

1. 머리말
2. 신들의 세계와 몽타주의 힘 - Mummies Alive
 - 2-1 신들의 세계
 - 2-2 몽타주의 힘
3. 식물적 상상력과 기발함 그리고 패러디의 세계- Veggietales
 - 3-1 방송과 연극
 - 3-2 식물적 상상력의 세계
 - 3-3 기발함과 패러디의 세계
4. 언더그라운드 세계와 모정을 향한 여정, 그리고 소리의 세계 - Sonic Underground
 - 4-1 언더그라운드의 세계
 - 4-2 모정을 향한 여정
 - 4-3 소리의 세계
5. 맺음말

국문요약

문화콘텐츠가 갖는 산업적 가치와 이데올로기적 가치가 날로 커지는 현실 속에서도 특히 아동용(가족용) TV 애니메이션은 흔히 아동(물론 청소년이나 성인까지도 포함되지만)을 주 수용층으로 삼아 TV 시리즈 물이나 영화로 그리고 이후의 DVD 등으로 제작·유통된다는 점에서 다른 어느 장르에 비해서도 그 중요성이 가장 크다 하겠다. 하지만 우리나라의 경우 이 장르의 경쟁력이 여전히

* 호서대학교 인문대학 한국어문화학부 교수

취약하고 창작이나 개발을 위한 방법론도 제대로 구축되어 있지 못하고 있어, 본 고에서는 애니메이션 강국인 미국의 모범적인 세 콘텐츠를 면밀히 검토하여 스토리텔링이나 인문적 상상력과 관련된 창작방법론을 모색하고자 하였다.

1. *Mummies Alive*는 선과 악이 뚜렷이 대립하고 격렬한 액션과 전투를 동반하는 등 스펙터클한 액션물로서의 강점을 유감없이 선보이면서도, 동시에 선악의 대결구도에 신들을 개입시킴으로써 긍정-상반-어긋남-부정의 부정으로 이어지는 풍요롭고 박진감 넘치는 다층적인 대립구도를 만들어 냈으며, 단순한 완력만의 대결이 아니라 기발한 기지의 발휘가 승패를 좌우하는 지적 게임의 재미를 덧붙였다.

또한 웨스턴 게이트 같은 비밀의 문을 두어 고대와 현재, 신과 인간, 그리고 이집트와 샌프란시스코를 병치시키는 몽타주적 전개를 가능하게 하여 아득한 시간과 공간의 격차가 충돌하며 벌이는 재미와 웃음 그리고 신이로움을 더해주고 있다.

2. *VeggieTales*는 시청자들이 보내온 사연을 소개하고 그 해답을 본 편의 연극적, 영화적 형식을 통해 보여주는 구성을 통해 시청자들이 함께한다는 동류의식에 따른 몰입감과 자상하면서도 능력 있는 해결자로서의 신뢰감을 확보하는 효과를 노림과 동시에 줄거리나 등장인물을 미리 소개하고 극을 전개하는 이야기 전달방식(해설자를 전면에 내세워 감상자의 이해를 도모하는 이야기 방식)을 택함으로써 익숙하고 용이한 감상을 도모하고 있다.

또한 식물적 상상력이라 부를 수 있을 만큼, 야채라는 물리적 속성을 그대로 노출하여 거친 액션이나 자극적인 정서의 표출 없이, 화평하고 원만하면서도 유쾌한 방식으로 삶의 중요한 덕목들을 전할 수 있다는 가능성을 보여주고 있다. 아울러 기존의 동화나 고전의 적절한 변용을 통해서도 얼마든지 새롭고 흥미 있는 이야기를 만들 수 있다는 가능성을 보여줌으로써 독창적인 스토리텔링에 대한 새롭고 반성적인 시각의 일단을 열어주고 있다.

3. *Sonic Underground*는 아동용 애니메이션으로서는 특이하게 언더그라운드 세계를 다룬 썬인데, 뒷골목 세계라는 독특한 세계를 들여다보는 재미와 함께

주류의 질서와 강요로부터 벗어나 있는 자유롭고 솔직하며 흥겨움이 넘치는 그 특유의 생명력을 즐길 수 있고, 속박에서 벗어나 하고 싶은 것을 마음대로 누리고 싶은 유년의 소망을 한껏 만끽하는 즐거움을 주고 있다.

아울러 베일에 싸인 엄마의 존재를 지속적으로 부각시킴으로써 분리불안이라는 인간의 가장 근원적인 정서를 자극하고 있는데, 이 엄마찾기라는 단순하지만 강렬한 정서가 모험의 서사구조를 슬픈 정조 속에서도 집요하고 긴장감 넘치게 몰아가고 있다. 또한 정의의 실현자가 가진 무기를 소리와 노래로 설정함으로써 시각의 세계와 함께 청각의 세계를 강력하게 복원시켰는데, 그것은 음악과 노래를 연주하는 동안 언어와 소리의 반복이 주는 주술성에 기대어 소망이 이루어지고 환희와 힘이 온 몸에 퍼지는 듯한 생생하면서도 독특한 체험을 제공하고 있다. 바로 청각의 세계가 갖는 강점인 내밀한 정서적 체험이 가장 고양되어 그려지고 있는 썬인 것이다.

주제어

아동용 TV 애니메이션, 패러디, 식물적 상상력, 몽타주, 기지, 언더그라운드, 소리의 세계, 분리불안

1. 머리말

문화콘텐츠가 갖는 무한한 경제적 가치와 함께 주목할 것은 문화콘텐츠가 사람들에게 전파하는 이데올로기적 가치이다. 라이언 킹이나 백설공주 같은 디즈니 사의 애니메이션이들이 애니메이션에서 캐릭터까지 천문학적인 수익을 올린 것도 주목할 만한 일이지만 디즈니 식 넓혀 말해 미국식 가치관과 사고방식이 성인들뿐만 아니라 문화적 습득이 빠른 유년들에게 미친 심대한 영향력을 고려하면 아동용(가족용) TV 애니메이션은 그 가치가 남다르다 하겠다.

양배추, 토마토, 오이 같은 야채와 과일들을 의인화 하여 동화적인 세계를 재미있고 익살스럽게 그린 Veggietales는 전 세계적으로 3500만 개 이상의 판매고(비디오 테이프와 DVD 등)를 올렸는데, 웬만한 국가의 인구수와 맞먹는 판매고가 말해 주듯 한편으로는 애니메이션의 산업적 가치를 한편으로는 그 이데올로기적 파급력을 실감나게 한다. 유독 애니메이션 그 중에서도 아동용(가족용) TV 애니메이션에서 세계적으로(아니 아시아권에서라도) 내세울만한 변변한 콘텐츠가 없는 우리로서는 부럽기 하고 자책할 일이기도 하다.

아동용(가족용) TV 애니메이션에서의 부진을 타개하기 위한 방안으로 우리가 여러 가지 사실을 고민할 수 있겠지만, 우선 애니메이션 강국들의 성공한 콘텐츠에서 가장 먼저 확연하게 눈에 띄는 점은 등장인물을 설정하고 그들 사이의 대립구도를 만들며 스토리라인을 만들어가는 과정에서 보이는 기발하고 독창적인 상상력과 아동들(성인들이 갖는 유년의 정서에 대한 기억까지를 포함한)들의 정서나 기호를 읽어내는 유연하고 예민한 시각이다.

따라서 본 고에서는 경쟁력 있는 아동용(가족용) TV 애니메이션 스토리텔링을 개발하는데 도움을 주고자, 앞서 말한 강점- 기발한 상상력, 다양한 갈등구조, 원전의 활용, 아동심리에 대한 깊은 이해 등 - 들이 두드러진 세 편의 콘텐츠를 선정하여 스토리텔링 방식과 상상력의 힘과 비결을 세밀하게 분석해 보고자 한다.¹⁾ 특히 TV 시리즈 물로 방영될

1) TV용 애니메이션의 스토리텔링에 대한 논의로는 캐릭터의 수나 사건의 연결성 등에 초점을 맞추어 개괄적인 특징을 논한 배주영의 『디지털 애니메이션 스토리텔링』과 단위서사와 전체서사의 연계성 등 서사구조의 특징을 분석한 박기수의 『애니메이션 서사구조와 전략』 등이 있다.

배주영, 『디지털 애니메이션 스토리텔링』, 살림, 2005.

박기수, 『애니메이션 서사구조와 전략』, 논형, 2005.

경우의 월등한 파급력을 고려하여 TV 시리즈 물 형태의 애니메이션을 중심으로 살펴보려 하는데, 구체적으로 고대와 현세를 넘나들며 미이라들과 신들이 어우러진 박진감 넘치는 투쟁담을 담은 Mummies Alive와 호박, 아스파라거스, 감자 등의 야채들이 펼치는 아기자기하고 환상적인 모험과 투쟁을 그린 Veggietales, 그리고 잃어버린 왕국을 되찾고자 악의 세력과 투쟁하는 세 남매의 슬프지만 당찬 여정을 그린 Sonic Underground를 다루려 한다.

