

# 3D C.G. 애니메이션에 반영된 문화적 이데올로기

- <슈렉>을 중심으로

고은영

(한양대학교 디자인대학 영상디자인전공 교수)

## I. 서론

1. 문제제기, 연구문제, 연구방법

## II. 3D C.G. 애니메이션의 발전과 <슈렉>

1. 3D C.G. 애니메이션이란?

2. Full 3D C.G. 애니메이션 전개와 <슈렉>

## III. 작품분석 <슈렉>

1. 작품분석의 이론적 기초

2. <슈렉>의 문화적 이데올로기

## IV. 결론

## I. 서론

### 1. 문제제기, 연구문제, 연구방법

카툰, 코믹으로부터 출발한 지금의 애니메이션이 대중 문화의 일익을 담당하고 나아가서는 하나의 예술 분야로 인정받게 된 것은 그리 오래된 일이 아니다.

애니메이션을 논하고자할 때, 그 뿌리가 만화에 있음을 부인 할 수 없다. 이는 그림과 내러티브를 이용하고 있다는 점에서, 만화의 형식에 움직임을 첨가한 점에서 만화의 확장이라고 볼 수 있다는 것이다.

만화는 스스로 하위문화의 산물임을 인정함으로써 소위 상위문화의 예술작품으로서 승격을 거부해 왔고, 만화의 과장된 세계가 갖는 유해성을 우려하는 목소리가 높았던 열악한 사회 문화적 환경에서도 그야말로 끈질긴 생명력으로 우리의 생활 속에서 공존해 왔다.

인기 있는 만화가 영화화되어 대중적인 사랑과 상업적인 가치를 인정받으면서, 사회

적인 주목을 받고 있지만, 어린아이, 지적인 면에서 문제가 있는 성숙치 못한 어른들이나 필요로 하는 조야함으로 간주되어 왔던 것도 사실이다. 현실에서의 만화, 애니메이션에 대한 대중의 인식이 여전히 저급예술의 경향으로 편중되어 있음은 예술이란 특권을 만화가 나누어 갖는 것을 달갑지 않게 여기는 과거의 고급과 순수의 선언적 자폐주의에 익숙해져 있는 사람들에 의해 너무 오랜 세월 길들여져 온 탓만은 아닐 것이다.<sup>1)</sup>

2001년 <슈렉(Shreck)>은 칸느 영화제 공식 경쟁부문에 초청되었다. 애니메이션으로는 20여 년 만의, 할리우드 애니메이션으로는 50여 년 만의 일이었다. 이는 애니메이션에 대한 인식의 변화를 의미하는 것이고, 애니메이션 장르가 경제적, 기술적인 발전과 더불어 문화적으로도 영향력이 있는 분야로 성장하고 있음을 의미하는 것이다.

1920년대 이후, 상업 애니메이션의 활발한 움직임을 보이면서, 애니메이션 분야에 경제적, 기술적, 문화적으로 많은 관심과 연구가 이루어지고 있다. 타 영상 분야와 마찬가지로 애니메이션의 발전과정은 경제적, 기술적 발전과 더불어 왔다. 특히 3D C.G. 애니메이션은 기술·경제적인 산업구조와 관객의 특성을 반영하는 점에서 더욱 깊은 관련을 맺고 있고 이러한 이유로 하여 많은 연구들이 기술적 변화와 경제적 산업구조 분석에 집중되고 있다. 이것은 영화가 처음 등장했을 때, 대부분의 연구가 영화기술의 발전에 치중해 있었던 점과 매우 흡사한 현상이라 할 수 있다. 영화의 예술적 가치가 단지 기술적인 발전사로서 설명되어질 수 없었듯이 대중 문화예술로서 애니메이션을 평가하고자 할 때, 그 안에 함축하고 있는 사회 문화적 이데올로기를 분석하는 일이 필연적으로 선행되어야 할 과제인 것이다. 사실, 3D C.G. 애니메이션에 텍스트분석을 통해 문화 이데올로기를 규명해 보는 일은 실제 실무에서 상품 애니메이션을 제작하는 모델러(Modeler)나 애니메이터(Animator)들에게는 크게 중요한 문제로 취급되지 않을 수 있다. ‘예술적’이라는 표현이 갖는 고전적인 의미가 그들의 창작 활동에 있어서 무의미해져 버렸거나, 의미가 있다고 해도 그것을 명명백백 규명하는 일 자체가 이미 시대착오적 접근방식이라 인식하고 있을 지도 모르나, 이와 같은 접근의 목적은 학문과 산업의 커뮤니케이션의 관점에서 우리시대의 한 문화 현상으로서 애니메이션세계를 비교적 정확히 이해하기 위해서라 할 수 있다.

이 글에서는 기호학적 정의를 바탕으로 3D C.G. 애니메이션 <슈렉>에 반영된 이데올로기를 살펴보고, 예술의 한 양상으로 애니메이션을 연구해 보고자 한다. 우선 II장에서 급속하게 발전한 3D C.G. 애니메이션의 발전과 <슈렉>을, III장에서는 작품 분석의 이론적 기초와 텍스트 분석에 따른 <슈렉>의 특성을 규명해 보고자 한다.

