

디즈니의 스토리텔링 전략에 대한 사례 비교 분석: “목란시”와 <물란>을 통해서 나타난 가족주의 가치의 제시

권재웅(한림대학교)

I. 서론

1. 스토리텔링에 대한 인식과 디즈니에 대한 관심

21세기 들어서 뚜렷하게 나타나고 있는 현상 중의 하나는 바로 미디어 플랫폼의 다양화이다. 이미 1990년대에 들어서면서부터 영상 콘텐츠의 디지털화가 이루어지면서 이를 소화해낼 수 있는 디지털화된 미디어 플랫폼의 발전을 자극하게 된 것이다. 기존의 대표적 영상 매체인 텔레비전 외에 인터넷 이용을 통해서도 물론, 이동 중에도 자신이 원하는 영상 콘텐츠를 소비할 수 있는 스마트폰과 같은 미디어 플랫폼의 이용은 이제 일상이 되었다.

이와 같은 미디어 플랫폼의 디지털화와 다양화는 다시 콘텐츠의 디지털화를 더욱 요구하게 되었고, 이 과정 속에서 스토리텔링이라는 콘텐츠의 내용 개발로도 이어지고 있다. 그리고 새로운 콘텐츠의 개발과 동시에 기존의 것을 각색하거나 새롭게 리메이크하는 것에 대한 관심도 높아지고 있다.

리메이크한 영상 작품, 특히 영화 쪽에서 많이 나타나는 이 특징은 바로 이런 콘텐츠 개발의 움직임이 반영하는 현상 중의 하나라고 볼 수 있다. 패러디와 같은 문학적 특성이 영상 콘텐츠에 반영되어 나오는 작품들이 많지는 않지만 꾸준히 나오는 것도 바로 이런 관점에서 볼 수 있다.

그러나 이미 다양한 원작을 애니메이션화하는 전략을 구사해온 곳이 있었으니 이는 바로 디즈니이다. 1980년대에 극장용 애니메이션의 제작과 공개가 다른 시기에 비해 상대적으로 적었던 디즈니는 1989년의 <인어공주>와 1991년의 <미녀와 야수>가 흥행성공을 거두게 되면서 이후 지속적으로 극장용을 제작하게 되었다. 이 작품들 이후 제작, 공개된 작품들 모두 다양한 소재를 담고 있지만 한 가지 공통점을 가지고 있다. 이는 바로 1980년대 이전에 제작되었던 디즈니의 작품처럼 원작이 따로 있는, 그리고 그 원작을 디즈니식으로 각색했다는 점이다. 그렇기 때문에 전 세계적으로 디즈니가 구사하고 있는 극장용 애니메이션의 성공 전략에 주목하는 것은 당연한 일이라고 할 수 있다.

2. 디즈니 애니메이션의 스토리텔링에 대한 연구

디즈니가 스토리텔링 전략에 있어서 창작 스토리가 아닌 기존의 동화 등을 바탕으로 하는 전략을 구사하는 것은 최근에 두드러지게 나타나는 그러한 새로운 전략은 아니다. 그림형제의 동화를 원작으로 최초의 극장용 애니메이션으로 나왔던 <백설공주와 일곱난장이>(1937)부터 2009년에 제작된 <공주와 개구리>까지 72년 동안 총 49편¹⁾을 제작하여 평균 연 0.68편이라는 작품을

공개하는 동안 많은 수의 작품들이 기존의 이야기를 이용한 것으로 알려지고 있다.

이처럼 디즈니 애니메이션의 스토리텔링에 대한 관심이 커지고 이에 대한 학문적 관점에서의 접근이 늘어나는 것은 무엇보다도 극장용 애니메이션의 제작편수나 흥행성적, 그리고 역사성을 가지고 판단할 때 디즈니의 작품을 빼놓고는 극장용 애니메이션을 말할 수 없기 때문이다.

