

3D캐릭터 디자인의 시각적 재미 요소 분석 -디즈니 애니메이션을 중심으로-

- I. 서론
 - II. 이론적 배경
 1. 조형적 의미와 상징
 - 1) 내면적 의미와 상징
 - 2) 의인화와 조형적 표현
 2. 캐릭터의 동작표현의 의미
 - 1) 과장
 - 2) 원형복원
 - III. <주토피아>의 시각적 재미분석
 1. 캐릭터 습성과 동물 의인화의 결합
 2. 풍부한 세계관
 3. 과장과 원형복원
 - IV 결론
- 참고문헌
ABSTRACT

김휘, 이종한*

초 록

3D 애니메이션이 점점 추세가 되어가는 이 시대에 2016년 흥행한 작품 <주토피아>에 대한분석을 통해 이 작품에서 시도한 새로운 변화와 요소들이 그 작품의 흥행하는데 어떤 역할을 하였고 어떠한 표현들이 이 시대에 적합한 표현방식인가를 초점에 맞추어 작품을 디자인하는 과정에서 조형적 의미와 상징 그리고 캐릭터 동작과 표현의 의미를 이해하고 작품을 감상한다면 그 재미도 배로 즐길 수가 있다.

주제어 : 3D 애니메이션, 디즈니, 3D 캐릭터, 재미

I. 서론

현재 애니메이션은 2D 애니메이션 형식에서 벗어나, 3D 애니메이션이라는 새로운 형식이 개발 발전되었으며, 애니메이션 시장에서 주도적 위치를 차지하게 되었다. 특히 이번 2016년에 발표한 주토피아는 장기간의 흥행과 대단한 성공을 거두었다. 그에 관하여 대중들이 왜 2D보다 3D 애니메이션을 더 선호 하게 되었고 3D 애니메이션에 나오는 캐릭터들이 흥행하게 되기까지 어떤 요소들이 포함되고 또 어떤 구성으로 제작되었는지 연구를 통해 보는 재미를 분석하는 것이다.

II. 이론적 배경

1. 조형적 의미와 상징

1) 내면적 의미와 상징

애니메이션에서 캐릭터 디자인은 영화 속에 등장하는 배우와 같다. 배우의 설정에서 정해지는 성격과 비주얼은 영화를 완성시키는 주요요인이 되며 이 부분은 애니메이션 속의 캐릭터 디자인 과도 밀접한 관련이 있다. 이렇듯 애니메이션에서의 캐릭터 디자인은 스토리텔링 속에서 대변하는 극의 인물과 흡사한 비주얼과 아이덴티티를 조합시키는 디자인 작업이다. 주연과 조연의 역할을 담당하는 캐릭터는 그 정체성을 돋보이게 하는 색, 형태, 목소리, 표정, 움직임 표현 등에 심의를 기울여야 한다. 이것은 각 캐릭터 간의 개성을 보여주며 특별한 매력으로 관객과의 소통을 원활하게 한다.¹⁾

위에서 얘기한 것과 같이 관객과의 소통에서 더욱 원활하게 진행이 되려면 캐릭터도 영화 속에 배우와 같이 연기가 필요하다. 다만 이런 연기는 배우처럼 연기를 하는 것이 아니라 캐릭터 디

1) 존 헬라스와 로저 맨벨, 『애니메이션의 이론과 실제』.이일범(역). 신아사. pp191-192, 2000.

자인의 기술설계, 표정설계, 동작설계, 대사설계 등에서 나타나
는 것이다. 또한 캐릭터는 인간의 생활 속에서 시대의 문화를 반
영하는 존재이기도 하다.

