
디즈니 애니메이션 스토리텔링 전략 연구

박 기 수(한양대학교)

차 례

1. 애니메이션, 스토리텔링의 중요성
 2. 성장담의 효과적 활용
 3. 디즈니 이데올로기의 내재화
 4. 공간의 성격화
 5. 즐거움을 극대화하기 위한 탄력적 서사
 6. 한국적 스토리텔링의 가능성
-

1. 애니메이션, 스토리텔링의 중요성

애니메이션은 조형성과 음악성 그리고 서술성이 상보적으로 융합됨으로써 향유자의 참여적 수행이 강화되는 가장 대표적인 장르다. 이와 같은 융합은 영화에서도 그 예를 찾아 볼 수 있지만, 애니메이션은 시뮬라크르(simulacres)를 통한 허구성이 극대화될 수 있다는 점에서 변별된다. 작가 주의적 시각에서 조형성을 강화할 수 있고, 이러한 조형성은 서술성을 기반으로 음악성과 융합됨으로써 향유과정에서 참여적 수행을 극대화시킬 수 있다. 이와 같이 애니메이션은 영상을 기반으로 하는 융합적인 장르라는 점, 시뮬라크르를 통해 허구성을 극대화시킬 수 있다는 점, 참여적 수행이라는 디지털 문화환경에 적합한 향유 형태를 지향하고 있다는 점에서 가장 경쟁력 있는 분야로 평가할 수 있다.(박기수: 2004, 17) 더구나 산업적인 측면에서도 애니메이션은 연관 산업으로의 파급 효과가 큰 고부가가치 산업이며, 여타 영상산업에 비해 문화할인율(culture discount)이 낮아 시장 침투가 용이하다는 전략적인 이점을 가지고 있다.

대표적인 3H(High-cost, High-risk, High-return) 산업인 애니메이션은 양질의 콘텐츠를 제

작하기 위하여 cost를 높게 되는데, 이때 risk를 줄이기 위해 대중성이 검증된 원천콘텐츠를 활용하며, 다양한 미시콘텐츠(micro contents)를 전략적으로 배치하게 된다. 애니메이션이 거점콘텐츠로서 대중적인 파괴력을 확보할 수 있는냐는 문제는 원천콘텐츠의 전환(adaptation) 과정에서 얼마나 효과적으로 원천콘텐츠의 장점을 유지한 채 거점콘텐츠로 특화시켜낼 수 있는냐에 집중될 수밖에 없다. 또한 거시콘텐츠(macro contents)의 가치는 텍스트적 완성도를 높이면서 얼마나 다양한 미시콘텐츠를 텍스트 안에서 전략적으로 생산할 수 있는냐에 달린 것이다. 애니메이션의 이러한 거점콘텐츠로서의 특성과 거시콘텐츠로서의 특성을 전략적 전제로 기획할 수 있을 때, 콘텐츠로서의 가치를 극대화할 수 있는 애니메이션의 생산이 가능해질 것이다. 이와 같이 애니메이션은 산업적 속성을 이미 장르적 특성으로 내재화하고 있다는 점이며, 이 내재화된 원리를 이해하지 못할 경우, 자본과 이데올로기의 전횡으로부터 자유로울 수 없고, 향유를 통한 즐거움의 창출은 기대할 수 없다는 점이다. 다만, 애니메이션이 산업적 특성을 내재화하고 있다는 말이 애니메이션의 문화적 가치와 미적가치를 괄호 속에 묶어도 좋다는

의미는 아니라는 점이다. 미적 가치를 성취함으로써 문화적 가치를 확보하고 이러한 일련의 과정 속에서 재화적 가치가 창출될 수 있음은 실패한 블록버스터 애니메이션을 통해 우리는 뼈저리게 배운 바 있기 때문이다. 이러한 전제를 기반으로 논의를 본격화해보자.

결코 짧지 않은 애니메이션 역사와 우수한 창작 인력 그리고 세계적인 애니메이션을 제작해본(비록 OEM이었지만) 경험에도 불구하고, 우리는 왜 아직 구체적인 성공모델을 갖지 못한 것일까?) 본고에서는 그 답을 스토리텔링에서 찾고자 한다. 화려한 영상과 음악이 압도적으로 제시되기는 하지만 이들을 유기적인 구조 안에서 효과적으로 구현하는 것은 스토리텔링이며, 무엇보다 1차적인 향유과정을 주도하는 것이 스토리텔링이기 때문이다. 더구나 ‘특정 연령에 한정된’ 유치한 ‘하위문화’로서 ‘움직이는 그림이 압도적인 장르’라는 따위의 스토리텔링에 대한 폄해는 많이 해소되었다고는 하지만 아직도 우수한 스토리텔링 역량을 지닌 창작인력들의 참여가 저조하고 열악한 처우와 지속적인 수입을 보장할 수 있는 안정적인 생산구조를 확보하고 있지 못한 까닭에 그나마 유입된 인력조차 다른 장르로 유출되고 있다는 점에 문제의 심각성이 있다. 다소 다행스러운 것은 애니메이션 스토리텔링에 대한 현실적인 수요에 부응하기 위하여, 이를 선도할 수 있는 인력을 육성하기 위한 보다 체계적인 교육 시스템과 교육 내용을 확보하려는 시도들이 최근 등장하고 있다는 점이

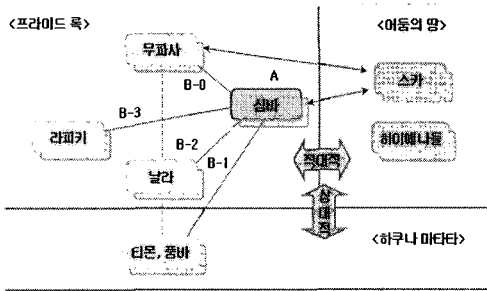
다. 이러한 시도가 보다 생산성을 갖고 현장에서 구체적인 성과를 얻어내기 위해서는 무엇보다 애니메이션 스토리텔링에 대한 보다 구체적이고 실천적인 연구가 필요하다. 애니메이션을 주도하고 있는 선진국들의 스토리텔링 전략을 선행 콘텐츠 분석을 통하여 파악하고, 이들의 미덕을 참고하여 우리만의 차별화된 전략의 수립이 절실하게 필요한 시점이다. 따라서 본고에서는 디즈니 애니메이션 텍스트를 분석함으로써 그들의 스토리텔링 전략을 탐구해 볼 것이다.

디즈니 애니메이션은 맥도날드와 코카콜라로 대표되는 미국식 자본주의 문화의 상징이다. 막대한 자본, 최정예 애니메이터, 최첨단 CG 개발 인프라, 완벽한 캐릭터를 만들어내기 위한 다양한 시도, 1000여 종의 캐릭터 DB, 엄격한 캐릭터 라이선스 관리, 넓고 견고한 배급·유통망 등을 통하여 디즈니 애니메이션은 스스로 특화시키는 전략을 구사하고 있다. 하지만 무엇보다 디즈니 애니메이션 가장 큰 경쟁력은 향유를 활성화시킬 수 있는 그들만의 스토리텔링 전략에서 찾을 수 있다. 디즈니 애니메이션 스토리텔링 전략은 크게 (1) 성장담의 효과적 활용, (2) 디즈니식 이데올로기에 부합하는 주제로 수렴, (3) 공간의 성격화, (4) 극적 구조보다는 즐거움을 선호하는 탄력적 서사 구조 등으로 나누어 볼 수 있다.

