
애니메이션 캐릭터 설정 요소 분석

임운주*

A Study on character create of Animation

Woon-Joo Lim*

요약 본 연구는 애니메이션 캐릭터 기호가 점점 다양하게 진행됨에 따라 관객과의 효과적인 커뮤니케이션에 대한 애니메이션 캐릭터는 영화의 주인공이 되어 전체의 분위기를 이끌어 간다. 캐릭터는 작품 속에서 자신의 행동과 사고 방식을 표현함으로써 관객에게 어필한다. 캐릭터가 어떤 유전적인 요인과 환경적인 요인에 대한 영향을 받는가에 대한 것은 내러티브와 전체적인 세계관과 밀접한 관계가 있다. 새로운 세계에서 어떤 신체적 특성, 어휘, 말투, 버릇, 액션, 성격을 가지고 있느냐에 따라서 캐릭터는 더욱 확실하고 쉽게 관객에게 전달된다. 그러므로 이 연구는 새로운 세계관 속에서 사물을 판단하고 행동하는 캐릭터의 외모와 성격을 잘 나타내는데 필요한 요인은 무엇인지에 대하여 분석하고자 한다. 분석 결과, 캐릭터의 설정 방법은 첫째, 애니메이션 캐릭터의 행동과 사고방식을 규정 요인은 세계관에 있다. 그것을 표현하는 외면적 성격요소로는 용모, 스타일, 행위, 표정, 말투, 취미, 직업, 지위가 있으며 내면적 요소는 기질, 사상, 교양을 나타낸다. 둘째, 애니메이션 캐릭터의 일반적인 성향들, 문화적 배경, 핵심 특성과 경험 등을 주어진 조건, 즉 세계관에 의하여 형성된다. 그 기질은 외향/내향, 직관/감각, 사고/감정, 판단/지각으로 나타난다. 셋째, 애니메이션 캐릭터의 매력은 친근함(familiarity), 독창성(originality), 유머(fan), 다성적 감각, 유연성으로 나타난다. 넷째, 새로운 세계관과 캐릭터의 조화이다. 새로운 세계관에 맞게 설정된 캐릭터는 애니메이션의 재미와 완성도를 더해 주지만 그렇지 못한 캐릭터는 내러티브의 흐름을 방해하는 요소가 되기도 한다는 결과를 볼 수 있다. 애니메이션 캐릭터의 설정은 독특한 세계관을 관객에게 다가가기 쉬운 친근함(familiarity)과 다른 작품과의 차별화 되는 독창성(originality), 웃음을 선사하는 유머(fan)와 서로 다른 시간에 서로 다른 방식으로 상호작용 다성적 감각을 보다 유연하게 관객에게 전달되기 쉬운 설정이 가장 바람직하다고 볼 수 있었다.

주제어 : 캐릭터, 세계관, 커뮤니케이션, 독창성, 유머

Abstract This research has chosen the animation character creation as a part of research for effective communication with audience due to the character taste getting diversity. The way of characters creation in this research suggest as follows. First, animation character action and a way of thinking, which makes regulation factor is a global outlook. It expresses a outer factors include appearance, style, action, facial expressions, tone of voice, hobbies, occupation, status and internal factors shows nature, conception, culture. Second, the given condition of general tendency of animation character, Cultural background, and Key characteristics and experiences is built up by global outlook. Third, the attractive of animation character show up the familiarity, originality, fun, various senses, and flexibility. Fourth, it is harmony of new global outlook and character. The establishment of animation character is that the familiarity which is easy approach to audience with special global outlook, the originality which is different from other works, fun with laugh, at different times in different ways to interact with more flexibility, various sense to be delivered to audience for easy setting is the most desirable.

