
애니메이션 백설공주의 내러티브 비교연구

Comparative Study on Narrative of Animation "Snow White"

성례아

백석대학교 디자인영상학부

Re-A Sung(rea_s@hanmail.net)

요약

애니메이션은 단순히 시각적인 정보만을 전달하는 것이 아니라 시각적 정보(이미지), 청각적 정보(음향)와 더불어 내러티브의 융합으로 이루어진다. 이러한 애니메이션의 이미지와 음향은 내러티브의 구조 속에서 조절되고 통제되어지며, 그 맥락에 의해서 의미를 부여받게 된다. 애니메이션이 관객에게 전달하고자 하는 의미는, 비록 동일한 모티브에서 출발한 애니메이션이라 할지라도, 제작자에 따라 서로 다른 의미를 생성해낸다. 월트 디즈니사와 플래이셔 스튜디오의 백설공주는 동화 백설공주를 모티브로 하여 제작되었지만 내러티브의 의미생성에 있어 큰 차이점을 찾아 볼 수 있다. 디즈니의 백설공주는 원작의 의미를 바탕으로 제작자가 재해석하여 애니메이션으로 재탄생시킨 반면, 플래이셔의 백설공주는 백설공주 원작의 의미를 바탕으로 제작하였다기보다는 작품을 완전히 새롭게 구성하여 내러티브의 결속력을 약화시킬뿐만 아니라, 그 당시 시대적 상황을 잘 반영하고 있다.

■ 중심어 : | 애니메이션 | 내러티브 | 의미생성 | 백설공주 |

Abstract

Animation becomes combination of narrative together visual(image) and hearing(sound) information rather than transmits only visual information. The image and sound of such animation are adjusted and controlled in the structure of narrative, and come to receive a meaning by its context. Even if animation begun by equal motive, the meaning which is different in each other with a director is generated. Although Snow White of the Walt Disney Co. and Fleischer's studio was manufactured by motive in fairy tale Snow White, it can look for a large difference in semantic generation of narrative. While Disney's Snow White re-interpreted the original meaning for a director's view of the world and re-made it by animation, Snow White of Fleischer constitutes a work from a meaning of the Snow White original newly completely, is not only weakening the union power of narrative, and but also reflecting the situation at that time.

■ keyword : | Animation | Narrative | Semantic Generation | Snow White |

I. 서론

1. 연구목적

애니메이션은 이미지만을 가지고 창조되는 것은 아니다. 애니메이션에는 이미지를 제외한 다른 무언가가 필수적으로 필요하다. 왜냐하면 애니메이션은 회화 작품이

아니라 시각적(이미지) 청각적(음향) 측면과 더불어 내러티브의 융합으로 이루어지는 매체이기 때문에, 이미지만으로 관객과 커뮤니케이션을 할 수 없다. 결국 애니메이션의 이미지와 음향은 내러티브의 구조 속에서 조절되고 통제되어지며, 그 맥락에 의해 의미를 부여받게 된다. 그러나 아직 애니메이션의 내러티브에 대한 선행연구들 중 내러티브를 심도있게 비교분석한 연구들은 드물다. 따라서 내러티브에 대해 연구하는 것은 중요하다 할 수 있다.

동화나 신화, 설화는 허구적이라는 전제 하에서 출발하기 때문에, 사람들은 그것들에 나타난 판타지를 아무런 부담감 없이 쉽게 받아들인다. 또한 동화나 신화, 설화에서는 기적적이고 환상적인 사건들이 너무나도 당연한 것으로 나타난다. 이런 특성들은 애니메이션에서도 필수적인 것이다. 따라서 동화나 신화, 설화는 애니메이션으로 제작하기에 적절하다. 그러므로 여러 제작사에서는 이를 모티브로 하여 다양한 애니메이션을 제작해오고 있다.

이러한 애니메이션은 제작자의 표현의도에 따라 원래 그것들이 표출하고자하는 의미와는 다른 의미를 생산할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 동일한 모티브에서 출발한 두 편의 애니메이션이 어떻게 서로 다른 의미를 생성하고 있는지를 비교 분석하고자 한다.