2) 의인화와 조형적 표현

대체적으로 캐릭터 디자인에 나타난 형상은 대상이 갖고 있는
의미와 상징 안에서 변형되고 재구성되어 새로운 패턴으로 형상
화되고 있다. 이것은 동물에서 많이 볼 수 있는데, 인간이 자연
과 더불어 동물과 서로 융합되어 같은 생태계의 일원으로 살아간
다는 자연 친화적인 의미도 있겠지만, 동물의 형상을 하나의 상
징물로 구체화시키는데 있어 대상이 갖고 있는 상징성에 의미를
두고 있는 것이 대부분이다.²⁾

이렇게 상징성에 의미를 둔다는데 초점을 맞춘다고 하면 즉,
인간과 동물 사이에 새로운 대물 관계가 형성 되어 상호작용할
수 있는 것이다.

캐릭터의 모티브에는 인간은 물론 동물과 식물에도 제한이 없
으며 때로는 무형물에도 추상의 형상이 구체화되어 제작되기도
한다. 그 대상이 갖는 본래의 형태를 추상화시키고 단순화시키는
변형과정을 통해 차별적인 형태와 개성화된 조형으로서 사람들이
친밀감을 느낄

수 있도록 의인화 시키는 특성을 갖고 있다. 즉 대상물의 보편
적 특성에 인간과 같은 특성을 가질 수 있도록 그 의미를 부여한
다. 캐릭터 자체가 “등장인물의 설정과 성격 창조” 라는 개념을
갖고 있듯이 캐릭터의 동작, 리듬뿐만 아니라 심리변화 과정에
따른 내면 묘사까지도 필요로 하고 있다.³⁾

위 문장에서 얘기 한 대로 동물을 인간으로 의인화 하는 것은
사람들의 아름다운 소망과 감정이 기반으로 되었기 때문에 외적
으로 사람과 같은 특성을 표현해주는 외형적 의인화뿐만 아니라

2) 나경태, 『3D애니메이션 캐릭터 디자인에 관한 연구』 -디즈니와 드림웍스의
캐릭터 중심으로- 계명대학교 대학원 석사 학위 논문, p.25, 2004.

3) 나경태, 『3D애니메이션 캐릭터 디자인에 관한 연구』 -디즈니와 드림웍스의
캐릭터 중심으로- 계명대학교 대학원 석사 학위 논문, p25-P26 2004.

회, 노, 애, 락을 반영 해줄 수 있는 내적의 의인화도 캐릭터의 풍부한 내심 세계를 관객들에게 전달하는데 큰 도움이 된다.

그중에서도 캐릭터의 동작표현과 무게중심은 성격과 내면 묘사를 디자인하고 결정하는데 있어서 큰 영향을 주는데 캐릭터 동작 표현은 비교적 특색 있는 것이다. 사실성 있는 동작 외에도 과장된 동작의 폭은 흔히 있는 미국식 애니메이션의 인물 표현 방식이다. 또 인물 조형 측면에서 과장되거나 귀여운 인물을 표현 할 때 조형 상에서 압박이나 확대에 주의해야하고 운동 궤적의 변화의 폭도 비교적 크다. 그 밖에도 동작은 개성에 따라 다를 수 있다.⁴⁾

예를 들어 캐릭터의 무게 중심의 위치에 따라 동작의 표현은 많이 달라진다. 이러한 표현적 변화가 스토리텔링에 맞추어 자연스럽게 나타내는 각양각색의 감정 표현들이 관객들에게 더욱 순수하게 전달하게 된다.

애니메이션 캐릭터는 목인된 각자의 무게 중심이 있지만, 이는 고정된 것이 아니다. 무게 중심을 높게 올려 어깨 뒤로 설정하면 캐릭터는 점점 초조, 긴장의 표정을 나타낸다. 밑으로 내리면 무게가 있어 보이게 되고, 마치 얻던 힘이 그를 밑으로 당기고 있는 것 같이 보여 캐릭터가 실망하고 있는 느낌을 받게 된다. 영화 속에서는 무게 중심을 수시로 변화시켜 캐릭터의 감정 변화를 느끼게 한다.⁵⁾

2. 캐릭터의 동작표현의 의미

1)과장

애니메이션에서 가장 대표적인 시각적 이미지의 경우 상당 부분은 비현실적인 요소가 개입되어 있다는 것은 주장하는 바이다. 상대적으로 어떤 부위를 크게 그린 인물이나 과장된 동작은 실제

4) 오호, 『애니메이션 캐릭터 유머적인 형태 표현에 관한 연구』 대구 대학교 대학원 조형 예술학 석사 학위 논문, p26, 2005.

