http://dx.doi.org/10.5392/JKCA.2014.14.09.076

영웅서사를 활용한 디즈니 애니메이션의 전략

Strategy of Disney Animation Using Hero's Narrative

김세훈*, 이혜원**
세종대학교 만화애니메이션학과*, 청강문화산업대학교 애니메이션과**

Sae-Hoon Kim(animakim@chol.com)*, Hye-Won Lee(catcya@hanmail.net)**

요약

문화산업 시장이 빠르게 성장하면서 다양한 작품들이 경쟁을 벌이고 있는 이 시점에도 디즈니는 세계에서 손꼽히는 애니메이션 스튜디오로 그 명성을 유지하고 있다. 이들은 오랜 시간동안 쌓아온 전략들을 통해 관객의 감성을 자극하는 작품들을 제작해 왔는데 여기에는 시대와 공간을 초월한 그들만의 성공 노하우가 존재한다. 본 연구는 디즈니의 전략 근간을 영웅서사에서 찾고 그것의 효과와 특성을 디즈니가 어떻게 전략적으로 완성시켰는지 분석해보았다. 그 결과 디즈니는 영웅서사의 여정을 틀을 3개의 공간으로 나누어 단순 며 명확한 목적을 전달했으며 그 여정에 맞춰 뮤지컬 노래를 배치하고 있었다. 또한 영웅서사의 인물 원형을 통합시켜 등장인물을 구성하였으며 이는 적대자와 조력자 삼각구도라는 전형을 만들어냈다. 이런 전략들은 시대적 변화에 맞춰 관객의 니즈는 물론 디즈니 타깃층의 이데올로기까지 충족시킬 수 있었다. 이런 시대의 변화에도 불구하고 통용되고 있는 성공 콘텐츠들의 전략 구성 방법들을 분석하고 이를 통해 세계적으로 통용되는 문화요소들의 활용 방법들 연구가 필요할 것이다.

■ 중심어 : | 영웅서사 | 디즈니 | 애니메이션 |

Abstract

Despite the fact that culture and the industrial market is growing rapidly and becoming competitive, Disney animation studio has kept its reputation. They have their own know-how accumulated for a long time to stimulate the audience's sensibilities beyond time and space. This study is looking for the strategy of Disney animation using effects and forms of Hero's narrative. As a result, the original works have been adapted by 3 spaces of hero's narrative and songs was prepared according to the journey. Characters was constructed by combining original and it made an antithetical Antagonist and the triangle of helpmates. These strategies satisfy contemporary needs, as well as Disney's ideology using transformational resilience. Research will be needed to utilize the elements of culture through the analysis of the common strategy for success in spite of the time change.

■ keyword : | Hero's Narrative | Disney | Animation |

I. 서 론

2014년 월트디즈니 애니메이션 스튜디오의 <겨울왕국 Frozen>이 전 세계 10억 달러 흥행 수익을 돌파하며 애니메이션 시장에 돌풍을 몰고 왔다. 인기를 얻은 곡 'Let it go' 는 2014 아카데미 시상식에서 주제가상을

접수일자 : 2014년 05월 02일
수정일자 : 2014년 07월 07일
심사완료일 : 2014년 07월 07일
교신저자 : 김세훈, e-mail : animakim@chol.com

받았고 빌보드앨범 차트에서도 4주 연속 1위를 기록하였다. 이런 성공의 원인을 매체의 발달과 파생상품의 효과 등에서 찾아볼 수 있겠지만 그 본질 이면에는 과거부터 지속되어 온 디즈니만의 전략이 숨겨져 있다. 사실 디즈니는 애니메이션계의 거장이라는 명성과 달리 지난 몇 년간 픽사나 드림웍스 등의 3D 컴퓨터 그래픽(CG) 작품들에게 자리를 내주고 있었다. 2006년도 픽사의 합병과 같이 소위 잘나가는 회사들을 흡수하거나 제휴하는 방식으로 흥행에 발을 들이기는 했으나 자체 제작 작품으로 박스오피스에 이름을 올리지는 못했다. 이렇게 고전을 면치 못하던 디즈니가 <겨울왕국>을 통해 그들의 고전 전략을 다시 완성시켰고 여기에는 시대와 장소를 초월해 관객을 끌어들이는 어떤 보편적 요소들이 존재하고 있다.

신화학자 조셉 캠벨(Joseph Campbell)은 인간을 만족시키는 어떤 공통된 구조가 영웅 신화에서 나온다고 주장했다. 그는 인간의 무의식 욕구가 투사되어 영웅이라는 존재가 만들어 졌으며 오랜 세월 동안 집단에 의해 구성되고 이야기되어 온 것이 바로 신화라고 주장했다. 그런 이유로 디즈니는 민담, 설화 같이 신화를 품고 있는 원작을 각색해 관객의 욕구를 충족시켜왔다. 또한 캠벨은 이렇게 인간의 본능적 욕구에 존재하는 영웅을 완성하기 위해서는 어느 정도 구조화된 단계가 제공되어야 한다고 주장했는데 그것이 바로 영웅서사이다. 할리우드의 유명한 시나리오 작가 크리스토퍼 보글러(Christopher Vogler)는 캠벨의 이론을 바탕으로 영웅이 거쳐야 할 여정의 단계와 구성 인물들을 시나리오 작성에 맞게 구조화시켰고 오랜 세월동안 디즈니는 이 영웅서사를 기반으로 한 작품들을 제작해 왔다.