2. 분석대상

그림동화 중 가장 대표작이라 할 수 있는 백설공주는, 많은 제작사들에 의해 애니메이션으로 제작되어, 전 세계 어린이들의 심금을 울려주며 꿈과 낭만, 그리고 교훈을 심어주고 있다. 따라서 동화를 기반으로 제작된 애니메이션 백설공주야말로 이론적으로 분석되어야 한다.

월트 디즈니사의 <백설공주와 일곱 난장이>와 플라이셔 스튜디오의 <베티 붐의 백설공주>를 분석대상으로 선택한 이유는 첫째, 두 작품 모두 동화 백설공주를 원작으로 하여 각색한 작품으로, 제작자에 의해 재창조되어 서로 다른 의미를 생산하고 있기 때문이다. 둘째, 두 작품은 표현 방식에 있어서 확연한 차이를 찾아볼 수 있기 때문이다. 그러므로 디즈니의 <백설공주와 일곱 난장이>(이후에는 디즈니의 백설공주라 칭하기로 한다.)

와 플라이셔 스튜디오의 <베티 붐의 백설공주>(이후에는 플라이셔의 백설공주로 칭하기로 한다.)를 비교분석하는 것은 의미 있는 작업이라 생각된다.

3. 분석방법

본 연구에서는 디즈니사에서 제작한 백설공주와 플라이셔 스튜디오에서 제작한 백설공주의 서사구조를 비교 분석하여 그 의미를 찾아보고자 한다.

먼저, 동화 백설공주의 내용을 기준으로 하여 디즈니사와 플라이셔 스튜디오의 백설공주 서사의 표현에 대한 유사점과 차이점을 살펴보고, 그레마스의 의미생성 모델을 활용하여 내러티브를 분석한 후, 두 애니메이션이 전달하고자 하는 가치(의미)들을 찾아내고자 한다.

II. 본 론

디즈니와 플라이셔의 백설공주는 1930년대에 제작된 작품으로 디즈니의 백설공주는 1937년에, 플라이셔의 백설공주는 1933년에 제작된 작품이다. 디즈니의 백설공주는 최초의 장편 애니메이션이며, 칼라로 제작되었고, 그 당시 멀티플레인 기법을 사용한 작품이기도 하다. 또한 일곱 명의 난장이와 동물들을 한 스크린에 그리기 위해 16필드(34.5*42cm) 사이즈가 처음으로 도입된 작품으로, 아카데미에서 특별상을 수상하기도 하였다.

플라이셔의 백설공주는 디즈니의 것보다 4년 전에 제작된 것으로 흑백 단편 애니메이션이다. 이 작품에서 특이한 것은 기존의 캐릭터인 베티 붐을 백설공주로 사용한 것이다. 또한 베티 붐 시리즈에 나오는 코코와 빔보도 백설공주를 죽이라고 명령받은 두 기사로 출연한다는 것이다. 또 이 작품은 애니몰프와 로토스코핑 기법을 사용하였으며, 입체적인 효과를 위해 거리 풍경 등의 배경을 미니어처와 모델로 제작하여 이를 유리판에 투영시켜 촬영하였다. 그러므로 이것은 디즈니의 멀티플레인 기법에 의해 촬영된 것보다 더욱 자연스러웠으며, 셀로 제작된 캐릭터를 더욱 돋보이게 하는 효과를 주었다.

표 1. 디즈니와 플라이셔 <백설공주>의 개요

	디즈니의 백설공주	플라이셔의 백설공주
제작연도	1937년	1933년
상영시간	83분	7분
색채	칼라	흑백

위의 표에서 알 수 있듯이 디즈니의 백설공주는 장편이지만, 플라이셔의 백설공주는 단편 애니메이션이다. 그러나 플라이셔의 백설공주가 단편임에도 불구하고 백설공주 관련모티프를 모두 포함하고 있으므로 상호비교가 가능하다.

