

<슈렉> 3부작의 기호학적 분석

이윤진, 권재웅

초 록

<슈렉>은 기존의 동화와는 다른 새로운 내용과 형식을 선보이며 기존 관습에 균열을 만들어서 고정화된 관념에 대한 인식의 변화, 사고의 전환을 유도한 작품이다. 본 연구는 세 편의 슈렉 이야기에 반복되는 의미구조를 그레마스의 행위자 모델과 기호학적 사각형을 통해 분석하고자 한다. 행위자 모델은, 잘 알려져 있듯이, 세 쌍의 대립항을 통해 이야기의 기본적인 서사도식을 분석하는 기호학적 도구다. 이에 비해 기호학적 사각형은 기본적인 이항대립을 중심으로 형성된 의미지형을 통해 이야기의 의미생성 경로를 시각화하는 모델이다. 기호학적 사각형이 심층총위에서의 의미경로를 탐색하는 모델이라면 행위자 모델은 심층적 의미가 서사적 차원에서 구조화된 것이라고 할 수 있다. 본 논문에서는 공주와 괴물의 사랑과 결혼, 그리고 영원한 행복 찾기를 중심으로 한 행위자 분석과 기호학적 사각형을 통한 의미생성 과정을 분석함으로써 자연과 문화간의 대립에 기반한 슈렉의 이야기 구조를 시각화한다. 분석의 중심 대상은 1편은 슈렉과 피오나의 사랑, 2편은 슈렉과 피오나의 결혼 생활, 3편은 권력과 자유이다.

주제어 : 슈렉, 기호학, 기호학적 사각형, 행위자 모델, 의미구조, 서사행로

I. 서론

드림웍스에서 제작한 <슈렉>(Shrek)은 2001년 1편이 개봉된 이후 2004년과 2007년 연속적으로 속편이 제작되었다. 2001년 개봉된 <슈렉>은 관람 수입을 기준으로 미국과 해외 시장에서 총 4억 8천불 이상을 벌어들이면서 제작비 대비 8배의 흥행실적을 보여주었다. <슈렉>은 2002년 아카데미 애니메이션부문의 첫 수상작의 영예를 안으면서 흥행뿐만 아니라 작품성에서도 높은 평가를 이끌어내었다. 이는 후속으로 제작된 속편에서도 전 세

계에서 관객들의 자연스러운 관심을 불러일으키는 요소로 작동하였다. <슈렉2>와 <슈렉3>은 모두 1억 5천불 이상의 제작비를 투자한 초대형 작품으로 미국 내에서 첫 주 흥행실적으로 1억불을 달성하였고 전 세계에서 총 17억불 이상의 흥행성과를 얻어내었다.

<슈렉>은 기존의 동화와는 완전히 다른 새로운 내용과 형식을 선보이면서 기발한 웃음을 제공하였다. 이것은 아름답고 여성스러운 공주와 착하고 용기 있는 왕자 이야기를 전면적으로 뒤집어 재미있게 재구성한 이야기다. 백설공주를 여성주의적 시각에서 재구성한 『흑설공주 이야기(Feminist

Fairy Tales)』(1996) 등의 동화가 주는 진지한 성찰과 다른 방식으로 <슈렉>은 기발한 설정을 통한 웃음 속에서 현대 자본주의 문화의 정형화된 패턴을 비웃는다. 제작자인 카젠버그는 <슈렉>을 통해 기존 관습에 균열을 만들어서 고정화된 관념에 대한 인식의 변화, 사고의 전환을 유도했다고 한다.)

슈렉 이야기를 이끄는 심층적인 코드는 문화와 자연간의 대립이다. 표층 층위에서는 정상적 모습과 비정상적 모습, 그리고 아름다움과 추함이라는 이항구조가 슈렉 이야기의 갈등을 형성한다. 그러나 <슈렉> 3부작의 심층에서 작동하는 의미생성 과정은 가장 단순하고 보편적인 문화 대 자연의 이분법이라고 할 수 있다. 실제로 <슈렉> 1편에서는 완벽한 외모를 지닌 인물이 등장하지 않고 2편과 3편에서도 그런 인물들은 거의 등장하지 않는다. 아름다움과 추함이라는 범주에 밀어 넣기 어려운 동화 속 인물들도 많이 등장한다. 또한 피오나 공주가 아닌 슈렉의 외모가 문제라는 점에서 가부장적 틀에도 잘 맞지 않는다. 그보다는 '동화에서는 그랬다'는 고정화된 기준에 부합하지 않는 모든 것들을 타자화하고 추방하는 인간의 문화와 타자화의 기준으로 문화적 세계에서 밀려났지만 당당한 자의식을 갖춘 성숙한 자연의 층돌이 빚어내는 이야기로 보는 게 고정관념을 한 번 꼬아 전개되는 슈렉의 의미진행 과정을 파악할 수 있게 해준다. 타자화가 자신과 다른 대상이나 문화, 혹은 의미세계를 비정상적이거나 열등한 것으로 규정하고 배척하는 기본적인 자기중심적 권력 기제가 할 때, 문화세계에서 밀려났지만 타자화되지 않고 당당하

고 충만한 자연의 모습 자체가 편협한 고정관념에 고착된 인간문화에 대한 신랄한 풍자가 되는 것이다.

본 연구에서는 <슈렉> 3부작에서 반복되는 의미구조를 그레마스의 행위자 모델과 기호학적 사각형을 통해 분석하고자 한다. 행위자 모델은, 잘 알려져 있듯이, 세 쌍의 대립항을 통해 이야기의 기본적인 서사도식을 분석하는 기호학적 도구다. 이에 비해 기호학적 사각형은 기본적인 이항대립을 중심으로 형성된 의미지형을 통해 이야기의 의미생성 경로를 시각화하는 모델이다. 기호학적 사각형이 심층층위에서의 의미경로를 탐색하는 모델이라면 행위자 모델은 심층적 의미가 서사적 차원에서 구조화된 것이라고 할 수 있다. 본 연구는 이와 같은 분석틀에 대한 인식을 바탕으로 <슈렉> 3부작에 대한 분석을 하고자 한다.

