

프로파간다 애니메이션 <총통의 얼굴>의 기호학적 분석

Semiotic Analysis of Propaganda Animation *Der Fuehrer's Face*

오동일

선문대학교 역사문화콘텐츠학과

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

요약

디즈니 스튜디오가 제2차 세계대전 중 미국 정부를 위해 여러 편의 프로파간다 애니메이션을 제작했다는 사실은 디즈니 스튜디오의 위상에 비해 대중에게 널리 알려져 있지 않다. 본 논문에서 중점적으로 다루고 있는 <총통의 얼굴>은 디즈니 스튜디오의 의미작용과 미학의 특징을 총체적으로 담아내고 있다. 그리고 이 작품은 캐릭터의 전형화와 작품 속 공간의 회화적 형상화를 통해 관객에게 작품의 함축적인 주제와 신화를 효과적으로 전달하고 있다. 그것은 프로파간다의 장르적 목적에 부합하는 것으로써 작품의 주제와 메시지를 안정적인 의미작용을 통해 전달하고자 했던 디즈니 스튜디오의 애니메이션 전략으로부터 비롯되었다고 할 수 있다. 그러므로 <총통의 얼굴>에 대한 기호학적 연구는 실험적 시도와 노력을 통해 정립해 온 디즈니 애니메이션 고유의 표현과 소통의 특징을 살펴보는 것이다.

■ **중심어** : | 디즈니 애니메이션 | 프로파간다 | 의미작용 | 기호학 |

Abstract

The fact that Disney studio produced several propaganda animations for the U. S. Government during World War II, is not widely known to the public. *Der Fuehrer's Face* that this essay centrally deals with totally includes the characteristics of signification and aesthetics in Disney animation. And, *Der Fuehrer's face* shows the tendency that represent the connotative theme of the work and myth to the audience, based on the typified character and the imagery of spaces in the work. Therefore, from this perspective, the semiotic studies on *Der Fuehrer's Face* is ultimately the approach to the characteristics of Disney animation's representation and communication that is established, through experimental trials and efforts.

■ **keyword** : | Disney Animation | Propaganda | Signification | Semiotics |

I. 서론

프로파간다(propaganda)의 일반적인 사전적 의미는 어떤 것의 존재나 효능 또는 주장 따위를 남에게 설명하여 동의를 구하는 일이나 활동, 주로 사상이나 교의 따위의 선전을 이른다. 여기서 선전의 주체는 각각의

목적에 따라 정부·혁명조직·노동자·시민·기업 등 정치적인 것으로부터 상업적인 것까지 포함된다. 그리고 신문, 라디오, 텔레비전 등 프로파간다를 위한 주요 수단의 발달은 정치 선전의 대상을 확대시키고 관련 기법을 보다 고도화하였다. 이와 같은 프로파간다의 개념적 정의에 해당하는 대표적인 사례들은 대부분 전시 상황에

접수일자 : 2015년 09월 30일

수정일자 : 2015년 11월 03일

심사완료일 : 2015년 11월 09일

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

서 이루어졌는데, 그것은 전쟁이라는 참혹한 현실 속에서 선전을 통해 대중들의 의식을 집산화할 필요가 있었기 때문일 것이다.

제2차 세계대전 중에는 포스터, 신문의 삽화, 극장에서 상영되던 뉴스영화나 다큐멘터리, 라디오 등을 통한 다양한 시청각적 요소들이 전시 상황에 따른 프로파간다를 위해 효과적으로 이용되었으며, 시기와 상황적인 필요에 따라 형식과 내용이 변화되기도 하였다. 그러므로 올해 종전 70주년을 맞이한 제2차 세계대전은 전쟁사적으로 매우 중요하지만, 한편으로는 현대의 방송, 영화, 광고 등에서 활용되는 프로파간다의 구체적인 기틀을 마련한 시기이기도 하다.

특히, 100여년에 가까운 오랜 시간동안 순수하고 환상적인 스토리의 수많은 장, 단편 애니메이션을 통해 전 세계 어린이들의 동심을 사로잡아온 디즈니 스튜디오가 제2차 세계대전 중 미국 정부를 위해 여러 편의 프로파간다 애니메이션을 제작했다는 사실은 디즈니 스튜디오의 위상에 비해 대중에게 널리 알려져 있지 않다. 그러나 실제로 디즈니 스튜디오는 미키 마우스(Mickey Mouse), 도날드 덕(Donald Duck), 피노키오(Pinocchio) 등과 같이 당시 디즈니의 장, 단편 애니메이션에서 등장하고 있었던 주요 캐릭터들을 활용한 프로파간다 애니메이션을 제작하였다. 그리고 그와 같은 사실은 영화사적 관점에서 다루어지기는 하였으나, 각 작품에서 보이는 고유의 미학적 특징에 대한 구체적인 논의는 활발하게 이루어지고 있지 않다.

