

디즈니 애니메이션의 외시 의미적 표현과 소통의 경향

The Tendency of Denotative Representation and Communication in Disney Animation

오동일

선문대학교 문화콘텐츠학과

Dong-Il Oh(ohdi7200@sunmoon.ac.kr)

요약

롤랑 바르트에 의하면 신화란 상호 연결된 함축적 개념의 연쇄로서 1단계 의미작용 체계가 촉발하는 상호 연관된 연쇄적 함축의미를 통해서 그 모습을 드러내는 것이다. 그러므로 실사영화나 애니메이션에서 보이는 특정 장면의 함축의미는 그 장면이 만들어지기 이전에 사회적 통념이나 가치로서 이미 문화 속에 내재되어 있는 것이다. 디즈니 애니메이션의 경우에도 바르트가 언급한 외시의미와 함축의미의 두 가지 층위를 가지고 있다. 그러나 디즈니 애니메이션은 작품에 내재되어 있는 신화를 표현하고 전달하는 데에 있어서 명확하고 구체화된 캐릭터의 전형성을 토대로 외시적 표현과 직접적 소통을 추구하는 경향을 보인다. 그러므로 디즈니 애니메이션에서 보이는 의시적 의미작용의 경향은 디즈니 애니메이션 미학에 접근하는 한 갈래의 연구 방법이라고 할 수 있다.

■ 중심어 : | 디즈니 애니메이션 | 의미작용 | 외시의미 | 함축의미 | 신화 |

Abstract

Roland Barthes views a myth as a chain of connotative concepts that are mutually connected. For him, a myth appears through a chain connotation that is mutually related, due to the first-stage signification system. In other words, the connotation of a particular scene is already inherent in a culture in the form of social convention or social values before it is made. In the case of Disney animation, as mentioned Barthes, it has also two layers of denotation and connotation for signification. However, Disney animation shows the tendency that seek the denotative representation and the direct communication, based on the typified character, to the representation and delivery of the myth that is inherent. Therefore, the tendency of denotative signification is seen Disney animation can be said as a branch of research methodology for the approach to the aesthetics of Disney animation.

■ keyword : | Disney Animation | Signification | Denotation | Connotation | Myth |

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

애니메이션은 기본적으로 이미지 중심의 소통을 하며, 모든 애니메이션이 그러한 것은 아니지만 일반적으로 상업 애니메이션의 경우에는 대부분 서사를 보여주

접수일자 : 2014년 09월 11일

수정일자 : 2014년 10월 28일

심사완료일 : 2014년 10월 28일

교신저자 : 오동일, e-mail : ohdi7200@sunmoon.ac.kr

기 때문에 실사영화와 가장 유사한 장르로 인식되기도 한다. 그러나 의미작용을 위한 애니메이션의 언어가 실사영화의 언어와 동일할 수는 없을 것이다.

두 장르는 미학적으로나 기술적으로 일정 부분 공통된 특징을 지니고 있지만, 제작 형식에 있어서 분명한 차이를 지니고 있다. 실사영화가 샷(shot) 단위로 제작되는 반면에 애니메이션은 프레임(frame) 단위로 제작이 된다는 점이다. 일반적으로 실사영화에서는 샷의 개념을 토대로 스토리텔링이 이루어지기 때문에 작품을 구성하는 단위원 샷을 의미론적 단위로 보는 경향이 두드러지지만 분명한 것은 애니메이션의 의미론적 단위가 샷이 될 수는 없다는 사실이다. 이러한 관점이 논란의 여지가 있을 수는 있겠으나 애니메이션이 프레임 단위로 제작되기 때문에 그 속에서 보이는 샷의 의미론적 위상이 실사영화에서와 동일할 수는 없다는 것이다.

애니메이션은 감독이나 애니메이터의 미학적 시각이나 연출 의도에 따라서 각 프레임별로 이미지의 레이어아웃을 사전에 계획한다. 그리고 각 프레임 사이의 보이지 않는 공간을 조작함으로써 캐릭터에게 생명력이 부여되고 궁극적으로는 고유의 미학을 토대로 한 실재성이 작품 속에 구현되는 것이다. “애니메이션은 움직이는 그림의 예술이라기보다는 그려진 움직임의 예술이다. 각 프레임 위에서 일어나는 것보다는 각 프레임 사이에서 일어나는 것이 훨씬 중요하다. 그러므로 애니메이션은 각 프레임 사이의 보이지 않는 공간을 조작하는 예술이다[1].” 이것은 노먼 맥라렌(Norman McLaren)이 애니메이션의 정의에 대해 언급한 것으로서 가장 보편적으로 인용되고 있다. 그리고 그는 이후 위 글에 덧붙여, “그림이 아닌 정지된 사물, 인형, 그리고 인간도 모두 애니메이티드(animated) 될 수 있다고 하였다[2].” 즉, 노먼 맥라렌은 애니메이션의 재료보다 프레임의 조작을 통한 움직임의 타이밍이 가지고 있는 중요성을 강조하고 있다.

