

애니메이션 캐릭터의 젠더 담론에 관한 연구: 디즈니 애니메이션 <겨울왕국>의 여성 캐릭터를 중심으로

오동일*, 최혜림**

요약

본 논문에서 논의하고 있는 애니메이션의 젠더담론은 동시대 관객과의 원활한 소통과 관련된 의미론적 차원이라고 할 수 있다. 애니메이션 캐릭터의 젠더 문제는 관객과의 의미작용을 위한 언어적 요소가 구체화된 것이라고 할 수 있기 때문에 관객과의 소통 차원에서 상당히 중요한 가치를 지니고 있다고 할 수 있다. 디즈니의 장편 애니메이션 <겨울왕국>의 상업적 성공은 먼저 작품이 보여주는 우수한 미학적 기법과 원리, 그리고 디즈니 스튜디오의 글로벌 마케팅 역량에서 그 요인을 찾아볼 수 있으나, 무엇보다 기존 디즈니 애니메이션에서 볼 수 없었던 여성 캐릭터의 젠더 표상에서 그 가치를 논의해 볼 수 있다. <겨울왕국>의 주요 여성 캐릭터 엘사와 안나의 젠더 표상은 동시대 관객들이 공감하고 몰입할 수 있는 시대정신과 이데올로기를 잘 반영함으로써 문화와 언어의 장벽을 뛰어넘는 보편적인 의미체계를 구축하고 있다. 그러므로 애니메이션에서 보이는 캐릭터의 젠더 담론에 관한 고찰은 소통적 관점에서 작품을 풍요롭게 읽어내는 기초적인 연구라고 할 수 있다.

키워드 : 디즈니 애니메이션, 캐릭터, 젠더

A Research on Gender Discourse of Animation Character: Focused on Female Characters of Disney Animation Frozen

Dong-Il Oh*, Hye-Rim Choi**

Abstract

Gender Representation of animation character that is discussed in this essay is a semantic discourse that is related to communication with contemporary audience. For gender Representation of animation character, as it can be thought that linguistic elements for signification with audience are materialized, it has a significant value when it comes to communication with audience. Commercial success of Disney's feature length animation Frozen is from excellent aesthetic principles and techniques and global marketing capabilities of Disney studio. However, independent and active gender representation of Elsa and Anna in Frozen are more important commercial successful elements. Especially, Gender representation of these two characters reflects myth of women who live in this modern society so their linguistic meaning can appear affluently. That also means that those two characters have advantages, in terms of communication, that can have effective signification with contemporary audience as linguistic sign. And those advantages are signification foundation that Frozen can be commercially successful by communicating with audience all around the world.

Keywords : Disney Animation, Character, Gender

1. 서론

※ 교신저자(Corresponding Author): Dong-Il Oh
접수일: 2014년 09월 05일, 수정일: 2014년 10월 20일
완료일: 2014년 10월 25일
* 선문대학교 문화콘텐츠학과
Tel: +82-41-530-2448
email: ohdi7200@sunmoon.ac.kr

1.1 연구배경 및 목적

2013년 겨울에 들어서며 전 세계 애니메이션 관객들은 디즈니 스튜디오의 새로운 극장용 장편 애니메이션 <겨울왕국(Frozen)>을 만났다. 이 작품은 개봉 이후 디즈니 스튜디오가 제작한

최고의 뮤지컬 애니메이션이라는 찬사를 받으며, 아카데미 장편 애니메이션상과 주제가상 등을 수상하는 등 상업적으로나 비평적으로 큰 성공을 거두었다.

<겨울왕국>이 시작하기 전 스크린에는 미키 마우스가 등장하는 디즈니 스튜디오 최초의 여성 애니메이션 <증기선 윌리(Steamboat Willie, 1928)>를 시작으로 그들의 짧지 않은 역사를 디즈니 애니메이션 특유의 유머로 보여준다. 이것은 디즈니 스튜디오의 화려한 과거가 <겨울왕국>을 통해 다시 새롭게 일어날 것을 상징적으로 보여주는 것이다. 1989년 디즈니 스튜디오의 28번째 장편 애니메이션 <인어공주>를 통해 잃었던 명성을 되찾았던 것과 같이 실제로 디즈니 스튜디오는 <겨울왕국>으로 100여 년 가까운 애니메이션 왕국의 건재함을 분명하게 보여주었다. 그리고 전 세계를 뒤덮었던 <겨울왕국>의 성공 스토리는 아직까지도 진행 중이며, 미키 마우스(Mickey Mouse)가 그러하듯이 미래에도 우리의 길을 지킬 것이다.

