

<심슨가족>의 캐릭터를 통한 관객성 연구*

염동철

목 차

- I. 서론
- II. 애니메이션 <심슨가족> 캐릭터의 활용과 조형성
- III. 애니메이션 <심슨가족>의 캐릭터와 관객성(Spectatorship)
- IV. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

초 록

애니메이션이 고부가가치를 창출하는 콘텐츠산업으로 인식되면서, 애니메이션의 성공여부를 결정짓는 것이 스토리만이 아니라 캐릭터의 중요성이란 것에 대한 연구가 점차 확장되고 있다.

본 연구의 목적은 전 세계적으로 오랫동안 꾸준한 인기를 얻고 있는 <심슨가족>의 애니메이션 캐릭터를 관객성 이론을 토대로 충성도 높고 상호작용하는 관객 형성 요건을 살펴본 후 향후, 제작될 국내 TV 시리즈 애니메이션의 개선방향을 제시하는데 있다.

이에 구체적으로 애니메이션 캐릭터의 개념, 이데올로기와 애니메이션 캐릭터와의 관계, 사회현상과 조형성의 상호작용한 변화에 대해 알아보고, 관객성 이론을 토대로 <심슨가족>캐릭터가 어떻게 관객형성 요건을 지니고 있는지 분석하여 정리한다. 또한 국내에도 애니메이션 캐릭터를 상품으로 활용한 사례가 있으나 좀 더 다양한 범위의 캐릭터 생명력을 확보하고 있는지 알아보기 위해 <심슨가족> 캐릭터의 활용범위를 조사한다.

결론으로, TV 시리즈 애니메이션은 극장용 애니메이션과 달리 쉽게 관객에게 오랫동안 반복적으로 메시지를 전달할 수 있는 특성이 있는데, 국내 TV 시리즈 애니메이션은 캐릭터 그 자체로써는 개성이 뚜렷하나, 그 캐릭터를 뒷받침해주는 매번 새롭고, 창의적이고 탄탄한 구성을 가진 스토리 부재와 <심슨가족> 캐릭터처럼 관객에게 동질감을 느끼게 하는 캐릭터성이 부족하다는 문제점을 인식하였다.

애니메이션은 시청자 즉, 관객의 공감대를 이끌어내는 것이 중요하므로, 이를 위해서는 사회적 담론 내용이 잘 융합된 캐릭터가 매우 중요한 요소로서 커다란 영향을 준다. 그러므로 국내의 애니메이션이 단편이 아닌 장수를 하기 위해서는 애니메이션의 캐릭터에 대하여 좀 더 심층적이고 전문적인 연구가 필요하다.

주제어 : 심슨가족, 관객성, 애니메이션 캐릭터

* 이 논문은 2010학년도 홍익대학교 학술연구지원비에 의하여 지원되었음.

1. 서론

1. 연구의 목적

1970년대 연구되기 시작한 관객성(spectatorship) 이론에서 관객은 개별적인 실제 관찰자나 특정 이미지를 바라보는 관중이 아닌 이상적 주체이다. 즉 개별적 정체성으로부터 독립된 영화적 장치와 주어진 상황 하에서의 이데올로기에 의해 사회적으로 구축된다.

1980년대 후반부터 영화와 애니메이션 이론에서는 관객이 단일하고 획일화된 주체가 아님을 인정하고, 사회현상과 이데올로기, 역사를 통해서 관객을 논할 수 있다는 주장이 제기되고 있다.

TV 시리즈 애니메이션을 반복해서 볼 때 느끼게 되는 새로운 발견들 중 하나는, 다시 보기 이전에는 눈에 들어오지 않았던 캐릭터의 특성에 따른 시각적 변화뿐만 아니라, 시간의 흐름에 따라 텍스트 스스로의 변화를 포함한다. 이러한 텍스트의 변화란 물론 TV 시리즈 애니메이션의 해석을 좌우하는 애니메이션 제작 밖의 시간적 흐름에 의해 발생한 차이들로 인해 생긴다. 그 차이는 세월을 두고 관람하거나 혹은 연이어 관람하더라도 생겨난다. 체험해 본 사람들은 잘 알겠지만 같은 TV 시리즈 애니메이션을 두고서도 볼 때마다 다른 생각들이 드는 것은 마력과도 같은 경험이다.

첫 번째 관람할 때에 관객들은 주로 내러티브의 전개와 캐릭터의 시각적인 표현에 집중하게 되는 반면, 반복해서 볼 때에는 이전에는 의식적으로 느껴지지 않았던 미세한 캐릭터의 인과관계와 사회구조나 현상 등이 비로소 눈에 들어오게 된다. 이것은 마치 TV 시리즈 애니메이션이 시나리오와 콘티라는 이중의 과정을 거쳐서 시각화되는 것과 마찬가지로, 첫 번째 관람이 주로 시나리오에 기초한 내러티브 중심의 시각적 틀을 통해 보도록 한다면 반복관람의 경험은 그 시각적 틀이 어떻게 이야기로 만들어지는가에 관한 좀 더 세밀한 부분을 온전히 드러내 보여주기 시작한다.

<심슨가족>에 대한 시리즈 시청은 이러한 시각적 무의식의 영역과 더불어 TV 시리즈 애니메이션을 다시 읽어내도록 추동하는 시간과 역사의 흐름도 되새기도록 했다. 이런 경험을 영화 이론에서는 주로 '관객성'이라는 틀로 설명하는데, 쉽게 말하면 관객들이 어떻게 받아들이는가를 중심에 놓는 담론을 중심으로 영화나 애니메이션을 분석하고 설명하려는 시도를 말한다고 할 수 있다.

2. 연구의 내용 및 방법

본 연구를 위해 <심슨가족>을 다시 보고, 분석하면서 새롭게 발견한 것은, 이 TV 시리즈 애니메이션의 익숙한 듯 낯설었던 과거 <심슨가족>에 대한 기억의 환기와 새로운 해석이었다. <심슨가족> TV 시리즈 애니메이션은 단지 거실에서 편하게 관람하는 스펙터클을 넘어, 연구와 분석이라는 가치를 통해 기억되는 문화적 향유라는 것은 이런 측면에서 매우 적절한 정의일 것이다.

과거에 기억하는 <심슨가족>과 연구를 위해 새로이 발견한 <심슨가족>은 전혀 다른 TV 시리즈 애니메이션처럼 느껴지기도 한다. 그 사이의 양질전화에는 시간과 역사, 사회적 환경이라는 객관적 벡터가 끼어있음은 분명하다.

