

<Up>의 캐릭터에 내재된 두려움과 욕망 분석 : 에니어그램 성격유형론에 근거하여

Analysis of Fear and Desire inherent in Character of <Up>: Based on Enneagram Personality Types Theory

양세혁

조선대학교 만화애니메이션학부

Se-Hyeok Yang(imarsys@hanmail.net)

요약

본 연구는 캐릭터에 내재된 두려움과 욕망의 정신역동을 통해 서사의 추진력이 되는 내적동기가 다성적 구조로 강화된다는 점에 주목하고, 이 관점에서 픽사의 <업>에 나타난 캐릭터라이징 전략을 분석하였다. 캐릭터의 두려움과 욕망을 검증하기 위해 에니어그램 성격유형론을 분석틀로 활용했으며 다음의 결론에 도달하였다. ① 중심캐릭터 칼의 두려움과 욕망에서 비롯된 정서가 각각 먼츠와 러셀로 은유되었으며, 따라서 내면의 정신역동과 그것이 시각화된 외부의 사건이 대위법적 구성으로 설정되었다. ② 그러나 그 뛰어난 전략은 칼의 다성성이 강화된 것에 반비례하여, 먼츠와 러셀의 정신역동을 일정 범위로 제한하는 한계로 작용했다. 끝으로 본 연구와 향후 후속연구의 결과를 더해 데이터베이스화함으로써 캐릭터라이징 전략에 관한 하나의 방법론으로 제안될 수 있기를 기대한다.

■ 중심어 : | 픽사의 <업> | 캐릭터 | 두려움과 욕망 | 대위법적 구성 | 캐릭터라이징 |

Abstract

This study focuses on the fact that intrinsic motivation which becomes the force to promote narrative is reinforced as a polyphonic structure through the psychodynamics of fear and desire internalized in a character, and from this perspective, it analyzes character rising strategies shown in Pixar's movie, <UP>. To verify fear and desire of a character, this study uses Enneagram personality types theory as the frame of analysis and reaches the following conclusions: ① The main character, Carl's emotion originated from fear and desire was metaphorized as Muntz and Russell each, so the inside psychodynamics and the outer event visualizing it are set as contrapuntal composition. ② However, inversely to the enhancement of Carl's polyphonicity, that excellent strategy works as the limit that restricts the psychodynamics of Muntz and Russell to a certain range. Lastly, it is expected that this study will be suggested as a sort of methodology about character rising strategies as turned into the database to which the result of follow-up research will be added, too.

■ keyword : | Pixar 's <Up> | Character | Fear and Desire | Contrapuntal Composition | Characterizing |

* 본 논문은 2012년도 조선대학교 학술연구비의 지원을 받아 연구되었습니다.

접수번호 : #130412-005

접수일자 : 2013년 04월 12일

심사완료일 : 2013년 05월 08일

교신저자 : 양세혁, e-mail : imarsys@hanmail.net

I. 서론

애니메이션 <업>은 픽사의 10번째 장편이며 흥행과 비평에 크게 성공한 작품이다. 제82회 아카데미 장편 애니메이션상과 음악상을 수상했고[1], 전 세계에서 7억2천7백만 달러 이상의 수입을 올리며 역대 애니메이션 흥행순위 7위를 기록하고 있다[2]. 특히, 애니메이션으로서는 최초로 제62회 칸국제영화제의 개막작으로 선정되는 최고의 영광을 누렸다[1].

픽사의 성공에는, 스토리와 캐릭터간의 관계의 중요성을 인식하고 설정에 제작기간의 70% 이상을 투자[3]하는 노력이 있었기에 가능했다고 여겨진다. 즉, 메인플롯 못지않게 서브플롯의 완성도를 높여서 성공적으로 스토리를 다원화하고[3], 중심캐릭터뿐만 아니라 주변캐릭터의 캐릭터성을 대폭 강화했다[4]. 또한 캐릭터의 다성성(the polyphonic)[5]을 강화하기 위하여, 캐릭터라이징 과정에서 내재된 두려움과 욕망을 설정하고, 캐릭터가 두려움을 회피하고 욕망을 충족시키려는 심리역동이 서사의 추진력으로써 작용하도록 했다[6]. 이러한 픽사의 전략은, 최근작인 <브레이브>전까지 장난감, 끈충, 괴물, 물고기, 퇴물로 전략한 수퍼히어로, 자동차, 쥐, 청소로봇, 노인 등 상업적 가능성이 낮은 대상들을 캐릭터로 창조하는 과적을 보여주었음에도 불구하고, 오히려 관객으로 하여금 더 깊은 공감과 매력을 느낄 수 있는 원동력이 되었다고 여겨진다.

본 연구는 ‘두려움과 욕망의 설정을 통해 캐릭터의 다성성을 강화하고 주제에 기여한다’는 관점에서 픽사의 장편 애니메이션 <업>의 캐릭터를 분석하여 데이터베이스화 하려는 의도에서 시작되었다. 캐릭터의 생각의 방향과 행위의 동기를 추론하기 위해서, 분석틀인 에니어그램 성격유형론에 근거한 유형별 키워드를 정리하고 작품에 적용된 예를 탐색하여 그 타당성을 검증하고자 했다. 대상은 중심캐릭터인 칼, 거울캐릭터 러셀, 대립캐릭터 먼츠와 그들의 내적성장 또는 사건에

결정적 영향을 미치는 엘리, 더그로 한정했다. 그 외의 주변캐릭터들은 두려움과 욕망의 정신역동을 드러내지 않았으며, 중심캐릭터의 성장과 변화에 직접적인 작용을 하지 않았기 때문에 분석 대상에서 제외했다.

본 논문의 구성은, 2장에서 관련연구에 대해 간략히 기술하고, 3장에서는 대표적 성격유형론인 에니어그램(Enneagram)의 특징을 소개하고, 분석틀로 활용한 근거를 소개한다. 4장에서는 두려움과 욕망의 철학적, 정신분석학적 의미를 소개하고, 정신역동의 효과에 대해 서술한다. 5장에서 캐릭터 서사와 캐릭터의 성격구조에 따른 분석 결과를 소개한다. 이 과정을 통해 <업>의 캐릭터 중 일부는 독립된 개체인 동시에 두려움과 욕망에서 비롯된 정신적 가치로 은유되어 대외법적 코드로 설정되었다는 점을 확인하였다. 마지막으로, 6장에서 결론과 향후연구 과제에 대해 서술하고 마무리한다.

II. 관련연구

표 1. <쿠푸팬더>의 두려움과 욕망 분석 요약[7]

내용
중심캐릭터간의 두려움과 욕망이 교차하면서 새로운 차원의 사건이 발생, 예측 불가능한 방향으로 사건의 연쇄를 유도할 수 있다.
두려움과 욕망은 비대칭적 관계일 때 더 효과적이다. 만약 욕망하는 방향이 두려움을 피하는 방향과 같으면 행동의 방향은 예측가능하기 때문에 다소 평면적인 성격이 된다.
두려움과 욕망의 설정은 외모나 성격, 습관 등으로 다양하게 은유할 수 있다.
시간의 경과에 따라 캐릭터들의 두려움과 욕망이 해소되거나 악화되는 등 점진적으로 변화하기 때문에 다른 캐릭터의 것과 새롭게 교차할 때 새로운 차원의 사건이 발생한다. 즉 사건의 연쇄 방향을 관객이 예측하기 어렵게 되어 흥미를 지속시킬 수 있다.