<겨울왕국>의 원작은 한스 크리스티안 안테르센(Hans Christian Andersen)의 동화 <눈의 여왕(The Snow Queen)>이다. 그러나 <눈의 여왕>은 <겨울왕국>이라는 작품의 스토리 개발을 위한 영감과 모티브만을 제공했을 뿐, <겨울왕국>에서 보이는 이야기의 전개와 구성은 원작과 큰 차이를 보여준다. 그러므로 상업적 성공의 이유를 탄탄한 원작에서 찾는 일반적인 시각이 <겨울왕국>에서 적용되기는 어렵다. 오히려 명작에서 공통적으로 찾아 볼 수 있는 인류 보편적인 정서를 잘 이끌어 낸 것을 가장 중요한 흥행의 요인으로 볼 수 있을 것이다. 실제로 <겨울왕국>의 메인 프로듀서 피터 델 베초(Peter Del Vecho)는 “겨울왕국은 사랑(극중 안나)과 누구나 간직한 근본적인 두려움(극중 엘사) 사이의 고민을 잘 보여주는 작품입니다. 또 모든 사람들이 공감할 수 있는 캐릭터를 갖고 있죠. 여기에 음악과 유머러스한 요소 등이 복합적으로 작용해 큰 인기를 얻게 된 것 같습니다.”라고 언급하였는데[1], 이는 <겨울왕국>이 인간의 보편적인 감성인 사랑과 두려움을 작품의 주제에 잘 반영함으로써 문화와 언어적 장벽을 허물고 전 세계인의 호응과 감동을 이끌어 냈다는 사실을 말해주는 것이다. 특히, 주요 캐릭터 엘사와 안

나는 기존 디즈니 애니메이션에서 볼 수 없었던 파격적인 젠더 표상을 통해 동시대 관객들이 공감하고 몰입할 수 있는 시대적 감성과 이데올로기를 잘 반영하여 표현하고 있다. 그러므로 본 연구의 목적은 엘사와 안나의 젠더 표상을 분석함으로써, 궁극적으로 <겨울왕국>의 흥행 요인을 의미론적 차원에서 해석하는 데에 있다.

1.2 연구배경 및 목적

본 연구는 <겨울왕국>의 스토리텔링에 있어서 중심적 역할을 하고 있는 엘사와 안나의 젠더 표상에 관하여 고찰하고자 한다. 이미 앞에서도 언급하였듯이 두 캐릭터는 작품의 대표적인 캐릭터들로서 보편적 감성을 자극할 수 있는 주제적 특징을 잘 반영하고 있으며, 그러한 미학적 효과를 극대화하기 위해 젠더 표상에 대한 차별적인 전략을 보여주고 있다.

그러므로 이에 대한 이론적 배경으로서 젠더 담론을 이론적으로 간략하게 살펴보고자 한다. 그리고 그러한 이론적 틀을 토대로 작품 전반에 걸쳐 나타나는 엘사와 안나 두 캐릭터의 젠더 표상을 분석함으로써 담론적 차원에서 <겨울왕국>이 보여주는 여성 캐릭터의 시대적 의미망을 해석해 보고자 한다.

2. 이론적 배경: 젠더(Gender) 담론과 여성 정체성의 규정

최근의 젠더담론은 여성에 대한 차별과 억압이 ‘실질적인’ 생물학적 다름에서 기인하는 것이 아니라 사회 구성물의 속성 때문이라는 인식 아래 생물학적인 성(sex)과 차별화하여 정치, 문화적인 의미를 부여하는 데 초점을 맞추어 왔다. 조안 스콧(Joan Scott)은 젠더를 양성간의 차이에 바탕을 둔 사회적 관계를 구성하는 요소로 정의하고 역사분석의 유용한 범주임을 역설하였다[2]. 젠더는 우리가 여성으로 또는 남성으로 사고하고 행동하는 데에 필요한 준거의 틀(reference)로 작용하며, 동시에 세상과의 경험을 이해하는 토대가 되는 범주들로 구성되는 의미체계다. 또한 젠더는 고정된 실체가 아니라 사회적으로 구성되고 변화하는 의미체계로서, 상호작용과 사회적 실천을 통해 나타난다[3].