1. 내러티브 비교분석

동화 백설공주는 <백설공주의 새어머니인 나쁜 왕비는, 백설공주가 가장 예쁘다고 말하는 요술 거울의 말을 듣고 백설공주의 미모를 시기하여, 사냥꾼에게 죽이라고 명령하지만 사냥꾼은 백설공주를 놓아준다. 백설공주는 숲속을 헤매다 난장이들이 사는 집에 들어가게 되어, 그곳에 살게 된다. 한편, 백설공주가 살아있다는 것을 알게 된 왕비는 변장하여 백설공주를 죽이려고 하였으나, 결국 지나가던 왕자의 도움으로 백설공주는 살아나고 둘이 결혼해서 행복하게 살았다>는 내용으로 구성되어 있다.

디즈니 백설공주의 경우는 대체적으로 원작인 동화의 내용과 거의 동일하게 전개되어지지만 도입부에서의 백설공주가 누더기 옷을 입고 일하는 모습과 왕자와의 만남에서, 또 일곱 난장이들에게 이름과 개성을 부여한 것과, 왕비가 백설공주를 죽이기 위해 단 한번만의 시도만 한 것, 그리고 마지막으로 왕자가 백설공주에게 키스를 하자 살아난 것 등을 통해 동화의 백설공주와는 다소 다르게 전개되고 있다. 플라이셔의 백설공주의 경우에서 난장이들은 그저 얼음관을 나르는 상여꾼으로만 등장하고, 왕자는 등장하지 않는다. 또한 백설공주를 죽이라고 명령을 받은 두 기사는 코코와 빔보로 바뀌어 백설공주의 편이 되어 나중에 같이 살아나 기뻐한다. 또한 신비한 동굴의 배경과 함께 유령으로 변한 코코는 다양한 사물들로 변하여 그 당시의 사회상을 반영하고 있다. 이렇듯 플라이셔의 백설공주는 동화의 모티프를 가지고 전혀 다

른 스토리를 만들어 내고 있다.

디즈니와 플라이셔의 <백설공주>를 동화 백설공주의 내러티브와 비교하여 정리하면 다음과 같다.

표 2. 디즈니와 플라이셔 <백설공주>의 내러티브 비교

	디즈니의 백설공주	플라이셔의 백설공주
사냥꾼이 백설공주를 풀어주는 장면	사냥꾼이 양심에 가책을 느껴 백설공주를 놓아줌	두 기사가 백설공주를 문을 구멍이를 파다 그곳에 빠지게 되고, 백설공주는 나무의 도움으로 풀려남
백설공주가 도망치다 난장이 집에 도착하는 장면	도망치다 무서워 혼느끼는 백설공주는 동물들의 도움으로 난장이 집에 가게됨	백설공주는 도망치다 눈덩이에 파묻히게 되고, 이것이 얼음연못을 통해 얼음관에 되어 난장이들의 집에 미끄러져 들어가게됨
왕비가 백설공주를 죽이려고 찾아오는 장면	노파로 변장한 왕비는 독이 든 사과를 들고 난장이들의 사는 집으로 찾아옴	왕비가 백설공주를 죽이려고 지하세계(신비한 동굴)로 찾아와 추격전을 벌임
백설공주가 살아나는 장면	왕자가 백설공주를 찾아다니다 유리관에 누워있는 백설공주를 발견하고 키스를 하여 백설공주가 살아남	요술거울이 폭발하여 왕비를 옹으로 만들고 빔보가 옹의 허를 잡아당겨 걸과 속을 분리시켜 옹은 도망가고, 백설공주와 코코와 빔보는 춤을 추며 기뻐함

디즈니의 백설공주와 플라이셔의 백설공주 각각에 새롭게 추가된 차별적 요소들은 동화 백설공주의 스토리라인을 낫설게 함으로써 서사구조의 변형을 꾀하고 있다. 더욱이 위의 표에서 알 수 있듯이 플라이셔의 베티북 백설공주에서는 백설공주의 관련모티프를 제외하고 나머지 자유모티프를 생략 또는 변형시켜 작품의 차별성을 확고히 하여 창의성을 드러내고 있다. 또한 이러한 차별성은 캐릭터에서도 찾아볼 수 있다.