디즈니의 스토리텔링 전략을 디즈니 작품을 통해 분석한 것으로는 박기수(2004, 2006)와 노시훈(2008)의 연구가 대표적이다. 이미 다양한 애니메이션의 서사구조 분석을 통해서 디즈니의 이데올로기는 철저하게 은폐된 것(2004:94)으로 보았던 박기수의 경우에는 <라이언 킹>, <미녀와 야수>, <백스 라이프> 등의 작품을 통해 디즈니 애니메이션에 내재되어 있는 것으로 ①성장담의 효과적 활용, ②디즈니 이데올로기의 내재화, ③공간의 성격화, 그리고 ④즐거움을 극대화하기 위한 탄력적 서사라는 항목을 제시했다(2006).

한편, 노시훈은 디즈니와 드림웍스의 스토리 구축 전략을 비교분석하는 과정을 통해 좀 더 구체적인 항목을 제시하고 있다. ①검증된 스토리의 채택, ②저작권으로부터의 자유, ③스토리의 다양화, ④주관객층을 겨냥한 각색, ⑤우화화, ⑥플롯의 강화가 바로 전략의 기본 콘셉트인 것이다(2006:37-57). 박기수가 1990년대 이후 제작된 디즈니 애니메이션에 초점을 맞춘 분석인데 반해 노시훈의 경우에는 <백설공주>부터 2000년대 중반 작품들까지 전 시기적 작품의 분석을 통해 제시된 것이라는 점을 감안한다면 디즈니의 최근 전략과 초기부터 지금까지의 전략이라는 차원의 분석으로 구분해서 볼 수 있다. 이들이 도출해낸 전략은 이후 디즈니 애니메이션의 분석에 중요한 기준으로 작용되고 있다.²⁾

디즈니 애니메이션에 대한 연구는 이러한 전략 도출 외에 다양한 관점에서 여러 작품에 대한 개별 사례연구로도 이어지고 있다. 본 연구가 대상으로 삼고 있는 <물란>에 대해서도 이미 다양한 형태로 이뤄졌다. 내러티브의 구성 요소를 문화기호학적 관점에서 중국이 제작한 <물란>과 미국의 <물란>을 비교분석을 통해 동양적 관점과 서양적 관점의 차이가 있음을 확인했던 권경민(2005)이나, 애니메이션 내 캐릭터의 신체 행위를 통한 의미전달 연구를 했던 정미강, 이미영, 김성희, 김재호(2006), 그리고 디즈니의 <물란> 속에 제시된 대사를 통해 디즈니가 제시하려고 하는 여성상을 분석한 김일환의 연구(2004)가 그 예라고 할 수 있다.

이외에도 안정훈(2005)은 “목란시”(木蘭詩)와 <물란>의 비교를 통해서 동양적 소재가 어떻게 서구매체를 통해 소개되고 있는지를 보려고 했고, 이용재(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. 즉, “목란시”와 <물란>의 비교를 통한 스토리텔링의 변형과 창조가 어떻게 이루어지고 있는가를 보는 차원의 연구는 많은 연구가 있음에도 불구하고 캐릭터라는 관점을 기반으로 한 연구는 부족하다고 볼 수 있다.

본 연구는 이러한 점에서 시작한다. 즉, 원작이라고 할 수 있는 “목란시”와 <물란>에 등장하는 캐릭터의 대비를 통해 변형 혹은 창조가 된 부분이 정확히 무엇인지를 도출해 내는 것에 목적을 두고 있다. 이런 캐릭터 비교분석을 통해 디즈니의 스토리텔링 전략 중에서 어떤 것이 명확하게 적용되었는지를 확인하고자 한다.

1) 디즈니사의 공식사이트에 제공된 리스트를 기준으로 판단한 수치임.

<http://www.disneyanimation.com/aboutus/history.html>

2) 예를 들어 이용재(2010)는 한창완(2005), 박기수(2006), 노시훈(2008), 등이 제시했던 항목을 토대로 <물란>의 연구를 시도했다.

