디즈니 장편 애니메이션 캐릭터 의상 분석

이 아 함·전 재 훈⁺ 서울대학교 의류학과 박사과정·서울대학교 의류학과 강사⁺

A Study on the Characters' Costumes in the Disney's Animations

Ah Lam Lee · Jae Hoon Chun+

Doctoral course, Dept. of Textiles, Merchandising and Fashion Design, Seoul National University Instructor, Dept. of Textiles, Merchandising and Fashion Design, Seoul National University (received date: 2014. 7. 30, accepted date: 2015. 2. 2)

ABSTRACT

This study aims to provide a new perspective on Disney's animations, by examining how Disney systematized and transformed his own ways of cognitive systems of producing meaning through the costumes of his characters. For this purpose, 10 Disney animations of which the main characters were costume-wearing humans were selected and analyzed. First, the characters' costumes of the passive female heroines were much different from those of the active female heroines while the costumes of male heroes did not have any common characteristics. Second, the characters' costumes according to the settings of the animations had different aspects: the Western-Europe-based animations exhibited the appropriate costumes of the set times, but the non-Western-Europe-based animations exhibited the imaginative costumes of Disney rather than the appropriate costumes of the actual countries. Third, the costumes played the role of expressing the situations of the animations, and had their own repetitive conventions in each animation. Changes in the situations or the upward mobility of the status could be found easily through the costumes, but such distinctiveness became less visible in the later animations. Disney displayed his own distinctive formula of visual aesthetics through the characters' costumes. But it is recommended that we should have the critical views on the cultural messages of Disney's to prevent fixed ideas or cultural prejudices.

Key words: animation(애니메이션), characters' costumes(캐릭터 의상), costumes(의상), cultural prejudice(문화적 편견), Walt Disney(월트 디즈니)

이 논문은 서울대학교 의류학과 BK21플러스 의류패션 전문 창조 인재 양성 사업팀의 지원으로 수행된 연구임. Corresponding author: Jae Hoon Chun, e-mail: kingkem@hanmail.net

Ⅰ. 서론

현대 사회의 대중문화는 때스미디어를 통해 대중 오락의 범위를 훨씬 넘어서 한 사회의 사고방식이나 가치관, 행동양식이나 유행현상을 표현하고, 나아가서는 한 사회의 지배적 문화형태나 기조적 사회풍조를 규정짓는다. 애니메이션은 대중문화의 한 영역으로서 그 대상이 어린아이부터 어른에 이르기까지 다양한 연령층이어서 다른 대중문화보다 현대 사회에서 상호 소통 범위가 더 넓기 때문에 의식의 반영과전달이라는 측면에서 그 역할에 대한 진지한 고민이필요하다

세계 애니메이션 시장은 상업적 규모로 보았을 때크게 미국 애니메이션 시장과 일본 애니메이션 시장 으로 나누어 볼 수 있다. 일본 중심의 애니메이션 시장은 토에이 동화, 지브리, 가이낙스, 선라이즈 등의다양한 스튜디오가 각자의 색과 세계관을 지닌 작품들을 다양한 유통방식으로 발표하는 형식을 통해 발전해 오고 있는 것에 반해, 미국 애니메이션은 디즈니로 대표될 수 있다고 할 수 있을 정도로 해당 기업의 독점적 양상이 뚜렷하다. 게다가 디즈니는 애니메이션 시장의 상업적 가치를 일찍이 깨달아 엄청난 자본을 투자하여 애니메이션을 제작하고, 작품 자체와 캐릭터 상품을 공격적인 유통전략을 통하여 배급하기에 세계 애니메이션 시장에서 독보적 인지도와지분을 차지하고 있다.

연극이나 영화, 뮤지컬 등 서사를 가진 작품에 있어서는 등장하는 인물 자체의 표현 양식이 극의 배경이나 줄거리에 못지않게 중요하다. 특히 애니메이션에 등장하는 캐릭터는 온전히 제작자의 의도에 따라 새로운 창조물로 탄생된다는 점에 있어서 그 표현 양식에 더욱 주목해야 할 필요가 있다. 특히 권선 징악의 이야기와 '옛날 옛적에'라는 정형화된 배경을 주로 다루는 디즈니 애니메이션 캐릭터의 경우, 그형식이 고정된 표현양식으로 발현되어 그릇된 고정관으로 고착되지 않는지 살펴볼 필요가 있다.

이에 많은 선행연구에서 다양한 각도에서 디즈니 애니메이션을 분석하였는데, 그 결과는 다음과 같다. 이정아1)는 디즈니 애니메이션이 자본주의 지배세력

의 이데올로기를 정당화하는 의식산업의 하나로 자본주의적 가부장제 이데올로기가 내포되었다고 말하였다. 이아람찬²⁾은 한 사회의 지배적 이념이 한 사회에 종속된 이들의 삶에 습관처럼 자리잡고 있음을 디즈니 애니메이션에 나타난 헤게모니적 남성상을 통해 보여주었으며, 심경석³⁾은 미국문화 흐름에 대한 중요한 척도로 디즈니 애니메이션을 바라보았다. 하지만 이러한 연구들은 디즈니 애니메이션의 상징성과 영향성을 내러티브적 시각에서 분석을 하였을뿐 시각적, 조형적으로 디즈니 캐릭터가 가지는 일관된 특징, 특히 캐릭터가 착용한 의상이 가지는 상징성과 영향성에 대한 연구는 미진한 실정이다.

따라서 본 연구는 디즈니 장편 애니메이션에 등장한 캐릭터가 착용한 의상을 조형적으로 분석하여 캐릭터의 성별 및 성격, 극중 배경, 극의 상황을 표현함에 있어 의상을 어떻게 활용하는지를 분석하고자한다. 그리고 디즈니가 장편 애니메이션을 통해 고유한 의미생산관습을 어떻게 체계화시키고 변형하는가에 대한 고찰을 통하여 디즈니 애니메이션을 바라보는 새로운 시각을 제시해 보고자 한다.

이를 위해 1937년 초연된 첫 장편 애니메이션 '백설공주(Snow White and the Seven Dwarfs, 1937)'부터 2012년 '주먹왕 랄프(Wreck-It Ralph, 2012)'까지 이르는 디즈니 클래식의 모든 발표 작품 중, 연구목적에 적합한 10개의 작품을 선정한 후 캐릭터의 성별 및 성격, 극중 배경, 극의 상황에 따라 나뉘어지는 특징들을 유형화 하고 분석하였다.

Ⅱ. 디즈니 장편 애니메이션에 대한 일반적 고찰

디즈니 장편 애니메이션은 화려한 영상기술로 전세계 어린이와 어른의 마음을 사로잡은 전지구적 문화의 아이콘이며 다양한 문화간의 의사소통과 문화, 의식교류에 어떠한 관습의 틀을 제시하고 있다.4) 게다가 현재 애니메이션의 기술, 양식, 내용 등 애니메이션이 지향해야 할 모든 구조의 행위양식을 이미월트디즈니사가 규정하고 있기에 세계 애니메이션의 내용과 형태는 디즈니 계열이거나 안티디즈니 계열

로 양분화 된다고도 할 수 있어⁵⁾ 디즈니의 담론이 어떻게 형성되어오고 있는지 심도있게 다룰 필요가 있다.

애니메이션의 핵심요소이며 작품의 서사를 진행하는 캐릭터는 단순한 조형적 형상이 아닌 동일하고 지속적이며 일관된 성격이 부여된 시각적 형상물로 그 자체로서 등장인물의 성격창조 역할을 담당한다. 관객과 효율적인 소통을 위하여 캐릭터는 작품별로 정형화된 속성을 통해 시각적 호소력을 가진다.6) 그리고 애니메이션에서의 캐릭터는 영화나 연극의 등장인물과는 달리 온전히 감독의 의도에 의해 창조되는 것이므로7) 애니메이션을 살펴봄에 있어 등장인물로서의 캐릭터는 다른 장르보다 더 비중 있게 다루어져야 하는 부분이며, 특히 디즈니 애니메이션 캐릭터의 경우 세계시장에서의 위치와 그 파급효과를 고려하여 보았을 때 더 신중히 다루어져야 한다.