---

1) 프랑시스 라까생, <제 9의 예술>, 심상용역, 1998, p.12

## II. 3D C.G. 애니메이션의 발전과 <슈렉>

### 1. 3D C.G. 애니메이션이란?

컴퓨터 그래픽스(Computer Graphics, C.G.), 컴퓨터 애니메이션(Computer Animation), C.G.애니메이션(Computer Graphics Animation), 디지털 영상(Digital Imagery), 디지털 애니메이션(Digital Animation)등과 같은, 오늘날 컴퓨터를 사용하여 만들어내는 영상에 관한 많은 용어들이 혼재되어 사용되고 있다. 용어가 다르듯, 이러한 용어들은 그들 사이에 약간의 차이가 있음을 짐작할 수 있을 것이다. 위의 용어들을 구분하여 정의해보면 다음과 같다. 먼저, 컴퓨터 그래픽스의 사전적 의미는 '컴퓨터를 사용하여 화상을 만들어 내는 기술'이라 요약할 수 있다. 즉 이미지와 동영상을 다루는 분야를 지칭한다고 할 수 있을 것이다.<sup>2)</sup> 컴퓨터 그래픽스는 기존에는 설계, 건축이나 도안, 군사적 목적의 모의실험, 모의 비행, 원자구조 분석, DNA구조 분석 등 방어, 산업, 과학 분야에 제한적으로 개발되어 사용되어졌던 것이 점차 영화, 광고산업, 컴퓨터 아트, 시뮬레이션, 산업디자인, 영상 특수 효과, 애니메이션에 이르기까지 활용되면서 범위를 넓혀나갔다.<sup>3)</sup> 컴퓨터 그래픽스가 애니메이션 분야에 응용된 것이 컴퓨터 그래픽스 애니메이션(C.G. Animation) 또는 컴퓨터 애니메이션인 것이다. 컴퓨터 그래픽스는 크게 2차원 그래픽스(2D)와 3차원 그래픽스(3D)로 나누어지는데, 2차원 그래픽스는 평면으로 작업된 이미지와 2차원적으로 작업한 모든 과정을 지칭하고, 3차원 그래픽스는 물체를 3차원의 형태로 만들어 이미지를 만들어 내는 것을 이른다.

디지털 영상이란 어떤 이미지나 형태, 즉 시각적인 요소를 디지털화시킨 것이라 하겠다. 컴퓨터를 사용한다는 점에서는 같지만 전자는 컴퓨터 그래픽스라 하고, 후자는 디지털 영상처리(Digital Image Processing)라 하여 구별된다. 영상처리는 이미 있는 그림을 개선하거나 인식하는 분야이다. 디지털 영상은 범주가 넓다. 디지털 영상이란 컴퓨터를 기반으로 만들어진 전자 이미지를 가리킨다. 광의의 디지털 영상은 디지털 카메라를 통해 생산된 영상과 디지털 기술의 도움으로 재 가공된 실사 영상까지를 이르고, 협의의 디지털 영상은 온전히 컴퓨터를 기반으로 생산된 전자 이미지를 이른다. 협의의 디지털 영상은 다른 말로 컴퓨터 그래픽스(Computer Graphics, C.G.) 또는 CGI (Computer-Generated Image)라고 일반적으로 불려진다.<sup>4)</sup> 그러므로 컴퓨터 그래픽스는 디지털 영상의 넓은 범주에 포함된다. CGI나 CG는 컴퓨터로 만들어지는 영상(computer-generated imagery)이라고도 하는데, 디지털 영상이 컴퓨터를 기반으로 만들어진 전자 이미지를 가리키기는 해도, 디지털로 처리된 영상도 포함시키는 만큼, 컴퓨터로 만들어지는 영상과 구분되어야 할 것이다.<sup>5)</sup>

2) 박일철, <컴퓨터 그래픽스>, 미진사, 2001, p.12

3) 서진형, <컴퓨터 그래픽스의 이해>, 인솔미디어, 2000, p.12

4) 김의준, <디지털 영상학 개론>, 집문당, 1999, p.100

정리하면, 디지털 영상이라는 광범위한 범주 안에는, 원료(Material)가 주어졌을 때 디지털 처리 과정을 거쳐서 디지털화 된 영상과, 온전히 컴퓨터를 기반으로 생산되는 영상이 있다. 후자는 컴퓨터 그래픽스(C.G.) 또는 C.G.I.라 불리는데, 이것이 애니메이션에 적용되면 C.G. 애니메이션이라 하는 것이다. 컴퓨터 그래픽스가 정적인 그림과 같은 의미라면, C.G. 애니메이션은 움직이는 영상이라는 의미가 부가되는 것이다. 한편 영화에서의 특수효과와 같이 부분적으로 C.G.애니메이션이 사용되는 경우와 달리, 이러한 C.G. 애니메이션이 전적으로 사용된 애니메이션을 Full C.G.애니메이션이라고 한다. 이 Full C.G. 애니메이션에도 2D와 3D가 있는데, 후자의 경우 Full 3D C.G. 애니메이션이라 일컫는다. 2D C.G. 애니메이션의 경우, 주로 기존의 애니메이션 산업 공정을 돕기 위해 그 일부분으로서 적용되어 왔다면, 3D C.G. 애니메이션은 가상 시뮬레이션이나 게임, 영화를 위한 특수효과에서 자양분을 받아 성장해 왔다. 단편으로 실험되거나 TV 시리즈 몰로 시작했던 3D C.G. 애니메이션들은 1995년, 최초의 Full 3D C.G. 애니메이션 극장용 장편인 <토이 스토리(Toy Story)>가 발표되면서 독립된 장르로서 성장할 수 있는 가능성을 보여주었고, <토이 스토리>의 성공에 힘입어 3D 가능성을 확신한 할리우드는 <개미(Antz)>, <벅스 라이프(A Bug's Life)>를 거의 비슷한 시기에 진수시켰다. 이들의 성공은 <슈렉>과 <몬스터 주식회사(Monsters Inc)>로 이어지면서 3D C.G. 애니메이션의 르네상스 시대를 가져왔다.<sup>6)</sup>

## 2. Full 3D C.G. 장편 애니메이션의 전개와 <슈렉>

1990년대에 들어서면서 컴퓨터 애니메이션을 적극 활용한 실사 영화들이 활발하게 제작되기 시작하였다. 1991년 발표된 영화 <터미네이터(Terminator)>는 3D C.G. 몰핑 기법과 자연스러운 움직임으로 세상을 놀라게 한 대표적인 작품이라 할 수 있다. 그 외에도 스티븐 스필버그(Steven Spielberg)의 영화 <쥬라기 공원(Jurassic Park)>('93)에서 실사와 컴퓨터 애니메이션의 완벽한 합성 기법을 선보인 아이엘엠(ILM)은 세인의 관심을 집중시켰다.