5) 오호, 『애니메이션 캐릭터 유머적인 형태 표현에 관한 연구』 대구 대학교 대학원 조형 예술학 석사 학위 논문, p28-P29, 2005.

적인 현실을 보다 강렬하게 부각 시키려는 의도를 가진다. 물론 이것은 전체 애니메이션의 주제나 컨셉에 맞추어진 계획적 구성이어야 한다. 이러한 표현은 주제를 제시하기 위해 현실을 비현실적인 것으로 전이시킨 결과다. 하지만 애니메이션의 수요자들(관객)에게 그러한 비현실적 표현은 전혀 거부감을 일으키지 않는다. 그것은 전이된 양상을 하나의 독립된 창조물, 즉 개체로서 인정하기 때문이다. 스크린 안에서 존재하는 가상적 인물이 실제적 현실의 인물과 조금도 다를 바 없는 인격을 가지고 있다는 것을 은연중에 인정하고 있는 것이다. 또한 그러한 과장이나 과소적인 표현은 애니메이션의 재미와 감동을 전달하기 위해 채택된 고전적인 방식들이다. 즉 애니메이션이 갖는 예술성과 아름다움에 일조하는 이미지라고 볼 수 있다.

이미지화 된 모든 양상들은 예술적인 이미지 구현에 봉사되어야 한다. 이때 개별적 이미지는 전체적 이미지로 전이되는 양상을 보인다. 한 편의 애니메이션이 보여주는 이미지, 쉽게 말해 애니메이션이 끝나고도 뇌리에 여전히 각인된 채 생명력을 갖고 존재한다. 빠르고 느린 전개에서 오는 리듬, 색채 등의 시각적 이미지, 전개와 반전 등의 구조, 상징 등 모든 이미지의 요소들이 한편의 애니메이션에서 각각의 기능을 다할 때 애니메이션 자체는 하나의 이미지가 될 수 있다. 애니메이션수요자(관객)들은 그 전이된 이미지에서 예술적 아름다움을 발견한다.⁶⁾

위의 연구에 따라 디즈니를 예를 들자면 미국 디즈니는 비록 과장 되면서도 독특한 풍격으로 유명하지만 현실을 벗어난 과장이라고 단정 지을 수 없다. 일상에서 우리에게 주는 영감과 세밀한 관찰력은 애니메이션 창작과 연출에 대해 중요한 역할을 한다. 과장은 현실을 벗어나선 안 된다. 따라서 애니메이션을 제작할 때에도 현실을 벗어나선 안 된다. 왜냐하면 현실을 벗어난 과장은 캐릭터의 생동감과 생명력을 잃게 된다. 과장은 단순히 동작의 폭을 넓히는 것이 아니라 스토리 흐름에 맞추어 현실을 기

6) 나경태, 『3D애니메이션 캐릭터 디자인에 관한 연구』 -디즈니와 드림웍스의 캐릭터 중심으로- 계명대학교 대학원 석사 학위 논문, p33, 2004.

반으로 독창적인 표현 방식에 그 과장성을 부각시켜 캐릭터의 연출과 스토리의 굴곡적인 기복은 관객 들이 더 쉽게 스토리 속으로 빠져들게 할 수 있다.

