http://dx.doi.org/10.7230/KOSCAS.2017.49.025

신화를 활용한 애니메이션 스튜디오의 스토리텔링 전략 -디즈니<미녀와 야수>와 드림웍스<슈렉>의 비교분석을 중심으로

Ⅰ. 서론
Ⅱ. 신화의 구조와 특징
Ⅲ. 디즈니와 드림웍스의 제작배경과 이데올로기
Ⅵ. 디즈니 <미녀와 야수>와 드림웍스 <슈렉>의 여정과 인물 분석
Ⅴ. 결론
참고문헌
ABSTRACT

이혜원

초 록

문화산업시장의 확장으로 다양한 경쟁구도가 형성되면서 상업적 성공을 위한 제작사들의 방법론이 논의되고 있다. 그 중에서도 할리우드의 스튜디오들은 단순한 상업논리를 넘어 정치사회 관계를 이용하며, 작품에는 최상의 이익을 창출시킬 수 있는 특정 이데올로기를 적용시킨다. 또한 이런 이데올로기를 효과적으로 전달할 수 있는 구조를 활용하는데, 그 대표적인 것이 바로 신화이다. 오랜 세월에 거쳐 대중에 의해 전해내려 온 신화는 집단을 만족시키는 전략들을 가지고 있다. 캠벨은 이런 전략들을 원질신화의 정형화된 구조로 도출시켰고, 신화가 현존하는 권력과 어떤 관계를 맺는가에 따라 이데올로기가 드러난다고 했다. 제작사들은 원질신화의 구조에 자신들의 특정 가치를 접목시켜 이데올로기를 담는데, 디즈니와 드림웍스의 작품에서도 이를 찾아볼 수 있다.

디즈니와 드림웍스는 전혀 다른 성장배경 속에서 상반되는 이데올로기를 선택한다. 디즈니가 검열의 역사를 경험하며 사회 지배층과의 유착을 통해 보수의 교육적 애니메이션으로 인정받는다면, 드림웍스는 이런 디즈니의 가치를 전복시키는 진보주의의 반성적 시각으로 대중들에게 지지를 받는다. 디즈니가 작품에 보수적, 애국적 성향을 담는다면 드림웍스는 좀 더 자유주의적, 다국적 성향을 보여준다. 이런 대립의 관계는 서로의 존재를 통해 상호작용하는데, 디즈니의 구조가 선행되고 이를 패러디하는 드림웍스의 구조가 나타나면서 두 가치를 비교할 수 있는 담론이 존재하는 것이다. 그렇다면 신화의 구조를 기준으로 두 스튜디오의 작품을 분석해봄으로써 전혀 다른 이데올로기를 전달하는 변형 구조를 알아볼 수 있을 것이다. 이데올로기를 담아내는 스토리텔링 구조를 도출해내기 위해 유사한 신화를 품고 있는 디즈니의 <미녀와 야수>와 드림웍스의 <슈렉>을 비교 분석해 보았다. 분석 결과 디즈니와 드림웍스는 원질신화의 17단계 중 이데올로기 전달의 핵심 9단계를 선택해 소개, 성장, 완성의 단위로 축약하고 있었다. 소명을 소개하는 1단위에서 디즈니는 타고난 상위모방 양식의 주인공을 통해 지배층을 위해 희생하는 사회지도자의 주제를 다뤘고, 드림웍스는 아이러니 주인공을 통해 몰락한 지배층의 전복을 암시했다. 디즈니가 백인중심의 가부장제를 따르는 주인공과 피지배층, 그림자에 유색인종을 배치했다면 드림웍스는 주인공에서부터 주변인물까지 다양한 인종을 활용하고 있었다. 성장의 방향을 보여주는 2단위에서 디즈니는 지배층의 보수적 가치를 받아들이는 과정을 구조화하고, 드림웍스는 사회의 가치가 아닌 개인의 가치를 깨닫는 구조를 보여줬다. 마지막 3단위에서는 완성된 결과를 보여주는데, 디즈니는 지배층의 세상을 재건하고 여기에 편입한 주인공을 보여주며, 드림웍스는 지배층을 전복시키고 개인의 삶으로 귀환해 삶의 다양성을 인정했다. 디즈니와 드림웍스의 구조를 통해 이데올로기에 따라 변형되는 신화구조의 활용방법을 알 수 있었다. 자신들의 이데올로기를 담은 메시지 전달을 위해 적절한 여정의 구조와 인물들이 재구성 되는 것처럼 스토리텔링의 전략적 접근이 필요할 것이다.

주제어 : 애니메이션, 디즈니, 드림웍스, 신화, 이데올로기

Ⅰ. 서론

기술의 발전으로 다양한 매체가 등장하면서 문화산업 시장의 영역은 갈수록 확장되고 있다. 수많은 콘텐츠가 관객의 선택을 받기 위해 경쟁하며 새로운 기술과 방법론을 도입하고 있지만, 변함없이 중요한 요소로 꼽히는 것이 바로 스토리텔링이다. 아무리 새로운 볼거리를 제공한다 하더라도 관객이 공감할 수 있는 이야기가 없다면 콘텐츠의 성공은 불분명하다. 그런 이유로 상업 콘텐츠 제작사들은 리스크를 줄이고 성공을 보장해 줄 수 있는 스토리 선정을 전략의 기본 요소로 삼게 되는데, 그 대표적인 소스가 바로 신화이다.

오랜 세월을 거쳐 집단의 무의식을 중첩해 왔다는 점에서 신화는 대중성을 갖추고 있다. 그렇기 때문에 문학에서부터 게임, 영화, 애니메이션 등 대중을 대상으로 한 다양한 분야에서 신화가 활용되어 왔다. 영화감독 조지 루카스(George Lucas)는 비교신화학자 조셉 캠벨(Joseph Campbell)의 '원질신화(Monomyth)' 구조를 활용해 <스타워즈>를 제작했고, 시나리오 컨설턴트인 크리스토퍼 보글러(Christoper Vogler)는 이 구조를 축약해 애니메이션 <라이온 킹>에 대입했다. 반대로 스튜어트 보이틸라(Stuart Voytilla)는 장르가 다른 총 50편의 영화 속 구조를 분석해 할리우드 영화의 내러티브와 신화구조의 관련성을 입증했고, 민속학자인 블라디미르 프로프(Vladimir Propp)는 '민담형태론'을 통해 서사의 기본 단위와 기능이 신화의 구조와 같은 맥락을 가지고 있음을 보여주었다. 특히 신화가 상업 작품에 활용되는 주된 이유는 그 구조가 이데올로기를 전달하는 효율적인 방법론을 담고 있기 때문이다. 더군다나 반복된 신화는 대중들에게 보편적 가치로 각인되며 그 속의 이데올로기는 지향해야 할 가치로 전달된다.

애니메이션 분야에서는 대표적으로 디즈니 애니메이션 스튜디오(Walt Disney Animation Studios)[1]가 성공적인 신화 활용을 보여준다. 원작 각색을 기본 전략으로 삼으며 이미 시장에서 검

증된 동화, 설화, 소설 등을 이용해 그들이 품고 있는 신화구조를 활용한다. 디즈니는 중심 타깃인 어린이를 대상으로 교육적 작품이라는 콘셉트를 내세우고, 사회의 도덕적 가치를 부각시키는 신화를 제공해 좋은 성과를 이끌어낸다. 하지만 그들의 가치가 늘 절대적인 성공으로 이어진 것은 아니다. 앞서 언급한 대로 다양한 콘텐츠를 즐길 수 있는 현대 시장에서는 관객의 니즈 역시 쉴 새 없이 변화한다. 아무리 시대를 막론하고 대중성을 갖추고 있는 신화라 하더라도 현대의 감각을 무시한다면 시장에서 도태되는 것은 시간문제이다. 이런 관점에서 새로운 시각을 제공한 스튜디오가 바로 드림웍스SKG(Dreamworks SKG)[2]이다. 태생부터가 안티디즈니로 표방되는 드림웍스는 오랜 시간을 거치며 진부해진 디즈니의 신화를 패러디한다. 기존 사회의 보수적 가치를 옹호하던 디즈니의 신화는 드림웍스의 또 다른 가치에 전복되면서 새로운 신화를 만들어낸다. 권선징악과 해피엔딩이라는 교육적 패러다임은 유지하지만, 이들의 착함과 행복은 이전과 다른 현시대의 새로운 관객을 만족시킨다.