디즈니는 1937년 당대 최고의 특수기법을 도입한, 극장용 장편 애니메이션의 시초인 '백설공주'의 초연 을 시작으로 세계 애니메이션 시장에 큰 영향을 미 치는 작품을 줄곳 발표해 왔다. 비록 2000년대에 상 업적 영향력이 약간 주춤하는 경향이 있었으나, 2012 년까지 총 52편의 월트 디즈니 애니메이션 스튜디오 제작 장편을 발표하며 세계적인 인기를 지속적으로 유지하고 있다. 디즈니의 장편 애니메이션에는 인간 뿐만 아니라 동물, 요정과 같은 가상의 캐릭터들이 등장인물로 등장하는데, 본 연구에서는 의상분석에 부적절한 의인화된 동물 캐릭터를 주인공으로 한 작 품이나 의상을 착용하지 않은 인물이 등장하는 작품 을 제외한 장편 애니메이션을 연구 대상으로 하였다. 그리고 연구 목적에 적합한 분석을 위하여 극의 흐 름에 따른 의상의 변화가 관찰되거나 극중 배경을 의상으로 잘 표현한 작품으로 그 범위를 좁혀 총 10 개의 작품을 선정·분석하였다. 연구에 사용된 작품 및 작품 제작년도, 원저자 및 극중 배경은 (Table 1)8)에 나타내었다

토리우미 진조9)는 애니메이션 스토리의 3요소를 인물, 정황 및 장소 그리고 사건으로 나누고 이를 '스토리의 3요소'라 정의하였다. 스토리를 극의 흐름 에 따라서 살펴본다면 내용의 복잡성에 따라 다양한 단계로 나눌 수 있으며 대표적으로 고전적 패러다임,

⟨Table 1⟩ List of Films Which are Used for This Study

No.	Title	US Release	The author(Nation/Year)	Setting of the Drama
1	Snow White and the Seven	1937	Brothers Grimm	Once upon a time, in a land far, far
	Dwarfs	1337	(Germany/1812)	away (Medieval Europe)
2	Cinderella	1950	Charles Perrault (France/1729)	Once upon a time, in a land far, far away (Early modern Europe)
3	Sleeping Beauty	1959	Charles Perrault (France/1779)	Once upon a time, in a land far, far away (Medieval Europe)
4	Beauty and the Beast	1991	Jeanne-Marie Le Prince de Beaumont (France/1746)	France, 16C
5	Aladdin	1992	One Thousand and One Nights (Arab/17C)	Fictional sultanate of Agrabah
6	Pocahontas	1995	History of Pocahontas (US/17C)	The American continent, 1607
7	The Hunchback of Notre Dame	1996	Victor Hugo (France/1831)	France, 1482
8	Hercules	1997	Greek Mythology	Ancient Greece
9	Mulan	1998	Chinese Legend	The period of North and South
9				Dynasties of China, 5C
10	Tangled	2010	Brothers Grimm	Once upon a time, in a land far, far
10			(Germany/1812)	away (Medieval Europe)

⁻ Pastiche: The expansion Culture Strategy of Disney Animated Films, pp. 111-138. Edited Citation

3막 구조, 기승전결 혹은 5단계 구조로 볼 수 있다.10) 극장용 장편 애니메이션의 경우 제한된 상영시간 내에 주제를 명확하게 전달하기 위하여 스토리의 3요소와 극의 흐름을 효과적으로 활용하여야 하는데, 주로 시각적인 장치를 사용하여 관람자의 이해를 돕는다. 캐릭터가 착용하는 의상은 캐릭터의 성격 및 정황 및 장소, 사건의 흐름 등을 전달하는 데에 매우중요한 장치로 작용해 눈여겨 볼 필요가 있는 부분이다.

애니메이션에 등장하는 캐릭터는 그 역할과 상황, 행동양식 등에 따라 다양한 배역으로 나눠지는데11), 기본적으로 이야기의 주인공과 주인공을 방해하는 대립인물로 나누어 볼 수 있다. 대부분의 디즈니 애니메이션에서는 주인공과 대립인물 외에 주인공의 행동양식을 결정하는데 큰 영향을 끼치며 사랑의 대상이 되는 주요인물이 등장하고, 주인공이 극중 목표를 달성함에 있어 조력자의 역할을 하는 보조인물도 존재한다. 주인공 캐릭터는 극의 전체적인 주제의식을 전달하는 중요한 역할을 하는 인물로 캐릭터의 의상을 분석하기 위해서는 주인공 캐릭터를 성별에따라 나누어 본 후, 그들이 극중에서 대표하는 성격을 유형화하여 살펴볼 필요가 있다.

특히 디즈니 장편 애니메이션에 등장하는 여성 캐릭터는 디즈니 프린세스 (Disney Princess)라는 별도의 미디어 프랜차이즈로 관리될 정도로 독특한 영역을 구축하고 있다. 시련을 겪은 후 멋진 왕자와 결혼하는 해피엔딩의 스토리에서 주로 공주의 신분으로

등장하거나 공주의 신분에 도달하는 인물로 구성되 어있는데, 초창기 장편 애니메이션의 여성 캐릭터들 은 주어진 운명에 순응하는 역할이었으나 현대로 올 수록 스토리를 결정하는 데에 중요한 역할도 수행하 고 있다는 특징이 있다. 신혜원, 김희라12)는 최근의 영화의상 관련 연구 분석에서 기존의 단편적인 상징 성과 조형성 분석에서 나아가 실제 대중 패션과의 관계를 분석할 필요가 있다 하였는데, 영화가 초연된 시기에 따라 작품을 구분하여 의상표현방법을 분석 해 본다면 시대변화를 디즈니가 어떠한 태도로 수용 하는지에 대한 분석이 가능할 것이다. 한창완13)은 디 즈니 여성 캐릭터가 실제 사회에서 여성의 사회적 지위가 상승됨에 따라 그 분위기를 그대로 반영하는 형식을 취할 정도로 순발력과 탄력성을 보여준다고 하였고. 이러한 캐릭터가 나타내는 여성상의 유형을 $\langle \text{Table } 2 \rangle^{14}$ 와 같이 정의하였다. 백설공주 $\langle \text{Fig. } 1 \rangle$ 15), 신데렐라〈Fig. 2〉16), 오로라〈Fig. 3〉17), 애리얼까 지 이어지는 디즈니 여성 캐릭터들은 극의 주인공임 에도 불구하고 극중 스토리를 이끌어 감에 있어 그 역할이 매우 미미하다. 극이 위기상황으로 치달았을 때 해결해 주는 캐릭터는 주인공이 아닌 주요인물 혹은 보조인물로, 주인공은 그들에 의해 변화된 극의 상황을 수동적으로 받아들이는 역할을 할 뿐이다. 하 지만 '미녀와 야수'의 주인공인 벨〈Fig. 4〉18)이나 뮬 란〈Fig. 5〉19〉, 포카혼타스〈Fig. 6〉20〉의 경우 앞서 언 급한 여성 캐릭터들과는 달리, 극중 벌어진 사건에 대하여 스스로 해결방법을 모색하고 위기상황을 헤

<Table 2> Changes of Disney's Female Characters

Changes of Disney's female characters (obedient, dependent status—disobedient, independent status)

- 1. Snow White: Perfectly obedient type
- 2. Cinderella: Partly obedient type
- 3. Aurora (Sleeping Beauty): Embrace complaint
- 4. Ariel (The little Mermaid): Defiant type
- 5. Belle (Beauty and the Beast): Intellective and staid type
- 6. Jasmine (Aladdin): Active helper of her husband
- 7. Pocahontas: Anti-racial and romantic type
- 8. Esmeralda (The Hunchback of Norte Dame): Devoted and aggressive gypsy warrior
- 9. Mulan: Positive Oriental Joan of Arc

⁻ The Strategy of Japanimation and Disneymation, p. 197.



⟨Fig. 1⟩ Snow White
- http://princess.disney.com



⟨Fig. 2⟩ Cinderella
- http://princess.disney.com





⟨Fig. 4⟩ Belle
- http://princess.disney.com



⟨Fig. 5⟩ Mulan
- http://princess.disney.com



⟨Fig. 6⟩ Pocahontas
- http://princess.disney.com

쳐 나가는 능동적인 역할을 한다. 남성캐릭터가 주인 공으로 등장하는 작품에서 주요인물로 등장하는 여성캐릭터는 주인공의 행동에 중요한 영향을 끼치는 관계로 수동적·능동적인 여성 주인공 캐릭터들과는 다른 양상으로 표현이 된다. 주인공 캐릭터가 남성인지 여성인지 여부에 따라, 그리고 여성캐릭터가 주인공일 경우 작품 내 주인공의 성격이 능동적인지, 수동적인지에 따라 풀어나가는 극의 흐름이 다를 것이며, 이러한 극의 흐름의 차이로 인한 등장인물 캐릭터간의 시각적·조형적 양식의 차이를 예상해 볼 수있다.

