

# 비주얼 컬처를 통한 애니메이션 캐릭터의 문화적 영향에 대한 형태론적 분석

## The Morphological Analysis of Animation Character by the Culturally Effects on the Aspect of Visual Culture

김지홍

동명정보대학교 디자인대학 영상애니메이션학과

Kim, Ji-Hong

Dept. of Digital Video & Animation, College of Design,  
Tongmyong University of Information Technology

• Key words: Visual Culture, Morphology, Animation Character

### 1. 서론

#### 1-1. 연구 배경과 목적

예술작품과 예술행위는 문화적 산물로서 고급문화이든 저급문화이든, 문화연구의 관점에서, 정서와 생활 방식에 영향을 받는다. 이러한 문화적 영향에 의해 애니메이션의 캐릭터가 생산되므로 캐릭터 분석을 조형적 개념으로만 파악하는 것은 한계가 있다. 캐릭터 제작과 연구를 위하여 형태적 특성에 대한 시각 문화적 관점을 통해 분석하는 방법의 제시, 크리스티앙 메츠나 롤랑 바르트나 움베르토 에코의 광고 이미지와 영화이미지를 수사학과 기호학적으로 분석<sup>1)</sup>하는 것처럼, 캐릭터 연구에서 형태적 요소를 문화와 관련된 의미적 역할로서 나타내는데 의의가 있다.

#### 1-2. 연구 내용과 방법

캐릭터의 형태는 생물과 무생물로 나누어지고 인공물과 자연물로도 분류가 가능하다. 캐릭터 디자인의 형태들이 시각 문화적 영향에 의하여 다양한 문화적 특성을 표출하는 지시체가 될 수 있다. 그러므로 시각문화에 대한 연구를 바탕으로 애니메이션 캐릭터의 형태에 대해 수사학과 기호학의 방법을 활용하고 인종, 의상, 헤어스타일, 장신구 등 캐릭터의 요소를 문화와의 관련하여 분석할 수 있다. 사회와 문화의 관점으로 확장해서 캐릭터의 디자인적 요소를 파악해 나가는 캐릭터의 연구는 통시적과 공시적 연구가 가능해진다. 본 연구에서는 조형성을 넘어 시각 문화의 관점인 문화적 생산에서 문화적 영향을 받은 캐릭터의 형태적 요소를 수사와 기호로 분석하는 것이다.

### 2. 문화 연구

#### 2-1. 문화

문화에 대해 테일러경(Sir.E.B.Tylor)나 마가렛 미드(Margaret Mead)나 클리포드 기어츠(Clifford Geertz)와 더불어 인류문화학자 레이먼드 윌리엄스에 의해 연구가 이루어 졌는데 레이먼드는 문화를 영어단어 중에서 가장 난해한 단어 중 하나라고 하였고, 넓은 의미에서 문화를 세 가지로 정의하였다. 첫째는 지적, 정신적, 심미적인 개발의 일반적 과정, 둘째는 한 인간이나 시대 또는 집단의 특정 생활방식이고, 셋째는 지적인 작품이나 실천 행위, 특히 예술적인 활동을 일컫는 용어<sup>2)</sup>이다. 문화는 생산구조, 가족구성, 사회관계를 표현하거나 통제하는 제도의 구조, 사회구성원들의 특징적인 커뮤니케이션 형태를

포괄하였다. 또한 커뮤니케이션의 일환인 예술에 대해 사회구조적 분류에 따르면 하부구조인 물질적 자원, 생산력, 경제와는 다르게 상부구조의 이데올로기, 종교 과학, 철학과 같은 '정신적 현상'으로 구분<sup>3)</sup>하고 있다. 문명은 문화보다 넓은 의미로 세련되고, 질서 있고, 예의 바르고, 인도적이고, 진보적이다. 그리고 풍습, 예술, 과학, 종교, 정치체계의 측면에서 높은 단계에 올라가 있는데, 문화는 문명화된 사회와 이른바 미개한 사회 모두에서 나타난다. 문화는 복수형으로 존재하여 지방, 국민, 지역, 글로벌 문화로 불린다. 그러므로 문화의 세계화에 대항하여 다문화의 이질적 특성을 보존하려는 노력이 요구된다. 특히 민속 문화는 민간전승, 의상, 제례와 같은 실질적인 공통 문화에 기여하므로 매우 중요한 가치가 있는 것이다.