연구, 분석을 위해 20년 동안 제작되어진 <심슨가족> 캐릭터의 변화를 이데올로기와 조형성의 변화로 분석하고, 관객성과의 관계를 통해 결과를 얻을 것이다.

II. 애니메이션 <심슨 가족> 캐릭터의 활용과 조형성

1. 애니메이션 캐릭터의 특성 및 활용

캐릭터는 사전적 의미로 소설, 연극, 영화, 만화 등 각종 장르에서의 ‘등장인물’인 동시에 개인이 가지고 있는 특성으로 성격, 인격 등의 의미로 정의되어진다. 즉, 허구적인 등장인물의 내면적 특징이며, 다른 대상과 명확히 구분되어 지는 성격을 부여받은 인위적 행위주체라 할 수 있다.

애니메이션 캐릭터는 시각적인 특성상 인지하기가 용이하다는 특성을 지닌다. 이는 관객을 작품 속으로 몰입시키기에 한계가 있는 언어사용으로서의 의미전달이 아닌, 움직임, 표정 등의 비언어적인 의미로 성격, 상태 등을 전달하여 관객을 자극하기 때문이다. 또한, 애니메이션 캐릭터는 애니메이션 매체를 통해 다각적인 생명력을 획득하는 캐릭터이기 때문에 생명력을 확보한 캐릭터는 대중스타와 같이 취급되며, 산업의 확장성에 매우 적합한 강점을 지닌다. 애니메이션 캐릭터는 시대의 변화 혹은 유행에 민감하지 않으며, 본질적 가치가 유지되는 특성을 지녀야 하며, <표 1>의 조건을 갖추어야 상업적으로 성공할 수 있다.¹⁾

조 건	내 용
친밀성	캐릭터는 인간적 감정을 유발시켜 누구에게나 호감을 주어야 한다. 징그럽다거나 사납다거나 소비자의 감성적 정서를 해친다면 캐릭터는 더 이상의 생명을 잃고 말 것이다. 즉, 강력한 휴머니티(Humanity)를 바탕으로 인간정서에 호소할 수 있는 친근감 있는 표현, 유머스러운 표현으로 국적, 성별, 계층, 나이를 초월하여 많은 사람들의 호응과 공감을 있다.
독창성	독창적이지 못한 캐릭터는 경쟁력을 잃게 된다. 또한 일반 대중들의 기호나 선호도는 점점 다양해지고, 복잡해지므로, 언제나 신선한 충격을 줄 수 있는 시각적 특징을 도출해야 한다. 캐릭터의 본질은 독창적, 창조적인 것이다. 현대감각에 적합한 구상을 확립하고 자신의 독창적 형태 표현은 그 정보에 대한 신뢰감을 높일수 있으며, 다른 형태와 차별화 할 수 있는 중요한 여건이다.
인지성	한 두 번 보고도 오랫동안 기억 속에 남는 캐릭터는 모든 면에서 성공할 조건을 갖추고 있다. 캐릭터는 내용보다는 의미전달로써 강한 이미지를 형성시켜야 위해 함축적인 표현으로 시각화하여야 한다. 이런 요소로는 단순성과 과장성이 있다.
상징성	기업이나 단체의 경우 업종이나 상품종류의 특성적 이미지를 갖고 있다. 이들 기업과 상품의 이미지를 뚜렷이 기억시키거나 연상시키기 위해서는 상징성이 표현된 캐릭터가 요구된다. 상징적 표현은 정보에 대한 신뢰감을 높이고, 다른 정보와 차별화 할 수 있어 중요한 마케팅적 특성이 된다.
시대성	캐릭터에도 유행은 분명히 존재한다. 시대적 감각과 시대정신이 상실된 캐릭터는 유행할 수 없으며, 그만큼 경제성도 떨어진다.

표 1. 애니메이션 캐릭터가 성공하기 위한 조건

1) 이영아, 1999, pp.11-12.

애니메이션 캐릭터는 상징적 가치를 중요시하는 소비자의 구매 욕구에 맞추어 가고 있는데, 대표적으로 애니메이션 캐릭터 상품이 있다. 애니메이션 캐릭터는 소비자들에게 호감을 가지게 하는 생명력을 확보하였기 때문에 인지적 효과와 친근감을 느끼게 하는 정서적 효과를 쉽게 전달할 수 있다. 애니메이션 캐릭터는 팬시, 출판, 게임 등에 상품화되어 고부가가치를 창출할 수 있는 상품인 동시에 대중스타와 같은 소비욕구를 일으키는 영향력을 지니고 있다.

<심슨가족>은 1989년 TV시리즈로 제작된 이후, 10회에 걸쳐 23회의 에미상(Emmy Award)을 수상하고, 2000년 할리우드 명예의 전당에 오르며 세계 4대 애니메이션 영화 중 하나로 꼽히고 있다. 더 나아가 <심슨가족>은 애니메이션에만 그치지 않고, 게임, 캐릭터 상품, 테마파크 등 다양한 형태로 변신해 세계인의 사랑을 받고 있다. <심슨가족>은 관련 상품으로 매년 16억 달러를 벌어들인다. 그 중 10억 달러 이상이 전세계 70개국에서 판매되고 있는 캐릭터 상품으로 벌어들이는 액수이다. 상품 중 <심슨가족> 우표는 2009년 4월 미국 체신국에서 발표한 자료로 지금까지 44센트 우표를 찍어 낸 개 약 10억 개나 된다고 한다. 그리고 현재 Ebay 해외 쇼핑 대행 서비스 업체 웹사이트에 등록된 <심슨가족> 관련 상품의 수가 무려 37,924개 달한다. <심슨가족>도 앞서 본 <배트맨> 캐릭터와 마찬가지로 대중스타와 같은 영향력을 지녔다고 봐도 과언이 아니다.

하지만 <심슨가족>은 다른 애니메이션 캐릭터와 달리 캐릭터를 실제 스타와 동일하게 마케팅하여 애니메이션 캐릭터로서는 처음으로 플레이보이 잡지표지 모델로 발탁되었으며, 미국의 TV 가이드 잡지 모델, 영화홍보를 위한 표지모델로써 애니메이션 캐릭터의 활용범위를 더욱 넓혔다.