물론 이런 디즈니의 애니메이션의 작품에 관해 다양한 연구들이 진행되어 왔지만 지금까지 연구된 결과물들은 이미지의 조형적 특성이나 원작 출처와 각색된 요소에 대해서만 밝히고 있을 뿐 어떤 구성 원형을 어떤 전략들을 이용해 어떤 목적으로 변형시키고 있는지에 대해서는 논의가 미흡한 게 사실이다. 그런 이유로 본 연구는 디즈니가 영웅 서사구조를 근간으로 영웅을 완성시키는 다양한 전략들을 분석하고 그 목적을 알아봄으로써 시대의 변화에도 불구하고 통용되고 성공 요소들이 무엇인지 분석해 보고자 한다.

우선 디즈니가 선택한 영웅 서사의 이론적 연구를 통해 그 상업적 효과와 구성 방식을 알아보고 이를 토대로 디즈니가 직접적으로 활용하거나 변형시킨 전략들은 무엇인지 알아보고자 한다.

분석 작품들은 컴퓨터 애니메이션의 강세와 최고 25년이라는 시간에도 불구하고 박스오피스 100위에 올라와 성공을 증명하고 있는 디즈니의 리바이벌 클래식 작품들과 <겨울왕국>으로 제한한다. 특히 10년이 지난 지금도 애니메이션 순위에서 부동의 2위 자리를 차지하고 있는 <라이온 킹>과 가장 최근 센세이션을 일으킨 <겨울왕국>의 비교 분석을 중점으로 영웅서사 구조를 바탕으로 시대를 초월해 적용된 공통된 성공 전략들은 무엇인지 분석해 본다.

II. 영웅서사와 디즈니 애니메이션

1. 영웅서사의 특성과 구조

영웅은 집단 무의식의 이상적 발현으로 현실의 어려움을 이겨내는 자극과 활력의 역할을 해왔다. 비교 신화학자인 조셉 캠벨은 이런 영웅 신화 안에 인간 자아실현의 근간인 원형이 있다고 보았고 다양한 신화들의 비교 분석을 통해 '원질신화(Monomyth)'라는 공통된 구조를 찾아냈다[1]. 원질신화에서 영웅이 경험하는 모험의 사이클은 크게 분리, 입문, 귀환이라는 3단계로 나뉘고 이들은 다시 총 17개의 여정으로 분리된다. 할리우드의 영화감독 조지 루카스가 이 원질신화를 이용해 제작한 <스타워즈>가 큰 성공을 거두면서 영웅을 만드는 구조에 대한 관심이 높아졌다. 그 효율성을 인정한 크리스토퍼 보글러는 영상작품의 시나리오 작성을 위한 지침서로 다시 영웅의 여정 단계를 3막 속 12개의 여정으로 선택, 집중시켰다. 이런 캠벨과 보글러의 여행 여정을 3가지 단계라는 공통분모 아래 놓고 비교해 보면 다음 [표 1]과 같이 정리할 수 있다. 제 1막에서는 인물과 배경의 소개가 이루어지며 영웅이 이루어야 할 소명과 첫 시련이 등장한다. 2막은 성장의 단계로 다양한 만남과 성장을 위한 모험이 이루어지며 소명에 대한 책

임감을 깨닫게 된다. 마지막 3막은 현실 귀환의 단계로 적대적 요소를 축출해 평화를 가져오면서 영웅으로 완성된 모습을 보여준다. 이런 큰 흐름은 유지되면서 세부적 여정은 장르적 특성과 사건에 따라 다르게 변형될 수 있다.

표 1. 캠벨과 보글러의 영웅 여정 단계

조셉 캠벨의 원질신화			보글러의 영웅의 여행모형	
	범속한 나날의 세계	1막 출발	1	일상세계
1	모험에의 소명		2	모험에의 소명
2	소명의 거부		3	소명의 거부
3	초자연적인 조력		4	정신적 스승과의 만남
4	첫 관문의 통과		5	첫 관문의 통과
5	고래의 배			
6	시련	2막 입문	6	시험, 협력자, 적대자
7	여신과의 만남		7	심연 접근
8	유혹자로서의 여성			
9	아버지와의 화해		8	시련
10	신격화			
11	궁극의 은혜		9	보상
12	귀환의 거부	3막 귀환	10	귀환의 길
13	불가사의한 탈출			
14	외부로부터의 구조			
15	관문의 통과 귀환			
16	두 세계의 스승		11	부활
17	삶의 자유		12	영약을 가지고 귀환

또한 여정 속에 등장하는 인물에도 영웅을 완성시키는 원형이 존재하는데 그들의 특징과 역할을 정리하면 다음과 같이 7가지 유형으로 요약할 수 있다[2].