이렇게 디즈니와 드림웍스는 신화를 활용하면서도 각 기업이 지향하는 가치에 맞춰 전혀 다른 이야기를 제공한다. 이런 두 스튜디오의 대립되는 메시지와 표현의 차이를 비교분석하기 위해 다양한 연구들이 진행되어 왔다. 하지만 이들의 정치적 성향을 바탕으로 한 이데올로기가 어떻게 전략적으로 이야기에 적용되고 있는지에 대한 구체적인 구조는 도출되지 못했다. 다시 말해 각 작품의 내용이 상업적 성공을 위해 어떤 이데올로기를 담으며, 그것을 강화하는 구조적 단계와 제재에 관한 연구가 필요하다. 그러므로 본 연구는 두 스튜디오의 대립되는 이데올로기를 살펴보고 이를 메시지로 전달하는 구체적 구조를 도표화 시켜 애니메이션 스튜디오의 사회정치적 관계성을 살펴보고자 한다. 우선 이론적 고찰을 통해 신화와 이데올로기의 관계를 살펴보고 메시지

1) 월트 디즈니 애니메이션 스튜디오(Walt Disney Animation Studios)는 이하 디즈니로 표기한다.
2) 드림웍스SKG(Dreamworks SKG)는 이하 드림웍스로 표기한다.

를 전달하는 신화의 원형 구조를 알아본다. 다음으로 각 스튜디오가 지향하는 이데올로기의 근원을 제작배경의 역사적 측면에서 살펴보고 그 특성을 알아본다. 이를 기반으로 유사한 신화의 모티브를 활용하는 있는 두 스튜디오의 작품을 비교 분석한다. 각 스튜디오의 지향점에 따라 원형의 여정과 인물이 어떻게 변형되고 있는지 이데올로기와 연관 지어 표로 도출시켜 본다.

Ⅱ. 신화의 구조와 특징

신화는 그리스 어원인 뮈토스(Mythos)에서 유래되었으며 '전승(구전)되어 오는 이야기'의 하나로 '권위 있는 말', '이야기'[3]를 말한다. 풀이하자면 오랜 세월 대중의 입에서 입으로 전달되며 사회에 받아들여질 수 있는 권위를 획득한 이야기를 의미한다. 여기서 권위는 집단의 욕구를 충족시킬 수 있는 능력을 이야기한다. 즉, 신화의 구조에는 시대를 초월해 대중을 만족시킬 수 있는 요소가 있다. 현대 신화학에서는 이런 신화의 특성이 다른 대상을 설명하기 위한 도구적 방식의 하나로 사용되고 있으며 그 알레고리로 측면을 언급한다.[4] 이런 관점에서 도태수는 사회를 지탱하는 이데올로기와 그러한 이데올로기 속에서 살아가는 대중들이 존재하고 있을 때, 이데올로기는 물질적인 생산과계를 소유하고 있는 지배계급의 이해를 대변하고 현상을 전도시켜 왜곡된 현실을 보편화시키고, 이러한 이데올로기 속에서 신화는 현상을 전도시키는 기제로 작용하게 된다고 했다.[5] 신화와 이데올로기에 관계성을 증명하기 위해 마르크스의 이데올로기 특성을 살펴볼 수 있는데, 그는 이데올로기가 일련의 과정을 통해 확대, 재생산된다고 했다. 그 과정을 세 가지로 정리하자면 먼저

---

3) 정재서, 『신화적 상상력과 문화』, 이화여자대학교출판부, 2008, p. 14.
4) 안진태, 『신화학 강의』, 열린책들, 2001, pp. 96-97.
5) 김기국, 「<라이온 킹> 영웅신화 구조와 이데올로기 비판」, 종교문화연구 제 8호, 2006, p. 128.

역사적 사실에서 분리되어 자체적 독립성과 보편성을 가지며, 추상적인 신비화를 이루고 여기서 현실성을 부가하기 위한 인격화 과정이 필요하다는 것이다.[6] 신화 역시 역사 속에서 발생해 신비한 에피소드들로 구성되어 인격성을 갖춘 인물을 중심의 이야기를 전달한다. 즉, 신화는 이데올로기를 확대, 재생산하는 최적의 기제가 된다. 이런 신화 중에서도 영웅신화는 성장이라는 중심 테제를 이용해 가장 효과적으로 이데올로기를 전달한다. 비교신화학자인 조셉 캠벨은 이런 신화의 구조를 밝혀내기 위해 서로 접촉이 없는 세계 각 문화권의 무수한 영웅 신화를 비교 분석했고, 그 공통요소를 정리해 '원질신화' 라 정의 내렸다. 이 구조는 일정한 패턴을 가지며 3단위의 17단계[7]로 나뉘게 되는데 그 구조와 의미를 살펴보면 다음과 같이 정리할 수 있다. 원질신화의 여정은 주인공이 소명을 받으면서 시작되고, 소명은 성장을 위한 모험의 계기가 되면 귀환의 완성을 다룬다. 1단위 주인공의 세계와 소명의 소개를 시작으로, 2단위는 성장의 이야기를 다루는데, 시련과 만남을 통해 내적 성장을 이룬 주인공은 신격화나 은혜를 통해 남다른 능력을 얻게 된다. 3단위의 단계에서는 조력자들의 도움으로 귀환한 주인공이 소명을 완수하고 삶의 자유를 얻게 된다. 여기서 삶의 자유는 의식과 무의식의 결합인 자아실현을 의미하며, 이는 일반인과 차별화된 영웅의 탄생을 보여준다. 즉, 원질신화의 여정은 영웅으로의 성장담을 이야기하며, 그 성장은 작가의 이데올로기를 담게 된다.

---

6) 칼 마르크스, 엥겔스,『칼맑스 프리드리히엥겔스 저작선집 1』, 박종철 출판사, 1997, pp. 229-230.

7) 조셉 캠벨, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 이윤기 역, 믿음사, 1999, p. 491. 정리한 표1.

단위	단계	중심 제재	여정의 내용
1단위 출발 분리	1	모험에의 소명	‘전령관’ 이 운명의 이동을 암시.
	2	소명의 거부	거부로 인한 주변의 부정적 변화가 발생.
	3	초자연적인 조력	‘조력자’ 의 초자연적 도움.
	4	첫 관문의 통과	‘관문수호자’ 를 통과하고 특별한 세상 입문
	5	고래의 배	보통세계에서 벗어나 첫 시련을 겪음
2단위 하강 입문 통과	6	시련	시험, 시련을 극복. 조력자의 도움을 받음.
	7	여신과의 만남	성장한 영웅의 결혼.
	8	유혹자로서의 여성	팜므파탈의 유혹을 뿌리침.
	9	아버지와의 화해	또 다른 자아인 아버지에게 인정받음.
	10	신격화	성장을 통해 공포와 두려움에서 벗어나 변화.
	11	궁극의 은혜	성장 여정을 통해 얻은 물건.
3단위 귀환	12	귀환의 거부	귀환의 의미가 없으면 그 세계에 머무름.
	13	불가사의한 탈출	은혜를 통해 귀환의 방해요소로부터 탈출.
	14	외부로부터의 구조	외부의 도움으로 구조.
	15	관문의 통과	관문을 통해 처음 세계로 돌아감.
	16	두 세계의 스승	보통세계와 특별한 세계를 통합함.
	17	삶의 자유	의식과 무의식의 결합으로 자아실현.

표 1. 원질신화의 여정

보글러는 이런 원질신화에 7가지의 정형화된 인물이 있다고 보았고, 이를 영웅(Hero), 그림자(Shadow), 조언자(Mentor), 전령(Herald), 관문수호자(Threshold Guardian), 변신자재자(Shapeshifter), 트릭스터(Trickster)[8]로 분류했다. 영웅은 소명을 이루기 위해 희생하며 그림자는 그런 영웅을 파멸시키려 한다. 조언자는 영웅을 이끌고, 전령, 관문수호자, 변신자재자, 트릭스터는 영웅을 자극하고 시험하고 속이고 혼란을 주며 성장을 돕는다. 보글러는 관객이 이 성장을 지켜보면서 변화되는 영웅의 심리상태에 공감하게 되고 영웅과 자신을 동일시하는 효과를 가져 온다고 했다. 이런 동일시를 극대화하기 위해서는 관객이 영웅과 자신 사이에서 어떤 공통점을 찾을 수 있어야 하는데, 신화원형 비평가 노스럽 프라이(Northrop Frye)는 이런 맞춤형 영웅

8) 스튜어트 보이틸라, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 한춘성 역, 무우수, 2005, p. 75.