두려움과 욕망의 설정을 통해 캐릭터성을 확장하는 것에 관한 선행연구[6][7]는 비교적 최근에 시작되었다. 서사의 추진력으로서 작용하는 캐릭터의 욕망에 관한 연구는[4][8-11] 이미 많이 이루어졌으며, 그 중 캐릭터의 욕망을 목표-욕구-욕망으로 분류하고, 중심캐릭터와 주변캐릭터의 욕망의 상관관계에 대한 논의하고 체계적으로 분석한 연구도[4][8][9] 진행되었다는 점에서 주목할 수 있다. 이는 유사한 범주의 연구를 대부분 아우를 수 있기에 본 연구에 중요한 참고가 되었지만 두

1) '다성성'은 독립된 멜로디들이 화성적으로 결합된 음악 형태인 다성음악과 비교된다. 다성적인 캐릭터는 독립적이고 하나로 연결되지 않는 다양한 의식들, 즉 복수의 목소리들을 가지고 있다. 이는 작가의 의도에 따라 움직여지는 자동인형이 아니라 경우에 따라서는 작가의 의도를 비판하거나 배반하기도 하는, 한 시대의 다양한 욕망의 목소리들을 들려주는 살아 있는 주체를 의미한다.

려움과 욕망의 정신역동에 의해 다성성이 강화되고, 그것이 생각의 방향과 행위의 동기가 된다는 인식은 드러나지 않는다고 판단된다[6]. 다음의 [표 1][표 2]는 캐릭터의 두려움과 욕망에 관한 선행연구의 결론을 요약한 것이다.

표 2. <니모를 찾아서>의 두려움과 욕망 분석 요약[6]

내용
<니모를 찾아서>는 픽사에서 제작한 어떤 작품보다도 캐릭터의 내재된 두려움이 강조되었으며, 두려움을 회피하려는 캐릭터의 노력에 의해서 서사가 이루어진다.
<니모를 찾아서>의 캐릭터에 내재된 두려움과 욕망은 대부분 대척점에 있다. 따라서 행위의 동력은 더 강하지만 행위의 방향이 예측가능하기 때문에 캐릭터의 긴장감이 다소 떨어진다.
구출과 탈출 플롯의 특성 상, 두려움이 해소되는 방식이 중심캐릭터간의 상호작용에 의한 것이 아닌, 각 중심캐릭터의 결핍을 보완하고자 정신적 가치를 성격화한 거울캐릭터(도리, 길)에 의한 것이라는 점이 특징이자 한계로 작용한다.

III. 성격유형론

본 논문에서는 인간 이해를 위한 고대부터 축적된 체계에 기반을 둔 에니어그램(Enneagram) 성격유형론을 중심 분석틀로 활용하고자 한다. 에니어그램은 개인의 자각을 높여 고착과 방어기제를 깨닫고 현재를 벗어나 발달 수준을 높이고 통합의 방향으로 성장하는 것을 목적으로 하기 때문에[12] 주로 내면의 집착과 행동의 동기에 초점을 맞추며 보다 포괄적으로 인간을 이해하고 있다. 그래서 다른 유형론의 뼈대가 될 수 있고 많은 경우는 그것을 완성할 수 있다는 장점이 있다[13]. 이점에서 두려움과 욕망의 정신역동에 관계되는 본 논문의 관점에 보다 적합한 분석틀이라고 판단된다. 다만 유형들이 생성된 방법에 대한 동의와 경험적 모델로 확립할 수 있는 데이터가 부족하다는 단점이 있다[12].

MBTI는 개인의 심리기능을 성장시켜 개별화된 인간 성장이 이루어지게 돕는 것을 목적으로 하기 때문에, 개인의 강점과 선호경향을 강조하고 행동 자체에 초점을 맞추고 있다[14]. MBTI는 수많은 연구와 검증에 의해 명확하게 표준 유형에 대한 정의가 이루어졌다는 장점이 있다[12]. 그러나 불연속적인 특성에 의해 각 유형

의 특징 외의 다양한 예외적 상황을 효과적으로 설명하는데 한계가 있다. 또한 선호와 기피 경향에 대한 관점은 있지만, 각 유형의 내면에 잠재된 두려움과 욕망에 대한 관점은 드러나지 않기 때문에 본 연구의 논지에 적합하지 않다고 판단했다.

에니어그램은 희랍어의 합성어로, '9를 나타내는 도형(a nine diagram)이라는 의미이다. 도형은 우주의 법칙과 인간 내면에 대한 상징이며, 에니어그램의 9가지 성격들의 상호 연결성을 보여주고 있다[13].

에니어그램은 인간의 성격을 본능, 감정, 사고라는 3 중심(triads)으로 나누고, 각 중심에서 분화된 3가지 유형이 모여 총 9가지 기본 성격유형을 이룬다. 동시에 에니어그램에서는 순수한 성격유형을 가진 사람은 없으며, 반드시 에니어그램 원주의 인접한 두 유형의 혼합이라고 여긴다[13]. 이를 날개(wings)라는 하위유형이라 하며 성격의 수많은 다양성을 설명해주고 있다. 9가지의 기본 유형이 전체적인 성격을 지배하는 반면, 날개는 전체 성격을 보완하고 중요한 요소, 때로는 반대의 요소를 부가한다.

이 유형들은 다시 3단계씩 3개, 즉 건강한 범위 3개, 보통 범위 3개, 불건강한 범위 3개의 발달 단계를 가진다. 에니어그램 원주의 내측에 숫자를 연결하는 선들은 각 유형의 통합의 방향(시계 방향: 건강, 자아실현)과 분열의 방향(반시계 방향: 불건강, 신경증)으로 움직이는 방향성을 의미한다. 이 모든 것들은 연속적이고 연결되어 있다[12][13].

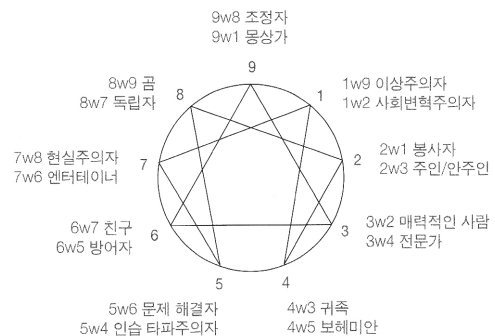


그림 1. 에니어그램의 상징과 날개유형[13]

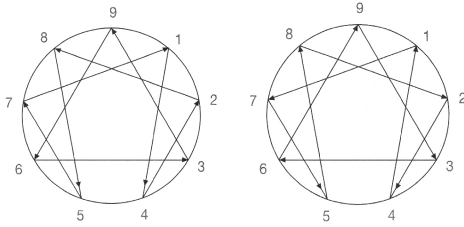


그림 2. 에니어그램의 분별방향과 통합방향[13]

IV. 두려움과 욕망

1. 두려움(Fear)

두려움이란 실제적인 위험이라기보다 결핍 또는 억압에 대한 기억이 미래에 투사되어 불안의 정서로 나타나는 심리현상을 의미한다. 즉 두려움의 원인은 부정적인 미래에 대한 가정이며, 결과로서 나타나는 전형적인 반응은 자신의 삶 또는 이익을 위협한다고 생각되는 것으로부터 도피이다[16].

