

시대에 따라 변하는 애니메이션 캐릭터의 성격 묘사 변화 연구

A study of the animation characters description at different times

쿨 린*, 최 철 영**

동서대학교 영상콘텐츠 일반대학원*,
동서대학교 디지털 콘텐츠학부**

Qu Lin*, Chul Young Choi**

Graduate School of Dongseo University*,
Dept. of Visual Contents, Dongseo University**

요약

시대에 따라 스크린에 훌륭한 애니메이션 작품들이 존재해왔다. 이를 통해 수많은 훌륭한 애니메이션 캐릭터들도 함께 탄생하였다. 이러한 캐릭터의 이미지 특징들은 성격의 명암이 뚜렷하고, 시간이 흘러도 늙거나 번치 않는다는 요소들을 가지고 있다. 스토리는 캐릭터를 완성한다. 그러나 다른 한편으로는 캐릭터가 스토리의 완성도를 높이기 됨을 부인할 수 없다. 애니메이션 캐릭터가 가지는 성격의 중요성은 아무도 부정할 수 없다. 애니메이션에서 어떻게 뚜렷한 성격과 개성을 가진 캐릭터를 묘사를 해왔는지 본 논문은 시대에 따른 캐릭터 묘사의 요소를 분석하여, 캐릭터의 성격과 개성의 묘사방법을 찾아 보고자 한다.

1. 서론

애니메이션 캐릭터는 애니메이션 매체를 통해 다각적인 생명력을 획득하는 캐릭터이다.[1]애니메이션 작품에서 어느 정도 감독과 관객간의 교류라고 할 수 있고, 그 교류를 적재하는 공간이 바로 캐릭터이다. 캐릭터는 비록 애니메이션 속에서만 존재하지만, 많은 훌륭한 작품 중에서의 캐릭터들은 모두 각자 뚜렷한 성격과 특징을 갖고 있다. 그들은 애니메이션 속세계에서만 살아가는 것이 아니라, 현실생활에서도 그의 생명력과 영향력을 지니고 있다고 볼 수 있다. 특히 이러한 애니메이션 캐릭터에 의존해 생산되는 팬시, 전자게임, 테마파크, 각종 상품광고들은 모두 경쟁력이 있다. 따라서 캐릭터를 개성과 성격이 뚜렷하게 만드는 것은 매우 중요하다. 본 논문은 시대에 따라 캐릭터의 성격과 개성묘사 방법 변화에 대해서 연구해보고자 한다.

2. 캐릭터묘사의 세 가지 요소

2.1 외형과 색채

사람은 외부환경에 대한 감지의 87%를 시각에 의존한다. 따라서 외형과 색채의 디자인이 가장 먼저 감지되게 된다. 외형은 캐릭터의 키와 몸매, 이목구비, 신체 비율, 의상과 장식 등 모두 어느 정도 인물의 개성을 암시하는 것들을 말한다. 예를 들어 크고 통통한 체형의 캐릭터는 사람들에게 안정감을 준다. 색도 마찬가지로 비록 모든 사람이 각자 좋아하는 색은 다르지만, 아주 오래 전부터 우리는 색에 대한 공통적인 생각을 찾을 수 있었다. 예로

들어 초록색 딸기를 보면, 아직 익지 않은 사물을 연상하게 된다, 따라서 성숙하지 않은 색채는 모두 청춘의 색으로 간단하게 요약할 수 있다.[2] 이를 통해 우리는 색채가 사람들의 자연스러운 무의식중의 연상을 불러일으킨다는 것을 알 수 있다. 그러므로 애니메이션의 많은 표현요소들 중 캐릭터의 색채요소가 캐릭터의 성격뿐 아니라 나아가 극의 서시구조를 강화하는 데에도 사용되고 있다.[3]

2.2 동작

만약 외형과 색채가 성격의 평면화적인 암시라면, 동작은 캐릭터의 성격을 입체적인 묘사한다고 볼 수 있다. 더욱 입체적이고 직접적으로 나타나게 되는데, <애니메이터 서바이벌 키드>의 저자 리처드 윌리엄스의 한 대목처럼, 작가는 벽 뒤에서 걸어가는 남자의 걸음걸이가 머리의 운동궤적이 위아래의 기복이 없는 여성적인 걸음걸이인 것을 보고 그 남자가 동성애자인 것을 추측해 내는 것을 예로 들 수 있다. 따라서 다른 동작, 운동의 곡선 및 동작의 빠르기를 통해 매우 효과적으로 캐릭터의 감정상태, 심지어 성격의 특징들을 나타낼 수 있다. 일본 애니메이션에서는 캐릭터의 특정한 동작과 대사를 창조해나가는 것을 자주 볼 수 있는데, 이러한 동작들은 애니메이션에서 반복적으로 보여주면서, 캐릭터의 성격을 강조하고 관객에게 더욱 깊은 인상을 남기게 된다.