이렇듯, 애니메이션은 실사영화나 다른 어떤 장르보다도 영상을 계획하고 통제할 수 있는 미학적 힘을 발휘할 수 있다. 그리고 표현의 소재와 영역에서 자유로울 수 있으며, 그러한 자유는 결국 신화와 이데올로기의 전달과 표현에 있어서도 자유로울 수 있다는 점을

말해주는 것이다. 즉, 애니메이션에는 감독이나 애니메이터의 의도에 따라 다양한 의미작용 체계가 구축될 수 있으며, 그러한 의미작용의 체계는 결국 각 작품이 보여주는 고유의 미학과 밀접한 관련이 있다는 것을 의미한다. 그러므로 본 논문의 궁극적인 목적은 디즈니 애니메이션에서 보이는 외시 의미적 표현과 소통의 경향을 살펴봄으로써 궁극적으로 디즈니 애니메이션이 추구하는 미학적 본질에 보다 깊이 있게 다가서는 것이다.

2. 연구범위 및 방법

애니메이션에서 보이는 의미작용 체계의 본질은 신화를 형성하는 소통에 있으며, 그 과정 속에서 관객에게 신화가 읽히게 되는 실재성이 각 작품마다 다양하게 나타난다. 즉, 의미작용 체계는 각 작품마다 다양하게 나타나며 그것은 곧 애니메이션 미학의 다양성과 밀접한 관련이 있는 것이다. 이와 같은 관점에서 볼 때, 애니메이션의 의미작용 체계와 미학은 신화에 대한 기초 학적 논의로부터 비롯될 수 있다.

그동안 수많은 이론가들에 의해 본 논문의 주제와 밀접한 관련이 있는 언어의 의미 구조에 관한 개념적 논의가 활발하게 진행되어 왔다. 본 논문은 그러한 논의들 중에서 롤랑 바르트(Roland Barthes)의 신화에 대한 담론을 토대로 애니메이션의 의미작용 체계에 대해 접근하고자 한다.

바르트는 루이 엘름슬레우(Louis Hjelmslev)가 제시한 의미작용 분석의 모델을 보다 다양하게 활용하였다. 엘름슬레우는 기호, 약호, 텍스트에서의 의미작용을 분석할 수 있는 체계적인 모델을 1, 2단계의 의미작용 수준으로 나누어 제시하였으며, 1단계 수준은 ‘외시의미(denotation)’, 2단계 수준은 ‘함축의미(connotation)’로 구분하였다[3]. 그리고 바르트는 엘름슬레우의 의미작용 모델을 바탕으로 기호의 함축적 의미작용이 한 사회의 문화 속에서 어떤 방식으로 작용되고 있는지에 대한 분석을 다각적으로 제공하고 있다[4]. 특히, 이론적 다양성을 내포하고 있는 그의 신화론은 문학, 회화, 무용, 건축, 사진, 조형 등 다양한 예술 분야의 유무형적 요소들이 유기적으로 융합되어 있는 애니메이션 언어의 의미작용 체계에 접근하고 분석하기에 적당하다.

그리고 이미 언급하였듯이 애니메이션은 프레임 단위로 제작되기 때문에 감독이나 애니메이터의 계획적인 의도에 의해 의미론적으로 보다 풍요로운 언어적 요소가 구현될 수 있다. 애니메이션이 가지고 있는 이러한 장점은 애니메이션의 본질이라고 할 수 있는 생명력의 환영을 구현하고 표현하는 토대가 되는 것이다. 그러므로 본 논문에서는 디즈니 애니메이션에서 보이는 시각적 표현을 외시의미 중심에서 접근함으로써, 애니메이션 의미작용 체계와 미학적 경향의 주요한 한 갈래에 대해 구체적으로 논의하고자 한다.

II. 이론적 배경: 애니메이션의 의미작용

1. 애니메이션에서의 외시의미

애니메이션의 의미작용은 일차적으로 애니메이션을 구성하는 기표와 기의가 연결되면서 시작한다. 이것은 1단계 수준의 의미작용 즉 외시의미이며, 외시의미는 실질에서 나누어진 하나의 기표가 이에 상응하여 나누어진 하나의 기의와 연결되어 만들어지는 의미이다. 물론, 기호의 의미작용은 그렇게 단순하게만 이루어지지 않는다. 기호의 의미는 그것이 다른 기호들과 갖는 관계 구조(의미가치)에 의해서 결정된다. 그리고 이들 기호들의 관계 구조는 문화와 상황에 따라서 다양하게 나타날 수 있으며, 기호 사용자가 갖는 문화적 경험에 따라서 기호가 서로 다르게 읽히고 쓰일 수 있다[5]. 예를 들어, ‘서울광장’은 특정의 장소를 지칭하는 1단계 수준의 외시의미가 될 수 있겠으나, 그곳에서 벌어진 촛불 집회를 목격하고 경험한 사람들에게는 ‘서울광장’의 의미가 함축적으로 다양하게 존재할 수 있다. 이러한 논의의 관점은 바르트의 신화론 저변에 깔려있는 기본적인 특징이라고 할 수 있다.