표 3. 두려움과 불안의 정의와 기능

구분	내용
아리스토텔레스	두려움이란 파괴적이고 고통스러운 불행과 대면한다는 생각 때문에 발생한 불안한 감정이다.[16]
토마스 아퀴나스	두려움은 무언가를 사랑하는 데서 비롯된 것으로, 한 사람의 인생 설계를 어떤 식으로든 위협하는 것이다.[16]
임마누엘 칸트	불특정의 악으로 위협하는 어떤 대상에 대한 두려움이 불안이다.[16]
마르틴 하이데거	두려움은 비본래적 정황성이며, 두려움의 현상은 ① 대상, ② 두려워할 자체, ③ 원인의 구조를 갖으며 두려움을 통일적으로 구성한다.[19] 두려움은 인간을 본래적 자기로부터 회피하게 한다.[19]
지그문트 프로이드	불안은 신체의 내부기관에서 발생한 흥분이 야기하는 고통스러운 정서적 경험이다.[17] 불안의 유일한 기능은 자아에게 위험신호를 보내 그것을 제거하거나 모면하기 위해 행동하도록 하는 것이다.[17]
자크 라캉	불안은 보편적인 만족이란 존재하지 않는다는 사실 속에 내재하는 근원적 결핍감의 정서다.[20]
에니어그램	원초적인 결핍이 강한 무의식적인 불안감을 느끼게 하는데, 그것이 바로 기본적인 두려움이다.[21]
	인간은 각 유형의 기본적인 두려움에 의해 움직인다.[21]

정신분석 이론에서는 보다 포괄적 정서로서의 불안

을 가장 중요한 개념의 하나로 다루고 있다. 불안은 공포감과 동의어로 볼 수 있지만, 외적인 위협뿐만 아니라 내적인 위험도 두려워할 수 있다는 점에서 구별된다[17].

하이데거에 따르면, 두려움과 불안은 모두 위협 또는 피해라는 관념을 포함하지만, 두려움이 대상을 갖는 것이라면 불안은 대상을 갖지 않는다는 것으로 구분한다[18]. 그러나 불안과 두려움의 경계는, 이러한 개념이 함축하는 것만큼 뚜렷하게 구분할 수는 없다고 여겨진다[16].

2. 욕망(Desire)

욕망은 무엇을 하고자 하거나 간절히 바라는 심리현상을 의미한다. 일반적으로, 욕망은 충동, 희망, 의욕 등의 초보적인 정서를 가지며, 인간은 욕망의 의식화를 통해 목적지향성 에너지를 강화한다[22].

정신분석 이론에서 욕망은 라캉에 의해 부각된 핵심적 용어이며, 생물학적 필요인 욕구를 넘어서는 상징적, 심리적 차원으로 확장된 개념으로, 프로이드의 소원 개념과 구분된다[23]. 욕구는 현실에서 충족시킬 수 있는 것이지만, 그 동인인 무제한적 특성을 가진 요구는 결코 충족될 수 없다. 즉 요구에 대한 욕구의 충족으로는 설명될 수 없는 잔여(결핍)가 욕망이다. 따라서 욕망의 완전한 충족은 구조적으로 불가능하다[20].

표 4. 욕망의 정의와 기능

구분	내용
에리히 프롬	욕망은 ① 고독감에서 벗어나기 위해서 결합과 합일을 추구, ② 무력감에서 벗어나기 위해서 세계를 원하는 대로 변형시키려는 창조와 초월을 추구, ③ 허무감에서 벗어나기 위해서 지향의 틀과 헌신의 대상을 구하려는 추구로서 나타난다.[24]
지그문트 프로이드	소원은 최초의 충족 상황을 복구하려는 심리적 충동이며, 환각을 통해서만 근접할 수 있다.[25]
자크 라캉	욕망은 무로부터 창조되기 때문에, 욕구와는 달리 대상과 동기가 없다. 따라서 영원히 충족될 수 없는 속성에 의해, 욕망의 추진력은 영원히 계속된다.[26]
에니어그램	기본적인 욕망은 인간이 삶을 영위하기 위해서 기본적인 두려움에 대항하여 스스로를 방어하는 방식이다.[21]

서사의 추진력인 캐릭터의 욕망을 언급한 연구에 따르면 캐릭터의 욕망을 '목표-욕구-욕망'의 단계로 구별하였다. 목표는 중심캐릭터의 핵심 행위 동기로서 서사

진개를 통하여 표면적으로 이루려는 것을 의미한다. 욕구는 목표를 통해 충족시키고자 하는 바이며, 욕망은 이러한 욕구 충족을 통하여 궁극적으로 도달하고자 하는 것을 의미한다[4].

3. 정신역동(Psychodynamics)의 효과

정신역동이란, 사고나 느낌, 행동 등의 정신현상을 한 개인의 정신 안에서 발생하는 목표 지향적 세력과 동기적 세력 간의 상호작용이나 충돌의 결과로 설명하는 용어이다. 정신분석 이론에서는 이러한 상호작용에 의해 유발된 내적 갈등은 정신의 과정, 발달, 진보, 퇴행, 고착의 형태로 나타난다고 간주한다[27]. 따라서 인간의 생각과 행동은, 욕망하는 쪽으로 나아가려는 세력과 두려운 것을 회피하려는 세력이 상호작용 또는 충돌하는 복합적 과정을 통해 결정된다고 여겨진다[7].

따라서 애니메이션에서 캐릭터의 두려움과 욕망 설정을 통해 다음과 같은 정신역동의 효과를 기대할 수 있다. ① 서로 다른 방향으로 향하며 충돌하고 내적 갈등을 심화시킨다. 이를 통해 캐릭터는 예측하기 어려운 속성 즉, 다성성(polyphony)을 확보할 수 있다. ② 이것은 캐릭터의 생각의 방향을 결정하고 행동의 동기가 된다. ③ 또한 상대 캐릭터의 두려움, 욕망과 서로 충돌하면서 외적 갈등을 발생시키며 또 다른 사건의 연쇄로 이어지도록 유도한다[6][7].

또한 타고난 정신적 특성과 함께 환경적인 요인들은, 개인의 발달 수준과 정신구조 안에서 영향을 미치며 작용[27]하기 때문에 간과할 수 없는 외적 요소라 할 수 있다.

V. <업> 캐릭터 분석

1. 캐릭터 구성과 역할

애니메이션 <업>의 중심캐릭터와 대립캐릭터는 각각 칼과 먼츠이다. 그러나 작품의 중반 이후 칼과 러셀이 먼츠를 만나기 전까지는, 거울캐릭터인 러셀이 칼에게 조력자이자 보호를 필요로 하는 낮은 단계의 방해자로서 작용한다. 이는 칼에게 내재된 두려움과 욕망을

외부로 드러내도록 유도하여 갈등의 밀도를 높이는 데 기여한다. 먼츠는 칼에게 꿈을 심어준 영웅이었지만 가장 위협적인 존재로 돌변하며, 역설적으로 칼의 인식을 전환시키고 작품의 테마를 강화하는 역할을 한다.