II. “목란시”와 <물란>의 서사구조

이처럼 <물란>에 대해 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 가진다고 볼 수 있다

1. “목란시”의 구성과 내용

<물란>의 원작이 되는 “목란시”의 창작 연대와 배경, 그리고 이를 만든 사람에 대한 논의는 다양하게 나오고 있고,³⁾ 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 물란이라는 여성을 주인공으로 하는 대표적 영웅서사라는 점은 논란의 여지가 없다.

“목란시”의 내용을 살펴보면 아래와 같다.⁴⁾

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)⁵⁾께서 군사를 부르다오)

军书十二卷，卷卷有爷名

(그 많은 군첩 속에 아버지도 끼여 있소.)

3) 안정훈은 중국측 자료를 통해 “목란시”와 관련된 논의를 보여주고 있다 (2005:269-276). 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.

4) “목란시”의 번역은 박한제의 번역을 이용하고 있다 (2003:132-133).

5) 네이버 백과사전에서는 “대략 5세기 초 이후 몽골고원에 세워진 여러 유목국가 군주의 칭호.”라고 정의를 내리고 있는데 이 시의 문맥으로 살펴볼 때에는 중국의 황제를 의미하는 것으로 보임.

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 맞추고)
 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 머무르다)

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 묵다)
 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 산을 넘었다.)
 朔气传金柝，寒光照铁衣
 (삭북의 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)
 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 명타천리마를 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 뜻과 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 뿔걸음 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 가려낼 수 있겠는가)

“목란시”의 구성은 크게 네 부분으로 나누어 볼 수 있다.⁶⁾ 첫 번째 부분은 22구 110자까지로 구분될 수 있다.⁷⁾ 어느 마을에 살고 있는 목란(물란)⁸⁾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 부분은 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 기승전결⁹⁾의 형식에 오히려 더 맞는다고 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 44초¹⁰⁾의 러닝타임을 가지고 있는 애니메이션으로서 발단 부분에서는 물란의 성격을 알 수 있는 내용과 함께 전쟁의 발발로 인해 아버지 몰래 대신 전

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

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

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

9) 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. 네이버 참고.

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

장으로 나가는 내용을 담고 있다. 이 단계에서는 그녀와 동행하는 귀뚜라미와 조상신의 뜻을 받은 무슈라는 용이 소개되고 있다. 전개 및 위기에 해당되는 부분은 주로 훈련소에서의 물란의 모습을 묘사하면서 흥노족과의 대결을 통해 물란이 여성이라는 점이 드러나게 되는 내용을 담고 있다. 이 부분에서는 그녀와 동료가 되는 세 명의 병사(야오, 치엔, 포), 그리고 훈련대장인 샹이 소개되면서 이들과의 관계설정이 이루어지고 있다. 절정에 해당되는 부분에서는 신분이 들통 나면서 부대에서 빠지게 되지만 흥노족의 황궁잠입을 알리고자 부대를 쫓아가서 그들과 함께 남은 흥노족을 물리치고 황제의 치하를 받는 내용이 묘사되고 있다. 마지막 결말부분에서는 고향에 돌아온 물란이 여성의 모습으로서 샹과의 사랑을 암시하는 내용과 함께 무슈 또한 조상신들로부터 인정받게 되는 내용이 그려져 있다.

3. 단계별 등장 캐릭터에 대한 비교

서사단계별 내용에서도 볼 수 있지만 “목란시”와 <물란>은 등장하는 캐릭터의 양에서부터 차이가 나고 있다. “목란시”는 목란이라는 주인공의 1인칭 시점과 전지적 시점이 복합적으로 전개되는 것이기 때문에 내용에 영향을 주는 캐릭터가 등장한다기보다는 필요에 따른 언급이 존재하는 정도일 뿐이다. 하지만 <물란>의 경우에는 내용의 전개를 위한 필요 요소인 주연과 조연의 설정이 이루어져 있다.