디즈니 장편 애니메이션은 유럽의 전래동화나 유럽 동화작가의 작품, 혹은 전설이나 신화와 같이 전세계적으로 이미 친숙한 이야기를 차용하였기 때문에21) 실제 애니메이션 제작국인 미국보다는 그 외의지역이 작품 내 배경으로 주로 등장한다. 노시훈²²⁾은디즈니가 이미 독자들로부터 검증된 기존의 스토리를 차용함으로써 스토리의 질(質)의 문제를 사전에해결할 수 있을 뿐만 아니라, 특히 내용의 시·공간적배경을 고려한 스토리의 다양화가 가능하다고 하였다. 하지만 창작보다 기존의 스토리에 지나치게 의존

하기 때문에 디즈니만의 원칙과 전략에 지나치게 충실하여 원작을 심하게 훼손하고 있다는 문제점이 있다. 디즈니가 기존의 스토리를 표현함에 있어 디즈니자체의 양식적 완고함²³⁾이 존재하는 것이 바로 그증거라 할 수 있다.

Ⅲ. 캐릭터의 성별 및 성격에 따른 의상 분석

본 연구에서는 캐릭터의 의상을 분석하기 위하여 작품에 등장하는 주인공 캐릭터의 성별에 따라 크게 주인공이 여성인 작품과 남성인 작품으로 나누어 살펴보았다. 주인공이 여성인 작품의 경우〈Table 2〉24〉에서 언급된 디즈니 여성 캐릭터 변천사를 토대로한 극중 태도 및 성격에 따라 여성 주인공이 수동적인 작품, 여성 주인공이 능동적인 작품으로 나누어볼 수 있다. '백설공주', '신데렐라', '잠자는 숲속의 공주'에 등장하는 여성주인공은 주어진 환경 속에서 주요인물이나 보조인물이 노력한 결과에 따른 해피엔 당을 받아들이는 수동적인 역할이므로 주인공이 수동적 여성인 작품으로 구분하여 살펴보았다. 반면

⟨Table 3⟩ Disney's Films Categorized by Characters' Sex and Their Personal Characteristics and Settings of the Animations

Categories	Specific categories	Films	
	Passive female heroines	Snow White and the Seven Dwarfs(1937), Cinderella(1950), Sleeping Beauty(1959)	
Characters' sex and their personal characteristics	Active female heroines	Beauty and the Beast(1991), Pocahontas(1995), Mulan(1998), Tangled(2010)	
Characteristics	Male heroes	Aladdin(1992), The Hunchback of Notre Dame(1996), Hercules(1997)	
Settings of the animations	Western-Europe-based	Snow White and the Seven Dwarfs(1937), Cinderella(1950), Sleeping Beauty(1959), Beauty and the Beast(1991), The Hunchback of Notre Dame(1996), Tangled(2010)	
ammations	Non-Western Europ based	Aladdin(1992), Pocahontas(1995), Mulan(1998), Hercules(1997)	

'미녀와 야수', '포카혼타스', '뮬란', '라푼젤'에 등장하는 여성 주인공은 극중 환경이나 위기상황에 순응하는 것이 아니라 스스로 해결책을 모색하고 상황을 모면하는 주체적인 역할을 하므로 주인공이 능동적여성인 작품으로 분류하였다.

디즈니의 장편 애니메이션에서는 주인공이 여성인 작품이 다수를 이루나, 일부 남성이 주인공인 작품도 존재한다. '알라딘', '노틀담의 꼽추', '헤라클레스' 가그러한 예인데, 이들 작품의 경우 주인공이 여성인 작품에서와 같이 주인공 캐릭터의 성격을 유형화하기는 어려우나 작품 내에서 표현되는 주인공, 주요인물, 대립인물 캐릭터가 주인공이 여성인 작품에서와는 또 다른 양상을 띠고 있으므로 별도로 구분하여살펴보았다〈Table 3〉.

1. 주인공이 수동적 여성인 작품

시대의 흐름에 따라 여성의 지위가 향상되고 그러한 시대적 변화가 디즈니 여주인공의 의상에도 반영되기 때문에 수동적인 여성이 주인공인 작품은 주로여성의 사회적 지위가 다소 낮았던 시절의 디즈니초기의 작품에서 발견할 수 있다. 〈Table 4〉는 '백설공주'와 '신데렐라', '잠자는 숲속의 공주'에 등장하는 캐릭터의 의상을 주인공, 대립인물, 주요인물, 보조인물에 따라 비교한 것이다.

각 작품의 주인공은 타이트한 상의와 풍성한 스커

트를 착용하여 상대적으로 잘록한 허리가 강조되었다는 것을 관찰할 수 있었다〈Fig. 7〉25〉. 극의 초반주인공의 신분상승이 있기 전에는 채도가 낮고 누더기 디테일의 의상을 착용하고 있었으나, 극의 후반주인공의 신분이나 지위상승이 이루어진 장면에서는 이를 상징적으로 표현하기 위하여 어깨를 강조하는 의상을 착용하였으며. 다른 인물들에 비해 상대적으로 명도나 채도가 높은 컬러가 사용되었다. 하지만주인공의 신분상승 전 후 모두 잘록한 허리를 강조한 모래시계 실루엣의 의상이 사용되어 극중의 상황에 관계없이 주인공의 여성적 매력을 강조하였다는 점을 살펴볼 수 있었다.

밝고 경쾌한 색상의 의상을 착용하는 주인공에 비해 대립인물의 의상은 모두 검정 혹은 보라색의 의상이었다(Fig. 8)26). 세 작품의 대립인물 모두 마르고진 체형의 직선적 실루엣으로 날카로운 느낌을 주는의상을 착용하여 주인공과는 상반되는 이미지를 나타내었으며, 목, 심지어는 얼굴의 일부까지 감싸는 의상을 착용함으로써 전반적으로 어두운 느낌을 강조하였다. 마법을 쓰는 대립인물의 경우 어떠한 힘에 의해망토나 로브(robe)가 넓게 펼쳐져 어두운 느낌이 확장되는 듯한 상황묘사를 통해 두려움이 의상을 통하여 효과적으로 표현되었다. 주인공과 진정한 사랑을이루는 주요인물은 모두 왕자의 신분이었는데 군복과비슷한 차림을 하였으며 붉은색으로 포인트를 준 의상을 착용하였다(Fig. 9)27). 망토 등을 사용하여 계급

적 위엄을 나타낸 장치도 관찰되었다. 주인공이 처한 위기의 상황에서 도움을 주는 조력자적 역할의 보조 인물은 세 작품에서 모두 둥근 체형이었으며, 둥근 몸을 감싸는 의상과 모자를 착용하여 아동적인 느낌과 동시에 친근한 느낌을 강조하였다(Fig. 10)28).

2. 주인공이 능동적 여성인 작품

스스로 의사결정을 하며 주체적으로 주어진 상황 이나 위기를 극복하려는 의지가 보이는 능동적 여성 이 주인공인 작품은 '미녀와 야수', '포카혼타스', '뮬란', '라푼젤'로 나타났다〈Table 4〉. 네 작품의 주인공모두 수동적인 여성이 주인공인 작품에서와 마찬가지로 타이트한 상의와 잘록한 허리가 강조되었지만스커트의 풍성함과 과장됨이 비교적 적은 의상을 착용하였다. 수동적인 여성이 주인공인 작품에 비하여주인공 여성 캐릭터의 움직임이 훨씬 많았는데, 스커트 아래로 다리를 노출시키거나 바지를 착용하여 다리를 노출시키는 등의 표현을 통해 활동성을 더욱효과적으로 표현하였다〈Fig. 11〉²⁹〉. 물론 고전적인

⟨Table 4⟩ Characters' Costumes according to Sex and Personal Characteristics of Protagonists

