

<벤티 볍 백설공주>에 표출된 사회상

성 레 아(백석대학교)

차례

1. 서론
2. <벤티 볍 백설공주>의 개요
3. <벤티 볍 백설공주>의 내러티브
4. <벤티 볍 백설공주>의 캐릭터
5. <벤티 볍 백설공주>의 의미생성
5. 결론

1. 서론

동화나 신화, 설화는 문화 콘텐츠의 창작소재로서 무한한 가능성을 가지고 있으며 특히, 디즈니에서는 동화나 신화, 설화를 각색한 많은 애니메이션들을 제작하였고 흥행에서도 성공한 사례들이 많다. 따라서 동화는 문화 산업의 재료로서 활용과 가공이 가능한 대표적인 것이라 할 수 있다.

플라이셔 스튜디오의 <벤티 볍 백설공주>를 주목하는 이유는 어린이들에게 심금을 울려주며 꿈과 교훈을 심어주는 동화가 어떠한 방식으로 그 당시의 사회상을 표출하고 있으며, 동화의 스토리가 문화콘텐츠 산업의 창작소재로서 다양하게 활용될 수 있다는 것을 보여주고 있기 때문이다.

본 연구에서는 플라이셔 스튜디오의 <벤티 볍 백설공주> 내러티브를 그림 동화 <백설공주>와 비교 분석하여 벤티 볍의 백설공주에 반영되어 있는 의미를 살펴보고자 한다.

2. <벤티 볍 백설공주>의 개요

플라이셔의 <벤티 볍 백설공주>는 1933년에

제작된 작품으로 흑백 단편 애니메이션이다. 제목에서도 알 수 있듯이 이 작품에서는 벤티 볍을 백설공주로 설정한 것이다. 또한 벤티 볍의 시리즈에 등장하는 코코(뺨에로)와 빔보(강아지)도 백설공주를 죽이라고 명령받은 두 기사로 출연한다.

이 작품은 애니몰프와 로토스코핑 기법을 사용한 애니메이션으로 입체적인 효과를 위해서 거리 풍경 등을 미니어처로 제작하여 이를 유리판에 투영시켜 촬영하여 캐릭터와 배경사이를 공간을 주므로 캐릭터를 더욱 두드러지게 나타내고 있다.

3. <벤티 볍 백설공주>의 내러티브

동화 백설공주는 <백설공주의 새 어머니인 나쁜 왕비는 백설공주가 가장 예쁘다고 말하는 요술 거울의 말을 듣고 백설공주의 미모를 시기하여 사냥꾼에게 죽이라고 명령하지만, 사냥꾼은 백설공주를 놓아준다. 백설공주는 숲속을 헤매다 난장이들이 사는 곳에 들어가게 되어, 그곳에서

살게 되는데 한편, 백설공주가 살았다는 것을 알게 된 왕비는 변장을 하여 백설공주를 죽이려고 세 번이나 시도한다. 그러나 결국 지나가던 왕자의 도움으로 백설공주는 살아나고 둘이 결혼해서 행복하게 살았다>는 내용으로 구성되어 있다.

반면 플라이셔 스튜디오의 <베티 붐 백설공주>는 전후의 맥락없이 <베티 붐이 새 엄마인 왕비를 만나러 간다. 그곳에서 왕비는, 백설공주가 가장 예쁘다는 요술 거울의 말을 듣고, 두 기사(코코와 빔보)에게 백설공주를 죽이라고 명령한다. 명령을 받은 두 기사는 백설공주를 나무에 묶어두고 그녀를 묻을 구덩이를 판다. 구덩이를 파다 두 기사는 그 구덩이에 빠지게 되고, 백설공주를 묶고 있던 나무가 백설공주를 풀어주어 그녀는 도망을 친다. 도망을 치던 백설공주는 넘어져 눈덩이 속에 파묻히게 되고, 그 눈덩이가 얼음 연못을 통해 얼음 관으로 변하게 되어, 결국 백설공주는 얼음관에 갇히게 된다. 이 얼음관은 난장이들이 사는 집으로 미끄러져 들어간다. 이를 본 난장이들은 이 얼음관을 신비한 동굴로 운반한다. 구덩이로 떨어진 두 기사인 코코와 빔보는 얼음 관을 운반하는 난장이들의 뒤를 따른다. 한편, 백설공주가 살아 있다는 것을 안 왕비가 백설공주를 죽이기 위해 신비한 동굴로 찾아온다. 왕비는 요술거울로 코코를 유령으로 변신시키고, 코코는 흐느적거리며 노래하는 잭 칼로 웨이의 모습으로 로토스코핑 되며, 노래 가사에 맞게 술병, 동전으로 애니몰핑 되어진다. 왕비는 모든 것들을 열게 만들지만 요술거울이 폭발하면서 왕비는 용으로 변하게 되고 얼었던 베티 붐(백설공주)과 코코, 빔보는 녹아서 살아난다. 용으로 변한 왕비가 베티와 코코, 빔보를 잡아먹을 듯 추격한다. 그러자 빔보가 용의 혀를 잡아당겨 빼와 가족을 분리시키자 용은 도망가