<표 1>에서 보는 것처럼 “목란시”에서는 <물란>처럼 등장인물로 볼 수 있는 존재의 언급이 있기는 하지만 그들의 이름이라기보다는 목란과의 관계에서 볼 수 있는 지위, 혹은 호칭에 따른 언급이 한 번씩 있을 뿐이다. 목란이라는 이름조차 발단 부분에서 한번 언급되는 정도이다.

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

<표 1> “목란시”와 <물란>의 주요 캐릭터

이들을 서사 단계별 등장에 대해 나누어 보면 <표 2>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 형식으로 보이고 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 샹과 물란의 동료는 이야기의 진행에서 필요한 존재라는 것을 보여주고 있는 셈이다.

서사구조	“목란시”	<물란>
발단	목란, 아버지, 어머니	물란, 파 주, 파 리, 파, 무슈, 조상신들, 칸, 크리켓, 산유와 부하들, 황제, 치푸, 종매쟁이
전개/위기	목란, 장군	물란, 리 장군, 샹, 링, 야오, 치엔 포, 치푸, 무슈, 칸, 크리켓
절정	목란, 황제	물란, 황제, 리샹, 링, 야오, 치엔 포, 산유, 치푸, 무슈, 칸, 귀뚜라미

결말	목란, 아버지, 어머니, 언니, 남동생, 전우	물란, 파 주, 파 리, 파, 리상, 무슈, 조상신들
----	---------------------------	-------------------------------

<표 2> 서사 단계별 주요 등장 캐릭터

4. “목란시”와 <물란>의 비교를 통해 나타나는 변형

이처럼 전체 등장인물 수와 등장인물의 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 채워넣기 위한 역할이 부여된 존재가 필요했던 것이다. 이 과정에서 뚜렷하게 나타나는 것이 바로 캐릭터의 창조적 추가이자 기존 캐릭터의 성격의 변형, 그리고 이를 통해서 캐릭터간의 관계를 설정하고 그 관계를 변형시키는 것이다.

1) 창조적 추가와 삭제

<물란>이 “목란시”에서 가장 크게 차이를 두고 있는 것은 바로 새로운 캐릭터의 창조이다. 물란의 혈연적 기반 구조 내에 존재하는 가족을 제외하고는 거의 모든 캐릭터가 새롭게 만들어졌다고 볼 수 있다. 새롭게 창조된 캐릭터는 현실적 존재와 비현실적 존재로 나뉜다. 현실적 존재로서는 상과 산유, 그리고 링, 야오, 치엔 포 등이 있고, 비현실적 존재로서는 조상신과 무슈 등을 들 수 있다. 그리고 현실적 존재이지만 비현실적 존재의 성격과 역할을 가지고 있는 캐릭터로서 칸과 크리켓이 있다.

현실적 존재들은 서사 구조 내에서 그들의 역할에 따라 배치가 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 긍정적인지, 부정적인지가 결정이 되었던 것이다. 이들 중에서 할머니 파와 흥노족이 우두머리인 산유, 그리고 황제는 긍정적, 부정적, 중립적 존재로서 그 성격이 가장 뚜렷하게 대비되는 존재라고 할 수 있다.

비현실적 존재들은 애니메이션의 성격을 살리기 위한 목적에서 나타난 것들로서, 노시훈이 지적했던 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 조상신이 등장하는데 조상신들의 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.

우화화가 이루어진 비현실적 존재인 무슈와 함께 우화화의 차원에서 제시된 존재가 바로 현실적이지만 비현실적 역할을 맡고 있는 칸과 크리켓이다. 이들은 현실에서 존재하는 말과 귀뚜라미의 형상화된 존재로서 그들 스스로가 주인공과 상호 작용을 할 수 있을 정도의 커뮤니케이션 능력을 가지고 있지는 않지만, 주인공의 말과 행동을 이해함으로써 주인공이 내러티브의 궁극적 목적에 도달하는데 결코 배제할 수 없는 존재가 된다. 그러나 이들은 자신들의 의사를 주인공에게 직접 전달할 수 없게 되어 있다는 점과 발단 부분부터 등장하지만 결말에는 보이지 않는다는 점은 그들의 역할이 조력자로서 철저하게 제한되어 있다는 점을 의미한다.