2. 신들의 세계와 몽타주의 힘 - Mummies Alive

Mummies Alive는 고대 이집트의 파라오의 아들 랩시 왕자가 현세에 환생하고, 고대 이집트의 주술사 스캐랩이 왕권회복을 통해 분노장생과 세계정복을 얻기 위해 랩시 왕자를 살해하려 하며, 그에 맞서 고대에 파라오 및 랩시 왕자의 부하였던 미이라들이 음모를 막기 위해 스캐랩과 사투를 벌이는 이야기이다.

현대 샌프란시스코에서 박물관 큐레이터인 아만다의 아들로 환생한 랩시 왕자는 평범한 12살의 학생이지만, 스캐랩의 음모에 휘말려 생사가 엇갈리는 소용돌이에 휘말리게 된다. 다행히 고대 이집트의 총독이었던 스칼, 아몬, 래스, 네퍼티나 등의 뛰어난 전사들이 신변을 지켜주고 있고 왕자 스스로의 총명한 지략도 있어 번번이 스캐랩의 음모를 물리치지만, 스캐랩이 자신의 힘이 못 미치면 언제나 고대 이집트의 신들을 랩시 왕자의 제거에 이용하고 있어 살아남기 위한 거친 역정이 계속된다.

이 애니메이션에는 고대와 현세를 넘나드는 다양한 이야기 구성과 화려한 변신, 그리고 험란한 무술과 가공할 위력의 무기들이 넘치고, 인간

과 신이 펼치는 저주와 질투 그리고 사랑의 원초적인 정서들이 격렬한 액션과 함께 넘쳐나고 있다.

2-1 신들의 세계

잔인하고 사악하지만 카리스마 넘치는 고대 이집트의 주술사 스캐랩은 3500여 년 전 왕권을 차지하기 위해 파라오 아멘호텝의 아들 랩시 왕자를 외딴 사막으로 유인하여 제거한다. 하지만 그 일이 발각되어 영원히 동굴에 갇히게 된 채 암흑의 세월을 보내게 되고, 파라오와 왕자, 그리고 충직한 신하들 역시 피라미드에서 미이라가 된 채 침묵의 세월을 보낸다.

그런데 랩시 왕자가 현세에 환생하고, 스캐랩이 고대 피라미드의 문을 연 탐험가 덕분에 암흑의 세월로부터 벗어나게 되면서 긴장감이 들게 된다. 랩시 왕자의 유물들이 이집트를 떠나 샌프란시스코의 박물관에 전시되면서 스캐랩은 그 기회를 이용하여 랩시 왕자를 잡으려 하는데, 관 속에 보존된 채 전시되던 왕자의 중복들이 미이라 형상 그대로 살아나 스캐랩과 전투를 벌이게 된다.

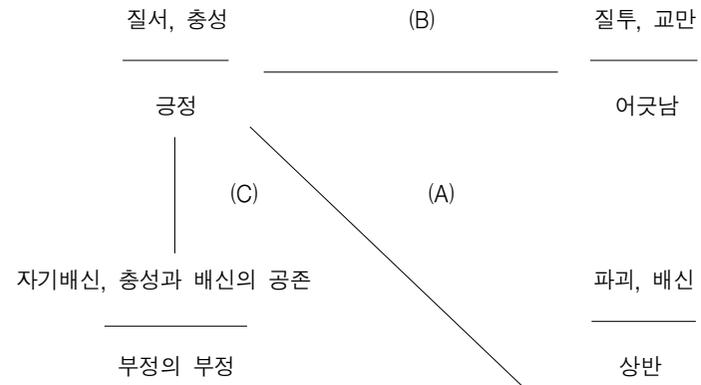
물론 환생한 4명의 미이라들이 ‘태양이여 힘을 주소서’란 주문을 걸며 강철 같은 몸과 가공할 파괴력의 무기들로 무장된 전사로 변신하고, 이에 맞서 스캐랩 역시 마법과 변신을 통해 막강한 전사로 변하며 자신의 이집트 군사를 이용하니 그 전투의 박진감이 볼 만하고 불화살, 화려한 무술 동작, 오색의 빛과 광선이 난무하니 자극적인 볼거리 또한 풍부하다.

그러나 Mummies Alive에는 전투나 갈등과 관련하여 더욱 중요한 사실이 있는데, 그것은 바로 이집트의 신들이 개입한다는 것이다. 스캐랩은 자신의 힘이 벽에 부딪히자 고대 이집트의 신들을 차례로 불러 자신의 야욕을 채우는데 이용한다. 샌프란시스코의 금문교에 투명하게 자리 잡

은 채 현세와 고대, 이승과 저승을 가르는 웨스턴 케이트를 통해 신들을 하나하나 불러 모은다. 실제로 등장하는 신들은 동물의 두상을 하고 있고, 이름도 대지의 신 겐, 물의 신 눈, 암흑의 신 아누비스 등 고대 이집트 신 그대로이다.

신들의 등장으로 Mummies Alive는 많은 강점을 갖게 된다. 물론 물의 신이 해일을 일으켜 공격해 오는 것에서 볼 수 있듯이 초인적이고 상상을 초월하는 가공할 힘을 가진 적대자가 등장해 싸움의 끈을 팽팽하고도 신비스럽게 만든 사실을 우선적인 강점으로 들 수 있겠지만 그와 함께 들여다보아야 할 또 다른 중요한 사실들이 있다.

첫째는 신들의 등장으로 대립의 구도가 다층적이 되었다는 것이다. Mummies Alive의 대립구도는 전편 모두가 랩시 왕자와 미이라들을 선의 축으로, 스캐랩과 헤라 그리고 이집트 병사를 악의 축으로 하여 짜여 있다. 신들의 개입은 바로 이 대립구도에 새로운 한 축을 형성하는 것인데, 그것은 단순히 양적으로 늘어난 것이 아니라, 성격상 다른 대립구도를 새로이 형성한 질적인 변화를 가져온다.



상기의 표에서²⁾ 볼 수 있듯이 Mummies Alive에서 가장 기본적인 대립 구도는 선의 축 혹은 주인공의 욕망이나 가치를 대표하는 긍정적 세계로서 질서와 충성이 자리 잡고 그에 대립되는 악의 축 혹은 적대자의 욕망이나 가치를 반영하는 상반의 세계로서 파괴와 배신이 자리 잡는다.

하지만 이 구도는 단순할 뿐만 아니라 주인공(혹은 선의 축)이 추구하는 욕망이나 가치가 갖는 생애적 특성 때문에 일정한 한계를 갖는다. 랩시 왕자가 추구하는 욕망이나 가치는 보통의 선악대립구도의 액션물이나 전투모험담에서 흔히 나타나는 세계평화나 인류구원 혹은 정의 실현처럼 대의명분이 뚜렷한 것이 아니다. 다만 왕권이 순리대로 유지되어야 한다는(사실 그 자체도 현세에 환생한 랩시 왕자는 뚜렷하게 갖고 있지 못하지만) 것 정도이고 미이라들이 목숨을 바쳐 지키려 하는 가치도 왕자의 보호 혹은 왕권의 유지이다.

그러니 대립구도를 A의 축으로만 한정했을 경우 선의 축이 갖는 필승의 명분이 상대적으로 약해 정의감, 애국심 등과 같은 보편적이고 근원적인 정서에 기댄 감상자의 목시적 동조를 이끌기 어렵고, 한편으로는 대립의 구도가 동어반복 되는 단조로움을 피할 수 없다. 때문에 신의 개입이라는 새로운 설정이 의미를 갖게 되는데, B의 대립구도에서 볼 수 있듯이 긍정의 반대로서의 ‘상반’ 만이 아니라 정반대는 아니지만 다르고 대립되는 그래서 ‘어긋남’의 기호로 표기될 수 있는 질투와 교만의 세계와의 대립구도가 만들어 진다.

대지의 신, 암흑의 신, 고양이신, 청동의 신 등은 긍정의 세계인 랩시 왕자와 미이라들과 대립각을 세우고 전투를 벌이게 되는데, 그 사

실은 자신이 추구하는 욕망이나 가치를 이루기 위해 적대자이자 결정적 장애물인 긍정의 세계를 응징하는 것이 아니라, 자신의 힘을 과시해 보고 싶은 욕망이나, 자신이 더 돋보이고 싶은 질투심, 그리고 자신을 불편하게 만든다는 불평에서 오는 본능적 차원의 갈등과 관련이 있다.

구체적으로 ‘꺾의 선물’ 편에서 스캐랩의 간교로 잠에서 깨워진 대지의 신 ‘랩’은 자신을 깨운 것이 이 도시를 지배하는 랩시 왕자라는 간교한 거짓말을 듣고 불평과 짜증으로 도시를 파괴하고 랩시 왕자를 혼내 주려 나서며, ‘물의 신 눈’ 편에서는 물의 신 ‘눈’이 물이 세상에 충만했던 태고적 기억으로 되돌아가고파 세상을 물에 잠기게 하는 것과 랩시 왕자를 잡아오는 것을 두고 스캐랩과 거래를 벌이고, ‘아몬의 레슬링 시합’ 편에서는 청동의 신 탈로스가 자존심을 건드리며 유혹하는 스캐랩에게 넘어가 공명심으로 전사대회에 참여해 미이라들과 싸우게 된다. 또 ‘고양이 여신’ 편에서는 자신보다 더 사람들에게 인기가 있는 랩시 왕자에 대한 질투심으로 랩시 왕자를 공격한다.

