

스토리텔링 내부의 캐릭터 변용에 관한 연구

: “목란시”와 <물란>의 사례 비교분석

- I. 서론
 - II. 디즈니 애니메이션 스토리텔링 연구의 특성
 - III. 연구 형식과 연구 대상의 의미
 - IV. “목란시”와 <물란> 서사구조
 - V. “목란시”와 <물란>내 등장 캐릭터의 특성
 - VI. 캐릭터의 변용에서 나타난 특징
 - VII. 결론
- 참고문헌
ABSTRACT

권재웅

초 록

새로운면서도 재미있는 스토리텔링의 아이디어를 개발하기 위해 많은 연구가 이루어지고 있다. 이 중에서 전 세계적으로 성공한 작품을 가장 많이 보유하고 있는 디즈니에 관한 연구가 끊임없이 제시되고 있다. 본 연구는 이처럼 디즈니의 스토리텔링을 살펴보고자 하는 목적에 기반을 두고, 캐릭터라는 특정한 관점에서 원전에 해당되는 “목란시”와 <물란>을 비교함으로써 캐릭터가 변용을 확인해보았다.

분석을 통해 나타난 특징을 살펴보면 “목란시”와는 달리 <물란>에서는 캐릭터의 활용이 적극적으로 나타나고 있음을 알 수 있었다. 첫째로 캐릭터의 창조적 추가와 삭제가 있었다. 삭제된 캐릭터는 적지만 창조된 캐릭터는 많은 숫자임을 확인할 수 있었다. 이러한 창조는 현실적 캐릭터의 창조, 비현실적 캐릭터의 창조, 그리고 현실적 존재지만 비현실적 성격의 캐릭터라는 세 가지 형태로 나타났다. 두 번째는 캐릭터의 성격의 변형이다. “목란시”와 비교해볼 때 이런 특징을 보여주는 캐릭터는 물란에만 제한되고 있다. 물란은 목란과는 달리 남성적 적극성과 여성적 순응성이라는 이중적 측면이 있음을 확인할 수 있었다. 이러한 두 가지 특징을 통해 제시된 캐릭터는 서사 구조에서 필요에 따라 특정 부분에 등장하는 모습을 보여주었다. 세 번째는 창조된 캐릭터와 변형된 성격의 캐릭터를 통해 캐릭터간의 관계를 설정한 것을 알 수 있었다. 그리고 이러한 관계는 주어진 역할에 따라 혈연적 성격의 1차적 집단에 속하는 캐릭터와 사회조직 성격의 2차적 집단에 속하는 캐릭터로 구분할 수 있었다.

이러한 서사 구조 내에서의 캐릭터의 변용은 디즈니가 스토리텔링을 개발하는 과정에서 원전에 비해 좀 더 탄력적인 서사 운영을 위해 사용되었던 것임을 간접적으로 확인할 수 있었다. 이와 같은 연구결과의 도출은 특정 작품 사례에 대한 집중분석을 통해서 스토리텔링 전략의 실질적 활용을 했다는 것에 의미가 있지만, 디즈니의 다른 작품을 통해서 유사한 결과가 나올 수 있는지를 좀 더 연구해볼 필요가 있다.

주제어 : 물란, 목란시, 캐릭터, 창조, 변형, 역할, 성격, 관계

I. 서론

1. 문제제기

콘텐츠산업의 활성화는 애니메이션 분야에 대한 관심을 높여줌과 동시에 애니메이션의 스토리텔링의 중요성 또한 부각시켜 주었다. 이는 새롭으면서도 재미있는 스토리텔링의 아이디어를 개발하기 위한 관심으로 이어졌고, 흥행적으로 성공한 애니메이션 작품의 스토리텔링에 대한 심층적 연구로 이어지게 되었다.

오랜 세월동안 애니메이션을 꾸준히 공개하여 전 세계적으로 성공한 작품을 가장 많이 보유하고 있는 디즈니에 대해서 산업적 차원뿐만 아니라 스토리텔링이라는 차원에서 끊임없이 연구가 제시되는 것은 좋은 애니메이션의 스토리텔링을 만들기 위한 필연적인 과정이라고 할 수 있을 정도이다.

본 연구는 이러한 디즈니의 스토리텔링을 살펴보고자 하는 목적에 기반을 두고 있다. 그리고 이러한 연구목적에 고찰하기 위해 내러티브 구조에 대한 일반적 접근보다는 캐릭터라는 차원에서 진행해보고자 한다. 이는 시간이 흐를수록 애니메이션 스토리텔링에서 캐릭터가 차지하는 비중과 중요성이 점차 높아지고 있기 때문이다.

2. 애니메이션 속에서의 캐릭터의 중요성

캐릭터는 현대로 오면서 그 활용분야가 점차 확대되어가고 있으나 외형적으로 차별화된 특징을 가지면서 실제 인물과 같은 요소를 포함해야 한다는 점에서는 공통적이라고 할 수 있다.¹⁾ 이 중에서 애니메이션 캐릭터는 영상매체를 통해 등장하는 캐릭터로서 스토리텔링 내에 있어서의 중요도가 부각되고 있다.

아놀드와 에디는 등장인물에 대한 중요성으로서 이들은 바로 관객이 스토리가 주고자 하는 의미를 이해할 수 있게 만들어주는 통로라고 하면서, 이들이 없다면 비주얼 스토리는 단지 사건들이

* 본 논문은 2011년 한국만화애니메이션학회의 상반기 종합 학술대회 발표한 논문을 기초로 수정, 발전시킨 것임.

* 이 논문은 2010년도 한림대학교 연구지원비에 의하여 연구되었음.

1) 신재욱, 『캐릭터 완전정복』, 2008, p.38.

무의미한 배치만 이루어진 것이 된다고 주장했다.²⁾ 이인화의 경우에는 디지털 스토리텔링에서의 캐릭터의 중요성을 언급했다. 그는 기존의 스토리텔링과 비교해볼 때 디지털 스토리텔링은 공간이 시간에 선행한다는 특징을 가지고 있다고 하면서 상상의 객관화 과정 속에서 제시되는 허구적 공간에 배치되는 4대 구성 요소로 캐릭터, 장소, 아이템, 배경이라고 제시하였다. 그리고 이 중에서 가장 중요한 요소는 캐릭터라고 주장하면서 이에 대한 이유로 캐릭터야말로 스토리의 주체이면서 구현자라는 점을 들었다.³⁾ 특히 이와 같은 이유가 제대로 표현되지 않음으로 인해 스토리를 제대로 이끌지 못한 캐릭터의 사례로 <원더풀 데이즈>(2003)를 제시한 점⁴⁾은 캐릭터가 애니메이션 스토리텔링의 진행에 있어서 중요한 역할을 하고 있다는 점에서 아놀드와 에디의 의견과 일치하고 있다.

한편 스토리텔링의 각 단계별 캐릭터가 가져야 하는 역할과 모습에 대해 분석한 경우도 있다. 신재욱은 위에 언급된 두 학자들 처럼 캐릭터가 이야기를 이끌어 가는데 중요하다고 보면서, 관객들이 캐릭터에 대한 흥미를 잃지 않게 하도록 유도해야 한다고 주장했던 것이다.⁵⁾ 즉, 발단에서는 캐릭터의 소개를, 전개에서는 주인공 캐릭터와 주변 캐릭터와의 관계를, 위기에서는 주변 캐릭터 혹은 적과의 갈등을, 절정에서는 카타르시스의 유도를, 결말에서는 상황의 종료를 캐릭터가 맡아야 하는 역할이라고 본 것이다. 이처럼 스토리텔링 내에서 캐릭터는 이야기 자체를 이끌어가는 주체로 보는 관점이 점차 강화되기 시작했다.

3. 애니메이션에서의 캐릭터 유형

이처럼 스토리텔링 내에서 캐릭터를 살펴보려는 측면이 강조되면서 캐릭터를 연구하려는 목적에서 체계적인 접근을 용이하게

2) 브라이언 아놀드, 브랜던 에디 저, 이윤진 역, 『비주얼 스토리텔링』, 2009, p.59.

3) 이인화, 「디지털 스토리텔링 창작론」, 이인화, 고옥, 전봉관, 강심호, 전경란, 배주영, 한혜원, 이정엽, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2008, pp.22-23.

4) 이인화, 위의 글, 2008, p.25.

5) 신재욱, 위의 책, 2008, pp.75-76.

하기 위해 캐릭터의 설정과 분류의 기준이 다양하게 제시되었다.

일반적으로는 포스터(E.M.Foster)가 제시했던 성격 표출 양상에 따른 평면적 인물(flat character)과 입체적 인물(round character)이라는 이분법적 방법을 들 수 있다.⁶⁾ 즉 스토리의 초반부터 명확하게 제시되어 일관적으로 유지되는 성격을 가진 캐릭터를 평면적이라고 본데 반해, 스토리의 복합 구성과 예측불허라는 특징을 통해 극적 긴장감을 높이려는 차원에서 다양하게 성격이 변화되는 캐릭터를 입체적이라고 본 것이다. 포스터의 이러한 캐릭터 유형은 문예이론이라는 차원에서 나온 것이지만 캐릭터가 서사구조의 진행을 위해서 중요하다는 점을 간접적으로 확인시켜주었다는 점에서, 그리고 문학뿐만이 아니라 다양한 현대 콘텐츠에서도 활용이 가능하다는 점에서 중요하다.

이러한 분류 외에 애니메이션에서는 제시 이유에 따라 다양한 형태로 캐릭터를 구분하는 범주를 제시하고 있다. 이는 애니메이션 연구 분석의 경우 정밀도를 높이고, 제작의 경우에는 이야기의 정교함을 강화하기 위한다는 차원에서 제시된다고 할 수 있다. 캐릭터의 유형 구분에 다양한 의견을 제시한 경우로 조은하와 이대범의 분석을 살펴볼 수 있다. 이들은 각기 다른 연구에서 다른 기준에 따라 유형을 구분했던 것이다. 첫째는 외형에 근거를 둔 분류이다. 크게 인물형, 동물형, 사물형 캐릭터로 분류한 뒤 인물형은 남성/여성/소년을, 동물형에서는 들짐승/집짐승/물짐승을, 그리고 사물형에서는 완구류/기계류/식품류라는 하위범주를 설정하고 있다.⁷⁾ 두 번째로는 사회적 환경에 의해 주어지는 성격과 역할에 따른 구분이라고 할 수 있는데, 마초형, 이상형, 키덜트형, 지능형으로 제시되고 있다.⁸⁾ 그러나 이러한 유형의 제시는 애니메이션뿐만 아니라 영화와 신화 등 그 대상 영역을 좀더 확대한 것에 기반을 두고 있다. 세 번째로는 스토리 진행의 방향성에 따라 주동인물(protagonist)과 반동인물(antagonist)로, 역할 비중에 따라서는 주요 캐릭터와 보조 캐릭터로, 그리고 성격의 비주얼화 과정에 따라서는 개성적 캐릭터와 전형적 캐릭

6) 조은하, 이대범, 『스토리텔링』, 2008, p.219.

7) 조은하, 이대범, 위의 책, 2007, pp.130-198.

8) 조은하, 이대범, 위의 책, 2008, pp.218-237.

터라는 유형으로 구분될 수 있다고 주장하였다.⁹⁾ 약간씩 다른 기준에 따른 유형화이지만 이러한 구분들은 캐릭터간의 갈등을 설정하기 위한 고려에서 이루어졌다는 점에서는 공통분모를 가지고 있다.

한편 스토리의 진행을 위한 역할이라는 측면이 좀 더 강조된 캐릭터 유형의 제시는 아놀드(B. Arnold)와 에디(B. Eddy)¹⁰⁾, 그리고 와스코(J. Wasko)¹¹⁾의 방식이 서로 유사하다. 이들의 구분 유형이 동일한 것은 아니지만 주인공과 적, 짝패, 그리고 멘토라는 역할을 캐릭터가 수행하면서 스토리텔링을 이끈다고 지적한 점에서는 공통적이고¹²⁾ 주동/반동 인물적 캐릭터 유형을 제시한 조은하와 이대범의 의견과도 유사한 점이 나타나고 있다.

4. 연구 방향과 구성

이처럼 스토리텔링 내에서의 캐릭터의 역할이 강조가 제시되고 있는 시점에서 본 연구는 캐릭터가 과연 스토리텔링 내에서 어떤 역할을 하고 있는지를 살펴보고자 한다. 그중에서도 캐릭터의 배치와 역할이 변형되는 점을 중심으로 고찰해 보고자 한다. 이를 위해 원작의 활용과정에서 캐릭터의 변용이 뚜렷이 나타나는 디즈니의 사례를 이용하고자 한다.