이와 같은 창조적 추가의 존재가 있는 반면에 삭제된 존재도 있다. “목란시”의 결 부분에 언급되는 언니와 남동생의 존재이다. 가족 간의 관계가 중시되는 동양적 내용에서 이들을 삭제한 것은 디즈니적 가족주의의의를 제시하는데 있어서 중요성이 부각되지 않기 때문에 배제된 것이다. 즉, 주인공의 부모에 해당하는 존재들에 대해서만 강조하는 방향으로 설정하면서 수직적 가족구조 내에서 부모의 중요성을 돋보이게 하려는 의도를 담고 있다고 볼 수 있는 것이다. 특히 형제의 숫적 비교를 감안할 때 동양보다 상대적으로 형제들이 적은 서양의 입장에서는 형제애적 가족관계의 추가설정은 서양의 관객층에게는 큰 의미가 있지 않을 것으로 판단했기 때문이다.

2) 캐릭터의 성격 변형

“목란시”와 비교해 볼 때, <물란>에서 캐릭터의 성격이 변형되는 모습을 보이는 것은 주인공인 물란 밖에 없다고 할 수 있다. 왜냐하면, “목란시”에서는 시의 내용의 주체이자 행위자로서 등장하는 것은 실질적으로는 물란 밖에 없기 때문이다. 그러나 디즈니의 <물란>에서는 이러한 변형이 일어나게 되는 것에 대해 발단 부분에서 모두 암시하는 모습을 보여주고 있다.

성년이 된 여성으로서 결혼을 준비해야 하지만 동양적 가치기준에서 볼 때에는 수궁이 되기 힘든 남성적 적극성을 보이는 행동과 대사를 제시하고 있다. 이는 전체 흐름 속에서 오랑캐의 침입을 물리치는 전사적 이미지의 급작스런 제시로 인한 내러티브 흐름의 혼잡성을 사전에 막고자 하는 장치인 셈이다. 하지만 동시에 중매쟁이와의 대면을 위한 화장을 하는 장면의 삽입은 결론적으로는 물란도 여성이기 때문에 여성적 모습으로의 귀결이 이루어질 것을 암시하는 것이기도 하다.

발단 부분의 시간적 비중이 높은 것도 이러한 물란의 성격 변형을 설명하기 위한 것이라고 할 수 있다. <표 3>에서 볼 수 있는 것처럼 “목란시”와 <물란> 모두 발단 부분의 비중이 전체 구성에서 높은 비중을 차지하고 있는 것을 알 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 3> “목란시”와 <물란>의 시간적 비중

하지만, 두 텍스트의 발단 부분에 대한 내용은 전혀 다른 모습을 보여주고 있다. “목란시”의 경우에는 목란의 갈등과 고민을 보여주는 것이 주요 내용이다. 반면에 <물란>은 발단 부분이 두 단계로 더 나누어질 수 있다. 한 부분이 “목란시”에서처럼 아버지를 대신해 전장에 나가기 전의 고민과 걱정을 보여주고 있다면, 다른 한 부분은 바로 물란이 가지게 될 두 가지 모습에 맞는 성격을 보여주고 있는 것이다. 남성적 외향성을 외연의 형태로 보여주고 있다면 여성적 순응성을 직접적이지는 않지만 옷과 화장이라는 또 다른 외연적 요소로서 제시하고 있는 것이다.