2.3 소리와 음악

사람이 외부환경을 감지하는 요인 중 7%를 담당하는 감각은 청각으로써 사람에게 자연적인, 무의식적인 연상

을 하게 된다. 부드럽고 맑은 소리는 사람을 즐겁게 하지만, 시끄럽고 날카로운 소리는 이와 정반대의 효과를 가져온다. 그리하여 더빙과 배경음악에서 모두 등장인물의 선과 악, 혹은 성격적인 특성에 따라 안배해서 작업에 임하게 된다. 이는 측면에서 관객에게 캐릭터의 성격을 암시하는 것을 도와주게 된다.

3. 캐릭터 묘사의 일치와 충돌

캐릭터 디자인은 보조적으로 정보 전달방면에서 중요한 작용을 발휘한다. 가장 기본적인, 캐릭터의 선과 악 이외에도 캐릭터의 성격이 어떠한 지, 활발하거나 우울하거나 등과같이 시각과 청각의 설계는 이러한 정보들을 통해 관객에게 암시를 주게 된다. 예를 들어 〈백설공주와 일곱난쟁이〉에서, 백설공주는 외형, 색채, 동작, 심지어는 음악까지 모두 선명하고 명량한 분위기였다. 그러나 여왕은 그와 정 반대였다. 이는 캐릭터의 성격묘사도 일치하다. 1937년부터 대부분의 디즈니 애니메이션이 모두 이러한 일치성을 갖고 있다.

그러나 시대의 발전으로 애니메이션도 TV, 극장과 인터넷 등 전통적인 또한 새로운 전파매체를 통해 다양화하게 되었다. 전통적인 TV 애니메이션과 달리 최근의 극장 애니메이션은 대상이 어린이에서 온가족을 만족시키려는 가족단위로 설정이되고 있고, 따라서 시나리오와 연출, 제작 규모들이 영화에 버금갈 정도의 규모가 되어가고 있다. 이에따라 애니메이션의 캐릭터 묘사도 단순히 선과 악의 묘사가 아니라 더욱 복잡하고 실제적인, 중간적인 성격의 사람에 더 가까이 묘사되고 있다. 예를 들어 〈겨울왕국〉의 한스 왕자가 디즈니 캐릭터 역사상 가장 외형과 성격이 반대되는 캐릭터라고 할 수 있다. 일상생활에서도 악인은 무조건 악한 얼굴을 하고 있으란 법은 없다, 이러한 캐릭터설계는 더욱 생활과 밀접하며, 스토리의 풍자적인 부분을 증가시키게 된다. 디즈니의 반전 캐릭터 중, 비록 이전의 설계와 정 반대의 방향이지만, 이미지와 충돌되는 캐릭터는 성격은 더욱 기억되기 쉽다.

4. 결론

애니메이션의 발전으로 영화와의 시각적인 경계선은 점점 모호해지고 있다. 애니메이션 관객층의 확대에 따라 캐릭터 성격 묘사도 예전처럼 외형, 색채, 동작, 대사, 더빙, 음악 모두 캐릭터성격묘사와 일치하고 선과 악을 암시하지 않고 중간적인 성격들이 등장하고 있다. 시대의 흐름에 따라 애니메이션의 캐릭터들이 현실적인 성격들을 요구하고 있지만 그러한 성격들조차 외형과 색채, 동작, 소리와 음악이라는 묘사의 요소들이 기반이 된 상태에서 규명이 되어야 할 것이다. SNS의 등장으로 세대간의 언어사용에 대한 이질감이 증가하고 있다. 시대가 아닌 세대간의 성격과 문화의 차이가 커지고 있는 상황

에서 캐릭터 묘사의 세가지 요소들은 미래의 수요를 예측하기위해 보다 세분화된 연구가 이루어져야할 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 이찬후, 노선영, “애니메이션 캐릭터의 색채에 대한 감성적 측면에 관한 연구”, Journal of Asia Pacific Design Forum, Vol.3, pp. 79-88, 2006.
- [2] Eva Heller, Wie Farben wirken, pp. 95, 中央编译出版社, 2008.1.
- [3] 손인수, 이유연, “디즈니 애니메이션의 반복적 색채사용에 의한 캐릭터 강화전략에 관한 연구- 선악(善惡) 캐릭터의 색채대비를 중심으로”, 디자인학연구 통권, 제46호, pp. 106-107, 2002.
- [4] Richard Williams, The Animator's Survival Kit, pp. 102-106, 中国青年出版社, 2006.