칼의 부인인 엘리는 사건의 열쇠와 같은 중요한 역할임에도 불구하고 두려움과 욕망을 보이지 않는다. 이는 칼의 구원자 역할로서, 구원자는 좀처럼 갈등을 드러내지 않는 속성을 갖기 때문으로 여겨진다[7]. 엘리는 칼과 사별한 후에도 그녀의 아바타인 ‘낯은 집’을 통해, 과거에 고착되고 집착하는 칼에게 ‘모험은 밖에 있는 것이 아니라 지금 여기에 있는 것’이며 따라서 ‘새로운 친구와 가족에 충실하고 감사하라’는 깨달음을 주는 역할을 한다. 더그는 알파 무리로부터 따돌림 당하다가, 새로운 주인이자 가족을 보호하기 위해 노력하며 스스로의 문제를 극복해 나가는 캐릭터이며, 그 속성 안에서 두려움과 욕망을 일부 드러내고 있다.

표 5. <업>의 캐릭터 구성

이름	성향과 역할[5]	두려움	욕망
칼 프레드릭스	피해자-구원자	○	○
러셀	피해자-구원자	○	○
찰스 F. 먼츠	피해자-학대자	○	○
엘리	구원자	×	×
더그 (골든 리트리버)	전달자-중재자	○	○
케빈 (회귀새)	중재자	×	×
알파 (도베르만)	방해자	×	○
베타 (로트와일러)	방해자	×	○
감마 (불독)	방해자	×	○
그 외의 알파 무리들	방해자	×	×
여자 경찰	전달자	×	×
양로원 직원들	방해자	×	×
건설사 사장 및 직원들	방해자	×	×
중심캐릭터의 가족들	없음	×	×

케빈은 먼츠의 욕망의 대상이자 러셀의 보호본능을 자극하는 캐릭터로서 핵심 캐릭터들을 서로 반목하게 만드는 방아쇠 같은 역할을 하지만 두려움과 욕망을 명확하게 드러내지 않는다. 알파와 그 무리들은 칼과 러셀, 더그의 방해자 역할을 하지만, 주인인 먼츠의 명령

에 절대복종하는 것뿐이며, 단지 다람쥐를 잡고 싶어 하는 개그 캐릭터들이다. 이들은 사건의 종결 후에 칼과 러셀의 새로운 친구가 된다.

그 외에 건설사 직원, 양로원 직원, 여자경찰, 영향력을 가지지 않는 러셀의 엄마 등이 있다. 이들은 독립된 개체라기보다 중심캐릭터의 외부 환경적 조건을 부여하는 역할에 가깝기 때문에 개별적인 두려움과 욕망을 드러내지 않는다.

2. 캐릭터에 내재된 두려움과 욕망

2.1 칼 프레드릭슨 (Carl Fredricksen)



그림 3. 칼(Carl)

칼은 78세의 은퇴한 풍선 판매원이다. 부인이자 소울메이트인 엘리와 사별한 후 깊은 상실감에 빠져서 평생

의 동력이었던 모험의 정신을 잃어버리고, 과거에 고착되어 스스로 고립된 삶을 살아간다. 벽돌과도 같은 사각형의 외모는 그 완고한 영혼의 무게를 강조한다[1].

우연한 사고 후, 요양원으로 입소하라는 법원의 명령을 받은 칼은 엘리에게 했던 맹세를 지키기 위해, 그녀의 아바타인 짐과 함께 파라다이스 폭포로 여행을 떠난다. 그곳에서 러셀과의 맹세를 저버리고 케빈이 위험에 처한 상황을 잠시 외면하지만, 엘리의 모험일지 속 메모를 보고 지금까지 살아온 세월 모두가 이미 엘리와 함께한 모험이었다는 것을 깨닫는다. 그 순간 과거에 대한 집착의 무게로부터 자유로워지며, 새로운 가족을 향한 사랑과 삶에 대한 용기를 발휘한다.

칼은 에니어그램의 9번 ‘중재자’에 가까운 유형적 특성을 보여준다. 이는 용의 내향적(I) 감각(S)유형의 모습에 상응하는데[13], 이 유형은 타인과의 연결을 잃고 자기 혼자 떨어져 나가는 것에 대한 고통을 두려워한다[21]. 따라서 칼은 엘리의 죽음과 재개발로 인한 철거의 위협으로부터 어떤 유형보다도 두려움을 느꼈을 것이다. 이는 이 유형의 욕망인 마음의 평화를 지키려는 것과 충돌하며, 전형적인 정신역동으로 나타난다. 즉, 스스로 세상과 단절되고 내면의 은신처로 움츠러드는데[21], 이 ‘안전지대’에 머물려는 시도마저 위협을 받으

표 6. 칼의 정신역동과 결과

구분	요약	생각의 방향	외적 요인	행동의 방향	필요기치와 성장
두려움	잃어버리는 것, 분리되는 것, 소멸되는 것[21] 타인에게서 거절함으로써 연결을 잃었다는 느낌이 들게 함[21]	엘리와 사별 후, 유일하게 그녀와 연결되는 것은 평생의 추억이 깃든 낡은 집뿐이라고 생각에 엘리와 동일시하며 외부로부터의 접근을 거부하려함 (00:13:44, 00:23:23, 00:33:43, 00:39:33, 00:49:35, 01:07:14)	재개발에 의해 집이 철거될 위기 (00:18:30)	철거가 원천적으로 불가능하도록 집을 띄워서 옮김 (00:21:10)	먼초로 은유됨: 과거에 고착된 상태, 집착으로부터 벗어남 ① 무게를 줄이기 위해 집을 버림 (01:14:30) ② 집을 포기함 (01:25:58)
			먼초가 케빈을 잡기 위해 집에 불을 지름 (01:06:57)	화재를 진압하기 위해 케빈이 먼초에게 잡혀가는 것을 외면함 (01:07:30)	
			산만하고 거침없는 러셀의 방문 (00:15:25)	러셀의 도움을 거절함 (00:17:30)	
욕망	타인과 깊은 관계를 맺으며 도움을 주려함[21]	엘리의 소원을 이루어주려 함 (00:20:19)	어린시절, 엘리를 파라다이스 폭포로 데려다 주겠다고 맹세함 (00:06:50)	그녀의 아바타인 짐과 함께 파라다이스 폭포를 향해 떠남 (00:22:48)	러셀로 은유됨: 모험정신(새로운 삶과 가족, 친구에 대한 애정과 열정을 회복함)
		러셀에게서 엘리를 떠올리며 보살피려는 부성을 느낌 (01:11:00)	러셀에게 부정이 결핍되었다는 사실을 알게 됨 (00:48:20)	러셀의 안전을 지키기 위해 목숨을 걸고 먼초와 맞서 싸움 (01:17:40)	
		케빈을 보호하겠다는 러셀과의 맹세를 지키려함 (01:13:37)	먼초가 케빈을 포획함 (01:07:30)	케빈을 구출하려 먼초의 비행선에 잡입함 (01:17:40)	

면, 분열의 방향(6번 유형으로 이동)으로 행동하며 부정적이고 방어적으로 변하는 특성이 있다[13].

칼의 하위유형인 날개는 1번으로(9W1) 몽상가 유형이다. 작품 초반에 더 내향적이며 분노를 억압하는 경향을 보이다가, 역경을 극복한 후반에는 건강할 때의 전형인 친절하고 남을 도우려는 마음[21]을 보여준다. 칼은 분열과 통합의 방향을 비교적 뚜렷하게 드러내는 캐릭터이다. 즉 통합의 방향(3번 유형)으로 나아가, 냉정함은 타인을 돌보는 방향으로 변화되며, 고착된 상태에 머무는 대신 능동적이고 내부 지향적인 힘을 갖추는 것으로 나타난다[13]. 칼은 가장 전형적인 중심캐릭터로서의 성장과 변화의 폭을 가지는 캐릭터이다.

