



애니메이션의 매력캐릭터 ‘방자형 캐릭터’의 계보를 찾아서

소설의 세계에서 인물, 즉 캐릭터의 성격을 규정하는 것은 ‘심리’이다. 즉 그 혹은 그녀의 정신세계, 심리상태가 캐릭터를 규정하는 핵심이었다. 그래서 스토리 구조를 결정하는 데에도, 캐릭터의 심리가 중요한 것이 됐다. 그러나 소설과 달리, 디지털콘텐츠에서 인물의 특성을 규정하는 가장 중요한 축은 ‘행동’과 ‘외양’이다. 게임에서 인물의 심리라는 것이 도대체 무슨 소용이 있단 말인가. 웹에 등장하는 캐릭터(이름테면 미니홈피의 미니미)의 정신세계에 도대체 누가 관심을 가진단 말인가.

글_배주영 성결대학교 강사





디지탈콘텐츠에서 캐릭터란 얼마나 멋지게 생겼으며, 얼마나 아이템을 잘 쟁취하고, 얼마나 빨리 레벨을 올리는 행동을 하는가가 중요하다.

물론 스토리텔링에서 캐릭터를 결정하는 것이 '행동'이 된 것이 디지털 시대에 와서 처음 있는 것은 아니다. 멀고 먼 옛날, 신화 시대의 스토리텔링에서 캐릭터를 규정하는 중요한 기준은 '행동'이었다. 신화, 민담에서 '캐릭터'는 역할, 임무만으로 규정됐다. 여기서 캐릭터의 내면과 심리는 그다지 중요한 요소가 아니었다. 그러나 길고 긴 역사를 거쳐 근대사회를 향해 오면서, 인간의 이성과 정신이 근대의 중심이 되고, 그 이성을 규명하는 것이 인류문화의 과제가 되면서, 점점 행동과 사건에서의 역할과 임무는 문학의 바깥으로 밀려나기 시작했다. 그러면서 캐릭터 스토리텔링의 핵심에 위대한 '정신세계' 그리고 그 정신세계의 복잡한 '심리'가 자리잡기 시작했다. 아이러니 하게도 이성의 관문을 통과한 지금, 우리는 신화시대의 스토리텔링으로 회귀하고 있는 것이다.

캐릭터를 규정하는 것은 무엇인가?

다른 한편 캐릭터에서 '심리'가 중요하게 된 것이 단순히 '이성' 탓만은 아니다. 이는 '문자' 즉 매체의 역사 때문이기도 하다. 인간의 사고를 담는 도구로서의 문자는 인간 심리의 미세한 흔들림을 담는 데에도 무리가 없이 발전해왔다. 그리고 이것을 대표하는 것이 소설이다. 그 뒤를 잇는 것이 '이미지'이다. 이미지는 문자보다 직접성이 떨어지기 때문에, 인간의 심리에 있어서 독자에게 자의성을 준다. 사진에서 심리를 읽어내거나, 소설의 그것보다 떨어지지 않는가? 반면 이미지와 문자가 만났다고 할 수 있는 영화에서 캐릭터는 또다른 발전을 거듭한다. 무성 영화보다는 유성 영화에서 캐릭터의 심리가 더 잘 드러난다는 점을 고려해본다면, 캐릭터에서의 심리란 분명 매체의 변화와도 관계가 되어 있는 것이다. 매체가 발전하면서, 스토리텔링의 구조도, 캐릭터도 변화하는 것이다. 인간의 심리표현이 가능한 매체, 그리고 심리표현이 더 의미 있는 매체가 분명히 존재하는 것이다.

그러니 지금의 디지털콘텐츠라는 매체에서 캐릭터가 '외양', '행동'이 중심이 된다고 하더라도, 그것은 지금 이 순간뿐일 수도 있다. 매체가

발전하면, 소설이 그렇게 발전했듯이, 캐릭터가 담고 있는 것도 발전할 수 있다. 결국 이렇게 길게 설명하고자 한 것은 이것이다. 디지털 콘텐츠에서 캐릭터가 어떻게 발전할지는 알 수 없다. 더구나 이제 캐릭터의 발전은 스토리텔링만의 문제는 아니다. 어떻게 행동과 심리를 이미지화 하는가가 캐릭터를 규정짓는 중요한 원리가 됐다. '무엇을 이미지화 하여야 하는가'라는 문제에서 핵심이 되는 것은 어떤 '행동'이 캐릭터를 특징지어야 매력적인 캐릭터가 되는가하는 문제이다. 세상에는 많은 매력적인 캐릭터가 있다.

