

변신과 분신의 환상을 활용한 디즈니애니메이션의 인물표현

- I. 서론
- II. 환상성의 역할과 특징
- III. 디즈니애니메이션의 특징과 환상의 활용
- IV. 환상을 활용한 인물표현 분석
- V. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

이혜원

초 록

콘텐츠가 준비하는 현대사회에서 관객층을 만족시킬 수 있는 다양한 표현방식들이 주목받고 있다. 그 중 환상은 현실에서 볼 수 없는 것을 보여준다는 점에서 대중들의 각광을 받고 있으며, 다양한 매체에서 활용되고 있다. 하지만 이런 환상의 의의가 시각적 재미를 주는 데에만 국한되어 있는 것은 아니다. 환상은 현실에 없는 것을 통해 현실을 이야기하며 사회에 대한 메시지를 전달한다.

환상은 현실에 대한 의문을 제기하며 그것은 욕망으로부터 비롯된다. 이 욕망이 사회를 위반하면 기존의 이데올로기를 타파하게 되고 반대로 사회에 의해 전복되면 기존 이데올로기는 지속된다. 이렇게 사회와 관계를 맺고 있는 환상의 목적들은 존재들의 다양한 표현을 통해 드러나는데, 존재는 크게 주체와 타자로 나뉜다. 주체는 주인공의 내면을 보여주는 변신, 분신 혹은 개방된 경계해체의 다른 존재로 드러나고, 타자는 주체의 욕망을 표현하며 변신, 분신 혹은 공포와 배제의 낯선 존재로 묘사된다. 이런 환상의 표현들은 작가가 부각시키고자 하는 목적에 맞춰 다양하게 활용된다.

디즈니 애니메이션 스튜디오 역시 이런 환상의 표현을 작품에 활용해 왔다. 상업애니메이션을 제작하는 디즈니는 사회와의 관계를 중시하며 그 안에서 타깃 소비층과 메시지를 선정한다. 그들의 사회 도덕적 메시지를 다루고 있는 동화나 신화 등의 원작을 선정해 중산층의 교육열을 만족시키고 경영을 통과하는 방향으로 작품을 각색한다. 이때 디즈니 애니메이션의 캐릭터들은 환상의 표현을 통해 메시지를 부각시키는데, 그 방법은 다음과 같다. 먼저 주체는 두 번의 변신을 거친다. 첫 번째 변신은 반사회적인 것으로 완전하지 못하게 묘사되며, 두 번째 변신은 사회적인 변신으로 완전한 성장을 보여준다. 꿈을 이루는 완전한 성장은 사회 보편적 가치를 지향하며 기존 사회를 유지시키는 방향으로 완성된다. 작품의 주변캐릭터들은 이런 변신을 거치는 주체의 다양한 내면을 묘사한다. 이들은 주체의 사회적 변신을 위해 협조하며 동물이나 사물의 의인화를 통해 묘사됨으로써 애니메이션만이 보여줄 수 있는 경계해체의 환상표현을 선사한다. 주체의 욕망을 대변하는 주체의 또 다른 분신으로서 타자는 공포와 배제의 대상으로 묘사된다. 시각적으로 위협적이고 어두운 색상을 선호하며 주체의 완전한 변신을 방해한다. 하지만 마지막에는 주체에 의해 전복됨으로써 주체가 추구하는 이데올로기를 강화한다. 결과적으로 디즈니는 환상의 존재 표현을 활용해 자신들이 전달하고자 했던 사회의 가치와 도덕적 메시지를 부각시키고 타깃 관객을 만족시킨다.

주제어 : 애니메이션, 환상, 변신, 분신, 디즈니

I. 서론

환상은 현실에는 없지만 인간의 욕구를 상상해서 표현해주며 무의식을 만족시켜주는 방법 중 하나이다. 디지털 기술의 발전으로 다양한 이미지 표현이 가능해진 요즘 수많은 매체들이 앞 다투며 환상의 이야기를 전달하고 있다. 특히 대중을 타깃으로 한 상업시장에서는 관객을 만족시키기 위한 새롭고 자극적인 환상 이미지가 지속적으로 제작되고 있다. 하지만 이런 환상의 활용을 단지 현실에서 볼 수 없는 시각 이미지의 제공으로만 생각해서는 안 된다. 환상은 현실에 없는 것을 보여주며 현실을 이야기한다. 다시 말해 환상은 인간 무의식의 표현으로서 사회에 대한 욕망을 이야기하며 다시 한 번 세상을 바라보게 하는 계기를 마련한다. 그러므로 작가는 현실에 대한 자신의 생각을 환상을 이용해 전달할 수 있다.

애니메이션의 환상 속에도 현실을 바라보는 지향점들이 숨겨져 있다. 애니메이션은 실제에 없는 것을 창조한다는 부분에서 다른 어떤 매체들보다도 환상과 맞닿아 있다. 영화가 실제가 아닌 것을 실제처럼 보이게 하는 방향으로 환상을 보여준다면 애니메이션은 오히려 실제보다 환상을 강화한다. 강화된 환상은 전달하고자 하는 세계관을 부각시키며 메시지를 강조한다. 대표적인 애니메이션 스튜디오인 월트 디즈니 애니메이션 스튜디오(Walt Disney Animation Studios)¹⁾ 역시 이런 환상을 활용해 왔다. 상업애니메이션을 제작하는 디즈니에게 타깃 소비층의 요구는 무엇보다 중요하기 때문에 그들을 만족시킬 수 있는 메시지를 선정해 환상의 방법론으로 부각시켰다. 특히 캐릭터 애니메이션으로 시작한 디즈니에게 작품 속 인물 표현은 무엇보다 중요한 요소이다. 이야기를 이끌어가는 중심으로써 작품 속 존재들은 디즈니가 전달하고자 하는 메시지를 환상을 통해 강조한다.

본 연구는 이런 환상성의 효율적인 활용 방법을 알아보기 위해

1) 이후의 '월트 디즈니 애니메이션 스튜디오'는 '디즈니'로 축약해 표현한다.

디즈니 스튜디오의 작품을 분석해보고자 한다. 우선 이론적 고찰을 통해 환상의 표현 방법들을 정리해본다. 환상성이 가지고 있는 사회적 의미와 표현 방식들을 이론가들의 연구를 통해 살펴보고, 환상 활용의 주된 목적은 무엇이며 환상의 표현들이 어떻게 메시지를 강화시킬 수 있는지 원형의 방법론을 알아본다. 다음으로 디즈니 애니메이션 스튜디오의 특성을 통해 그들의 작품 제작 방향을 살펴본다. 작품 제작 당시 사회적 상황과 타깃 소비층의 성향에 맞춰 디즈니가 선정했던 메시지는 무엇이며 그것이 작품 제작에 어떤 영향을 미쳤는지 알아본다. 이렇게 마련된 환상의 방법론과 디즈니 애니메이션의 지향점을 토대로 디즈니 애니메이션 작품 속 캐릭터에서 나타나는 환상의 표현을 분석해 본다. 디즈니가 상업적 목적 달성을 위해 활용한 환상은 무엇이며 이를 통해 메시지를 강화하는 환상의 표현 방법들은 무엇인지 알아본다.