2) 원형복원

애니메이션의 이미지는 관객에게 감각적으로 재현되어야 한다. 대부분의 성공한 이미지의 경우 관객에게 거부감이나 부작용 없이 수용되는 이유는 그것이 아무리 비현실적이고 과장적이라 할지라도 그 전이된 이미지 안에서 원형을 복원해낼 수 있기 때문이다. 이미지는 새로운 전달을 수행하지만 동시에 원형을 전달하기도 해야 한다. 그리고 그 원형의 복원은 정서적 감정과 기억의 재생을 유발하는 환기가 있어야 가능하다. 결국 이미지란 환기할 수 있는 힘을 갖고 있어야 한다.

성공한 이미지는 시각적, 촉각적 등의 오감과 리듬감, 정서적 공감 등을 관객에게 재현시켜준다. 애니메이션을 보면서 어린 시절을 기억해 내거나, 전혀 모르는 세계에 대해 공감을 나타내거나, 현실의 세계를 반추해보거나 하는 등의 환기성은 이미지가 주는 중요한 기능이라고 할 수 있다.⁷⁾

Ⅲ. <주토피아>의 시각적 재미분석

1. 캐릭터 습성과 동물 의인화 결합

주토피아의 두 주인공 주디와 닉이 원래 상징하는 동물은 토끼와 여우이다. 하지만 주토피아에서는 원래 잡고 잡히는 천적 관계이던 토끼와 여우를 오히려 서로 돕고 의지하는 파트너로 엮으면서 전개될 스토리의 기복에 발판을 심어 주었고 주토피아 디자이너들은 각 민족의 단결 사상을 직설적으로 표현하기보다 주인공이 편견속의 피해자로부터 무의식 적으로 가해자로 되어가는 과정을 통해 관객들에게 당시 사회 환경 속에서 대범하게 종

7) 나경태, 『3D애니메이션 캐릭터 디자인에 관한 연구』 -디즈니와 드림웍스의 캐릭터 중심으로- 계명대학교 대학원 석사 학위 논문, p34-P35, 2004.

족관계 문제와 종족신앙 문제를 재미있게 연출함으로써 주디가 좋은 경찰이 될 수 없는 것은 토끼는 초식동물이고 나약한 동물이라는 편견에서 시작되었고 여우 닉은 본질이 교활하다는 편견 때문에 주변 사람들한테서 믿음을 받지 못하였다. 각 동물들의 상징하는 의미를 부각시켜 완성된 캐릭터는 관객들에게 더 인상적일 뿐만 아니라 더욱 쉽게 받아들일 수 있다.



그림1. <주토피아(ZOOTOPIA), 2016 > 8)

<그림1>에서처럼 토끼 주디는 경각심이 생기거나 기쁘거나 할 때 귀를 치켜들고 우울하거나 슬플 때는 귀를 머리 뒤로 쳐치는 변화를 볼 수 있는데 감정이나 성격의 변화에 즉시로 반응하는 디테일한 형태 움직임에서 주디 캐릭터가 토끼라는 동물의 특성이 고스란히 담겨져 있고 사람 의인화와 잘 융합되어 토끼에서 주는 귀여움과 인간 에서주는 감정표현이 잘 묻어나 있다.

그리고 작은 소품 사용에도 현실이란 틀에서 벗어나지 않는 디테일한 면이 있었다. 우리는 보통 동물 캐릭터가 이어폰을 착용한다고 하면 머릿속에서 이미 인간과 같이 머리 양측에 이어폰을 착용하고 있는 모습을 떠올릴 것이다. 하지만 <그림2> 에서와 같이 주디 캐릭터는 토끼라는 특징을 충분히 표현해 주기위해 인

8) <주토피아(ZOOTOPIA), 2016 >

간과 다른 귀 구조를 가진 머리위에 이어폰을 착용한 장면을 볼 수 있다. 이러한 디테일한 표현은 캐릭터의 특징과 의인화가 잘 결합된 표현이다.