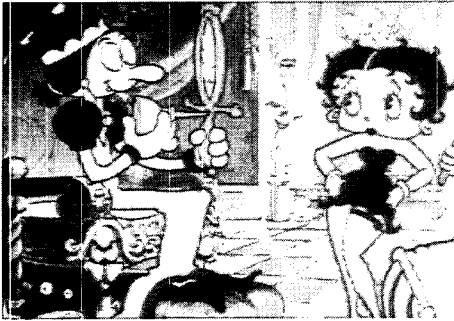
게 된다. 신비한 동굴을 빠져나온 베티 붐과 코코, 빔보는 춤을 추며 기뻐한다>는 내용으로 되어 있다.

동화 백설공주와 비교하여 가장 큰 차이점은 난장이들의 역할 축소와 왕자의 생략, 그리고 사냥꾼이라 할 수 있는 두 기사(코코와 빔보)와 요술 거울의 역할 등을 들 수 있다. 이렇듯이 플라이셔 스튜디오의 <베티 붐 백설공주>는 동화의 모티브를 가지고 전혀 다른 내러티브를 만들어 내고 있다.

플라이셔 스튜디오의 <베티 붐 백설공주>에 새롭게 추가된 차별적인 요소들은 동화 백설공주의 스토리라인을 낯설게 함으로써 내러티브 구조의 변형을 꾀하고 있다. 특히, 백설공주의 관련 모티브를 제외하고 나머지 자유모티브를 생략 또는 변형시켜 작품의 차별성을 확고히 하여 작품의 창의성을 드러내고 있다.

4. <베티 붐 백설공주>의 캐릭터

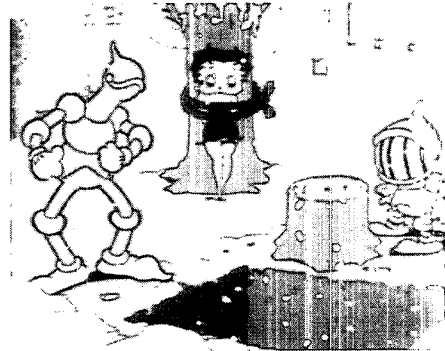
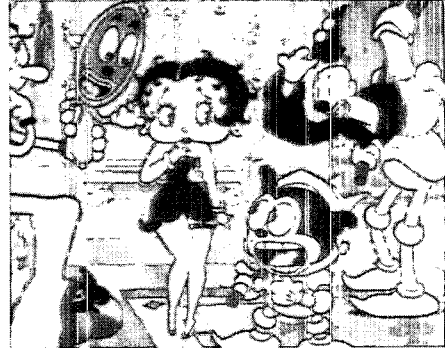
위에서 언급한 차별성은 캐릭터에서도 찾아볼 수 있다. 플라이셔 스튜디오의 <베티 붐 백설공주>에서는 백설공주를 베티 붐으로, 왕비를 뽀빠이에 등장하는 아주 착하고 약한 올리브 오일 캐릭터로 사용하고 있다. 그리고 사냥꾼 대신으로는 베티 붐 시리즈에 등장하는 코코와 빔보를 사용하고 있으며, 난장이들은 단지 상여를 나르는 상여꾼으로 등장한다. <베티 붐 백설공주>에서 왕자를 과감하게 생략한 것은 동화 백설공주를 재해석하는 과정에서 볼 수 있는 보편적인 것들이라 할 수 있다.