젠더 개념은 ‘생물학적 성과 구분되는 사회문화적으로 구성되는 성적 특질을 지칭하는 것’, ‘성 특질이 고정된 인성적 특질이나 안정된 실체가 아니라 행위자들에 의해 적극적으로 행위가 되고 생산되는 수행적인 것’, ‘남성 지배를 위한 이데올로기 도구로서 섹스에 대한 지식이나 현실자체를 구성하는 담론적 권력의 한 형태’와 같이 점점 다양하게 의미적으로 분화되고 발전되어 왔다. 여기서 특히 두 번째, 세 번째의 젠더 개념은 인간을 남성, 여성으로 분리하는 원리 자체에 문제를 제기한다[4]. 젠더를 ‘남성과 여성간의 관계를 조직하려고 시도하는 사회적 규칙’이라고 정의할 때, 젠더는 불평등의 위계질서가 생산되는 권력관계에 대한 분석을 과제로 하는 인식론적 개념 도구이다. 로버트 스톨러(Robert Stoller)는 성전환자들을 사례로 들면서 젠더 정체성은 생물학적인 것에서 도출되는 것이 아니라 사회적으로 형성되는 것이라고 하였으며, 케이트 밀렛(Kate Millett)은 태어날 때 남과 여 두 성에는 아무런 차이가 없다가 사회화와 더불어 차이가 형성된다고 보았다. 요컨대 사회의 역할론적 성을 의미하는 젠더는 성 정체성이 영구적이거나 고정된 것이 아니며, 그것은 차이를 구성하는 온갖 요소들이 교호하면서 자아내는 복합적인 효과의 산물이라는 것을 전제로 하는 것이다. 즉, 젠더란 일시적이고 잠정적으로 형성되는 것으로서, 시간적, 공간적 상황에 따라 잠시 형성되었다가 해체되는 비본질적인 것이다. 따라서 젠더는 명사가 아니며, 자유롭게 떠도는 일군의 속성도 아니다. 우리는 이제 젠더의 본질적 효과가 젠더 일관성의 규제적 관행 때문에 수행적으로 생산되고 강제된다는 것을 알게 되었기 때문이다. 여기서 수행적이라는 것은 목적인 정체성을 스스로 구성한다는 것을 의미하며, 그러한 관점에서 젠더는 언제나 행위이다[5].

이러한 관점에서 볼 때, <겨울왕국>의 두 여성 주인공 엘사와 안나가 보여주는 젠더 표상은 사회적으로 구성된 시대정신에 부응하는 의미체계의 표현이라고 할 수 있다. 엘사와 안나는 시련의 극복과 사회적 성취를 위한 일련의 과정을 자매애(sisterhood)적 연대감과 조력을 통해 이루어낸다. 이것은 남성을 능가하는 성취욕과 자신감을 가진 알파걸(Alpha Girl)의 표상적 정체성을 보여주는 것으로써, <겨울왕국>은 성(sex)

이 아닌 젠더(gender) 담론의 관점에서 접근하는 것이 바람직할 것이다.

젠더의 구성주의적 시각을 강조하는 최근의 이론들은 여성의 동성애와 연대의식에 내재한 문제점에 대해 다각적인 접근을 하고 있으며, 예술 작품들에 나타나는 젠더 표상의 다채로운 형상과 의미들에 대해서도 많은 관심을 보여주고 있다. <겨울왕국>이 보여주는 서사와 젠더 표상도 이러한 관점에서 접근해본다면 보다 의미론적으로 풍요로워질 수 있을 것이다. 젠더가 사회문화적 관습을 토대로 수행적이라고 한다면, <겨울왕국>의 엘사와 안나는 생물학적 여성임에도 불구하고, 왕국 지키기라는 과업을 수행하고 있는 남성화된 여성들이다. 그럼에도 불구하고, 엘사와 안나 캐릭터가 지니고 있는 디자인적 속성은 섹슈얼리티(sexuality)로서의 여성성을 그대로 구현해 내고 있다는 점에서 기존 디즈니 애니메이션 작품들이 보여주었던 젠더 표상과는 차별적인 의미체계를 띠고 있다. 디즈니 애니메이션 저변에 깔려있는 보수적 이데올로기를 드러내기보다는 오히려 기존의 캐릭터들이 보여주었던 젠더 표상의 진부함을 벗어던지고 사회적, 문화적, 맥락에서 수행적인 정체성을 구성하고 있는 것이다.

3. 디즈니 애니메이션 캐릭터에 나타나는 젠더 표상의 변화

3.1 이데올로기적 배경

디즈니 애니메이션에서 보이는 캐릭터들의 젠더 표상은 기본적으로 남녀의 역할이 확실히 구분되어 있는 가부장적 의식을 토대로 시대에 맞는 여성상을 제시함으로써 디즈니 스튜디오가 추구하는 사회를 위한 이데올로기의 제공자 역할을 하였다. 그것은 우익적이며 보수주의자였던 월트 디즈니(Walt Disney)가 지니고 있었던 가치관과 정치사회적 이데올로기가 작품 속에 반영된 것으로도 볼 수 있다[6].