Key Words : Character, Weltanschauung, Communication, Originality, Fan

*홍익대학교 애니메이션학과 겸임교수

논문접수: 2012년 12월 1일, 1차 수정을 거쳐, 심사완료: 2012년 12월 20일

1. 서론

1. 연구 목적 및 방법

꿈의 산업으로 불리는 애니메이션 산업은 경제적인 창출 외에도 문화적으로 우리의 문화를 알리는 의미와 가치를 가지고 있다. 세계적으로 자랑할 수 있는 애니메이션 기술을 가지고 있음에도 불구하고, 이를 애니메이션에 접목, 활용하는 방법에서 아직 큰 성과를 이루지 못한 현실이다. 애니메이션 캐릭터들은 그 나라를 대표 할 수 있는 문화자원으로 세계 속에서 대중과 지속적인 커뮤니케이션을 통해 문화를 전달하는 힘을 보여 주는 고부가가치를 지닌 산업으로 대두 되고 있다. 이에 애니메이션은 각 시대마다 새로운 문화 창조의 역할을 담당한다. 외국의 캐릭터의 모방이나 새롭고 독창적으로 변화되지 않은 형식, 내러티브의 구조와 밀접한 연관이 없는 캐릭터의 등장은 애니메이션 영화의 흥행에 실패의 요인으로 작용한다.

애니메이션 캐릭터는 내러티브 구조에서 캐릭터만의 독특한 세계관을 나타내야 한다. 다른 세계와 차별화되는 정체성을 부각시켜서 세계관이 있는 고유의 캐릭터 개발로 효율성을 극대화 하여야 한다. 즉, 내러티브에서 독창적인 요소를 발굴하고 창출하여 우리의 고유한 애니메이션 캐릭터를 개발하는 것은 세계시장에서 우리 애니메이션의 부가가치 창출에 중요한 역할을 한다. 캐릭터는 인간의 심층에 잠재되어 있는 아름다움에 대한 추구하고 휴머니즘에 대한 동경을 어떠한 대상물에 친근감 있게 표현한 상징물이다. 따라서 캐릭터는 그 나라의 문화와 정서가 담겨지게 된다. 그러므로 캐릭터의 세계관 즉, 캐릭터가 세계를 보는 법은 매우 중요하다. 이것은 관객이 캐릭터를 통해 가공의 세계를 바라볼 때 얼마나 현실감을 느끼게 되는 지에 관한 문제이다. 따라서 본 연구에서는 애니메이션 캐릭터는 세계관에 의해 설정되고 다듬어지면서 다른 캐릭터들과는 다른 특징적인 성격을 갖게 된다는 점에 주목할 것이다. 이를 연구하는 방법으로는 먼저 캐릭터의 세계관과 캐릭터 개념, 기능, 구성요소, 성향 등을 문헌을 통해 도출하고 애니메이션 작품 사례에서 기획의도와 캐릭터의 세계관, 캐릭터의 설정에 관한 분석을 통하여 결론을 도출한다.

2. 본론

2.1 애니메이션 캐릭터 구성 요소

1) 친근함(familiarity)

심리적으로 관객의 주위를 끄는 매력을 나타내며 심리적 매력은 즐거움, 애교, 귀여움, 온화함, 선함의 이미지를 발산하는 시각형태의 끌림 현상이다. 친근함은 가람들의 정서를 자극하여 호감을 느끼도록 한다.

2) 독창성(originality)

독창성은 기존의 것에서 탈피하여 참신하고 독특하며 강한 인상을 심어 주고 주의를 집중시키는 차별화이다. 기존 문화의 틀에서 벗어나 새로움을 추구하고 형식에 얽매이지 않으려는 경향이다. 데스크 오사무는 독창성을 패턴의 조합이라고 설명하고 세 가지 패턴을 제시 했다. 첫째, 캐릭터의 기본형을 결정하는 패턴이다. 신체의 부위별 패턴을 조합하여 캐릭터의 얼굴 생김이나 체형을 결정한다. 둘째, 머리모양, 옷차림, 소도구 등으로 캐릭터의 성격을 구체화 하는 패턴이다. A의 주인공 작품과 B의 주인공을 구분하고 특징짓는 기호가 필요하다. 캐릭터의 기본형에 장식적인 부분이 더해진다. 셋째, 캐릭터의 연기 패턴이다. 앞의 두 패턴을 더하여 탄생한 캐릭터가 움직일 때의 표정 연기나 액션이다.[4]

3) 유머(fan)