표 2. 등장인물의 원형

인물	행위	역할
영웅(Hero)	성장	관객 공감
조언자 (Mentor)	조언, 협조	성장을 보조
관문수호자 (Threshold Guardian)	의심, 시험	성장을 촉진
전령 (Herald)	정보 전달	임무 전달
변신자재자 (Shapeshifter)	거짓말, 혼란	혼란
그림자 (Shadow)	욕망, 파멸	방해, 파멸
트릭스터 (Trickster)	희극의 주체	재미

첫 번째 원형인 영웅은 관객의 공감을 이끄는 극적 기능을 가진 인물로 욕망의 충돌을 이겨내고 인격을 완성시키는 과정을 보여준다. 영웅은 현대 대중의 공감을 얻을 수 있는 시대적 요소와 탄력성을 가지고 있어야 한다. 두 번째 원형인 조언자는 영웅을 이끌어주는 인물로 정신적 스승으로 묘사된다. 조언자는 영웅의 무의식에 깔려 있는 최상위의 도덕적 양심으로 정체성의 표상이 된다. 세 번째 관문수호자는 영웅을 의심하고 시험하는 역할로 성장과 함께 신뢰를 쌓으며 질책과 불신을 통해 성장을 촉진시킨다. 네 번째 전령은 영웅에게 소명을 전달하고 다섯 번째 변신자재자는 불안을 통해 영웅을 혼란스럽게 만든다. 여섯 번째 그림자는 영웅의 적대자로 억압된 내면의 표출과 메시지를 강화시키는 용도로 활용된다. 마지막으로 트릭스터는 문제를 일으키거나 장난을 치는 행동으로 극에 재미를 준다.

이런 영웅서사의 인물 원형 역시 모두 작품에 등장하는 것은 아니며 시대적 상황과 관객의 니즈에 따라 변형[3]되는 경우가 많다. 다만 이런 원형을 어떻게 적재적소에 배치시켜 영웅의 성장과 변모를 도모하고 극의 재미를 극대화 시킬 수 있는지가 중요한 것이다.

2. 디즈니 애니메이션의 특성과 영웅

1930년대 영화계는 영화제작규정을 채택해 검열을 시작하면서 연령별 영화등급제를 실행하였고, 타깃 공략이 중요해진 스튜디오들은 최대 관객층인 중산층의 가치와 이상향을 작품의 주제로 삼게 되었다. 전 연령층 관객을 확보하고 싶었던 디즈니 스튜디오 는 중산층 가족 타깃의 작품을 제작하기 시작하였고, 교육적 요소와 성인까지 즐길 수 있는 높은 퀄리티를 필요로 했다. 그런 이유로 디즈니는 검증된 원작을 각색하는 방식을 선택했고 각색은 당시 지배층의 이념과 정치적 성향이 반영된 방향으로 이루어졌다. 결과적으로 사회 제도와 검열을 통해 긍정적 평가를 받게 된 디즈니는 가족이 함께 볼 수 있는 작품으로 급부상했다. 이렇게 디즈니는 오랜 세월동안 영웅 신화 작품을 제작하면서 도덕적 담론과 지배 이데올로기 전달로 사회적 지지를 받아왔다. 하지만 디즈니가 언제나 승승장구해 왔던 것은 아니다. 컴퓨터 그래픽의 성장과 함께 고전적 전략의 체계적인 적용이 제대로 이루어지지 못하면서 지속적인 흥행 실패의 길을 걷기도 했다. 지금 다시 <겨울왕국>의 성공을 통해 디즈니가 정상의 자리를 차지할 수 있었던 데에는 이전 흥행작들과 같은 어떤 공통적 전략들

이 제대로 적용되었기 때문이다. 그러므로 디즈니 성공 작품들의 분석을 통해 그 공통 요소를 찾아보고자 한다.

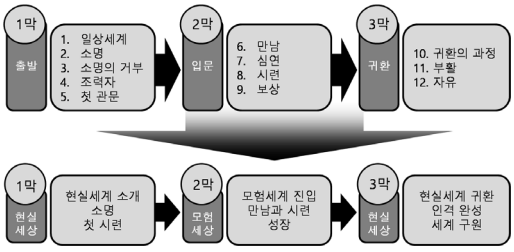
Ⅲ. 영웅을 완성하는 디즈니 애니메이션의 전략

1. 영웅의 3단계 공간과 성장으로의 각색

원작을 각색해 온 디즈니의 스토리텔링 전략은 이미 다양한 연구를 통해 분석되어 왔다. <라이온 킹>은 셰익스피어의 <햄릿>을 원작으로 했고, <인어공주>는 안데르센 동화를, <미녀와 야수>는 보몽의 프랑스 동화를, <알라딘>은 아라비안나이트에 수록된 에피소드를 원작으로 제작되었으며 <겨울왕국> 역시 안데르센의 <눈의 여왕>을 원작으로 하고 있다.

디즈니는 원작의 공감대 위에 영웅의 보편성을 토대로 한 새로운 모험을 선사하는데, 12단계의 영웅 여정은 아래 표와 같이 각각 3막이 제공하는 공간에 따라 단순화 되고 명확한 목적성을 띤다. 1막의 현실세상에서는 소명을 받고 2막의 모험세상에서는 성장을 이루며 마지막 3막에서는 현실세상으로 귀환해 새로운 세상을 이루게 된다.