의 변화를 신화의 수준으로 나누어 설명했다.

서사양식	주인공의 능력		주제	플롯		장르
	보통사람	환경		비극	희극	
신화	절대 우월	절대 우월	신의 예언	경건함	신화 입문	신화
로망스	우월	우월	보편적 진리	위대한 감흥	구원	전설,민담
상위모방	우월	종속	사회 지도자	연민 두려움	사회건설	서사시
하위모방	동등	종속	개인의 삶	비애	사랑 지위	리얼리즘
아이러니	열등	종속	본질의 회의	상징의 전복/신화로 재도약		모더니즘

표 2. 신화의 수준에 따른 영웅 표현

프라이는 신화가 '내려앉기'를 통해 시대에 맞는 신화로 재구성된다고 보았다. 그는 이야기가 주인공을 중심으로 전개되기 때문에 주인공의 행동 능력 기준에 따라 문학작품을 분류[9]할 수 있다고 보았고 이를 요약하면 표2와 같다. 그는 인간이 신화를 통해 낯설고 냉담한 현실을 살아가게 되고, 이런 과정들이 모여 문학 작품의 원형(archetype)[10]이 된다고 했다. 다만 개개의 작품이 시대에 맞게 서사를 변이시켜 이를 알아보기가 쉽지 않은데, 현대 작품으로 갈수록 서사는 로망스가 아닌 아이러니의 양식을 추구한다고 했다. 현실감이 부족한 절대 우월의 존재보다 열등하지만 성장 가능한 인물이 실질적인 공감을 불러일으키는 것이다. 더군다나 열등한 존재의 성장 과정은 완성시 고난의 극복에 대한 카타르시스를 선사한다. 그러게 아이러니의 본질 회의는 사회에 새로운 가치를 전달하며 또 다른 신화로 재도약한다.

지금까지 신화의 의의와 신화가 가지고 있는 원형의 구조들을 살펴보았다. 원질신화의 3단위 여정구조는 영웅을 완성하고, 신화를 접한 관객은 영웅과의 동일시를 통해 그가 지향하는 가치

9) 노스럽 프라이, 『비평의 해부』, 임철규 역, 한길사, 2000, p. 95-99, 권택영, 『소설을 어떻게 볼 것인가』, 문예출판사, 2000, pp.108-113에서 재인용.

10) 문학적 체험의 전체에 걸쳐서 되풀이 되는 관습적 이미지를 우리는 창조의 유형 또는 모형이라는 의미로 원형이라고 부른다. 노스럽 프라이, 『문학의 해석』, 김인환 역, 홍성사, 1978, p. 144.

관을 습득하게 된다. 바르뜨(Barthes)는 신화가 현존하는 권력관계를 역사적이고 우연적인 결과가 아니라 자연의 결과인 것으로 나타나게 함으로써 현존하는 권력관계를 합법화하는 이데올로기의 기능을 수행한다고 보았다.[11] 결국 제작자가 어떤 메시지를 담은 성장을 제시하느냐에 따라 관객들에게 전달되는 이데올로기는 달라진다. 그러므로 작품을 신화의 구조로 분석해봄으로써 제작자가 기존의 사회이데올로기를 지향하고 있는지 혹은 그것을 전복시키고 새로운 가치관을 전달하고 있는지 알아볼 수 있을 것이다.

Ⅱ. 디즈니와 드림웍스의 제작배경과 이데올로기

상업영화로 대표되는 할리우드 영화산업의 경제 원리는 단순한 상업논리를 넘어 사회 정치적으로 긴밀하게 연결되어있다. 그들은 미국 정부로부터 막대한 지원과 협조를 받고 있으며 영화협회 MPAA(Motion Picture Association America) 및 여타 로비스트들을 통해 정치인들을 활발하게 후원한다. 이는 등급 및 분류 시스템 관리에서부터 정부의 간섭과 통상 정책, 저작권 침해와 수정헌법 관련 이슈, 프로모션과 교육 캠페인에 이르기까지 할리우드의 영화산업에 위협이 되는 다양한 상황들에 대한 방어 및 대응과 관련이 있다. 그렇기 때문에 어느 당이 행정부와 의회를 장악하느냐에 따라 할리우드 스튜디오들의 로비 역시 달라진다.[12] 이런 현실적 상황을 기반으로 김기국은 자본주의 경제 논리로 이루어지는 전략적 배치에는 최상의 이익을 창출시킬 수 있는 특정 이데올로기가 필요하다고 보았다. 그는 디즈니의 작품이 이런 의도로 미국 보수층의 이데올로기를 담아 약육강식을 바탕으로 한 계급주의, 남성 중심의 가부장제, 백인중심의 오리엔탈리즘, 서

11) 안주아, 「애니메이션 영화 <슈렉>의 기호학적 분석」, 사회연구 제10권, 2004, p268

12) 제닛 와스코, 박조원 역, 『할리우드 영화 산업론』, 커뮤니케이션북스, 2007, pp. 310-322. 요약

양 중심의 선민의식을 보여주며, 기존 사회구조를 비판 없이 재생해 현실의 모순을 동화적 세계관으로 치환시킨다고 지적했다.[13] 상업애니메이션 제작 스튜디오로서 디즈니의 이런 정치적, 이데올로기적 성향의 원인 역시 그 시초였던 1940년대 영화사를 통해 살펴볼 수 있다. 1922년 발족한 MPAA가 영화제작규정(Production Code)을 채택한 후 할리우드에서는 검열이 시작되었고, 1968년에는 등급분류위원회(Classification Board)에 의해 연령별 영화등급제가 시행되었다. 검열의 기준은 당시 기득권인 공화당의 가치관을 담고 있었기 때문에 디즈니의 애니메이션은 이데올로기적인 측면에서 성 차별, 인종차별, 타적, 호전적 애국주의, 문화 제국주의를 보여주며 그 텍스트는 와스프(WASF 미국사회의 주류 지배계급)를 지향[14]했다. 더군다나 이때 중심 소비층으로 급부상했던 중산층은 지배계급으로의 성장을 지향하며 높은 교육열을 보였기 때문에 그들을 타깃으로 정한 디즈니에게 집권당의 가치를 따르는 것은 당연한 일이었다. 에릭 스무딘(Eric Smoodin)은 월트 디즈니가 공화주의자로서 보수적이고 애국적인 메시지를 담은 영화를 제작하였으며, 언론은 보수적인 애니메이션 영화에 대한 담론을 형성함으로써 디즈니의 작품들이 순수하며 비정치적이라는 메시지를 전파했고 이러한 보수주의적 가치관이 대중에게 안착할 수 있도록 도왔다고 했다. 결과적으로 디즈니는 다양한 계층의 관객들을 단일한 관객층으로 통합하면서 자신의 예술을 거대한 스케일의 생산 및 사업 다각화와 결합했다.[15] 이후 디즈니는 사회변화에 맞춘 다양한 시도를 했지만 작품 속 근본적인 이데올로기는 지속되었다.[16] '디즈니 제2의 르

13) 김기국, 앞의 책, p. 116.

14) Paul Wells,「Animation and America」, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2002, p. 103.

15) 에릭 스무딘, 노광우 역, 『할리우드 만화영화-고전 유성영화시대 만화영화의 문화연구』, 열화당, 1998, pp. 108-147.

16) 디즈니의 시대적 탄력성을 여주인공의 문제해결 방법이나 유색인종을 주인공으로 한 시도들로 평가하려하지만 근본적으로 여성을 다루는 시각의 변화나 소수민족에 대한 깊이 있는 이해 없이 기존 기득권 중

네상스’[17] 평가받던 1990년대 작품들 제작 당시 문화산업은 ‘레이건(Ronald Reagan)식의 오락’[18]을 추구하던 보수성향의 공화당 부시(George Bush)에서 자유주의 진보 성향의 민주당 클린턴(Bill Clinton)으로 정치성향이 교체되는 시기였다. 부시가 사회경제적으로 암울한 시기였던 1970년대를 극복하고 미국의 정체성을 확립시키고자 레이건 식 정책기조를 이용했다면 클린턴은 소외된 계층인 흑인과 히스패닉계, 직장여성들의 지지를 받으며 이전 어느 대통령보다도 많은 흑인, 히스패닉, 여성을 장관으로 임명하기에 이른다.[19] 이런 변화는 보수주의자들에게 다양성이 아닌 정체성의 보존이라는 사명을 심어주었다. 1991년 걸프전은 압도적 승리를 거두며 최강의 미국을 재생시켰고, 사회적 소수에 대한 무관심이 원인이었던 1992년 LA폭동은 유색인종에 대한 불안과 두려움으로 확산되었다. 이렇게 집결된 강한 미국에 대한 갈망과 백인 사회에 대한 위협은 경기 악화의 원인을 클린턴의 복지주의 정책으로 꼽으며 여전히 보수적인 디즈니식 애니메이션을 교육적인 것으로 받아들이게 했다. 당시 디즈니 애니메이션을

심의 가족완성으로 완결된다. 대표적으로 엘사의 외형적 묘사나 포카혼타스, 모아나 부족의 독립성이 아닌 고립을 볼 수 있다.

