

## 캐릭터 성격표현에 의한 제스처 특징 분석 : 영화 <아바타>의 ‘나비족’ 캐릭터를 중심으로

- I. 서론
- II. 캐릭터 성격표현 및 제스처연구
- III. 캐릭터의 성격표현 메타포
- IV. 결론 및 향후연구방향

이영숙, 최은진

### 초 록

본 연구는 영화 <아바타>에 등장하는 나비족 유형의 캐릭터를 중심으로 성격에 따른 제스처 특징을 분석하고자 한다. 먼저 시나리오로 토대로 캐릭터의 성격 분류를 하여, 각 캐릭터의 특징적 장면을 추출하였고, 추출한 장면은 에니어그램으로 캐릭터들의 성격을 분석하였다. 다음으로 분석된 캐릭터의 성격과 제스처 분석을 통해 각 캐릭터가 가지는 에니어그램 유형의 특징적 제스처표현 메타포를 살펴보았다.

영상디지털콘텐츠에서 인물 캐릭터 설계 시 캐릭터의 특징과 성격을 최대한 반영하는 비언어적 행위 설정이 필요하다. 따라서 향후 성격유형에 적절한 제스처를 동반한 캐릭터 창조 및 표현방법을 제안하고자 한다.

주제어 : 캐릭터성격, 제스처표현메타포, 에니어그램, 비언어적 행위, 제스처, <아바타>

## I. 서론

캐릭터는 과거의 만화의 영역을 넘어 이제는 애니메이션·영화·게임 등 영상 및 여러 가지 콘텐츠에서 원 소스 멀티 유즈의 역할을 하고 있다. 캐릭터는 콘텐츠의 주요 요소로서 특정한 성격을 내포하고 있고, 이것은 콘텐츠의 유형에 맞게 다양한 역할모델로의 기능이 가능하기 때문이다.

캐릭터는 인간뿐만 아니라 동물 식물등 다양한 유형으로 표현이 된다. 이러한 캐릭터는 생김새와 행동적 특징 및 다양한 특색을 지닌 형태들로 표현되고 있으며 매우 광범위하게 사용되고 있음을 볼 수 있다.<sup>55)</sup> 특히 동물 캐릭터와 인간 캐릭터들의 접목은 애니메이션에서 많이 등장한다. 영화 <아바타>(2009)<sup>56)</sup>에 등장하는 나비족 캐릭터는 인간적 특색과 동물적 특징을 동시에 가진 캐릭터인데, 인간의 형태에 꼬리를 지니고 있으며 동물처럼 귀의 움직임이 활발하다.

본 연구는 <표 1>과 같이 인간 및 동물적 특징을 동시에 지닌 개성이 강한 캐릭터가 등장하는 <아바타>의 캐릭터를 대상으로 연구하였다. 먼저 캐릭터 분석을 위하여 영화 속 분석 대상이 될 캐릭터를 선정하고, 특징적 제스처가 명확하게 들어나는 장면의 DB를 추출하였다. 다음으로 성격유형분석을 하여 캐릭터의 성격유형별 성격메타포를 추출하고 각 캐릭터가 표출하는 제스처의 특징을 분석하여 결론을 도출하였다.

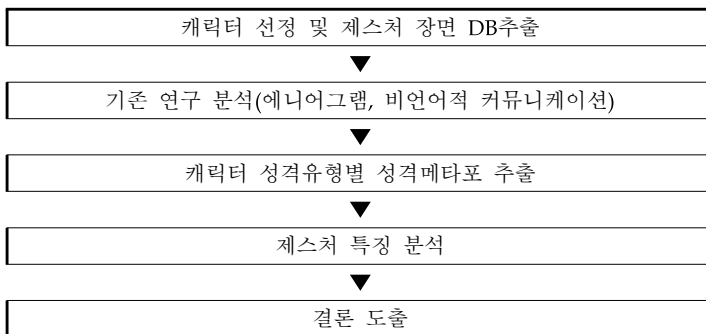


표 1. 연구방법

55) 이영숙, “애니메이션 의인화 동물 캐릭터 분류 및 검색방법”, 부산대학교 박사학위논문, 2010.

56) <http://www.avatarmovie.com>

본 논문에서는 <아바타>에서 표현된 캐릭터의 성격표현 및 제스처를 통하여 캐릭터의 성격표현 메타포를 분석하고자 한다. 제1장에서는 연구의 필요성 및 연구방법을 제시하고, 제2장에서는 기존연구를 분석하기로 하며, 제3장에서는 2장에서 연구되어진 내용을 토대로 <아바타>의 캐릭터를 대상으로 분석하였다. 제4장에서는 결론 및 향후발전내용을 끝으로 마무리 하였다.