그림 2. <주토피아(ZOOTPIA), 2016 >

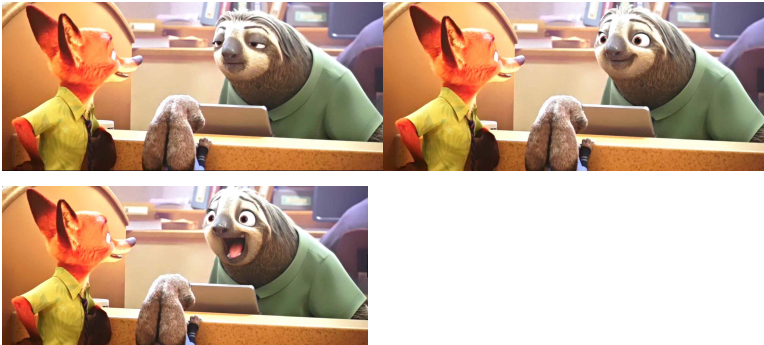


그림3. <주토피아(ZOOTPIA), 2016 >

나무늘보는 성격이 게으르고 동작이 느리기로 소문난 동물이다. 평소 그는 아무것도 하지 않고 가만히 있는 것을 좋아하기에 노는 것도 심지어 밥 먹는 것도 게으름 때문에 안 하는 경우가 많다. 주토피아에서 여우 닉이 나무늘보 플래시에게 농담을 던졌을 때 농담에 반응하고 웃는데 까지 10초나 걸린다. 이것은 나무늘보가 느리다는 특성을 더욱 과장된 형식으로 느낌을 평소보다 더 느리게 표현함으로써 느낌 속에 묻어나는 세밀하고 디테일한 표정 연출로 우리들에게 큰 재미를 주었다.

2. 풍부한 세계관

캐릭터뿐만 아니라 세계관도 여러 가지 과장되고 조화로운 요소들과 더욱 풍부하고 재미있는 설정으로 여러 가지 보는 재미를 주었다. 주토피아 세계구도는 동물의 진화후의 지금 인간사회와도 맞먹는 고도로 발전한 문명세계이다. 주토피아 안에는 다양한 종족들이 잘 융합되어서 다 같이 모여서사는 세계인데 각 종족간의 외모, 체형, 생활습관상의 차이는 지금 인류 현대사회 속의 인종관계차이보다 더 크게 반영 되었다. 하지만 이렇게 큰 차이에도 불구하고 주토피아 세계는 아주 합리적으로 운영되고 있다. 이러한 세계관을 배경으로 주토피아는 처음부터 우리들에게 무한한 가능성과 설득력을 보여준다.

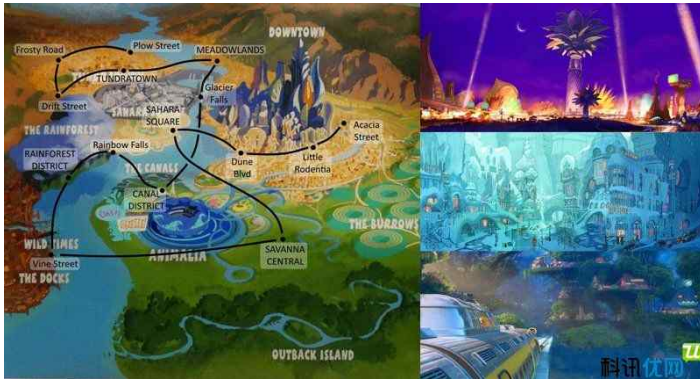


그림4. 주토피아 세계지도⁹⁾

주토피아 세계에는 <그림4> 와 같이 크게 토끼 무리들이 사는 구역, 초원지역, 사막지대, 빙하구역, 열대우림, 작은 동물들이 모여 사는 구역 등으로 나누는데 그 안에는 지하통로, 고속철도, 제방, 박물관, 농토, 상업거리등 현대 사회에서 찾을 수 있는 시설들로 가득 채워져 있어서 복잡한 세계구도를 이루고 있다. 하지만 이런 복잡함은 오히려 잘 융합된 낯선 세계관을 담아 들이

9) 주토피아 세계지도

, <http://u.tech-ex.com/2016/articles/postpro/9835.html>, 2016.03.18

는데 더 설득력이 있다.