이처럼 Mummies Alive의 신들은 질투하고 짜증을 부리며, 우쭐한 마음에 힘을 아무데나 쓰며, 거짓말에 곧잘 속아 넘어 가는 인간적 얼굴을 한, 본능의 세계에 충실한 그런 존재들이다. 그러니 긍정의 세계인 랩시 왕자와 미이라들이 어긋남의 세계인 신들과 별이는 싸움판의 모습은 본능적, 원초적 감정이나 욕망이 넘치는 사뭇 색다른 장이 될 수밖에 없고 Mummies Alive의 대립구도를 다양하게 만들어 주는 힘이 되고 있다.

물론 이것은 오시리스와 이시스를 중심으로 전개되던 이집트 신화 속의 신이 결국 이집트의 군주와 연결됨으로써 신과 인간의 구별이 모호해진 이집트 신화의 특색의 반영이기도 하고,³⁾ 질투가 심하고 파괴를 일삼으며 여동생 네프티스를 아내로 삼았으면서 누나인 이시스를 탐내

2) 로버트 맥기가 그의 저서 『시나리오를 어떻게 쓸 것인가』에서 대립의 구도를 설명하며 제시한 표를 원용. 로버트 맥기, 고영범 역, 『시나리오를 어떻게 쓸 것인가』, 황금가지, 2006, 206쪽.

3) 이준섭, 『고대신화와 신비주의의 세계』, 고려대 출판부, 2006, 44쪽.

그녀의 남편이자 형인 오시리스를 시기심 끝에 살해하는 세트 신에서 볼 수 있듯이 원초적이고 본능적인 감정이나 욕망에 충실한 이집트 신들의 재현이기도 하다.

둘째로 초인적인 힘과 권능을 가진 신들의 개입으로 긍정의 세계와 어긋남의 세계의 충돌은 단순한 완력의 대결만이 아니라 기발한 기지의 발휘가 승패를 좌우하는 지적 게임의 형태가 가미된다. 랩시 왕자나 미이라들이 힘과 지략을 동원한다 해도 신들과의 싸움에서 완력으로만 승리했다는 것은 아무래도 개연성이 떨어질 수밖에 없는 것이니 이제 싸움은 새로운 방식으로 전개될 수밖에 없는 것이고, 그것은 곧 이야기의 다채로운 전개로 이어지는 것이다.

실제로 ‘젍의 선물’ 편에서 스캐랩의 간교로 잠에서 깬 대지의 신 젍의 분노와 공격을 막는데 버거움을 느낀 왕자와 미이라들은 기지를 발휘해 스캐랩이 스스로 젍을 깨운 것이 자신이라고 자랑스럽게 떠벌이도록 유도하고, 그것을 젍이 듣도록 함으로써 순식간에 젍의 분노를 스캐랩에게 향하도록 해 승부를 결정지으며, ‘물의 신 눈’ 편에서 해일과 물 폭풍으로 무차별적인 공격을 퍼붓던 물의 신 눈을 막기에 급급하던 왕자가 ‘눈’을 영하의 스케이트장으로 유인하여 순식간에 그를 얼음기둥으로 만들어 꼼짝 못하게 만드는 기막힌 반전을 일구어 낸다.

또 청동의 신 탈로스의 엄청난 힘과 체구를 감당하지 못하던 미이라들은 그의 유일한 약점, 문자 그대로 아킬레스 건인 발뒤꿈치의 플러그를 빼 힘의 동력을 차단하는 기지를 발휘하며, ‘미이라 특종’ 편에서는 암흑의 신 아누비스를 그의 단순한 사고방식을 이용해 왕자에게 봉대를 감겨 미이라로 위장시켜 그를 혼란에 빠뜨리는 기지로 승리를 거둔다.

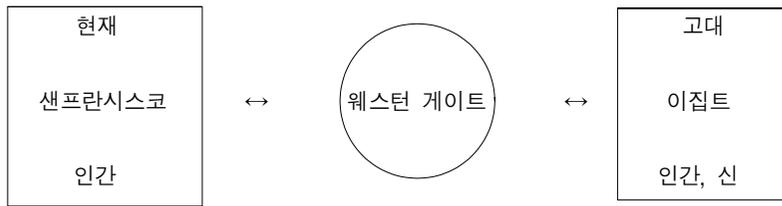
아울러 마지막으로 살펴 볼 수 있는 대립구도는 긍정의 세계가 부정에 부정을 거듭한 세계와 부딪히는 대립구도 즉 C의 대립구도로서 자기

배신이나 질서와 파괴, 충성과 배신이 공존하는 세계와의 대립구도이다. ‘고양이 신’ 편에서는 고양이 신 바스텝의 마법에 걸린 동료 미이라 네퍼티나가 바스텝의 지령대로 왕자를 유인하고 공격하려 하자 자칼 등의 미이라들이 네퍼티나와 원치 않는 일전을 벌여야 하는 고통스러운 장면이 펼쳐지며, 질병의 신 세크멧의 마법으로 동물이 된 왕자를 구하기 위해 미이라들은 악당 스캐랩과 피치 못할 거래를 하고 그와 힘을 합쳐 세크멧과 대적하는 희한한 광경이 펼쳐진다. 그만큼 Mummies Alive에는 다채롭고 재미있는 대립구도가 형성되는 셈이다.

2-2 몽타주의 힘

랩시 왕자를 지키기 위해 3500여 년 전의 고대 이집트를 떠나 현대 샌프란시스코에 온 자칼, 아몬, 래스, 네퍼티나 등 4명의 미이라들을 보면 온 몸을 천으로 감싼 미이라 특유의 섬뜩한 상이 말해 주듯 몸은 현세에 있지만 모습은 3500여 년 전 죽은 모습 그대로이며, 생각이나 기억 또한 그 시간에 머물러 있다. 반대로 몸과 마음은 고대에서 그대로 가져왔지만 낯선 샌프란시스코의 현실 속에서 관 속에 그대로만 있는 것이 아니라 곳곳을 직접 발로 누비고 적과 몸을 부딪치며 싸우는 강렬한 현재성을 누리며 산다. 그러니 그의 몸과 의식은 3500년의 간격을 두고 현재와 과거가 끊임없이 충돌하는 혼란의 현장이다.

또 금문교 교각에 은밀하게 위치한, 그래서 보통 사람의 눈에는 보이지 않는 웨스턴 게이트를 통해 3500여 년 전의 신과 인간들이 현세로 불려오고 과거로 돌려 보내진다. 현세로 불려오는 순간 그의 몸과 마음에는 미이라들과 똑 같은 혼란이 일어난다. (웨스턴 게이트 같은 ‘비밀의 문’의 존재는 현실과 판타지, 이승과 저승, 현재와 고대 같은 이질적 세계를 병치 시킬 수 있는 참으로 유용한 기제이다)



바로 이 사실이 *Mummies Alive*에 경이와 웃음 그리고 재미를 불러온다. 3500여 년 전의 미이라가 긴 시간동안의 잠을 깨고 불시에 일어난 쫓아다니는 현세와 고대 사이의 의식과 몸의 충돌은 불가피한 것이다. 그들은 현세 속의 모든 것들이 낯설고 다루기 힘든 것들이다. 자연히 엉뚱한 행동과 의식이 노출되고, 그것이 놀라움과 웃음을 가져온다. 미이라들은 TV 속의 기상캐스터가 앞날의 기상을 예보하자 그를 예언 능력을 가진 신이나 마법사로 여기며, 온갖 생명체가 뛰어놀고 소리가 튀어나오는 TV를 마술상자라 여긴다. 또한 TV 속에 세상 사람들이 다 들어 있다 여겨 사람을 찾고 싶으면 TV 앞으로 달려가며, TV 속에 악당이 등장하자 주먹으로 TV를 부수고 의기양양해 한다.

고대와 현세의 몽타주가 불러오는 시간의 충돌은 현대문화에 대한 오해를 낳고 그 어수룩함에 웃음과 재미가 따라온다. 아울러 현세와 고대의 혼재 때문에 현세에 대한 제대로 된 인식여부가 운명을 가로지르는 중요한 기제가 되는, 그래서 놀라움을 주는 이야기가 만들어지기도 한다. 일례로 앞서 지적했지만 물의 신을 대규모 스케이트장에 유인하여 일순간에 얼음기둥으로 만드는 기지가 놀라움을 자아내며, 악의 화신 찬트라가 현세에 나타나 온갖 마법으로 혼란을 일으키자 그의 스승이었던 래스가 제지하려 하지만 역부족인 상태에서, 현세에 대한 인지가 앞선 래스가 고대의 지하 뱀을 불러일으키는 주문을 외우고 그것을 찬트라가 현세에는 지하에 뱀이 없다고 힐난하지만, 곧 지하세계에 묻혀 있

던 뱀의 형상인 전선줄들이 일어나 찬트라를 고압의 전류로 감전시키는 놀라운 반전의 드라마가 펼쳐진다.