1941년 발표된 <모두 함께 (All Together)>라는 프로파간다 애니메이션 작품에는 <백설 공주(Snow White and the Seven Dwarfs, 1937)>의 난쟁이들, <피노키오(Pinocchio, 1940)>의 주요 캐릭터들, 그리고 도날드 덕, 구피(Goofy), 아기 돼지 삼형제(Three little pigs) 등 당시 대중에게 널리 알려진 디즈니 캐릭터들이 모두 함께 음악에 맞춰 퍼레이드를 펼치며 전쟁의 승리를 위한 전시국채 매입을 강조한다. 그리고 돼지 삼형제 캐릭터들과 독일군의 모자, 나치 완장을 차고 있는 늑대가 등장하는 <검소한 돼지 (The Thrifty Pig, 1941)>에서도 전쟁의 승리와 평화를 위한 전시국채 매입의 중요성을 상징적으로 보여주었다. 또한, 디즈니의

프로파간다 애니메이션에 등장하는 캐릭터들은 기존 디즈니 애니메이션에서와 마찬가지로 의인화, 전형화 되어 음악과 함께 개성을 뚜렷하게 표현함으로써 관객들을 쉽게 프로파간다 애니메이션의 주제적인 목적에 몰입하도록 하였다.

디즈니 스튜디오가 제작한 여러 프로파간다 애니메이션들 중 본 연구를 통해 중점적으로 다루고자 하는 <총통의 얼굴(Der Fuehrer's Face, 1943)>은 프로파간다 애니메이션의 제한적 속성을 뛰어넘어 애니메이션 장르가 지니고 있는 풍자와 유머 그리고 고유의 의미작용과 미학을 보여주고 있다. 이 작품의 원제목은 <너치랜드의 도날드 덕(Donald Duck in Nutzi land)>이며, 작품 속 도날드 덕은 자신이 독일인으로 등장하는 악몽을 꾸게 되고, 그러한 악몽에서 깨어나면서 자신이 미국인이라는 것에 대해 자부심과 행복을 느끼게 된다는 내용을 담고 있다.

<총통의 얼굴>은 작품의 가치를 높게 평가받아 1943년 제15회 아카데미상 단편 애니메이션 부분에서 수상을 하기도 하였다. 도날드 덕 캐릭터가 등장한 여러 작품이 아카데미상 후보에 오르긴 했으나 실제로 아카데미상을 수상한 것은 <총통의 얼굴>이 유일하다. 그리고 1994년 미국 애니메이션산업 종사자들을 중심으로 선정한 '위대한 애니메이션 작품 50'에 포함되기도 하였다. 이렇듯 <총통의 얼굴>은 전형적인 프로파간다 애니메이션임에도 불구하고 애니메이션 역사와 산업에서 주요 작품으로 평가받고 있다.

디즈니 스튜디오의 발전 과정을 살펴볼 때, 1940년대 초반에 발표된 <총통의 얼굴>은 디즈니 애니메이션 고유의 원리와 미학이 정립되어 본격적으로 작품에 반영되기 시작한 시기의 작품이며, 비슷한 시기에 발표된 디즈니 스튜디오의 장편 애니메이션들과 함께 디즈니 애니메이션 미학을 산업적으로 널리 알린 대표적인 단편 애니메이션이라고 할 수 있다. 그러므로 기호학적 관점에서 <총통의 얼굴>에 나타나는 의미작용 체계를 살펴보는 것은 궁극적으로 디즈니 애니메이션 고유의 표현과 소통의 특징에 대해 접근하는 것이기도 하다. 그러므로 이를 위하여 본 연구는 <총통의 얼굴>에 나타나는 시각적 기호들의 의미작용을 '캐릭터'와 '공간'

이라는 두 가지의 의미론적 틀에서 접근하고자 한다.

