http://dx.doi.org/10.7230/KOSCAS.2015.41.107

스핀오프 애니메이션에 나타난 캐릭터의 변화 분석

I. 서론
II. 이론적 배경
III. 캐릭터 분석
IV. 결론
참고문헌
ABSTRACT

공현희

초 록

본 연구는 원작의 인기에 힘입어 제작된 스핀오프 애니메이션 작품 주인공들의 성격과 역할이 원작에 비해서 어떻게 변화되어 표현되고 있는지 연구하였다. 이 연구를 위해 최근 스핀오프 작품으로 만들어져 흥행과 작품성 면에서 성공을 거둔 '장화신은 고양이'와 '미니언즈' 주인공들인 '퍼스'와 '미니언'의 원작대비 역할과 성격 변화를 그레마스의 행위소 모형과 에니어그램의 날개이론을 이용해 분석하였다. 첫째, 주인공들의 역할은 기존 원작에서는 주인공을 돕는 충성스런 조력자의 역할이었지만, 스핀오프 작품 속에서 새롭게 구성된 내러티브 속에서는 주인공 역할을 행하는 주체의 역할을 부여받고 있었다. 둘째, 주인공들의 성격은 원작에서 묘사된 성격을 대체적으로 유지하면서도, 기존 원작에서 가졌던 날개유형의 성격이 스핀오프 작품에서는 주된 성격으로 변형되는 경향을 보였다. 셋째, 스핀오프 주인공들의 성격유형은 일반적인 애니메이션 주인공들의 전형적인 성격유형인 성취자, 성실한 사람으로 묘사되고 있었다.

결론적으로, 새로운 내러티브가 주어짐에 따라 스핀오프 작품 내에서 주인공으로서의 역할 부여는 불가피하며, 이러한 역할에 맞도록 전형적인 주인공으로서의 성격 변화가 일부 일어나지만 기존 원작에서의 성격유형과 전혀 다른 성격을 갖기보다는 기존 성격과 연속성을 가지는 범위 내에서 부분적인 성격변화가 있을 뿐이며 이는 스핀오프 작품 주인공에 대해 갖고 있는 관객들의 기대와 인식에 부응하기 위한 제작기법의 한 방식으로 판단된다.

주제어 : 스핀오프, 캐릭터, 퍼스, 미니언

* 이 논문은 2015년도 백석대학교 대학연구비에 의하여 수행된 것임

Ⅰ. 서론

1. 연구 배경

지난 7월 개봉한 애니메이션 <미니언즈>의 흥행이 주목을 받고 있다. 개봉당시 미국내 개봉 첫 주 수익이 역대 애니메이션 중 최고기록을 갱신한 데 이어 10월 현재 세계 누적 흥행실적은 11.5억불로 지난 2013년 개봉해 역대 애니메이션 최고 흥행기록을 갖고 있는 <겨울왕국>의 12.7억불에 이미 근접해 있는 상황이다. <미니언즈>가 <겨울왕국>에 이어 큰 성공을 거두면서 2000년대 초반 <슈렉>으로 일었던 애니메이션 제작 붐이 다시 일어나지 않을까 업계는 전망하고 있는 듯하다.

<미니언즈>는 흥행실적 뿐만 아니라 제작방식에 있어서도 주의 깊게 살펴 볼 만한 작품이다. 이 작품의 내러티브를 이끌어 가는 세 주인공들은 이번에 새롭게 창작된 캐릭터가 아니라는 점이다. 미니언들은 지난 2010년 개봉된 애니메이션 <슈퍼배드>에 등장했던 조연 캐릭터들이다. 주인공 ‘그루’가 악역에서 선한 사람으로 변화하는 과정에서 조력자로 등장했던 캐릭터였는데 당시 미니언들의 대중적 인기가 높았던 점에 착안하여 유니버설사가 이들을 주인공으로 하는 작품을 만든 것이다. <미니언즈>는 <슈퍼배드>의 프리퀄인데, 태초부터 존재하던 미니언즈들이 앞으로 자신들이 숭배하고 따를 보스를 찾아나서 결국 슈퍼배드의 주인공인 ‘그루’를 만나는 줄거리이다. 즉, 최근 영화나 방송에서 유행하고 있는 스핀오프 작품으로서 탄생한 것이다.

이러한 스핀오프 애니메이션에서 <미니언즈>가 최초 사례는 아니다. <슈렉> 시리즈의 성공에 힘입어 지난 2011년 <장화신은 고양이>가 제작된 바 있으며, 슈렉의 대박 흥행실적만은 못 하지만 제작비 1.3억불을 들여 전세계적으로 5.5억불을 벌어들이는 이른바 중박의 흥행실적을 거둔 바 있다. 캐릭터에 대한 의존도가 실사영화에 비해 상대적으로 높은 애니메이션의 경우, 스핀오프 제작방식을 통해 흥행 가능성을 높일 수 있다는 장점이 있는 것이 분명하다. 실제, 역대 미국내 애니메이션 흥행순위 10위권 내에

있는 작품 중 스핀오프 애니메이션 작품을 개봉했던 작품들은 앞서 언급한 <슈렉>, <슈퍼배드>가 있고, 초기 작품들이 성공했던 만큼 앞으로 스핀오프 제작은 보다 확대될 것으로 예상된다.

순위	애니메이션명	배급사	개봉년도	미국흥행실적	비고
1	슈렉2	드림웍스	2004	$441,226,247	
2	라이온킹	브에나비스타	1994	$422,783,777	
3	토이스토리3	브에나비스타	2010	$415,004,880	
4	겨울왕국	브에나비스타	2013	$400,738,009	
5	니모를 찾아서	브에나비스타	2003	$380,843,261	
6	슈퍼배드2	유니버설	2013	$368,061,265	
7	인사이드아웃	브에나비스타	2015	$355,407,346	상영 중
8	미니언즈	유니버설	2015	$334,849,695	상영 중
9	슈렉3	드림웍스	2007	$322,719,944	
10	업	브에나비스타	2009	$293,004,164	

표 1. 역대 애니메이션 미국 흥행순위 및 실적[1)]

2. 연구 목적 및 방법

스핀오프 작품들, 특히 원작의 인기 많은 조연을 주인공으로 제작되는 스핀오프 작품의 경우 기존에 조연으로서의 역할에 대한 관객의 이미지가 강한 상황에서 동일한 캐릭터에게 주연으로서의 역할과 그에 걸맞은 새로운 성격을 부여하면서도 관객들의 기존 기대에는 부응하는 것은 쉽지 않은 일이다. 자칫 스핀오프 작품 주인공의 역할과 성격이 관객의 인식과 부조화될 경우 작품의 흥행이 무산될 수 있기 때문이다. 경제적으로도 손해 볼 필요가 없기에 이 스핀오프 장르가 효율적인데, 이미 알려져 있고 임팩트가 있는 캐릭터들이기에 이 컨텐츠를 구매하는 소비자의 입장에서도 보다 쉽게 접근할 수 있다는 점이 있다. 스핀오프는 소비자의 니즈와 공급자의 보다 쉬운 컨텐츠 창출을 장점으로 들 수 있다.