이러한 배경적 관점에서 볼 때, 월트 디즈니는 자신이 추구하는 신화에 대한 관객들의 자연스러운 수용을 위해 외시의미 중심의 미학적 표현에 주력했다고 볼 수도 있다. 그리고 순수의 이미지로 표현되는 디즈니 애니메이션의 세계는

비폭력·비이데올로기적인 것이며, 이 세계에서 벌어지는 모든 이야기는 행복한 결말을 맺게 된다. 그리고 애니메이션이 외시의미 중심의 직관적이며 보편적인 언어로 보여주는 것 이상의 것은 없으며, 캐릭터들의 모험에는 그 어떤 철학이나 함축이 담겨져 있지 않은 것처럼 보인다. 이것은 캐릭터의 젠더 표상을 통해 관객에게 전달하는 신화적 메시지와 이데올로기를 극히 자연스럽게 당연한 사실로 수용할 수 있도록 함으로써 궁극적으로 정치적이며 이데올로기적인 목적과 효과를 은폐하기 위한 의도가 내포된 것이기도 하다. 그러므로 이러한 배경적 요인을 감안해 볼 때, 방법론적으로 젠더 표상의 직관적인 의미 전달이 용이한 캐릭터의 전형화는 필연적인 선택이었다고 볼 수도 있다.

3.2 젠더 표상의 표현적 특징

주로 글로벌 관객을 대상으로 장편 애니메이션을 제작하는 디즈니 스튜디오의 애니메이션은 동시대의 지구촌 사람들이 공유하는 지배적인 현대 신화를 반영하는 경향이 강하게 나타난다. 그러므로 디즈니 애니메이션에 등장하는 캐릭터들의 대부분은 전형적으로 표현되어 1단계 수준의 의미작용(signification) 체계인 외시의미(denotation)를 통해 직관적인 인식이 가능하도록 한다[7]. 다시 말하면, 글로벌 애니메이션 시장을 타깃으로 제작되는 상업적인 극장용 장편 애니메이션이나 TV 시리즈 애니메이션 등은 관객과의 의미작용을 위해 관객 스스로의 성찰과 해석이 가능한 함축의미(connotation)적 표현보다는 외시의미를 통해 직관적인 소통이 가능하도록 표현하는 경향이 강하다.

이러한 애니메이션 작품들이 가지고 있는 공통점은 문화적, 언어적 장벽을 뛰어넘어 모든 관객이 쉽게 의미작용을 할 수 있는 기호학적 언어체계를 주로 활용한다는 것이다. 이러한 논의의 관점에서 디즈니 애니메이션은 대표적인 예가 될 수 있으며, 디즈니 애니메이션의 캐릭터들은 신화를 의미하는 하나의 언어이자 리얼리티로서 관객에게 이해되고 외시적으로 표현되는 것이다. 그러므로 디즈니 애니메이션에 나타나는 캐릭터들의 젠더 표상은 문화사회적 경향이나 흐름에 따라서 계속해서 변화가 이루어졌으며, 그에 대한 신화적 특징 또한 확연한 차이를 보

여주고 있다.

물론 디즈니 애니메이션의 여성 캐릭터는 함축의미를 충분히 담고 있는 것으로 볼 수 있다. 그러나 디즈니 애니메이션의 주요 관객 대상이 어린이라는 점과 글로벌 애니메이션 시장을 타깃으로 제작한다는 점을 감안해 볼 때, 초기 디즈니 애니메이션의 여성 캐릭터는 모성애를 요구하는 남성사회와 모성신화에 여성이 귀속되는 것이 자연스러운 것이라는 지배적 신화를 외시적으로 보여주었다. 그것은 디즈니 스튜디오의 최초 장편 애니메이션 <백설 공주(Snow White and the Seven Dwarfs, 1937)>의 본격적인 제작이 1930년대 초반 대공황시기에 이루어졌다는 점을 감안해 볼 때, 우익적이며 보수주의자였던 월트 디즈니의 의도가 상당부분 반영된 것으로 볼 수 있다. 그러므로 관객이 애니메이션에 함축적으로 담겨진 신화를 향유하고 성찰하기 보다는 외시적 표현에 대한 직관적인 의미작용을 통해 수용하는 것을 의도적으로 지향한 것이다. 디즈니 애니메이션의 이러한 신화적 표현과 특징은 분석적 차원에서 볼 때 분명히 함축의미를 담고 있지만, 관객과의 소통적 차원에서 접근해 보면 그보다 외시적 표현과 의미가 중심이 된다는 점을 인식할 수가 있다.