물론, '나치 노래 (The Nazi Song)'로도 알려져 있는 작품의 주요 배경음악 '총통의 얼굴'은 당시의 대중적인 인기만큼이나 주요 논의의 대상이 되고 있다. 그러나 가사가 내포하고 있는 상징성과 의미작용 체계의 복잡성은 그 자체로 하나의 연구 주제가 될 수 있을 만큼 심층적인 연구가 필요할 것이다. 그러므로 본 연구에서는 배경음악을 포함하는 청각적 요소를 연구대상에서 배제하고, 시각적으로 인식할 수 있는 애니메이션 언어의 의미작용에 국한하여 접근하고자 한다.

그리고 <총통의 얼굴>에 대한 기호학적 논의를 위하여 여러 기호학 이론들 중에서 롤랑 바르트(Roland Barthes)의 이론을 본 논문의 주요 분석 담론으로 하고자 한다. 바르트의 기호학 이론은 미술, 연극, 영화, 사진 등과 관련된 이론적 다양성을 내포하고 있기 때문에 문학, 연극, 영화, 무용, 회화, 사진, 음악, 건축 등 다양한 분야의 유무형적 특징이 종합적으로 나타나는 애니메이션의 기호학적 분석에 적당할 것으로 판단된다.

II. 이론적 배경: 롤랑 바르트의 기호학

페르디낭 드 소쉬르(Ferdinand de Saussure)는 기호란 기표와 기의의 두 요소가 결합되어 만들어지는 것으로 설명하고 있다[1]. 이러한 관점에서 볼 때, 기호는 일차적으로 기표와 기의가 연결되는 1단계 수준의 의미작용이며, 여기서 만들어지는 의미를 '외시의미(denotation)'라고 할 수 있다. 그리고 외시의미는 실질에서 나누어진 하나의 기표가 이에 상응하는 하나의 기의와 연결되어 만들어지는 의미이다. 그러나 기호의 의미작용은 그렇게 단순하게만 이루어지지 않는다. 즉, 기호의 의미는 그것이 다른 기호들과 갖게 되는 관계 구조에 의해 결정되며, 그러한 기호들의 관계 구조는 문화나 상황에 따라 다양하게 나타날 수 있다. 그것은 기호의 사용자가 갖는 문화적 경험에 따라 기호가 다르게 사용되고 이해될 수 있다는 것을 의미하는 것이다. 이러한 점은 바르트의 기호학 저변에 깔려있는 기본적인 특징이라고 할 수 있다[2].

기호와 약호, 더 나아가서 텍스트의 의미작용을 분석할 수 있는 체계적 모델을 제시한 것은 루이 엘름슬레우(Louis Hjelmslev)이다. 그는 기호의 의미작용을 1단계와 2단계의 두 가지 의미작용 수준으로 나누었으며, 1단계 수준을 '외시의미' 그리고 2단계 수준을 '함축의미(connotation)'로 구분하였다. 그리고 바르트는 엘름슬레우의 의미작용 모델을 바탕으로 기호학적 이론인 신화론을 통해 기호의 함축 의미적인 의미작용이 한 사회의 문화 속에서 어떤 방식으로 작용하는 지에 대해 수많은 분석과 논의를 하였다[3].

바르트는 신화를 상호 연결되어 일어나는 함축의미적인 개념의 연쇄로 접근하였다. 그리고 그러한 신화는 1단계 의미작용 체계가 촉발하는 상호 연관적인 함축의미를 통해 나타나게 되는 것이다. 여기서 기호의 기표와 기의가 어떻게 연쇄적으로 관계 구조를 갖는가는 바르트의 의미작용 모델을 통해 설명될 수 있다[4].

신화	III. 기호 (의미작용)	
함축의미	I. 기표(형식) 3. 기호	II. 기의(개념)
외시의미	1. 기표	2. 기의

그림 1. 롤랑 바르트의 기호학 모델

바르트는 신화를 하나의 파롤이라고 정의한다. 그는 신화를 어떠한 대상이나 개념, 관념으로 인식하는 것이 아니라 의미작용의 한 양식이자 형식이라고 보았으며, 그것은 신화를 의사소통 체계이자 메시지로 접근하는 것이다. 이와 같은 관점에서 볼 때, 신화는 문자 혹은 여러 가지 표현들로 형성될 수 있으며, 실사영화나 애니메이션에서 보여주는 이미지는 신화를 구성하는 연쇄적 개념들을 촉발시키는 재료라고 할 수 있다[5]. 그러므로 [그림 1] 예시와 같이 외시의미를 전달하는 1단계 의미작용 체계의 다양한 의미가치들은 신화를 전달하기 위한 기본적인 형식이 된다.