글로벌 시장에서의 상업적 성공을 목표로 제작되는 장편 애니메이션이나 TV시리즈 애니메이션은 작품에 내포되어 있는 신화와 메시지를 전달하는 데에 있어서 관객과의 직접적인 소통을 추구할 수 있다. 특히, 이러한 작품의 경우 동시대인들이 인식하고 공유하는 지배적 신화를 작품의 주제에 반영하는 경향이 더욱 강하게

나타나며, 디즈니 애니메이션은 이러한 논의의 대표적인 예가 될 수 있을 것이다. 그리고 이러한 애니메이션 작품들의 공통점은 문화적, 언어적 장벽을 뛰어넘어 모든 관객이 쉽게 이해하고 읽어낼 수 있는 보편적 언어를 토대로 애니메이션 작품의 스토리텔링을 이끌어가는 것이다.

국제 에미상 애니메이션 부문 후보작에 오른 <라바(Lava)>는 캐릭터의 음성적 대사가 없으며, 작품에서의 언어적 요소는 전 세계인이 공유할 수 있는 제스처와 코믹스러운 슬랩스틱 움직임이다. <라바>의 맹주공 감독이 방송(MBC ‘세바퀴’)에서 “캐릭터의 (음성적) 대사가 없는 것은 글로벌 전략”이라고 언급하였듯이, 이 작품에서 보이는 캐릭터의 비음성적 언어(캐릭터의 제스처, 움직임)들은 기표와 상응하는 기의가 1단계 수준에서 직관적으로 인식될 수 있을 만큼 언어적 보편성을 담고 있다. 물론, 작품 전체가 하나의 형식으로서 신화적 함축의미를 내포한다고 볼 수도 있겠으나, 아마도 대부분의 전 세계 관객들은 <라바>의 옐로우와 레드 캐릭터의 직관적인 코믹 언어가 만들어내는 재미에 더욱 몰입할 것이다.

<라바>는 비음성적 언어를 중심으로 관객과 의미작용을 하기 때문에 캐릭터의 유연한 움직임으로 메타모포시스(metamorphosis)의 미학적 장점을 최대한 활용한 언어적 표현을 보여준다. 메타모포시스는 편집(editing)이라기보다는 오히려 선(line)의 전개, 대상이나 환경의 조작 등을 통해 하나의 이미지를 완전하게 다른 이미지로 바꾸는 유동적인 연결을 의미하는 것이며 내러티브의 연속성을 강화하기도 한다[6]. 그리고 세르게이 에이젠슈타인(Sergei Eisenstein)은 이와 같이 애니메이션에서 생명력의 환영을 창조하는 메타모포시스에 대하여 우리가 원하는 무엇이든지 진화적으로 만들 수 있는 무한한 힘이라고 하였다[7]. 특히, 프레임의 예술이라고 할 수 있는 애니메이션은 메타모포시스 과정에서 각 프레임 사이의 타이밍을 조작하여 무생물인 캐릭터의 개성과 감정, 그리고 구체적 상황을 관객이 직관적으로 이해할 수 있도록 한다. 또한, 애니메이션의 메타모포시스는 본질적으로 캐릭터의 형태와 움직임이 가질 수 있는 기호적 의미를 시각적으로 풍성하게 표현

하고 관객이 인식하도록 함으로써 외시적인 의미작용을 보다 수월하게 한다. 메타모포시스가 지니고 있는 소통적 가치를 감안해 볼 때, 애니메이션에서 외시 의미적 표현과 의미체계를 중심으로 하는 소통의 중요성을 충분히 짐작할 수 있다.

2. 애니메이션에서의 함축의미

바르트는 신화를 ‘상호 연결된 함축적 개념의 연쇄’로 접근한다. 또한, 그에게 있어서 신화는 1단계 의미작용 체계가 촉발하는 상호 연관되는 연쇄적 함축의미(개념의 연쇄)를 통해 그 모습을 드러내는 것이다. 예를 들면, 최근까지 남성과 여성에 대한 사회적 통념은 상반되어 있었다. 남성은 강하고 적극적이고 이성적인 반면에 여성은 약하고 소극적이며 감성적이었다. 따라서 공포에 질린 여성을 용감하게 구출하는 실사영화의 한 장면이 전달하는 함축의미는 우리가 가지고 있는 상호 연결된 일반적 통념의 연쇄를 통해서 만들어진 것이다. 그러므로 우리가 보는 이미지는 신화(통념이나 가치)를 구성하는 연쇄적 개념들을 촉발시키는 재료일 따름이다. 다시 말하면, 신화의 1단계 의미작용 체계의 기본재료들이라고 할 수 있는 언어, 사진, 포스터, 물건 등은 신화를 전달하기 위한 순수한 형식이 된다. 따라서 바르트는 신화의 2단계 의미작용 체계를 1단계 의미작용 체계와 구분하여 기표를 형식, 기의를 개념, 그것이 만들어내는 전체를 의미작용으로 부른다[8]. 그리고 그는 기호가 전달하는 개념이 얼마나 널리 수용되고 있는가라는 점에서 신화와 함축의미의 차이점을 찾았다. 그러므로 신화는 특정한 기호의 함축의미가 전체 사회로 일반화되고 보편화되려는 순간부터 함축의미와 다르게 접근되는 것이다. 즉, 신화는 ‘지배적이며 헤게모니적인 함축의미’라고 설명될 수 있다[9].