II. 그레마스의 기호학 모델

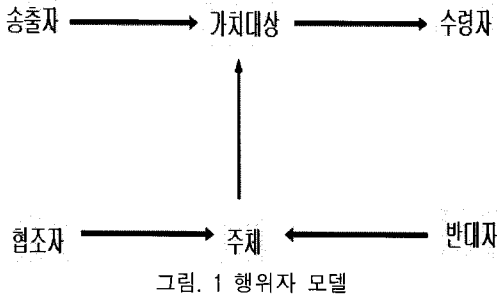
1. 행위자 모델

행위자 모델은 그레마스의 초기 작업이다. 행위자 모델에는 '주체와 가치대상', '송출자와 수령자', '협조자와 반대자' 등 세 쌍의 대립쌍이 존재한다.²⁾ 주체와 가치대상은 주체가 객체를 욕망한다

1) 고은영, 「3D C.G. 애니메이션에 반영된 문화적 이데올로기」, 『만화애니메이션연구』, 제6호, 2002.

2) 세 쌍의 대립쌍을 기호학에서는 '행위소'라 지칭한다. 이야기 속에서 등장인물로 드러나는 것이 아니라 프롭의 기능단위와 같이 이야기성에 관계되는 역할을 지칭하는 추상적인 개념이다 (송치만, 「서사구조를 통해 도출한 소비가치의 포지셔닝」, 2005, 27-28쪽 참고).

는 상호관련성에 의해 형성되는 가장 중요한 행위 소다. 송출자와 수령자는 소통에 근거하는 관계로 송출자가 가치대상을 수령자에게 전달하는 일방적 관계다. 협조자와 반대자는 화용적인 범주로 주체의 목표 추구 과정에서 주체를 돕거나 방해하는 역할을 한다. 행위자 모델은 비록 서술구조 내 존재하는 모든 행위자들을 포함하지 못하지만 텍스트 내 의미 구성과 관련된 이야기의 전개 도식을 발견하게 한다는 장점을 가지고 있다는 평가를 받는다.³⁾

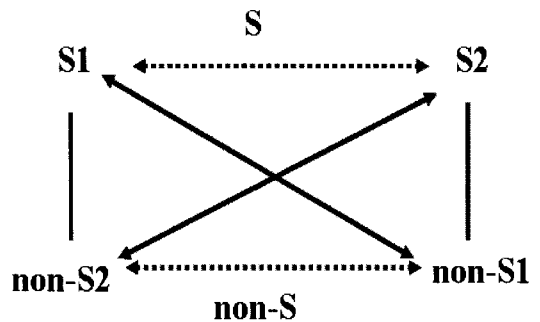


2. 기호학적 사각형

행위자 모델의 단점은 이항 대립 구조를 통해 제시되는 의미가 단순하기 때문에 그것만으로는 텍스트 전체에 내재한 의미 체계들의 구조와 그것의 사회적 본질을 파악하기 어렵다는 것이다.⁴⁾ 이와 같은 단점을 인식하면서 그레마스가 새롭게 제시한 것이 기호학적 사각형 모델이다. 기호학적 사각형 모델은 그레마스의 기호학 연구에서 “가장 잘 알려진 도식”⁵⁾이다. 그레마스의 기호학적 사각

형의 핵심개념은 아리스토텔레스의 저서 『오르가논(Organon)』 중 해석 부분에서 빌려온 것으로 알려져 있다.⁶⁾ 여기서 아리스토텔레스는 대립과 모순을 통한 논리적인 논증도식을 제안하는데, 기호학적 사각형의 중요한 개념인 이항대립과 모순관계, 그리고 함축관계가 여기서 기인한다는 것이다.

기호학적 사각형은 텍스트의 의미작용의 가치체계를 시각적으로 배치하고 논리적으로 설명하는데 효과적이며 특히 이분법적 이항대립을 넘어 의미 생성 과정과 주체의 서사적 행로를 설명한다는 장점을 지닌다. 기호학적 사각형의 기본모형은 <그림 2>와 같다.



<그림 2>에서 S는 기표의 총체성의 세계를, 그리고 non-S는 그것의 부재를 의미한다. 사각형 자체는 결여적 대립들(S1과 non-S1, 그리고 S2와 non-S2)과 범주적 대립들(S1과 S2)이라는 두 개의 대립 유형들 사이의 교차로부터 나온 산물이다. 사각형은 요소들 간의 세 가지 관계를 통해 설명된다. ‘<----->’로 연결된 S1과 S2, 그리고 non-S1과 non-S2는 ‘반대’ 관계에 있다. ‘<--->’로 연결된 S1과 non-S1, 그리고 S2와 non-S2는 양립 불가능한

3) 김성도, 『구조에서 감성으로』, 2002, 29쪽.

4) 김성도, 『구조에서 감성으로』, 2002, 62쪽.

5) Fontanille, Jacques, 「한국어 번역을 위한 서문」, 김성도

역, 1997, 『의미에 관하여: 기호학적 시론』.

6) 백승국, 『문화기호학과 문화콘텐츠』, 2004, 135쪽.