이에, 본 연구는 향후 영화, 특히 애니메이션 분야에서 자주

1) 박스오피스모조(www.boxofficemojo.com), 2015.8.30.

등장하리라 예상되는 스핀오프 애니메이션 작품 주인공들의 역할과 성격이 기존 원작과 비교하여 어떻게 변형되고 있는 지를 분석하여 향후 우리나라에서도 다양한 애니메이션 스핀오프 작품들이 제작될 때 참고가 될 수 있는 기획/제작 방향성을 제시하고자 한다. 애니메이션 캐릭터는 시각적인 특성상 인지하기가 용이하다는 특성을 지닌다. 이는 관객을 작품 속으로 몰입시키기에 한계가 있는 언어사용으로서의 의미전달이 아닌, 움직임, 표정 등의 비언어적인인 의미로 성격, 상태 등을 전달하여 관객을 자극하기 때문이다. 또한, 애니메이션 캐릭터는 애니메이션 매체를 통해 다각적인 생명력을 획득하는 캐릭터이기 때문에 생명력을 확보한 캐릭터는 대중스타와 같이 취급되며, 산업의 확장성에 매우 적합한 강점을 지닌다.[2] 애니메이션 캐릭터는 애니메이션의 회화적 특성으로 인해 조형적 표현을 통해 의인화되며, 또 한편 애니메이션의 서사적 속성으로 인해 전체 이야기 속에서 이야기를 구성하는 각 역할을 부여받음으로써 의인화된다. 등장인물인 캐릭터는 서사의 단순한 기능요소로 작용하지 않고 이를 이끌어가는 주체로 기능한다. 캐릭터가 이야기 속에 귀속되는 것이 아니라 이야기가 캐릭터에게서 일어난다. 이야기는 수많은 행위와 사건이 존재하게 되는데, 이 모든 것이 캐릭터를 통해 현실화되는 것이다. 이를 위한 연구대상의 선정에 있어, 아직까지 스핀오프 작품의 성공사례로 객관적으로 인정될 만한 사례의 희소성을 감안하여 현재까지 애니메이션 분야에서 역대 흥행실적 및 작품에 대한 인지도를 기준으로 <장화신은 고양이>(2011), <미니언즈>(2015)와 이들의 원작들을 분석대상 작품으로 선정하였다.

2) 염동철, <심슨가족>의 캐릭터를 통한 객관성 연구, 만화애니메이션연구 통권 제21호(2010), p.2.

슈렉2 (2004) 슈렉3 (2007) 슈렉포에버 (2010) 장화신은 고양이 (2011) 슈퍼배드 (2010) 슈퍼배드2 (2013) 미니언즈 (2015)

그림 1. 연구대상 작품(원작들과 스핀오프 작품)

이들 연구대상 원작과 스핀오프 작품에 등장하는 캐릭터들의 성격과 역할의 차이점을 분석하기 위한 이론적 프레임으로는 인간의 성격(personality)를 아홉 개의 유형으로 분류하고 다시 인접한 성격유형으로의 확대 가능성을 날개이론을 통해 정리한 에니어그램을 활용하여 성격을 분석하고, 각 내러티브 속 등장인물들의 역할을 정리하기 위해 그레마스의 행위소 모형을 이용하였다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 스핀오프의 이해

파생 작품 또는 스핀오프(spin-off) 작품은 기존 원작에서 파생된 작품을 말하며, 주로 텔레비전 드라마나 영화 또는 만화 분야에서 사용되는 용어이다.[3] 스핀오프 작품의 유형은 여러 가지가 있는데 원작 내러티브 이전의 이야기를 담은 프리퀄(prequel), 원작 내러티브에 이어지는 이야기를 담는 씨퀄(sequel) 등 시점에 따라 분류가 되거나 본편에 등장한 특정 캐릭터를 주인공으로 하여 그 캐릭터와 관련된 새로운 이야기를 펼쳐가는 형태가 있다. 이 경우도 대체로 기존 본편의 내러티브와의 연계성 또는 연속성을 중시하는 특성이 있다.

대중적인 스핀오프 작품이 처음 등장한 것은 라디오에서였다. 미국의 한 방송사에서 1930년대부터 20년 넘게 방송되었던 <피버

3) 위키백과, 검색어:스핀오프, 2015.8.30.

맥지 앤 몰리>라는 라디오 프로그램에서 첫 스핀오프 작품이 탄생되었는데, 원작에 등장했던 악역 캐릭터가 인기를 얻자 이를 주인공으로 한 <더 그레이트 길더슬리브>라는 라디오 쇼가 제작된 것이다.

영화 분야에서 스핀오프 작품의 대표적인 사례는 <스타워즈 에피소드 시리즈>이다. <스타워즈>는 1977년부터 1983년까지 세 편의 시리즈 영화가 개봉된 후 1999년부터 2005년까지 다시 세 편의 시리즈가 본편의 프리퀄 형태로 인기리에 개봉되면서 스핀오프 영화제작 확산의 전기를 마련한다. 이후, <배트맨 시리즈>에 이은 <캣우먼>, <엑스맨 시리즈>에 이은 <울버린 시리즈> 등 본편 시리즈에서 인기를 얻은 등장인물을 주인공으로 하는 스핀오프 작품들이 다수 출현하게 된다. 스핀오프 작품은 기존 작품을 새로운 관점 또는 새로운 제작기법을 적용하여 재개봉하는 리부트(reboot) 또는 리메이크(remake) 작품과는 분명 차별성을 갖는다.

최근 스핀오프 작품은 헐리우드를 중심으로 각광받는 제작기법으로 대두하고 있다. 헐리우드는 영화제작에 있어 가장 상업성이 높은 영화를 제작하는 곳으로 유명한데, 헐리우드 영화제작 시스템은 극영화의 수익성을 극대화하기에 가장 효과적인 제작기법들로 인정을 받고 있다. 전편의 영화가 흥행했을 경우 속편을 제작하여 흥행 가능성을 높이는 방식, 스타를 발굴하고 키우고 다시 그 스타를 캐스팅하여 영화의 성공 가능성을 높이는 방식 등이 대표적이다. 이러한 헐리우드에서 스핀오프 제작방식을 선택하지 않을 이유가 없으며, 이는 최근 일명 히어로영화로 불리는 캐릭터 중심 영화들의 제작에 있어 많이 사용되고 있다. 마블의 히어로 대부분이 등장한 어벤저스 시리즈 역시 기존 아이언맨, 토르, 캡틴 아메리카, 헐크 시리즈보다는 늦게 개봉되었으나 이들 시리즈들간의 상호관계는 스핀오프 관계에 있다고 볼 수 있다.

