

디즈니 애니메이션 스토리의 기본원칙과 성공전략: 극장용 장편 애니메이션을 중심으로

노시훈*

I. 서론
II. 디즈니 장편 애니메이션
1. 공식 작품 목록
2. 스토리의 출처
(1) 신화
(2) 전설
(3) 민담
(4) 기존 창작물
(5) 기타
III. 디즈니 스토리의 기본원칙과 성공전략
1. 스토리 선택의 원칙과 전략
(1) 검증된 스토리의 채택
(2) 저작권 문제의 해결
(3) 스토리의 다양화
2. 각색의 원칙과 전략
(1) 주관객층을 겨냥한 각색
(2) 우화화(寓話化)
(3) 플롯의 강화
IV. 결론

I. 서론

윌트 디즈니(Walt Disney)와 그가 설립한 윌트 디즈니 사(Walt Disney Company, 이후 ‘디즈니’라 칭하기로 한다)가 세계 애니메이션의 역사에 남긴 자취는 매우 뚜렷하다. 디즈니

* 순천대학교 만화예술학과 강사.

는 1928년에 최초의 유성 애니메이션인 <증기선 윌리(Steamboat Willie)>, 1932년 최초의 컬러 애니메이션인 <꽃과 나무(Flowers and Trees)>, 1937년 최초의 극장용 장편 애니메이션인 <백설공주(Snow White and the Seven Dwarfs)>, 1959년에 최초의 70mm 극장용 장편 애니메이션인 <잠자는 숲 속의 미녀(Sleeping Beauty)>를 제작·발표하는 등 항시 선두에서 애니메이션의 역사를 개척하여왔다. 이처럼 그 기여와 영향이 막대하기 때문에 세계 애니메이션을 크게 디즈니 애니메이션과 비디즈니 애니메이션으로 나누는 것을 우리는 쉽게 납득할 수 있다.

이러한 디즈니의 성공은 비단 애니메이션의 역사에서 뿐만이 아니라 다양한 분야에서 주목의 대상이 되어 많은 논의를 이끌어냈다. 첫째로 디즈니는 성공 경영의 모델이다. 그의 전기들은 대부분 경영의 귀재로서의 그의 모습에 초점을 맞추고 있고, 디즈니식 경영에 대해 분석한 저술들은 그것을 본받아야할 경영 지침으로 제시하고 있다.¹⁾ 둘째로 디즈니는 이데올로기적 측면에 있어 비판받아야할 대상이다. 디즈니 애니메이션은 은연중에 미국식 사고방식을 주입하고 미국에 대해 우호적인 환상만을 갖게 한다는 점에서 미국의 보수 우익과 문화 제국주의를 대변한다는 비판을 받고 있다. 또한 디즈니가 여성과 인종에 대한 편견을 드러내고 이를 조장하는 것 역시 비판의 대상이다.²⁾ 셋째로, 디즈니 애니메이션은 철학적 주제들로 가득 차 있다. 그래서 최근에는 그 텍스트에서 철학적 사유를 찾아 해명하려는 저서들이 출간되고 있다.³⁾

그런데 이처럼 다양한 방향에서의 논의들이 있음에도 불구하고 정작 디즈니 애니메이션의 내용을 형성하고 있는 스토리에 크게 주목한 연구가 없는 것은 아쉬운 일이라 할 수 있다. 지금까지 그 스토리에 대해 언급하고 있는 많은 저술들은 그것이 어떤 출처에서 유래하여 어떤 식으로 각색되었는가에 대해서만 밝히고 있을 뿐 디즈니가 스토리에 대해 수립한 원칙이나 전략에 대해서는 본격적인 연구를 시도하지 않았다. 게다가 그 저술들은 디즈니가 기존의 스토리를 선택·변형하는 기준에 대해서도 충분한 해답을 주지 못하고 있다. 또한 그러한 선택·변형이 앞서 언급한 디즈니의 경영과 어떤 관련이 있는지에 대한 문제도 생각해볼 수 있는

-
- 1) 이러한 저술로 빌 캐포터글리, 린 잭슨의 <디즈니 꿈의 경영: 꿈·믿음·용기·실천의 신화창조>(이호재·이정 역, 21세기북스, 2000)과 톰 코넬란의 <디즈니월드 성공에 감춰진 7가지 비밀>(오세영 역, 영인문화사, 2001)을 들 수 있다.
 - 2) 이러한 관점에서 쓰여진 저술로는 헨리 지루의 <디즈니 순수함과 거짓말>(성기완 역, 아침이슬, 2001)이 대표적이다.
 - 3) 이러한 저서로는 김용석의 <미녀와 야수, 그리고 인간: 애니메이션 장면 사이를 거닐며>(푸른숲, 2000)와 이진경 외, <이것은 애니메이션이 아니다>(문학과경제사, 2002)가 있다.

데, 이에 대한 해답을 제공하는 연구 역시 찾아볼 수 없다. 따라서 본고에서는 이러한 점들에 대한 연구의 필요성을 느끼고 디즈니가 제작·발표한 극장용 장편 애니메이션을 분석 대상으로 하여 그 선택과 변형에 대한 디즈니의 전략을 밝히고 그로부터 발생하는 문제점들을 규명하려 한다.

II. 디즈니 장편 애니메이션

1. 공식 작품 목록

디즈니는 셀 수 없을 정도로 많은 애니메이션을 만들어 발표하였다. 그러나 1937년 <백설공주>부터 2003년 현재까지 디즈니가 공식적인 극장용 장편 애니메이션으로 인정하고 있는 작품은 모두 42편이다.⁴⁾ 그것들을 연대순으로 열거하면 다음과 같다.

번호	제목	연도
1	<백설공주>	1937
2	<피노키오(Pinocchio)>	1940
3	<판타지아(Fantasia)>	1940
4	<덤보(Dumbo)>	1941
5	<밤비(Bambi)>	1942
6	<친구여 안녕(Saludos Amigos)>	1943
7	<세 명의 기사(The Three Caballeros)>	1945
8	<메이크 마인 뮤직(Make Mine Music)>	1946
9	<펀 앤드 팬시 프리(Fun and Fancy Free)>	1947
10	<멜로디 타임(Melody Time)>	1948
11	<이카보드와 토드의 모험(The Adventures of Ichabod and Mr. Toad)>	1949
12	<신데렐라(Cinderella)>	1950
13	<이상한 나라의 앨리스(Alice in Wonderland)>	1951
14	<피터팬(Peter Pan)>	1953
15	<레이디와 트랩프(Lady and the Tramp)>	1955
16	<잠자는 숲 속의 공주>	1959
17	<101마리 강아지(101 Dalmatians)>	1961
18	<아더왕의 검(The Sword in the Stone)>	1963
19	<정글북(The Jungle Book)>	1967
20	<아리스토크츠(The Aristocats)>	1970
21	<로빈훗(Robin Hood)>	1973
22	<야기곰 푸(The Many Adventures of Winnie-The-Pooh)>	1977
23	<생쥐 구조대(The Rescuers)>	1977

4) 디즈니가 ‘클래식 애니메이션’이라고 부르는 이 작품들은 1년에 한 편 정도씩 제작된다. 또한 이 작품들은 다른 작품들과는 달리 제작에 최소 3-4년의 기간이 소요된다.

번호	제목	연도
24	<토드와 코퍼(The Fox and the Hound)>	1981
25	<검은 냄비(The Black Cauldron)>	1985
26	<위대한 명탐정 바실(The Great Mouse Detective)>	1986
27	<올리버와 친구들(Oliver and Company)>	1988
28	<인어공주(The Little Mermaid)>	1989
29	<코디와 생쥐 구조대(The Rescuers Down Under)>	1990
30	<미녀와 야수(Beauty and the Beast)>	1991
31	<알라딘(Aladdin)>	1992
32	<라이온 킹(The Lion King)>	1994
33	<포카혼타스(Pocahontas)>	1995
34	<노틀담의 꼽추(The Hunchback of Notre Dame)>	1996
35	<헤라클레스(Hercules)>	1997
36	<몰란(Mulan)>	1998
37	<타잔(Tarzan)>	1999
38	<판타지아 2000(Fantasia 2000)>	2000
39	<쿠스코? 쿠스코(The Emperor's New Groove)>	2000
40	<아틀란티스(Atlantis: The Lost Empire)>	2001
41	<릴로와 스티치(Lilo & Stitch)>	2002
42	<보물성(Treasure Planet)>	2002
43	<토이스토리(Toy Story)>	1995
44	<벅스 라이프(A Bug's Life)>	1998
45	<토이스토리 2(Toy Story 2)>	1999
46	<몬스터주식회사(Monsters, Inc.)>	2001
47	<니모를 찾아서(Finding Nemo)>	2003
48	<다이너소어(Dinosaur)>	1995

디즈니는 이 애니메이션들 외에도 픽사 애니메이션 스튜디오(Pixar Animation Studios)와 함께 2003년 현재까지 다섯 편의 애니메이션을 제작·발표하였는데, 이 작품들은 모두 컴퓨터 애니메이션이기 때문에 공식적인 작품 목록에서 제외된다.

디즈니는 픽사의 도움 없이 컴퓨터 애니메이션 한 편을 제작하기도 하였는데, 이 작품 역시 전통적인 애니메이션 제작방식에 의해 만들어진 것이 아니기 때문에 공식적인 작품 목록에서 제외된다.

번호	제목	연도
48	<다이너소어(Dinosaur)>	1995

다음 두 작품은 디즈니가 스켈링턴 스튜디오(Skellington Studios)와 함께 제작한 스톱모션 애니메이션(stop motion animation)⁵⁾인데, 특히 전자는 월트 디즈니 픽처스(Walt Disney

Pictures)가 아니라 같은 디즈니 그룹의 회사인 터치스톤 픽처스(Touchstone Pictures)가 제작한 유일한 애니메이션이다. 이 작품들도 43)-48)과 같은 이유에서 작품 목록에 포함시키지 않는다.

번호	제목	연도
49	<크리스마스의 악몽(The Nightmare Before Christmas)>	1993
50	<제임스와 거대한 복숭아(James and the Giant Peach)>	1996

마지막으로, 디즈니가 만든 극장용 장편 애니메이션이지만 작품 목록에 포함되지 않는 것들이 있는데, 그 이유는 이 작품들이 디즈니의 텔레비전 애니메이션 파트에서 만들어졌기 때문이다. 여기에 포함되는 작품들로는 다음과 같은 것들이 있다.

번호	제목	연도
43	<육십쟁이 오리아저씨(DuckTales: The Movie-Treasure of the Lost Lamp)>	1990
44	<구피무비(A Goofy Movie)>	1995
45	<리턴 투 네버랜드(Return to Never Land)>	2002
46	<정글북 2(The Jungle Book 2)>	2003

역시 장편 애니메이션이지만 목록에 포함되지 않는 다른 많은 작품들이 있는데, 이것들은 극장에서 상영되지 않고 비디오로 바로 출시된 것들이다. 이 작품들은 대부분 위의 1)-42)의 속편에 해당하며 보통 텔레비전 애니메이션 파트에서 제작된 것이다.