유머는 웃음과 감동을 얻기 위한 익살스러운 농담, 골계, 해학, 풍자, 위트, 퀴번, 역설, 만화, 시트콤, 코믹영화 등 다양한 표현의 총합으로 짧은 이야기나 우스꽝스러운 행동의 일체다.[4] 보통 유머는 일상적인 것을 파괴되거나 공격이 행해졌다가 정상을 회복 할 때 유머가 나온다. 즉 긴장의 상황에서 해소의 단계로 넘어 갈 때 발생한다. 사건이 예상하고 기대하는 상황으로나 정 반대 상황으로 전개될 때 대조되는 상황에서 유머가 생긴다. 부조화와 불균형은 조화되지 못하거나 균형이 어긋난 상태에서 웃음을 유발하는 것으로 관객에게 기대를 걸게 해 놓고 그것을 어긋나게 함으로써 대조론의 메커니즘을 이용한 웃음 유발이다.[5] 캐릭터가 바보스러운 언동과 행동을 하는 물리적 방법과 대상의 비속화와 모순의 폭로를 통한 우월감 조성 할 때, 약한 존재에 더 약한 캐릭터를 등장시켜 약한 존재의 실력 다툼의 상황에서 우월감과 반대로 강한 캐릭터와 더 강한 캐릭터의 대치 상황에서 유머

가 등장한다. 또한 유머는 캐릭터가 과장과 반복, 연쇄적인 사건의 반응으로 그 효과가 고조 된다. 과장은 유머에서 빼놓을 수 없는 부분으로 등장하는데, 현실의 상황을 무의식중에 어떻게 자연스럽게 과장의 세계로 이끌어 가는가에 대한 과정이다. 이 과정이 자연스럽게 진행되면 관객이 캐릭터의 세계로 들어가는 과정이 보다 수월하다. 반복은 캐릭터의 행동에 반복적으로 특정한 동작이나 언어의 사용으로 반복적으로 되풀이 되어 웃음을 유발하는 기법이다.[2] 캐릭터의 행동과 사고를 관객에게 인지시키는데 보다 더 수월하게 만드는 기법이다. 연쇄반응은 사건이 연속하여 다른 사건을 일으켜 더 큰 사건에 휘말리게 되는 구조로 조그만 사건의 시작으로 큰 결과를 초래하는 것과 큰 사건이 아무것도 아닌 일로 끝나는 경우이다. 밀트 조세프버그는 “우스운 상황은 구체적으로 인물에 맞도록 변형되는데 그것은 관객이 캐릭터와 일체감을 갖는데 도움을 주기 때문이다.”라고 하였다. 코믹한 캐릭터는 협잡꾼일수도 순박한 인물로 표현되기도 하며 아이러니컬하고 세속적인 인물로 등장하기도 한다. 이러한 인물들은 재미있는 표현으로 즐거움과 웃음을 주는데 도움이 된다. 이런 여러 가지의 요소들은 코믹한 캐릭터를 특별하고 독특하게 만든다.

4) 다성적 감각

다성적 감각은 서로 다른 시간에 서로 다른 방식으로 상호작용하는 다수의 목소리들의 캐릭터를 말한다. 린다 제게르가 『잊지 못할 캐릭터의 창조』에서 “캐릭터를 정의하는 작업은 언제나 이리 갔다 저리 갔다 하는 과정이다”라고 쓴 것은 다성적 감각을 강조하는 것이다.[3] 이런 다성성은 다양한 의식이나 목소리들이 완전한 독립된 실체로 존재하는 것을 의미한다. 작품 속의 캐릭터는 작가에 의해 만들어지는 수동적인 객체가 아니라 함께 공존하는 능동적인 주체이며 작품 속에서 관객과의 사이에서 이루어지는 상호작용의 결과이다. 츠베탕 토도로프는 이 다성성을 상호 텍스트성이라는 용어로 대신하기도 한다. 즉 캐릭터의 특징소와 내러티브 안에서 모든 요소들이 서로 영향을 주고받는 것, 요소요소간의 각자의 소리이다.