영화 제작비용이 천문학적인 캐스팅 비용, 컴퓨터그래픽 등 제작비용, 홍보비용 등의 증가로 인해 자칫 흥행에 실패할 경우 제작배급사의 경제적 피해 또한 커지고 있는 만큼, 어느 정도 흥행

성이 담보될 수 있는 스핀오프 영화들의 제작은 앞으로도 확대될 것으로 예상되며, 특히, 작품의 흥행이 실사 영화에 비해 캐릭터에 대한 의존도가 상대적으로 더 높고, 영화 외 캐릭터 판권 등 캐릭터의 상업적 가치가 더 큰 애니메이션 분야의 스핀오프 제작 경향도 더 확산될 것으로 예상된다. 실제로 드림웍스는 <슈렉>의 당나귀, <마다가스카>의 펭귄, <쿵푸팬더>의 사부, <드래곤 길들이기>, <치킨런> 등에 등장했던 조연들을 주인공으로 하는 스핀오프 애니메이션을 제작할 계획을 갖고 있는 것으로 알려졌다.[4)]

2. 에니어그램 날개이론의 이해

에니어그램은 사람들이 느끼고 생각하고 행동하는 유형을 9가지로 분류할 수 있으며 이 중 하나의 유형을 타고난다고 설명하는 행동과학이다. 에니어그램(Enneagram)이라는 말은 그리스어의 아홉(ennea)이라는 단어와 모형(gram)을 뜻하는 단어의 조합이며 기원전 2500년경부터 중동아시아에서 유래한 고대의 지혜의 산물로 알려져 있다.[5)] 에니어그램의 각 유형에 이름이 붙여져 있는데 실제로 사람들은 에니어그램 번호를 더 많이 사용한다.[6)]

한편, 에니어그램의 날개이론은 개인의 기본적인 성격유형을 아홉 가지로 분류한 후, 각 성격유형의 인접성격도 복합적으로 지니게 되는 특성을 반영하여 총 열여덟 가지 성격유형으로 세분화해 분류한 것이다. 즉, 인간의 성격을 아홉 가지로 단편적으로 분류할 경우 동일한 성격유형임에도 사고, 정서, 행동이 달라지는 현상을 설명하고 있다. 즉, 에니어그램의 날개는 개인성격의 다면적인 복잡성을 설명해 주는 유용한 툴이다. 아홉 가지의 유형들은 원을 중심으로 나열되어 있기 때문에 기본 유형이 무엇이든지 양옆에 하나씩의 유형이 자리 잡고 있다. 이 두 유형 중 하나가 사람의 날개가 된다.[7)] 기본 유형이 5번이라면 4번과 6번 중

4) 어바웃닷컴, 검색어: spin-off animation, 2015.8.30.
5) 네이버 지식백과, 검색어: 에니어그램, 2015.8.23.
6) 1번-개혁가, 2번-돕고자하는사람, 3번-성취하는 사람, 4번 개인주의자, 5번-탐구자, 6번-충실한사람, 7번-열정적인사람, 8번-도전하는사람, 9번-평화주의자

하나를 날개로 취하는 것이다. 예를 들어 5w6은 6번 날개를 가진 5번 유형으로 나타낸다. 단순히 기본 유형에 머물러 있는 사람은 없고 대부분은 하나의 주된 날개를 취하고 있다. 경우에 따라서는 양쪽 날개 모두를 갖는 사람도 있다. 에니어그램의 날개이론을 적용한 열여덟 가지 성격유형을 정리하면 아래와 같다.

날개조합별 성격유형		성격 특성
1w9	Definer	reserved, quiet, detailed, devoted, irritable
1w2	Reformer	impassioned, adamant, determined, convicted
2w1	Social Worker	concerned, engaged, sympathetic, encouraging
2w3	Socializer	gracious, engaging, inviting, sociable, eager
3w2	Manager	adaptable, organized, clever, pleasant, polished
3w4	Professional	business-like, ambitious, focused, independent
4w3	Specialist	individualistic, distinctive, in style, high-powered
4w5	Artiste	deep, intense, moody, disciplined, focused
5w4	Iconoclast	unconventional, offbeat, shamanic, penetrating
5w6	Thinker	dry, intellectual, proficient, self-contained
6w5	Server	thoughtful, conscientious, attentive, retrospective
6w7	Wit	jumpy, self-conscious, witty, winsome, respectful
7w6	Comedian	funny, edgy, fun, high-spirited, playful, restless
7w8	Adventurer	adventurous, energetic, fast-moving, high-energy
8w7	Power Broker	confident, blunt, forward-moving, unrepentant
8w9	Powerhouse	grounded, solid, massive, deliberate, forceful
9w8	Mountain	steady, patient, absorbing, waiting, observant
9w1	Anticipator	open, childlike, idealizing, starry-eyed, impatient

표 2. 에니어그램 날개의 18개 성격유형 및 특성[8)]

7) Don Richard Riso, Russ Hudson, 주혜명 역, 『에니어그램의 지혜』, 한문화, 2000, p.94.

3. 행위소 모형의 이해

구조주의 기호학자 그레마스는 자신의 저서 '구조 의미론'에서 언어 의미분석의 최소단위로서 '의소(*sème*)'라는 개념을 도입한 이후, 고전적 의미론의 틀을 넘어 일반적인 설화(說話) 분석을 위한 모델로 행위소 모형(mod*èle actantiel*)을 제시하였다. 그레마스는 프롭이 러시아의 기담을 바탕으로 분석한 31개 기능 목록을 레비스트로스가 제시한 계열관계를 바탕으로 하여 담화 분석에 보다 적절하게끔 일반화 시킨 기능모델을 정립하였고 기능을 수행하는 행동자들의 관계를 규명하여 행위소 모형을 제시하였다.[9)]

그레마스는 프롭과 달리 기능을 전통적 통사론에서 이해한 것에 따라 정의를 내려 행위소를 기능이라는 관점에 분류하였다. 그레마스는 계열관계와 통합관계를 이루는 기능을 어떤 '연기자(acteur)'에 의해 수행되고 있는지를 분석하여 인물들을 이원대립구조로 보다 단순화시켜 '행위소(actant)'를 도출하게 되는데, '주체', '대상', '발령자'와 '수령자', '원조자'와 '대립자'의 여섯이 바로 그것이다. 이때, '주체'는 기능의 통합관계로서 시련을 받아들이고 극복하는 연기자로서 반드시 인격이 부여된 존재가 맡게 된다. 그레마스의 '주체'와 '대상'은 프롭이 언급한 인물들 중에서 '주인공'과 '찾는 인물'에 해당된다. 그레마스는 담화가 결핍상태에 있는 '주체'가 '대상'을 얻으려 하는 욕망(*désir*) 혹은 추구(*quête*)에 의해 진행된다고 이해했다. 이후, '대상'을 주는 자와 받는 자는 '전달'이라는 축에 의해 '발령자(destinateur)'와 '수령자(destinataire)'로 연결하였는데, 이들은 프롭이 '위임자'와 '주인공'이라 부른 인물에 해당된다. 또한, '주체'가 대상을 얻는 과정을 돕거나 방해하는 것에 따라 '능력'이라는 축에 의해 연결된 '원조자(adjuvant)'와 '대립자(opposant)'로 설정하였다. 여섯 개의 행위소로 이루

8) Susan Rhodes, 『The positive enneagram: A new approach to the nine personality types』, Geranium Press, 2009, p.14.
9) 박인철, 『파리 학파의 기호학』, 민음사, 2003, p.129.