디즈니의 작품을 분석하는 첫 번째 이유는 이미 언급한 것처럼 가장 많은 작품을 가장 오랜 시간동안 공개해오면서 가장 많은 애니메이션 성공사례를 가지고 있기 때문이다. 이는 디즈니 애니메이션의 스토리텔링에 대한 관객의 신뢰도를 간접적으로 증명해 주고 있는 셈이다. 따라서 디즈니의 작품 분석은 흥미로운 애니메이션 스토리텔링을 개발하는데 있어서 필연적인 것이라고 할 수 있다.

두 번째 이유는 새로운 캐릭터의 제시와 활용 및 기존 캐릭터

9) 조은하, 이대범, 위의 책, 2007, pp.216-217.

10) 브라이언 아놀드, 브렌던 에디 저, 이윤진 역, 『비주얼 스토리텔링』, 2009, p.59, pp.70-72.

11) Wasko, J., *Understanding Disney: The manufacture of fantasy*, 2001, pp.115-116.

12) 와스코와 아놀드/에디의 캐릭터 유형은 본 연구와도 연계되기 때문에 연구형식 부분에서 좀 더 자세히 언급할 것이다.

의 변용이라는 방법을 통해 원작을 바꾸어 스토리텔링에 적용하는 전략을 디즈니만큼 적극적으로 사용하는 경우가 거의 없기 때문이다. 원작이 없는 애니메이션의 경우에는 캐릭터의 창작 과정은 필수이다. 하지만 기존의 캐릭터를 변형시키고 새로운 캐릭터를 추가, 삽입한 후 이러한 캐릭터들을 중심으로 스토리텔링을 진행시키는 방법은 디즈니가 만들어낸 대표적 스토리텔링 전략이라고 할 수 있다.

디즈니가 제작한 작품들 간의 비교를 통한 캐릭터 분석은 디즈니가 만들어내는 캐릭터의 전형적 유형이 무엇인지를 살펴보는 방법이 될 수 있다. 이에 반해, 디즈니 작품과 원작과의 비교는 디즈니가 캐릭터를 어느 정도 변형시켰는지를 살펴보는 방법이 될 수 있다. 본 연구는 후자에 초점을 맞추고자 원작과의 비교를 통한 캐릭터의 변용이 스토리텔링에서 어떻게 나타나고 있는지를 살펴보고자 한다. 결국 이 연구를 통해 디즈니의 캐릭터 활용 전략을 통한 스토리텔링의 개발은 하나의 전략으로 고려해볼 필요가 있다는 의미를 제시하고자 한다.

본 논문은 이러한 방향으로 논문을 진행시키고자 우선 기존의 디즈니 애니메이션 스토리텔링에 대한 연구의 특성 분석을 통해 캐릭터 차원에서 연구 필요성을 밝힌 후, 분석사례로 선정한 “목란시”와 <물란>에 대한 서사구조를 검토한다. 이후 각각의 작품에 등장한 캐릭터들에 대한 비교 분석 과정을 통해 캐릭터를 활용한 디즈니의 스토리텔링의 특징을 도출해냄으로서 새로운 관계가 형성된 캐릭터를 중심으로 하는 스토리텔링이 디즈니가 추구하고자 했던 스토리텔링이라는 점을 이끌어내고자 한다.

II. 디즈니 애니메이션 스토리텔링 연구의 특성

디즈니 애니메이션에 내재하고 있는 스토리텔링에 대한 연구는 이미 오랜 시간동안 다양한 관점에서 이루어져 왔지만 직접적이건 간접적이건 간에 공통적으로 지적되는 부분 중의 하나는 원작을 바탕으로 하는 스토리를 디즈니 식으로 각색했다는 점이다. 디즈니가 스토리텔링 전략에 있어서 창작 스토리가 아닌 기존의 동화 등을 바탕으로 하는 전략을 구사하는 것은 최근에 두드러지

게 나타나는 그러한 새로운 전략은 아니다. 그림형제의 동화를 원작으로 최초의 극장용 애니메이션으로 나왔던 <백설 공주와 일곱 난장이>(Snow White and the Seven Dwarfs, 1937)부터 2009년에 제작된 <공주와 개구리>(Princess and the Frog, 2009)까지 72년 동안 총 49편을 제작하여 평균 연 0.68편이라는 작품을 공개하는 동안 많은 수의 작품들이 기존의 이야기를 이용한 것으로 알려지고 있다.

이처럼 제작편수나 흥행성적, 그리고 역사성이라는 여러 점에서 디즈니의 작품은 관심의 대상이 될 수밖에 없고 이는 학문적 영역에서도 마찬가지이다. 학문적 차원에서의 디즈니에 대한 연구를 살펴보면 우선 외국과 한국으로 구분해서 볼 필요가 있다. 연구관점과 대상의 폭에서 차이를 보이기 때문이다.

해외의 경우에는 사회 환경 내에서의 산업적 접근을 연결시키는 경우가 많다. 문화제국주의라는 관점을 바탕으로 디즈니의 애니메이션이 가지는 문제점을 제시했던 도르프만과 마틀라르(A. Dorfman & A. Mattelart)¹³⁾이후 디즈니에 대한 연구는 다양한 측면에서 끊임없이 이루어져 왔다. 21세기를 전후해서 등장한 연구들만 간단히 예를 들어 본다면, 다양한 이론적 관점을 적용하는데 초점을 맞춘 벨, 하스, 셀스(E. Bell, L. Hass, & L. Sells)¹⁴⁾, 거시적 차원에서 디즈니 애니메이션 산업과 사회적 환경을 바라보고자 했던 번과 맥퀼란(E. Byrne & M. McQuillan)¹⁵⁾, 히아센(C. Hiaasen)¹⁶⁾ 등이 있다. 반면 와스코¹⁷⁾와 버드와 커쉬(M. Budd & M.H.Kirsch)¹⁸⁾, 그리고 휘틀리(D. Whitley)¹⁹⁾의 연구는 거시적 관점을 유지하기는 하지만 다른 연구보다 디즈니 애니메이션의 내러티브에 대한 분석을 연결시킨다는 점에서 중요하다고

13) Dorfman, A. & A. Mattelart, *How to read Donald Duck: Imperialist ideology in the Disney comic*, 1975.

14) Bell, E., L. Haas & L. Sells, *From mouse to mermaid: The politics of film, gender, and culture*, 2008.

15) Byrne, E. & M. McQuillan, *Deconstructing Disney*, 2000.

16) Hiaasen, C., *Team Rodent: How Disney devours the world*, 1998.

17) Wasko, J, 위의 책, 2001.

18) Budd, M., & M. H. Kirsch, *Rethinking Disney: Private control, public dimensions*, 2005.

19) Whitley, D., *The idea of nature in Disney animation*, 2008

할 수 있다. 특히 휘틀리(D. Whitley)는 디즈니 애니메이션은 주로 감성을 다루고자 한다고 보면서, 이 중에서 자연과 자연 속에 존재하는 야생동물을 어떻게 다루고 있는지를 밝히고자 자연을 배경으로 우화화하는데 동물이 사용된 애니메이션에 초점을 맞추고 있다. 영상산업의 정치경제학적 접근으로 유명한 와스코는 디즈니에 대한 집중적 연구를 시행한 학자로서 디즈니 작품의 내러티브 속에 내재된 디즈니 이데올로기에 대한 심층적 분석과 함께 여러 국가의 디즈니 애니메이션에 대한 수용을 다루는 연구도 제시하였다.²⁰⁾

국내에서의 디즈니에 대한 연구 또한 꾸준히 이루어져 왔다. 국회전자도서관을 기준으로 볼 때 디즈니에 대한 총 84편의 학술 연구 중 65편이 2000년 이후에 공개될 정도로 21세기에 들어 디즈니에 대한 연구는 활발하게 이루어지고 있다. 디즈니사에 대한 산업적 고찰과 디즈니 애니메이션의 내러티브에 대한 연구라는 두 측면에서 주로 이루어졌는데 이는 결국 콘텐츠 산업에서의 디즈니의 중요성을 확인하는 것이라고 할 수 있다.

이러한 많은 연구들 중에서 디즈니의 스토리텔링 분석을 위한 기준항목을 제시했다는 점에서 박기수²¹⁾와 노시훈²²⁾의 연구는 중요하다 할 수 있다. 이미 다양한 애니메이션의 서사구조 분석을 통해서 디즈니의 이데올로기는 철저하게 은폐된 것으로 보았던²³⁾ 박기수의 경우에는 <라이온 킹>(The Lion King, 1994), <미녀와 야수>(Beauty and the Beast, 1991), <벅스 라이프>(A Bug's Life, 1998)등의 작품을 통해 디즈니 애니메이션에 내재되어 있는 것으로 ①성장담의 효과적 활용, ②디즈니 이데올로기의 내재화, ③공간의 성격화, 그리고 ④즐거움을 극대화하기 위한 탄력적 서사라는 항목을 제시했다.²⁴⁾

20) Meehan, E. R., M. Phillips, & J. Wasko, *Dazzled by Disney?: The global Disney audiences project (Continuum studies in global politics)*, 2005.

21) 박기수, 『애니메이션 서사 구조와 전략: 애니메이션 서사가 힘이다』, 2004. 박기수, 「디즈니 애니메이션 스토리텔링 전략 연구」, 『한국콘텐츠학회지』, 제4권 제1호(2006), pp.29-41.

22) 노시훈, 『할리우드 애니메이션의 스토리텔링 전략』, 2008. 노시훈, 「디즈니 애니메이션 스토리의 기본원칙과 성공전략」, 『만화애니메이션연구』, 통권7호(2003.10), pp.49-76.

23) 박기수, 위의 책, 2004, p.64.

한편, 노시훈은 디즈니와 드림웍스의 스토리 구축 전략을 비교 분석하는 과정을 통해 좀 더 구체적인 항목을 제시하고 있다. ① 검증된 스토리의 채택, ②저작권으로부터의 자유, ③스토리의 다양화, ④주관객층을 겨냥한 각색, ⑤우화화, ⑥플롯의 강화가 바로 전략의 기본 개념인 것이다.²⁵⁾ 박기수가 1990년대 이후 제작된 디즈니 애니메이션에 초점을 맞춘 분석인데 반해, 노시훈의 경우에는 <백설공주>(Snow White and the Seven Dwarfs, 1937)부터 2000년대 중반 작품들까지 전 시기적 작품에 대한 분석이면서 드림웍스의 분석을 통해 제시된 것이라는 점에서 연구결과의 차이가 나오고 있다. 이들의 연구를 통해 제시된 특징들만 보고도 디즈니는 초기부터 지금까지 스토리의 개발을 위해 어떤 방법을 활용해왔는지를 알 수 있고, 이후 디즈니 애니메이션의 분석에 중요한 기준으로 작용하고 있다.²⁶⁾

디즈니 애니메이션에 대한 연구는 이외에 다양한 관점에서 여러 작품에 대한 개별 사례연구로도 이어지고 있고, 본 연구가 대상으로 삼고 있는 <물란>에 대해서도 이미 다양한 형태로 이뤄졌다. 내러티브의 구성 요소를 문화기호학적 관점에서 중국이 제작한 <물란>과 미국의 <물란>(Mulan, 1998)을 비교분석을 통해 동양적 관점과 서양적 관점의 차이가 있음을 확인했던 권경민²⁷⁾이나, 애니메이션 내 캐릭터의 신체 행위를 통한 의미전달 연구를 했던 정미강, 이미영, 김성희, 김재호²⁸⁾, 그리고 디즈니의 <물란> 속에 제시된 대사를 통해 디즈니가 제시하려고 하는 여성상을 분석한 김일환의 연구²⁹⁾가 그 예라고 할 수 있다.

이외에도 안정훈³⁰⁾은 “목란시”(木蘭詩)와 <물란>의 비교를

24) 박기수, 위의 글, 2006, pp.30-39.

25) 노시훈, 위의 책, 2008, pp.37-57.

26) 예를 들어 이용재(2010)는 한창완 (2005), 박기수(2006), 노시훈(2008), 등이 제시했던 항목을 토대로 <물란>의 연구를 시도했다. 한창완, 『저패니메이션과 디즈니메이션의 영상전략』, 2005.

27) 권경민, 「애니메이션 서사구조 비교연구: 문화기호학의 관점에서」, 『한국 콘텐츠학회 추계종합학술대회 논문집』, 제3권 제2호(2005), pp.144-148.

28) 정미강, 이미영, 김성희, 김재호, 「기능론적 관점에서 본 애니메이션의 신체언어 연구: 물란, 미녀와 야수, 알라딘, 신밧드를 중심으로」, 『디자인학 연구』, 제20권 제1호(2006), pp.55-64.

