

## <니모를 찾아서> 캐릭터에 내재된 두려움과 욕망 분석 : 에니어그램 성격유형론에 근거하여

- I. 서론
- II. 에니어그램
- III. 두려움과 욕망
- IV. <니모를 찾아서> 분석
- V. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

양세혁

### 초 록

픽사(Pixar)의 2003년 작품 <니모를 찾아서>는 흥행과 비평 면에서 크게 성공함으로써 픽사를 가장 영향력 있는 애니메이션 제작사의 위치에 올려놓았다. 특히 캐릭터 중심의 서사전략은 캐릭터 성격화와 관계성의 완성도를 크게 높임으로써 캐릭터라이징의 교과서라 할 만한 업적을 이루었다. 본 연구에서는 <니모를 찾아서>의 캐릭터에 내재된 두려움과 욕망에 주목했는데, 캐릭터 성격화와 관계성을 보다 역동적이며 입체적으로 강화하는 요소라고 여겼기 때문이다.

일반적으로 인간은 두려움과 욕망에 의해 모든 선택과 행동의 방향이 정해지기 때문에 삶이 이 두 가지 요소의 지배를 받는다고 여겨지고 있다. 이러한 관점에서 <니모를 찾아서>의 캐릭터라이징은 크게 세 가지 특성을 갖고 있다. 그것은 ① 픽사의 다른 어떤 작품보다도 캐릭터의 내재된 두려움을 명확히 하고 있으며, 그 두려움을 회피하는 노력이 서사화 된다는 점. ② 에니어그램 성격유형에서 정립한 두려움과 욕망에 의한 성격역동과 놀랍도록 일치한다는 점. ③ 중심 캐릭터(멀린, 니모)가 서로 떨어져 있는 구출과 탈출 플롯의 특성 상, 두려움이 해소되는 방식이 중심 캐릭터간의 상호 성격역동에 의한 것이 아닌, 중심 캐릭터의 결핍을 보완하는 정신적 가치를, 주변 캐릭터(도리, 길)로 성격화하여 이루어졌다는 점이다.

선행연구 작품인 <쿵푸팬더>에서는 팬더 포의 캐릭터라이징이 너무 월등하다는 점이 역설적인 한계로 작용하지만, 중심 캐릭터(포, 시푸)의 두려움+욕망 설정과 상호 성격역동은 매우 정교하며 효과적이었다. 반면에 <니모를 찾아서>는 중심 캐릭터인 아빠와 아들간의 갈등이 해결되는 과정에서 다양한 캐릭터와 서브플롯을 선보이며 신선한 재미와 견고한 서사구조를 갖추고 있지만, 중심 캐릭터의 두려움과 욕망 설정의 완성도가 매우 뛰어나에도 불구하고, 그 해소의 과정이 다소 의존적이라는 한계를 드러내고 있다. 끝으로 본 연구가 애니메이션 캐릭터라이징과 관련하여 또 다른 접근방법이 될 수 있으리라 사료되며, 캐릭터 성격화와 관계성 설정 시 도움이 되길 희망한다.

주제어 : 픽사, <니모를 찾아서>, 두려움, 욕망, 에니어그램, 캐릭터라이징, 애니메이션 캐릭터

## I. 서론

### 1. 연구배경

픽사(Pixar)는 1995년에 3D 애니메이션 <토이 스토리>를 발표한 이래 지금까지 13편의 장편 애니메이션을 발표했으며, 대중성은 물론 작품성에서도 큰 성과<sup>1)</sup>를 거두었다. 특히, <니모를 찾아서>(2003)는 <토이 스토리 3>(2010)의 개봉 전까지 픽사의 작품 중 7년간 1위의 흥행기록을 유지했던 작품이며, 역대 애니메이션 흥행순위에서도 5위, 제작비 9천9백만 달러로 전체 8억6천5백만 달러<sup>2)</sup> 이상의 수입을 올림으로써 픽사를 가장 영향력 있는 애니메이션 제작사의 위치에 올린 작품이다. 이러한 성공에는 그래픽 기술의 혁신, 특히 창조적 스토리가 있었기에 가능했다. “모든 픽사의 필름은 스토리에 의해 추진된다”는 모토처럼, 픽사는 스토리의 구축에 전체 제작과정의 과반 이상을 할애<sup>3)</sup>하고 있다. 무엇보다도 스토리와 캐릭터간의 관계 설정이 작품의 성패를 좌우하는 핵심요소<sup>4)</sup>라는 인식에 따라, 과정(생성의 상태)으로서의 캐릭터<sup>5)</sup>를 만들어내는 캐릭터 중심의 서사전략을 지향하고 있다.

이것은 선과 악의 대비가 확실한 단순한 디즈니식 스테레오 타입에서 벗어나<sup>6)</sup>, 보다 입체적인 캐릭터 차원을 확보하는 것을 의

---

\* 이 논문은 2011년도 조선대학교 학술연구비의 지원을 받아 연구되었음.

- 1) <토이스토리>(Toy story, 1995) 아카데미 특별공헌상, <니모를 찾아서>(Finding Nemo, 2003) 아카데미 최우수 장편애니메이션상, <인크레더블>(The Incredibles, 2004)아카데미 최우수 장편애니메이션상과 음향효과상, <라따뚜이>(Ratatouille, 2007) 아카데미 최우수 장편애니메이션상, <월-E>(WALL-E, 2008) 아카데미 최우수 장편애니메이션상, <업>(Up, 2009) 아카데미 최우수 장편애니메이션상과 최우수 음악상, <토이 스토리3>(Toy Story 3, 2010) 아카데미 최우수 장편애니메이션상과 최우수 주제가상 등을 수상. 픽사 홈페이지, <http://www.pixar.com/about/Our-Story>, 2012.10.05.
- 2) Imdb, [www.imdb.com](http://www.imdb.com), 검색어: finding nemo, 2012.10.28.
- 3) 이만식, 「픽사의 서술 전략」, 『새한영어영문학』, 제52권3호 (2010), p.48.
- 4) 황정수, "2006년 이후 픽사 애니메이션의 서사 특성과 전략 연구", 건국대학교 석사학위논문 (2010, 8), p.44.
- 5) 앤드루 호튼, 주영상 역, 『캐릭터 중심의 시나리오 쓰기』, 한나래, 2003, p.56.

미한다. 즉 디즈니에서는 중심 캐릭터의 욕망을 집중 부각시킨 반면 주변 캐릭터들은 보조적 수단에 지나지 않았기 때문에 캐릭터의 차원의 다양화와 심도 확보에 어려움이 있었다.<sup>7)</sup> 반면 픽사, 드림웍스, 지브리 등에서는 주변 캐릭터의 욕망을 대등하게 병치시키며 중심 캐릭터를 이해하는데 보다 다양한 관점을 제공했으며, 캐릭터의 동력이 되는 욕망의 설정만으로 그치지 않고 두려움 요소를 내포하여 보다 구조적으로 치밀해지는 경향을 보이고 있다.<sup>8)</sup>

본 연구에서는 서사의 추진력이 되는 중심 캐릭터의 내적 동기가 두려움을 회피하려는 마음과 욕망을 충족시키려는 마음의 역동작용에 기인한다는 것에 주목했다. 그리고 캐릭터라이징(characterizing) 시 다성성(the polyphonic)을 강화하기 위한 성격화 과정의 핵심요소로서 캐릭터에 내재된 두려움과 욕망의 설정에 관한 연구의 필요성을 느꼈다.

## 2. 연구목적 및 방법

문학, 영화, 애니메이션 분야에서 캐릭터 중심의 서사에 관련된 연구는 활발히 이루어지고 있지만, 대부분 중심캐릭터의 욕망에 한정된 경향을 보이고 있다. 박기수는 중심캐릭터와 주변캐릭터의 욕망의 상관관계에 대해 언급하면서 캐릭터의 욕망을 목표-욕구-욕망으로 분류하고, 서사의 추진력으로서 캐릭터에 내재된 욕망에 대한 논의를 전개했다.<sup>9)10)</sup> 박기수의 많은 연구들은 유사한 범주의 연구를 대부분 아우를 수 있는 체계적 분석이 이루어졌기에 본 연구에 중요한 참고가 되었지만, 두려움과 욕망의 상

6) 황정수, 앞의 논문, p.82.

7) 박기수, 「픽사 애니메이션 스토리텔링 전략 연구」, 『한국언어문화』, 제39집(2009), p.225.

8) 양세혁, 「<쿵푸팬더> 캐릭터의 욕망과 두려움 분석」, 『예술과 미디어』, 제10권2호(2011), p.97.

9) 박기수, 「<모노노케 히메>의 스토리텔링 전략 연구」, 『인문콘텐츠』, 제17호, pp.533-553(2010).

10) 박기수, 위의 논문, p.225.

호역동에 의하여 행위의 동기가 발생한다는 인식은 드러나지 않았다. 양세혁은 <쿵푸팬더>(2008)를 분석하여 캐릭터의 두려움과 욕망 설정의 효과를 탐구했으며, 그러한 전략을 통하여 역동적이며 입체적으로 캐릭터 차원과 성격화를 강화할 수 있다고 결론지었다.<sup>11)</sup>

본 연구는 선행연구를 발전시키고, 나아가 다양한 작품의 캐릭터 분석을 통해 캐릭터라이징의 보편적인 흐름을 읽을 수 있으리라는 가정 아래 시작되었다. 이에, 선행연구의 작품과는 전략적으로 확연히 구분되는 픽사의 작품을 그 대상으로 삼았다. 픽사는 진보된 애니메이션 문법을 구축하여 서사에서 우위를 점하고 있으며<sup>12)</sup>, 중심 캐릭터와 주변 캐릭터의 밸런싱(balancing)이 뛰어난 특성이 있다<sup>13)</sup>고 여겨진다. 작품은 캐릭터의 내재된 두려움이 명확하게 드러나 있는 <니모를 찾아서>를 선택했다.

|  |
|--|
| 두려움과 욕망의 개념을 정리  |
| 분석틀로 활용할 성격유형도구를 선택하기 위해 MBTI와 에니어그램(Enneagram)을 조사                  |
| 캐릭터의 생각의 방향과 행위의 동기를 추론하기 위해, 성격유형론에 근거한 유형별 키워드를 정리하고 작품에 적용된 예를 탐색 |

표 1. 연구방법

성격유형론에 근거한 선행연구는 미야자키 하야오의 작품 속 히로인을 중심적 분석틀인 MBTI와 보완적 분석틀인 에니어그램에 근거하여 분석<sup>14)</sup>한 양세혁·김일태의 연구가 있다. 성격유형론이라는 동일성을 가진 두 개의 분석틀을 활용한 것은 성격유형 분류의 결과를 검증하려는 의도였지만, 성격유형론에 대한 전문성이 담보되지 않는다면 오히려 잘못 해석할 가능성을 높일 수 있

11) 양세혁, 앞의 논문, p.97.

12) 박기수, 앞의 논문, p.215.

13) 이만식, 앞의 논문, pp.49-53.