‘모순’ 관계를 의미한다. ‘—’로 연결된 S1과 non-S2, 그리고 S2와 non-S1은 ‘함의’관계에 의해 설명된다. 여기서 non-S2는 S1으로, 그리고 non-S1은 S2로 이행할 가능성을 지니는데 이를 함의 관계라 한다. 가령, 생(生,S1)과 사(死, S2)를 대립항으로 본다면, 생의 모순관계는 비생(非生, non-S1), 사의 모순관계는 비사(非死, non-S2)인 한편, 비사와 생, 비생과 사는 함의관계가 되는 것이다.

기호학적 사각형은 역동적인 의미변형과정을 보여주기에도 한다. 예를 들어 S1은 부정을 통해 non-S1으로 이동하고 다시 non-S1이 함의하는 S2로 이행할 수 있다. S1→ non-S1 → S2, S2 → non-S1 → S1 등으로의 가치의 변화양상이나 주체의 서사경로를 보여줄 수 있는 것이다.7)(송치국, 2005, 25쪽).

레비스트로스에 의하면 인간사회는 그들의 의미세계를 두 개의 차원, 즉 문화와 자연으로 나누는데, 문화는 인간 사회가 긍정하고 수용하는 내용으로 정의되며 자연은 인간 사회가 부정하는 내용들로 정의된다.8) 그레마스는 이를 기호학적 관점에서 <그림 3>과 같이 도식화 한다.

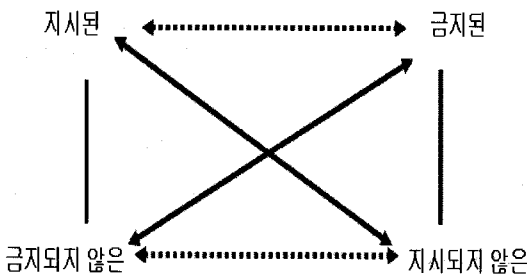


그림. 3 기호학적 사각형의 변형

7) 송치국, 「서사구조를 통해 도출한 소비가치의 포지셔닝」, 2005, 25쪽.

8) 김성도, 『현대 기호학 강의』, 1998, 231-232쪽.

기호학적 사각형을 통해 현재 우리 사회에 놓여 있는 성의 관계망을 고려하면 다음과 같다. 지시된 관계는 남녀 간의 이성적 사랑이다. 지시된 관계와 범주적 대립항으로 존재하는 금지된 관계는 동성 간의 사랑으로 사회 규범의 바깥에 존재하는 것이다. 금지되지 않은 관계는 사회의 용인이 어려운 영역의 것이 된다. 이성 간의 사랑이지만 근친상간과 같은 부분이 여기에 해당된다. 지시되지 않은 관계는 이성 간의 사랑 중 사회의 법적 또는 도덕적 규범으로부터 일탈된 관계들이다. 일처일부제의 근본들을 훼손하는 남자와 여자의 부정적 간음이 여기에 해당된다. 우리가 소설이나 영화 등에서 접하는 일탈적 사랑의 대부분은 여기에 해당된다. 사랑이지만 지시되지 않았기에 비난이나 시련을 감수할 수밖에 없는 관계이다.

<슈렉>의 경우 1편은 슈렉과 피오나의 사랑, 2편은 슈렉과 피오나의 결혼 생활, 3편은 권력과 자유를 중심으로 이야기가 전개된다. 본 논문에서는 일차적으로 사랑, 결혼생활, 영원한 행복 등 주인공 슈렉의 목표를 중심으로 한 행위자 분석을 통해 등장인물들이 표상하는 이야기 도식을 분석할 것이다. 또한 여기에 기호학적 사각형을 적용해서 등장인물들과 그들의 관계가 ‘지시된’, ‘금지된’, ‘금지되지 않은’, ‘지시되지 않은’ 등 4개의 기호학적 의미지형 속에서 어떤 서사 경로를 거쳐 의미를 생성하게 되는지 살펴 볼 것이다.

III. 공주와 괴물의 사랑과 결혼,

그리고 영원한 행복: <슈렉>

3부작의 기호학적 분석

1. 공주와 괴물이 사랑할 수 있을까?: <슈렉 1>

<슈렉1>은 이후 슈렉 3부작의 기반이 되는 의미와 가치를 맵핑한다. 그만큼 대립되는 가치와 인물간의 갈등이 극명하게 표상되어 있고 작가가 논평하는 지점과 톤이 명확하게 표현되어 있다. 마치 게임의 컷 씬(cut scene)⁹⁾처럼 슈렉 3부작 전편을 관통하는 슈렉의 세계관과 역사와 인물지형이 모두 소개되는 것이다. 이런 의미에서 <슈렉1>을 보다 자세히 분석하기로 한다.

영화는 ‘탑 속의 공주를 구해주는 왕자’ 동화책을 슈렉이 찢어 화장실 휴지로 쓰는 장면으로 시작한다. 이어 숲 속의 늪이라는 슈렉의 공간이 펼쳐진다. 진흙목욕을 즐기는 슈렉은 홀로 충만하고 즐겁다. 이어 괴물현상수배 전단과 함께 둘락 성의 사람들이 햇불을 들고 공격해 오지만 성냥불을 끄듯이 햇불을 손가락으로 비벼 꺼버리는 슈렉에 질리고 고향에 놀라 도망간다. 기본적인 대립은 늪에 사는 슈렉과 둘락 성에 사는 사람들 사이에 설정된다. 더욱이 둘락 성의 파콰드 영주는 모든 동화속 주인공을 잡아들이라 명하고 동화주인공들은 이를 피해 슈렉의 집으로 몰려들어온다.