일곱 난장이? 디즈니 애니메이션 감초 캐릭터의 원조

최초의 인기 디즈니 애니메이션이라고 알려져 있는 <백설공주(snow white)>를 보자. 이 애니메이션에서 무엇보다도 주목받았던 캐릭터는 일곱 난장이였다. 실제 <백설공주>에 나온 등장인물 중 상품화된 캐릭터는 일곱 난장이뿐이다. 그 이유는 '일곱 난장이'가 주인공인 백설공주보다 더 사랑 받은 캐릭터이기 때문이다. 왜 '백설공주'가 아니라 '일곱 난장이'가 사랑 받는 캐릭터인가? 이유는 간단하다. 이들이 '개성 있는' 보조자들이기 때문이다. 백설공주가 사건의 주인공이긴 하지만, 이야기를 즐겁게, 그리고 발랄하게 만드는 역할, 그리고 공주가 왕자를 만나게 만드는 가장 결정적인 역할을 한 것은 바로 이들 '일곱 난장이'이다. 공주는 왕자의 선택을 받았지만, 관객의 선택을 받은 것은 일곱 난장이였다.

이처럼 애니메이션 스토리텔링에서 주목 받는 캐릭터는 주인공이 아니라 보조 캐릭터이다. '착한 주인공' 주변에서 주인공의 성공을 돕는, 혹은 주인공과 같이 고난을 이겨나가는 캐릭터이다. 우리 소설





의 예를 들자면, 일명 머슴형, 춘향이의 향단이, 이몽룡의 방자 같은 캐릭터이다. 이 일명 '하인형' 캐릭터는 애니메이션을 주로 보는 아이들에게는 묘한 욕망의 일치를 불러일으킨다.

성인 관객은 캐릭터와 어느 정도의 거리감을 가지고 콘텐츠를 바라본다. 특히 캐릭터의 심리에 집중하는 경우가 많다. 그러나 아이들의 경우는 캐릭터가 하는 행동을 보면서, 자기와 동일한 요소를 찾고자 하는 경우가 많다. 이는 스토리가 아이들의 심리를 치유하는 효과를 가지고 있기 때문에 그러하다. 아이들은 스토리를 보면서 자신이 가지고 있는 성격의 일부, 실수 연발 자기 모습의 일부를 보고 싶어한다. 그리고 그러한 행동을 가진 캐릭터가 어떻게든 잘 되어나가기를 바라는 심리를 갖는다. 아이들은 어른들이 요구하는 기준에 맞는 행동을 하기 부족한 점이 많기 때문에, 심리적으로 늘 자신을 자책하거나 반성한다. '하지 말라', '잘못됐다' 라는 말을 많이 듣는 시기이기 때문에 아이들은 늘 자신이 실수만을 하고 있다고 느끼는 것이다. 그렇기에 스토리를 보면서, 아이들은 실수를 짓는 캐릭터를 보면서 위안을 삼고, 자신만이 문제는 아니라는 생각을 가지게 되는 것이다.

따라서 아동용 애니메이션에서 중요한 것은 실수투성이, 즉 이것저것 부족한 점이 많은 캐릭터를 곳곳에 배치하는 것이다. <백설공주>에서 중심이 된 것은 바로 이렇게 부족한 점이 많은 것처럼 보이는 일곱 난장이이다. 이 일곱 난장은 각기 특성을 가지고 있다. 일곱 난장이의 이름을 살펴보자.

Sneezy(재채기), Sleepy(졸림), Grumpy(심술), Happy(즐거움), Bashful(부끄럼), Doc(박사), Dopey(멍청이)로 요약되는 이들 일곱 난장이의 요소는 '해피'를 제외하고는 부정적인 요소뿐이다. 늘 잠만 자고, 재채기하고, 심술 부리고, 부끄러워하고... 사회성이 부족한 캐릭터라는 점이 단번에 드러난다. 그러나 이런 요소들은 아이들이 가지는, 아니 인간이라면 본능적으로 가지는 요소들이다. 이런 감정들을 잘 조절하게 됐을 때 비로소 성인, 어른이 되는 것이다. 결국 일곱 난장이란 백설 공주를 보조해주는 캐릭터이면서 아이들로 하여금, 자신들이 가진 약간은 부끄러운, 그러나 어쩔 수 없는 그런 성격을 형상화한 것이라고 볼 수 있다. 결국 <백설공주> 스토리 상에서 일곱 난장은 공주를 도와주는 캐릭터이지만, 심리적으로 보면, 공주가 왕자를 만나기 위해 극복

해야 할 각종 요소들의 총합체인 것이다.

