

3D애니메이션 <슈렉2>에 관한 기호학적 연구

A study on the Semiotic about 3D animation <Shrek2>

주저자 : 정주연 (Jung Joo-Youne)

영산대학교 멀티미디어학과 교수

1. 서론

- 1-1 연구목적
- 1-2 연구방법

2. 기호학의 이론적 고찰

- 2-1 기호학의 개념
 - 2-1-1 소쉬르의 기호학
 - 2-1-2 퍼스의 기호유형
 - 2-1-2-1 도상
 - 2-1-2-2 지표
 - 2-1-2-3 상징
 - 2-1-3 기호프로세서의 역동성
 - 2-1-3-1 기호와 통사론
 - 2-1-3-2 기호와 의미론
 - 2-1-3-3 기호와 화용론
- 2-2 애니메이션의 기호학적 접근

3. 작품분석<슈렉2>

- 3-1 시놉시스
- 3-2 캐릭터의 기호학적 분석
 - 3-2-1 Shrek
 - 3-2-2 Flona
 - 3-2-3 Prince Charming
 - 3-2-4 Donkey
 - 3-2-5 Puss in Boots
 - 3-2-6 The fairy Godmother
 - 3-2-7 King&Queen

4. 영화 <슈렉> 나타난 사회문화적 해석

- 4-1 정전(cannon)의 해체
- 4-2 페미니즘(feminism)

5. 결론

참고문헌

(要約)

현대는 점점 더 기호의 복잡성으로 다양한 의미를 생산해 내는 문화가 지배적으로 되어가고 있다. 정보의 매개체로서 중요한 캐릭터란 시각을 통해서 경험하는 대상물의 본질적인 특성이다. 캐릭터는 형태에 의해서 상징적인 의미를 가지며 기호화된다.

애니메이션에 있어 캐릭터는 단순히 이미지의 표현이 아닌, 하나의 기호에 또 다른 기호를 중첩시켜 의미 작용을 확장시켜 가는 시각커뮤니케이션이다. 이러한 시각커뮤니케이션 수단으로서의 캐릭터에 표출된 시각적, 문화적 요소의 분석은 애니메이션에 나타난 캐릭터가 단순히 미학적 매커니즘이 아닌 새로운 스타일을 이끌어가는 문화코드로서의 역할을 수행할 수 있다는 가능성을 제시하고자 하는 것이다. 이를 위해 퍼스의 기호 유형 범주인 도상, 지표, 상징이라는 개념을 들어 영화 '슈렉'에 나타난 캐릭터의 외모와 성격적 특성에 대해 체계적인 분석을 시도하면서 애니메이션이 나타내고 있는 기호현상들을 연구하였다.

(Abstract)

The cultural production of meanings is becoming more and more with the intricacies of signs and symbols in our times. The idea of 'character' is important as an intermediation for information and an essential characteristic of "the object" experienced through the sense of sight. Character is symbolic in its form but also in its iconic markings.

Motion Picture Animation makes Character not just an expression of an image but visual communication that expands the action of meaning piled up, sign upon sign. The analysis of 'character' suggests that motion picture animated characters could play an important role as a cultural mode leading to new styles not merely as an aesthetic mechanism. The study there with analyzes animated character <Shrek> systematically to discern where the sign phenomena shows up in social conventions under the semiotic rigor of Peirce's concepts of icon, index, and symbol.

(keyword)

Semiotic, Symbol, Culture, Sign

1. 서론

1-1 연구목적

의미의 소통이 획일화되어 모든 예술이 일방통행으로 전달되었던 모더니즘 시대와는 달리 오늘날의 영상매체의 도래는 문자와 말, 그림과 도상 등의 예술정보들이 새로운 영상언어로 대중에게 폭넓게 소통되는 시대가 되었다. 이러한 영상대중매체를 통한 애니메이션 영화는 단순히 언어로 묘사된 것을 그림으로 옮겨 놓는 것이 아닌, 하나의 기호에 또 다른 기호를 중첩시켜 의미의 사슬을 확장시키는 예술로써의 커뮤니케이션을 확장시켜주는 시각 커뮤니케이션이다.

이러한 관점에서 현대는 점점 더 기호의 복잡성으로 다양한 의미를 생산해 내는 문화가 지배적으로 되어가고 있다.

오늘날의 애니메이션 영화는 단순한 이미지를 시각화 시키는 것이라는 고정관념을 깨고 그 해석의 영역을 확장시키기 위해, 본 연구에서는 애니메이션 영화의 시각적 문화적 요소를 과학적이고 체계적인 기호학적인 틀 안에서 일정한 언어적 체계로 분석하고자 한다.

애니메이션을 단순한 미학적 예술이 아닌 사회관습과 제도로 받아들여 애니메이션 제작의 과학적 접근을 지향하고자 한다.

이를 위해 영화 '슈렉'에 나타난 캐릭터의 유형을 언어적 요소로 분석하는 기호학적 개념을 살펴보고,

그 개념에 따라 애니메이션의 유형을 살펴보고자 한다.

1-2 연구방법

본 연구는 영화 '슈렉'에 나타난 캐릭터와 영화장면을 과학적이고 체계적인 분석을 시도하면서 그것들을 사회관습과 제도 안에서 재해석하고자 한다. 이를 위해서 기호학의 기본개념을 살펴보고, 미국의 기호학자 피스(Chasles Sanders Peirce:1839~1914)에 의해 제한된 기호 유형체제인 도상, 지표, 상징의 세 가지 범주와 기호현상을 영화 '슈렉'의 캐릭터와 장면에서 적용하여 분석한다. 이는 애니메이션 영상의 캐릭터에 나타난 상징과 도상, 지표를 완전히 분리된 유형으로 이해하기는 어렵다. 따라서 피스의 기호유형을 하나의 척도로서 애니메이션 분석의 틀로 사용하고자 한다.

2. 기호학의 이론적 고찰

2-1 기호학의 개념

기호학(Semiotics 혹은 Semiology)은 기호와 기호의 상호작용에 관한 연구이며 의미의 창출과 해석을 위한 학문이다. 애니메이션 영화의 캐릭터를 비롯한 대중매체의 시각현상의 의미전달과정을 분석할 때 기호학은 도움이 되는 과학이다. 여기에는 두 이론이 포함되는데 그 중 하나는 미국의 철학자 C. S. 피스(Peirce)의 기호학(semiology)과, 또 하나는 스위스의 언어학자인 페르디난드 드 소쉬르(Ferdinand de Saussure)가 발전시킨 기호학(semiology)이다.