▶▶ 그림 1. 백설공주 베틀 붐과 왕비 올리브 오일

베틀 붐은 그 당시 스트립쇼나 댄스클럽 여성들의 이미지를 복합적으로 투영한 것으로 눈과 외형 그리고 술집 여주인처럼 허리를 구부리거나 목에 스프링이 달린 것처럼 머리를 흔드는 자세는 당시 대중 가수 헬렌 케인을 복제한 것이다. 이런 베틀 붐을 플라이셔가 백설공주의 캐릭터로 사용한 것은, 베틀 붐이 자신의 성과 섹슈얼리티를 과도하게 표출하므로, 관객에게 성적 매력의 아름다움을 결정짓는 첫 번째 조건임을 보여주고 있다. 따라서 백설공주의 캐릭터에 베틀 붐을 사용한 것은 오직 아름다움을 남성 중심의 사상에서 바라본 결과라고 할 수 있을 것이다.

백설공주의 새엄마로 나오는 왕비의 캐릭터로는 올리브 오일이 사용되었다. 올리브 오일은 “도와줘요. 뽀빠이”를 외치다가 뽀빠이의 사랑은 물론 전 세계 팬들의 인기를 한 몸에 받은 캐릭터이다. 힘없이 부러터스에게 괴롭힘을 당하다가 항상 뽀빠이를 부르며 위험에서 빠져나오는 올리브 오일은 순진하고 연약한 캐릭터이다. 이런 캐릭터를 나쁜 마녀로까지 묘사되는 백설공주의 새엄마 즉 왕비로 설정한 것은 기존 캐릭터의 성격과는 상반된 것으로 올리브 오일의 캐릭터에 대해 관객들이 가지고 있는 고정관념을 깨뜨려 올리브 오일 캐릭터를 전복시킨 것으로 볼 수 있다.

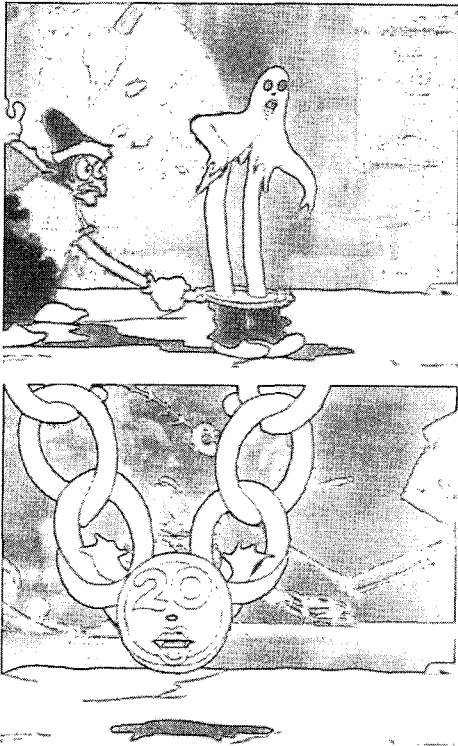


▶▶ 그림 2. 베틀 붐을 죽이라고 명령받은 코코와 빔보

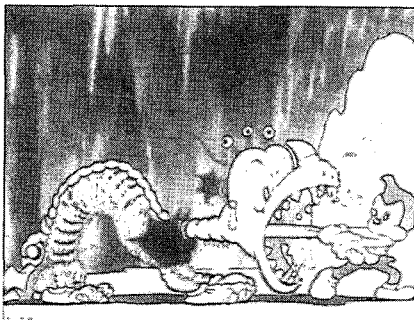
<베틀 붐 백설공주>에서는 사냥꾼 대신 베틀 붐 시리즈에 등장하는 코코와 빔보-코코는 빼에로를, 빔보는 강아지를 의인화한 캐릭터이다. 베틀 붐을 죽이라고 명령받은 두 기사로 등장한다. 코코는, 백설공주인 베틀 붐이 살아있다는 것을 안 왕비가 그녀를 죽이려고 찾아올 때, 왕비에 의해 유령으로 변하게 된다. 유령으로 변한 코코는 흐느적거리며 노래하는 캡 칼로웨이의 노래하는 모습으로 로토스코핑 되며, 다양한 모습으로 애니몰핑 되어진다.