14) 양세혁, 김일태, 「미야자키 하야오 애니메이션에 나타난 히로인의 성격구조」, 『한국콘텐츠학회지』, 제8권8호(2008), pp.90-102.

다는 한계가 있었다. 따라서 본 연구에서는 작품 속 캐릭터의 심리와 성격을 보다 포괄적으로 설명할 수 있는 하나의 분석틀을 선택하고자 했다. 성격유형도구에 캐릭터를 적용시킨 결과, 에니어그램이 <니모를 찾아서>에 등장하는 캐릭터의 생각·행동의 방향과 일치한다는 사실을 발견했는데, 그 이유를 다음과 같이 추론할 수 있다.

① MBTI는 강점과 선호경향을 강조하지만, 에니어그램은 약점과 내면의 집착을 강조하고 있다. 즉 본 연구의 주제인 캐릭터에 내재된 두려움과 욕망을 설명하는데 더 적합하다고 판단된다. ② MBTI는 행동 자체에, 에니어그램은 행동의 동기에 초점을 맞추고 있다. 즉 두려움과 욕망의 상호역동에 의하여 서사의 추진력이 되는 캐릭터의 생각의 방향과 행위의 동기가 결정된다는 본 연구의 논점에 더 부합한다고 판단된다.

본 연구에서는 ‘두려움과 욕망’ 분석 대상을 중심 캐릭터인 말린(Marlin), 니모(Nemo)와 그들의 내적 성장에 결정적 영향을 준 주변 캐릭터로서 동위소적 관계<sup>15)</sup>의 핵심에 있는 도리(Dory), 길(Gill)로 한정했다. 거북이 크러쉬(Crush)는 말린(Marlin)에게 육아방식에 대한 결정적인 깨달음을 주는 역할을 하지만 두려움과 욕망을 충분히 드러내지 않았기 때문에 제외했다. 그 외의 주변 캐릭터도 다양한 방식으로 방해자나 조력자의 역할을 수행하지만, 두려움과 욕망을 드러내지 않았고 중심 캐릭터의 성장과 변화에 직접적인 정신적 가치를 부여하지 않았기 때문에 분석에서 제외했다.

## II. 에니어그램 성격유형론

에니어그램(Enneagram)은 인간을 아홉 가지 성격으로 분류하는 성격유형 지표이자 인간 성격에 대한 포괄적인 이해의 틀이다.

15) 박기수, 앞의 논문, p.226. 같은 텍스트 내에서 중심 캐릭터와 동일하거나 유사한 갈등을 주변 캐릭터에게서 발견하는 경우를 캐릭터 간의 동위소적 관계라고 정의함.

회랍어에서 9를 뜻하는 Ennear와 점, 선, 도형을 뜻하는 grammos의 합성어로, '9를 나타내는 도형(a nine diagram)이라는 의미라 할 수 있다.<sup>16)</sup> 현대의 에니어그램 성격유형론은 1980년대 초에 스탠퍼드 대학 심리학과가 중심이 되어서 체계적인 연구가 이루어졌으며<sup>17)</sup> 1991년 돈 리처드 리소(Don Richard 까내)와 러스 허드슨(Russ Hudson)이 리소-허드슨 에니어그램 성격유형 검사지(RHETI)를 개발하면서<sup>18)</sup> 급속도로 확산되었다. 에니어그램의 주목할 만한 특성은 그 번호의 구분이 명확하고, 의미 있고, 유용하면서도 포괄적인 기본 범주를 제시해 주고 있다는 점이다. 때문에 다른 유형론의 뼈대가 될 수 있고, 많은 경우는 그것을 완성할 수 있다는 장점이 있다.<sup>19)</sup>

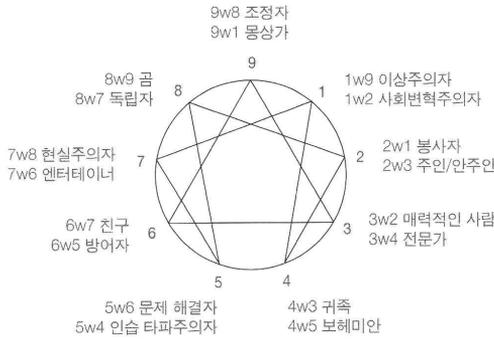


그림 1. 에니어그램의 상징과 날개 유형<sup>20)</sup>

에니어그램 원둘레 위에 있는 9개 중의 한 점은 다른 어떤 유형보다 총체적으로 그리고 정확하게 특정한 기본적 성격유형을 상징한다. 또한 순수한 성격유형인 사람은 없는 것처럼, 대부분

16) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 윤운성 외 역, 『에니어그램 성격유형』, 학지사, 2010, p.36.

17) 제롬 와그너, 김태홍 역, 『성격의 심리학』, 파라북스, 2006, p.6.

18) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 주혜명 역, 『에니어그램의 지혜』, 한문화, 2010, p.42-43.

19) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 윤운성 외 역, 위의 책, p.480.

20) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 윤운성 외 역, 앞의 책, p.68.

의 사람들은 기본 성격유형과 에니어그램 원 둘레의 인접한 두 유형 중 하나인 ‘날개(Wing)’가 혼합된 특성을 가진다. 기본 유형이 전체적인 성격을 지배하는 반면, 날개는 전체 성격을 보완하고 중요한 요소, 때로는 반대의 요소를 부가한다.<sup>21)</sup>

또한 각 성격유형에는 총 9개의 발달 수준, 즉 건강한 범위에 3개, 보통 범위에 3개, 불건강한 범위에 3개가 있다. 다음에 중요한 개념은 에니어그램 위의 선들이 의미하는 것으로서 숫자를 연결하는 선들은 각 유형의 통합(건강, 자아실현)과 분열(불건강, 신경증)의 방향이기 때문에 심리학적으로 중요하다. 즉 더 건강해지거나 더 불건강해질 때 자신의 기본 유형으로부터 에니어그램의 선들에 따라 나타나는 대로 다른 방향으로 이동할 수 있다. 이는 각 유형 안에서 작용하고 있는 발달 수준과 대략 같은 수준에서, 분열의 방향 유형의 행동을 하는 경향이 있다는 것을 의미한다.<sup>22)</sup>

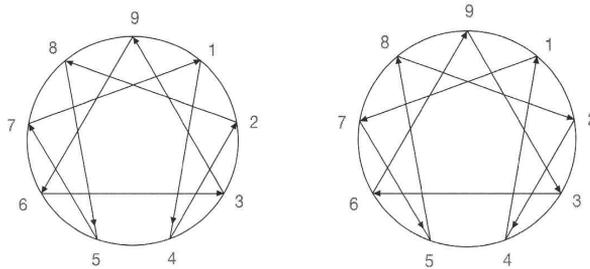


그림 2. 분열의 방향(中)과 통합의 방향(右)<sup>23)</sup>

21) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 윤운성 외 역, 위의 책, pp.55-68.

22) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 윤운성 외 역, 앞의 책, pp.69-75.

23) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 윤운성 외 역, 앞의 책, pp.52-72.

| 유형           | 주요특성  |
|--------------|---|
| 1<br>개혁자     | <p>건강한 범위: 1.수용적, 현명함 2.평가하려 들, 이성적 3.원칙적, 책임감이 강함<br/>         보통 범위: 4.의무감이 강함, 열심히 노력함 5.스스로를 통제함, 잘 정돈되어 있음 6.판단적, 비판적<br/>         불건강한 범위: 7.독선적, 융통성 없음 8.강박적, 자기모순적 9.남을 비난함, 징계함</p>   |
| 2<br>돕는 사람   | <p>건강한 범위: 1.스스로 충족됨, 조건 없이 사람들을 사랑함 2.감정이입을 잘 함, 사람들을 잘 보살핌 3.남을 잘 돕고 남에게 주는 것을 좋아함<br/>         보통 범위: 4.선한 의도를 가지고 있으며 사람들을 즐겁게 해 줌, 과장된 우정 5.소유욕이 강함, 남의 일에 참견하기를 좋아함 6.자신감이 강함, 고압적<br/>         불건강한 범위: 7.자기 정당화를 함, 다른 사람을 조작하려 함 8.자격을 부여함, 고압적 9.자신이 희생당했다고 느낌, 무거운 짐을 졌다고 느낌</p> |
| 3<br>성취하는 사람 | <p>건강한 범위: 1.내면으로 향해 있음, 진실함 2.적응을 잘 함, 사람들로 부터 존경받음 3.목표 지향적, 자신을 발전시키려고 노력함<br/>         보통 범위: 4.성공 지향적 5.자신의 이미지를 중시함, 편법을 잘 씀 6.자기파시적, 자신을 내세우려 함<br/>         불건강한 범위: 7.원칙이 없으며 속이려고 함 8.진실성이 없으며 기회주의적임 9.편집증적, 극도로 불안함</p>   |
| 4<br>개인주의자   | <p>건강한 범위: 1.삶을 받아들임, 삶을 더 나은 방향으로 발전시킴 2.내향적, 민감 3.스스로를 드러냄, 창조적<br/>         보통 범위: 4.낭만적, 개인주의적 5.자신에게 몰입, 변덕스러움 6.자신에게 몰입, 퇴폐적<br/>         불건강한 범위: 7.분노가 많음, 남들에게서 떨어져 있음 8.자기 혐오, 심한 우울 9.자기 파괴, 삶을 거부</p>   |
| 5<br>탐구자     | <p>건강한 범위: 1.삶에 적극적으로 참여, 비전이 있음 2.관찰을 잘 함, 수용적 3.집중력이 높고 혁신적<br/>         보통 범위: 4.개념화에 능숙, 준비성 5.초연, 집중력 있음 6.극단적, 반항적<br/>         불건강한 범위: 7.허무주의적, 괴팍함 8.겉에 질림, 일시적인 정신 착란 9.정신을 놓아 버림으로써 고통을 회피함, 스스로를 파멸시킴</p>   |

| 유형           | 주요특성  |
|--------------|---|
| 6<br>충실한 사람  | 건강한 범위: 1.자신을 믿고 의지, 용기 있음 2.타인에게 친절, 안정감을 줌, 신뢰할 수 있음 3.헌신적, 협동적<br>보통 범위: 4.의무를 잘 이행하며 충실 5.야심, 반항적 6.권위적, 남을 자주 비난<br>불건강한 범위: 7.극도로 불안, 신뢰할 수 없음 8.편집증적, 공격적 9.자기파괴적, 스스로의 인격을 실추시킴                   |
| 7<br>열정적인 사람 | 건강한 범위: 1.쾌활, 있는 그대로에 만족 2.열정적이며 적극적 3.현실적이며 생산적<br>보통 범위: 4.새로운 것을 쫓아다님, 소비 지향적 5.산만하여 주의가 분산됨 6.자기중심적이며 무엇이든 지나치게 추구<br>불건강한 범위: 7.탐욕, 책임을 회피 8.조울증, 무모함 9.공포에 압도당함, 무기력                                |
| 8<br>도전하는 사람 | 건강한 범위: 1.스스로를 놓아 버림, 영웅적 2.독립적이며 열정적 3.자신감과 리더십<br>보통 범위: 4.실질적, 진취적 5.스스로를 미화하며 다른 사람을 지배하려고 함 6.적대적, 사람들을 위협<br>불건강한 범위: 7.냉혹하며 지배적 8.과대망상적이며 공격적 9.반사회적이며 파괴적   |
| 9<br>평화주의자   | 건강한 범위: 1.침착, 어떤 것에도 굴복되지 않음 2.자의식이 사라짐, 평화로움 3.이타적, 사람들을 편안하게 해 줌<br>보통 범위: 4.스스로를 드러내지 않으며, 남들에게 잘 순응 5.여유 있음, 스스로 만족스러움 6.운명에 순응, 스스로를 드러내지 않음<br>불건강한 범위: 7.자신을 억압, 방치 8.의식의 분열과 혼란 9.스스로를 포기, 사라져 버림 |

표 2. 에니어그램의 기본 성격유형<sup>24)</sup>

### III. 두려움과 욕망

에니어그램 성격유형론에 따르면 성격의 메커니즘은 각 유형의 기본적인 두려움에 의해 움직인다고 한다. 원초적인 결핍이 강한 무의식적인 불안감을 느끼게 하는데, 그것이 바로 기본적인 두려움이라 정의하고 있다.<sup>25)</sup> 두려움은 실제적인 위협이 아니라, 결

24) 돈 리처드 리소·리스 허드슨, 주혜명 역, 앞의 책, pp.147, 183, 216, 250, 287, 321, 356, 391, 425 내용을 참조하여 연구자가 재정리.