II. 환상성의 역할과 특성

환상성의 본질적인 역할을 알기 위해서는 그것이 하나의 장르로 연구되기 시작한 배경을 살펴보아야 할 것이다. 산업혁명 시대, 사회가 실질적인 이익을 추구하며 이성중심의 사고관을 내세우자 신화, 미신 등의 요소들이 배척되기 시작했다. 이런 근대의 혁명은 산업경제를 발달시켰지만 지나친 실리주의는 오히려 물질만능주의로 자리 잡으며 인간소외라는 병폐를 가져다주었다. 혼란에 빠진 사람들은 배척되었던 본능과 비이성에 대한 복귀를 갈망했고 이런 구원에 대한 욕구가 낭만주의 문학을 통해 재현되면서 처음으로 환상성이란 이름으로 연구되기 시작했다.²⁾ 그렇기 때문에 환상은 인간의 본능적 욕구와 근접해 있고, 그 욕구는 현실보다 나은 새로운 이상향을 향해 있다. 환상의 어원이 ‘가시화하다, 명백하게 하다’ 라는 의미를 가지고 있는 것 역시 막연

2) 전용갑, 「환상성 개념의 사회적, 역사적 조건 연구」, 『세계문학비교학회』, 24권(2008), pp.342-343.

한 상상과 다른 더 나은 무언가를 현실화시키기 위한 의지를 담고 있기 때문이다. 그런 의미에서 환상을 사회적 맥락으로 해석하는 다양한 연구가 이루어졌으며 이를 통해 사회에 대한 시선을 제공하는 방법들이 제기되었다.

이론적으로 처음 환상을 정의 내린 츠베탄 토도로프(Tzvetan Todorov)는 환상을 자연의 법칙밖에 모르는 사람이 초자연적인 양상을 가진 사건에 직면해서 체험하는 ‘망설임’³⁾이라고 정의 내렸다. 그는 망설임을 통해 실재가 지속적으로 의심을 받게 되고 이것이 기존 질서에 균열을 일으켜 새로운 의미를 만든다고 보았다. 이런 새로운 의미영역을 사회와 연관시켜 바라본 연구자가 로즈메리 잭슨(Rosemary Jackson)이다. 그녀는 현실을 그저 재현하는 ‘모방’의 장르와 달리 ‘환상’은 현실에 대한 욕망을 위반과 전복의 방법으로 드러냄으로써 사회재건의 목적을 가지는 장르라고 보았다. 욕망은 사회적으로 억압되어 있다가 어떤 자극에 의해 해방되면 그 억압기제였던 질서와 가치에 균열을 가한다고 했다. 잭슨은 환상이 그 자극제의 역할을 담당한다고 했고, 욕망과 억압의 의미가 무엇이나에 따라 메시지가 달라진다고 보았다. 욕망이 사회 위반에 성공하면 기존 질서를 파괴하게 되고, 욕망이 사회에 의해 전복되면 기존 질서는 강화된다. 그렇게 환상이 보여주는 욕망은 현실에 대한 지속적인 비판을 통해 사회를 바라보는 새로운 시선을 제공한다.

<반지의 제왕>으로 잘 알려져 있는 톨킨(J.R.R. Tolkien)은 이런 새로운 시선이 비판에서 멈춰서는 안 된다고 보았다. 그는 현실에 더 나은 세계인 유토피아의 환상을 소개함으로써 새로운 미래의 대안을 제시해야 한다고 보았다. 환상은 자연스러운 인간의 행위라고 정의내리며 그것을 사실에 종속된 것이 아니라 사실에 대한 인식 위에 자리 잡고 있는 것⁴⁾이라고 말했다. 그러므로 성공적인 환상은 현실에 대한 새로운 제안으로써 독자의 정신적 환

3) 토도로프, 『덧없는 행복-루소론, 환상문학 서설』, 이기우 역, 한국문화사, 1996, p. 124.

4) 캐서린 휴, 『환상과 미메시스』, 한창엽 역, 푸른나무, 2000, p. 50.

기를 도모하며 사회의 변화를 이끌어 낸다는 것이다. 톨킨은 이런 환상을 1차 세계에서 일어나는 하위 환상과 독자적 시공간을 구축하는 2차 세계의 상위 환상으로 구분하였다. 하위환상이 현실인 1차 세계를 재현하거나 재편성한 환상이라면 상위 환상은 현실에서 볼 수 없는 새로운 세계인 유토피아를 제시한다. 즉, 톨킨은 환상이 그저 현실을 재편성하는 것이 아니라 내적 리얼리티를 갖춘 성공적인 2차 세계를 창조해 제시해주어야 한다고 주장했다.

이렇게 토도로프로 시작해 잭슨, 톨킨으로 이어진 환상의 주된 목적을 살펴보면, 환상은 사회에 대한 시선을 제공하고 있음을 알 수 있다. 즉, 환상은 상상을 표현하지만 현실 사회를 돌아보게 하고 미래의 가능성을 제시함으로써 그 본래 목적을 달성하게 된다. 이런 환상의 표현에는 다양한 방식이 존재하는데, 특히 존재들을 통해 적극적으로 드러난다.

환상의 존재들은 앞서 정의 내린 환상의 목적처럼 현실 모방의 대상을 넘어, 현실에 억압되었거나 숨겨진 이면을 가시화시킴으로써 존재의 이유를 밝힌다. 토도로프는 이런 환상의 존재들을 크게 ‘나’의 주제를 다루는 환상과, ‘너’의 주제를 다루는 환상으로 나누어 설명한다. 욕망을 표출하는 ‘나’의 주제에서는 대체적으로 변신, 인격분열의 환상표현이 등장하며 ‘너’의 주제는 ‘나’의 욕망이 낯선 존재로 표면화 되어 나타난다.

‘나’의 주제에서 변신과 인격 분열은 숨겨진 감정을 다루며 ‘너’의 주제에서는 ‘나’와 대적되는 욕망을 이야기한다. 잭슨은 토도로프의 ‘나’의 주제를 주체로 ‘너’의 주제를 타자로 구분하며 특히 타자에 의해 나타나는 전복과 위반의 방법을 환상의 목적 달성을 위한 존재 표현으로 보았다. 그녀는 타자 주체의 욕망을 대변하고 억압되었던 것들을 표출하면서 문제를 제기한다고 했다. 그런 타자는 기존의 성(gender)과 종(species) 같은 엄격한 경계 설정을 무너뜨리고 공포와 배제의 대상으로 표현된다. 이런 표현은 ‘정상적인’ 지각을 전복하고 보는 것의 ‘사실주의적’ 방식을 무너뜨리려는 시도 속에서 성별이 전복되

고 동물, 식물, 광물 등의 종의 구분 역시 흐려진다고 했다.⁵⁾ 토도로프가 이야기한 변신 혹은 분신의 환상 존재 표현은 무너진 경계를 통해 표현되는 잭슨의 존재들과 연결된다.

톨킨은 환상의 존재가 유토피아를 실현한다고 보고, 현실의 성찰을 유도할 수 있는 이상적 인물이 주체를 통해 제시된다고 했다. 그는 표현의 방법보다 그 존재들의 의미에 더 초점을 두었는데, 잭슨이 말한 주체와 타자의 개념은 톨킨의 작품 속에서 주인공과 적대자라는 대립되는 관계로 등장하며 주체는 타자의 공포에서 갈등하다가 스스로의 성장과 의지로 이를 극복해내 성찰을 유도한다고 했다. 최기숙⁶⁾은 이런 환상존재들의 의미와 표현방법들을 목적에 따라 분류했다. 먼저 주체에서는 개인의 내면 욕구를 표현하기 위해 분신이나 변신 표현이 쓰이며 때때로 다양한 인격을 대변하는 또 다른 존재들이 분신으로 등장한다고 보았다. 타자는 주체의 욕망이 극대화 된 존재로 잭슨의 경계를 무너뜨리는 표현들을 따르고 있는데 대개 공포와 배제의 대상으로 묘사된다고 했다. 이렇게 논의된 환상 존재들을 크게 주체와 타자로 분류해 정리하면 표1과 같다.

