여지책을 써서 플롯을 해결하는 무리하고 개연성이 없는 기법을 ‘데우스 엑스 마키나 (deus ex machina)’라고 하는데, 이는 라틴어로 “기계에서 내려온 신”이란 뜻으로 그리이스 비극에서 등장인물들의 문제 해결의 방법으로 신을 기계 장치로 무대에 달아 내렸던 데서 유래한다.

14) E. M. Forster, *Aspects of the Novel*, 이성호 역, 『소설의 이해』, 문예출판사, 1991, 96쪽.

15) 갈등과 대립은 드라마의 기본이다. 스토리의 길이가 아무리 길어도 갈등의 생성과 그것의 해소가 없으면 드라마라고 할 수 없다. 따라서 드라마의 성패는 갈등의 창출 여부에 달려있다고 해도 과언이 아닐 것이다. 주인공이 A라는 가치 있는 지향점을 선택하다보면 B라는 가치 영역이 엄청난 손상을 입는다. B라는 가치 영역의 관점에서 볼 때 주인공은 엄청난 고통을 체험한다. 주인공의 이러한 아픔을 관객이 함께 체험하여 연민인식을 느끼도록 했다면 그 드라마는 성공했다고 할 수 있다.(김길수, 『우리시대 삶과 연극의 조망』, 현대미학사, 1997, 15-19쪽 참조)

중으로써 사건은 개연성 또는 필연성을 띠게 된다. 그리고 돌발적인 사건이나 행동은 복선을 사용하여 이를 합리화시킴으로써 리얼리티를 획득하게 된다. 이렇게 함으로써 작품은 통일성을 얻게 되고 플롯은 주제를 구현하는데 기여하게 된다. 따라서 플롯의 궁극적 목적은 미의 창조와 주제의 효과적인 구현에 있다고 하겠다.¹⁶⁾

그러면 플롯의 종류는 몇 가지나 될까? 지금까지 적지 않은 사람들이 플롯의 종류에 대해 언급한 바 있다. 그런데 그 수는 사람마다 달라서 플롯은 오로지 한 가지 밖에 없다는 사람(포스터-해리스¹⁷⁾)이 있는가 하면, 두 가지(아리스토텔레스), 세 가지(포스터-해리스,¹⁸⁾ 20가지(로널드 토바이어스¹⁹⁾, 24가지(제라르 드 네르발²⁰⁾, 36가지(조르즈 폴타²¹⁾, 69가지(루드야드 키플링²²⁾)를 제시한 사람들도 있다. 이것들 가운데 ‘어떤 것이 옳은 것인가’ 또는 ‘어떤 것이 가장 효과적인가’라는 질문에 답한다거나 그것들의 종류를 여기에서 일일이 논할 필요는 없겠다. 플롯의 종류가 몇 가지인가가 문제가 아니다. 그것의 종류가 몇 개이건 간에 그들의 분류들과 카테고리들은 인간의 근본적인 감정의 갈등들과 보편적인 정서에 기초하고 있기 때문에, 작가가 이 분류들 가운데 하나 혹은 그 이상의 국면들이나 요소들을 변화시킴으로써 얼마나 새롭고 독창적인 극적 상황을 창조해내느냐가 문제이다. 여기에서는 이야기의 발상과 플로팅(plotting)을 포함하여 시나리오를 효과적으로 쓰는데 유용하게 참고할 수 있는 지침서나 이론서가 절대적으로 부족한 우리의 현실을 지적하기만 하고 넘어가기로 한다.

16) 참고로 플롯의 유형을 요약하면 다음과 같다. ① 단순 플롯: 스토리의 진행이 하나의 사건을 계기로 차례차례 사건을 계승 발전해가는 유형으로서, 단순한 단편 개그 애니메이션 작품에서 많이 볼 수 있다. ② 복합 플롯: 언뜻 보기에 관계가 없는 듯한 에피소드가 번갈아 시작되며, 도중에 그것이 결합되어서 발전하는 유형이다. 단순 플롯이 애니메이션의 기본형이었으나, TV 영상에 친숙해진 현대의 어린이들에게는 너무 단순하고, 어른도 애니메이션을 자주 접하게 된 이후로는 내용이 복잡화된 작품을 요구하면서 이런 형태가 많아지고 있다. ③ 피카레스크식 플롯: 몇 개의 에피소드만으로도 충분히 하나의 스토리로서 독립할 수 있는 플롯을 종합적으로 서로 연결하는 또 하나의 플롯 위에 배열된 형태의 것을 말한다. TV 애니메이션 시리즈물의 경우가 이에 해당될 것이다(토리우미 진조, 『애니메이션 시나리오 작법』, 조미라 외 역, 모색, 1999, 118쪽).

17) Foster-Harris. *The Basic Patterns of Plot*, University of Oklahoma Press, 1959.

18) 앞의 책.

19) Ronald B. Tobias, *20 Master Plots*. *Writer's Digest Books*, 1993.

20) 네르발. 본명은 라브뤼니 Gérard Labrunie. 1827년 괴테의 『파우스트 *Faust*』를 번역하여 문단에 데뷔한 뒤, 동방의 여러 나라를 여행하고 『동방기행 *Voyage en Orient*』(1851)을 썼으며, 『불의 딸 *Les filles du feu*』(1854), 『오렐리아 *Aurélia*』(1855), 『환상시집 *Les chimères*』(1854) 등 꿈과 현실이 교차하는 작품들을 발표하였다. 그의 환상적인 작품은 후에 초현실주의자들의 각광을 받았다.

21) Georges Polti, *Les Trente-six situations dramatiques*, Mercure de France, 1895, 1924.

22) 키플링 Joseph Rudyard Kipling(1865-1936): 영국의 소설가·시인. 『정글 북 *The Jungle Book*』(1894)의 저자. 인도에서 태어나 주로 이곳에서 생활하면서 바다, 정글, 야수 등을 소재로 한 작품들을 발표하였고, 1907년 노벨 문학상을 수상하였다.

III. 구출의 플롯

1. 구성요소와 유형

구출의 플롯의 기본적인 구성요소는 [불운한 자] - [위협하는 자] - [구출자]라는 세 인물이다.²³⁾ 이 플롯은 동화나 다른 설화에서 자주 사용되었던 플롯으로서, 대략 다음과 같은 식으로 이야기가 전개되는 것이 원형적인 구조라고 할 수 있다. 사악한 마법사[위협하는 자]가 공주[불운한 자]를 납치하여 성에 가두거나 저주의 마법을 건다. 공주를 사랑하는 왕자[구출자]는 마법사의 온갖 방해를 받지만 그를 물리치고 공주를 구출한다. 프랑스의 샤를르 페로²⁴⁾가 쓴 「잠자는 숲 속의 미녀 *La Belle au bois dormant*」(1697, 동)의 플롯을 예로 들어보자. 여왕이 낳은 공주의 생일 축하모임에 초대받지 못한 요정이, 공주는 15세 되는 해에 물레의 가락에 찢려 죽게 된다고 예언한다. 초청된 12명의 요정들이 저주의 내용을 100년의 잠으로 바꾸어주었다. 이윽고 공주는 성(城)과 더불어 잠들게 되고 성은 가시로 둘러싸이게 된다. 100년 후에 왕자가 찾아와 공주에게 키스하자, 공주는 마법에서 풀려나고 두 사람은 결혼하게 된다.²⁵⁾ 이 세 인물은 다른 인물로 변형될 수 있다. 마법사는 다른 사악한 인물로, 공주와 왕자는 다른 관계에 있는 다른 신분의 인물들로 바뀔 수 있다. 마법사의 행위 역시 불운한 자를 위태로운 지경에 처하게 하는 어느 행위로든 변형될 수 있다. 그러나 이 플롯을 유지하는 세 인물의 성격은 변하지 않는다.

그런데 디즈니 애니메이션 <잠자는 숲 속의 공주 *Sleeping Beauty*>(1959)에서는 플롯이 다음과 같이 변형되어 있다. 오로라 공주의 탄생 축하모임에 초대받지 못해 화가 난 마녀가 공주는 16세 생일날 물레바늘에 손가락을 찢려 죽게 될 것이라는 저주를 내린다. 이에 세 명의 착한 요정들은 저주의 내용을 깊은 잠으로 바꿔주고서, 마녀 몰래 공주를 숲 속 오두막집에서 기른다. 16세 생일날 공주는 숲 속에서 꿈속의 왕자를 만나 서로 반하게 되고, 공주가 여태 살아있음을 눈치챈 마녀는 공주를 유혹해서 마법으로 잠에 빠뜨리고 궁전을 가시덤불로 막아버린다. 공주를 만나러 오두막집으

23) 폴티, 앞의 책, 28-30쪽 참조

24) 샤를르 페로 Charles Perrault(1628-1703): 프랑스의 시인·비평가. <푸른 수염>, <빨간 모자>, <잠자는 숲 속의 미녀>, <장화를 신은 고양이>, <상드리용(신데렐라)> 등을 수록한 동화집 『옛날 이야기 *Histoires ou contes du temps passé*』(1697)의 작가.

25) 이 작품에서 잠자는 공주를 괴로움에 빠진 인간성의 대리자로, 키스로 그녀를 잠으로부터 구해준 왕자를 구세주 예수 그리스도로, 가시덤불을 고뇌의 상징으로 해석할 수 있겠는데, 이러한 서구의 그리스도교 세계관의 견지에서 볼 때 구출의 플롯이야말로, 2천 년 동안 구원을 기다려왔고 앞으로도 그 날을 기다릴 우리 인류에게 가장 근원적이고 극적인 플롯이 아닐까 한다. 폴티는 “2천 년 전에 인류가 즉각 그리고 그때부터 그에 대한 추억이 생각날 때마다 괴로워하고 사랑하고 눈물 흘렸던 그 구세주의 이야기를 우리 인류가 한번 더 선택하기 위해서는 이 상황[=구출의 플롯]을 매력적으로 만들어야 할 것이다”라고 주장하면서, 이 플롯을 중세의 기사도의 원리와 프랑스 대혁명을 연결시키고 있다(폴티, 앞의 책, 30쪽).

로 가던 왕자는 마녀의 간계로 금단의 성 지하감옥에 갇히게 된다. 세 요정의 도움으로 풀려난 왕자는 마녀와 사투를 벌인 끝에, 가시덤불을 뚫고 들어가 사랑의 키스로 공주를 깨어나게 한다. 그리고 러시아의 발레 <백조의 호수 *Swan Lake*>(1877)도 이러한 유형의 플롯을 사용하고 있다. 그런데 <미녀와 야수>(동)26)에서는 <잠자는 숲 속의 미녀>와는 정반대로 [불운한 자]가 야수로, [구출자]가 미녀로 전도되어 있으며, 이 유형의 플롯을 사용한 동화로는 이 외에도 <개구리 왕자>가 있다.

<잠자는 숲 속의 미녀>와 같은 내용의 동화는 이제 낡은 것이 되었지만, 그럼에도 그와 유사한 구출의 구조는 현대 영화에서도 그대로 답습되고 있음을 볼 수 있다. 심지어 조지 루카스의 <스타워즈 *Star Wars: Episode IV - A New Hope*>(1977, 영)와 <상하이 눈 *Shanghai Noon*>(2000, 영)에서처럼 아직도 납치된 공주를 구출하는 이야기를 되풀이하고 있는 영화들도 있다. 이 두 영화는 ‘공주의 구출’이라는 플롯이 현대를 소재로 할 때는 거의 불가능하기 때문에 시간적 배경을 모호한 시대나 왕국이 보편적 국가 형태였던 시대(중국의 청대)로 설정하고 있다. 하지만 현대를 소재로 할 때에는 아무래도 공주와 왕자의 관계가 연인·부부간이나 부모-자식간처럼 보통 사람들의 일상적인 관계로 바뀌는 것이 일반적이다. 그리고 이처럼 ‘사랑’으로 맺어진 관계일수록 구출은 설득력을 갖는다. 남북 전쟁을 배경으로 남군의 기관사인 조니 그레이(버스터 키튼)가 북군에게 납치된 애인 애너벨 리(마리온 맥)와 탈취된 기관차‘장군’은 이 기관차의 이름이며, 애너벨 리와 동등한 구출 대상이다)를 되찾기 위해 좌충우돌하는 내용의 <장군 *The General*>(1927, 영)과, 그리고 베트남전에서 실종된 아들 프랭크가 그 곳 어딘가에 포로로 억류되어 있을 것이라고 믿는 아버지 로우드즈 대령(진 핵크먼)이 베트남의 포로수용소를 습격하여 구출 작전을 펴는 <지옥의 7인 *Uncommon Valor*>(1983, 영)을 그 예로 들 수 있다.

