

디즈니 애니메이션의 반복적 색채사용에 의한 캐릭터 강화전략에 관한 연구

— 선악(善惡) 캐릭터의 색채대비를 중심으로

A Study on the Reinforcement Strategy for Character used Repeated Color in Disney Animation

— Among Color Contrast for Character of Good & Evil

손인수 · 이유연

영산대학교 디자인학부 · 매스컴학부

Insoo Sohn · Youyeon Lee

School of Design · School of Masscommunication, YSU

• Key words: Conventional Color, Reinforcement Strategy for Character

1. 서론 — 연구목적 및 방법

현대의 애니메이션은 넘쳐나는 시각·영상물 사이에서 다양한 삶의 모습과 의미를 전달하는 주요매체로서의 위치를 강화하고 있다. 특히, 북미 애니메이션을 대표하는 디즈니 애니메이션은 고유의 서사구조를 바탕으로 미국과 미국인에 대한 긍정적 사고와 잠재적 우호의식을 갖게 하는 '보이지 않는 외교관'으로서의 역할을 충분히 담당하고 있다. 디즈니의 서사구조는 이러한 이유에서 문화식민주의라는 비난을 받고 있지만, 일면 애니메이션을 통해 하나의 문화권 또는 다양한 문화간의 의사소통과 문화, 의식의 교류에 일정한 관습적 틀을 제시하고 있다는 데에서 중요한 의미를 찾을 수 있다. 즉, 애니메이션이라는 새로운 커뮤니케이션 매체에 (문자 혹은 실사영상매체와 차별되는) 관습화된 약호체계를 구축하는 데에 기여하고 있다는 것이다. 이러한 관점에서 디즈니 애니메이션에 반복적으로 사용되는 표현요소들을 발견, 각 요소들이 담당하는 커뮤니케이션 기능을 밝히는 것은 애니메이션 매체의 고유한 의미생산의 관습을 체계화하는 하나의 방법이 될 수 있을 것이다. 이에 본 연구에서는 디즈니 애니메이션의 다양한 표현요소 중, 캐릭터에 대한 색채적용 유형을 분석하여 색채를 통한 효과적 커뮤니케이션 방안을 모색하고자 한다.

2. 디즈니 애니메이션의 서사구조

북미 상업주의 애니메이션을 대표하는 디즈니 애니메이션은 인어공주(89)의 제작으로, 고질적인 재정난을 넘기면서 정형화된 틀을 더욱 공고히 해오고 있으며(최근작에서는 脫디즈니 노력이 엿보이고 있지만) 이러한 디즈니만의 스타일이 일본의 애니메이션과 구별되는 특징이기도 하다. 디즈니의 서사구조를 요약해보면 첫째, 선(善)과 악(惡)을 대립시키고 있다는 점이다. 디즈니 애니메이션은 메인 타깃을 아동층으로 하고 있기 때문에 선악의 구조는 스토리 전개를 단순하면서도 강하게 이끌어 갈 수 있다는 장점이 있다. 둘째, 선악대립의 결말인 해피엔딩(Happy Ending)이다. 동양적 사고방식으로는 '권선징악'에 해당되는 마무리이겠지만, 북미인(미국인)에 대한 긍정적 사고를 유도할 수 있는 부분이라 할 수 있다. 셋째, 백인들을 문화민족으로, 아시아 및 소수인종들을 열등 문화민족으로 묘사하고 있다는 점이다. 이러한 경향은 '문화제국주의'적 양상을 띄고 있기 때문에 디즈니 애니메이션을 논할 때 가장 비판을 받는 부분이라 할 수 있다. 넷째, 착실한 모티브 관찰과 연구를 통한 사실적 묘사를 들 수 있다. 디즈니의 애니메

이터들은 캐릭터는 물론 배경 설정까지 고른 묘사를 하고 있다. 다섯째, 스토리의 주연 캐릭터 못지 않게 '조연 캐릭터'들의 활약이 두드러진다는 점이다. 여섯째, 메인 타깃에 대한 배려와 해피엔딩이라는 스토리 라인에 부합되도록 이야기 속에 낙천적 유머 감각이 풍부하다는 것이다. 일곱째, 디즈니 창업자인 W.디즈니가 뮤지컬 매니아였던 이유로 디즈니 애니메이션에는 많은 노래와 음악이 동원되어 뮤지컬적 성향을 갖고 있다는 점이다. 바로 이러한 것들이 부모들이 자녀들에게 '디즈니' 브랜드의 애니메이션을 권해주는 디즈니 애니메이션만의 이야기 구조 특성들이라고 할 수 있다.