게 임	악세사리	시 계	부 채	완 구	뱃 지
					
양 말	의 류	사 당	잡 지	볼펜	음 식
					
엽 서	어 린이 용 품	유 리 컵	영 화 홍 보	우 표	TV 잡 지
					
인 형	벽 시 계	핸 드 폰	모 자	열 쇠 고 리	표 지 모 델
					
크 리 스 마 스 카 드	DVD	팬 시	운 동 화	음 악	껌, 스티커
					

표 2. "심슨 가족" 캐릭터의 활용

2. 이데올로기와 캐릭터 조형성 변화

이데올로기(Ideology)란 용어는 프랑스 철학자 데트 드 트라시(Destutt de Tracy)가 1796년에 자신의 논문인 「이데올로기개론」에 처음 사용한 후 19세기부터 현재까지 인류사회에 널리 보급, 확산되었다. 초기 이 용어의 개념은 당시 널리 확산되었던 ‘심리학’에 대한 개념으로서 ‘사고력에 대한 과학적 분석’을 의미하는 것이었다. 하지만 시대의 흐름에 따라 거쳐 오늘날 넓은 의미로 사회 보편적 가치관의 체계, 좁은 의미로 특정집단에 의해 부각되는 조직적인 사고체계를 의미하는 것으로 변화해 왔다.

러시아의 철학자이자 문학평론가인 미하일 바흐진(Mikhail Bakhtin)은 모든 이데올로기는 기호론적 가치를 지니고 있기 때문에, 이데올로기적인 것은 기호이고, 기호 없이는 이데올로기도 존재할 수 없다고 주장했으며, 기호와 이데올로기 사이의 과정을 그림 1과 같이 설명하고 있다.²⁾

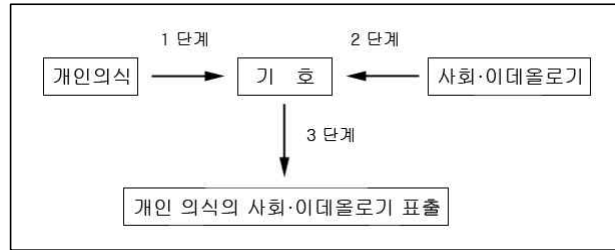


그림 1. 의식·기호·이데올로기 사이의 단계

1 단계는 개인의식과 기호의 관계로서, 의식은 기호에 의해서 확실해지며, 기호는 한 개인의식이 다른 개인의식과 상호작용에 의해서 구체화되어 개인의식은 기호들로 차게 된다는 것이다. 2 단계는 기호와 이데올로기의 관계로서 개인의 의식에 기호로 된 이데올로기적 내용이 채워져야 사회적 과정에 참여하게 되는 것으로 그 과정 속에서 조직된 집단을 존재하게 된다. 3 단계는 기호적 표현을 통해 개인의 의식을 이데올로기적으로 표출하는 단계이다.

구조주의적 마르크스 사상의 토대를 다진 창시자인 루이 알튀세르(Althusser)³⁾는 이데올로기의 형성이 단순히 계급에서 직접적으로 비롯되는 것이 아니라 사회적 ‘존재’에 의해서 비롯된다고 주장한다. 이것은 자신이 소속되어 있는 사회를 존속시키기 위해 나름의 틀을 존재하게 해야 하며, 그것을 지탱해야 하기 위해서는 이데올로기가 형성되어 있다는 것이다.

루이 알튀세르의 개념이 오늘날의 이데올로기를 표현한다고 보면, ‘사람의 생각, 신념, 가치관, 감성까지 근본적으로 통제하여 사회의 질서를 유지하거나 변화를 유도하는 지배적인 의식’이라 정리할 수 있다. 이러한 개념은 당파성, 집단성, 합리성, 권력성이라는 이데올로기의 속성들을 수반하게 되는데, 이 속성들이 바로 기호로 이루어진 자기지시적인 집합체, 즉 담론(discourse)을 만나게 되는 근원

2) 이병혁, 『언어사회학 서설 : 이데올로기와 언어』, (까치, 1986), 78쪽

3) 루이 알튀세르[Louis Althusser] : 프랑스 철학자이며, 마르크스 사상에 구조주의적 해석을 제시하여 마르크스주의를 토대를 다진 창시자이다. 그는 ‘역사의 주체로서의 인간’을 강조한 그림시, 루카치 등 인간주의적 마르크스주의에 반대하고 과학적으로서의 마르크스주의를 주장했다.

이 된다. 오늘날 ‘담론’은 이런 사전적 규정들을 뛰어넘는 우리시대의 문화적 화두가 되었으며, 사회에서 아주 중요한 개념으로 인식되고 있다. 문화연구, 심리학, 언어학 등의 영역에서 많은 연구자들의 주요한 학술적 연구주제로 자리 잡았을 뿐 아니라 생활공간에서도 다양하게 쓰이고 있다. 예컨대 ‘동성애담론’, ‘페미니즘담론’ 등이 그 사용 예이다.

담론이란 사전적 정의에 의하면, ‘생각할 수 있는 능력’이라는 뜻을 지닌다. ‘이리저리 거닐면서 중요한 공적주제에 관해 토론하고 협의한다.’는 추가적인 의미가 이 원래의 뜻과 연관되는 것도 따라서 자연스러운 일이다. 오늘날 현대적인 정의는 주로 ‘사회의 주요 이슈나 안전에 대해 사회구성원이 자신의 견해를 발화하여 이것이 수렴되어 특정 방향이나 의미를 지향하는 것’이다. 담론은 사회적, 정치적 실재에 의해 구성된다.

1970년대의 미국은 월남전 패전과, 석유파동 등으로 혼란과 침체에 빠진 어두운 상황이었으나, 80년대 레이건이 등장하여 보수주의 정책으로 경제를 부흥시킨 반면, 경제구조를 심각하게 왜곡함으로써 마약, AIDS 등 많은 사회 문제를 야기시키게 되었다. 90년대에 들어서 미국과 유럽에는 진보진영의 보수화가 이루어지고 있었으며, 당시 클린턴은 부분적으로는 진보적 정책을 시행하였으나, 사실상 그의 정책은 보수적 정책의 연장선상에 있었다. 그 후 국제 경쟁력이라는 단어의 대두와 함께 신자유주의 정책과 상업주의를 강화하게 되었으며, 이는 애니메이션 산업에도 영향을 주게 된다. 이에 따라 90년대 이후 제작된 애니메이션 캐릭터는 이런 변화들로 인해 과거의 국가 이데올로기의 반영을 뛰어넘어 산업적 측면의 상업화를 위한 대중들을 위한 소비주의 담론을 지향하게 되었다. 즉, 국가 이데올로기를 표출하는 도구가 아닌, 캐릭터 그 자체로 소비되고, 이윤이 창출되는 산업으로 성장하게 되었다고 할 수 있다.