2. 성장담의 효과적 활용

그림 1은 <라이언 킹>의 캐릭터별 상관 구도를 나타낸 것이다. 이 텍스트는 심바를 중심으로 캐릭터 간 상관구도가 형성되는데, A의 중심 갈등을 B(B-0에서 B-3까지)의 성장과정을 통하여 해소시킨다. 왕위를 노린 숙부(스카)의 음모로 인하

1) <탑 블레이드>와 같은 일부 TV시리즈에서는 부분적인 성공을 거둔 것으로 보이나 대부분 일본과 합작을 통하여 제작된 것이라는 한계를 지닌다. 특히 극장용 애니메이션 중에서는 이렇다 할 성공을 거둔 작품을 발견하기 어렵다는 점에 주목하자. 우리 애니메이션 제작 현실과 시장 상황에 적절한 성공모델을 아직 발견하지 못한 까닭이다.

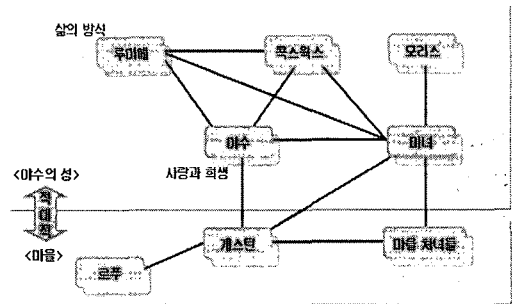


▶▶ 그림 1. <라이온 킹>의 캐릭터 별 상관 구조

여 아버지 무파사의 죽음과 심바의 이탈과 귀환의 과정으로 구체화된다. 표면적인 중심 갈등은 왕위를 둘러싼 A지만 미면의 그것은 사회적 정체성과 개인적 정체성을 구현하는 심바 자신의 성장 갈등과 더 밀접하게 관계되어 있다. 아버지 무파사(B-0)의 금지에 대한 일탈과 희생, 티몬과 폼바(B-1)와의 생활 속에서 드러난 회피적 삶의 태도와 자기 방기로부터의 탈출, 날라(B-2)를 통해 깨달은 자기힘오와 부정의 극복, 정신적 스승인 라피키(B-3)의 설득에 따른 귀환 등과 같은 캐릭터 별 상관과정이 모두 사회적 정체성과 개인적 정체성 구현으로 수렴되고 있기 때문이다. 더구나 이러한 성장담은 심바의 탄생으로 시작하여 그의 아들들의 탄생으로 이어짐으로써 보다 분명해진다.

성장담은 자기형성 과정을 기반으로 중심 캐릭터의 긍정적 결말을 기대할 수 있다는 점에서 디즈니 애니메이션의 전형적 공식인 행복한 결말과 맞닿아 있다. 더구나 중심 캐릭터의 성장 과정을 통해 성숙한 자아로 성장하는데 필요한 미덕을 제시하고 그것에 긍정적 가치를 부여함으로써 보다 대중적인 지지를 유도해낼 수 있다는 점, 동화적 소재를 원천콘텐츠로 적극 활용한다는 점도 디즈니 애니메이션이 성장담을 자주 활용하는 중요한 이유들이다. 특히 디즈니 애니메이션의 성장담은,

<라이온 킹>에 드러난 것처럼 부모(B-0), 연인(B-2), 친구(B-1), 정신적 스승(B-3) 등과 같은 주변 캐릭터들과의 상관 과정을 통해 성장이 이루어지기 때문에 유기적인 구조로서 구현될 수 있다는 장점이 있다. 이러한 성장담의 구조는 <미녀와 야수>, <알라딘>, <백스 라이프> 등에서도 결정적 기제로서 자주 활용된 바 있다.²⁾

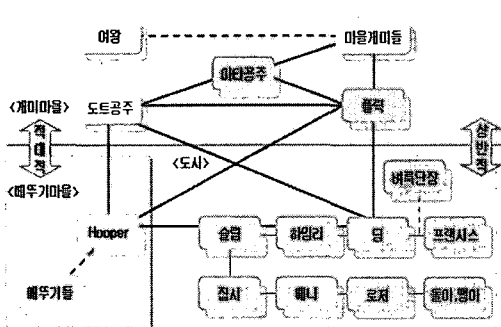


▶▶ 그림 2. <미녀와 야수>의 캐릭터 별 상관 구조

그림 2에서 드러나듯 <미녀와 야수>는 버릇없고 이기적이며 불친절한 왕자(야수)가 희생을 통하여 진정한 사랑을 배우는 성장담이다. 흥미로운 것은 야수를 둘러싼 캐릭터의 상관관계로서 미녀는 야수에게 자기희생을 통한 사랑을 깨닫게 해주고, 코믹한 조력자들처럼 보이는 루미에와 코크스윅은 삶의 방식에 대한 대립적 태도로서 야수의 삶이 어떻게 변해야할지를 보여주고 있다. 왕자가

2) 최근 몇 년간 픽사와 공동제작한 주요 작품들, <몬스터 주식회사>, <인크레더블> 등에서는 디즈니식 문법을 많이 제거하면서 성장담의 구조도 상대적으로 약화되는 양상을 보였다. 이것은 픽사와의 공동제작이 실질적으로는 제작을 픽사가 맡고 투자와 배급을 디즈니가 맡는 방식이었기 때문이다. 그러나 그렇다고 성장담의 요소를 완전히 배제한 것은 아니고 스토리텔링의 전략적 필요성 여부에 따라서 탄력적으로 활용하는 양상으로 드러난다. <백스 라이프>와 <니모를 찾아서> 같은 작품에서는 오히려 더 강화되는 양상으로 드러나는 까닭이다.

요정의 마법에 걸린 결정적 이유가 이기심과 냉정함에서 비롯된 불친절이었고 이것은 콕스웍스가 보여주는 차가움과 유사하지만 분명히 차이가 나는 부분이다. 그 차이는 (1) 콕스웍스의 차가움이 자신의 의무를 다하기 위한 현실적 필요성에 기반한 것이지만 왕자의 그것은 이기심과 무례에서 비롯된 차가움(불친절)이라는 점, (2) 콕스웍스에게는 그와 대비됨으로써 보완되는 루미에라는 상대가 있지만 왕자에게는 그러한 상대가 없다는 점이다. (2)의 이유로 인해 미녀의 기능은 강화되며 야수의 성장에 필요 요소를 적극 제공하게 되는 것이다. 특히 삶의 방식에 대한 대비적 제시는 성과 마을의 적대적 관계를 통해 성격화되며 성격화된 공간에 머무는 야수/개스틴, 미녀/마을 처녀들 등의 대비적 제시의 추가를 통하여 더욱 구체화된다. 사랑하는 사람을 위해 자신을 희생하려는 야수와 단지 사랑을 정복이나 소유로 생각하는 개스틴의 대비, 책을 읽고 아버지와 연인을 위해 희생을 무릅쓰는 벨(미녀)과 외모와 남자에만 관심을 쏟는 마을 처녀들의 대비 등이 그것이다. 이러한 대비의 증첩을 통하여 왕자의 성장이 이루어지는 것이다.