29) 김일환, 「디즈니 읽기: 물란의 이데올로기」, 『영어영문학21』, 제17권 제2호(2004), pp.41-56.

통해서 동양적 소재가 어떻게 서구매체를 통해 소개되고 있는지를 보려고 했고, 이용재³¹⁾(2010)의 경우에는 이미 위에서 지적했던 것처럼 다른 연구자들에 의해 제시된 전략항목에 따라 <물란>을 분석하려 했다는 점에서 중요하다. 그러나 전자는 중국의 목란이야기에 대한 분석에 많은 비중을 두면서 주로 내러티브에만 초점을 맞추고 있다는 점에서, 후자는 “목란시”에 대한 분석은 포함이 되지 않았다는 점에서 차이를 가질 수 있다.

위에서 살펴본 것처럼 디즈니 애니메이션의 스토리텔링에 대한 연구는 지금까지 주로 스토리라인 자체에 대한 관점에서 이루어져 왔다고 할 수 있다. 즉, 원작의 각색 과정에서 보여준 특성이 스토리텔링에서 어떻게 나타나고 있는가를 보여준 것이 지금까지 주로 다루어진 주제이다. 그러나 스토리텔링을 이끌어가고 있는 등장인물, 즉 캐릭터 차원에서 바라보는 연구는 상대적으로 부족하다고 볼 수 있다.³²⁾ <물란>의 경우에서도 비슷한 모습을 보여주고 있다. 따라서 “목란시”와 <물란>에서 제시된 캐릭터의 변형과 창조라는 관점에서 스토리텔링을 고찰해보는 것은 애니메이션 캐릭터에 대한 강조를 좀 더 하기 위한 목적에서도 현 시점에서 필요하다고 할 수 있다.

30) 안정훈, 「목란시에서 <물란>까지: 이야기의 변화와 문화적 혼종성」, 『중국어문학논집』, 제34호(2005), pp.267-288.

31) 이용재, 「디즈니 애니메이션 <물란>의 스토리텔링(Storytelling) 분석」, 『중국어문학논집』, 제60호(2010), pp.327-355.

32) 박기수는 2004년의 연구에서 애니메이션 서사분석의 사례로 디즈니의 <알라딘>(Aladin, 1992)을 포함해 총 10편의 작품을 다루는 과정에서 각 작품에 등장하는 캐릭터간의 상관관계를 제시하고 있다. 이는 스토리텔링 내에서 캐릭터의 중요성을 보여주고 있다는 점과, 본 연구가 캐릭터 차원에서 스토리텔링을 보려 한다는 근거를 제시해주고 있다는 점에서 중요하다. 박기수와 유사한 방식으로 진행된 다른 연구로는 일본 애니메이션 <카우보이 비밥>을 다룬 유진열의 연구를 들 수 있다. 그러나 이들의 연구는 주어진 캐릭터들 내부에서만 살펴보고 있기 때문에, 원전에서 제시된 캐릭터들과의 비교를 시도하는 본 연구와는 차이를 보인다고 할 수 있다. 유진열, 위의 글, 2007, pp.229-265. 한편, 캐릭터간의 관계를 확인하기 위한 연구 방법으로는 기호학적 모델을 빼놓을 수 없다. 이윤진과 권재웅의 <슈렉>분석이 그 예이다. 하지만, 이 연구와 같은 분석은 특정 텍스트 내에 존재하고 역할을 하는 캐릭터간의 관계이기 때문에 유진열의 연구와 방법론이 다름에도 불구하고 비슷한 특성을 가질 수밖에 없다. 이윤진, 권재웅, 「<슈렉> 3부작의 기호학적 분석」, 『만화애니메이션연구』, 통권16호(2009.8), pp.101-112.

Ⅲ. 연구 형식과 연구 대상의 의미

1. 연구 형식

이처럼 캐릭터를 중심으로 한 연구를 위해 위에서 제시했던 캐릭터 유형을 기준을 활용하여 “목란시”와 <물란>의 캐릭터를 분석하고, 다음으로 아놀드와 에디, 그리고 와스코가 제시했던 디즈니 애니메이션에서 나타나는 캐릭터의 특징을 통해 분석하고자 한다.

아놀드와 에디는 캐릭터의 분석을 위해 크게 주연과 조연으로 구분하고 있다. 주연은 바로 주인공으로서 스토리에서 가장 중요한 인물이자 영웅 혹은 프로타고니스트로 제시되는 경우가 많다고 보고 있다.³³⁾ 한편 조연은 안타고니스트, 짝패(sidekick), 멘토(mentor) 등이 있는데 이들은 어떤 형태로든 주인공에게 동기 부여의 역할을 한다고 규정짓고 있다.³⁴⁾ 이들 조연은 주인공을 돕는 역할인지 아니면 반대로 방해하는 역할인지에 따라 지지인물과 장애인물로 구분된다는 하부 규정을 통해 역할의 성격에 따라 구분을 추가하고 있다. 즉, 안타고니스트는 장애인물로, 짝패와 멘토는 지지인물로 구분하고 있는 것이다.

형식	-가벼운 오락	-음악	-유머
내용	-수정된 동화 혹은 전통문화		-고전적 헐리우드 영화 모델
캐릭터	-의인화, 유년화한 동물 캐릭터 -정형화된 남녀영웅, 악당, 조수 -성과 인종에 대한 고정 관념적 표현		
주체 /가치	-주류 미국인 -직업의식 (근면) -도피, 판타지, 마법, 상상 -로맨스, 행복		-개인주의 -긍정주의 -천진난만함 -악을 극복해낸 선

표 1. 전형적 디즈니 애니메이션의 특징³⁵⁾

와스코는 2001년에 발표한 그의 연구저서에서 나타난 캐릭터

33) 브라이언 아놀드, 브랜던 에디 저, 이윤진 역, 위의 책, 2009, p.59.

34) 브라이언 아놀드, 브랜던 에디 저, 이윤진 역, 위의 책, 2009, pp.70-72.

35) J. Wasko, 2001, 위의 책, p.114.

유형은 아놀드와 에디가 제시한 것과 유사한 모습을 띠고 있다. 디즈니가 지금까지 공개한 애니메이션 속에서 나타난 특징을 형식(style), 내용(story), 캐릭터(characters), 주제/가치(themes/values)라는 기준에서 분석하면서 디즈니가 애니메이션을 통해 <표 1>에서 제시된 주제/가치를 보여주기 위해 내용과 캐릭터에 초점을 맞추고 있다고 주장했다. 여기에서 캐릭터의 경우에는 그 역할에 따라 주인공(hero/heroine), 조수 혹은 짝패(sidekick), 멘토(mentor), 악당(villain), 심복(henchman)이라는 범주를 제시하고 있는 것이다.³⁶⁾

그리고 이에 대한 분석의 사례로서 그림형제(Grimm Brothers)가 발표했던 『그림동화』(Grimm's Fairy Tales)에 수록된 것을 원전으로 만들어진 <백설 공주와 일곱 난장이>(Snow White and the Seven Dwarfs, 1937)와의 비교분석을 제시했다. <표 2>에서 나타난 것처럼 그림형제의 캐릭터와 디즈니의 캐릭터는 별도로 새롭게 창조된 캐릭터가 등장하는 것과 같은 차이는 보이지 않지만 캐릭터들의 역할과 비중에서 차이가 있음을 보여주고 있다.

그림형제의 버전	디즈니의 버전
-아버지 생존/어머니 사망.	-부모 없음.
-백설 공주는 일하지 않음.	-백설 공주는 하녀로서 성을 청소하는 일을 함.
-왕자: 하찮은 정도의 비중.	-초반부에 왕자 등장.
-여왕: 성격에 대한 묘사 없음.	-여왕: 백설 공주를 질투함.
-동물: 따로 등장하는 동물 없음.	-동물: 백설 공주의 친구이자 보호자 역할을 함.
-난장이: 익명의 초라한 역할.	-난장이: 이름, 성격을 가진 존재로서의 역할을 함.
-여왕의 방문: 세 번.	-여왕은 단 한 번 백설 공주를 찾음.
-여왕은 백설 공주의 결혼식에서 뜨거운 다리미 신발을 신고 춤을 추는 벌을 받음.	-여왕은 난장이를 죽이려다가 죽게 됨.
-백설 공주는 난장이들이 관을 운반하다가 살아나게 됨.	-백설 공주는 왕자의 키스로 살아나게 됨.

표 2. 그림형제와 디즈니의 백설 공주 버전의 캐릭터 부분의 비교³⁷⁾

36) J. Wasko, 2001, 위의 책, pp.115-116.

37) J. Wasko, 2001, 위의 책, pp.129-130.

본 연구는 아놀드와 에디, 그리고 와스코의 캐릭터 분석 형식을 기준으로 분석하고자 한다. 하지만 두 기준에는 약간의 혼선이 있기 때문에 이를 조작적으로 정의를 해줄 필요가 있다. 아놀드와 에디는 우선 주연과 조연으로 구분하고 조연을 안타고니스트, 짝패, 멘토로 구분하였다. 반면에 와스코는 주인공, 조수(짝패), 멘토, 악당, 심복이라는 구분을 제시하면서 주연과 조연이라는 구분은 따로 제시하지 않았다. 따라서 본 연구에서는 이 두 기준을 혼합한 방식을 사용하고자 한다. 즉, 주연과 조연으로 구분하고 주연에는 주인공을, 조연에는 조수(짝패), 악당(안타고니스트), 멘토, 심복이라는 형태로 정리한 방식에 따라 캐릭터를 분석할 것이다. 이와 같은 혼합형 유형을 제시할 수 있는 것은 두 기준에서 제시한 범주들 간에 큰 차이가 있는 것이 아니고, 각 유형에 대한 개념도 거의 동일하기 때문이다.

"목란시"와 <물란>의 기본 스토리를 비교 과정을 통해 캐릭터의 추가 혹은 삭제 여부를 확인한 후, 둘째로 각각의 캐릭터들이 가지고 있는 성격과 역할을 살펴보고, 셋째로 이들이 내러티브 구성상에 등장하는 위치와 캐릭터 간에 형성된 관계를 확인하는 과정을 거치고자 한다. 따라서 "목란시"와 애니메이션 <물란>에 각각에 대한 심층적 분석과 이들을 비교분석을 하는 연구형식을 거치고자 한다.

2. <물란>의 연구 대상적 의미

<물란>에 대한 연구가 여러 형태로 제시되고 있는 것에는 여러 가지 이유를 제시할 수 있다. 첫째로는 서양적 관점에서의 동양적 텍스트의 해석이라는 점이다. 오랜 역사 속에서 나타나고 있는 다양한 서양의 민담, 신화, 전설들을 다루지 않고 동양의 역사와 문학 속에서 제시된 것을 다루었다는 점에서 관심을 가질 수밖에 없다. 둘째로는 아직도 원작을 기반으로 새롭게 텍스트가 계속해서 만들어지고 있다는 점이다. 디즈니의 <물란>과 함께 중국에서도 애니메이션 <물란>을 제작한 적이 있었고 1998년에는 홍콩에서 텔레비전 시리즈로, 2009년에는 중국에서 영화로도 만들어 공개했다. 이처럼 한 원작에 대해 동양과 서양 모두 여러 형식으로 제시되고 있는 원작은 매우 드물기 때문에 관심을 가진

다고 볼 수 있다. 셋째, 여성상의 제시와 관련된 부분 때문이라고 할 수 있다. 디즈니가 지금까지 제작한 극장용 49편중에서 여성을 주인공으로 내세운 작품으로는 <물란>을 비롯해 <백설공주와 일곱 난장이>(1937) <신데렐라>(Cinderella, 1950), <이상한 나라의 앨리스>(Alice in Wonderland, 1951), <잠자는 숲속의 공주>(Sleeping Beauty, 1959), <인어공주>(1989), <미녀와 야수>(1991), <포카혼타스>(Pocahontas, 1995), <공주와 개구리>(2009) 등 9편(18.36%) 정도를 들 수 있다. 즉, 각각의 작품에서 나타나고 있는 여성상에 대한 분석이 다양한 관점에서 이루어질 수 있기 때문이며 이들 작품 중에서 유일한 동양 여성이라는 점이 관심을 가지는 이유가 되기도 하는 것이다.

IV. “목란시” 와 <물란>의 서사구조

“목란시” 와 <물란>의 캐릭터에 대한 분석을 위해서 우선 두 작품의 구성과 내용을 플랫폼별로 살펴보고자 한다. 이는 플랫폼 캐릭터의등장이 명확하게 구분되기 때문이다.