<p>이데올로기 선전을 위한 도구로서의 캐릭터 <캡틴 아메리카></p> 	<p>미국을 상징하는 ‘캡틴 아메리카’와 독일을 상징하는 ‘레드스컬’ 캐릭터는 분명 당시의 상황을 애니메이션에 반영하여 반파시즘 성격을 내포한 것이 명백하게 표현되고 있다. 이 작품을 통해 미국인들에게 애국심을 고취시키며 제 2차 세계대전 동안 미국 내의 정치화현상의 이데올로기를 명백하게 주입시켰다.</p>
<p>애니메이션 산업으로서의 캐릭터</p> 	<p>엄청난 제작비를 들여서 만들어지는 애니메이션들은 이데올로기적 지향성을 선명하게 드러냄으로써 관객층을 스스로 한정 지을 까닭이 없기 때문이다. 하지만 헐리웃의 대규모 자본에 의해 기획, 제작된 애니메이션은 폭넓은 관객층의 기호에 영합하기 위해 종종 이러 저러한 이데올로기들을 조금씩 가미하고 있다.</p>

표 3. 80년대 전후 애니메이션 캐릭터 비교

소비주의의 영향을 받은 애니메이션 캐릭터는 소비자에게 쉽게 이해되고 받아들여지는 영상 이미






지로서, 다수의 사람들에게 사랑받을 수 있는 요소, 즉, 개성, 다양성, 스타일 등 최대한 많이 포함해야 한다.

3. <심슨가족> 캐릭터의 조형성 분석

<심슨가족>(The Simpsons)은 맥 그로닝(Matt Grening)의 원작 만화를 1989년 노먼 프로덕션 필름(Norman Production Film)과 폭스(Fox) TV에서 제작한 TV 애니메이션 영화 시리즈이다. 미국의 텔레비전 방송 역사상 가장 오랜 기간 동안 골든 시간에 방영되고 있으며, 미국 애니메이션영화의 스타일을 재창조했다는 찬사를 듣고 있다. 2009년 9월 27일부터 폭스 TV에서 21번째 시즌을 방영중인 이 작품은 25번의 에미 어워드(E Emmy Award)를 수상했으며, 그 외에도 수많은 상을 받았다. 이 작품에는 가족 간의 사랑을 비롯하여 도덕적 가치, 환경문제 등 사회현상 대한 신랄한 풍자와 유머가 담겨 있다. 명칭한 아버지와 아버지를 괴롭히고 조롱거리로 만드는 아들, 이렇듯 평범한 미국 가정의 일상적인 스토리로 어린이들과 청소년, 어른 모두에게 인기가 있는 작품이다.

한국에서는 1995년 MBC에서 1, 2차 시리즈 40여 편을 방영했고, 2000년 7월부터 2001년까지 EBS에서 방영했다. 그러나 미국인만의 언어적인 소재와 풍자, 문화, 역사적인 배경을 이해하기가 힘들고 의도에 맞지 않는 번역으로 인하여 우리나라에서는 한정된 마니아 그룹에게만 큰 인기를 끌고 있다.

1) <심슨가족> 캐릭터 형태 분석

호머 심슨		마지 심슨	
3 등신		5 등신	
길쭉한 등근형의 얼굴형으로 달걀형에 가까워 온화한 느낌을 가지며, 친화력이 있다. 그리고 등근형의 뚱뚱한 체형으로 먹기를 좋아하고, 겁쟁이 느낌으로 전달된다.		특이한 헤어로 인해 얼굴형은 길쭉한 달걀형으로 온화한 느낌을 가진다. 그리고, 체형은 날씬한 사각형으로 키가 큰 체형으로 내향적이지만, 영웅적인 기질을 지닌다.	
바트 심슨		리사 심슨	
3 등신		3 등신	
직사각형의 얼굴형으로 순수한 것 같으면서도 이지적이고, 강한 결단력을 지닌다. 귀가 낮게 있어 어려보이거나 귀여운 인상을 지닌다. 그리고 체형은 등근형이고 약간 뚱뚱한 체형으로 사교성이 풍부하고, 활동적이다.		등근 얼굴형으로 원형에 가까우며, 대인관계가 원만하고, 자신의 결점을 커버하는 요령이 지닌다. 체형은 사각형이고, 단아하며, 까다롭고, 예민하고, 천재형이다.	
메기 심슨			
2 등신		리사 심슨의 형태와 비슷한 특성을 지닌다.	

<심슨가족>의 캐릭터는 완벽한 인체비를 가지지 않기 때문에 동정심을 유발하게 되어 호응을 얻을 수가 있다. 전체적으로 상을 단순화하거나 과장, 왜곡하여 그린 단순형의 형태이다. 이런 형태는 눈과 입에 대한 강조를 많이 하여 캐릭터의 감정변화 등에 표현하기가 쉽다. 얼굴에 비해 눈의 크기가 커서 명랑하고, 사회성이 좋고, 다정다감하다. 캐릭터의 선은 반듯하게 표현하여 깔끔한 느낌을 주고 있다.

표 4. <심슨가족> 캐릭터 형태분석

그 외 캐릭터 및 배경							
모		오토 아저씨		할아버지		경찰	
초기	현재	초기	현재	초기	현재	초기	현재
넬슨		세리와 테리		밀		번즈 사장	
초기	현재	초기	현재	초기	현재	초기	현재
크리바플 선생님		스미스		음악 선생님		마지의 자매	
초기	현재	초기	현재	초기	현재	초기	현재
스키너 교장 선생님		오프닝		심슨가족의 집		스프링필드의 학교	
초기	현재	초기	현재	초기	현재	초기	현재

초기 시즌의 캐릭터는 <심슨가족>처럼 많은 변화는 없지만, 전반적으로 캐릭터의 형태와 색상이 부드럽고 밝게 변형되어 친근하게 다가갈 수 있도록 보완되었으며, 배경 또한 세련되게 수정, 보완되어 표현이 되었다.
 이것은 경제 및 사회 변화 영향에 따른 대중문화의 발전과 기술력의 향상으로 인해 애니메이션 자체가 상징의 표출 도구가 아닌 '상품'이 되기 때문에 변화된 것으로 판단할 수 있다.
 참고로 <심슨 가족>에 등장하는 주변 인물들은 약 150명에 달한다고 한다.