	주체	타자
묘사대상	주체의 내면	주체의 욕망
묘사방법	변신, 분신, 경계해체의 다른 존재	변신, 분신, 공포와 배제의 낯선 존재
목적	대안적 인물 제시	위반과 전복

표 1. 환상의 존재 표현

주체의 환상 표현은 대체로 개인의 내면을 묘사 대상으로 삼으며 다양한 인격을 변신, 분신, 혹은 다른 존재의 인물로 묘사한다. 이때 다른 존재들은 환상이 보여줄 수 있는 기존 질서의 경

5) 로즈메리 잭슨, 『환상성-전복의 문학』, 서강여성문학연구회 역, 문학동네, 2001, p. 70.

6) 최기숙, 『환상-문학의 기본개념3』, 연세대학교 출판부, 2010, p. 13.

계해체의 방법을 이용하며 동물, 사물의 의인화 기법이나, 전혀 새로운 객체의 등장으로 묘사 가능하다. 주체 표현의 주된 목적은 현실 사회를 극복할 수 있는 대안적 인물의 제시로 인간이 따라야하는 이상향을 보여준다. 타자의 환상은 주체의 욕망을 대변한다. 타자 역시 주체를 보여주는 변신이나 분신의 묘사 방법을 사용하지만 이들은 공포와 배제의 낯선 존재로 묘사된다. 억압되었던 욕망을 표출하기 위한 타자는 반사회적이고 낯선 공포의 대상으로 표현되며 그들이 사회에 의해 위반되거나 전복되는 방식을 통해 추구하고자 하는 이데올로기를 반영한다. 타자가 사회를 위반하고 살아남으면 기존의 이데올로기는 파괴되고 그들이 사회에 의해 전복되면 기존 이데올로기는 유지된다. 즉 타자의 환상을 통해 작가가 이야기하고자 하는 유토피아가 제시되는 것이다.

이렇게 환상 존재들의 표현방식은 작품의 목적과 연관되어 다양한 인물표현에 활용되고 있다. 그러므로 작품 속 환상의 존재들을 분석해냄으로써 작가가 이야기하고자 하는 의미를 해석해낼 수 있을 것이다.

Ⅲ. 디즈니 애니메이션의 특징과 환상의 활용

1930년대 큰 인기를 얻으며 호황기를 누리던 할리우드 영화시장에 새로운 변화가 불어오기 시작했다. 남녀노소, 어른, 아이의 구분 없이 모든 관객을 받아들였던 영화관에 폭력성과 선정성의 이유로 작품을 검열하고 허용 관객의 등급을 정하는 제도가 적용되기 시작한 것이다.⁷⁾ 등급제와 검열은 영화 상영과 관객 수에 영향을 미치기 때문에 많은 스튜디오들이 기준에 맞는 작품을 제작해야했다. 전체관람가의 검열규정 내용을 살펴보면 키스, 신에 대한 언급, 특정한 신체적 행위 등 청소년과 어린이에게 유해하다고 판단되는 묘사들을 금지하고 있었는데,⁸⁾ 중요한 것은 이를

7) MPAA(Motion Picture Association America 1922년 발족한 미 영화업계 단체)는 영화제작규정(Production Code)을 채택해 작품을 검열했고, 1968년부터 등급분류위원회(Classification Board)에 의해 연령별 영화등급제가 시행되었다.

결정짓는 기준이 당대 지배계급에 의해 설정되었으며 그들의 성향을 담고 있었다는 것이다. 검열은 겉으로 드러내지 않으면서도 집요하게 지배적 제도와 전통적 가치를 긍정하고 강화시키는 것이다. 당시 지배계급의 가치는 독립을 통해 아메리칸 드림을 이루는 ‘개인주의’, 경쟁을 지향하는 ‘자본주의’, 남성 혹은 지배세력을 따르고 여성 혹은 피지배세력의 역할을 가르치는 ‘가부장제’ 그리고 사회적 힘의 불공평한 분배인 ‘인종차별주의’로 대표되고 있었다. 이런 이데올로기는 할리우드의 검열을 포함한 다양한 장치들을 이용해 사회 전반의 지배이데올로기가 되어 대중들로 하여금 사회질서를 받아들이고 그에 반하는 불의를 거부하도록 조장했다.⁹⁾ 즉 검열은 기존 사회 지배층이 추구해 온 가치관을 지향하며 이를 위협하는 요소들을 반사회적 요소로 심사했다. 스튜디오들은 사회 지배층의 검열 기준에 맞는 작품을 제작해야했고 디즈니 역시 예외는 아니었다.

작품 제작을 위해 디즈니가 해결해야 할 과제는 크게 두 가지로 요약되는데, 하나는 검열의 통과였고 다른 하나는 타깃 소비층의 만족이었다. 디즈니는 당시 중심 소비계급으로 급부상한 중산층을 타깃으로 삼고, 그들의 소비 성향에 가장 큰 부분을 차지하는 교육열에 주목했다.¹⁰⁾ 사회 지배계급으로의 성장을 이상향으로 삼은 중산층은 지배계급의 가치관을 선호하고 있었다. 그런 이유로 디즈니는 사회의 보편적 가치를 전달하는 작품을 선택해 변형시키는 원작각색의 방법을 채택했다. 디즈니가 선택한 원작들에는 오랜 세월동안 대중에게 사랑받아온 신화, 민담, 동화 등이 포함된다. 서구사회에서 동화는 오래전부터 존재하던 민담, 신화를 바탕으로 형성되며 대부분의 모티브들은 그것이 제작되던 시점의 사회적 제의나 관습, 의식 등을 반영한다.¹¹⁾ 이런 정치적

8) 이탈리아에서는 파시즘을 패러디하는 것까지 금지하며 정치적 성향을 노골적으로 드러냈다. 에릭 스무딘, 노광우 역, 『할리우드 만화영화』, 열화당, 1998, p.25.

9) 김지석, 「할리우드 영화의 두 얼굴-지배 이데올로기와 환상주의」, 『영화연구』, Vol.No.8(1991), pp. 60-63.

10) 에릭 스무딘, 앞의 책, pp. 15-56.

11) 권혜경, 「마법의 주문 깨뜨리기-디즈니 애니메이션의 정치성과 그 전복」,

전유 현상은 권선징악, 인과응보 등의 보편적 교훈을 통해 사회 지배층의 질서를 따르거나 유지시키는 이야기를 담게 되는데, 이는 검열에 긍정적으로 작용할 수 있는 요소였다. 결과적으로 사회가 지향하는 교훈과 관습을 지닌 원작을 이용하는 것은 검열을 통과해 사회 긍정적 작품으로 평가받게 되고, 지배계급으로의 성장을 지향하는 타깃 소비층인 중산층의 교육열에 부합되어 소비로 이어지는 것이다. 현실이 아닌 상상의 이야기를 다루고 있지만 현실의 질서를 이야기하는 원작들은 디즈니의 목적에 맞게 검열과 타깃을 만족시키며 애니메이션으로 제작되었다. 즉, 상상의 이야기를 기반으로 시각적 환상을 통해 재미를 선사하면서도 사회가 요구하는 메시지를 전달하는 것이 디즈니의 작품 제작 방향이 되었다.