바로 그런 고대와 현세의 혼재, 그 몽타주적 전개가 이야기에 웃음과 놀라움 그리고 재미를 불러오고 있는 것이다. 아울러 랩시 왕자가 고대 이집트에서 주술사 스캐랩에게 유인되어 죽음에 이르는 장면이 랩시 왕자가 샌프란시스코에서 학교와 집 그리고 미이라들의 거처에서 벌이는 일상과 빠르게 커트백 되며 펼쳐지는 몽타주는 고대 이집트에서 벌어졌던 슬프고 끔찍한 기억을 빠르고 극적으로 부각시킬 뿐만 아니라 현세 까지도 이어지는 고통이 주는 무게를 실감나게 그리고 있다.

3. 식물적 상상력과 기발함 그리고 패러디의 세계 – VeggieTales

빅 아이디어 사의 VeggieTales은 1993년 ‘내가 두려움에 떨고 있을 때 하나님은 어디 계실까’를 출시한 이래 시리즈로 계속되며 현재까지 3500만개 이상의 비디오테이프나 DVD 등이 판매되는 초 베스트셀러로 탄생했고 미국의 ‘부모가 선정하는 최우수비디오 상’을 비롯한 여러 상을 수상하였다. 빅 아이디어 프로덕션의 설립자이자 사장인 필 비셔의 말처럼 홀로 컴퓨터 한 대로 출발한 사업이니 문자 그대로 초 고속성장을 한 셈이다.

베지테일에 대한 세간의 평 역시 판매부수만큼이나 호의적인 것이어서, <시카고 타임스>는 ‘아이들의 성적인 함축과 선혈이 낭자한 폭력물로 오염되어 가고 있는 이 시대에 빅 아이디어 프로덕션의 성공은 고품격 프로그램 역시 성공한다는 것을 보여주었다’라고, <워싱턴 포스트>는 베지테일이 ‘최상급 애니메이션, 감동적인 극본, 기발한 유머’에

기반 한다고, 그리고 <디트로이트 프리 프렌스>는 ‘베지테일이 아이들에게 어필하는 유머가 무엇인지 잘 알고 있다’라고 평했다.⁴⁾

3-1 방송과 연극

베지테일의 각 편은 10분에서 30분 여 분까지 다양한 런닝타임을 갖지만, 그 형식은 동일하다. 대부분 서두에 토마토 밥과 오이 래리가 시청자들이 보내 온 사연을 소개하는데, 모두 시청자들의 의문이나 고민을 담은 편지와 이메일이다. 바로 다음에 시청자들의 고민과 의문에 대한 답을 보여주는 연극, 영화형식의 본 편이 이어진다. 막이 올려지거나 조명이 소등되는 장면을 통해 독립된 본 편이 이어진다는 것을, 이제 시청자들은 한 편의 연극이나 영화를 본격적으로 감상하게 된다는 사실을 명확히 제시하고 있다.

그런데 베지테일이 방송임을 표나게 드러내고 있어 밥과 래리가 사회를 맡고 시청자들의 사연을 소개한 다음, 그것에 대한 해결책을 한 편의 드라마로 보여줌과 동시에, 한편으로는 일반적인 방송 프로그램과는 달리 막이 오르거나 조명이 소등되는 연극적, 영화적 상황을 명확히 하는 형식을 동시에 취하는 것은 나름대로 각각의 형식이 갖는 장점을 동시에 갖추고자 한 의도이다.

우선 토마토와 오이가 사회자로 나서 시청자들이 보내 준 고민이나 의문을 소개하고 그것에 대한 해결책을 제공하겠다는 양식을 취하는 것은 방송 즉 이 프로그램이 시청자와 함께 고민하고, 시청자의 말에 진지하게 귀를 기울인다는 인상을 줌과 동시에 시청자들의 어떤 고민이나 의문도 풀 수 있다는 신뢰감과 믿음을 주기 위한 것이다.

4) 샤론 쿡 외, 『당신은 꿈이 있습니까』, 성우, 2004, 66쪽.

즉 이 애니메이션을 감상하는 아동을 포함한 감상자에게 제기한 화두가 당신들의 문제라는 인식을 심어주고, 당신들의 문제에 함께 고민한다는, 그래서 동류의식에 따른 몰입감을 일층 높이면서도 자상하면서도 능력 있는 선생님으로서의 믿음을 심어주는 효과를 거두고 있다.

아울러 막이 오르고 내리며 조명이 꺼졌다 켜지는 과정을 통해서 본 편의 이야기가 연극형식으로 진행됨을 분명히 각인시킴으로써, 사회자가 앞서 나와 앞으로 펼쳐질 이야기의 줄거리나 등장인물을 소개하고 나서 본 편의 연극을 진행하는 유치원이나 초등학교의 학예회 같은 분위기를 적극적으로 만들어 주고 있다.

베지테일이 주 소비자로 설정한 연령대가 3-8세 임(실제 수용자는 고등학생과 대학생 등까지 다양하지만)과 관련하여 극의 줄거리나 등장인물을 미리 소개함으로써 편안하고 용이한 감상을 유도함과 동시에 학예회처럼 이미 반복적으로 경험하고 있어 스토리텔링 방식 등에 익숙하다는 안락감과 즐거움을 느끼게 만들어 주고 있다.

3-2 식물적 상상력의 세계

베지테일은 제목에 이미 암시 되어 있듯이 의인화된 야채들의 이야기이다. 양배추, 감자, 토마토, 호박, 아스파라거스 등 온갖 야채들이 주인공으로 등장한다. 이 특이한 설정은 나름대로 독특한 성격을 만들고 있는데, 그것은 이미 야채의 특성에서 자연스럽게 유추할 수 있는 것들이다. 우선 밥과 래리 등 모든 야채들은 튼튼한 다리가 없어 움직일 때면 온 몸을 쿵쿵거리며 이동하니 힘이 들고 빠르지 못하다. 그것은 필연적으로 느림과 여유의 세계가 될 수밖에 없다.

또 근육질의 팔이 없으니 아무리 갈등이 있어도 분노를 담아 상대방에게 치명적 해를 끼칠 수 있는 주먹질이 가능치 않다. 총을 함부로 난사

할 수도, 가공할 무기를 거칠고 능숙하게 다룰 수도 없다. 살상과 파괴가 난무할 소지가 극히 적다. 아울러 외관은 항상 각진 모습이 없고, 등들등 글하거나 유연하다.

그래서 제작자 필 비셔가 우려한 일부 애니메이션이 보여주는 선정적이고 거친 폭력이 난무하는 위험성으로부터 자연스럽게 벗어나고 있다. 그들이 미움과 분노가 싸여 싸울 때에도, ‘신발마을, 냄비마을’ 편에서 볼 수 있듯이 자기의 머리에 모자처럼 쓰고 다니는 신발과 냄비를 던지는 정도로 낭만적이기까지 한 것이며, 절체절명의 위기를 벗어나는 방식도 코믹하기만 한 것이어서 ‘팝콘 유성의 습격’ 편에서 볼 수 있듯이 364명을 태우고 우주를 탐험하는 우주항공모함 사파이어 호가 팝콘으로 만들어진 거대한 유성과 충돌할 위기를 넘기는 방식도 먹고 노래 부르는 것을 천생의 업으로 아는 두 신참대원이 팝콘유성으로 날아가 팝콘을 배부르게 먹는다는 식이다.

또 ‘착한 바이킹 라일’ 편에서 볼 수 있듯이 야채들은 자신의 잘못에 대해서 선선히 인정하는 여유를 보인다. 햄릿 왕자를 패러디한 오믈렛 왕자가 식량이 부족한 나라의 사정은 감안하지 않은 채 탐욕스럽게 매일 계란을 먹어대는 것으로 그려지지만, 게임기에 몰두한 아이에게 자신도 게임을 하는 대가로 마지못해 계란을 나누어 주었다가, 처음으로 그러나 강렬하게 나누어 주는 즐거움을 깨닫고는 온 백성을 불러 계란을 먹을 수 있도록 선선히 자기 것을 내주는 여유와 인정을 보인다.

아울러 ‘래리보이와 빵깨비’ 편에서는 주니어가 거짓말을 할 때마다 괴물처럼 커진 빵깨비가 오만으로 온 도시를 휘젓지만, 빌딩만큼 커진 몸집도, 그 거센 오만도 주니어가 선선히 자신의 잘못을 솔직하게 인정하자 곧 양증맞은 얼굴의 눈사람처럼 바뀐다.

이처럼 야채의 나라에서는 갈등으로 싸움을 벌일 때도, 절체절명의

위기를 벗어나려 몸부림을 칠 때도 살벌한 증오심과 거친 몸싸움이 벌어지기보다는 오히려 코믹하고 낭만적인 풍경이 펼쳐지며, 화해에 이르는 길도 자신의 잘못을 흔쾌히 받아들이고 상대방을 선선히 인정하는 여유와 인정의 세계로 펼쳐진다.

그래서 베지테일은 이웃과 더불어 살기, 남을 돕기, 정직하게 살기 등의 삶에 대한 교훈을 이야기 하면서도 저주, 배신, 증오, 결투 등의 살벌하고 위험한 세계의 생존방식은 보이지 않고, 한편으로는 여유 있고 화평한 한편으로는 낭만적이고 웃음이 넘치는 삶의 방식 혹은 그것을 이야기하는 스토리텔링 방식으로 자연스럽게 넉넉하게 그리고 있다.