이미 언급하였듯이, 대부분의 애니메이션은 외시의미와 함축의미를 동시에 담고 있다. 그리고 신화는 1단계 의미작용 체계인 외시의미가 촉발하는 연쇄적 함축의미를 통해 관객에게 드러난다. 그러나 애니메이션 작품의 경우 작가의 의도나 마케팅 전략에 따라서 그러한 연쇄적 함축의미가 외시적으로 표현되고 소통되는 경향을 보일 수도 있다. 이러한 논의의 관점에서 볼 때,

외시적 표현을 중심으로 하는 애니메이션 작품은 신화적 의미를 관객에게 분명하고 자연스럽게 전달할 수 있는 의미작용 체계를 토대로 하는 것이며, 반면에 함축적 표현을 중심으로 하는 애니메이션 작품은 신화유희기에 있어서 고찰과 해석을 필요로 하는 다른 차원의 의미작용 체계를 바탕으로 하는 것이다.

조형적, 음악적, 서사적 요소들의 융합으로 이루어진 애니메이션은 각 요소들에 부여되는 자율성이 높기 때문에 1단계 수준의 의미작용에서 보이는 캐릭터, 배경 디자인 등의 기본재료들이 신화를 전달하기 위한 형식이 되는 경우도 있다. 이러한 작품은 전체가 기표(형식)가 되어 의미작용을 통해 기의(개념)를 이끌어 낸다. 즉, 관객 스스로 작품이 내포하고 있는 신화를 상상하고 고찰할 수 있도록 함으로써, 소설의 독자만큼이나 애니메이션 언어가 보여주는 기의에 대한 관객의 종속도가 높게 나타난다.

1994년에 개봉된 지브리 스튜디오의 <폼포코 너구리 대작전(Pompoko: The Raccoon War)>은 관객이 작품의 함축의미, 즉 신화를 고찰하는 좋은 예가 될 것이다. 이 작품에서 기표는 숲에 사는 너구리들과 도시에 사는 인간들이며, 기의는 사람을 홀리는(일본에서는 너구리가 사람을 홀리는, 영리한 것을 의미한다) 너구리와 숲에 신도시를 개발하려고 하는 인간들이다. 그러므로 인간으로부터 숲을 지키려고 하는 너구리들과 숲에 신도시를 개발하려고 하는 인간들이라는 1단계 수준의 외시의미를 전달한다. 그리고 1단계 수준의 외시의미에서 과격하게 인간들의 개발을 막고자 하는 너구리들, 인간으로 둔갑하여 인간 사회에 적응하는 너구리들, 자연을 그리워하는 인간들과 같은 메타언어적 요소들은 신화(통념이나 가치)를 구성하는 연쇄적 개념들을 촉발시키는 재료이자 형식으로서 2단계 수준의 함축의미로 연결된다. 즉, 자연을 훼손하고 개발을 하는 인간들, 그로 인해 벌어지는 고통과 재앙들, 인간과 자연의 공존, 자연의 소중함과 평화라는 다양한 신화와 메시지를 2단계 수준의 함축의미를 통해 관객은 고찰하게 된다. 여기서 관객이 고찰하는 함축의미는 현대 사회에서 보편적으로 받아들여질 수 있는 신화이며, 그러한 신화의 향유가 바로 이 작품의 제작 의도이기도 하다.

III. 디즈니 애니메이션의 외시 의미적 표현과 소통

1. 이데올로기적 배경과 신화

디즈니 스튜디오는 효과적인 외시 의미적 표현의 형식을 정립하면서, 자신들이 추구하는 신화를 관객이 자연스럽게 수용할 수 있도록 하였다. 디즈니 애니메이션에서 보이는 이러한 소통과 표현의 특징은 월트 디즈니(Walt Disney)가 가지고 있었던 정치적 성향을 통해 보다 깊이 있게 접근될 수 있을 것이다.

월트에 대한 FBI(Federal Bureau of Investigation)의 파일을 살펴보면, 그가 근본적으로 우익적 정치성향을 강하게 가지고 있었다는 사실이 잘 드러나 있다. 디즈니는 공산주의와 파시즘에 대항하기 위해 설립된 ‘영화동맹(Motion Picture Alliance for the Preservation of American Ideals)’의 설립뿐만 아니라 활동에도 적극적으로 참여하였다. 이 단체는 우익적 경향을 강하게 표출하였으며 그것은 디즈니의 정치적 성향을 보여주는 것이기도 하다[10]. 그러므로 디즈니 애니메이션의 이면에는 월트의 정치적 성향에 부합하고 그가 추구하는 사회에 필요한 신화들이 자리하고 있다는 사실에 대해 부정하기는 쉽지 않다. 그리고 그는 자신이 추구하는 신화에 대한 관객들의 자연스러운 의미작용과 수용을 위해 순수의 이미지로 포장된 외시 의미적 표현과 소통에 보다 주력했을 것으로 볼 수 있다.