작품 제작 방향이 결정된 후 디즈니는 이미지 표현에서 환상과 리얼리즘의 조화를 꾀했다. 극장에서 실사영화들과 경쟁해야했던 디즈니는 애니메이션만의 차별성을 부각시키면서도 실사영화만큼의 몰입을 유지시키고자 했다. 기존의 평면 이미지와 과장된 동물 캐릭터는 극장용 장편 애니메이션의 몰입을 방해한다고 판단했기 때문에 실사영화의 리얼리즘 표현 기술들을 작품에 응용했다. 우선 기술적으로 입체감을 주는 ‘멀티플레인(Multiplane)’¹²⁾ 카메라와 부드러운 움직임은 만들어주는 ‘로토스코프(Rotoscope)’¹³⁾ 기법을 활용해 실제감을 더했다. 배경이나 캐릭터 디자인을 할 때도 직접 현지를 방문하거나 해당 캐릭터의 동물을 데려와 실제로 보면서 제작할 수 있도록 해 현실감을 주려

『문학과 영상』, 제7권 2호(2005), p.8.

12) 멀티플레인은 촬영대 위에 층층이 쌓여진 배경을 카메라로 촬영하면서 심도를 제공하여 평면성을 극복한 기술로 관객들은 애니메이션이 제공하는 배경 속으로 들어가는 느낌을 받으며 작품에 몰입할 수 있는 효과를 얻었다. 네이버 지식백과, 멀티플레인, 2016.07.12

13) 로토스코프는 캐릭터의 움직임과 표현 방식을 사실적으로 표현하기 위한 기법으로 1917년 맥스 플라이셔(MAX Fleischer)가 애니메이션 교육을 위해 고안해냈다. 촬영된 실제 배우의 연기를 한 프레임씩 축출해 그대로 따라 그리는 방식으로 자연스러운 움직임을 표현한다. 디즈니는 1934년 <The Goddess of Spring>의 작품 통해 여성캐릭터의 움직임을 실험했고 기존에 카툰 캐릭터의 과장되고 왜곡된 움직임을 뺀 사실적인 움직임을 표현했다. 네이버 지식백과, 로토스코프, 2016.07.12

고 노력했다. 그림으로 그려진다는 애니메이션 매체의 특성에 리얼리즘이 가미되면서 디즈니의 환상은 관객에게 실제처럼 다가갔다. 그러나 디즈니가 묘사한 진짜 같은 배경은 사실 현실에 존재하지 않는다. 실제보다 더 아름답고 평화로운 디즈니의 세계는 관객들의 이상향이 된다.

등장인물 표현에서도 리얼리즘과 환상의 조화가 이루어진다. 1900년대 초 전성기를 누렸던 애니메이션의 주인공들은 동물을 의인화시킨 캐릭터로 과장과 왜곡을 통해 재미를 선사했다. 이런 표현 역시 환상을 기반으로 한 것인데, 대체적으로 사회 이데올로기를 위반하며 억압된 욕구를 해소시키는 역할을 담당했다. 하지만 동물 캐릭터는 인간이 아닌 가상의 존재로써 이질감을 가지고 있었고 관객의 동일시 효과를 저하시켰다. 디즈니는 기존의 동물 캐릭터를 과감히 포기하고 사람들이 공감할 수 있는 인간 캐릭터를 주인공으로 제시했다. 대신 기존 캐릭터가 제공했던 재미를 추가시키기 위해 주인공의 주변인물로 동물이나 의인화된 형태의 캐릭터를 등장시켰다. 인간캐릭터를 통해 작품에 몰입하면서 의인화된 캐릭터를 통해 실사영화에서 볼 수 없는 재미를 선사한 것이다. 그러나 인간 캐릭터가 작품 내내 실제성을 유지하는 것은 아니었다. 주인공은 주요 사건을 통해 신체적 변형 같은 환상을 제공하고 리얼리즘을 파괴한다. 이미 주인공에게 동일시된 관객은 몰입을 떨어뜨리지 않고 인물을 따라 함께 환상을 경험한다. 디즈니는 이런 환상을 통해 등장인물을 성장시키고 그 성장 방향을 제시한다. 동일시된 관객은 인물과 함께 성장하며 그 방향성을 추구한다.

이렇게 디즈니가 원작을 선택하고 리얼리즘과 환상의 조화를 위해 시도한 다양한 과정을 살펴보면 그 저변에는 언제나 상업적 의도가 깔려 있음을 알 수 있다. 그림이기 때문에 절대 실체가 될 수는 없지만 디즈니가 추구했던 실제 같은 환상의 표현은 관객이 작품을 현실처럼 받아들이게 만든다. 작품에 몰입된 관객들은 디즈니가 제공하는 환상세계의 질서나 교훈 등을 현실처럼 학습하게 된다. 그리고 이 질서나 교훈 속에는 앞서 디즈니가 검열

을 통과하고 타겟 소비층을 만족시키기 위해 선택한 지배층의 가치가 숨겨져 있다. 즉, 디즈니는 자신들의 타겟이 선호하는 메시지가 관철되도록 적절한 환상의 표현을 실제감 있게 전달하고 있는 것이다.

이렇게 확실한 목적성을 가지고 환상을 활용하고 있는 디즈니 작품의 분석을 통해서 환상표현의 아이디어를 얻을 수 있을 것이다. 디즈니 작품에 등장하는 인물들을 관찰해보고 그들이 전달하고자 하는 메시지가 어떤 환상의 표현을 통해 부각되고 있는지 분석해보고자 한다.

IV. 환상을 활용한 디즈니애니메이션 인물 분석

상업애니메이션을 제작하는 디즈니의 성공여부는 흥행과 관련되어 있다. 흥행은 곧 디즈니가 타겟을 얼마만큼 만족시켰느냐와 연관되며 이는 곧 작품의 완성도와 연결된다고 본다. 그러므로 제대로 된 디즈니의 환상 활용법을 살펴보기 위해 디즈니애니메이션들 중 흥행에 성공한 작품들을 중심으로 분석대상을 선정하고자 한다. 현재 박스오피스 모조(Box Office Mojo)의 애니메이션 순위를 살펴보면 상위권은 모두 2000년대 이후 제작된 3D 컴퓨터 그래픽 애니메이션이 차지하고 있음을 알 수 있다. 그 중 10위권을 안을 살펴보면 디즈니의 작품은 <라이언 킹>(1994)과 <겨울왕국(Frozen)>(2013)이 각각 3위와 5위에 올라와 있음을 알 수 있다. 2006년도 디즈니와 합병한 픽사(Pixar)의 작품들도 상위권에 랭크되어 있지만, 오랫동안 지속시켜 온 디즈니의 상업적 목적과는 다른 차이점이 있기 때문에 이 작품들은 제외시켰다. 특히 <라이언 킹>의 경우에는 2000년대 개봉한 3D애니메이션 작품들이 상위권을 모두 장악하고 있는 가운데 유일하게 1990년대 제작된 2D애니메이션으로 3위에 랭크되어 있는 것을 알 수 있다. 개봉 극장수와 수익의 비례 관계를 고려할 때 관객의 유치를 나타내는 극장수가 높을수록 수익 역시 상승해야 하는데, 2배 많은 극장에서 개봉했던 <토이스토리3>보다 <라이언 킹>의 수익이 더