둘락성과 숲 속의 늪이 대비되는데, 둘락성 입

구에서는 “말썽 안 피우고 줄 잘 서는 것”을 지켜야 한다는 노래가 울려 퍼진다. 슈렉의 늪은 슈렉이 진흙목욕을 즐길 정도로 위험하지 않고 숲과 목초지가 펼쳐지는 자유로운 공간으로 묘사된다. 둘락성의 영주이자 인간세계를 대표하는 파콰드는 이등신에 가까운 단신으로 콤플렉스가 심하다. 왕으로의 신분상승을 위해 피오나 공주와 결혼하려 하며 ‘완벽한 왕국’, ‘완벽한 나의 상대’, ‘완벽한 신랑’ 등 늘 완벽함을 외치는 편집증의 소유자다. 늘 안전부절 불안해하며 권위적이고 폭압적인 폭군에 둘락성을 더럽히는 동화 속 주인공들을 모두 잡아들인다. 이에 비해 못생긴 괴물 슈렉은 입냄새가 심하고 귀지를 뽑아 양초로 쓰며 눈알장아찌를 먹는 등 야만적이지만 늘 ‘나는 괴물이야’를 되뇌이며 고집대로 자유롭게 혼자 산다. 세상 사람들이 자신을 뼈뺌하게 보는 것을 유감스럽게 생각하지만 개의치 않을 만큼 성숙해 있고 여유롭고 유머도 있다. 파콰드와 슈렉이 표상하는 인간(문화) 대 괴물(자연)의 의미를 정리하면 <표 1>과 같다

인간(문화)	괴물(자연)
파콰드, 둘락성	슈렉, 늪
-청결, 질서	-야만, 자유
-콤플렉스, 불안, 편집증	-고집, 당당함
-권위적, 폭압적	-성숙, 여유, 유머

표. 1 <슈렉>에 나타난 인간(문화)와 괴물(자연)의 의미대립

<슈렉>에 나타난 인간(문화)의 의미소들은 근대 자본주의의 얼굴이고 괴물(자연)은 과거에 대한 기억이다. <슈렉>에서 인간(문화)에 속하는 등장인물은 모두 목표지향적이고 일차원적이며 편견에 지배당한다. 반면 슈렉은 자신, 즉 괴물은 양과와 같이 다층적이고 깊이가 있다고 말한다. 동화를 비트

9) 컴퓨터 게임에서 게임을 시작할 때 그 게임의 배경과 인물, 수행해야 할 임무 등을 소개해주는 영화와 같은 동영상.

는 데서 재미를 선사하는 슈렉은 인간(문화)에 의해 배척당하는 주인공 슈렉이라는 서사를 따르고 있으나 배척을 배척이라 여기지 않고 홀로 자족하는 슈렉이 인간(문화)을 수용하고 포용해 가는 이면의 서사도 존재한다.

슈렉의 모험은 파콰드 영주 대신 피오나 공주를 구해오는 것이다. 그 과정에서 슈렉과 피오나가 사랑에 빠진다. 공주와 괴물간의 사랑은 있을 수 없는 일이고 이야기는 그를 중심으로 전개된다. 아름다운 공주는 파콰드 영주와 왕자들의 욕망의 대상이지만 괴물에게는 허용되지 않는다. 괴물의 친구가 된 덩키만이 이를 적극적으로 돕는다. 이것이 <슈렉1>의 일차적인 서사로 단순하지만 도식화해 보면 <그림 4>와 같다.

이러한 서사도식을 깨는 인물은 피오나 공주다. 피오나 공주는 저주로 인해 낮에는 고정관념에 들어맞는 아름다운 공주지만 밤에는 슈렉과 같은 괴물로 변한다. 저주는 용기 있는 왕자가 불을 뿜는 익룡이 지키는 성에서 피오나 공주를 구해야 풀린다. 피오나의 정체성은 이중적이어서 동화와 고정관념에서 일러주듯이 자신을 구한 것이 왕자가 아니라는 것에 실망하지만 실망한 진짜 이유는 낭만적인 구출이 아니기 때문이다. 낭만적인 구출과 사랑을 꿈꾸는 피오나에게 슈렉은 공포의 대상도 멀리해야 할 타자도 아니다. 반은 슈렉과 동족이기 때문에 슈렉이 괴물이라는 사실이 전혀 문제되지 않는다. 오히려 슈렉이 괴물로 변한 자신의 모습을 보고 실망할까 걱정하는 등 고정관념에 시달리는 모습으로 등장한다. 피오나가 슈렉을 사랑하게 된 것은 일차적으로는 '생명의 은인'이기 때문이지만 그보다는 둘락성으로 돌아오는 길에 괴물로 살아

가는 것의 어려움과 그것을 나름대로 극복한 슈렉의 내면을 엿보았기 때문이다. 슈렉이 피오나를 사랑한 이유 또한 피오나가 아름다운 공주이기 때문이 아니라 자신과 동질성을 지닌 피오나의 행동과 따뜻한 품성 때문이다. 슈렉의 또 다른 커플인 덩키와 익룡은 동화 속 인물간의 사랑으로 아무런 장애도 없다. <슈렉1>에서 지시하거나 금지하는 사랑을 기호학적 사각형에 적용해 보면 <그림 5>와 같다.

슈렉 이야기 내에는 수많은 동화가 규칙의 발원지로 작동하고 있다. 그 규칙에 의하면 공주와 그를 구한 왕자가 지시된 관계이고 괴물인 슈렉과의 관계는 금지된다. 자신이 직접 공주를 구하러 가지 않는 파콰드 영주와 공주는 금지되지 않은 관계지만 지시된 관계로의 이행이 가능하다. 또한 덩키와 익룡은 지시되지 않은 관계로 지금은 제약이 없지만 인간세계 혹은 동화에 의해 언제든지 금지될 수 있는 관계다. 금지된 관계의 성공은 주인공 슈렉이 시련을 통해 자신의 제약을 극복하고 자격을 갖추는 방식이 아니라 두 세계에 걸쳐 있던 피오나가 슈렉의 세계를 선택함으로써 이루어진다.