그리고 바르트는 신화의 2단계 의미작용 체계를 1단계 의미작용 체계와 구분하여 기표를 형식 그리고 기의를 개념으로 보고, 그것이 만들어내는 전체를 의미작용으로 접근하였다. 그러므로 그가 설명하고 있는 신화는

함축의미와 같은 방식으로 생성되는 것이지만 특별한 종류의 함축의미적인 체계이다. 특히, 바르트가 접근하고 있는 신화는 그것이 어떤 것이든 특정 시기 지배집단으로 자리 잡은 특정 사회계급의 산물이기 때문에 신화의 형태와 개념은 반드시 역사적 발생동기를 수반하고 있다. 그러나 신화의 형성은 그러한 역사적 발생 동기를 은폐하고 자연스럽게 함으로써 신화를 일반적인 것으로 수용되도록 한다[6].

III. <총통의 얼굴>: 기호학적 분석

3.1 캐릭터의 전형화와 의미작용

애니메이션 작품에서 쉽게 접할 수 있는 전형화의 과정은 캐릭터의 형태에서 많이 나타난다. 디즈니 애니메이션에서도 캐릭터의 전형화를 쉽게 찾아 볼 수 있는데, 그것은 해당 캐릭터의 속성을 효과적으로 표현함으로써 관객으로 하여금 캐릭터의 행동을 쉽게 이해하고 앞으로 전개될 이야기, 갈등, 사건에 대해서도 거부감 없이 수용할 수 있도록 도와주는 것이다. 특히, 권선징악의 주제를 주로 다루는 디즈니 애니메이션에 등장하는 캐릭터들은 디자인적인 측면에 있어서 선과 악의 전형적인 이미지가 분명히 드러나며 캐릭터 간의 갈등과 대립을 통해 보다 효과적으로 작품의 주제를 표출하게 된다[7].

캐릭터의 전형화 정도는 작품이 타깃으로 하는 관객의 연령과 대상에 따라서 달라질 수 있는데, 아동과 가족을 주 대상으로 하는 디즈니 애니메이션의 캐릭터들은 보다 전형화가 된 디자인으로 표현된다. 반면에, 청소년이나 성인을 대상으로 하는 애니메이션에서는 캐릭터의 전형화가 모호하게 표현되는 경우도 있다. 캐릭터의 선악구도보다는 사회적 가치관에 따른 갈등의 문제나 자아에 대한 정체성의 혼란 같은 심리적인 갈등의 묘사가 많은 작품들이 그러한 경우이다. 이러한 작품의 캐릭터 디자인은 보편적인 형태의 전형화보다는 보다 복잡한 구조의 부분적인 전형화가 나타나기도 한다[8].

위의 내용 중 전자의 경우에 해당하는 캐릭터 디자인은 1단계 수준의 의미작용, 즉 관객과의 외시의미적인 소통을 주로 하게 된다. 특히, 1단계 수준의 의미작용에

서는 하나의 기표가 하나의 기의만을 갖기 때문에 기호는 일의적 의미만을 갖는다. 그것은 전형화 된 캐릭터가 기표로서 외시의미적인 1단계 수준의 의미작용을 한다는 논의를 뒷받침하는 것이기도 하다. 그렇다고 해서 전형화 된 캐릭터가 2단계 수준의 의미작용을 진혀할 수 없다는 것은 아니다. 예를 들어, 숫자 '4'가 동양에서는 악운의 기호로 해석될 수 있는 것처럼 모든 전형화 된 캐릭터는 하나의 기호로서 상황과 필요에 따라 잠재적인 의미라고 할 수 있는 2단계 수준의 함축의미를 내포할 수 있다.

후자의 경우에 해당하는 캐릭터 디자인은 함축의미적인 소통을 주로 하게 된다. 캐릭터에 대한 1단계 의미작용 체계의 외시의미가 객관적 가치를 갖는 것이라면, 함축의미는 기호 사용자의 주관적인 정서나 느낌 또는 이것을 서로 공유하게 되는 상호 주관적인 문화적 경험이나 가치에 의존한다. 따라서 캐릭터의 외시의미는 함축의미에 비해 보다 안정적인 의미가치를 갖는 반면에 함축의미는 보다 다의적이며 유동적인 의미가치를 갖게 되는 것이다.