큰 것을 알 수 있다. 과거와 현재의 마케팅과 극장 수 등 환경적 요소를 고려해봤을 때 과거 작품이 아직까지 성과를 내고 있다는 사실은 특별한 의미를 가진다고 본다. 이런 관점으로 100위권 안에 올라와 있는 작품들을 극장수와 수익의 관계로 비교해보면, 절반밖에 안 되는 극장에서 상영되었음에도 불구하고 상위작들과 비슷한 수익을 기록한 작품들이 존재한다. 정리해보면 모두 1990년대 후반에 제작된 ‘디즈니 르네상스’¹⁴⁾ 시대의 애니메이션이라는 것을 알 수 있다. 이들 작품에는 지금의 극장 환경이나 제작 기술 및 홍보 전략을 뛰어넘어 관객을 만족시켰던 요소가 있다고 보고 이들 중 환상 표현이 잘 드러나 있는 애니메이션을 선별해 분석해보고자 한다. 물론 디즈니의 모든 작품에서는 상업적 목적에 맞춘 환상이 제공되고 있다. 하지만 본 연구는 인물의 환상 표현을 통해 메시지를 강화시키는 방법론을 알아보기 위함 이므로 변신과 분신을 중심 모티브로 한 작품으로 제한했다. 이렇게 선정된 분석대상을 연도순으로 살펴보면 <인어공주>(1989), <미녀와 야수>(1991), <알라딘>(1992), <라이온 킹>(1994), <겨울왕국>(2014)이다. <겨울왕국>은 ‘디즈니 르네상스’ 시대의 작품은 아니지만 흥행 면에서 괄목한 만한 성과를 이루며 다시 한번 디즈니의 전성기를 열어준 작품으로 변신과 분신의 환상성이 잘 드러나 있기에 분석 대상으로 포함시킨다.

분석의 틀은 환상성의 이론적 고찰을 통해 정리된 ‘환상의 존재 표현’의 방법을 적용시킨다. 작품의 등장인물을 주체와 타자로 나누고 각각의 인물들이 묘사되는 방법을 살펴본다. 인물들에 적용된 환상의 표현은 어떤 목적을 드러내고 있으며 그것을 토대로 디즈니가 전달하고자 하는 메시지는 어떻게 강화되고 있는지 알아본다.

14) 1989년 <인어공주>부터 1999년 <타잔>까지 10년간의 작품을 의미한다. 네이버 지식백과, 디즈니 르네상스, 2016.07.12

1. 주체의 환상 표현

1) 주체의 성장으로서 변신

디즈니 애니메이션 속 주체는 변신이라는 환상의 방법으로 묘사된다. <인어공주>의 주인공 ‘에리얼’은 인어에서 인간으로 변신하며, <미녀와 야수>의 왕자는 저주를 받아 ‘야수’로 변신한다. <알라딘>은 왕자로 변신하고 <라이언 킹>의 ‘심바’는 어린 사자로 순식간에 변신한다. 마지막으로 <겨울 왕국>의 ‘엘사’ 역시 얼음성의 여왕으로 변신한다. 변신의 결과물은 주인공이 지향하는 모습을 갖추며 사실상 작품의 목적이 되기도 한다. 여기서 디즈니는 주인공이 열망하는 변신을 두 번의 과정을 거쳐 보여주는 데 두 종류의 차이를 살펴보면 표2와 같다.

작품	주체	묘사방법		변신의 조력자
		변신1	변신2	
인어공주	에리얼	변신1	불완전한 인간	마녀의 마법
		변신2	완전한 인간	아버지
미녀와 야수	비스트	변신1	야수(불완전한 왕자)	요정의 저주
		변신2	완전한 왕자	사랑
알라딘	알라딘	변신1	불완전한 왕	지니의 마법
		변신2	완전한 왕	왕의 허락
라이언 킹	심바	변신1	불완전한 어린	도피의 성장
		변신2	완전한 왕	스카를 제거
겨울왕국	엘사	변신1	불완전한 왕	마법
		변신2	완전한 왕	사랑

표 2 . 디즈니애니메이션 주체의 성장으로서 변신

먼저 첫 번째 변신은 부당한 거래나 거짓말을 통해 이루어지며 완전하지 못한 성장을 보여준다. ‘에리얼’은 인간이 되고 싶어 마녀의 도움을 받아 첫 번째 변신에 성공한다. 하지만 둘 사이의

거래는 바다세상을 장악하기 위한 마녀의 속임수에 의한 것으로 ‘에리얼’은 다시 인어로 돌아오게 된다. ‘알라딘’은 사랑하는 ‘자스민’ 공주의 짝이 되고 싶어 ‘지니’의 마법으로 왕자가 된다. 거짓말로 성립된 왕자의 모습은 후에 ‘자과’에 의해 발각되고 다시 거지로 돌아오게 된다. ‘엘사’는 자신의 능력이 발각될까봐 전전긍긍하다가 끝내는 ‘아렌델’을 떠난다. 왕이 되어야했던 그녀는 마법을 이용해 자신만의 얼음 성을 만들고 그 꿈을 이루지만 혼자만의 성에 고립된다. 왕자였던 ‘야수’는 요정의 저주를 받아 괴물이 되고 성의 주인 역할을 제대로 수행하지 못한다. <라이언 킹>의 ‘심바’ 역시 순식간에 어른 사자로 성장하지만 자신이 생각했던 대로 완전한 성장인 왕이 되지 못한다. 이와 같이 첫 번째 변신은 표면적으로 꿈을 이룬 듯한 성장을 보여주지만 그 내면은 아직 완성되지 못했음을 알 수 있다.

두 번째 변신은 주체를 완전한 변신으로 이끈다. ‘에리얼’은 마녀를 없애고 아버지의 도움을 받아 인간이 된다. ‘알라딘’은 ‘자과’로부터 왕궁을 구원하고 왕의 명에 따라 ‘자스민’ 공주와 결혼해 왕이 된다. ‘야수’는 희생을 통해 ‘벨’과 다른 이들을 구원하고 인간으로 돌아온다. ‘심바’는 자신의 소명을 깨닫고 고향으로 돌아가 ‘스카’를 없애고 왕위에 오른다. ‘엘사’는 ‘안나’의 희생을 통해 가족의 진정한 사랑을 깨닫고 ‘아렌델’의 왕이 된다. 두 번째 변신의 걸모습은 첫 번째 변신과 다를 게 없지만 주체의 내면은 모두 진정한 대안적 인물로 성장해 있다.

중요한 것은 이때 완전한 변신을 이룰 수 있게 만들어주는 사건이 무엇인가라는 점이다. 작품의 주체는 모두 반대되는 세력을 없애고 기존 사회를 유지시키면서 완전한 변신을 이루게 된다. 아버지에 대항하던 마녀나 삼촌을 제거하고, 반사회적 행동으로 혼란을 가져온 ‘자과’, ‘개스통’, ‘한스’ 왕자 같은 인물에게 벌을 내린다. 즉, 디즈니가 제시하는 도덕적 성과는 모두 반사회적인 인물들에 대항해 자신이 사는 세계에 다시 평화를 가져

오는 것으로 묘사되고 있다. 더군다나 완전한 변신으로 이끌어주는 조력자를 살펴보면 모두 기존의 세력들을 알 수 있다. 즉, 디즈니가 제시하는 도덕적 성과란 사회 지배계급의 이데올로기를 수행하고 유지하는 것이다.