3.3 여성 캐릭터의 젠더 정체성 변화

그 동안 디즈니 애니메이션에 등장하는 여성 캐릭터의 성격과 의미론적 표현은 순종적이며 객체적인 측면에서 능동적이며 주체적인 측면으로 조금씩 변화가 있어왔다. 1937년 <백설 공주>의 주요 캐릭터인 백설 공주는 백마 탄 왕자에 의해 모든 문제가 해결되는 극단적인 순종형의 모습이었다. 그리고 <신데렐라(Cinderella, 1950)>와 <잠자는 숲속의 미녀(Sleeping Beauty, 1959)>를 거치면서 여성 캐릭터는 부분적으로 순종하거나 불만을 표출하는 주체적인 성향을 점차적으로 보여주기 시작한다. 이것은 사회적으로 오랜 기간 암묵적인 동의를 받아왔던 가부장적 의식이 동시대의 문화사회적 트렌드와 이데올로기를 반영하며 변화된 것으로 볼 수 있다.

그리고 여성의 사회진출과 지위 향상이 두드러지게 나타나기 시작한 1990년대를 거쳐 21세기에 접어들면서, 대표적으로 <미녀와 야수

(Beauty and the Beast, 1991)», <Aladdin(알라딘, 1992)>, <포카혼타스(Pocahontas, 1995)>, <물란(Mulan, 1998)>, <공주와 개구리(The Princess and the Frog, 2009)>, <Tangled(라퐁젤, 2010)>에서와 같이 디즈니 애니메이션에서 보이는 여성 캐릭터들의 젠더 표상은 수동적으로 보호가 필요한 연약한 인물이기보다 능동적이며 적극적인 성격을 보이는 인물로 변화되기 시작한다.

위와 같이 젠더 표상의 변화를 보여주던 디즈니 애니메이션의 여성 캐릭터들은 <겨울왕국>에서 성 정체성의 구분을 완전하게 없애는 성격과 인물의 형태를 보여주었으며, 남녀 구분의 성역할이 아닌 젠더 표상으로서의 캐릭터들만 존재하는 것이다. 즉, 캐릭터들은 알기르다스 줄리앙 그레마스(Algirdas Julius Greimas)의 행위소 모델(Actantial Model)에서 나타나는 주체/객체, 발신자/수신자, 조력자/반대자로서의 젠더 표상을 보여주며 스토리텔링을 위한 행위적 요소로만 존재하는 것이다.

4. <겨울왕국>에 나타나는 젠더 표상의 특징과 정체성

4.1 <겨울왕국> 서사의 이데올로기적 혁신성

<겨울왕국>은 디즈니 스튜디오가 그동안 고수해온 2D 애니메이션 형식에서 벗어나 완전한 3D 형식으로 제작됐다. 그러나 픽사와 디즈니 스튜디오의 감독 존 라세터(John Lasseter)가 언급하였듯이, 3D 컴퓨터 애니메이션도 기본적으로 2D 애니메이션의 미학적 원리와 기법을 활용하여 생명력을 캐릭터에게 불어넣는다[8]. 실제로 <겨울왕국>에서 보이는 뮤지컬 요소, 실사영화 스타일의 카메라 연출 등 스토리텔링을 주도하는 시청각적 요소들은 이미 2D 형식의 디즈니 애니메이션 작품들 속에서 시도되고 정착된 것이기 때문에, 3D 형식으로서의 변화를 통해 애니메이션의 리얼리티 효과가 크게 향상되었다고 보기는 어렵다. 그러므로 <겨울왕국>이 보여준 상업적 성공 요인에 대해 접근하는 데에 있어서 <겨울왕국>의 캐릭터에서 보이는 젠더 표상에 대한 의미론적 논의는 보다 근원적인 탐구라고

할 수 있다.

<겨울왕국>의 주요 캐릭터 엘사와 안나가 보여주는 젠더 표상의 특징은 두 캐릭터의 관계성으로부터 접근할 수 있다. 엘사는 자신의 불행이었던 ‘고삐 풀린 마법’을 동생 안나의 사랑을 통해 ‘아름다운 마술’로 전환하며 여왕으로서의 자격을 갖추게 된다. 두 자매의 믿음과 사랑, 그리고 여성의 성취 서사는 <물란>, <라퐁젤>과 같은 전작에서 부분적으로 보이긴 했으나, 젠더 표상이라는 측면에서 볼 때 <겨울왕국>은 기존 디즈니 애니메이션이 보여준 전통적인 서사문법에 완전하게 반하는 혁신적인 서사적 접근을 시도한 작품이다.