한편 이 시기에 애니메이션의 대부인 디즈니는 전통적인 방법을 포기하고 디지털 제작 방식으로 제작한 <레स्क्यू어스 다운 언더(The Rescuers Down Under)>('90)를 발표함으로써 53년 동안의 셀과 잉크 페인팅 등 디즈니의 수작업 애니메이션 제작 방식의 종지부를 찍게 되었다. 이후 1991년에 발표한 디즈니의 <미녀와 야수(The Beauty & the Beast)>는 장편 애니메이션으로서는 최초로 에이엠피에이에스(AMPAS: Academy of Motion Picture Arts and Sciences)가 선정한 최고의 영화 중 하나로 선택되었다.<sup>7)</sup>

5) 조은영, 「3D C.G. 애니메이션에서의 캐릭터 제작의 정교성 비교 연구」, 한양대석사 논문, 2001, p.11-12

6) 주5)와 동일

7) Isaac Victor Kerlow, <The art of 3-D Computer Animation and Image> (John Wiley & Sons, Inc 2000), p.23

1990년대 중반을 넘어서면서 3차원 컴퓨터 애니메이션은 실사영화의 시각특수 효과에 있어서나 장편 애니메이션을 있어서 폭발적인 힘을 발산하기 시작한다.

90년대 중반을 넘어서면서 기존의 영화사들은 컴퓨터 애니메이션 스튜디오들과 손을 잡고 장편애니메이션 시장을 공략하기 시작했다. 픽사(Pixar) 애니메이션 스튜디오는 1995년 디즈니와 공동 제작한 존 래스터(John Lasseter)감독의 <토이 스토리>를 시작으로 이미 선구자적인 입지를 다졌다. <토이 스토리>('95)는 상연시간이 81분이나 되는 최초의 3차원 컴퓨터 애니메이션으로 관객을 사로잡아, 제68회 아카데미상 특별공로상을 수상하기도 했다.

픽사와 함께 드림웍스(DreamWorks)가 할리우드의 3D C.G. 애니메이션 계의 확고한 자리를 굳혀갔다. 스티븐 스피버그가 이끄는 드림웍스는 창립 3년 만에 할리우드에서 가장 주목받는 히트작 메이커가 부각되었고, 스피버그가 만화영화 명장 제프리 카젠버그(Jefferey Katzenberg)와 손잡고 내놓은 <개미>는 너무나 작고 미약한 세계를 다루지만, 그 위력은 디즈니 아성을 흔들기에 충분했다.

<개미>가 개봉되는 1998년 같은 해 디즈니와 픽사는 <벅스 라이프>를 발표하였고 이 후 드림웍스와 피디아이(PDI)의 <슈렉>(2000)과 픽사와 디즈니의 <몬스터 주식회사>(2001)등은 그 뒤를 이어 발표되었다. <개미>와 <벅스 라이프>가 그러하듯이 <슈렉>과 <몬스터 주식회사> 역시 비슷한 시기에 유사한 주인공을 등장시킴으로써 드림웍스의 오너인 제프리 카젠버그와 픽사의 오너인 스티브 잡스(Steve Jobs)의 신경전이 관심을 집중시키기도 했다. 두 영화는 기획이나 마케팅에서뿐만 아니라 <토이 스토리>에 이어 두 번째 만들어진 Full 3D C.G. 애니메이션이라는 점에서 엔터테인먼트 산업 내에서 그 경쟁력과 가능성을 입증하였다. 즉, 3D C.G. 애니메이션이 영화에서의 특수효과나 게임산업에서 응용되어지는 수준을 넘어서 영화와 같은 독자적인 대중예술형식 또는 엔터테인먼트 상품으로 자리 잡아 가고 있음을 의미한다는 점에서 3D C.G. 애니메이션 발전의 향방에 대해 관심이 집중되고 있다.

디지털 영상이 등장하면서 고개를 들기 시작한 디지털 영상 예술론은 Full 3D C.G. 제작 붐을 보면서 기술과 예술의 경계를 논하고 있다. 실제로 현재 3D 제작은 기술감독(Technical Director: T.D.)과 애니메이터, 다시 말하면 기술인과 예술인이 결합으로 이루어지는 작업이다. 이와 같은 3D 예술론은 다음과 같은 질문을 조심스럽게 제기해 보게 한다.<sup>8)</sup>

3D C.G. 또는 3D 디지털 애니메이션에 영화와 같이 스타일 분석 등의 미학적 분석을 적용이 가능한 것인가? 3D C.G. 애니메이션은 이제 막 요람을 벗어나기 시작했고, 규명되어야 할 것이 많다. 이러한 이유에서 3D C.G. 애니메이션에 대한 기술적인 측면에서의 연구와 평가는 활발히 진행되어지고 있는 반면 문화, 예술론적인 측면에서는 접근하고자하는 시도들은 그렇지 못한 상태라 할 수 있다. 이에 필자는 상업적으로도 성

8) 조은영, 「3D C.G. 애니메이션에서의 캐릭터 제작의 정교성 비교 연구」, 한양대석사논문, 2001, p.2

공하고 오스카도 인정한 3D C.G. 애니메이션 <슈렉>을 선택하여 부분적이기는 하나 문화론적인 측면에서 접근을 시도해 보고자 한다. <슈렉>에서 보여준 오락성은 대중적 인기 상품 이상의 가치, 즉 정전(Cannon)의 해체와 페미니즘과 반페미니즘의 경쟁적 모순구조를 병치를 시도함으로써 우리시대의 문화 이데올로기를 반영하고 있음을 규명해 보고자 한다

### III. 작품분석 <슈렉>

#### 1. 작품분석의 이론적 기초

##### 가. 기호학적 정의

예술의 역사는 사실적인 표현을 위한 끊임없는 노력과 발견의 연속이었다. 미술에 있어서 인상주의 전 까지 철저히 유사성이론에 근거하고 있다. 사실적인 표현에 대한 신뢰는 영화에서 다를 바가 없다. 1930년대 말 피사계의 심도(depth of field)의 도입과 1940년대 이탈리아 신사실주의자들의 혁신은 그 사실적인 표현기법으로 하여 관객을 영화이미지에 보다 가깝게 끌어들었다.<sup>9)</sup>

그러나 21C의 예술현상들은 기존의 유사성 이론으로는 더 이상 설명할 수 없게 되었다. 즉, 오늘날의 예술적 움직임은 유사성이론이나, 일루전이즘(Illusionism), 양식론적 분류로 접근하게되면 애니메이션뿐만 아니라 현대 사회의 창작활동에 대해서 어떠한 정의도 도출해 낼 수 없게 된다.