이처럼 디즈니가 그림동화 <백설공주>에서 변화를 꾀한 핵심 요소는 개성없는 일곱 난장을 특색화 시켜 각각의 독특한 캐릭터로 만든 점이다. 이 점은 우리가 애니메이션 캐릭터를 어떻게 만들어야 하는가를 궁리할 때 매우 중요한 요소이다. 원작 <백설공주>에서 난장은 개별적인 성격을 가진 존재가 아니었다. 그저 '일곱 난장이'에 불과했다. 그러나 디즈니가 이들을 개별적으로 호명해 특색을 살리기 시작했다. 졸린 눈의 '슬리피(Sleepy)', 심술긋은 표정, 위로 향한 코로 그 성격을 알 수 있는 '심술이(Grumpy)', 그리고 빨간 볼의 '부끄럼이(Bashful)', 알 수 없는 어리버리한 표정의 '멍청이(Dopey)' 등은 각각의 성격을 가장 특색있는 행동과 이미지로 캐릭터를 만든 것들이다.

이렇게 애니메이션 캐릭터의 성공유무는 주인공이 아닌 보조자 캐릭터에 있다. 그리고 디즈니 애니메이션의 경우, 이 보조자 캐릭터의 성공이 애니메이션의 성패를 좌지우지 할 정도가 됐다. 보조자 캐릭터에서 얼마나 많은 특징, 성격들이 유형화, 이미지화, 캐릭터화 되는가가 중요한 것이다.

의도가 좋다고 다 좋은 것은 아니다

<백설공주>의 성공요인은 위에서 말했듯 '일곱 난장이'가 각각 개별적인 개성 있는 존재가 됐기 때문이다. 그러나 디즈니 애니메이션에서 처음부터 이런 보조 캐릭터의 역할과 디자인에 치중했던 것은 아니다. <백설공주>에서 일곱 난장이 캐릭터는 동화에 비해 개성적이 됐음에도 불구하고 각각의 특징적인 역할을 하는 것은 아니다. 그저 각각의 이름을 가진 '일곱 난장이'라는 무리만이 존재한다. 그렇다면 이 보조인물은 어떻게 변모해왔는가.

우선 '일곱 난장이' 같은 보조적인 캐릭터는 두 가지 정도로 분화하기 시작한다. '보조자'와 '방해자'이다. 주인공에게 도움이 되는 캐릭터와 그렇지 않은 캐릭터로 말이다. 주인공의 행로에 고난을 주는 '방해자'는 <백설공주>에서는 계모가 된다고 할 수 있다. '보조자'는 물론 일곱 난장이이다. 스토리 상에서 크게 두 가지로 분화되는 이 신화 단계의 이야기는 다음 단계에서 보조 캐릭터의 분화로 변모해 간다.

<피터팬>의 팅커벨을 보자. 스토리상 팅커벨은 매우 재미있는 캐릭



터이다. 주인공을 도와주기도, 주인공을 곤경에 빠뜨리기도 하기 때문이다. 텡커벨은 피터팬을 좋아하는 감정 때문에, 피터팬을 도와주는 역할을 하지만, 웬디에 대한 질투 때문에 결정적인 장면에서 후크선장에게 도움이 되는 행동을 한다. 이렇게 캐릭터가 긍정적인 역할도 하고, 부정적인 역할도 하는 등 양면성을 가진 캐릭터가 등장하는 것은 매우 특징적이다.

사실 인간이 평생 착한 일만 한다거나, 악한 일만 한다는 것은 매우 어렵다. 인간은 착하기도, 악하기도 하고 누군가에게 도움이 되기도, 방해가 되기도 한다. 그러나 보다 순수한 스토리 전개를 위해, 캐릭터를 선택하거나, 악하거나 혹은 도움이 되거나 방해가 되거나 하는 한 가지 성격으로 고정시키는 경우가 많은 것이다. 즉 스토리텔링 과정에서 '역할', '임무' 를 기준으로, 캐릭터를 '보조자' 나 '방해자' 라는 한가지로 고정시켜 온 것이다. 주인공을 돕는 역할을 하면 '보조자' 그리고 방해하면 '방해자' 로 말이다.