<총통의 얼굴>에 등장하는 캐릭터들은 실제 인물의 특징을 전형적으로 표현함으로써, 일차적으로 관객과의 외시의미적인 소통을 쉽게 도와주고 있다. <총통의 얼굴>은 시작과 동시에 트롬본을 연주하는 요제프 괴벨(Joseph Goebbels), 작은 북의 하인리히 힘러(Heinrich Himmler), 수자폰의 히데키 도조(Hideki Tojo), 피콜로의 헤르만 괴링(Hermann Göring), 큰 북의 베니토 무솔리니(Benito Mussolini)로 구성된 밴드가 경쾌한 음악 소리에 맞춰 등장을 하며, [그림 2]에서 볼 수 있듯이 캐릭터들의 움직임과 분위기는 전형적인 카툰 스타일의 모습을 보여준다.



그림 2. <총통의 얼굴>: 독일 밴드

19세기 초까지 카툰은 캐리커처와 동의어로 사용되었다[9]. 그리고 캐리커처란 일반적으로 쉽게 식별할 수 있는 시각적 유사함을 만들기 위하여 사람, 동물, 사물의 본질을 과장하거나 왜곡하는 초상화라고 말할 수 있다. 이와 같은 관점에서 볼 때, 디즈니 스튜디오의 또 다른 프로파간다 애니메이션 <검소한 돼지>에 등장하는 늑대 캐릭터는 나치 독일을 대표하는 실제 특정 인물과의 시각적 유사함을 보여주지 않는다. 아기 돼지 삼형제를 보고 군침을 흘리며 무섭게 달려드는 늑대의 모습은 나치 완장을 차고 날카로운 이빨을 드러내는 형태적인 특징과 함께 나치 독일의 속성을 상징적인 측면에서 전형화한 것이다.

반면에, <총통의 얼굴>에 등장하는 밴드의 캐릭터들은 독일, 일본, 이탈리아를 대표하는 실제 인물과의 시각적 유사성을 토대로 형태를 과장하거나 왜곡하여 전형화 된 특징을 효과적으로 보여주고 있다.



그림 3. 헤르만 괴링: 캐릭터와 실제 모습



그림 4. 히데키 도조: 캐릭터와 실제 모습

헤르만 괴링과 히데키 도조의 캐릭터들과 실제 두 인물의 모습을 비교해 볼 때, 작품 속 캐릭터는 현실 속 인물의 특징을 적절하게 반영하여 누구나 쉽게 유사함을 인식할 수 있는 전형화 된 형태를 보여주고 있다. 그

리고 도날드 덕을 제외한 의미론적 기표로서 등장하는 모든 캐릭터들은 각기 상응하여 나누어진 기의와 안정적으로 연결됨으로써, 1단계 수준의 객관적인 의미 가치를 관객에게 전달하고 있다. 또한, <총통의 얼굴>에서 밴드를 구성하는 전형화 된 캐릭터들은 2단계 수준의 의미작용이라고 할 수 있는 연쇄적 개념들을 촉발시키는 재료로서 접근될 수도 있다.

기호가 갖는 2단계 수준의 의미작용은 동일한 하나의 기표가 여러 개념을 전달하는 경우, 그리고 반대로 여러 개의 기표가 하나의 개념을 전달하는 경우로 구분할 수 있다. 히데키 도조의 캐릭터는 전자의 경우를 설명하기 위한 좋은 예가 될 수 있다. 당시 관객은 작품에서 표현되는 실존 인물의 풍자적인 모습에 더욱 재미와 흥미를 느꼈을 것이다. 그러나 히데키 도조의 캐릭터는 단순히 일본 제국의 군인이자 정치가라는 1단계 수준의 객관적인 의미 가치만을 전달하는 것이 아니라, 하나의 형식으로서 함축적인 여러 개념들을 관객에게 보여주고 있다. 즉, 히데키 도조 캐릭터는 기표이자 형식으로서 일본 제국주의, 삼국동맹, 태평양 전쟁과 같은 연쇄적 개념들을 함축적으로 관객에게 전달하고 있다. 이러한 관점에서의 논의는 독일제국, 나치당, 비밀경찰 등의 개념들을 다양하게 함축하고 있는 헤르만 괴링의 캐릭터에서도 설명이 가능하며, 베니토 무솔리니를 비롯한 다른 밴드를 구성하는 다른 캐릭터들도 파시즘, 유대인학살, 가스실 등 각기 다른 다양한 함축적 개념들을 관객에게 전달하고 있다.