결과적으로 디즈니는 두 번의 변신을 통해 주체의 욕망을 표현하면서 어떤 방법이 욕망을 충족시키고 제대로 된 성장을 가져다 줄 수 있는지 제시하고 있다. 첫 번째 변신은 반사회적인 욕망의 결과물로 제대로 된 변신이 이루어지지 못하게 막는다. 두 번째 변신은 사회적 욕망으로 반사회적 세력을 제거하고 사회를 유지시킬 때 성취되며 성장과 함께 완전한 변신을 이루게 한다. 즉 디즈니는 ‘주체의 성장으로서 변신’이라는 환상표현을 통해 현 사회의 질서를 따르고 그것을 다시 유지시켜주는 인물이 대안적 인물이라고 제시하는 것이다.

2) 주체의 분신으로서 주변 캐릭터

주체가 변신이라는 환상을 통해 욕망을 표출한다면 분신은 주체의 다양한 내면을 표현하나. 즉, 주체의 내면은 주체의 분신인 다른 존재들로 표현되어 나타나는데, 디즈니 애니메이션 속 주변캐릭터의 표현을 살펴보면 표3과 같다.

작품	주변인물	표현 방법	묘사 대상	
인어공주	플라운더	물고기 의인화	에리얼의 내면	도피의 욕망
	세바스찬	바닷가재 의인화		이성
	스커틀	갈매기 의인화		희화화
미녀와 야수	쫓트 부인	주전자 의인화	야수의 내면	도덕적 양심
	루미에	춧대 의인화		호기심
	콕스위즈	시계 의인화		이성/도피의 욕망
알라딘	아부	원숭이 의인화	알라딘의 내면	이성/도피의 욕망
	지니	램프 의인화		도덕적 양심
	마법의 양탄자	양탄자 의인화		희화화
라이언 킹	날라	사자 의인화	심바의 내면을	도덕적 양심
	티몬	미어캣 의인화		도피의 욕망
	폼바	돼지 의인화		희화화
겨울왕국	안나	인간	엘사의 내면	도덕적 양심
	눈 괴물	눈사람 의인화		도피의 욕망
	올라프	눈사람 의인화		희화화, 욕망

표 3. 디즈니애니메이션 주체의 분신으로서 주변캐릭터

표를 통해 알 수 있듯이 주변 캐릭터들은 물고기, 주전자, 원숭이, 눈사람 등 인간이 아닌 동물이나 사물로 표현된다. 이는 앞서 환상성의 이론에서 제시된 실제의 경계를 해체한 개방적 표현의 하나로 의인화를 이용한 캐릭터 구성이라 할 수 있다. 책은 고딕소설에서 나타난 이런 경계해체가 공포의 대상이 된다고 했지만 디즈니는 오히려 이를 통해 재미를 선사한다. 디즈니스튜디오의 역사적 고찰에서 살펴보았듯이 인간을 주인공으로 내세우면서 결핍되었던 기존 캐릭터애니메이션의 재미를 의인화된 동물 혹은 사물 캐릭터를 통해 채우고 있는 것이다.

주변캐릭터가 표면적 표현에서 환상의 의인화를 사용했다면 내용 안에서는 주체의 내면을 묘사하는 분신 역할을 담당하고 있다. 앞서 본 변신이 주체의 개인적 소망을 보여주었다면 이번에

는 분신을 통해 소망을 이루는 과정에서 생기는 주체의 내면 갈등을 이야기한다. 여기서 주체의 내면은 욕망과 이성 사이의 갈등이나 양심을 묘사한다. 겁이 많은 ‘플라운더’ 나 ‘아부’, ‘티몬’은 사회적 역할에 대한 주체의 두려움을 대변하며 도피의 욕망을 불러일으킨다. 반대로 ‘세바스찬’, ‘콕스워즈’는 이런 욕망을 다스리는 이성으로서 따끔한 잔소리를 해댄다. 이렇게 욕망과 이성의 갈등에서 헤맬 때 인도자로서 충고를 아끼지 않는 양심의 내면이 ‘꽃트’ 부인이나 ‘지니’, ‘날라’이다. 마지막으로 ‘스커틀’이나 ‘폼바’는 이런 모든 갈등을 회화화시키며 재미를 선사한다. 이렇게 다양한 내면을 묘사하지만 이들의 목적은 하나로 이루어진다. ‘플라운더’, ‘세바스찬’, ‘스커틀’은 ‘에리얼’이 인간이 되도록 도와주고, ‘꽃트’ 부인, ‘루미에’, ‘콕스워즈’는 야수가 진정한 사랑을 찾을 수 있도록 조력한다. ‘아부’, ‘지니’, 마법의 양탄자는 ‘알라딘’이 ‘자스민’ 공주와 사랑을 이룰 수 있도록 하며, ‘날라’, ‘티몬’, ‘폼바’는 ‘심바’가 왕이 될 수 있도록 보조한다. 즉, 주변캐릭터들은 주체가 이루고자 하는 소망에 대한 감정을 다루며 주체의 성장을 돕고, 이는 다시금 완전한 성장을 통해 주체가 유지시켜야 할 가치를 강화한다.

2. 타자의 환상 표현

환상성에서 타자는 주체의 욕망을 묘사대상으로 삼으며 변신, 분신, 낯선 존재들의 방법으로 표현한다고 했다. 이를 토대로 디즈니의 분석 작품에서 나타나는 타자의 묘사대상과 방법들을 살펴보면 표4와 같다.

작품	타자	묘사 대상	묘사 방법
인어공주	우슬라	인간이 되고 싶은 주체의 욕망	어둠의 마법
미녀와 야수	개스통	배우자를 찾는 주체의 욕망	부당한 거래
알라딘	자파	왕이 되고 싶은 주체의 욕망	어둠의 마법
라이언 킹	스카	왕이 되고 싶은 주체의 욕망	음모
겨울왕국	한스 왕자	왕이 되고 싶은 주체의 욕망	음모

표 4. 디즈니애니메이션 주체의 분신으로서 타자 캐릭터

표에서 알 수 있듯이 각 작품에서 등장하는 타자의 묘사대상은 주체의 욕망과 연관되어 있다. <인어공주>의 마녀 ‘우슬라’는 인간이 되고 싶어 하는 ‘에리얼’의 소원을 이루어주며 거래를 한다. <미녀와 야수>의 ‘개스통’은 야수처럼 미녀를 배우자로 얻길 원한다. <알라딘>의 ‘자파’는 목적은 다르지만 왕이 되어 나라를 지배하고 싶어 하고, <라이언 킹>의 ‘스카’ 역시 형과 조카를 내치고 왕이 되려한다. <겨울왕국>의 ‘한스’ 왕자는 백마 탄 왕자인 척 연기하며 ‘아렌델’의 왕이 되고 싶어 한다. 이렇게 타자는 주체의 욕망을 충족시킬 수 있는 방법을 알고 있거나 주체와 동일한 욕망을 가지고 있다. 주체가 욕망으로서 소원을 성취하기 위해 자신의 분신인 주변 캐릭터들과 함께 성장하는 동안 타자는 먼저 욕망을 채운다. 하지만 타자가 욕망을 완성하는 방법은 모두 반사회적인 요소로 묘사된다. ‘우슬라’는 어둠의 마법을 이용해 ‘에리얼’과 부당한 거래를 하고 바다세상을 혼란에 빠트린다. ‘개스통’은 거짓으로 마을 사람들을 속이고 무력으로 야수의 성을 차지하려고 한다. ‘자파’는 램프를 도둑질하고 그것을 통해 얻은 어둠의 힘으로 성을 제압한다. ‘스카’는 살해 음모를 꾸며 형을 살해하고 조카를 내쫓으며 ‘한스’ 왕자는 거짓을 통해 ‘엘사’를 감옥에 가두고 ‘안나’를 죽음으로 내몬다. 이런 행동들은 이론적 고찰을 통해 본

환상의 타자 표현 중 공포와 배제의 표현이라고 할 수 있다. 반사회적 행동은 공포와 배제의 대상으로 비쳐지며 지양해야 할 요소로 인식된다.