기호학은 모방, 유사성 이론에 의존했던 것으로부터 재현의 개념을 자유롭게 해 줄 수 있다. 기호학적 관점에서는, 예술작품을 문화적으로나 역사적으로 결정된 기호의 체계로 보고 있다. 이러한 기호학적 접근은 궁극적으로 스위스의 이론가 소쉬르(Ferdinand de Saussure)의 언어학적 기호학에서 기초하고 있다. 소쉬르는 언어학적 기호는 물리적인 소리-이미지(혹은 記標)들과 이상적인 구성요소인 관념(혹은 記義)으로 구성되어 있다고 주장한다. 기의(記義)에 부합하고 있다는 기호의 의미는 현실 속의 대상 체에게보다는 그러한 말의 관계로부터 언어상의 다른 모든 용어들로 전달된다. 그의 모형에 기초한 기호학 이론은 <어떻게 언어체계 안에서 각 기호의 차이점들의 활동이 의미생산을 할 수 있는가>에 집중해 있다.

이 모형이 시각적 예술에 적용되어졌을 때, 시각적 작품을 만들어내는 다른 모든 체계를 무시하고는 의미가 전달될 수 없다는 점에서 한계에 부딪힌다. 결과적으로 이미지의 물리적 구성을 분석하는데 의존해 있는 기호학 이론들은 그들이 특정한 예에 적용

---

9) Lev Manovich , <A Reader in Animation Studies>, 'Reality effects in Computer animation, p.6

되었을 때 역사적 해독으로써 더욱 가치를 갖게 되는 것이다. 미국의 철학자 피어스(Charles Sanders Peirce)는 기호를 언어적 용어에서 정의하는 것 보다 오히려 코드화된 행동에 적용시켜야 한다고 제안하고 있다. 재현, 대상체, 해독체의 세 구성으로 나누어져 있는 그의 기호 개념은 그것이 예측된 체계의 측면에서 기호를 규정하는 것의 필요성을 배제시키고 있다. 그 대신에 그것이 지시하는 대상체를 어떻게 특장화하는가? 하는 측면에서 그리고, 그것으로 인해 파생되는 인간의 행동에 따라서 해독되어야 한다고 주장한다. 즉 기호란 과거의 다른 주제에 의해 그들에게 놓여진 해석의 표시라는 것이다. 그래서 우리가 기호를 수용하는 것은 우리 문화가 그것을 인식하게끔 가르치고 있다는 것을 조건으로 하고 있다<sup>10)</sup>는 것이다.

미국의 기호학자인 멕시(Keith Moxey)는 현대 예술현상을 정의할 수 있는 대안적인 논리로서 기호학을 도입하여 설명한다. 멕시는 모든 예술작품은 그 작품과 예술가가 속해져 있는 역사적 상황의 산물로 간주하고 있다. 즉, 예술작품은 예술가가 속해 있는 사회 문화적 환경과 정치적 압력 등, 이데올로기를 반영한다고 주장한다. 멕시는 이러한 점에서 예술작품의 미적 가치는 역사적 해석에 의해 끊임없이 변화할 수 있다<sup>11)</sup>고 주장한다.

요컨대 진실이란 그런 것이다. 사실이 아님에도 불구하고, 집단적 합의 혹은 광기에 의해서 사실로 받아들여지는 것, 급기야는 사실인 양 역사에 기록되는 것 기록하는 이의 역사관에 따라서, 바탕이 되는 사료에 따라서, 하나의 역사는 수많은 재해석의 가능성을 지닌다. 예술사 역시 역사의 한 분야로써 같은 성질을 공유하고 있다.<sup>12)</sup>

다른 영상 매체와 마찬가지로 애니메이션 역시 경제적, 기술적 발전과 사회·문화적 변화와 깊은 관련을 맺고 발전하고 있다. 영화의 발전사를 접근함에 있어 크게 미학적 관점, 기술적, 경제적, 사회적 관점 등으로 분류되어 각각의 연구가 진행되어져 왔다. 애니메이션의 발전사 역시 이와 비슷한 관점에서 접근할 수 있다.

매츠(Gerald Mast)는 <영화의 짧은 역사>의 서문에서 “어떤 위대한 영화도 영화 전체를 창조하고 조절하는 한 개인의 비전과 통일된 지성 없이는 결코 만들어진 적이 없다”라 적고 있다. 즉, 영화의 발전에 있어서 개인적인 표현의 절대적인 중요성을 강조하는 것이다. 그러나 이는 영화의 산업성, 대중성, 시대성 등에 대한 고찰이 결여되어 있다.

기술적인 관점은 기술상의 획기적인 발전 자체를 영화사의 앞날에 미치는 결정적인 효과로서 고려하는데 집중하고 있다. 경제적인 관점은 영화는 자본과 때려야 뗄 수 없는 예술로 작품 완성 후 배급, 상영, 재투자 등의 문제가 연관되어 있기 때문이다.<sup>13)</sup> 보드웰(David Bordwell)과 스타이거(Janet Staiger)는 영화 역시 산업이라는 점을 강조하면

7) Keith Moxey <The Practice of Theory>, (Cornell University Press), 1994, p.32-33

11) 앞의 책 p.40

12) 로버트 C. 앨런 더글러스 고메리, 유지나, 김혜련 역, <영화의 역사: 이론과 실제>, 까치

13) 앞의 책

서 영화적 기술에 있어서 변화는 현대산업들에 의해 공유되는 요인들-효율성, 차별화된 제품, 그리고 질적인 수준을 유지하는 것 등에 있다고 보고 있다.<sup>14)</sup>

특히 컴퓨터 애니메이션의 경우 보다 사실적인 재현을 목적으로 기술적인 발전이 이루어지고 있다는 점에서 기술적 발달에 전적으로 의존하고 있는 듯 한 인상을 준다.

미학적 영화사는 경제적, 기술적, 사회적 현상들로부터 독립된 것이 아니며, 영화의 기술적 발전 역시 산업적 과정 속에서 일어난 대부분 그 시대의 경제적 요구와 필연적으로 만나게 되는 것이다. 이와 같은 맥락에서 애니메이션의 산업구조와 짧은 발전사는 역사적 패러다임 안에서 이해되어야 한다. 따라서 애니메이션에 대한 연구는 애니메이션을 하나의 문화 현상으로 보고, 그 안에 함축하고 있는 이데올로기가 무엇인지 밝혀 가는 과정을 통해서 이루어져야 할 것이다.