꿈에 대한 기억이 미래에 투영되어 불안이나 공포 등의 모습으로 나타나는 심리적 상황일 뿐이다.

불안은 정신분석 이론에서 가장 중요한 개념의 하나로서 공포와 동의어로 볼 수도 있다. 다만 공포는 일반적으로 외부세계에 있는 어떤 것을 두려워하는 감정으로 생각되기 때문에 프로이트는 외부의 위협과 마찬가지로 내적인 위협도 두려워할 수 있음을 알아내면서 불안이라는 용어를 사용했다. 불안의 유일한 기능은 자아에게 위험신호를 보내는 것이다. 불안은 고통스럽기 때문에 사람들은 그 위협을 제거하거나 모면하기 위해, 즉 불안이 제거하기 위해 어떻게든 할 것이다.<sup>26)</sup> 즉 인간의 행위는 욕망에 의해서만 결정되는 것이 아니라, 두려움과의 상관관계에 의해 복잡적으로 작용하여 원하는 쪽으로 나아가려 하고, 두려운 것을 회피하려는 경향으로 결정된다.

기본적인 두려움을 보상하기 위해서 기본적인 욕망이 생긴다. 기본적인 욕망은 우리가 삶을 영위하기 위해서 기본적인 두려움에 대항하여 스스로를 방어하는 방식이다. 기본적인 욕망은 우리가 안전하다고 믿도록 만들어 주는 것이다<sup>27)</sup>. 이것은 프로이트가 욕망을 충족시키는 유일한 대상은 죽음뿐이기 때문에 욕망은 인간을 살아가게 하는 동력이 된다고 한 것과 일치한다.<sup>28)</sup> 여기서 욕망은 심리장치를 이끄는 힘이며, 심리장치는 쾌감을 인식하는가 혹은 불쾌감을 인식하는가에 따라 방향을 결정하게 된다. 라캉은 어린아이가 어머니의 몸에서 분리됨으로써 근본적인 결여가 발생한다고 했다. 결여는 본능에 앞서 존재하는 결핍, 0의 상태를 의미하며, 결여에 의해서 유기적인 욕구가 유발된다.<sup>29)</sup> 그리고 요구는 욕망을 반드시 언어형태로 표출하기 때문에 필연적으로 욕망의 진정한 의미를 드러내지 못한다. 이것은 욕망은 요구

25) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 주혜명 역, 앞의 책, pp.50-53.

26) 켈빈 S 홀, 지경자 역, 『프로이트 심리학입문』, 홍신문화사, 1993, pp.80-92.

27) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 주혜명 역, 앞의 책, p.52.

28) 켈빈 S 홀, 지경자 역, 앞의 책, p.11.

29) 아니카 르메르, 이미선 역, 『자크 라캉』, 문예출판사, 1994, p.237.

를 넘어서서 존재하며, 욕망이 충족되는 것은 불가능하므로 욕망은 영원하다는 것을 의미한다.<sup>30)</sup>

|       |  |
|-------|--|
| 1번 유형 | 사악하고 부도덕하고 결함이 있는 것에 대한 두려움            |
| 2번 유형 | 사랑받을 가치가 없는 것에 대한 두려움                  |
| 3번 유형 | 가치 없는 것, 혹은 타고난 재능이 없는 것에 대한 두려움       |
| 4번 유형 | 정체성이 없는 것, 혹은 자신이 중요한 존재가 아닌 것에 대한 두려움 |
| 5번 유형 | 쓸모없고 무능하게 되는 것에 대한 두려움                 |
| 6번 유형 | 도움이나 안내를 받지 못하는 것에 대한 두려움              |
| 7번 유형 | 자신이 가진 것을 박탈당하거나 고통에 빠지는 것에 대한 두려움     |
| 8번 유형 | 다른 사람에게 해를 당하거나 통제당하는 것에 대한 두려움        |
| 9번 유형 | 연결을 잃는 것, 자기 혼자 떨어져 나가는 것에 대한 두려움      |

표 3. 에니어그램의 각 유형이 갖는 기본적인 두려움<sup>31)</sup>

|       |                                      |
|-------|--------------------------------------|
| 1번 유형 | 완전하고자 하는 욕망 ⇒ 비판적인 완벽주의로 왜곡          |
| 2번 유형 | 사랑받하고자 하는 욕망 ⇒ 필요한 사람이 되고자 하는 욕구로 왜곡 |
| 3번 유형 | 가치 있게 여겨지고자 하는 욕망 ⇒ 성공을 좇는 것으로 왜곡    |
| 4번 유형 | 자기 정체성을 찾고자 하는 욕망 ⇒ 자기몰입으로 왜곡        |
| 5번 유형 | 유능해지고자 하는 욕망 ⇒ 쓸모없는 전문화로 왜곡          |
| 6번 유형 | 안전하고자 하는 욕망 ⇒ 확신에 대한 집착으로 왜곡         |
| 7번 유형 | 행복하고자 하는 욕망 ⇒ 광적인 도피로 왜곡             |
| 8번 유형 | 자신을 보호하고자 하는 욕망 ⇒ 끊임없는 싸움으로 왜곡       |
| 9번 유형 | 평화에 대한 욕망 ⇒ 고집스러운 태만으로 왜곡            |

표 4. 에니어그램의 각 유형이 갖는 기본적인 욕망과 욕망의 왜곡<sup>32)</sup>

내재된 두려움과 욕망은 서로 다른 방향으로 향하며 충돌하고 내적 갈등을 심화시킨다. 이러한 유기적 상관관계를 통해 캐릭터의 성격구조는 쉽게 예측하기 어려운 속성을 갖게 된다. 이것은 캐릭터의 행위의 방향을 결정하는 원인이 되고, 다른 캐릭터에게

30) 아니카 르메르, 이미션 역, 앞의 책, p.240.

31) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 주혜명 역, 앞의 책, p.53.

32) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 주혜명 역, 앞의 책, p.54.

내재된 두려움, 욕망과 서로 충돌하면서 외적 갈등을 발생시키며 또 다른 사건의 연쇄로 이어지도록 유도한다. 「<쿵푸팬더> 캐릭터의 욕망과 두려움 분석」에서는 두려움과 욕망의 역동과 관련하여 다음과 같은 결론에 도달하였다.<sup>33)</sup>

① 두려움과 욕망의 설정 시 대척점에 있는 반대 개념을 피하는 것이 캐릭터의 차원을 확장시키는데 더 효과적이다. 만약 대척 개념이라면 욕망하는 방향이 두려움을 피하는 방향과 같기 때문에 행위의 동력은 커지지만 행위의 방향은 예측가능해질 것이다. 따라서 두려움과 욕망이 비대척의 위치에 있을 때 비로소 입체적 캐릭터 창작의 시발점이 될 수 있다.

② 중심 캐릭터들과 주변 캐릭터들의 두려움과 욕망이 서로 충돌하는 방향으로 세심하게 설정해야 한다. 이는 캐릭터의 두려움과 욕망이 해소되거나 악화되는 과정을 통해 새로운 차원의 사건이 발생하고, 사건 연쇄의 방향을 관객이 예상하기 어렵게 만들어서 흥미를 지속시킬 수 있기 때문이다.

| 구분  | 내용                   |
|-----|----------------------|
| 패턴1 | A의 욕망이 B에게는 두려움으로 교차 |
| 패턴2 | A의 두려움이 B에게는 욕망으로 교차 |
| 패턴3 | A의 욕망과 B의 욕망의 상충     |
| 패턴4 | A의 두려움과 B의 두려움의 상충   |

표 5. 두려움과 욕망의 충돌 패턴

#### IV. <니모를 찾아서> 분석

##### 1. 캐릭터 서사 전략

<니모를 찾아서>의 스토리는 감독 앤드류 스탠튼(Andrew Stanton)의 두 가지 경험을 바탕으로 탄생했다. 먼저 ‘두려움이

33) 양세혁, 앞의 논문, pp.105-106. 두려움과 욕망의 역동과 관련된 내용으로 연구자가 재정리.

좋은 아빠가 되는 것을 방해한다’는 깨달음은 자신의 지나친 과잉보호와 걱정 때문에 5살 난 아들이 힘들어 했던 경험에서 비롯되었다. 두 번째는 감독이 어릴 때 다녔던 치과에 대한 기억이다. 그곳엔 작은 수족관이 있었는데, 그 수족관 속의 물고기들을 볼 때마다 바다로 돌아가고 싶어 한다는 생각에 동정심을 느꼈다고 한다.<sup>34)</sup> 이러한 두 가지 경험이 핵심이 되어, 감독 자신을 아빠 말린(Marlin), 아들을 니모(Nemo)로 설정하고 아버지가 잃어버린 아들을 찾아나서는 스토리를 구축하게 되었다.

이를 캐릭터 서사 관점에서 보면 흥미로운 대비를 이루고 있다. ① 과거의 비극으로 인한 트라우마를 간직한 말린(Marlin)은 미래에 대한 두려움에 사로잡혀 니모(Nemo)를 과잉보호하지만, 오히려 니모(Nemo)가 납치당하는 계기를 제공한다. 두려움의 화신인 말린(Marlin)은 역설적으로 안전한 그레이트 배리어 리프(Great Barrier Reef)<sup>35)</sup>를 떠나 불확실성의 ‘빅 블루(Big Blue)’를 관통하며 니모(Nemo)를 구출하기 위한 모험을 해야 한다. ② 반면 신체장애가 있는 산만하고 충동적인 니모(Nemo)는, 역설적으로 유리감옥 같은 좁은 수족관에 갇혀서 단계별로 훈련하듯이 위기를 극복해야 하는 상황에 처하게 된다. 이 작품에서는 중심 캐릭터의 성장과 화해를 강화하기 위한 전략으로 말린(Marlin)과 니모(Nemo)를 구조적으로 분리했다.