피스와 소쉬르는 둘 다 기호가 의미를 전달하는 여러 방식들을 설명하고자 했다.

2-1-1 소쉬르(Saussure)의 기호학

소쉬르는 기호론(Semiology)을 사회내에서 기호의 삶을 연구하는 하나의 학문으로 제안한다. 소쉬르에게서 언어는 여러 가지 기호체계중에서 하나였을 뿐이지만 이것은 모든 기호체계 중 가장 복잡하고 보편적인 것으로서, 그리고 가장 특징적인 것으로서 특별한 위치를 차지한다. 따라서 언어학은 결과적으로 기호론의 모든 분야에 걸쳐 모두 적용되는 총괄적인 양상을 제공한다.²⁾

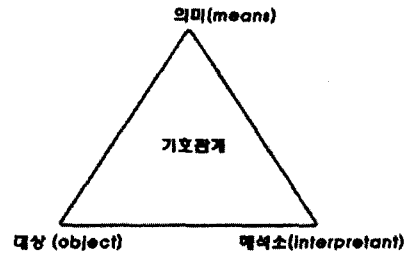
언어학자로서 소쉬르는 지표에는 관심이 없었고 단어가 상징이기 때문에 상징에만 관심을 두었다. 그러나 그 후학들은 기호의 물리적 형태(기표)와 이것과 연관되는 정신과정(기의)이 상징과 같은 자의적인 방식으로 뿐만 아니라 도상적으로도 연결될 수 있다고 생각했다. 자의적 관계에서 기표와 기의는 단지 사용자 사이의 합의에 의해서만 관계를 맺는 반면 도상적 관계에서 기표는 도상처럼 보이거나 들리는 경우이다. 소쉬르가 기표와 기의사이를 도상적이고 자의적인 관계라고 말하는 것은 피스의 도상과 상징의 개념은 일치하지만 언어학자로서 소쉬르는 일차적인 언어에 관심을 보였고 지표에는 관심을 두지 않았다.

기호 = 기호의 표현(기표=signifier) + 기호의 내용(기의=signified)
(sign) ('개') ('개에 대한 생각')
<표1>

1) 소쉬르(Ferdinand de Saussure, 1857 ~ 1913) 스위스 언어철학자. 제네바 출생. 제네바대학에서 강의한 <일반언어학강의>는 죽은 뒤인 1916년 같은 제목으로 제자들에게 의해 출간되었다. 그 내용에서 간파되는 언어의 본질을 둘러싼 다양한 사색은, 모든 인간과학의 방법과 인식론에서 <실체론에서 관계론으로>라는 패러다임변환의 계기가 되었다. 그는 우선 인간이 가지는 보편적인 언어능력·상징화활동을 랑기주(langage)라 하고 이것을 그 사회적 측면인 랑그(langue)와 개인적 측면인 파롤(parole)로 나누었는데 이때 랑그와 파롤은 상호의존적이다. 사람들 사이에 커뮤니케이션이 성립하기 위해서는 간주관적(間主觀的)인 침전물로서 가치체계·사회제도가 전제되지만, 역사적으로는 항상 개개인의 발화행위(發話行爲)가 선행해 파롤이 랑그를 변형하기 때문이다. 그리고 언어의 동태면의 연구를 통시언어학(通時言語學), 정태면의 연구를 공시언어학(共時言語學)이라 하고 이 두 방법론상의 혼동을 경고했다. 또 플라톤이나 성서 이래 전통적 언어관인 언어명칭목록관(언어는 사물이나 관념의 명칭목록이라는 견해)을 부정하고, 언어 이전에는 명백한 인식대상이 존재하지 않는다고 밝혔다. 언어란 인간이 그것을 통해 혼돈하는 외계를 비연속화하는 프리즘이며 자의적 계슈탈트(형태)이다. 따라서 말의 의미는 언어기호 밖에 있는 것이 아니고 그 시니피앙(signifiant; 표현)과 시니피에(signifié; 내용)는 시뉴(signe; 기호)의 분절(分節)과 함께 공기적(共起的)으로 산출된다. 이것은 그리스 이래 서유럽의 형이상학을 지배하고 있던 로고스 중심주의에 대한 근본적 비판으로 20세기 문화기호학의 기반이 되었다.

2) Ferdinand de Saussure, Courses in General Linguistics by Wade Baskin(N.Y:Philosophical Library,1959), pp68

위의 <표1>를 살펴보면 '개'라는 말을 할 때, 만들어져 나오는 소리는 기호표현이고 우리가 알고 있는 동물 개에 대한 생각은 기호의 내용인 셈이다. 즉, '개'라는 단어(기호표현)가 언어마다 다른 이유가 바로 기호가 가지는 자의성 때문이며, 기호의 자의성 때문에 문화마다 다른 언어를 갖고 각 언어의 기호표현에 대한 형태가 다른 것처럼 기호내용 역시 문화마다 다르다.³⁾ 즉, 문화적 현상전체를 하나의 거대한 '기호체계의 체계'로 보고 있다.



<표2> 피스의 기호의 3항관계

<표2> 피스의 기호의 3항관계⁶⁾

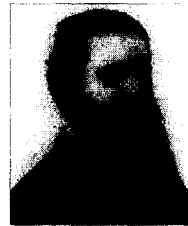
2-1-2 피스(Peirce)의 기호학

피스의 기호의 개념은 언어기호 뿐만 아니라 시각적 기호와 동기화된 기호, 그리고 자연적 기호가 갖는 기호현상을 인정한다. 그는 소쉬르의 기호개념과 달리 인위적으로 생산되지 않는 기호현상도 기호의 개념을 적용해 비의도적인 커뮤니케이션, 신체언어, 시각적 기호 등 폭넓은 기호현상을 설명한다. 이러한 기호개념은 도상(icon), 지표(index), 상징(symbol)으로 부터 나오며, 이것은 대상(object), 의미(means), 해석소(interpretant)로 나뉜다. 이것은 소쉬르의 '기호표현'이 의미로, '기호내용'이 해석소로 대체된다. ⁴⁾ 소쉬르는 커뮤니케이션의 목적으로 인위적으로 만들어진 관계화된 기호체계만을 기호로 간주하고 이러한 것들만을 기호학의 연구영역에 포함한다. 반면 피스에게 기호란 기호 사용자에게 무엇인가를 대신하여 나타낼 수 있는 어떤 것이라면 무엇이든 작용할 수 있는 것이라면 무엇이든 기호로 작용할 수 있는 것으로 인간의 발신자의 존재를 필요로 하지 않는다. 그의 기호이론에 따르면 기호학의 연구영역은 무제한의 연구영역을 갖는다.