1. “목란시” 의 구성과 내용

<물란>의 원작이 되는 “목란시” 의 창작 연대와 배경, 그리고 이를 만든 사람에 대한 논의는 다양하게 나오고 있고,³⁸⁾ 박한제의 경우에도 목란시의 배경이 된 시대와 소재에 관련된 부분이 미해결로 남아 있는 부분이 많다고 지적하고 있다(2003:132). 그러나 62구 333자로 된 시로서 중국 변방의 오랑캐의 침입에 맞서 나선 ‘물란’ 이라는 여성을 주인공으로 하는 대표적 영웅서사라는 점은 논란의 여지가 없다.

“목란시” 의 내용을 살펴보면 아래와 같다.³⁹⁾

38) 안정훈은 중국 측 자료를 통해 “목란시” 와 관련된 논의를 보여주고 있다. 예를 들어 <http://blog.naver.com/hyerang58?Redirect=Log&logNo=60047188147>에서는 남북조 시대의 북방 소수민족의 민가로서, 진(陳)나라 광대(光大) 2년인 568년경에 승려 지장이 편찬했던 『고금악록』(古今樂錄)에 처음으로 등장한다는 의견도 나타나고 있다. 안정훈, 위의 글, 2005, pp.269-276.

39) “목란시” 의 번역은 박한제의 번역을 이용하고 있다. 박한제, 『제국으로 가는 긴 여정: 북조·수·초당시대』, 2003, pp.132-133.

발단

唧唧复唧唧, 木兰当户织 (덜그럭덜그럭 목란이 방에서 베를 짠다)
 不闻机杼声, 惟闻女叹息 (베틀 소리 멈추고 긴 한숨 소리 들린다)
 问女何所思, 问女何所忆 (무슨 걱정인가 물으니, 무슨 생각인가 물으니)
 女亦无所思, 女亦无所忆 (다른 생각 아니오, 다른 생각 아니오)
 昨夜见军帖, 可汗大点兵 (어젯밤 군첩(軍帖)이 내렸는데, 가한(可汗)⁴⁰
 께서 군사를 부르다오)
 军书十二卷, 卷卷有爷名 (그 많은 군첩 속에 아버지도 끼여 있소.)
 阿爷无大儿, 木兰无长兄 (우리 집엔 장남 없고 목란에겐 오라비 없으니)
 愿为市鞍马, 从此替爷征 (내나 안장과 말을 사, 아버지 대신 싸움터에
 나가겠소)
 东市买骏马, 西市买鞍鞞 (동쪽 장에서 말을 사고, 서쪽 장에서 안장 맞
 추고)
 南市买辔头, 北市买长鞭 (남쪽 장에서 고삐 사고, 북쪽 장에서 채찍을
 사)
 旦辞爷娘去, 暮宿黄河边 (아침에 부모에게 하직하고, 저녁에 황하에 떠
 무르다)

전개 및 위기

不闻爷娘唤女声, 但闻黄河流水鸣溅溅 (부모 애타는 소리 못 듣고, 다만
 황하 물소리만 철철)
 旦辞黄河去, 暮至黑山头 (아침에 황하를 떠나, 저물어 흑산두에 목다)
 不闻爷娘唤女声, 但闻燕山胡骑鸣啾啾 (부모 애타는 소리 못 듣고, 연산
 오랑캐 말굽 소리 터벅터벅)
 万里赴戎机, 关山度若飞 (만 리나 변경 싸움터에 나서, 날 듯 관문과 산
 을 넘었다.)
 朔气传金柝, 寒光照铁衣 (삭복의 찬 바람은 쇠종소리 울리고, 찬 달빛은
 철갑옷을 비춘다.)
 将军百战死, 壮士十年归 (장군은 백전을 싸우다 죽고, 장사 10년 만에
 돌아오다)

절정

归来见天子, 天子坐明堂 (돌아와 천자를 뵈오니, 천자는 명당에 앉아)
 策勋十二转, 赏赐百千强 (공훈을 열두 급으로 기록하고, 백천 포대기의
 상을 내린다)

40) 네이버 백과사전에서는 “대략 5세기 초 이후 몽골고원에 세워진 여러 유목
 국가 군주의 칭호.” 라고 정의를 내리고 있는데 이 시의 문맥으로 살펴볼 때
 에는 중국의 황제를 의미하는 것으로 보임. NAVER, www.naver.com, 검색어 :
 가한, 2010.3.19.

可汗问所欲，木兰不用尚书郎（가한은 소망이 뭐냐고 묻거늘, 목란이 대답하되 상서랑의 벼슬도 싫소)

愿驰千里足，送儿还故乡（원컨대 명타 천리마를 빌려 주어 나를 고향으로 보내주오)

결말

爷娘闻女来，出郭相扶将（부모는 여식 돌아온다 하니, 곁 밖으로 나와 환영한다.)

阿姊闻妹来，当户理红妆（언니도 동생 온다 하니, 새 옷 바꿔 입고)

小弟闻姊来，磨刀霍霍向猪羊（남동생은 누이 온다 하니, 칼 갈아 돼지와 양을 잡는다)

开我东阁门，坐我西阁床（동각내 방문 열고, 서각상에 내 앉으며)

脱我战时袍，著我旧时裳（싸움 옷 벗어 놓고, 옛 차림하며)

当窗理云鬓，对镜帖花黄（창 앞에서 머리 빗고, 거울 보고 화장한다)

出门看伙伴，伙伴皆惊忙（다시 나가 전우를 보니, 전우들 먼 듯 놀라며)

同行十二年，不知木兰是女郎（12년을 같이 다녔건만, 목란이 여자인 줄 몰랐도다)

雄兔脚扑朔，雌兔眼迷离（수토끼 뽀글음 늦을 때 있고, 암토끼 분명치 못할 때 있거늘)

双兔傍地走，安能辨我是雄雌（두 마리 같이 뛰어 달리니, 그 누가 가려 낼 수 있겠는가)

“목란시”의 구성은 크게 네 부분으로 나누어 볼 수 있다.⁴¹⁾ 첫 번째 부분은 22구 110자까지로 구분될 수 있다.⁴²⁾ 어느 마을에 살고 있는 목란(물란)⁴³⁾은 아버지가 전쟁터에 소집되는 것에 걱정을 한 나머지 본인이 나서기로 결심하고 길을 떠나는 내용을 담고 있다. 전개 및 위기 부분은 12구 72자까지로 구분될 수 있다. 이 부분에서는 목란이 집을 나와 전쟁에 참여하는 부분과 전쟁의 결과에 대해 간략히 언급하는 내용을 담고 있다. 절정 부분

41) 박한제 또한 네 단락으로 구성되어 있으며 첫 단락에서는 목란의 출정, 둘째 단락은 전쟁에서의 목란, 셋째 단락은 종군 후 고향에 돌아온 목란, 그리고 마지막은 여성으로 돌아온 목란으로 보고 있다. 본 논문도 네 단계 구성이라는 점에서 일치하지만 세부적 구분에는 약간의 차이가 있을 것으로 생각한다. 박한제, 위의 책, 2003, pp.144.

42) 전체 333자로 되어 있지만 본문의 내용은 제목을 제외하기 때문에 330자가 된다.

43) “목란시”와 관련된 설명에서는 주인공의 이름을 물란대신 목란으로 표기한다.

은 8구 42자까지로 볼 수 있다. 전장에서 돌아와 황제를 만나 고향으로 돌아가고 싶다는 말을 하는 내용을 담고 있다. 결말 부분은 20구 106자까지로 볼 수 있다. 고향에 돌아온 목란을 보고 나서야 10년을 넘게 전장에 같이 있던 전우가 여자인지를 알게 되어 놀란다는 내용을 담고 있다.

이처럼 원전인 “목란시”는 그 내용구성이 매우 간략하고 발단, 전개, 위기, 절정, 결말이라는 극화 형식의 콘텐츠를 일반적으로 구분하는 형식에 비추어 보았을 때에는 좀 맞지 않는다고 할 수 있다. 한시이기 때문에 한시의 기본적 구성인 기승전결⁴⁴⁾의 형식에 오히려 더 맞다고 할 수 있다. 그렇기 때문에 본 논문에서는 전개와 위기 부분을 하나로 묶는 형식으로 보고 있다.

2. <물란>의 서사구조와 주제

디즈니의 <물란>은 약 1시간 27분 44초⁴⁵⁾의 러닝타임을 가지고 있는 애니메이션으로서 발단 부분에서는 물란의 성격을 알 수 있는 내용과 함께 전쟁의 발발로 인해 아버지 몰래 대신 전장으로 나가는 내용을 담고 있다. 이 단계에서는 그녀와 동행하는 크리켓과 칸, 그리고 조령(祖靈)의 뜻을 받든 무슈라는 용이 소개되고 있다. 전개 및 위기에 해당되는 부분은 주로 훈련소에서의 물란의 모습을 묘사하면서 훈족과의 대결을 통해 물란이 여성이라는 점이 드러나게 되는 내용을 담고 있다. 이 부분에서는 그녀와 동료가 되는 세 명의 병사(야오, 링, 치오포), 그리고 훈련대장인 샹이 소개되면서 이들과의 관계설정이 이루어지고 있다. 절정에 해당되는 부분에서는 신분이 들통 나면서 부대에서 빠지게 되지만 훈족의 황궁잡입을 알리고자 부대를 쫓아가서 그들과 함께 남은 훈족을 물리치고 황제의 치하를 받는 내용이 묘사되고 있다. 마지막 결말부분에서는 고향에 돌아온 물란이 여성의 모습으로서 상과의 사랑을 암시하는 내용과 함께 무슈 또한 조령으로부

44) 이야기 구조 분석에 이용되기도 하는 起承轉結(기승전결)은 일반적으로는 시문을 짓는 형식으로서 글의 첫머리를 기(起), 그 뜻을 이어받아 쓰는 것을 승(承), 뜻을 한번 부연시키는 것을 전(轉), 전체(全體)를 맺는 것을 결(結)이라 한다. NAVER, www.naver.com, 검색어 : 기승전결, 2010.10.25.

45) 인트로 55초와 6분 24초의 엔딩 크레딧(총 7분 19초)를 빼면 실제 러닝타임은 1시간 20분 25초가 되지만 본 논문에서는 편의상 포함시킨다.

터 인정받게 되는 내용이 그려져 있다.

V. “목란시”와 <물란>내 등장 캐릭터의 특성

1. 단계별 등장 캐릭터에 대한 비교

서사단계별 내용에서도 볼 수 있었던 것처럼 “목란시”와 <물란>은 기본적으로 등장하는 캐릭터의 양에서부터 차이가 나고 있다. <표 3>에 나타난 것처럼 “목란시”에서는 총 7명이 등장하는데 반해 <물란>에서는 16명의 캐릭터가 등장한다. “목란시”의 경우에는 목란이라는 주인공의 1인칭 시점과 전지적 시점의 복합적 전개를 기반으로 하는 주인공의 행위 그 자체에 대한 전개이기 때문에, 내용에 영향을 주는 캐릭터가 등장한다기보다는 필요에 따른 행위에 대한 묘사로 구성되어 있을 뿐이다. 그러나 <물란>의 경우에는 내용의 전개를 위한 필요 요소인 주연과 조연의 설정이 이루어져 있고, 비인간형 존재도 등장하고 있다.

이들의 역할에 대한 비중은 각 캐릭터의 호칭에서도 드러난다. “목란시”에서는 <물란>처럼 등장인물로 볼 수 있는 존재의 언급이 있기는 하지만 그들의 이름이 언급되지는 않는다. 단지 목란과의 관계를 통해 설정될 수 있는 지위, 혹은 호칭에 따른 언급이 한 번씩 있을 뿐이다. 반면에 <물란>의 경우에는 주변 인물들의 이름이 명확히 설정되어 있다. 물란과 주변 인물과의 커뮤니케이션이 이루어져야 하기 때문이다. 애니메이션이라는 형식의 성격상 캐릭터에 대한 호칭이 명확히 설정되어 있어야 하는 기술적 이유도 있지만, 물란이 스토리 속에서의 행위에 대한 목적을 부여하고, 그 행위를 이끌어 가는 역할을 위한다는 점에서 관계 속에서의 설정을 넘어 관계 속에서의 역할을 보여주고 있는 것이다.