어진 행위소 모형은 다음과 같이 도해가 가능하다. 그레마스 행위소에서 '원조자'는 프롭의 '원조자(auxilaire)'와 '증여자(donateur)'가 결합된 것으로, '대립자'는 '악한'으로 이해할 수 있다. '욕망 혹은 추구'와 '전달', '능력'이라는 세 축에 의해 이루어지는 여섯 명의 행위소는 다음과 같이 행위소 모형을 구성하게 된다.

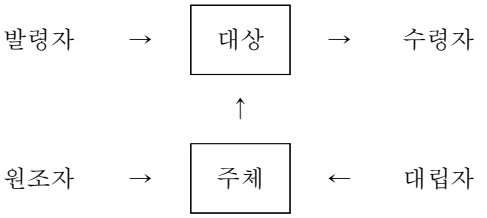

그림 2. 그레마스의 행위소 모델[10]

행위소 모형에서 '발령자'는 '수령자'에게 일정 과업을 수행할 것을 위임하고 주인공은 이 과업의 수행을 받아들임으로써 비로소 '주체'가 된다. 과업을 수행하는 시련의 과정에서 '주체'는 '원조자'의 도움을 받기도 하고 '대립자'로부터 방해를 받기도 한다. 행위소 모형은 프롭의 지나치게 세부적이고 구체적인 이론을 레비스트로스의 신화 분석에 사용한 계열관계를 활용하여 기능들간 계열관계와 통합관계를 기준으로 일반화하는 성과를 보여주었고, 그 결과 일반적인 모든 텍스트에 적용시킬 수 있게 되었다는 점에서 보편성을 획득한 모델이다.

Ⅲ. 캐릭터 분석

1. 슈렉2

1) 퍼스(Puss) 역할 분석

10) 박인철, 앞의 책, p.156.

옛날 ‘겁나 먼 왕국’에 살고 있던 피오나 공주는 마법에 걸리게 되어서 마법을 풀어줄 왕자를 기다린다. 그런데 공주에게 키스를 하고 구해준 것은 녹색 괴물 슈렉이었고 공주는 본인을 구해준 슈렉과 결혼을 한다. 슈렉과 피오나는 서로 사랑하고 행복하게 살고 싶어 한다. 이런 사랑과 행복의 추구를 특정 인물이 명령한 것은 아니지만 슈렉과 피오나가 이성적 판단으로 사랑하고 행복해질 것을 원하고 있다고 이해할 수 있다. 즉, ‘발령자’인 이성에 의해 슈렉이 ‘대상’인 사랑과 행복을 찾는 것이다. 슈렉이 사랑을 하며 행복하게 사는 것을 피오나와 동키, 고양이인 퍼스 그리고 숲 속 친구들은 도와주는 ‘원조자’ 역할을 수행하고, 요정과 그의 아들 챠밍과 왕은 챠밍이 왕국을 물려받게 하기 위해 훼방을 놓는 ‘대립자’의 역할을 수행한다. 특히 퍼스의 경우는 왕이 자객으로 고용하여 대립자로 생각할 수 있지만, 곧바로 슈렉의 친구가 되어 슈렉을 돕는 원조자가 된다. 정리해보면, 슈렉이 피오나와 퍼스의 도움을 받아 요정과 챠밍의 훼방을 이겨내고 진정한 사랑과 행복의 쟁취를 이룬다.

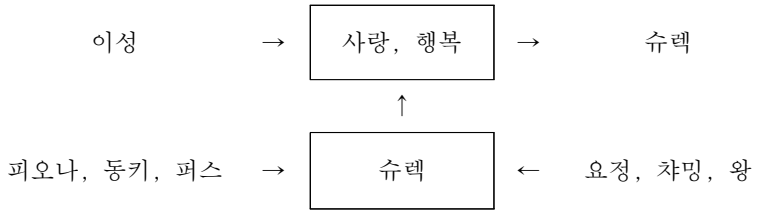

그림 3. <슈렉2> 행위소 모형에 의한 캐릭터 역할

2) 퍼스(Puss) 성격 분석

자신의 일을 성공시키기 위해 다양하게 변신하는 고양이 퍼스는 에니어그램의 3번 유형(성취하는 사람) 날개를 가진 4번 유형(개인주의자)인 4w3로 분석된다. 슈렉을 없애기 위해 자객으로 등장한 퍼스의 낭만적이고 내향적인 모습은 4번 유형으로서 생각이 많고 민감하며 신중하고 조용하다. 퍼스는 자신을 드러내는

데 있어서 감정적이고 개인적이어서 극중 다른 캐릭터들과 기본적으로 다르다고 생각함으로써 자신의 정체성을 유지한다. 퍼스는 금전적으로 욕심을 보이는 자객으로서 임무를 완수하려고 노력한다. 기회를 보면서 자신의 일을 성공하려고 노력하는 모습은 4번 유형에 인접한 3번 유형의 성격을 복합적으로 가진 것으로 분석된다. 에니어그램으로 분석한 애니메이션 슈렉2에서의 퍼스는 3번 날개를 가진 4번 유형으로 분석된다.

2. 슈렉3

1) 퍼스(Puss) 역할 분석

피오나의 아버지 해롤드 왕이 위독해져서 슈렉은 장인의 뜻을 받들어 나라를 다스리게 된다. 왕은 슈렉에게 왕위 계승 다음 서열인 피오나의 먼 친척 '아더 왕자'를 찾아오면 늪으로 돌아가도 좋다는 타협책을 내놓는다. 따라서 주체인 슈렉이 '발령자'인 왕으로부터 아더왕자를 찾아오라는 임무를 받아 수행하게 된다. 아더왕자를 찾아옴으로써 슈렉은 '수령자'가 되어서 본인이 원하는 행복을 추구할 수 있다. 아더왕자를 찾는 과정에서 퍼스, 동키, 피오나는 슈렉을 돕는 '원조자'의 역할을 하며 이야기의 후반부에서 아더왕자는 위험에 빠진 슈렉을 구하기 때문에 아더왕자 역시 '원조자'가 된다. 슈렉2에서와 마찬가지로 챠밍과 그의 엄마 요정 대모는 여전히 왕의 자리를 차지하기 위해 슈렉에게는 '대립자'의 모습으로 등장한다.