이와 같은 성격의 변형이 이루어지는 모습을 제시하는 이유는 무엇보다도 두 가지 측면에서 설명할 수 있다. 첫째는 동양적 잔 다르크 상을 제시하기 위한 것이라고 할 수 있다. 중국의 역사 속에서 권력층에 근접하지 않고 긍정적 영웅 상으로 제시할 수 있는 여성 사례로 대표적인 것이 바로 목란이다. 서구 관객층에 익숙한 잔 다르크와 유사한 존재라는 방식으로 보여줌으로서 이해와 몰입을 높이려고 하고 있는 것이다. 둘째로는 전형적 여성상으로의 회귀를 필연적으로 보여주

어야 하기 때문이다. 박기수는 <알라딘>을 비롯한 여러 디즈니 애니메이션 서사구조의 분석을 통해 디즈니가 가장 중요하게 보여주려는 이데올로기는 “청교도적 윤리관과 자본주의적 이데올로기”라는 주장¹¹⁾을 확인하면서, 이는 부르주아, 백인, 기독교도, 그리고 남성 중심의 가치를 확대 재생산하면서 이를 철저히 내재화하고 있다고 주장했다(2004:346). 즉 여성은 구시대적 관습과 속박에서는 적극적 해방을 해야 한다는 점에서는 긍정적이지만 그러한 입장은 어디까지나 남성이 주도하는 가족이라는 구조가 유지되는 전제하에서 이루어져야 한다는 디즈니의 입장을 보여주고 있는 것이다. 물론 또한 가족 구조 내에서 여성적 역할로 돌아가는 모습을 보여줌으로서 디즈니적 스토리가 구현되고있는 것이다.

3) 관계의 형성, 변형

이와 같은 새로운 캐릭터의 창조와 기존의 캐릭터의 성격을 변형은 디즈니적 기준 내에서 이루어지고 있으면서 동시에 또 다른 목적을 지향하고 있는 것이다. 이는 바로 가족주의의 강화인 것이다.

“목란시”와 <물란> 모두 공통적으로 제시하고 있는 캐릭터들은 바로 1차적 관계 내의 구성원들 혹은 이에 가장 근접할 수 있는 존재들이다. 이들은 바로 목란 혹은 물란의 가족들이다. 이들의 존재와 역할에 대해서 성격의 변형이라는 재해석을 하기 보다는 존재적 가치라는 형식의 역할로서 유지함으로써 인간의 사회적 관계 구성에서 1차적이라고 판단되는 혈연 기반의 구조, 즉 가족을 중요시하는 모습을 보여주고 있다.

이러한 가족 중시의 모습을 좀 더 강화하기 위한 방법이 전개/위기 및 절정에 집중적으로 배치되는 캐릭터들, 즉 목적에 따른 관계가 사회 속에서 형성되는 존재인 2차적 관계의 캐릭터들이다. 하지만 이 중에서 유일하게 1차적 관계의 집단으로의 이동 가능성을 가진 존재가 바로 상이다. 직접적인 언급이 <물란> 전체를 통해 나타나지는 않지만 결말 부분에서 물란의 집까지 찾아오면서 저녁 식사에 초대할 응하는 상의 모습과 이미 상에 대한 이성적 감정이 있다는 언급을 무슈를 통해 제시한 것은 바로 상을 가족 구조내로 편입시키는, 즉 1차적 관계로의 변형을 유도하고 있는 것이다. 결혼이라는 형식을 통해 주요 캐릭터의 관계를 가족이라는 구조로 편입시키는 모습은 많은 디즈니의 애니메이션에서 등장한다. 처음에는 부정적 관계가 형성이 되었던 링, 야오, 치엔 포가 결국에는 전우로서 긍정적 관계로 전환되지만 가족 관계 내로 편입될 수 없는 존재이기 때문에 결말에서 나타나지 않는 것과, 칸과 크리켓 또한 결말 단계에서는 그 역할이 소실되는 것은 바로 결혼과 같은 방식을 통해 가족 관계로 편입될 수 없는 존재이기 때문이다.