이 가운데에서 자식이 부모를 구출하는 경우는 좀더 전형적인 구조를 가지고 있다. 문제는 부모의 왕좌를 되찾아주는 데에 있지 않다. 왕좌는 하나의 상징이며, 그것은 부모의 목숨이나 명예일 수도 있다. 중요한 것은 이 플롯에 등장하는 자식은 대부분 예전에 부모에게서 버림받은 존재인데도 위험을 무릅쓰고 부모의 구출에 나선다는 것이다. 이 역시 설화에서 많은 예들을 발견할 수 있는데, 우리나라 설화의 <바리공주>(전)가 가장 대표적인 예라고 할 수 있다.²⁷⁾ 바리공주의 ‘바리’는 ‘버리다’

26) 애니메이션으로는 디즈니의 <미녀와 야수>(1991)가 가장 큰 성공을 거두었다.

27) <바리공주> 설화를 소재로 하여 현재 장선우 감독과 박재동 화백이 2002년 개봉을 목표로 극장용 장편 애니메이션을 제작하고 있는 중이다. 우리나라의 전래동화나 설화, 민담, 전설 등을 소재로 발굴하여 시나리오화 하는 작업은 대단히 중요하고 많은 가능성을 제공할 것이라고 기대한다. 신화학자들이나 문화인류학자들이 공통적으로 지적하듯이, 세계의 많은 신화나 전설들이 인류의 원형적이고 보편적인 상상력과 욕망을 담고 있으므로 우리의 전통 소재들을 잘 다듬으면 세계 시장에서도 얼마든지 경쟁할 수 있으리라 보여진다. 디즈니의 최초의 장편 애니메이션인 <백설공주와 일곱 난쟁이들 *Snow White and the Seven Dwarfs*>(1937)에서부터 <헤라클레스 *Hercules*>(1997)까지 35편의 디즈니 장편 애니메이션 가운데 두 편만이 디즈니의 창작물이고 나머지는 여러 문화권에서 차용한 친숙한 전래 동화나 설화를 바탕으로 한 것이라는 통계가 이를 증명한다.(김명혜, 「패스티시: 디즈니 장편 만화영화의 문화팽창 전략」, 《언론과 사회》, 제20호, 1998년 여름, 125-137쪽 참조) 그리고 최근에는 저패니메이션에서도 구약성서, 그리스 로마 신화, 세계의 고전문학작품 등에서 소재나 모티브를 빌어오는 경우가 많이 눈에 띈다.

라는 말에서 온 것이라고 한다. 바리공주 설화는 약 20여 편이 채록되어 있는데, 각 편의 내용은 전승 지역에 따라 많은 차이를 보이고 있다. 하지만 대개 다음과 같은 공통된 서사 구조를 가지고 있다. 옛날 어느 왕이 세자가 15세가 되었을 때 무당에게 세자의 결혼에 대해 물었다. 무당은 그 해에 결혼하면 7공주를 낳고 그렇지 않으면 세 아들을 낳을 것이라고 하였다. 왕은 무당의 점괘를 무시하고 그 해에 결혼시켰다. 그리고 곧 세자는 왕위를 이어받았다. 신왕의 왕비는 무당의 말대로 7명의 공주를 낳았다. 아들을 간절하게 바란 신왕은 화가 나서 갓난 딸에게 ‘바리공주’라는 이름을 써붙여 바다에 버렸다. 거북이 나타나 바리공주를 등에 태워 데려갔고, 그녀는 용궁에서 자라게 된다. 15살이 되었을 때 그녀는 자신을 낳은 부모인 신왕 부부를 만났는데, 그때 부부는 이미 병이 들어 있었다. 무당에게 점을 치니 바리공주가 구해 오는 불사약을 먹어야 나올 것이라고 했다. 그녀는 저승으로 들어가 부처님을 만나고 이승으로 나와 신선으로부터 약수를 구했다. 그녀가 돌아왔을 때는 부모가 이미 죽었으나 죽은 부모에게 약수를 먹여 회생시켰다. 그녀는 신선과 결혼하여 일곱 아들을 낳고 스스로 무당이 되었다.

물론 <방세옥 *Fong Shi Yu*>(1993, 영)과 그 속편인 <방세옥 II *Fong Shi Yu II: Wan fu mo di*>(1993, 영)에서처럼, 부모의 구출에 나서는 자식이 예전에 버림받았던 존재가 아닌 경우들도 흔하다. 어떤 경우는 위협에 처한 부모를 구출하려는 것은 당연한 일이지만, <바리 공주>처럼 버림받은 자식이 부모를 구출하는 이야기가 더 감동을 줄 수 있다. 구출 과정의 흥미로움에 부모-자식간의 갈등과 화해라는 플롯을 더하기 때문이다.

구출자와 피구출자의 관계가 연인·부부간이나 부모-자식간이 아닌 경우에는, 친구지간일 경우가 많다. 예를 들어 <디어 헌터 *Deer Hunter*>(1978, 영)에서는, 미국 펜실베이니아의 작은 도시 클레이튼의 철강 공장 노동자인 마이클(로버트 드 니로), 닉(크리스터퍼 워큰, 스티븐(존 새비지)은 주말이면 사슴 사냥을 하며 서로 우정을 나누는 절친한 친구 사이이다. 이들은 베트남전에 나섰다가 스티븐은 다리를 잃고, 닉은 충격을 받아 사이공 뒷골목에서 목숨을 거는 ‘러시안 룰렛’(리블버 권총에 탄알을 한 발만 넣고 돌이 번갈아 방아쇠를 당기는 게임) 도박꾼이 된다. 마이클은 닉을 구해내려 패망 전야의 사이공으로 가지만 닉은 게임을 하다가 그가 보는 앞에서 죽음을 맞는다. 여러 가지 점에서 <디어 헌터>를 연상시키는 <철헤가두 *Die xue jie tou*>(1990, 영)의 경우도 마찬가지이다. 그리고 다음 절에서 분석하게 될 <토이 스토리>와 <토이 스토리 2>에서처럼 구출의 대상이 반드시 사람인 것만은 아니다.²⁸⁾ 이들 두 작품에서 카우보이 인형인 우디(Woody)와 우주전사 인형인 버즈(Buzz)는 1편과 2편에

28) 애니메이션에서는 등장인물이 꼭 인간이어야 한다는 제약에서 자유롭기 때문에, 동물이나 곤충 그리고 인형 등의 캐릭터를 얼마든지 의인화할 수 있으며, 이는 실사영화에 대한 애니메이션의 강점이자 무한한 가능성이라 할 수 있다. <토이 스토리>와 <토이 스토리 2>에서 구출의 플롯을 끌고 가는 것은 인형들이다. <101 달마시안 *101 Dalmatians*>(1996, 영)이 영화는 월트 디즈니가 1961년에 만든 동명의 애니메이션을 진짜 달마시안들이 출연하는 극영화로 제작한 것이다)과 <102마리 달마시안 *102 Dalmatians*>(2000, 영)에서 구출해야 할 대상은 개이며, <프리 윌리 *Free Willy*>(1993/1995/1997, 영) 시리즈에서는 윌리라는 고래이다. 그리고 앞서 언급한 <장군>에서는 ‘장군’이라는 이름의 기관차가 구

서 구출자와 피구출자의 역할을 번갈아 맡으며 한 쌍의 완벽한 버디 영화(buddy movie)를 만들고 있다.

끝으로 이 유형의 플롯에서 구출자가 자신에게 주어진 의무나 양심 때문에 구출을 시도하는 경우를 찾아볼 수 있다. 첫번째 경우의 대표적인 예로 <라이언 일병 구하기 Saving Private Ryan>(1998, 영)를 들 수 있다. 미 육군의 존 밀러 대위(톰 헹크스)는 노르망디 상륙 작전에서 가까스로 살아남지만 명령 때문에 숨돌릴 겨를도 없이 제임스 라이언 일병(맷 데이먼)을 구출하러 전선으로 떠나야 한다. 그리고 <스피드 Speed>(1994, 영)에서처럼 경찰 영화에서는 구출이 임무이다. 그리고 두번째 경우의 예로는 <선들러 리스트 Shindler's List>(1993, 영)를 들 수 있는데, 여기에서 실존 인물 오스카 선들러(리암 니슨)는 유대인과 어떤 관계도 없고 그들을 구출해야 할 의무도 없다. 그가 수용소에서 유대인들을 빼내 나치로부터 불하받은 자신의 공장에 고용한 것은 인건비를 지불하지 않아도 되기 때문이며, 그는 그들을 통해 부를 축적한다. 그러나 점차 나치의 잔악성을 목격하면서 유대인 이츠하크 스톤(벤 킹슬리)과 함께 1,100명의 유대인들을 구하기에 이른다. 그를 구출에 나서게 한 것은 오로지 그의 양심이다. <아미스타드 Amistad>(1997, 영)와 <타임 투 킬 A Time to Kill>(1996, 영)에서 변호사로저 볼드윈과 제이크 브리건스(매튜 맥커너히가 이 두 역할을 모두 연기했다)가 변호에 나선 것도 역시 자신의 양심 때문이다.

구출이 반드시 물리적인 방법으로만 이루어지는 것은 아니다. 폴티도 언급하고 있는 것처럼, 법정에서의 변론을 통해 불운한 자를 석방하는 것도 구출의 플롯에 속한다.²⁹⁾ 1839년 스페인 노예선 아미스타드호에서 일어난 흑인 노예들의 선상 반란과 그 재판이라는 역사적 사실을 영화화한 <아미스타드>에서 신출내기 변호사 로저 볼드윈은 노예제를 유지하려는 남부 출신의 판사들을 설복하여 결국 흑인 노예들을 석방시킨다. <타임 투 킬>에서는 역시 신참 변호사인 제이크 브리건스가 무참히 강간당한 딸의 복수를 위해 법정에서 범인들을 살해한 칼 헤일리(사무엘 잭슨)를 변호한다. 이 두 영화는 모두 곤경에 처한 흑인[불운한 자]을 백인 변호사[구출자]가 구출한다는 내용이며, 전자에서는 노예제 찬성자들, 후자에서는 인종차별주의자들이 [위협하는 자]이다.

2. 작품 분석: <토이 스토리>, <토이 스토리 2>

<토이 스토리>³⁰⁾와 <토이 스토리 2>는 사람들이 주위에 없을 때 벌어지는 인형들의 비밀스

출 대상이다. 반대로, 애니메이션에서는 동물이 사람을 구출하기도 한다. <구조대 The Rescuers>(1977, 애)에서 유엔 본부의 지하실에 위치한 국제구조대의 요원인 생쥐 버나드와 비앙키는 악당인 마담 메두사가 엄청난 가치의 보석의 행방을 알고 있는 고아 소녀 페니를 납치하자 그녀의 구출에 나서며, <구조대 2 The Rescuers Down Under>(1990, 애)에서는 밀렵꾼인 맥리치가 어린 소년 토니와 희귀한 황금독수리를 납치하자 그들을 구출하기 위해 오스트레일리아로 날아간다.

29) 폴티, 앞의 책, 29쪽.

30) <토이 스토리>가 애니메이션 영화사에서 갖는 의미는, 작품 전체가 컴퓨터 애니메이션으로 만들어진

런 삶이라는 흥미로운 소재를 다루고 있는 작품이다. 그런데 두 작품에서 주인공들인 카우보이 인형 우디(Sheriff Woody: Tom Hanks)와 우주전사 버즈 라이트이어(Buzz Lightyear of Star Command: Tim Allen) 그리고 그들의 주인인 앤디(Andy Davis: John Morris III) 등 주요 캐릭터들의 구성과 성격에서 거의 비슷하지만, 1편에서는 우디가 [구출자], 버즈가 [불운한 자]로, 그리고 2편에서는 버즈가 [구출자], 우디가 [불운한 자]로서 구출의 플롯을 전개하고 있다.

그러면 두 작품의 플롯의 구조와 특성을 분석하고 나서 그것들을 비교하기로 한다. 먼저 <토이 스토리>를 살펴보자. 작품의 정확한 분석을 위해서 전체의 줄거리를 순차와 인과관계를 따져서 주요 시퀀스별로 재구성하여 정리하면 다음과 같다.

(1) 우디와 우디의 친구들의 주인인 앤디네가 1주일 후에 이사를 가기로 되어 있어서, 앤디의 생일 파티가 1주일 앞당겨져서 오늘 열리게 된다. 우디는 인형들의 긴급 간부회의를 소집한다.

(2) 앤디의 생일 파티. 앤디의 엄마가 깜짝 선물로 준비한 것이 바로 우주전사 버즈 라이트이어이다. 그는 앤디의 사랑과 장난감 친구들의 인기를 독차지했던 우디의 자리를 독차지한다.

(3) 옆집 시드(Sid Phillips) 네 집 안마당에서 시드가 보병 찰리의 등에 다이내마이트를 묶어 심지에 불을 붙이는 장면을 공중 폭발시키는 장면을 버즈가 우디의 친구들과 목격한다.

(4) 우디는 앤디를 없앨 궁리를 하고, 미니카를 리모콘으로 조종하여 버즈를 치이게 하려 한다. 일련의 우발적인 사고로 버즈는 창 밖으로 튕겨나가 시드네 집의 마당으로 떨어진다. 그로 인해 우디는 친구들로부터 살인자로 몰린다.