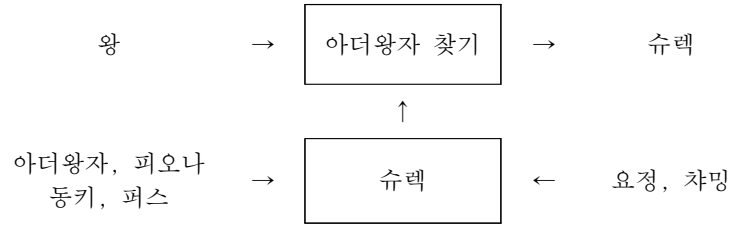

그림 4. <슈렉3> 행위소 모형에 의한 캐릭터 역할

2) 퍼스(Puss) 성격 분석

슈렉3에서 퍼스의 성격을 에니어그램 날개이론으로 보면, 2w3인 3번 유형(성취하는 사람) 날개를 가진 2번 유형(돕고자 하는 사람)이다. 슈렉2부터 등장을 한 퍼스는 인기가 많아져서 슈렉3부터는 비중도 더 많아지고 사람들의 관심을 집중적으로 받는 캐릭터가 되기 위해 성격의 변화를 주었다. 슈렉2에서 보여주었던 슈렉을 없애려는 자객의 모습은 더 이상 찾아볼 수 없고 애교가 넘치는 귀여운 고양이의 모습으로 나온다. 슈렉의 오른팔이 되어 슈렉과 슈렉 가족 그리고 친구들을 잘 보살핀다. 다른 사람과 감정적인 교류를 잘하고 진지하며 마음이 따뜻한 모습을 보인다. 또한 애교 많고 상냥하고 너그러우며 자기를 희생할 줄 아는 모습에서 2번 유형으로 분석된다. 하지만, 슈렉2부터 본래 가지고 있었던 진취적이고 목표한 일을 열심히 하는 모습들까지 완전히 사라진 것이 아니다. 2번 유형에 인접한 3번 유형의 모습을 2번 유형과 함께 복합적인 성격으로 나타나고 있다.

3. 슈렉포에버

1) 퍼스(Puss) 역할 분석

주체인 슈렉은 평범한 아빠와 남편으로 반복되는 일상에 따분함을 느낀다. 하루의 일탈을 꿈꾸던 슈렉은 '겁나 먼 세상'을 차지하려는 악당 럼펠의 계략에 속아 넘어가 '완전 다른 겁나 먼 세상'에 떨어지고 만다. '주체'인 슈렉은 다시 진정과 사랑과 행복을 되찾기 위해 노력한다. 계략에 속아서 다른 세상에 떨어짐으로써 본인이 스스로 행복과 사랑을 찾으려는 것이기에 '발령자'는 슈렉의 이성이 되고 사랑과 행복은 슈렉이 찾으려는 '대상'이 된다. '수령자'는 주체인 슈렉 자신이 된다. 피오나, 퍼스 그리고 동키는 여전히 슈렉의 든든한 '원조자' 역할을 한다. 슈렉의 행복을 깨고 사랑하는 사람들과도 헤어지게 만든 럼펠과 마녀는 '대립자'의 역할을 한다.

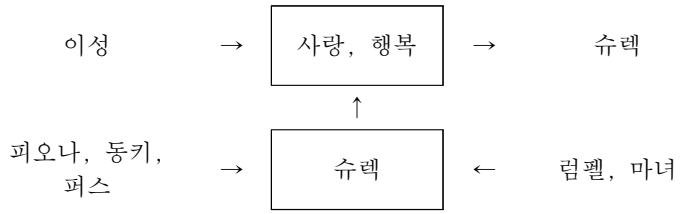

그림 5. <슈렉포에버> 행위소 모형에 의한 캐릭터 역할

2) 퍼스(Puss) 성격 분석

퍼스는 슈렉3에서와 마찬가지로 3번 유형(진취적인 사람)날개를 가진 2번 유형(돕고자 하는 사람)으로 2w3이다. 외모적으로 살이 많이 찐 모습으로 묘사되고 있지만 성격은 슈렉3과 같은 모습이다. 슈렉3에서와 같이 애교 있고 부드러운 모습과 슈렉과 슈렉 가족 그리고 친구들한테 너그러운 마음과 배려심을 가지고 돕는 모습은 2번 유형으로 분석되고, 복합적으로 나타나던 3번 유형의 모습도 여전히 나타난다.

4. 장화신은 고양이

1) 퍼스(Puss) 역할 분석

슈렉 시리즈의 영웅이었던 고양이 퍼스는 스핀오프 작품 <장화신은 고양이>에서는 지명 수배자 신세가 되어서 이야기가 시작된다. 지명수배자의 신세가 되어있는 주인공 퍼스는 '주체'로서 본인의 현재 위치에서 벗어나고자 마법의 콩을 얻고자 한다. 명예회복을 위해 마법의 콩을 얻고자 하며, 마법의 콩을 획득한 후에 '수령자'는 퍼스가 된다. 마법의 콩은 부부악당인 잭과 질이 가지고 있기 때문에 퍼스가 마법의 콩을 얻는데 있어서 잭과 질은 '대립자'의 역할을 한다. 반면 퍼스의 명성을 위협할 정도로 날쌘 움직임과 강한 승부근성을 지니고 있는 말랑손 키티와 퍼스의 어린 시절 친구로 비상한 두뇌를 가진 발명가이자 전략가인 험티 덤티는 '원조자' 역할을 한다.

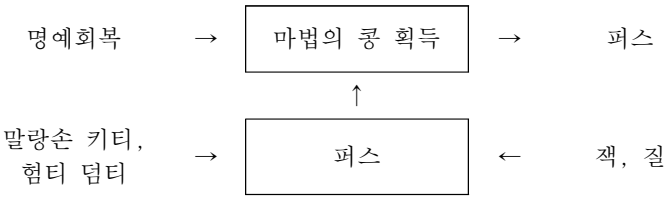

그림 6. <장화신은 고양이> 행위소 모형에 의한 캐릭터 역할

2) 퍼스(Puss) 성격 분석

에니어그램 상으로 퍼스의 애니메이션 속의 성격을 분석해 보면 2번 유형(돕고자 하는 사람)날개를 가진 3번 유형(성취하는 사람)인 3w2으로 분석된다. 현재 자신의 위치에서 벗어나기 위해 마법의 콩을 향한 야망을 내세우며, 목표 지향적이고 적응을 잘 하는 모습은 3번 유형으로 분석된다. 주인공으로서 목표를 향해 가는 진취적인 모습을 보여주는 반면에 어릴 적 모습을 회상하는 부분이나 암컷 고양이이자 조력자인 말랑손 키티와의 관계에서 자신을 내세우거나 자신의 이미지를 중요시하는 모습, 그리고 너그러운 모습은 2번 유형도 함께 복합적으로 가지고 있음을 보여준다. 특히 본인의 주장을 강압적으로 내세우거나 기회주의적인 모습은 2번 유형들의 건강하지 못한 모습들로 분석된다.

