

# 3D CG 애니메이션에서의 캐릭터 디자인의 특성 비교연구

## <슈렉>과 <몬스터 주식회사>를 중심으로

### A Comparative Study of Detailedness in 3D CG Animation Characters

#### -About <Shrek> and <Monsters Inc.> case-

고은영

한양대학교 디자인대학 영상디자인전공

Koh, EunYoung

Dept. of Multimedia Design, HYU

• Key words: 3D CG, Character Design.

## 1. 서론

기술 발전은 3D C.G. 애니메이션에 있어서 시각적 특수 효과는 물론 완벽하리 만큼 사실적인 표현을 가능하게 했다 그러나 이러한 기술의 발전이 3D C.G. 애니메이션의 위상을 대중 문화예술로 부각시켰다고 설명할 수는 없다. 3D C.G. 애니메이션을 대중문화예술의 새로운 장르로 평가하기 위해서는 보다 광범위한 연구가 필요한 것이다.

본 논문은 3D CG 애니메이션에서 캐릭터와 같은 특정 오브젝트의 디자인적인 특성과 표현의 과장성을 중심으로 실제 3D 결과물들에 대하여 비교 검토하고자 한다. 디자인적인 특성을 기준으로 구체적이고 비교하기 용이한, 두 3D 오브젝트의 사례로 <슈렉(Shrek)>과 <몬스터 주식회사(Monsters Inc.)>를 선정하였다. 본 논문의 수집 자료들이 대부분 제작사인 PDI, PIXAR가 공개한 것을 바탕으로 했다는 점에서 두 사례 비교는 한계를 갖고 있다.

## 2. 미국의 3D CG 캐릭터 애니메이션의 현황

독자적인 장르로서 3D CG 캐릭터 애니메이션의 시작은 토이스토리(Toy Story)로 유명한 픽사(Pixar)이다. 픽사는 1984년 시그래프(SIGGRAPH)에서 5년동안의 연구 결과를 <앙드레와 윌리 비의 모험>이라는 2분 정도의 분량의 3D 애니메이션에 담아 발표하였다. 픽사의 <앙드레와 윌리 비의 모험>에는 모션블러(Motion), 뎁스 오브 필드(Depth of field), 레이트레이싱(Distributed Raytracing)등 당시로서는 획기적인 기술들이 사용되어, 시그래프(SIGGRAPH)의 관련자들의 관심을 끌었다.

최초의 캐릭터 애니메이션을 시작한 픽사는 그들의 두번째 작품에서 좀 더 새롭고 진보적인 개념의 캐릭터 애니메이션을 창조하였다. 스피버그가 감독한 영화 <피라미드의 공포(Young Sherlock Holmes/ Pyramid of fear)>로 스테인드 글라스에서 뛰쳐 나와 주인공을 공격하는 갑옷 입은 기사의 37초간의 캐릭터 애니메이션은 당시로서는 놀라운 충격이었다. 이후 80년대에는 <룩소 주니어(Luxo Jr.)>, 아카데미 특별상을 수상한 토이스토리의 전신, <틴 토이(Tin Toy)>등을 발표했다. 80년대 후반에 들어와서 많은 독립 단편 컴퓨터 애니메이션이 등장하기 시작하였는데, 3D CG 캐릭터 애니메이션의 또 하나

의 거목인 PDI(Pacific Data Image)는 <불타는 사랑(Burning Love)>('88)에서 감성적인 표현으로 주목을 끌었고, <로코메이션(Locomotion)>('88)은 컴퓨터 애니메이션 작품으로는 드물게 전통적인 애니메이션의 기법과 원칙을 충분히 반영한 작품이라는 평을 들었다.