공식적인 작품 목록에서 속편에 해당하는 작품으로는 7)의 <세 명의 기사>, 29)의 <코디와 생쥐 구조대>, 38)의 <판타지아 2000>을 들 수 있다. 7)은 6)의 <친구여 안녕>, 29)는 23)의 <생쥐 구조대>, 38)은 3)의 <판타지아>를 잇는 속편이다. 공식적인 목록에는 포함되지 않지만 53)의 <리턴 투 네버랜드>는 14)의 <피터팬>을, 54)의 <정글북 2>는 19)의 <정글북>을 잇는 속편이다.

5) 스톱모션 애니메이션은 인형 애니메이션이나 클레이메이션(claymation)과 같이 대상을 조금씩 조작하면서 한 프레임씩 촬영한 애니메이션을 말한다.

2. 스토리의 출처

1) 신화

앞에 열거한 1)-42)의 애니메이션을 살펴보면 디즈니가 새로운 스토리를 만들어내기보다는 이미 잘 알려진 스토리를 토대로 그것을 제작하는 것을 선호하였음을 알 수 있다. 특히 디즈니는 주로 기존 설화, 즉 신화, 전설, 민담을 애니메이션 스토리의 기반으로 삼고 있다. 신화에 기반을 두고 있는 작품으로는 <헤라클레스>를 들 수 있다. 전설을 토대로 한 작품으로는 <아더왕의 검>, <로빈훗>, <포카혼타스>, <물란>, <이틀란티스>가 있다. 민담을 출처로 한 경우에는 <백설공주>, <신데렐라>, <잠자는 숲 속의 미녀>, <알라딘>이 있다.

<헤라클레스>는 그리스 신화의 영웅인 헤라클레스를 모델로 하고 있으나 그 이야기는 많이 변형되어 있다. 애니메이션의 주인공인 헤라클레스는 제우스의 아들로 엄청난 피력을 타고났고 메가라와 사랑하는 사이라는 점에서 신화와 일치하나 그가 제우스와 헤라 사이에서 태어나고(신화에서는 제우스와 인간인 알크메네 사이에서 태어난다), 제우스를 올림푸스에서 내쫓으려는 숙부 하데스에 의해 반신·반인간이 되어(신화에서 그는 신과 인간 사이에서 태어났기 때문에 원래 그러한 존재이다) 인간 세계로 보내진 뒤 그곳에서 성장하며(신화에서 그가 활동하는 공간은 원래 인간 세계이다), 다시 올림푸스로 돌아가 신이 되기 위해 ‘진정한 영웅’이 되는 훈련을 받고 모험을 펼치는 것(신화에서 그가 모험에 나서는 것은 정신착란으로 자식을 죽인 죄를 씻기 위해서이다) 등은 신화와 다르다. 또한 신화의 헤라클레스 이야기에 나오지 않는 페가소스와 다른 여러 신들이 등장하는 것도 신화와 차이가 있다.

<헤라클레스> 외에 부분적으로 신화를 소재로 한 작품으로는 <판타지아>를 들 수 있다. 이 애니메이션은 여덟 편의 클래식 음악에 맞춰 만들어진 동수의 시퀀스⁶⁾로 이루어져 있는데, 다섯 번째 시퀀스인 <전원 교향곡>에서는 그리스 신화의 신들과 동물들(페가소스, 켈

6) 8편의 음악은 바흐(Johann Sebastian Bach)의 <라단조의 토카타와 푸가(Tocatta and Fugue in D Minor)>, 차이코프스키(Pyotr Il'ich Chaikovsky)의 <호두까기 인형(The Nutcracker Suite)>, 뒤카(Paul Dukas)의 <마법사의 제자(The Sorcerer's Apprentice)>, 스트라빈스키(Igor Stravinsky)의 <봄의 제전(The Rite of Spring)>, 베토벤(Ludwig van Beethoven)의 <전원 교향곡(The Pastoral Symphony)>, 폰키엘리(Amilcare Ponchielli)의 <시간의 춤(Dance of the Hours)>, 무소르그스키(Modest Petrovich Musorgskii)의 <민둥산의 밤(Night on Bald Mountain)>, 그리고 슈베르트(Franz Peter Schubert)의 <아베마리아(Ave Maria)>이다.

타우로스)이 등장한다.

2) 전설

<아더왕의 검>은 영국의 아더왕 전설(Arthurian Legends)을 토대로 만들어졌다. 이 전설은 6세기경의 전설적 인물로 켈트족의 영웅인 아더왕이 보검인 엑스칼리버를 가지고 무공을 세우고 나라를 건설하지만 반란을 토벌할 때 치명상을 입고 사자(死者)의 섬인 애벌론에 옮겨지게 된다는 줄거리를 담고 있는데, 여기에 왕에게 충성하는 원탁의 기사들의 활약, 랜슬롯과 기니비어 왕비의 불륜의 사랑, 성배 탐색의 모험 이야기가 끼어 있다. 애니메이션은 종자(從者)인 워트(아더)가 아무도 뽑지 못한, 런던의 한 성당 앞뜰 바위에 꽂혀있는 검 엑스칼리버를 뽑음으로써 잉글랜드의 왕이 되는 과정에 초점을 맞추고 있다. 이 전설은 수많은 책을 통해 소개가 되었지만 디즈니가 애니메이션 <아더왕의 검>을 만들기 위해 직접 참고한 것은 화이트(Terence Hanbury White)가 쓴 <바위에 박힌 검(The Sword in the Stone)> (1938)이다.

<로빈훗>은 영국의 로빈훗(Robin Hood) 전설을 토대로 한 애니메이션이다. 원래 로빈훗은 12세기경 영국의 전설적 영웅인데 그의 모험담은 구전되다가 14세기부터 영국 문학에 등장하였다. 그 이후 그의 전설은 책, TV, 영화로 오랫동안 사랑을 받아왔다. 기본적인 줄거리는 11세기에 로빈훗이 잉글랜드의 셔우드의 숲을 근거지로 리틀 존, 탁발 수도사 퍽 등을 비롯한 의적들과 함께 포악한 관리의 횡포를 응징하고 욕심 많은 귀족이나 성직자의 재산을 빼앗아 가난한 사람들을 돕는다는 것이다. 애니메이션의 줄거리는 기본적인 골격에 있어 일치하나 등장인물들이 모두 동물로 바뀌어 있는 점이 크게 다르다.

<포카혼타스>는 아메리카 인디언 추장의 딸이었던 포카혼타스(Pocahontas)⁷⁾의 전설에 기초를 두고 있다. 그 전설의 내용은 애니메이션의 등장인물이기도 한 존 스미스(John Smith)의 자서전에 언급되어 있다. 영국의 군인·탐험가·작가였던 스미스는 미국 버지니아주 제임스타운에 북아메리카 최초의 영국 식민지를 건설한 인물인데, 그의 책에 따르면 그는 인디언에게 붙잡혀 죽음의 위기를 맞았으나 추장의 딸인 포카혼타스가 눈물로 호소하여 살아났

7) 포카혼타스는 현재의 미국 버지니아(Virginia) 주에 거주했던 인디언 부족을 이끈 포와탄(Powhatan) 추장의 딸이었는데 1613년 영국인에 의해 볼모로 납치되어 제임스타운(Jamestown)에 억류되었고 1614년 백인 남성과 결혼하여 아들 하나를 낳았다. 이후 그녀는 기독교로 개종하고 이름을 레베카(Rebecca)로 바꾸었으며 1616년에는 영국으로 건너가 환대 속에 살다가 그곳에서 천연두로 사망하였다.

다고 한다. 그러나 역사가들은 그의 진술이 일관성이 없고 포카혼타스가 죽은 7년 후에야 그것을 발표하였기 때문에 그것을 거짓으로 의심하고 있다. 따라서 애니메이션의 내용은 포카혼타스, 스미스, 포와탄 주장이 실존인물이었다는 점을 제외하면 모두 픽션이라고 할 수 있다. 특히 애니메이션의 중심 줄거리를 이루는 포카혼타스와 스미스의 사랑은 존재하지 않았다(스미스가 포카혼타스를 만났을 때 그녀의 나이는 12세였다).

<몰란>은 중국의 몰란(木蘭, 일명 화목란(花木蘭)) 전설에 토대를 두고 있다. 몰란은 6세기경 북조 시대의 서사시 <몰란사(木蘭辭)>(작자 미상)⁸⁾에 등장하는데, 그 줄거리는 몰란이라는 젊은 여성이 연로한 아버지를 대신하여 남장한 채 출정하여 전공을 세우고 높은 작위를 얻지만 이를 버리고 귀향한다는 것이다.

<아틀란티스>는 아틀란티스(Atlantis) 전설에서 비롯된 애니메이션이다. 아틀란티스는 고대부터 전해오는 전설상의 대륙인데, 이에 대해 플라톤(Platon)은 그의 대화편인 <크리티아스(Critias)>와 <티마이오스(Timaios)>에서 이집트 전설을 인용하여 이 대륙이 그가 태어나기 9,000년 전에 대서양에 존재하였다고 설명한 바 있다. 또한 그에 따르면, 이 대륙은 포세이돈이 만들어 그의 아들 열 명이 통치하였고, 귀금속으로 뒤덮인 왕궁을 중심으로 이루어진 거대한 도시를 가지고 있었으며, 풍부한 산물 덕분에 무역이 발달하여 크게 번성하였으나 지진과 화산활동으로 하루아침에 바다 속으로 가라앉았다고 한다. 이 전설은 중세 후기 이후의 대서양 탐험과 아메리카 대륙 발견의 원동력이 되었고, 많은 작가들의 상상력을 자극하여 그것을 소재로 한 소설이 쓰여지기도 하였다.

이의 작품들 외에 부분적으로 전설을 소재로 한 작품으로는 10)의 <멜로디 타임>을 들 수 있다. 이 애니메이션은 7개의 시퀀스⁹⁾로 이루어져 있는데, 세 번째 시퀀스인 <조니 애플시드>와 마지막 시퀀스인 <페이커스 빌>은 미국 전설에 등장하는 동명의 인물들¹⁰⁾의 이야

8) 이 서사시는 <악부시집(樂府詩集)> 권25에 수록되어 있다. 또한 이 전설은 화북(華北)·화중(華中)에 널리 퍼져 여러 곳에 그녀의 묘가 세워지고 회극 등에서도 다루어졌다. 현재도 이 전설은 중국인의 사랑을 받고 있어서 영화나 연극으로 꾸준히 다루어지고 있다.