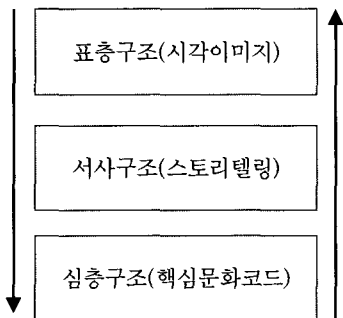
표 3. 디즈니와 플라이셔 <백설공주>의 내러티브 비교

	디즈니의 백설공주	플라이셔의 백설공주
백설공주	착하고 예쁜 캐릭터	베티 북
왕 비	못된 마녀 캐릭터	올리브 오일
왕 자	전형적인 사냥꾼	사냥꾼 대신 두 기사(코코와 빔보)
사냥꾼	백마 탄 멋진 왕자	등장하지 않음

플라이셔의 백설공주와 디즈니의 백설공주가 구별되는 요소 중 하나는 애니메이션 캐릭터이다. 디즈니의 백설공주에서는 기존 동화에서 찾아볼 수 있는 것처럼 백설공주를 착하고 예쁘게, 나쁜 왕비를 마녀로 캐릭터화하고 있다. 또한 난장이들은 그들 모두 개성을 가지고 있으며 그 개성에 맞게 이름이 부여되었다. 그러나 플라이셔의 백설공주에서는 백설공주를 베티 북으로, 왕비를 뽀빠이에 등장하는 울리브로, 그리고 난장이들은 그저 상여를 나르는 상여꾼으로 등장시켜, 기존의 백설공주에서 나타나는 캐릭터들과는 상이하게 표현하고 있다. 또한 사냥꾼을 코코와 빔보로 대치한 것과 왕자를 과감하게 생략한 것은 작품의 재해석 과정에서 볼 수 있는 보편적인 것들이다.

2. 의미 비교분석

디즈니와 플라이셔의 <백설공주>에서 나타난 의미를 비교하기 위해서, 그레마스의 '의미생성 모델'을 활용하려 한다. 그레마스의 '의미생성 모델'은 최고의 보편성과 효율성을 보여주는 모델로 모든 담론의 의미가 생성과 서사성에서 창출되고 있음을 논리적, 합리적으로 보여주고 있다[1]. '의미생성 모델'을 통해 문화콘텐츠의 의미가 3가지 구조를 통해 생성되고 있는데, 시각이미지가 포착되는 표층구조, 스토리텔링이 창출되는 서사구조, 핵심 컨셉을 창출하는 원동력인 문화코드가 숨겨진 심층구조가 그것이다[2].



이미지 분석 모델

이미지 생성 모델

그림 1. 그레마스의 의미생성 모델

2.1 사냥꾼이 백설공주를 풀어주는 장면



그림 2. 사냥꾼이 백설공주를 죽이려고 함

① 표층구조

디즈니의 백설공주에서는 사냥꾼이 칼을 뽑아 백설공주를 죽이고자 할 때, 백설공주에게 사냥꾼의 그림자를 드리우게 하여 불행의 시작을 부각시키는 시각적 상징기호로 사용하고 있다. 또한 칼을 뽑아든 사냥꾼의 손을 떨리게 표현한 것은, 사냥꾼의 마음이 흔들리고 있다는 것과 결국 백설공주를 놓아줄 것이라는 암시적인 시각적 표현이다. 플라이셔의 백설공주에서는 사냥꾼 대신 두 명의 기사가 백설공주를 죽이라는 명령을 받았다. 백설공주를 나무에 묶어 놓고 도끼를 갈고 있는 기사는 계속해서 눈물을 흘려, 백설공주를 놓아주려나 하는 생각을 갖게 한다. 하지만 구덩이가 깊이 파졌나 확인하기 위해, 도끼를 갈았던 장비를 구덩이에 던지기 전, 양손에 짐을 뺐어 비비는 시각 기호를 통해 백설공주를 놓아줄 가능성이 없음을 시사하고 있다. 그러나 두 번째로 던진 나무 밀동이 구덩이에 빠지지 않으려고 발버둥치자 두 기사가 힘을 이용해 구덩이에 빠뜨리려다 결국 실수로 두 기사는 나무 밀동과 함께 자신들이 판 그 구덩이에 빠지게 됨을 통해 백설공주에게 도망칠 기회를 제공하고 있음을 시각적인 기호로 나타내고 있다.