이런 점에서 기호학자들은 소쉬르의 기호학을 의미소통을 위한 관습체계의 이론(theory of systems conversion for communication)이라고 본다면 피스의 기호학은 의미작용론의 이론(theory of signification)이라고 설명한다.⁵⁾ 이런 이유로 애니메이션을 비롯한 대중 영상매체이론을 분석할 때 피스의 기호학이 선호되는 것이다.

피스의 해석소는 기호 자체로서 생성되는 의미체계이다. 인간은 기호의 해석자이며 그에 대한 기호와 지시대상의 대응작용은 '해석'이라 불린다. 해석자는 기호를 해석하여 지시대상과 결합시킨다. 여기서 기호와 지시대상이 해석자의 두뇌속에서 결합된 것으로의 해석소가 만들어진다.⁷⁾

따라서, 피스의 기호는 그것의 해석체와 그것이 지칭하는 대상과의 관계속에서 이해된다. 애니메이션 영상 이미지에 이것을 적용시켜보면 위의 세 수준의 기호현상 즉, 도상, 지표 상징이 모두 나타난다.



<그림1>

Charles Sanders Peirce(1839 ~ 1914)⁸⁾

2-1-2-1 도상(icon)

기호와 그것이 지칭하는 대상의 사이에 어떤 유사성이 존재할 때, 즉, 기호가 갖는 물리적 속성(1차성)과 지칭대상이 갖는 물리적 속성사이에 어떤 유사점이 존재할 때 그 기호는 '유상'이라고 부른다.

6) 하나의 기호는 기호과정을 구성하는 세 개 구성 성분간의 상호작용을 통해서만이 존재한다.

7) 하이즈 크로엘, 최길렬역, 현대커뮤니케이션디자인, 도서출판국제, 1993, p35-36

8) 미국 과학자·철학자. 매사추세츠주 케임브리지 출생. 실용주의의 창시자이다. 1859년 하버드대학을 졸업한 뒤 30여 년간 미국 연안측량부 기사로 일하면서 기술적 공헌을 하는 한편, 철학·논리학에 관한 논문을 꾸준히 발표하였다. 잠시 하버드대학 존스홉킨스대학 강사를 지냈으나 주목받지 못하다가 죽은 뒤 1930년대에 M. 코헨에 의해 전집이 출판되면서 독창적인 업적을 널리 인정받게 되었다. 1878년 발표 논문에서 <관념의 의미는 그 관념으로부터 도출되는 결과에 의해 확정된다>는 견해를 제시하고, 결과를 생각할 수 없는 관념은 무의미한 관념이므로 철학 논의에서 제외할 것을 주장하였다. 이것은 관념·사상을 행위와 연관시켜 파악하는 실용주의철학의 기본 이론으로 W. 제임스·J. 듀이 등에게 계승 발전되었다. 그는 기호학의 개척자로서 선형적 방법이 전제하는 직관과 내성(內省)의 능력을 부정하고, 사고작용을 기호활동으로 환원시켜 사고법칙 일반을 다루는 논리학을 기호론으로 대체시키려 하였다. 뛰어난 수학적 능력을 발휘하여 G. 불·A. 모건의 업적을 계승, 관계논리학에도 공헌하여 B. 러셀 등에게 영향을 주었다.

<http://100.empas.com/pentry.html?i=1958100>

3) 이종한, 기호학적 틀 안에서 만화 애니메이션의 상징적 표의 체계, 만화애니메이션연구, 제7호 2003

4) Umberto Eco, A Theory of Semiotic (Bloomington: Indian Univ. press, 1970), p60

5) Sandor Hervery, Semiotic Perspectives(London: George Allen & Unwin, 1982), p36

이런 점에서 애니메이션을 비롯한 모든 화면의 영상도 유상이다. 영상이 지칭대상과 갖는 '시각적 이미지'나 '소리'의 유사성을 통해서 유사적 기호현상이 일어난다. 또한 한 대상의 뜻을 내포하는 이미지(image)나 은유(metaphor), 다이어그램(diagram)을 통해서도 유사성이 존재한다.

2-1-2-2 지표(index)

지표는 대상이 그 자신을 지시한다. 따라서 그 대상이 실제로 존재하는 기호이다. 즉, 기호와 그것이 지칭하는 대상 사이에 원인과 결과의 인간관계(2차성)가 존재할때, 그 기호는 '지표'라고 부른다.

이러한 맥락에서 애니메이션 영화에 나타나 캐릭터의 외형적 특징이나 성격은 직접적이고 존재론적 연계를 지닌다는 점에서 지표적 기호이다.

2-1-2-3 상징(symbol)

만약 기호와 그것이 지칭하는 대상의 관계가 공유하는 관습이나 규칙(3차성)에 의해서 만들어질때, 그 기호는 '상징'이라 부른다. 퍼스는 도상과 지표가 대상과 유사성으로 또는 물리적으로 관계하지만, 상징은 사용자의 마음속에 들어 있는 아이디어로 인하여 대상과 연결된다고 본다.⁹⁾ 애니메이션에서 캐릭터의 사회적 지위는 상징적 기호이며 임의로 만들어진 기호이다. 또한 말과 글의 사용은 상징적 기호현상을 내포한다.

2-1-3 기호프로세서의 역동성

2-1-3-1 기호와 통사론

통사론에서 기호는 그것이 구성하는 매체, 즉 기호의 순수한 재료적 양상과 관련하여 연구한다. 통사론은 구성요소의 범주인 레퍼토리를 작성하여 이보다 더 큰 복합체 기호가 이들 구성요소들에 의해 형성될 수 있도록 규칙을 설정한다.

- 성질기호(1차성): 그 밖의 다른 어떤 것과 어떤 관계로 맺어져 있지 않은 사물의 순수한 존재
- 존재기호(2차성): 사물은 항상 다른 것과 관련 존재. 대상 인지는 그 관계가 지각자와 대상 사이에서만 존재
- 법칙기호(3차성): 법칙, 가능성에 대한 인식 및 그들의 유용성이 있음. 사물의 있을 법한 기능의 지각-실현'

2-1-3-2 기호와 의미론

의미론은 기호와 의미를 뜻하는 대상사이의 상호관계이다. 이 의미는 사용자 또는 그와 관계된 맥락 체계에 연관되어서만 분명해진다. 의미론은 의미와 관계되는 영역으로서 정의된다. 기호와 대상간의 3항적 관계는 세가지 유형으로 대변된다.