90년대에 들어서면서 픽사와 PDI의 경쟁이 본격화되었다. 스티븐 스피버그가 이끄는 드림웍스는 창립 3년만에 할리우드에서 가장 타율이 높은 히트작 메이커가 됐다. 스피버그가 만화영화 명장 Jefferey Katzenberg와 손잡고 내놓은 디지털 애니메이션 <개미(Antz)>는 너무나 작고 미약한 세계를 다루지만, 그 위력은 디즈니 아성을 흔들기에 충분했다. <개미>('98)가 개봉되는 같은 해에 디즈니와 픽사는 <벅스라이프(A Bug's Life)>('98)이 발표하였고 이어 후에도 드림웍스와 피디아(PDI)의 <슈렉>(2000)과 픽사와 디즈니의 <몬스터주식회사(Monsters Inc.)>(2001)등은 그 뒤를 이어 발표되면서 점점 가속화되는 3D C.G. 컴퓨터 애니메이션 향방에 대해 관심이 집중되고 있다.

## 3. <슈렉>, <몬스터주식회사>의 캐릭터 모델링 특징

### 3-1. 3D CG 캐릭터 개념

애니메이션에서 캐릭터란 곧 애니메이션에 등장하는 배우를 의미한다. 실연영화에서 배우를 선택 결정하는 것이 중요한 만큼 애니메이션에 있어서도 캐릭터의 디자인은 매우 중요하다. 캐릭터 디자인, 즉 캐릭터 설정은 스토리 속의 인물과 가장 흡사한 외모와 성격을 결합시키는 창조 작업이기 때문이다. 애니메이션 캐릭터는 평범한 것보다는 개성이 있어야 한다. 개성이 있는 캐릭터, 그 작품에만 존재할 수 있는 캐릭터는 우선 신선하고, 참신한 느낌을 주며, 흥미를 준다.

### 3-2. <슈렉> 캐릭터 유형 및 특징

<슈렉>의 캐릭터 유형을 살펴보면 주인공 슈렉, 그의 마스크 티자 절친한 친구인 덩키, 슈렉의 안식처를 빼앗고, 자신의 임무를 교묘하게 떠넘기는 파파드, 그리고 용암이 솟는 성에 갇혀 잠자는 공주 피오나가 이야기를 이끌어 가는 주 캐릭터들이다.

주인공 슈렉은 외형적으로 거인 캐릭터의 유형으로 표현되어

지고 있다. 애니메이션에 나타나는 여러 거인들의 이미지는 대부분 탈로스가 이미지를 가지고 있는데, 이는 수호신, 공포의 대상으로 보여지지만 그 능력에 비해 쉽게 무너져버리는 약점을 가지고 있다. 슈렉의 캐릭터 디자인은 인간의 몸을 기본 틀로 하고 있다. 여기에 나팔모양의 귀와 초록색 피부로 엽기적이고 콤플렉스가 있는 캐릭터의 특징을 강조했다. 슈렉의 절친한 친구 덩키는 전형적인 동물 캐릭터이다. 외형적인 표현 역시 사실적인 당나귀의 형태를 크게 벗어나지 않고 있다.

피오나는 아름다운 여성을 표현하고 있지만 애니메이션에서 자주 등장하는 변신 캐릭터의 한 유형이기도하다. 마법에 걸려 해가 지면 외모가 흉하게 변하게 된다. 단지 다른 애니메이션에 등장하는 변신 캐릭터들이 갖고 있는 특별한 힘이나 능력을 행사하지는 못한다. 그녀가 특별한 점이 있다면 지극히 인간적이라는 점과 공중담지 않게 엽기적이라는 점. 마지막으로 파파드는 전형적인 악(惡)을 상징하는 캐릭터로 두부의 비례가 엄청나게 비대한 돌연변이형이다.

<슈렉>의 등장하는 캐릭터들은 디자인에 있어서 비현실적인 가상의 캐릭터와 현실적인 캐릭터 두가지로 분류할 수 있다. 비현실적인 가상의 캐릭터로는 슈렉과 용이 해당되고, 그 외의 캐릭터들은 현실적인 캐릭터 디자인에 해당된다. <슈렉>에 등장하는 수많은 조연, 및 엑스트라들의 캐릭터는 동화 혹은 디즈니 만화영화에 주인공들이다. 첫 장면부터 디즈니를 비꼬는 듯이 시작된 <슈렉>은 캐릭터의 창출에 있어서 주인공 슈렉을 제외하고는 대부분 동화나 디즈니 만화영화의 캐릭터에 의존하고 있다.