3. 애니메이션 캐릭터의 성격묘사를 위한 표현요소

캐릭터를 명확하게 정의하기에는 매우 어렵다. 그러나 중요한 것은 인물은 물론, 동물까지도 인성(人性)을 가질 수 있는 하나의 개체로써 생명력이 있어야 하고, 이야기 서술과 함께 다양한 응용이 가능해야 한다. 애니메이션에서의 캐릭터 제작은 스토리에 주어진 인물의 개성에 알맞은 모습과 비례를 갖춘 배우(Actor)를 그려내는(Casting) 일이다. 또한 애니메이션 캐릭터는 팬시 상품용 캐릭터와는 다른, 몇 가지 특징들을 갖는데 크게 보아 상징물, 동작, 색채 등으로 나누어 볼 수 있다.

가. 은유된 상징물 (Symbol)

캐릭터를 제작할 때 어떤 대상에 대한 묘사를 직접적인 방법이 아니라면 은유적인 방법으로 하고 있는데, 이는 그 비유된 상징물이 어떤 성격을 갖고 있는지 이미 수용자들에게서 일반적인 공감대가 형성되어 있어서 캐릭터의 성격 묘사에 유리하기 때문이다. 상징물로서 대상물을 표현할 때는 대상물과 상징물이 공유하는 특성을 과장·확대 묘사하여 표현함으로써 성격묘사를 강조한다.

나. 동작(Action)

애니메이션 캐릭터가 팬시 산업에서의 캐릭터와 다른 뚜렷한 차이점은 애니메이션에서의 캐릭터는 항상 움직이고 있기 때문에 최초 개발 단계에서부터 전방위(全方位) 각도로 디자인 되어야 한다는 것이다. 애니메이션 속의 캐릭터들은 이야기 전개에 있어서 실사 영화의 배우들과 마찬가지로 동선(動線), 대사(臺詞), 행위양식 등으로써 의미 전달을 하게 된다. 그렇기 때문에 애니메이션 속의 캐릭터들은 맡겨진 역할에 맞는 행동양식과 표정 연기가 필요한데 영화 속의 연기보다는 연극 속의 연기처럼 과장된 동작으로써 표현된다.

다. 색 (Color)

인간이 물체를 지각하는데 있어서 형태 다음으로 색채인자가

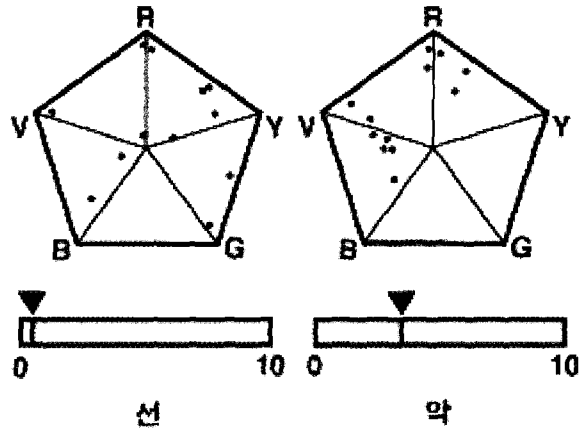
작용한다. 색채는 적용되는 대상과 환경에 따라 다양한 느낌을 표현할 수 있는데, 같은 대상이라도 어떤 색채를 사용했느냐에 따라 많은 차이를 보인다는 것이다. 특히, 애니메이션에서의 캐릭터는 형태와 함께 색채에 의해서 가장 두드러진 성격묘사를 할 수 있다.