Specific categories	Protagonist	Antagonist	Key Figure	Support Figure
Passive female				
heroines	<pre></pre>	<pre> <fig. 8=""> Sleeping Beauty - http://www.yo utube.com/</fig.></pre>	<pre></pre>	<fig. 10=""> Cinderella - http://www.yo utube.com/</fig.>
Active female heroines				
	⟨Fig. 11⟩ Tangled - http://www.yo utube.com/	⟨Fig. 12⟩ Beauty and the Beast - http://www.yo utube.com/	<pre><fig. 13=""> Pocahontas - http://www.yo utube.com/</fig.></pre>	<fig. 14=""> Mulan - http://www.yo utube.com/</fig.>
Male heroes	W. C.			
	⟨Fig. 15⟩ Hercules - http://www.yo utube.com/	⟨Fig. 16⟩ The Hunchback of Notre Dame - http://www.yo utube.com/	<fig. 17=""> Aladdin - http://www.yo utube.com/</fig.>	<pre></pre>

여성상의 주인공들도 화려한 의상을 착용하게되는 신분상승 시기 이전에 다리가 노출되는 의상을 착용하는 모습이 관찰되기는 하였지만, 이것은 능동적인 여성이 주인공인 작품에서처럼 주인공 성격의 활발함과 활동성을 강조하기 위한 표현이라기보다 수동적인 주인공의 고되고 힘든 시기를 후반의 화려한 신분상승 시기와 비교하여 대조적으로 표현하기 위한 방법으로 그 표현 목적에 차이가 있다.

수동적인 여성이 주인공인 작품에서의 대립인물은 모두 날카로운 이미지의 직선적이고 검은 의상을 착 용한 여성이었지만, 능동적 여성상이 주인공인 작품 에서의 대립인물로는 남성이 주로 많이 등장하였다 〈Fig. 12〉30). '미녀와 야수'. '포카혼타스'. '뮬란'에서 등장하는 대립인물은 모두 극중 배경 상황에 적합한 시대 의상을 착용하고 있으나 어깨와 가슴과 같은 상체가 지나치게 강조된 실루엣으로 표현되었다는 공통점이 있었다. 이들과 주인공이 나란히 등장하는 장면에서는 둘의 실루엣 차이가 더욱 극명하게 대비 됨으로써 시각적 대립효과가 극대화 되는 데에 효과 적이었다. 대립인물 의상의 색상은 비교적 어두운 색 으로 묘사되었으나 수동적 여성이 주인공인 작품에 서의 대립인물과 같이 일관된 보랏빛의 색상으로 나 타나지는 않았다. 검은색을 포인트로 한 의상이 주로 사용되었으나, 비교적 다양한 색상의 의복으로 표현 되었다. '라푼젤'의 대립인물은 극중에서 마녀의 역할 이지만 그 표현적 기법은 수동적 여성이 주인공인 작품에서처럼 과장되어 나타나지는 않았다. 능동적인 여성 주인공이 착용한 의상과 실루엣은 거의 비슷하 나 컬러만 다르게 표현되어 주인공과 크게 대립적인 모습이 아니었다.

주인공이 능동적인 여성인 작품에서 역시 결말은 주인공과 주요인물의 사랑으로 끝이 나지만 여기에서의 주요인물의 신분은 모두 왕자가 아니라는 것에 주목할 필요가 있다. 수동적 여성을 구제해 주는 역할의 주요인물에게는 그들의 계급적 표현을 위한 의상 디테일이 다른 캐릭터에 비해 눈에 띄게 사용되었지만, 능동적 여성 주인공의 동반자적 역할을 하는 주요인물〈Fig. 13〉31)의 의상은 보통 체격의 일반적인의상으로 크게 특징적인 요소가 없었다. 보조인물

〈Fig. 14〉32〉은 인간의 모습으로 표현되었을 뿐만 아니라 동물, 사물의 의인화를 통하여도 표현되었는데, 이들 중 일부는 의상을 착용하지는 않았지만 전반적으로 부드럽고 둥근 실루엣을 지녔다는 공통점이 있었다.

3. 주인공이 남성인 작품

선정된 10편의 디즈니 애니메이션 중 남성이 주인 공인 작품으로는 '알라딘', '노틀담의 꼽추', '헤라클레 스'가 있다(Table 4). 이 작품들에 등장하는 주인공 의 의상에는 여성이 주인공으로 등장하는 작품에서 처럼 뚜렷한 공통점은 발견되지 않았고 극중 설정에 충실한 의상을 착용하고 있다(Fig. 15)33). 남성이 주 인공인 작품의 경우 여성이 주인공인 작품 보다 복 잡한 서사를 도입한 것을 알 수 있었는데, 이러한 서 사로 인해 캐릭터의 성격적 특징이 여성이 주인공 작품에서와 같이 처음부터 끝까지 수동적이거나 능 동적이라는 일관된 모습으로 나타나는 것이 아닌 소 극적이거나 미움을 받는 상황에서 스스로 변화하고 성장하는 입체적인 모습으로 그려졌다. 여성이 주인 공인 작품에서와 같이 수동성, 능동성이라는 캐릭터 의 일관된 성격으로 남성 주인공을 정의를 하지 않 아 그것이 의상에서 특징적 표현되지 않았으며, 따라 서 극중 설정에만 충실한 의상으로만 나타난 것으로 보인다. 디즈니는 초기 작품에서 여성을 수동적·순종 적 이미지로만 표현하였으며 이에 대한 비판을 모면 하기 위하여 활발하고 주체적인 이미지의 여성 주인 공을 창조하였으나, 오히려 이것은 디즈니의 여성 주 인공 캐릭터를 표현하는 두 가지 극단적인 표현의 틀로 남게 되었다. 남성 캐릭터의 경우 성격 표현에 있어서 정해진 틀이 아닌 인간 그대로의 상황을 표 현하였다는 점에 있어서 근본적 발상의 차이가 발견 된다 할 수 있다.

대립인물의 경우 모두 남성으로 나타났는데 표현 양상은 수동적 여성이 주인공인 작품에서의 여성 대립인물과 매우 유사하게 표현되었다. 깡마르고 직선적인 체형에 검은색의 망토와 로브가 남성 대립인물을 표현하는 수단으로 사용되었다〈Fig. 16〉34〉. 주요인물로 등장하는 여성들의 경우 디즈니의 수동적인

여성 주인공의 표현 공식에 부합하였으나 그보다 더성적으로 묘사된 것을 볼 수 있다〈Fig. 17〉35). 잘록한 허리와 몸매가 드러나는 의상을 착용한 것이 눈에 띄는데 여성 캐릭터가 주인공인 경우와 비교를하였을 때 보다 섹슈얼한 이미지가 강조되어 더욱 남성에 의존적이고 종속적인 느낌을 주었다. 여성 주요인물들의 여성적이며 노출적인 의상은 남성 주인공이 이들에게 한눈에 반한다는 극중 설득력을 높이는 도구이며 남성 주인공의 선택을 받아 이에 모든 것을 바치는 전형적인 멜로드라마의 주제는 여성이비이성적인 존재라는 고정관념을 대변하는 것이기도하다.36) 보조인물의 경우 팔목할만한 공통점이 발견되지 않았다〈Fig. 18〉37).

Ⅳ. 극중 배경에 따른 캐릭터 의상분석

1998년도 전성기 이전의 디즈니 장편 애니메이션 35편 중 2편을 제외한 나머지 작품은 여러 문화권의 전래동화나 설화, 창작동화 등을 모티브로 만든 작품이다³⁸). 다른 유럽이나 아시아권에 비해 역사가 매우짧은 미국을 배경으로 한 동화를 구하기에는 소재의한계가 있었을 뿐만 아니라, 상업적으로 세계시장을바라보는 디즈니의 목표에 부합하기 위해서는 고정된 하나의 나라가 아닌 다양한 시대와 배경의 이야기가 필요하였기에 비교적 다양한 나라의 이미지를도입해 표현하고 있다.