이렇게 코코가 등장하는 부분은 동화 백설공주에서는 볼 수 없는 것이지만, 코코가 애니몰핑 될 때 보여지는 시퀀스는 그 당시의 사회상을 표현한 것으로 이 작품에서 나타내고자하는 중요한 컨셉 이다.

빔보는 이 작품에서 왕비를 처치하는 결정적인 역할을 하는 캐릭터이다. 빔보는 요술거울의 폭발로 인하여 용으로 변한 왕비의 혀를 잡아당겨서 그녀의 뼈대를 완전히 뽑아 왕비 겉과 속을 분리시켜 도망가게 한다.



▶▶ 그림 3. 유형으로 변한 코코



▶▶ 그림 4. 용으로 변한 왕비의 혀를 잡아당기는 빔보

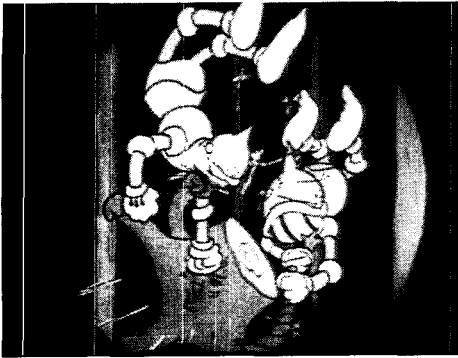
원래 스토리에 등장하는 난쟁이들은 동화 백설공주에 나타나는 역할과는 달리, 자신들의 집으로 미끄러져 들어오는, 베틀이 갇힌 얼음관을 신비로운 동굴로 이동하는 상여꾼으로 등장시켜 이들의 역할을 대폭 축소하고 있다.

플라이셔는 기존 백설공주에서 나타내는 캐릭터들의 성격과 상이한 성격의 캐릭터를 적용시킴과 동시에 원래 동화에는 등장하지 않는 캐릭터의 삽입과 생략 또는 역할 축소를 통해 관객들에게 백설공주 스토리의 다양한 해석을 요구하고 있으며, 플라이셔는 이러한 재현을 통해 당시의 사회상을 나타내고 있다.

5. <베티 붉 백설공주>의 의미생성

<베티 붉 백설공주>가 생성하는 의미는 원래의 동화가 생성하고 있는 의미와는 상이한 것들이 있다.

두 기사가 백설공주를 죽이기 위해 구덩이를 파는 장면에서, 백설공주인 베틀 붉은 나무에 묶여 있으면서 시종일관 몸을 움직이며 노래를 불러 자신의 섹슈얼리티를 과도하게 내뿜고 있다. 그러나 두 기사는 이런 움직임에 개의치 않고 자신들의 일을 묵묵히 해낸다. 그러나 그들은 어리석은 행동으로 인해 자신들이 판 구덩이에 빠지고 백설공주는 도망을 치게 된다. 여기에서 관객들은 애니메이션의 개그적인 요소 -화가 난 왕비의 얼굴이 후라이팬이 되고 거기에 계란후란이가 되는 모습이나 백설공주를 죽이려고 두 기사 판 구덩이에 우여곡절 끝에 그 기사들이 빠지는 것, 백설공주인 베틀 붉이 도망치다 눈덩이가 되어 굴러가는 것 등-를 통해 웃음을 자아내게 된다.