그림 1. <백설공주(1937)>

실제로, 디즈니 스튜디오의 장편 애니메이션은 그들이 추구하는 신화를 관객이 자연스럽게 수용할 수 있도록

하기 위해 정치적, 이데올로기적인 목적이 드러나지 않는 외시의미 중심의 표현에 중점을 두는 경향이 크게 나타난다. 예를 들어, 애니메이션의 고전으로 일컬어지는 <백설 공주(Snow White and Seven Dwarfs, 1937)>의 캐릭터는 하얀 피부와 예쁘고 큰 눈, 수줍음, 모성애가 넘치는 아름다움을 간직하고 왕자를 통해 진정한 행복을 얻게 됨으로써, 가부장적인 서사와 이데올로기를 관객에게 효과적으로 전달하고 있다. 그러므로 일반적인 관객들은 백설 공주라는 캐릭터의 기초적 의미를 자연스러운 것으로 이해하고 수용함으로써, 작품이 전달하는 신화의 이면에 담겨져 있는 목적성을 간과하게 되는 것이다. <백설 공주>의 뛰어난 서사구조는 할리우드 실사영화와 비교해도 전혀 부족함이 없는 시청각적 요소를 토대로 하여 관객 스스로 자의식을 환기시킬 만한 여유를 제공하지 않았다. 즉, 디즈니 스튜디오는 자신들이 추구하는 지배적 신화를 외시 의미적 표현과 소통으로 접근함으로써, ‘동기의 자연화(naturalization of motivation)’라는 현대 신화의 속성을 더욱 효과적으로 성취한 것이다. 신화란 특정 시기에 지배집단으로 자리 잡은 특정 사회계급의 산물이다. 그리고 신화의 형태와 개념은 반드시 이러한 역사적 발생동기를 수반하고 있지만, 신화가 만들어지는 주요 방식은 이 같은 역사적 발생동기를 은폐하고 이것을 일반적인 상식으로 극히 자연스럽게 당연한 사실로 통용되게 하는 데에 있다[11]. 그러므로 이와 같은 논의의 관점에서 볼 때, 디즈니 애니메이션은 외시의미 중심의 의미작용을 통해 관객에게 전달하는 신화적 메시지를 극히 자연스럽게 당연한 사실로 제시함으로써, 작품 이면에 담고 있는 정치적이며 이데올로기적인 목적을 은폐하는 것이기도 하다. 그리고 디즈니 스튜디오의 대표적 캐릭터인 미키 마우스(Mickey Mouse)는 디즈니 스튜디오가 표방하는 순수의 이미지를 고양시키는 마스코트적인 역할을 수행하고 있다고 볼 수 있다[12].

바르트는 한 문화 속의 신화는 절대적 보편성을 갖지 않는다고 강조한다. 다시 말하면, 지배적 신화가 있는 반면에 그에 대한 대응적 신화가 존재하고 신화의 지배적 위치는 역동적으로 변화한다는 것이다. 실제로, 바르트가 언급하였듯이 디즈니 애니메이션에 보이는 신화

역시 절대적 보편성을 갖기 보다는 시대적 감성과 이데올로기를 잘 반영하여 역동적인 변화를 거듭하고 있다.



그림 2. <겨울왕국(2013)>

예를 들어, 이미 언급하였듯이 <백설공주>는 기본적으로 남녀의 역할이 확실히 구분되어 있는 가부장적 의식을 바탕으로 시대에 맞는 여성상을 제시함으로써 사회적 이데올로기 제공자의 역할을 하고 있다. 그러나 디즈니 애니메이션의 이러한 설정은 여성의 사회적 지위가 상승하고 있는 사회적 현실과 시대적 분위기를 점진적으로 반영하여 나타난다. <백설공주>의 여성 캐릭터는 완전 순종형이었다면, <신데렐라(Cinderella, 1950)>에서는 부분 순종형, <잠자는 숲속의 미녀(Sleeping Beauty, 1959)>에서는 불만 순종형, <알라딘(Aladdin, 1992)>에서는 능동적 내조형으로 여성 캐릭터의 성격과 행동 묘사가 능동적이며 주체적인 측면으로 변화하기 시작한다. 그리고 마침내 2013년 개봉된 디즈니 스튜디오의 장편 애니메이션 <겨울왕국(Frozen)>의 여성 캐릭터 엘사(Elsa)와 안나(Anna)는 기존 디즈니 애니메이션에서 볼 수 있었던 캐릭터들과는 달리 젠더 표상의 파격적인 모습을 보여주었다. 기존 디즈니 애니메이션에서는 주로 남성조력자의 능력과 힘에 의해 여성 캐릭터가 처해있는 문제와 장애가 극복되었다면, <겨울왕국>에서는 능동적이며 연대적인 여성 캐릭터들의 젠더 표상을 표현함으로써 관객에게 새로운 의미체계를 보여주었다. 그것은 동시대 관객들이 공감할 수 있는 시대정신과 이데올로기를 잘 반영함으로써, 문화와 언어의 장벽을 허무는 보편적인 의미체계를 보여주는 것이다.