표 3. 영웅의 여정 단계와 목적



이렇게 단계별로 제공되는 공간에 따라 대체적으로 원작이 가지고 있는 비극적이고 비도덕적 요소들은 주인공의 성장을 거쳐 교훈적이거나 휴머니즘이 가미된 내용으로 바뀌게 된다. <라이온 킹>의 제1막 현실세상에서 심바는 삼촌 스카의 계략에 넘어가 아버지를 잃고 소명을 거부한 체 현실 공간을 빠져나오게 된다. 제 2막 모험의 세상은 영웅의 성장이 이루어지는 공간으로 안전하고 평화롭게 묘사되며 심바 역시 조력자인 친구들과 함께 성장한다. 3막에서의 현실세상은 적대자인 스카에 의한 어두운 현실이 심바의 귀환으로 탈바꿈함으로써 새로운 세상의 대안을 제시하게 된다. 이런 영웅의 여정에 맞춘 3단계 공간에 따른 각색은 다른 작품에도 모두 적용된다. <알라딘>의 알라딘은 현실을 부정하고 거짓으로 자신의 사랑을 완성하려다가 외부 세상으로 쫓겨나게 되고 진실한 성장을 깨달은 뒤 귀환해 세상을 구한다. <미녀와 야수>의 야수 역시 마술에 걸려 현실과 괴리되어 있다가 벨을 통해 진실한 사랑을 깨닫게 되고 희생을 통한 성장을 거친 뒤 다시 현실로 돌아오게 된다.

<겨울왕국>의 히로인은 엘사와 안나 두 명으로 보아야 하는데, 자신을 극복하고 성장하는 인물인 엘사를 중심으로 영웅구조를 살펴보면 1막 현실세상에서 제대로 된 여왕이 되기 위한 소명을 거부하고 2막의 모험세상을 통해 자신만의 겨울왕국을 만들어 현실을 도피했다가 3막에서 다시 귀환해 얼음 세상을 녹이고 완전한 인격과 자유를 얻게 된다. 하지만 <겨울왕국>의 경우 원작에서 악인으로 등장하는 눈의 여왕을 영웅으로 만들기 위해 디즈니는 제공되는 공간의 변화를 주었다. 성장의 배경이 되어야 하는 2막의 모험세상은 아름답고 신비롭게 묘사되지만 고립으로 완성되었기에 엘사는 적대자에 의해 강제적 귀환하게 되고 오히려 현실 파괴성을 보이다가 동생 안나에 의해 '진정한 사랑'을 깨닫게 되면서 세상을 구원하는 영웅으로의 완성을 보여준다. 이런 인물의 행동과 공간의 변화는 원작과 달리 가족완성이라는 디즈니의 전형적 메시지 전달을 목적으로 하기 때문에 나타나는 각색의 결과라고 할 수 있다.

이런 영웅서사 단계로 각색된 원작들의 공통점은 명확한 목적을 지닌 공간을 통해 영웅이 성장하고 더 나아진 세상을 제공한다는 점인데, 영웅의 귀환과 성장이 세상 구원과 관계없다 해도 적대자의 축출을 통해 평화를 가져온다는 공통점을 지닌다. 결과적으로 서사 자체에 교육적 요소가 가미되어 상업적 목적을 가진 디즈니의 성향에 맞게 활용되었음을 알 수 있다.

2. 이분법적 적대자와 3명의 조력자 구성

디즈니가 영웅 서사의 여정 단계를 단순화 시켜 명확한 성장 단계를 제시했듯이 인물의 원형도 영웅을 성장시키는 역할로 정리된다. 그 중 그림자는 영웅의 적대자로 대부분 영웅과 같은 목적을 가지고 이를 달성하기 위해 수단과 방법을 가리지 않는데, 이런 행동은 영웅에게 시련이자 성장의 발판이 된다.

<라이온 킹>에서 심바의 적대자인 스카는 왕권이라는 동일한 목적을 달성하기 위해 형을 죽이고 조카를 쫓아낸다. 후에 영웅으로 성장한 심바에게 축출되고 음모를 도모했던 동료들에 의해 죽임을 당하며 최후를 맞이하게 된다. <알라딘>에서는 가짜 왕자였던 알리와 마법으로 왕이 되려했던 자파가 대립되었고 <미녀와 야수>에서는 벨의 사랑을 얻으려는 야수와 개스통이, <인어공주>에서는 바다 세상을 가지려고 했던 우슬라와 에리얼이 대립되었다. 최종 목적이 분리되는 경우 적대자의 목적은 영웅의 성장을 방해하는 방향으로 설정되었다.

이런 이분법적인 적대자는 <겨울왕국>에서도 등장하는데, 이전 작품들과 달리 또 다른 역할 하나를 수행한다. 우선 적대자로서 한스는 엘사와 마찬가지로 왕이 되겠다는 목적을 가지고 안나에게 거짓 사랑을 내비쳐서 왕좌를 얻으려 한다. 음모를 일관되게 내비치던 이전의 적대자와 달리 자신의 욕망을 잘 숨기고 있다가 중요한 순간에 드러내는 그의 행동은 너무 이분화 된 선과 악의 구분을 모호하게 만드는 현대적 적대자의 표현이라고 할 수 있다. 또한 이런 시대적 탄력성은 공주를 구하는 백마 탄 왕자의 구원이라는 기존 디즈니의 구성방식도 타파한다. 그리고 한스의 거짓된 사랑 역시 성장한 두 자매의 진실 된 사랑으로 축출되면서 최후를 맞이한다.

이렇게 적대자는 항상 성장한 주인공에 의해 축출됨으로써 부정적 이미지로 묘사되는데 디즈니는 적대자에게 반 이데올로기 성향을 투사해 제거시킴으로서 자신들의 메시지를 강화한다. 그리고 이것은 지배 이데올로기의 성향을 띤 영웅의 성장 여정을 더 긍정적으로 비춰주는 결과도 가져온다.