그런데 텡커벨은 매우 재미있는 '보조자' 이다. 주인공을 돕기는 돕는데, 돕고자 하는 선한 의도와는 달리 오히려 주인공을 방해한다. 그래서 이야기가 전개되면서 텡커벨은 '보조자' 와 '방해자' 라는 두 가지 역할을 전부 수행한다. '선한 의도' 만을 가지고 '선한 인물' 이 되지 않는다는 역할과 의도의 분리는 다양한 '보조자' 를 만드는 시초가 된다. 반면 후크 선장의 측근 해적들은 오히려 피터팬의 도움이 되기도 한다. 후크 선장이라는 악당을 돕고자 하지만, 머리가 나쁜 탓에 오히려 피터팬을 도와주는 결과를 낳는다. 이들은 '악한 의도' 를 가지고 있지만, '선한 행동' 을 하게 되는 것이다.

이처럼 단순히 주인공을 돕는 캐릭터와 방해하는 캐릭터로 구분되는 것이 아니라, 돕고자 하지만 도움이 안 되는 캐릭터, 방해하고자 하지만 오히려 도움이 되는 캐릭터로 분리된다. 결국 '보조자' 는 능력있는 실제 도움이 되는 '보조자' 와 말썽만 부리는 '보조자' 로 '방해자' 는 실제로 방해가 되는 '방해자' 와 말썽꾸러기 '방해자' 의 두 유형으로 분리된

다고 할 수 있다.

순진한 보조자 vs 사고뭉치 보조자

대표적으로 <알라딘>의 보조 캐릭터인 매직카펫, 지니, 아부, 이아고 등을 살펴보자. 알라딘에 나오는 대표적인 보조 캐릭터는 램프의 요정 '지니' 이다. '지니' 는 램프의 요정, 모든 일을 해결할 수 있는 능력을 가진 '보조자' 이다. 이런 '지니' 의 역할은 설명이 필요 없을 정도로, 전통적인 보조자의 그것이다. 무조건적으로 도움이 되는 캐릭터이다. 그렇기 때문에, '지니' 의 위기는 곧 '알라딘' 의 위기이다. 스토리 전개 과정에서 관객이 예상가능한 대로 행동하는 캐릭터가 바로 이 '지니' 같은 유형의 보조자이다. 이처럼 알라딘이 위기에 처했을 때, 어떻게든 도와주는 역할을 하는 것은 '지니' 와 '마법의 양탄자' 이다.

'마법의 양탄자' 는 '지니' 처럼 '알라딘' 에게 무조건적으로 도움이 되는 캐릭터이다. 그러나 '지니' 와 다른 점은 '지니' 와 같이 무조건적인 능력을 가지고 있지 않다는 점, 그리고 순진하고 소심한 성격으로 문제 해결에 적극적으로 도움을 주지 못한다는 점이다. 부차적인 도움은 되지만, 직접적인 도움은 되지 않는다는 점. 이것이 '양탄자' 와 같은 캐릭터의 특징이다. 디즈니 애니메이션 <미녀와 야수>의 꼬마 잔 '칩' 역시 이런 캐릭터에 속한다. 아주 순진하고 겁많은 꼬마인 '칩' 은 때로 미녀와 야수의 감정을 이어주는 매개체가 되기도 하고, 둘의 사랑이 이루어지기를 바라는 선한 의도를 가진 '보조자' 이다. 그러나 적극적으로 이 둘을 맺어주기 위해 행동하거나 하지는 않는다. <라이언 킹>의 티몬, <물란>의 귀뚜라미 역시 마찬가지이다. 주인공의 편이고 주인공을 돕고자 하지만, 스토리 내에서 수동적인 역할을 하는데 그치는 캐릭터이다.