## II. 캐릭터 성격표현 및 제스처 연구

디지털 영상콘텐츠에서 캐릭터는 내면의 성격표현을 위해 비언어적 커뮤니케이션을 사용한다. 본 연구에서는 에니어그램을 통해 <아바타>의 ‘나비족’ 캐릭터 성격을 유형별로 분류하였고, 캐릭터의 비언어적 커뮤니케이션 분석을 위해서 캐릭터의 제스처를 살펴보았다.

첫 번째로, 에니어그램(Enneagram)은 인간의 성격 유형을 9가지로 분류하는 기하학적 도형이다. 그리스어에서 9를 의미하는 ennear와 그림(점, 선, 도형)을 의미하는 grammos의 합성어로, 아홉 개의 점으로 이루어진 그림이라는 뜻이다. 에니어그램은 본질 중심의(essence-based) 9가지의 인간 유형을 의미하며 참 자아(The true self, 본질)를 찾아가는 인간 내면의 거울이다.<sup>57)</sup> 에니어그램의 9가지 유형과 각 유형들이 연결되어 있는 선을 통해 유기적 관계를 나타낸다.

에니어그램에서의 성격 매커니즘은 각 유형들의 기본적인 두려움과 욕망에 의해 움직인다고 설명한다. 이 두려움과 욕망은 각 유형에 따라 다 다르게 나타나며, 이것에 의해 각 유형의 이름이 붙여졌다. 또한 에니어그램에서는 9개의 성격 유형을 본능형, 감정형, 사고형의 3가지 유형으로 나눈다. 에니어그램 이론에 의하면 이들 세 기능은 인간 신체의 미묘한 ‘중심들’ 과 관련이 있으며, 성격의 고착은 주로 이 세 중심들 중 하나와 관련된다. 8번, 9번, 1번 유형은 본능 중심, 2번, 3번, 4번 유형은 감정 중심, 5번, 6번, 7번 유형은 사고

57) 김현수, 「에니어그램과 홀리스틱교육의 연관성에 관한 연구」, 『홀리스틱 교육 실천연구』 제3집 제3호, 1999, pp.14-15.

중심이다. 인간은 어느 유형이든 상관없이 이 세 가지의 요소들이 모두 들어 있으나, 각 유형에 따라 예고가 가장 강하게 형성되어 있는 기능이 중심으로서 작용하고 있다.<sup>58)</sup>

유형	이름	존재의 자아상	중심
1번	개혁가	합리적, 절도 있음, 선함, 신중함, 이성적, 객관적, 도덕적	본능 중심(장형)
2번	돕고자 하는 사람	사랑이 많음, 사려 깊음, 친절함, 가슴이 따뜻함, 이타적	감정 중심(가슴형)
3번	성취하는 사람	칭찬할 만큼, 뛰어난, 호감이 감, 잘 적응함, 매력적, 효율적, '무한한 잠재력' 을 갖고 있음	감정 중심(가슴형)
4번	개인주의자	민감함, 자의식이 강함, 고요하고 깊음, 독특함, 부드러움, 자신에게 정직함, 직관적	감정 중심(가슴형)
5번	탐구자	생각을 드러내지 않음, 기민함, 비범함, 지각력이 있음, 통찰력이 있음, 호기심이 많음, 똑똑함, 객관적	사고 중심(머리형)
6번	충실한 사람	믿을 수 있음, 호감이 감, 욕심 있음, 의존적, '일정함', 충실함, 조심스러움, 의심이 많음, 미래 예견·대비	사고 중심(머리형)
7번	열정적인 사람	열정적, 쾌활함, 에너지가 많음, 자유로움, 열망이 강함, 긍정적, 충동적, 활달함	사고 중심(머리형)
8번	도전하는 사람	강함, 능력이 많음, 건장함, 독립적, 직선적, 집요함, 자기주장이 강함, 행동 중심	본능 중심(장형)
9번	평화주의자	평화로움, 안정적, 낙천적, 이완되어 있음, 부드러움, 친절함, 꾸준함, 자연스러움	본능 중심(장형)

표 2. 에니어그램 유형 분류<sup>59)</sup>

에니어그램은 인간의 성격이 단지 단순한 분류에 의해 규정된다고 하지 않고, 여러 가지의 에너지와 동기 부여, 역동성 그리고 변형들이 있다고 설명한다. 그 두 개의 방법이 바로 두 개의 날개(wing)와 세 개의 본능적 변형(instinctual variant)들이다. 이 두 '렌즈들' 은 성격 유형을 더욱 정확하게 볼 수 있도록 돕는다. 이 도구들을 통해서 발전의 수준과 비통합의 방향을 알게 해 주며, 인간 내면의 성숙과 발전의 길을 알 수 있다.

본 논문에서는 <아바타>의 캐릭터 분석을 위한 방법론으로

58) 돈 리처드 리소 · 러스 허드슨, 2000, pp.69-71.

59) 돈 리처드 리소 · 러스 허드슨, 앞의 책, p.63.