9) 7개의 시퀀스는 <옛날 옛적 어느 겨울에(Once Upon a Wintertime)>, <범블 부기(Bumble Boogie)>, <조니 애플시드(Johnny Appleseed)>, <나무들(Trees)>, <리틀 툃(Little Toot)>, <블레임 잇 온 더 삼바(Blame it on the Samba)>, <페이커스 빌(Pecos Bill)>이다.

10) 실존인물인 조니 애플시드의 본명은 존 채프먼(John Chapman)인데 묘목상이었던 그는 사과 씨를 서부의 개척자들에게 팔거나 주고, 가는 곳마다 그 씨를 뿌리는 일을 40년 이상이나 계속하였다. 그는 많은 곳에 종묘장을 가지고 있어 부유했지만 매우 소박하게 살았고 여행을 할 때는 누더기 옷을 걸치고 모자 대신 요리용 냄비를 쓰고 다녔다고 한다. 페이커스 빌은 미국 서부의 전설적인 카우보이 문화 영웅이다. 그는 노래, 선서 등을 포함하여 카우보이들에게 필요한 모든 것을 가르쳤고, 심지어 야생마

기를 바탕으로 하고 있다.

3) 민담

<백설공주>는 그림 형제(야콥 그림[*Jacob Ludwig Carl Grimm*]과 빌헬름 그림[*Wilhelm Carl Grimm*])의 <어린이와 가정을 위한 옛날이야기(Kinder-und Hausmärchen)>(1812)¹¹⁾에 실려 있는 동명의 민담을 바탕으로 하고 있다. <신데렐라>는 샤를 페로(*Charles Perrault*)가 만든 <어미 거위 이야기(Contes de ma mère l'oye)>(1697)¹²⁾에 실려 있는 <상드리용(Cendrillon)>을 원작으로 만들어진 것이다. <잠자는 숲 속의 공주>의 원작인 <잠자는 숲 속의 미녀>는 페로와 그림형제의 책에 모두 수록되어 있지만 디즈니는 페로의 책을 참조하고 있다. <알라딘>의 스토리는 <아라비안 나이트(The Arabian Nights' Entertainment)>로 더 잘 알려져 있는 <천일야화(Alf laylah wa laylah)>에 수록된 <알라딘과 신기한 램프>에서 비롯되었다. 이 작품들 외에 부분적으로 민담을 소재로 한 작품으로는 <편 앤드 팬시 프리>를 들 수 있다. 이 애니메이션은 <봉고(Bongo)>와 <미키와 콩나무(Mickey and the Beanstalk)>라는 두 개의 단편으로 이루어져 있는데, 후자는 영국 잉글랜드 지방의 민담인 <잭과 콩나무(Jack and the Beanstalk)>를 각색한 것이다.

4) 기존 창작물

앞에서 살펴본 애니메이션들은 원저자가 없는 신화·전설·민담을 토대로 한 작품들이지만,

들에게 경충 뛰어오르는 법을 가르쳤다고 한다. 6연발 권총과 서부영화의 발명 등도 그의 공이라고 하며, 심지어 리오그란데(Rio Grande)강을 그가 봤다고 한다. 전설에 의하면 그는 밀조한 위스키로 젓을 때었고 니트로글리세린을 마시고 죽었다고 한다.

11) 이 책은 그림 형제가 독일에서 오랫동안 전해져 온 민간설화를 편집한 민담집인데, 1812년에 출판된 초판에는 86편, 편자들의 생존시에 출판된 마지막판인 제7판에는 200편의 민담이 수록되었다. 특히 이 책에는 <백설공주> 외에 <빨간 모자>, <늑대와 일곱 마리의 새끼양>, <헨젤과 그레텔>, <잠자는 숲 속의 미녀>, <브레멘의 음악대>, <행복한 한스>, <황금 거위>, <엄지공주> 등이 수록되어 이후 어린이들의 큰사랑을 받았다.

12) 페로가 자신의 손자들에게 들려주기 위해 만든 이 책은 산문으로 된 여덟 편과 운문으로 된 세 편의 이야기를 싣고 있는데 이 이야기들은 모두 유럽에 널리 전승되던 민담에 문학적 표현을 가미한 것이다. 이 이야기들 가운데 유명한 것으로는 <상드리용> 외에도 <푸른 수염(Barbe-Bleue)>, <빨간 모자(Le petit Chaperon rouge)>, <잠자는 숲 속의 미녀(La Belle au bois dormant)>, <장화 신은 고양이(Le Chat botté)>가 있다.

나머지 애니메이션들은 거의 대부분 원저자가 존재하는 기존 창작물을 토대로 만들어졌다.

<피노키오>는 이탈리아의 동화작가인 카를로 콜로디(Carlo Collodi)의 <피노키오의 모험(Le Aventure di Pinocchio)>(1883)을, <덤보>는 헬렌 애버슨(Helen Aberson)과 해럴드 펄(Harold Perl)의 <날으는 코끼리 덤보(Dumbo, the Flying Elephant)>(1939)를, <밤비>는 오스트리아의 소설가인 펠릭스 잘텐(Felix Salten)의 <밤비(Bambi)>(1923)를 출처로 하고 있다. 앞서 민담을 차용한 애니메이션의 예로 들었던 <편 앤드 팬시 프리>는 서커스 곰이 야생으로 돌아가는 내용의 단편 <봉고>의 스토리를 미국의 소설가인 싱클레어 루이스(Sinclair Lewis)의 <아기곰 봉고(Little Bear Bongo)>(1930)에서 차용하였다. <이카보드와 토드의 모험>은 두 편의 이야기를 포함하고 있는데, 각 편은 영국의 아동문학가인 케네스 그레이엄(Kenneth Grahame)의 <버드나무 바람(The Wind in the Willows)>(1908)과 미국의 소설가인 워싱턴 어빙(Washington Irving)의 단편 <슬리피 할로우의 전설(The Legend of Sleepy Hollow)>¹³⁾을 출처로 하고 있다. <이상한 나라의 앨리스>는 영국의 동화작가인 루이스 캐럴(Lewis Carroll)의 <이상한 나라의 앨리스(Alice's Adventures in Wonderland)>(1865)와 그 속편인 <거울 나라의 앨리스(Through the Looking-Glass and What Alice Found There)>(1871)를, <피터팬>은 영국의 소설가이자 극작가인 제임스 매슈 배리(James Matthew Barrie)의 아동극인 <피터팬(Peter Pan)>(1904)을, <레이디와 트랩프>는 워드 그린(Ward Greene)의 단편 <휘파람부는 개 해피 덴과 아름다운 스페니얼 미스 페이스티(Happy Dan, the Whistling Dog and Miss Patsy, the Beautiful Spaniel)>(1943)¹⁴⁾를, <101마리 강아지>는 도디 스미스(Dodie Smith)의 <101마리의 달마시안(The One Hundred and One Dalmatians)>(1956)을, <정글북>은 영국의 시인이자 소설가인 러드yard 키플링(Rudyard Kipling)의 소설 <정글북(The Jungle Books)>(1894)을, <아기곰 푸>는 밀튼(Alan Alexander Milne)의 동화 <아기곰 푸(Winnie-the-Pooh)>(1926)를 출처로 하고 있다. <생쥐 구조대>와 그 속편인 <코디와 생쥐 구조대>의 원작은 마저리 샤프(Margery Sharp)의 <구조대(The Rescuers)>(1959)와 <미스 비앙카(Miss Bianca)>(1962)이다. <토드와 코퍼>는 대니얼 P. 매닉스(Daniel P. Mannix)의 <여우와 하운드(The Fox and the Hound)>(1967)를, <검은 냄비>는 로이드 알렉산더(Lloyd

13) 이 작품은 어빙이 영국 체류 중에 쓴 단편소설과 수필 34편을 모아 출판한 <스케치북(The Sketch Book of Geoffrey Crayon, Gent)>(1819-1820)에 수록되어 있다.

14) 스페니얼(spaniel)은 귀가 축 처지고 털이 긴 애완용 개이다.

Alexander)의 <검은 냄비(The Black Cauldron)>(1965)를, <위대한 명탐정 바실>은 작가인 이브 타이투스(Eve Titus)와 삽화가인 폴 갈던(Paul Galdone)의 <베이커가의 바실(Basil of Baker Street)>(1958)을, <올리버와 친구들>은 영국의 소설가인 찰스 디킨스(Charles Dickens)의 <올리버 트위스트(Oliver Twist)>(1838)를, <인어공주>는 한스 크리스티안 안데르센(Hans Christian Andersen)의 동화인 <인어공주(The Little Mermaid)>(1837)를 출처로 하고 있다. <미녀와 야수>는 프랑스의 소설가인 보몽 부인(Jeanne-Marie Leprince de Beaumont)이 쓴 것으로 알려진 동화 <미녀와 야수(la Belle et la Bête)>(1757)¹⁵⁾가 그 원작이다. <노틀담의 꼽추>는 프랑스의 문호인 빅토르 위고(Victor Hugo)의 소설 <파리의 노트르담(Notre-Dame de Paris)>(1831)을, <타잔>은 미국의 소설가인 에드거 라이스 버로우즈(Edgar Rice Burroughs)의 소설 <유인원 타잔(Tarzan of the Apes)>(1914)을, 가장 최근작인 <보물섬>은 영국의 시인이자 소설가인 로버트 루이스 스티븐슨(Robert Louis Stevenson)의 소설 <보물섬(Treasure Island)>(1883)을 출처로 하고 있다.

이 작품들 외에 부분적으로 기존 창작물을 차용한 작품으로는 앞서 언급한 <멜로디 타임>을 들 수 있다. 이 애니메이션은 다섯 번째 시퀀스인 <리틀 툿>에서 하디 그레이 마트키(Hardie Gramatky)의 동화인 <리틀 툿(Little Toot)>(1939)을 차용하고 있다.

지금까지 언급한 애니메이션들은 소설이나 희곡을 출처로 한 것들인데,¹⁶⁾ 시를 작품의 원천으로 삼고 있는 작품도 있다. <메이크 마인 뮤직>은 10개의 시퀀스로 이루어져 있는데, 다섯 번째 시퀀스인 <음악적인 시 낭송(A Musical Recitation)>은 어니스트 로렌스 세이어(Ernest Lawrence Thayer)가 야구를 소재로 만든 시 <타석에 선 케이스(Casey at the Bat)>(1888)를 토대로 하고 있다. 물론 이 시는 서사적인 내용을 담고 있다. 앞에서 언급한 <멜로디 타임>은 ‘조니 애플시드’와 ‘페이커스 빌’ 전설을 차용하고 있을 뿐만 아니라 네 번째 시퀀스인 <나무들>에서 조이스 킬머(Joyce Kilmer)의 시 <나무들(Trees)>(1913)을 차용하고 있다. 또한 이 애니메이션은 그 일곱 번째 시퀀스인 <음악과 함께하는 동화(A Fairy Tale with Music)>에서 소련의 작곡가 세르게이 프로코피에프(Sergei Sergeevich Prokofiev)의 음악동화 <피터와 늑대(Petya i volk; Peter and the Wolf)>(1936)를 차용하고 있기도 하다.