## 나. 이데올로기

역사적인 상황의 변화는 예술작품을 평가하는 기준의 변화를 의미하며, 이를 야우스(Hans Robert Jauss)는 “기대지평(Horizon of expectation)”간의 긴장과 변화로 설명하고 있다. 야우스는 “작품이 출현하는 그 역사적 상황에서 그 작품의 최초의 감상자들의 경험은 명백하게 작품의 미적 가치를 결정하는 기준을 제공해준다. 즉 이러한 기대지평과 작품간의 거리, 예전의 미적 경험의 친숙함과 새로운 작품의 수용을 통해 요구되는 지평의 변화간의 거리가 수용의 미학에 따른 작품의 미적 특성을 결정한다. 이 거리가 줄어드는 정도에 따라, 예술은 ‘조리의(Culinary)’ 예술, 혹은 오락적인 예술의 국면에 더욱 가까이 다가가는 것이다” 고 역설한다.<sup>15)</sup> 그러나 여전히 예술에 있어서 오락적 기능에 대한 부정적인 시각이 지배적임도 부인할 수 없다.

불특정 다수를 대상으로 하는 애니메이션의 오락성은 현실적으로 대중성을 확보하는데 무엇보다 중요한 요소로 작용하는 반면 현대사회의 부정적 기능으로 상정한 문화산업, 즉 예술이 아닌 금전적 이익을 얻기 위해 수용자를 매료시키고자 하는 사회적 유희요소로 지적 당하기도 한다.<sup>16)</sup> 다른 한편으로는, 애니메이션은 오락과 즐거움을 커뮤니케이션의 목적으로 하는 매체이며-물론 이것만을 애니메이션의 본질적 속성이라 할 수 없지만 현실 속에서 생산되고, 소비되는 주류 애니메이션에 한해서는 유효하다- 예술의 한 형태로서 자리잡기 이전에 문화 상품으로 취급되어 버렸기 때문에 고급-대중문화의 이분법을 파괴하고 역사성을 거부 또는 결여하며 쾌락주의적인 경향을 띠는 포

14) A Reader in Animation Studies, 'Reality effects in Computer animation, Lev Manovich p.8

15) Keith Moxy <The Practice of Theory>, (Cornell University Press), 1994, p37-39

16) 오락산업이란 명백한 교육적 목적이거나 저널리즘, 정치, 광고 등의 목적을 달성하기 위해서 라고 하기 보다, 오히려 금전적 이득을 얻기 위해 수용자들을 매료시키고자 하는 조직상호간의 미디어 행위의 제작과 공개라고 할 수 있다. James Curran & Michael Gurevitch, Mass Media and Society, 김지운역, <현대 사회와 언론>, 나남, 1993, p.271-272



스트모더니즘 미학의 속성과 양립이 자연스럽다<sup>17)</sup>고 주장하는 애니메이션의 오락성에 대해 포스트모더니즘 적인 해석도 제시되고 있다.

역사적 패러다임 안에서 예술작품(영화, 애니메이션)을 평가하고자 할 때, 영향력을 행사하는 사회 문화적 요인 중의 하나가 관객성(Spectatorship)이라 할 수 있다. 그러나 본 논문은 목적은 작품의 텍스트분석을 통해 작품에 반영된 이데올로기를 규명하는데 있으므로 관객성에 대한 논의는 배제시키고자 한다.<sup>18)</sup>

## 2. <슈렉>의 문화적 이데올로기

애니메이션 <슈렉>은 주인공 슈렉이 동화책을 부속 찢어 화장실 휴지로 쓰는 장면으로 시작한다. 성밖 늪지대에 사는 엄청나게 못생기고 무지무지 큰 괴물 슈렉. 지저분한 진흙으로 샤워를 즐기고 엽기적이고 이상한 요리를 좋아하는 그는 혼자만의 시간을 즐긴다. 그러던 어느 날 자신만의 고요한 안식처에 백설공주, 신데렐라, 빗자루 타고 나는 마녀, 피리 부는 아저씨, 피터팬, 피노키오 등 동화속 주인공들이 다 쳐들어온다. 그중에서도 가장 귀찮은 건 설새없이 떠들어대는 당나귀 덩키. 이는 파콰드 영주가 동화속 주인공들을 다 쫓아냈기 때문이었다. 결국 슈렉은 파콰드 영주와 담판을 지으러 들락으로 떠난다. 그의 안식처를 돌려 받는 조건으로 파콰드 영주 대신 성에 갇힌 피오나 공주를 구하러 향한다.

피오나 공주를 구하기 위해 무시무시한 성에 도착한 슈렉과 그를 쫓아온 수다쟁이

---

17) 조대현, “문화융합 매체로서 애니메이션 특성에 관한 연구”, <만화애니메이션 연구>, 1999, p.11

18) 영화의 인기는 시간에 따라 변동해 왔고 관객 집단의 구성에 따라 다른 효과를 가져왔으며 다른 영향을 받기도 했다. 관객, 수용의 문제는 수용자의 절충성, 이질성의 문제를 제기하며 영화를 해독하는데 있어서의 차이가 계급, 연령, 인종, 신념, 섹슈얼리티, 성차, 민족 등에 의해 생긴다는 것을 인지하고 있다.

관객성의 문제는 1970년 대 중반 기호학과 정신분석학이 영화 이론에 대입되면서 이론적으로 제기 되었다. 관객성 논의는 세 가지 단계를 거쳐 발전돼 왔다. 1970년대의 영화이론에서 Bodley, Bellour, Metz 등 관객이 영화관에서 스크린을 응시하는 동안 자신에게 무슨 일이 일어나는가를 설명하기 위해 장치와 상상적 기표로서의 영화에 대해 말하려 했다. 두 번째 단계인 1975년 이후 페미니즘 영화 이론가 멀비(Laura Mulvey) 등은 관객이 보는 지점이 남성의 시각이라며 영화를 보는 과정을 ‘오이디푸스 콤플렉스의 문제없는 재 집행’이라는 자연스러운 가정을 공격한다. 1980년대 중반이후 세 번째 단계는 정신분석학 이외의 문화이론이나 정치 경제학적 입장 등 다른 접근법을 원용해 실제 수용자에 관심을 둔 시기이다.