17) 1984년 파라마운트 영화사(Paramount Pictures Corporation)의 사장이었던 마이클 아이스너(Michael Eisner)가 디즈니 CEO로 취임하고 원작 각색과 뮤지컬을 기반으로 한 작품을 매년 개봉하기로 한 계획에서 시작되었다. 1989년 <인어 공주>를 첫 작품으로 <미녀와 야수>(1991), <알라딘>(1992), <라이온 킹>(1994), <포카혼타스>(1995), <노틀담의 꼽추>(1996), <뮬란>(1998) 등의 작품을 내놓아 상업적 성공을 거두었다.

18) 1980년부터 1992년 기간 동안의 국가적 이슈의 배경이 되었던 레이건, 부시, 퀘일 행정부의 사회적, 정치적, 문화적 풍경들을 전달하는 것으로 이 시기의 영화들은 재확신, 난관주의, 향수의 성향을 보이며 로널드 레이건의 정치적인 특성을 구현한다. 1980년 레이건 집권 당시, 장기간의 경기 불황과 베트남전의 패배, 그리고 워터게이트 사건으로 미국은 상실감과 국가적인 위기에 봉착했는데, 이러한 상황에서 레이건은 정책기조를 상실된 자신감과 정체성 회복에 두었다. 존 밸트, 이형식 역,『미국영화/미국문화』, 한신문화사, 2000, p. 344.

19) 존 밸트, 앞의 책, p. 418.

살펴보면, 여성의 독립성과 인종의 다양한 활용을 보여주는 듯하지만 기존 세력을 재건해야 한다는 중심 메시지를 유지하고 있다. <알라딘>은 왕에게 성을 돌려주고 왕위를 물려받으며, <뮬란>은 강한 여성을 보여주지만 그녀의 목적 역시 아버지라는 기존 세력의 보호다. <라이온 킹>의 심바는 스카를 물리치고 지배층이었던 무파사의 세계를 재건하고 <포카혼타스>는 소수민족을 다루고 있지만 작품의 마지막선택은 역시 새로운 세력을 거부하고 기존 기득권과 종족을 지키는 것으로 마무리된다.[20] 이는 최근 작품인 <모아나>와 <겨울왕국>에서 주인공의 독립된 개성보다 가족의 완성을 중시하는 결말로 이어진다.[21] 그렇게 디즈니는 여전히 세계 중심으로서 미국의 재건을 지향하며, 가부장제 종족 보존과 백인을 주축으로 한 이데올로기를 표현한다.

기 소르망(Guy Sorman)이 미국을 기독교적 유토피아를 꿈꾸는 보수주의 공화당과 계몽사상의 이상 구현을 추구하는 자유주의 민주당의 대립으로 바라보았듯이,[22] 애니메이션계에서도 보수주의 디즈니와 그의 대항하는 자유주의 드림웍스가 존재한다. 드림웍스의 설립자인 제프리 카젠버그(Jeffrey Katzenberg)는 디즈니 르네상스 시기를 성공적으로 이끌었지만, CEO인 마이크 아이

---

20) 김준양은 디즈니 작품에 대한 평가가 상업과 기술에서 벗어나 이데올로기적 표현에 대한 비평으로 이어져야 함을 이야기하며 <헤라클레스>, <뮬란>, <타잔>에서 나타나는 가부장제와 제국주의 이데올로기를 언급했다. 김준양, 『애니메이션 이미지의 연금술 』, 한나래, 2001, p. 248-272.

21) <겨울왕국>을 디즈니의 새로운 시도로 보는 연구들이 많다. 특히 남성의 도움 없이 여성들만의 힘으로 문제를 해결하는 부분에서 이런 평가가 이루어지는데, 왕자가 악인인 것은 반전이지만 히로인 두 자매는 '여성'보다는 가족'으로 상징되는 집단이며, 엘사의 외적 묘사를 보더라도 남성 시각을 버린 젠더표현이라고 하기에는 무리가 있다. <모아나> 역시 아버지의 말을 거역하지만 할머니라는 상위 지배층을 따라 종족 보존을 위해 여행한다.

22) 기 소르망, 조윤경 역, 『Made in USA』, 문화세계사, 2004, pp.29-33

스너와의 마찰로 인해 해고를 당한 인물이다. 이후 그가 세운 드림웍스는 디즈니의 애니메이션과 다른 작품을 선보이는데, 동화를 비틀거나 자국 문화를 해학의 대상으로 삼으며 보수적 성향에 대한 비판을 내놓는다. 백인 주인공보다는 다양한 색상의 유색인종을 주인공으로 삼고, 보편적 가치보다는 개성 있는 행복을 결말로 이끌어낸다. 지구를 탐내던 <메가마인드>의 보라색 악당은 백인 영웅 대신 지구를 지켜내고, <쿵푸팬더>의 뚱뚱한 포는 자신만의 기술로 쿵푸를 완성시켜 영웅이 되며, <드래곤 길들이기>의 장애를 가진 두 주인공은 서로의 모자람을 통해 완성된 모습을 보여준다. 인종차별과 소수집단에 대한 차별을 타파한 이런 컨셉들의 원인을, 박유신은 민주당 지지라는 드림웍스의 정치적 행보에서 찾는데, 후원의 양적 데이터를 근거로 애니메이션 스튜디오의 정치적 공정성에 대해 논의했다.[23] 연구는 할리우드 영화사의 정당 후원금에 대한 분배율 데이터를 근거로[24] 스튜디오들이 다른 정당에 유동적으로 기부금을 납부하는 것과 달리 드림웍스는 전적으로 민주당에게 기부하고 있음을 보여줬다. 또한 민주당을 후원하던 드림웍스의 작품이 등장했을 때 이를 우호적으로 평가한 언론사의 정당 지지가 민주당 쪽에 기울어 있음을 이야기하며, 드림웍스의 작품에는 민주당의 자유주의자적인 가치가 내재되어 있고 같은 정당 지지자들의 호의적인 담론을 생산해낼 수 있다고 주장했다. 즉 드림웍스의 이데올로기는 공화당으로 대변되는 보수의 이데올로기를 전복시킴으로써 현실을 다시 한 번 바라보게 하는 시선을 제공한다. 이는 어쩌면 피지배권의 욕망을 자극하는 정치적 선동성을 드러내는지도 모른다. 물론 드림웍스가 색다른 시도를 보이는 듯하지만 이들 역시 디즈니의 플롯을 그대로 따르고 있으며 '미'에 대한 보수적 가치관이나 성차별,

---

23) 박유신, 「<슈렉> 시리즈는 정치적으로 공정한가? : 미국 내 문화충돌과 전복적 욕망의 알레고리」, 영상예술연구 Vol.13 No, 2008, pp. 143-189.

24) 이부희 로스엔젤레스 통신원, "할리우드 '큰손'들 미국 정치의 '돈줄'", 동아앗컴, http://www.donga.com/docs/magazine/news_plus/news58/plus58-9.html

인종차별 등 소수자를 평가 절하하는 표현을 서슴지 않는다고 보는 시각도 있다.[25] 그들의 정치적 공정성을 논하기는 어렵지만 디즈니와 같은 플롯을 사용하고 있음에도 불구하고 어떤 방법론을 이용해 디즈니의 이데올로기에 반대되는 이야기를 전달할 수 있는지 그 전략적 구성을 알아볼 수 있을 것이다. 또한 그들이 자유주의라는 큰 틀 안에서도 인종차별이나 성차별의 성향을 보이고 있다면 그 이유를 분석해봄으로써 전형적인 할리우드 애니메이션 스튜디오의 사상구현 방식 역시 알아볼 수 있을 것이다. 그러므로 두 스튜디오가 어떻게 유사한 소재의 원작을 동일 구조에서 다르게 각색해내는지 분석해봄으로써 타깃에 맞춘 애니메이션 제작 전략 방식을 살펴보고자 한다.