34) <니모를 찾아서> DVD(2-Disc Collector's Edition) disc 1, Filmmaker's Visual Commentary, 00:18:48-00:20:20, 00:37:35 (앤드류 스탠튼 감독 인터뷰).

35) 그레이트 배리어 리프(Great Barrier Reef)는 오스트레일리아 북동쪽 해안에 있는 매우 다양하고 아름다운 산호초 지역이다. 세계에서 최대 산호초 지대로, 400종의 산호초와 1,500종의 어류, 4,000종의 연체동물이 살고 있다. 또 듀공(Dugong, 바다소)과 멸종 위기에 처한 거대한 바다거북(green turtle)의 서식지로서 과학적으로도 흥미로운 곳이다. UNESCO World Heritage Centre, <http://whc.unesco.org/en/list/154>, 2012.11.23.

| 내 용 |   |
|-----|---|
| 1   | 먼저 아빠와 아들을 헤어지게 한다.   |
| 2   | 아빠는 아들의 대역이자 자신의 거울 캐릭터인 도리(Dory)를 만나 모험을 하면서 부모의 역할을 연습한다.     |
| 3   | 아들은 아빠의 건강한 대역이자 거울 캐릭터인 길(Gill)을 만나 용기와 지혜, 신념이라는 정신적 자산을 득한다. |

표 6. 성장과 화해의 전략<sup>36)</sup>

치과에서 탈출한 니모(Nemo)와 말린이 협력하여 그물에 잡힌 도리와 물고기들을 구하는 행동은 중심 캐릭터가 성장하고 변화했다는 사실을 실천적으로 증명하는 장면이다. 수족관에서 책임감과 자신감을 배운 니모(Nemo)가 용기를 발휘하고, 위험천만한 니모(Nemo)의 결정에 직면한 말린(Marlin)은 니모(Nemo)에 대한 신뢰를 표현하며 기회를 주는 것으로 두려움을 극복한다. 마지막으로 니모(Nemo)가 납치되기 전 말린(Marlin)에게 “I hate you”라고 말한 것에 대해, 고기뼈를 구한 후 “I don't hate you”라고 말하면서 모든 문제의 해결을 맺는다.

<니모를 찾아서>는 작품 전체를 아우르며 일관성 있게 두려움의 극복과 신뢰의 중요성을 이야기하고 있다. 즉, 과거에 대한 집착과 미래에 대한 걱정이라는 두려움의 굴레에서 벗어나 있는 그대로를 받아들이는 것, 그것이 진정한 사랑이며 신뢰고 용기라는 메시지를 전달하고 있다. 이는 성숙한 자아로 성장하는데 필요한 미덕이며 대중적인 지지를 받을 수 있는 주제라 할 수 있다.

## 2. 캐릭터 구성

중심캐릭터인 말린(Marlin)과 니모(Nemo)는 뒤에서 자세히 분

36) 앞의 DVD, 00:27:03.

석할 것이다. 도리(Dory)와 길(Gill)은 중심 캐릭터에게 내재된 두려움을 표면으로 끌어올려(의도적이던 의도적이지 않던) 스스로 문제를 해결하게 만드는 핵심적 주변 캐릭터이기 때문에 역시 뒤에서 분석할 것이다.

거북이 크러쉬(Crush)는 말린(Marlin)에게 신뢰와 존중의 육아 방식에 대하여 결정적인 깨달음을 주는 역할을 하지만, 잠깐 등장하기 때문에 극중에서는 두려움과 욕망이 드러나지 않는 평면적인 캐릭터다. 코랄(Coral)은 니모의 엄마로서 말린(Marlin)이 자신이 좋은 아빠가 될 수 있을지에 대해 걱정할 때 그를 가장 먼저 믿어준 따뜻하지만 강하고 낙천적인 캐릭터다. 하지만 바라쿠다에게 사고를 당해 죽는다.

펠리컨 나이젤(Nigel)은 두 번이나 말린(Marlin)과 니모(Nemo)를 연결시켜 주는 메신저이자 동시에 말린(Marlin)과 도리(Dory)를 위기에서 구출하는 구원자 역할을 한다. 먼저 말린(Marlin)의 전설을 니모(Nemo)에게 전했고, 두 번째는 직접 말린(Marlin)을 치과로 데려왔다. 두려움과 욕망은 드러나지 않았지만, 펠리컨으로서 물고기인 니모 부자를 도와주는 아이러니<sup>37)</sup>를 갖고 있다. 치과의사는 니모(Nemo)를 납치함으로써 이 작품의 결정적 사건을 일으키는 장본인이지만, 스스로는 바다 한가운데서 표류하다가 먹힐 운명인 어린 광대어(Clawfish)를 구했다고 인식하고 있다<sup>38)</sup>. 달라(Darla)는 니모(Nemo)의 탈출 동기를 극대화하는 기능을 하는 수족관의 물고기들에게는 킬러와 같은 존재지만, 파괴적인 호기심이 다소 강한 평범한 어린이로 볼 수 있다. 저마다 스토리가 있는 수족관 물고기들은 유리벽으로 막힌 좁은 감옥 같은 수족관에서 완벽히 적응했지만 바다를 동경한다. 상어들은 물고기 사회의 구성원이 위해 포식자로서의 정체성을 개조하려는 불가능에 가까운 노력을 한다<sup>39)</sup>. 그 외에도 뚜렷한 성격화를 이룬

37) 윤혜영, “픽사 애니메이션 스토리텔링 전략 연구”, 한양대학교 석사학위논문(2008), p.54.

38) 앞의 DVD, 00:23:06.

39) 주변 캐릭터들 중에서 예외적으로, 상어 성격개조 모임의 리더인 부르스(Bruce)에게서는 내재된 두려움과 욕망의 흔적을 읽을 수 있다. 아마도 지워

매력적인 주변 캐릭터들이 무수히 많지만, 엔터테인먼트를 목적으로 창조된 캐릭터들이기 때문에 두려움과 욕망은 설정되지 않았다.

| 이름              | 종 분류                   | 역할 <sup>40)</sup> | 두려움 | 욕망 |
|-----------------|------------------------|-------------------|-----|----|
| 멀린(Marlin)      | Clownfish              | 피해자→구원자           | ○   | ○  |
| 니모(Nemo)        | Clownfish              | 피해자→구원자           | ○   | ○  |
| 도리(Dory)        | Blue Tang              | 구원자               | ○   | ○  |
| 길(Gill)         | Moorish Idol           | 구원자               | ○   | ○  |
| 크러쉬(Crush)      | Sea Turtle             | 중재자               | ×   | ×  |
| 나이젤(Nigel)      | Pelican                | 전달자/구원자           | ×   | ×  |
| 고래              | Whale                  | 중재자               | ×   | ×  |
| 매스게임 물고기떼       | *                      | 전달자/중재자           | ×   | ×  |
| 코랄(Coral)       | Clownfish              | 구원자→피해자           | ×   | ○  |
| 미스터 레이(Mr. Ray) | Manta Ray              | 중재자               | ×   | ×  |
| 부르스(Bruce)      | Great White Shark      | 중재자/방해자           | ○   | ○  |
| 앵커(Anchor)      | Hammerhead Shark       | 중재자               | ×   | ○  |
| 참(Chum)         | Mako Shark             | 중재자               | ×   | ○  |
| 블로트(Bloat)      | Blowfish               | 중재자               | ×   | ○  |
| 덱/플로(Deb/Flo)   | Humbug Fish            | 중재자               | ×   | ○  |
| 버블스(Bubbles)    | Yellow Tang            | 중재자               | ×   | ○  |
| 거글(Gurgle)      | Royal Gamma            | 중재자               | ×   | ○  |
| 피치(Peach)       | Star Fish              | 전달자/중재자           | ×   | ○  |
| 자끄(Jacques)     | Cleaner Shrimp         | 중재자               | ×   | ○  |
| 테드(Tad)         | Longnose Butterflyfish | 전달자               | ×   | ×  |
| 펄(Pearl)        | Dumbo Octopus          | 전달자               | ×   | ×  |
| 셸튼(Sheldon)     | Sea Horse              | 전달자               | ×   | ×  |
| 해파리             | Jellyfish              | 방해자               | ×   | ×  |
| 심해어             | Anglerfish             | 방해자               | ×   | ×  |
| 바라쿠다            | Barracuda              | 방해자               | ×   | ×  |
| 제랄드             | Pelican                | 방해자               | ×   | ×  |
| 갈매기들            | Seagulls               | 방해자               | ×   | ○  |
| 치과의사(Dentist)   | *                      | 방해자               | ×   | ×  |
| 달라(Darla)       | *                      | 방해자               | ×   | ×  |

표 7. <니모를 찾아서>의 캐릭터 구성

버리고 싶은 과거 자신의 모습으로 되돌아가는 것에 대한 두려움을 갖고 있는 것으로 보인다. 그러나 말린(Marlin)의 성장과 변화에 기여하지는 않기 때문에 분석에서 제외했다.

40) 앤드루 호튼, 주영상 역, 앞의 책, 캐릭터 역할 분류기준을 참고, pp.92-101.

### 3. 캐릭터에 내재된 두려움과 욕망

#### 1) 말린 (Marlin)

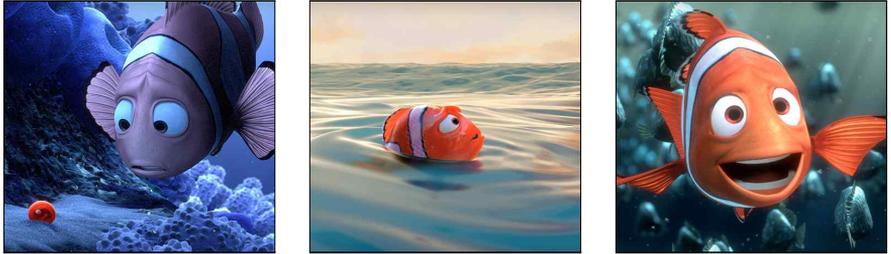


그림 3. 말린(Marlin)<sup>41)</sup>

말린(Marlin)은 이 작품의 주체이며 트라우마에 의해 ‘두려움에 떠는 사람’의 화신이다. 작품의 초반에 바라쿠다에게 모든 가족을 잃는 비극을 겪었다. 그에게 남은 것은 상처 입은 니모의 알(Nemo egg)이 유일하다. 말린(Marlin)의 두려움과 욕망을 분석하기 위해 성격역동과 행동의 방향을 살펴본 결과, 에니어그램(Enneagram)의 6번 유형 ‘충실한 사람’과 일치한다는 점을 발견했다.