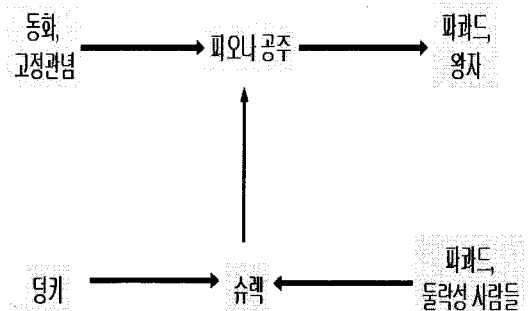


그림. 4 <슈렉 1>의 행위자 모델

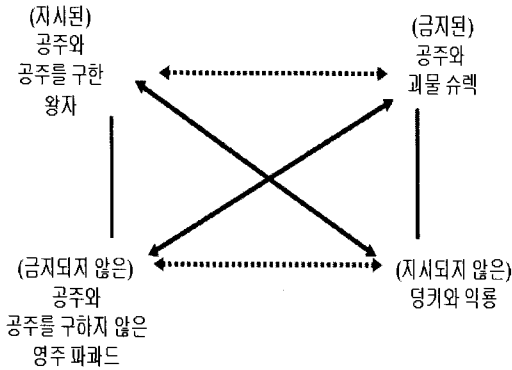


그림. 5 <슈렉 1>에 나타난 사랑의 기호학적 사각형

이를 이해하기 위해 문화 대 자연의 기호학적 사각형을 통해 <슈렉1>의 의미생성 구조를 분석해 보면 <그림 6>과 같다.

슈렉의 기본 대립쌍은 문화 대 자연이다. 문화를 대변하는 인물들은 왕과 왕비, 영주와 성에 살고 있는 사람들이고 이런 세계와 완전히 동떨어져 자신만의 세계를 구축한 인물이 슈렉이다. 피오나는 문화의 영역에서 시작하였으나 밤에는 슈렉과 같은 괴물로 변하는 인물로서 슈렉의 세계로 이행한다. 그 밖의 동화 속 주인공들은 지배적인 문화 세력은 아니지만 그들 세계에 연접해 있는 존재들로 문화세계에서 추방당해 슈렉을 돕게 된다. 오로지 슈렉만이 문화세계에서 완전히 배척당하는 인물인데 그도 피오나와 사랑하고 결혼하면서, 특히 2편과 3편에서, 동화 속 주인공들과 연대하고 문화 세계의 규칙을 이해하고 돕기도 한다. 슈렉 이야기의 기저에 있는 문화 대 자연의 의미생성 구조를 통해 볼 때, 슈렉 이야기는 문화에 진입하려 노력하고 시련을 겪는 이야기도 아니고, 문화 대 자연과의 대결에서 자연이 승리하는 이야기도 아니며 문화에서 자연으로 또 자연에서 문화로의 이행과 수용을 통해 고정관념과 편견을 극복하는 의미가

치를 지닌다고 하겠다.

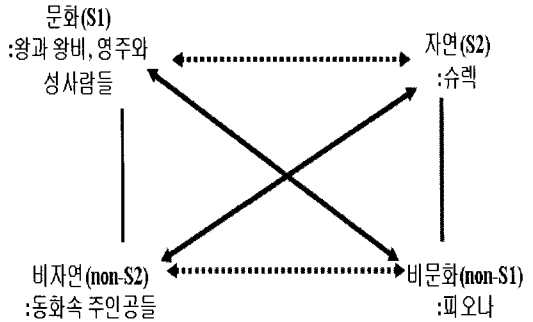


그림. 6 <슈렉 1>의 의미생성구조

2. 공주와 괴물이 결혼해서 행복할 수 있을까?: <슈렉 2>

<슈렉2>는 사랑으로 금지를 극복한 못생긴 괴물 커플인 슈렉과 피오나가 행복한 결혼생활을 할 수 있는지를 중심으로 전개된다. 행복한 결혼생활의 여부는 피오나 공주의 아버지 헤롤드 왕의 축복에 달려 있다. 여전히 사람들의 편견과 시선이 주요 장애물이라는 점에서 <슈렉> 1편의 갈등의 연장이라고도 볼 수 있다. 영화는 피오나 공주의 친정인 '겁나 먼 왕국(far far away)'에서 열리는 피오나 공주의 결혼 축하 무도회에 슈렉과 피오나가 초대되는 것으로 시작된다. 슈렉은 부모와 상관 없이 자신의 늑에서 피오나와 계속 행복하게 살면 된다는 입장이고 피오나에게는 부모의 인정과 축복이 필요하다. 겁나 먼 왕국에 간 슈렉은 외모뿐 아니라 먹는 것, 입는 것 모두에서 야만적인 이방인이 된다. 한편, 겁나 먼 왕국을 실질적으로 지배하는 요정대모는 슈렉과 달리 용모가 단정한 자신의 아들 차밍 왕자를 피오나와 결혼시켜 왕국을

손에 넣고자 음모를 꾸민다. 차밍 왕자는 금발의 얼짱이지만 이기적이고 탐욕스러운 마마보이고 요정대모는 성형과 명품치장으로 인기녀가 될 수 있다며 수많은 마법의 약들로 사람들을 현혹하고 지배하는 인물이다. 이와 같은 <슈렉2>의 일차적인 서사구조는 <그림 7>과 같다.