2.2 러셀 (Russell)



그림 4. 러셀(Russell)

러셀은 탐험가를 꿈꾸는 열정적인 8살, 아시아계 소년이다. 거꾸로 세운 계란형의 외모는 원만하고 낙천적인 성격을 나타내지만[1], 의외로 부정(父情)이 결핍되

었음을 엿볼 수 있다. 때문에, 탐험장비가 가득한 배낭을 메고 있음에도 불구하고 캠핑을 한 유일한 장소가 자신의 거실일 정도로 경험이 결핍되어 있다[1].

러셀의 표면적 동기는 소년탐험단에서 인증하는 배지를 모두 모아 '자연 탐험가'가 되는 것이다. 하지만 속사정은, 수여식 때 아빠가 직접 배지를 달아주기로 한 약속한 것을 믿고, 아빠를 자신에게 데려오기 위한 열망에서 비롯된 것이다. 결과적으로 칼을 돕다가 진짜 모험을 경험하고, 이를 통해 러셀은 수동적으로 애정을 요구하던 존재에서 스스로 성취하는 능동적 존재로 성장한다.

러셀은 7번 유형 '낙천가'에 가까우며, 융의 외향적(E) 감각(S)유형과 일치한다[13]. 6번 날개를 가진(7W6) 엔터테이너 유형으로, 새로운 모험을 특히 좋아하며 모든 유형 중 가장 외향적이며 쾌활하고 유연하고 긍정적이지만, 충동적이며 요구가 지나치게 많아서 억지를 부리기도 한다. 7번 유형의 두려움은 자신이 가진 것을 박탈당하거나 보살핌을 받지 못하는 고통에 빠지는 것이다[21]. 이러한 두려움이 행복과 만족을 추구하고 다양한 경험을 원하는 욕망과 충돌하면, 공허함을 채우기 위해 폭식 등의 과잉된 소비로 나타나기도 한다[21]. 어린 시절에 양육자로부터의 유대감 결핍을 감지하는 특징이 있어서, 보살핌을 받지 못할까봐 불안해하며 결국 스스로 얻어냄으로써 자신이 받지 못했던 양육에 대한 보상을 받으려 한다[13].

표 7. 러셀의 정신역동과 결과

구분	요약	생각의 방향	외적 요인	행동의 방향	필요가치와 성장
두려움	자신이 가진 것을 박탈당하거나 보살핌을 받지 못하는 것[21]	아빠를 되돌아오게 하기 위해 스스로 노력해야한다고 생각함 (00:48:15)	아빠가 '자연 탐험가' 수여식 때, 노인돕기 배지를 직접 달아주기로 약속함 (00:48:10)	노인돕기 배지를 획득하기 위해 칼을 도우려 함 (00:16:30)	구출함과 구출받음을 동시에 경험하며, 소비가 아니라 속고를 통한 심리적 균형을 이룸
		자신은 약자를 보살펴야 한다고 생각함 (00:48:35)	더그가 케빈을 죄수로 데려가려 함 (00:42:08)	칼에게 케빈을 보호할 것을 맹세시킴 (00:48:50)	
		아이는 엄마가 필요하기 때문에 함께할 수 있게 해줘야 한다고 생각함 (00:50:40)	케빈이 엄마라는 것을 발견 (00:50:40) 칼이 맹세를 저버리고 케빈을 구하지 않음 (01:07:15)	칼에게 케빈이 아이에게 갈 수 있도록 돕자고 요구 (00:50:40) 칼을 원망하며, 케빈을 구출하기 위해 충동적으로 행동함 (01:13:43)	
욕망	폭넓고 다양한 경험을 통하여 만족감과 삶의 행복을 느끼는 것[21]	아빠로부터 애정을 받으며 소소한 일상의 행복을 느끼고 싶음 (01:05:25)	아빠와 함께 할 수 없는 가정 환경 (00:47:55)	칼, 더그, 케빈에 대해 마음을 열고, 친구로 받아들이려는 일관된 태도	자신이 경험한 것에 집중하고 만족함
		최고의 자연 탐험가가 되고 싶음 (00:16:30)	자연에 대한 경험의 결핍 (00:47:23)	소년탐험단에서 인증하는 모든 배지를 모으는 것으로 대신함 (00:16:35)	

러셀의 주목할 만한 특징은, ① 거울캐릭터로서 독립된 개체인 동시에 칼에게 내재된 욕망의 충족을 위해 필요한 정신적 가치인 ‘모험정신(새로운 삶에 대한 열정)의 회복’과 ‘가족애’를 은유하는 캐릭터라는 점이다. ② 칼과 엘리는 자녀를 가질 수 없었기 때문에 그 대안으로 ‘모험’이라는 어린 시절의 꿈을 지향하며 살았다. 그런데 러셀은 마치 엘리와 닮은 모습으로, 칼과 엘리가 가질 수 없었던 아들과 같은 존재감을 가진다. 이는 배트 밴드에 마지막 남은 자리가 아빠의 빈자리를 상징하며, 칼이 그곳을 채워줘야 한다는 것을 의미한다.

러셀은 어린아이라는 특성과 칼의 정신을 은유하는 특성이 결합되어 있다. 따라서 칼과 비교하여, ① 두려움과 욕망이 대척점에 가깝기 때문에 행위의 추진력은 강하지만 다성성은 부족한 특성[7]을 가진다. ② 불건장한 수준의 성격이나 분열의 방향(1번 유형) 특성을 뚜렷하게 드러내지 않는다.

2.3 먼츠 (Charles F. Muntz)



그림 5. 먼츠(Muntz)

탐험가 먼츠는 느낌표 형태의 외모[1]에서 느껴지듯이 도전적이고 자신감과 신념이 매우 강한 인물이다. 어

린 시절의 칼과 엘리가 서로 만나고 소울메이트로서 곁손하게 한 원인을 제공했을 정도로 그 부부의 우상이었지만, 자기확신과 명예에 대한 집착이 지나쳐서 목적을 위해 수단과 방법을 가리지 않는 잔인한 캐릭터이다.

파라다이스 폭포에서 가져온 회귀세의 골격을 과학자들이 의심하며 명예로운 자격을 박탈하자, 그들이 틀렸다는 것을 증명할 때까지 돌아오지 않겠다고 맹세하고 세상을 등진다. 오만한 과학자에 대한 증오심과 상처받은 자존심 때문에 그가 소통하는 존재는 오직 맹목적으로 자신에게 충성하는 수많은 개들뿐이다. 그는 가끔씩 찾아오는 과학자나 탐험가들을 자신의 회귀세를 훔치러 온 침입자라고 여기고 살해한 것으로 보인다. 칼과 러셀을 손님이라고 여길 땐 잠시 친절하고 여유로운 모습이었지만, 러셀이 회귀세를 길들였다는 얘기를 듣자 그들을 침입자, 강탈자로 간주하며 태도가 급변한다.