기존 디즈니 애니메이션의 서사는 주로 왕자 혹은 상류층의 신분으로 등장하는 남성조력자의 능력과 힘에 의해 여성 캐릭터가 당면해 있는 문제와 장애를 극복하며 행복한 결말을 보여주었다. 그러나 <겨울왕국>의 서사는 진취적이며 연대적인 여성 캐릭터들의 젠더 표상을 보여주며 서사의 혁신성을 이끌어 냈다. 특히 그들의 젠더 표상이 여성연대를 통해 과업을 수행하는 방향으로 나타나기 때문에 동성에 코드로도 해석되었다.

그러나 정작 <겨울왕국>이 지향하는 의미체계의 배경과 목적은 극장 상영 이전에 보게 되는 디즈니 스튜디오의 역사 속에서 찾을 수 있다. 보편적 논의가 되기에는 다소 논란의 여지가 있겠지만, 관객에게 보이는 디즈니 스튜디오의 역사는 이미 지나간 과거이며, 곧 스크린에 보이는 애니메이션은 디즈니의 미래를 말해주는 것으로 접근해 볼 수 있다. 실제로, <겨울왕국>은 기존의 캐릭터들이 보여주었던 젠더 표상의 진부함을 벗어던지고 사회적, 문화적 맥락에서 수행적인 정체성을 구성하고 있다. 그것은 오랜 시간동안 디즈니 애니메이션 저변에 깔려있는 보수적 이데올로기를 벗어내고 동시대의 사회적 흐름과 젠더 담론을 반영한 새로운 젠더 표상의 정체성을 제시하는 것으로 볼 수 있으며, 그것은 기존 디즈니 애니메이션 작품들이 보여주었던 젠더 표상과는 차별적인 의미체계라고 할 수 있다.

4.2 마녀 캐릭터의 젠더 표상과 재해석

엘사는 왕국의 공주로 장차 여왕이 될 인물이

지만, 그녀는 스스로 통제할 수 없는 마법을 소유하고 있다. 엘사라는 캐릭터가 보여주는 이러한 특징은 전통적 동화와 애니메이션 캐릭터의 계보학적 맥락에서 보자면 마녀 캐릭터에 가깝다고 할 수 있다. 엘사는 공동체 파괴적인 초능력을 지닌 인물로서 전통서사문법에서 주인공의 적대자이다. 또한 그것이 여성 캐릭터일 때는 주로 마녀의 모습으로 표상된다. 그런데 <겨울왕국>에서의 엘사는 악의도 없고, 자신이 지닌 초능력을 두려워하여 스스로를 감금하는 저주받은 여성이다. 이러한 캐릭터 유형의 계보학에서 보자면, 엘사는 <미녀와 야수>의 야수나 <공주와 개구리>의 왕자와 같이 마법에 걸린 저주받은 존재이다. 저주는 조력자의 도움으로 풀려나야 하는데, 대부분의 동화와 애니메이션의 조력자란 이성이고 서사의 완성은 상대자와 사랑의 성취를 통해서 이루어진다는 것이 저주받은 주인공들이 펼치는 서사의 기본 골격이다. 그런데 <겨울왕국> 서사의 핵심적인 뒤틀림은 바로 엘사의 조력자가 남성캐릭터가 아니라 자매애를 토대로 하는 여동생 안나라는 점이다.

유럽의 마녀사냥 당시 서민이 아닌 귀족이나 왕족도 마녀로 몰린 경우가 상당수 있었다는 것을 감안한다면, 한스가 엘사에게 반역죄 혐의를 씌우는 패턴은 역사 속에서 찾아볼 수 있는 마녀 사냥의 과정과 크게 다르지 않다. 15세기에서 17세기 사이 유럽에서 벌어진 마녀재판이 농민이나 기층민에 국한되지 않고 간간히 재산을 놓고 부모 자식 간에, 형제간에, 혹은 친지간에 갈등을 일으킨 귀족이나 왕족들도 상당수 마녀로 기소되어 사형을 당하기도 했다는 점을 고려해 볼 때[9], 엘사를 끝까지 안나가 지지해 준다는 이야기는 결코 평범한 서사의 방향성이 아니다. 엘사에 대한 안나의 믿음이 부족했거나 안나 자신이 왕위에 욕심을 냈더라면 얼마든지 엘사는 마녀로 추락할 수 있는 캐릭터였다.