6번 유형의 행동은 두려움에 대한 반응과 불안에 그 기반을 두고 있다. 만성적인 자기의심과 타인에 대한 불신에서도 나타난다.<sup>42)</sup> 가족의 안전이 최우선의 가치인 6번 유형으로서는 니모(Nemo)가 납치당한 사건에 대해 어떤 유형보다도 처절하게 가족과 분리되는(separate) 공포를 느꼈을 것이다. 역경을 이겨내고 니모(Nemo)를 구출하려는 노력을 통해 내면의 성장을 경험한 말린(Marlin)은 6번 유형의 1번 수준의 전형인 ‘용감한 영웅’<sup>43)</sup>의 모습을 보여준다. 또한 말린(Marlin)의 근본은 ‘광대어(Clownfish)’로서 작품의 결말에서도 엿볼 수 있듯이 사회성,

41) 픽사홈페이지, [http://www.pixar.com/features\\_films/FINDING-NEMO#FindingNemoHome/detail/494/internal/680?ajax=2/1](http://www.pixar.com/features_films/FINDING-NEMO#FindingNemoHome/detail/494/internal/680?ajax=2/1), 2012.10.07.

42) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 주혜명 역, 앞의 책, p.323.

43) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 윤운성 역, 앞의 책, pp.264-266.

명량함, 이타심의 속성을 갖고 있는 7번 날개를 가진 6번 유형 (6W7)<sup>44)</sup>이다.

말린(Marlin)은 작품 초반에 6번 유형 특유의 책임감과 두려움이 결합되어 “아무 일도 일어나지 않게 지켜주는” 것이 부모의 역할이라고 믿는다. 그래서 니모(Nemo)는 아직 아무 것도 할 수 없는 보호의 대상일 뿐이라고 취급하다가, 오히려 니모(Nemo)가 납치당하는 초유의 사태를 초래하게 된다. 아들을 구출하기 위해 불확실성의 두려움으로 가득한 ‘Big Blue’로 뛰어들고, 그의 고통을 치유해 줄 도리(Dory)를 만난다. 말린(Marlin)은 그녀의 낙천성과 무모함 때문에 갈등과 위기를 겪지만 역설적으로 자신에게 내재된 두려움이 문제의 핵심이라는 사실을 깨닫게 된다. 수많은 위기와 사건들을 겪으면서 용기와 지혜, 신념을 회복하며 내면의 성장을 경험한다. 결과적으로 상대를 독립적인 주체로 인정하고 그에 대한 신뢰를 갖는 것이 진정한 부모의 역할임을 깨닫는 캐릭터이다. 말린(Marlin)은 작품 전체를 통해 성장과 변화의 폭이 가장 큰 캐릭터이다.

| 구분  | 유형 특성 <sup>45)</sup>         | 캐릭터 적용  | 비고                       |
|-----|------------------------------|---|--------------------------|
| 키워드 | 의무:<br>고귀한 약속을<br>지켜라함       | 바라쿠다의 습격 후 니모 알에게 약속함: I promise. I will never let anything happen to you.. Nemo. <sup>46)</sup> (00:04:30) | 위험한 구출 모험의 동기가 됨         |
|     | 두려움, 불안                      | 작품 전체를 통하여 뚜렷하게 드러남<br><br>강박적인 불안으로 사람을 불들려 해서, 오히려 함께 하기 원하는 사람을 쫓는 결과 <sup>47)</sup>                     | 말린의 과잉보호에 니모가 반발하다가 납치당함 |
| 두려움 | 스스로 삶의 도전을 극복할 지원과 도움을 받지 못함 | 과거의 비극에 의한 트라우마 때문에 더욱 강화된 상태에서 니모를 납치당하며 7번 수준의 극도의 불안과 편집증적 면모를 보임  |                          |

44) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 윤운성 외 역, 앞의 책, pp.296-298.

45) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 주혜명 역, 앞의 책, pp.311-341.

46) “약속할게. 너에게 어떤 일도 안 일어나게 해줄 거야. 니모.”

|                         |                             |  |   |
|-------------------------|-----------------------------|--|---|
|                         | 안전, 자신의 가족을 보호              | 니모가 정상적으로 성장할 수 있도록 나름대로 최선을 다함  |   |
| 욕망                      | 왜곡:<br>안전의 확신에 대한 집착        | 과거의 비극과 니모의 신체적 장애가 과잉보호의 원인이 되었음: I promised him I'd never let anything happen to him. <sup>48)</sup> (01:10:19)  | 도리의 대답에 자신의 문제점을 깨달음: That's a funny thing to promise. - Then nothing would ever happen to him. <sup>49)</sup> (01:10:32) |
| 필요가<br>치                | 용기, 지혜, 신념                  | 말린은 자신에게 결핍된 정신적 가치를 은유한 캐릭터인 도리를 만나 함께 여행 했기에 목적지에 도착할 수 있었음: If it wasn't for you... I never would've even made it here. <sup>50)</sup> (01:22:20)   | 용기: 단기기억 상실증으로 인한 낙천적 저돌성<br>지혜: 알파벳을 읽고, 고래 말을 할 줄 안다<br>신념: Just keep swimming <sup>51)</sup> 으로 은유됨                    |
| 통합의<br>방향<br>(9번<br>특성) | 내면의 안정,<br>긍정적, 자신감,<br>이타심 | 그물에 잡힌 도리와 물고기들을 구하러 그물 속으로 들어가는 니모에게: You're right. I know you can. <sup>52)</sup> (01:27:23)<br>다시 돌아온 후 니모를 대하는 태도에서 크게 성장한 모습을 엿볼 수 있음: Go have an adventure. Bye son. <sup>53)</sup> (01:31:47) | 니모를 구출하는 과정을 통한 깨달음으로 스스로 결핍을 치유  |
| 분열의<br>방향<br>(3번<br>특성) | 불신                          | 협곡을 통과해야 한다는 도리의 말을 믿지 않고 도리를 기만함 (00:44:20)   |   |
|                         |                             | 고래 말을 할 수 있다는 도리에게: No, you can't. you think you can do these things, but you can't Nemo! <sup>54)</sup> (01:12:17)  | 고래 혀에 매달려 도리에게 외친 말이지만 니모에 대한 자신의 태도를 깨달음(01:12:17)   |
|                         | 비관적                         | 고래 입 안의 물이 줄어들자: Look! Already it's half empty! <sup>55)</sup> (01:11:37)  | 도리의 낙천성과 대척점: I'd say it's half full. <sup>56)</sup> (01:11:37)   |

표 8. 말린(Marlin)의 성격유형 특성

| 구분                | 요약  | 캐릭터 적용   | 비고                                      |
|-------------------|---|--|---|
| 성장과 변화            | 1 단계: 무능력에 대한 자책  | 경제적 어려움 때문에 그레이트 배리어 리프의 변두리인 낭떠러지 지대에 신희살림을 차렸으나 바라쿠다에게 사고를 당하고 가족을 잃음<br>니모와의 불화를 야기해서 납치당하는 원인을 제공함 | 자책으로 인해 약화된 자존감을 웃기지 못하는 광대어로 은유하고 있음   |
|                   | 2 단계: 모험을 통해 두려움을 극복  | 외부에서 발생한 사건에 의해 상어의 위협으로부터 간신히 벗어남   | 수뢰의 폭발                                  |
|                   |   | 심해어를 능동적으로 제압하고 즐겁게 장난침  |   |
|                   |   | 해파리를 통과하며 스틸을 느끼는 장면은 말린이 처음으로 인생을 즐기기 시작하는 지점임  | 도리를 믿지 못한 자신 때문에 해파리에게 당한 상처를 보고 미안한 감정 |
|                   |   | EAC에서 내리면서 롤러코스터를 탄 것처럼 즐거워함   |   |
|                   |   | 고래에 대한 공포에서 벗어난 후 강렬한 스틸을 느끼는 동시에 니모를 찾을 수 있다는 희망을 느낌  | 도리에 대한 전폭적인 신뢰가 형성                      |
|                   | 펠리컨에게 먹힌 상황에서도 초인적인 의지로 저항하여 탈출하게 됨.                          |  |   |
| 3 단계: 통합의 방향으로 변화 | 그물에 잡힌 도리와 물고기들을 구하려는 니모를 도우며, 2 단계를 통해 형성된 용기와 신뢰를 실천적으로 증명함 | 광대어로서 유머감을 회복한 것으로 자아실현을 은유하고 있음   |   |
| 외적요인              | 니모가 납치당함  | 불확실성의 위험한 'Big Blue'를 통과하여 물고기에게는 무차별적 위험이 도사리는 시드니의 항구까지 가야함.   | 좋은 부모의 역할을 연습하는 고난의 여정                  |

47) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 주혜명 역, 앞의 책, 2010, p.317.

48) “그(니모)에게 절대 어떤 일도 안 일어나게 하겠다고 약속했어.”

49) “그건 좀 웃기는 약속이야. (중략) 그러면 아들한테 아무 일도 안 일어나는 거잖아.”

50) “네가 아니었으면 결코 여기 오지 못했을 거야.”

51) “계속 헤엄쳐”, 실패를 거듭하거나, 일이 애초에 의도한 것과는 다르게 돌아간다고 해도 다시 용기를 내야한다는 의미의 'Just keep going'에 대한 변형

|      |       |  |  |
|------|-------|--|--|
| 행동방향 | 니모 구출 | 다양한 모험을 겪으며 전설이 된 말린이 니모의 구출직전에 니모가 죽은 것으로 오인해서 행동을 멈춤 | 니모가 스스로 탈출해야만 니모의 성장이 가능한 서사구조이기 때문에 의도적으로 설정되었다고 판단 |
|      |       | 니모가 죽은 것으로 착각한 절망의 상태에서 도리와 반대로 모든 기억을 잊고 싶어 함.        | 말린과 함께 한 모든 것을 기억하고 싶어 하는 도리와 대비                     |

표 9. 말린(Marlin)의 성장과 변화

2) 니모 (Nemo)

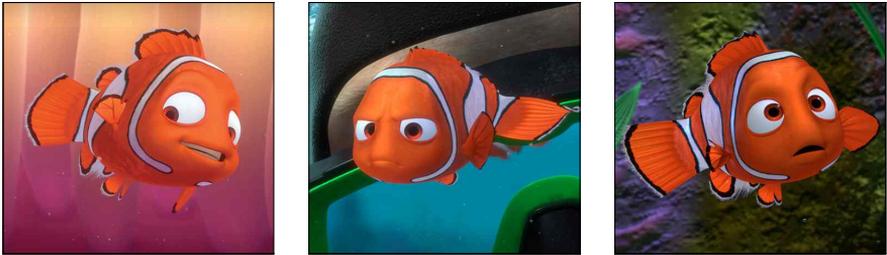


그림 4. 니모(Nemo)<sup>57)</sup>

니모(Nemo)는 호기심이 왕성하고 모험을 동경하는 활발한 여섯살 난 소년이다. 어린아이의 특성상 성격구조가 완성되지 않아서 의외성이 다소 있지만, 에니어그램(Enneagram)의 3번 유형 ‘성취하는 사람’에 가깝다.

바라쿠다에 의해 엄마를 일찍 여의고 한쪽 지느러미가 작고 기형인 신체장애를 가지고 태어난 탓에 아빠의 과잉보호를 받는다.

으로 사용되었다.