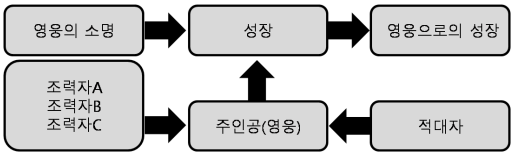
인물 원형 7명 중 적대자로서의 그림자와 영웅을 제외한 나머지 5명이 3명의 조력자로 통합되어 [표 4]와 같이 등장한다.

표 4. 등장인물의 원형

인물	통합	특징	목적
영웅	영웅	이데올로기 지향	성장
그림자	적대자	이데올로기 저항	영웅과 대적
조언자	조력자A	친구이자 스승	영웅의 성장
전령			
관문수호자	조력자B	잘난 척하며 잔소리	
변신자재자			
트릭스터	조력자C	순진한 바보	

첫 번째 조력자A는 전령과 조언자의 통합으로 소명 전달과 조언을 해주는 친구 같은 역할을 담당한다. 두 번째 조력자B는 관문수호자와 변신자재자의 혼합으로 대부분 잘난체하는 성격을 지니며 영웅이 하는 일에 토를 달거나 시험에 들게 하고 혼란을 일으킨다. 마지막으로 트릭스터로 대변되는 조력자B는 바보 같은 성격으로 희극의 주체로 재미를 안겨준다. 이들 인물 구성의 보편적 관계도와 목적을 그레마스 행위소 모델을 통해 살펴보면 다음과 같다.

표 5. 인물 원형의 관계도



조력자 A, B, C는 모두 공통적으로 영웅을 도와주는 기본성격을 지니며 개인적 목적 없이 영웅의 성장을 목적으로 여정에 참여하고 있음을 알 수 있다.

<라이온 킹>에서 심바는 모험의 세상에 입문했을 때 조력자들과 만난다. 조력자B인 티몬은 잘난 체하며 주변 인물들을 가르치려 들지만 허점이 많은 캐릭터로 작은 체구는 촐싹거리는 특성을 부각시켜준다. 품바는 조력자C로 바보처럼 미련한 성격에 계산 없이 순수한 믿음을 보여주며 엉뚱한 말과 행동으로 재미를 선사한다. 조력자A로 묘사되는 날라는 현실 세상에서부터 존재했던 조력자로 무한한 믿음을 주면서도 따끔한 조언을 아

끼지 않는다. 또한 영웅의 진정한 사랑 역할까지 담당하며 '가족의 구성'이라는 디즈니의 최종 이데올로기를 완성시킨다. <알라딘>에서는 조력자A, B, C로 램프의 요정 지니, 원숭이 아부, 마법의 카펫이 등장했고, <미녀와 야수>에서는 촛대 루미에, 주전자 폿트 부인, 괘종시계 콕스워즈가 <인어공주>에서는 물고기 플라운더, 가재 세바스찬, 갈매기 스커틀이 그 역할을 담당했다.

<겨울왕국>에서는 이런 역할들이 2명의 히로인을 완성시키기 위해 좀 더 혼합되어 등장하게 되는데, 엘사의 조력자는 안나이고, 안나를 엘사의 제대로 된 조력자이자 또 한명의 영웅으로 완성시키기 위해 3명의 조력자가 동일하게 등장한다. 조력자A인 크리스토프는 안나의 미성숙한 행동에 충고를 아끼지 않으며 그녀의 어려움을 도와준다. 그는 안나의 진실한 사랑으로 <라이온 킹>의 날라와 비교될 수 있는데, 마찬가지로 거짓 사랑이었던 한스를 제거하고 안나와 가족을 이루며 완성된 현실 세상을 선사한다. 조력자C인 올라프는 바보 같은 행동과 말로 재미를 선사하는데 눈사람이면서 여름을 갈망하는 모습은 순수하면서도 어리석은 캐릭터의 전형을 보여준다. 마지막으로 조력자B로 등장하는 순록 스벤은 약화된 캐릭터 성을 보이지만 그 잘난 척과 허점은 안나보다 주인인 크리스토프에게 표현되며 도움을 재촉하는 역할을 담당한다.

3. 원형 캐릭터의 의인화와 우화화

동물 캐릭터들은 사람이 아니었기에 검열의 대상에서는 제외될 수 있었지만 관객과의 동일시를 통한 몰입에서는 한계를 드러냈다. 그런 이유로 극장용 장편 애니메이션에서는 사람 캐릭터를 주인공으로 전면에 내세웠고 이상적인 재현을 위해 움직임과 표현을 실제적으로 연출했다. 하지만 디즈니는 기존의 동물 캐릭터가 주던 전복의 즐거움을 다시 선사하고 해소되지 못한 관객의 욕구를 충족시키기 위해 동물이나 변형된 형태의 캐릭터를 주변 캐릭터로 귀환시켰다.