5. 슈퍼배드1

1) 미니언 역할 분석

슈퍼배드1에서의 주인공은 ‘그루’이다. 그루는 자신의 야망에 휩싸여 ‘주체’로서 이야기를 이끌어 가는 역할을 담당하고 있다. ‘주체’인 그루가 바라는 것은 달을 훔쳐서 지구상에서 최고의 악당이 되어 자신의 자아를 실현하는 것이다. 따라서 ‘대상’은 최고의 악당이 되는 것이다. 그루에게 수단과 방법을 가리지 말고 달을 훔쳐서 최고의 악당이 되라고 명령하거나 지시하거나 부탁한 사람은 아무도 없다. 그럼에도 그루가 최고의 악당이 되는 ‘대상’을 추구하는 것은 자신의 야망 때문이다. ‘발렁

자’ 는 야망이고, ‘수령자’ 는 ‘그루’ 로 분석할 수 있다. 그루가 달을 훔쳐서 최고의 악당이 되는 것을 돕는 ‘원조자’ 로는 세 딸인 마고, 에디트, 아그네스가 있다. 이 세 딸은 그루가 달을 훔치기 위해서 보육원에서 입양한 아이들이다. 처음에는 그루가 달을 훔치는 계획에 이용하려고 거짓 입양을 했으나 이 세 명의 딸이 진심어린 마음과 사랑으로 그루를 따르고 도와주는 것을 깨닫고 그루도 마음을 연다. 또한 세계 최고의 악당을 꿈꾸는 그루의 곁에는 늘 미니언들이 있다. 노란 통짜 몸매의 장난기 가득한 얼굴을 한 그들의 직업은 악당인 그루의 조수이다. 슈퍼 악당이 되기 위해 달을 훔치려는 그루의 일을 적극적으로 돕는 ‘원조자’ 이다. 그리고 그루에 대한 충성심은 가족애에 가까워서 그루가 경제적인 어려움에 빠지거나 나중에서야 가족의 사랑을 깨달아 슈퍼 대디로 살겠다고 결심했을 때도 물심양면으로 그루를 지지한다. 세 딸과 미니언즈 그리고 네파리오 박사도 ‘원조자’ 로 분석된다. 네파리오 박사는 그루가 일을 수행할 수 있도록 여러 가지의 최신 무기들을 발명해주면서 그루를 적극적으로 돕는다. 그루의 ‘대립자’ 로는 벡터와 호킨스가 등장하는데 이들 역시 최고의 악당이 되기 위한 인물들로서 그루와 대립의 위치에 서서 그루의 일을 방해한다.

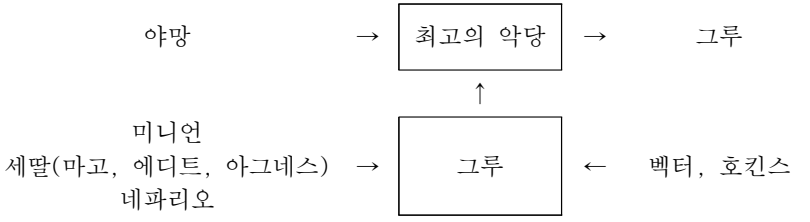

그림 7. <슈퍼배드1> 행위소 모형에 의한 캐릭터 역할

2) 미니언 성격 분석

슈퍼배드1에서 미니언들의 성격을 에니어그램으로 분석해보면 7번 유형(열정적인 사람)이면서 6번(충실한 사람)의 날개를 가지고 있다. 미니언들은 늘 바쁘며 재미를 추구하는 생산적인 유형

으로 긍정적이며 즉흥적이다. 미니언들은 놀기를 좋아하고 유쾌한 반면 부산스럽고 산만하며 문제를 일으키기도 한다. 이들은 자신이 경험하는 모든 재미있는 것에 대해 어린아이와 같은 기대로 가득 차 있으며 호기심과 낙천주의, 모험심을 가지고 있으며, 이들은 끊임없이 새롭고 흥미로운 경험을 추구하기 때문에 쉴 새 없이 움직여서 에너지를 소진시키고 있어 7번 유형으로 분석된다. 또한 그루의 조수로서 충성심을 다해 그루를 돕고 의지하며, 그루의 세 딸까지 챙기는 모습에서 그루에 대한 충실한 마음을 볼 수 있어 6번 유형을 날개로 하는 7w6으로 분석된다.

6. 슈퍼배드2

1) 미니언 역할 분석

슈퍼배드2 에서는 슈퍼배드1보다 미니언들의 비중은 더 커지지만 여전히 주인공은 그루이다. 슈퍼 악당에서 슈퍼 대디로 180도 바뀐 그루는 아이들과 행복한 삶을 사는데, 세상을 지배하려는 최강악당이 나타나자, 이들을 상대할 비밀요원으로 그루가 투입된다.

‘주체’는 그루가 되며 ‘대상’은 악당퇴치이다. 사실 그루가 악당을 그만두고 딸 바보 아빠로 살고 있었는데 나라에서 비밀요원의 위치를 주기 때문에 거절하지 못하고 행하게 된다. 따라서 ‘발령자’는 나라의 지시라고 볼 수 있고, ‘수령자’는 그루와 세 딸을 포함한 전국민으로 해석된다. 악당을 물리침으로서 오는 평화와 행복을 전국민이 누릴 수 있기 때문이다. 그루의 악당 퇴치를 수행하는 임무에 ‘원조자’의 역할은 미니언들과 세 딸 그리고 파트너 루시가 그루를 도와준다. 미니언들은 일상에서 활약할 수 있는 범위가 넓어져서 세 자매의 보모, 집안일을 도우며 그루가 임무를 할 수 있도록 해주고 세 딸들도 역시 아빠 그루에 대한 믿음과 사랑으로 그루를 전폭 지원한다. 비밀요원인 파트너 루시도 그루의 오른팔이 되어서 임무를 잘 수행한다. 그루가 무찌르려는 악당들이 ‘대립자’로서 그루가 악당을 그만두고 평범한 모습으로 살고자 하는 것을 방해했으며, 악당들은 루시와 미

니언들을 위험에 빠뜨려서 그루를 힘들게 만드는 역할을 한다.

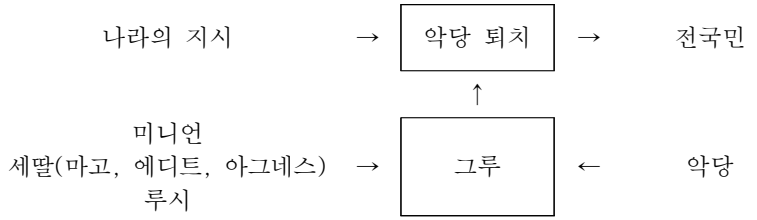

그림 8. <슈퍼배드2> 행위소 모형에 의한 캐릭터 역할

2) 미니언 성격 분석

슈퍼배드2에서 미니언들의 성격을 에니어그램으로 분석해보면 7번 유형(열정적인 사람)이면서 6번(충실한 사람)의 날개를 가지고 있다. 항상 얼굴에는 장난기가 가득하고 수다쟁이로서 언제나 쉴 새 없이 말을 하며 언제나 잘될 것이라는 낙천적인 성격의 소유자이다. 이런 모습들이 건강한 7번 유형의 모습을 대표하고 있고 들떠 있으며 산만한 모습은 7번 유형의 건강하지 못한 모습을 보여주고 있다. 특히 아이스크림 버스에 현혹되어 한 명씩 잡혀가는 모습은 자유와 만족감을 주는 것은 무엇이든 쫓아다니는 행동은 7번 유형을 잘 나타낸다. 7번 유형의 건강한 사람들은 최상의 상태에서 가치 있는 목표에 자신의 노력을 집중시키고, 쾌활하며 성취동기가 높은데 미니언들은 그루를 주인으로 섬기며 최선을 다하고 그루의 가족까지 챙기는 모습이 잘 나타내주고 있다. 슈퍼배드1과 마찬가지로 7번 유형과 함께 복합적으로 6번 유형을 보여준다. 여전히 그루를 주인으로 섬기며 그루를 위해서라면 모든지 최선을 다하고 거기서 만족감을 얻는 모습은 6번 유형으로 분석된다.