#### 2-2. 비주얼 컬처의 역사

시각문화(Visual Culture)는 1972년 마이클 백센달(Michael Baxandall)의 미술사에서 비롯하였으나, 1990년대까지 두각을 나타내지 못하고 단편적, 지역적 논쟁으로 추정적 학문의 결집과 정의로 서구대학제도를 통하여 시도되었다. 일반적으로 덜 막시스트적이며, 사회행동에 초점을 맞추어 분석하고, 더욱더 미술사적이고, 고유의 영국 문화연구보다 더욱더 롤랑 바르트나 발트 벤야민에 대해 의존하고 있다. 2001년 마가리타 디코비스카야(Margarita Dikovitskaya)의 박사학위 논문이 발표됨으로써 새로운 학문 분야가 되었다. 이와 관련되어 시각연구(Visual Studies)는 가장 젊은 학문으로 1990년대 로체스터대학의 시각과 문화연구 프로그램에서 시작되어, 1995년 미첼(Mitchell)이 예술사에서 포함시켰다.<sup>4)</sup>

#### 2-3. 비주얼 컬처 스타디스와 비주얼 컬처

시각을 통한 정보 수용은 전체 감각의 70%를 차지하므로 매우 중요한 인식 체계이다. 따라서 사고(Idea)가 보는 것(to see)을 의미하는 그리스어의 단어에서 유래되었고 서구는 문화 속에서 생각하는 방법에 대해 시각적 패러다임이 인도해 왔다.<sup>5)</sup> 비주얼 컬처 스타디스는 학문이고, 비주얼 컬처는 그 연구 대상이다.<sup>6)</sup> 영국의 미술학교에서는 1950년대에서 60년대에 '비주얼 리서치' 학과를 설치 루돌프 아르하임, 제임스 J. 깁슨, 리처드 그레고리 등의 저서에서 시각심리학의 영역의 과학적 발견에 주목하도록 했다.<sup>7)</sup> 시각은 눈의 물리적 생리적

1) 올리비에 르볼 지음, 박인철 옮김, 수사학, 한길사, 1999, p47

2) 존 스토리, 박모 번역, 문화연구와 문화 이론, 현실문화연구, 1999, p13

3) 존 A. 워크, 사라 채플린, 임산 옮김, 루비박스, 2004, p26

4) James Elkins, Visual Studies, Routledge, 2003, pp1-5

5) 크리스 겐크스편집, 이준호 옮김, 에영커뮤니케이션, 2004, p16

6) 존 A. 워크, 사라 채플린, 전개서, p16

7) 존 A. 워크, 사라 채플린, 전개서, p45

과정을 지시하고, 시각성은 사회적 과정을 지시한다. 비주얼 컬처 연구자들은 시각뿐만 아니라 다양한 감각을 포함하여 연구한다. 비주얼 컬처의 영역은 일반적 생산의 영역 속에 문화적 생산의 영역이 존재한다. 그러므로 문화적 생산의 관점에서 캐릭터를 연구해볼 수 있다.

### 3. 애니메이션 캐릭터의 문화적 영향

문화적 영향력은 문화전반에 걸쳐 정서적인 면을 통해 외형적인 면으로까지 나타난다. 이러한 문화들은 생성되고 발전되며 상호교류를 이루고 때로는 배타적경향을 보이기도 하다가 결국에는 지속되거나 소멸된다. 따라서 애니메이션에서도 예외 없이 캐릭터의 외형이나 언어나 행동에 문화적 영향을 받고 이를 통하여 캐릭터가 형성된다. 예를 들어 일본 문화와 캐릭터 디자인은 일본의 정령사상이 일본인의 정서에 뿌리내리고 있어 많은 부분에서 캐릭터로 표현될 알 수 있다. '이웃집 토토로'나 '모노노케 히메'에서와 같이 토속문화를 반영하였고, 일본인의 사무라이 문화를 통한 호전성과 잔인성은 '가이낙스'나 '건담'과 같은 거대 로봇물들에서 투구와 방패와 칼과 창을 통한 전투에서 잘 나타나고 있다. 그리고 소녀물 애니메이션에서는 일본인의 여성관에 대한 정서적 반영이 캐릭터의 전형을 창조하였다. 즉, 눈과 가슴이 큰 서양인의 취향에 그들의 귀여운 이미지들을 합성하여 일본인들의 성적 취향을 만족시킨다. 따라서 문화적 의미들이 수사와 기호를 통하여 캐릭터의 생산에 적극적으로 반영된다.

### 4. 애니메이션 캐릭터의 수사학과 기호학

수사와 기호로 캐릭터를 분석하면, 의인법은 캐릭터의 표현을 사물이나 동물에게 인간적인 특성을 부여한다. 이는 자크 라캉의 동일화 개념을 통한 물입성을 강화하는 장치이다. 그러므로 캐릭터는 관객과 친근성을 높이는 효과가 내재되어 있기도 한다. 기호학적으로는 비인격적 존재의 형태나 움직임에서 인격적 존재로의 기표가 변화를 되어 존재의 의미와 가치가 인간의 수준으로 상승되어 받아들여지게 한다. 과장은 캐릭터의 외형적 형태와 언어와 행동에서 나타난다. 형태나 언어나 행동의 왜곡을 통하여 회화현성을 높인다. 형태적인 면만을 고려한다면, 비정상적인 체형(SM)이나 태도가 코믹함과 아둔함을 더해주는 장치로 작용하여 흥미유발을 촉진한다. 또한 비정상적 혹은 이상 심리적 언어와 행동이 기표적 역할을 수행하고 이를 통해 다양한 기의를 표방한다. 상징은 표현되는 형태가 다른 어떤 것을 대신하는 장치이다. 그러므로 캐릭터가 기표로 나타내어지는 것과 내재된 기의간의 차이를 통하여 간접적 표현이 가능하여지며 의미를 강화할 수 있게 된다.