9) 이종환, 기호학적 틀 안에서 만화 애니메이션의 상징적 표의 체계, 만화애니메이션연구, 제7호 2003

- 도상: 동일성 또는 유사성에 의한 기호
- 지표: 해석소가 없다고 그 성격을 상실하지 않는 기호
- 상징: 해석소가 없으면 기호를 만드는 성격을 상실하는 기호

	도상	지표	상징
의미	유사성	인과관계	관습
예	그림, 동상	연기, 불, 증상과 같은 질병	말, 숫자, 깃털
과정	시각을 통해	해석을 통해	학습을 통해

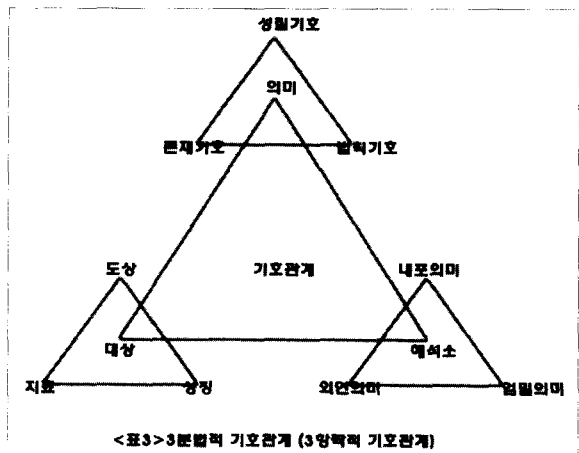
<표2-1>기호의 세 가지 국면

2.1.3.3 기호와 화용론

화용론은 기호의 사용자와 간접적으로만 관계된다. 스스로의 규칙에 따르는 의미의 전달유형을 보면 다음과 같이 세가지의 체계가 있게 된다.

● 내포의미/ 외연의미/ 엄밀의미

이러한 구조는 세 가지 기본적인 존재 범주가 공통된 3항적 관계를 유지하면서 의미, 대상, 해석소라는 기호의 3요소에 배당되어 제각기 정리된 단계로 재편성된다는 사실에 기초하고 있다.



2-2 애니메이션의 기호학적 접근

글과 그림의 결합으로 출발한 만화와 애니메이션은 만화 속에 내재한 만화만의 상징(icon)으로 사람이나 사물, 장소, 혹은 생각까지 모든 이미지들을 형상화시키며 기호화한다. 만화와 애니메이션은 유기적 생물체의 복잡하고 미묘한 속성을 단순하고 절묘하게 개념화시키면서, 언어 이상으로 상징 체계를 무한히 확장시킨다. 하지만 대중을 유혹하는 신비주의와 조작 기재로 이용될 수 있고, 정치권력과 대중매체의 거대한 힘과 맞물려 세계에 대한 우리의 지식을 왜곡시킬 수 있는 것이다. 월트디즈니나 헐리웃에서 상업적으로 대량생산되는 애니메이션은 이러한 의혹의 테두리 안에 있다고 할 수 있다.

만화애니메이션은 현실적인 그래픽 재현과 때로는 다소 과장된 방식으로 커뮤니케이션도구가 되고 있는데, 그들은 실제

(reality)에 대한 유상적 이미지가 강한 캐릭터를 창출하여 실제 원형(prototype)사이의 감성적 상상력을 덧붙여 사회적으로 관습화되고, 약호화된 측면을 재미와 유머로 자연스럽게 표현해 주고 있다.

만화, 애니메이션의 유상적 이미지는 어떤 기호보다 쉽게 이해되고, 보는 이들에게 웃음을 전제로 기분 좋게 받아지는 경향이 많다. 이러한 기호작용이 일어나는 과정은 1차적 기호의미체계에서의 형상을 기본요소로 상황의 설정이나 캐릭터 자신의 감정 등을 표현하기 위해 사용하는 행동들을 2차적 기호의미체계로 정의할 수 있다. 캐릭터의 기본요소가 대상을 표현하는 1차원적 의미 상태에서 감정을 표현하는 2차원적 형태(behavior)의 단위를 시놉시스(Synopsis)라고 할 수 있다.

애니메이션의 유상적 이미지는 기호표현과 기호내용을 거의 일치시키거나 이미지의 과장으로 기호내용이 더욱 직접적으로 표현된다. 또한 애니메이션은 같은 유상기호라도 과장된 움직임으로 사진보다 더 많은 정보를 제공한다.

이러한 감정 표현 말고도, 애니메이션은 퍼스가 말하는 유상적 이미지(icon)의 이미지(image), 다이어그램(diagram), 은유(metaphor)라는 삼원소가 그림기호, 색채기호, 소리기호 등 시각적 기호와 언어적 기호로 원활히 혼용되어 나타나며, 이런 커뮤니케이션요소들이 기호학적으로 분석 가능하다고 할 수 있다. 이러한 분석을 하는 이유는 애니메이션의 영상 이미지가 기호내용을 선명하게 눈 앞에 각인시켜줌으로써 '있는 그대로를 보여주는 것처럼' 보이지만 그 내용의 의미작용은 지시 의미적으로만 작용하는 것이 아니라, 부가의미적으로 일어나므로, 정확한 영상읽기를 위해서는 자연언어와 마찬가지로 애니메이션 영상의 약호에 대한 의미분석이 요구되기 때문이다.

앞의 약호들은 선택하고 조직하게 만드는 이데올로기로서의 '이념적 약호'는 이미 그 문화의 이념적 가치들에 개입하여 예를 들어, 애니메이션에서 묘사되는 남녀 주인공의 극중 대사나 행동을 지배하는 관례화된 표상방식, 즉, 주로 여주인공은 남주인공에 대해 애교적이고 의존적이며 남성은 여성을 도와주는 대사나 이야기구성은 바로 가부장제의 이념 약호인 것이다. 또한 요즘 헐리우드의 애니메이션에서 다루어지는 다양한 인종이나 관습에 관한 약호들을 어린이들이나 외국인들에게 중요한 관습에 대한 '사회적 코드'를 제공한다.

이렇듯 우리가 흔히 접하는 만화, 애니메이션에서의 표상적이고 기계적인 약호들은 화면 안에서 중층적으로 겹쳐져 우리 사회의 규칙과 관습 등을 규정하고 당연하게 인식시키며 교육시키는 효과를 가져온다. 또한 만화, 애니메이션에서 보여지는 모든 부가적 요소들은 사회기호체계의 단면을 드러내며 종합적인 의미작용을 통해 관객에게 전달되는 것이다. 만화, 애니메이션에서는 이렇게 사회적 약호의 단위들이 당연하게 받아들여 지도록 짜여져 계획적으로 이념화하고 학습화하는 과정을 드러내기 때문에 기호학적으로 분석할 필요가 있는 것이다.