특히, 디즈니 애니메이션에서는 여성 캐릭터의 전형화를 쉽게 찾아 볼 수 있다. 캐릭터의 전형화 과정은 작품이 타깃으로 하는 관객층의 특징에 따라서 달라질 수 있다. 가족 전체를 주요 대상으로 하는 디즈니 애니메이션의 캐릭터들을 대개 전형화가 명확히 나타나는 반면에 성인만을 대상으로 하는 애니메이션 작품의 경우에는 캐릭터의 전형화가 모호하게 표현되기도 한다. 그것은 캐릭터 간의 단순한 선악구도 보다는 사회적 갈등이나 자아에 대한 고찰 등을 다루는 성인대상의 애니메이션 작품의 경우 부분적인 전형화나 이데올로기의 전형화가 이루어지기 때문이다. 물론, 디즈니 애니메이션의 경우에도 시대적 정신이나 이데올로기, 그리고 그들이 추구하는 신화를 함축적으로 내포하고 있다. 그러나 디즈니 애니메이션은 주로 글로벌 시장과 가족 전체를 대상으로 제작되기 때문에 명확하고 구체화된 전형적인 캐릭터를 토대로 하여 보다 외시적인 표현을 중심으로 관객과의 직접적인 소통을 추구하는 경향을 보이기도 한다.

2. 외시 의미적 표현과 소통을 위한 노력과 연구

디즈니 스튜디오는 1930년대 초반 장편 애니메이션을 기획하면서 복잡한 스토리라인을 효과적으로 전개하기 위해 우선적으로 애니메이션 스토리텔링의 가장 중요한 요소라고 할 수 있는 캐릭터의 동작 연구를 시작하였다. 캐릭터의 개성과 감정, 캐릭터 간의 관계설정(갈등과 호의)을 자연스럽게 직관적으로 표현하는 것이 가능해야 했는데, 당시 디즈니 스튜디오의 애니메이터들은 이를 효과적으로 구현하기에 다소 부족함이 있었다. 그래서 디즈니 스튜디오는 이러한 단점을 보완하기 위해 예술 강좌를 사내에 개설하고 라이프 드로잉을 중심으로 하는 동작 분석연구를 통해 캐릭터의 움직임에 대한 새로운 경험과 지식을 쌓아나갔다. 디즈니 스튜디오의 예술 강좌는 <백설 공주>, <피노키오(Pinocchio, 1940)>, <판타지아(Fantasia, 1941)> 등을 제작한 1940년대까지 유지되었다. 그리고 그것은 외시의미 중심의 애니메이션으로 다가서는 디즈니 스튜디오의 중요한 행보였으며, 그러한 외시 의미적 표현과 소통의 중심은 캐릭터 자체와 그리고 캐릭터의 움직임이었다.

그리고 디즈니 스튜디오는 캐릭터 동작에 대한 오랜 연구의 결과로써 지금까지도 애니메이션의 형식 구분 없이 대부분의 애니메이션에서 널리 적용되고 있는 애니메이션 원리를 정립하였다. 디즈니 스튜디오가 정립한 애니메이션 원리는 애니메이션 작품의 실제성을 한층 더 강화시키는 기법이자 방법론이라고 할 수 있다. 전통적인 2D 애니메이션에서부터 3D 컴퓨터 애니메이션까지 형식에 상관없이 실제성을 효과적으로 구현하기 위해 널리 적용되고 있으며, 12가지의 애니메이션 원리는 효과적인 애니메이션 스토리텔링을 위한 직관적 인식을 주요 목표로 하고 있다[13]. 또한, 캐릭터의 움직임이 주는 실제성을 보다 극대화하기 위해 할리우드 실사영화의 관습들을 쉽게 적용시킬 수 있는 멀티플레인(Multi-plane) 카메라를 개발하여 외시적 표현의 다양한 연출이 가능하도록 하였다. 이와 더불어, 단편 애니메이션 시리즈를 통해 축적한 음악과 음향효과를 시각적, 운동적 요소와 효과적으로 융합함으로써, 관객이 외시적 표현을 자연스럽게 수용할 수 있는 의미체계의 토대를 마련하였다.

또한, 디즈니 스튜디오는 애니메이션 원리와 함께 실제세계와 실사영화의 관습을 증시한 ‘하이퍼 리얼리즘(hyper-realism)’의 형식을 토대로 외시 의미적 표현과 소통을 추구해왔다. 폴 웰스(Paul Wells)에 의하면, 하이퍼 리얼리즘적인 애니메이션은 디자인, 캐릭터, 사운드 등을 표현하고 구성하는 데에 있어서 중요한 코드와 관습을 토대로 하며, 그것들은 실제세계의 관습적이며 전통적인 물리적 측면들이나 실사영화에서 실제성을 위해 구현하는 것들과 상응한다[14]. 그러나 디즈니 애니메이션이 실제성을 측정하기 위한 상대적인 척도로서 이용될 수 있다는 웰스의 논의에는 다소 논란의 여지가 있다. <백설공주>에서 보이는 여왕의 변형, <피노키오>에서 소년들이 당나귀로 변하는 마술적인 표현, 그리고 <덤보(Dumbo, 1941)>나 <밤비(Bambi, 1942)>에서처럼 동물들이 말을 하고, 코끼리가 자신의 귀로 하늘을 날아가는 것과 같은 비현실적인 표현들이 그러한 논란을 야기하는 좋은 예가 될 수 있다. 그럼에도 불구하고, 디즈니 애니메이션이 애니메이션 리얼리즘을 대표하고 있다는 보편적인 의식은 그대로 존재하

고 있다. 이러한 관점에서 볼 때, 웰스가 언급한 디즈니 애니메이션의 하이퍼 리얼리즘은 디즈니 애니메이션이 보여주는 실제성의 특별한 형태를 표현하는 것이라고 할 수 있다.