2. 애니메이션 캐릭터 사례연구

2.1 <라따뚜이> 캐릭터 분석

1) 기획의도

<라따뚜이>의 가능성을 처음부터 높이 평가했다고

브래드 버드 감독은 말 한다. <라따뚜이>의 가장 큰 매력은 일단 캐릭터들에 있다고 할 수 있다. 이 영화의 캐릭터를 개발은 버드 감독과 잔 핑카바이다. <라따뚜이>가 정서적으로 어필하는 가장 큰 요소로는 주인공 레미가 맺고 있는 여러 다양한 관계들 속에서 찾아볼 수 있다. 자식을 사랑하지만 자기 앞가림도 못하는 아버지와의 관계, 평생 우상이었던 죽은 요리사와의 관계, 식당 청소부 링귀니와의 관계이다. 특히 링귀니와의 관계는 작품을 이끌어가는 핵심 요소이다. 각자의 절박한 상황에서의 생존을 위한 이유로 한 팀이 되지만, 결국 진정한 우정에 바탕을 둔 삶의 동반자로 함께 성장해나간다. 이 스토리의 주인공 레미는 매우 공감가면서도 위대한 영웅이다. 레미가 자신의 꿈을 이루기위해선 자신을 가장 혐오하는 사람들이 모여 있는 장소에 들어가야 하기 때문이다. 그는 세상이 자신에게 전혀 기대하지 않는 방식으로, 세상에서 인정받고 싶어 한다. 그 기분에 공감하는 많은 사람들이 있을 것이다. 중요한건, 레미가 자기 꿈을 이루기 위해 얼마만큼 대담하고 영리해 질수 있는가, 그리고 그 과정에서 무엇을 발견할 것인가이다. <라따뚜이>는 모든 언어권, 모든 문화권에서 유구하게 계승돼온 슬랩스틱 코미디의 전통을 고수하면서도 그것을 약간 비틀었다는 점에서 신선한 시도라 할 수 있다.[6]

2) 캐릭터의 세계관

새롭고 독창적인 세계관으로 <라따뚜이>는 쥐의 관점을 선택했다. 그 배경은 두 가지로 볼 수 있다. 쥐들이 사는 세계 파리의 하수구 속과 파리의 최고급 식당으로 대변된다. 상반되는 설정은 캐릭터의 삶을 표현한다. 인간의 세계에 끼어들 수 없었지만 어쨌든 그 속에 살게 되는 것이다. 주인공인 쥐는 사람들의 말을 듣고 이해하고 읽지만 상대역인 사람 링귀니는 쥐의 말을 이해하지 못한다는 특징을 가지고 있다. <라따뚜이>의 내러티브는 가족애와 우정, 꿈과 노력이라는 보편적 테마들로 이루어져 있다. 식당에서 아슬아슬하게 공존해가는 둘의 모험담 사이로, 영화는 우정과 신뢰, 가족 간의 갈등, 꿈과 노력 등의 친숙한 주제를 다루고 있다. 주인공에 의해 다른 사람들의 삶을 보는 시각으로 많은 메시지를 전달한다. 이 영화의 주제는 ‘누구나 요리를 할 수 있다’이다. 이 영화가 보여주고자 하는 가장 큰 테마는 남의 기대에 끌려 다니지 말고 ‘자신이 원하는 바를 추구 하는 세계관을 가지고 있다.

3) 애니메이션 캐릭터 설정 분석

<라따뚜이>의 세계관을 표현하는 주인공 캐릭터의 특징과 독창성은 절대 미각에 있다. 캐릭터는 외면적 성격으로 평범하고 작고 귀여운 회색 쥐이다. 하지만 이 미각으로 인하여 캐릭터의 행위는 두발로 걷게 하고 행위는 쓰레기나 주워 먹고 사는 데서 벗어나게 한다. 이 미각은 주인공에게 어쩔 수 없는 탐구력을 선사하여 사람의 말을 이해하고 읽게 만든다. 이것은 다른 쥐들과의 차별화로 나타나며 그들의 세계와는 다른 기질과 교양을 갖게 하는 캐릭터의 성향을 보인다. 즉 캐릭터가 “자신이 누구인가?”에 관한 설정과 이 세계가 주인공에게 어떻게 보이는 가에 대한 문제는 확실해진다. “누구나 요리를 할 수 있다” 이 대사는 <라따뚜이>의 세계관을 대변한다. “누구나”라는 것은 재능이 있는 모든 이에게 공평한 기회를 말한다. 그 재능을 발견하고 실현하는 문제이다. “요리를 할 수 있다”는 꿈만 포기하지 않는다면 이루어질 것이며, 그것이 쥐라고 할지라도 이 세계에서는 포기하지 않고 결국 누구나 할 수 있는 것이다. 다른 문화의 세계, 즉 파리의 레스토랑에서의 세계는 주인공에게 살아가는 목표가 되고 자신이 그 세상에서 꿈을 실현하게 한다. 이 꿈은 인간들도 추구하는 것과 같다. 이 사회에서 자주 일어나는 소외된 인간의 모습이며 그 속에서 꿈을 이루려고 노력하는 모습은 관객에게 묘한 공감을 일으킨다. 이 공감은 캐릭터의 구성요소의 친근함으로 이어진다. 이러한 공감은 관객에게 심리적으로 끌림 현상을 자극하고 항상 먹는 음식에서 더욱 관객과 친밀감을 형성 한다.