에니어 그램을 사용하고 있고, 그 분석에서 각 유형의 날개들이 유용하게 사용될 수 있다. 따라서 날개를 중심으로 살펴보고자 한다. 9가지의 유형들은 원을 중심으로 나열되어 있기 때문에, 모든 유형들은 양 옆에 하나씩의 유형들이 자리 잡고 있다. 예를 들어 8유형은 7유형과 9유형 사이에 있고, 이것은 7번 날개를 가진 8번, 9번 날개를 가진 8번으로 나뉠 수 있다. 총 9개의 유형이 2개의 날개를 갖고 있기 때문에, 유형별 날개의 종류는 총 18가지가 된다. <에니어 그램의 지혜>의 저자인 돈 치처드 리소와 리스 허드슨이 이 18가지의 날개 특징에 맞추어 이름을 지었는데, 이를 ‘18개의 리소-허드슨 날개 부속 유형 이름’ 이라고 하고, 그 이름은 <그림 1>과 같다.

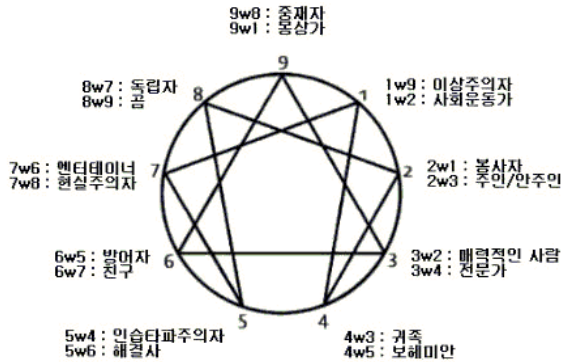


그림1. 18개의 리소-허드슨 날개 부속 유형 이름<sup>60)</sup>

이렇듯 같은 유형의 사람들이라고 하더라도 어떤 날개를 주로 사용하느냐에 따라서 행동의 유형이 많이 달라질 수 있다. 그러므로 본 연구에서는 캐릭터의 성격을 분석하기 위해 이 분류를 활용하고자 한다.

두 번째로, 비언어적 커뮤니케이션 측면에서 인간의 커뮤니케이션은 언어적, 비언어적 표현에 의해 동시에 이루어진다. 언어에 의한 커뮤니케이션은 언어능력(linguistic competence)인 문법규칙에 관한 지식과 언어사용에 의한 방법으로, 그것에 유형·무형의 영향을 미치는 비언어적 요소와 함

60) 돈 리처드 리소·리스 허드슨, 앞의 책, p.95.

게 행해지며, 때로는 언어적 내용보다 비언어적 커뮤니케이션의 요소가 더 결정적 역할을 하는 경우가 있다.<sup>61)</sup> 비언어적 커뮤니케이션의 개념에 대해 도드(Dodd)는 몸짓이나 시간 또는 공간을 상징으로 하여 의사를 표현하는 커뮤니케이션이라고 정의하였고<sup>62)</sup>, 골더버(Goldhaber)는 언어를 제외한 메시지를 비언어적 커뮤니케이션이라고 주장하였다.<sup>63)</sup>

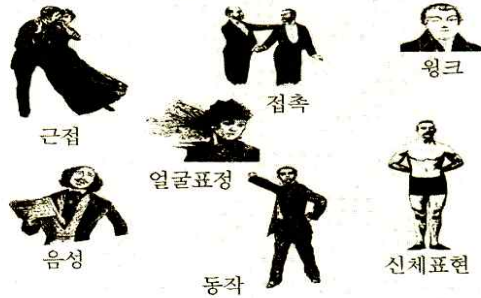


그림 2. 비언어 커뮤니케이션의 유형 예<sup>64)</sup>

커뮤니케이션의 기능적 관점에서 아가일(Argyle)은 인간의 커뮤니케이션에서 비언어적 커뮤니케이션의 기능으로 감정을 표현 및 대안적 태도를 전달하며 자신의 성격을 나타내고, 반응이나 주목 등을 전달하는 데 말과 동반된다고 하였다.<sup>65)</sup>

이에 비해서 테즈먼드 모리스<sup>66)</sup>는 비언어적 커뮤니케이션의 유형 중 신체표현 즉 바디랭귀지를 연구했다. 그는 인간의 바디랭귀지를 “동작”과 “제스처”로 분류하였는데, 그 중 제스처는 사람에게 갖가지 신호를 보내는 동작으로 개인의 차이를 표현 할뿐만 아니라 여러 가지 의미를 내포하고 있다. 또한 제스처 표현의 차이를 통해 캐릭터의 성격적 특징을 명확하게 분석이 가능하다. 제스처는 <표 3>에서 보이는 바와 같이 표현하고 있다. 모리스는 이를 63항목으로 나누었는데, 사람이나 사물을 응시하는 방법을 세부적으로 분류하여 “뚫어

61) 김우룡, 장소원, 『비언어적 커뮤니케이션론』, 나남출판사, 2004.

62) C. H. Dodd, Dynamic of Intercultural Communication, Wm. C. Brown Company Publishers, 1982, p.14.