(5) 앤디는 우디를 데리고 승용차를 타고 ‘피자 혹성’이라는 피자 음식점으로 향하는데, 이때 담벼락 숲 속에 숨어있던 버즈가 앤디의 자동차 트렁크에 매달린다. 주유소에서 두 캐릭터가 옥신각신 싸우느라 앤디의 자동차를 놓치고 만다. 잠시 망연자실하던 우디는 “다음 정거장은 ‘피자 혹성!’이라는 앤디의 말을 떠올리며 주유 중인 ‘피자 혹성’ 배달 차에 버즈와 함께 올라탄다.

(6) ‘피자 혹성’의 내부. 버즈는 우주선으로 착각하여 장난감 뽑기 상자 속으로 뛰어들고, 우디도 뒤따라 들어온다. 시드가 장난감 뽑기 상자 안의 버즈를 발견하고, 버즈는 갈고리에 걸려 올라가고 이를 필사적으로 저지하려던 우디까지 시드의 수중에 들어간다.

(7) 시드네 집. 시드의 방 안. 시드의 방 안에는 모든 인형들이 망가져 있다. 시드가 여동생 한나의 인형 제이니를 빼앗아 수술한다. 제이니의 머리가 익룡의 머리로 바뀌어 있다. 가방 속에서 이 장면을 목격한 우디와 버즈는 공포에 떠난다. 시드는 우디의 이마를 돋보기로 햇빛에 그을리며 고문한다.

(8) 우디와 버즈가 탈출을 시도하지만, 시드의 사나운 개 스커드가 지키고 있어 다시 시드의

최초의 작품이라는 점이다. 월트 디즈니사와 세계 최초로 디지털 애니메이션 스튜디오를 설립한 픽사(Pixar)가 공동제작했으며, 존 래스터(John Lasseter)가 감독을 맡았다.

방으로 되돌아온다. 시드의 TV에서 엘의 장난감 가게(Al's Toy Barn)를 광고하는 장면이 나오는데 이 광고 방송을 보고 버즈는 자신이 우주전사가 아니라 날지도 못하는 장난감이라는 사실을 알고 크게 낙심한다. 버즈는 “무한의 우주를 향하여!” 하고 창문을 향해 날기를 시도하지만 아래의 계단으로 무참하게 떨어지면서 한쪽 팔이 떨어져나가고 만다. 버즈는 한나의 방에서 부인용 꽃모자를 쓰고 한나와 함께 차를 마신다.

(9) 우디가 낙심해 있는 버즈와 탈출하기 위해 구멍줄을 앤디네 집의 창문으로 연결하는데 성공하지만, 우디를 아직도 살인자로 여기는 친구들이 구멍줄을 놓아버리자 탈출할 수 있는 절호의 기회를 놓친다.

(10) 시드의 방 안. 시드의 고장난 장난감들이 버즈의 부서진 팔을 고쳐준다. 시드가 초강력 로켓을 들고 와서 우디를 찾지만, 우디를 찾지 못하고 대신 버즈를 로켓에 묶어 날려버리려 한다. 시드가 버즈의 등에 로켓을 테잎으로 묶는다. 그러나 갑작스런 폭우로 인하여 로켓 발사를 다음 날 아침으로 연기한다. 그 날은 바로 앤디네가 이사하기로 된 날이다.

(11) 그날 밤. 우디는 버즈에게 “네가 여기 있는데 앤디가 나랑 놀고 싶겠어? 그 로켓에 묶어야 할 건 바로 나야”라고 하며 자신의 진심을 털어 놓는다. 버즈는 삶에의 의욕을 다시 불태운다. 다음날 아침. 잠에서 깨어난 시드가 버즈를 데리고 마당으로 나간다. 우디는 시드의 장난감들에게 버즈의 구출에 그들의 도움이 필요하다고 호소하며, 그들과 함께 버즈 구출 작전을 짠다.

(12) 시드의 집 마당. 시드가 버즈의 등에 묶인 로켓에 점화하려고 하는 순간 우디와 시드 장난감들의 반란이 계획대로 진행된다. 시드는 기겁을 하며 집 안으로 도망친다.

(13) 위기를 모면한 우디와 버즈는 이사를 떠나는 앤디의 자동차를 타려하나, 버즈 등의 로켓이 울타리에 걸려 우디와 버즈는 앤디의 자동차를 놓치고 만다. 그러나 버즈는 앤디의 자동차를 뒤따르는 트럭을 타는데 성공하고 우디에게 밧줄을 던져 주지만 뒤쫓아온 스커드가 우디의 발을 물고 있다. 버즈가 우디를 구하려다 버즈는 스커드와 함께 길에 떨어지고, 우디는 무선 리모콘을 조종하여 미니카를 버즈에게 보내는데 성공하지만, 앤디네 장난감들이 우디를 트럭 밑으로 팽개친다. 우디는 뒤따르던 미니카에 실리고, 미니카 위의 우디와 버즈를 트럭 위의 앤디네 장난감들이 목격한다. 우디는 미니카를 전속력으로 조종하여 트럭을 따라잡으려 하지만 미니카의 건전지의 에너지가 고갈된 상태이다.

(14) 우디는 아까 시드가 자신의 권총집에 끼워두었던 성냥으로 버즈 등의 로켓을 점화시킨다. 로켓이 공중폭발하기 직전에 버즈는 스위치를 눌러 날개를 펴고 무사히 앤디의 자동차 안으로 들어가는데 성공한다.

앞에 요약한 시퀀스들에서는 각각의 시퀀스가 모두 인과관계로 연결되어 있다. 따라서 이들 시퀀스들의 연결을 분석하면 이 작품의 플롯의 특성을 파악할 수 있을 것이다. 먼저 시퀀스 (1)에서 보면, 앤디의 장난감들에게 있어서 최고의 공포는 새로운 장난감들에 의해 밀려나는 것임을 알 수 있다.

앤디가 긴급 간부회의를 소집하는 장면을 인용한다.

우디: (...) 그리고 사소한 안전이 하나 더 있는데, 앤디의 생일 파티가 오늘로 당겨졌어요
다음은(...).

렉스: 오늘 파티를 한다구? 생일은 다음 주잖아!

햄: 앤디 엄마가 정신 나간 거 아냐?

우디: 이사가기 전에 파티를 하려는 모양이야. 걱정할 거 없어.

포테이토: 우디는 앤디가 유치원 때부터 좋아하는 장난감이니 걱정할 거 없어.

(...)

우디: 크리스마스와 생일 파티 때마다 이 소동이군.

렉스: 공룡 인형을 받으면 어떡해? 쫓겨나면 난 울고 말거야.

우디: 아무도 쫓겨나지 않아. 앤디는 다르다구. 아무리 우리가 낡았어도... 우리는 앤디를 즐겁게 해주려 만들어졌어, 안그래?

이 인용문에서 보듯이, 크리스마스나 앤디의 생일 파티 때 자신과 똑같은 장난감이 선물로 들어오지나 않을까 전전긍긍하는 다른 동료들에 비해, 우디는 앤디의 생일 파티가 일주일 앞당겨진 것을 긴급 간부회의가 끝나갈 무렵에 사소한 안전으로 처리하고 있듯이 앤디는 주인인 앤디의 사랑을 독차지하고 있다. 그러나 앤디의 생일 파티 때 그가 그의 엄마로부터 받은 깜짝 선물은 버즈 라이트이어라는 우주전사 인형이다. 우디의 애티는 심정에도 불구하고, 버즈는 앤디의 최고 인형으로 자리를 잡고,³¹⁾ 장난감 세계—우디의 친구인 강아지 슬링키(Slinky), 참을성 없는 포테이토(Mr. Potato Head), 마음 약한 공룡 렉스(Rex), 돼지 저금통 햄(Hamm), 그리고 아름다운 사기 램프 인형인 보 펍(Bo Peep) 등—에서도 인기가 치솟는다. 그런데 한편 기세 등등한 버즈는 자신이 장난감이 아닌, 악의 황제 저그(the Evil Emperor Zurg)로부터 우주를 수호하는 임무를 맡고 있는 우주보호단 전사라고 믿는다.

시퀀스 (2)에서 생겨난 버즈에 대한 질투심 때문에, 시퀀스 (4)에서 우디는 버즈를 없앨 생각을 하게 되는데, 버즈는 아무런 의심 없이 여기에 말려들게 된다. 이 시퀀스에서 버즈의 성격을 소상히 파악할 수 있다. 우디가 버즈를 위협에 빠뜨리는 상황은 물론 우디가 자신을 우롱한 불링 불을 팽개치자 불링 불이 흠뻑으로 굴러 떨어지는 장면에서 순간적으로 힌트를 얻은 측면이 강하지만, 버즈는 우디가 “저 아래요, 가없게도 장난감이 아래로 떨어졌나봐”라고 거짓말을 해도 “그럼 서둘러야겠군” 하며 즉각 창틀 위로 올라가는 순박한 성격의 소유자이다. 이는 시드가 보병 찰리의 등에 다이내마이

31) 버즈가 새로 온 뒤 앤디의 침대보가 “무한의 우주를 향하여! 우주 전사 버즈 라이트이어”라는 문구와 버즈가 나는 모습으로 바뀌어 있으며, 자신의 신발 바닥에만 씌어 있던 “앤디”가 버즈의 신발 바닥에 유성펜으로 새겨져 있음을 알고서 우디는 무척 괴로워한다. 그리고 그는 버즈에게 “우주의 멍청씨. 앤디한테 접근하지마. 앤디는 내꺼야. 아무도 뺏어가지 못해”라고 적개심을 노골적으로 표현하기도 한다.

트를 묶어 폭발시키는 장면을 보고서 “뭔가 조치를 취해야지”, “혼을 내줘야지”, “막을 수 있었는데” 라고 반응하는 장면에서 알 수 있듯이, 그는 정의감에 불타는 용감하고 순수한 캐릭터이다. 그의 이러한 성격 때문에 <토이 스토리 2>에서, 그가 우디를 구하러 나서는 [구출자] 역할을 맡을 수 있는 것이다.

그런데 [위협하는 자]가 최초로 드러나는 것은 바로 시퀀스 (3)에서이다. 시드네 집 안마당을 내려다보면서 포테이토가 “이번엔 누가 당하는 거냐?”라고 묻는 부분과, 조금 뒤에 나오는 렉스가 “재미로 장난감을 고문한다구!”라고 버즈에게 설명하는 부분을 통해서, 이 작품을 통털어서 모든 장난감들이 가장 두려워하는 대상이 시드임이 드러난다.

그리고 [위협하는 자]로서의 시드의 이러한 면모는 시퀀스 (7)과 (10)을 거치면서 우디를 [구출자]로, 버즈를 [불운한 자]로 역할을 분명하게 규정하게 된다. 그러나 이들 두 캐릭터의 성격을 살펴보면, 이러한 역할 배분이 언뜻 보기에는 전도되어 있는 것으로 보일 수도 있다. 왜냐하면 우디는 시드네 집에 갇혀있는 동안 줄곧 겁에 질려 버즈 뒤에 웅크리며 벌벌 떠다거나 능동적인 행동을 보이지 않는 다소간 소극적인 면을 보여주는 캐릭터인데 반해, 반면에 버즈는 의협심이 강한 ‘우주 전사’로서 매사에 용감하고 적극적인 행동을 드러내는 캐릭터이기 때문이다. 그렇지만 [구출자]-우디와 [불운한 자]-버즈의 역할이 리얼리티를 획득하게 되는 것은 시퀀스 (8)에서, 버즈가 TV 광고를 통해서 자신이 고성능 최첨단 장비와 무기가 장착된 ‘우주를 수호하는 우주 전사’가 아니라 날지도 못하는 대만제 싸구려 장난감에 불과하다는 사실을 인식하게 되는 장치를 통해서이다. TV 광고를 본 직후에 버즈는 “무한의 우주를 향하여!” 하고 창문을 향해 날기를 시도하지만 아래의 계단으로 무참하게 떨어지면서 한쪽 팔이 떨어져나가고 만다. 우디가 시드의 집에서 함께 탈출하자고 도와달라고 하자 로켓이 등에 묶인 채 앉아서 “앤디 집이나 시드 집이나 다들 게 뭐 있어?”라고 대답할 정도로 자신의 정체성에 혼란과 절망감을 느낀 버즈는, 한나의 방에서 부인용 꽃모자를 쓰고 한나와 함께 차를 마시는 것도 부끄럽게 여기지 않는다. 존재의 제로 상태에 떨어진 버즈가 [불운한 자]가 되는 순간이다.