이들은 이야기 속에서 그저 순진함으로 관객으로 하여금 '귀엽다' 는 느낌을 자아내는 역할을 한다. 이들의 이미지 역시, 순진하고 밝은 표정





오로지 일관해 전형적인 착하고 순진한 캐릭터의 전형이 된다. <토이스토리>의 슬링키를 보자. 스프링으로 된 긴 허리는 이 캐릭터의 성격을 단적으로 보여주는 이미지이다. 느릿느릿하고 여유로운 모습을 상징하는 길고 흐늘흐늘한 허리는 슬링키가 시대의 흐름을 따라가지 못하는 순진함을 가지고 있으며, 세상이 빨리 빨리 가더라도 여유를 가지고 살아가는 낙천적인 태도를 가졌을 것을 짐작케 한다.

또한 누군가의 도움을 받지 않으면 안 되는 것처럼 보이는 것도 이런 유형 캐릭터의 특징이다. <미녀와 야수>의 '칩'은 건드리면 깨질 것만 같은 조그만 외모를 가졌다. 이가 나간 칩의 표면을 형상화 한 것은 '칩'의 순수함이 쉽게 세상 속에서 상처받기 쉽다는 안타까움의 형상화이다. 빨간 불은 수줍음을 상징한다. <인어공주>의 스커틀은 낙관성을 상징하는 노란 색깔로 이뤄져있다. 목소리부터 귀엽고 순진한 스커틀은 사건이 터지면 주로 뒤에 숨는 것으로 표현된다. 이처럼 '순진한' 캐릭터는 '보조자'로서 보다는 오히려 보호를 받아야 할 캐릭터로 존재한다.

반면 주인공을 돕고자 하는 '선한 의도'를 가진 캐릭터 중 도움이 되기는커녕, 문제만 일으키는 캐릭터가 존재한다. 일명 '사고뭉치' 캐릭터이다. <알라딘>의 경우, '아부'가 그런 역할을 한다. '아부'와 알라딘은 마치 이몽룡과 방자 같다. 알라딘 주변에서 이것저것 알라딘의 하인과 같은 역할을 하는 것이다. 그러나 방자가 이몽룡의 모든 일을 도와주는 하인이라면, '아부'는 알라딘에게 도움이 되어 주기보다는 오히려 사고

를 치고, 말썽을 부리는 역할을 한다. 가만히 있는 것이 오히려 도움이 되는 그런 캐릭터이다. '아부'는 원숭이가 가진 장난기 어린 이미지에, 빠릿빠릿한 몸동작으로 주인공을 정신없게 한다. 때로 자신의 욕심에 눈이 멀어, 주인공을 곤경에 빠트리지만, 이런 아부의 행동은 귀엽기만 하다. 장난기 어린 눈빛과 몸짓, 이 모든 것이 아무런 큰 사고를 만들어도, '아부'는 매력적인 캐릭터이다. 실제로는 사고만 만드는 캐릭터가 오히려 스토리에서는 재미를 끄는 것이다. 우리 편인지 적인지 모르겠는 이런 캐릭터가 실제로는 인기를 끄는 것이다.

이는 두 가지 측면에서 재미를 유발시킨다 '순진한 보조자'가 전형적인 성격으로 귀여운 이미지를 가지고 있다면, '사고뭉치 캐릭터'는 어떻게 변화할지 모르는 개성적인 캐릭터이다. 즉 한가지로 고정될 수 없는, 다음에 어떤 행동을 할지 쉽게 상상이 되지 않는 성격은 관객의 호기심을 불러일으킨다. 결국 예측불가능성이 이러한 캐릭터의 특징이다.

다른 한편 이러한 캐릭터는 아이들로 하여금, 혹은 애니메이션을 보는 성인 관객으로 하여금 자기 동일시를 통한 만족감을 선사한다. '의도는 좋았으나 결과는 만족스럽지 못한 것' 인생에 대한 이러한 안타까움을 밝게 풀어낸 것이 바로 이러한 캐릭터이다. 아이들이 무엇인가 잘못해서 혼날 때 가장 받아들이기 힘든 부분이 바로 이러한 부분이다. 뭔가 잘하려고 한 행동이 전혀 예상 외의 결과를 낳아 꾸지람을 듣게 될 때, 바로 이러한 때 아이들이 심리적으로 불안함을 느끼고, 어떤 식으로 사고해야 할지 낯설어 한다고 한다. 결국 '사고뭉치' 캐릭터는 잘해보고 싶으나 뜻대로 되지 않는 아이들, 그리고 더 나아가서는 인생이 마음 먹은 대로 되지 않아 힘든 어른들에게까지 위안과 위로를 준다고 할 수 있다.