<겨울왕국>에서 엘사와 안나의 상호작용이 만들어내는 서사의 진취성과 시대성은 바로 엘사가 마녀로서의 적대자로 표현되기보다는 그녀를 끝까지 믿어주고 그녀를 온전한 여왕이 될 수 있도록 성심의 조력자로 여동생 안나를 설정했다는 사실이다. 이는 디즈니 애니메이션 스토리작가들이 각 개인들의 문학적 영감과 취향에서 만들어낸 서사라기보다는 근래 페미니즘 운

동이 지향하는 사회, 정치적 실천의 문제와 바로 직결되는 여성연대, 자매애의 문제, 즉 시대정신을 자매의 이야기로 의미화한 것이라 판단할 수 있다. 최근 페미니즘 운동의 무게 중심이 여성의 섹슈얼리티(몸담론)와 젠더 담론에서 나아가 여성의 연대, 우정이라는 정치적 운동성에 주목하고 있다는 점을 고려해 본다면, <겨울왕국>의 엘사와 안나의 자매애는 단순히 가족애로 축소, 환원할 수 없는 여성의 우정, 연대의 문제와 결부된 문제라고 볼 수 있다. 실제로, 앞서 언급하였듯이 엘사가 마녀로 추락하지 않고, 좋은 여왕이 될 수 있었던 것은 엘사를 끝까지 믿어주고 도와준 안나의 존재 없이는 성립할 수 없었다. 안나는 언니를 내치고 스스로 여왕으로 군림하여 헤게모니를 쥌 수 있는 상황에서도 언니에 대한 믿음과 사랑을 놓지 않았다. 이러한 서사 속에서 자매애, 더 나아가 여성 연대의 정치적 메시지를 읽어내는 것은 그리 어려운 일이 아닐 것이다. 엘사와 안나가 구축한 관계성이 디즈니 애니메이션의 새로운 의미체계가 될 수 있었던 것은 자매애를 통해 여성이 또 다른 여성 주인공의 정체성과 지위를 공고히 할 수 있는 결정적이며 진취적인 조력자가 되어 주었다는 점이다.

4.3 이울배반의 이중구속적 캐릭터 창출

<겨울왕국>에서 보이는 캐릭터의 이미지는 지금까지 논의한 젠더 정체성의 이데올로기적 차원의 혁신성을 보여주는 동시에 한편으로는 기존 디즈니 애니메이션에서 볼 수 있었던 전통적인 공주 캐릭터 디자인의 전형성을 더욱 정교히 하고 있는 이울배반적인 체계를 지향하고 있다.

예를 들어, 여성성을 더욱 강조할 수 있는 전형적인 몸짓에는 다음과 같은 것이 있다. “옆으로 머리와 몸통 기울이기, 어깨 올리기, 골반 내밀기, 손목을 보이거나 손목을 늘어뜨리기, 입 근처에 한 손이나 양손 갖다 대기, 다소곳이 손 모아 가슴 쪽으로 가져가기, 판 다리를 몸통에 붙이기, 눈을 동그랗게 떠 상대방을 응시하며 미소 짓기, 턱 괴기 등이 있다.[10]” 실제로, 안나와 엘사는 긴 머리와 전형적인 공주 의상을 통해 여성성을 한껏 강조할 뿐만 아니라, 앞서 예를 들어 설명한 여성성을 강조해주는 전형적인 몸짓을 작품 전반에 걸쳐 보여준다. 즉, 엘사와 안나 캐릭터 디자

인의 여성성을 강조하는 표정과 몸짓은 두 캐릭터에서 보이는 진취적인 남성적 서사와 대조적으로 <겨울왕국>을 여성 아동의 판타지물로 손색이 없게 만들었다.

<겨울왕국>에 나타난 여성적 진취성은 알파걸, 강한 여자를 여아 교육의 지향점으로 삼는 많은 부모(성인) 관객들의 정서적 호응을 이끌어냈다. 반면에, 엘사와 안나가 표현하고 있는 여성적 캐릭터 디자인은 아동 관객층(특히 여아)에게 모자람 없는 판타지를 제공해준다. 결국, <겨울왕국>의 두 여성 캐릭터는 여성이 지닌 생물학적인 특징과 아름다움도 긍정하면서 동시에 주체적이고, 진취적인 이미지를 추구하는 ‘두 마리 토끼를 좇은’ 이율배반적인 작품이다. 그러나 이때 이율배반적이라 함은 모순이라기보다 내용-형식이라는 양 측면에 서로 다른 목표점을 갖고 접근하여 여성/남성 혹은 부모/아동이라는 공감 포인트가 다른 관객을 모두 아우르려는 기획이었다고 평가할 수 있겠다.

5. 결론

실사영화의 특성이 현실의 재현이라고 한다면, 애니메이션은 근본적으로 인위적인 조작을 통해 실제성의 환영을 구현한다[11]. 그러므로 애니메이션에서 보이는 모든 표현적 요소는 궁극적으로 의미작용을 통해 의미론적 풍요성을 창출하는 것이라고 할 수 있다.