② 서사구조

디즈니의 경우, 왕비의 명령을 받은 사냥꾼은 백설공주를 죽이고자 하였으나 차마 죽이지 못하고, 백설공주에게 왕비가 그녀의 외모를 질투하여 죽이고자 한다는 사실을 털어 놓고 멀리 도망가라고 한다. 반면 플라이셔의 경우는 백설공주가 있는 앞에서 두 기사에게 백설공주를 죽이라고 명령하고 두 기사는 백설공주를 나무에 묶어 놓고 구덩이를 판 후, 구덩이가 어느 정도 깊이 파졌나를 확인하기 위해 도끼를 가는 장비와 나무 밀동을 던져 넣다가 그들 자신들이 그 구덩이에 빠지게 되고, 나

무에 묶여있던 백설공주는 나무가 풀어주어 도망가게 된다.

③ 심층구조

디즈니의 경우, 확연하게 남성중심주의, 미모지상주의를 엿볼 수 있다. 사냥꾼은 건장한 남성으로 표현되어지고 있으며, 그는 그녀가, 공주라는 신분이라 죽이는 것을 망설이기도 하였겠지만, 아름다웠기 때문에 그녀를 도망가게 놓아주었다고 보이며, 이것은 또한 남성중심으로 여성을 바라보는 시각을 표현하고 있다. 플라이셔의 백설공주에서는 디즈니의 핵심 문화 코드와는 다른 가치를 창조하고 있다.

백설공주로 나오는 베틀 붉은 나무에 묶여 있으면서 시종일관 몸을 움직이면서 자신의 섹슈얼리티를 과도하게 내뽐고 있지만, 두 기사는 그런 움직임에 개의치 않는 듯 자신의 일을 묵묵히 해내고 있다. 따라서 여기에서는 의모지상주로 인해 백설공주를 살려주었다기보다는, 플라이셔 스튜디오 애니메이션의 개그적인 요소로 인해, 백설공주로 나온 베틀 붉은 왕비의 손아귀에서 도망을 칠 수 있게 된다. 또한 베틀 붉은 백설공주의 캐릭터로 사용한 것은 남성중심 사상에서 본 결과라고 할 수 있지만 단지 그것에 초점을 맞추기 보다는 현실 반영에 더 큰 초점을 두고 있다.

2.2 백설공주가 도망치다 난장이 집에 도착하는 장면

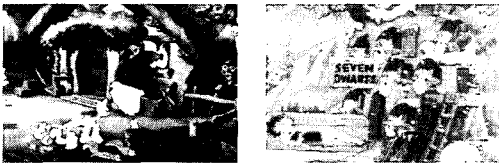


그림 3. 백설공주가 난장이의 집에 도착함

① 표층구조

디즈니의 경우, 왕비가 자신을 죽이려고 한다는 것을 알게 된 백설공주는 두려움과 공포에 떨며 숲속으로 도망가는데, 그때의 숲속 모습은 방금 전과는 전혀 다른 모습이다. 숲속은 밝은 톤에서 다른 어두운 톤으로 변하고, 숲속의 모든 것들이 백설공주를 죽이려고 하는 것처럼

표현되어, 두려움과 죽음에 대한 백설공주의 마음을 시각적 기호로써 표현하고 있다. 플라이셔의 경우, 백설공주는 도망치다 눈덩이에 파묻히게 되고, 이것은 결국 얼음 연못을 통해 투명한 얼음관이 된다.

여기에서의 얼음관은 유리관과 같은 시각기호로 사용되어 지며, 이 얼음관은 난장이들의 집으로 미끄러져 들어가게 된다. 특히 난장이들의 집을 3층으로 표현함으로써, 당시 서민들이 주로 살았던 아파트를 상징하는 시각기호로 난장이들의 집이 사용되어지고 있다.