행동에서 드러나는 공포의 요소들은 캐릭터의 시각적 묘사에서 도 종종 드러나는데, ‘우슬라’는 아름다운 인어들과 달리 뚱뚱하고 검은 문어의 형태를 하고 있으며, ‘개스통’은 무력을 표현하듯 과장된 근육과 검은 머리색을 띄고 있다. ‘자과’는 큰 키에 짙은 피부색을 띄며, ‘스카’ 역시 검은 갈퀴에 마른 체형으로 야비한 이미지를 풍긴다. ‘한스’는 다른 캐릭터들과 달리 기존의 왕자가 보여주는 잘생기고 멋진 모습으로 표현되지만 반전을 통해 행동의 반사회적 요소가 드러나며 타자가 가지고 있는 요소를 더욱 부각시킨다.

이런 반사회적 공포를 통해 욕망을 이룬 듯 한 타자의 행동들은 마지막에는 결국 주체에 의해 모두 전복되게 된다. 잭슨은 환상의 위반과 전복이 기존 사회이데올로기의 타파나 유지와 연관되어 있다고 했고, 디즈니처럼 욕망이 전복되면 기존 이데올로기는 유지된다고 했다. 이를 토대로 디즈니가 이야기하고자 하는 것을 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

우선 환상의 이론을 통해 알 수 있었던듯이 타자는 주체의 욕망을 다룬다. 디즈니는 주체의 욕망을 타자의 욕망과 동일시함으로써 또 다른 주체의 분신으로서 타자를 묘사한다. 중요한 것은 이들 중 누가 소원을 이루는가를 통해 무엇이 옳은지를 이야기한다는 것이다. 그러므로 주체와 타자는 같은 욕망을 가지고 있지만 그 욕망을 실현하는 방식에는 큰 차이를 보인다. 주체가 사회적 가치를 유지하며 그것을 지향하는 방식으로 욕망을 실현한다면 타자는 반사회적인 방법으로 욕망을 어느 정도 실현했다가 완성하지 못하게 만든다. 작품 속 타자의 반사회적 행동들은 현재의 질서에 위협을 가하고 교란시키는 방법들로 표현된다. 동일 욕망을 추구하며 다른 행동으로 묘사되는 주체와 타자는 누가 소원 성취를 했는지에 따라 누가 옳고 그른지를 보여주게 된다. 즉, 디즈니는 현재에 위협을 가하는 타자를 악으로 규정짓고 소원을

이루지 못하게 만듦으로써 역으로 현재를 유지시키는 것이 소원을 이루는 방법이라고 이야기한다. 여기서 현재는 디즈니가 추구하는 지배층의 이데올로기를 담고 있을 것이다.

V. 결론

지금까지 디즈니애니메이션에서 나타나는 존재들의 환상표현을 살펴보았다. 이론적 고찰을 통해 알아보았듯이 환상의 표현은 시각적인 부분을 넘어서 사회를 바라보는 작가의 의도와 시선을 제공하고 있었다. 분석을 토대로 디즈니가 이런 환상을 활용해 메시지를 전달하는 방법을 정리해보면 다음과 같다.

우선 디즈니의 메시지는 검열이라는 시대적 상황을 극복하고 주 소비층인 중산층의 욕구를 만족시키는 방향으로 선정되었다. 사회적 관습과 의식을 담고 있는 원작을 작품 제작의 기초로 삼고 검열의 기준이 되는 지배계급의 가치가 강화될 수 있도록 이야기를 각색했다. 이는 지배층의 이데올로기를 선호하는 중산층 부모들의 교육열까지 만족시킴으로써 상업적 성공으로 이어지는 전략이 되었다. 그런 이유로 디즈니는 지배이데올로기를 담은 메시지가 부각될 수 있도록 환상을 활용하였는데, 그 중 등장인물들의 환상 표현을 주체와 타자로 나누어 살펴볼 수 있었다.

먼저 주인공인 주체는 변신과 분신의 환상으로 표현되고 있었다. 그 중 변신은 두 단계로 나누어 이용되었는데, 첫 번째 변신은 반사회적인 변신으로 불완전한 성장을 보여주었다. 여기서 반사회적이라 함은 표면적으로 부당한 거래, 거짓말 등의 비도덕적인 행동으로 묘사되는데, 이들 행동의 피해자는 모두 아버지나 왕, 절대 힘으로 상징되는 기존 지배세력으로 집결되고 있었다. 즉, 반사회적 행동은 지배이데올로기인 가부장제를 무너뜨리는 시도로 표현되며 불완전한 성장으로 이어진 것이다. 이는 기존의 사회의 질서를 따르지 않으면 꿈 역시 이루지 못한다는 것을 보여준다. 디즈니는 이렇게 주인공이 사회에 어긋나는 성장을 피하

려고 할 때 벌을 주거나 시련을 선사함으로써 제대로 된 성장이 이루어지도록 이끌었다. 이를 통해 완성되는 두 번째 변신은 사회적인 변신으로 완전한 성장을 보여주었다. 여기서 사회적이라 함은 앞서 묘사된 지배세력의 말을 따르고 다시 가부장제 근간의 가족을 완성하는 것으로 표현된다. 디즈니는 두 번째 변신을 늘 주체의 행동에 대한 보상으로 선사하는데, 이때 행동은 기존 질서에 위협을 가하는 타자를 저지시키는 것으로 표현되었다. 즉, 사회 질서를 따르고 사회와 반대되는 인물을 제거하는 것이 권선징악의 ‘선’ 입을 이야기하는 것이다.

주체의 또 다른 표현인 분신은 주변 캐릭터를 통해 표현되고 있었다. 이들은 주인공만으로 표현되기 어려운 다양한 내면을 대변하며 성장의 과정을 도왔다. 대표적인 캐릭터 유형은 세 종류로 살펴볼 수 있었는데, 첫 번째로 사회적 성장에서 도피하고 싶은 욕망, 두 번째로 욕망과 반대되는 도덕적 양심과 이성 그리고 마지막 세 번째로 재미를 선사하는 회화화의 캐릭터가 그것이다. 주변 캐릭터들은 주체의 다양한 내면이기에 서로 갈등하고 분열을 보이기도 하지만 결국에는 주체의 완전한 성장을 소명으로 여기고 도움을 주고 있었다. 이렇게 하나로 집중되는 목표는 앞서 주체의 변신이라는 환상이 부각시킨 사회적 성장을 강화시킨다. 또한 주체를 도운 이들이 훗날 완전한 성장을 한 주체의 하수인이 되면서 가부장제를 완성한다. 시각적 부분에서 이들은 환상의 경계해체 표현인 의인화를 통해 묘사되는데, 동물이나 사물이 사람처럼 행동하며 시각적 재미를 선사하고 있었다.