1975년 멀비의 정신분석학 페미니즘 영화이론의 획기적 논문인 <시각적 쾌락과 내러티브 영화>가 발표되면서, 텍스트의 작동보다는 스크린과 관객간의 텍스트적 관계에 초점을 맞추어 관객 연구가 이루어졌다. 텍스트에 의해 구성된 관객의 위치가 ‘경험적인 수용자’의 위치와 일치하지 않는다면 텍스트의 이데올로기적 효과를 단순히 영화의 형식적 성질에서 끌어낼 수는 없는 것이다. 하나의 대중문화를 경험하는 것은 항상 현실과 경험과의 갈등이나 모순 차이의 조절을 의미한다. 이런 점에서 애니메이션 연구는 텍스트와 사회적 상황, 수용자를 동시에 고찰해내려는 문화 연구가 되어야 할 것이다.

덩키는 깊은 용암 골짜기와, 성의 무서운 위압감, 불을 뿜는 용에 겁에 질린다. 그러나 슈렉의 용감함과 덩키의 재치로 피오나 공주와 함께 무사히 탈출하게 된다.

피오나 공주의 독특하고 엽기적인 행동과 솔직한 마음씨에 슈렉은 점점 마음이 끌리고, 마침내 프로포즈를 해볼까 고민을 하지만 포기하고 만다. 피오나 공주 역시 겉모습과는 다른 슈렉의 착한 마음씨에 감동하지만 어두워지면 괴물로 변해 버리는 마법에 걸린 자신의 운명을 고백하지 못하고, 서로를 오해한 채, 파과드와 결혼을 결심한다. 자신이 피오나 공주를 오해하고 있었음을 알게 된 슈렉을 공주를 되찾으러 돌락으로 향한다. 결국 슈렉과 피오나 공주는 우여곡절 끝에 서로 사랑의 키스를 한다. 영원히 아름답게 남게 될 것을 기대한 공주의 모습은 오히려 못생긴 괴물로 변해버리고, 공주는 실망하지만 슈렉은 공주를 사랑스러운 신부로 맞는다.

### 가. 오락성 -정전(Cannon)의 해체

세계의 다양한 국가와 민족을 타깃으로 엄청난 제작비를 투입하여 만들어지는 미국의 애니메이션들은 누구나 공감할 수 있는 보편적인 소재, 보편적인 캐릭터의 개발을 선호할 수밖에 없다. <슈렉>을 포함한 대부분의 미국 애니메이션들이 전 세계의 각기 다른 문화적 환경에 무리 없이 받아들여져 왔던 것은 그 내러티브의 근간이 이항대립의 설정을 통해 통상 '권선징악'의 주제를 담고 있다는 점과, '오락성'으로서 유머를 텍스트로 하고 있었다는 점을 들 수 있다. <슈렉>의 경우에도 이 두 가지 기본 틀을 완전히 파괴하지 않으면서, 오늘날의 변화된 환경에 맞게, 또 현실의 모습들을 꼬집음으로써, 기존의 만화의 정전들을 패러디함으로써, 스스로 새로운 가치를 창출해 내고 있다. 슈렉이 동화책을 부욱 찢어 화장실 휴지로 쓰는 첫 장면이 예고하듯 영화 <슈렉>은 디즈니 만화영화로 더 익숙한 서양의 고전동화를 뒤집는 재미를 선보인다.

<슈렉>의 프로듀서인 제프리 카젠버그의 '오락성'에 대한 입장은 지극히 단순하고, 현실적이다. "관객들은 끊임없이 새로운 것에 도전 받는 것을 좋아한다. 기존의 관습을 뒤집고 까발리고 가지고 노는 것이 관객들에게 즐거움을 준다. 흥행과 재미는 흥미로운 설정에서 시작되는 것. 설정이 재미있지 않으면 시나리오가 아무리 좋아도 쓸모 없다." 라고 그는 주장한다.

상업적인 목적으로 제작되어지는 애니메이션에서 '기존의 관습'을 뒤집고, 까발리고, 또 가지고 놀기 위해서는 우리가 속해 있는 현실(reality)과 사회, 문화적 변화의 양상을 정확하게 파악하고 있어야 한다는 점을 전제로 한다. 그렇지 못하였을 경우, 관객들의 호응을 얻을 수 없게 되며, 이는 흥행의 실패와 연결되어 막대한 경제적 손실을 가져오기 때문이다.

카젠버그의 주장대로 그는 애니메이션 <슈렉>을 통해, 기존관습에 균열을 만듦으로서 인식의 변화, 사고의 전환을 유도한다. 즉 전통적인 정전(Cannon)에 대한 도전과 해체로 우리가 믿어 의심치 않았던 모든 사실들에 대한 의문을 품게 함으로서 의식의 변

화를 유도한다.

<슈렉>에서는 파파드의 독재로 쫓겨난 기존의 동화속 주인공들이 슈렉의 오두막을 침략해 들어온다는 설정은 어린 시절 기존 애니메이션, 동화 등 길들여진 관객으로 하여금 과거의 동화, 애니메이션을 뒤집으면 어떤 결과를 초래하게 될지를 궁금하게 한다.

이에 대해 감독인 아담슨(Andrew Adamson)은 “애니메이션 <슈렉>은 상투적인 (stereotype)동화적 요소가 놓여야 할 장면과 그것을 코믹스러운 방법으로 비꼬아 표현해야 장면을 적절히 조화시켜 놓으려 노력했다”고 말한다. 또한 아담슨은 “<슈렉>은 기존의 수많은 상투적인(stereotype) 동화들을 코믹스러운 먹이거리(우스개 거리)로 다루었고, 이는 대단한 재미를 가져다주었다”고 설명하고 있다.<sup>19)</sup> 즉, 오랜 기간 어린이들에게 정전(cannon)으로 여겨졌던 애니메이션, 동화에 대한 도전임이 분명하다.

<슈렉>의 결말을 살펴보면, 더욱더 기존 애니메이션(정전, cannon)에 도전을 확인할 수 있다. 피오나 공주가 진정한 사랑을 찾아 키스를 하면 마법에서 풀려나야 하지만, <슈렉>의 결말은 마법에서 풀려난 후에도 피오나 공주는 여전히 못생긴 외모인 채라는 점이다.