3-3 기발함과 패러디의 세계

Veggietales은 그 기발한 착상이 놀랍다. 야채들의 특성을 잘 활용하며 의인화를 통해 삶의 교훈을 주는 이야기 방식부터 색다른 것이지만, 무엇보다 인물의 형상화나 사건의 전개에 있어 상상을 뛰어 넘는 기발한 착상이 돋보인다.

‘신발마을 냄비마을’ 편에서 볼 수 있듯이 앙숙인 두 마을의 야채들은 각자 자신들만의 독특한 기호를 갖는데, 한 마을 야채들은 머리에 신발을, 다른 한 마을 야채들은 냄비를 머리에 쓰고 다닌다. 그들은 그 지표를 통해 자신들만의 외관을 꾸미고 결속력을 다지며 급할 때는 그것을 무기로 삼기도 한다. 마치 부족이나 가문에서 독특한 문양의 기호를 만들고 그것을 옷이나 무기에 부쳐 상징물로도 혹은 주술물로도 사용하는 것과 유사하다.

하지만 야채가 머리에 쓴 신발이나 냄비가 코믹하면서도 신선한 충격을 주는 것은 야채들의 소망적 사고가 투박하지만 직설적으로 드러난, 그래서 그들의 간절함이 극적으로 잘 부각되기 때문이다. 거의 모든 야

채들은 손이나 발이 없는 것으로 그려지고, 흔히 그들은 실제 그것을 자탄하기도 한다. 그래서 발이 있어 마음대로 움직일 수 있다면 하는 소원과 신발을 신어 보았으면 하는 소망이 너무도 간절하게 오롯이 머리 위까지 올라와 앉아 있는 것처럼 그려졌고, 한편으로는 손이 있어 마음대로 사물을 다루고 음식을 먹어 보았으면 하는 소원과 음식을 다룰 조리기구를 마음껏 이용해 보았으면 하는 소망이 간절히 배어 나온다. 그래서 신발과 냄비를 쓴 야채라는 설정은 기발해 보인다.

또 ‘팝콘 유성의 습격’ 편에서는 거대한 유성이 364명의 승무원이 탄 우주항공모함 사파이어 호에 8분 후면 충돌하게 되는 위기를 설정하는데, 그 위기를 헤쳐 가는 방식이 기발하다. 8천 킬로미터로 돌진하는 거대한 유성을 막을 방법이란 상식적으로 전무할 터인데, 여기서 사파이어 호에서 노래와 먹기만을 즐기는 두 신입대원을 내세우고, 그들이 팝콘으로 만들어진 유성을 평소 습관대로 마음껏 먹어치우는 것으로 위기를 넘기게 만든다.

평소 게으르고 즐기지만 좋아한다고 따돌림을 받던 그들이 사파이어 호가 위기를 벗어나도록 만드는 멋진 영웅이 되었으니, 사람은 서로의 가치를 존중하고 누구에게나 마음을 열어야 한다는 교훈을 적절히 전달할 수 있을 뿐만 아니라, 가공할 무기를 써가며 살벌한 전쟁을 벌이지 않고도 여유롭고 낭만적이기까지 한 화해로운 방식으로 갈등을 극복하는 바람직한 교육적 환경을 조성한다. 또 한편으로 그것은 맛있는 먹을 거리를 마음껏 먹고 싶다는(그것이 부모가 건강을 이유로 제지하는 음식이라면 더욱 그렇겠지만) 유년의 소망을 한껏 충족하는 것이니, 그 만족감 속에서 다소간 허황된 설정이라는 결함이 표도 안 나게 감춰지고 있는 것이다.

이처럼 VeggieTales에는 그 기발한 착상이 두드러지게 나타나는데, 여

기서 그 기발한 착상과 관련하여 한 가지 주목할 사실이 있다. 즉 기발함이란 것이 지금껏 존재하지 않았거나 상상할 수 없었던, 그래서 경험적 사실이나 기존의 텍스트와는 전혀 무관한 것이어야 한다는 인식이나 사실과는 다르다는 것이다. 오히려 VeggieTales은 기존의 텍스트를 적극적으로 활용하여 새로운 세계를 창조하는 실험을 계속하고 있다. 이른바 페러디의 세계라 불릴만한 것들이다.

제목	원전	원용	변형	메시지
신발마을 냄비마을	누가복음 10장: 착한 사마리아인 이야기	강도를 당한 자를, 그에게 핍박받던 인물이 구해 줌	구출자가 어린이	이웃사랑, 나눔의 즐거움
래리보이와 빵깨비	피노키오 이야기	거짓말을 하면 신체적 변형이 일어남	거짓말 하는 자와 변신하는 자가 다름, 변신하는 자가 파괴적 행동을 함	정직함의 소중한 가치
착한 바이킹 라일	햄릿, 바이킹 전설	햄릿의 고뇌, 바이킹의 모험	햄릿의 고뇌가 자신의 탐욕과 관련됨. 전리품을 돌려주고 기부를 즐기는 바이킹	나눔의 소중한 가치
욕심쟁이 오이대왕	성경의 다윗왕과 밭세바 이야기	힘과 권력을 이용하여 자신보다 약한 사람의 자산을 빼앗으려 함	전쟁터에 나간 자가 죽지 않고 금의환향	사랑과 배움의 소중한 가치
우울한 징징부인	보바리 부인	욕심에 젖어 불평불만을 앞세우고 욕망의 포로가 됨	방탕한 생활 끝에 자살이라는 비극적 결말로 가지 않고 다른 행복한 가정을 보며 자기반성.	감사와 행복

표에서 볼 수 있듯이 VeggieTales은 성경이나 전설, 동화 그리고 여러 고전을 원용하여 인물이나 사건이 유사한 이야기를 만들어 내고 있으면서도 한편으로는 적절한 변용을 통하여 이야기에 재미와 함께 반성적 시각을 통한 새로운 시각을 제공하고 있다. 우리가 앞서 말한 야채 버전의 속성과 관련하여 패러디 특유의 풍자적, 비판적 시각이 날카롭고 거칠게 제시되지는 않지만, 원전을 적절히 원용하면서도 일정한 변형을 통하여 깊이 있고 새로운 시각을 제공한다는 점에서 패러디의 근간을 유지하고 있다.

이처럼 VeggieTales은 일상적 사고를 뛰어넘는 독특한 상상의 세계, 기발한 착상을 통해서도 즐거움과 놀람을 주지만 한편으로는 우리들에게 익숙하거나 교훈적 가치가 큰 동서양의 다양한 원전을 적절히 활용 혹은 변용하여 삶에 대한 다양한 교훈을 신선하고 적절하게 제공하는 패러디의 세계 역시 적극 활용하고 있다. 우리가 스토리텔링에서 창조성이나 상상력과 관련하여 이제까지 존재하지도 않은, 상상할 수도 없었던 새롭고 기발한 착상을 보여 주는 것도 중요하지만 한편으로는 우리 주위의 수많은 원전을 적절히 활용하면서도 재미있고 신선하게 변용하여 새로운 이야기를 창출하는 것도 소중한 스토리텔링 방식이라는 것을 유념할 대목이다.

4. 언더그라운드 세계와 모정을 향한 여정, 그리고 소리의 세계 - Sonic Underground

Sonic Underground는 모비어스 왕국의 엘리나 여왕과 그의 자식들인 왕자, 공주의 슬프지만 희망이 있는 이야기이다. 음흉한 로버트닉의 힘

과 간계에 밀린 여왕 엘리나가 방랑에 내몰리고, 그의 자식인 3명의 왕자, 공주가 여왕과 잃어버린 왕국을 다시 찾으려 인고의 세월을 보내는 이야기이다.

왕가의 시련이란 점에서는 비극의 정점에 달해 있지만, 삼남매가 펼치는 끈끠하고 쾌활한 역정은 슬픔 속에서도 때로는 유쾌하고 희망이 넘치는 또 웃음이 펼쳐지는 희극의 세계와 닿아 있다. 노래와 음악이 힘과 희망의 원천이 되는 기발한 설정과 아동용 혹은 가족용 애니메이션의 일반적 특질을 뛰어넘는 언더그라운드 세계를 다루고 있는 독특한 설정 등이 눈에 띄는 수작이다.

4-1 언더그라운드의 세계

엘리나 여왕이 통치하던 모비어스 왕국은 이제 비록 왕권찬탈을 완성하지는 못했지만 모든 권력과 실효적 지배를 얻은 로버트닉 박사의 수중에 들어간다. 로버트닉 박사는 음험하고 무자비한 슬릿과 덩고를 앞세우고 대량으로 생산되는 병기로봇 스와봇을 동원해 모비어스의 땅과 인간들을 지배한다.

자연히 소닉, 매닉, 소니아 삼남매는 어머니인 여왕을 찾기 위해서도, 모비어스 왕국을 되찾기 위해서도 로버트닉에 맞서 레지스탕스 운동을 벌이고, 학정에 시달리는 시민들도 조심스럽게 그에 동조한다.

하지만 Sonic Underground에서 20분 분량의 각 편은 비록 로버트닉 박사의 집요한 공격을 sonic underground(삼남매가 연주하고 노래하는 그룹명이자 이들 남매를 한꺼번에 지칭할 수 있는 말)가 무사히 격퇴하지만, 다른 애니메이션에서처럼 이 세계가 정의가 실현되는 세계로 바뀌고 악의 세력이 이 세계 밖으로 몰리는 게 아니다.