표 5. 조형 변화 분석 3

2) <심슨가족> 캐릭터 조형변화 분석



초 기(80년대)	
	<p><심슨가족>이 제작된 시기는 1989년으로 미국의 경제구조가 근본적으로 변화한 시기이다. 이 시기에는 노조의 영향력을 벗어나 기업의 임의대로 고용을 조정할 수 있는 산업체제가 등장하여, 80년대 말부터 빈부의 격차는 심해지고, 실업률은 더욱 높아지게 되었다. 임시직이나 일용직이 많아 마약이 성행하고, 성범죄로 인한 ADIS의 횡행하는 범죄가 증가하는 등의 사회문제가 악화되고, 더욱 심각해졌다.</p> <p>따라서, 이런 사회적 불안정한 문제를 반영하듯 캐릭터는 기존의 일반적인 인간형태가 아닌 노란색 피부와 푹 튀어 나온 눈, 4개의 손가락 등 괴상한 외모를 지니게 되었으며, 캐릭터의 선모양도 뾰족하며, 원색계열의 색상을 사용하였으며, 캐릭터의 비례도 안정되지 못하였다.</p>
현 재(90년대~)	
	<p>90년대에 들어서면서 자유주의 경제정책의 연장선상에 있는 신자유주의 정책으로 국제 경쟁력을 대두로 전세계의 무역질서를 자유화하고, 국내적으로 기업친화적인 경제정책으로 인한 상업화가 강화되었다.</p> <p>따라서 산업의 발전하면서 문화가 발달되는 현상을 반영하듯 초기의 캐릭터 형태에 비해 비교적 비례가 안정되어지고, 캐릭터의 개성을 유지하면서, 전체적으로 귀엽게 친근감을 유발하는 형태로 변화되었다. 또한 애니메이션 전반적으로 색상도 부드럽게 표현하였다.</p>

표 6 : 조형 변화분석 1

호머 심슨			마지 심슨		
초 기	현 재		초 기	현 재	
		초기에는 불규칙한 옆 머리카락과 약간 마른체형, 눈과 입의 형태가 비호감 형태였지만, 현재는 전체적으로 섬세해지며, 둥글어져 귀여운 바보 캐릭터를 제대로 표현하고 있다.			호머 심슨 캐릭터처럼 많은 형태변화가 있다. 초기캐릭터에 비해 눈, 코, 입, 목걸이 등의 전체적인 비례가 안정적이며, 형태가 둥글게 표현되었다.
바트 심슨			리사 심슨		
초 기	현 재		초 기	현 재	
		형태의 변화는 거의 없으나, 초기 캐릭터보다 현재 캐릭터가 10살인 아동캐릭터의 모습을 보여주도록 전반적인 비례와 헤어스타일의 모양이 등글게 변화되었다.			초기 캐릭터보다 현재 캐릭터는 전반적으로 헤어스타일, 눈썹, 목걸이 등의 형태가 다듬어져 똑똑한 캐릭터의 성격을 잘 표현하고 있다.
메기 심슨					
초 기	현 재				
		<심슨가족>의 막내이며, 최고의 귀염둥이로서, 초기 캐릭터는 아기 캐릭터라는 설정에 비해 비호감 형태였지만, 현재 캐릭터는 헤어스타일 및 캐릭터의 비례 등이 안정화로 되었다.			

표 7. 조형 변화 분석 2

III. 애니메이션 <심슨가족>의 캐릭터와 관객성(Spectatorship)

1. 관객성의 개념

관객성(Spectatorship)은 구조주의 영화이론 시대에서 관객에 대한 연구를 한 루이스 알튀세르(Louis Althusser)와 자크 라캉(Jacques Lacan)을 근간으로 하는 주체구성 이론이다. 관객연구에서 사용되는 '관객'은 주체분석에 초점을 맞추는 정신분석학적인 영화 이론과 관련된 용어이며, 영화의 수용과 소비에 모두 관련되어 있는 용어다. 관객성 이론이 영화 연구의 핵심적인 문제로 등장한 것은 구조주의 영화이론을 근간으로 실질적인 영화 보는자(Viewer)와 영화 주체(Cinematic Subject)가 구분되면서 부터이다. 1960년대는 영화연구에 있어서 대부분 미학적인 측면만을 강조하였기 때문에 60년대까지는 관객을 단순히 '보는 사람', '영화에 동일한 반응을 보이는 대중'으로만 개념화되었다.

60년대 이후 사회과학 분야에서 영화텍스트와 정신분석학적인 관객 연구에 대해 활발히 이루어져 '알튀세르'의 이데올로기 이론과 라캉의 주체성 이론을 바탕으로 크리스티앙 메츠(Christian Metz)와 장 루이 보드리(Jean-Louis Baudry), 로라 멀비(Laura Mulvey) 등 여러 이론가들이 구조주의적 논의를 통해 관객을 '영화장치로 구현된 지배계급의 이데올로기적 국가기구(ISA)⁴⁾가 형성하는 대중'으로 개념화⁵⁾하였다. 하지만, 구조주의에 입각한 관객성 이론은 관객이 영화의 상호작용 속에서 영화의 의미를 재구성하는 능동적인 위치에 있다는 것을 간과하여 한계성이 드러나 끊임없이 비판되어 왔다. 반면, 비비안 소브첵(Vivian Sobchack)은 모리스 메를로-퐁티(Maurice Merleau-Ponty)의 몸 현상학에 입각하여 관객성 이론을 제시하였다. 메를로-퐁티는 몸은 "세계와 서로 작용을 주고받으면서 교환되는 역동적인 것이며, 이러한 세계 속에서 존재하면서 동시에 세계에로 향하는 육화된 의식이다"⁶⁾라며 몸과 세계의 상호 교환관계에 주목하고 지각을 이러한 관계의 근원적인 방식으로 보면서 지각의 구조를 면밀하게 탐구했다. 이것을 자신의 영화이론에 적용시켜 관객과 영화는 각각 보는 주체이자 보여지는 대상으로서의 두 가지 역할을 동시에 수행하는 것이라고 했다. 다시 말해 구조주의에 입각한 관객성은 관객을 수동적인 주체로 보는 것이며, 현상학에 입각한 관객성은 관객을 육화된 몸을 가지고 지각(몸)⁶⁾함으로써 영화와 상호작용하여 의미를 변화시킬 수 있는 능동적인 존재라는 것이다.