63) G. M. Goldhaber, Organizational Communication, Wm. c. Brown Company Publishers, 1983.

64) 김우룡, 장소원, 『비언어적 커뮤니케이션론』, 나남출판사, 2004, p.87.

65) M. Argyle, Social Interaction, Atherton Press to the Study of Communication, Harper & Row, 1975.

66) 테즈먼드 모리스, 김동광 역, 『People Watching』, 까치, 2004.

지게 보는 눈” 혹은 “흘끗 보는 눈”으로 응시행위를 정의 하였다. 또한 표정에 의해서 드러나는 표출행위와 한정된 영역의 방어를 위한 영역행동, 자신의 신체 및 잠재적인 위협에 대한 방어행동, 방향을 가리키는 동작인 유도사인 경멸행동 과잉신호 등 신체접촉에 대하여 정의 하였다.

종류	내용
우발 제스처	2차 메시지를 전달하는 기계적인 제스처
표출 제스처	인간과 다른 동물이 공유하는 생물적 제스처
모방 제스처	흉내로 신호를 전달하는 제스처
형식 제스처	생략되거나 요약된 모방 제스처
상징 제스처	기분과 의견을 나타내는 제스처
전문가 제스처	소수의 전문가만 쓰는 제스처
코드 제스처	일정한 체계의 신호 언어를 전달하는 제스처

표 3. 제스처 유형 분류의 예

특히 신체접촉은 접촉행위에 따라서 의미와 형태가 분류된다. 본 연구에서는 모리스의 연구를 기초로 하여 제스처 유형을 고려하였고, <아바타>에 등장하는 캐릭터의 성격과 캐릭터들이 표현하는 제스처를 추출하여 각 인물의 행위를 캐릭터의 비언어적 행위를 통해 특징을 분석하고 캐릭터 성격메타포를 살펴본다.

### Ⅲ. 캐릭터의 성격메타포에 의한 제스처 특징

#### 1. 캐릭터의 성격표현 메타포

<아바타>의 캐릭터는 크게 인간과 나비족으로 나눌 수 있다. 이는 판도라라는 원시 자연상태의 공간에 살고 있는 원시 부족인 나비족과, 이곳에 온 침략자인 인간으로 나뉘는 대결 구도인데, 특이한 사실은 인간과 나비족이 일단 외형적으로 확실하게 구분이 되며, 이 둘이 공존할 수 없는 구조이기 때문에 나비족의 외형을 한 인간인 ‘아바타’가 존재한다는 것이다.

인간	아바타	나비족
외형: 인간, 내면: 인간	외형: 나비족, 내면: 인간	외형: 나비족, 내면: 나비족
제이크, 그레이스 박사, 노엄, 셀프리지, 퀴리치 대령 등 모든 인간	제이크, 그레이스 박사, 노엄	제이티리, 쯔테이, 모트 등 모든 나비족

표 4. <아바타>의 캐릭터 분류

<표 4>에서 알 수 있듯이 인간과 나비족이라는 다른 두 분류의 캐릭터집단이 존재하며 이 둘의 교집합의 위치에 아바타가 있다. <아바타>의 스토리에서 주요 캐릭터로 기능하는 아바타는 제이크, 그레이스 박사, 노엄, 이렇게 세 명이이고, 이 셋은 인간의 세계와 나비족의 세계를 넘나들며 두 집단의 갈등 사이에서 내러티브를 이끌어 나간다.

에니어그램은 인간의 성격을 매우 오랜 기간 동안의 연구와 검증을 반복해 구상되었고, 단순히 9개의 유형으로 나누기만 한 것이 아니라 각 유형별로 2개의 날개들을 가지고 있어 총 18가지의 세부 유형으로 구성된다. 따라서 인간의 성격이 그저 단순히 몇 개로 단순화될 수 있는 것은 아니지만, 에니어그램의 유기적인 조합에 맞춰보면 18가지의 세부유형으로 대부분 분류가 되고, 바로 이것이 에니어그램이 신뢰를 얻는 이유이다.

<아바타>에는 제이크와 네이티리를 비롯한 많은 캐릭터들이 등장하는데, 스토리 전개 상 결정적인 역할을 하는 6개의 캐릭터를 에니어그램으로 분류했을 때 <표 5>과 같이 나뉜다.