“목란시”	<물란>
목란 아버지, 어머니 언니, 남동생 장군, 황제	물란 파 주(아버지), 파 리(어머니), 파(할머니) 무슈(용), 칸(말), 크리켓(귀뚜라미), 조상신 상, 야오, 링, 치엔포, 산유, 황제, 치푸, 리 장군

표 3. “목란시”와 <물란>의 주요 캐릭터

캐릭터의 출현을 서사 단계별에 따라 구분해 보면 <표 4>와 같다. “목란시”에서는 목란 외에 역할을 가진 존재로서 목란에게 반복적으로 등장하는 존재는 발단과 결말에서 언급되는 부모밖에 없다. 이들 또한 아버지와 어머니를 따로 언급하는 것이 아니라 부모라는 하나의 틀로 제시되고 있다. 반면 <물란>에서는 다양한 존재가 조역으로서 물란과의 관계를 지속적으로 이어가는 모습을 단계별로 반복적으로 등장시키고 있다. 물란의 조력자로서 모든 단계에서 등장하는 무슈와 칸, 크리켓 외에 시작과 결말에서의 가족들과 조상신, 그리고 전개/위기와 절정에서의 상과 물란의 동료는 이야기의 진행에서 필요한 존재라는 것을 보여주고 있는 셈이다.

서사단계	“목란시”	<물란>
발단	목란, 아버지, 어머니	물란, 파 주, 파 리, 파 무슈, 조상신, 칸, 크리켓 산유, 황제, 치푸 중매쟁이
전개/위기	목란, 장군	물란 리 장군, 상, 야오, 링, 치엔포, 치푸 무슈, 칸, 크리켓
절정	목란, 황제	물란, 황제, 상, 치푸, 야오, 링, 치엔포, 산유 무슈, 칸, 크리켓
결말	목란, 아버지, 어머니, 언니, 남동생 전우	물란, 파 주, 파 리, 파 상 무슈, 조상신

표 4. 서사 단계별 주요 등장 캐릭터

이처럼 등장인물의 단계별 빈도수에서는 <물란>이 압도적인 수적 우위를 보여주고 있다. 그러나 이들의 등장방식에서는 공통점이 나타나고 있다. 즉, 가족의 등장은 두 작품 모두 발단과 결말에서만 이루어지고 있으며, 전쟁과 관련된 인물들은 모두 전개/위기, 절정에 집중적으로 배치되고 있다. 반면에 두 작품의 등장인물 중에서 명확한 차이를 보이는 것은 적대적 인물의 전면 제시이다. “목란시”와는 달리 <물란>에서는 훈족의 수장인 산유가 부하들과 함께 등장하고 있다. “목란시”를 원전으로 하는

작품이기는 하지만 시간적 배경이 명확하지 않고 “목란시”에서는 정확한 언급이 없음에도 불구하고 훈족이라는 설정을 바탕으로 수장을 내세운 것은 적대적 인물을 통한 주인공의 위상과 역할을 강조하기 위한 것이라고 할 수 있다. 황제가 정확히 어느 시대의 누구를 지칭하는지를 알리기 위한 단서가 없는 것을 고려해보면 그 목적이 더욱 뚜렷하게 나타나고 있다고 할 수 있다.

2. "목란시" 캐릭터의 특성

"목란시"에서 등장하는 캐릭터는 그 인물을 확인할 수는 있지만 캐릭터가 개별적으로 가지고 있는 성격과 역할에 대해서는 판단하기 어렵다고 할 수 있다. 시는 공간적 배경에 대한 서술과 묘사가 많이 포함되어 있다. 애니메이션과 달리 시각적 표현 수단이 없는 방식이기 때문에 목란이 어떤 상황에 있는지를 확인하면서 목란의 심적 상황을 판단할 수 있다.

시 전반에 걸쳐 나타난 묘사를 통해 알 수 있는 목란은 가족을 중요시하는 한 가정의 딸로서 그녀의 심적 상황이 각 단계별로 나타난다. 발단 단계에서는 아버지 대신 전쟁에 참여해야 하는 것에 대한 고민을 하는 모습이 나타나고 있고, 전개 및 위기 단계에서는 참전 와중에서 느끼는 두려움과 긴장감이 제시되고 있다. 절정 단계에서는 승전 후 고향으로 돌아가 가족을 보고 싶어 하는 그리움이 내포되어 있고, 결말 단계에서는 가족들과 재회하는 기쁨을 보여주고 있다.





하지만, 이외의 다른 캐릭터는 알 수 없다. 위에서 지적했던 것처럼 목란이라는 주인공의 1인칭 시점에서의 서술 진행을 기본 구조로 하고 있기 때문에 각각의 캐릭터가 언급만 될 뿐이지 성격과 역할 등 각 캐릭터의 특성을 파악하는 것은 불가능하다.








3. <물란> 캐릭터의 특성

<물란>에 등장하는 각 캐릭터의 성격과 같은 특성은 <표 5>을 통해서 제시할 수 있다. <물란>에 등장하는 캐릭터들은 모두 정확한 연령대를 알 수 없지만, 그들의 외모와 내러티브상의 역할에 따라 추정을 해야 할 뿐이다.

대부분의 캐릭터들은 아래의 표처럼 각각의 역할과 성격을 가지고 있다. 하지만 몇몇 캐릭터들은 유사한 성격을 가지고 있거

나 유사한 역할을 담당하는 점으로 인해 한 범주로 묶어서 볼 수 있다. 첫째, 물란의 가족인 파 주(아버지), 파 리(어머니), 파 (할머니)는 유사한 성격과 모습을 가지고 있다. 아버지의 경우만 엄한 모습을 잠시 보이기는 하지만 딸을 걱정하는 점에서 결국은 파 리와 파처럼 다정하고 따뜻한 모습을 드러내게 된다. 둘째, 칸과 크리켓도 유사한 성격과 특성을 가지고 있다. 둘 다 인간의 언어를 하지 못하기 때문에 물란과 직접적인 대화는 못하지만 물란의 마음을 읽을 수 있는 존재로서 전쟁을 마칠 때까지 함께 하는 모습을 제시해주고 있다. 셋째는 물란의 동료가 되는 야오, 링, 치엔포이다. 이들은 외형부터 성격까지 각기 다른 모습을 보여주고 있지만 물란에 대한 태도는 동일한 모습을 보여주고 있다. 이들은 물란을 처음 만났을 때 발생했던 해프닝으로 인해 갈등적 관계를 형성했지만, 물란이 훈련 중 남들이 해내지 못했던 과정을 해냈을 때부터 우호적이고 협조적인 관계를 형성했으며 이는 전쟁을 마치는 순간까지 이어지고 있다.

물란		-파씨 가문의 무남독녀. -남자와 같은 털털한 성격에 자신이 원하는 것을 추구하고자 한다. -하지만, 집에서 원하는 결혼 문제에 대해서 고민을 하게 된다.
파 주		-물란의 아버지. -국가와 가문을 중요하시는 성격. -엄격하지만 자상한 모습.
파 리		-물란의 어머니. -자상한 성격으로 물란을 결혼시키기 위해 노력.
파		-물란의 할머니. -크리켓을 가문의 행운으로 생각하는 조용한 듯 하면서 쾌활한 성격.

무슈		<p>-가문의 수호자 역할을 하는 용. -물란 및 다른 사람들과 대화가 가능. -수다스럽고 실수가 많은 조심스럽지 못한 성격. -물란이 참전하게 되자 조상신의 부름에 따라 물란과 동행하게 됨. -물란이 임무를 마치고 무사히 귀환하도록 도움. -물란의 귀환에 대한 보상으로 수호신 자격을 회복하게 됨 .</p>
칸		<p>-과씨 가문에서 키워지던 말과 귀뚜라미. -무슈와 달리 인간의 말을 하지는 못함. -항상 물란의 곁에서 물란을 응원해주고 도와주는 역할</p>
크리켓		<p>-과씨 집안에서 키운 귀뚜라미 -과는 집안에 행운을 불러주는 것으로 여김. -물란과 같이 전투에 참여하여 물란을 옆에서 도움. -인간의 말을 하지는 못하지만 듣고 이해함.</p>
조상신		<p>-집안 내 꾸며진 제단에 모셔진 과씨 가문의 선조들. -물란이 참전하게 되자 벌을 받고 있던 무슈를 깨워 물란을 도우게 함.</p>
리 상		<p>-리 장군의 아들로써 엘리트 교육을 받은 무장. -리 장군의 군대가 패하자 그를 대신해 훈족의 침입을 막는 역할. -물란과의 애정관계를 형성하게 됨</p>
리장군		<p>-리 상의 아버지. -황제의 명을 받고 훈족의 침입을 물리치기 위해 출전하나 전사.</p>
야오		<p>-링, 치옌포와 함께 부대에 배속된 불같은 성격의 동료. -처음에는 물란을 싫어하지만 점차 그녀를 좋아하게 되고 동료로 인정. -물란이 여성임을 알게 된 후에도 그녀를 도와주</p>

		는 역할.
링		-야오, 치엔포와 함께 부대에 배속된 동료로 방정스러움. -처음에는 물란을 싫어하지만 점차 그녀를 좋아하게 되고 동료로 인정. -물란이 여성임을 알게 된 후에도 그녀를 도와주는 역할.
치엔포		-야오, 링과 함께 부대에 배속된 먹는 것을 좋아하는 조용한 성격. -처음에는 물란을 싫어하지만 점차 그녀를 좋아하게 되고 동료로 인정. -물란이 여성임을 알게 된 후에도 그녀를 도와주는 역할.
황제		-중국을 통치하는 지도자로서 엄한 모습을 보여줌. -물란에 의해 중국이 승리하자 여자임을 알게 됨에도 불구하고 그녀의 공을 치하하고 조정에 불러들이려 함.
치푸		-황제의 보좌관. -상관에게 약한 모습을 보이지만 아랫사람들에게는 독한 모습을 보임. -전쟁으로 인해 리 장군, 상과 함께 참전. -상이 장군의 아들이기에 그를 시기함. -물란이 여성임을 알게 되자 그녀를 버리려고 함.
산유		-훈족의 우두머리. -포악한 성격. -중국을 점령하고자 만리장성을 넘어 침략하지만 물란에 의해 패함.

표 5. <물란>의 캐릭터의 특성

VI. 캐릭터의 변용에서 나타나는 특징

이처럼 전체 캐릭터의 수와 그들의 등장 빈도수에서부터 큰 차이를 보이고 있는 것은 기본적으로는 시와 애니메이션이라는 형식적 차이에서 비롯된다고 볼 수 있다. 시와 달리 약 90분에 달하는 물리적 시간의 진행을 위해서는 서사 구조라는 공간을 채워

넣기 위한 역할이 부여된 존재가 필요했던 것이다. 그리고 이 과정을 명확하게 하기 위한 전략이 바로 디즈니의 스토리텔링 전략의 한 방안이라고 할 수 있다. 즉 플롯의 강화를 위해 캐릭터의 창조 및 변형이라는 수단을 활용한 것이다. "목란시"와의 비교에서 나타나는 캐릭터에 대한 특징은 첫째 캐릭터의 창조적 추가, 둘째 "목란시" 캐릭터의 성격의 변형, 그리고 마지막으로 이를 통해서 캐릭터간의 관계를 새롭게 설정한 것이다.

1. 창조적 추가와 삭제

"목란시"와의 비교에서 <물란>이 가장 크게 차이를 보여주고 있는 것은 바로 새로운 캐릭터의 창조이다. 텍스트로만 표현된 것을 시각화하는 과정에서 각 캐릭터의 모습은 각각의 성격을 보여주는 모습으로 제시되고 있다. 특히 주인공을 포함한 황군의 편에 있는 캐릭터와 훈족의 캐릭터는 그 대비를 뚜렷하게 보여주고 있다. 황군과 달리 훈족의 수장인 산유와 그의 부하들은 대부분이 건장한 체격에 어두운 회색 톤의 피부색을 띠고 있다. 특히 산유의 경우에는 늑대와 같은 눈빛과 뾰족한 치아, 손톱을 보여줌으로서 외형만으로도 그 캐릭터가 가지는 성격을 이해할 수 있게 했던 것이다.

이러한 외형적 대비를 기반으로 하는 새롭게 만들어진 캐릭터들은 그 유형을 구분할 수 있다. 물란의 혈연적 기반 구조 내에 존재하는 가족을 제외하고는 거의 모든 캐릭터가 새롭게 만들어졌다고 볼 수 있는데, 새롭게 창조된 캐릭터는 현실적 존재와 비현실적 존재로 나뉜다. 현실적 존재로서는 상과 산유, 그리고 링, 야오, 치엔포 등이 있고, 비현실적 존재로서는 조령(祖靈)과 무슈 등을 들 수 있다. 그리고 현실적 존재이지만 비현실적 존재의 성격과 역할을 가지고 있는 캐릭터로서 칸과 크리켓이 있다.