3.작품분석<슈렉2>

3-1 시놉시스

꿈같이 달콤한 허니문에서 돌아온 슈렉과 피오나커플은 "겁나면" 왕국의 왕과 왕비인 피오나의 부모님으로부터 초대 받는다. "겁나면" 왕국의 모든 시민들은 피오나 공주부부의 환영을 위해 기대에 부풀어 기다리고 있다.

드디어 슈렉과 피오나공주는 왕국에 도착하게 되고 시민들의 대 환영을 받는다. 그러나 그것도 잠시, 슈렉이 모습을 드러내는 순간, 멋진왕자를 기대했던 모든 이들은 예상대로 놀란다. 물론 초록색이 되어버린 피오나공주는 말할 것도 없이 말이다.

발각 뒤집힌 "겁나면" 왕국, 이층격적인 사건을 해결하기 위해 만만치 않은 해결사들이 속속 등장한다. 업계1위 최고의 전문 킬러 잔화신은 고양이, 완벽한 외모의 왕자 "프린스 차밍", 신비한 힘을 가진 대모 요정까지 총출동한다.

또 다시 뜻하지 않은 사건에 휘말린 슈렉 패밀리 앞에 상상할 수 없는 예측불허의 모험들이 펼쳐진다.



<그림2>슈렉과 피오나캐릭터

3-2 캐릭터의 기호학적 분석

3-2-1 Shrek(슈렉)

도상적기호로서 슈렉의 외모를 분석하면, 슈렉의 튀어나온 큰눈은 개구리의 도상적 기호가 된다. 다시말해서 크고 긴귀=나팔, 큰 덩치와 큰손=거인, 큰코=정력, 초록색 피부=괴물이다. 이처럼 도상적 기호는 많은 풀을 의미한다. 괴물은 현 사회의 부적용자로서의 상징을 갖는다. 그리고 그의 초록색 피부, 즉 비정상적인 외모는 소수약자의 지표가 되고 이 소수약자는 소외요소로서의 사회부적용자의 상징이 될 수 있다. 큰 눈은 겁이 많고 소심한 성격을 나타내는 지표가 되며, 뚱뚱한 몸과 주변의 파리 또한 그의 게으르고 지저분한 성격을 나타내는 지표가 된다. 흰 누더기 옷은 평화를 그리는 평민의 신분을 말해주는 지표가 된다.

이처럼 캐릭터의 외형에 표출된 시각적 요소는 사회의 관습과 제도안에서 약속된 기호로 작용한다. 그러나 영화 '슈렉'의 전체적인 스토리 맥락에서 슈렉의 상징적 기호현상을 살펴본다면, 슈렉의 힘과, 정의구현, 자유를 상징하는 할리우드 주류영화 남성캐릭터에 완벽하게 부합하는 성격을 지녔다.

단어 'Shrek'은 독일어의 명사 Schreck("경악")에서 유래되었

다. 이 단어와 더불어 그의 별명 '사람잡아 먹는 도깨비 (orge, monster)'는 슈렉이 얼마나 사회로부터 소외된 인물인지 말해주는 단어의 상징적 기호이다. 슈렉의 못생긴 생김새를 문화적 관점에서 달리 이해하면 '영웅은 외로워야 한다'라는 기본 면제를 만족시켜주는 변형된 조건임을 알 수 있다. 즉 외모 때문에 사회의 이단자인 슈렉은 점차 난이도가 높아지는 역경을 이겨내어 사람들에게 진정된 사랑과 존경을 얻어낸다. 다시말해 할리우드식 영웅영화 서사구조를 밝는 신화적 인물로 그려지는 것이다. 하지만 디즈니 만화의 야수처럼 사랑을 얻었다고 해서 슈렉은 '변신'하지 않는다. 이것은 일반적 영웅 서사(잘생기고, 더 나은 환경조건을 얻는 일 따위)와는 대치되는 결말이다. 슈렉은 그것을 '재현(반복)'은 하되 결말에 와서도 '변질(변신)'되지 않기에 '차이'를 발생시켜 '전복성'을 획득하는, 이 일련의 과정은 '영웅이미지'의 이중부정으로 극대치의 패러디의 효과를 누린다. 바로 이 점으로 하여금 슈렉이 그 자체로 할리우드의 반항아이지만 할리우드의 주류 캐릭터들을 평가하는 도덕적 상징이 집약된 인물이 되는 것이다.

기호	도상(1차성)	지표(2차성)	상징(3차성)
슈렉	신체적 특징	외향적 특징	상징적 기호
	큰눈	큰눈	겉이 많음
	귀	초록색피부	소외
	크고 두꺼운 손	거인	동동함
	크고 못생긴 얼굴	정력	누더기 의복
	초록색 피부	추남	흰옷
		괴물	큰덩치
		대인기피	소심함
		슈렉주변의 파리	지저분함
			힘의 도덕적 자유왕따 사회부적응자

<표4>슈렉의 기호학적 분석

3-2-2 Fiona(피오나)공주

영화 '슈렉'에서 피오나 공주는 마법에 걸려 아름다운 공주로 변신한다. 이러한 두 캐릭터를 퍼스의 기호개념에 비추어 보면, 피오나 공주의 변신전 아름다운 외모는 미인의 도상적 기호가 되고, 피오나공주는 미의 상징기능을 한다. 팔등신=모델, 긴 생머리=청순한 여자, 잘록한 허리와 손목=약하고 가녀린 여자를 나타내는 도상적 기호가 된다. 피오나공주의 왕관의 공주의 지표가 되고 공주는 부와 권력의 상징이 된다.

또한 아름다운 피오나 공주의 외모는 남성의 꿈을 나타내는 도상으로서 이해될 수 있고 또한 공주의 스테레오 타입인 아름다운 외모는 디즈니의 가부장제 이데올로기와 남성에게 정체성을 확인받는 여성의 상징이 될 수 있는 것이다. 그리고 마법에 걸려 못생긴 추녀로서의 피오나 공주는 기존 공주에 대한 스테레오 타입의 파괴와 디즈니의 가부장제 이데올로기와 남성에게 의한 정체성의 해방이라는 상징적 기호로

이해될 수 있다. 다시말해 공주에 대한 스테레오 타입, 왕자, 공주동화처럼 기존의 전형적인 공식들을 깨버린 '슈렉'은 '잠자는 숲속의 미녀'의 이야기구조를 뒤집어 디즈니의 가부장제 이데올로기와 남성에게 의해 정체성을 확인받는 여성을 피오나라는 도상으로 재현하고 해방시킨다.