7. 미니언즈

1) 미니언 역할 분석

인류보다 오랜 역사를 지닌 노란 단세포 생물 미니언은 세계

최고의 악당을 찾아서 보스로 삼는 것을 자신들의 운명으로 알고 최고의 보스를 찾는다. 따라서 '발령자' 는 운명이 되며, '주체' 는 이야기의 주인공인 미니언(케빈, 스튜어트, 밥)이고, '대상' 은 최고의 보스를 찾는 것이다. 많은 미니언들 중에서 리더 역할을 하는 케빈과 케빈의 친구인 스튜어트 그리고 밥이 지구로 와서 미니언들이 모실 보스를 찾는데, 이들의 꿈을 이용해 나쁜 계략에 빠지게 하는 스칼렛과 허브는 '대립자' 의 역할을 한다. 이들이 어려움에 처하거나 힘들때, 이들을 믿고 기다려주는 많은 미니언들이 이야기에서 '원조자' 의 역할을 한다.

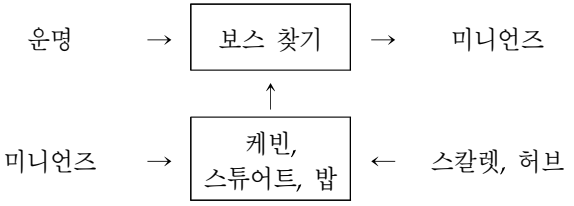

그림 9. <미니언즈> 행위소 모형에 의한 캐릭터 역할

2) 미니언 성격 분석

미니언들이 이야기의 주인공이지만 그 중에서도 이야기를 이끄는 케빈, 스튜어트 그리고 밥에 대한 캐릭터 성격분석을 에니어그램으로 하면 다음과 같다.

케빈은 미니언답지 않게 바깥세상으로 나가서 최고의 보스를 찾자는 도전적인 제안을 한다. 그렇게 나름 리더의 면모를 갖춘 케빈은 에니어그램으로 보면 7번(열정적인 사람) 날개를 가진 6번 유형(충실한 사람)인 6w7으로 분석된다. 케빈은 자기가 믿는 신념에 충실하다. 충실하고 안전을 추구하는 유형으로, 6번 유형의 사람들은 신뢰할 수 있고 근면하며 책임감이 강하다. 케빈은 다른 미니언들을 고무시키는 역할 모델이 되므로 6번의 유형으로 가장 적합하고 복합적으로 갖는 성격은 7번에 가깝다. 슈퍼배드 1/2에서 보여주었던 모습들이 남아있는데 새로 경험하는 것들에

대해 천진난만하며 순수한 모습과 다소 산만한 모습들은 6번 유형으로 분석된다.

반항기 가득한 성격에 기타 연주를 즐기는 스튜어트는 7번 유형으로써 6번 날개를 가진 7w6로 분석된다. 슈퍼배드1/2에서 보여주었던 미니언들의 성격과 같다. 7번 유형은 늘 바쁘며 재미를 추구하는 생산적인 유형이다. 긍정적이며 즉흥적인 성격의 스튜어트는 최상의 상태에서 기타 연주를 하며 영감이 뛰어나고 창조적인 모습을 보인다. 복합적으로 나타나는 성격으로는 6번 유형의 날개를 가지고 있다. 케빈을 따라 나서서 보스를 찾는 모습은 성실하고 책임감 있는 모습을 볼 수 있다.

막내 밥은 막내로서의 귀여운 모습을 보여준다. 에니어그램으로 보면 5번 유형(탐구자)으로서 6번 유형(충실한 사람)날개를 가지고 있다. 케빈과 스튜어트를 도우며 잘 따른다. 강렬하며 지적인 유형으로 5번 유형인 밥은 지각력이 있고 창의적이며 혼자 떨어져 있기를 좋아하고 자신의 마음을 잘 드러내지 않는다. 곰인형을 가지고 다니며 TV 등에 금방 주의를 빼기는 등 혼자만의 시간을 즐긴다. 밥 역시 케빈을 쫓아서 보스를 찾기 위한 성실하고 책임감 있는 모습은 6번 유형의 날개를 가지고 있다고 분석된다.

Ⅳ. 결론

스핀오프 작품으로 만들어진 <장화신은 고양이>와 <미니언즈>를 행위소 모형과 에니어그램의 날개이론을 이용하여 주인공인 퍼스와 미니언의 역할과 성격을 분석해 보았다.

퍼스의 경우에는 <슈렉1>에서는 등장하지 않다가 <슈렉2>부터 등장하여 많은 사랑을 받는다. <슈렉3>에서는 역할의 비중이 더욱 커지며 자신만의 고유한 성격을 만들었다. 곧이어 <슈렉포에버>에서는 <슈렉3>에서 만들어진 역할과 성격을 그대로 이어가며 돋보이는 캐릭터로 자리매김을 한다. 슈렉시리즈에서는 슈렉을 돕는 원조자의 역할을 담당하고 성격도 남을 잘 이해하고 주위

친구들을 돕는 성격과 동시에 마음먹은 바를 이루려고 노력하는 2w3의 성격이다. 하지만 <장화신은 고양이>에서의 퍼스는 주체가 되어서 이야기를 이끌어 가며 성격은 진취적이며 목표한 바를 이루려는 노력하며 동료들을 챙기는 모습에서 3w2로 분석된다.

한편, 미니언은 <슈퍼배드1>에서는 역할이 그리 크지 않았다. 주인공인 그루의 원조자로 나오며 늘 산만하고 즐거운 모습에 주인인 그루를 진심으로 섬기는 모습에서 그들의 성격은 7w6으로 분석되었다. <슈퍼배드1>에서 사랑을 받으며 이들은 <슈퍼배드2>에서는 역할의 비중이 더 커진다. 이름도 없던 미니언들한테 이름도 생기고 주체인 그루뿐만이 아니라 그루의 식구들까지 도와주는 절대적인 조력자의 역할을 한다. 성격은 <슈퍼배드1>에서와 마찬가지로 7w6으로 분석되었다. <미니언즈>라는 스핀오프 작품에서 미니언은 이야기속의 주인공이 된다. 주체가 되어서 그들이 원하는 바를 이루기 위해 최선을 다하는 역할을 한다. 많은 미니언 중에서 이야기를 이끌어가는 케빈의 성격은 주체자로서 책임감이 있고 성실한 모습을 보여주고 스튜어드와 밥의 경우에는 주체로서의 책임감 있는 모습과 함께 슈퍼배드 시리즈에서 보여주었던 성격들로 분석되었다.