질투심 많고 소심한 우디가 [구출자]로 변모하는 과정은 여러 각도에서 살펴볼 수 있다. 처음에 우디는 자신의 위치를 ‘찬탈한’ 버즈에 대한 질투심과 적개심으로 버즈를 위협에 빠뜨리지만, 현장에 있던 미니카가 동료들에게 사실을 까발림으로써 “비겁한 살인자”, “배신자”로 낙인찍히게 되고, 따라서 그가 버즈를 앤디네 집으로 데리고 돌아가야 하는 이유는 그 사건이 “우연한 사고”였음을 증명함으로써 자신의 결백을 보여주려는 목적과 그리고 시드네 집에서의 공포로부터 탈출해야하는 절박함 때문이라고 할 수 있다. 시종일관 겁 많고 비겁한 면만을 보여주다가, 본격적으로 [구출자] 역할을 하게 되는 것은 바로 시퀀스 (11)에서부터이며, 시퀀스 (12)에서 그가 시드의 손아귀에 잡힌 채 시드를 정면으로 노려보며 “그러니까 착하게 놀아”라고 하며 작전을 성공시킬 때에야 [구출자]로서의 면모를 유감없이 보여준다.

지금까지 살펴본 바에 의하면 <토이 스토리>는 구출을 주 플롯으로 사용하면서, 시드네 집이라

는 소름끼치는 공간으로부터 탈출하여 자신들을 사랑하는 앤디와 동료 장난감들을 찾아서 되돌아가는 과정에서 겪게 되는 갖가지 모험을 통해, 우디와 버즈가 진정한 우정과 신뢰를 배우게 되는 작품이라 할 수 있겠다.

다음으로 <토이 스토리 2>의 플롯을 분석해보자. 2편은 1편에 비해 구출의 플롯의 전형적인 구조에 좀 더 가깝다. 이 작품은 전편의 흥행 성공에 힘입어 비디오가 아닌 극장용 장편으로 제작되었다. 2편은 1편에서의 주요 캐릭터들의 성격과 그들 상호간의 관계 등을 그대로 가져오면서, 그 바탕 위에 새로운 설정을 함으로써 또 하나의 구출의 플롯을 세우고 있다. 1편에서 우디가 버즈를 구해준 과정을 통해서 두 인형은 친한 친구 사이가 되어 있고, 우디와 보는 1편에서와 마찬가지로 연인 관계이며, 1편이 끝날 때 앤디가 엄마로부터 크리스마스 선물로 받은 버스터는 슬링키와, 그리고 앤디의 여동생이 받은 포테이토 부인은 포테이토와 커플이 되어 있다. 그러면 앞의 작품에서와 마찬가지로 방식으로 주요 시퀀스들을 인과관계를 따라가며 재구성해보자.

(1) 앤디는 우디랑 카우보이 캠프에 가게 되어 있다. 앤디가 “우디와 버즈가 멍치면 천하무적이다”라며 즐거워하는데, 그의 잘못으로 우디의 오른쪽 팔의 봉제선이 약간 뜯어져버린다. 히는 수 없이 앤디는 우디를 선반 위에 두고 혼자 캠프를 떠난다.

(2) 우디는 선반 위에서, 앤디가 자신이 망가졌다며 자신을 쓰레기통에 버려버리는 악몽을 꾀다. 꿈에서 깨어난 앤디는 같은 선반 구석에 먼지를 뒤집어 쓴 채 처박혀서 “(앤디가) 고쳐준다더니 그냥 여기에 놔두어(…) 우린 저기 갈 날이 멀지 않았어”라며 체념하는 위지(Wheezy)를 만나게 된다.

(3) 앤디 엄마가 정원에서 ‘창고 세일(YARD SALE)’이라는 풋말을 박고 있는 장면이 창 밖으로 우디의 눈에 들어온다. 우디는 인형들에게 긴급 소집령을 발동한다. 잠시 후 앤디 엄마가 위지를 정원으로 데리고 나간다. 우디는 서부영화에서처럼 버스터의 옆구리에 숨어 앤디 엄마 몰래 위치를 구하는데 성공한다. 그러나 나오다가 버스터가 뛰어가는 바람에 우디만 땅바닥에 떨어진다. 어떤 아이의 엄마가 “망가진걸 왜 사니?” 하며 우디를 던져버린다. 우디가 땅바닥에 떨어지면서 “내 장화엔 뱀이 들어 있다”라는 소리가 나자, 장난감 수집가인 엘(Al McWhiggin: 일명 치킨 맨)이 뒤돌아보며 우디를 발견한다. 우디를 자신에게 팔라며 높은 액수를 제시해도 앤디의 엄마가 단호하게 거절하자, 엘이 우디를 훔쳐 승용차로 달아난다.

(4) 망원경으로 이제까지의 장면을 지켜보던 버즈가 흙통을 타고 뛰어내려와 엘의 승용차 트렁크에 매달리지만 도로에 떨어지고 만다. 버즈는 엘의 차량번호를 확인하고, 닭털 하나를 주운 채 엘을 놓친다. 돌아온 버즈는 친구들과 함께 엘의 단서를 찾는데, 차량번호를 근거로 ‘엘의 장난감 백화점’임을 밝혀내고 TV 광고를 통해서 닭 의상을 입은 엘의 모습까지 확인한다.

(5) 고층 아파트 내부, 엘의 방 안. 제시(Jessie the Yodeling Cowgirl)가 엘에게 잡혀온 우디의 등 뒤의 줄을 잡아당기자 “내 장화엔 뱀이 들어 있다”라는 소리가 난다. 여기에서 우디는 제시,

불스 아이(Bull's Eye), 광산업자 프로스펙터(Stinky Pete the Prospector)를 만나게 된다. 프로스펙터는 CD를 틀어서 과거에 이들과 우디가 TV에 출연했던 프로그램인 '우디의 가족몰이'를 보여 준다.

(6) 엘의 장난감 백화점 위치를 확인한 버즈는 슬링키, 렉스, 햄, 포테이토와 함께 우디를 구출 하러 집을 나선다.

(7) 엘의 집 안. 엘이 우디를 유리 상자에서 꺼낼 때, 우디의 오른팔 봉제실이 철사에 걸려 팔이 떨어져버린다. 엘은 수리공에게 다음날 아침 일찍 우디의 팔을 수선해달라고 부탁한다. 엘이 잠든 한밤중이다. 우디가 엘 몰래 접근하여 자신의 팔을 엘의 상의 호주머니에서 꺼내는데 성공하지만, 갑자기 TV가 켜지는 바람에 엘이 잠에서 깨어나자 탈출에 실패하고 만다. 우디는 제시가 방해하기 위해 일부러 TV를 켜었다고 생각한다.

(8) 버즈와 일행은 엘의 장난감 백화점에 무사히 도착한다. 장난감 백화점의 내부. 버즈는 버즈 장난감들이 무수히 많이 진열되어 있는 곳에서 버즈 2로부터 '탈영병'으로 오인을 받아 꼼짝없이 버즈 케이스에 결박된 채 갇혀 버즈 장난감 코너에 진열된다. 한편 다른 쪽에서 우디를 찾고 있던 포테이토 일행은 버즈 2를 버즈인 줄 알고 합류하여 계속 우디를 찾는다.

(9) 엘의 집 안. 제시와 프로스펙터는 우디에게 자신들과 앤디 중 양자택일할 것을 종용한다. 우디는 제시 일행을 따르기로 선택한다.

(10) 엘의 사무실 안. 포테이토 일행과 버즈 2는 엘을 발견하고, 그를 그의 아파트 안에까지 추격한다. 한편 장난감 코너에 감금되어 있던 버즈는 탈출에 성공하고, 엘의 아파트 1층 환풍구에 이른다. 엘의 집 안. 상자 안에서 포장을 기다리며 누워있는 우디, 제시, 불스 아이, 프로스펙터는 몹시 신이 나 있다. 버즈 2와 포테이토 일행, 그리고 뒤이어 도착한 버즈가 우디와 제시 일행과 마주친다. 신발의 바닥에 써있는 '앤디'라는 글자를 통해 두 버즈의 신분이 가려진다. 우디는 버즈에게 앤디 네 집으로 돌아가지 않겠다고 말한다. 버즈는 환기통을 통해 나가버린다. 이때 아까부터 켜져 있던 TV 화면에서 어린이가 다가와 우디를 껴안이주고 불을 비벼주며 "시간이 흘러도 우리 우정은 사라지지 않아요"라고 말하는 장면이 나온다. 우디는 자신의 신발을 올려 밑창을 비빈다. 아직도 '앤디'라는 글씨가 선명하다. 우디가 버즈를 뒤쫓아간다. 우디가 버즈에게 제시 일행을 데리고 오겠다고 다시 돌아온다. 제시와 불스 아이가 우디를 따르기로 하지만, 이미 프로스펙터가 곡괭이로 환기통 철책문을 막아버렸다. 이때 엘이 들어와 우디 등을 트렁크 속에 챙겨 급히 방을 나선다.

(11) 내려오는 엘리베이터 천장 위. 갑자기 Z대왕(the Evil Emperor Zurg) 등장. 버즈 2와 Z대왕의 결투, 렉스가 Z대왕을 아래로 밀어 떨어뜨린다. 엘이 트렁크를 끌고 아파트 현관을 나서 승용차로 떠난다. 버즈 2는 Z대왕을 따라 남고, 버즈 일행은 피자 배달 지프를 횡급히 타고 엘을 추격한다.

(12) 공항 안. 엘은 탑승 수속 중이다. 우디가 들어있던 것과 똑같은 트렁크 2개가 각기 다른 방향의 컨베이어 벨트를 따라 올라가고 있다. 포테이토 일행이 추격한 트렁크에는 카메라만 들

어 있다. 컨베이어 벨트 위에서 버즈가 트렁크 문을 열자마자 프로스펙터가 버즈에게 주먹을 날리고 격투가 계속된다. 포테이토 일행이 카메라 플래시를 계속 터뜨리는 바람에 정신을 못 차리고 있는 프로스펙터를 버즈가 다른 컨베이어 벨트에 실려가던 여자 아이 인형 옆에 꽂아버린다. 트렁크 속의 제시는 비행기 화물칸에 실리고, 우디도 가까스로 화물칸에 올라탄다. 비행기가 활주를 시작하고, 우디는 제시를 데리고 비행기의 밀창 문을 통해 탈출을 시도한다. 우디는 등 뒤의 끈을 휘휘 돌려 바퀴축 볼트에 걸고 제시와 함께 뛰어내려, 버즈가 타고 쫓아온 불스 아이의 등에 올라탔으로써 ‘가축몰이 마지막 회’를 성공적으로 실연한다.

(13) 앤디 네 집. 앤디가 카우보이 캠프에서 돌아오자마자 우디를 부르며 의자를 들고 선반 위를 본다. 앤디는 제시와 불스 아이 그리고 우디를 양손에 들고 “새 장난감이다, 멋지다! 고마워요, 엄마”라고 말한다.

시퀀스 (1)에서 시퀀스 (3)까지에서는 구출의 플롯의 구성 요소들 중에서 [불운한 자]와 [위협하는 자]가 결정되는 과정을 보여준다. 전편에서와 마찬가지로 2편에서도 장난감들이 가장 두려워하는 것은, 주인의 사랑을 받지 못하고 ‘창고 세일’을 통해서 다른 사람에게 팔리거나 버려지는 일이다. 우디의 뜻하지 않은 팔 부상으로 앤디를 따라 카우보이 캠프에 가지 못하고 선반에 놓여지게 됨으로써, 병든 채 선반 위의 한 구석에 버려진 위치의 슬픈 모습을 목격하게 된다. 더욱이 그는 자신이 망가졌다면 앤디에게서 버림받는 악몽에서 방금 깨어나지 않았는가? ‘창고 세일’로 팔릴 운명에 처한 위치를 구하려나가 그녀를 구하는데는 성공하지만, 버스터의 실수로 혼자 떨어지게 된다. 팔이 망가진 상태이기 때문에 그가 팔릴 위험이 거의 없다고 할 수 있으나, 그의 등 뒤에서 “내 장화엔 땀이 들어 있다”라는 소리가 나고 엘이 그것을 듣게 되면서부터 우디는 [불운한 자]로 되어 간다. 시퀀스 (5)에서 보듯이, 엘은 전문적인 장난감 수집가로서 대단히 사악한 인물이다. 우주시대가 도래해서 우주인이 달에 가자 아이들이 우주 장난감만을 갖게 되는데 그 전에는 우디와 제시, 불스 아이 그리고 프로스펙터는 TV의 ‘우디의 가축몰이’에 출연하면서 아이들의 우상으로 군림했다. 엘은 ‘우디의 가축몰이’에 등장하는 장난감들을 완벽한 세트로 모아 도쿄의 장난감 박물관에 거액으로 팔아먹을 계획을 갖고 있던 터였는데, 주인공 우디만 찾지를 못했기 때문에 다른 인형들은 우디를 찾는 그 날까지 기약 없이 창고에 갇혀 있었던 것이다. 시퀀스 (5)에서 제시 일행이 우디임을 확인하고 기뻐서 어쩔 줄 몰라 하는 이유는 바로 그들이 창고에서 해방되어, 박물관에 ‘전시’될 기회가 왔기 때문이다.³²⁾

32) 주인공과의 사랑과 친구들과의 우정을 최고의 가치로 여기는 우디나 버즈와는 달리, 제시와 불스 아이 그리고 프로스펙터는 자신들이 팔려나가거나 전시되는 일에 관심이 있는 것으로 보인다. 물론 제시도 우디처럼 한때 자신의 주인이었던 에밀리와 지극한 사랑을 나누었으나 ‘중여품’ 속에 끼어 버려진 이후로는 마음을 닫고 살면서 박물관에 전시될 그 날만을 기다리고 있었다. 그리고 불스 아이도 나중에는 박물관 행을 포기하고 우디를 따라 앤디네 집으로 가기로 마음을 정하는 것을 볼 때, 앤디를 비롯하여 우디, 버즈, 제시, 불스 아이는 ‘사용가치 valeur d'usage’를 그리고 엘과 프로스펙터는 ‘교환가치 valeur d'échange’를 추구하는 캐릭터라고 할 수 있다.