<라이온 킹>의 경우 배경이 동물 세계이기 때문에 주인공 역시 동물로 표현되었다. 심바를 주축으로 적대자 스카와 연인인 날라는 모두 사자로 묘사했고 조력자들은 다양한 동물로 구성되어 재미를 선사했다. 설정단계에서는 동물의 보편적 속성이 캐릭터 특징에 가미되었는데 촐싹거리는 티몬은 작고 빠른 미어캣으로, 바보 같지만 순진한 품바는 흑멧돼지, 인간의 지혜를 가진 라피키는 비비 원숭이, 잘난 척하지만 항상 당하는 자주는 앵무새. 그리고 스카를 도와 음모를 도모하는 조력자들은 하이에나로 표현되었다. <알라딘>에서도 주인공은 인간이었지만 조력자들은 원숭이나 앵무새, 마법을 가진 요정, 물건들로 묘사되었고, <미녀와 야수>, <인어공주> 역시 인간 주인공에 촛대, 시계, 주전자 같은 사물의 의인화나 물고기, 갈매기 같은 동물들을 등장시켰다.

이런 설정은 <겨울왕국>에서도 마찬가지로 드러난다. 히로인인 안나와 엘사 그리고 조력자이자 연인인 크리스토프와 적대자인 한스는 인간으로 표현된다. 대신 나머지 조력자들이 다양한 구성으로 재미를 주는데 올라프는 마법으로 탄생된 눈사람으로 묘사되며 크리스토프의 친구이자 안나의 조력자인 스벤은 순록을 모델로 했다. 또한 크리스토프의 조언자이자 가족처럼 묘사되는 트롤은 돌이 가지고 있는 특성을 유지하면서 사람이 보여줄 수 없는 상상의 재미를 선사한다.

이렇게 우화화된 다양한 캐릭터들은 이야기 속에서 재미를 더해 주는 것은 물론 OSMU 상품을 개발시킬 수 있는 원천소스가 된다. 디즈니는 기획 단계에서부터 파생상품화를 위한 사물과 동물 캐릭터를 구상하는데, 원작에 등장하지 않는 캐릭터들의 창작은 원천 라이센스의 보유로 또 다른 상업 루트를 제공한다.

4. 영웅의 여정에 맞춘 뮤지컬 설정

뮤지컬은 음악과 노래를 통해 인물과 상황의 분위기를 효과적으로 전달하고 관객의 감정을 극대화 시키는 역할을 한다. 디즈니는 뮤지컬의 이런 장점을 초기 극장용 애니메이션부터 활용해 왔고 오랜 시간을 거치며 그 구성과 형식이 갖춰지게 되었다. 그리고 그 구성을 살펴보면 영웅서사의 여정이 반영되었음을 알 수 있다. 뮤지컬 노래의 구성은 여정 제재 목적에 맞게 설정되었고 이것은 리바이벌 클래식의 초창기 모델에서 더 확연하게 드러나고 있다.

표 6. 영웅의 여정에 따른 뮤지컬 설정

단위	여정 제재	뮤지컬 목적	노래
1막 출발	현실	현실세상 소개	Fathoms Below(인어공주)/Belle(미녀와 야수)/Arabian Nights(알라딘)/The Circle of life(라이온 킹)/Frozen Heart(겨울왕국)
	소명 시련	영웅의 소명 소개	Part Of Your World(인어공주)/Something There(미녀와 야수)/One Jump Ahead(알라딘)/I just can't wait to be king(라이온 킹)/Let it go(겨울왕국)
		적대자의 소명 소개	Poor Unfortunate Souls(인어공주)/Gaston(미녀와 야수)/부재(알라딘) /Be prepared(라이온킹)/부재(겨울왕국)
2막 입문	모험 세상 만남	모험의 세상 소개	Under The Sea(인어공주)/Be Our Guest (미녀와 야수)/Friend Like Me(알라딘) Hakuna Matata(라이온킹)/For The first time in forever (겨울왕국)
	시련 성장	성장과 조력자	Kiss The Girl(인어공주)/Beauty And The Beast(미녀와 야수)/Prince Ali/A Whole New World(알라딘)/Can you feel the love tonight(라이온킹)
3막 귀환	귀환 완성 구원	현실구원 영웅 완성	Happy Ending(인어공주)/Beauty And The Beast(미녀와 야수)/A Whole New World(알라딘)/The Circle of life(라이온킹)

디즈니는 1994년 <미녀와 야수>를 시작으로 애니메이션 작품들을 뮤지컬로 제작하여 브로드웨이 시장에 내놓았는데 <라이온 킹>, <인어공주>, <타잔> 등이 그 사례이다. 전달 매체의 특성에 맞게 변형이 되었지만 음악이 서사를 효과적으로 전달해줘야 한다는 목적이 공통적으로 반영되었기 때문에 영웅의 성장을 보여줄 수 있었던 뮤지컬 작품들이 선정되었다. <라이온 킹> 이후의 작품들을 살펴보면 서사의 구조는 영웅의 여정을 가져오고 있지만 노래는 강조될 부분에 몰리고 있는 현상을 찾아 볼 수 있다. 예를 들어 <뮬란>의 경우 뮤지컬의 2/3를 차지하는 부분이 'Reflection', ''I'll Make A Man Out Of You', 'A Girl Worth Fighting For', 'True To Your Heart'등의 노래로 영웅의 소명을 강조하는 내용이 주를 이루고 있고, <포카혼타스>의 경우에는 신대륙의 인디언 정신을 소개하는 환상적인 노래들이 뮤지컬 대부분을 차지한다. 이런 구성은 작품의 주요 부분을 부각시키기는 하지만 영웅을 만드는 성장의 구조는 약화시킨다. 대부분의 작품 OST가 노래를 포함한 평균 15개에서 20개의 음악을 선보이는 반면 <겨울왕국>은 30개의 사운드트랙을 가지고 있다. 이들 구성을 살펴보면 영웅의 구성이 두 자매로 되어 있고 각각의 성장 여정이 제공되는데, 뮤지컬은 성장의 단계보다는 인물의 소개에 맞춰져 있다. 'Frozen Heart'는 현실 세상을 소개하고, 'Do You Want To Build A Snowman'은 두 자매의 관계를 이야기해 주며 'Love is an open door'는 한스의 소개이자 욕망의 소개이고 'Reindeers are better than people'은 크리스토프의 소개, 'In summer'는 올라프의 소개, 'Fixer upper'는 트롤을 소개하는 노래이다. 소명에 대한 표현은 'Let it go'와 'For the first time in forever' 정도로 엘사와 안나의 모험에 관한 욕구를 표현한다. 이런 구성을 살펴보면 디즈니는 각각의 소개를 통한 캐릭터의 강조와 노래의 독립적인 개성을 중점으로 이번 뮤지컬을 구성했다고 볼 수 있다. 각각의 노래는 인기를 끌었지만 영웅의 성장을 뒷받침 해주는 구성에서는 약세를 보였고, 결과적으로 전체적인 완성도가 아닌 별개의 요소로 평가될 수 있다.