먼츠는 에니어그램의 8번 유형인 ‘지도자’에 가깝다. 자신감과 결단력이 뛰어난 이 유형은 남에게 해를 당하거나 통제 당하는 것을 두려워하고[21], 스스로 자신을 보호하며 자기의 환경을 통제해야 한다는 욕망을 가지고 있다. 이러한 정신역동이 지나치면 타인에게 가까워지도록 허용하지 않고 심지어 위협적이 될 때도 있다[21]. 하위유형은 7번 날개를 가진 8번 유형(8W7) ‘독립자’로서 8번의 힘과 자율성, 7번의 경험과 소유물 획득하려는 속성이 결합하여 모든 유형 중에서 가장 주장이 강하고 호전적이다. 이 유형의 건강한 경우는, 먼츠가 칼과 러셀을 손님으로 알고 대할 때처럼 사교성이 있으며 소탈한 태도를 보인다. 하지만 그들을 침입자로 간주했을 때, 불건장한 수준의 전형적인 태도인 무자비하고 무례하고 강압적으로 대한다[13].

표 8. 먼츠의 정신역동과 결과

구분	요약	생각의 방향	외적 요인	행동의 방향	필요가치와 성장
두려움	타인에게 해를 입거나, 통제, 침해당하는 것[21]	회귀세는 자신의 소유이며, 그 세를 언급하는 사람은 강탈자라고 생각함 (00:58:20)	소수의 탐험가나 과학자들이 먼츠가 있는 곳에 찾아옴 (00:59:05) 비행선에서 식사 도중, 러셀이 회귀세를 케빈이라 부르며 길들였다고 함 (00:58:40)	탐험가나 과학자들이 회귀세를 잡으러 온 것으로 여기고 모두 살해함 (00:59:10) 회귀세를 생포하기 위해 수단과 방법을 가리지 않고 방해자인 칼과 러셀을 죽이려 함 (01:06:55, 07:16:35)	과거의 사건에 완벽히 고착되어 평생을 벗어나지 못함. 배타적인 진혹성에서 벗어나지 못함
욕망	자신을 보호하고 독립성과 자립성을 확보하는 것[21]	훼손된 자신의 명예를 스스로 되찾아야 한다고 생각함 (00:02:25, 00:57:45)	과학자들이 회귀세를 사기로 규정하고 먼츠의 멤버십을 박탈함 (00:02:00, 00:02:10)	회귀세를 생포하기 위해 평생을 보냄 (00:57:55)	타인을 보살피는 온정으로 승화되지 못함

먼츠는 훼손당한 명예를 스스로의 힘으로 증명하고 회복해야 한다는 집착에 완벽히 고착되어 있는 캐릭터이다. 은신처인 거대한 동굴은 마치 과거에 고착되어 있는 먼츠의 무덤과도 같다. 이러한 특성은 ① 칼이 안고 있는 ‘과거에 대한 집착’과 완벽하게 일치하며, 칼의 내면의 두려움을 은유한다. 아이러니한 점은, ② 과거에는 칼과 엘리의 영웅이었지만 현재는 칼을 죽이려는 악당으로 돌변하면서, 칼 스스로 자신의 문제인 ‘과거에 고착된 자신’을 직시하도록 돕는 역할을 한다는 것이다.

먼츠는 ① 두려움과 욕망의 작용이 대척점에 있기 때문에 행위의 추진력은 매우 강하며 다성성은 부족한 특성[7]을 가진다. ② 고전적 대립캐릭터의 역할을 함으로써 건강한 수준이나 통합의 방향을 거의 보이지 않는 편향적 특징이 있지만, 작품 전체의 관점에서 보면 칼과 엘리의 영웅에서 살인자로 180도 변화한 캐릭터이기도 하다.

2.4 엘리 (Ellie)



그림 6. 엘리(Ellie)

엘리는 칼의 소꿉 친구이자 부인이며 영혼의 동반자이다. 모험의 정신과 먼츠에 대한 존경심을 공유한 칼과 만나서 결혼하고 평생을 함께 했다. 어린 시절에는 매우 외향적이고 자기주장이 확실한 성격으로 약간 부드러운 느낌표 형태를 했다. 어린 시절에 ‘파라다이스 폭포 옆에서 사는’ 꿈을 가지고 함께 모험을 떠날 것을 칼에게 강제로 맹세시킨 것이 모든 사건의 발단이 된다. 결혼 후 현실의 어려움 속에서 그 꿈을 이룰 수 없었지만, 칼과 함께한 세월 모두가 진실한 모험의 과정이었다는 점을 일깨우고, ‘현재의 삶과 가족, 친구의 소중함’이라는 작품의 주제를 전달해주는 캐릭터이다.

엘리의 어린 시절은 극단적으로 활발한 성격으로 묘

사된다. 그러나 불임 판정에 대한 상실감을 매우 강조했던 점, 러셀이 엘리와 매우 닮은 상징성을 가진다는 점을 종합적으로 고려할 때, 러셀과 같이 7번 유형에 가까움을 짐작할 수 있다. 하지만 어린 시절의 묘사만으로 성격유형을 객관적으로 분류하기는 어렵다. 특히, 사후에는 그녀의 아바타인 낚은 집으로 동행하며 칼에게 고요한 지지와 깨달음을 주는 전형적인 구원자의 역할을 하는데, 그 특성 상 최상의 발달수준을 이루어 자아가 통합된 존재이기 때문에 유형의 분류에 의한 정신역동 분석은 의미가 크지 않다고 판단된다.

표 9. 엘리의 역할

구분	요약	생각의 방향	외적요인	비고
두려움	없음	칼에게 과거의 집착에서 벗어나 새로운 인생에 충실할 것을 암시	그녀의 아바타인 '낚은 집'으로 칼과 함께 모험을 함	구원자
욕망	없음			

2.5 더그 (Dug)

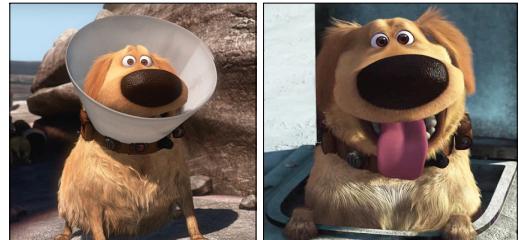


그림 7. 더그(Dug)

더그는 사교적이지만 단순하고 덜렁대는 골든 리트리버이다. 실수가 잦아서 알파로부터 따돌림 당하고 조롱받는다. 더그는 새롭게 애착이 형성된 이방인들과 기존 자신의 무리들 중에서 소속을 선택해야하는 갈등을 잠시 겪지만, 즐거운 마음으로 칼의 무리에 합류한다.

개는 보편적으로 인간을 좋아하고 따르는 습성을 가지고 있기 때문에 일방적인 성격유형으로 보일 수 있으나, 다른 개들의 성격을 보면, 각각 의인화된 다양한 성격이 부여되었음을 알 수 있다. 더그는 2번 유형 ‘조력가’에 가까운데, 이는 알파와 구별되는 특성으로 도베르만 종인 알파는 전형적인 8번 유형의 특성을 가지고 있기 때문이다. 2번 유형은 사람들을 잘 돌보고 그들과의

교류를 즐기는 유형이다. 이 유형은 사랑, 친밀함, 가족, 우정과 같이 삶에서 정말로 기분 좋게 느껴지는 것들에 많은 관심을 쏟는다[21]. 이 유형의 두려움은 자신이 사랑받을 가치가 없어지는 것이며 욕망은 자신의 감정을 표현하기 위해, 반응을 얻기 위해 사랑받기를 원하는 것이다[13]. 하위유형은 3번 날개의 2번 유형(2W3) '안주인'으로서 외향적이고 친근하며 적응력이 뛰어나다 [21].