15) 이 이야기는 보몽부인이 출판한 동화집 <어린이들의 잡지(le Magasin des enfants)>(1757)에 실려있다. 그러나 이 이야기의 진정한 저자는 당시의 유명한 소설가였던 빌뇌브 부인(Gabrielle-Suzanne de Villeneuve)이며, 보몽부인의 이야기는 그 주제를 다시 취하여 즐거리를 대폭 축약한 것이다.

16) 소설은 주로 동화이며, 희곡에는 <피터팬> 한 편만이 해당된다.

5) 기타

디즈니가 명확하게 기존의 스토리를 차용하였다고 밝히고 있는 것은 아니지만 분명히 어떤 작품의 영향을 받았음을 알 수 있는 작품들도 있다. <세 명의 기사>는 프랑스의 극작가 겸 소설가인 알렉상드르 뒤마 페르(Alexandre Dumas père)가 쓴 <삼총사(Les Trois mousquetaires)>(1844)의 형식을 그대로 따르고 있으며, <라이언 킹>은 영국의 시인이자 극작가인 윌리엄 셰익스피어(William Shakespeare)의 비극 <햄릿(Hamlet)>(1601년경)의 주제를 그대로 답습하고 있다. 더구나 <라이언 킹>은 일본의 만화가인 데스카 오사무(手塚治蟲)의 작품 <정글대제>(1950)¹⁷⁾의 스토리와 캐릭터를 모방하였다는 의심을 받고 있다. 앞서 언급한 <아틀란티스>는 플라톤만을 참조하였다고 언급하고 있으나, 프랑스의 소설가 쥘 베른(Jules Verne)의 공상과학소설 <해저 2만리(Vingt mille lieues sous les mers)>(1870)를 토대로 만들어진 일본 가이낙스 사의 TV용 애니메이션 <나디아: 블루 워터의 비밀(Nadia: The Secret of Blue Water)>(1990)을 모방한 것으로 의심을 받고 있다.

III. 디즈니 스토리의 기본원칙과 성공전략

1. 스토리 선택의 원칙과 전략

1) 검증된 스토리의 채택

앞에서 살펴본 바와 같이 디즈니 장편 애니메이션은 대부분 설화와 기존 창작물을 원작으로 하고 있다. 부분적으로 기존의 스토리를 차용하였거나 고전으로부터 영감을 얻고 있는 작품들까지 포함하면 기존의 스토리를 차용하지 않은 애니메이션은 <친구여 안녕>, <아리스토틀>, <판타지아 2000>, <쿠스코? 쿠스코!>, <릴로와 스티치>의 다섯 편 정도라고 할 수 있다. 따라서 현재까지 제작된 디즈니 장편 애니메이션 42편 가운데 37편이 기존의 스토

17) <정글대제>는 일본에서 1965-1967년에 TV로 방영된 동명의 애니메이션으로 더 잘 알려져 있다. 이 애니메이션은 우리나라에서 <밀림의 왕자 레오>로, 미국에서는 <흰사자 킴바(Kimba the White Lion)>로 소개되었는데, 정식 영어 제목은 <정글의 황제(Jungle Emperor)>이다.

리에 의존하고 있다고 할 수 있다. 이는 디즈니가 애니메이션 제작에 있어 순수 창작보다는 기존 스토리의 각색을 선호한다는 사실을 말해준다.

그런데 이처럼 디즈니가 기존의 스토리를 토대로 한 애니메이션 제작을 고수하는 이유는 무엇인가? 그것은 기존의 스토리가 이미 독자들로부터 검증된 것이기 때문이다. 특히 디즈니가 차용한 설화들은 짧게는 몇 백년에서 길게는 몇 천년에 이르는 기간 동안 수많은 사람들에게 의해 첨가와 삭제의 수정 과정을 거치면서 사라지지 않고 오늘날까지 전해진 이야기들이기 때문에 그것이 줄 수 있는 재미와 감동은 그 동안의 독자들에게 의해 보증된 것이라고 할 수 있다. 이는 기존 창작물의 경우에도 마찬가지이다. 특히 쓰여진 연대가 오래된 창작물들은 대부분 고전으로 평가받고 있는 작품들이기 때문에 디즈니는 이 작품들을 통해 재미와 함께 스토리의 질(質)의 문제를 사전에 해결할 수 있다. 반면에 창작 연대가 애니메이션 제작 시점과 비교적 가까운 창작물들은 그보다는 평가에 있어 상대적으로 떨어지는 것을 볼 수 있으나 이미 ‘이야기 시장’에 ‘출시’되었기 때문에 수용자의 반응을 확인할 수 있는 작품들이다.

또한 원작이 정평이 나있는 작품일 경우 그것을 토대로 제작한 애니메이션은 관객의 참여를 유도할 수 있다. 하나의 예술 작품을 각색하여 태어난 새로운 작품은 원작에 대한 해석과 평가를 담고 있을 수밖에 없다. 원작에 정통한 애호가들은 항상 그러한 해석과 평가에 큰 관심을 갖고 있기 때문에 그것을 각색한 작품에 독자나 관객으로 참여하기를 원한다. 또한 정평이 나있는 원작에 대해 듣기는 하였으나 그것을 체험해보지도 않았고 그것에 대해 잘 모르는 문외한은 각색된 작품의 독자나 관객이 됨으로써 원작을 둘러싼 문화적 담론에 참여하기를 원한다. 따라서 이름 있는 작품을 각색한 애니메이션은 독자와 관객의 참여를 최대한 이끌어 낼 수 있는 이점을 가지고 있다.

이와 같이 기존의 스토리는 이미 평가를 거친 것이고 관객의 참여를 유도할 수 있기 때문에 안전하다는 이점을 제공한다. 애니메이션은 만화와 달리 막대한 인원과 자본을 투자해야 하는 산업이며 그것을 제작하는 기업의 최우선적 목표는 이윤의 창출에 있다. 따라서 디즈니는 그 평가를 사전에 예측할 수 없는 순수 창작 시나리오 대신에 검증된 스토리를 시나리오 화함으로써 위험을 회피하는 안전한 방법을 선택하였다고 말할 수 있다.

2) 저작권 문제의 해결

이와 같이 기존의 스토리를 차용하는 경우 저작권료를 지불해야 하기 때문에 제작비가 증

가하고 또한 저작권으로 인해 여러 가지 문제가 발생할 수 있다는 것이 일반적인 생각이다. 그러나 디즈니는 기존의 스토리를 차용하면서도 그와 같은 문제에 큰 어려움을 느끼지 않는다. 그것은 디즈니가 의존하고 있는 작품들이 많은 경우 저작권과 관계가 없는 오래된 작품들이기 때문이다. 앞서 살펴보았던 애니메이션들 가운데 신화를 차용한 <헤라클레스>, 전설을 차용한 <아더왕의 검>, <로빈훗>, <포카혼타스>, <물란>, <아틀란티스>, 그리고 민담을 차용한 <백설공주>, <신데렐라>, <잠자는 숲 속의 미녀>, <알라딘>은 원저자를 알 수 없는 데다 그것이 만들어진 연대가 매우 오래되었기 때문에 저작권과 전혀 관련이 없다. 부분적으로 신화를 차용한 <판타지아>의 경우도 마찬가지이다.¹⁸⁾ 고전에서 영감을 얻고 있는 <세 명의 기사>와 <라이언 킹>은 공개적으로 다른 작품을 차용한 것이 아니기 때문에 역시 저작권과 관련이 없다. 기존 창작물을 토대로 만들어진 작품들 가운데는 연대가 오래되어 공유(public domain)된, 즉 저작권의 권리가 소멸된 작품들이 많다. 여기에 해당되는 작품으로는 <피노키오>, <이카보드와 토드의 모험>, <이상한 나라의 앨리스>, <정글북>, <올리버와 친구들>, <인어공주>, <미녀와 야수>, <노틀담의 꼽추>, <타잔>, <보물성>이 있다. 이 애니메이션들의 원작은 <타잔>을 제외하고 모두 20세기 이전에 쓰여진 작품들이다. 부분적으로 기존 창작물을 토대로 만들어진 <메이크 마인 뮤직>도 마찬가지이다. 따라서 기존의 스토리를 차용한 37편 가운데 24편의 작품에 대해 디즈니는 저작권으로부터 자유롭다. 이는 전체의 약 3분의 2에 해당되기 때문에 우리는 디즈니가 기존의 스토리를 채택함으로써 저작권의 문제를 해결하는 부수적 효과를 얻고 있다고 말할 수 있다. 디즈니는 이러한 선택으로 제작비를 절감할 수 있을 뿐만 아니라 이렇게 만들어진 애니메이션을 통해 자신만의 새로운 저작권을 확보할 수 있다. 특히 <미녀와 야수>부터 <타잔>에 이르기까지 1990년대에 제작된 여덟 편의 애니메이션은 모두 이와 같은 방식으로 제작되었다.

이와는 달리 <덤보>, <밤비>, <피터팬>, <레이디와 트램프>, <101마리 강아지>, <아기곰 푸>, <생쥐 구조대>, <토드와 코피>, <검은 냄비>, <위대한 명탐정 바실>, <코디와 생쥐 구조대>의 원작은 모두 20세기 이후에 쓰여진 작품들이고 저작권과 관련이 있기 때문에 디즈니는 허가를 받아 이 작품들을 애니메이션화한 것으로 보인다. 부분적으로 기존 창작물을 차용하고 있는 <편 앤드 팬시 프리>와 <멜로디 타임>도 마찬가지이다. 그

18) 민담을 차용한 <편 앤드 팬시 프리>는 동화 <아기곰 봉고>를, 전설을 소재로 한 <멜로디 타임>은 시 <나무들>, 동화 <리틀 톳>, 음악동화 <피터와 늑대> 등 기존 창작물을 다른 원천으로 가지고 있기 때문에 저작권과 관련된 것으로 보아야 한다.

러나 이 애니메이션들의 원작 가운데 <피터팬>을 제외하고는 고전으로 인정받을 만한 작품이 없다. 이것은 저작권의 권리가 소멸된 원작들이 모두 고전으로 분류되는, 세계적으로 인지도가 매우 높은 작품들이라는 점과 상반되는 사실이다. 이러한 점에서도 디즈니는 이익을 보고 있는데, 그것은 인지도가 상대적으로 낮은 작품을 애니메이션화할 경우 원작보다는 디즈니의 이름이 부각되며, 관객이 그것을 디즈니의 창작물로 생각할 수 있기 때문이다.