인물	유형 (w:날개)	유형별 특징	영화 속 묘사
제이크	7w6	열정적인 사람 /엔터테이너	호기심이 많음, 충동적이고 자유로움, 산만하고 경솔함, 본능에 충실함, 삶의 재미와 활력을 추구함, 열정적
네이티리	4w5	개인주의자 /보헤미안	특별한 사람, 매력적인 사람, 좋은 선생님, 낭만적임, 자신에게 정직함, 고요하고 깊음
그레이스 박사	1w9	개혁가 /이상주의자	완벽주의자, 교육자, 독립적, 분별 있음, 이상주의자
쯔테이	8w9	도전하는 사람 /곰	리더, 강함, 보호하는 사람, 적대적, 책입감

표 5. <아바타> 캐릭터 에니어그램 분류



## 1) 제이크(7w6)

제이크는 6번 날개를 가진 7번으로, 즐거움을 추구하고 계획하는 사람의 특징을 갖고 있다. 7번의 이름인 ‘열정적인 사람’ 답게, 자신이 좋아하고 원하는 것에는 열정을 가지고 대하고, 6번 날개가 가진 ‘엔터테이너’ 답게 쾌활하고 호기심이 많으며 창조적이다.

제이크가 그레이스 박사, 노엄과 함께 식물 채집하러 나온 첫 날, 호기심을 일으키는 식물을 건드렸다가 사고를 일으키게 되는데, 그는 이처럼 중요한 일을 하고 있더라도 호기심을 일으키는 것에는 즉각적인 반응을 보인다. 네이티리가 제이크에게 “넌 강한 심장을 가졌구나, 두려움도 없고. 하지만 명칭하고 어린애 같애” 라고 말하는 장면에서는 충동적이고 자유로운 7번 유형을 볼 수 있고, 네이티리가 제이크를 교육시키면서 붙여준 별명도 ‘돌대가리’ 를 뜻하는 ‘스카우’ 이다. 물론 이 별명은 교육 내용을 빨리 습득하지 못할 때 놀리기 위해 붙인 별명이지만, 깊이 생각하기 보다는 일단 덤비고 보는 성격의 제이크를 묘사하는 이름이라고도 볼 수 있다.

제이크는 인간과 아바타의 삶을 동시에 사는 캐릭터인데, 다리 치료를 위한 돈을 벌려고 아바타가 된 목적과 달리, 극의 중반부부터는 아바타로서의 삶을 더 즐기고 원하게 된다. 이것은 인간으로서의 삶은 다리 불구 즉 장애인이지만, 아바타로서는 신체적으로 완전한 상태이기 때문이다. 또한 삶의 재미와 활력을 추구하는 7번 유형으로서, 인간으로서의 존재 이유 보다는 생생한 삶의 역동성이 있는 아바타가 더 매력적이기 때문이기도 하다. 또한 나비족으로 훈련 받을 때 제이크의 내레이션 중 ‘내 몸이 뭘 해야 할 지 안다고 믿어야 한다’ 고 하는 장면에서는 본능에 충실한 7번 유형의 성격 상 본능적으로 몸을 움직이고 살았던 해군 시절과 흡사한 나비족 훈련에서 삶의 이유를 찾는 제이크의 욕망을 찾아볼 수 있다. 또한 인간으로서의 ‘제이크’ 를 버리고 나비족으로서의 ‘제이크’ 를 선택한 후, 목숨을 걸고 나비족을 위해 싸우는 것으로 제이크가 열정적인 사람인 “ 7번 유형” 임을 확인할 수 있다.

번호	장면	동작행위	제스처유형
1		손으로 머리카락을 만져보는 행위	응시행동
2		손을 이용한 상대의 어깨를 토닥거림	신체접촉
3		표정을 으르렁거림	표출행위

표 6. 제이크 캐릭터 제스처유형

제이크의 제스처 표현 중 가장 자주 반복되는 것은 인간이던 제이크가 나비족의 아바타로 탈바꿈한 후, 자신의 아바타에 적응하면서 호기심을 분출하는 표현이다. 특히 제이크는 나비족 아바타의 신체 부위에 대한 관심의 표현과 주변사물에 대해 응시행위로, 뚫어지게 쳐다보며 손으로 관찰한다. 제이크는 충동적이고 자유로우며 본능에 충실하고 열정적이면서 적극적인 캐릭터로, 신체의 즉각적인 반응에 의한 표정의 변화를 표현한 표출제스처가 관찰되었다. 간접적인 표현보다는 본인의 신체부위를 활용한 신체접촉에 의한 동작과 동물적 특징에 가까운 표출행위가 표현되었다.

## 2) 네이티리(4w5)

네이티리는 5번 날개를 가진 4번 유형으로, 특별함을 추구하는 사람의 특징을 가지고 있다. 4번 유형은 ‘개인주의자’라는 이름을 가지고 있는데, 여기에 5번 유형의 날개를 가짐으로서 ‘보헤미안’ 즉 자유분방함을 가지게 된다.