② 서사구조

디즈니의 경우, 숨어서 다시는 돌아오지 말라는 사냥꾼의 말을 뒤로한 채, 백설공주는 두려움과 공포에 떨며 숲속을 헤맨다. 그러다 동물친구들을 만나 진정하게 되고, 동물친구들은 백설공주를 난장이들이 사는 집으로 안내해주는 반면, 플라이셔의 경우에는 도망치다 눈덩이에 걸려 눈덩이 속에 파묻히게 되어 결국에는 얼음관에 갇히게 된다. 백설공주가 갇힌 얼음관은 난장이들이 사는 집으로 미끄러져 들어가게 된다.

③ 심층구조

디즈니의 백설공주는 무서움에 떨다가 조력자들(동물들)로 인해 바로 진정하는 모습을 찾아볼 수 있다. 또한 디즈니의 백설공주는 힘든 상황에서도 희망을 발견하는 전형적인 서양적인 사고방식을 가진 인격체로 그려지고 있는 반면, 플라이셔의 백설공주에서는 백설공주에 대해 성격을 부여하는 것에 치중하지 않고, 지속적으로 사회상을 반영하고 있다는 차이점을 찾아볼 수 있다.

2.3 왕비가 백설공주를 죽이려고 찾아오는 장면



그림 4. 왕비가 백설공주를 죽이려고 찾아감

① 표층구조

디즈니의 경우, 백설공주가 살아있다는 것을 알게된

왕비는 자신이 직접 백설공주를 죽이기 위해 마법의 약을 이용해 늙은 노파로 변장을 한다. 이것은 착하고 아름다운 백설공주와 사악하고 늙고 못생긴 노파의 이미지를 대조시켜 왕비의 질투심이 극에 달하고 있음을 시사한다. 플라이셔의 경우, 왕비가 신비한 동굴에서 백설공주를 죽이려고 추적하는 장면의 배경-코니아일랜드, 선술집-은 그 당시 미국 사회의 시대상을 반영하는 상징기호로써 사용되고 있다.

② 서사구조

디즈니 백설공주의 경우, 왕비는 백설공주가 아직 살아있다는 것을 알고, 그녀를 죽이기 위해 노파로 변장하여 난장이들이 사는 집으로 찾아가, 독이 든 사과를 소원을 들어주는 마법의 사과라고 속여 백설공주를 죽음의 잠에 빠지게 한다. 반면 플라이셔 백설공주의 경우에는, 왕비가 백설공주를 죽이기 위해, 백설공주가 갇힌 얼음관을 운반하는 난장이들의 뒤를 쫓는다.

한편 구덩이에 빠진 두 기사는 코코와 빔보로 변하여 얼음관을 운반하는 난장이들의 뒤를 따른다. 그때 코코는 여왕에 의해 유령으로 변하게 되고, 노래를 부르며 따라오다 다양한 사물들로 물퐁되어진다.

③ 심층구조

디즈니와 플라이셔의 백설공주 모두에서 왕비는 요술 거울에게 누가 가장 예쁜지를 물어본 후, 백설공주가 살아있다는 것을 알고 죽이려고 한다. 이것을 통해 왕비는 자신의 외모에 자신이 없으며 자아 정체성이 확립되지 않은 것으로 묘사되고 있다. 디즈니의 백설공주는 노파로 변장한 왕비에게 예의바르게 행동하며 잘 속는 순진한 여성으로 그려지고 있다.

그러나 플라이셔의 경우에는 백설공주의 이미지가 많이 표현되지 않는 대신 난장이들이 유리관을 운반할 때의 배경 - 코니아일랜드의 놀이동산을 투사한 것으로 이 배경에서 나타나는 흑인의 해골들과 함께 더러운 기름투성이 사회의 밑바닥 생활과 할렘의 살롱문화를 재연하고 있음을 알 수 있다. - 을 통해 당시 사회상을 표현하고 있으며, 이것은 그 당시의 미국사회를 풍유하고 있다.