▶▶ 그림 3. <박스 라이프>의 캐릭터 별 상관 지도

<박스 라이프>의 성장담의 특성은 플릭을 중

심으로 아타공주와 도트공주 그리고 서커스단원들 전부가 상호 연관되어 '모두에게서' 진행된다는 점이다. 즉 플릭만의 성장이 아니라 주변 대부분 캐릭터의 성장이 거의 동시에 이루어짐으로써 향유자가 스스로를 몰입할 향유대상의 선택이 다양해졌고, 중심캐릭터와 주변캐릭터들 간에 동위소적 관계가 형성됨으로써 성장의 코드가 다양한 부면에서 강화되는 효과를 가져왔다.

이상과 같이 디즈니 애니메이션의 성장담은 매우 다양하고 효과적으로 구사되고 있다. 문제는 성장담을 통해서 이야기하고 있는 것에 있다. 그것은 소위 디즈니 이데올로기라고 부르는 것으로서 가족주의와 건전한 가치관으로 은폐되어 제공되고 있다는 데 문제의 심각성이 있다.

3. 디즈니 이데올로기의 내재화

디즈니 이데올로기는 '청교도적 윤리관과 자본주의 이데올로기'(김창남: 1998, 250)로 구현되는데, 그 과정에서 부르주아, 백인, 기독교도, 남성 중심의 가치를 확대 재생산한다. 서구(백인, 기독교), 자본(부르주아), 남성중심이라는 지배 코드와 디즈니의 이데올로기가 교묘하게 일치하며 그것의 확대재생산을 독려하는 구조이기 때문이다. 더구나 거기에 가족중심 이데올로기로 포장되어 있으므로 그것은 순수함이나 따뜻함이라는 심정적 동화의 여지를 강화한다.(박기수: 2004, 90) 헨리 지루는 "디즈니는 사적영역과 공적영역을 조작해내려는, 즉 가정과 국가를 접맥시켜보려는 의욕적인 시도를 통해 문화적 정체성을 만들고 대중들의 소비를 부추긴다. 디즈니는 자본주의, 성, 국가 정체성에 대한 정의를 통해 이념의 단일화를 도모하는데 그 근저에 깔린 상징은 가정, 특히 핵가족 형태

의 백인 중산층 가정이다. 이 가정은 소비주의와 성에 따른 역할 분담, 모성에, 계급적 기사도를 연결하는 윤리적 척도가 된다.”(2001, 157)고 주장했다.

이와 같은 디즈니 이데올로기에 대한 비판은 디즈니 애니메이션에 대한 찬사만큼이나 다양한 관점에서 지속적으로 제기되어 왔다. 본 논의의 목적상 그것을 일일이 여기서 나열하지는 않겠지만, 그러한 이데올로기 구현 전략은 반드시 주목해야만 한다. <라이온 킹>의 경우 남성중심적 가부장 논리, 왕권중심의 보수주의, 인종차별적 언어 구사 등과 같은 디즈니 이데올로기를 정체성 구현, 가치 있는 삶의 지향, 가족주의의 구현 등의 건전한 가치를 전면화함으로써 은폐하고 있다. <미녀와 야수>의 경우에는 타인에 대한 배려와 친절 그리고 정체성과 희생을 기반으로 하는 사랑을 전면화하고 있지만, 타자에 대한 적대감, 외모지상주의, 여성에 대한 고착화된 시선 등은 보다 은밀하게 텍스트에 구조화되어 있다. 타자에 대한 적대감은 마을 사람들의 야수에 대한 적대감에서 잘 드러나 있고, 야수가 마법이 풀리면서 왕자로 되돌아오으로써 아름다운 벨과 어울리는 외모를 갖게 되는 점³⁾, 벨과 대비되어 그려지는 금발의 마을 처녀들의 맹목성, 야수에게 희생의 의미를 실천으로 가르쳐주는 벨의 경우에도 지적이고 능동적인 여성으로 그려지지만 남성중심의 구도에서 조금도 벗어나지 못하고 있다는 점 등을 지적할 수 있을 것이다. <알라딘>의 경우에도 성장담의 병치적 구도(박기수: 2004, 339)를 통하여 진실과 자유 그리고 자기 절제를 드러내고 있지만, 그 과

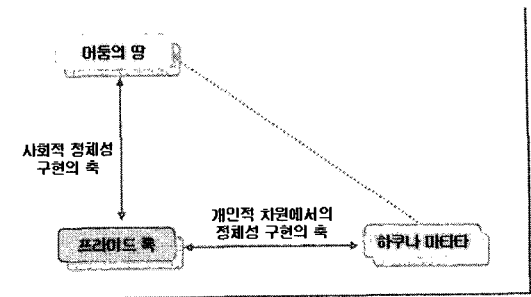
정에서 중산층의 사회관계와 가치 관계, 언어사용 등에 특권적 우월적 지위를 내재적으로 부여함으로써 그 외의 것들에 대한 폭력적 몰이해와 적대감을 강화한다. 무엇보다 이러한 디즈니의 대표작들이 디즈니 이데올로기를 내재화시키기 위하여 어떠한 전략을 구사하고 있는지에 주목해야 한다. 가장 두드러진 것은 동화, 신화, 민담 등을 디즈니화하는 것인데, 이것은 포괄적인 의미에서 ‘동화의 디즈니화’로 볼 수 있다. ‘동화의 디즈니화’란 이미 대중적인 인지도와 그 가치를 보편적으로 확보하고 있는 원천콘텐츠를 디즈니의 전환(adaptation) 전략에 따라 거점콘텐츠화하는 전략을 말한다. 원천 소스가 지니고 있는 대중적 지나 권위는 그대로 수용하면서 현재성을 기반으로 상업성과 대중성을 고려하는 것인데, 이 때 고전 동화의 교훈적 가치들이 디즈니식 이데올로기로 대치되는 것이다. 좀 더 분명히 말하자면 앞에서 살펴본 바와 같이, 건전한 가치와 가족주의 등의 긍정적인 요소를 전면화함으로써 부르주아, 백인, 기독교도, 남성 중심의 가치 지향을 은폐하고 있는 것이다. 이 과정을 보다 유기적으로 구조화하고 향유자 스스로 인지하지 못하게 하기 위하여 뮤지컬적인 요소와 스펙터클 혹은 슬랩스틱 코미디 등의 요소가 자주 활용되며, 그 결과 ‘완만한 전개와 급격한 결말’이라는 특이한 형태의 서사 전개가 나타난다. <알라딘>의 경우는 발단부터 갈등까지의 시간이 매우 길고, 위기부터 절정에 이르는 시간이 매우 짧다. 이것은 위기부터 절정에 이르는 고민과 갈등의 시간 대신, 발단부터 갈등에 이르는 즐거움의 시간을 최대한 즐기게 하려는 의도이다. 이러한 기형적인 구도는 슬랩스틱 코미디적 요소와 뮤지컬적인 요소를 마음껏 발휘할 수 있는 시간을 제공하기 위한 것이며, 위기부터 절정, 결말에 이르는 시간을 짧고 촉급하게 진

3) <슈렉 I>의 말미에 피오나 공주가 마법이 풀리면서 예쁜 공주가 아니라 오우거로 변했을 때 우리가 느꼈던 통쾌한 진복의 즐거움은 이와 같은 디즈니의 고착화된 외모지상주의와 밀접한 상관을 갖고 있다.