네이티리는 나비족 내에서의 신분부터 특별한데, 그녀는 나비족 족장인 에이투칸과 정신적 지도자인 차크하의 딸이며,

네이티리는 차기 차크하이다. 또한 매력적인 용모에 여성스러우면서도 강인함을 동시에 갖춘 매력적인 여성이다. 4번 유형은 낭만적이고 드라마틱한 인생을 꿈꾸는데, 이것은 제이크와 네이티리의 운명적인 첫 만남에서 묘사된다. 제이크가 동료들과 떨어져서 판도라 숲 속을 헤메이다 네이티리를 만나게 되는데, 네이티리가 침입자인 제이크에게 활을 겨누자 신성한 나무의 씨앗이 나타나 네이티리를 저지한다. 이런 상황은 제이크가 네이티리에게 자신을 나비족에게 데려가 달라고 간청할 때 또 한 번 벌어지는데, 네이티리는 이를 계시로 받아들인다. 또한 4번 유형은 자신에게 정직한 성향을 보이는데, 차기 차크하인 네이티리는 차기 지도자인 쯔테이와 짝을 이루게 될 거라는 모두의 기대를 버리고, 자신이 사랑하는 아바타 제이크와 짝을 이루는 용기를 보인다.

번호	장면	동작행위	제스처유형
1		왼손을 주먹 쥐고 펼침	영역행동
2		손을 들어 때림	제동기부어동작
3		오른손을 들어 움직임	방어행동

표 7. 네이티리 캐릭터 제스처유형

4번 유형은 좋은 선생님이 될 수 있는 유형인데, 네이티리는 그녀의 어머니인 모트가 네이티리에게 제이크의 교육을 맡기자, 내키지 않게 시작한 교육이었지만 좋은 선생님이므로서

제이크에게 나비족이 되는 과정을 잘 가르치게 되는 것에서 확인할 수 있다. 4번 유형은 고요하고 깊은 내면을 가진 유형인데, 이는 네이티리가 판도라와 자연을 대하는 태도에서 잘 드러난다. 나비족의 캐릭터 중 그들이 신성시 하는 자연에 대한 가장 깊은 이해를 보여주는 캐릭터가 네이티리이고, 네이티리에게 나비족이 되는 교육을 받은 제이크가 판도라의 자연을 지키기 위해 목숨을 걸게 되는 이유도 네이티리에게서 비롯되었다고 볼 수 있다.

‘네이티리’ 캐릭터의 제스처는 극 초반 제이크에 대한 경계심을 가지며 자신의 영역에 침범할 수 없다는 단호한 의지를 보여주는 제스처유형을 보여주고 있다. 이것은 판도라 행성이 나비족 부족의 영역임을 표현하기 위해 주먹을 쥐어 펼쳐쳐보여 주며 자신의 영역을 지키려는 의지를 표현하는 것으로 알 수 있다. 그리고 제이크의 효율적 교육을 위해서 손을 들어 때림으로 새로운 동기를 자극하고 있다. 이것은 주로 즉각적인 행위동작에 표현되어진다.

### 3) 그레이스 박사(1w9)

그레이스 박사는 제이크와 함께 인간과 아바타의 상태를 오고가는 대표적 캐릭터이다. 그녀는 9번 날개를 가진 1번 유형으로, 완벽을 추구하는 사람의 특징을 가지고 있다. 1번 유형은 ‘개혁가’ 라는 이름을 가진 것처럼 현실의 부족한 점을 개선하려고 애쓰며, 9번 날개를 가짐으로 ‘이상주의자’ 적인 모습을 보인다.

완벽주의적 성향이 짙은 1번 유형인 그레이스 박사는 다리가 불구인 제이크를 처음 만났을 때, 그와의 악수를 거부하며 “누군지 알고 있어. 넌 필요 없어. 회사에 따져서 해고할거야” 라고 말한다. 이는 아바타가 될 사람으로서 완벽하지 못한 모습을 하고 온 제이크에게 본인의 완벽주의적 성격을 단번에 드러내는 장면이다. 1번 유형은 교육자로서의 특징을 보이는데, 나비족에게 학교를 지어줄 것을 자원채취회사에 건의하고, 영어를 가르쳤던 것에서 알 수 있다. 또한 다리 불구인 제이크를 처음에는 마음에 들어 하지 않지만, 아바타가 된 제

이크의 뛰어난 운동신경을 보고 가능성 발견하는 것에서도 그녀의 교육자적인 모습을 찾을 수 있다.

그레이스 박사는 1번 유형의 특징인 독립적인 성향을 보이는데, 이는 셀프리지와 퀴리치 대령의 감시를 피해 26구역 모바일 링크로 옮긴 뒤, 독립적인 연구 활동을 펴는 것에서 알 수 있다. 또한 이 행동은 분별력 있는 1번 유형의 특징도 동시에 보이는데, 그레이스와 함께 모바일 링크로 옮긴 제이크의 내레이션에서 “그레이스는 어리석지 않았다. 나와 대령의 관계를 알고 있었다. 하지만 그 부족과의 화합을 위해서 내가 필요했다. 그래서 그녀는 현명한 선택을 한 것이다.” 라고 말하는 것에서 찾을 수 있다.