로버트닉은 단순히 sonic underground를 체포하고 처단하는데 실패했

을 뿐이며, 여전히 모비어스 왕국은 그의 수중에 있다. 그는 부하들을 동원해 세금을 마구잡이로 거둬들이며, 자신의 눈에 거슬리는 일이면 음악도 웃음도 금지해 버릴 만큼 철권통치를 휘두르고, 모든 시민들을 복종하는 신민으로 봉사하게 만든다.

그러니 sonic underground는 비록 저항을 하지만 로버트닉의 힘과 감시가 덜 미치는 곳을 거점으로 움직일 수밖에 없으며 세상에 대낮처럼 노출된 세계를 피해 어둠과 뒷골목을 전전하게 된다. 문자 그대로 그들은 언더그라운드 세계를 배회하게 된 것이다.

바로 이 언더그라운드의 세계가 애니메이션 Sonic Underground에 놀랄만한 생명력과 흥미를 불러오고 있다. 삼남매에게 아버지는 아예 존재하지도 않는 인물처럼 그려지고 있으며, 어머니인 엘레나 여왕은 먼 방랑으로 부재하거나 나타나더라도 몸을 숨긴 채 그림자 같은 존재로만 남는다. 또 로버트닉은 왕권찬탈을 이루기 위해 삼남매를 집요하게 괴롭힌다.

자연히 삼남매는 이 땅위에 홀로 버려진 그래서 모든 세파를 스스로 감당해야 하는 천애고아로 남게 되며, 모진 핍박을 피해 몸을 숨겨야 하는 가여운 존재로 전락한다. 그래서 Sonic Underground에는 슬프고 외로운 정조가 짙게 깔린다. sonic underground에게는 늘 엄마가 보고 싶다는, 엄마를 찾아야 한다는 절박한 짐이 지워져 있으며, 그들은 승리의 순간에도 환호보다는 또 다시 엄마를 찾아 방랑의 길을 떠나야 하는 숙명적인 비극이 앞을 가로막는다.

그래서 그들에게서는 많은 경우 스스로를 다스리고 조이는, 흔히 홀로 남겨진 아이들이 보여주는 슬픈 어른스러움이 배어나온다. 물론 작고 귀여운 고슴도치로 그려진 이들 삼남매의 외모나 행동이 발랄하고 흥에 넘치지만, 또 두려움 없이 나아가는 전사적 기질을 보이기도 하지만 여

전히 그들의 등 뒤로 내려드는 외로움과 슬픔의 정조는 제법 숙명적인 무게가 느껴진다.

그들이 배회하는 장소와 시간에도 그런 분위기가 느껴지는데, 그것은 밤이 깔린 뒷골목의 세계로 나타난다. 어둠이 내린 뒷골목엔 낡고 음산한 집과 건물만이 보이며 거리에는 드럼통 같은 폐품들이 눈에 띈다. 또 거리의 사람들도 어느 정도 어려움과 체념에 익숙해진 모습이다. 예의 어느 뒷골목에서나 익숙하게 볼 수 있는 풍경이다. 벌써 이 점부터가 새롭게 다가온다.

하지만 역시 언더그라운드의 세계에 대한 섬세한 재현은 그림에도 불구하고 언더그라운드 특유의 힘과 흥을 그린 데에서 잘 드러난다. 언더그라운드란게 무엇인가? 주류에서 벗어났으니 소외와 핍박을 받지만 반대로 주류의 질서와 강요로부터 자유롭다는 의미이기도 한 것이 아닌가? 더욱이 그 주류가 전횡을 일삼는 불의의 세력이라면 그 자유로움은 더욱 빛나 보일 것이다.

그래서 sonic underground는 자유롭다. 어쩌면 그들의 행동에는 고아로서 누릴 수 있는 특권적 자유로움이 짙게 배어 있고, 그 때문에 목시적인 공감을 잘 이끌어 낸다. 이들의 자유로움은 소닉이 좋아하는 칠리 핫도그를 언제 어디서나 마음대로 먹고, 매닉이 마음에 드는 물건이 있으면 적당히 훔쳐 손에 넣거나 소니아가 자신을 꾸미는데 아낌없이 시간을 쓰는 것으로 반복되어 그려진다.

언제나 미숙하다는 이유로 간섭과 제재가 가장 많은 그래서 아동뿐만 아니라 성인을 포함한 모든 사람들에게 ‘자유’ 자체가 간절했던 시기로 기억되는 아동기에 먹고 싶은 것을 마음대로 먹고, 갖고 싶은 것을 자유롭게 손에 넣으며, 간섭받지 않고 내 몸을 마음대로 치장할 수 있다는 특권이야말로 가장 간절한 소원이기도 하고, 또한 그것이 이뤄진다면

가장 짜릿한 경험이 아니겠는가?

Sonic Underground에는 그런 자유와 흥분된 경험이 비록 엄마를 찾아야한다는 슬픔으로 포장되어 있기는 하지만 마음껏 구가되고 있다. 그래서 가슴 후련한 자극과 만족을 준다. 또 여기서 더 나아가 sonic underground는 자신의 미래를 전적으로 스스로 통제하고 생존을 포함한 삶의 중요한 모든 결정을 자신의 책임 하에 스스로 결정한다. 이미 어른이 되고 싶다는, 어른처럼 힘과 결정권을 갖고 싶다는 유년의 그 간절했던 소망이 환상처럼 완벽하게 이뤄지는 것이다. 문자 그대로 언더그라운드라는 힘들지만 유토피아이기도 한 것이다.

아울러 Sonic Underground의 언더그라운드 세계는 대립된 세계인 overground 세계와 다른 생명력과 움직임을 보여준다. 악당 로버트닉 박사의 강력한 통제 하에 빠져 더욱 완고하게 드러나는 overground 세계의 질서, 통제, 가식과는 달리 언더그라운드 세계는 그 통제의 힘이 사라진 채, 솔직함과 흥겨움 그리고 시끌벅적한 소란이 꿈틀거린다.

비록 때로 거칠고 누추한 듯 보이지만 언더그라운드 세계는 솔직하게 자신들을 드러내고 흥겹게 즐기는데, 또 남을 돕는 소중한 가치들에 쉽게 감동받기도 한다. 그래서 언더그라운드 세계는 로버트닉 박사가 그토록 통제하려 했던 ‘웃음’과 ‘자유’가 흘러넘친다. 어쩌면 그것은 overground 세계가 극단으로 치우치면 언제나 드러나고 했던 부정적 양태인 가식과 통제 그리고 이기적인 탐욕을 벗어던지고, 웃음과 솔직함 그리고 이웃과의 스스럼없는 소통을 그리고 싶었던 간절한 꿈이 나타난 결과이기도 하다.

실제로 ‘가면무도회’ 편에서 언더그라운드 세계를 보면 허름하고 어두운 뒷골목의 낮은 풍경 속에 언제나 거리에 나와 배회하는 군상들이 그려지는데, 그들은 비록 생활의 어려움 때문에 줌도독질을 하기도

하지만 흥겹고 쾌활하게 노래 부르며 즐기고, 낯선 sonic underground와도 스스럼없이 어울리며, 끝내는 함께 뭉쳐 로버트닉 박사 일당과 일전을 벌이고 슬릿과 덩고의 음흉한 계략을 폭로시킨 후 레지스탕스 운동을 벌이던 공작의 집으로 몰려가 함께 어울려 살게 된다. 건강한 유대감과 솔직한 자기표현, 자유로운 일탈이 넘치는 언더그라운드의 전형적 특질이 넘쳐난다.

4-2 모정을 향한 여정

소닉, 매닉, 소니아로 이루어진 sonic underground는 홀로 남겨져 있어(특별한 후견인조차 없다) 모든 것을 스스로 결정해야 하며, 자유롭게 모든 것을 선택할 수 있는 처지에 놓여 있기 때문에, 그들이 악당들과 싸우는 그 치열한 싸움을 감내하고 무언가 새로운 일을 찾아 모험의 길을 나서도록 하기 위해서는 달리말해 스토리를 힘 있게 끌고 가기 위해서는 특별한 소명이 필요한데 그것이 바로 ‘엄마 찾기’이다.

여왕 엘리나가 로버트닉 박사의 흥개로 권좌에서 물러나 방랑을 떠남으로써 삼남매는 고아가 된다. 특별히 보살피 주는 후견인도 없으니 천애고아인 셈인데, 그들 남매는 엄마를 찾아 먼 여정에 나서게 된다. 그들은 아무리 힘든 일이 닥쳐도 ‘엄마를 찾아서’라는 소명을 주문처럼 외우며 다시 일어서고, 낙관적인 희망을 버리지 않는다. 그래서 남매는 불현듯 떠오르는 엄마에 대한 그리움 때문에 슬픔에 젖지만 희망을 저버리지 않으며, 막강한 무기와 음흉한 간계로 무장한 로버트닉 박사 일당과 싸울 때에도 여유를 잃지 않는다.