피오나는 '미녀와 야수', '물란' 등을 통해 똑똑하고 강단있는 여성을 함축하긴 했지만 언제나 디즈니는 그녀들 보다 더 나은 신분과 조건을 갖춘 남성을 등장시켜, 그녀들이 원하는 모든 것을 결혼이라는 결말을 통해 완성시키는 구조를 취해 왔다. 피오나도 처음에는 디즈니의 이데올로기에 철저하게 세뇌당한 여성이었으나 초록괴물 슈렉과의 사랑과 자아를 직시할 줄 아는 성숙의 단계를 거쳐 남성에게 의한 정체성의 해방을 상징하는 기호로서의 역할을 한다. 그러나 자신의 외모로 감동하는 피오나공주의 캐릭터 설정은 여성의 가치를 외형적인 아름다움에 국한 시켜버리고자 하는 사회적 통념에 기초하고 있다. 이는 여성을 아름다움에 대한 욕망의 표상으로 표현하고 있다.

즉 여성에게 있어서 아름다움만이 사랑을 쟁취할 수 있는 지표로써 반 페미니즘적인 요소를 담고 있는 반면, 결국 마법이 풀린 후에도 아름다운 공주로 변신하지 않는다는 결말은 지극히 페미니즘적인 요소¹⁰⁾로서 작용하고 있다.

이것은 단지 못생긴 외모에 대한 자신의 불만 때문이 아니다. 자신들과 다른 것은 결코 받아들여지지 않고 배척하는 미국주류사회의 보수성과의 갈등을 표출하는 기호로서의 역할을 한다. 이는 할리우드에게 잠식당한 정신적 식민상태를 '피오나를 통해' 재점검하는 기회가 된다.

기호	도상(1차성)	지표(2차성)	상징(3차성)
피오나	신체적 특징	외향적 특징	상징적 기호
	크고 못생긴 얼굴	추녀	왕관
	큰눈	개구리	드레스
	크고 두꺼운 손	힘/거인	동동한 몸
	초록색 피부	괴물	힘
			미(美) 선(善) 평화(平和) 부와권력

<표5>피오나의 기호학적 분석

3-3-3 Prince Charming(프린스 차밍)

프린스 차밍은 잘생긴 얼굴, 탄탄한 몸매, 창랑이는 머릿결, 민트향의 향긋한 숨결까지, 이 모든 것을 다 갖춘 완벽한 외모는 스테레오 타입의 백마 탄 왕자이다. 프린스 차밍이지만 중요한 때 타이밍을 놓쳐 배우자로 내정되어있던 피오나 공주를 슈렉에게 빼앗긴 비운의 왕자이다. 피오나공주는 이미 슈렉과 결혼한 상태지만 개의치 않고 피오나를 되찾으려 한다.

잘생긴 얼굴과 탄탄한 몸매는 미남의 도상적 기호가 되고,

10) 고은영, 3D CG 애니메이션에 반영된 문학적 이데올로기, 만화애니메이션연구 통권 제6호 2003

프린스 차밍은 미(美)의 상징기호가 된다. 호화스런 망토, 갑옷, 투구, 검 등과 같은 의복은 정열적인 기사를 나타내는 지표이고, 백마는 부와 권력의 지표가 된다. 이 캐릭터는 현대의 외모지상주의를 상징하는데 이는 프린스 차밍의 다양한 장면을 통해 미국 자본주의에 대한 흥미로운 비판의식을 보여주는 기호가 된다.

기호	도상(1차성)		지표(2차성)		상징(3차성)
	신체적 특징	도상적 기호	외향적 특징	지표적 기호	
프린스 차밍	신체적 특징	도상적 기호	외향적 특징	지표적 기호	상징적 기호
	팔등신	모델	망토, 갑옷, 투구, 검	정열적인 기사	미(美) 힘 부와 권력 외모지상주의
	탄탄한 몸매	왕자	백마	부와 권력	
	창랑거리는 머리	멋쟁이	머리, 얼굴	멋쟁이	
	잘생긴 얼굴	미남			
	백마	왕자			

<표6>프린스차밍의 기호학적 분석

3-3-4 Donkey(덩키)

덩키의 기다란 귀와 짧은 다리는 전형적인 당나귀를 나타내는 도상적 기호가 되며, 기다란 얼굴은 말발, 네 개의 발은 1차적으로 포유동물을 나타내는 도상이 된다.

또한 짧은 다리와 큰 머리는 기호 사용자에게 친밀함과 귀여움, 웃음을 전달하는 지표적 기호가 되고, 크고, 긴입과 짧은 꼬리는 캐릭터의 성격이 수다스럽고 다소 경박하다는 것을 암시하는 지표가 된다.

영화 '슈렉'의 전체적인 스토리의 구성 내에서 기호현상을 살펴본다면, 덩키는 동화의 상징으로 기호화 할 수 있다. 이는 디즈니가 의뢰 주인공의 옆에 남성으로 상징되는 동물을 등장시켜 모험과 위기를 같이 헤쳐 나가는 구조를 공식으로 세워왔듯이, 당나귀 덩키도 디즈니 형식을 답습한 형식이라 볼 수 있다는 점에서 덩키는 디즈니캐릭터의 전형적인 지표로서 선과 악의 매개체적인 인물을 상징한다. 이는 덩키의 태생적 한계가 드러남으로써 '슈렉'의 방향성을 제시하는 또 다른 지표가 되는 것이다.

디즈니와 전혀 다른 형식/이야기/기술을 가지고, 또한 애니메이션의 천성인 친숙함을 거스르면서 까지 '슈렉'을 만드는 일은 많은 위험 부담을 안고 있기 때문에 '슈렉'은 안전장치로 이야기 전반에 '디즈니식 조력자', 덩키라는 짝꿍을 등장시킨다. 하지만 안전장치를 배경에만 머물게 하지 않고 적극적으로 페르디의 대상으로 소환하여 재조립함으로써 전혀 새로운 의미를 생성시킨다. 덩키는 단순히 모험과 위험을 같이 하는 조력자뿐만 아니라 자신의 모성인 디즈니 캐릭터를 이용하여 친밀감을 부여하는 의미를 함축시킨다.