이렇듯, 구조주의 이론에 입각한 관객성에 대한 접근보다 현상학적 접근에 따른 관객성이 더욱 근원적인 차원에서의 논의가 되어 현재는 관객을 영화에 지배되는 것이 아니라, 영화와 동등하게 상호작용하여 의미를 재구성할 수 있는 능동적인 주체의 위치로 놓이게 된다.

4) Ideological State Apparatuses의 약자로, 가족이나 학교, 대중매체, 대중문화 등 이데올로기적인 기능을 담당하고 있는 제도들을 말하며, 이와 반대로 억압적 국가 기구(Repressive State Apparatuses)로 경찰, 군대, 법원들처럼 물리력이나 억압적인 방법으로 자본주의의 재생산 과정에 이비지하는 강제적인 사회제도를 말한다.

5) 주체는 체계와 구조에 의해 구성되는 것이며, 관객은 영화에 의해 구성된 주체로서 지배 이데올로기의 무의식적인 영향 하에 위치하는 것이다. 즉, 내러티브 영화는 관객이 그 영화의 이미지를 현실로 받아들이도록 작동하며, 관객은 영화 속의 이데올로기를 무비판적으로 수용한다는 것이다.

6) 지각한다는 것은 단순히 대상의 자극을 받아들이는 것이 아니라 몸이 세계 속에서 해석하고 의미화한 방식을 표현하는 것이다. 붉은 색을 지각한다고 할 때 우리는 붉은색 그 자체를 지각하는 것이 아니라, 장미꽃의 붉은색, 노을의 붉은색, 용단의 붉은색을 지각하는 것이다.

2. 애니메이션 캐릭터와 관객성

애니메이션은 허구를 바탕으로 한, 연속되는 이미지 속에서 상상력이 요구되는 비사실적인 매체적 특성을 가지고 있으며, 이것은 어떤 의미로 실사영화보다 애니메이션을 통해 무의식적 욕망을 표현해내는 것이 더욱 적합할 수 있다 하겠다. 또한, 애니메이션은 환영을 통해 환상적인 이미지를 가공해내기에 ‘환상성’이란 특징을 지니고 있다. ‘환상성’이란 공상만화영화의 판타지가 아닌, 기본적으로 인간이 충족되지 못한 욕망이 움직이는 몽상이다. 이 몽상은 인간이 가지지 못한 것을 채워주는 힘을 가지고 있기에 애니메이션을 봄으로서 관객은 꿈, 욕망 등과 같은 잠재의식의 발현이 가능하며, 이로써 무의식적인 형태들을 재생산할 수 있다.

관객들은 애니메이션을 통해 이런 자신의 욕구를 충족시키게 되는데, 이때 애니메이션의 요소 중 생명력을 부여받은 캐릭터가 관객 자신을 대신하는 대리자로서 가상공간에서의 경험을 도와준다. 애니메이션 캐릭터는 관객의 욕망에 의해서만 살아남는 존재로서 관객의 관심을 잃으면 그대로 사라져 버리는 존재이다. 그러므로 관객의 관심을 잃지 않기 위해서 애니메이션 캐릭터는 외형적 특징과 내면적 특징이 잘 어우러져 뚜렷한 개성을 지녀야 한다.

3. <심슨가족> 캐릭터의 관객성 분석

애니메이션이 관객들의 기억 속에 강하게 남기 위해서는 여러 요소들이 있겠지만, 그 중 특히 캐릭터의 개성이 강해야 한다. 애니메이션 캐릭터는 어떤 기호를 시각적으로 표현하는데 있어서 가장 직접적인 이미지로써, 관객이 기호를 지각하고, 판단하기에 가장 직접적인 요인이기 때문이다.

일반적으로 애니메이션의 내용을 판단하기 위해서는 대략의 스토리를 통해 관객이 그것을 해석해야 하기 때문에 어느 정도의 시간이 필요하다. 그렇기 때문에 쉽게 애니메이션의 전체적인 방향과 느낌을 전달하는데, 캐릭터가 중요하다고 볼 수 있다. 그렇다면, 캐릭터의 개성만 뚜렷하다고 애니메이션이 성공할 수 있는 것인가? 대답은 그렇지 않다. 이 같은 대답에 두 가지 이유를 들 수 있는데, 내용은 다음과 같다.

첫 번째로, 캐릭터를 받혀주는 탄탄한 구성력 있는 스토리가 있어야 한다는 것이다.

캐릭터의 개성이 차별화되어 있어 뚜렷하다하더라도 그것을 뒷받침해주는 스토리 부재로 더 이상의 캐릭터로써의 존재가치가 없어짐으로 인해 즉, 생명력이 없어져 캐릭터가 묻혀버려 관객들로부터 외면을 당하기 때문이다. 국내의 TV시리즈 애니메이션인 <달려라 하니>를 예로 들 수 있겠다. <달려라 하니>는 이진주 작가의 만화를 원작으로 1988년 KBS에서 방영된 한국 최초 TV 시리즈 애니메이션으로써 <심슨가족>보다 1년 앞서 방영되었다. 하니의 엄마에 대한 그리움과 투혼을 그려낸 작품으로 큰 성공을 거두기에 이른다. 분명, ‘하니’ 캐릭터의 개성은 뚜렷하다 할 수 있다. 하지만, 탄탄한 스토리의 구성이 연이어 뒷받침되지 못해 13화로 종영한다. 이후 1989년에 <천방지축 하니>를 방영했지만, 현재는 <달려라 하니>는 추억의 애니메이션으로 남고 있다. <달려라 하니>의 단명적인 성공으로 인해 제작된 1990년도에 방영된 KBS의 <영심이>도 동일한 이유라 하겠다. 이에 반해 1987년도에 제작된 <아기 공룡 돌리>는 이후 극장판 1996년 <얼음별 대모험>이후 2009년에는 새롭게 재탄생되어

방영되어 꾸준히 스토리를 구성해 왔으며, 현재는 캐릭터의 생명력 연장을 위해 캐릭터 상품화를 계속적으로 개발, 출시하고 있다.

두 번째, 캐릭터와 그 캐릭터가 가진 개성이 자연스럽게 혼합 혹은 융합되는지의 문제이다. 이는 캐릭터가 스토리 전개에 있어서 융합되지 못하고, 캐릭터성만 표출 된다는 것 혹은 캐릭터성이 전혀 없는 것으로, 다시 말해 캐릭터가 스토리를 이끌어 가지 못해 관객의 공감대를 이끌어내지 못하는 것이다. 대표적인 예로 2003년에 개봉한 <원더풀 데이즈>를 들 수 있겠다. 스토리 부재, 녹음문제 등 여러 요소들이 있었지만, 그 중 너무 정형화된 캐릭터들로 인한 캐릭터성 부재가 스토리를 이끌어가지 못해 결국 관객의 공감대를 이끌어내지 못한 아쉬움이 있는 작품이다.