### 5. 애니메이션 캐릭터의 분석

애니메이션은 일반적 생산 영역 속에서 문화적 생산 영역 내에 위치한다. 여기서 캐릭터는 문화적 생산을 위한 도구이자 목적이기도하다. 도구로서는 애니메이션을 위한 배우의 역할을 수행하여 직접적인 의미전달을 수행하고, 목적적 역할은 캐릭터 개발과 판매를 통하여 부가적 가치 생산을 경제적, 문화적으로 이루는 것이다. 애니메이션의 캐릭터는 배우로서 문

화적 기의를 캐릭터의 디자인적 요소를 통하여 기표로 전달을 용이하게 한다. 그러므로 인종, 의상, 헤어스타일, 그리고 장신구는 캐릭터의 문화 표현에 적합한 요소들이 될 수 있다. 인종에 대한 캐릭터의 표현은 캐릭터가 생산되는 국지적 문화를 기반으로 하지만 세계화에 따라 그 경계를 넘어선다. 이때에 발생하는 동서양의 시각 차이가 편협한 시각의 오리엔탈리즘을 통해 나타나기도 한다. 즉 '물란'과 '포카혼타스'에서 나타나는 타문화권의 캐릭터 표현에 한계를 드러내고 있다. 이러한 의상은 캐릭터가 언어나 행동 이전에 직접적으로 의미를 관객들에게 전달해 줄 수 있는 기표이다. 신분, 교양, 직업, 성격 등을 다양하게 전달 할 수 있는 장치이다. 즉 시대성과 지역성과 문화의 지표가 된다. 예를 들면 '천녀유혼'의 중국이나 '센과 치히로의 행방불명'에서 일본과 '오세암'의 한국의 의상과 미국적 분위기의 '목장 위의 집' 따위를 통하여 기표적 역할을 통해 기호학적 수사학적 역할을 수행한다. 헤어스타일이 문화적 영향에 의해 시대와 장소적 표현이 가능하다. 그러므로 헤어스타일도 캐릭터의 외형 구성에 필요한 요소가 된다. 이는 기표적 역할로서 사회적 신분이나 직업과 성격 등 기표로 사용된다. 또한 수사학적 의미도 지니게 된다. 예를 들어 '이집트의 왕자'나 '포카혼타스'나 '천녀유혼' 등에서는 인디언과 중국인의 독특한 변발은 문화권과 지역성의 기표이다. 장신구는 캐릭터들의 소품으로 시대와 지역과 문화를 대별한다. 따라서 시대적 표현이나 지역적 표현이 아닌 세계화되거나 현대적이거나 미래적인 애니메이션에서는 장신구가 지역적 문화적 요소를 초월하기도 한다. 예를 들어 '모노노케 히메'나 '오세암' 등에서는 지역적 문화 반영이 높은 반면 미래의 우주 공상 애니메이션에서는 약하게 나타난다.

### 6. 결론

페티시즘(물신숭배)는 대상에 영혼이 깃들어 있고, 마술적 힘을 가진, 경이와 맹목적 숭배를 유발 시킨다.<sup>8)</sup> 캐릭터는 애니메이션의 배우의 역할을 넘어 이상적 기능까지 소유하고 있으므로 보는 것에서 소비까지 광대한 진폭을 가진다. 그러므로 애니메이션의 캐릭터 제작은 문화적 영향하에 있으나 문화를 창조하는 이중적 면모를 나타낸다. 그러므로 캐릭터의 의미적 연구는 문화 요소로서 그 영향력을 연구하는 기반을 이룰 수 있다. 인종이나 의상이나 헤어스타일과 장신구를 통한 연구는 새로운 방법적 모색이었다. 따라서 본 연구는 정식 논문에서 리서치 개념으로 발표되는 것으로 좀더 깊은 연구를 통하여 방법론적 체계를 세워 캐릭터 연구를 진행할 것이다.

### 참고문헌

- 올리비에 르볼 지음, 박인철 옮김, 수사학, 한길사, 1999
- 존스토리, 박모 역, 문화연구와문화이론, 현실문화연구, 1999
- 존 A. 워크, 사라 채플린, 임산 옮김, 루비박스, 2004
- James Elkins, Visual Studies, Routledge, 2003
- 크리스 젠크스편집, 이준호 옮김, 예영커뮤니케이션, 2004

8) 존 A. 워크, 사라 채플린, 전게서, p331