구출의 플롯에 등장하는 [위협하는 자]로서의 안타고니스트는 일반적으로 악한 인물로 정형화되어 있다. 따라서 이 플롯에서는 선악구도가 분명한 것이 특징이다. 우디를 발견한 엘은 높은 가격으로 우디를 사려고 하지만, 앤디의 엄마가 단호하게 거절하자 즉각 우디를 납치한다. [불운한 자]가 그의 가치를 소중히 여기는 이로부터 이별하게 되는 것은 납치에 의한 경우가 가장 많다. 시퀀스 (1)에서 (3)까지는 [불운한 자]가 [위협하는 자]의 납치에 의해 ‘이별’을 당하는 과정으로서, 구출의 플롯의 첫 단계에 해당한다.

구출의 플롯에서 다음 단계는 [불운한 자]를 사랑하는 자가 그를 구출하기 위해 [위협하는 자]를 추적하는 과정이 뒤따르게 된다. 이 플롯에서 가장 중요한 비중을 차지하는 인물은 바로 [구출자]로서의 프로타고니스트이다. 시퀀스 (4) (6) (8) (10) (11)이 [구출자]인 프로타고니스트 버즈와 그의 동료들의 추적 과정이다. 구출의 플롯에서의 갈등과 대립은 주로 프로타고니스트와 안타고니스트 사이에서 일어난다. 왜냐하면 프로타고니스트에게 가장 소중한 무엇인가를 억지로 빼앗아간 인물이 바로 안타고니스트이며, 프로타고니스트는 안타고니스트에게서 잃어버린 소중한 것을 되찾아야만 하기 때문이다. 이에 비해 [불운한 자]가 차지하는 비중은 프로타고니스트와 안타고니스트에 비해 상대적으로 미약하다. 그러나 이 작품에서는 ‘우디의 가족몰이’ 프로그램의 옛 동료들을 설정함으로써, 상대적으로 미약한 비중을 차지할 수밖에 없을 우디를 부각시키고 있다. 시퀀스 (9)에서, 박물관에 같이 가기를 거부하고 앤디에게 돌아가고자 하는 우디에게 실망한 제시가 “창고에 처박히기 전에 해나 실컷 보려고” 창가에 앉아 밖을 보면서 그녀의 주인이었던 에밀리와의 사랑과 이별 과정을 이야기하는 부분³³⁾에서 우디가 보이는 반응을 보자.

(노래와 함께 화면은 에밀리와 제시의 지난 날이 회상되고, 끝에 제시는 ‘증여품’이라는 표지가 붙어 있는 상자 안에 갇혀 자동차로 떠나는 에밀리의 모습을 구멍을 통해 본다.)

(우디는 눈이 휘둥그레진다. 우디와 제시는 여전히 창틀에 나란히 앉아 있다.)

제시: 우린 에밀리나 앤디를 잊지 못하지만 개네들은 쉽게 잊어.(고개를 숙인다.)

우디: 제시, 몰랐어.

제시: 가버려.(외면한 채 고개를 한쪽으로 돌리고 있다.)

프로스펙터: 얼마나 오래 갈까, 우디? 앤디가 대학이나 신혼여행 갈 때도 자네를 데려갈까?

(앤디는 도망치려고 환기창 틀을 여전히 위로 젖힌 채로 있다.) 앤디는 자랄 거고, 자넨 그걸 막을 수 없어.(우디가 고개를 숙인다.) 선택하게, 우디. 돌아가서 버림받겠나 아니면 우리와 함께 있겠나. 자넨 아이들한테 영원히 사랑 받을거야.

(이때 불스 아이가 우디 앞에 서서 쳐다본다. 우디, 불스 아이의 머리를 쓰다듬으며.)

33) 이 부분은 제시와 에밀리의 지난날들을 회상 장면으로 처리하면서, 줄거리는 사라 맥라클란(Sarah McLachlan)이 애상적으로 부르는 노래 “When she loved me”로 요약함으로써 제시의 애절한 처지를 우디와 관객에게 가슴 깊숙이 심어주고 있다.

우다: 가죽몰이 팀이 깨져선 안되죠.(환기통 창틀을 다시 쾅 닫는다. 프로스펙터가 미소짓는다. 제시도 우디를 보며 미소짓는다.)

우디가 이처럼 집으로 돌아가 앤디의 사랑을 받다가 버려질지도 모르는 길을 택할 것인지, 아니면 박물관에 전시되어 영원 불멸성을 얻을 것인지 고뇌하는 장면은 전형적인 구출의 플롯에서는 좀처럼 찾아보기 힘든 부분이라 할 수 있다. 왜냐하면 구출의 플롯은 일반적으로 심리적 흐름이나 변화에 초점이 맞춰져있기 보다는, [구출자]가 자신의 소중한 [불운한 자]를 앗아간 [위협하는 자]를 추적하고 결투를 벌여 그를 되찾은 과정 자체에 비중이 실려있기 때문이다. 따라서 구출의 플롯은 인물들의 ‘심리’ 보다는 ‘행동’이 중요한 요소라고 할 수 있다. 그리고 우디가 선택의 갈림길에서 심각하게 고뇌하는 장면은 또 있다. 그것은 바로 시퀀스 (10)에서 버즈가 우디를 구출하러 왔을 때이다.

버즈:(우디 앞으로 다가가며) 쓸데없는 소리말고 가자.

우다:(뒤로 물러서며) 버즈:(한숨을 쉬며) 난 배신할 수가 없어. 내가 꼭 있어야 해. 내가 없으면 다시 창고로 들어가야 돼.

버즈: 우디, 넌 전시용이 아냐. 장난감이라구. 넌 장난감이야

우다: 언제까지? 또 망가지면 날 버릴 거야. 그땐 어떡하지, 버즈?

버즈:(삿대질하며) 옛날에 어떤 장난감이 가르쳐줬어. 중요한 건 어린이의 사랑을 받는 거라고 그 말을 믿고 널 구하러 여기까지 왔어.

우다: 시간 낭비했어.

이 인용문에서 밑줄 친 부분은 버즈가 [구출자]가 된 동기를 설명해주는 부분이다. 이처럼 우디는 다시 한번 갈림길에서 고민하다가, 시퀀스 (10)에서 인용한 바 있는 TV 화면의 내용을 보면서 자신의 신발 바닥에서 ‘앤디’라는 이름을 확인한 후 버즈를 따라 돌아가기로 결심한다. 그러나 그는 제시 일행을 같이 데리고 가기 위해서 잠깐 되돌아왔다가 다시 엘의 트렁크에 갇히게 된다. 따라서 구출은 다시 뒤로 미뤄지게 된다.

구출의 플롯의 마지막 단계는, 프로타гон리스트가 수많은 고난과 역경을 뚫고 안타고니스트를 추적하는데 성공하여 마지막 사생결단의 대결을 벌임으로써 소중한 [불운한 자]와 재회하게 되는 부분으로서, ‘대역전’이 이루어지는 곳이다. 이 부분에서 안타고니스트 [위협하는 자]가 갖고 있는 요소나 역량이 프로타고니스트 [구출자]의 그것에 비해 월등하게 강할수록 ‘역전’의 효과가 강하게 나타나며, 관객에게 어필할 소지가 많아진다. 시퀀스 (12)에서 보듯이, 이 작품에서는 프로타고니스트와 안타고니스트의 대결을 볼스 아이라는 말 장난감을 타고 쫓아가는 버즈와 그리고 비행기를 타고 달아나는 엘로 기본 구도를 설정하고, 그리고 컨베이어 벨트를 빠르게 따라 올라가는 2개의 똑같은 트렁크, 끝까지 방해자 역할을 하는 프로스펙터, 그 트렁크가 비행기의 화물칸에 마지막으로 실리는 짐이고

비행기는 이미 활주를 시작했다는 설정 등을 함으로써, 역전 효과를 창출하는데 성공하고 있다.

IV. 탈출의 플롯

1. 구성요소와 유형

구출의 플롯에서 [불운한 자]와 [구출자]가 일치할 때 ‘구출’의 주제는 ‘탈출’로 바뀌게 된다. 원래 ‘구출’의 플롯에서 프로타고니스트는 [구출자], 안타고니스트는 [위협하는 자]이며 [불운한 자]는 이들을 맞서게 하는 매개자일 뿐이다. 구출자가 이 플롯의 중심이라는 것은 폴티가 자신의 책에서 이 플롯의 이름을 ‘구출자(sauveur)’라고 한 것만 보아도 알 수 있다.³⁴⁾ [불운한 자]가 작품에서 차지하는 비중은 대부분 매우 미미한데, ‘탈출’의 플롯은 아예 그것을 과감하게 [구출자]와 합친 것이라고도 할 수 있다. ‘탈출’의 플롯은 ‘구출’만큼 중요하고 많이 사용되는 플롯이다. ‘탈출’의 플롯은 ‘구출’의 플롯과 유사한 구조를 가지고 있기 때문이다.

이 플롯은 그림³⁵⁾ 동화의 「헨젤과 그레텔」(동)을 상기시킨다. 헨젤과 그레텔(불운한 자)이면서 [구출자]은 오누이인데 그들의 부모인 나무꾼 부부는 너무 가난하여 그들을 숲 속에 버린다. 그들은 숲 속 마녀(위협하는 자)에게 잡혀 그녀의 집에서 죽을 뻔하지만 오히려 마녀를 죽이고 마녀의 값진 보석을 가지고 집에 돌아와 잘 살게 된다는 줄거리이다.

문학작품들 가운데 잘 알려진 탈출 이야기로는 알렉상드르 뒤마의 『몬테 크리스토 백작 *Le Comte de Monte-Cristo*』(1845, 소)³⁶⁾과 빅토르 위고의 『레 미제라블 *Les Misérables*』(1862, 소)³⁷⁾을 들 수 있다.

34) 폴티, 앞의 책, 28쪽.

35) 그림(Grimm) 형제. 이 책에서 인용한 그림 형제의 동화들은 그들이 독일의 민간 설화들을 채록하여 편집한 『어린이와 가정을 위한 옛날이야기 *Kinder-und Hausmärchen*』(1812)에서 가져온 것이다. 이 동화집은 여러 차례 출판되었는데, 편자의 생존시에 낸 마지막 1857년의 제7판에서는 수록된 동화의 수가 200편에 이르고 있었다. 여기에는 「빨간 모자」, 「늑대와 7마리의 새끼 양」, 「백설공주」, 「헨젤과 그레텔」, 「잠자는 숲 속의 미녀」, 「브레멘의 음악대」, 「행복한 한스」, 「황금 거위」, 「엄지공주」 등이 포함되어 있다.

36) 『몬테 크리스토 백작』에서 선원인 에드몽 당테스는 사랑하는 약혼녀 메르세데스와 결혼을 목전에 두고 억울한 죄를 뒤집어쓴 채 마르세유 앞 바다의 이프 섬 감옥에 투옥된다. 14년 동안 억울한 죄인 생활을 하던 그는 감옥 안에서 늙은 죄수 파리아를 알게 되어 그로부터 많은 지식을 얻고 이탈리아 앞 바다의 몬테 크리스토 섬에 엄청난 보물이 숨겨져 있다는 비밀을 유언으로 듣게 된다. 그리고 그는 파리아의 시체로 위장하여 기적적인 탈출에 성공하고, 보물을 찾아 몬테 크리스토 백작이란 이름으로 파리 사교계에 나타난다.

37) 『레 미제라블』에서 장 발장은 빵 한 조각을 훔친 죄로 감옥에 수감된다. 밖에서 굶주림에 죽을지도 모르는 가족들 때문에 그는 여러 번 탈옥을 시도하지만 번번이 실패하고, 그 때문에 그의 형량은 19년으로 늘어난다. 그가 탈옥에 성공한 것은 출옥하여 마들렌이라는 새 이름으로 사업을 하여 재산을 모으고 시장으로까지 출세한 뒤이다. 어떤 사나이가 장 발장으로 오인되어 체포된 후 유죄 선고를 받게 되었을

이 두 작품에서 ‘탈옥’은 가장 중요한 플롯들 가운데 하나이다.