4. 캐릭터 강화를 위한 반복적 색채사용

Shannon과 Weaver의 고전적인 커뮤니케이션 과정 모델에서는 커뮤니케이션 연구의 중심을 기술적 수준, 의미론적 수준, 효과 수준으로 나누어 이해하며, 성공적 커뮤니케이션은 정보량에 의해 좌우된다고 설명한다. 정보의 양은 불확실성과 예측가능성에 의해 결정되는데, 커뮤니케이션의 의미론적 차원에서, 정보의 불확실성이 높을수록 정확한 의미의 전달이 어려워진다. 이러한 불확실성을 줄이고 정확한 의미를 전달하는 방법 중의 하나는 전달하고자하는 정보의 반복이다. 반복을 통해 획득되는 정보의 중복성은 불확실성을 감소시키고 예측가능성을 높여 정확한 의미가 전달될 수 있게 한다. 그런데, 이러한 중복성은 특정한 커뮤니케이션 상황에서 뿐 아니라 유사한 상황이 반복되는 시간의 흐름 속에서도 형성될 수 있다. 예를 들어 영화 속에서 꽃병이 깨지는 장면이 처음에는 관객에게 아무런 정보를 제공하지 못하다가, 일련의 영화들에서 꽃병 깨짐과 좋지 않은 사건이 반복적으로 연결될 때, 자연스럽게 꽃병의 깨짐은 불길함을 의미하는 하나의 기호로써 기능하여 그 이후의 전개에 대한 불확실성을 감소시켜주는 것이다. 여기에서 꽃병의 깨짐이라는 정보의 중복성은 하나의 영상 관습을 형성하여 고정된 의미를 생산하고 있음을 알 수 있다. 이와 같이 어떠한 정보의 반복적 사용은 특정한 의미를 생산하는 관습을 형성할 수 있다. 애니메이션에 있어서 캐릭터의 특징과 성격은 색채와 동작 등의 표현요소에 의해 전달된다. 그런데 디즈니 애니메이션에 있어 각 작품에 등장하는 캐릭터들은 일관되게 선과 악으로 이분화 되어 표현된다. 이들 캐릭터의 표현요소들이 선, 악의 성격에 따라 반복되어 사용되는 경향을 보인다면 이러한 요소들은 관습적 의미를 생산하는 악호체계를 형성할 수 있는 것이다. 본 연구는 이러한 관점에서 캐릭터를 표현하는 많은 요소 중, 색채가 갖는 직관적 의미전달의 가능성에 착안, 관습적 악호로써 기능할 수 있는 가능성을 탐색하고자 한다.

5. 선악(善惡)을 묘사한 캐릭터의 색채 분석

캐릭터 색채 연구를 위한 샘플링 자료로는 디즈니의 재기(再起)에 공헌한 인어공주('89)에서부터 최근작인 아틀란티스('01)까지의 작품 중에 3D로 제작된 2편을 제외한 12작품을 선정하였다. 이들 12작품에 등장하는 각각의 주요 캐릭터를 그 역할과 성격에 따라 선, 악의 카테고리로 구분하여 각 영역에서 반복적인 색채의 사용이 이루어졌는지 분석하였다. 캐릭터에 적용된 색채는 skin, hair, costume으로 구분하여 각각 비교하였으며, 이에 대한 분석 결과는 다음과 같다. (그림) 분석결과, 악을 묘사한 캐릭터들은 주로 낮은 채도, 낮은 채도의 violet이나 blak, greish blue 등의 색채가 주로 적용되고 있으며, 이에 비해 선한 캐릭터들은 높은 채도와 명도를 유지하며 다양한 원색으로 표현되고있다. 특히, 악한 캐릭터들 중



비인간캐릭터들에게서 violet계열의 색상이 주로 적용되고 있는 것으로 보아, 현실과 비현실의 구분 코드를 제공하려는 의도가 보인다. 즉 악한 캐릭터들에게서 공통된 색상코드가 발견되며, 다양하고 화려한 색상을 적용하는 선한 캐릭터들과는 주로 채도와 명도를 낮춤으로써 각 캐릭터의 역할을 대비, 부각시키고 있음을 알 수 있다.

6. 결론

이와같이 디즈니 애니메이션에서는 선악의 대립구조를 표현하는 캐릭터에 역할에 따라 색채를 구분하여 적용하고 있다. 이러한 결과는 디즈니 애니메이션의 많은 표현요소들 중 캐릭터의 색채요소가 캐릭터의 성격, 나아가 극의 서사구조를 강화하는 데에 사용되고 있음을 보여준다. 이에 본 연구에 연계하여 더욱 의미 있는 연구 결과를 이끌어내기 위해서는 이러한 색채적용의 유형이 실제 수용 상황에서 선악 대립의 구조를 전달하는 데에 어떠한 역할을 하고 있는지, 또한 수용자들이 구분된 색채로써 어떠한 의미를 생산해내고 있는지에 대한 심층적인 연구조사가 이루어져야할 것이다. 물론 이러한 색채전략은 사회적, 역사적 고증이나 인종적 특성에 대한 사실적 재현을 방해하지 않는 범위 안에서 적용된다는 전제를 인식해야 할 것이다. 또한 미국 중심적 가치에 의한 일방적 악호화의 진행도 경계해야할 것이다. 그러나 디즈니가 100년의 세월동안 구축해왔던 의사소통의 노하우를 분석하여 이를 체계화한다는 것은 애니메이션의 고유한 의미체계를 밝히고 이를 활용하는 데에 큰 도움이 될 수 있을 것이다.

참고문헌

- 박정순, 대중매체의 기호학, 나남, 1995
- 한창원, 저패니메이션과 디즈니메이션의 영상전략, 한울아카데미, 2001
- 박은주 편저, 색채조형의 기초, 미진사, 1989
- 디즈니애니메이션의 계보, www.geocities.com/Hollywood/Set/6243/index2.html
- 이미지 자료 : kr.yahoo.com