3) 스토리의 다양화

디즈니가 선택한 기존의 스토리들을 살펴보면 우리는 그것들이 한 장르나 한 시대·장소에 집중되어 있지 않음을 확인할 수 있다. 우선 장르의 경우 디즈니는 설화와 기존 창작물에서 골고루 소재를 가져오고 있다. 총 37편 가운데 전체적이든 부분적이든 설화만을 소재로 한 작품은 11편인데, 이 가운데 신화는 두 편, 전설은 다섯 편, 민담은 네 편이다. 역시 전체적이든 부분적이든 기존 창작물을 차용한 작품은 22편이다. 나머지 네 편 가운데 두 편(<편 앤드 펜시 프리>, <멜로디 타임>)은 설화와 창작물 모두에서 소재를 가져온 작품이며, 다른 두 편(<세 명의 기사>, <라이온 킹>)은 기존 창작물에서 영감을 얻은 것으로 보이지만 명백하게 그것을 밝히고 있지 않은 경우이다. 여기에서 눈에 띄는 것은 스토리의 출처가 기존 창작물인 경우가 설화인 경우보다 두 배 많다는 것이다. 이것은 디즈니 애니메이션의 스토리가 대부분 설화를 토대로 하고 있다는 일반적인 인식과 차이가 있음을 보여준다.

차용된 스토리들이 만들어진 시대를 살펴보면, 먼저 설화는 그것이 만들어진 시기를 정확하게 알 수는 없으나 대부분 고대나 중세에 형성되었고 그 시기가 아무리 늦더라도 19세기 이전이라는 것을 알 수 있다. 특히 민담의 경우에는 1812년부터 출판된 그림 형제의 <어린이와 가정을 위한 옛날이야기> 등에 수록되어 있기 때문에 그것이 만들어진 시기가 근대인 것으로 오해할 수 있으나 그것들은 그림 형제 등이 수집하기 오래 전부터 유럽에서 구전되어 오던 이야기들이다. 기존 창작물의 경우는 보몽 부인이 1757년에 쓴 것으로 알려져 있는 <미녀와 야수>를 제외하고 모두 19세기 이후의 작품인데, 이는 다시 19세기의 것과 20세기의 것으로 대별할 수 있다. 이를 통해 우리는 디즈니가 다양한 시대에 만들어진 이야기를 소재로 취하고 있다고 말할 수 있다.

차용된 스토리들이 만들어진 장소를 살펴보더라도 우리는 비슷한 결론에 도달할 수 있다. 물론 그 장소가 유럽이나 미국인 경우가 가장 많지만 중국 전설을 소재로 한 <물란>이나

아랍 민담을 소재로 한 <알라딘>을 볼 때 우리는 디즈니가 이야기를 얻는 장소를 다양화하기 위해 노력한다는 사실을 확인할 수 있다.

스토리의 다양화를 위한 노력은 원작의 배경이 되는 시간이나 장소를 보더라도 확인할 수 있는 사실이다. 디즈니가 선택한 기존 스토리들의 시간적 배경은 신화 시대부터 <보물성>의 미래까지 매우 다양하다. 기존 스토리들의 배경이 된 장소도 그만큼 다양하다. <레이디와 트램프>, <위대한 명탐정 바실>, <올리버와 친구들> 등에서 모험이 벌어지는 장소가 대도시인 데 반해, <정글북>, <라이언 킹>, <타잔>의 장소적 배경은 밀림이다. 또한 같은 밀림이 배경이더라도 <라이언 킹>과 <타잔>이 아프리카의 밀림을 배경으로 하고 있는 데 반해 <정글북>은 인도의 밀림을 배경으로 하고 있다. 또한 <아틀란티스>의 배경이 해저인 데 반해서 <보물성>의 배경은 우주이다. <친구여 안녕>, <세 명의 기사>, <쿠스코? 쿠스코!>의 배경이 남미라면, <아더왕의 검>과 <로빈훗>은 영국, <아리스토텀>과 <노틀담의 꼽추>는 프랑스, <코디와 생쥐 구조대>는 호주, <알라딘>은 아랍, <포카혼타스>는 미국, <물란>은 중국을 배경으로 하고 있다. <이상한 나라의 엘리스>와 <피터팬>처럼 그 배경이 환상의 세계인 경우도 있다.

이와 같이 디즈니가 여러 측면에서 다양한 스토리를 선택하는 이유에 대해서는 여러 가지 사실을 생각해볼 수 있다. 우선 스토리의 다양화는 애니메이션의 내용이 진부해지는 것을 막을 수 있다. 유사한 소재와 캐릭터를 반복하다보면 수용자들은 아무래도 식상함을 느낄 수밖에 없다. 특히 디즈니는 특정 캐릭터가 성공하면 TV용과 비디오용으로 그것이 등장하는 속편과 연작을 계속 제작함으로써 그것을 부각시키는 경향이 있는데 공식적인 극장용 장편 애니메이션에서는 이를 자제하고 있다.¹⁹⁾

그러나 디즈니가 이처럼 스토리의 다양화를 추진하는 데는 현실적인 이유가 더 크다고 할 수 있다. 디즈니는 아시아나 유럽에 비해 역사가 매우 짧은 미국에서만 애니메이션의 소재를 구하는 데 한계를 느꼈을 것이다. 따라서 흥미로운 소재를 찾기 위해 장편 애니메이션을 만들기 시작한 초기부터 전 세계를 대상으로 이야기의 원천을 찾았다고 할 수 있다. 이러한 사실은 작품 전체를 미국적인 소재만으로 채운 애니메이션으로 <포카혼타스>가 유일하고 그것이 1995년에야 만들어진 사실에서도 확인할 수 있다.

그리고 우리는 디즈니가 스토리를 선택하는 데 있어 항상 시장을 염두에 두었음을 이 다

19) 속편으로 제작된 <세 명의 기사>, <코디와 생쥐 구조대>, <판타지아 2000>은 예외이다.

양화를 통해 확인할 수 있다. 디즈니는 먼저 유럽에서 스토리의 원천을 찾고 있는데, 그것은 유럽이 미국의 주류 사회를 형성하고 있는 백인들의 고향이자 가장 중요한 해외 시장이기 때문이다. 또 디즈니는 그 뒤 스토리를 가져오는 지역을 점차 다른 곳으로 넓혀나갔는데, 이는 해외 시장의 확대를 위한 것이었다. 특히 남미를 배경으로 한 <친구여 안녕>, <세 명의 기사>, <쿠스코? 쿠스코!>, 중국을 배경으로 한 <물란>은 모두 디즈니가 시장 확대를 목적으로 제작한 애니메이션들이다. 디즈니는 취약한 시장에 진출하기 위해 스토리를 ‘현지화’하는 전략을 세운 것이다.

2. 각색의 원칙과 전략

1) 주관객층을 겨냥한 각색

디즈니가 대상으로 하는 관객은 무엇보다 아동이다. 이 원칙은 이 회사의 창립자인 월트 디즈니가 애니메이션을 제작하기 시작한 시점부터 준수해온 원칙이며, 디즈니에서 제작한 모든 장편 애니메이션은 예외 없이 이 원칙에 입각하여 만들어졌다. 그것은 이 애니메이션들의 관람 등급이 모두 ‘전체 관람가’인 것에서도 확인할 수 있는 바이다. 이러한 디즈니의 원칙은 너무나도 확고한 것이기 때문에 비디즈니 계열의 애니메이션 제작사들은 디즈니가 공략하지 않고 있는 다른 연령층을 주요 대상으로 설정하고 있을 정도이다. 그리고 이처럼 디즈니가 아동을 주요 대상으로 설정한 것은 기존 스토리를 선택하는 데 중요한 기준이 된다. 디즈니 애니메이션의 원작이 인접 장르에서 아동용으로 선택된 설화와 아동을 대상으로 쓰여진 기존의 창작물(주로 동화)인 것은 그러한 기준에 따른 것이다. 예를 들어, <아더왕의 검>은 화이트가 아더왕 전설을 소재로 쓴 4부작 <이전과 미래의 왕(The Once and Future King)> 일부를 이루는 동명의 책에 직접 의존하고 있는데, 디즈니가 굳이 네 편의 작품 가운데 이 부분을 택한 것은 이 부분에서 아더왕이 이 애니메이션의 주관객인 아동과 같은 연령에 속하기 때문이다.

이처럼 디즈니가 아동을 위한 애니메이션을 표방하는 것은 많은 이점을 가져다준다. 이러한 집중화 전략은 우선 회사의 자원과 역량이 분산되는 것을 막을 수 있다는 이점을 가지고 있다. 다음으로 관객을 대상으로 한 이 전략은 창작에 대한 부담을 덜어준다. 아무래도 아동은 기존 스토리에 대한 지식이 성인들보다 떨어지기 때문에 그것을 차용하더라도 잘 알지 못

하며 그 스토리와 등장인물을 모두 디즈니가 창조한 것으로 믿기 쉽다. 그래서 디즈니는 창작에 대한 부담 없이 그 스토리와 등장인물을 자기 고유의 것인 양 만들 수 있는 것이다.

그런데 주요 관객층을 아동으로 한정하는 것은 부득이 기존 스토리에 대한 변형을 가져올 수밖에 없다. 먼저 아동이 수용하기 어려운 잔인성을 완화시켜야 한다. 페로의 <어미 거위 이야기>나 그림 형제의 <어린이와 가정을 위한 옛날이야기>는 어린이들에게 들려주기 위해 이미 그러한 잔인성을 완화시킨 민담들을 수록하고 있다.²⁰⁾ 그런데 디즈니는 여기에 또 한 번의 자체적인 ‘검열’을 더하고 있다. 잔인함을 제거한 예로는 다음과 같은 것들을 들 수 있다. 위고의 <파리의 노트르담>은 잔인한 살인과 모략으로 얼룩져있지만 애니메이션 <노틀담의 꼽추>에서는 그러한 부분들이 삭제되고 콰지모도도 끔찍한 모습에서 귀여운 모습으로 바뀌어 있다. 그리스 신화에서 헤라클레스는 헤라의 저주를 받아 정신착란을 일으키고 그로 인해 자신의 자식들을 죽이는 끔찍한 일을 저지르며 그것을 속죄하기 위해 모험을 벌이지만 <헤라클레스>에서는 그러한 부분을 찾아볼 수 없고 그의 어머니가 알크메네가 아닌 헤라로 바뀐 데다 그가 모험을 하게 되는 이유도 숙부인 하데스 때문인 것으로 변형되었다. 물론 잔인한 내용이 포함된 경우도 있는데, 애니메이션 <타잔>에서 타잔의 부모가 표범에게 잡아먹히는 것이 그 예이다.