주토피아 속의 몇 가지 재미있는 공간 설정을 예를 들어보면 <그림5> 와같이 작은 들쥐가 운영하는 편의점에서도 키 큰 기린에게 서비스를 제공 할 수 있고 <그림7> 에서처럼 기차도 여러 가지 동물들의 체형에 맞게 문을 디자인하였고 <그림6>과 같이 동물의 생활 습성에 따라 물속에서 생활하는 동물들의 육지로 올라올 때 건조 기계를 설치한다던가 하는 요소들은 서로 다른 동물들이 같이 공존하는 세계를 더 풍부하고 다채롭게 표현해 주었다.



그림5. <주토피아(ZOOTPIA), 2016>



그림6. <주토피아(ZOOTPIA), 2016 >



그림7. <주토피아(ZOOTPIA), 2016 >

공간은 동물들의 생활하는 제일 중요한 요소이다. 주토피아에서는 도시 속에서 생활하고 있는 부동한 체형과 다양각색의 생활 습관을 가진 동물들의 공동생활 공간을 합리적으로 설계하여 한 공간에서 함께 생활하는 동물들이 공간이 어색하게 느껴지지 않는 원인중의 하나이다.

그리고 또 문화 측면에서 보았을 때 동물들은 도시 속에서 각자 맡은 역할과 직장이 있다. 이 외에도 국민 스타, 포스터, 상업광고 여러 가지 주위에서 흔히 보이는 시설들은 동물의 출근 외에 그들의 풍부한 생활환경을 보여준다. 한개 부류 동물들이 통일로 하나의 직책을 맡는 경우가 많으며 경찰국 같은 경우는 보통 크고 건장한 동물로만 이루어졌고 은행에는 작고 귀여운 햄스터들로만 구성 되었으며 교통국에는 동작이 느린 나무늘보만 있다. 이렇게 동물들 사이에서도 직장이나 맡은 역할들이 명확하지만 같은 도시에서 같이 생활하고 있는 것이 부자연스러워 보이지 않는다. 그리고 직장뿐만 아니라 주토피아는 여러 계층으로 나뉘는데 주로 도시 중심 하고 도시 밖 크게 두 개 계층으로 나뉘어졌다. 주인공 닉은 기회주의자로서 도시 중심과 도시 밖을 자유롭게 드나들면서 작업을 진행하고 토끼 주디는 도시 밖에서 도시 속으로 들어가 경찰관의 꿈을 위해 부단히 노력한다. 이렇게 무한히 인류사회와 맞먹는 세계관을 가지고 있지만 주토피아에는 사람과 친밀한 강아지 고양이 그리고 다른 영장류 동물은보

이지 않는다. 고양이와 강아지는 사람들에게 길들여진 산물이고 다른 영장류 동물은 인류의 기원과 더 가깝기 때문에 그들은 어느 정도에서 사람을 상징하기도 한다. 때문에 상징성 의미와 주토피아에서 세계관이 잘 밸런스를 유지해나가는 것도 우리들한테 더 순수하게 다가오며 새로운 세관을 받아들이는데 더욱 쉽게 받아들일 수 있다.

3. 과장과 원형복원

주토피아 에서는 여러 가지 원형복원 요소들이 직접적으로나 혹은 간접적으로 관객들에게 재미나는 요인들을 제공해준다. 때문에 매번 캐릭터나 사물 심지어 배경 속에서도 그에 상징하는 원형들을 찾아볼 수 있기 때문에 보여주는 이미지와 원형이 대물 관계를 이루면서 ‘아 이거였어!’ 하는 감탄을 자아내면서 웃음을 유발하게 된다. 제일 원시적인 예로는 그림8 에 주인공 주디의 초식동물원형 토끼로부터 이미 경찰로 거듭난 주디홉스로 변형에까지 변화된 것은 짱충짱충 뛰어 다니는데서 부터 직립보행으로 변형되기까지 단순한 형태변형 과정이 아니라 그것에 성격, 의인화된 동작, 디테일한 표정연기까지 이어져 보는 사람들로 하여금 새로운 캐릭터를 더욱 쉽게 받아들이게 하며 친밀감을 준다.