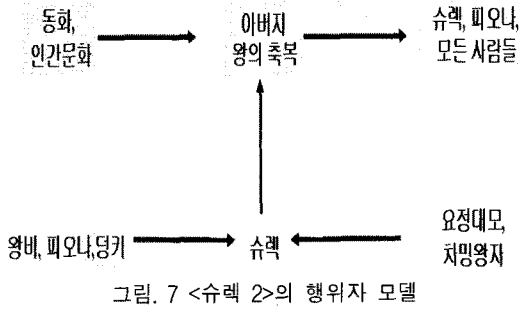


그림. 7 <슈렉 2>의 행위자 모델

피오나의 어머니인 왕비는 피오나와 마찬가지로 낭만적인 인물로 개구리였던 헤롤드 왕과 결혼한 전력이 있어 피오나와 슈렉을 이해하고 도와준다. 아버지인 헤롤드 왕은 요정대모가 개구리에서 인간으로 변신시켜 주었기 때문에 그녀의 지배를 받는 인물로 요정대모의 협박 때문에 장화신은 고양이에게 슈렉의 암살을 사주하지만 결정적인 순간에 요정대모의 계락을 좌절시키고 피오나와 슈렉을 돕고 그들을 축복한다. 요정대모와 차밍왕자는 동화 속 악당이라기보다는 자본주의적 탐욕과 권모술수에 더 가깝게 그려진다. 차밍왕자는 어머니인 요정대모의 도움으로 사랑과 무관하게 피오나와 결혼하고 헤롤드 왕의 축복을 받아 왕위를 계승하고자 한다. 행복한 결혼과 부모의 축복을 둘러싼 <슈렉2>의 심층 의미구조는 <그림 8>과 같다.

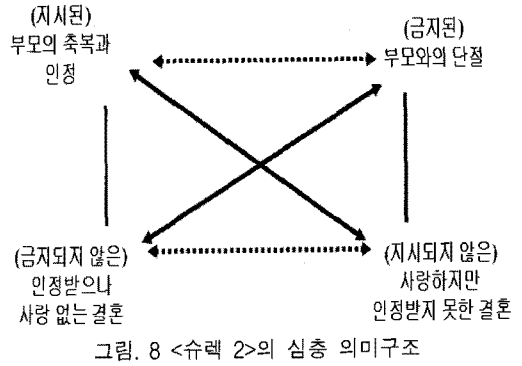


그림. 8 <슈렉 2>의 심층 의미구조

<슈렉2>에서 바람직한 결혼으로 지시되는 결혼은 부모의 축복과 인정을 받는 사람을 사랑하는 것이다. 헤롤드 왕과 왕비가 피오나에게 요구하는 것으로 헤롤드 왕은 피오나에게 “난 너한테 최선을 다해왔다. 너도 나한테 그래야 하지 않겠니?”라며 당연한 아버지의 권리를 주장한다. 그러나 딸의 사랑을 인정하고 슈렉을 받아들여 이야기의 마지막에 요정대모의 공격을 대신 맞아 쓰러지며 “다만 딸이 최선의 선택을 하기를 원했으며 딸이 최선의 선택을 한 것 같다”고 말한다. 슈렉은 부모와 절연하고 무관하게 살아가려는 금지된 위치에서 자신의 서사행로를 시작한다. 괴물 아버지가 자신을 잡아먹으려 한 기억이 있는 슈렉은 부모의 인정과 축복이 필요하다는 것을 이해하지는 못하지만 피오나를 사랑하기 때문에 겁나 먼 왕국에 가서 헤롤드 왕의 인정을 받고자 노력하며 ‘영원한 행복’의 약을 마시고 멋진 외모를 지닌 인간의 모습으로 살아갈 결심을 하기에 이른다.

피오나의 위치는 사랑하지만 인정받지 못한 결혼에 가슴아파하는 것으로 아버지와 슈렉 사이에서 갈등한다. 영원한 행복의 마약 덕분에 아름다운 공주의 모습으로 돌아와 멋진 남자로 변한 슈렉과

살며 부모의 축복과 인정을 받을 수 있었지만 괴물의 모습으로 돌아가기로 선택한다. 차밍과 요정대모는 인정받으나 사랑 없는 결혼의 위치에 있다. 차밍은 무조건 피오나와 키스해 왕의 축복을 받고 자 하고, 요정대모는 왕을 협박하고 피오나를 속여 서라도 공식적인 인정을 받아내고자 한다.

3. 슈렉은 자유를 되찾을 수 있을까?: <슈렉 3>

<슈렉2>에서 헤롤드 왕의 인정과 축복은 받았지만 슈렉과 피오나를 구하고 쓰러진 왕이 위독해 자신의 늪으로 돌아가지 못하고 겁나 먼 왕국에 묶여 원치 않는 왕의 대행을 계속한다. 슈렉은 “곰팡이가 잔뜩 피고 진흙 썩는 냄새 가득한 우리 집”으로 돌아가고 싶어 한다. 피오나에게서 2세가 태어날 것이라는 말을 듣고 두려움에 사로잡히기도 한다. 한편 차밍 왕자는 동화 속 악당들의 아지트인 술집에서 비웃음을 받으며 공연을 하며 왕이 되겠다는 결의를 불태운다. “그 후 영원히 행복하게 살았더라”에 참여하자며 동화 속 악당들을 끌어 모은다. 그러던 중 헤롤드 왕이 임종하면서 슈렉은 1순위 왕위계승자가 되어 늪으로 돌아가지 못할 위기에 처하고 2순위 계승자인 사촌 아더를 찾아 모험을 떠난다.

<슈렉3>은 전 편들과는 달리 인간문화에서 벗어나 자신의 늪에서의 자유로운 생활을 되찾고자 하는 슈렉의 모습을 그린다. 슈렉을 가로막는 것은 왕위라는 인간세계의 권력이다. 왕위를 피하기 위해 사촌 아더를 왕위에 앉히려 하는 슈렉은 역설적이게도 왕위 자리를 놓고 차밍과 대결을 펼친다.