본 연구를 통해 논의한 <겨울왕국>의 젠더담론은 동시대 관객과의 원활한 소통과 관련된 의미론적 영역이라고 할 수 있다. 즉 존재 자체만으로 하나의 언어적 의미를 표출하는 캐릭터의 젠더 표상에 대한 논의는 궁극적으로 관객과의 의미작용과도 밀접한 관계가 있다고 할 수 있다.

디즈니 애니메이션의 상업적 성공은 기본적으로 그들이 보여주는 우수한 미학적 기법과 원리, 애니메이션 제작 시스템과 글로벌 마케팅 역량에서 그 요인을 찾아볼 수 있을 것이다. 그러나 서사구조가 단순하지 않은 장편 애니메이션의 가치를 평가하는 척도는 작품이 관객에게 전달하는 담론적 차원에서 구조화된 이데올로기의 내용과 형식에서 접근할 수 있을 것이다. 이러한 관점에서 볼 때, 애니메이션 작품에서 보이는 캐

릭터의 젠더 담론에 대한 고찰은 작품을 풍요롭고 깊이 있게 읽어 내는 기초적인 연구라고 판단한다.

<겨울왕국>에서 보이는 두 여성 캐릭터 엘사와 안나는 이전 디즈니 애니메이션에서 봐왔던 캐릭터들과는 분명히 다른 특징을 보여주고 있다. 엘사와 안나의 자매애는 여성연대, 정치적인 여성 주체의 성립과정으로 읽어 낼 수 있다. 이와 동시에 두 캐릭터 디자인은 완전한 여성성을 보여주어 애니메이션의 판타지를 깨지 않는다. <겨울왕국>에서 보이는 이러한 서사의 혁신성과 더불어 캐릭터 디자인의 여성이미지 고수는 문화와 언어의 장벽을 뛰어넘어 전 세계인들에게 쉽게 어필할 수 있었던 장점이라고 볼 수 있다. 그리고 그러한 미학적 장점은 전 세계 애니메이션 산업에서 오랜 시간 헤게모니를 쥐고 있는 디즈니 스튜디오의 혁신적 변화 모색의 산물이라고 할 수 있다.

References

- [1] Lecture at Content Insight 2014, Coex in Seoul, March 31, 2014.
- [2] J. Scott, "Gender and the Politics of History," translated by H. Song, Korean Literature, The Society of Korean Literature, Vol. 31, p. 291-295, 1996.
- [3] N. Lee, Looking Back Media and Gender, Seoul, Ewha Womans University Press, 2013, pp. 203-204
- [4] H. Cho, "Gender Identity Theory of Judith Butler," Korean Academic Information, pp.134-167, 2007.
- [5] B. Judith, Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity, New York, Routledge, 1990, p.31
- [6] C. Karl, "The Importance of the FBI's Walt Disney File to animation scholars", Animation Journal, Spring, pp. 67-77, 1995.
- [7] B. Roland, Mythologies, translated by Annette Lavers, Hill & Wang, New York, 1972.
- [8] L. John, "Principles of Traditional Animation Applied

to 3D Computer Animation," ACM Computer Graphics, Vol. 21, No. 4, July 1987.

[9] Y. Lee, "Between the Witch and the Royal Princess - Seeing with Commercial Success of Frozen, Korea Society," Culture and Science, Seoul, Culture and Science Press, Spring, 2014, p.168.

[10] M. Kim, "A Study on the Expression of Femininity in Animation: focusing on the Female Gesture," The Korean Journal of Animation, Seoul, The Animation Society of Korea, Vol. 9. No. 4, p.55, 2013.

[11] J. Joo and C. Kim, "Research on the Expression of Aesthetics in Animation," Journal of Digital Contents Society, Seoul, Digital Contents Society, Vol. 6, No. 4, p. 250, 2005.



최혜림

1999년 : 서울대학교 대학원
(국문학석사)

2012년 : 서울대학교 대학원
(문학박사)

2014년~현재 : 인천대학교 기초교육원 교수
관심분야 : 현대소설, 스토리텔링 등



오동일

2001년 : 중앙대학교 대학원
(연극학석사)

2013년 : 영국 사우스웨일즈대학교
(PhD - 문화콘텐츠분야)

2011년~2013년: (주)브로콜리엔터테인먼트 대표이사
2013년~현재 : 선문대학교 문화콘텐츠학과 교수
관심분야 : 애니메이션, 인터랙티브 엔터테인먼트 등