그림8. <주토피아(ZOOTPIA), 2016 >

그뿐만 아니라 사회적인 유명인으로부터 나라를 상징하는 동물, 그리고 영화 속에 장면연출까지 각양각색의 요소들을 응용하여 쉽게 공감대를 형성하며 관객들에게 남다른 재미를 주었다.

①유명인

<그림9> 도넛을 사랑하는 표범 경찰관 캐릭터는 <그림10>의 중국의 유명한 코미디언 님아서 많은 중국 팬들의 호감을 유발하였다.



그림9. <주토피아(ZOOTPIA), 2016 >



그림10. 중국 유명한 코미디언¹⁰⁾

10) <http://www.xishi88.cn/xishi/yueyunpengquanji.htm>, 2016.05.04



그림11. 여가수 샤키라(Shakira)¹¹⁾

<그림11>과 같이 국민 아이돌 가젤 캐릭터는 실제 콜롬비아 출신의 세계적 여가수 샤키라를 본따 디자인하였다. 이렇게 유명인물을 연상케 하는 디자인은 캐릭터의 특성과 관객의 호감도 친숙함을 확대 시켜 준다.

②나라상징 동물 출연

주도피아에서 방송국ZNN에서 보여주는 아나운서들은 각 나라 상징하는 동물들을 기반으로 제작하여 각 나라 상징성에 관한 연관성에 재미를 주었다.

11) <http://ent.163.com/16/0311/10/BHSDPC2F000300B1.html>, 2016.03.11



그림12. 주토피아 속 각국의 아나운서¹²⁾

<그림12>를 보면 중국 아나운서는 팬더곰이고, 캐나다 아나운서는 고라니이다.



그림13. 주토피아 속 각국의 아나운서 ¹³⁾

<그림13>을 보면 호주의 아나운서는 코알라이고, 브라질의 아나운서는 표범이며 일본의 아나운서는 레드오파드 고양이 이다.

12)

http://weibo.com/u/3881308544?is_hot=1#_rnd1462353401227,2016.03.08

13)

http://weibo.com/u/3881308544?is_hot=1#_rnd1462353401227,2016.03.08

③영화속 장면연출



그림14. 주토피아 미스터 빅



그림15. 대부 Mario Puzo's The Godfather , 1972

<그림 14>에서 북극곰 부하들을 거느리고 다니며 무게 있고 품위 있어 보이는 두목 미스터 빅은 마치 영화 <대부>를 떠올리게 하는 말투와 분위기로 부하 북극곰의 덩치에 상반되는 두더지는 작고 아담하지만 위엄성 있고 근엄한 모습으로 반전매력을 보여 주었다.

이러한 작은 요소들이 모여서 전체 작품에 생동감, 원활함, 자연스러움 그리고 보는 재미를 확대시켜 하나의 성공한 작품의 완성을 이루었다고 본다.