그림 3. <덤보(1941)>

디즈니 애니메이션은 고전적인 리얼리즘이나 실사영화의 관습을 그대로 복제하고자 시도했던 것은 아니다. 웰스는 이러한 관점에서 애니메이션에서 보이는 캐릭터, 사물, 환경의 묘사가 실제적이면서 동시에 리얼리즘의 정통성을 넘어서기 위해 과장되어 표현된다고 주장한다[15]. 웰스의 이러한 우회적인 언급은 그가 예로서 언급한 디즈니의 애니메이션 원리를 통해 더욱 잘 설명될 수 있다. 이미 언급하였듯이 디즈니 애니메이션은 대략 1930년대부터 ‘스퀴시 앤 스트레치(squash and stretch)’와 같은 애니메이션 원리들을 사용했다. 이러한 애니메이션 원리들은 애니메이션의 실제성을 더욱 강화하는 과장의 좋은 예라고 할 수 있다. 이러한 논의의 관점에서 볼 때, 하이퍼 리얼리즘은 디즈니 애니메이션에 나타나는 그러한 과장된 실제성을 설명하기에 이상적이라고 할 수 있지만, 웰스는 하이퍼 리얼리즘을 조금 다른 관점에서 접근하였다. 그러므로 디즈니 애니메이션에서 보이는 실제성의 강화된 혹은 과장된 묘사에 대한 적절한 설명을 위해 ‘울트라 리얼리즘(ultra-realism)’이라는 용어를 사용할 수 있다[16]. 디즈니 애니메이션에서 보이는 이러한 실제성은 기본적으로 시각적 인식을 통해 캐릭터의 감정적 의지와 상황을 인식할 수 있는 토대가 되는 것이다. 그리고 이렇듯

디즈니 스튜디오는 오랜 시간의 노력과 연구를 통해 외시 의미적 표현과 소통을 위한 효과적인 형식을 구체화하였다.

3. 외시 의미적 표현에 나타나는 미학적 특징

애니메이션에서 보이는 기호들은 1단계 수준의 외시 의미와 2단계 수준의 함축의미를 내포하고 있다. 그러나 감독이나 애니메이터의 미학과 연출의도, 이데올로기 등에 따라서 하나의 층위에 초점이 맞춰져 표현되기도 하고, 또는 관객으로 하여금 외시 의미와 함축의미라는 두 층위를 동시에 즐길 수 있도록 하기도 한다.

외시 의미적 표현과 소통을 추구하는 디즈니 애니메이션 작품의 경우 미학적으로 단순화되고 왜곡된 캐릭터의 특징을 강하게 보여준다. 다시 말하면, 캐릭터의 디자인이나 움직임에 있어서 실재성을 부각시킬 수 있는 요소를 선택하여 강조하는 왜곡을 통해 생명력의 환영을 증대시키려 한다. 특히, 캐릭터적인 왜곡은 캐릭터의 전형화를 가능하게 함으로써 관객이 캐릭터의 성격, 감정, 상황 등을 직관적으로 인식할 수 있도록 도와준다.

실제로, 디즈니 스튜디오는 외시 의미 중심의 실재성을 효과적으로 강화하기 위하여, 캐릭터의 전형화를 통해 보편성을 부가시키려고 노력하였다. 캐릭터의 전형화는 캐릭터가 가진 속성을 캐릭터의 디자인적 요소와 움직임을 통해 표현함으로써, 관객으로 하여금 캐릭터의 행동을 쉽게 이해하고 앞으로 벌어질 갈등과 사건, 모험에 대해서도 거부감 없이 납득하고 수용할 수 있도록 도와주는 것이다. 권선징악의 명확한 주제를 주로 다루는 디즈니 애니메이션의 전형화된 캐릭터들은 선과 악을 상징하는 캐릭터성이 분명하게 드러나기 때문에 관객은 캐릭터들 간의 대립이 보여주는 외시 의미를 통해 작품이 전달하고자 하는 주제적인 메시지와 신화를 자연스럽게 수용하게 되는 것이다. 즉, 모든 관객이 쉽게 의미작용을 할 수 있는 기호학적 언어체계를 통해 직관적인 소통을 가능하게 하는 것이다.

그리고 의도적인 왜곡은 단순히 이미지의 단순화나 캐릭터처화만을 의미하는 것이 아니라 관습적인 사실성을 의도적으로 파괴하는 것도 포함이 된다. 엄청난

폭발이나 추락 혹은 충격에도 그을리거나 납작해지는 정도의 피해와 변화를 보여주는 장면은 좋은 예가 될 것이다. 이러한 장면은 기표와 기의의 관계가 사회문화적 관습, 논리적 사고, 물리적 법칙에서 벗어나거나 어긋나는 것이다. 그러므로 이러한 장면에서의 기호는 외시 의미를 풍성하게 하여 캐릭터성의 부각과 스토리의 전개만으로 관객에게 즐거움을 주는 것이 제작의도가 될 수도 있다.