더그는 처음부터 칼과 러셀을 좋아했지만, 칼이 희귀새를 자신의 죄수로 인정해줬다는 착각과 '공 물어오기' 놀이를 해줬다는 착각 때문에, 칼이 자신을 무리에 받아들인 것으로 이해하여 칼을 새로운 주인으로 정한다. 더그의 ① 두려움과 욕망은 정확히 대적 관계이기 때문에 분명하지만 단조로우며, ② 발달단계나 통합, 분열의 방향으로의 이동이 거의 없는 캐릭터이다. 더그 역시 새로운 주인을 지키기 위해 용기를 발휘하는 변화를 경험하지만, 그 폭은 매우 적다고 할 수 있다.

3. 대위법적 캐릭터 서사 구조

<업>의 핵심 캐릭터는 중심캐릭터 칼과 거울캐릭터 러셀, 그리고 대립캐릭터 먼츠로 구성되었으며, 모두 고유의 행위 동기를 갖고 있는데, 마치 러셀이 소년탐험단의 마지막 배지를 모으려는 것과 같이 칼과 먼츠도 각자의 상징적 마지막 배지를 획득하려는 노력에서 서사가 시작되었다. 흥미로운 공통점은 세 캐릭터가 전혀 닮지 않은 외모와 나이, 조건을 갖추었음에도 불구하고, 상징적으로는 모두 외부세계와 단절된 외로운 존재라

는 점이다.

'집착과 단절'을 은유하는 먼츠와 '삶과 가족'을 은유하는 러셀은 각각 중심캐릭터인 칼의 두려움과 욕망에서 비롯된 정신적 가치를 시각화 한다. 즉 칼의 상반된 정서가 캐릭터화 되어 외부에서 갈등하는 것이다. 이는 <니모를 찾아서>에서 중심캐릭터인 멀린과 니모에게 필요한 정신적 가치를 거울캐릭터인 단기기억상실증 도리와 수족관 리더 길로 캐릭터화한 것[6]과 유사한 전략이다. 러셀과 먼츠가 독립된 개체로서 외부의 세계에서 칼과 갈등하고 충돌하는 사건은, 칼의 내면에서 충돌하는 두려움과 욕망의 정신역동과 같이 평행하게 진행되는 대위법적 구성으로 이루어진다.

[그림 8]은 캐릭터의 갈등 구도와 칼의 정신역동의 대위법적 구성을 나타낸다. 외적 캐릭터의 관계는 다음과 같다. ① 칼, 엘리, 러셀은 가족의 관계를 상징한다. ② 칼, 러셀, 케빈, 더그는 새로운 친구의 관계이며, ③ 칼, 러셀, 먼츠는 케빈을 사이에 두고 갈등하는 관계를 보여준다. 반면에 칼의 내면적 갈등작용인 정신역동은 다음과 같다. ㉠ 잃어버림, 분리, 소멸에 대한 두려움에서 비롯된 과거의 집착과 단절을 나타내며, 먼츠로 은유되고 있다. ㉡ 평화와 내적 충만함에 대한 욕망에서 비롯된 새로운 가족과 친구, 현재의 삶에 대한 애정을 나타내며, 러셀로 은유되고 있다. 이는 칼의 갈등을 시각화하는 효과를 가지며, 캐릭터의 다성성과 주제 의식을 강화하는 수단으로 기능하는 것으로 판단된다.

표 10. 더그의 정신역동과 결과

구분	요약	생각의 방향	외적 요인	행동의 방향	필요치와 성장
두려움	사랑받을 가치가 없는 것[21]	희귀새를 생포해서 알파의 따돌림에서 벗어나고 싶음 (00:44:20)	무능력의 이유로 알파 무리로부터 따돌림 당함 (00:48:30, 00:55:15)	칼에게 희귀새를 자신의 죄수로 달라고 구걸함 (00:42:10)	자책과 조바심에서 벗어남
		케빈을 보호하려는 칼의 목표를 수호하지 못했다는 자책감 (01:08:15)	케빈이 납치된 일로 내적 갈등을 겪는 칼을 위로하지만, 분노한 칼로부터 거부당함 (01:08:15)	칼에게 버림받았지만, 몰래 칼의 집 현관에 숨어서 따라옴 (01:15:10)	
욕망	사랑받고자함 [21]	칼이 희귀새를 자신의 죄수로 인정한 것과 '공 물어오기 놀이'를 한 것을 자신을 받아들인 것으로 착각하여, 칼을 새로운 주인으로 여김 (00:42:10, 00:45:20)	먼츠와 칼 간의 갈등이 발생하며, 자기가 속할 무리를 결정해야 함 (01:00:45)	칼을 보호하기 위해 알파 무리와 맞서는 용기를 발휘함 (01:01:45)	적극적으로 자신의 감정을 표현함

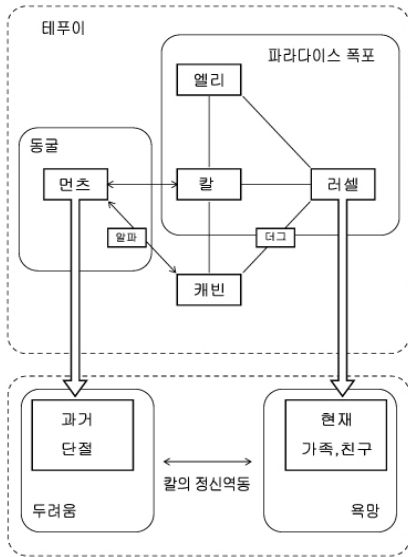


그림 8. <업>의 대위법적 캐릭터 구도

VI. 결론

<업>에서는 사회적 비주류 계층인 78세의 독거노인과 8세의 동양계 비만소년이라는 비상업적 요소가 강한 캐릭터를 중심캐릭터와 거울캐릭터로 설정하고, 반대로 백인 남성이라는 주류층의 외적조건을 갖고 있는 먼츠를 대립캐릭터로 설정했다. 이러한 설정의 아이러니는 결과적으로, 각 캐릭터의 고유한 정신역동에 대한 공감의 깊이를 강화하면서 서사의 몰입을 원활하게 하는 요소로 작용한다. 이러한 픽사의 캐릭터라이징 전략은 스토리와 캐릭터가 과거보다 다원화되고 입체화되는 최근의 경향을 선도하고 있다.

그 일환으로 본 연구에서는, 캐릭터 내면의 두려움과

욕망의 정신역동에 의하여 캐릭터의 다성성이 강화된다는 인식을 바탕으로 픽사의 <업>을 분석하여 보았다. 캐릭터 성격유형의 두려움과 욕망을 객관적으로 추적하고 검증하기 위하여 에니어그램 성격유형론을 분석틀로 활용했으며, 이를 통해 다음의 결론을 도출할 수 있었다. 이 작품은 ① 중심캐릭터 칼, 거울캐릭터 러셀, 대립캐릭터 먼츠의 두려움과 욕망을 중심으로 서사가 이루어진다. ② 세 캐릭터 모두 욕망의 정서보다 두려움의 정서가 우세하게 작용한다. ③ 중심캐릭터 칼의 두려움과 욕망은 비대칭 관계에 있기 때문에 행위의 동력은 다소 약함에도 다성성이 강화되었지만, 나머지 캐릭터의 두려움과 욕망은 비교적 대척점에 있다. ④ 거울캐릭터 러셀은 물론, 대립캐릭터 먼츠 역시 중심캐릭터 칼의 욕망과 두려움에서 비롯된 정신적 가치를 각각은유하고 있기 때문에 외부에서 벌어지는 캐릭터 간의 충돌과 칼 내면의 정신역동이 대위법적 구조로 이루어진다. 이것은 중심캐릭터 칼의 결핍을 드러내고 깨달음의 방향을 시각화하여 내면의 변화와 성장을 통한 주제의 전달에 대단히 효과적인 전략이라 여겨진다.