유년의 가장 큰 공포이자 슬픔인 분리불안⁵⁾이 매 편마다 해결되지

5) 부모로부터 버려졌다는 사실과 관련된 ‘분리불안’-아동은 자신의 정서적 상태를 통제하기 위해 부모의 존재에 절대적으로 의존한다. 그리고 그러한 존재의 부재

않고 그들 삶의 근거에 깔려 있으니 사실 Sonic Underground는 특별한 갈등의 계기를 만들지 않아도 힘 있게 스토리를 추동할 수 있는 근거가 마련된 셈인데(유년의 본능적, 원초적 소망이 좌절된 불안을 담은 스토리는 언제나 강한 몰입을 이끌 수 있는 힘을 갖는다), Sonic Underground에서의 ‘엄마 찾기’는 그 세심한 설정이 특히 눈에 띈다.

Sonic Underground에서 엘리나 여왕은 존재와 부재 사이를 묘하게 떠돈다. 행방이 묘연한 채 완전히 사라진 것도 아니고 반대로 그 실체가 곧 바로 찾을 수 있다는 믿음을 줄만큼 확연하게 드러나지 않는다. 한마디로 눈앞에 잡힐 것도 같고 반대로 너무나도 멀리 떨어져 사라진 듯도 하다. 자연히 엄마를 찾고 싶다는 소망의 간절함은 언제나 꿈틀거리는 현재형으로 진행되고, 엄마를 찾을 수 있을까 하는 숨은 비밀은 그 긴장감을 일층 고조시킨다.

‘여왕을 잡아라’ 편에서처럼 여왕은 자신의 스카프를 남기기도 하고, 망토를 두른 채 어둠 속에 나타났다가 홀연히 어둠 속으로 사라지기도 한다. 삼남매의 촉감과 후각, 그리고 시각에 강한 자극을 언뜻 남기고 곧 홀연히 사라지니 삼남매의 간절함과 애뜻함은 불꽃처럼 타올랐다 사라지는 걱정의 파노라마를 계속하고, 만남이 이루어질까를 두고 펼쳐지는 숨은 비밀은 조바심나는 탐색을 자꾸 부추킨다. 그래서 거의 매 편마다 그림자처럼 여왕의 자취를 아스라하게 드러냈다 사라지게 만드는 트릭이 반복되어 나타난다.

는 ‘분리불안’이라고 불리는 특정한 불안을 야기한다.은 인간이 갖는 두려움과 외로움 중에서도 가장 근원적인 것이다. 심리학자 불비는 아예 ‘불안’이라는 용어를 사랑하고 열망하는 누군가를 상실하는 상황으로 엄격하게 제한하여 사용할 정도였고, 프로이트 역시 사랑하는 대상의 상실을 가장 핵심적인 불안의 하나로 보았다.

리키 애매뉴얼, 김복태 역, 『불안』, 이제이북스, 2003, 23쪽.

또 삼남매의 여정을 따라 지나치는 장소마다 그리고 마주치는 사람마다 엄마의 흔적과 기억을 끌어다듬으로써 여정은 모정을 향한 탐색이 되고 지속적이면서도 단속적으로 모정을 향한 그리움과 비밀의 끝을 확인하고 싶은 조바심 나는 긴장감을 강하게 자극하고 있다. 이러한 엄마 찾기가 갖는 힘은 ‘드디어 성으로’ 편에 이르면 그 절정에 달한다. 엄마의 존재가 사실인지 환상인지 하는 헛갈림은 극에 달해 망토를 두른 여왕은 거울 속에서 걸어 나와 잠에 든 매닉의 등을 두드리며 ‘사랑한다, 매닉 거울로 나가라, 기억해라 거울이야’ 하는 예언 같은 충고를 던지며 사라진다.

꿈에서 깬 매닉은 로버트닉 일당의 공격으로 생사가 갈리는 상황에서 동생 소니아의 간절한 충고, 즉 ‘거울이 깨지면 영원히 못나온다’ 라는 충고에도 불구하고 엄마가 가르쳐 준 대로 달리말해 엄마에 대한 간절한 믿음 하나로 거울 속으로 들어간다. 결국 폭탄이 터져 거울이 깨지지만 거울 속으로 들어간 삼남매는 빛의 소용돌이에 휘말린 채 파괴되는 성으로부터 멀리 던져져 안전이 보장된 곳으로 보내진다. 이쯤 되니 아이들이 위험에 빠진 절박한 순간에 모정 하나로 아이들을 위기에서 구하고자 애타는 엄마는 너무나도 확연하게 그 존재를 드러낸 듯도 하지만, 거울을 뚫고 나왔다는 그 설정 속에서는 엄마의 출현이 아이들의 간절한 소망이 빛은 환상인지, 또 매닉의 꿈에 불과한 것인지 여전히 비밀로 남게 된다. 끝까지 엄마의 존재를 신비스럽게 또 비밀의 베일 속에 감추어 두고 긴장감과 몰입감을 조성하며 끌고 간 스토리의 힘이 강하게 느껴진다.

4-3 소리의 세계

그래픽 기술과 컴퓨터 성능의 발전에 힘입어 이제 애니메이션은 색과

움직임에 있어 그 구현의 가능성이 생각의 움직임에 막 바로 닿아 있는 듯하다. 원하면 그려진다는 느낌이 드는데 특히 선과 악의 세력이 충돌하는 전투물, 액션물에서는 자극적이고 현란한 빛과 색, 그리고 역동적인 움직임이 단연 돋보인다. 특히 선과 악이 몸을 부딪히며 싸우는 실제 전투 장면에서는 요란한 효과음을 제외하면 기묘한 변신과 다채로운 무기의 향연 등에서 시각 세계의 가능성이나 효과를 그 극한까지 밀고 가는 상황이다. 문자 그대로 시각이 모든 것을 말해주는 세계이다.

하지만 제목이기도 한 sonic underground가 왕자와 공주인 소닉, 매닉, 소니아 3 남매로 이루어진 그룹의 이름이기도 한 데서 알 수 있듯이, 음악과 노래의 세계가 즉 소리의 세계가 중요한 화두가 된다. Sonic Underground의 각 편을 감상할 때에는 청각에도 온 신경을 집중한 채 장면을 이해하고 즐겨야 제 맛을 느낄 수 있다. 아니 더 나아가 그럴 경우에만 각 편의 진정한 의미를 파악할 수 있다.

Sonic Underground에서 주인공들이 힘을 충전하기 위한 무기로 목걸이가 등장한다. 목걸이를 통해 삼남매는 힘을 모아 악당과 대적하며 충전된 힘이 다하면 위기를 맞는 등 목걸이는 선과 악의 싸움을 드라마틱하게 만드는 역할을 한다. 하지만 그 활용정도나 중요도는 장식적 차원이라 부를 만큼 사소하게 다루어진다.

오히려 주인공들이 힘을 얻어야 할 상황이나 새로운 반전을 맞을 상황이 되면 음악과 노래가 결정적 역할을 한다. 그것은 배경음의 차원이 아니라 멜로디와 가사가 그 물리적 속성 그대로 존중받는, 한편으로는 사태를 결정짓는 결정적 인자로 작용하는 역할을 한다는 의미이다. 반전이 필요한 때가 오면 마법의 주문을 외우며 변신하듯이, 소닉에게는 기타가 매닉에게는 드럼이, 소니아에게는 키보드가 주어진다.

삼남매는 그 악기들을 연주하며 노래를 시작하는데, 그 때의 리듬과

가사는 엄마를 잃고 방랑을 거듭하는 지친 육신의 피로와 외로움이 극에 달해 주저앉게 되었을 때 가슴 속의 응어리를 토해내는 한 판의 시원한 곳이거나, 세상의 벽에 막혀 울분에 싸였을 때 걱정을 토해내는 함성이기도 하고, 잃어버린 혈육을 찾는 간절한 메아리이기도 하다. 아울러 한결음 더 나아가 음악과 노래가 주는 카타르시스에 힘입어 실제로 몸에 근육이 붙듯 강력한 힘이 생기기도 한다.(악기에서 레이저 빛이 발산되며 적을 공격하는 장면은 음악과 노래가 주는 힘에 대한 가장 극적인 상징이다)

이 음악과 노래가 연주되는 동안 삼남매는 물론이고 감상자조차도 리듬과 가사에 몸을 맡긴 채 공연장의 열기와 흥분에 젖은 것처럼 기쁨과 슬픔을 토해내는 격정적인 경험을 하게 된다. 그 한국의 연주를 들으며 슬픔을 잊고, 힘과 용기를 얻은 듯, 그리고 이웃과 하나가 된 듯한 정서적 체험에 한껏 빠지게 된다.

그러니 Sonic Underground의 음악과 노래의 세계가 독특할 수밖에 없는 것인데, 그것은 반전의 순간에 펼쳐지는 삼남매의 음악과 노래가 주는 청각의 세계에 감상자가 함께 온 몸을 휘감는 짜릿한 정서적 체험을 공유한다는 것을 의미한다.

일례로 ‘마지막 안식처’ 편을 보면 로버트닉 박사 일당의 치하에선 이색적으로 평화로운 마을인 레이크 벨리 리조트에서 그 곳 관리인인 스트라이프는 소니아와 대립하게 된다. 괜히 레지스탕스 운동을 펼쳐보았자 재앙만 있을 뿐이니 로버트닉에 순종하여 평화를 지키겠다는 스트라이프와 주민들에 대립하여 소니아는 평화는 악당의 선처에만 의존해서는 안 된다는 논리를 펼친다.