환상의 인물들 중 타자는 주체의 욕망을 표현하는데, 디즈니는 타자의 욕망을 반사회적인 요소들로 묘사하며 주체와 대립시키고 있었다. 자본주의가 지향하는 경쟁이라는 구도를 통해 주체는 꿈을 쟁취해야하는데, 대체적으로 디즈니 작품에서 타자는 주체와 같은 꿈을 가지고 있는 것으로 설정되었다. 하지만 주체와 달리 기존 사회 질서에 위협을 가하며 공포와 배제의 대상으로 묘사되었다. 후에 타자는 반드시 주체에 의해 전복되는데, 이는 타자의 행동이 지양되어야 할 요소임을 의미하며 동시에 껍슨이 이야기

한 욕망 전복의 효과로 기존 질서의 유지를 이야기한다. 시각적 표현에 있어서도 공포와 배제의 환상 표현을 이용하고 있었는데, 디즈니는 자신들의 타깃인 미국 중산층이 추구했던 요소들을 캐릭터에 투영시키고 있었다. 뚱뚱하거나 유색의 피부색은 타자로, 날씬하고 흰 피부의 인물은 주체로 선정하며 외모에서 인종차별적인 성향을 드러내고 있었다. 백인우월주의에서 비롯된 타자와 주체의 외모적 구별은 미국 중산층들에게 거부감 없이 받아들여졌고 오랜 시간 동안 계급적 특권처럼 등장인물의 표현에 활용되었다.

결론적으로 디즈니는 환상을 활용해 사회 지배층의 이데올로기를 강화시키는 작품을 제작하고 있었다. 이는 그들의 목적인 검열의 통과와 타깃 소비층의 교육열을 충족시키기 위한 전략이었다. 중요한 것은 디즈니가 환상의 표현을 활용해 자신들의 목적을 어떻게 긍정적인 것으로 꾸며내고 있는가이다. 그들이 각색한 원작이 가지고 있는 권선징악의 원리는 대중이 쉽게 받아들이는 가치이다. 하지만 무엇이 ‘선’ 이고 무엇이 ‘악’ 인가에 의해 교훈의 의미는 달라질 수 있다. 디즈니는 여기에 환상의 방법론을 이용했다. 악행을 저질러 벌을 받는 타자에게는 기존 사회를 위협하는 행동을 주입시켰고 주체의 선행은 이 타자를 전복시키는 것으로 묘사했다. 잭슨의 말대로 욕망인 타자의 환상이 전복됨으로써 기존 사회의 이데올로기는 유지되었다. 주체는 사회적으로 인정받을 때만 완전한 변신을 이루며 분신들은 이런 변신을 지지한다. 즉, 디즈니는 환상의 방법론을 이해하고 이를 이용해 자신들의 메시지를 강화시킨 것이다. 타깃과 목적을 설정하고 여기에 맞게 환상을 활용하는 제작 방식은 메시지와 이야기가 일맥상통하게 이어진 사례로 관객을 만족시킬 수 있는 콘텐츠 제작의 일환으로 소개될 수 있을 것이다.

참고문헌

- 나병철, 『환상과 리얼리티』, 문예출판사, 2010.
- 노스롭 프라이, 『문학의 해석』, 김인환 역, 홍성사, 1978.
- 로즈메리 잭슨, 『환상성』, 서강여성문학연구회 역, 2001.
- 박양호, 『환상성, 그 잃어버린 꿈을 찾아서』, 문학과 창작, 1997.
- 에릭 스무딘, 『할리우드 만화영화』, 노광우 역, 열화당, 1998.
- 오현화, 『영상문학의 이해』, 한국문화사, 2006.
- 이상우, 『문학비평의 이해』, 집문당, 1995.
- 이상일, 『변신 이야기』, 밀알, 1994.
- 최기숙, 『환상-문학의 기본개념3』, 연세대학교 출판부, 2010.
- 캐서린 흠, 『환상과 미메시스』, 한창엽 역, 푸른나무, 2000.
- 토도로프, 『덧없는 행복-루소론, 환상문학 서설』, 이기우 역, 한국문화사, 1996.
- 고민정, 「디즈니 애니메이션의 환상성 연구:장편 애니메이션을 중심으로」, 중앙대학교 첨단영상대학원 석사학위논문, 2007.
- 유정주, 「디즈니애니메이션 텍스트 속에 재현된 남성환타지 연구」, 동국대학교 문화예술대학원 석사학위논문, 2002
- 이화자, 「만화의 상징성 연구 : 동물 캐릭터의 의인화를 중심으로」, 공주대학교 대학원 박사학위논문, 2008
- 김지석, 「할리우드영화의 두 얼굴-지배이데올로기와 환상주의」, 『영화연구』, 제8권(1991), pp.57-77.
- 김탁환, 「고소설과 이야기 문학의 미래」, 『고소설연구』, 제 17권 (2004), pp.5-28.
- 이정숙, 「문학의 미래, 환상성을 통한 독자와의 거리 좁히기」, 『구보학회』, 제4권(2008), pp.9-30.
- 전용갑, 「환상성 개념의 사회적, 역사적 조건 연구」, 『세계문학비교학회』, 제24권(2008), pp.329-360.
- 네이버 지식백과, www.naver.com/, 검색어 : 멀티플레인, 로토스코핑, 디즈니 르네상스, 2016.07.12.

ABSTRACT

Animated characters of Disney animation using the transformation and alter ego of fantasy.

Lee, Hye-Won

The various representations are receiving attention in modern society that has so many contents. Among them, the fantasy shows that you can not see in reality. But the intention of these fantasies is not giving a visual fun. The fantasy show the reality through stories that are not in reality.

The fantasy that allows readers to continue to make the suspect between the real and the imagination and that suspect arises from the desire of real life. If the desire break the community, the social ideology will collapses. Conversely, if the desire is overturned by community, the social will be maintained. The goal of the fantasy which has the relationships of society is revealed through the various expressions of existence. They are divided into the subject and the other show the inner side of the main character. The subject shows the inner side of the main character by the transformation, alter ego and the other exists. The other shows the desire of the subject by the transformation, alter ego and the strangers.

Disney animation studios select the target audience and the message in relation with the society. They choose the original like the fairy tale, myth and change them to satisfy the middle class. The characters of Disney animation says that messages by the expression of fantasy. The subject go through the transformation by twice. The first transformation is antisocial and the second transformation is social. The second shows a complete transformation. The other characters personified show the many kinds of the main character. The other as the alter ego of the main character represents the desire of the subject. They are described as an object of fear and exclusion. They expresses as a dark and menacing looks and hinders the complete transformation of the subject. But they were overthrown by the subject at the end of the story and it strengthen the social ideology. As a result, Disney highlights the value and the moral message of the society by using

the representation of fantasy.

Key words : Animation, Fantasy, transformation, Alter ego

이혜원
청강문화산업대학교 겸임교수
010-9192-7143
catcya@hanmail.net

논문투고일 : 2016.08.01.

심사종료일 : 2016.08.26.

게재확정일 : 2016.08.26.