2.4 백설공주가 살아나는 장면



그림 5. 백설공주가 살아남

① 표층구조

디즈니의 경우 왕자는 난장이들과는 달리 백설공주가 죽어 유리관 속에 있는데도 슬퍼하거나 가슴 아파하는 심리상태를 나타내는 시각적 기호를 찾아볼 수 없으며, 그저 죽은 백설공주에게 키스하는 것으로 사랑한다는 마음을 표현하고 있다. 또한 왕자는 백설공주가 살아나는 장면에서도, 서로 얼싸안으며 좋아서 펄쩍펄쩍 뛰어나는 난장이들과는 달리, 극적이고 기쁜 마음을 시각적으로 구현하지 못하고 있는 실정이다. 반면 플라이셔의 경우는 왕자는 등장하지 않는다. 한편, 요술거울을 어두운 색으로 처리하여 흑인임을 암시하는 시각기호로 사용하고 있으며, 마지막 장면에서 백설공주인 베티 붉과 코코, 빔보가 손을 붙잡고 빙글빙글 돌며 기뻐하는 모습은 여왕으로부터 자유로워졌다는 것을 상징적으로 표현하고 있다.

② 서사구조

디즈니의 경우, 왕자가 백설공주를 찾아다니다 그녀의 소식을 듣고 유리관에 누워있는 백설공주를 찾아온다. 왕자는 백설공주에게 입을 맞추자 그녀가 살아나고 왕자와 같이 행복하게 살았다는 것으로 결론을 맺는다. 여기에서는 왕비가 어떻게 되었는지- 그림동화 백설공주에서는 왕비가 죽을 때까지 붉게 달구어진 쇠 구두를 신고 춤을 추어야 하는 혹독한 벌을 받았기 때문에[6] 왕비가 벌을 받았으리란 짐작은 할 수는 있으나 - 에 대한 언급은 전혀 없다. 반면 플라이셔의 경우에는, 요술 거울이 왕비에게 반항하면서 얼었던 백설공주와 코코와 빔보는 살아나고 왕비는 용으로 변한다. 용으로 변한 왕비가 이들을 찾아오자 도망가던 빔보가 용의 혀를 잡아당겨 걸과 속을 분리시킨다. 백설공주인 베티 붉과 코코, 빔보는 춤을 추면서 기뻐한다.

③ 심층구조

디즈니의 경우, 백설공주는 그녀를 살려준 왕자를 두 말없이 따라가며 행복하게 살았다고 결말을 장식하고 있는데, 이것은 순종적인 여성을 부각시켜주며, 멋진 남성을 만나는 것이 인생의 최선이라는 신데렐라 콤플렉스를 심어주고 있다. 플라이셔의 경우, 흑인으로 표현되고 있는 요술거울의 폭발은 백인들에 대한 흑인들의 반발로 볼 수 있으며, 이러한 반발을 통해 인종차별을 비판하고 있는 것으로 볼 수 있다.

3. 분석 결과

동일한 동화 백설공주에서 출발했음에도 불구하고 디즈니와 플라이셔 스튜디오의 내러티브의 의미생성에 있어 큰 차이를 찾아 볼 수 있다. 두 작품은 모두 동화 백설공주를 각색한 작품이라는 공통점을 가지고 있지만 디즈니의 경우는 원작의 의미를 바탕으로 제작자의 세계관으로 재해석한 애니메이션으로 재탄생시킨 반면, 플라이셔의 경우는 백설공주 원작의 의미보다는 작품을 완전히 새롭게 구성하였으며 그 당시 시대적 상황을 반영하고 있다는 차이점을 갖고 있다.

디즈니의 경우는 백인우월주의, 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 물평을 통해 기존의 백설공주 스토리의 결속을 약화시키고 있다.

III. 결론

본 연구에서는 백설공주라는 동일한 스토리를 바탕으로 제작된 디즈니와 플라이셔의 백설공주의 유사성 속에 나타난 차이점을 분석하였다. 이에 대한 결과를 정리하면 다음과 같다.