1) 현실적 캐릭터의 창조

현실적 존재들은 서사 구조 내에서 그들의 역할에 따라 배치되어 이루어지고 있다. 가족이라는 구성체 내에서 나온 물란이 핑이라는 이름과 함께 군대라는 사회 조직 내에서 그녀만의 역할을 부여받기 위해서는 그 조직의 다른 구성원이 필요했던 것이다. 물란, 즉 핑이 이들과의 관계가 설정되면서 그들의 역할이 긍정적인

인지, 부정적인지가 결정이 되었던 것이다. 이들 중에서 할머니 파와 혼족의 우두머리인 산유, 그리고 황제는 긍정적, 부정적, 중립적 존재로서 그 성격이 가장 뚜렷하게 대비되는 존재라고 할 수 있다.

2) 비현실적 캐릭터의 제시

비현실적 존재들은 애니메이션의 성격을 살리기 위한 목적에서 나타난 것들로서 우화화가 이루어진 존재들이다. 이들의 존재는 주로 물란을 받쳐주는데 목적이 있다. 일반적으로 디즈니 작품에서 이러한 존재들은 주인공의 조력자로서의 역할을 맡음과 동시에 내러티브의 흐름이 무겁지 않도록 이끄는 데 중요한 비중을 차지하고 있다. <물란>에서는 무슈와 조령이 등장하는데 조령들의 경우에는 디즈니가 창조해낸 무슈가 등장하게 되는 배경을 제공하는 조력자에 대한 조력자적 역할을 맡은 반면에, 무슈는 주인공에 대한 직접적 조력자로서 이야기 흐름 구조의 전반에 걸쳐 나타나고 있다.

발단과 결말 과정에서만 무슈의 존재 이유와 연관되는 역할을 수행하는 조령과 달리 무슈의 경우는 내러티브 전체에 걸쳐 제시되는 주요한 캐릭터이다. 특히 기존의 용에 대한 정형성을 파괴한 비현실적 존재라는 점이 중요하다.

용은 동서양의 신화나 전설 속에 공통적으로 등장하는 상상적 존재이지만 그 가치는 약간 다르게 판단된다. 동양에서의 용은 신성한 동물, 즉 영수(靈獸)라고 하여 중국에서는 기린, 봉황, 거북과 함께 사령(四靈)으로 보고 있다. 이러한 존재적 가치 때문에 중국에서는 용을 황제의 상징으로 보고 있다. 반면 서양에서의 용은 상서로운 존재로 보기보다는 주로 암흑과 연관되는 물리쳐야 하는 악의 존재, 즉 괴수(怪獸)로 보기 때문에 용과 싸우는 영웅을 다루는 무용담들이 많은 편이다.⁴⁶⁾

<물란>에서의 무슈는 이러한 개념을 과격적으로 변형시키면서 제시한 비현실적 존재이다. 우선 그 모습을 매우 왜소하게 만들었고 소심한 성격에 겁이 많으며, 기존의 존재가 가지고 있던 영

46) 용에 관한 개념은 위키피디아와 네이버에 제시된 개념을 기준으로 하고 있다.

적 능력이나 화염이나 연기를 뿜어내는 물리적 능력을 갖추고 있지 못하다. 오히려 과거의 잘못으로 인해 한 가문의 조령으로부터 명령을 받아야 하는 역할을 가진, 수직적 관계에서의 최상층의 위치를 부여받지 못한 것으로 묘사되고 있다. 동양적 개념에서는 황제의 상징으로서 황제를 보좌하는 역할을 해야 하지만, <물란>에서는 황제를 지키는 수호신적 역할보다는 주인공 물란을 도와주는 조력자로서 그 역할이 변형된 것이다.

이러한 무슈에 대해 헨리 지루는 디즈니가 전형적으로 구사하는 인종차별주의 공식에 의한 것이라고 주장하고 있다. 흑인 배우의 이미지를 무슈의 모습에 투영시킴으로서 “백인 중산층을 닮지 않은 인물들은 특이하고 열등하며 무식하고 위협적인 존재라는 암시를 어린이들에게 가르쳐주고 있다” 라는 것이다.⁴⁷⁾

그러나 스토리 내부에서의 역할이라는 범주 내에서 살펴본다면 무슈는 탄력적 서사 운영을 위한 대표적인 캐릭터 유형이라고도 할 수 있다. 디즈니의 작품에서 빼놓을 수 없는 조력자는 바로 인간이 아닌 다른 형태로서 수다스러움을 동반하여 스토리텔링의 즐거움을 놓치지 않고 관객을 아동까지 끌어들이는데 큰 역할을 하도록 유도하는데 무슈와 유사한 역할과 성격을 가진 캐릭터로 <알라딘>의 지니를 꼽을 수 있다.

3) 비현실적 성격의 현실적 캐릭터 변형 제시

우화화가 이루어진 비현실적 존재인 무슈와 함께 우화화의 차원에서 제시된 존재가 더 제시되고 있다. 바로 현실적이지만 비현실적 역할을 맡고 있는 칸과 크리켓이다. 이들은 현실에서 존재하는 말과 귀뚜라미가 형상화된 존재로서 그들 스스로가 주인공과 상호 작용을 할 수 있을 정도의 커뮤니케이션 능력을 가지고 있지는 않다. 하지만, 주인공의 말과 행동을 이해함으로써 주인공이 내러티브의 궁극적 목적에 도달하는데 결코 배제할 수 없는 존재로서 작용하고 있다. 그러나 이들은 첫째 자신들의 의사를 주인공에게 직접 전달할 수 없게 되어 있다는 점과, 둘째 발단 부분부터 등장하지만 결말에는 보이지 않는다는 점을 통해 그

47) 헨리 지루, 성지완 역, 『디즈니 순수함과 거짓말』, 2001, pp.117-118.

들의 역할이 조력자로서 철저하게 제한된 캐릭터라는 것을 알 수 있다.

4) 캐릭터의 삭제

이와 같은 창조적 추가의 존재가 있는 반면에 삭제된 존재도 있다. “목란시”의 결 부분에 언급되는 언니와 남동생의 존재이다. 이들이 삭제된 이유는 “목란시”와 <물란>의 각각의 서사의 비중의 차이에서 찾을 수 있다.(<표 6> 참조) “목란시”는 가족에 대한 비중이 높은 발단 단계(35.48%)와 결말 단계(32.26%)가 전체 서사 구성 중에서 67.74%를 차지함으로써 가족에 대한 비중을 높이려고 하고 있다. 이에 반해 <물란>은 신분을 숨기고 가족이 아닌 병영이라는 사회 조직 내에서 비가족 캐릭터들과 보내는 전개/위기 단계(30.97%+20.97%)와 절정 단계(14.65%)가 총 66.59%라는 비중을 차지함으로써 “목란시”에서는 가족 범주 내의 캐릭터가 중요시되는데 반해, <물란>에서는 가족 구성원이 아닌 캐릭터들에 더 많은 비중을 두고 있는 셈이다. 또한, 결말 단계에서는 물란과 상과의 관계를 군대 조직 내에서의 상관과 부하관계에서 사랑하는 관계로 이끌기 위한 목적이 중요했기 때문에 언니와 남동생을 삭제한 것으로 볼 수 있다.

서사구조	“목란시”	<물란>
발단	22구 110자 (35.48%)	~20분 25초 (20분 25초 / 23.27%)
전개/위기	12구 72자 (19.35%)	~47분 35초 (27분 10초 / 30.97%)
		~65분 59초 (18분 24초 / 20.97%)
절정	8구 42자 (12.90%)	~78분 48초 (12분 51초 / 14.65%)
결말	20구 106자 (32.26%)	~87분 44초 (8분 56초 / 10.18%)

표 6. “목란시”와 <물란>의 시간적 비중

2. 캐릭터의 성격 변형

캐릭터의 창조/삭제와 함께 제시할 수 있는 특징은 “목란시”에 제시되었던 캐릭터의 변형이 <물란>에서 나타나고 있다는 점이다. 단 “목란시”에서는 캐릭터 성격의 변형이라는 차원에서 비교할 수 있을 정도의 캐릭터는 시의 내용의 주체이자 행위자인 물

란에 제한될 수밖에 없다.

“목란시”의 경우에는 발단 과정에서 목란의 심적 갈등과 고민을 보여주는 것에 초점을 맞추고 있다. 이러한 자신의 관점에서 내적 심리와 외적 환경에 따라가는 자신의 경험을 기준으로 하는 점은 아놀드와 에디가 제시했던 시점인물(perspective character)⁴⁸⁾의 전형적인 모습을 보여주고 있는 것이다.

시점인물로서 물란을 활용한다는 점에서 <물란>은 “목란시”와 동일하다. 하지만, 발단 부분에서부터 물란의 성격과 입장을 두 단계로 나누어 보여주고 있다. 한 부분이 “목란시”에서처럼 아버지를 대신해 전장에 나가기 전의 고민과 걱정을 보여주고 있다면, 다른 한 부분은 결혼에 대한 기존 가치관에 갈등을 겪는 모습을 보여주고 있다. 이는 목란과 달리 물란은 근본적으로 다른 캐릭터임을 의미하는 것이다. 즉 물란은 동양적 순종형의 성격과 서양적 적극형의 성격이라는 이중적 모습을 담고 있다. 성년이 된 여성으로서 결혼을 준비해야 하지만 동양적 가치기준에서 볼 때에는 수궁이 되기 힘든 남성적 적극성은 행동과 대사를 통해 나타나고 있다. 그러나 여성적 순응성에 대해서는 이러한 제시방법이 아닌 옷과 화장이라는 외연적 요소를 통해 보여주고 있는 것이다. 이와 같은 점에 대해서 조은하와 이대범은 백성된 도리인 충(忠)과 자식된 도리인 효(孝)가 자신만의 정체성을 찾으려는 점과 함께 제시되는 양성적 면을 가진 여성캐릭터의 한 유형이라고 지적하고 있다.⁴⁹⁾

이와 같은 성격의 변형이 이루어지는 캐릭터 제시의 이유는 두 가지 측면에서 설명할 수 있다. 첫째는 서양 관객의 이해도를 높이기 위해 잔 다르크 상을 제시하기 위한 것이라고 할 수 있다. 중국의 역사 속에서 권력층에 근접하지 않으면서 긍정적 영웅으로 제시할 수 있는 여성 사례로 대표적인 것이 바로 물란인 것이다. 즉 서구 관객층에 익숙한 잔 다르크와 유사한 존재라는 방식으로 보여줌으로서 이해와 몰입을 높이려고 하고 있는 것이다.

둘째로는 전형적 여성상으로의 회귀를 필연적으로 보여주고자 하기 때문이다. 이 점은 특히 여러 연구를 통해서 공통적으로 지

48) 브라이언 아놀드, 브렌던 에디 저, 이윤진 역, 위의 책, 2009, p.60.

49) 이대범, 조은하, 위의 책, 2007, p.144.

적되는 부분이다. 박기수는 <알라딘>을 통해 “청교도적 윤리관과 자본주의적 이데올로기” 라는 주장⁵⁰⁾을 제시하면서, 남성 중심의 가치가 확대 재생산되고 있다고 했고, 이정아⁵¹⁾나 이아람찬⁵²⁾의 연구 또한 성과 사랑이라는 가치 분석과 헤게모니적 남성성 (hegemonic masculinity)의 분석을 통해 남성적 우월성과 여성적 순응성을 공통적으로 지적하고 있다. 헨리 지루 또한 물란은 “전쟁과 관련된 남성적 관점을 포용함으로써 물란은 전통적인 성 역할에 대한 어떤 도전도 포기하고 만다.”⁵³⁾라고 지적했다. 즉 여성은 구시대적 관습과 속박에서는 적극적 해방을 해야 한다는 점에서는 긍정적이지만 그러한 입장은 어디까지나 남성이 주도하는 가족이라는 구조가 유지되는 전제하에서 이루어져야 한다는 디즈니의 입장을 물란은 결말에서뿐만 아니라 전개단계에서부터 보여 주고 있는 것이다. 독립적이고 적극적인 물란이라는 캐릭터의 본질적 성격은 아버지와 자신이 추구하는 이상을 좇아야 하는 사회구조 순응적인 모습으로 변형시킨 것이라고 할 수 있다.

3. 캐릭터 간 관계의 형성

이와 같은 새로운 캐릭터의 창조와 기존의 캐릭터의 성격을 변형은 캐릭터의 개별적이면서도 독립적인 성격과 역할을 부여하기 위한 것이다. 그리고 이를 통해 캐릭터간의 관계를 형성해낼 수 있는 것이다. “목란시”와 <물란>의 캐릭터 비교에서 나타나는 큰 차이가 이러한 캐릭터간의 관계 형성이라고 할 수 있다.