그리고 <총통의 얼굴>에 등장하는 캐릭터들을 분석해보면 여러 개의 기표가 하나의 개념을 함축적으로 전달하는 경우도 찾아볼 수 있다. 이미 언급하였듯이 밴드를 구성하고 있는 캐릭터들은 실존 인물의 특징을 풍자적으로 표현함으로써 그것들이 독일, 이탈리아, 일본을 대표하는 정치인이자 군인이라는 객관적인 의미 가치를 관객에게 전달하고 있다. 그리고 이러한 캐릭터들은 기표로서 제2차 세계대전 중에 연합국 측에 대항하여 전쟁을 한 추축국(Axis Powers)을 개념적으로 함축하고 있다. 즉, 밴드를 구성하는 각 캐릭터들은 추축국을 구성하고 있는 독일, 이탈리아, 일본을 대표하는 인물들이라는 사실을 함축 의미적으로 표현한 것이다.

무엇보다도 주목해야할 사실은 전형화 된 캐릭터들은 신화를 전달하기 위한 기본적인 형식이 된다는 점이다. 트롬본을 불고 있는 요제프 괴벨이 이끄는 밴드는 조화와 결속을 강렬하게 보여주며 힘차게 행진해간다. 그러나 이들의 음악 소리는 이른 아침 독일 작은 마을의 평화를 깨뜨리는 것이며, 거침없는 행진은 누구도 예외가 없는 무차별적인 위협으로 표현되고 있다. 특히, 독일을 상징하는 요제프 괴벨의 힘찬 발걸음을 따라 마을을 가로질러 주저 없이 행진하는 밴드의 모습은 전 세계의 평화를 위협하는 독일, 일본, 이탈리아 삼국의 호전성을 함축적인 신화로서 잘 보여주고 있다.

다시 말하면, 바르트가 언급하였듯이 전형화 된 캐릭터들과 밴드, 음악이라는 의미론적 요소들은 신화를 전달하기 위한 기본적인 형식이 된다. 각각의 전형화 된 캐릭터와 밴드가 지니고 있는 2단계 수준의 함축의미는 하나의 형식으로서 그것들이 지니고 있는 개념을 통해 관객에게 자연스럽게 신화를 전달하는 것이다. 그것은 독일 중심 삼국의 결속력과 전 세계의 평화를 깨뜨리는 그들의 잔혹성과 폭력성을 동시대의 관객을 향한 신화적 메시지로서 전달하고 있는 것이며, 여기서 신화는 함축의미와 같은 방식으로 생성되는 것이지만 특별한 종류의 함축의미적인 체계인 것이다.

그러므로 <총통의 얼굴>에서 보이는 전형화 된 캐릭터들은 프로파간다 애니메이션으로서 필요한 신화적 개념들을 효과적으로 관객에게 전달하고 있는 것이다. 그리고 이 작품은 다층적인 의미를 보여주고 있음에도 불구하고 전형화가 잘 이루어진 캐릭터들을 통해 프로파간다 애니메이션이 추구하는 안정적인 의미작용을 작품 전체에서 가능하도록 하고 있다.

3.2 공간의 회화적 형상화와 의미작용

<총통의 얼굴>에서 표현되는 공간은 크게 악몽과 현실이라는 두 공간으로 나누어 나치 독일과 미국을 상징적으로 표현하고 있다. 두 공간의 차이는 먼저 색상의 미묘한 차이를 통해 느껴질 수 있다. 작품 속 공간을 색상의 이미지에 따라 구분한 것은 색상이 가지고 있는 상징성, 보편성, 차별성을 반영하는 것이다. 실제로, 색상 이미지는 애니메이션 작품을 구성하는 다른 어떤 언

어적 요소보다도 작품의 정서를 쉽게 표현하고, 상징적인 코드로서 주제와 밀접한 메시지를 적절하게 전달하기도 한다.

[그림 5]의 왼쪽 그림과 같이 나치 독일을 상징하는 악몽 속 공간은 도날드 덕이 입고 있는 군복의 색상과 같이 어둡고 탁한 계열의 색상으로 채워져 있다. 그리고 씬 없이 움직이는 컨베이어 벨트 앞에서 탄피 만드는 일을 하고 있는 도날드 덕의 긴장되고 굳은 표정은 중노동에 시달리고 있는 우울한 처지와 상황을 잘 표현해주고 있다. 그러므로 이 장면에서 기표로서 표현되고 있는 이미지의 색상과 공간을 구성하는 정적, 동적 요소들은 어둡고 우울한 나치 독일이라는 외시의미적인 기의를 1단계 수준의 의미작용을 통해 관객에게 잘 전달하고 있는 것이다.