다만, 집착으로부터 벗어나 현재의 삶에 대한 열정을 회복하라는 이 작품의 메시지를 제시하는 방식에 있어서, 갈등을 유발하는 대립캐릭터의 설정이 과거 디즈니의 고전적 방식인 평면적인 캐릭터에 가깝다는 점이 아쉬움으로 남는다. 이는 픽사의 다른 작품 <니모를 찾아서>와 비교할 때 더욱 분명하게 드러난다. <니모를 찾아서>에서는 치과의사와 그의 여조카가 형식상 대립캐릭터의 역할을 하지만 인간의 시각에서 보면 악의를 느낄 수는 없다. 따라서 중심캐릭터 내면의 결핍과 주어진 환경이 진정한 의미의 대립요소로 작용면서 더 효과적으로 주제의식을 전달한다고 여겨지기 때문이다. 그

표 11. <업>의 핵심 캐릭터 서사

캐릭터	외부의 조건	두려움에 의한 내적정서	욕망충족을 위한 목표	성장과 변화	비고
칼	엘리와 사별 후 독거, 재개발 철거 압력	엘리와 함께 했던 과거에 고착됨, 집에 대한 집착	엘리와의 맹세를 지키기 위해, 파라다이스 폭포로 집을 옮김	과거에 대한 집착으로부터 벗어나고, 새로운 가족과 삶이 주는 행복을 찾음	
러셀	아빠와 함께 할 수 없는 가정환경, 경험의 결핍	가족애, 보살핌의 결핍에 의한 집착	아빠를 만나기 위해, 노인 돕기 뱃지를 획득	칼과의 모험을 통해 자신의 결핍의 해소하고, 새로운 친구와 경험한 것에 집중하고 만족함	칼의 정신적 필요 가치를 은유
먼츠	명예의 전당 자격 박탈, 일생을 오지에서 보냄	인간사회에 대한 증오심, 비판하지 않고 맹목적으로 충성하는 개들만 인정	명예를 회복하기 위해, 괴물새를 생포하여 미국으로 귀환	한때 영웅이었지만, 과거의 명예에 대한 집착 때문에 수단과 방법을 가리지 않는 존재로 타락	칼의 부정적 정신 가치를 은유

러나 선행연구로부터 분석된 결과를 종합할 때, 캐릭터의 다성성과 서사의 추진력에는 일정한 반비례적 관계가 있으며, 은유의 캐릭터화 역시 일정한 반작용이 존재함을 알 수 있다. 때문에 현시점에서는, 캐릭터라이징의 전체적 균형점을 어떻게 설정하는 것이 더 바람직하다는 답을 제시할 수는 없다는 것이 본 연구의 한계라 여겨지며, 향후 과제로 남게 되었다. 다만 이러한 연구 결과를 토대로 픽사의 캐릭터라이징 전략과 그 흐름, 그리고 각 작품의 특징들을 객관화할 수 있으리라 기대한다.

참 고 문 헌

[1] <http://www.pixar.com/about/Our-Story>
 [2] <http://www.imdb.com/boxoffice/alltimegross?region=world-wide>
 [3] 이만식, “픽사의 서술 전략”, *새한영어영문학*, 제52권, 제3호, pp.48-65, 2010.
 [4] 박기수, “픽사 애니메이션 스토리텔링 전략 연구: 캐릭터를 중심으로”, *한국언어문화*, 제39집, pp.213-240, 2009.
 [5] 앤드루 호튼, 주영상 역, *캐릭터 중심의 시나리오 쓰기*, 한나래, 2003.
 [6] 양세혁, “<니모를 찾아서> 캐릭터에 내재된 두려움과 욕망 분석: 에니어그램 성격유형론에 근거하여”, *만화애니메이션연구*, 제29호, pp.1-36, 2012.
 [7] 양세혁, “<쿵푸팬더> 캐릭터의 욕망과 두려움 분석”, *예술과 미디어*, 제10권, 제2호, pp.95-106, 2011.
 [8] 박기수, “대중문화콘텐츠 서사 연구”, *한국언어문화*, 제30집, pp.77-98, 2006.
 [9] 박기수, “<모노노케 히메>의 스토리텔링 전략 연구”, *한국언어문화*, 제39집, pp.213-240, 2009.
 [10] 황정수, *2006년 이후 픽사 애니메이션의 서사 특성과 전략 연구*, 건국대학교 방송영상콘텐츠학 석사학위논문, 2010.

[11] 윤혜영, *픽사 애니메이션 스토리텔링 전략 연구*, 한양대학교 문화콘텐츠전공 석사학위논문, 2008.
 [12] 황임란, “에니어그램과 MBTI의 비교”, *청소년학연구*, 제12권, 제2호, pp.314-336, 2005.
 [13] 돈 리처드 리스, 리스 허드슨, 윤운성 외 역, *에니어그램 성격유형*, 학지사, 2010.
 [14] 김정택, 심혜숙, 제석봉, *MBTI 개발과 활용*, 한국심리검사연구소, 2007.
 [15] <http://www.mbti.co.kr/>
 [16] 이에미, *두려움의 철학, 라르스 스벤젠 저*, 성균관대학교 번역 · TESOL 대학원 석사학위논문, 2010.
 [17] 켈빈 S 홀, 지경자 역, *프로이트 심리학입문*, 흥신문화사, 1993.
 [18] 마르틴 하이데거, 전양범 역, *존재와 시간*, 동서문화사, 2008.
 [19] <http://philinst.snu.ac.kr/>
 [20] 자크 라캉, 권태영 외 역, *욕망이론*, 문예출판사, 1994.
 [21] 돈 리처드 리스, 리스 허드슨, 주혜명 역, *에니어그램의 지혜*, 한문화, 2010.
 [22] 이철수, *사회복지학 사전*, 블루피쉬, 2009.
 [23] 한국문학평론가협회, *문화비평용어사전*, 국학자료원, 2006.
 [24] 박찬국, “목적론적 입장에서 본 행복: 아리스토텔레스와 프롬을 중심으로”, *동서사상*, 제11권, pp.1-28, 2011.
 [25] 지그문트 프로이트, 김인순 역, *꿈의 해석*, 열린책들, 2004.
 [26] 임진수, “프로이트의 소원에서 라캉의 욕망으로”, *인문학연구*, 제39권, pp.25-39, 2006.
 [27] 미국정신분석학회, 이재훈 역, *정신분석용어사전*, 한국심리치료연구소, 2002.

저 자 소 개

양 세 혁(Se-Hyeok Yang)

정회원



- 1995년 2월 : 서울대학교 조소과 (미술학 학사)
- 1999년 8월 : 서울대학교 대학원 조소전공 (미술학 석사)
- 2002년 9월 ~ 현재 : 조선대학교 만화애니메이션학부 교수

<관심분야> : 애니메이션 연출, 캐릭터라이징