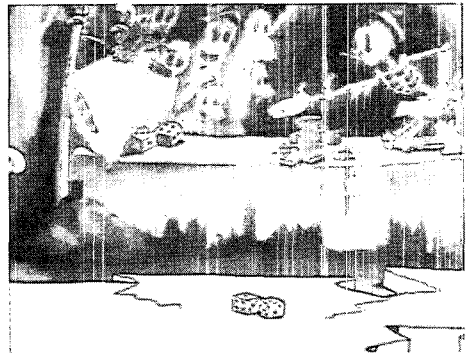
▶▶ 그림 5. 구덩이에 빠지는 두 기사(코코와 빔보)

백설공주가 도망치는 장면에서 그녀는 눈덩이에 파묻히게 된다. 이 눈덩이는 결국 얼음 연못을 통해 투명한 얼음관이 되며, 백설공주가 얼음관에 갇혀있는 모습을 보여줌으로써 관객들은 백설공주의 죽음을 인지한다. 백설공주인 베티가 갇힌 이 얼음관은 난쟁이들 집으로 미끄러져 들어가고 난쟁이들은 이 얼음관을 신비한 동굴로 운반하게 된다. 이 때 재현된 난쟁이들의 집을 통해서도 플래이서의 서민적인 편집증을 찾아볼 수 있다. 플래이서는 난쟁이들이 사는 집을 이층 집으로 재현하였다. 여기에서 우리는 난쟁이들이 사는 집이 3층집이라는 시각적인 사실보다는, 그 당시 서민들이 즐겨 살았던 작은 아파트를 연상하게 된다.



▶▶ 그림 6. 일곱 난쟁이들의 집

이 작품에서 가장 많이 사회상을 반영하고 있는 시퀀스는 바로 신비한 동굴에서의 시퀀스이다. 이 시퀀스는 아름답고 신비로운 여행을 하게 해준다. 이 신비한 동굴 시퀀스에서 애니몰픽 효과들은 캐릭터들의 움직임을 지배하며 이것은 또한 유령으로 변한 코코의 장면에 잘 나타나 있다. 유령으로 변한 코코는 캡 칼로웨이의 노래를 부르면서 그 가사에 맞춰 20달러짜리 금화가 되기도 하고 다시 술병과 술잔으로 애니몰프되기도 한다. 코코가 애니몰프되는 동안 사용된 배경은 코니아일랜드의 놀이동산을 투사한 것으로 이 배경에서 나타나는 흑인 해골들과 함께 더러운 기름투성이 사회의 밑바닥 생활과 할렘의 살롱문화를 재연하고 있음을 알 수 있다.

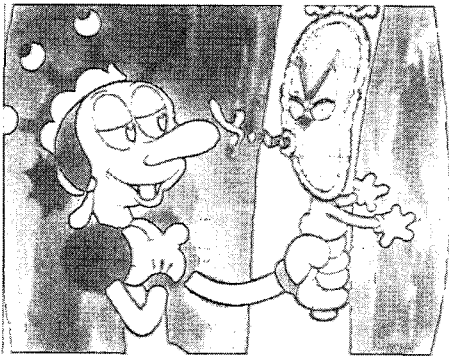


▶▶ 그림 7. 신비한 동굴 속의 모습

<베티 불 백설공주>에 등장하는 요술거울은 흑인 캐릭터로 설정되어 있다. 요술거울은 왕비가 원하는 대로 코코를 유령으로 변하게도 하고, 왕비를 마녀의 모습으로 바꾸기도 한다. 그러나 요술거울이 결국에 폭발하면서 왕비를 용으로 만들어 버린다. 이것은 백인인 왕비에 대한 흑인인 요술거울의 반발을 암시하고 있는 것으로 볼 수 있다.

플래이서 스튜디오의 <베티 불 백설공주>는

동화 백설공주 스토리에서 출발하였음에도 불구하고 동화 백설공주와는 다른 의미를 생성하고 있다. 원래 동화의 경우는 미모지상주의, 남성중심주의, 여성의 피동적 사고방식 등이 스토리 전개에 있어서 큰 흐름을 이루고 있고, 플라이셔의 경우에는 남성중심주의, 인종차별에 대한 풍유와 당시 사회상 등을 바탕으로 하여 서사구조를 이루고 있으며, 다양한 애니몰핑을 통해 기존의 동화 백설공주 스토리의 결속을 약화시키고 있다.



▶▶ 그림 8. 요술거울의 반발

6. 결론

본 연구에서는 동화 백설공주의 스토리를 바탕으로 제작된 플라이셔 스튜디오의 <베티 붐 백설공주>에 표출된 사회상을 통해 이 작품이 표현하고자 하는 의미를 살펴보았다.