이 대결에는 동화 속 주인공들과 동화 속 악당들도 편을 갈라 동참한다. 이러한 서사구조를 행위자 모델을 통해 표현하면 <그림 9>와 같다.

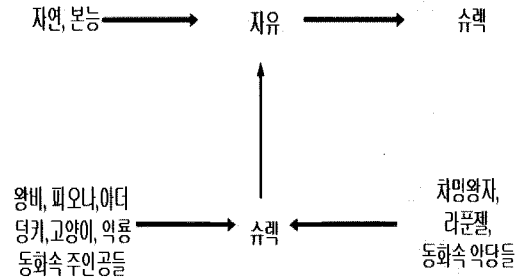


그림. 9 <슈렉 3>의 행위자 모델

슈렉이 늪으로 돌아가고 싶어 하는 것은 자유를 향한 자연적 본능이라 할 수 있다. 겁나 먼 왕국에서 왕 노릇을 하고 지내는 것이 피로울 뿐이고 인간 세상의 권력이 슈렉에게는 무의미하다. 첫 장면에서 차밍왕자가 권력의지를 불태우듯이 <슈렉3>은 권력을 둘러싼 갈등으로 이야기가 전개되지만 슈렉의 욕망은 자연으로 돌아가는 것이기 때문에 사촌 아더를 왕위에 앉히기 위해 대리전을 치르는 구조로 되어 있다. 피오나는 슈렉이 왕위를 계승해 왕국에 계속 있기를 희망하지만 슈렉을 도와 늪으로 돌아가기로 한다. 아더는 왕족이지만 부모에게 버림받아 기숙학교에서 지내는 인물로 소심하고 자신감이 없어 그 곳에서도 왕따 신세다. 슈렉을 통해 자신감을 회복하고 자신의 본연의 모습을 되찾아 왕의 자리에 오르게 된다. 지금까지 살펴보았듯이 <슈렉3>은 권력과 자유라는 두 개의 상반된 욕망을 중심으로 의미를 생성한다. 권력과 자유를 대립쌍으로 <슈렉3>의 심층 의미구조를 도식화하면 <그림 10>과 같다.

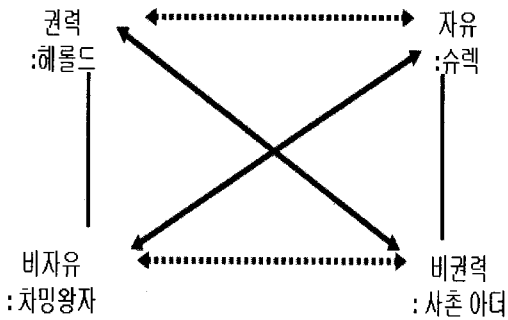


그림. 10 <슈렉 3>의 심층 의미구조

<슈렉3>에서 온전히 권력을 누리고 그것을 정당하게 계승시키고자 하는 인물은 헤롤드이다. 슈렉은 권력의 자리에 묶여 있기를 거부하고 자유를 추구한다. 권력이 자유와 상반된다는 것은 슈렉이 왕의 대행을 할 때 보여준 여러 절차와 예절, 의복 등과 무엇보다 늑에서 자연적인 본모습을 버려야 한다는 점에서 알 수 있다. 사촌 아더는 권력의 자리에서 추방당해 있었지만 슈렉의 도움으로 자신의 본 모습과 능력을 회복해 권력의 자리로 재배치된다. 차밍은 권력을 추구하는 인물로 가장 자유롭지 못한 위치에서 마감한다.

왕위 계승과 관련된 관계망에서 보다 두드러지는 것은 슈렉의 문명 용인이다. 슈렉에게 지시된 것은 권력계승이다. 이것과 반대로 놓여있는 금지된 영역은 권력을 계승하지 않고 누가 왕위를 이어받든 상관없이 왕국을 떠나는 것이다. 이와 같은 금지 영역은 징후적 장치로만 존재할 뿐 이에 대한 행동 의지는 슈렉에게서 전혀 보이지 않는다. 슈렉은 왕위 계승이 싫지만 어쩔 수 없이 이를 받아들인 후 자신의 왕권을 이어받을 사람을 모색한다. 사촌 아더에게 권력 이양은 지시된 것은 아니지만 더불어 금지되지 않았기에 허용 가능한 행위이다. 여기에서 자연스럽게 등장하는 인물이 바로

선악 대립의 이분법적 구조에서 악의 편에 놓여있는 차밍왕자이다. 슈렉의 왕권 계승을 받아들일 수 없기 때문에 그는 왕권 찬탈의 욕망을 꿈꾼다. 그의 욕망은 좌절되고 슈렉은 자신이 돌아가기를 꿈꾸는 숲 속의 늑으로 마침내 돌아갈 수 있게 된다. 자신에게 주어진 책임을 다한 후 행복하게 돌아가는 것이다.