“목란시”와 <물란>에 공통적으로 있는 캐릭터들은 혈연적 기반에 바탕을 둔 1차적 관계 내의 구성원들로서 주로 물란의 가족들이라고 할 수 있다. “목란시”에서는 이들의 존재와 역할에 대해서는 성격의 변형이라는 재해석을 하기 보다는 존재적 가치라는 형식의 역할로 유지함으로써 인간의 사회적 관계 구성에서 1차적이라고 판단되는 혈연 기반의 구조, 즉 가족적인 모습을 보

50) 박기수는 김창남의 의견을 이 분석을 통해 확인하고자 했다. 김창남, 『대중 문화의 이해』, 1998, pp.250-251.

51) 이정아, 「디즈니 만화영화에 나타난 성과 사랑」, 『만화애니메이션연구』, 통권2호(1998.4), pp.94-118.

52) 이아람찬, 「디즈니 애니메이션에 나타난 헤게모니적 남성성」, 『만화애니메이션연구』, 통권19호(2010.6), pp.51-64.

53) 헨리 지루, 성지완 역, 위의 책, 2001, p.115.

여주고 있는 것이다.

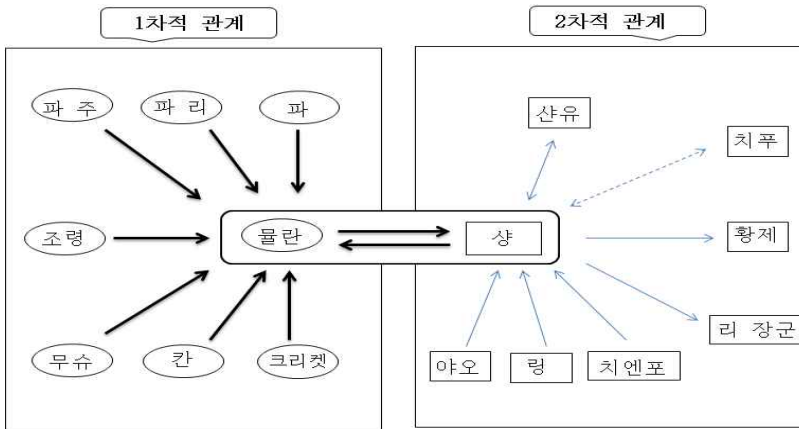


그림 1. <물란>의 캐릭터 관계도

그러나 <물란>은 첫째로 이와 같은 관계를 명확하게 발단 부분에서 제시하고 있고, 둘째로 확대된 가족구성원을 제시하고 있다는 점에서 “목란시”와 구별되고 있다. <그림 1>에서 좌측에 제시된 것처럼 모든 캐릭터들은 물란을 중심으로 하는 관계가 형성되고 있으며, 이들 모두 물란이 잘 되기를 무조건적으로 바란다는 점에서 동일한 관계가 만들어지고 있는 것이다. 즉 조령과 무슈, 칸, 크리켓 모두 가족과 동일한 구성원으로 판단하고 있는 것이다.

1차적 관계와는 달리 목적지향적 관계가 사회 속에서 형성되는 2차적 관계는 <그림 1>의 오른쪽 부분에 해당되는데 이는 주로 전개/위기 및 절정 단계에서 제시되고 있다. 2차적 관계에서 드러나는 캐릭터들의 관계는 그들이 추구하는 목적에 따라 다양하게 나타나고 있다. 이들은 훈족의 중국 침략이라는 상황 속에서 나타나고 있는 관계들로서 전쟁의 주도자 역할을 하는 상이 중심에 위치하는 형태를 보여주고 있다. 야오, 링, 치엔포는 상의 군대에 배속된 부하들로서 상에게 복종하는 관계를 형성하고 있고, 상은 이러한 복종적 관계를 황제와 리 장군에게 보여주고 있다. 여기서 리 장군은 상의 아버지이기는 하지만 스토리 속에서 강조되는 것은 아버지와 아들과의 관계라기보다는 군대 조직의 상관이라는 성격이 더 강하게 나타나고 있기 때문에 상과 황제와의

관계와 비슷한 모습을 띄고 있는 것이다. 그리고 이들은 야오, 링, 치엔포처럼 상에 대해 우호적 입장을 견지하고 있지만 스토리 전체 속에서 직접적인 도움을 주지는 못하는 존재이다. 상과 우호적 관계를 유지하지 못하고 있는 캐릭터는 훈족의 수장인 산유와 황제의 보좌관이자 상의 고문역을 맡은 치엔푸이다. 산유는 적대적 관계를 명확히 보여주는 캐릭터이지만, 치엔푸는 우호적 입장에 있음에도 불구하고 상을 견제하고 시기하는 성격이기 때문에 약한 적대적 관계가 형성된다고 볼 수 있다.

이 중에서 유일하게 1차적 관계의 집단으로의 이동 가능성을 가진 존재는 바로 상이다. 직접적인 언급이 <물란> 전체를 통해 나타나지는 않지만 결말 부분에서 물란의 집까지 찾아오면서 저녁 식사의 초대를 응하는 상의 모습과, 이미 상에 대한 이성적 감정이 있다는 언급을 무슈를 통해 제시한 것은 바로 상이 1차적 관계로의 변형 가능성이 있는 캐릭터라는 점을 보여주고 있는 것이다.

한편, 물란과 부정적 관계로 시작되었지만 훈련과정을 통해 전우로서 긍정적 관계로 전환되는 야오, 링, 치엔포는 가족구성원과 비슷한 성격의 관계를 가질 수 있음에도 불구하고 물란이 군대라는 조직을 떠나면서 그들의 관계도 단절되고 역할도 소멸되기 때문에 집단을 넘어서는 관계의 형성은 이루어지지 않는다고 할 수 있다. 이들이 결말에서 나타나지 않는 것은 바로 이런 점을 입증하는 것이고, 그렇기 때문에 <그림 1>에서처럼 이들은 상을 통해 물란과 간접적으로 이어지는 관계로 해석하게 되는 것이다.

즉, 발단과 결말에서의 캐릭터가 가족들로 집중되는 점에서 “목란시”와 <물란>은 공통점을 가지고 있다. 하지만 전개/위기 및 절정단계에서 사회적 관계를 명확히 설정해서 보여주는 것은 <물란>에서만 나타남으로서 1차적 관계를 가족으로, 2차적 관계를 사회로 설정하면서 동시에 혈연적 관계와 사회적 관계를 동일선상에서 보여주고 있는 것이다.

VII. 결론

1. 연구 결과 : 캐릭터의 변용을 통해서 드러난 역할의 규정

위에서 살펴본 것처럼 <물란>은 “목란시”에서 존재하지 않는 새로운 캐릭터의 창조와 기존 캐릭터의 성격의 변화라는 과정을 통해서 “목란시”에서는 명확하게 제시하기 어려운 캐릭터간의 관계를 형성하고 있는 것을 알 수 있었다.

<물란>속에서 제시된 캐릭터들은 앞에서 제시했던 여러 캐릭터 구분 유형에 따라 그 역할을 정리해볼 수 있다. 첫째, <물란>에서 물란을 비롯한 모든 캐릭터들은 평면적 인물형이 된다. 물란의 경우 성격이 이중적인 면을 보인다는 점에서 다른 캐릭터들과 비교해볼 때 상대적으로 입체적 인물형의 가능성이 있기는 하지만 그녀의 행동은 예측 가능한 수준에서 이루어진다는 점에서 평면적 인물형으로 보는 것이 더 타당하다. 이 점은 “목란시”의 목란에게서도 보이고 있다.

둘째, 캐릭터의 외형적 특성에 따른 구분에서 볼 때, <물란>은 다른 디즈니 작품들에서도 확인될 수 있는 것처럼 인물형과 동물형 캐릭터를 복합적으로 사용한 혼합형 캐릭터물이다. “목란시”에서는 인물형 캐릭터가 극소수만 제시되고 있으나, <물란>에서는 캐릭터의 창조를 통해 비현실적 상상형 캐릭터와 동물형 캐릭터까지 모두 성격과 관계가 부여되고 있다.

셋째, 주동인물(protagonist)과 반동인물(antagonist)이라는 구분으로 볼 때, <물란>은 “목란시”와 달리 반동인물을 명확하게 등장시키고 있다. “목란시”는 목란의 생각으로 진행되는 것이기 때문에 행동을 취하는 캐릭터 자체가 적다. 그리고 가족을 위하는 생각에 초점이 맞추어져 있기 때문에 반동인물을 제시하는 것 자체가 무의미한하고 목란의 생각 속에 제시되는 캐릭터의 구분도 <표 7>에서 보는 것처럼 주연과 조연의 구분에 제한될 수 밖에 없다.

그러나 <물란>의 경우에는 산유라는 반동인물⁵⁴⁾을 등장시키고 있다. 즉 <물란>은 극적 긴장감을 제시하고 갈등의 해소와 위기의 해결이라는 이야기 구조의 진행을 위해서 반동인물 혹은 장애인물을 제시한 것이다. 황제의 보좌관이던 치푸의 경우는 조금 다른 형태로 제시되고 있다. 훈족의 침입을 물리치려는 목적을

54) 스토리텔링 내 캐릭터를 주인공과의 관계에 따라 지지인물과 장애인물로 나누는 기준을 적용시켜 볼 때에도 명확히 장애인물이 제시되고 있는 것이다.

공유하기 때문에 주동인물로 판단할 수 있으나, 물란이 여성임을 알게 되었을 때 그녀를 죽이려고 했다는 점에서는 물란이 넘어서야 하는 일종의 장애인물이라고 할 수 있다. 훈족을 물리친 후 황제가 물란에게 치푸의 보좌관직을 제시하는 듯한 언급은 치푸가 물란과는 대립되는 점이 분명히 존재하는 캐릭터임을 보여주고 있다.

	“목란시”		<물란>	
	주동/지지인물	주연	주동인물	주연(주인공)
물란	주동/지지인물	주연	주동인물	주연(주인공)
파주, 파리	주동/지지인물	조연	주동인물	조연 (멘토)
파	-	-	주동인물	조연 (멘토)
언니, 남동생	주동/지지인물	조연	-	-
무슈	-	-	주동인물	조연 (멘토, 짝패)
칸, 크리켓	-	-	주동인물	조연 (짝패)
조령	-	-	주동인물	조연 (멘토)
상	주동/지지인물	조연	주동인물	조연 (짝패)
야오, 링, 치엔포	-	-	주동인물	조연 (짝패)
황제	주동/지지인물	조연	주동인물	조연 (멘토)
리 장군	-	-	주동인물	조연 (-)
치푸	-	-	주동(장애)인물	조연 (악당)
산유	-	-	반동(장애)인물	조연 (악당)

표 7. 스토리 진행방향에 따른 “목란시” 와 <물란>의 캐릭터 비교

<표 7>에서 보는 것처럼 <물란> 캐릭터의 대부분이 짝패와 멘토라는 성격으로 등장하고 있는 것이다. 무슈의 경우에는 조연이면서 멘토와 짝패의 역할을 모두 담고 있는 캐릭터이다. 조령의 명에 따라 물란과 함께 하면서 여성의 신분을 숨기고 활동하는데 필요한 모든 도움을 제공함과 동시에 친구와 같은 역할을 하고 있기 때문에 유일하게 중첩된 역할을 가지고 있는 캐릭터이다. 리 장군의 경우에는 물란과 단 한 번도 접촉이 없는 인물이기 때문에 그 역할을 규정할 수 없는 유일한 존재이다. 치푸의 경우에

는 리 장군과는 반대이다. 주동인물이지만 주인공이 넘어서야 하는 장애인물적 성격을 가지고 있기 때문에 유형기준에 따른 판단이 어려운 존재이다. 그러나 물란에게 단 한 번도 도움이 되지 못하고 오히려 물란을 죽이려 했다는 점에서 악당으로 판단할 수 있다. 황제는 물란과의 접촉이 후반부에 잠시 나오는 수준이지만 두 가지 점에서 멘토로 볼 수 있다. 첫째는 물란에게 자신의 측근에 있을 기회를 제공한다는 점에서 물란에게 여성이라는 제한을 뛰어넘을 기회를 제공한다는 점이다. 시간적/공간적 배경이 오래전 중국이라는 점을 감안한다면 물란이 성장할 수 있는 동기를 제공한다는 점에서 중요하다.