이에 반해 국내 작품과 달리 20 년간의 인기리에 방영되고 있는 <심슨가족>은 위의 두 가지의 요소를 잘 반영하고 있는 좋은 예라 할 수 있다.

먼저 <심슨가족>에 등장하는 캐릭터는 다른 어떠한 애니메이션의 등장하는 캐릭터와 달리 정형화되지 않은 형태로 차별화 되어 있는데, 이것을 매 번 구성력 있는 에피소드로 캐릭터가 꾸준한 생명력을 지닐 수 있도록 뒷받침해 주고 있다.

<심슨가족> 에피소드의 스토리 구성은 매번 전형적이다. 호머 심슨이 사고를 쳐서 상황이 만들어지고, 그 상황은 더욱 악화되고, 바트 심슨은 그 상황에 부채질을 하고, 마지 심슨, 리사 심슨, 메기 심슨은 수습하기 바쁘고, 그리고 마지막엔 호머 심슨의 새로운 각오로 인해 사건은 해결되는 식이다. 이런 전형적인 구성이지만 여기에는 사회현상과 이데올로기 등을 바탕으로 한 담론적 내용과 그것에 대한 비판과 풍자 및 패러디를 더해 다양한 스토리가 만들어져 캐릭터의 생명력을 확보해준다.





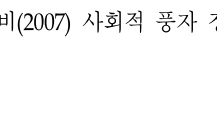
	“이치와 스크래치”는 리사와 바트가 자주 보는 인기 있는 TV 애니메이션 시리즈이다. 폭력적인 만화를 보고 자라나는 어린이들에 대한 경고의 의미를 담고 있다.		자식에게 무관심한 부모의 모습과 이로 인해 소외감을 느끼는 아이들에 대한 모습을 보여줌으로써, 현대사회의 부모의 모습에 대한 의미를 담고 있다.
	유통기한 위·변조는 소비자의 신뢰를 손상시키는 것으로 현대사회의 식품판매자의 잘못된 행동에 대한 의미를 담고 있다.		현대사회의 미디어의 문제 중 불법다운로드의 문제점을 비판하는 의미를 담고 있다.
	아직까지 현대사회에 인종차별에 대한 풍토가 남아있다는 것에 사회문제에 대한 의미를 담고 있다.		현대 사회의 청소년들의 술, 마약, 흡연 등의 문제점을 의미하는 내용을 담고 있다.
	무능력한 지도자와 지도자를 마음껏 주무르는 썩은 정치인들에 대한 의미를 담고 있다.		현대사회의 언론에 의해 쉽게 속아 넘어가는 현대인들의 모습을 담고 있다.
	현대사회의 무능력한 경찰에 대한 비판을 담고 있다.		환경 문제에 대해 무관심한 현대인들에 대한 모습을 표현하고 있다.
	현대사회에서 남과 다른 행동시 핸드폰 촬영에 대한 현대인의 모습을 표현하고 있다.		현대인들에 의해 손쉽게 피해보는 환경과 환경파괴에 그에 따른 결과에 대한 의미를 표현하고 있다.

표 8. 심슨 가족 더 무비(2007) 사회적 풍자 장면들

				
영화 300	타이타닉	미이라	불편한 진실	라이온 킹
				
오스틴 파워	트루먼 쇼	해리포터	28일 후	신데렐라 & 밤비

표 9. 심슨 가족 더 무비(2007) 중 패러디 장면들

그리고 <심슨가족>은 유명인사 및 유명 캐릭터 등을 카메오로 자연스럽게 등장시켜 다양한 스토리를 구성하는 특징이 있다. 참고로 <심슨가족>에 등장한 유명 인사들은 무려 600명에 달한다고 한다.

							
가수 - 스팅	영화배우 - 마크해일	정치인-아놀드슈왈츠제네거	피겨 선수 - 미셸 란	가수 - 브리티니 스피어스	기업인 - 빌게이츠	농구선수 - 야오밍	전 대통령 - 조지 부시



표 10. <심슨가족>에 등장한 유명인사

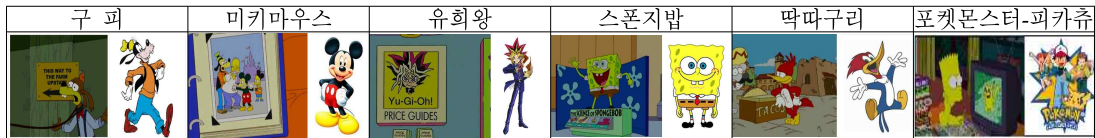


표 11. <심슨가족>에 등장한 유명 캐릭터

<심슨가족>의 캐릭터는 늘 관객의 공감대를 이끌어 낸다. <심슨가족>은 우리들이 흔히 보는 애니메이션의 주인공들처럼 무작정 선하거나 악하지도 않다. 이들은 때로 매우 이기적인 심성을 드러내 어처구니없는 실수를 저지르기도 한다. 그래서 <심슨가족>이 사는 스프링필드라는 조그마한 소도시에는 늘 크고 작은 말썽이 끊이지 않는다. 그런 많은 문제와 사건에는 오늘날의 현대 사회가 혹은 미국 사회가 겪고 있는 크고 작은 문제들이 반영되어 있다. 즉 <심슨가족>은 우리 사회의 평범한 가족 이야기를 하는 것이다.

<심슨가족> 캐릭터 중 호머 심슨을 예로 들면, 앞서 말한 것처럼 애니메이션 <심슨가족>의 모든 에피소드는 호머 심슨을 통해 사건이 일어난다. 호머 심슨은 보통사람을 표명하고 있으며, 현실의 진부적인 미국의 블루칼라 노동계층을 대변하는 캐릭터이다. 호머 심슨은 아주 단순한 성격을 가지고 있으며, 멍청하며, 엉뚱하고, 식탐이 있으며, 술, 여자 등을 좋아한다. 이런 호머 심슨은 악덕 사장에게 항상 당한다. 매번 사고치고 무너야인 것 같으면서도 미워할 수 없는 이런 인간적인 캐릭터로 관객은 웃음을 통해 동질감을 느끼고, 우리가 현실을 바라보는 관점을 얻기도 한다. 만약, 호머심슨이 아닌 똑똑한 두뇌를 지닌 그의 딸 리사 심슨의 캐릭터성이 이 역할을 소화한다고 가정하면, 분명 캐릭터에 의한 관객의 공감대를 얻기는 쉽지 않을 것이다.