구분	슈렉2	슈렉3	슈렉 포에버	장화신은 고양이
성격	4w3	2w3	2w3	3w2
역할	조력자	조력자	조력자	주체

표 3. 퍼스 캐릭터 분석

구분	슈퍼 배드1	슈퍼 배드2	미니언즈
성격	7w6	7w6	6w7(케빈) 7w6(스튜어트) 5w6(밥)
역할	조력자	조력자	주체

표 4. 미니언 캐릭터 분석

지금까지 원작과 스핀오프 작품 내에 등장한 주요한 캐릭터들의 역할과 성격을 비교 분석한 결론은 다음과 같다. 첫째, 스핀오프에서 주인공인 주체의 역할을 맡았던 캐릭터들은 원작에서는 원조자의 모습으로 나왔다. 원작에서 주체를 맡은 주인공에게 진심어린 충성을 하며 믿음직스러운 원조자의 역할을 담당했다. 둘

째, 스핀오프 작품에서 주인공이 된 캐릭터들의 성격을 분석해보면 그들은 원작에서 가지고 있던 성격들이 스핀오프 작품에서도 이어지는 경향을 보이고 있다. 퍼스의 경우에는 슈렉시리즈에서 2w3이었던 성격이 주인공이 되면서 3w2의 성격으로 바뀌었다. 미니언의 경우에는 원작에서는 7w6의 성격이 스핀오프 작품에서는 6w7로 바뀌었다. 이것은 원작에서는 복합적으로 나타나면서 날개이론으로 분석되었던 부수적인 성격들이 주된 성격으로 두드러지게 나타난 것이다. 원작에서 주된 성격으로 분석되었던 성격은 스핀오프에서는 복합적으로 표현됨으로써 서로 바뀌는 것으로 분석되었다. 이는 스핀오프 작품에서 주인공을 하더라도 캐릭터 고유의 성격을 완전히 바꾸지는 않고 원래 갖고 있던 성격이 발현되거나 거기에 조금의 변화를 준 것으로 분석되었다. 셋째, 스핀오프에서 주인공이 된 캐릭터들은 일반적으로 성공한 애니메이션의 전형적인 주인공 캐릭터의 역할과 성격과 상당부분 유사한 경향을 보이고 있다. 조력자에서 주체로 바뀌면서 퍼스의 경우에는 성취하는 사람(3번 유형)으로 바뀌었고 미니언의 경우는 성실한 사람(6번 유형)으로 바뀌었는데 이 두 가지 유형은 작품성과 흥행 면에서 성공한 다른 애니메이션들 속의 주인공들에게서 많이 발견할 수 있는 성격유형이다.[11]

최근 영화, 텔레비전 드라마 분야에서 하나의 트렌드로 대두되고 있는 스핀오프 작품들은 앞으로 애니메이션 분야에서도 계속 제작이 이루어질 것이며 예상되며, 우리나라에서도 이와 유사한 제작 시도가 있을 것으로 전망 된다. 다만, 스핀오프 작품의 기획과 제작 시에 기존 원작의 캐릭터를 사용함으로써 흥행의 가능성을 높이고 작품의 인지도를 높일 수 있는 장점이 있는 반면 관객이 호응할 수 있는 창의적이고 탄탄한 내러티브와 캐릭터 묘사 없이는 자칫 진부함이 느껴질 수도 있고, 반대로 지나친 새로운 컨셉을 가진 캐릭터의 등장은 관객들의 기대에 부응하지 못 하거

11) 공현희, “행위소 모형과 에니어그램으로 본 캐릭터의 역할과 성격의 상관성 연구”, 중앙대학교 디자인학 박사학위논문, 2010. p.187. 주체의 역할을 수행하는 캐릭터는 6번 유형인 ‘충실한 사람’이 8개로 가장 많았으며, 3번 유형은 3개, 5번과 7번 유형이 각각 1개씩으로 뒤를 이었다.

나 공감대를 이끌어내지 못할 위험도 있다. 금번 연구결과가 앞으로 국내 애니메이션 분야의 스핀오프 작품 기획/제작의 성공 가능성을 높이는 데 일조할 수 있기를 바란다.

참고문헌

박인철, 『파리 학파의 기호학』, 민음사, 2003.

Don Richard Riso, Russ Hudson, 주혜명 역, 『에니어그램의 지혜』, 한문화, 2000.

Don Richard Riso, Russ Hudson, 윤운성외 공역, 『에니어그램 성격유형』, 학지사, 2010.

공현희, “행위소 모형과 에니어그램으로 본 캐릭터의 역할과 성격의 상관성 연구”, 중앙대학교 디자인학 박사학위논문, (2010, 8).

염동철, <심슨가족>의 캐릭터를 통한 객관성 연구, 만화애니메이션연구 통권제21호,(2010,12).

Susan Rhodes, The positive enneagram: A new approach to the nine personality types, Geranium Press, 2009.

박스오피스모조, http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=animation.htm, 2015.10.10.

위키백과, 검색어:스핀오프, https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%8C%8C%EC%83%9D_%EC%9E%91%ED%92%88, 2015.8.30

어바웃닷컴, 검색어:spin-off animation, http://movies.about.com/od/animatedmovies/tp/dreamworks-spinoffs.htm, 2015.8.30.

네이버 지식백과, 검색어:에니어그램, http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2178470&cid=51072&categoryId=51072, 2015.8.23.

<슈렉2> (Shrek2, 2004)

<슈렉3> (Shrek3, 2007)

<슈렉포에버> (Shrek forever after, 2010)

<슈퍼배드1> (Despicable Me, 2010)

<슈퍼배드2> (Despicable Me 2, 2013)
<미니언즈> (Minions, 2015)

ABSTRACT

An Analysis on the Character Personality Modification of Spin-Off Animation

Kong, Hyun-Hee

This study is on the modification of characters' role and personality between spin-off animation and original works. For this, one of box office hits, <Puss in boots>(2011) and <Minions>(2015) have been analyzed with Enneagram and Greimas' Actantial model.

The result shows, firstly, the protagonist of spin-off work plays subject role in a new narrative comparing that he/she plays faithful helper's role in original work. Secondly, the protagonist's personality does not show big difference between in spin-off and in original. But, anyway, there's a small change that the secondary personality in original stands out as a primary personality in spin-off. Finally, the standing out personality of the protagonist tends to be 'achiever' or 'loyalist', those of stereotype successful animation characters.

In conclusion, the role change according to new narrative seems to be unavoidable. And, the personality change is, too. However, the personality change is partial and it has continuity from the original considering the potential audiences' expectation.

Key Word : Spin-off, Character, Puss, Minion

공현희
백석대학교 디자인영상학부 조교수
(330-704) 충청남도 천안시 동남구 운암로 76
Tel : 041-550-2715
hanikong@naver.com

논문투고일 : 2015.11.01.
심사종료일 : 2015.11.19.
게재확정일 : 2015.11.26.