행함으로써 향유자들이 갈등하거나 안타까워하는 시간을 최대한 줄이고, '행복한 결말'의 여운을 극대화하기 위한(박기수: 2004, 360) 것이다. <인어공주>, <알라딘> 등 디즈니의 중흥 이후에 보다 고급한 형태로 자주 활용되던 뮤지컬적 요소는 상대적으로 비중이 줄어들면서 OST형태로 전환되고 있는 실정이다. 그 이유는 자주 활용되면서 디즈니 애니메이션의 식상한 카드로 전략한 탓도 있지만, 애니메이션의 소재가 확장이 되면서 뮤지컬화하기에 부적합한 경우가 빈발했기 때문이다. 이 말은 뮤지컬적 요소의 활용도가 떨어졌기 때문이라기보다는 전략적인 취사의 결과로 보아야 한다는 것이다. OST의 적극 활용도 같은 맥락에서 이해할 수 있으며 주요 수익원 중에 하나지만, 그것은 디즈니가 사랑하는 토털마케팅의 첫 단계로 애니메이션이 개봉하기 전에 유명 팝가수가 부른 OST가 먼저 출시되어 애니메이션에 대한 관심과 기대를 고조시키는 역할도 함께 수행하고 있다는 점도 눈여겨보아야 할 지점이다. 물론 이 역시도 서사의 구조 안에서 유기적으로 내재화될 때만이 가능한 일이다.

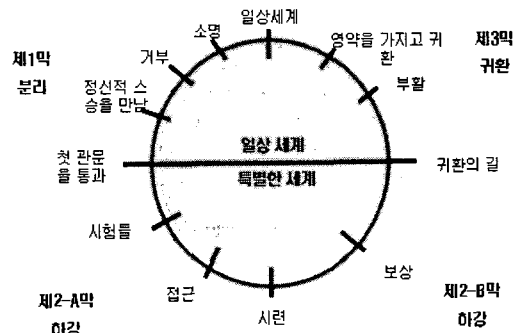
4. 공간의 성격화

앞에서 살펴본 성장담의 구조는 공간의 성격화를 통하여 효과적으로 구현이 된다. 공간의 성격화란 대조되거나 서로 차이가 나는 2-3공간을 제한적으로 제시하고 이것들을 뚜렷하게 차별화시킴으로써 각 공간이 지향하는 성격을 드러내는 과정이다. 짧은 시간 안에 즐거움을 중심으로 계몽적 담론을 효과적으로 내재화시킬 수 있는 방법으로 디즈니 애니메이션은 물론 일본의 미야자키 하야오(宮崎駿)도 즐겨 사용하는 방법이다.⁴⁾



▶▶ 그림 4. <라이온 킹>의 공간구도

그림 4는 <라이온 킹>의 공간 구도를 드러낸 것이다. 이 작품에서 공간의 성격화는 심바의 사회적 정체성과 개인적 정체성을 구현하는데 가장 중요한 기제로 활용되었다. 프라이드 록→하쿠나 마타타→프라이드 록으로 진행되는 심바의 일상→비일상(특별한 세계)→일상으로 돌아오는 신화속 영웅의 여정(크리스토퍼 보글러: 2005, 277)과 유사하지만 그 길이와 순서는 큰 흐름을 제외하고는 생산적 전환을 보여주고 있다. 그림 5



▶▶ 그림 5. 신화 속 영웅의 여행 구도

4) 디즈니 애니메이션에서 공간의 성격화는 변별적인 공간의 제시를 통해서 이루어지지만, 미야자키 하야오의 경우에는 수평적으로 공간을 분리하고, 중심 공간을 다시 수직으로 구분하면서 성격화한다는 점에서 다소 차이가 난다.

하쿠나 마타타는 될 대로 되라는 쾌락의 공간으로 사자로서의 정체성만 버린다면 걱정 없이 살아갈 수 있는 공간이다. 반면 프라이드 록은 의무와 보람의 공간이며 질서, 공존, 조화, 필요, 노력을 요구하는 공간으로서 타자와의 관계를 늘 의식해야만 하는 의무의 공간이지만 그로 인한 보람을 성취할 수 있는 공간이기도 하다. 이미 음모와 배반의 공간으로 어둠의 땅을 프라이드 록과 대비적으로 제시한 바 있는 상황에서 개인적 정체성, 과연 내가 무엇이며 무엇을 해야 하는가에 대한 답을 제시하기 위한 공간으로 설정된 것이 하쿠나 마타타인 것이다. 그런 까닭에 프라이드 록과 어둠의 땅의 갈등(심바의 이탈) → 하쿠나 마타타의 삶 제시 → 프라이드 록으로의 귀환 유도(하쿠나 마타타의 삶과 대비) → 프라이드 록으로의 귀환 → 어둠의 땅 세력 제거로 서사가 전개되면서, 프라이드 록 / 어둠의 땅, 프라이드 록 / 하쿠나 마타타의 대비 과정이 자연스럽게 제시하고 있다.

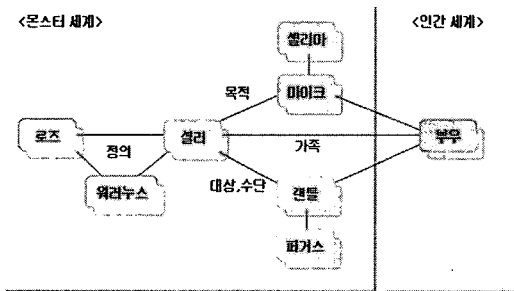
<박스 라이프>에서 공동체적 삶을 지향하는 개미 마을, 폭력적 위계에 의한 약탈을 지향하는 메뚜기 마을, 개인적인 경쟁과 기만의 공간인 도시가 대비적으로 제시된다. 개미마을의 공동체적 삶의 모습을 제시하고, 그것을 파괴하는 하퍼 일당의 등장과 함께 메뚜기 마을의 삶을 보여주고, 플릭이 자신들을 구해줄 사람들을 데리고 오기 위해 도시로 가서 도시의 삶을 보여줌으로써 세 공간을 대비적으로 살펴볼 수 있는 기회를 준다. 더구나 각각의 공간적 특성이 구성원들의 캐릭터로 구현되고 있다는 점도 주목해야 한다.