영화의 후반부, 나비족과의 협상이 좌절되자 나비족의 거주지를 밀어버리려고 하는 자원채취회사와 군대에게, 끝까지 이상적인 방법으로 해결해야 한다며 뜻을 굽히지 않는 것에서 9번 날개를 가진 1번 유형의 별명인 이상주의자적인 모습이 발견된다. 결국 그녀는 나비족과 함께 판도라를 지키기 위해 노력하며, 나비족으로서 죽음을 맞게 된다. 이상주의자로서 끝까지 자존심을 지킨 결말이라고 볼 수 있다.

번호	장면	동작행위	제스처유형
1		손을 자신을 가리킴	유도사인
2		손으로 밀어냄	유도사인
3		손을 아래로 내림	유도사인

표 8. 그레이스 캐릭터 제스처유형

그레이스박사의 캐릭터는 앞서 분류되어진 캐릭터 성격메타포에서 보듯이 신중한 유형으로 계획에 의한 동작의 표현비중이 주로 나타나고, 특히 유도사인제스처가 주된 표현이다. 유도사인제스처는 주로 방향을 가리키는 동작을 말하며 이 사인들은 상대방의 초점이나 그의 실제적인 움직임을 인도한다. 가장 단순한 유도사인은 <표 8>의 1번 유형처럼 신체지시이다. 이것은 신체 내의 지시를 받는데, 특히 손을 이용하여 어떤 대상을 가리킨다. 손으로 밀어내거나 아래로 내림으로써 관심의 초점을 표현하고 있다.

#### 4) 썬데이(8w9)

썬데이는 9번 날개를 가진 8번 유형으로 ‘도전하는 사람’인 8번 유형의 특징에 9번 날개가 더해져 ‘곰’이라는 별명을 가지게 되는 유형이다. 썬데이는 퀴리치 대령과 같은 8번 유형에 속하는데, 7번 날개를 가지면서 ‘독립적인 사람’의 성향을 보이는 퀴리치 대령과 달리, ‘평화주의자’인 9번의 성향이 더해지면서 보다 부드러운 리더의 모습으로 묘사된다. 퀴리치 대령과 썬데이는 같은 성향을 가진 인물이 다른 날개를 쓸 때 달라지는 모습을 정확하게 보여준다.

썬데이는 나비족의 차기 지도자로서 부족 내에서 리더의 지위를 가지고 있다. 이는 강함을 추구하는 8번 유형의 성격과 맞아 떨어지는 직업이다. 나비족의 차기 지도자답게 강인한 성격과 체력을 가지고 있고, 제이크가 나비족이 되기 위한 교육 과정 중 실수 할 때마다 무시하는 모습에서 강함을 추구하는 8번 유형의 특징을 찾을 수 있다. 그러나 같은 8번인 퀴리치 대령이 아랫사람들에게 자신의 강함을 과시하는 데 주력한다면, 썬데이는 보호하는 사람으로서 자기가 속한 부족인 나비족을 보호하고 유지시켜 나가는 것을 가장 중요하게 생각한다. 처음에 제이크를 나비족으로 받아들이기 싫어하는 것과, 인간과의 전쟁 중에 결국 제이크를 돕게 되는 것 모두 나비족을 보호하기 위한 선택이다.

번호	장면	동작행위	제스처유형
1		오른손으로 가리키며 인상을 찌푸림	경멸신호
2		양손으로 밀침	과잉신호
3		온 몸으로 공격하려는 자세를 취함	과잉신호

표 9. 썬테이 캐릭터제스처유형

9번 날개를 가진 8번이 갖는 가장 큰 특징이 자신의 가족이나 자기 수하에 있는 사람들을 보호하는 방식으로 리더십을 발휘하는 것인데, 이것은 외부인(제이크, 그레이스 박사)에 대해 적대적인 태도를 유지하는 썬테이의 태도에서도 찾을 수 있다. 그의 적대적인 태도는 외부인을 경계함으로서 자신의 부족을 안전하게 지키려는 그의 욕망에서 나오는 행동이다. 또한 리더로서의 책임감도 강한편인데, 네이티리를 제이크에게 빼앗긴 후 제이크에 대한 질투로 그에게 계속 적대적으로 대하지만, 나비족에 대한 책임감으로 결국 자신의 태도를 바꿔 제이크를 돕는 모습에서 썬테이의 대인배적인 모습을 볼 수 있다.

<썬테이>캐릭터는 제이크에 반감을 가진 캐릭터로, 주로 밀치거나 온몸을 이용하여 공격하는 행동을 취하는데 이것은 상황에 지나친 동작을 표현하는 과잉신호 제스처이다. 특히 제이크에 대한 불만과 모멸을 나타내는 방법으로 무례하게 행동하며 경멸신호와 위협신호를 표출하는 동작이 표현되었다.

이로써 <아바타>의 대표적 나비족 캐릭터인 제이크, 네이티리, 그레이스, 썬테이의 캐릭터의 성격유형을 에니어그램을 통해 분류하고, 그에 따른 비언어적 행위인 제스처유형을 살

펴보았다.