디즈니 애니메이션에서 주목받는 것은 바로 이런 '사고뭉치' 캐릭터이다. 이들 '사고뭉치' 캐릭터가 사랑받느냐 그렇지 않은가에 따라 애니메이션의 성패가 결정될 정도로,

| | 순진, 소심한 보조자 | 능력 있는 보조자 | 사고뭉치 보조자 | 사고뭉치 방해자 |
|-----------|-------------|-----------|----------|----------|
| <미녀와 야수> | <토이스토리> | <토이스토리> | <토이 스토리> | <토이스토리> |
| <알라딘> | 슬링키 | 버즈 | 미스터포테이토 | 리어메이 |
| <인어공주> | <미녀와 야수> | <미녀와 야수> | <미녀와 야수> | <알라딘> |
| <토이스토리> | 칩 | 미세스 팻 | 콕스위즈 | 이아고 |
| <라이언 킹> | <알라딘> | <알라딘> | <알라딘> | <인어공주> |
| <물란> | 매직카펫 | 지니 | 아부 | 플러섬 잿샘 |
| <니모를 찾아서> | <인어공주> | <인어공주> | <인어공주> | <라이언 킹> |
| | 스커틀 | 플라운더 | 세바스찬 | 자주 |
| | | <라이언킹> | <라이언킹> | <물란> |
| | | 티몬 | 퐁바 | 독수리 |
| | | <물란> | <물란> | |
| | | 귀뚜라미 | 용 | |



‘사고뭉치’ 캐릭터는 ‘재미’를 결정하는 중요한 요소이다. <인어공주>의 세바스찬을 보면, 세바스찬은 스컥틀과는 달리 주인을 돕겠다고 하는 행동마다, 오히려 문제를 만든다. 공주의 아버지에게 고자질을 해 공주를 곤란하게 만드는 등 세바스찬이 움직였다 하면 문제투성이이다. 그러나 그의 이런 행동은 관객에게 그리 밋게 보이지만은 않는다. 그가 하는 사고가 순간적으로는 사건을 만들고 주변을 소란스럽게 하지만, 궁극적으로 그는 공주를 위한다는 것을 우리가 알기 때문이다.

이렇게 주인공을 위한 선한 마음을 가지고 있으나 엉뚱한 행동 등으로 인해, 주인공 입장에서는 사건의 ‘반대자’ 입장이 되는 것이 바로 ‘사고뭉치형’ 인물들이다. 이와 정반대 유형도 존재한다. 일을 망치는 것은 주인공 편에만 있는 것이 아니라는 뜻이다. ‘악당’ 일명 ‘반대자’ 편의 캐릭터인데, 실제로는 주인공이 사건을 해결해 가는데 도움이 되는 그런 캐릭터이다. 역시 행동의 의도는 악하지만, 행동이 어리버리하고 부족해서, 결과적으로는 주인공에 보탬이 되는 그런 캐릭터가 이런 캐릭터이다. 일명 ‘사고뭉치 방해자’이다. <알라딘>의 ‘리아고’가 대표적인 캐릭터이다. 이 똑똑한 척하지만 멍청한 캐릭터 ‘이아고’는 자신이 맡은 역할을 잘해내고 있다. ‘이아고’는 악당을 돕지만, 위낙 실수가 많고 덤벙거려서 궁극적으로는 알라딘을 도와주는 일들을 하게 된다.

이처럼 주인공과 악당의 주변에는 늘 보조자가 있다. 디즈니 애니메이션을 기준으로 본다면, 순진 소심한 보조자, 능력있는 보조자, 사고뭉치 보조자 등으로 보조자의 유형을 나눌 수 있다. 특히 재미를 끄는 사고뭉치 보조자는 의도상으로는 보조자지만, 행동상으로는 반대자인 그런 역할을 하게 된다. 반면에 사고뭉치 방해자는 의도상으로는 반대자이지만, 행동상으로는 보조자가 된다. 매력을 끄는 것은 결국 ‘사고뭉치’들이다. 원래의 애니메이션에서 인기를 끈 보조 캐릭터는 바로 주인공이 되기도 한다. <라이언킹>의 티몬과 폼바 <릴로와 스티치>의 스티치 등은 후에 티비 시리즈, 즉 개별 애니메이션의 주인공이 되는 영광을 누리기도 한다.