5. 시대적 변화에 맞춘 캐릭터 변형

디즈니는 각색을 할 때 시대에 맞는 캐릭터를 개발하기 위해 다양한 방식으로 노력했으며 이는 여성 캐릭터에서 잘 드러나고 있다. <인어공주>의 에리얼은 가부장제의 상징인 아버지의 억압을 뿌리치고 사랑에 있어서도 왕자인 에릭 보다 적극적인 자세를 보이며 반 순종적이고 주체성이 강한 여성으로 표현되었다. <미녀와 야수>의 벨 역시 보수적 시선이 강요하는 결혼관에 반대하며 자신만의 사랑을 찾아 나섰고 이런 성향은 <알라딘>의 쟈스민과 <라이온킹>의 날라로 이어져 왔다. 특히 <뮬란>의 경우는 남자의 역할을 여자가 해내면서 세상을 구원한다는 모티브를 가져와 수동적인 여성관에 변화를 가져다주었다. 하지만 결말 부분에서는 이성의 도움으로 역경을 극복한다는 한계점을 보이며 남성중심의 이데올로기를 반영해왔다.

그런 의미에서 <겨울왕국>은 좀 더 시대에 맞춘 인물 구성과 이야기를 선사한다. 앞서 살펴본 적대자인 한스는 이분법적으로 구분되는 악당이 아닌 숨겨진 반전 인물로 정체를 드러내는데, 진정한 사랑의 키스를 받아야 목숨을 구할 수 있었던 안나가 이성이 아닌 언니의 사랑으로 문제를 해결하는 과정은 극 마지막에 반전으로 등장한다. 공주를 구하는 백마 탄 왕자님이 악

당으로 변모하게 되고 결국 남성의 도움을 받아야 했던 여성이 자력으로 문제를 해결하는데, 그 힘은 여정을 거치고 인격을 완성한 여성 영웅들로부터 나온다. 기존 작품들에서 자아를 형성하고 성장했지만 항상 구원받고 보호받아야 했던 가부장제의 여성이라는 존재가 완전한 독립으로 변형된 첫 사례라고 할 수 있다. 이런 변화는 언제나 의존적이던 여성 캐릭터에 힘을 실어주면서 여성 관객들을 만족시키는 결과로 이어졌다고 볼 수 있다.

Ⅳ. 결론

애니메이션은 문화할인율이 낮고 OSMU 효과가 크기 때문에 전 세계 통용되기 좋은 문화산업매체이다. 그런 이유로 애니메이션 제작에 있어 세계시장을 타깃으로 할 수 있는 서사의 필요성이 강조되어 왔고 대중의 공감대를 형성시킬 수 있는 영웅서사가 대표적으로 이용되어 왔다. 하지만 언제나 같은 영웅이 같은 성공을 가져다주는 것은 아니다. 공감을 형성하는 영웅의 면모에 그것을 강화시키는 어떤 전략을 쓰느냐에 따라 성공하는 영웅과 실패하는 영웅이 탄생하게 된다.

디즈니는 이런 영웅의 성장의 휴머니즘에 다양한 전략들을 구성하며 성공 작품들을 배출시켜왔다. 그들은 캠벨과 보글러의 영웅서사 이론을 정리해 여정의 기본 구조와 인물 원형들을 애니메이션에 맞게 변형하여 적용시켰는데 리바이벌 클래식의 작품부터<겨울왕국>까지 변하지 않는 다섯 가지 전략들을 살펴 볼 수 있었다.

첫 번째 영웅의 3단계 공간을 제공해 성장 중심으로의 각색이 이루어졌다. 디즈니는 이미 알려진대로 시장에서 검증된 신화 원작을 각색해왔는데, 이들은 복작한 원작의 구성을 목적이 단순 명확하게 드러날 수 있는 3개의 공간 구성으로 나누어 제공하였다. 그 구성은 영웅 여정의 출발, 입문, 귀환을 토대로 1막의 현실 세상에서는 소명과 첫 시련을, 2막의 모험의 세상에서는 성장과 만남의 단계를. 마지막 3막의 현실 세상에서는 영웅의 귀환과 구원을 통한 새로운 대안적 세상의 제공으로 이루어진다. 특히 3막의 현실세상에서는 적대자를 축출해내고 가족의 완성이라는 세상을 제공하면서 가족을 타깃으로 하는 디즈니의 이데올로기를 만족시켜주고 있었다.