Ⅲ. 디즈니 <미녀와 야수>와 드림웍스 <슈렉>의 여정과 인물 분석

지금까지 신화의 구조와 이데올로기의 관계, 그리고 드림웍스와 디즈니의 정치적 성향과 지향하는 가치를 제작배경을 통해 살펴보았다. 그렇다면 대립되는 이데올로기를 품고 있는 디즈니와 드림웍스가 동일한 신화의 구조를 활용했을 때 그들의 가치를 의도적으로 전달하는 전략에는 어떤 차이가 있는지 작품을 통해 비교 분석해 보고자 한다.

분석 작품으로는 유사한 신화를 품고 있는 디즈니의 <미녀와 야수>와 드림웍스의 <슈렉>을 선정했다. 1740년 빌뇌브 부인(Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve)의 소설을 원작으로 시작된 <미녀와 야수>는 <푸시케와 큐피드>의 그리스 신화 구조를 담고 있으며, '변신'을 중심환상으로 '잃어버린 신랑 찾기' 모티브를 이용한다. 사랑을 이루기 위한 인물의 성장 방향은 작품의 가치관을 보여주는데, <푸시케와 큐피드> 신화가 담고 있는 여성의 인내, 순종은 당시 영국 하노버 왕조의 보수적 여성상

25) 안주아, 앞의 책, pp. 261-285.

을 담고 있다. 이후 <미녀와 야수>는 영화는 물론 뮤지컬, 연극 등 다양한 분야에서 재구성되었고, 1991년 디즈니에 의해 애니메이션으로 제작되었다. 김만수는 <미녀와 야수>의 현대적 변용 양상을 알아보기 위해 인간과 동물, 여성과 남성의 대립쌍을 지니고 있으면서도 미와 추, 선과 악 등의 미적 윤리적 가치를 새롭게 해석한 작품을 분석 대상으로 삼았는데, 그중 애니메이션으로 <슈렉>을 언급했다.[26] <슈렉>은 윌리엄 스타이그(William Steig)의 동명 동화를 원작으로 드림웍스에 의해 2001년도에 제작되었다. 동화 <슈렉>은 마녀로부터 세상에서 가장 못생긴 신붓감을 얻게 될 거라는 이야기를 들은 뒤, 신부를 찾아 성으로 갔다가 자기보다 더 못생기고 심술궂은 공주와 결혼하게 된다는 이야기를 담고 있다. 드림웍스는 애니메이션 <슈렉>에 원작에는 없는 '변신'의 환상을 넣어 성장의 방향을 명확히 제시했고, 이대현은 고정관념을 배반해버리는 이런 반전 요소가 디즈니의 <미녀와 야수>와 유사하지만 전혀 다른 드림웍스만의 특징이라고 언급했다.[27] 권혜경은 이런 반전을 디즈니와 반대되는 표현방식에서 찾으며 사회문화를 비판적으로 읽어내는 측면을 긍정했고,[28] 안주아는 그럼에도 불구하고 디즈니의 신화 구조를 이용하는 <슈렉>의 등장인물과 이데올로기를 기호학적으로 분석했다.[29] 요약하자면 신화의 모티브를 가지고 있는 <미녀와 야수>의 원형 신화는 사랑을 이루기 위한 주인공의 성장 방향을 제시하며 미와 추에 대한 이데올로기를 전달하고 동물과 인간의 변신 및 여성과 남성의 대립을 주축으로 한다. 이런 유사성을 바탕으로 디즈니의 <미녀와 야수>와 드림웍스의 <슈렉>을 신화의 구조로 분석해 봄으로써 각 스튜디오가 자신들의 이데올로기를 대입시키는 스토리텔링

---

26) 김만수, 「'미녀와 야수'의 현대적 변용 양상」, 한국학연구 제35집, 2014, pp. 301-325.

27) 이대현, 『14세 소년, 극장에 가다: 동화에 대한 동화의 반란 : 슈렉 』, 다할미디어, 2015, p. 14.

28) 권혜경, 「마법의 주문 깨뜨리기」, 문학과 영상 Vol.6 No.2, 2005, pp. 7-30

29) 안주아, 앞의 책, pp. 261-285.

전략을 살펴보고자 한다.

분석 틀은 이론적 고찰을 통해 살펴본 원질신화의 구조를 기준으로 하며, 원질신화의 여정에서 각 스튜디오가 선택, 축약시킨 단계는 무엇인지 살펴본다. 이를 통해 원질신화의 변형 방향을 알아보고, 축약된 단계에 스튜디오마다 어떤 다른 주제를 다루고 있는지 도표로 정리해 각 제작사의 이데올로기를 전달 방식을 비교 분석해 본다.

1. 여정

원질신화의 여정구조는 주인공의 단계적 성장을 제시하며 이데올로기를 표현한다. 디즈니 <미녀와 야수>의 주인공 벨과 드림웍스 <슈렉>의 주인공 슈렉의 행로를 원질신화의 여정에 따라 대입시키고 각 구조의 차이점을 통해 변형의 이유를 살펴본다. 우선 두 작품 모두 1단위 출발과 분리에서는 핵심 행위인 주인공의 소명과 세계를 소개한다. 이 제재는 주인공의 성향과 처해진 상황을 보여주는데, 벨은 동화 같은 삶을 꿈꾸지만 아직 완성하지 못한 성장 전의 단계를 보여주고, 슈렉은 자신의 삶인 늪지대의 평화를 위해 집단을 공격하는 이기적인 모습으로 묘사된다.

단위	단계	중심 제재	디즈니 <미녀와 야수>	드림웍스 <슈렉>
1단위 출발 분리	1	모험에의 소명	동화 같은 인생	늪지대의 평화
	2	소명의 거부	마을에 적응하려함	
	3	초자연적인 조력		
	4	첫 관문의 통과	야수의 성을 발견	피오나 구출을 받아들임
	5	고래의 배	아버지 대신 인질로 남음	구출을 위한 여정
2단위	6	시련	야수와 대치	피오나 구출

하강 입문 통과	7	여신과의 만남		
	8	유혹자로서의 여성		
	9	아버지와의 화해	야수의 내면을 들여다봄	스스로를 인정
	10	신격화	야수와 가까워짐	자존감 상승
	11	궁극의 은혜	조력자와 거울을 얻게 됨	
3단위 귀환	12	귀환의 거부	아버지를 만나러 갔다가 마을사람들에 의해 감금됨	피오나에 대한 오해로 파콰드 영주에게 피오나를 보냄
	13	불가사의한 탈출	칩의 도움으로 탈출	
	14	외부로부터의 구조	성의 조력자들과 함께 싸움	덩키와 용의 도움을 받음
	15	관문의 통과	성과 야수의 저주를 품	피오나의 저주를 품
	16	두 세계의 스승	성의 평화	동화나라와 늪지대의 평화
	17	삶의 자유	왕자로 돌아온 야수와 결혼	피오나와 결혼

표 3. 원질신화의 여정구조로 본 디즈니<미녀와 야수>의 드림웍스<슈렉>

그들이 살고 있는 세상도 소개되는데, 먼저 벨의 세상은 아버지의 가치관으로 평화롭게 돌아가는 집안 세상과 아버지의 가치관을 비웃는 마을 사람들의 세상으로 대립되어 표현된다. 모험의 시작 원인이 되는 첫 관문의 통과가 이런 아버지의 실종과 마을사람들의 집안 공격으로 묘사되는 것은 아버지라는 지배층의 재건을 소명으로 다루기 위한 장치로 디즈니의 가부장제 이데올로기가 묘사된 것이다. 반대로 슈렉의 세상은 자유롭고 독립적이었던 슈렉의 세상에서 몰락한 지배층인 파콰드 영주의 세상으로 대립된다. 슈렉의 소명은 다시 자신의 세상으로 귀환하기 위해 몰락한 지배층의 제안을 받아들이는 것으로 시작된다.