우리가 예상하고, 신뢰하고 있던 결론은 기존의 역사적 상황(사회, 문화적 환경)이 우리에게 주입시켜 놓았던 것일 뿐, 영원한 정답으로서 고정된 결론이란 없다는 점과 결론은 끊임없이 변해 갈 수 있다는 점을 암시한다. 기존의 <로빈 훗>과 영화 <매트릭스>를 패러디 한 피오나 공주의 열기적 매트릭스 발차기로 로빈 훗 무리를 물리치는 장면은 원본이 담고 있는 메시지에 의문을 제기하면서 <슈렉> 고유의 유머와 의미를 창출해 내고 있다.

#### 나. 페미니즘과 반페미니즘의 경쟁적 모순 구조

페미니즘적 요소를 담고 있는 영화나 페미니즘 영화가 발표, 상영되고 있는 것은 어제오늘의 일이 아니다. 그러나 애니메이션 장르에서 페미니즘적 요소의 출현은 상당히 고무적인 현상이며, 주목할 만한 변화인 것이다.

과거의 디즈니가 제작한 수많은 애니메이션에서 여성은 소외되거나, 수동적이고 나약함의 표상으로 그려져 왔다. 디즈니의 작품들이 전 세계 어린이들에게 영향력 있는 학습 도구가 되어왔다. 작품 속에서 나약하고, 수동적인 존재로 여성 주인공은 어린이들에게 편협한 성적 가치관을 주입해 왔던 것이고, 남성 지배주의적 발상에서 비롯된 것이었다.

<슈렉>의 여주인공인 피오나 공주의 캐릭터를 적극적이며, 의사표현이 분명한 여성상으로 표현함으로써, 애니메이션에서의 그려져 왔던 약자로서의 여성적 이미지에 변화를 가져왔다.

---

19) Barbara Robertson, "Medieval Magic", Computer Graphic World, 2001. 4. p.44

<백설공주>, <인어공주>, <미녀와 야수>등에서 디즈니가 끊임없이 보여준 아름답고 예쁘며 조신한 공주와 순수하고 착한 왕자의 이야기(기존의 관습)를 비꼬며 뒤집음으로서 페미니즘을 반영하고 있다. 산적들(로빈훗)이 나타나 괴물을 위협하면, 피오나 공주는 위력적인 <매트릭스> 발차기로 순식간에 산적들을 해치운다. 엽기적인 설정이지만, 관객들의 눈살을 찌푸리게 하지 않는다.

이는 남성 지배주의적 가치관을 주입하였던 기존의 애니메이션에 더 이상 공감할 수 없는 관객의 성향을 반영하였다고 할 수 있다. 여주인공의 이러한 성격 설정은 관객으로 하여금 그 인물과 동일시하면서 카니발적 즐거움을 느끼게 하고 있으며, 특정 인물에 동일시하지 않더라도 전반적인 여성의 현실을 이해하고 영화 속의 여성문제들을 적극적으로 받아들이는 수용자들도 통쾌감을 느끼게 하는 것이다.

이는 페미니즘 적인 인식의 변화로 관객들은 이러한 장면을 무리 없이 수용할 수 있는 준비가 되어 있기 때문인 것이다. 이와 같은 피오나 공주의 행동은 자신(여성)의 안전을 타인에게 의존해 왔던 기존의 동화 속 여주인공들의 약자의 속성을 거부하고 있음을 보여준다.

반면, <슈렉>에서는 페미니즘과 반페미니즘 담론을 모순적으로 경쟁을 벌이게 하는 장치를 곳곳에서 발견할 수 있다.

파과드와의 결혼을 결정하는 피오나 공주의 결심 역시, 부당한 마법으로부터 벗어나려는 적극적이고 자의적인 투쟁으로 해석할 수 있다. 그러나 특별한 노력이나, 시도 없이 너무나 당연히 결혼을 선택한다는 설정은 여성을 수동적, 종속적 역할로 한정 지워 놓는 반 페미니즘적 요소로 작용하고 있다.

파과드는 잠자리에서 자신이 선택한 피오나 공주를 거울을 통해 음미하는 장면은 남성들의 관음주의를 묘사하고 있다. 이는 여성을 성적 대상으로 간주하는 기존의 남성 지배주의적 시각이 그대로 반영되어 있으며, 페미니즘과 반페미니즘 담론을 모순적으로 경쟁을 벌이게 하는 장치라 할 수 있다.

또한 자신의 외모로 갈등하는 피오나 공주의 캐릭터 설정은 여성의 가치를 외형적인 아름다움에 국한시켜 버리고자 하는 사회적 통념에 기초하고 있다. 이는 여성을 아름다움에 대한 욕망의 표상으로 표현하고 있다. 즉 여성에게 있어서 아름다움만이 사랑을 쟁취할 수 있는 모든 필요충분조건으로 표현함으로써 반 페미니즘적인 요소를 담고 있는 반면, 결국 마법이 풀린 후에도 아름다운 공주로 변신하지 않는다는 결말은 페미니즘적인 요소로서 작용하고 있다.

## IV. 결론

애니메이션의 실 수용자의 연령이 확대되면서 애니메이션의 장르는 점점 더 다양화되어서 이제 애니메이션은 거대한 문화상품이 되었다. 이러한 관점에서 애니메이션을 하나의 고유한 대중문화예술로 인식하고 그에 걸맞은 문화연구의 시각을 제공하는 것에 본 연구의 주안점을 두었다. 또한 이러한 연구의 시각이 어느 정도 현실적 설득력을 가질 수 있는가 살펴보기 위해서 3D C.G. 애니메이션 <슈렉>을 통해서 그 적용의 정도를 가늠해 보았다.

애니메이션 텍스트를 기호학적 관점에서 오락적 의미를 지닌, 경쟁적 모순적 이데올로기를 담고 있는 담론의 집합체로 간주하고, 컴퓨터 애니메이션 <슈렉>의 이데올로기적 특성을 밝히기 위해, 텍스트와 그 의미생산 과정을 분석한 결과 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

첫째, 애니메이션 <슈렉>은 기존의 애니메이션을 비꼬고 뒤집음으로 해서 정전에 대한 기존관념에 변화를 유도하고 있다. 이는 '오락성'에 대한 새로운 해석을 찾고 있는 우리시대의 모습을 반영한 것이라 할 수 있다.