디즈니가 행하는 두 번째 검열 항목은 ‘불행’, ‘슬픔’, ‘비극’과 같은 부정적인 항목들이다. 할리우드 영화가 ‘해피 엔드(happy end)’를 무척 선호한다는 것은 잘 알려진 사실인데, 디즈니는 할리우드 내에서도 대표적이라고 할 만큼 이 원칙을 신봉한다. 그 대표적인 예가 디즈니의 제2의 황금기를 가져온 작품인 <인어공주>이다. 원래 안데르센의 동화에서 인어공주는 자신이 사랑하는 왕자와 결국 이루어지지 못하고 물거품이 되는 비극적 결말을 맞이한다. 그러나 애니메이션은 그녀를 왕자와 결혼시킴으로써 이야기를 ‘해피 엔드’로 끝맺는다. 또한 위고의 <파리의 노트르담>에서 콰지모도와 에스메랄다는 모두 비극적 죽음을 맞이하지만 <노틀담의 꼽추>는 역시 ‘해피 엔드’로 이야기를 끝맺는다.

그런데 문제는 이러한 ‘해피 엔드’에 대한 강박관념이 선호하지 않는 에피소드에 대한 철

20) 그림 형제의 <어린이와 가정을 위한 옛날이야기>의 초판(1812)은 매우 잔인하고 선정적인 내용을 여과 없이 수록하여 ‘어린이와 가정을 위한 옛날이야기’로는 너무 부도덕하고 잔혹하다는 거센 비판을 받았다. 키류 미사오는 그의 <알고 보면 무시무시한 그림동화>(이정환 역, 서울문화사, 1999)에서 그 초판에 실린 내용을 소개하면서 그 이야기들이 얼마나 끔찍한 내용을 담고 있는가를 언급하고 있다. 그래서 그림 형제는 2판부터 잔인하고 선정적인 부분을 삭제하는 등 여러 차례 수정을 가하였고 그 결과 마지막 판인 7판(1857)에 이르러서는 오늘날과 같이 순화된 이야기가 만들어졌다.

저한 배제와 원작에 대한 심각한 훼손을 가져온다는 데 있다. 심지어 디즈니는 엄연한 역사적 사실마저도 왜곡하고 매우 의심스러운 이야기를 채택하기까지 한다. 디즈니 애니메이션 가운데 가장 많은 비난을 받은 <포카혼타스>는 앞서 언급한 바와 같이 그녀가 백인들에 의해 영국으로 납치된 사실을 배제하고 있으며 신빙성이 의심스러운 그녀와 존 스미스의 로맨스만을 채택하고 있다. 따라서 이 애니메이션은 포카혼타스를 인디언과 백인 사이의 평화의 상징으로 내세움으로써 백인들이 인디언에 대해 자행했던 박해를 은폐하였다는 비난을 받고 있다. 나아가 이러한 점 때문에 디즈니는 관객에게 행복에 대한 환상만을 심어줌으로써 은연중에 파스 아메리카나(Pax Americana)를 세뇌한다는 비판을 받는다.

2) 우화화(寓話化)

앞에서 언급한 집중화 전략은 기존 스토리에 대한 또 다른 변형을 가져온다. 그것은 디즈니 애니메이션에서 흔히 볼 수 있는 우화화(寓話化)이다. 디즈니는 처음부터 동물이 주인공으로 등장하는 스토리를 채택하거나 원작의 인물을 동물로 변형시키기까지 한다. 동물이 주인공인 스토리의 예로는 <덤보>, <밤비>, <레이디와 트램프>, <101마리 강아지>, <아리스토크>, <아기곰 푸>, <생쥐 구조대>, <토드와 코퍼>, <위대한 명탐정 바실>, <코디와 생쥐 구조대> 등이 있다. 원작의 등장인물을 동물로 대체한 경우에는 <이카보드와 토드의 모험>, <로빈훗>, <올리버와 친구들>을 들 수 있다. <라이언 킹>은 <햄릿>의 인물들이 동물로 대체된 것이라고 할 수 있다. 나머지 작품들에서도 인간이 주인공이지만 동물이 의인화하여 등장하는 예들을 흔히 볼 수 있다.

그러면 이처럼 디즈니가 동물을 등장시키는 애니메이션을 선호하는 이유는 무엇인가? 먼저 우리는 그 이유를 우화가 가진 교훈적 기능에서 찾아볼 수 있다. 아동을 대상으로 한 이야기의 기능 가운데 하나는 교훈의 제공에 있다. 그 이야기의 저자는 자신이 높이 평가하거나 자신이 속한 사회가 중시하는 특정 덕목을 이야기에서 강조함으로써 사회의 어린 성원이 그러한 가치와 덕목을 추구하도록 설득한다. 우화는 꼭 아동을 대상으로 한 것은 아니지만 마찬가지로 기능을 갖는다. 더구나 우화는 인간 사회의 일을 동물에 빗대어 표현함으로써 교훈을 나타내는 데 더 큰 효과를 거둘 수 있다. 물론 동물이 주인공인 디즈니 애니메이션 가운데 <생쥐 구조대>, <위대한 명탐정 바실>, <코디와 생쥐 구조대>처럼 단순히 추리문학에 등장하는 인물을 동물로 대체해놓은 경우도 있으나²¹⁾, 나머지 작품들은 동물들을 통해 어떤

교훈을 전달하려 한다. <덤보>와 <밤비>에서는 난관을 극복하는 의지와 용기, <아기곰 푸>와 <토드와 코퍼>에서는 우정이라는 덕목을 강조한다.

동물이 의인화하여 등장하는 사례가 많은 또 다른 이유는 동물이 아동에게 매우 친숙한 존재이며 말을 하는 동물을 등장시킴으로써 환상적인 이야기를 만들어낼 수 있다는 데 있다. 그래서 디즈니는 인간이 주인공인 애니메이션에서마저도 동물을 의인화하는 것이다. 또한 이렇게 의인화된 동물들은 단순히 주인공의 조력자로 등장하여 스토리를 풍부하게 하고 재미를 주는 역할에 그치지 않고 인간을 교육하는 역할을 맡아 인간 사회를 우회적으로 비판하기도 한다. 그러한 예로 <정글북>과 <타잔>을 들 수 있다.

마지막으로 기존 스토리의 등장인물을 동물로 대체하는 것은 특정 동물이 가진 특징을 이용하여 등장인물의 성격을 확연하게 부각하고 메시지 전달을 용이하게 하는 이점을 가지고 있다. 그래서 애니메이션 <로빈훗>에서 영리한 로빈훗은 여우로, 리처드왕과 존 왕자는 동물의 왕인 사자로, 의리 있고 듬직한 리틀 존은 곰으로, 간사한 히스 경은 뱀으로 등장한다.

3) 플롯의 강화

디즈니 애니메이션 스토리의 또 다른 특징은 그것이 특정 플롯을 선호하며 그 플롯의 원칙에 충실하다는 데 있다. 디즈니는 그 플롯을 따르고 있는 스토리를 선택하며 필요한 경우 원작의 구성을 그 플롯에 맞게끔 변형시킨다. 이와 같은 선호와 변형의 이유는 그 플롯들이 길게는 수 천년 동안에 걸쳐 형성되어 가장 효율적인 이야기 구조를 만들어내기 때문이다. 그리고 그러한 플롯에 따른 스토리에 대해 수용자들이 어떤 반응을 보일 것인가 하는 것도 그 동안의 경험을 통해 파악할 수 있다는 이점을 준다. 이는 디즈니가 검증된 스토리를 통해 위험을 회피하는 것과 마찬가지로이다.

디즈니가 애니메이션 제작에 있어 선호하는 플롯은 크게 두 가지이다. 하나는 모험의 플롯이고 다른 하나는 납치-추적-구출의 플롯인데, 먼저 전자의 경우를 살펴보자. 모험 이야기의 원형은 그것이 이야기의 주종을 이루고 있는 구전 동화에서 찾을 수 있는데, 그 줄거리는 대강 다음과 같다. 어쩔 수 없는 사정으로 집을 떠난 아이(들)는(은) 낯선 세상을 여행하며 새로운 체험을 하게 된다. 때로 아주 무서운 괴물이나 사악한 마녀를 만나 죽음의 위기에 처하

21) 생쥐 구조대의 버너드와 비앙카는 비밀첩보요원이며 생쥐 탐정 바실의 모델은 아더 코넬 도일(Arthur Conan Doyle)의 추리소설에 등장하는 명탐정 셉록 홈즈(Sherlock Holmes)이다.

지만 지혜와 용기를 발휘하여 이들을 물리치고, 무사히 집으로 돌아오거나 새로운 세상에 정착하여 행복한 삶을 살게 된다. 이 이야기들의 내면에는 부모 곁을 떠나 세상으로 나가야만 하는 아이들의 두려움이 담겨 있다. 하지만 성인이 되기 위해서 아이는 이 두려움을 극복해야만 한다. 따라서 이 이야기들은 독자들과 같은 또래의 어린 주인공을 등장시키고 그가 거쳐야 할 통과의례로 많은 난관을 설정한 뒤 그것을 극복하게 함으로써 어린 독자들에게 용기를 심어주고자 한다.

구전 동화 가운데 이러한 이야기의 구조를 가장 잘 보여주는 것이 그림 형제의 <헨젤과 그레텔>²²⁾과 <엄지 공주>²³⁾이다. 이와 같은 모험 이야기가 동화에서 차지하는 비중은 19세기 후반에 아동문학이 확립되고 창작 동화가 쓰여지기 시작한 이후에도 변함이 없는데, 디즈니가 제작한 애니메이션 <피노키오>, <이상한 나라의 앨리스>, <피터팬>의 원작들이 모두 여기에 포함된다. 이 작품들의 주인공인 피노키오, 앨리스, 웬디 남매는 모두 부모 곁을 떠나 낯선 세상에서 모험을 펼치다가 다시 집으로 돌아온다.

신화, 전설, 민담도 모험 이야기의 보고이다. 애니메이션 <아더왕의 검>과 <알라딘>은 바로 그러한 설화들이 들려주는 모험 이야기를 소재로 한 것이다. <아더왕의 검>에서 어린 아더는 이미 부모를 잃은 고아이다. 그는 엑스칼리버를 뽑지만 그가 예언대로 잉글랜드의 진정한 왕으로 성장하기 위해서는 많은 모험을 거쳐야만 한다. <알라딘>의 내용은 원형에 해당하는 이야기와 다른 구조를 보여주지만 이러한 이야기도 원형에서 발전한 형태라고 보아야 할 것이다. 19세기 이후 서양에서 발생한 ‘모험소설’은 아예 모험 이야기만을 다룬 소설을 가리키는데 애니메이션 <보물섬>은 바로 그러한 소설의 대표적인 스티븐슨의 <보물섬>을 각색한 것이다.

이외에 모험 이야기를 차용한 애니메이션으로 <밤비>, <이카보드와 토드의 모험>, <정글북>, <올리버와 친구들>, <라이언 킹>, <물란>, <타잔>, <아틀란티스>를 들 수 있다. 이 가운데 <밤비>, <정글북>, <올리버와 친구들>, <라이언 킹>, <타잔>의 주

22) 헨젤과 그레텔은 오누이인데 그들의 부모인 나무꾼 부부는 너무 가난하여 그들을 숲 속에 버린다. 그들은 숲 속 마녀에게 잡혀 그녀의 집에서 죽을 뻔하지만 오히려 마녀를 죽이고 마녀의 값진 보석을 가지고 집에 돌아와 잘 살게 된다는 줄거리이다.