두 번째로 영웅 인물 원형의 전략으로 이분법적 적대자와 3명의 조력자 구성이 이루어진다. 영웅과 이분법으로 구분될 수 있게 설정된 적대자는 시련을 제공하는 매개체로 영웅 성장의 이유를 만들어 준다. 이런 이분법적인 구도는 시대적 요구에 따라 명확한 선악 구분이 아닌 숨겨진 반전으로의 악당을 제공하며 또 다른 재미를 선사하기도 한다. 친구, 장난꾸러기, 바보로 요약되는 조력자 A, B, C는 통합된 영웅서사의 인물 원형들로 극에 재미를 주면서도 영웅 성장의 박차를 가한다. 공통적으로 적대자는 영웅에게 축출되면서 도덕적이고 바람직한 성장의 이데올로기를 전달하고 조력자들 역시 그런 결과에 긍정적 가치를 부여한다.

세 번째로 이런 원형 캐릭터들의 의인화와 우화화가 각각의 역할에 맞게 이루어진다. 공감을 얻어내기 위한 주인공은 언제나 사람을 모델로 설정되고, 대신 인간 모델이 줄 수 없는 재미와 캐릭터성은 사물과 동물을 모델로 한 조력자들의 우화화를 통해 완성된다. 이런 설정은 파생상품으로서 역할을 담당한다.

네 번째로 뮤지컬의 노래들은 영웅 여정의 단계에 맞춰 공통된 부분에 배치되었다. 노래는 영웅여정의 각색 단계에 따라 순차적으로 제공되며 1막에서는 현실 세상의 소개와 영웅의 소명 소개 및 적대자의 소명 소개가 이루어지고 2막에서는 모험의 세상 소개 그리고 그곳에서의 성장과 조력자들의 만남을 소개하며 마지막 3막에서는 현실의 구원과 영웅의 완성을 위한 테마로 이루어진다. 이런 구조는 작품의 완성도를 높이고 뮤지컬 시장이라는 새로운 파생산업으로 접근을 용이하게 만들어준다.

마지막 다섯 번째로 시대적 변화에 따라 캐릭터들 역시 변화를 주었다. 명확한 이분법적 선악 구별의 진부함은 숨겨진 악당의 묘사를 통해 반전 요소로 재미를 주었고 수동적인 여성상은 독립적인 주체로 변모했다. 문제 해결의 중심이었던 왕자가 악당으로 변하고 여성들이 힘을 모아 세상을 구원한다. 아름다운 여성미는 남성을 위한 것이 아닌 새로운 세상의 주인공인 여성영

웅을 표현해 주었다.

이렇게 디즈니의 영웅서사를 기본으로 한 전략들은 중상층 가족들이 선호할 수 있는 이데올로기의 내포로 긍정적 평가를 받을 수 있었다. 뮤지컬의 구성과 캐릭터의 우화화는 작품 완성도 강화는 물론 확장된 시장으로의 진입과 파생상품 제작의 루트를 제공했고 시대적 탄력성은 원작에 대한 새로운 시선을 제공하면서 고착되어 있는 디즈니의 보수적 성향에 창작 가능성을 제공한다.

디즈니의 사례를 통해 영웅과 같은 문화소스가 상업적으로 성공적인 작품을 만들어내고 있음을 알 수 있었다. 차별화된 전략 수립을 위해서는 디즈니와 같이 선행된 성공 작품 속에서 활용되고 있는 다양한 전략들과 시대적 상황의 상호작용 관계를 파악하고 그것을 원천으로 이용할 수 있어야 할 것이다.

참 고 문 헌

[1] 조셉 캠벨, 이윤기 역, *천의 얼굴을 가진 영웅*, 민음사, 1999.

[2] 크리스토퍼 보글러, 한춘성 역, *신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기*, 무우수, 2005.

[3] 노스럽 프라이, 김인환 역, *문학의 해석*, 홍성사, 1978.

[4] 정재서, *신화적 상상력과 문화*, 이화여자대학교출판부, 2008

[5] 마이클 티어노, 김윤철 역, *스토리텔링의 비밀*, 아우라, 2008

[6] http://boxofficemojo.com/genres/animation

저 자 소 개

김 세 훈(Sae-Hoon Kim) 정회원

- 1987년 2월 : 홍익대학교 미술대학 산업도안과(B.A)
- 1995년 12월 : UCLA 대학원 Film&TV과(M.F.A)
- 2007년 2월 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과(Ph.D)
- 1999년 9월 ~ 현재 : 세종대학교 만화애니메이션학과 교수

<관심분야> : 애니메이션, 입체영상 콘텐츠

이 혜 원(Hye-Won Lee) 정회원

- 2006년 2월 : 세종대학교 애니메이션학과(학사)
- 2008년 2월 : 세종대학교 애니메이션학과(미술학석사)
- 2011년 8월 : 세종대학교 공연,영상, 애니메이션학과 박사수료)
- 현재 : 청강문화산업대학교 애니메이션학과 겸임교수

<관심분야> : 문화콘텐츠