- 52) “네가 옳아. 넌 해낼 수 있어.”
- 53) “모험을 즐겨라. 잘 가거라. 아들아.”
- 54) “아냐, 넌 못해. 자신감만 앞섰지, 넌 절대 못 해. 니모!”
- 55) “봐! 벌써 반이나 줄었어!”
- 56) “내가 보기엔 반이나 남았는데.”
- 57) 픽사 홈페이지, [http://www.pixar.com/features\\_films/FINDING-NEMO#FindingNemoHome/detail/494/internal/490?ajax=2/1](http://www.pixar.com/features_films/FINDING-NEMO#FindingNemoHome/detail/494/internal/490?ajax=2/1), 2012.10.07.

독립적인 주체로서의 시작이라 할 수 있는 첫 등교에 기대에 부풀었지만, 아빠 말린(Marlin)의 과잉보호에 대한 반항심에 더해 친구들 앞에서 망신당했다고 생각하자, 3번 유형의 6번 수준의 전형적 행동인 ‘자기과시(보트에 가까이 다가가기)’를 하다가 다이버에게 납치당하는 사태를 초래한다. 시드니의 치과병원 수족관에서 만난 과묵하고 비밀스러운 과거를 간직한 길(Gill)로부터 훈련받으며 있는 그대로의 자신의 가치를 깨닫고 자신감을 회복하게 된다. 특히 인간의 그물에 잡힌 도리(Dory)와 물고기들을 구하기 위한 시도는 수족관에서의 탈출과는 차원이 다른, 자신에 대한 신뢰와 용기, 조건 없는 이타심을 바탕으로 행동으로써 비약적으로 성장한 니모(Nemo)의 모습을 보여준다. 이는 2번 날개를 가진 3번 유형(3W2)으로 건강할 때 다른 부속 유형보다 더 감정적이고 즉흥적이다. 활달하고 활력 있는 모습은 7번 유형과 유사하다. 이들은 2번 유형처럼 친절하고 사람들을 잘 도와주며 너그럽다.<sup>58)</sup>

니모(Nemo)는 아빠인 말린(Marlin)에 비하여 서사 전개 상 종속적이며 캐릭터 Arc도 비교적 적게 변하는 편이다. 그러나 그물로부터 도리(Dory)와 물고기들을 구하는 행동은 감동적이기는 하지만 비약이 심하다고 판단되는 부분이다.

| 구분  | 유형의 특성 <sup>59)</sup> | 캐릭터 적용  | 비고                    |
|-----|-----------------------|---|-----------------------|
| 키워드 | 야망, 활동적               | 자유분방한 성격이 초반에 잘 드러남                               | 야망은 드러나지 않음           |
|     | 성급, 과시                | 학교에서 친구들 앞에서 망신을 당하자 용기를 과시하고자 보트로 다가감 (00:13:50) | 아빠의 구출 모험의 동기가 됨      |
| 두려움 | 실패                    | 기형인 작은 지느러미 때문에 스스로 문제를 해결할 능력이 없다고 여김 (00:29:24) |                       |
| 욕망  | 가치 있게 여겨짐             | 독립적인 주체로서의 삶 <sup>60)</sup>                       | 진정한 자기 자신이 되길 원함      |
|     | 왜곡: 성공 지향             | 드러나지 않음   | 모성의 결여 <sup>61)</sup> |

58) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 주혜명 역, 앞의 책, p.210.

|                   |         |  |  |
|-------------------|---------|--|--|
| 필요가치              | 책임감, 용기 | 니모는 자신에게 걸립된 정신적 가치를 은유한 캐릭터인 길을 만나 단계별로 미션을 수행하며 성장한다   | 아빠의 전설을 전해 들음: 스스로의 노력으로 할 수 있다는 것을 배움 |
| 통합의 방향<br>(6번 특성) | 용기, 이타심 | 그물에 잡힌 도리와 물고기들을 구하러 그물 속으로 들어가며 아빠에게: I know what to do. - I know this will work. - I can do this. <sup>62)</sup> (01:27:15) 후반에 도리를 처음 만났을 때 도움을 주려 다가감 (01:24:20) | 수족관에서 서플채에 잡혔을 때 탈출한 경험을 바탕으로 함        |
| 분열의 방향<br>(9번 특성) | 현실 회피   | 달라의 이야기를 듣고 수족관에서 겁에 질려 도망치려함 (00:29:12)   |  |

표 10. 니모(Nemo)의 성격유형 특성

| 구분     | 요약                  | 캐릭터 적용   | 비고                     |
|--------|---------------------|--|------------------------|
| 성장과 변화 | 1 단계: 자신감의 결여, 자기과시 | 신체적 장애라는 걸림으로 인해 자신감이 결여되어 산호군락의 흡수공 끼지만 아빠가 구해줌 (00:05:33)<br>길에게 자신이 할 수 없는 것은 장애 때문이라고 말함: I can't. I have a bad fin. <sup>63)</sup> (00:29:24) |                        |
|        |                     | 보트에 다가간 무분별한 행동 (00:13:50)   | 아빠의 과잉보호에서 비롯된 책임감의 결여 |

59) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 주혜명 역, 앞의 책, pp.205-237.

60) 박기수, 앞의 논문.

61) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 주혜명 역, 앞의 책, p.348.

62) “내가 구출방법을 알아. (중략) 성공할 수 있어. (중략) 난 할 수 있어.”

63) “난 못해요. 난 한 쪽 지느러미가 약해요.”

64) 윤혜영, 앞의 논문, p.63. 원래 ‘shark’ 와 ‘bait’ 의 뜻은 각각 ‘상어’ 와 ‘먹이’ 라는 뜻으로 그 1차적인 의미는 ‘상어밥’ 이란 뜻을 가진다. 한마디로 무모한 선택으로 위협에 처한 자라는 의미이다. 그러나 둘이 결합해서 쓰일 때 ‘Sharkbait’ 는 호주 속어로 ‘상어가 나올 위험수역까지 멀리 헤엄쳐 나오는’ 원영자’ 라는 뜻으로도 사용된다. 즉 용감한 사람이라는 뜻이다.

|                            |  |  |   |
|----------------------------|--|--|---|
| 성장<br>과<br>변화              | 2 단계:<br>수족관에서<br>단계적인<br>훈련   | 여과기의 흡입관에 끼지만 길의 지도를 받아 스스로 벗어남 (00:29:24)                   | 최초로 직접 위기를 극복   |
|                            |  | 와나호카루기 산의 ‘불의 고리’ 를 통과 (00:36:49)                            | 수족관 형제의식 통과의례를 통해 Sharkbait <sup>64</sup> )라는 새로운 이름을 부여 받음 |
|                            |  | 여과기를 멈추기 위해 필터로 들어가지만 실패함 (00:48:54)                         | 수족관 물고기들의 도움을 받아 탈출   |
|                            |  | 전설이던 아빠의 모험담을 펠리컨으로부터 전해 듣고 용기를 내서 여과기 필터를 정지시킴 (00:58:55)   | 최초의 주체적 행동  |
|                            |  | 치과의사가 뜰채로 니모를 잡지만 길의 지휘 아래 뜰채로부터 탈출 (01:14:59)               | 그물에서 탈출하는 방법을 배움  |
|                            |  | 비닐주머니 안에서 죽은척함으로써 달라로부터 탈출하려는 계획을 스스로 세우고 실행(01:18:50)       | 최초의 주체적 계획입안  |
|                            |  | 달라의 학대에 직면해 길의 지휘와 헌신적 도움으로 하수관을 통해 시드니항 앞 바다로 탈출 (01:19:25) | 길의 마지막 도움을 끝으로 통제된 훈련을 마감하고 철저히 혼자서 문제를 해결해야 하는 상황          |
| 3 단계:<br>통합의<br>방향으로<br>변화 | 어장의 그물에 잡힌 도리와 물고기들을 구출하기 위해 계획을 세우고 치명적 위험인 그물 안으로 스스로 들어감으로써 수족관에서 배운 지혜와 용기를 실천적으로 증명함 (01:26:55) | 책임감 있는 독립된 주체로서 자아실현<br>아빠에게 I don't hate you 라고 말하며 완결      |   |
| 외적요인                       | 수족관에 감금  | 가장 두려운 상황인 아이로서 부모로부터 분리됨, 박탈(수족관에 감금)된 상황에 놓임               | 자숙하는 시간을 갖으며 인내, 용기, 책임 있는 행동을 훈련받음                         |
| 행동방향                       | 탈출   | 자신의 무분별함과 충동을 억제하고 인내심과 자신감을 바탕으로 수족관에서 탈출해야함                | 아빠가 구하려 치과에 오지만 스스로 탈출해야만 성장담을 완성할 수 있는 서사구조                |

표 11. 니모(Nemo)의 성장과 변화

### 3) 도리 (Dory)

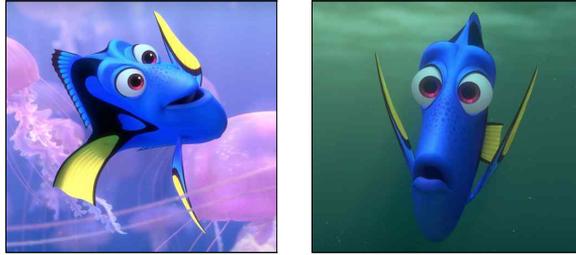


그림 5. 도리(Dory)<sup>65)</sup>

도리(Dory)는 말린(Marlin)에게는 착한 사마리아인 같은 존재이자 단기기억상실증을 앓고 있는 귀짜 파트너이다. 아이처럼 순수하며 낙관적 태도와 저돌성으로 말린(Marlin)이 모험을 계속할 수 있게 한다. 도리(Dory)의 이러한 조건은 과거의 비극에 집착과 미래에 대한 두려움에서 벗어나지 못하는 말린(Marlin)과 반대되는 성격으로 완벽하게 매치되며 말린(Marlin)의 결핍을 역할을 한다. 말린(Marlin)에게 삶의 어려움을 만나면, “계속 헤엄쳐(Just Keep Swimming)” 라는 상징적 대사를 반복하는데, 이는 주제와 배경, 사건 해결의 열쇠와 스스로의 캐릭터성 까지 다양한 부분을 설명할 수 있는 함축적 대사이다.<sup>66)</sup>

또한 자신을 믿어달라는 말도 반복함으로써 이 작품에서 다루는 중요한 정신적 가치인 ‘신뢰’에 대해 강조한다. 말린(Marlin)이 도리(Dory)의 말을 믿지 않고 그녀를 순간적으로 기만함으로써 해파리의 공격을 받는 장면은 매우 중요하다. 세계에 대한 두려움으로 니모(Nemo)를 신뢰하지 못했던 말린(Marlin)이 친구를 신뢰하지 못함으로써 해파리의 공격을 자초했다는 점, 그 위기 상황 속에서 도리(Dory)를 구출하는 과정에서 말린(Marlin) 안에 잠재되어 있던 용기를 발견하게 되는 계기를 주게 된다.<sup>67)</sup>

65) 픽사 홈페이지, [http://www.pixar.com/features\\_films/FINDING-NEMO#FindingNemoHome/detail/494/internal/723?ajax=2/1](http://www.pixar.com/features_films/FINDING-NEMO#FindingNemoHome/detail/494/internal/723?ajax=2/1), 2012.10.07.