극중 배경을 다양화하려는 노력이 보이기는 하지만 여전히 배경 장소가 유럽지역인 경우가 많이 발견된다. 특히 유럽 지역의 전래동화나 창작동화를 주제로 한 작품제작이 많았기 때문에 서유럽 지역 배경의 백인을 주인공으로 한 애니메이션이 다수 존재한다. 이러한 작품들의 서막에서 극중 배경은 거의 '옛날 옛적에 아주 먼 나라'로 표현이 되나 배경화면과 의상 표현의 정황상 서유럽의 어떠한 시대였음을 어렵지 않게 짐작 할 수 있으며, 이러한 표현은 디즈니의 대표적인 극중 배경 표현 기법이라 할수 있다. 서유럽지역 외의 다양한 지역을 극중 배경으로 선택한 작품의 경우 극의 초반에서 구체적인 지명이나시대를 언급하기도 하여 막연한 동화적 이미지를 지

양한다는 차이점을 발견할 수 있다. 따라서 디즈니가 주로 차용하는 서유럽 지역을 배경으로 하는 작품과 서유럽 지역을 배경으로 하지 않는 작품으로 나누어, 극중 의상과 복식사적으로 실존하는 의상 사이의 공 통점과 차이점을 분석함으로써 디즈니적 표현 양식 의 틀을 파악하고자 하였다.

1. 서유럽이 배경인 작품

디즈니의 서사는 대부분 '옛날 옛적 어느 먼 나라'라는 구절과 함께 시작하고 있기 때문에 작품 내 구체적인 장소적·시대적 배경을 파악하기는 어렵지만해당 작품의 원작과 캐릭터가 착용한 의상을 통하여극중 배경을 유추해본 결과, '백설공주', '잠자는 숲속의 공주', '노틀담의 꼽추', '라푼젤'은 중세 서유럽을배경으로 하였고, '신데렐라', '미녀와 야수'는 근세 서유럽을 배경으로 하였다는 것을 알 수 있었다. 이렇게 유럽이 배경인 작품을 중세 유럽이 배경인 작품과 근세 유럽이 배경인 작품으로 나눈 후, 해당 극중배경에 따라 나타나는 대표적인 극중 의상과 모티브가 되었던 의상을 살펴보면 다음과 같다〈Table 5〉.

'백설공주'에서는 정확한 시대적 배경을 밝히고 있지는 않지만 주요인물인 왕자가 푸르푸앵(pourpoint)과 쇼오스(chausses)를 착용하였고 대립인물인 왕비〈Fig. 19〉39〉가 우플랑드(houppelande)〈Fig. 20〉40〉와로브를 착용한 것으로 미루어보아 중세 유럽이 배경일 것이라 추측된다. 중세의 여성들은 남녀공용 튜닉형 원피스인 꼬뜨(cote)를 착용하였다고 기록되어있지만 디즈니 작품에서의 주인공 백설공주의 의상은중세 여성복과는 다소 거리가 덜어보였다. 역삼각형의 앞장식판인 스토머커(stomacher)와 소매는 슬래쉬(slash) 장식을 넣은 에뽈렛(epaulette)으로 꾸민의상으로 전체적인 시대 설정에서 벗어나는 의상이었는데 이는 아마도 디즈니 애니메이션에 있어서 시대적 고증보다는 캐릭터를 보다 개성있고 직감적으로 표현하기 위한 의상 설정의 허용이라 생각된다.

'잠자는 숲속의 공주'는 '백설공주'와 비슷한 플롯을 가지며 등장인물 역시 '백설공주'에서 등장하는 캐릭터와 비슷한 설정을 가진다. 중세 유럽이 극중 배경으로 추측되며 이는 주요인물〈Fig. 21〉41)의 푸르

⟨Table 5⟩ Costumes and Motifs of Western-Europe-based Animations

	Costume	Motifs	Costume	Motifs
	⟨Fig. 19⟩	⟨Fig. 20⟩	⟨Fig. 21⟩	〈Fig. 22〉 Pourpoint
Medieval	Snow White and the Seven Dwarfs - http://www.yo utube.com/	Houppelande - A history of costume in the west, p. 204	Sleeping Beauty - http://www.yo utube.com/	- A history of costume in the west, p. 197
Europe			RA	
	〈Fig. 23〉 The Hunchback of Notre Dame - http://www.yo utube.com/	⟨Fig. 24⟩ Surcot-ouvert - http://en.wikip edia.org	<pre><fig. 25=""> Tangled - http://www.yo utube.com/</fig.></pre>	<pre></pre>
Early modern Europe				
	〈Fig. 27〉 Cinderella - http://www.yo utube.com/	⟨Fig. 28⟩ Degage - http://en.wikip edia.org	〈Fig. 29〉 Beauty and the Beast - http://www.yo utube.com/	<pre> <fig. 30=""> Robe a la franaise - http://www.me tmuseum.org</fig.></pre>

푸앵⟨Fig. 22⟩42)과 쇼오스, 대립인물의 우플랑드와 로브로 확인 가능하였다. 주인공의 의상도 백설공주 와 마찬가지로 스토머커를 착용한 듯한 드레스로 관 찰되었지만, 로브의 라인을 V자로 깊게 파이게 장식 한 중세로 넘어가는 과도기적 의상과 비슷하다는 것 에서 차별점이 있었다. 스커트의 부풀림은 백설공주 의 스커트 부풀림보다 적었는데 전체적으로 주인공 의 의상이 다른 등장인물 의상의 시대와 크게 다르 지 않았다. '노틀담의 꼽추'는 빅토르 위고의 동명의 소설을 재구성한 것으로 다른 작품과는 다르게 극중 배경이 1482년 프랑스로 명확하게 언급되어있다. 남자주인공은 중세의 의상인 푸르푸앵과 쇼오스를 착용하고 있으며 남자 보조인물은 갑옷을 착용하고 내부에 푸르푸앵을 착용한 것이 관찰된다. 대립인물〈Fig. 23〉43〉은 쉬르코(surcot)가 변형된 화려한 쉬르코투베르(surcot-ouvert)〈Fig. 24〉44〉를 착용하고 있으며 모자는 동시대의 샤프롱(chaperon)을 변형한 듯한 모습

이었다. 주요인물은 집시라는 설정에 적합하게 무희복을 착용한 것을 관찰할 수 있었다. 시대적 배경이명확하게 제시된 본 작품에서의 캐릭터 의상은 비교적 시대적 고증을 잘 따른 것으로 판단된다.

'라푼젤'역시 중세 유럽을 배경으로 주인공과 대립인물의 의상〈Fig. 25〉45〉은 꼬뜨〈Fig. 26〉46〉를 기본으로 한 의상이었다. 위에서 언급한 디즈니 여주인공의 의상에 비해 비교적 스커트의 실루엣이 크지 않은 것을 볼 수 있었다. 그리고 역사적으로 기록된 꼬뜨의 길이보다 다소 짧아 여성들의 발목이 노출된 것을 볼 수 있었는데 이것은 여주인공의 활동적인움지임을 보다 효과적으로 표현할 수 있는 요소로 작용하였다. 또한 남성 캐릭터 주요인물의 경우 푸르푸앵과 쇼오스를 착용한 듯한 모습이 관찰되는데 실제 시대의 쇼오스보다는 넉넉한 실루엣으로 표현되었다.

'신데렐라'에 등장하는 캐릭터의 의상은 근대 의상으로 볼 수 있었다. 잠깐이지만 극에 등장하는 왕자의 의상〈Fig. 27〉47〉은 엠파이어 시대의 데가제 (degage)〈Fig. 28〉48〉와 비슷하나 해당 시대의 의상과 완벽하게 일치하지는 않았다. 대립인물의 경우 동시대에 유행한 버슬(bustle) 스타일을 착용한 것으로보아 신데렐라의 전체적인 시대적 배경은 약 1900년대 전후로 관찰되었다. 하지만 주인공 신데렐라의 의상은 어느 시대의 복식이라 설명하기 어려운 의상이었는데 이것은 디즈니적 상상력으로 풀어낸 환상적인 드레스로 해석되었다.

원작에서 1700년대 영국이 배경이라 밝히고 있는 '미녀와 야수'의 주인공〈Fig. 29〉49〉과 주요인물의 의상에서 근세의 의상과 로코코 시대의 의상을 관찰할수 있었다. 아름답게 표현된 실루엣의 스커트와 레이스러플이 장식된 로브 아 라 프랑세즈 (robe a la francaise)는 극의 절정에서 화려함을 더욱 부각시켰고, 로브의 가슴을 장식하는 스토머커와 파니에 (panier)로 부풀려진 스커트는 여성스러운 우아함을 극대화시켰다〈Fig. 30〉50〉. 남성 주요인물은 동시대남자의 의상인 쥐스토코르(juste-au-corps), 베스트 (vest)를 착용하였고 하의로 퀼로트(culotte)를 착용한 것이 관찰되었으며, 목에 두르는 장식인 크라바트

(cravat)는 여자 주인공의 화려한 의상과 함께 조화 를 이루고 있었다

2. 서유럽 이외의 지역이 배경인 작품

본 연구를 위해 선정된 작품 중 서유럽 이외의 지역을 배경으로 하는 디즈니 장편 애니메이션으로는 '알라딘', '포카혼타스', '뮬란', '헤라클레스'가 있다〈Table 6〉.