III. 결론

새로운 캐릭터의 제시와 기존의 캐릭터가 가지고 있는 성격의 변형은 바로 “목란시”를 원작으로 한 <물란>에서 보여준 주요 특징이라고 할 수 있다. 이러한 특징들은 서사 구조 내에서 역할에 따라 배치가 이루어지고 있다는 것을 확인할 수 있었다. 그리고 이러한 특징들을 통해서 디즈니는 영웅 스토리의 효과적 활용과 선악의 뚜렷한 대결을 통해 서사 구조를 구체화한다는 스토리텔링의 전략이 명확하게 적용된다는 것을 보여주고 있다. 그러나 “목란시”에서보다 <물란>을 통해 더 뚜렷하게 제시하려고 했던 것은 가족주의의 강화이다.

11) 박기수는 김창남(1998:250-251)의 의견을 이 분석을 통해 확인했던 것이다.

디즈니라는 브랜드의 가치는 디즈니 애니메이션을 교육적 수단으로까지 인식하게 만들어주고 있다는 점을 감안할 때 기존의 사회구조를 받치는데 근간이 되는 가족 구성원간의 관계를 강화해 준다는 점에서 <물란>은 그 의미를 가진다고 볼 수 있다. 그리고 디즈니가 이러한 목적에서 <물란>의 서사 구조를 구성했다면 디즈니의 스토리텔링 전략 중의 하나인 가족주의는 잘 표현된 것으로 볼 수 있다. 그러나 이러한 가족주의는 디즈니가 생각하는 가족주의만을 강조하는 것이라는 점 또한 같이 평가되어야 한다.

본 연구는 “목란시”와 <물란>에 제시된 캐릭터의 비교 분석을 통해 <물란>이 제시하고자 하는 것이 무엇인지를 파악하고자 했고, 이를 통해 디즈니의 스토리텔링 전략 중에 어떤 것이 강조되고 있는지를 확인하고자 했다. 그러나 원작인 시와 애니메이션은 양적인 측면에서 볼 때 비교하기에는 차이가 많기 때문에, 캐릭터뿐만 아니라 다른 관점에서의 분석을 통해 보완할 필요가 있다.

IV. 참고문헌

- 권경민, 애니메이션 서사구조 비교연구: 문화기호학의 관점에서, 『한국콘텐츠학회 추계종합학술대회 논문집』, 2005, 제3권 제2호, pp.144-148.
- 김일환, "디즈니 읽기: 물란의 이데올로기", 『영어영문학21』, 2004, 제17권 제2호, pp.41-56
- 김창남, 『대중문화의 이해』, 1998, 한울아카데미.
- 노시훈, 『할리우드 애니메이션의 스토리텔링 전략』, 2008, 심미안.
- 박기수, 『애니메이션 서사 구조와 전략: 애니메이션 서사가 힘이다』, 2004, 논형.
- 박기수, "디즈니 애니메이션 스토리텔링 전략 연구", 『한국콘텐츠학회지』, 2006, 제4권 제1호, pp.29-41.
- 박한제, 『제국으로 가는 긴 여정: 북조·수·초당시대』, 2003, 사계절.
- 안정훈, “목란시에서 <물란>까지: 이야기의 변화와 문화적 혼종성”, 『중국어문학논집』, 2005, 제34호, pp.267-288.
- 이용재, “디즈니 애니메이션 <물란>의 스토리텔링(Storytelling) 분석,” 『중국어문학논집』, 2010, 제60호, 327-355.
- 정미강, 이미영, 김성희, 김재호, "기능론적 관점에서 본 애니메이션의 신체언어 연구: 물란, 미녀와 야수, 알라딘, 신밧드를 중심으로", 『디자인학 연구』, 2006, 제20권 제1호, pp.55-64.
- 한창완, 『저패니메이션과 디즈니메이션의 영상전략』, 2005, 한울아카데미.
- Walt Disney Animation History, <http://www.disneyanimation.com/aboutus/history.html>