둘째, 애니메이션 <슈렉>은 우리시대의 페미니즘 적인 인식의 변화를 페미니즘과 반페미니즘의 모순적 경쟁구조를 통해서 반영하고 있다. <슈렉>에서는 페미니즘과 반페미니즘 담론이 모순적으로 경쟁을 벌이기는 하지만 여성 자체를 노골적으로 주변화 하지 않고 기존의 남성지배적인 애니메이션과 문화구조에 대한 저항의 가능성을 가진 영화로 평가된다.

이상의 텍스트 분석결과에서 알 수 있듯이 애니메이션 <슈렉>은 기존의 애니메이션의 대한 비판적인 이데올로기를 보여주고 있고, 관객의 페미니즘적인 의식변화와 반페미니즘적인 사회 문화적 구조의 갈등을 반영하고 있다.

마지막으로 애니메이션을 대중문화 예술로서 역사적 패러다임 안에서 연구되어져야 함을 강조하였음에도 C.G. 산업구조의 변화나 제도적 조건이 사회 경제적인 관점에서 3D C.G. 애니메이션에 끼친 영향에 대해서는 깊이 있는 자료를 제시하지 못했다는 점과 애니메이션 <슈렉>을 분석 대상으로 함으로써 다분히 미국적인 성향에 치중했다는 한계를 가지고 있다.

## [참고문헌]

- 김의준, <디지털 영상학 개론>, (집문당, 1999)
- 김경용, <기호학이란 무엇인가>, (민음사, 1994)
- 박명진 편역 <비판커뮤니케이션과 문화 이론>, (나남, 1989)
- 박일철 <컴퓨터 그래픽스>, (미진사, 2001)
- 박정순, <대중매체의 기호학>, (나남출판, 1995)
- 서진형, <컴퓨터 그래픽스의 이해>, (인솔미디어, 2000)
- 이원곤, <영상예술>. (조형미디어, 2000),
- 프랑시스 라카생/심상용 옮김, <제 9의 예술 만화>, (하늘연못, 1998)
- 황선길, <애니메이션의 이해>, (디자인하우스, 1997)
- 원용진 “대중영화와 여성관객”, <씨네-페미니즘, 대중영화 꼼꼼히 읽기>
- 조대현, “문화융합 매체로서 애니메이션 특성에 관한 연구”, <만화애니메이션연구>, 1999
- 김승현, “매스미디어와 세계문화 : 이론적 고찰”, 임상원 · 최현철편, <한국사회와 언론>, (나남,1996)
- 변원미, 「<드래곤 볼>의 구성과 해체」, 서강대학교 신문방송학과 석사논문, 1991
- 정양환, 「미국과 일본의 SF 애니메이션이 가진 장르적 특성에 대한 연구」, 한양대학교 신문방송학과 석사논문, 2000
- 조은영, 「3D C.G. 애니메이션에서의 캐릭터 제작의 정교성 비교 연구」, 한양대학교 연극영화학과 석사논문, 2001
- 한희정, 「한국 페미니즘 영화의 의미생성과 수용자 해독에 관한 연구」, 성균관대 신문방송학과 석사논문, 2000
- Isaac Victor Kerlow, <The art of 3-D Computer Animation and Image> John Wiley & Sons, Inc 2000
- Keith Moxey, <The Practice of Theory> (Cornell University Press, 1994)
- Lev Manovich, <A Reader in Animation Studies>, “Reality effects in computer animation”, John Libbey & Company Pty Ltd, 1997.
- Maureen Furness, <Art in Motion - Animation Aesthetics>, (Addison-Wesley,1992)
- Robertson, “Medieval Magic”, Computer Graphic World, 2001. 4.

## [ABSTRACT]

### **A study on the cultural ideology of narrative in 3D C.G. Animation <Shreck>**

Koh, Eun-Young

Animation constitutes the core of the media industry, which in turn lies at the center of the cultural industry. It is considered one of the industries where South Korea has the competitive edge over other countries. With the pool of customers getting wider, the genre of animation has become more and more diverse, forming a great market for it. Aware of this trend, this study focused on animation as a part of the pop culture, and on providing corresponding various viewpoints for future cultural studies. This researcher measured the practicality and persuasiveness of this study through Shreck, a three-dimensional C.G. animation which is acclaimed for its success in dismantling the old grammar of animation movies that represent the anti-Disney ideas.

This researcher felt it imperative to heed the unique language of Shreck, which contains discourses on various cultural ideologies such as paradoxical structure that pits entertainment that is shown through dismantling of the canon, feminism and antifeminism against each other.

This study analyzed the entertaining element of the animation genre by means of the Semiotics of Keith Moxey, thereby attempting to establish a legitimate social status of the genre, whose artfulness has been depreciated in the art society.

In chapter II, this researcher examines the chronological development of three-dimensional C.G. animation that has shown a rapid advancement. Chapter III defines the cultural ideology of Shreck by exploring basic theories and texts employed in analysis of art works.

This study started with the assumption that defines, from the viewpoint of symbology, the animation text as an aggregate of discourses on entertainment, and competitive and paradoxical ideologies. Then, this researcher analyzed the text and the generation process of meanings in Shreck. Consequently, this study has come to the following conclusions:

First, Shreck induces changes of concepts about the canon by means of distorting and reversing the existing animation movies, which seems to reflect in the contemporary tendency of seeking new interpretations of entertainment.

Second, Shreck shows up the cognitive changes of our age as to feminism by competing feminism against antifeminism. Although Shreck serves as a venue of competition between the two opposing ideas, it stops short of brushing off women as outsiders in society. Rather, it represents the resistance to the male chauvinism existing in the structures of animation and culture.

As shown in the text analysis, Shreck presents an advent of a new ideology critical of the previous animation films. In addition, it reflects in the struggle between the pro-feminism on the part of the viewers and the anti-feminism that lies in the social and culture structure.

This study, however, is limited in its scope and selection of subject. First, although this researcher has stressed the importance of understanding the animation as part of the pop culture and conducting researches within the historic paradigm, this study fails to provide an in-depth insight in the impacts that the changes in the C.G. industry and the systematic conditions may have on the three-dimensional C.G. animation genre. Furthermore, this study runs the risk of being understood as pro-American due to its selection of Shreck as its research subject.