흥미로운 것은 디즈니와 대립각을 세우고 있는 드림웍스의 경우에도 공간의 성격화를 전략적으로 활용하고 있다는 점이다. 디즈니의 <박스 라이프>와 대결을 벌였던 <개미>의 경우 개미왕국, 흰개미와의 전쟁터, 곤충천국으로 성격화를 시도

했으나 흰개미 전쟁터와 곤충천국의 성격화가 상대적으로 약화되면서 효과적인 구사에는 실패했다. Z의 각성이나 변화가 수반되지 못했기 때문에 흰개미 전쟁터의 서사적 기능이 약화되었고, 곤충천국이나 개미왕국과의 상관적 차별화에 실패한다. 곤충천국의 경우에도 개미왕국과의 차별화는 이루었지만 Z가 이미 곤충천국의 삶의 방식에 대하여 회의를 하고 있었고, 인간과의 관계에 따른 스펙터클, 크기를 기준으로 하는 기발한 발상에 중심이 맞춰짐으로써 인간들의 쓰레기장인 곤충천국에서의 삶에 대한 성찰이 수반되지 못하는 결과를 가져왔기 때문이다. 하지만 <슈렉 I>의 경우는 보다 뚜렷한 성격화를 보여준다. 슈렉의 자족적인 공간 늪, 파콰드 영주의 불모의 공간인 둘락, 그리고 드래곤이 피오나 공주를 지키는 공간인 성이 그것이다. 오우거 슈렉이 걸보기에는 더럽고 잔인한 자신만의 방식으로 모든 것을 즐길 수 있는 공간인 늪과 현대적이고 깔끔한 공간이지만 불모와 기만의 공간인 둘락의 대비적 성격화가 이 작품의 서사적 동인이 되기 때문이다. 둘락에서 쫓겨난 디즈니 애니메이션의 동화 속 주인공들이 슈렉의 늪으로 오고, 그들을 내보내고 자신만의 늪에서 살기를 원하는 슈렉이 둘락의 파콰드 영주로부터 미션을 부여받으면서 서사가 전개되는데 그 과정에서 두 공간에서 삶의 모습이 상반되게 그려짐으로써 성격화가 이루어진다. 패러디를 서사의 중심 기제로 활용하고 있다는 점을 염두에 둘 때, 늪과 성 그리고 탈동화적 공간으로 그려지는 성의 성격화는 매우 성공적인 전략이었음을 알 수 있다.

- 5) 곤충천국은 <라이언 킹>의 하쿠나 마타타와 상당히 유사한 공간이다. 하지만 하쿠나 마타타가 프라이드 록과 상관하여 개인적 정체성을 획득하는 계기의 공간이었다면 곤충천국은 표면적인 차별화의 공간일 뿐 그 이상의 깊이를 확보하지 못하는 한계를 보여주었다.

이상에서 살펴 본 바와 같이 디즈니 애니메이션에서 자주 활용되는 공간의 성격화가 최근 픽사와의 공동제작으로 인하여 약해지고 있다는 점도 흥미롭다. 즉 공간의 성격화 전략이 애니메이션 스토리텔링의 성공의 한 요소로서 기능할 수 있을 대만 활용한다는 전략적 접근이 이루어지고 있기 때문이다.



▶▶ 그림 6. <몬스터 주식회사> 캐릭터별 상관 구조

<몬스터주식회사>의 경우에서 보듯이 가족과 정의, 즉 개인적 차원의 문제와 사회적 차원의 문제를 서사 전개에 두 축으로 하면서 칭교도적 윤리관과 자본주의 이데올로기를 따른다는 점에서는 이전 작품들과 다르지 않지만, 몬스터 세계와 인간 세계라는 단순한 공간 구도를 지니고 있다는 점에서 차이가 난다. 아이들의 비명을 동력원으로 한다는 몬스터의 세계와 대비되어 인간 세계는 그저 벽장 밖의 공간 그 이상으로 제시되지 못하고 있는 까닭이다. 하지만 이 작품에서 공간의 성격화 유무를 따지는 사람은 없다. 그것을 메워줄 다양한 스펙터클과 현란한 3D 영상 그리고 그것을 꿰어주는 기발한 즐거움이 있기 때문이다. 즉 공간의 성격화는 스토리텔링에 있어서 매우 효과적인 기계이기는 하지만 그럼에도 불구하고 한 요소일 뿐이라는 것이다.

공간의 성격화에 대한 인식은 미야자키 하야오(宮崎駿)의 <바람계곡의 나우시카>(風の谷のナウシカ), <원령공주>(もののけ姫), <센과 치히로의 행방불명>(千と千尋の神隠し) 대표작들에서 공통적으로 발견할 수 있다. <바람계곡의 나우시카>는 수직적 공간과 수평적 공간의 교직으로 구조화 되어 있다. 수직적 공간은 하늘과 지상과 지하로 구조화되었고, 수평적 공간은 세 공동체-바람계곡, 폐지테, 토르메키아 왕국으로 구성되어 있다. 수평적 공간의 경우 각각의 공동체적 성격을 드러내고 있고, 사건의 대부분이 바람계곡을 중심으로 전개된다는 점에서 단순한 공간적 의미보다는 공간 간의 갈등에 주목해야한다. 수직적 공간의 경우, 하늘은 다른 세계와 접촉의 공간, 직접적인 갈등과 투쟁이 전투로 드러나는 공간, 화해의 가능성을 모색할 수 있는 공간을 의미하며, 지상은 인간과 인간, 자연과 인간의 단절의 공간이며, 단절의 결과가 파괴로 드러나는 황폐한 공간이고, 지하는 부해의 비밀이 밝혀지는 공간이며

표 1. <바람계곡의 나우시카>의 공간의 성격화

수평 수직	바람계곡	토르메키아	폐지테	종합
하늘	<ul style="list-style-type: none"> 바람이 부는 곳(부해 방지) 외부 세계와 소통의 공간 침략이 이루어지는 공간 화해의 가능성 발견 공간 	<ul style="list-style-type: none"> 전투의 공간 	<ul style="list-style-type: none"> 전투의 공간 	<ul style="list-style-type: none"> 공동체 간의 전투가 벌어지는 공간 화해의 가능성을 발 견하는 공간
지상	<ul style="list-style-type: none"> 부해와의 소극적 공존 공동체적 삶의 공간 자연과 공존하는 공동체를 건설할 공간 	<ul style="list-style-type: none"> 침략의 공간 계급 갈등과 권력 쟁투의 공간 소각해야할 부해가 있는 공간 	<ul style="list-style-type: none"> 부해를 소각하고 새 도시를 건설할 공간 	<ul style="list-style-type: none"> 인간과 인간, 인간과 자연의 소통 단절의 공간 새로운 공동체를 건설할 공간
지하	<ul style="list-style-type: none"> 나우시카 부해의 비밀 발견 		<ul style="list-style-type: none"> 아스벨 부해의 비밀 발견 	<ul style="list-style-type: none"> 부해의 비밀을 발견하는 공간