하지만 두 진영의 견해차는 합리적인 토론으로 이어지지 못하고 스트라이프와 주민들은 악에 대항해 목숨을 건 저항을 계속하는 어린 삼남

매를 매몰차게 공격하며 마을 밖으로 내치려 한다. 또 로버트닉 박사에 게 그들의 출현을 밀고하기까지 한다. 스트라이프와 주민들에 대한 분노와 어린 삼남매의 가없음에 대한 동정심이 극에 달한 시점인데, 여기서 삼남매는 마음속의 참을 수 없는 울분을 다스리고자, 또 스트라이프와 주민들에게 레지스탕스 운동에의 동참을 간절히 호소하고자 마법의 주문을 걸 듯 음악과 노래를 시작한다.

빠르기도 하고 애잔하기도 한 리듬의 변주 속에서 ‘마음의 소리를 들려요, 마음은 거짓말을 못해요’ 로 이어지는 가사는 삼남매와 감상자를 하나로 묶으며 소리의 세계로 몰입한 채 가슴 속 울분을 토해내고, 하고 싶은 말을 마음껏 외쳐보는, 언어의 주술성에 기댄 듯 원하는 것을 이루고자 기원의 말을 반복하여 토해내는 정서적 체험에 흠뻑 빠진다. 이 지점에 이르면 그 음악과 노래를 연주하고 즐기는 동안 이미 소망이 이루어진 듯한 환희와 함께 꿈을 실현할 수 있는 힘이 근육에 퍼진 듯한 생생하고 감각적인 체험을 하게 된다. 그것은 달리 말해 청각의 세계가 갖는 장점인 내밀한 정서적 체험이 가장 높이 고조되며⁶⁾ 환상과 꿈을 넘나드는 육감적인 체험을 독특하게 만족시키는 것이기도 하다.

5. 맺음말

TV 시리즈 물 형태의 아동용(가족용) 애니메이션의 막대한 산업적, 이데올로기적 가치를 감안하면, 이제 경쟁력 있는 콘텐츠를 산출하기

6) 청각의 세계는 근본적으로 자유롭고 내밀한 세계이며, 청각적시각적 감각이 하나로 작동하는 공감각적 상상력이 활발하게 꿈틀거리는 세계이다. 또한 소리를 내는 대상이 바로 여기에 현존한 듯한 육체성이 강하게 느껴진다. 야마다 도요코, 이창종 역, 『소리의 은하계』, 아침, 2003, 141쪽.

위한 스토리텔링 방식의 탐색은 매우 시급한 문제이다. 지금까지 성공적인 애니메이션 3 편을 검토한 의도도 그들의 스토리텔링 방식이나 수용자의 기호를 잡아내는 예리한 시각 등을 분석하여 이 장르의 효과적인 창작방법론을 구축하는데 도움을 주고자 한 데서 비롯되었다. 물론 주목되는 사실들을 짚어보면, 역시 참신하고 기발한 상상력과 깊이 있는 인문적·예술적 시각이나 지식이 돋보이는 것들이었는데, 우리가 더욱 구체적으로 조명해야 할 경쟁력 있는 스토리텔링 방식과 관련된 논의들을 정리하면 다음과 같은 것들이었다.

Mummies Alive는 고대와 현세를 넘나드는 다양한 이야기 구성과 화려한 변신 그리고 현란한 무술과 가공할 무기들이 넘치고 인간과 신이 펼치는 저주와 질투 그리고 사랑의 원초적인 정서들이 격렬한 액션과 함께 넘쳐난다는 점에서 스펙터클한 액션물로서의 강점을 유감없이 보여준다. 하지만 동시에 선악의 대결구도에 신들을 개입시킴으로써 긍정-상반-어긋남-부정의 부정으로 이어지는 풍요롭고 박진감 넘치는 다층적인 대립구도를 만들어 냈으며, 단순한 완력만의 대결이 아니라 기발한 기지의 발휘가 승패를 좌우하는 지적 게임의 재미를 덧붙였다.

또한 웨스턴 게이트 같은 비밀의 문을 두어 고대와 현재, 신과 인간, 그리고 이집트와 샌프란시스코를 병치시키는 몽타주적 전개를 가능하게 하여 아득한 시간과 공간의 격차가 충돌하며 벌이는 재미와 웃음 그리고 신이로움을 더해주고 있다.

Veggietales는 시청자들이 보내온 사연을 소개하고 그 해답을 본 편의 연극적, 영화적 형식을 통해 보여주는 구성을 통해 시청자들이 함께한다는 동류의식에 따른 몰입감과 자상하면서도 능력 있는 해결자로서의 신뢰감을 확보하는 효과를 노림과 동시에 즐거이나 등장인물을 미리 소개하고 극을 전개하는 이야기 전달방식(해설자를 전면내 세워 감상자의

이해를 도모하는 이야기 방식)을 택함으로써 익숙하고 용이한 감상을 도모하고 있다.

또한 식물적 상상력이라 부를 수 있을 만큼, 야채라는 물리적 속성을 그대로 노출하여 거친 액션이나 자극적인 정서의 표출 없이, 화평하고 원만하면서도 유쾌한 방식으로 삶의 중요한 덕목들을 전할 수 있다는 가능성을 보여주고 있다. 아울러 기존의 동화나 고전의 적절한 변용을 통해서도 얼마든지 새롭고 흥미 있는 이야기를 만들 수 있다는 가능성을 보여줌으로써 독창적인 스토리텔링에 대한 새롭고 반성적인 시각의 일단을 열어주고 있다.

Sonic Underground는 아동용 애니메이션으로서는 특이하게 언더그라운드 세계를 다룬 셈인데, 뒷골목 세계라는 독특한 세계를 들여다보는 재미와 함께 주류의 질서와 강요로부터 벗어나 있는 자유롭고 솔직하며 흥겨움이 넘치는 그 특유의 생명력을 즐길 수 있고, 속박에서 벗어나 하고 싶은 것을 마음대로 누리고 싶은 유년의 소망을 한껏 만끽하는 즐거움을 주고 있다.

아울러 베일에 싸인 엄마의 존재를 지속적으로 부각시킴으로써 분리 불안이라는 인간의 가장 근원적인 정서를 자극하고 있는데, 이 ‘엄마찾기’라는 단순하지만 강렬한 정서가 모험의 서사구조를 슬픈 정조 속에서도 집요하고 긴장감 넘치게 몰아가고 있다. 또한 정의의 실현자가 가진 무기를 소리와 노래로 설정함으로써 시각의 세계와 함께 청각의 세계를 강력하게 복원시켰는데, 그것은 음악과 노래를 연주하는 동안 언어와 소리의 반복이 주는 주술성에 기대어 소망이 이루어지고 환희와 힘이 온 몸에 퍼지는 듯한 생생하면서도 독특한 체험을 제공하고 있다. 바로 청각의 세계가 갖는 강점인 내밀한 정서적 체험이 가장 고양되어 그려지고 있는 셈인 것이다.

참고문헌

1. 기본자료

Mummies Alive, Dic Entertainment.

Veggietales, Big idea production.

Sonic Underground, Sonic Underground's production.

2. 논문 및 단행본

박기수, 『애니메이션 서사구조와 전략』, 논형, 2005.

배주영, 『디지털 애니메이션 스토리텔링』, 살림, 2005.

이준섭, 『고대신화와 신비주의의 세계』, 고려대출판부, 2006..

야마다 도요코, 이창중 역, 『소리의 은하계』, 아침, 2003.

로버트 맥기, 고영범 역, 『시나리오를 어떻게 쓸 것인가』, 황금가지, 2006.

리키 애매뉴얼, 김복태 역, 『불안』, 이제이북스, 2003.

사론 쿡 외, 『당신은 꿈이 있습니까』, 성우, 2004.

Creative Writing on TV Animations for children or family

Kang, Hyun-Koo

Animations for children or family have children as their main target audience and are produced as TV series and as a result. they have the most industrial and ideological values. Therefore this study has selected and reviewed the best three animations, trying to search creative writing methods related to storytelling or classical imagination.

1. 'Mummies Alive' has the confronting structure of virtue and vice with inserting gods, which leads to an affluent and realistic multi-layered conflicting structure with affirmation, then incompatibility, and next declination, and finally, denial of a negation. It also added the amusement of an intellectual game, using not only the simple conflict of strength but smart wit which decides the success and failure.

2. 'Vegetables' shows the possibility of delivering important virtues in life peacefully, amicably and pleasantly, using vegetable imagination. It also shows the possibility of creating new and interesting stories without limit through appropriate modifications of existing fairy tales and classics.

3. 'Sonic Underground', uniquely as animations for children, deals with the

underground world and shows its special vitality full of freedom, frankness and amusement, while escaping from the order and demand of the main stream. In addition, by using the narration structure of search for mother separated, it drives an adventure story with a tense atmosphere in a generally sad mood.

Key Words

animations for children, multi-layered conflicting structure, an intellectual game, vegetable imagination, underground world, search for mother separated

* 위 논문은 2007년 10월 11일에 투고되어, 11월 21일 심사 완료 후, 11월 23일 게재가 확정되었음.