66) 윤혜영, 앞의 논문, p.69.

67) 박기수, 앞의 논문, p.91.

도리(Dory)의 두려움과 욕망을 분석하기 위해 성격역동과 행동의 방향은 에니어그램(Enneagram)의 9번 유형 ‘평화주의자’와 혼동될 수 있으나, 2번 유형 ‘돕는 사람’에 더 가깝다. 2번 유형은 사람들을 잘 돌보고 그들과 교류하기를 즐기는 유형이다. 이 유형은 사랑, 친밀함, 가족, 우정과 같이 삶에서 정말로 기분 좋게 느껴지는 것들에 많은 관심을 쏟는다.<sup>68)</sup> ‘날개’를 보면 보다 명확해지는데, 3번 날개를 가진 2번 유형(2W3)으로서 사람들과 쉽게 친해지고 매력적인 성격과 적응력을 갖추었으며 이 하위유형의 건강한 사람들은 매력적이고 친근하며 외향적인 특성이 있는 것으로 확인할 수 있다.<sup>69)</sup>

다만, 도리(Dory)는 <니모를 찾아서>에 나오는 모든 캐릭터 중에서 가장 비현실적인 캐릭터이다. 말린(Marlin)에게 걸썩된 용기(단기 기억 상실증에서 비롯된 저돌성), 지혜(시드니로 가기 위한 영어 독해 능력), 신념(Just keep swimming)을 보완하기 위한 정신적 가치를 캐릭터화 했기 때문에 성격유형론의 분석틀로 해석하기에 어려움이 있었다.

또한 모험의 여정을 통해서 성장과 변화를 보여주지 않는다. 유일한 변화는 말린(Marlin)이 니모(Nemo)가 죽은 것으로 오해해서 절망한 나머지, 지금까지 여정의 모든 기억을 잊고 싶어 하며 도리(Dory)를 떠나는 부분에서 잠깐 드러난다. 도리(Dory)의 외로움에 대한 언급은 짧지만 깊은 울림을 주고 있다. 그러나 니모(Nemo)를 만난 후 다시 처음의 명랑 활달한 모습으로 돌아갔을 뿐, 고백 이후의 변화를 발견하기 어렵다는 점은 문제로 남는다. 따라서 도리(Dory)의 성장과 변화의 분석은 의미가 없기에 제외했다.

68) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 주혜명 역, 앞의 책, p.172.

69) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 윤운성 외 역, 앞의 책, pp.117-119.

| 구분      | 유형의 특성 <sup>70)</sup>   | 캐릭터 적용  | 비고   |
|---------|-------------------------|---|--|
| 키워드     | 사랑, 도움                  | 작품 전체에 잘 드러나 있음   |  |
| 두려움     | 사랑받을 가치가 없는 것           | 작품의 대부분에 드러나지 않다가 후반 말린이 도리를 떠나려고 할 때 도리가 말함: If you leave. I just... I remember things better with you./I know it is because when I look at you... I can feel it. I look at you and I'm home. I don't want that to go away. I don't want to foget. <sup>71)</sup> (01:22:53) | 기억은 도리에게 유일한 결핍으로서 사랑받지 못한다는 두려움의 표현으로 은유되고 있음 |
| 욕망      | 사랑받음                    | 작품의 대부분에 드러나지 않다가 후반 말린이 도리를 떠나려고 할 때 도리가 말함: No one's ever stuck whit me for so long before. <sup>72)</sup> (01:22:43)   | 도리는 이 짧은 대사 한마디로 외로움을 얘기하며 사랑받고 싶음을 표현함        |
|         | 왜곡: 남에게 필요한 사람이 되는 것    | 작품 전체에 잘 드러나 있음   |  |
| 필요가치    | 스스로 충족된 조건 없는 사랑        | 드러나지 않음   | 도리는 캐릭터의 변화 폭이 가장 적음                           |
| 통합의 방향  | 자신의 감정을 잘 알아차리고 스스로 존중함 | 작품 전체에 잘 드러나 있음   |  |
| 비통합의 방향 | 자만심, 자기기만적              | 드러나지 않음   | 구원자 역할 캐릭터로서 기억만이 유일한 결핍                       |

표 12. 도리(Dory)의 성격유형 특성

70) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 주혜명 역, 앞의 책, pp.172-202.

71) “네가 가버리면...너랑 있을 때 모든 게 더 좋았어. (중략) 너만 보면 생각(기억)나기 때문이야. 널 바라보면 난...마음이 아늑해져. 가지 마. 그런 감정 잃어버리고 싶지 않아. 잊고 싶지 않아”

72) “누구도 나랑 이만큼 가까운 적은 없었어.”

## 4) 길 (Gill)

그림 6. 길(Gill)<sup>73)</sup>

길(Gill)은 치과의사에게 납치당해 수족관으로 온 니모(Nemo)를 독립적인 주체로 성장할 수 있도록 지도한 수족관 물고기 집단의 리더이다. 평소에는 과묵하고 은밀하지만 위기의 상황에서는 신속한 판단과 과감한 행동으로 강력한 카리스마를 보여준다. 니모(Nemo)처럼 바다에서 잡혀 와서 오랜 세월 동안 수족관에서 살고 있지만, 자유를 갈망하고 언젠간 바다로 돌아가는 것이 꿈이다. 말린(Marlin)과는 완전히 다른 방식으로 니모(Nemo)를 대하며 자유와 책임감에 대해 가르쳐주는<sup>74)</sup> 것으로 니모(Nemo)의 정신적 결핍을 치유하는 역할을 한다. 전형적인 구원자의 역할을 하며 이미 성장이 완료 시점에 있어서 캐릭터 변화의 폭이 좁다.

길(Gill)은 에니어그램(Enneagram)의 8번 유형인 ‘도전하는 사람’과 성격역동 및 행동의 방향이 정확히 일치한다. 자신감과 결단력이 뛰어난 8번 유형은 남에게 해를 당하거나 통제(억압)당하는 것을 두려워한다.<sup>75)</sup> 하지만 스스로가 자기의 환경을 통제해야 한다는 생각이 지나쳐 타인에게 위협적이 될 때도 있다. 이들의 전형적인 문제는 자신을 남들과 가까워지도록 허용하지 않는다는 점이다.<sup>76)</sup> 길(Gill)은 9번 날개를 가진 8번(8W9) 유형으

73) 픽사 홈페이지, [http://www.pixar.com/features\\_films/FINDING-NEMO#FindingNemoHome/detail/494/internal/742?ajax=2/1](http://www.pixar.com/features_films/FINDING-NEMO#FindingNemoHome/detail/494/internal/742?ajax=2/1), 2012.10.07.

74) 앞의 DVD, 01:08:58.

75) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 주혜명 역, 앞의 책, p.380.

76) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 주혜명 역, 앞의 책, p.26.

로서 이 특성은 안정과 평화를 즐기면서 7번 날개를 가졌을 때보다 더 가정적이지만, 여전히 자기가 통제하는 영역을 분명히 하려 한다. 여전히 자기 방식으로 일을 처리하며 열정과 분노에 휩싸이기도 하지만, 대체로 부드럽고 신뢰할 수 있는 목소리와 편안한 몸가짐을 가지고 있다.<sup>77)</sup>

| 구분      | 유형의 특성 <sup>78)</sup> | 캐릭터 적용   | 비고   |
|---------|-----------------------|--|--|
| 키워드     | 힘, 지배                 | 카리스마 있는 리더의 모습이 잘 드러나 있음   |  |
| 두려움     | 타인에게 해를 입음, 통제나 침해당함  | 수족관에 있는 상황을 다른 수족관 물고기와 달리 감옥에 갇혔다고 느낌   | 전형적인 탈옥영화의 리더처럼 행동함                        |
| 욕망      | 자신을 보호, 독립성과 자립       | 자유를 갈망: So ready to get out. So ready to taste that ocean. <sup>79)</sup> (00:58:01)   | 수족관의 물고기들에게도 바다에 대한 꿈을 심어줌                 |
|         | 왜곡: 끊임없는 싸움           | 과거에 행했던 탈출 시도와 실패에 대한 암시 (00:29:50)<br>탈출에 대한 끊임없는 집착 때문에 충분히 준비가 되어 있지 않은 니모를 여과기 안으로 들여보냄 (00:48:54)   | 자신의 의지를 관철시키기 위해서 무리하게 밀어붙임 <sup>80)</sup> |
| 필요가치    | 집착으로부터 벗어남            | 니모의 실패로 자신의 무모함을 깨닫고 탈출의 집착으로부터 벗어남: I was willing to put you in harms way to get there. Nothing should be worth that. <sup>81)</sup> (00:58:06) |  |
| 통합의 방향  | 온정, 타인을 보살핌           | 니모에게 자립과 행동하는 용기를 가르침 (00:29:24) 등 다수<br>달라로부터 니모를 구출하기 위해 위협을 감수 (01:20:06)   |  |
| 비통합의 방향 | 두려움, 은밀해짐             | 니모 실패 후 침잠 (00:57:58)  |  |

표 13. 길(Gi11)의 성격유형 특성

77) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 윤운성 외 역, 앞의 책, pp.377-379.

78) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 주혜명 역, 앞의 책, pp.380-412.

79) “큰 바다가 그리워서, 내가 너무 성급했어.”

80) 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 주혜명 역, 앞의 책, p.40.

81) “내가 위험한 방법에 너를 밀어 넣었던 거야. 무모한 짓이었어.”

| 구분     | 요약                           | 캐릭터 적용   | 비고                                  |
|--------|------------------------------|--|-------------------------------------|
| 성장과 변화 | 단계:<br>행동 중심적,<br>열정적,<br>관대 | 여과기의 흡입관에 낀 니모가 스스로 탈출하도록 격려함 (00:29:24)                         | 니모를 보고 탈출에 대한 영감을 받음                |
|        |                              | 여과기 필터를 멈추기 위해 니모를 대신 들여보내지만 니모가 실패하며 위험에 처함 (00:48:54)          | 자신의 탈출 계획에 니모를 넣은 것이 이기적이었다는 것을 깨달음 |
|        |                              | 니모가 팔채에 잡히자 뛰어난 결단력과 즉각적인 행동으로 니모를 구출함 (01:14:59)                |                                     |
|        |                              | 달라에게 죽임을 당할 니모를 위해, 자신의 안위를 생각하지 않고 물 밖으로 나가서 니모를 구출함 (01:20:06) |                                     |
| 외적요인   | 수족관에 감금                      | 길 역시 바다에서 잡혀 왔기 때문에 바다로 돌아가기를 갈망함                                |                                     |
| 행동방향   | 수족관 물고기 모두의 탈출               | 여과기를 고장 내서 탈출할 기회를 만들려함. 결국 수족관의 모든 동료들을 데리고 탈출                  |                                     |

표 14. 길(Gill)의 성장과 변화

## V. 결론

캐릭터에 내재된 두려움과 욕망에 관한 선행연구인 「<콩푸판더> 캐릭터의 욕망과 두려움 분석」에서는 ① 캐릭터의 내재된 두려움과 욕망의 역동에 의하여 다성성(the polyphonic)이 강화된다는 것. ② 중심 캐릭터간의 두려움과 욕망이 교차하면서 새로운 차원의 사건이 발생하고, 예측 불가능한 방향으로 사건의 연쇄를 유도할 수 있다는 것. ③ 두려움과 욕망이 해소되는 과정에서 성장담에 필요한 미덕을 제시할 수 있다는 것 등이 결론의 핵심<sup>82)</sup>이었다. 본 연구에서는 이러한 인식을 바탕으로 <니모를 찾아서>를 분석했으며, 선행연구와 동일한 결론은 물론, 그 외의 변별력 있는 결론을 도출할 수 있었다.