[그림 1] 애니메이션 <라따뚜이>중에서

[그림 1]에서 나타나는 요리 장면에서 실수를 연발하며 링귀니와 레미의 요리 장면은 역동적인 동작이 계속 나오는 슬랩스틱 코미디 같은 유머를 자아낸다. <라따뚜이>의 레미의 특성소로는 인간과의 소통이 되며, 미각이 뛰어나며, 다른 쥐들과는 다른 목표를 가지고 있다.



[그림 2] 애니메이션 <라따뚜이>중에서

쥐들의 세계와 사람들이 사는 레스토랑의 세계를 왔다 갔다 하면서 보여주는 다성적인 감각을 보여주는 [그림2]는 이 세계를 더욱 흥미롭게 만들었다. 이런 세계관은 캐릭터에게 새롭고 독특한 이미지를 만들어 준다. <라따뚜이>의 세계관은 프랑스 파리의 레스토랑의 좁은 배경 설정으로 내러티브 구조를 더 탄력 있고 집중하게 만든다. 쥐들의 세계와 같은 판타지와 현실의 세계가 잘 결합되어 새로운 세계관이 설정 되었다. 이렇게 다른 세계에서의 결합체로서 주인공 캐릭터를 등장시켰다. 그 소통은 레미라는 쥐가 일반적으로만 대화가 되는 형식을 가지고 있다. 양방향 대화 형식이 아니기 때문에 링귀니는 더욱 주인공 레미를 더 가까이 지켜봐야 한다. 그러므로 표정연기가 재치 있게 묘사되며 의사소통에 문제가 생기면서 유머와 새로운 갈등이 발생하는 등 관객에게 흥미를 발생시킨다. 이러한 세계관과 캐릭터의 조화는 허구적인 세계의 일상을 형상화 시키고 관객에게 보다 쉽게 접근 하는데 도움을 준다.

2.2 <빼꼼> 캐릭터 분석

1) 기획의도

<빼꼼>은 대사 없이 음악과 단순한 효과음과 함께 화려한 동작과 타이밍으로 구성 되었다. 보통의 애니메이션들이 대사와 함께 스토리를 전달하여 재미를 추구하지만 '빼꼼'은 항상 뜻대로 되지 않는 머피의 법칙과도 같은 몸짓으로 색다른 웃음을 선사해 신선함을 안겨준다. 대사 없이, 누구나 이해할 수 있는 몸짓으로 모든 것을 말하는 <빼꼼>은 실수투성이 '빼꼼'은 많은 수난을 겪지만 포기를 모르며 온갖 호기심에 들떠있는 그의 모습들이 많은 이들이 '빼꼼'의 매력 속으로 빠져들게 한다. 또한, 온몸으로 보여주는 색다른 위트는 또 다른 언어가 탄생한 듯하다. 그 아무리 재치 있는 대사도 모든 이들에게 웃음을 전달하기는 힘든 것이 사실이다. 하지만 <빼꼼>은 몸짓이 바로 어린이와 어른을 이어주는 하나의 언

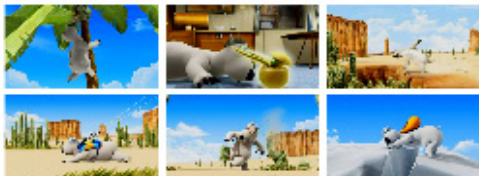
어가 되어 기발한 위트와 재치를 만들어내 작품의 새로운 울음을 더하는 동시에 신선한 웃음을 제공한다.