디즈니와 플라이셔의 백설공주는 모두 동화 백설공주의 원작을 각색하여 애니메이션으로 재창작하였다는 공통점을 가지고 있다. 그러나 디즈니의 백설공주는 거의 동화의 원작 그대로의 구조-즉, 못된 왕비로부터 구박을

받다가 결국에는 마법에 걸리게 되지만, 잘 생긴 왕자가 나타나 키스로 마법을 풀어 행복하게 살았다-를 나타내, 내러티브의 구조를 탄실하게 유지할 수 있었다. 그러나 플라이셔는 동화의 원작에 새로운 변화를 시도하여 재탄생시켰다. 왕자를 등장시키지 않았고, 난장이들도 그저 얼음관을 나르는 상여꾼의 역할만을 한다. 여기에서는 백설공주의 스토리를 전달하고자 하는 것보다는 신비한 동굴에서의 배경과 유령으로 변한 코코의 물평을 통해, 그 당시의 사회를 풍유하는 것에 그 목적을 둔 것으로, 원작을 벗어나 애니메이션이 지닌 상상력을 최대한 발휘한 것이라 할 수 있다. 그러나 이러한 것들은 내러티브의 결속력을 약화시키고 있다.

애니메이션은 시각적인 측면보다 내러티브가 더 중요하다고 할 수 있다. 왜냐하면 내러티브 없이 시각적인 이미지만으로 애니메이션을 장시간 지속할 수 없기 때문이다. 현재 한국에서 제작되고 개봉된 애니메이션들의 가장 큰 문제점은 기획력의 부재 때문이라고 한다. 이것은 애니메이션의 내러티브 구조가 탄탄하지 못하다는 것과 일맥상통한다. 내러티브가 탄탄하지 못하기 때문에, 한국 애니메이션들이 뛰어난 이미지들을 표현해냈음에도 불구하고 관객들에게 외면을 당하는 이유가 바로 여기에 있는 것이다. 이런 것들을 극복하기 위해서 신화나 설화, 동화에서 창작의 근원을 찾는 것도 좋은 출발점이 된다. 왜냐하면 앞서 서론에서 언급한 것처럼 신화나 설화 동화는 애니메이션과 마찬가지로 기적적이고 환상적인 스토리들을 너무나 당연하게 다루기 때문이다. 그러나 디즈니와 플라이셔의 백설공주를 살펴본 것처럼 동일한 스토리를 독창적인 내러티브를 가진 애니메이션으로 제작하기 위해서는 무엇보다도 제작자의 연출력과 철저한 작가의식이 전제되어야 한다는 사실을 결코 잊어서는 안 된다.

참고문헌

- [1] 기호학 연대, *대중문화 낯설게 읽기*, 문학과 경제사, 2003.
- [2] 백승국, *문화기호학과 문화컨텐츠*, 다할미디어,

2004.

- [3] 전윤경, *영상과 시나리오*, 건국대학교출판부, 2001.
- [4] 김용범, “고전소설 <심청전>과의 대비를 통해 본 애니메이션 <왕후 심청> 내러티브 분석”, *한국언어문화*, 제27집, 2005.
- [5] 권경민, “애니메이션 서사구조 비교연구”, *한국콘텐츠학회 2005추계 종합학술대회 논문집*, Vol.3, No.2, 2005.
- [6] 이성훈, “그림동화 「백설공주」에 나타난 독특한 동화의 특징들”, *중원인문논총*, Vol.20, 1999
- [7] 조미라, “애니메이션 <오세암>과 <반딧불의 묘>의 서사 비교 연구: '죽음'에 이르는 결말 구조를 중심으로”, *만화애니메이션연구*, 제7호, 2003.

저 자 소 개

성 레 아(Re-A Sung)

정회원



- 1996년 2월 : 배재대학교 미술교육과 시각디자인(미술학사)
- 2002년 8월 : 홍익대학교 애니메이션(미술석사)
- 2005년 3월 ~ 현재 : 홍익대학교 영상학과 박사과정 중
- 2004년 3월 ~ 현재 : 백석대학교 디자인영상학부 강의교수

<관심분야> : 애니메이션, 영상디자인, 내러티브, 인터랙션 디자인, 문화콘텐츠