2단위 하강, 입문, 통과의 단위에서는 성장을 위한 단계들이 제시되고 각 제재들은 성장의 방향을 보여준다. 디즈니와 드림웍스는 대체로 성장의 계기와 성장의 방향 그리고 조력자를 소개할 수 있는 단계들은 모두 활용하게 부차적인 여신과 유혹자의 만남

을 생략하고 있다. 먼저 성장의 계기가 되는 시련 제재에서 벨은 야수와 대치하며 동반성장의 계기를 마련한다. 타고난 성품을 지닌 벨은 사람을 외모로 판단하지 않고 내면을 볼 줄 아는 인물로 야수에게 왕자라는 본성을 일깨워주며 함께 성장시킨다. 이때 야수의 성장은 자신의 원래 신분이었던 왕으로서의 면모를 다시 찾아가는 것이다. 아버지와의 화해와 신격화의 제재에서 벨과 야수가 성의 주인으로서 면모를 갖춰가는 것은 지배층으로의 성장방향을 의미한다. 반대로 슈렉은 피오나를 구출하지만 오히려 피오나의 시선으로 시련을 겪게 된다. 동화 속 왕자의 모습을 기대한 피오나의 실망에 상처를 입은 슈렉은 잊고 있었던 타인의 시선을 각성하게 된다. 이런 시련은 저주에 걸린 피오나에게도 똑같이 적용되는데, 이는 피오나가 슈렉의 또 다른 자아로 묘사됨을 의미한다. 즉, 성장의 계기는 자신을 정면으로 마주 보는 것이며 아버지와의 화해와 신격화는 또 다른 자아인 피오나를 받아들임으로써 스스로를 인정하는 것이다. 그렇게 피오나와의 시간을 통해 슈렉은 점차 자신을 인정하고 사랑하게 된다.

마지막 3단위 귀환은 완성된 영웅과 유토피아의 묘사를 통해 각 스튜디오의 메시지를 제시한다. 두 스튜디오 모두 귀환의 거부를 통해 정신적 성장의 계기를 겪으며, 외부로부터의 구조는 조력자들의 도움으로 표현되고, 관문의 통과와 두 세계의 스승 제재를 통해 귀환과 전복의 내용을 다룬다. 벨의 귀환 거부는 반대 세력에 의한 강압으로 묘사되고 마지막 전복은 이 세력을 없애는 것으로 연결된다. 벨은 개스통을 거부하고 야수의 저주를 풀며 그의 성에 여왕이라는 신분으로 정착한다. 그곳은 벨과 같이 아버지와 요정으로 대변되는 지배층의 이데올로기를 따르는 세상으로 왕과 신하라는 계급이 존재한다. 즉, 벨의 삶의 자유는 지배층의 세상으로 편입해 계급을 얻는 것이다. 반면 슈렉은 몰락한 지배층의 계급을 무너뜨리고 자신의 세상으로 귀환한다. 결혼을 신분 상승의 도구로 삼으려던 파콰드 영주의 보수적 관습은 죽음을 맞이하고, 피오나는 저주가 풀려 괴물이 된다. 공주인 피오나와 이뤄진 슈렉은 왕이 되어야 하지만 둘의 사랑은 늪지대의

진흙탕에서도 마냥 행복하다. 통합된 나라는 없고 각각의 나라는 자기들만의 평화를 되찾고 원래의 모습으로 돌아간다. 이렇게 슈렉이 전복시킨 계급이데올로기는 그 계급의 울타리 안에 들어오지도 못했던 괴물을 영웅으로 만든다. 이곳에서 슈렉의 자아실현은 자신이 가장 좋아하는 장소에서 사랑하는 사람과 함께하는 삶이다.

2. 인물

앞서 원질신화의 이론고찰을 통해 영웅을 완성시켜주는 인물원형이 존재함을 확인했다. 이 7가지 인물원형을 디즈니 <미녀와 야수>와 드림웍스 <슈렉>에서 찾아보면 다음과 같다. 우선 원질신화의 영웅은 작품의 성장 결과물에 대한 방향성을 제시하는데, 두 작품에서는 벨과 슈렉을 통해 그 의미를 살펴볼 수 있으며 그것을 정리한 것이 표4이다.

인물	서사양식	주인공의 능력		주제	플롯
		보통사람	환경		
벨	상위모방	우월	종속	사회 지도자	사회건설
슈렉	아이러니	열등	종속	본질의 회의	상징의 전복

표 4. 신화의 수준에 따른 벨과 슈렉의 표현

벨은 선천적으로 타인을 외모로 판단하지 않으며 지극한 효심을 가지고 있다. 이런 선함은 아름다움과 동일시되고 아름다움은 파란 눈의 갈색 머리로 표현되며 백인 중심의 외모지상주의 이데올로기를 전달한다. 특별한 성장 없이도 보통사람보다 우월한 외모와 성품을 가진 벨은 프라이의 신화 수준 중 상위모방의 영웅으로 환경에는 종속된다. 상위모방의 양식은 사회 지도자의 주제를 다루게 되는데, 그녀가 건설한 사회는 원래 마을로의 귀환이 아닌 성의 저주를 푸는 것이다. 왕자가 존재하는 성은 계급사회로 지배층이 유지되는 디즈니의 유토피아다. 이와 달리 슈렉

은 아이러니로 표현된다. 괴물의 모습을 한 슈렉은 보통사람보다 열등하며 외부에 변화에 크게 영향을 받아 환경에도 종속된다. 아이러니의 주제는 본질의 회의인데, 이는 개성의 존중으로 이어지고 대립되는 파콰드 영주를 전복시킴으로써 새로운 신화를 완성한다. 프라이는 신화의 수준이 아이러니의 시대로 들어설수록 새로운 가치관이 또 다른 신화가 된다고 했는데, 슈렉은 외적 표현에서도 다른 이데올로기를 보여준다. 녹색 피부에 뚱뚱하고 못생긴 얼굴로 묘사되는 슈렉의 외모는 기존 사회의 미적 기준에 대항하며 사회적 소수자를 대변한다. 지배층부터 피지배층은 물론 성과 인종, 계층에 상관없이 개방적으로 행동하는 그의 태도 역시 다양성을 대변한다. 목소리 정체성에서도 슈렉의 성우인 마이크 마이어스(Mike Myers)의 특이점을 살펴볼 수 있는데, 백인이지만 대체로 지배층에 대항하는 역할을 맡았던 배우의 캐스팅은 캐릭터와 닮아있다. 다른 주변 인물들의 목소리 정체성을 백인중심과 인종차별의 이데올로기로 분석해 볼 수 있지만 이는 성우를 맡은 배우의 과거 행적과도 연관시켜야 하는 스타시스템이 적용되기 때문에 본 논문에서는 외형적 요소로 분석을 제한하겠다.

영웅 다음으로 살펴볼 수 있는 주요 인물은 그림자이다. 주인공의 성장을 방해하고 파멸로 이끌려고 하는 그림자는 전복의 대상으로 표현된다. 그림자가 전복되면 기존 이데올로기가 유지되고, 전복되지 않으면 그림자의 이데올로기가 유지된다. 그림자로는 개스통과 파콰드 영주를 살펴볼 수 있다. 이들의 행동은 대체로 이기적이고 폭력적으로 묘사되어 보편적 도덕성에 반하는 것으로 표현된다. 다만 비도덕적 행동 외에 다른 이데올로기를 품지 않은 개스통과 달리 파콰드 영주의 죽음은 계급이데올로기에 대한 전복을 보여준다. 더군다나 전복의 실행자가 계급의 영역 안에 들어올 수 없는 슈렉으로 묘사된 것은 유토피아의 계급 부재의 성격을 의미한다. 두 그림자는 히스패닉계 미국인과 유태인으로 표현되는데, 유색인종을 주변 인물과 적대자로 배치해 인종차별 이데올로기를 전달해 온 디즈니와 달리 파콰드 영주는 모

델인 디즈니 CEO의 인종을 따온 것이다. 슈렉의 이후 시리즈에서도 드림웍스는 백인을 적대자로 배치시키며 디즈니와 차별성을 보이는 듯싶지만, 그들을 성 소수자로 묘사에 해학거리로 삼는 것은 드림웍스의 이데올로기가 전적으로 민주당의 소수보호 태도를 따르지 않음을 보여준다.