동시에 지상의 오염된 공기와 물을 정화할 수 있는 방법을 제시해주는 치유와 생명의 공간으로 구체화 되었다. 이러한 수직적 세 공간이 수평적인 세 공동체-바람계곡, 페지테, 토르메키아 왕국-와 교직됨으로써 성격화되고 있는 것이다.⁶⁾

<원령공주>의 경우에는 ‘사슴신의 숲--에보시의 체철장--에미시의 마을’로 수평적 공간의 성격화만 드러나고 있는데, 이것은 ‘숲 속 신들--에보시와 주민들--아시타가’의 미시적 갈등 구조와 ‘인간 / 자연’의 거시적 갈등 구조의 이중적 층위로 반복되는 과정으로 구체화된다. <센과 치히로의 행방불명>은 『이상한 나라의 앨리스』처럼 ‘낮선 곳에서 혼자가 된다’는 전형적인 모험담의 모티프를 공중 - 지상 - 지하의 수직적 공간과 현실 - 온천장 - 늪의 바닥(제니바의 집)의 수평적 공간의 교직으로 형상화하고 있다. 수직적 공간에서 공중은 갈등이 극대화되는 공간이며 그 원인이 탐욕과 이기에 기반한 것임을 드러내고, 정벌과 깨달음을 동시에 수행하는 공간이고, 지상은 온천장으로 대표되는데 혼자서 할 줄 아는 일이 아무 것도 없는 응석받이인 치히로와 몰염치하고 자기 중심적인 부모가 살고 있는 현실과 상동적 관계를 이루는 공간이며, 지하는 가마 할아범이 머무는 이해와 치유의 공간으로 제시된다. 수직적 공간의 성격화의 특이점은 이 세 공간이 하나의 건물에 공존하며, 아래로 내려올수록 긍정적 의미를 지닌다는 것이다. “세 공간이 하나의 건물에 공존함으로써 상이한 이 세 공간이 현실의 총체적 양상임을 드러내는데, 이것은 세 공간이 분리적·배타적 관계가 아니라 인물들이 쉽게 넘나드는 공간으로 설정이 되어 있고, 한 공간에서의 깨달음이 나머지 두 공간에도 긍정적 변화를 유도하고 있기 때문이다.”(박기수: 2004, 319) 수평적 공간의 성격

6) 표 1은 박기수 (2004, 286)를 인용한 것이다.

화는 크게 현실 세계와 정령의 세계로 양분하고, 정령의 세계는 유바바의 온천장과 제니바의 늪 바닥으로 나눌 수 있다. 정령의 세계와 현실 세계는 액자식 구성으로 상보적 구조를 형성하는데, 내화(內話)와 외화(外話)가 발단과 결말에서만 구분이 되고, 나머지 부분에서는 구분 없이 진행됨으로써 두 세계가 분리가 아닌 포괄의 관계임을 강조한다. 이 작품에서 공간의 성격화는 스토리텔링의 중심 기제로서 서사 전개와 구조화의 가장 핵심적인 역할을 수행한다는 점에서 탁월하다.

이상에서 살펴본 바와 같이 공간의 성격화는 주어진 시간 안에 효과적으로 캐릭터를 부각시키고 주제를 명료화하는데 매우 효과적인 기제이다. 디즈니 애니메이션의 경우 2-3개의 공간을 중심 캐릭터를 중심으로 상관시켜 상반된 양상을 보여주며 가치 지향을 드러내는 전략을 즐겨 사용해왔다. 최근 픽사와 공동 제작한 작품들에서는 이러한 전략이 매우 탄력적으로 사용되고 있음도 눈여겨 보아야할 것이다. 더구나 최근 픽사를 인수하였지만 핵심 인력과 스티브 잡스에게 상당 부분의 지분을 할당했다는 점, 디즈니가 픽사와 공동 제작했던 작품들은 상당한 성과를 거두었다는 점 등이 적극 고려되어, 이러한 경향이 새로운 스토리텔링 전략이 될 가능성이 매우 높기 때문이다.

5. 즐거움을 극대화하기 위한 탄력적 서사

디즈니 애니메이션 스토리텔링의 가장 두드러진 특징은 극적구조 보다는 즐거움을 극대화할 수 있는 구조를 선호한다는 것이다. 디즈니 애니메이션은 상대적으로 단순한 서사와 관습화된 주제를 반복함으로써 결과적으로 최종 의미에 덜 구속된 상태에서 주변모티브(free motif)를 이용한 다양

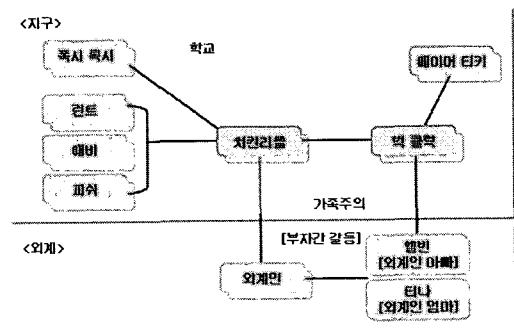
한 조합의 유희를 즐길 수 있기 때문이다. <알라딘>의 경우, 병치된 네 개의 성장담을 중심모티브(bound motif)로 하면서, 'Friend Like Me', 'Prince Ali', 'A Whole World'같은 삽입곡들과 지니의 화려한 개인기, 알라딘과 자스민의 거리에서의 도망 씬, 술탄과 이아고의 과자를 둘러싼 개그 씬, 알리 아바브 왕자(알라딘)과 자스민 공주의 양탄자 씬 등과 같은 다양한 주변모티브가 첨가되는 구조이다. 다양하게 주어지는 주변모티브들은 서사의 흐름을 이끌어가는 중심모티브들의 사이사이에 계열체를 이루고 배치되며, 이렇게 계열체를 이루고 있는 다양한 주변모티브들은 향유자의 취향이나 능력에 따라 다양한 방식으로 향유됨으로써 즐거움을 극대화할 수 있는 것이다. 더구나 디즈니 애니메이션의 경우 스타들을 캐스팅하여 선녹음 방식으로 진행함으로써 로빈 윌리엄스의 예)에서 보듯이 서사 운용을 보다 탄력적으로 할 수 있다. 후녹음 방식과 같이 이미 그려진 그림에 얽매어 목소리 연기를 하는 것이 아니기 때문에 상대적으로 자유로운 연기와 즉흥연기가 가능하기 때문에 서사적 구속보다는 즐거움이 극대화되는 경향을 보인다. 아울러 디즈니가 즐겨 사용해온 뮤지컬적 요소의 활용은 빠른 속도감과 극적 효과를 극대화할 수 있다는 미덕 외에도 서사의 통합체적 구속으로부터 상대적으로 자유로운 향유를 활성화할 수 있다는 장점이 있다.