2) 캐릭터의 세계관

새롭고 독창적인 세계관으로 <빼꼼>은 북극곰이 인간세상에서 보여주는 생활을 다룬 슬랩스틱 코미디 장르이다. 북극곰이라는 것을 제외하면 찰리 채플린의 희극과 비슷한 구조를 지니고 있다. 그 배경은 현대적인 도시와 휴양지등 여러 곳이 등장한다. 빼꼼은 인간이 하는 일들을 하고 있다. 마트에 가서 쇼핑도 하고 빌딩에서 유리창도 닦으며 우리의 일상과 밀접한 관계를 맺고 있다. 빼꼼의 삶은 항상 즐거움으로 표현된다. 일상에서 조용하게 살고 있는 빼꼼에게 항상 난관이 생기게 우연하게 사건에 휘말리며 머피의 법칙과 같이 힘든 상황의 연속은 관객에게 웃음을 선사한다. 그렇다고 심각한 분위기로 몰고 가지는 않는다. 빼꼼에게 빌딩이 무너지거나 차가 깔고 지나가더라도 아무도 그가 죽었으리라는 상상은 하지 않는다. 아슬아슬한 순간에 봉착해도 관객은 폭소를 터트리지 걱정을 하지 않는다. 어떤 진리를 추구하지도 메시지도 전달하지 않고 말도 하지 않는 빼꼼은 우리에게 순수한 유머를 즐기게 한다.

3) 애니메이션 캐릭터 설정 분석

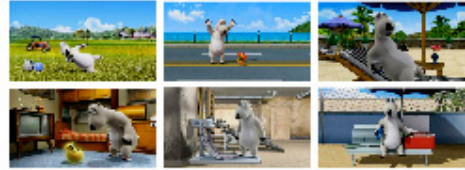
빼꼼이 가지고 있는 가장 특징적인 구성요소는 친근감에 있다. 커다란 눈, 둔해 보이는 몸. 어딘지 모르게 어설피 보이는 '빼꼼'. 하지만 그래서 더욱 매력적인 '빼꼼'은 무슨 일을 하든 실수투성이다. 이런 빼꼼은 애교, 즐거움, 따뜻함, 재미 등의 친숙함으로 관객에게 다가 간다. 거기에 빼꼼이라는 명확한 이름도 대중과 친숙해질 수 있는 데 큰 기여를 한다.



[그림 3] 애니메이션 <빼꼼>중에서

빼꼼의 성격은 캐릭터의 다양한 응용동작에서 보여주는 행동 범위를 보면 알 수 있다. 빼꼼에서의 세계관은 예측할 수 없고 상상 할 수 없는 세계의 모험이다. 허구

적인 세계, 즉 빼꼼이 사는 세계를 일상적으로 관객에게 친근한 장소에서 이루어진다.



[그림 4] 애니메이션 <빼꼼>중에서

그에게 일어나는 일들은 우리에게 항상 일어 날수 있으며 사건에서 아이러니를 발견하게 한다. 커다란 눈, 둔해 보이는 듯한 몸. 어딘지 모르게 어설피 보이는 '빼꼼'. 하지만 그래서 더욱 매력적인 '빼꼼'은 무슨 일을 하든 실수투성이다. 하지만 결코 포기를 모르는 사나이!! 자신과는 전혀 어울리지도 않는 세계에서 어떤 일에도 개의치 않고 살아가는 세계관을 가지고 있다. 이 세계에서 동떨어진 우둔한 몸과 정신을 가진 캐릭터가 겪는 일상들은 항상 허구 속에서 일어나며 그것은 관객에게 어떤 일이 일어나도 모두 이해 할 수 있는 즐거움으로 전달된다.

III. 결론

애니메이션 캐릭터 설정과정은 시나리오가 시작되기 전에 대략적인 설정을 하는 경우와 시나리오가 먼저 채택이 되고 설정이 되는 경우가 있다. 어느 쪽이 먼저 결정이 되느냐에 따라 보다 더 캐릭터에 대한 특성이 강한 작품이 나올 수도 있으며, 시나리오에 따라 캐릭터의 성향이 바뀌기도 한다. 하지만 어떤 경우라도 그 캐릭터만의 독특한 세계관은 생성되어 진다. 애니메이션 캐릭터는 영화의 주인공이 되어 전체의 분위기를 이끌어 간다. 캐릭터가 애니메이션 속에서 관객에게 자신을 보여 주는 것으로는 행동과 사고방식이 있다. 이것은 내러티브 구조에서 나타나는 세계관과 밀접한 관계가 있다. 새로운 세계에서 캐릭터는 어떤 유전적인 요인과 환경적인 요인에 대한 영향을 받는가에 대한 분석이 필요하다. 그러므로 애니메이션 캐릭터의 설정은 그 세계관을 신적 특성, 어휘, 말투, 버릇, 액션, 성격 등으로 더욱 확실하고 쉽게 관객에게 전달하는데 있다. 그 세계의 관점에서 사물을 판단하고 행동하는 캐릭터의 외모와 성격을 잘 나타