#### IV. 결론 및 향후 연구방향

본 연구는 캐릭터 성격에 맞는 인물을 연출하기 위한 캐릭터의 성격표현 메타포를 연구하였다. 이에 <아바타>에 등장하는 캐릭터 중, 나비족 유형의 캐릭터 4개를 가지고 시나리오에서 나타나는 캐릭터의 특징과 성향을 에니어 그램과 비언어적 행위를 통해 제스처 DB를 분석한 후, 캐릭터의 제스처 특징에 따른 성격을 살펴보았다.

제이크는 즐거움을 추구하고 계획하는 열정적인 캐릭터로 신체의 즉각적인 반응에 의한 제스처와 직접적이고 동물적 특징에 가까운 표출제스처가 자주 표현되었고, 네이티리는 특별하고 깊은 내면을 지녔으며 자연과의 교감을 중요시 하는 캐릭터로 단호한 의지를 표현하는 제스처와 동물 및 식물과 교감하는 생물적 제스처인 표출제스처가 나타난다. 그레이스 박사는 독립적인 성향을 보이는 이상주의자 캐릭터인데 주로 계획에 의한 동작의 표현비중이 많고 유도사인 제스처가 많다. 또한 쓰테이는 주인공인 제이크에 대립구도인 캐릭터로 과잉 신호 제스처와 위협신호를 표출하는 제스처가 많이 표현된다.

이렇듯 디지털 콘텐츠의 캐릭터 구축은 대사와 비언어적 행위가 함께 사용되어 완성되며, 특히 비언어적 행위에서의 제스처 표현은 캐릭터들의 성격표현에 있어 큰 비중을 차지한다. 이것은 본 연구와 같이 캐릭터들의 제스처 표현을 통해 캐릭터들의 성격표현 및 입체적 캐릭터 분석이 가능하다는 것을 보여주며, 디지털 콘텐츠의 제작에 있어 캐릭터 설계에 본 연구가 도움이 될 수 있다는 것을 반증한다. 향후 연구로는 캐릭터 제스처에 따른 DB 분류를 통해 캐릭터 설계에 참고하고자 하며, 다양한 캐릭터 제스처 DB를 확장 구축하여 제작에 도움이 되고자한다.



## 참고문헌

- 김성도, 『구조에서 감성으로』, 고려대학교 출판부, 2002.
- 김우룡, 『비언어적 커뮤니케이션론』, 나남출판사, 2004.
- 김봉석, 「애니그림과 홀리스틱교육의 연관성에 관한 연구」, 『홀리스틱교육 실천연구』, 제3집 제3호, 1999.
- 데즈먼드 모리스, 김동광 역, 『피플 워칭』, 까치, 2004.
- 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 주혜명 옮김, 『애니그림의 지혜』, 한문화, 2000.
- 이영숙, “애니메이션 의인화 동물 캐릭터 분류 및 검색방법”, 부산대학교 박사학위논문, 2010.
- 전인미, “성격유형별 무대 디자인모형구축에 관한연구”, 중앙대학교 석사학위논문, 2006.
- A. J. Greimas & J. Courtés, *Sémiotique - Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris : Hachette, 1979.
- C. H. Dodd, *Dynamic of Intercultural Communication*, Wm. C. Brown Company Publishers, 1982.
- G. M. Goldhaber, *Organizational Communication*, Wm. c. Brown Company Publishers, 1983.
- Michael Argyle, *Bodily Communication*, Methuen and Co. Ltd., London, 1975.
- Michael Argyle, *Social Interction, Atherton Press to the Study of Communication*, Harper & Row, 1975.
- <http://www.avatarmovie.com>
- <아바타>(Avatar, 2010)

## Analysis of Gesture Features on Character Expression of <Avatar>

Lee, Young-Sook, Choi, Eunjin

The purpose of this study is to analyze the gesture features on the personalities of Navi characters in <Avatar>. In order to analyze the personality type of <Avatar> characters, the study applied the classification of Enneagram based on script of <Avatar>. The character features are classified according to character types, then the metaphorical character of the expression is obtained through gesture analysis in <Avatar>.

Thus, it is possible to set up characters that fit its personalities in Contents of digital image. Also this study suggests creation of attractive characters and expression methods with gesture based personality.

Key Word : Character, Personality, Gesture, Metaphor, Enneagram, Nonverbal communication, <Avatar>

이영숙

동국대학교 영상문화콘텐츠연구원 전임연구원  
(100-272) 서울특별시 중구 필동2가 82-1 동국대학교  
총무로영상센터207호  
Tel : 02-2264-5804  
tonacoco@naver.com

최은진

동국대학교 영상문화콘텐츠연구원 전임연구원  
(100-272) 서울특별시 중구 필동2가 82-1 동국대학교  
총무로영상센터222호  
Tel : 02-2264-3766  
[letresor@empas.com](mailto:letresor@empas.com)

논문투고일 : 2011.05.15

심사종료일 : 2011.09.06

게재확정일 : 2011.09.14