23) <엄지 공주>의 줄거리는 다음과 같다. 아기를 갖기를 간절히 원하는 부인에게 여자 마법사가 씨앗을 건네주는데, 그 씨앗이 자라 꽃이 피어나고 그 속에서 아주 작은 아이가 태어난다. 부인은 아이의 이름을 ‘엄지’라 하고 사랑으로 정성껏 키운다. 그러던 어느 날, 엄지는 두꺼비에게 납치되어 부인과 헤어지게 되고, 거미, 쥐, 두더지를 만나는 험난한 모험을 시작하게 된다. 그리고 이 모험은 마음 착한 제비의 도움으로 꽃의 나라에 갈 때까지 계속된다.

인공들은 모두 <아더왕의 검>의 아더처럼 모두 고아로 험난한 역경을 딛고 일어서 지배자가 되거나 행복한 삶을 살게 된다.

원형적인 모험 이야기의 구조에 가깝게 기존의 스토리를 변형한 것으로는 <헤라클레스>를 들 수 있다. 애니메이션에서 숙부인 하데스에 의해 본의 아니게 신격을 상실하고 부모 곁을 떠나 지상 세계에 떨어진 헤라클레스는 다시 신이 되어 자신의 고향인 올림푸스로 돌아가기 위해 진정한 영웅이 되는 모험을 펼친다.

모험의 플롯 못지 않게 디즈니가 선호하는 플롯이 구출의 플롯이다. 그런데 이 플롯의 경우에도 디즈니는 필요한 경우 그 구조에 잘 들어맞도록 원작에 변형을 가하는 것을 볼 수 있다. 그 예로서 페로의 <잠자는 숲 속의 미녀>가 어떤 방식으로 애니메이션 <잠자는 숲 속의 공주>로 바뀌는가를 살펴보자. 다음은 페로가 채록한 민담을 이야기의 진행에 따라 단계별로 나눈 것이다.

- a) 여왕이 낳은 공주의 생일 축하모임에 초대받지 못한 요정이, 공주는 15세 되는 해에 물레의 가락에 찢려 죽게 된다고 예언한다.
- b) 초청된 12명의 요정들은 이 저주의 내용을 100년의 잠으로 바꾸어 주었다.
- c) 이윽고 공주는 성과 더불어 잠들게 되고 성은 가시로 둘러싸이게 된다.
- d) 100년 후에 왕자가 찾아와 공주에게 키스하자, 공주는 마법에서 풀려나고 두 사람은 결혼하게 된다.

이의 이야기를 디즈니는 애니메이션 <잠자는 숲 속의 공주>에서 다음과 같이 변형시키고 있다.

- a') 오로라 공주의 탄생 축하모임에 초대받지 못해 화가 난 마녀가 공주는 16세 생일날 물레바늘에 손가락을 찢려 죽게될 것이라는 저주를 내린다.
- b') 이에 세 명의 착한 요정들은 저주의 내용을 깊은 잠으로 바꿔주고서, 마녀 몰래 공주를 숲 속 오두막집에서 기른다.
- c') 16세 생일날 공주는 숲 속에서 꿈속의 왕자를 만나 서로 반하게 되고, 공주가 여태 살아있음을 눈치챈 마녀는 공주를 유혹해서 마법으로 잠에 빠뜨리고 궁전을 가시덤불로 막아버린다.

d) 공주를 만나러 오두막집으로 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.

a)와 a'), b)와 b'), c)와 c'), d)와 d')는 서로 대응 관계에 있는데 이것들은 이야기의 큰 틀을 벗어나지 않는 범위 내에서의 차이를 보여준다. 그 차이를 살펴보면 먼저 a)에서는 축하모임에 초대받지 못한 요정이 공주의 죽음을 예언하는데 a')에서는 축하모임에 초대받지 못하여 죽음의 저주를 내리는 것은 '마녀'이다. b)와 b')는 요정들이 저주의 내용을 깊은 잠으로 바꾼다는 데 있어서는 일치하지만 b)에서는 그 행위로 그치는 데 반해 b')에서는 요정들이 공주를 숲 속으로 데려다 키운다는 점에서 차이가 있다. c)에서는 공주가 바로 잠이 드는데 c)에서는 공주가 16세가 되어서야 마녀에 의해 잠이 들며 또한 잠들기 전에 왕자가 등장한다. d)에서는 단순히 왕자가 찾아와 공주에게 키스하자 마법이 풀리지만 d')에서는 마녀의 간계로 감옥에 갇혔다가 요정의 도움으로 풀려난 왕자가 마녀와 사투를 벌여 승리한 뒤에야 공주에게 갈 수 있다.

그렇다면 디즈니는 왜 이와 같은 변형을 가하였는가? 그것은 전통적인 '구출'의 플롯을 따르기 위한 것이다. 프랑스의 비평가인 조르주 폴티(Georges Polti)에 따르면, 구출의 플롯은 '불운한 자', '위협하는 자', '구출자'의 세 주요인물로 이루어진다. 이 플롯의 이름에서 볼 수 있듯이 이 플롯의 주동인물(protagonist)은 구출자이고, 반동인물(antagonist)은 위협하는 자이며, 희생자인 불운한 자는 자신의 힘으로는 아무 것도 할 수 없는 수동적이고 부차적인 존재이다.²⁴⁾ 구출의 플롯은 이 세 인물을 통해 다음과 같은 방식으로 이야기가 전개되도록 한다. 사악한 마법사/마녀(위협하는 자)가 공주(불운한 자)를 납치하여 성에 가두거나 저주의 마법을 건다. 공주를 사랑하는 왕자 또는 기사(구출자)는 마법사/마녀의 온갖 방해를 받지만 그를 물리치고 공주를 구출한다.²⁵⁾ 따라서 페로의 <잠자는 숲 속의 미녀>는 이 플롯의 원형적인 구조를 잘 따르고 있는 이야기라고 할 수 있다.

그런데 페로가 수록한 민담에서는 '위협하는 자'가 제대로 부각되어 있지 않다. 위협하는 자가 축하모임에 참석한 다른 요정들과 다르지 않은 존재라면 반동인물의 성격이 뚜렷하게 드러나지 않는다. 따라서 디즈니는 반동인물의 성격을 강조하기 위해 a)에서와 같이 저주를

24) Georges Polti, *Les trente-six situations dramatiques*(Paris: Mercure de France, 1980), p.28.

25) 안영순, 노시훈, <영화와 애니메이션을 위한 36가지 극적 플롯 1>(서울: 동인, 2002), pp.52-53.

내리는 자를 요정에서 그것과 뚜렷이 구별되는 마녀로 바꾸었다. 또한 디즈니는 이를 더욱 강화하기 위해 마녀와 대비되는 보조인물인 요정들의 역할을 더 늘리고 있다. 그래서 원작에서 저주의 내용만을 바꾸었던 요정들이 애니메이션에서는 b)와 같이 공주를 숲 속 오두막에 데려다 키우고 마녀에 의해 감옥에 갇힌 왕자를 구해내기까지 한다. 그러나 더욱 중요한 변형은 왕자의 역할을 강화한 데 있는데, 그것은 구출의 플롯에서 주동인물이 구출자이기 때문이다. 그래서 애니메이션의 왕자는 c)에서와 같이 원작에서보다 한 단계 앞서 등장하며 그 역할도 공주에게 키스하여 마법을 푸는 단순한 것에서 d)에서와 같이 적극적으로 마녀와 대립하는 능동적인 것으로 발전하고 있다.

또 다른 중요한 변형은 공주가 원작에서는 저주를 받은 즉시 잠이 드는데 c)에서는 16세가 되어서야 마녀에게 발각되어 마법으로 잠이 든다는 것이다. 이러한 변형은 추적의 플롯이 ‘납치’, ‘추적’의 플롯과 밀접한 관련이 있기 때문이다. 보통 추적의 플롯을 따르는 작품은 그 전 단계로 납치·추적의 플롯을 설정하여 이야기가 납치·추적·구출의 순서에 따라 전개되도록 한다. 디즈니가 마녀의 역할을 저주를 내리는 것으로 끝내지 않고 공주를 납치하여 잠의 마법을 걸게 하는 것은 왕자가 그녀를 추적하여 공주를 구출하는 실마리를 마련하기 위한 것이다. 따라서 우리는 디즈니가 구출의 플롯에 충실하게 페로의 <잠자는 숲 속의 미녀>를 변형하였다고 말할 수 있다.

더구나 구출의 플롯은 전통적 플롯들 가운데 가장 오래된 것들에 속하며 영상매체에서 가장 많이 사용하고 있는 대표적인 플롯들 가운데 하나이다. 따라서 디즈니는 <잠자는 숲 속의 공주> 외에 <레이디와 트랩프>, <101마리 강아지>, <생쥐 구조대>, <코디와 생쥐 구조대> 등에서 이 플롯을 사용하고 있다. 또한 넓은 의미에서 <백설공주>와 <신데렐라>도 이 플롯을 적용한 것으로 볼 수 있다.

IV. 결론

지금까지의 분석을 통해 우리는 다음과 같은 결론을 얻을 수 있다. 1) 디즈니는 애니메이션 제작에 있어 시나리오의 순수 창작보다는 기존 작품, 특히 문학 작품으로부터 소재를 가져오는 것을 선호하는데, 이는 그것이 검증된 스토리이므로 제작에 있어 안전하며 질의 문제를 해결할 수 있기 때문이다. 2) 차용한 스토리의 출처는 신화·전설·민담 등의 설화와 기존 창작

물에 고루 분포되어 있으나 이 가운데 많은 수가 저작권과 관련이 없는 것들이기 때문에 디즈니는 저작권의 문제를 해결하는 부수적 효과를 거둘 수 있다. 3) 디즈니는 기존의 스토리를 선택함에 있어서 그 장르와 만들어진 시대·장소, 그리고 그 내용의 시공간적 배경을 고려하여 스토리를 다양화함으로써 항상 신선한 이야기를 제공하려 하는데 이는 시장 확대를 위한 전략이기도 하다. 4) 디즈니는 애니메이션의 주요 관객을 아동으로 설정하는 집중화 전략을 취하는데, 이를 위해 기존 스토리의 잔인성을 완화하고 해피 엔드로 작품을 끝맺는 변형을 가한다. 5) 동물들은 아동에게 친숙하고, 그것들이 가진 특징은 등장인물의 성격을 확연하게 부각시켜주며, 그것들을 통해 교훈을 전달하기가 용이하기 때문에 디즈니는 아동이라는 주요 관객을 고려하여 기존 스토리의 인물을 동물로 대체하는 방법을 자주 사용한다. 6) 디즈니는 가장 효율적인 구조를 가지고 있는 것으로 검증되었고 아이들의 흥미를 최대한 자극할 수 있는 모험의 플롯과 납치-추적-구출의 플롯을 선호하는데, 이것도 역시 위험을 회피하기 위한 전략이라고 할 수 있다. 그래서 디즈니는 이 플롯들이 적용된 스토리를 선택하고 필요한 경우 원작을 이 플롯들에 충실하도록 변형한다.