'알라딘'은 천일야화의 이야기 중 '알라딘과 마법램 프'. '알리바바와 40인의 도둑'들에서 몇 가지 요소를 차용하여 디즈니식으로 풀어낸 작품이다. 알라딘 원 전의 배경은 중국이지만 디즈니는 아랍문화권의 가 상 도시인 아그라바를 배경으로 하였다. '알라딘'은 디즈니의 작품 중 인종차별에 대한 논란을 가장 많 이 일으킨 작품으로, 캐릭터의 표현에 있어서 악당은 턱수염과 우뚝한 코를 가진 아랍인의 모습으로 표현 하였지만 주인공인 알라딘은 그들과 다른 미국적 생 김새로 나타내어 아랍문화와 함께 연상되는 지역적 이미지를 인종차별적으로 표현하였다.51) 이 작품에 등장하는 캐릭터의 의상은 고대 팔레스타인 지역, 인 도, 페르시아 등의 전통의상에 디즈니적 상상력을 더 한 모습으로 표현되었다〈Fig. 32〉52). 일반적으로 중 동에서는 온 몸을 감싸는 겉옷을 입는 것이 오랜 관 습으로 정착되어 아바야(abaya)와 베일을 통하여 몸 과 얼굴을 감추지만 '알라딘'에 나타난 쟈스민은 매 우 과감한 노출을 한 의상을 착용하여(Fig. 31)⁵³⁾ 성 적인 매력을 표현하였다. 대립인물은 아랍문화권의 남성의상이라기 보다는 고전적인 디즈니 애니메이션 의 악당표현의 공식에 부합하는 의상을 착용하였다. 극중 배경을 표현하기 보다는 캐릭터의 성격을 나타 내는 요소를 더욱 강조하여 표현한 것이다. 이처럼 디즈니의 아랍문화권에 대한 진지한 고민이 없는 의 상 표현은 작품의 개성을 표현하기 위한 요소로는 적절하지만 대중매체로서 애니메이션의 역할을 고려 하였을 때, 대중에게 잘못된 편견을 심어줄 수 있다 는 측면에서 비판의 여지가 있다.

⟨Table 6⟩ Costumes and Motifs of Non-Western-Europe-based Animations

Film	Costume	Motifs	
Aladdin			
	<pre></pre>	<pre><fig. 32=""> Turkish pantaloons - The world History of Dress, p. 56</fig.></pre>	
Pocahontas			
	<pre></pre>	<pre><fig. 34=""> Native American costume - The world History of Dress, p. 387</fig.></pre>	
Mulan		OF THE STATE OF TH	
	<pre> <fig. 35=""></fig.></pre>	<fig. 36=""> Han-fu - http://chinaabc.showchina.org</fig.>	
Hercules			
	<pre></pre>	<pre><fig. 38=""></fig.></pre>	

1607년 영국인과 아메리카대륙 원주민 여성 간의 (pantalon)을 착용한 주요인물은 17세기 실제 영국의 사랑이야기인 '포카혼타스'는 해당시대의 의상을 비 상과 크게 다르지 않았다. 반면 주인공인 포카혼타스 교적 잘 표현한 캐릭터 의상이 관찰되었다. 퀼로트와 쥐스토코르를 착용한 대립인물과 푸르푸앵과 판탈롱

의 의상〈Fig. 33〉⁵⁴〉은 실제 시대와 장소적 배경을 모 티브로 하여 디즈니적 상상력을 가미한 디자인의 의

상을 착용하고 있었다. 포카혼타스와 그녀의 부족이 착용한 의복의 모티브는 1600년대 아메리카 대륙 원주민의 사슴의 가죽으로 만든 술이 달린 전통의상 〈Fig. 34〉55〉으로, 포카혼타스의 의상의 경우 이것을 바탕으로 디즈니 고유의 여성 캐릭터 이미지를 더하였다. 밑단과 어깨는 언밸런스하게 디자인되어 당대 영국인들이 착용한 의상과는 확연히 다른 신비로움을 주면서 디즈니 세계에 있어서 여성 이미지 표현에 빠지지 않는 잘록한 허리도 함께 보여주어 신비로우면서 이질감 없는 여성의 아름다움을 보여주었다.

'뮬란'의 원작인 중국 화목란(花木蘭) 전설의 시대 적 배경은 위진남북조시대(5세기 경)로 추측하나, DVD 음성해설에서 주로 당나라에 맞추었다고 언급된 바 있다. 디즈니 최초로 아시아를 배경으로 한 작품인 '뮬란'은 이전의 작품인 '알라딘'에서와는 달리 의상 에 대해 시대적 장소적 배경과 일치시키고자 한 노 력이 많이 발견되었다. 작품에 등장하는 의상(Fig. 35〉56)이 중국의 한푸(漢服)도 아니고 일본의 기모노 도 아닌 정체불명의 의상이라는 비판도 존재하지 만57) 당대 중국 벽화에 나타난 여인의 직령교임의 저고리와 대(帶)를 사용하여 허리를 조여 맨 실루엣 〈Fig. 36〉58)과 상당히 유사하게 표현하면서도 디즈니 적 표현기법을 반영한 것을 알 수 있다. 뮬란이 남성 으로 변장하였을 때의 복식이나 주요인물들의 복식 도 당대의 실제 복식과 비슷한 형태이다. 대립인물은 잔인함과 위압감을 표현하기 위하여 부피감이 있는 동물 모피 의상을 착용하는 것이 관찰되는데 극중 배경과 인물의 성격을 잘 조합하여 효과적으로 표현 한 예라 할 수 있다.

'헤라클레스'는 고대 그리스를 배경으로 하는 작품으로 고대 그리스의 암포라(amphora)에 그려진 그림을 모방한 그림체가 눈에 띄는 작품이다. 주인공인 해라클레스의 성장 과정에 따라 다른 형태의 의상이 관찰되었는데 청소년기에는 키톤을, 성년기에는 전투복을 착용한 모습으로 고대 그리스 일반적인 의상과큰 차이점이 없었다. 반면 여성 주요인물이 착용한 의상〈Fig. 37〉59)의 경우 상의가 인체에 정교하게 잘맞는 형태의 성적 매력이 강조된 현대적인 의상이었는데, 그 표현 방식을 고려해 보았을 때 도릭키톤

《Fig. 38》60》을 표현한 것으로 추측되었다. 실제 고대 그리스의 의상에서의 여성적 특성은 남성에 비해 얇고 비치는 소재를 사용한 풍성한 드레이프로 표현되나61》, 작품 내의 캐릭터 의상은 여성의 성적 매력을 현대적 시각으로 표현하기 위하여 타이트한 핏의 인체의 굴곡이 그대로 드러내는 이미지로 변형하였다. 대립인물은 네크라인이 장식된 튜닉 위에 키톤을 착용한 모습을 보여주는데 네크라인이 장식된 튜닉은 중세 초기의 로마 복식으로 시대성을 고려하지 않은 복식이라 할 수 있다.

V. 극의 상황에 따른 의상표현의 공통점

연극에서 무대의상은 작품의 사상이나 내용 등 보이지 않는 부분을 시각화하여 표현하는 도구로 극중인물의 역할이나 성격을 관객에게 정확하게 전달하기 위해 연기자가 착용하는 의상이다.62 애니메이션의 캐릭터가 착용한 의상 역시 연극에서의 무대의상과 마찬가지로 캐릭터가 존재하는 시대와 장소, 지리적 위치, 신분, 환경, 직업 등을 표현하며 나아가 심리상태와 극중 중요도와 분위기까지 표현하는 역할을 한다. 디즈니 캐릭터의 의상표현에 있어서도 작품마다 반복되는 극중 상황표현의 공통점이 관찰되었다.