	“목란시”	<물란>
물란	-전쟁에 아버지 대신 참여 후 금의환향. -전쟁이 끝나고 관직의 기회가 있어도 고향에 돌아가려함.	-자신의 의사대로 행동하는 의지를 강하게 표출. -여자임이 밝혀져 군대에서 쫓겨나도 훈족의 음모를 밝히기 위해 행동. -상과의 이성적 감정을 느낌.
과 주, 과 리	-부모로만 언급이 됨.	-물란의 참전을 반대했음. -물란의 무사귀향을 따뜻하게 반깁.
과	-등장하지 않음.	-과 주, 과 리와는 달리 익살스러운 성격. -물란 행동에 영향될만한 직접적 행동이나 언행은 없음.
언니, 남동생	-목란의 귀환 때 한번 언급.	-등장하지 않음.
무슈	-등장하지 않음.	-물란의 집에서부터 전장까지 같이 있는 존재. -순수하지 않은 의도로 물란을 도우기 시작. -물란을 끝까지 도와주는 진정한 조력자가 됨. -물란이 무사히 귀환하게 되면서 그의 능력을 조령으로부터 인정받고 수호신의 지위를 획득하게 됨.
칸, 크리켓	-등장하지 않음.	-무슈와 마찬가지로 집에서부터 전장까지 물란과 행동을 같이 함.
조령	-등장하지 않음.	-발단에서 무슈에게 물란을 도우라는 임무를 부여.

		-결론에서 그를 다시 수호신으로 임명. -물란과는 직접적 접촉이 없음.
상	-전사한 장군으로 언급.	-리 장군의 아들로서 병사를 훈련. -물란이 생명을 구해줌. -후반에 물란에 대한 이성적 감정이 간접적으로 표출됨.
야오, 링, 치엔포	-전우로만 언급.	-처음에는 물란과 사이좋지 않았음. -훈련 수행과정을 통해 관계가 개선. -그녀와 행동을 같이하는 적극적 조력자.
황제	- '천자' 와 '가한' 으로 언급. -목란에게 관직 기회 제공.	-물란이 여성임을 알게 되어도 인정하고 기회를 제공. -상의 물란에 대한 감정을 눈치 채고 조언함.
리 장군	-등장하지 않음.	-물란과는 직접적 접촉이 없음. -상에게 훈련을 맡기고 출전하나 전사.
치푸	-등장하지 않음.	-상은 리 장군의 아들이라는 점을 시기함. -물란이 여성임을 알고 적대적 자세를 취함.
산유	-등장하지 않음.	-훈족의 수장으로 동물적 외모로 제시됨. -물란과는 전개/위기 및 절정 단계에서 접촉.

표 8. “목란시” 버전과 <물란> 버전의 캐릭터 역할 비교

둘째는 직접적이 아닌 상을 통한 간접적 관계의 형성 때문이다. 상은 스토리 전체를 통해 한 번도 물란에 대한 이성적 감정을 직접 표출시키지 않는다. 하지만 상이 물란의 집을 찾아가게 만드는 계기를 조언하고 이를 통해 상의 결심을 유도함으로써 상과 물란의 관계를 단순한 상관과 부하의 관계에서 <그림 1>처럼 동등한 입장의 관계로 발전시킬 수 있게 해주었기 때문에 멘토적 역할을 해준 캐릭터가 되는 셈이다.

<표 8>은 와스코가 제시했던 백설 공주 캐릭터 분석에 맞추어 “목란시” 와 <물란>에 등장한 캐릭터를 분석한 결과이다. 앞서서도 이미 지적되었던 것처럼 <물란>에 등장하는 캐릭터는 “목란시” 에 비해 훨씬 많은 캐릭터가 각자의 역할에 따라 행동한

것을 볼 수 있다. “목란시”에 등장하지만 <물란>에 등장하지 않는 캐릭터는 남동생과 언니밖에 없다. 이와 같은 여러 캐릭터들이 <표 4>에 나타난 것처럼 각자의 역할에 따라 서사의 진행에 필요한 부분에 등장하고 있다.

서사단계 중에서 단일 부분에만 등장한 캐릭터는 거의 없다. 모든 캐릭터가 최소한 한 부분 혹은 두 부분에서 등장하고 있으며, 전개/위기, 절정, 결말이라는 세 부분에 등장하는 캐릭터는 상이다. 그리고 물란을 제외한 캐릭터 중 모든 서사단계에 등장하는 캐릭터는 오직 무슈 밖에 없다. 즉 상은 가족은 아니었지만 가족으로 갈 수 있는 가능성을 열어둔 유일한 외부 존재라는 것을 증명한다. 또한 무슈는 조연이지만 멘토와 짝패의 두 가지 역할을 동시에 수행하는 유일한 존재이다. 그렇기 때문에 무슈가 보여준 행동과 역할에 대한 묘사가 다른 캐릭터에 비해 많을 수밖에 없다. 이는 디즈니가 원전을 활용한 애니메이션을 제작하면서 어떤 캐릭터를 만들어내고, 어떤 캐릭터에 많은 비중을 두는지를 간접적으로 확인할 수 있게 해준다.

2. 후속 연구의 제안

본 연구는 “목란시”와 <물란>에 제시된 캐릭터의 비교 분석을 통해 캐릭터의 제시가 어떤 식으로 이루어졌는지를 파악하고자 했고, 이를 통해 제시된 캐릭터의 역할과 스토리텔링 내에서 어떤 의미를 가지고 있는지를 고찰해보았다. 결론적으로 <물란>은 “목란시”와 비교해볼 때 좀 더 탄력적인 서사의 운영을 위해 캐릭터를 새롭게 배치하고 기존의 캐릭터에 대한 역할을 강화 혹은 변형하면서 캐릭터들 간의 관계를 명확히 설정한 것임을 확인할 수 있었다. 즉 디즈니가 기존에 존재하던 원전을 자신들의 애니메이션으로 활용하면서 캐릭터를 어떻게 다루고 있는지를 간접적으로 확인할 수 있었다.

그러나 이러한 캐릭터 변용이라는 디즈니식 방법이 디즈니가 제작한 애니메이션들에 공통적으로 제시되고 있는지는 좀 더 확대된 범위에서 연구를 진행시켜 본 후에 밝힐 필요가 있다. 즉 다른 디즈니 작품과의 비교를 통해서이다. <물란>과 비슷한 캐릭터의 창조와 캐릭터 성격의 변형 및 이들을 기준으로 한 캐릭터

관계 설정이 동일하게 나타나고 있는지를 확인해 보는 것이 노시훈이나 박기수 등과 같은 학자들이 제시했던 디즈니의 애니메이션 전략 중 캐릭터에 관한 부분을 입증하는 것이 된다고 본다.

참고문헌

- 김창남, 『대중문화의 이해』, 한울아카데미, 1998.
- 노시훈, 『할리우드 애니메이션의 스토리텔링 전략』, 심미안, 2008.
- 박기수, 『애니메이션 서사 구조와 전략: 애니메이션 서사가 힘이다』, 논형, 2004.
- 박한제, 『제국으로 가는 긴 여정: 북조·수·초당시대』, 사계절, 2003.
- 브라이언 아놀드, 브렌던 에디 저, 이윤진 역, 『비주얼 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2009.
- 신재욱, 『캐릭터 완전정복』, BM 사이버출판사, 2008.
- 유진열, 일본 애니메이션 <카우보이 비밥>의 스토리텔링, 최혜실 외, 『문화산업과 스토리텔링』, 다홀미디어, 2007, pp.229-265.
- 이인화, 「디지털 스토리텔링 창작론」, 이인화, 교육, 전봉관, 강심호, 전경란, 배주영, 한혜원, 이정엽, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2008, pp.12-33.
- 조은하, 이대범, 『애니메이션 스토리텔링』, 북스힐, 2007.
- 조은하, 이대범, 『스토리텔링』, 북스힐, 2008.
- 헨리 지루, 성지완 역, 『디즈니 순수함과 거짓말』, 아침이슬, 2001.
- 한창완, 『저패니메이션과 디즈니메이션의 영상전략』, 한울아카데미, 2005.
- 권경민, 「애니메이션 서사구조 비교연구: 문화기호학의 관점에서」, 『한국콘텐츠학회 추계종합학술대회 논문집』, 제3권 제2호(2005), pp.144-148.
- 김일환, 「디즈니 읽기: 물란의 이데올로기」, 『영어영문학21』, 제17권 제2호(2004), pp.41-56.
- 노시훈, 「디즈니 애니메이션 스토리의 기본원칙과 성공전략」, 『만화애니메이션연구』, 통권7호(2003.10), pp.49-76.
- 박기수, 「디즈니 애니메이션 스토리텔링 전략 연구」, 『한국콘텐츠학회지』, 제4권 제1호(2006), pp.29-41.
- 안정훈, 「목란사에서 <물란>까지: 이야기의 변화와 문화적 혼종성」, 『중국어문학논집』, 제34호(2005), pp.267-288.
- 이아람찬, 「디즈니 애니메이션에 나타난 헤게모니적 남성성」, 『만화애니메이션연구』, 통권19호(2010.6), pp.51-64.
- 이용재, 「디즈니 애니메이션 <물란>의 스토리텔링(Storytelling) 분석」, 『중국어문학논집』, 제60호(2010), pp.327-355.
- 이윤진, 권재웅, 「<슈렉> 3부작의 기호학적 분석」, 『만화애니메이션연구』, 통권16호(2009.8), pp.101-112.

- 이정아, 「디즈니 만화영화에 나타난 성과 사랑」, 『만화애니메이션연구』, 통권2호(1998.4), pp.94-118.
- 정미강, 이미영, 김성희, 김재호, 「기능론적 관점에서 본 애니메이션의 신체언어 연구: 물란, 미녀와 야수, 알라딘, 신밧트를 중심으로」, 『디자인학 연구』, 제20권 제1호(2006), pp.55-64.
- Bell, Elizabeth, Lynda Haas & Laura Sells, *From mouse to mermaid: The politics of film, gender, and culture*, Indiana University Press, 2008.
- Budd, Mike, & Max H. Kirsch, *Rethinking Disney: Private control, public dimensions*, Wesleyan, 2005.
- Byrne, Eleanor & Martin McQuillan, *Deconstructing Disney*, Pluto Press, 2000.
- Dorfman, Ariel & Armand Mattelart, *How to read Donald Duck: Imperialist ideology in the Disney comic*, International General, 1975.
- Hiaasen, Carl, *Team Rodent: How Disney devours the world*, Ballantine Books, 1998.
- Levy, David, B., *Animation development: From pitch to production*, Allworth Press, 2009.
- Meehan, Eileen R., Mark Phillips, & Janet Wasko, *Dazzled by Disney?: The global Disney audiences project (Continuum studies in global politics)*, Leicester University Press, 2005.
- Muir, Shannon, *Writing and producing animation*, GGC Publishing, 2007.
- Raugust, Karen, *The animation business handbook*, St.Martin's Press, 2004.
- Wasko, Janet, *Understanding Disney: The manufacture of fantasy*, Polity Press, 2001.
- Whitley, David, *The idea of nature in Disney animation*, Ashgate, 2008.
- Winder, Catherine, Zahra Dowlatabadi, *Producing animation*, Focal Press, 2001.
- Wright, Jean Ann, *Animation writing and development: From script development to pitch*, Focal Press, 2005.
- Walt Disney Animation History,
<http://www.disneyanimation.com/aboutus/history.html>,
 2010.4.11.
- 목란이와 물란, <http://blog.naver.com/hyerang58?Redirect=Log&logNo=60047188147>, 2010.3.20
- <물란> (*Mulan*, 1998)

ABSTRACT

A Research on the Character Modification in Animation Storytelling : Comparative Analysis on “Hua Mulan” and <Mulan>

Kwon, Jae-Woong

It is important to create animation storytelling because it is the most critical factor to make animation successful at the box-office. As such, lots of researchers have paid attention to Disney's animations because the Walt Disney company has produced the largest number of interesting animations. One of Disney's strategies to make story interesting is the application of original works that were already open to public.

On this point, this article explores how Disney deals with characters in its animation that is based on an original work. Drawing a comparison between characters of <Mulan> and those of "Hua Mulan", which is its original work, this article focuses on how characters are created and used for the purpose of managing animation storytelling.

Significant differences between two works exist. That is to say, <Mulan> actively makes the use of characters. First, it creates several new characters that are not seen in “Hua Mulan.” Those characters can be divided into three groups by their roles; realistic characters, unrealistic characters, and realistic characters of unrealistic personalities. Second, Mulan in <Mulan> has both masculine initiative and feminine adaptability, and each one is used as necessary through the whole narrative. Last, it sets up a relationship between characters either in a blood-based family category or in a social category. Through these results, it is possible to confirm that this modification of characters is solely to manage the narrative with more flexibility.

Key Word : Mulan, Hua Mulan, character, creation, modification, roles, personality, relationship, Disney

권재웅

한림대학교 언론정보학부 디지털콘텐츠전공 교수

(200-702) 강원도 춘천시 한림대학길1 한림대학교 사회과학대학 언론정보학부

Tel : 033-248-1936

kwonjw@hallym.ac.kr

논문투고일 : 2011.08.15

심사종료일 : 2011.11.13

게재확정일 : 2011.11.27