그림 5. 다른 두 세계에서의 도날드 덕

반면에, 악몽에서 깨어난 도날드 덕은 미국을 상징하는 현실 속 공간을 만나게 된다. 현실 속 공간은 [그림 5]의 오른쪽 그림과 같이 악몽 속 나치 독일의 공간과는 대조적으로 다채로운 색상으로 표현이 되고 있으며, 캐릭터의 움직임에는 생동감과 활력이 느껴지고 있다. 그러므로 이 장면은 자유롭고 평화로운 미국을 1단계 수준의 외시 의미적으로 잘 표현하고 있다.

<총통의 얼굴>에서 표현되는 공간의 의미와 관련하여 색상 이미지가 가지고 있는 회화적 특징은 단순히 시각적 요소에 대한 관객의 주의를 환기시키는 것뿐만 아니라, 애니메이션 이미지 이면에 담겨져 있는 함축적인 신화를 효과적으로 전달하기 위한 의미론적인 요소로서 볼 수도 있다. 이와 같은 논의의 관점에서 볼 때, [그림 5]의 대비적인 두 장면은 색상이 지니고 있는 언어적 속성을 통해 외시의미 뿐만 아니라 함축적인 신화

를 관객에게 효과적으로 전달하고 있다고 할 수 있다.

악몽 속 공간의 어두운 이미지는 하나의 형식으로서 나치 독일이 지니고 있는 폐쇄적, 억압적, 위협적인 분위기의 개념을 함축 의미적으로 표현하고 있다. 이러한 함축의미는 자유와 평화에 상반되는 나치 독일의 속성을 자연스럽게 보여줌으로써, 궁극적으로 나치 독일과 같은 닫혀있는 세계의 확산이 줄 수 있는 공포를 신화적으로 표현하고 소통하는 것이다.

반면에, 다채로운 색상의 현실은 공간적 이미지 속에 생동감이 느껴지도록 함으로써, 미국이 지니고 있는 자유와 평화의 속성을 함축 의미적으로 표현하고 있다. 동시에 미국이 누구에게나 열려있는 자유의 세계라는 신화를 나치 독일의 닫혀있는 세계와 대비적으로 잘 보여주고 있는 것이다. 특히, 두 대비적인 공간의 신화적 메시지는 작품 전개 과정 속에서 연쇄적으로 표현되고 있기 때문에 프로파간다 작품으로서의 목적에 부합하는 의미작용을 보다 효과적으로 달성하고 있다.

그리고 대비적인 두 공간의 이분법적인 속성은 주요 캐릭터인 도날드 덕이 지니고 있는 기호적 속성과 함께 작품이 전달하고자 하는 신화적 메시지에 대한 관객의 의미작용을 보다 효과적이며 안정되게 할 수 있도록 하고 있다.

도날드 덕은 미국의 속성을 대표하는 대중적인 캐릭터로서, 도날드 덕이라는 기호는 자유와 평화를 추구하며 강인한 에너지와 뚜렷한 개성을 지니고 있는 미국인이라는 기호와 연결되어 하나의 기호로서 작품 속에 존재하는 것이다. 그러므로 그러한 도날드 덕이 나치 독일의 억압된 작업 환경 속에서 힘들게 중노동을 하고 있는 모습은 자유와 평화에 대한 억압이라는 함축의미를 담고 있는 것이다. 그리고 그것은 하나의 기호와 개념이라는 함축적인 의미작용 체계를 통해 미국에 대한 독일의 위협적인 도전이라는 강렬한 신화적 메시지를 효과적으로 전달하고 있는 것이다.

특히, 악몽이라는 대비적인 공간에서 깨어나 현실로 돌아온 도날드 덕은 성조기 패턴의 옷을 입고 너무나 행복한 모습으로 성조기 커튼 앞에 놓여 있는 자유의 여신상에 키스를 한다. 이 장면은 도날드 덕의 행복한 모습을 통해 자유와 평화를 소중하게 여기는 미국의 가

치를 함축적으로 전달하고 있다. 그리고 그러한 이미지는 하나의 형식이자 개념으로서 미국 국민이라면 누구나 나치 독일의 위협으로부터 소중한 자유와 평화를 지키기 위해 국가에 대한 충성과 헌신이 필요하다는 시대적인 신화를 자연스럽게 전달하고 있는 것이기도 하다. 또한, 도날드 덕, 성조기, 자유의 여신상을 통해 표현되는 현실 속 미국이라는 공간의 함축의미는 앞서 설명한 미국에 대한 나치 독일의 위협적인 도전이라는 신화로부터 연쇄적으로 일어나는 대응 신화를 대비적으로 보여주고 있는 것이다.