IV. 결론

3편의 슈렉 시리즈 분석에서 알 수 있듯이 슈렉 이야기 전체는 문화 대 자연이라는 인간의 가장 기본적인 타자화 구조를 통해 의미를 생성한다. 더불어 슈렉의 이야기 구조는 기존의 '동화 비틀기'를 통해 고정관념을 비웃는 방식으로 전개되기 때문에 의미구조도 독특하다. 괴물인 슈렉은 세상의 편견 때문에 늑에서 야만적인 방식으로 혼자 살지만 자족적이고 여유만만한 자연의 포용력을 지닌 인물로 묘사된다. 이에 비해 문화를 대표하는 인물들은 하나같이 자신들이 내세우는 외모등과 같은 타자화의 기준에 스스로도 미치지 못한다. 결국 그들은 자신이 내세운 기준에 스스로 시달리는 존재로 표현되는데 그 기준 또한 '동화책에 나왔기 때문'이라는 식의 근거 없고 자의적인 것이라는 것이다. 이야기의 전제는 거대한 인간 세상의 편견에 배척당하는 괴물이야기지만 이야기의 실체는 편견에 사로잡힌 편협한 인간문화를 포용하는 괴물의 이야기로 읽히게 하는 설정이다. 따라서 늑에 살던 슈렉은 공주인 피오나를 사랑해(1편), 인간 세상의 인정을 받지만(2편), 다시 자연으로 돌아가 영원히

행복하게 살았다(3편)는 완결된 구조로 마감하게 되는 것이다.

이와 같은 독특한 <슈렉>의 이야기는 디즈니가 오랫동안 각인시켜 둔 애니메이션의 전형을 무너뜨리는 결과를 가져왔다는 평가를 받는다.¹⁰⁾(권혜경, 2005). 신데렐라, 백설공주, 인어공주 등의 디즈니 애니메이션은 아름다운 금발의 백인여성과 정의롭고 용감한 백인 남성 이야기로 아름다운 외모의 중요성과 서구적인 문화적 가치를 전 세계에 각인시켜 왔다는 비판을 받아 왔다. 슈렉 이야기는 아름다운 외모와 그를 둘러싼 문화적 가치가 편협한 고정관념일 뿐이라는 것을 기상천외한 설정과 이야기를 통해 풍자한다. 이를 통해 그저 공주와 괴물의 사랑이야기를 보는 동안 현재 우리가 당연하게 여기고 있는 고정관념과 문화적 가치들을 성찰해볼 수 있도록 이야기의 수준을 끌어올렸다고 평가할 수 있다.

참고문헌

- 권혜경, 「마법의 주문 깨뜨리기: 디즈니 애니메이션의 정치성과 그 전복-영화 <슈렉 1>과 <슈렉 2>를 중심으로」, 『문학과 영상』, 가을/겨울호(2005).
- 고은영, 「3D C.G. 애니메이션에 반영된 문화적 이데올로기」, 『만화애니메이션연구』, 제 6호(2002).

김성도, 『구조에서 감성으로』, 고려대 출판부, 2002.

백승국, 『문화기호학과 문화콘텐츠』, 다할미디어, 2004.

송치만, 「서사구조를 통해 도출한 소비가치의 포지셔닝」, 최용호 외, 『광고, 커뮤니케이션, 문화마케팅』, 인간사랑, 2005.

Fontanille, Jacques, 「한국어 번역을 위한 서문」, 김성도 역 (1997). 『의미에 관하여: 기호학적 시론』, 인간사랑, 1997.

Greimas, Algirdas J., Du Sens (On Meaning: Selected Writings in Semiotic Theory), trans. by Frank Collins, 1970. 김성도 역, 『의미에 관하여: 기호학적 시론』, 인간사랑, 1997.

10) 권혜경, 「마법의 주문 깨뜨리기: 디즈니 애니메이션의 정치성과 그 전복-영화 <슈렉 1>과 <슈렉 2>를 중심으로」, 2005.

ABSTRACT

A semiotic analysis of <Shrek> trilogy

Lee Yun-Jin Kwon*, Jae-Woong

The purpose of this study is to analyze <Shrek> trilogy by means of semiotics. <Shrek> trilogy constructs a story as a whole while each piece delivers a concluded ending. This study used 'modele actantiel' and 'carre semiotique' of Greimas in order to clarify not only the meaning structure but also the course of narrative of <Shrek>. <Shrek> is a compelling story which reverses the fairy tale of a beautiful princess and a heroic prince. Each piece of the trilogy unfolds as following; (1)Is the love of a princess and an ogre possible? (2)Can the marriage of the couple get confirmed? (3)Can Shrek be free again?

The repeated meaning structure of <Shrek> trilogy is the binary opposition of nature versus culture, and the narrative course forms the meaning square on the basis of the opposition. Human culture represented by the lord Farquaad and Duloc castle signifies cleanness, order, complex, anxiety, paranoia, authoritarian, and violent. On the contrary, Nature represented by Shrek and the swamp signifies barbarity, freedom, confident, maturity, unstrained, and humor. The meaning of Shrek series is generated by the structure of the basic discrimination of culture versus nature. However, as <Shrek> story twists the bias and fixed idea, the meaning structure of Shrek shows a unique relationship of culture and nature. Although Shrek, an ogre, lives alone in a swamp because of the bias of human world, he is depicted as self-sufficient, comfort, and broad-minded. On the basis of this meaning structure, Shrek is not a story that an ogre(nature) strives to enter the human culture, nor a story that nature wins a victory at the confrontation between culture and nature, but a story that human(culture) and ogre(nature) overcome their fixed ideas through the transition from culture to nature and vice versa.

Key Word : semiotics, modele actantiel, carre semiotique, meaning structure, narrative course, Shrek

논문 투고일: 7월 15일

논문 심사일 : 2009년 7월 29일

게재 확정일 : 2009년 8월 19일

이윤진

경성대학교 디지털콘텐츠학부 초빙외래교수

(158-769) 서울특별시 양천구 신정1동 목동아파트 9단지 926동 1503호

Tel : 010-5332-4234

lyjinn@hanmail.net

권재웅

한림대학교 언론정보학부 디지털콘텐츠전공 조교수

(200-702) 강원도 춘천시 한림대학길 39 한림대학교 사회과학대학 언론정보학부

Tel : 033-248-1936

kwonjw@hallym.ac.kr