### 3-3. <몬스터 주식회사> 캐릭터 유형 및 특징

한편 <몬스터 주식회사>의 주인공 셸리반은 슈렉과 같이 거인 캐릭터의 일종이나, 슈렉과는 다르게 인간형에서 보다는 동물형의 신체 비례로 모델링되어 있다. 고릴라와 곰을 합성한 듯한 짧은 다리와 긴 팔. 온 몸의 수많은 털은 동물적 캐릭터로 친밀감을 형성하고 있다.

셸리반의 마스코트이자 친구인 마이크는 몸과 얼굴 구분이 없고 외눈박이로 돌연변이형을 넘어서 환타지 어드벤처형이다. 랜달복스는 <슈렉>의 파파드와 같이 악(惡)을 상징하는 캐릭터로 자유자재로 피부색을 바꾸고, 또 투명해지는 변신 캐릭터이다. <몬스터 주식회사>의 캐릭터들은 전형적인 인간(소녀)로 표현된 부의 캐릭터를 제외하면 현실에서는 찾아보기 어려운 외계인의 이미지를 가미한 가상동물의 캐릭터들이다. 이와 같은 가상적 캐릭터는 그리스 로마 신화를 근간으로 하고 있다. 셸리반의 파트너인 마이크는 그리스 로마 신화의 외눈거인 키클로페스(Cyclopes)에서, 머리카락이 모두 뱀으로 표현된 마이크의 여자친구인 실리아는 '메두사(Medusa)', '에리뉴에스(Erinyes)'에서 비롯되었다고 할 수 있다. 이외에도 <몬스터 주식회사>에 등장하는 대부분의 캐릭터들은 신화 속의 신들의 이미지를 반영하고 있다.

[표 1-1] 캐릭터 유형분류표

캐릭터의 유형	영화	슈렉	몬스터 주식회사
	사실적 캐릭터	인간형	슈렉, 피오나, 파파드
	동물형	덩키	셸리반
	거인형(탈로스)	슈렉	셸리반
가상적 캐릭터	변신 캐릭터	피오나	랜달 복스
	환타지 어드벤처 캐릭터	용	마이크, 랜달복스

## 4. 결론

이상의 캐릭터 유형을 정리해 보면 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다. 첫째, 캐릭터 기본 개념 설정에 있어서는 <슈렉>은 인간 행동양식을 기반으로 <몬스터 주식회사>는 가상동물의 행동양식을 기반으로 표현하고 있다. 둘째, 전반적인 캐릭터 묘사에 있어서 <슈렉>은 얼굴 모델링과 복잡한 얼굴표정(Face expression)에 역점을 주었고, <몬스터 주식회사>에서는 정교한 털의 모델링과 움직임(Fur expression)에 역점을 두었음을 알 수 있었다.

## 참고문헌

- 박정순, *대중매체의 기호학*, 나남출판, 1995.
- 서진형, *“컴퓨터그래픽스의 이해*, 인솔미디어, 2000.
- 이원근, *영상예술*, 조형미디어, 2000.
- 황선길, *애니메이션의 이해*, 디자인하우스, 1997.
- 조은영 *“3D CG 애니메이션에서의 캐릭터 제작의 정교성 비교 연구”*, 한양대 석사논문, 2001.
- 최 치권 *“애니메이션 캐릭터의 의미와 양식에 관한 연구”*, 한양대 석사논문, 2001.
- 정현숙 *“애니메이션 캐릭터에 대한 비주얼 이미지 연구”*, 조선대 석사논문, 2001.
- Isaac Victor Kerlow, *“The art of 3-D Computer Animation and Image”*, John Wiley & Sons, Inc 2000.
- Lev Manovich, *“Reality effects in computer animation”*, *A Reader in Animation Studies* John Libbey & Company Pty Ltd, 1997.
- Barbara Robertson, *“Medieval Magic”*, *Computer Graphic World*, 2001. 4.
- Barbara Robertson, *“Monster Mash”*, *Computer Graphic World*, 2002. 10
- Rita Street *“Computer Animation”*, Rockport Publishers. Inc 1998.
- David Bordwell and Janet Staiger, *Technology, Style and Mode of production, in The Classical Hollywood Cinema*, New York: Columbia University Press, 1985.