그 외의 주변 인물들은 영웅의 성장을 돕는 역할로 원질신화 인물원형의 유형을 따르고 있다. <미녀와 야수>의 뤼미에르, 콕스워드, 미세스 팟은 각각 관문수호자, 변신자재자, 조언자의 역할을 담당한다. 이들은 개별적으로는 특별한 목적을 가지지 않으며 오로지 주인공의 성장을 도우며 영웅과 유토피아 완성에 힘을 실어준다. 이와 달리 드림웍스의 주변 인물인 덩키는 변신자재자로의 역할만을 담당한다. 디즈니만큼 성장의 결과에 힘을 실어주지는 않지만 타고나지 못한 주인공이 지속적으로 스스로를 돌아볼 기회를 제공한다. 또한 덩키가주인공의 성장 외 자신의 취향을 달성하며 용과 결혼하는 등 개인의 삶을 누리는 모습은 개성의 중요성을 다시 한 번 강조시킨다. 두 스튜디오 모두 주변 인물들의 외형적 묘사에 다양한 인종을 배치시키는 특징이 있다. 하지만 상위모방의 주인공과 큰 대비차를 보이며 피지배층으로 유색인종을 배치하는 듯한 디즈니의 의도와 달리 드림웍스는 아이러니의 주인공과 대등하게 등장하며 색과 인종으로 계급을 나누지 않는다.

Ⅴ. 결론

지금까지 이데올로기를 전달하는 신화의 구조로 디즈니와 드림웍스의 작품을 비교 분석해보았다. 보이틸라는 장르와 이야기에 따라 원질신화의 단계가 선택적으로 사용되며, 그 선택을 통해 작품의 성향을 알 수 있다고 했는데, 두 스튜디오의 변형을 정리하면 표 5와 같다.

우선 디즈니와 드림웍스는 원질신화의 여정을 9단계로 간략화하고 소개, 성장, 완성의 단위로 재정립한다. 1단위의 중심 이

야기는 소명과 인물 및 세계의 소개이며 각 단계는 주인공이 처한 세상의 상황과 그리고 소명으로 축약된다. 디즈니는 지배층의 가치를 주인공의 가치로 소개하며 그들의 몰락이 모험의 계기가 되도록 구성해 원래 세상의 재건을 소명으로 만든다. 반대로 드림웍스는 몰락한 지배층을 소개하고 그에 의해 강요되는 모험을 통해 지배층에 대한 적대감을 강화한다.

단위	단계	중심 제재	중심 제재	디즈니	드림웍스
1단위 소개	1	모험에의 소명	세계와 소명 소개	지배층의 소개	몰락한 지배층의 소개
	2	첫 관문의 통과	모험의 시작 원인	지배층의 몰락 소개	몰락한 지배층의 강압
2단위 성장	3	시련	성장의 계기	성장의 계기	성장의 계기
	4	아버지와의 화해	성장의 방향	지배층을 받아들임 (지배층으로 성장)	또 다른 자아를 받아들임 (개성있는 성장)
		신격화			
	5	궁극의 은혜	조력자	조력자들 소개	조력자들 소개
3단위 완성	6	귀환의 거부	정신적 성장의 계기	그림자에 의한 강압	나에 대한 오해
	7	외부로부터의 구조	외부로부터의 구조	조력자들의 도움	조력자들의 도움
	8	관문의 통과	귀환과 전복	반대 세력의 전복 (기존 이데올로기 존속)	지배층의 전복 (기존 이데올로기 전복)
		두 세계의 스승			
	9	삶의 자유	삶의 자유	지배층의 세상을 재건	자신의 세상으로 귀환

표 5. 신화를 변형한 디즈니와 드림웍스의 여정

2단위 성장은 성장의 계기, 성장의 방향, 조력자들의 소개가 주 제재로 축약된다. 시련을 통한 성장의 계기는 동일하나 이때 시련을 주는 인물을 디즈니는 지배층으로, 드림웍스는 또 다른 자아로 배치시키며 가부장제와 개인주의 성향을 드러낸다. 성장의 방향은 메시지의 지향점이며, 디즈니는 지배층의 가치를 드림웍스는 자존감을 보여준다. 마지막 3단위 완성은 주인공이 귀환

해 유토피아를 완성하는 단계로, 디즈니는 반대 세력을 전복시키고 지배층의 세상을 재건하는 제재를 다루며 드림웍스는 지배층을 전복시킴으로써 새로운 세상으로 귀환한다. 결과적으로 디즈니와 드림웍스의 신화 구성은 원질신화 속 이데올로기 전달의 핵심 단계들로 축약되고 있으며, 각 단계에는 그들의 가치가 담기도록 표현한다. 디즈니는 보수주의의 가치를 담은 지배층의 소개와 몰락, 그리고 그것을 위한 성장과 재건을 보여주고, 드림웍스는 몰락한 지배층의 소개와 그와 다른 권력을 찾는 성장, 그리고 지배층의 전복을 통한 자유주의 세계를 전달한다.

인물	영웅		그림자		주변인물	
	표현	의미	표현	의미	표현	의미
디즈니	상위모방	사회 재건자	전복의 대상	지배층의 재건	다양한 인종	종속관계
드림웍스	아이러니	새로운 신화	전복의 대상	지배층의 전복	다양한 인종	독립개체

표 6. 신화를 활용한 디즈니와 드림웍스의 인물

인물 표현에 있어서도 디즈니와 드림웍스의 전략적 구성을 확인할 수 있는데 이를 정리하면 표6과 같다. 두 스튜디오 모두 원질신화의 영웅과 그림자를 이용해 명확한 선악구별을 보여주고, 주요 행위인 전복을 통해 지향하는 이데올로기를 드러낸다. 전복을 당하는 그림자는 스튜디오들이 지양하는 요소를 담는데, 디즈니가 지배층을 전복시키는 행위를 가장 나쁜 것으로 묘사한다면 드림웍스는 조금 다양하게 표현된다. 먼저 디즈니는 지배층의 균열이 존재할 때 이를 보충함으로써 지배층의 이데올로기를 오히려 더 보편적인 것으로 신화화한다. 진정한 아름다움을 보지 못하는 왕자는 야수로 변했지만 이 균열을 성장으로 보충해 다시 왕자라는 지배층의 완성을 보여주는 것은 기존 이데올로기의 유지를 나타낸다. 또한 균열을 보충하는 대상이 미녀라는 점에서 디즈니가 추구하는 아름다움의 기준이 드러나는데, 지배층인 야수와 미녀는 모두 백인으로 묘사되며, 그들의 아름다움은 선과

연결되어 상위모방 수준의 영웅으로 표현된다. 디즈니는 백인 중심의 영웅과 유태인, 히스패닉계, 아시아, 흑인의 모습을 한 그림자 및 피지배층인 하인과 조력자를 묘사한다. 이는 정치적 성향에서 살펴본 유색인종에 대한 불안과 공포는 물론 백인우월주위를 이데올로기를 노골적으로 드러낸 표현이라 할 수 있다.

이와는 반대로 드림웍스는 영웅 슈렉을 녹색 피부의 아이러니 수준으로 묘사하며 새로운 신화를 보여준다. 피오나의 균열이 성장을 통해 괴물로 변형되면서 사회가 만들어 놓은 아름다움에 대한 기준을 타파하고 다양성에 대한 시각을 제공한다. <슈렉>의 조력자 역시 유색인종으로 묘사되지만 디즈니와 달리 작품 안에서 독립된 개체로 표현된다. 그들은 영웅의 성장에만 집착하지 않고 개인적 목표와 흥미로 개성을 드러낸다. 디즈니의 동화 요소를 비트는 이런 방식은 자국 문화에 대한 비판으로서 새로운 시각을 제공한다. 그러나 드림웍스의 전복대상은 디즈니 자체로 축소되어간다. 첫 편에서 그림자인 파콰드 영주의 유태인계 미국인 묘사는 모델 재현에 목적이 있었다. 이후 두 편의 시리즈에서는 모델 재현의 현실성 보다는 백인 중심의 보수적 불편함을 이용한 그림자의 묘사를 살펴볼 수 있는데, 동성애자나 성 소수자들의 기득권 배치가 그 예이다. 이는 드림웍스가 진정한 자유주의의 신념을 따르기보다는 철저히 상업적으로 용이한 표현에 치중하고 있음을 보여준다. 노시훈은 이런 제작 방향이 알맹이 없는 패스티쉬의 남용으로 이어진다고 보았고, 이는 시리즈를 통해 중첩된다. 엘리아데(Mircea Eliade)는 신화가 원형의 반복을 통해서 이를 모범적인 모델로 전달한다는 이데올로기적 강화 방법을 이야기했다.[30] 디즈니가 한 편의 원작으로 더 이상의 극장판 애니메이션을 제작하지 않는 것과 달리 <슈렉>은 동일한 주인공과 주변 인물들을 이용해 여전히 패러디와 패스티쉬를 이용한 기존 사회의 전복을 반복한다. 특히 리얼리티 쇼를 주 소재로 TV 시장을 공격하는 <슈렉2>의 방식은 디즈니와 보수 진영의 매체를

30) 미르치아 엘리아데, 이동하 역,『성과 속: 종교의 본질』, 학민사, 1983, pp. 69.