기호	도상(1차성)		지표(2차성)		상징(3차성)
	신체적 특징	도상적 기호	외향적 특징	지표적 기호	
덩키	신체적 특징	도상적 기호	외향적 특징	지표적 기호	상징적 기호
	긴귀	당나귀	짧은 다리	친밀/놀림	신(善) 자유 평화 친밀 동화 매개체
	긴얼굴	말	큰 머리	귀여움/웃음	
	짧은 다리	당나귀	크고 긴 입	수다쟁이	
	네 개의 발	동물	짧은 꼬리	경박함	

<표7>덩키의 기호학적 분석

3-3-5 Puss in Boots(장화신은 고양이)

작은 몸과 노란 얼룩무늬의 털은 전형적인 고양이를 나타내는 도상적 기호가 되고 네 개의 발은 동물을 나타내는 도상적 기호가 되고 깃털달린 모자와 망토, 검은 정열적인 기사를 나타내는 도상적 기호가 되고 깃털달린 모자는 명예와 자신감을 암시하는 지표가 된다. 짧은 다리와 작은 몸, 큰 눈은 깜찍하고 사랑스러운 애원용 고양이를 나타내는 도상적 기호가 된다. 슈렉에서의 장화신은 고양이는 귀여운 외모속에 냉혹한 킬러의 본능은 감추고 있는 업계1위의 괴물전문 킬러이다. 상황에 따라 자유자재로 변신을 보이는 이중인격의 소유자이다. 슈렉을 처치하라는 해롤드와의 의뢰를 받고 급파되지만 그리 신통하지는 않다.

기호	도상(1차성)		지표(2차성)		상징(3차성)
	신체적 특징	도상적 기호	외향적 특징	지표적 기호	
장화신은 고양이	신체적 특징	도상적 기호	외향적 특징	지표적 기호	상징적 기호
	짧고 노란 얼룩무늬 털색	고양이	짧은 다리	친밀/놀림	이중인격자 동화 매개체
	콧동, 눈수염	고양이	작은 몸	귀여움/웃음	
	짧은 다리	고양이	고양이의 파란 눈	신비감/음산함/야행성	
	네 개의 작은 발	동물	네 개의 작은 발톱	폭력, 위협	
	깃털모자, 투우, 망토, 검	기사	깃털모자	신비감/명예, 자신감	
			검은색의 투우, 망토	신비감/어두움/암흑	

<표8>장화신은 고양이의 기호학적 분석

3-3-6 The fairy Godmother(요정대모)

작은 몸과 날개는 요정이나 천사를 나타내는 도상적 기호가 되고, 흰머리의 올린머리는 어머니의 도상적 기호가 되고 안경은 지능적이고 교활한 성격의 상징적 지표가 된다. 항상 손에 들고 다니는 요술 지팡이만 있으면 어떤 소원이든

모두 들어 줄 수 있는 강력한 힘의 동화 속 요정이다. 그러나 주로 자신의 소원만을 들어주며 동화계에서의 절대 권력을 과시한다. 프린스 차밍의 간섭쟁이 엄마로 아들의 피오나와 결혼시켜 “겁나면” 왕국을 물려받게 하려는 계획이 슈렉 때문에 좌절되자 분노를 불태우며, 슈렉을 처치하기 위한 음모를 꾸미기 시작한다.

요정대모는 기존의 동화 속 요정과 달리 지능적이고 교활한 면을 가지고 있다. 이는 <슈렉>시나리오 전반에 있는 정전을 내포하고 있다.

기호	도상(1차성)	지표(2차성)	상징(3차성)
요정 대모	신체적 특징	외향적 특징	상징적 기호
	작은 몸	안경, 흰 머리	지능적/교활함
	날개	천사/요정	힘
	올린 머리	어머니	지능적 교활함
	요술 지팡이	요술 지팡이	동화대개체

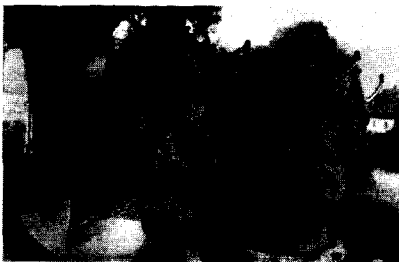
<표9>요정대모의 기호학적 분석

3-3-7 King&Queen(왕과 왕비)

왕관과 의복은 신분을 나타내는 기호로 전형적인 스테레오타입의 왕과 왕비의 모습이다.

멋진 왕자와 키스를 받고 저주에서 풀려나길 기다리며 탑에 가둬 두었던 딸이 초록 괴물과 함께 돌아와 저주가 풀리지는 않고 초록괴물이 된 채로 돌아온다. “겁나면” 왕국의 왕자가 괴물이 될 위기를 그냥 두고 볼수는 없는 왕과 왕비는 “사랑스런 공주님과 멋진 왕자님이 오래오래 행복하게 잘 살았답니다” 버전 완성을 위한 계획을 착수한다. 이런 모습은 전형적인 디즈니식의 스테레오타입의 예를 보여준다.

이와같이 퍼스의 기호의 유형 개념을 바탕으로 영화<슈렉>에 나타난 각각의 캐릭터를 도상(1차성), 지표(2차성), 상징(3차성)으로 분류할 수 있을 것이다.



<그림3>신분을 상징하는 기호의 예

4 영화 <슈렉>에 나타난 사회문화적 해석

4-1 정전(cannon)의 해체

대부분의 미국 애니메이션들이 전 세계의 각기 다른 문화적 환경에 무리없이 받아들여져 왔던 것은 그 내러티브의 근간이 이항대립의 설정을 통해 통상 ‘권선징악’의 점을 담고 있다는 점과 오락성으로서 유머를 텍스트로 하고 있다는 점

을 들 수 있다. <슈렉>의 경우에도 이 두가지 기본틀을 파괴하지 않으면서, 오늘날의 변화된 환경에서 맞게, 또 현실의 모순을 꼬집음으로써 기존의 만화의 정전들을 패러디함으로써, 스스로 새로운 가치를 창출해 내고 있다. 슈렉이 동화책을 부엌 찢어 화장실 휴지로 쓰는 장면이 예고하듯 영화 <슈렉>은 디즈니 만화로 더 익숙한 서양의 고전 동화를 뒤집는 재미를 선보인다.