스토리에 대한 디즈니의 이러한 확고한 원칙과 치밀한 전략은 디즈니 애니메이션이 항상 비난을 받고 있으면서도 지금까지 대부분 흥행에서 큰 성공을 거둔 것과 무관하지 않은 것으로 보인다. 보통 그 성공의 가장 큰 요인으로 눈부신 볼거리의 제공을 가능하게 하는 제작 기술에 대한 아낌없는 투자를 들고 있지만 스토리라는 작품의 내용에서도 그 원인을 찾지 않을 수 없다. 그러나 디즈니의 스토리에 대한 원칙과 전략이 많은 문제점을 안고 있는 것은 사실이다. 우선 디즈니는 창작보다는 기존의 문학 작품에 지나치게 의존하기 때문에 참신한 스토리의 생산에 기여하지 못하고 있다. 또한 디즈니가 자신의 원칙과 전략에 충실하기 위해 원작을 심하게 훼손·왜곡하고 있는 것도 큰 문제이다. 마지막으로 디즈니는 그러한 방식으로 만들어진 작품을 통해 현실과 지나치게 동떨어진, 아름다움과 행복함으로 치장된 환상의 세계만을 보여준다는 비판을 받고 있다. 그래서 디즈니에서 드림웍스(DreamWorks)로 자리를 옮긴 제프리 카첸버그(Jeffrey Katzenberg)는 <슈렉(Shrek)>(2001)에서 이러한 디즈니 스토리의 문제점들을 신랄하게 풍자하고 있다.

최근 디즈니는 이러한 비판을 의식해서인지 장편 애니메이션 제작에 있어 여러 가지 변화를 모색하고 있다. <쿠스쿠? 쿠스쿠!>나 <릴로와 스티치>와 같이 기존의 스토리에 의존하지 않는 작품을 내놓는다든지 <아틀란티스>, <릴로와 스티치>, <보물성>과 같이 지금까지 시도하지 않았던 공상과학물을 연달아 발표한다든지 하는 것이 그것을 말해준다. 그러

나 전자의 작품들이 비교적 성공을 거둔 반면, <릴로와 스티치>를 제외하고 기존 스토리를 차용한 후자의 작품들은 좋은 평가를 받지 못한 데다 1억 달러 이상을 투자하여 초대형 블록버스터로 제작하였음에도 불구하고 흥행에 있어 모두 참패하였다. 이는 또한 창작 시나리오를 바탕으로 디즈니가 픽사 애니메이션 스튜디오와 함께 제작한 애니메이션이나 같은 방법으로 만들어진 비디즈니 계열의 애니메이션이 큰 성공을 거둔 것과 대비된다. 이와 같은 대비는 기존의 스토리에 주로 의존하는 디즈니의 구태의연한 전략이 이제 한계에 이르렀음을 보여준다.

특히 가장 최근 작품인 <보물성>은 디즈니의 스토리 원칙과 전략을 그대로 답습하고 있기 때문에 그러한 한계를 잘 말해준다. 이 작품은 이미 큰 인기를 누려온 작품을 차용하면서도 시간을 18세기에서 23세기로, 공간을 바다에서 우주로 바꾸어 공상과학물이 되게 함으로써 스토리의 다양화를 시도하고 있다. 또한 이 작품은 해피엔드²⁶⁾와 ‘우정’이라는 교훈²⁷⁾을 강조하고, 모험 플롯의 원형적인 구조에 맞게 이야기를 재구성²⁸⁾함으로써 디즈니의 스토리 각색 원칙에 따르고 있다. 그러나 이처럼 원칙과 전략에 충실하고, 짐의 솔라 보드나 3차원 입체영상으로 표현된 보물지도와 같이 현란한 볼거리를 제공함에도 불구하고 이 애니메이션이 성공을 거두지 못한 것은 디즈니의 전략이 더 이상 효과적이지 않다는 것을 시사한다. 그리고 본고에서는 논외로 하였으나, 디즈니 애니메이션만의 독창적인 스타일이라 할 수 있는 뮤지컬²⁹⁾이 최근에 시도되지 않은 사실이 최근의 이러한 실패와 어떤 관련이 있는지도 연구해보아야 할 것이다.

참고문헌

김명혜, “패스티시: 디즈니 장편 만화영화의 문화팽창 전략,” <언론과 사회> 제20호, 여름호, 1998, pp.117-150.

-
- 26) 말썹꾸러기였던 짐 호킨스는 사관생도가 되고, 불타던 여인숙은 그가 가져온 보물로 다시 지어지며, 도플러 박사과 아멜리아 선장은 결혼하여 아이들을 낳는다.
 27) 짐은 존 실버의 정체를 안 뒤에도 여전히 그에게 이끌리며 원작과는 달리 마지막에 그가 탈출하도록 도와준다. 또한 실버 역시 결정적인 순간에 보물을 포기하고 짐의 목숨을 구한다.
 28) 이 작품은 흥미로운 모험의 전개보다는 한 소년이 난관을 극복하고 진정한 성인으로 성장하여 집으로 돌아오는 과정에 초점을 맞추고 있다.
 29) 뮤지컬의 형식을 취하고 있는 장편 애니메이션은 앞서 언급한 42편 가운데 절반이 넘는 23편에 이른다. 그 작품들을 앞에서 부여한 번호대로 열거하면 다음과 같다. 1), 3), 4) 8), 9), 10), 11), 13), 14), 15), 16), 19), 20), 22), 28), 30), 31), 32), 33), 34), 35), 36), 38).

- 김용석, <미녀와 야수, 그리고 인간: 애니메이션 장면 사이를 거닐며>(서울: 푸른숲, 2000).
- 김준양, <애니메이션, 이미지의 연금술>(서울: 한나래, 2001).
- 넬슨 신·한창완, <애니메이션 용어사전>(서울: 한울, 2002).
- 스무딘, 에릭, <할리우드 만화영화: 고전 유성영화시대 만화영화의 문화연구>, 노광우 역(서울: 열화당, 1998).
- 안영순·노시훈, <영화와 애니메이션을 위한 36가지 극적 플롯 1>(서울: 동인, 2002).
- 웰스, 폴, <애니마톨로지: 애니메이션 이론의 이해와 적용>(한창완·김세훈 역, 서울: 한울, 2001).
- 이진경 외, <이것은 애니메이션이 아니다>(서울: 문학과경계사, 2002).
- 전범준·신진아, <애니메이션은 나에게 꿈꿀 자유를 주었다: 세계적 애니메이터 서른 명의 위대한 예술혼>(서울: 고려문화사, 2000).
- 지루, 헨리, <디즈니 순수함과 거짓말>(성기완 역, 서울: 아침이슬, 2001).
- 캐포터글리, 빌·잭슨, 린, <디즈니 꿈의 경영: 꿈·믿음·용기·실천의 신화창조>(이호재·이정 역, 서울: 21세기북스, 2000).
- 코넬란, 톰, <디즈니월드 성공에 감춰진 7가지 비밀>(오세영 역, 서울: 영언문화사, 2001).
- 퍼니스, 모린, <움직임의 미학: 애니메이션의 이론·역사·논쟁>(한창완·조대현·김영돈·곽선영 역, 서울: 한울, 2001).
- 한창완, <저패니메이션과 디즈니메이션의 영상전략>(서울: 한울, 2001).
- Polti, Georges, Les trente-six situations dramatiques(Paris: Mercure de France, 1980).

<참고비디오>

- <101마리 강아지(101 Dalmatians)>, 브에나비스타, 1996.
- <곰돌이 푸: 오리지널 클래식(Winnie The Pooh Original Classic)>, 브에나비스타, 1999.
- <노틀담의 꼽추(The Hunchback of Notre Dame)>, 브에나비스타, 1997.
- <덤보(Dumbo)>, 브에나비스타, 1998.
- <라이온 킹(The Lion King)>, 스타맥스, 1995.
- <레이디와 트램프(Lady and the Tramp)>, 브에나비스타, 1998.
- <로빈훅(Robin Hood)>, 브에나비스타, 1997.
- <릴로와 스티치(Lilo & Stitch)>, 브에나비스타, 2003.
- <물란(Mulan)>, 브에나비스타, 1999.
- <미녀와 야수(Beauty and the Beast)>, 브에나비스타, 2002.
- <밤비(Bambi)>, 브에나비스타, 1998.
- <백설공주와 일곱 난쟁이(Snow White and the Seven Dwarfs)>, 브에나비스타, 2001.
- <보물성(Treasure Planet)>, 브에나비스타, 2003.
- <생쥐 구조대(The Rescuers)>, 드림박스, 1991.
- <신데렐라(Cinderella)>, 브에나비스타, 1998.

- <아더왕의 검(The Sword in the Stone)>, 브에나비스타, 2002.
 <아리스토크트(The Aristocats)>, 브에나비스타, 1999.
 <아틀란티스(Atlantis: The Lost Empire)>, 브에나비스타, 2002.
 <알라딘(Aladdin)>, 스타맥스, 1994.
 <올리버와 친구들(Oliver and Company)>, 브에나비스타, 2000.
 <이상한 나라의 앨리스(Alice in Wonderland)>, 브에나비스타, 1997.
 <인어공주(The Little Mermaid)>, 브에나비스타, 1998.
 <잠자는 숲 속의 공주(Sleeping Beauty)>, 브에나비스타, 1996.
 <정글북(The Jungle Book)>, 브에나비스타, 2000.
 <코디와 생쥐 구조대(The Rescuers Down Under)>, 브에나비스타, 2001.
 <쿠스코? 쿠스코!(The Emperor's New Groove)>, 브에나비스타, 2001.
 <타잔(Tarzan)>, 브에나비스타, 2000.
 <토드와 코퍼(The Fox and the Hound)>, 브에나비스타, 1997.
 <판타지아 2000(Fantasia 2000)>, 브에나비스타, 2000.
 <포카혼타스(Pocahontas)>, 브에나비스타, 1996.
 <피노키오(Pinocchio)>, 브에나비스타, 2003.
 <피터팬(Peter Pan)>, 브에나비스타, 2001.
 <헤라클레스(Hercules)>, 브에나비스타, 1998.
 <환타지아(Fantasia)>, 드림웍스, 1991.

<참고사이트>

<http://disney.go.com/park/homepage/today/flash/index.html>

<http://www.disney.co.kr/>

<http://www.imdb.com/>

<http://www.fpx.de/fp/Disney/>