그러므로 디즈니 스튜디오의 장편 애니메이션들은 외시 의미 중심의 의미작용 체계와 미학적 경향을 보이는 대표적인 사례라고 할 수 있다. 디즈니 애니메이션의 미학적 발전과정을 살펴보면, 디즈니 스튜디오는 할리우드 실사영화의 미학과 기법을 적극적으로 수용하고 작품에 활용하였다. 실제로, 디즈니 애니메이션은 할리우드 블록버스터 실사영화와 유사하게 다양한 볼거리를 관객에게 제공함으로써, 자신들이 추구하는 신화와 메시지를 관객에게 직관적으로 각인시키는 의도와 특징을 보인다. 즉, 관객 스스로 함축적으로 내포되어 있는 신화와 메시지를 고찰하고 해석하기 보다는 외시적으로 풍부하게 표현된 신화적 메시지를 직관적으로 인식하고 감상하는 것을 지향하는 것이 디즈니 애니메이션이 추구하는 의미작용 체계의 특징이라고 할 수 있다.

IV. 결론

본 논문은 애니메이션의 의미작용 체계를 외시 의미 중심에서 논의하였으며, 대표적인 사례로서 디즈니 애니메이션에 대해 접근해 보았다. 그리고 그러한 연구 과정을 통하여 애니메이션 작품에서 보이는 의미작용 체계가 감독이나 애니메이터의 미학적 영감, 연출 의도, 이데올로기 등에 의해 다양화 될 수 있다는 사실과 애니메이션의 의미작용 체계와 미학적 경향이 지니고 있는 밀접한 관련성에 대해서도 살펴볼 수 있었다.

애니메이션은 장르적인 특징으로 인하여 감독이나 애니메이터의 의도가 완전하게 반영될 수 있으며, 소재와 표현에 있어서도 그 어떤 예술 장르보다 자유롭다고 할 수 있다. 그러므로 작품의 의미작용 체계를 구축하

고 표현하는 데에 있어서 이데올로기적인 자유를 바탕으로 다양한 의미작용의 층위와 미학적 경향이 나타날 수 있다. 이러한 관점에서 본 논문의 연구적 가치는 의미작용이라는 키워드를 토대로 애니메이션 작품에 대한 미학적 분석의 범위를 보다 확장시켰다는 데에 있다. 그럼에도 의미작용 체계의 두 층위인 외시의미와 함축의미에 대한 비교적 논의가 미흡했던 것은 본 연구가 지니고 있는 문제점이라고 밝히고 싶다. 그러므로 향후 외시의미와 함축의미가 보여주는 개념의 연쇄를 구체적인 작품 분석을 통해 실증적으로 접근할 필요가 있다고 생각한다.

[13] L. John, "Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation," *ACM Computer Graphics*, Vol.21, No.4, 1987.
 [14] W. Paul, *Understanding Animation*, Routledge, 1998.
 [15] W. Paul, *Understanding Animation*, Routledge, 1998.
 [16] R. Stephen, "Life Reproduced in Drawings: Preliminary Comments upon Realism in Animation," *Animation Journal*, Vol.13, pp.65-85, 2005.

참 고 문 헌

[1] S. Charles, "Animation: Notes on a Definition," *The Art of the Animated Image: An Anthology*, The American Film Institute, p.11, 1987.
 [2] F. Maureen, *Art in Motion: Animation Aesthetics*, John Libbey, 1998.
 [3] T. Jürgen, *Classics of Semiotics*, Plenum, 1987.
 [4] B. Roland, *Mythologies*, Hill & Wang, 1972.
 [5] S. Ferdinand, *General Linguistics*, Philosophical Library, 1959.
 [6] W. Paul, *Understanding Animation*, Routledge, 1998.
 [7] L. Jay, *Eisenstein on Disney*, Seagull Books, 1986.
 [8] B. Roland, *Mythologies*, Hill & Wang, 1972.
 [9] H. Maria, "ideological dimension of media message," *Culture Media Language*, Hutchinson, pp.122-127, 1980.
 [10] C. Karl, "The Importance of the FBI's Walt Disney File to Animation Scholars," *Animation Journal*, Spring, pp.67-77, 1995.
 [11] B. Roland, *Mythologies*, Hill & Wang, 1972.
 [12] N. Russel, *The Unembarrassed Muse: The Popular Arts in America*, Dial, 1970.

저 자 소 개

오 동 일(Dong-II Oh) 정희원



- 1998년 2월 : 중앙대학교 연극학과 이론연출전공(문학사)
- 2001년 2월 : 중앙대학교 대학원 연극학과(연극학석사)
- 2013년 11월 : 영국 사우스웨일즈대학교 문화콘텐츠분야(PhD)

<관심분야> : 애니메이션, 인터랙티브 엔터테인먼트