캐릭터의 성격이나 극의 배경을 막론하고 암행이나 몸을 숨겨야 하는 입장에서 캐릭터들은 망토를 착용하였다. 디즈니의 작품에서 나타난 망토의 색은 거의 검정색으로 가리고 숨김의 의미를 더욱 강조하였다. 이러한 망토의 사용은 전체적인 극의 전개에서 보았을 때 어떠한 사건의 발생을 의미하는 역할을 하였다. '노틀담의 꼽추'에서 주요인물은 대립인물로부터 몸을 숨기기 위해 망토를 사용하였고 '알라딘', '잠자는 숲속의 공주', '미녀와 야수'에서의 주요인물은 망토를 쓰고 외출을 하는 도중 주인공과 첫 만남을 가졌다. 반면 대립인물에게 있어서 망토는 악의 상징이다. 망토는 그들의 공포성을 부각시킬 때 대립인물 뒤쪽을 넓게 장식하여 어두운 아우라(aura)로 표현된다. '뮬란', '미녀와 야수', '포카혼타스', '백설공주', '라푼젤'에서 대립인물들의 악이 절정으로 치달

았을 때 항상 망토를 착용하고 있으며 그들의 악의 적인 힘을 망토를 통해 과시하기도 한다.

극의 전개에 따른 캐릭터의 상황이나 신분의 변화 는 의상을 통하여 적극적으로 표현되었다. '백설공주'. '신데렐라' 등에서 나타나는 주인공의 의상은 초반에 는 찢어지고 덧대어 꿰맨 무채색의 누더기 의상이었 으며 '미녀와 야수'에서 나타나는 주인공의 의상은 하늘색의 의상이었으나 길이가 짧아 비교적 활동적 인 의상이었다. 하지만 극의 후반 모든 사건이 종결 되고 주인공과 주요인물의 해피엔딩을 알릴 때에는 초반에 비해 화려한 색상의, 실루엣이 풍성한 긴 치 마를 착용하고 있음이 관찰된다. 스커트의 풍성함은 신분의 상승을 암시하는 것이며 무채색에서 화려한 색상으로의 의상 표현은 여성 캐릭터의 인생역전을 시각적으로 표현하는 효과적인 수단이었다. 이러한 양상은 현대의 작품으로 올수록 약화되었는데 특히 비교적 최근의 작품인 '뮬란'이나 '라푼젤'의 주인공 의상을 살펴보면 극의 초반에서부터 후반까지 과장 되지 않은 실루엣의 스커트를 착용한 것으로 표현되 었다. 의상의 컬러 역시 극단적인 무채색과 유채색의 대비가 아닌 캐릭터만의 특징을 표현하는 색상으로 표현 되어 극의 종결 시 주인공의 상태를 극의 초반 과 지나치게 비교되는 상황으로 묘사하지 않았다.

Ⅵ. 결론

본 연구는 디즈니가 캐릭터를 표현함에 있어서 의상이라는 도구를 어떻게 사용하며 그를 통해 생성되는 디즈니만의 의미생산관습이 어떻게 체계화되고 변형되는지를 살펴보아 디즈니 장편 애니메이션을 바라보는 새로운 시각을 제시하는 데에 그 목적이었다. 캐릭터의 의상에 영향을 주는 요소를 크게 캐릭터의 성별 및 성격, 극중 배경, 극중 상황으로 나누어 보고, 각각의 요소들이 작품별로 어떠한 형태로 표현이 되는지를 관찰하였다. 의상을 착용한 인간캐릭터가 등장하는 디즈니의 장편 애니메이션을 최초의 극장용 장편애니메이션인 '백설공주'부터 최근의 3D 작품인 '라푼젤'까지 다양한 작품을 선정하여 관찰하였다.

주인공이 수동적인 여성인 작품과 주인공이 능동 적인 여성인 작품의 경우 의상이 캐릭터를 표현하는 방법은 매우 달랐다. 수동적인 여성이 주인공인 작품 의 경우 주인공은 타이트한 상의와 잘록한 허리가 강조된 풍성한 스커트의 명도와 채도가 높은 드레스 를 착용하였으나 대립인물은 직선적 실루엣의 검정 혹은 보라색의 의상을 착용하여 시각적 대립이 강조 되었다. 반면 능동적인 여성이 주인공인 작품에서 주 인공은 여전히 잘록한 허리를 지녔지만 비교적 하체 의 풍성함이 적게 강조되었고 다리가 노출되어 주인 공의 적극적인 성격과 주체성이 의상으로 표현되었 다. 대립인물은 남성일 경우 과장된 근육질 상체와 조여 맨 허리로 표현이 되었으나 여성이 대립인물일 경우 주인공과 컬러를 제외한 의상에 큰 차이가 나 타나지 않아 주요인물과 대립인물의 갈등은 시각적 으로 크게 부각되지 않았다. 남성캐릭터가 주인공인 경우에는 여성이 주인공인 작품에서의 여성과 같이 정형화된 모습으로 표현되지 않고 극중 설정에 충실 한 모습으로 나타났으며 대립인물은 비교적 고전적 인 악의 모습을 나타내었다. 주요인물로 등장한 여성 캐릭터들은 전반적으로 잘록한 허리를 강조하고 몸 매가 드러나는 의상을 착용하여 성적인 매력이 두드 러진다는 공통점이 있었는데 남성에게 의존적이고 비이성적으로 보일 수 있는 수단이 되었다.

극중 배경이 서유럽인지, 서유럽 외의 지역인지에 따른 디즈니 캐릭터의 의상 표현 역시 다른 양상으로 나타났다. 서유럽을 배경으로 하는 작품의 경우 캐릭터의 의상은 비교적 설정된 시대에 충실한 의상을 착용한 것으로 나타났으나 주인공의 의상은 공통적으로 스토머커와 풍성한 치마를 착용한다는 공통점이 있어 캐릭터의 성격과 의상간의 편견을 초래할수 있다는 우려가 있었다. 극중 시대배경이 서유럽이아닌 경우에는 설정된 시대의 의상을 기본으로 하여디즈니적 상상력이 더해진 의상이 나타남을 알 수 있었다. 디즈니 여주인공은 타이트한 상체와 잘록한허리를 계속 유지하였으며 대립인물의 경우 설정된시대의 컨셉보다 악의 이미지를 표현하는데 치중하였다는 것이 발견되었다. 디즈니적 상상력은 긍정적으로는 개성있는 캐릭터의 표현을 가능하게 하지만

특정 문화에 대한 상상적 표현이 잘못된 문화의 이해로 변질될 위험성이 있어 주의가 필요한 대목이다.

의상은 극의 상황표현으로서의 역할도 담당하는데 캐릭터의 극의 상황, 내러티브에 따라 작품마다 반복되는 표현양식이 존재함이 발견되었다. 선한 캐릭터가 망토를 둘렀을 떠에는 암시적역할을 하였고 악한 캐릭터가 망토를 둘렀을 때에는 잠재해 있던 악이 표면적으로 극대화되어서 나타나는 절정의 의미를 담고 있었다. 그리고 디즈니 캐릭터들의 극의 전개에 따른 상황의 변화나 신분의 상승은 의상을 통해 쉽게 표현되었는데 그 경향은 현대로 올수록 줄어드는 것이 관찰되었다. 선악의 대립양상을 시각적으로 극명하게 표현하는 방식 역시 현대의 작품일수록 그 양상이 줄어들고 있음이 발견되었다

본 연구를 통해 디즈니 장편 애니메이션에서는 캐릭터 의상의 표현이 다소 관습적으로 나타난다는 것을 알 수 있었다. 이것은 디즈니만의 개성적인 시각적 미학 표현방법으로 수년간 고정되어온 습관처럼 내려오고 있다. 지나치게 극단으로 치우친 캐릭터 대립양상이나 극적상황의 표현은 현대사회로 올수록그 양상이 줄어들고는 있으나 다양한 연령층의 전세계인이 접하는 디즈니 장편애니메이션의 대중매체로서의 역할을 보았을 때 디즈니적 상상력은 잘못된문화적 편견이나 고정관념으로 이어질 수도 있으므로 비판적인 시각을 가지고 볼 필요성이 있다.

지금까지 디즈니 애니메이션이 가지는 인문학적의미와 사회에 미치는 영향에 관한 연구, 캐릭터의 조형성과 색채에 관한 연구 등은 다수 이루어졌으나 캐릭터가 착용한 의상에 관한 연구는 부족한 편이어서 본 연구는 애니메이션의 캐릭터를 의상을 통해 분석하는 새로운 시각을 제시하였다는 점에서 그 의의가 있다. 애니메이션에 있어서 캐릭터의 의상은 캐릭터 창조시 창작자가 의도적으로 표현하고자 하는 조형적 미학과도 연관성이 있으므로 이것도 함께 살펴보아야 할 부분이지만 본 연구에서는 그에 관하여 깊이 고려하지 못하였다는 점에서 제한점이 있다.