그리고 이처럼 탈출의 플롯에서 탈출해야 할 곳은 대부분 감옥이며, [불운한 자]는 억울하게 옥살이를 하고 있거나 가혹한 형량을 선고받은 자들이다. 더욱이 그들은 탈출해야만 하는 절박한 상황에 처해 있다. 영화에서도 예외는 아니다. <쇼생크 탈출 *The Shawshank Redemption*>(1994, 영)에서 촉망받는 은행 간부인 앤디 듀프레인(팀 로빈스)은 아내와 그녀의 정부를 살해했다는 누명을 쓰고 종신형을 선고받아 악질범만 수용한다는 지옥 같은 교도소 쇼생크에 수감된다. 어느 날 앤디는 교도소에 들어온 신참내기로부터 진짜 살인범에 대해 듣게 되지만 증언을 해줄 그가 소장에게 살해당하자 탈옥을 결심한다. 그는 20여 년간 차근차근 준비(작은 조각도로 벽을 조금씩 뚫는다)를 한 끝에 탈옥을 감행하고 탈출에 성공하여 태평양으로 향한다. 재미있는 것은 앤디가 감옥 내 도서관에서 도서분류 작업을 할 때 『몬테 크리스토 백작』이 언급되는데, 이는 앤디가 나중에 탈옥을 감행하리라는 것을 암시하는 복선인 것이다. 그리고 실화에 바탕을 둔 영화들인 <파피용 *Papillon*>(1973, 영)과 <미드나잇 익스프레스 *Midnight Express*>(1978, 영)도 이 경우의 예로 들 수 있다. 이 두 작품처럼 탈옥은 여러 번 실패한 뒤에 이루어져야 긴장감을 더해준다고 할 수 있다. 게다가 감옥이 위치한 곳이 『몬테 크리스토 백작』과 <파피용>에서처럼 물에서 떨어진 섬이어서 탈출하기가 거의 불가능한 곳이라면 탈출은 더욱 흥미진진한 것이 된다.³⁸⁾

감옥에 수감되기 전에 호송 차량에서 탈출한다는 설정도 자주 사용된다. 예를 들어, <혹과 백 *The Defiant Ones*>(1958, 영)에서 백인 죄수 존 ‘조커’ 잭슨(토니 커티스)과 흑인 죄수 노아 켈렌(시드니 포이어)은 호송 버스가 산길을 달리던 중 마주 오던 차를 피하려다 길 아래로 전복되자 그 틈을 타 탈출한다. <도망자 *The Fugitive*>(1993, 영)와 이 영화의 속편격인 <도망자 2 *U.S. Marshals*>(1998, 영) 그리고 우리나라 영화 <세상 밖으로>(1994, 영)의 경우에서도 마찬가지이다. 이처럼 ‘호송 차량에서의 탈출’이 자주 사용되는 것은 실제로도 감옥보다 버스가 탈출하기 쉬운 점도 있지만 굳이 감옥에서의 상황을 장황하게 이야기하지 않더라도 탈출의 플롯을 전개시킬 수 있기 때문이다. 그리고 호송 차량에서의 탈출은 우발적으로 벌어지는 경우가 대부분이다.

포로수용소 역시 감옥의 일종이다. 따라서 수용소는 ‘탈출’의 플롯에서 쉽게 찾아볼 수 있는 장소이다. 그 예로 <제17 포로수용소 *Stalag 17*>(1953, 영), <대탈주 *The Great Escape*>(1963, 영), <커다란 환상 *La Grande Illusion*>(1937, 영)³⁹⁾ 등을 들 수 있다. 앞의 두 영화는 2차 대전을 배경으로

때 장은 스스로 나서서 그 사나이를 구해주고 감옥에 들어가지만 곧 탈옥한다.

38) 그래서 30여 년간 아무도 탈출한 적이 없는 악명 높은 감옥이었던 알카트라즈 섬(1962년 폐쇄되었고 현재는 샌프란시스코 최고의 관광지이다)은 자주 탈옥 영화의 배경으로 사용된다. <알카트라즈 탈출 *Escape From Alcatraz*>(1979, 영)우리말 제목대로 적은 것으로 ‘알카트라즈’가 맞다)에서는 프랭크 모리스(클린트 이스트우드)가, <더 록 *The Rock*>(1996, 영)에서는 존 메이슨(손 코너리)이 유일하게 이곳을 탈옥한 인물로 그려지지만 어디까지나 이것은 픽션이다.

39) 장 르느와르가 감독한 이 영화는 1차 대전을 배경으로 독일군 포로수용소를 탈출하려는 프랑스인 포로들의 이야기를 다루고 있다. 그리고 제목은 ‘위대한 환상’이 아니라 ‘커다란 환상’이 정확한 번역이다.

독일군 포로수용소에서 탈출하는 연합군 포로들의 이야기를 다루고 있다.

정신병원도 탈출의 플롯에 자주 등장하는 장소이다. ‘쇠창살’ 안에 갇혀있다는 점은 감옥이나 포로수용소와 마찬가지로 때문이다. <뼈꾸기 등지 위로 날아간 새 *One Flew Over The Cuckoo's Nest*>(1975, 영)에서 정신병원이 감옥보다는 자유로운 것으로 생각하고 일부러 미친 척하여 병원에 들어온 랜들 맥머피(잭 니콜슨)는 전혀 그렇지 않다는 것을 깨닫고 탈출을 결심하게 된다. 하지만 그는 이를 막으려는 랫워드 간호원(루이스 플레처)에 의해 전기치료실로 끌려가 무력한 인간이 된다. 실화에 바탕을 둔 <처음 만나는 자유 *Girl, Interrupted*>(1999, 영)는 ‘여성판’ <뼈꾸기 등지 위로 날아간 새>로 여기에서도 정신병원은 치유의 공간이 아니라 탈출의 대상일 뿐이다.

물론 탈출해야 할 곳이 감옥, 포로수용소, 정신병원처럼 전형적인 공간인 것만은 아니다. 크메르 루주 군이 장악하여 2백만 명이 학살을 당한 캄보디아를 탈출하는 내용을 그린 <킬링 필드 *The Killing Fields*>(1984, 영)와 그리고 폰 트라프(크리스토퍼 플러머) 일가가 나치에 협력하지 않기 위해서 알프스를 넘어 오스트리아를 탈출해야만 했던 <사운드 오브 뮤직 *The Sound Of Music*>(1965, 영)에 서처럼 망명을 포함하여 국가 전체가 탈출 대상일 수도 있다. 때로는 조그만 집 한 채가 탈출 대상일 수도 있다. 예를 들면 <미저리 *Misery*>(1990, 영)는 자동차 사고로 부상당한 인기 추리작가 폴 셸던(제임스 칸)이 자신의 열성팬인 애니 월크스(캐시 베이츠)에게 감금당하여 벌어지는 린치와 광적인 집착을 그린 스릴러물이다. 영아 연속 살해범인 이상 성격의 애니는, 셸던이 자신의 인기 소설 시리즈를 마치면서 주인공인 ‘미저리’를 죽는 것으로 처리했다는 것을 알게 되자 미저리가 다시 살아나는 내용의 글을 쓰라고 강요하면서 그에게 광기를 드러낸다. 셸던은 부상을 당하였고 그녀가 외부와의 연락을 모두 차단하였기 때문에, 더구나 그녀의 광기와 린치가 더욱 심해지는 절박한 상황에 처해 있기 때문에 어떻게 해서든 자신의 힘으로 탈출하지 않으면 안된다. 우리 영화인 <올가미> (1997, 영)의 경우도 마찬가지이다.

심지어 바다에서 전복된 배가 탈출의 공간이 되기도 한다. <포세이돈 어드벤처 *The Poseidon Adventure*>(1972, 영)에서 전복된 포세이돈 호에 타고 있던 3백 여명의 승객들은 배가 완전히 침몰되기 전에 탈출해야 한다. 프랭크 스콧 목사(진 핵크만)는 뒤집혀진 배의 상단(실제로는 배의 밑바닥)으로 올라갈 것을 주장하고 극히 일부만이 그를 따라나선다. 이 경우에는 자연이 바로 [위협하는 자]이다. 이처럼 탈출의 플롯은 [위협하는 자]와 [탈출자], 갇힌 장소와 탈출해야 할 절박한 이유가 있으면 어떤 형태로든 변형이 가능하다.

영화의 마지막 장면에서 탈출에 성공한 마레샬 중위(장 가뱅)가 전쟁이 곧 끝나면 앞으로는 전쟁이 없을 것이라고 하자 로장탈 중위(마르셀 달리오)가 그것은 “커다란 환상”이라고 대답하는 것으로 알 수 있다. 실제로 이 영화가 만들어진 2년 뒤에 2차 대전이 발발했다.

2. 작품 분석: <치킨 런>

<치킨 런>⁴⁰⁾은 탈출 영화의 고전인 <제17 포로수용소>와 <대탈주>를 패러디 하고 있으며⁴¹⁾ 탈출의 플롯을 사용한 영화의 한 전형을 보여준다. 1950년대 영국의 요크셔에 있는 트위디의 닭농장(Tweedy's chicken farm)이 작품의 배경이다. 먼저 시퀀스별로 재구성하여 플롯의 구조를 분석하기로 한다.

(1) 트위디의 닭 농장. 보름달이 떠있는 한밤중. 트위디(Mr. Tweedy)가 경비견과 함께 순찰 중이다. 진저(Ginger: Julia Sawalha)가 철조망 밑을 파고 먼저 밖으로 나가서 손으로 신호하자, 닭들이 구멍을 통해 탈출하지만 뚱뚱한 닭이 철조망에 걸리는 바람에 들킨다.

(2) 트위디가 진저를 쓰레기통 속에 처박아넣고 뚜껑을 잠근다. 쓰레기통 안. 벽에 '/////'의 표시가 무수히 그려져 있다. 진저가 '!' 표시를 추가한다.

(3) 막사 안. 트위디가 닭들의 자리에서 달걀을 수거해가며, 리스트에 닭의 번호와 계란을 낳은 날짜를 요일별로 체크한다.

(4) 트위디가 캄캄한 쓰레기통에서 진저를 꺼내서 철조망 안으로 들여보낸다. 17호 막사 안. 진저가 닭들에게 브리핑하는 장면이 비치고, 이어서 트위디의 작업 수레 뒤를 따라 닭들이 통을 뒤집어쓰고 정문을 탈출하려다 트위디에게 붙들리고, 진저는 다시 쓰레기통 속에 갇힌다.

(5) 농장 사무실 안. 트위디 부인(Mrs. Tweedy)이 마리 당 계란 생산량 그래프를 체크한다. 그래프는 하향곡선을 그리고 있다.

40) <월레스와 그로밋 Wallace and Gromit>을 만든 닉 파크(Nick Park)가 연출한(피터 로드와 공동연출함) 그의 첫 장편 애니메이션이다. 드림웍스가 영국의 아드만 스튜디오와 공동제작한 클레이메이션이다.

41) 연극(J. A. Yunk)는 '패러디된 텍스트를 목표물로 사용하는 패러디'와 '패러디된 텍스트를 무기로 사용하는 패러디'로 구분한 바 있는데(Linda Hutcheon, *A Theory of Parody*, 김상구 외 역, 『패러디 이론』, 문예출판사, 1992, 87쪽에서 재인용.), <치킨 런>은 후자의 경우에 속한다. 즉, <치킨 런>의 패러디는, 패러디의 대상이 패러디된 작품이 아니라 텍스트 밖의 정치적·사회적·문화적 상황이며 패러디가 단지 그 도구로 사용되고 있다. <치킨 런>은 탈출 영화의 고전인 <제17 포로수용소 Stalag 17>(1953)와 <대탈주 The Great Escape>(1963)의 구조에서부터 캐릭터에 이르기까지 주요 장면을 패러디 하였다. 여기에서는 두 작품에서 패러디하고 있는 장면들을 중요한 것만 몇 가지 열거한다. 패러디된 장면은()안에 표기하기로 한다. ① 진저를 중심으로 닭들이 탈주를 모의하는 중심적인 막사 '제17호 막사'안(<제17 포로수용소>를 직접 암시함), 그리고 <대탈주>에서 패러디한 부분을 열거하면, ② 막사 내부에서 지하로 터널을 뚫고 수저로 두드려 신호하면서 탈주를 시도한다거나 위장한채 리어가 뒤를 따라 탈주하다 실패한다. ③ 진저가 독방에 갇혀 야구공으로 무료함을 달래는 장면(힐츠 대위), ④ 조달 전문인 닉과 폐차의 행동(헨들리), ⑤ 트위디의 감시를 피해서 나는 법을 배우기 위해 일부러 막사 밖에서 집단체조를 한다. ⑥ 트위디가 고장난 치킨파이 기계를 시범운전하는 것을 이용해서 닭들은 막사 안에서 비행기를 조립한다. ⑦ 닭들이 침대와 막사의 벽 등의 부품을 뜯어내고, 몰래 모은 부품들을 바지 속에 숨겨 들여온다. ⑧ 진저가 "한둘이면 일도 아니지만 다 도망치자니 문제야"라고 고민하면서 '대탈주'를 모의하고 실현시킨다. 이 외에도 치킨파이 기계에서 진저와 로키가 빠져나오는 장면과 마지막의 탈주 장면은 스피드버그를 쉽게 떠올리게 한다.