‘소심함’과 ‘무모함’의 은유

이렇게 구조화된 애니메이션 캐릭터는 한걸음 더 나아가, 이제 성격을 한 캐릭터로 은유화 하기 시작한다. <니모를 찾아서>를 살펴보자. <니모를 찾아서>의 두 주인공, 니모와 그의 아버지는 세상을 헤쳐나가는 두 성격을 상징한다 니모의 아버지는 알을 낳자마자 니모를 제외한 모든 아이를 잃은 경험 탓에 모험을 하지 않으려고 한다. 여기저기 모험하

고자 하는 니모가 못마땅한 것도 그 때문이다. 이렇게 그는 ‘소심함’으로 상징된다. 반면 니모는 뭐든지 일단 저지르고 보는 성격이다. 그는 어떻게든 모험을 해야겠다고 생각하고, 그 과정에서 사람에게 잡혀가는 수모를 겪게 된다. 이렇게 두 캐릭터의 대표적인 성격은 스토리 전개상 서사화 된다. 소심한 아버지는 어떻게든 아들을 찾아 경험할 수밖에 없는 상황이고, 무모한 아들은 어항에 갇혀 그 무모함을 조절해야만 하는 상황에 처하게 된다.

더 재미있는 것은 이렇게 ‘소심함’과 ‘무모함’이라는 단어를 은유구조로 상징해 캐릭터화 했다는 것이다. 니모 아버지 주변에서 3초의 기억력만 가지고 있는 인물을 보면 소심한 사람이 어떻게 살아야 하는지를 알 수 있다. 세상을 잊어야만 용기를 얻을 수 있다. 반면 아들인 니모 주변에는 젊은 날 모험을 하다가, 얼굴 및 몸에 상처를 남긴 그 물고기는 니모에게 침착함과 성숙성을 선사한다. 사건을 통해서 얻은 영광의 상처들은 니모가 좀더 상황을 볼 수 있는 눈을 가지도록 한다. 니모는 처음에는 그를 무서워하다, 나중에야 비로소 자신에게 맞는 형태로 그를 받아들이게 된다.

디즈니는 이제 캐릭터의 정신적 가치를 이미지화 하는 데까지 이른 것이다. 결국 소심함을 깨기 위해서 세상을 적극적으로 바라보고 모험하는 것이 순서였다면, 결국 ‘망각’이라는 가치를 캐릭터화 한 것이다.

이렇게 인물을 한마디의 형용사로 요약하는 일은 매력적인 캐릭터를 만드는데 매우 중요하다. 결국 은유화된 캐릭터가 캐릭터의 흥미도 불러일으킨다.

<행동의 캐릭터화> vs <성격의 캐릭터화>

애니메이션의 매력 캐릭터 어떻게 만들 것인가? 어떻게 성격을 이미지화 하는 것이 관건이다. 즉 ‘형용사’로 정리되는 특성들을 인물의 심층적 의미로, 그리고 이 의미를 은유를 통해서 드러내는 것이 중요하다. 캐릭터를 구성하는 것은 여러 가지 요소가 있다. 그런데 무엇보다 중요한 것은 어떤 무의식적 충위를 이미지라는 표층 충위로 끌어낼까 하는 점이다. 결국 성격이라는 인간 심리의 핵심 요소와 스토리에서의 역할이라는 행동을 캐릭터화 하면 매력 캐릭터를 만드는 일은 그리 어렵지 않다.

매력 캐릭터, 이 캐릭터의 원형을 살펴보면, 그 기원에는 ‘방자’가 있다. 약방의 감초처럼 모든 곳에 그 캐릭터가 존재하는 것을 보면, 결국 이런 보조자를 잘 분석할 필요가 있다. 디즈니 애니메이션에서 볼 수 있듯 ‘방자’형 캐릭터는 스토리 전개상으로는 두 가지로 분화됐다. 주인공에게 도움이 되는 경우와 방해가 되는 경우이다. 결국 사건을 예측불허로 만드는 것도 그것 때문이다. 이 방자형 캐릭터의 성공 유무가 디지털 콘텐츠 성공 유무라고 해도 과언이 아니라고 할 만큼 이 캐릭터의 매력을 심층 분석하는 것은 매우 의미 있는 작업이 될 것이다. ●