이와 같이, <총통의 얼굴>은 악몽과 현실의 이분법적 공간을 회화적 형상화를 통해 대비적으로 구성하고 있으며, 각 공간 속에는 색상과 오브제, 그리고 동적인 캐릭터의 움직임까지 다양한 형태와 특징의 언어적 요소들이 존재하고 있다. 그리고 그러한 풍요로운 언어적 요소들은 관객과의 의미작용을 통해 신화적 메시지를 안정적으로 발산하고 있다.

IV. 결론

디즈니의 프로파간다 애니메이션 <총통의 얼굴>의 기호학적 분석을 위하여 작품이 어떻게 표현되고 읽히는 지에 대한 의미작용 체계를 ‘전문화 된 캐릭터’와 ‘공간의 회화적 형상화’라는 두 가지 측면에서 접근하였다.

그리고 <총통의 얼굴>을 구성하고 있는 의미론적 요소에 대한 기호학적 분석을 통해 프로파간다 애니메이션으로서 함축의미적인 신화를 효과적으로 전달하고 있다는 사실을 충분히 알 수 있었다. 다시 말하면, 이 작품의 함축의미는 하나의 형식과 개념으로 안정적인 의미작용을 가능하게 함으로써 관객이 자연스럽게 수용할 수 있는 함축의미적인 신화를 효과적으로 전달하고 있는 것이다. 이것은 작품이 전달하는 함축적인 이데올로기를 은폐하고 자연스러운 것으로 수용하도록 하는 기존 디즈니 애니메이션의 전략을 토대로 하는 것으로서 프로파간다 애니메이션으로서의 장르적 목적에 부합하는 것이라고 할 수 있다.

이와 같은 관점에서 볼 때, <총통의 얼굴>이 프로파

간다라는 분명한 속성을 지니고 있음에도 불구하고 명작으로 인식되는 것은 디즈니 애니메이션 고유의 미학과 의미작용 체계를 근간으로 풍자적인 재미를 보여주기 때문일 것이다.

그러므로 디즈니 스튜디오의 프로파간다 애니메이션을 기호학적으로 접근하는 것은 소통적 장르로서 애니메이션이 가지고 있는 고유의 미학적 다양성과 특징을 살펴보는 의미를 갖는 것이다.

참 고 문 헌

[1] F. Saussure, *Courses in General Linguistics*, Open Court, 1998.
 [2] R. Barthes, *Writing Degree Zero & Elements of Semiology*, Jonathan Cape Ltd, 1984.
 [3] R. Barthes, *Mythologies*, Hill and Wang, 1972.
 [4] 우경훈, 김면, “색채의 상징성과 롤랑 바르트의 신화론에 기초한 지자체 심벌마크의 색채와 의미 간의 정합성에 관한 고찰 - 광역시 심벌마크를 중심으로,” 한국디자인포럼, 제29권, pp.55-66, 2010.
 [5] 허나영, “이중섭 신화에 대한 메타비평 - 바르트의 신화론을 중심으로,” 미학 예술학 연구, 제36권, pp.103-142, 2012.
 [6] R. Barthes, *Mythologies*, Hill and Wang, 1972.
 [7] 오동일, “디즈니 애니메이션의 외시 의미적 표현과 소통의 경향,” 한국콘텐츠학회논문지, 제14권, pp.579-582, 2014.
 [8] 오동일, 최혜림, “애니메이션 캐릭터의 젠더 담론에 관한 연구: 디즈니 애니메이션의 여성 캐릭터를 중심으로,” 한국디지털콘텐츠학회논문지, 제15권, pp.615-616, 2014.
 [9] 박창석, *캐리커처의 역사*, 살림, 2003.

저 자 소 개

오 동 일(Dong-Il Oh)

정회원



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

▪ 2013년 12월 ~ 현재 : 선문대학교 역사문화콘텐츠학과 교수

<관심분야> : 애니메이션, 인터랙티브 엔터테인먼트