7) 윌리엄스는 처음 4시간가량의 녹음 세션에서 첫 번째 신의 지니를 25가지 방식으로 25차례에 걸쳐 연기를 해 보였다. 게다가 그는 처음 8가지 방식 이후부터는 아예 각본을 무시하기 시작했다. 심지어 그는 똑같은 대사도 각기 다른 목소리로 말했다. 또 어떨 때는 완전히 즉흥으로 대사를 만들어냈다. 그 결과, 원래는 30초로 설정되어 있던 신이 10분짜리로 늘어났다. 지니의 수십 가지 흉내내기는 편집실에서 잘려나갔는데 그 중에는 썩스 치료사인 루스 웨스다이어, 잔 웨인, 전직 대통령 조지 부시의 흉내내기도 포함되어 있었다.(데이비드 코에낙: 2000, 343-344)

디즈니 애니메이션의 이와 같은 특성들은 계열체의 강화와 통합체의 이완을 결과함으로써 상대적으로 서사적 구속에서 벗어나 즐거움을 극대화할 수 있는 형태의 탄력적 서사 운용을 가능하게 한다. 디즈니 애니메이션의 대부분이 기존의 동화나 신화, 민담, 전설 등에 기초하고 있었기 때문에 서사적 긴장이나 결말에 대한 기대 등으로부터는 자유로울 수 있었다. 그렇다면 이야기의 결말이 아니라 이야기가 진행되는 과정에서 무엇을 보고 즐길 것인가에 중점을 둘 수 있었다. 그 결과 뮤지컬적인 요소나 슬랩스틱 코미디적 요소 다양한 스펙터클 그리고 스타의 즉흥 연기 등을 통해 즐거움을 선사할 수 있는 시간을 확보할 수 있게 되는 것이다.

<치킨 리틀>은 디즈니가 픽사의 도움 없이 처음으로 자체 제작한 3D 애니메이션이다. 평단의 평가나 흥행 수익에 있어서 기대에 미치지 못하는 결과로 이후 픽사 인수에 한몫을 했다고 평가받는 작품이다. 여기서 이 작품에 주목하는

이유는 디즈니의 스토리텔링 전략이 월 아이스너 체제의 붕괴와 최근 호평을 받고 있는 드림웍스와 픽사식의 스토리텔링을 대타적(對他的)으로 인식하면서 새로운 전략을 모색하고 있음을 보여준 작품이기 때문이다.



▶▶ 그림 7. <치킨 리틀>의 캐릭터 상관 구조

<치킨 리틀>은 가족용 애니메이션이라기보다는 아동용 애니메이션에 가깝다. 이 말은 서사가 지극히 단순하고 선형적 구도로 진행되는 단순한 구도이며, 부자간 갈등을 중심으로 하는 가족주의의 강화 정도로 간단하기 때문이다. 아버지 벅 클럭과의 갈등 외에는 뚜렷한 갈등이 보이지 않는데, 이것은 집과 대비되는 학교 공간에서 폭시 록시와와 갈등이 구체화되지 못한 까닭이다. 집이 개인적 공간의 문제라면 학교는 사회적 차원의 문제로서 이 두 문제가 상호 교직되면서 치킨 리틀의 성장담이 전개되는 것이 그동안 디즈니 애니메이션 스토리텔링의 전형이었는데, 이 작품은 그러한 공식에서 많이 벗어나 있다. 집의 성격화에 비하여 학교쪽 성격화가 지극히 미흡한데, 그것은 학교쪽 갈등을 이끌어야 할 폭시 록시의 성격화가 미흡했다는 것 외에도 런트, 애비, 피쉬 등의 캐릭터가 뚜렷한 사건을 갖지 못함으로써 텍스트 전체 서사와 유기적으로 구조화되지 못했기 때문이다. 후반부에 외계인 부자와 치킨 리틀 부자의 상동성을 노렸으나 작위적이고 지극히 소박한 수준의 이해에 머문다는 뚜렷한 한계를 갖는다. 더구나 서사 전개에 있어서도 아버지와 갈등이 야구대화로 해소되는 전반부와 외계인의 침공인 후반부로 나누어지게 되는데, 이 둘의 상관성이 떨어진다는 치명적인 결함을 가지고 있다. 그 대신 디즈니는 드림웍스가 자신을 향해 겨누었던 패러디를 활용하고, 슬랩스틱적 요소와 만화적 상상력을 구체화 하는데 주력하고 있다. <레이더스>, <싸인>, <킹콩>, <우주전쟁> 등의 패러디, 콜라병을 등 뒤에 묶고 발로 마개를 따서 그 추진력으로 위로 올라가거나, 껌에 붙어 움직이지 못하다가 캔디를 자동차에 붙여서 탈출한다거나 하는 만화적 상상력 등이 그것이다. 그 효과는 차치하고서라도 분명 디즈니 애니메이션 스토리텔링의 변화를 예고

하는 지점이다. 그것이 디즈니 이데올로기의 경량화와 즐거움을 극대화하기 위한 탄력적 서사의 강화로 단순화되고 있다고 성급하게 결론을 내리기는 아직 어렵다. 다만 분명한 것은 디즈니 애니메이션이 픽사적 색채가 강해질 것이라는 점, 드림웍스 스토리텔링과 일본 애니메이션 스토리텔링에 대한 대타의식을 지속적으로 갖고 있다는 점이다.

이상에서 살펴본 바와 같이 디즈니 애니메이션은 다양한 스토리텔링 전략을 특화시킴으로써 문화적, 사회적, 경제적 경쟁력을 확보할 수 있었다. 이와 같은 경쟁력의 원천은 애니메이션 스토리텔링에 대한 변별적 인식과 그것에 바탕을 둔 끊임 없는 전략적 탐구의 결과라 할 수 있다. 이러한 맥락에서 애니메이션의 장르적 특성에 대한 파악과 그것에 바탕을 둔 스토리텔링 전략의 탐구의 추구가 선행되어야 한다. 그것이 바로 한국 애니메이션의 미래를 결정짓는 일이 될 것이기 때문이다.

6. 한국적 스토리텔링의 가능성

관심과 투자 그리고 역량에 비해 아직 뚜렷한 성공 모델을 찾고 있지 못한 한국 애니메이션의 가장 큰 문제는 스토리텔링의 부재이다. 그동안 여러 편의 논문을 통해 스토리텔링 부재에 대해서는 의견을 개진한 바 있기 때문에, 본고에서 재론하는 것은 소모적인 논의가 될 것이다. 따라서 본고에서는 일본 애니메이션의 예를 통해서 한국적 스토리텔링의 가능성을 모색해볼 것이다.