References

- 1) Lee, J. (1998), A Study on Sex and Love in Disney Animation [디즈니 만화영화에 나타난 성과 사랑], Cartoon and Animation Studies, 2, pp. 94-118.
- Lee, A. (2010), Hegemonic Masculinity in Disney Animated Films, *Cartoon and Animation Studies*, 19, pp. 37-50.
- 3) Shim, K. S. (2001), The Politics of Innocence and Ideology of Walt Disney's Feature Films, *The Journal of Literature and Film*, 2(2), pp. 159-179.
- 4) Sohn, I. & Lee, Y. (2002), A Study on the Reinforcement Strategy for Character used Repeated Color in Disney Animation-Among Color Contrast for Character of Good & Evil, *Journal of Korean Society of Design Science*, 46, pp. 106-107.
- 5) Han, C. W. (2001), The Strategy of Japanimation and Disneymation [저폐니메이션과 디즈니메이션의 영상전략], Seoul: Hanul Publishing Company, pp. 182-205.
- 6) Park, S. M. (2010), A Study on the Artistic Form of Disney Animation Character: Focus on the Formative Element of Art Deco and Minimalism, Master Dissertation, Tong Myung University, pp. 9-10.
- 7) Kim, Y. S. (2000), Beauty and the Beast, and Human [미녀와 야수, 그리고 인간], Seoul: Prunsoop, pp. 19-20.
- 8) Kim, M. H. (1998), Pastiche: The expansion Culture Strategy of Disney Animated Films [페스티쉬: 디즈니 장편 만화 영화의 문화팽창 전략], *언론과 사회, 20,* pp. 111-136.
- 9) Toriumi, J. (1999), Animation Scenario Writing Method [에니메이션 시나리오 작법], translated by Cho, M. & Go, J. U, Seoul: Mosek, p. 90.
- Kim, J. W. (2009), A Study on the Changin Element of Cinema Feature Animations Focusing on Walt Disney Animation, Master dissertation, Sogang University, pp. 37-48.
- 11) Qin, F. (2012), The Establishment of Role and Analysis Method for the Non-Typical Character in Animation, Doctoral dissertation, Tongmyong University, p. 20.
- 12) Shin, H. W. & Kim, H. R. (2014), Domestic Research Trend in Film Costume, *Journal of the Korean Society of Costume*, 64(7), pp. 1-10.
- 13) Han, C. W., op. cit., p. 196.
- 14) Ibid., p. 197.
- Retrieved 2015, January 29, from http://princess.dis nev.com
- Retrieved 2015, January 29, from http://princess.dis ney.com
- 17) Retrieved 2015, January 29, from http://princess,disney.com
- 18) Retrieved 2015, January 29, from http://princess.dis nev.com

- Retrieved 2015, January 29, from http://princess.dis ney.com
- Retrieved 2015, January 29, from http://princess.dis ney.com
- 21) Kim, M. H., op. cit., pp. 126-128.
- 22) Noh, S. H. (2003), The Ground Rule and the Success Strategy of Disney Anmation Story: Focusing on Disney Ani- mated Films [디즈니 애니메이션 스토리의 기본원칙과 성공전략: 극장용 장편 애니메이션을 중심으로], Cartoon and Animation Studies, 7, pp. 49-76.
- 23) Kim, J. Y. (2004), We are being enchanted by Disney again: Movies, Reproduction, Ideologie [우리는 다시 디즈니의 주문에 걸리고: 영화, 재현, 이데 올로기], Seoul: Hannarae, pp. 27-28.
- 24) Han, C. W., op. cit., p. 197.
- 25) Retrieved 2014, July 20, from http://www.youtube.com/watch?v=tPCoJkd7zQs
- 26) Retrieved 2014, July 20, from http://www.youtube.c om/watch?v=83wEUDo5Oio
- 27) Retrieved 2014, July 20, from http://www.youtube.c om/watch?v=tPCoJkd7zQs
- 28) Retrieved 2014, July 20, from http://www.youtube.com/watch?v=UQopcJi0lEQ
- 29) Retrieved 2014, July 20, from http://www.youtube.c om/watch?v=B0ErxSfkKNY
- 30) Retrieved 2014, July 20, from http://www.youtube.com/watch?v=fHZIzaLUAIs
- 31) Retrieved 2014, July 20, from http://www.youtube.com/watch?v=QHdSQPe3NHk
- 32) Retrieved 2014, July 20, from http://www.youtube.com/watch?v=1R9V9Bsi1LY
- 33) Retrieved 2014, July 20, from http://www.youtube.com/watch?v=JK6SejB8mF0
- 34) Retrieved 2014, July 20, from http://www.youtube.com/watch?v=NP1sXqupdq8
- 35) Retrieved 2014, July 20, from http://www.youtube.com/watch?v=Wvsz_80rhdY
- 36) Lee, J., op. cit., pp. 94-118.
- 37) Retrieved 2014, July 20, from http://www.youtube.com/watch?v=NP1sXqupdq8
- 38) Kim, M. H., op. cit., pp. 125-137.
- 39) Retrieved 2014, July 20, from http://www.youtube.com/watch?v=tPCoJkd7zQs
- 40) Boucher, F. & Deslandres, Y. (1996), A History of Costume in the West, New York: Thames and Hudson, p. 204.
- 41) Retrieved 2014, July 20, from http://www.youtube.com/watch?v=83wEUDo5Oio
- 42) Boucher, F. & Deslandres, Y., op. cit., p. 197.
- 43) Retrieved 2014, July 20, from http://www.youtube.c om/watch?v=NP1sXqupdq8
- 44) Retrieved 2014, July 20, from http://en.wikipedia.org/wiki/Arnolfini_Portrait

- 45) Retrieved 2014, July 20, from http://www.youtube.com/watch?v=B0ErxSfkKNY
- 46) Boucher, F. & Deslandres, Y., op. cit., p. 200.
- 47) Retrieved 2014, July 20, from 2014.7.20., http://www.youtube.com/watch?v=UQopcJi0lEQ
- 48) Retrieved 2014, July 20, from http://www.britannic a.com/EBchecked/media/109838/Napoleon-in-His-Stu dy-by-Jacques-Louis-David-1812-in
- 49) Retrieved 2014, July 20, from http://www.youtube.com/watch?v=fHZIzaLUAIs
- 50) Retrieved 2014, July 20, from http://www.metmuse um.org/toah/works-of-art/1978.403
- 51) Giroux, H. (2001), *The Mouse That Roared*, Sung, K. W. Trans., Seoul: Ahchimyisul, p. 116,
- 52) Anawalt, P. R. (2009), The world History of Dress, The Korean Society of Costume Trans., Gyeonggi: Wisdomhouse, p. 56.
- 53) Retrieved 2014, July 20, from http://www.youtube.com/watch?v=Wvsz_80rhdY
- 54) Retrieved 2014, July 20, from http://www.youtube.com/watch?v=QHdSQPe3NHk
- 55) Anawalt, P. R., op. cit., p. 387.
- 56) Retrieved 2014, July 20, from http://www.youtube.com/watch?v=1R9V9Bsi1LY
- 57) "Mulan-Investigation of the costume" retrieved 2015, January 9, from http://www.rigvedawiki.net/r1/wik i.php/%EB%AE%AC%EB%9E%80
- 58) Retrieved 2015, January 29, from http://chinaabc.sh owchina.org/zgwhxl/zgctfs/200703/t109559.htm
- 59) Retrieved 2014, July 20, from http://www.youtube.com/watch?v=JK6SejB8mF0
- 60) Retrieved 2015, January 29, from http://www.metm useum.org/toah/works-of-art/28.57.23
- 61) Yi, M. H. & Choi, Y. (2013). Analysis on Gender Characteristics Expressed in Male and Female Costume During the Ancient Greek age, *Journal of the Korean Society of Costume*, 63(4), pp. 84-100.
- 62) Woo, J. H. (2011), Bauhous Theatre Workshop and Stage Costumes: Focusing on Stage Costumes by Oskar Schlemmer, *Journal of the Korean Society of* Fashion Design, 11(1), pp. 71-88.