82) 양세혁, 앞의 논문, p.105.

| 구분 | 내용  |
|----|---|
| 1  | 두려움은 <니모를 찾아서> 스토리의 출발점이자 핵심이다. 픽사에서 제작한 어떤 작품보다도 캐릭터의 내재된 두려움이 강조되었으며, 두려움을 회피하려는 캐릭터의 노력에 의해서 서사가 이루어졌다.  |
| 2  | <니모를 찾아서>의 캐릭터에 내재된 두려움과 욕망은 대부분 대척점에 있다. 따라서 행위의 동력은 더 강하지만 행위의 방향이 예측가능하기 때문에 캐릭터의 긴장감이 다소 떨어졌다.  |
| 3  | <니모를 찾아서>의 주요 캐릭터들은 에니어그램 성격유형 지표에서 정립한 두려움과 욕망에 의한 성격역동과 일치했다.   |
| 4  | 중심 캐릭터(말린, 니모)가 분리되어 있는 구출과 탈출 플롯의 특성 상, 두려움이 해소되는 방식이 중심 캐릭터간의 상호 성격역동에 의한 것이 아닌, 각 중심 캐릭터의 결핍을 보완하는 정신적 가치를 성격화한 거울 캐릭터(도리, 길)에 의한 것이라는 점이 특징이자 한계로 작용한다. |

표 15. <니모를 찾아서> 두려움과 욕망 분석 결과

두려움은 <니모를 찾아서> 스토리의 출발점이자 핵심이다. 말린(Marlin)은 정신적 장애에서 비롯된 두려움 때문에 고통 받고 있었고, 니모(Nemo)는 신체적 장애에서 비롯된 두려움 때문에 고통 받고 있었다. 그런데 독립적 주체로서의 시작이라 할 수 있는 첫 등교 날에 서로의 두려움이 의식 깊은 곳에서 충돌하면서 니모(Nemo)가 충동적으로 반항을 하고 납치되는 사건의 연쇄를 불러일으킨 계기가 되었다. 구출과 탈출의 플롯이 병치되면서 말린(Marlin)은 불확실성의 위험한 바다에서 실전을 통해 두려움을 이겨내야 했고, 니모(Nemo)는 예측 가능한 통제된 환경에서 훈련을 통해 두려움을 이겨내야 했다.

이것은 변화와 성장의 효과를 극대화하기 위해서 중심 캐릭터를 분리시키는 전략을 사용했기에 가능했다. 대신에 각각 아들과 아빠의 대안인 거울 캐릭터를 등장시킴으로써 중심 캐릭터들이 결핍을 보완하고 깨달음을 통한 성장이 가능한 구조를 구축했다. 먼저, 말린(Marlin)은 완전한 반대로서 완벽하게 매치되는 도리(Dory)에 의해 두려움이 해소되고, 니모(Nemo)의 두려움 또한 아빠의 대안이자, 니모(Nemo)에게 요구되는 정신적 가치를 은유한

길(Gill)에 의해 해소된다. 이러한 서사 전략은 매우 뛰어나서 보다 중점적으로 연구할 가치를 지니고 있다.

그럼에도 불구하고, 말린(Marlin)과 니모(Nemo)가 거울 캐릭터인 도리(Dory)와 길(Gill)을 동시에 각각 만나는 사건, 두 경우의 핵심적 만남이 우연히 벌어졌다고 설명하기에는 사건 해결의 유일한 열쇠라는 사안의 중대성을 감안할 때 논리적 맹점이라 여겨진다. 또한 거울 캐릭터는 주체적인 두려움과 욕망을 심도 있게 표현하기 어려운 태생적 한계가 있기 때문에, 중심 캐릭터와 거울 캐릭터의 두려움과 욕망이 교차하는 부분의 충격과가 상대적으로 약해지게 된다. 바꾸어 말하면, 중심 캐릭터들의 진정한 성장담은 깊이 있는 성격역동에 의해서 두려움이 해소되는 방식이 더 우위에 있다고 판단할 수 있다. 특히 <니모를 찾아서>처럼 아빠와 아들의 성격차이에서 비롯된 갈등이 출발점이었기에, 이 빛나는 작품의 캐릭터라이징에 있어서 작은 한계임을 지적하지 않을 수 없다.

좋은 스토리란 대부분 캐릭터를 중심으로 발생하는 서사 구조이다. 즉, 캐릭터의 내적동기와 역동작용에 의해 촉발된 사건이 연쇄적으로 더 큰 사건을 일으키고, 창의적 개연성을 확보한 해결에 의해 재미와 감동을 더 할 수 있기 때문에, 작품의 완성도는 캐릭터라이징의 전략에 의해 좌우된다고 여겨진다. 끝으로 본 연구가 애니메이션 캐릭터라이징과 관련하여 또 다른 접근방법이 될 수 있으리라 사료되며, 캐릭터 성격화와 관계성 설정 시 도움이 되길 희망한다.

## 참고문헌

- 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 윤운성 외 역, 『에니어그램 성격유형』, 학지사, 2010.
- 돈 리처드 리소·러스 허드슨, 주혜명 역, 『에니어그램의 지혜』, 한문화, 2010.
- 아니카 르메르, 이미선 역, 『자크 라캉』, 문예출판사, 1994.
- 앤드루 호튼, 주영상 역, 『캐릭터 중심의 시나리오 쓰기』, 한나래,

2003.

- 자크 라캉, 민승기 외 역, 『욕망 이론』, 문예출판사, 1994.
- 제롬 와그너, 김태홍 역, 『성격의 심리학』, 파라복스, 2006.
- 캘빈 S 홀, 지경자 역, 『프로이트 심리학입문』, 홍신문화사, 1993.
- 박기수, 「대중문화콘텐츠 서사 연구」, 『한국언어문화』, 제30집(2006), pp.77-98.
- 박기수, 「픽사 애니메이션 스토리텔링 전략 연구: 캐릭터를 중심으로」, 『한국언어문화』, 제39집(2009), pp.213-240.
- 박기수, 「<모노노케 히메>의 스토리텔링 전략 연구」, 『인문콘텐츠』, 제17호(2010), pp.533-553.
- 박소영, 「3D애니메이션에서 영상언어로 구현된 이미지 특성에 관한 연구: 3D애니메이션 <니모를 찾아서>를 중심으로」, 『한국디자인포럼』, 11호(2005), pp.243-252.
- 양세혁, 「<쿵푸팬더> 캐릭터의 욕망과 두려움 분석」, 『예술과 미디어』, 제10권2호(2011), pp.95-106.
- 양세혁, 김일태 「미야자키 하야오 애니메이션에 나타난 히로인의 성격구조」, 『한국콘텐츠학회지』, 제8권8호(2008), pp.90-102.
- 이만식, 「픽사의 서술 전략」, 『새한영어영문학』, 제52권3호(2010), pp.47-65.
- 공현희, “행위소 모형과 에니어그램으로 본 캐릭터의 역할과 성격의 상관성 연구 : 애니메이션의 표현양상을 중심으로”, 중앙대학교 박사학위논문 (2010, 8).
- 윤혜영, “픽사 애니메이션 스토리텔링 전략 연구”, 한양대학교 석사학위논문 (2008, 2).
- 이주영, “애니메이션의 구출플롯에 관한 연구 - 디즈니 애니메이션(몬스터 주식회사, 니모를 찾아서)을 중심으로”, 세종대학교 석사학위논문 (2004, 8).
- 황정수, “2006년 이후 픽사 애니메이션의 서사 특성과 전략 연구”, 건국대학교 석사학위논문 (2010, 8).
- Box Office, 검색일자 2012.10.28.  
<http://www.imdb.com/boxoffice/alltimegross?region=world-wide>.
- Pixar Website, <http://www.pixar.com>, 2012.10.05.-10.07.
- UNESCO World Heritage Centre, <http://whc.unesco.org/en/list/154>, 2012.11.23.

<니모를 찾아서> DVD(2-Disc Collector's Edition, 2003.12).

<니모를 찾아서>(Finding Nemo, 2001).

## ABSTRACT

**An Analysis of the Inherent Fear and Desire of the <Finding Nemo>  
Character: Based on the Enneagram Personality Types Theory**

Yang, Se-Hyeok

The <Finding Nemo> (2003) by Pixar, by succeeding at box office hit with good criticism, could be the film that made Pixar the most influential animation producer. Especially such character oriented narrative strategy, by raising the degree of characterizing and relationship, could made remarkable achievement as it is called a textbook of characterizing. This study focused on the inherent fear and desire of characters in <Finding Nemo>. The inherent fear and desire were assumed to be the elements that strengthen characterizing and relationship more dynamically.

In general, every single choice and behavior of human beings are likely to be depending on fear and desire, it is believed that human's life is dominated by those two elements. In this point, the characterizing of <Finding Nemo> has three big features. It is that ① it clearly described the fear inherent in characters and the effort to avoid the fear better than any other films of Pixar. ② it strikingly accords with the interaction of characteristics of fear and desire established by Enneagram personality types. ③ the way of relieving fear of the main characters (Marlin and Nemo), as a unique feature of rescue and escape plot in which two characters are being apart, is not by interaction of characteristics of two main characters but is by characterizing the spiritual value supplementary to the deficiency of main character as sub character (Dory and Gill).

In the previous study, <Kung Fu Panda>, characterizing of panda 'Poe' is too outstanding and this fact is working as paradoxical limitation. On the other hand, set up of fear and desire of two main characters, Poe and Shifu and dynamics of characteristics are very delicate and effective. On the other hand, in the <Finding Nemo>, in the course of settling down the conflicts between two main

characters, father and son, it shows fresh and firm narrative structure with various characters and sub plots. However, though the degree of described fear and desire of main characters are very outstanding, it still reveals its limitation that the course of settlement is somewhat dependent. In conclusion, this study is considered to be another approach to animation characterizing, and also hopefully can be helpful in characterization and setting up relationships in the future.

Key Word : Pixar, Finding Nemo, fear, desire, Enneagram, characterizing, animation character

양세혁  
조선대학교 만화애니메이션학부 교수  
(501-759) 광주광역시 동구 서석동 375  
Tel : 062-230-7719  
imarsys@chosun.ac.kr

논문투고일 : 2012.11.01  
심사종료일 : 2012.12.02  
게재확정일 : 2012.12.14