이 작품은 동화 백설공주 스토리를 기본 구조로 하고 있지만, 플라이셔 스튜디오에서는 애니몰핑을 사용하여 스토리의 결속력을 약화시키고 왜곡시켜 블랙 코메디와 환타지를 구성하고 있다.

플라이셔 스튜디오 작품 중에는 불확실한 현대를 고발한 것을 많이 찾아볼 수 있다. 특히 1931년부터 1933년까지 플라이셔 작품들은 그들 만

의 독특한 사회 고발에 대한 신랄함이 베어나고 있다. 플라이셔 스튜디오 작품 중 <베티 붐 백설공주>에서는 애니몰핑적 요소들이 끊임없이 등장하고 있으며, 이러한 애니몰핑 들은 동화에 기반한 짧은 뮤지컬에 맞추어지고 있다. 이 작품에서는 스토리 대신 사실상 애니몰핑들을 통해 다양한 볼거리를 제공해 주고 있다. 또한 이 작품에서 나타난 애니몰핑은 동화의 이데올로기와는 거리가 멀며, 동화를 전제로 하고 있지만, 이를 재해석하여 성인적 특징을 강화하고 사회적 수요와 고발, 붕괴의 용이함을 드러내고 이를 강조하기 위해서 사용되고 있다.

그러나 최근 애니메이션들을 살펴보면 비주얼에 만 너무 많이 치중한 나머지 애니메이션이 관객들에게 얘기하고자 하는 것이 무엇인지 애매 모호할 때가 있다. 또한 애니몰핑을 단지 기술적인 효과로 만 또는 감각적인 환상들로 만 시도하려는 경향이 뚜렷해 보인다. 애니메이션에서 자주 표현되어지는 코믹적인 요소와 현실에 대한 고발과 비평을 효과적으로 결합하여 단지 웃고 끝나는 것이 아닌 사회의 현상을 다시 생각하게 하는 그런 애니메이션들이 보다 많이 제작되었으면 하는 바람이다.

참고문헌

- [1] 백승국, 문화기호학과 문화컨텐츠, 다할미디어, 2004년
- [2] 기호학 연대, 대중문화 낯설게 읽기, 문학과 경제사, 2003
- [3] 전윤경, 영상과 시나리, 건국대학교출판부, 2001
- [4] 조명원의 7명, 색깔 있는 문화, 글솜대, 2004
- [5] 박기수, 애니메이션 서사 구조와 전략, 논형, 2004
- [6] 김용범, 고전소설 <심청전>과의 대비를 통해 본 애

니메이션 <왕후 심침> 내러티브 분석, 한국언어문화, 제27집

- [7] 권경민, 애니메이션 서사구조 비교연구, 한국콘텐츠학회 2005추계 종합학술대회 논문집 vol.3, no.2
- [8] 이성훈, 그림동화 「백설공주」에 나타난 독특한 동화의 특징들, 중원인문논총, vol. 20, 1999
- [9] 조미라, 애니메이션 <오세암>과 <반딧불의 묘>의 서사 비교 연구:죽음에 이르는 결말 구조를 중심으로, 만화애니메이션연구, 통권 제 7호, 2003

저자 소개

● 성 레 아(Re-A Sung)



- 1996년 2월 : 배재대학교 미술교육과 시각디자인 전공(미술학학사)
- 2002년 8월 : 홍익대학교 산업대학원 애니메이션(미술학석사)
- 2006년 현재 : 홍익대학교 일반대학원 영상학과 박사과정

▪ 2004년 3월 ~ 현재 : 백석대학교 디자인영상학부 전임강사
 <관심분야> : 애니메이션, 영상디자인, 내러티브, 인터랙티브 디자인, 교육콘텐츠, 문화콘텐츠

사례발표

- 2D디지털 애니메이션 Retas Pro Stylos 제작공정 솔루션
- 3D온라인 게임에서 DDS 포맷에 관한 연구
- 캐주얼 게임에서의 4족 캐릭터 애니메이션 활용사례 연구