(6) 진저는 동료들과 17호 막사 바닥으로 지하터널을 뚫고 탈출하지만, 뚫고 나온 곳은 농장 안마당이다. 들켜서 또 쓰레기통 속에 갇힌다. 진저의 또 다른 탈출 모의. 닭들이 스크림을 잔 채 옷으로 위장하고 탈출하다 경비견에게 들킨다. 진저는 독방행. 독방 안에서 진저는 야구공을 벽에 튀기며 무료함을 달랜다. 진저가 풀려난다.

(7) 농장 마당. 트위디 부부가 닭들을 사열하는 중에, 대열 한가운데서 진저는 맥(Mac: Lynn Ferguson)에게 이번에는 위로 탈출할 계획이라고 말한다. 트위디 부인이 산란수 체크 리스트를 보고 5일 연속 계란을 낳지 못한 닭을 발견한다. 트위디가 에드위나를 낚아채 간다. 진저가 트위디 부부의 뒤를 몰래 따라간다. 트위디 부인이 도끼로 에드위나를 내리치는 그림자가 보인다. 진저, 막사 지붕 위에서 혼자 하염없이 눈물을 흘린다. 이때 하늘 위로 기리기 때가 V자 형으로 멀리 날아간다. 진저의 독백: “언젠가는 꼭 도망치겠어.”

(8) 17호 막사 내부. 진저가 닭들을 모아놓고 브리핑을 한다. 닉(Nick the Rat)과 페처(Fetcher the Rat)에게 설계도를 보여주며 부품을 부탁한다. 맥이 닭들에게 피칭 머신(pitching machine)처럼 생긴 기구에 양파를 놓고 발사하자, 날아간 양파가 문에 부딪히며 목사발이 된다.

(9) 농장 사무실 안. 트위디 부인이 책상에 앉아 열심히 계산을 하는데 화가 잔뜩 나 있다. 책상 위의 광고전단이 트위디 부인의 눈에 확 띈다. 전단에는 “푼돈이 감질나세요? 황금알 낳는 법”이라고 크게 써어 있다.

(10) 17호 막사 밖. 밤이다. 진저가 철조망을 켜 채 혼자 흐느끼고 있다. 이때 “자유……”라고 외치며 하늘을 날던 로키(Rocky Rhodes: Mel Gibson)가 진저 앞에 떨어진다. 포스터 한 장이 펄럭이다 떨어진다. 진저, 포스터를 보며 기쁨과 놀라움을 감추지 못한다. 로키한테 진저는 닭들에게 나는 법을 가르쳐달라고 부탁하지만, 로키가 거절한다. 이때 서커스단 트럭이 도착한다. 로키가 깜짝 놀라 숨는다. 자신을 숨겨주는 대가로 로키는 진저의 제의를 수락한다.

(11) 막사 밖. 닭들이 나는 법을 맹렬하게 연습 중이다. 닭들이 날기를 시도하지만 모조리 땅에 처박힌다. 이때 대형 컨테이너 트럭이 굉음과 함께 농장에 도착한다. 컨테이너에는 “닭고기 식품주식회사”라고 써어 있다. 트럭에서 대형 기계 세트가 트위디의 공장 안으로 옮겨진다.

(12) 17호 막사 밖. 로키가 진저에게 고무 벨트를 이용한 이륙용 장비를 보여준다. 닭들이 그 장비로 약간 날아가긴 하지만 모두 곧바로 철조망에 처박힌다. 이때 접호 벨이 울린다. 트위디 부인이 줄자로 어떤 닭의 배 치수를 재고, 트위디에게 닭들을 전부 살찌우라고 지시한다. 트위디가 사료를 엄청나게 부어주자 모든 닭들이 앞다투어 먹어댄다. 진저가 닭들을 단호하게 만류한다. 진저와 로키가 말다툼을 벌인다.

(13) 17 막사 안. 밤이다. 닉과 페처가 로키에게 훔쳐다 준 라디오 음악에 맞춰 모두 춤을 추고, 진저도 로키와 블루스를 춘다. 진저가 로키의 다친 날개가 나온 것을 알고서, 로키에게 다음날 비행시범을 해달라고 부탁하고, 로키가 수락한다. 갑자기 조명이 꺼지며 밖에서 굉음이 들려온다. 진저, 막사를 나가 철조망에서 공장을 바라본다. 공장 내부, 파이 기계가 조립되자 트위디 부인은 트위디에게 시범용 닭을 잡아오라고 한다. 트위디가 진저를 잡아간다. 로키가 즉각

진저 구출 작전에 나선다. 로키가 기계의 욕수 꼭지를 당근으로 막아버려 시스템이 고장을 일으킨다. 파이 기계 안에서 갇은 위험을 넘기며 진저와 로키는 무사히 탈출한다. 로키의 몸에 붙여진 상표에는 ‘트위디 부인 치킨 파이’라고 써어 있다. 17호 막사 내부, 치킨파이 상표를 보고 모든 닭들이 경악한다. 로키가 다음날 비행 시범을 보여주기로 했다며, 진저는 닭들을 진정시킨다. 17호 막사 지붕 위, 진저와 로키는 서로의 오해를 풀고 속마음을 털어놓는다.

(14) 다음날 새벽, 막사 밖, 로키의 포스터가 막사의 벽에 붙어있다. 모든 닭들이 로키를 기다리고 있다. 진저가 로키를 데리러 막사 안으로 들어간다. 로키는 온데간데 없고, 파올러(Fowler)의 침대 위에는 진저를 구출한 공로로 로키에게 수여했던 훈장과 찢겨진 포스터가 놓여 있다. 포스터에는 로키가 로켓에 발사되어 하늘을 나는 그림과 ‘하늘을 나는 수탉, 로키’라고 써어 있다. 소나기가 내리는 가운데 진저가 낙심해있다. 파올러가 “(…) 출동 명령 즉시 비행기로 뜬다. 그림 훈장을 따게 돼”라고 떠벌리자, 순간 진저의 머리가 번뜩인다.

(15) 막사 내부, 파올러가 진저에게 비행기 그림을 보여준다. 진저가 비행기를 만들어 탈출하기로 하고, 각자에게 역할을 맡긴다. 닉과 페치가 부품을 조달하고, 모두 서둘러 비행기를 조립한다. 공장 내부, 트위디가 기계수리를 완료해서 시험가동을 다시 하지만 압력과다로 파이프가 터져버린다. 트위디 부인이 욕설을 퍼붓는다. 한편 자전거로 구릉지대를 지나던 로키는 ‘주부의 정성어린 손길, 트위디 부인 치킨파이’를 선전하는 현수막을 보고 발길을 돌린다.

(16) 공장 내부, 파이기계 수리가 완료되자, 트위디 부인은 트위디에게 닭들을 모조리 잡아오라고 한다. 막사 내부, 비행기 조립이 완료되어 엔진이 힘차게 돌고 있다. 트위디가 막사의 천장 문을 열고 내다본다. 진저가 날아올라 트위디를 공격한다. 닭들이 달려들어 트위디를 결박한다. 닭들의 비상탈출이 시작된다. 갑자기 트위디 부인이 도끼를 들고 나타나 비행기 도약대의 받침목을 치워버리자 비행기는 이륙에 실패한다. 트위디 부인이 도끼를 휘두르며 진저를 공격한다. 로키가 자전거를 탄 채 철조망을 날아들여와 진저를 구하고 마침내 비행기가 이륙한다.

(17) 호수 한가운데의 ‘닭들의 낙원’인 섬 전체가 점점 롱샷(long shot)되며 끝난다.

앞에서 지적한대로 탈출의 플롯은 구출의 플롯에서의 [불운한 자]와 [구출자]를 과감하게 합쳐 [탈출자]로 변형시킨 것이기 때문에, 이 플롯에서의 프로타гон리스트-[탈출자]는 자신의 의지와는 상관없이 부당하게 갇혀 있으며 그곳에서 탈출을 해야한다. 안타고니스트-[위협하는 자]는 [탈출자]를 강제로 납치하여 가두고 있는 경우가 일반적이다. 구출의 플롯과 마찬가지로 이 플롯에서도 도식적인 선악의 구분이 프로타고니스트와 안타고니스트에게 적용된다. 따라서 이 플롯에서의 초점은 프로타고니스트-[탈출자]의 탈출 과정 자체에 있다 하겠다.

시퀀스 (1)에서부터 (7)까지는 트위디의 닭농장에 갇혀있는 닭들이 진저의 지휘 하에 수 차례 탈출을 시도하지만 번번이 실패했음을 보여준다. 대부분의 탈출과정은 <대탈주>를 패러디하고 있는데, 특히 진저가 트위디에게 붙잡히면 그때마다 갇히는 곳인 쓰레기통[독방] 벽에 탈출기도가 실패

한 횃수를 기록한 ‘/////’ 표시가 무수히 많은걸 보면, 농장의 닭들이 이곳을 탈출해야만 하는 이유가 얼마나 절박한 것인지를 알 수 있다. 이는 탈출의 플롯에서는 [탈출자]가 ‘간헐있음’과 ‘탈출해야만 하는 절박한 이유’를 설정하는 것이 필수적인 조건임을 보여준다. 시퀀스(3) (5) (7)에서 알 수 있듯이, 철조망으로 둘러싸여 트위디와 경비견의 감시가 삼엄한 가운데, 닭들은 그들이 제대로 계란을 낳지 못하면 에드위나처럼 도끼로 목이 잘려 기름에 튀겨져야할 운명에 처해있다. 닭들은 탈출해서 자유를 얻느냐 아니면 죽어 기름에 튀겨지느냐 에서 양자택일 할 수밖에 없다. 처음부터 시퀀스 (6)까지에서 탈출 방법은 모두 땅 위 또는 땅 속을 통해서였다. 마지막으로 시퀀스 (7)에서야 비로소 진저는 위로 탈출할 생각을 하게 되지만, 시퀀스(8)에서 보듯이 피칭 머신은 모두에게 또 다시 실망만 안겨주고 만다.

(17호 막사 내부.)

진저: 어떤 작전을 안 써봤지?

닭 A: 탈출 포기작전을 안 써봤어.

닭 B: 그 방법이 좋겠어.

진저:(에드위나의 빈자리를 가리키며) 에드위나는?(모두 겁에 질려 에드위나의 빈 등지를 본다.) 도살되는 꼴 또 보고 싶어?

닭 A: 도망갈 생각 말고 알아나 낳았으면 살았잖아?

진저: 평생 알아나 낳다가 기름 솥에 빠지고 싶어?

닭 B: 팔자인 걸 뭐!

진저: 진짜 철조망은 너희들 머릿속에 있었어. 바깥엔 멋진 세상이 있어. 저 언덕 너머! 탁 트였고 숲도 울창해. 초원도 있어. 상상할 수 있지? 초원이 얼마나 멋지다구!

이 인용문에서 진저를 제외한 모든 닭들은 죽음을 두려워하지만, 그들의 사고는 노예근성 속에 잠들어 있음을 알 수 있다. 따라서 자유를 향유할 능력과 가치를 지닌 캐릭터는 오로지 진저 밖에 없다고 할 수 있다. 그러나 나중에 로키를 만났을 때 그에게 나는 법을 가르쳐달라고 애원할 때 “한들 어떤 일도 아니지만, 다 도망치자니 문제야”라고 하는 부분에서 보듯이, 그는 ‘대탈주’를 주도할 만한 자질을 충분히 갖춘 프로타고니스이다.

시퀀스 (9) (11) (12) (13)에서 트위디 부부는 [위협하는 자]로서의 안타고니스트의 존재를 본격적으로 드러낸다. 이 시퀀스들을 통하여 트위디 부부는 그동안 내내 수동적인 자세로 일관했던 닭들이 진저를 따라 적극적으로 ‘대탈주’를 계획하고 실행에 옮기는 모티브를 마련해줌으로써, 플롯을 발단에서 전개로 옮겨가면서 작품의 템포를 급박하게 끌고 간다. 따라서 이 작품에서 탈출의 플롯이 진정으로 시작되는 곳은 이 시퀀스들에서부터라고 할 수 있겠다. 시퀀스 (5)에서 보듯이, 닭 한 마리 당 계란 생산량이 급격히 하향곡선을 그리고 있는 터에, 시퀀스 (9)의 광고 전단은 트위디 부인에게 방향

전환을 하도록 만들기에 충분하다. 트위디 부인의 치킨파이 공장 계획은, 닭들의 입장에서 볼 때 이전에는 농장의 기본적인 규정에만 충실히 따르면 자신들의 ‘삶’이 어느 정도 보장되었음에 비해, 이제는 계란 생산능력과 아무런 상관없이 대량으로 치킨파이의 재료가 되어야하는 급박한 상황으로 돌변한 것이다. 위의 인용문에서처럼 “탈출 포기작전만 빼고” 모든 탈출작전이 무위가 되어버린 마당에 현실적으로 아무런 탈출 방도가 없던 이 시점에서, 로키가 ‘하늘을 날아’ 진저에게 나타난 것은 진저에게 있어서 구원이었다.