애니메이션은 관객을 지향하는 시각적 예술이라 할 수 있다. 그렇기 때문에 관객을 끌어들이기 위해서 충족해야 하는 것은 스토리의 구성력도 중요하겠지만, 캐릭터를 얼마만큼 개성 있게 그리고 스토리와 잘 융합되도록 하여 관객의 공감대를 이끌어 내는 것 또한 중요하다고 할 수 있다. 이것은 곧 흥행의 문제와도 직결된다는 것을 간과해서는 안 될 것이다.

IV. 결론

세계적으로 <심슨가족>처럼 20여년이란 긴 시간동안 반복 시청의 경험을 하도록 이끈 TV 시리즈 애니메이션도 없거니와, 애니메이션 캐릭터를 대중 스타처럼 적극 활용한 애니메이션과 콘텐츠도 역시 찾아보기 힘들다.

물론 과거 제작된 애니메이션이 재방영되는 경우는 있지만, 시리즈로서 꾸준히 새로운 변화를 시도하여 관객에게 사랑받는 애니메이션은 별로 없다. 우리나라도 단명하는 애니메이션작품에서 벗어나 관객에게 오래 동안 메시지를 전달할 애니메이션이 절대적으로 필요하다는 인식의 공유가 절실하다.

<심슨가족>이 오래 동안 인기를 얻고 있는 비결은 독특한 스토리와 치밀한 구성 등 여러 가지 배경 요소가 있었지만 무엇보다도 관객이 보다 흥미롭고 재미있게 작품에 몰입할 수 있도록, 사회현상과 이데올로기, 역사를 바탕으로 한 담론적 내용을 애니메이션 시리즈 곳곳에 배치해 두었기 때문이다.

아무리 누구나 공감할 수 있는 기발하고 재미있는 이야기라도 화자가 그것을 어떻게 전달하느냐에 따라서 관객의 반응은 천차만별이 될 수 있는 것이다. 비단 <심슨가족>의 인기가 캐릭터 뿐 만인 것은 아니지만, 캐릭터가 자신에게 주어진 이야기 속에서 어떠한 특성과 관계, 형태를 갖느냐는 작품을 보는 관객의 형성에 커다란 영향을 주는 부분이다. 그래서 작품이 수용자에게 미치는 영향도 중요하지만, 수용자가 작품에 미치는 영향력 또한 커다란 의미를 가진다고 할 수 있다.

TV시리즈 애니메이션 <심슨가족>을 바탕으로 캐릭터와 관객 사이의 관계를 연구, 분석하여 관객성 요건과 그들이 작품에 미치는 영향에 대하여 알아보았으며, 앞으로 국내 애니메이션이 장기적인 계획으로 방영될 수 있는 장수 프로그램으로서 발전할 개선방향을 제시하는데 본 연구가 도움이 되기를 바란다.

참고문헌

- 고다옥, “디지털 미디어에 나타내는 2차원 캐릭터의 조형과 성격에 관한 연구”, 숙명여자대학교 석사학위논문(2002, 2).
- 문은배, 『색채의 이해』, 도서출판국제, 2002.
- 박기수, 「디즈니 애니메이션 스토리텔링 전략 연구」, 『한국콘텐츠학회지』, 제4권 제1호(2006), pp.29-41.
- 박동숙, 전경란, 『디지털,미디어,문화』, 한나래, 2005.
- 박성수, 『애니메이션미학』, 향연, 2005.
- 이병혁, 『언어사회학 서설 : 이데올로기와 언어』, 까치 출판사, 1986.
- 이영아, “애니메이션 캐릭터의 특성이 소비자의 구매의도에 미치는 영향에 관한 연구”, 고려대학교 경영대학 석사학위논문(1998, 2).

이조엽, 『캐릭터 애니메이션』, 크라운출판사, 2006.

정유진, “픽사 애니메이션 캐릭터 디자인에 관한 연구“, 숙명여자대학교 석사학위논문(2010, 2).

조미라, 『상상의 미학 애니메이션』, 한울, 2009.

Andrew, Horton, *Writing the character : centered screenplay*, 주영상 역, 『캐릭터 중심의 시나리오 쓰기』, 한나래, 2000.

Keller, K. L. *Strategic brand management: building, measuring, and managing brand equity*, Prentice Hall, 1998.

McDowell, W. & Batten, A. *Branding TV: Principles and practices*, National Association of Broadcasters, 1999.

<심슨 가족, 더 무비> (The Simpsons Movie, 2007).

ABSTRACT

A Study on the Spectatorship through Character of <The Simpsons>

Dong Cheol Youm

As animation emerged as a high value-added content business, more studies are conducted focusing on the fact that the key to the success of animation is not a story but a character.

This study aims to examine the characters of <The Simpsons> , the globally loved animation, and figure out its interactive way of attracting viewers based on Spectatorship Theory, so that it can help set the nation's TV animation series to be made on the right track. To achieve this goal, it will explore various aspects including the concept of animation character, the relations between ideology and character, and the changes in design according to a social phenomenon, then based on Spectatorship Theory will analyze and suggest how the characters of <The Simpsons> fulfill the required conditions to attract viewers. In addition, it will examine the wide application of the characters of <The Simpsons>.

In conclusion, unlike theatrical animation, TV animation has a characteristic that it can easily and repeatedly deliver messages to viewers over a long time, however, domestic TV animation turned out to fail to utilize the advantage. In other words, while its character has distinct individuality, it is not supported by creative and solid story line, and the character is not attractive as much as the characters of <The Simpsons> which successfully evoke sympathy from viewers. In animation, arousing sympathy from its viewers or audiences is very important, so a character that well reflects social discourse is an integral part of it. Therefore, in-depth and specialized study on animation's character is highly required for the sustainable success and growth of domestic animation.

Keyword : The Simpsons, spectatorship, animation's character

염동철

홍익대학교 조형대학 디자인, 영상학부 애니메이션 전공 교수

(339-701) 충청남도 연기군 조치원읍 신안리 300

041-860-2832

aniyoum@hongik.ac.kr

논문투고일: 2010.11.15

심사종료일: 2010.12.06

게재확정일: 2010.12.14