내는 데 필요한 요인은 무엇인지에 대하여 살펴 보면 다음과 같다. 첫째, 애니메이션 캐릭터의 세계관을 표현하는 요소를 분석한다. 외면적 성격으로 용모, 스타일, 행위, 표정, 말투, 취미, 직업, 지위를 어떤 방향에서 접근하여 내면적 요소 기질, 사상, 교양과 결합시켜 캐릭터를 탄생 시키는가 이다.

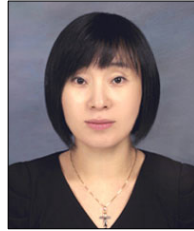
둘째, 애니메이션 캐릭터의 일반적인 성향들, 문화적 배경, 핵심 특성과 경험 등을 주어진 조건으로 하여 형성된다. 그 기질은 외향/내향, 직관/감각, 사고/감정, 판단/지각으로 나타난다. 셋째, 애니메이션 캐릭터의 매력은 친근함(familiarity), 독창성(originality), 유머(fan), 다성적 감각, 유연성으로 나타난다. 넷째, 새로운 세계관과 캐릭터의 조화이다. 애니메이션 캐릭터의 설정은 새로운 세계관을 토대로 현대적 해석과 시대적 감각을 바탕으로 창조적인 발상과 표현기법으로 이루어진다. 애니메이션 캐릭터를 설정 할 때 외형적 특성이나 심리상태를 정하고 그 설정에 맞춰 캐릭터를 시각화 시키고 생명을 얻어 작품 속에서 주목 받게 됨으로서 경쟁력을 가진 캐릭터가 탄생하는 것이다. 새로운 세계관에 맞게 설정된 캐릭터는 애니메이션의 재미와 완성도를 더해 주지만 그렇지 못한 캐릭터는 내러티브의 흐름을 방해하는 요소가 되기도 한다. 다시 말해 내러티브의 가치체계와 정서, 문화적 시대적 배경을 반영하는 요소들을 다면적 시각적 상징성을 갖고 있다. 애니메이션 캐릭터의 설정은 독특한 세계관을 관객에게 다가가기 쉬운 친근함(familiarity)과 다른 작품과의 차별화 되는 독창성(originality), 웃음을 선사하는 유머(fan)와 서로 다른 시간에 서로 다른 방식으로 상호작용 다성적 감각을 보다 유연하게 관객에게 전달되기 쉬운 설정이 가장 바람직하다고 볼 수 있다.

Introduction, Minesota West Publishing Com pany, 1978, p.156

[6] <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/detail.nhn?code=65021>

[7] <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/detail.nhn?code=66150>

임 운 주



- 1991년 2월 : 덕성여대 산업미술학과 (미술학사)
- 2006년 6월 : 홍익대학교 애니메이션과(미술학석사)
- 2012년 2월 : 홍익대학교 영상학과 (미술학박사)
- 2012년 2월 ~ 현재 : 홍익대학교 애니메이션학과 겸임교수

· 관심분야 : 영상, 애니메이션, 방송

· E-Mail : redprism@hanmail.net

참 고 문 헌

- [1] 김옥동, 대화적 상상력: 바흐친의 문학과 지성사, 지성사, 1988
- [2] 임종대, 유머학, 미래문화사, 2000, p26
- [3] 앤드루 호튼, 주영상역, 캐릭터 중심의 시나리오 쓰기, 한나래, 2000. p56
- [4] 오쓰카 에이지, 김성민역, 캐릭터 소설 쓰는 법: 살아있는 캐릭터 만들기, 한국출판마케팅연구소, 2003, p72
- [5] Jerry W. Pickering, Theatre, A Contemporary