(17호 막사 밖. 밤이다.)

진저:(혼자 흐느끼며) 어쩔 좋지? 딱한 친구들을 어떻게 해야……(철조망을 움켜쥐고 괴로워한다.) 하늘이여 도와주소서!(이때 “자유……” 하고 외치며, 하늘을 날던 로키가 풍향계와 전선에 잇따라 부딪히며 진저 앞에 튕겨 떨어진다.)

로키:(양팔을 벌리며) 제 쇼에 구경와줘서 고맙구먼요!(이와 동시에 닭 먹이통이 로키를 덮친다. 포스터 한 장이 필력거린다. 진저가 포스터를 집어들어 본다.)

진저:(기쁨에 넘쳐 놀란 표정으로) 기도가 통한 거야.

이처럼 치킨파이 공장과 더불어 트위디 부부가 안타고니스트-[위협하는 자]의 면모를 드러내는 것과 평행하게, 로키의 출현과 동시에 진저는 프로타고니스트-[탈출자]로 변신한다. 구출의 플롯과 마찬가지로 탈출의 플롯은 [위협하는 자]의 능력이 크면 클수록 극적 갈등과 긴장을 증폭시키게 된다. 따라서 구출의 플롯과 탈출의 플롯에서, 구출과 탈출의 과정이 핵심이기 때문에 작가는 이 부분에 모든 역량을 집중시키게 되는 것이다. <치킨 런> 역시 그러한 점에서 성공하고 있다.

시퀀스 (13)에서 트위디의 치킨파이 기계의 조립이 완료되어, 진저가 시범용 닭으로 잡혀 들어가면서부터 클라이맥스를 향해 긴장이 고조되기 시작한다. 파이기계 안에서 벌어지는 로키의 숨막히는 진저 구출작전이 성공적으로 끝나고 진저와 로키가 무사히 막사로 돌아왔을 때, 로키의 몸에 붙어있는 ‘트위디 부인 치킨파이’ 상표가 바로 닭들의 ‘공중탈출’을 실행에 옮기게 하는 직접적인 동인(動因)이 된다. 그런데 여기에 또 하나의 갈등이 추가되면서 극적 흥미를 불러일으킨다. 로키의 비행시범이 다음날로 잡혀있어서 닭들의 동요가 가까스로 진정되었는데, 사실은 로키는 날지 못하는 서커스단의 평범한 닭에 불과했기 때문이다. 더구나 이날 밤에 진저와 로키가 그동안의 오해를 풀고 서로에 대한 애뜻한 마음을 주고받지 않았는가!

시퀀스 (14)에서 보듯이, 결국 로키는 진저를 구출한 ‘무공’으로 파올러가 자신에게 수여했던 훈장과 자신의 비밀이 담겨있는 포스터의 찢겨나간 1/3 부분을 파올러의 침대 위에 남기고 자취를 감춘 것이다. 로키의 비행시범이 무위로 돌아갔을 때, 진저와 닭들의 참담함을 보여주리라도 하듯 갑자기 소나기가 내린다. 떠벌이 파올러가 “닥치란 말이야! 계급별로 무리를 지어서 각개전투로 도망쳐. 아냐, RAF처럼 편대별로 비행해. 하난 조종간, 하난 항법… 꼬리엔 사수가 타. 출동명령 즉시

비행기로 뜬다. 그럼 훈장을 따게 돼”라는 말을 듣는 순간 진저의 표정이 환해진다. 시퀀스 (15)에서 진저는 즉각 막사 안에 모인 닭들에게 비행기의 그림을 보여주면서, 각자에게 역할을 맡기고 비행기 제작에 착수한다. 이 부분에서 시간의 축쇄가 작동하면서 관객에게 스틸을 만끽하게 한다.⁴²⁾ 진저에게 주어진 시간은 시퀀스 (13)에서 로키가 파이기계틀 고장냄으로써 벌여놓은 약간의 시간뿐이다. 트위디 부부가 고장난 파이기계틀 고치는 일과 진저와 닭들이 비행기를 조립하는 일 가운데 어느 쪽이 빠른가가 닭들의 생사를 결정하는 요소가 되었기 때문이다. 한편 자전거를 타고 교외의 구릉지대를 지나던 로키는 트위디 부인 치킨파이를 광고하는 현수막을 보고 다시 돌아오게 된다. 이 장면은 <대탈주>에서 가장 인상적이었던 부분들 가운데 하나인 힐츠 대위(스티브 맥퀸)가 오토바이를 타고 스위스 국경을 넘으려고 시도하는 장면을 연상시킨다.

시퀀스 (16)이 클라이맥스에서 대단원에 이르는 부분으로서, [탈출자]의 반복되는 위기가 최고점을 향해 치닫게 되고 가장 격렬한 액션이 전개되는 부분이다. 파이기계 수리가 끝나자 트위디 부인은 트위디에게 닭들을 모조리 잡아오라고 한다. 따라서 클라이맥스는 ‘대학살’과 ‘대탈주’ 가운데 오직 한가지 결과만을 낳게 될 것이다. 트위디가 17호 막사에 도착하자마자 비행기의 엔진이 힘차게 돌기 시작한다. 트위디에게 모든 것을 들리게 되어 위기에 직면하지만, 진저가 ‘닭들의 반란’을 성공시킴으로써 무사히 벗어난다. 그러나 또 한번의 위기에 봉착한다. “왕년의 영국 공군조종사였던” 파올러가 “공군 644대대의 마스코트 닭”이었을 뿐인 것이다. 그러나 ‘조종사’ 파올러가 조종간을 잡으며 닭들은 마지막 모험을 감행한다. 비행기는 활주를 시작하였고, 활주로 끝 도약대의 쇠기를 걸려는 진저를 트위디 부인이 도끼를 들고 공격하면서 위기감은 절정에 치달는다. 이 상황을 ‘대역전’으로 몰고 가는 이가 바로 ‘돌아온 로키’이다. 스티브 스피버그를 연상케 하면서, 로키가 자전거를 힘차게 굴러 단숨에 철조망을 날아 들어와 트위디 부인의 이마를 들이받는다. 비행기가 마침내 철조망을 넘은 것이다.

하늘을 날고 있는 비행기 아래에서 크리스마스 트리용 꼬마전구 전선에 매달린 채 벌이는 진저와 트위디 부인의 마지막 결투를 끝으로, 그동안 숨막히게 진행되었던 탈출극이 종료된다. [위협하는 자]는 땅 위에서 폭발해버린 파이기계틀의 파이프에 처박혀있고 [탈출자]는 하늘을 난다. 이제는 자유인 것이다. 호수 한가운데 위치한 ‘닭들의 낙원’이 원경으로 처리되면서 관객들에게 여운을 심어준다.

42) 축쇄(足鎖)란 주인공이 어떤 목적을 향해 나갈 때 장애가 되는 조건을 말한다. 그것이 피할래야 피할 수 없는 숙명적인 조건이라면 더욱 효과적이다. 축쇄는 갈등을 더욱 심화시키고 서스펜스를 증폭시킴으로써 스토리를 짜임새 있고 밀도있게 해 줄 뿐만 아니라 드라마 자체를 보다 힘있고 강렬하게 해주는 기폭제라 할 수 있다.(최상식, 『TV 드라마 작법』, 제삼기획, 1998, 227-230쪽 참조)

V. 결론

지금까지 플롯의 정의와 기능을 비롯하여 구출과 탈출의 플롯의 구성 요소들과 유형들을 이론화 하고, <토이 스토리>, <토이 스토리 2>, <치킨 런>을 대상으로 두 가지 플롯의 구조를 분석했다. 작품을 분석하면서 필자가 느낀 점은 세 작품 모두 구성이 대단히 탄탄하고 정교하다는 사실이다. 어쩌면 쉽게 지나쳐버릴 수도 있었을 대사 한마디도 치밀하게 배치되어 있음은 물론이고, 때로는 적절한 상황에서 그것이 반복됨으로써 희극 효과를 자아낸다거나 캐릭터의 개성을 드러내고 있다.⁴³⁾

<토이 스토리>와 <토이 스토리 2>에서는 구출이라는 플롯을 기본 축으로 삼고서, 사랑, 우정, 질투, 납치, 모험 등의 하위플롯들을 사용하면서 장난감과 인간의 그리고 장난감들간의 믿음과 우정의 소중함을 보여주고 있다. <토이 스토리>에서 [불운한 자]는 버즈, [위협하는 자]는 시드, [구출자]는 우디이고, <토이 스토리 2>에서 [불운한 자]는 우디, [위협하는 자]는 엘, [구출자]는 버즈인데, 두 작품에서의 주 플롯이 구출이므로 [구출자]가 프로타гон리스트 그리고 [위협하는 자]가 안타고니스트가 되며 행동은 [구출자]의 구출과정에 맞춰져 있다.

<치킨 런>에서는 ‘간헐있음’과 ‘탈출해야만 하는 절박한 이유’의 설정에서부터 탈출 과정 자체에 초점을 맞춰 위기를 고조시키고 반전시키는 탈출의 플롯의 한 전형을 보여준다. 탈출의 플롯에서는 구출의 플롯에서의 [불운한 자]와 [구출자]를 과감하게 합쳐 [탈출자]로 변형시킨 것이기 때문에 [탈출자]가 프로타гон리스트가 된다. 이 작품에서 [탈출자]는 트위디의 닭 농장에 갇혀있는 진저를 비롯한 닭들이며, [위협하는 자]는 트위디 부부이다.

우리나라에서도 요즘은 애니메이션이나 영화를 제작할 때 기획 단계에서부터 대대적으로 광고를 하고 개봉관을 미리 확보하는 마케팅 전략이 보편화되었다. 그러나 작품의 성공 열쇠는 무엇보다도 작품의 독창성과 탄탄한 구성에 있음을 잊어서는 안된다. 그것은 다름 아닌 플롯의 문제이다. 시나리오가 훌륭하면 투자를 유치하는 일도 그만큼 수월해지지 않겠는가? 하청에 의한 제작에 의존하는 상황에서 하루빨리 벗어나 창작 애니메이션으로 디즈니메이션과 저패니메이션에 당당히 맞서기 위해서는 플롯에 관한 연구와 비평 작업이 더욱 활발하게 이루어져야할 것이다. 아울러 애니메이션과 만화의 이론 수업에서도 스토리 발상과 플로팅 연습이 이루어지고 나서 그것이 시나리오 작법과 연계된다면 훨씬 효과적일 것이라고 여겨진다.

43) 그 예들은 많이 있지만, 한 가지만 들면 <토이 스토리>와 <토이 스토리 2>에 걸쳐서 반복되는 상투어구(cliché)가 1편과 2편에서 버즈의 달라진 정체성과 그리고 2편에서 새롭게 등장하는 버즈2를 맥락을 가지고 연결시키고 있다. [버즈: 무한의 우주를 향하여!(<토이 스토리>), 버즈: 장난감 백화점 그 너머를 향하여!(<토이 스토리 2>), 버즈2: 무한의 세계를 향하여!(<토이 스토리 2>), 우디: 앤디가 가버려도 내겐 자네가 있잖아. 무한의 세계까지 말이야.(<토이 스토리 2>)].

참고문헌

- 김길수, 『우리시대 삶과 연극의 조망』, 현대미학사, 1997.
- 김명혜, 「패스티시: 디즈니 장편 만화영화의 문화팽창 전략」, 《언론과 사회》, 제20호, 1998년 여름, 125-137쪽.
- 토리우미 진조, 『애니메이션 시나리오 작법』, 조미라 외 역, 모색, 1999.
- 해밀턴 화이프, 『아리스토텔레스: 시학』, 김재홍 편역, 평민사, 1983.
- 최상식, 『TV 드라마 작법』, 제삼기획, 1998.
- E. M. Forster, *Aspects of the Novel*, 이성호 역, 『소설의 이해』, 문예출판사, 1991.
- Foster-Harris. *The Basic Patterns of Plot*, University of Oklahoma Press, 1959.
- Linda Hutcheon, *A Theory of Parody*, 김상구 외 역, 『패러디 이론』, 문예출판사, 1992.
- Georges Polti, *Les Trente-six situations dramatiques*, Mercure de France, 1895, 1924.
- Ronald B. Tobias, *20 Master Plots*, Writer's Digest Books, 1993.
- “소설 만화 게임 애니메이션… 현재 수입만 150억 원: ‘드래곤 라자’의 경제 효과”, 《동아일보》, 2000년 12월 18일.
- “영상 새 지평 연 ‘할리우드 마법사’”, 《동아일보》, 2001년 1월 2일.
- “일본 애니메이션 한국 점령”, KBS2 <추적 60분>, 2001년 1월 14일.
(본문에서 인용한 애니메이션, 영화, 소설, 동화 등은 생략하였음.)