애니메이션 <슈렉>은 기존의 관습에 균열을 만들으로서 인식의 변화, 사고의 전환을 유도한다. 즉 전통적인 정전(Cannon)에 대한 도전과 해체로 우리가 믿어 의심치 않았던 모든 사실에 대한 의문을 품게 함으로서 인식의 변화를 유도한다.¹¹⁾

우리가 예상하고 신뢰하고 있던 결론은 기존의 역사적 상황(사회, 문화적 환경)에 우리에게 주입시켜 놓았던 것일 뿐, 영원한 정답으로 고정된 결론이란 없다는 점과 결론은 끊임없이 변해갈수 있다는 점을 상징하고 있다. 기존의 영화<로빈 훗>와 <매트릭스>를 패러디한 피오나 공주의 엽기적 매트릭스의 발차기로 로빈 훗 무리를 물리치는 장면이 담고 있는 메시지에 의문을 제기하면서 <슈렉>고유의 유머와 상징을 기호학적으로 창출해 내고 있다.

4-2 페미니즘(feminism)

과거의 디즈니가 제작한 수많은 애니메이션에서 여성은 소외되거나 낙약함의 표상으로 그려져 왔다. 디즈니의 작품들이 전 세계 어린이들에게 영향력있는 학습도구가 되어왔다. 작품속에서 낙약하고, 수동적인 존재로 여성 주인공은 어린이들에게 편협한 성적 가치관을 주입해 왔던 것이고 남성 지배주의적 발상에서 비롯된 것이었다.

<슈렉>의 여주인공인 피오나공주의 캐릭터를 적극적이며, 의사표현이 분명한 여성상으로 표현함으로써, 애니메이션에서의 그려져 왔던 약자로써의 여성의 이미지에 변화를 가져왔다.

디즈니가 끊임없이 보여준 아름답고 예쁘며 조신한 공주와 순수하고 착한 왕자의 이야기(기존의 관습)을 비꼬며 뒤집음으로서 페미니즘을 반영하고 있다. 산적들(로빈훗)이 나타나 괴물을 위협하면, 피오나 공주는 위력적인 <매트릭스>발차기 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 즐거움을 느끼게 하고 있으며, 특정인물에 동일시하지 않더라도 전반적인 역경의 현실을 이해하고 영화 속의 여성문제들을 적극적으로 받아들이는 수용자들도 통쾌감을 느끼게 하는 것이다.

또한 자신의 외모로 갈등하는 피오나 공주의 캐릭터 설정은 여성의 사회적 가치를 외형적인 아름다움에 국한시켜 버리고자 하는 사회적 통념에 기초하고 있다. 이는 여성을 아름다움에 대한 욕망의 지표로 표현하고 있다. 마법이 풀린 후에

11) 고은영, 3D CG 애니메이션에 반영된 문화적 이데올로기, 만화애니메이션연구 통권, 제6호2003

도 아름다운 공주로 변신하지 않는다는 결말은 페미니즘적인 요소로서 작용하고 있으며, 기호학적으로 접근을 할 필요가 있다.

5. 결론

퍼스의 도상, 지표, 상징은 홀로 독립되어 있기보다는 흔히 어떤 조합을 이루고 있다.

기호가 갖는 이러한 일반적 다중 의미성 때문에 기호는 잘못 해석될 수 있다. 기호는 단 하나의 의미만을 지니기도 하지만 여러 의미로 해석될 수 있음을 인정해야 한다.

그러므로 애니메이션 영상의 캐릭터에 나타난 상징과 도상, 지표를 완전히 분리된 유형으로 이해하기보다는 하나의 척도로 이해하는 것이 바람직하다.

시각 커뮤니케이션의 수단으로의 캐릭터에 표출된 시각적 문화적 요소의 분석은 애니메이션 영상에 나타난 캐릭터가 단순히 미학적 메커니즘으로서가 아닌 새로운 스타일을 이끌어가는 문화적 코드로서의 역할을 수행하는 가능성을 제시하고 있다. 따라서 본 연구는 퍼스의 기호의 유형 범주인 도상, 지표, 상징이라는 개념을 들어 영화 '슈렉'에 나타난 캐릭터에 대해 체계적인 분석을 시도하면서 애니메이션이 나타내고 있는 기호현상들을 연구하고자 한다.

그러나 애니메이션 영상에 나타난 캐릭터는 단지 시각적 요소만으로 따로 분리해서 해석하기에는 불가능하다.

기호학이란 인간이 다루는 모든 상징체의 구조와 사상성을 탐구하는 학문으로서 언어 요소와 시각적 요소 뿐만 아니라 관습과 경험, 규칙의 결과에 따른 약호적 요소로 이루어져 있는 만큼, 소쉬르의 기호개념을 배제한 채 퍼스의 기호의 유형인 도상, 지표, 상징의 개념으로만 분석한다는 것은 매우 단편적이고 일탈적 해석의 가능성이 크다는 것을 본 연구를 통해 알 수 있었다. 따라서 본 연구자는 차우 다른 시각적 기호체계를 좀더 다양한 기호학적 측면으로 접근하고 체계적인 분석을 시도하여 영상 애니메이션 제작의 기호학적 틀을 만들어 과학적 접근을 지향하고자 한다.

참고문헌

- 이종한, 기호학적 틀 안에서 만화 애니메이션의 상징적 표의 체계, 만화애니메이션연구, 제7호 2003
- 고은영, 3D CG 애니메이션에 반영된 문화적 이데올로기, 만화애니메이션연구 통권, 제6호 2003
- 김윤배, 장편애니메이션 캐릭터 기호학적 구조에 관한 연구
- 하운금, 일본 애니메이션에 대한 기호학적 분석<달의 요정 세일러 문을 중심으로
- 김석준, 애니메이션의 색상 분석에 관한 연구- 슈렉의 감정변화를 중심으로
- 오유미, 만화의 기호학적 분석을 통한 글과 그림의 매체로서의 기능성 연구, 2003
- 소두영, 「기호학」, 인간사랑, 1991
- 하인쯔 크로엘, 최길렬역, 「현대커뮤니케이션디자인」, 도서출판국제, 1993, p35~36
- 김경용, 「기호학이란 무엇인가」, 민음사, 2003
- 존 피스크, 「커뮤니케이션이란 무엇인가」 강태완 외 역, 커뮤니케이션북스, 2003
- 오사카 스스무, 「미디어 영상학」 강상욱 역, 이진출판사, 1997
- Ferdinand de Saussure, Courses in General Linguistics by Wade Baskin(N.Y:Philosophical Library,1959), pp68
Umbetto Eco,
- A Theory of Semiotic (Bloomington: Indian Univ.press,1970), p60
- <http://www.shrek2.co.kr/>
- <http://100.empas.com/pentry.html?i=1958100>