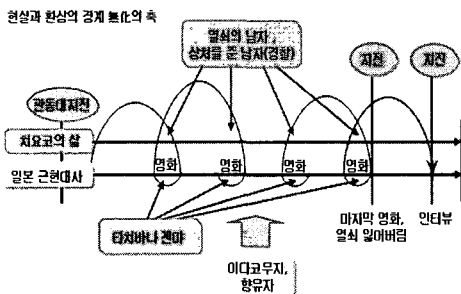
<아키라>, <공각기동대> 등이 소개된 이후 미국 내에서는 일본 애니메이션에 대한 인식이 개선되면서 마니아층이 형성되었고, 급기야 디즈니는 1996년부터 지브리 스튜디오의 작품들을 미국과 캐나다에 배급하기 시작했다. 수전 J. 네피거는

일본 애니메이션을 “차별성 있는 시각적 요소들이 다수의 보편적·테마적·철학적 구조와 융합하여 독특한 미적세계를 만들어내는 매체”(2006, 36)라고 평가하였다. 일본 애니메이션의 이와 같은 경쟁력은 무엇보다 스토리텔링의 차별화 전략에 있다. 자본과 유통망에 있어서 열세인 일본이 미국 시장에서 선택할 수 있었던 것은 미국식 스토리텔링에 대한 분명한 차별화 전략이다. 하루에 100개의 만화가 나온다는 일본에서 극장용 애니메이션으로 만들어지는 이야기는 일정 수준 이상의 스토리텔링 전략을 갖추고 있다고 보아야 한다. 더구나 대부분의 애니메이션이 만화→TV용 애니메이션→극장용 애니메이션이라는 순서로 제작되며 발표 매체별 특화전략을 확보하고 있다는 것도 스토리텔링의 완성도를 대변해주는 증거다. 즉, 일본 애니메이션 스토리텔링의 경쟁력은 만화로 대변되는 풍부한 원천 콘텐츠와 만화와 TV용 애니메이션으로 제작되면서 대중성 확보의 다양한 기제가 활용되고 있고, 분명한 틈새에 대한 인식을 가지고 창작되기 때문이다.

<천년여우>의 경우에는 이야기(story) 그 자체도 특이하지만 이야기하는 방식(telling)이 매우 독특한 작품이다. 치요코를 인터뷰하는 외화(外話)와 치요코의 삶이라는 내화(內話)가 일본의 근현대사를 배경으로 한 치요코의 영화로서 자

연스럽게 연결되고 있고, 그 안에서 인터뷰자들의 관찰이 진행되고, 극적 긴장이 고조될 때마다 인터뷰자인 타치바나 겐야의 극적 개입이 수시로 등장하기 때문이다. 열쇠의 남자를 찾아가는 치요코의 삶이 영화로 계속 이어지고 있는데, 더욱 흥미로운 것은 영화의 배경이 되는 일본 근현대사를 보여주며 자연스럽게 일본적인 것들의 아름다움을 소개하고 있다는 점이다. 극장용에서는 쓰지 않는 리미티드 방식을 부분적으로 사용함으로써 일부에서 비판을 받기도 하였지만, 오히려 정지된 배경을 통하여 치요코의 심리 상태나 일본적인 것의 아름다움을 제대로 표현했다는 평가를 받고 있다. 이것은 열악한 제작비를 오히려 작품의 특성으로 바꾼 노력이라고 평가할만한 것이다. 더구나 해외 시장을 전제로 작품을 제작할 경우 문화할인율의 극소화 방안이 문제가 되는데, 이와 같이 서사 전개에 필연적 요소로서 등장시킴으로써 문화할인율의 장벽에서 상대적으로 자유로울 수 있다는 점도 눈여겨보아야 한다.

한국 애니메이션 스토리텔링의 문제는 크게 두 가지 (1) 어떻게 하면 효과적으로 완성도 높은 애니메이션 스토리텔링을 만들어낼 것인가, (2) 미국이나 유럽 그리고 일본 애니메이션 스토리텔링과 어떻게 차별화할 것이냐에 있다. (1)이 창작 역량의 문제라면 (2)는 창작의 지향내지는 전략과 상관되는 문제다. (1)의 문제는 시나리오에 대한 집중적인 투자와 교육 그리고 해외와 공동제작 과정을 통해서 공동 집필하는 방식 등을 통해서 개선할 수 있다. 향후 수준이 높고 문화적 역량을 가지고 있는 한국의 경우 스토리텔링에 대한 투자 여부에 따라서 그 수준의 진보는 기대할만한 것이 될 수 있다. 더구나 최근 활발해지고 있는 해외와의 공동제작 등의 방식에서 우리 시나리오 작가 등을 참여시켜 공동 창작하게 함으로써 좀 더 빠



▶▶ 그림 8. <千歳女優>의 서사 구조

른 진전을 기대할 수도 있을 것이다. 2)의 문제는 일본의 예를 벤치마킹하는 것도 유용할 것이다. 미국 애니메이션이 놓치고 있던 부분을 특화시킴으로써 세계 시장의 경쟁력을 확보했던 일본 애니메이션 스토리텔링의 예가 그것이다. 그렇지만 일본 애니메이션의 경우 아직까지도 선정성이나 폭력성 그리고 감정의 과잉 등은 세계 시장에서 자주 지적되고 있는 지점이다. 이것이 또 하나의 틈새가 될 수도 있을 것이다. 지속적인 세계 애니메이션 스토리텔링에 대한 조사와 연구를 통하여 우리에게 맞는 그리고 세계시장에서 경쟁력을 확보할 수 있는 스토리텔링 개발이 이루어져야 할 것이다.

애니메이션은 애니메이션만이 아니다. 원천콘텐츠로서 만화 등이 있어야 하고, 애니메이션을 통해 캐릭터 상품이나 게임 등의 콘텐츠로 수직적 One Source Multi Use를 이루어야 하기 때문이다. 특히 그러한 전개에서 가장 중요한 것이 스토리텔링임은 재론의 여지가 없다. 그런 의미에서 지금 이곳, 한국 애니메이션의 가장 큰 문제는 스토리텔링이다. 선행콘텐츠의 스토리텔링에 대한 철저한 분석을 통하여 한국 애니메이션 스토리텔링의 보다 생산적이고 실천적인 기획과 창작이 이루어져야 할 것이다. 한국 애니메이션의 위기를 운위하는 지금, 스토리텔링에 대한 보다 실천적인 논의가 시급한 이유다.

- [4] 박태건, 저패니메이션이 세상을 지배하는 이유, 길벗, 1997.
- [5] 김창남, 대중문화의 이해, 한울, 1998.
- [6] 크리스토퍼 보글러 / 이춘성 역, 신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기, 무수, 2005.
- [7] 데이비드 코에닉 / 서민수 역, 애니메이션의 천재, 디즈니의 비밀, 현대미디어, 2000.
- [8] 수전 J. 네피거 / 임경희 · 김진용 역, 아니메, 루비박스, 2006.

저 자 소개

◎ 박 기 수(KI-Soo Park)



- 1992년 2월 : 한양대학교 국어국문학과(문학사)
 - 1995년 8월 : 한양대학교 국어국문학과(문학석사)
 - 2001년 8월 : 한양대학교 국어국문학과(문학박사)
 - 2005년 3월~현재 : 한양대학교 문화콘텐츠학과 교수
- <관심분야> : 문화콘텐츠 스토리텔링, 향유 전략, 문화콘텐츠 리터러시

참고문헌

- [1] 박기수, 애니메이션 서사 구조와 전략, 논형, 2004.
- [2] 이경숙, 한국의 디즈니 수용과정에 대한 연구, 고려대학교 신문방송학과 박사논문, 1999.
- [3] 헨리 지루 / 성기완 역, 디즈니 순수함과 거짓말, 아침이슬, 2001.