노골적으로 공격하는 정치적 의도를 그대로 드러낸다. 그러나 <슈렉2>에서 소수집단을 다루는 표현이 자유진보 성향을 퇴색시키면서 이데올로기는 힘을 잃기 시작했고, <슈렉3>에 가서는 권력쟁취에 집중하면서 디즈니식 이야기로 전락하고 말았다. 초반 드림웍스가 전복시킨 사회 전반의 보수적 이데올로기는 세상을 보는 새로운 시각을 전달하며 신선함을 보여준다. 하지만 시리즈로 갈수록 전복의 대상이 디즈니라는 스튜디오 자체로 축소되었고, 다양성의 인정과 자유로운 삶보다 그들의 권력을 뺏어오는데 치중한 유토피아의 묘사로 또 다른 기득권을 생산해낸다. 진흙탕에서 자유롭게 살던 슈렉이 왕으로서 궁전에 머무는 것은 디즈니와 다른 어떤 감흥도 불러일으키지 못한다.

이와 같이 디즈니와 드림웍스는 자신들의 이데올로기와 타깃에 맞게 신화의 구조를 적절하게 배치하고 등장인물들에 상징적 의미를 부여했다. 미국 보수주의의 가치를 대변하는 디즈니는 표면적인 변화는 꾀하지만 작품의 기반이 되는 메시지에는 늘 가부장제와 백인 및 계급 지향적 이데올로기를 내포해 미국 중심의 사상을 담아냈고 지지자들로부터 인정을 받았다. 반면 드림웍스는 보수의 정치적 성향을 패러디하며 기존 이데올로기를 전복시키고 풍자의 해학과 자유주의의 다양성을 보고 싶어 하는 관객의 욕구를 충족시켰다. 이렇듯 두 스튜디오가 자신들의 대립되는 이데올로기를 효과적으로 전달하기 위해 신화를 재구성하는 사례처럼 목적에 맞는 전략적 스토리텔링 구성 방식을 위한 노력이 필요할 것이다.

참고문헌

김준양, 『애니메이션 이미지의 연금술 』, 한나래, 2001
기 소르망, 조윤경 역, 『Made in USA』, 문화세계사, 2004
노스럽 프라이, 『문학의 해석』, 김인환 역, 홍성사, 1978.
노시훈, 『할리우드 애니메이션의 스토리텔링 전략』, 심미안, 2008.

로즈메리 잭슨, 『환상성』, 서강여성문학연구회 역, 2001.
마이클 티어노, 『스토리텔링의 비밀』,김윤철 역, 아우라, 2008 .
미르치아 엘리아데, 이동하 역,『성과 속: 종교의 본질』, 학민사, 1983
박기수, 『애니메이션 서사 구조와 전략』, 논형, 2004.
박양호, 『환상성, 그 잃어버린 꿈을 찾아서』, 문학과 창작, 1997.
배주영, 『디지털 애니메이션 스토리텔링』, 살림, 2005.
스튜어트 보이틸라, 김경식 역, 『영화와 신화』, 을유문화사, 2005.
에릭 스무딘, 『할리우드 만화영화』, 노광우 역, 열화당, 1998.
안진태, 『신화학 강의』, 열린책들, 2001
오현화, 『영상문학의 이해』, 한국문화사, 2006.
이대현, 『14세 소년, 극장에 가다: 동화에 대한 동화의 반란 : 슈렉』, 다할미디어, 2015
이상우, 『문학비평의 이해』, 집문당, 1995.
이상일, 『변신 이야기』, 밀알, 1994.
정재서, 『신화적 상상력과 문화』, 이화여자대학교출판부, 2008
제닛 와스코, 박조원 역, 『할리우드 영화 산업론』, 커뮤니케이션북스, 2007
조셉 캠벨, 이윤기 역, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 민음사, 1999.
존 밸트, 이형식 역,『미국영화/미국문화』, 한신문화사, 2000
최기숙, 『환상-문학의 기본개념3』, 연세대학교 출판부, 2010.
칼 마르크스, 엥겔스,『칼맑스 프리드리히엥겔스 저작선집 1』, 박종철출판사, 1997
캐서린 흄, 『환상과 미메시스』, 한창엽 역, 푸른나무, 2000.
크리스토퍼 보글러, 한춘성 역, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 무우수, 2005.

김기국, 「<라이온 킹> 영웅신화 구조와 이데올로기 비판」, 종교문화연구 제 8호, 2006
권혜경, 「마법의 주문 깨뜨리기」, 문학과 영상 Vol.6 No.2, 2005
김만수, 「'미녀와 야수'의 현대적 변용 양상」, 한국학연구 제35집, 2014
김탁환(2004), 「고소설과 이야기 문학의 미래」, 고소설연구 제 17권, 2004.
박유신, 「<슈렉> 시리즈는 정치적으로 공정한가? : 미국 내 문화충돌과

전복적 욕망의 알레고리」, 영상예술연구 Vol.13 No, 2008
안주아, 「애니메이션 영화 <슈렉>의 기호학적 분석」, 사회연구 제 10권, 2004
이정숙, 「문학의 미래, 환상성을 통한 독자와의 거리 좁히기」, 구보학회 제 4권, 2008.

Benjamin Walter, Imagination, Marcus Bullock and Michale W. Jennings (Ed.) Walter Benjamin Selected Writing Vol. 1, Cambridge: Havard University Press, 1996.
Michale O'Pray, 'Eisensten and Stokes on Disney: Film animation and omnipoence', Jayne Pilling(ed), A reader in animation studies, Sydney:John Libbey & Company, 1997.
Paul Wells,「Animation and America」, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2002

Abstract

A Study on the storytelling strategy of Animation Studio using Mythology
- Based on the comparative analysis of Disney <Beauty and Beast> and Dream Works <Shrek>

Lee Hye-Won

As the expansion of the cultural industry expands, various competitive structures are formed and the methodologies for producing commercial success are being discussed. Among them, Hollywood studios use political relationships and apply ideologies that can produce the best interests. Also, they use a structure that can convey this ideology, which is a mythology. The myth has satisfied the public for a ling time. Campbell suggested that strategies come from the myth, and the ideology emerged as a result of what mythology has to do with existing powers. Disney and Dream Works use the mythology and combine their own values into ideology.

Disney and Dream Works choose conflicting ideologies in a different growth background. If Disney is recognized as an educational animation by the ruling class, Dream Works are supported by the public for their actions against Disney. Disney has conservative and patriotic personality, Dream Works is more liberal and progressive. Disney's structure came out first, and Dream Works parodied it. So we can compare Disney <Beauty and the beast> and Dream Works <Shrek> with similar myths to create a storytelling structure that embodies ideology. As a result, Disney and Dream Works have been choosing the 9 stages the key of Ideology form

the 17 stages of the mythology and reduced them to the introduction, growth and completion. In the first units of the introduction, Disney dealt with the subject of social leaders who sacrificed to the ruling class and Dream Works hinted at the overthrow of the ruling class through the irony. If Disney had deployed colored races in the main characters, Dream Works used a variety of races from the main characters to others. In the second units of growth, Disney organized the process of accepting the value of the ruling class, and Dream Works showed the individual values, not the values of society. In the third units completion, Disney showed the main character who live in the world of the ruling class rebuilded, and Dream Works removed the ruling class and went back to the Individual life. Through the structure of Disney and DreamWorks, we learned how to utilize the mythical structures that transform according to ideologies. The right way to organize works will require the strategic approach to storytelling

Key words : Animation, Disney, Dream Works, Monomyth

이혜원
청강문화산업대학교 겸임교수
서울시 서초구 신반포로 33길 64
catcya@hanmail.net

논문투고일 : 2017.10.29.
심사종료일 : 2017.11.26.
게재확정일 : 2017.11.26.