IV. 결론

앞선 연구와 분석 과정을 통해 주토피아를 사례로 그중 캐릭터 습성과 동물의 의인화, 풍부한 세계관, 원형복원 등 세 가지 측면으로 분석해보았다. 주토피아가 이전에 나왔던 3D애니메이션 작품들과의 차이점을 통해 관객들에게 더욱 재미를 유발할 수 있는 요소들을 분석하여 왜 대중들이 이 작품을 더 선호 하는지 분석해본 결과, 예전의 동물을 주인공으로 한 작품에서는 인간으로 시물레이션을 하였다고 하면 이번 작품에서는 동물의 습성과 인간성이 잘 결합된 캐릭터들로 구성-예를 들어 털이 뽀송뽀송하고 외모가 귀여운 동물들로 구성되었지만 관객들로 하여금 자꾸 캐릭터들이 동물이 아니라 사람으로 연상케 하는-방식을 채택하였다. 어린이들은 주토피아를 보면서 그중 캐릭터들의 귀여움, 선량함, 과장된 제스처에 웃음을 유발하였다면 디즈니 작품에서 항상 보여주던 인생과제 이상과 현실 그리고 노력과 성공 그리고 이 시대 배경과 잘 어우러진 새로운 종족관계에 관한 원소는 어른들도 많은 공감대를 형성하여 연령층 구분 없이 같이 웃고 즐길 수 있어 대중들의 사랑을 받을 수 있었다. 아는 것만큼 보인다는 말이 있듯이 한 작품에서 어떠한 요소들이 그 작품의 흥행에 도움이 되었고 어떠한 표현들이 이 시대에 적합한 표현방식인가를 초점에 맞추어 작품을 구성하는데 있어서 조형적 의미와 상징 그리고 캐릭터 동작과 표현의 의미를 이해하고 작품을 감상한다면 그 재미도 배가 되어 돌아올 것이다. 이번 연구를 통해 직접 작품 분석의 사례로 3D 캐릭터의 시각적 재미요소를 분석해보았지만 이것이 다가 아니다. 이번 연구를 통해 또 더 깊은 측면으로 분석해보면 대중들이 3D를 좋아하고 재미를 느끼는 이유는 단지 새로운 변화와 더 친근한 캐릭터의 의인화된 모습보다도 사회 심리학 측면으로 당시 사회적으로 대중들의 3D 애니메이션에 대한 수요와 만족도 그리고 즐거움에 대한 심리요소와 3D 수출시장 분석하는 방법으로도 연구 분석한 결과를 기대해 볼 수 있다.

참고문헌

- 존 헬라스와 로저 맨벨, 『애니메이션의 이론과 실제』.이일범(역). 신아사. pp191-192, 2000.
- 나경태, 『3D애니메이션 캐릭터 디자인에 관한 연구』 -디즈니와 드림웍스의 캐릭터 중심으로- 계명대학교 대학원 석사 학위 논문, p.25, 2004.
- 나경태, 『3D애니메이션 캐릭터 디자인에 관한 연구』 -디즈니와 드림웍스의 캐릭터 중심으로- 계명대학교 대학원 석사 학위 논문, p25~P26 2004.
- 오호, 『애니메이션 캐릭터 유머적인 형태 표현에 관한 연구』 대구 대학교 대학원 조형 예술학 석사 학위 논문, p26, 2005.
- 김충원, 전개서, p171.
- 오호, 『애니메이션 캐릭터 유머적인 형태 표현에 관한 연구』 대구 대학교 대학원 조형 예술학 석사 학위 논문, p28-P29, 2005.
- 나경태, 『3D애니메이션 캐릭터 디자인에 관한 연구』 -디즈니와 드림웍스의 캐릭터 중심으로- 계명대학교 대학원 석사 학위 논문, p33, 2004.
- 나경태, 『3D애니메이션 캐릭터 디자인에 관한 연구』 -디즈니와 드림웍스의 캐릭터 중심으로- 계명대학교 대학원 석사 학위 논문, p34-P35, 2004.
- <주토피아 > 2013.03.04. 영화 감상

ABSTRACT

Interesting visual element analysis of 3D character design - Based on the animated Disney -

Jin, Hui · Lee, Jong Han

The 3D animation is the trend of more and more as the years go by. 2016 works "red soil" of the works through the analysis of the new changes, and also in the interest of those factors, which play an important role, how to performance in the appropriate way of expression. according to the focus of work in the process of modeling design of meaning and symbol and character, action and expression of the meaning of understanding and appreciation of the works, the meaning of double the fun.

Key word: 3D animation, Disney, The 3D image ,fun

김휘

호서대학교 일반대학원 영상예술학과
(31499) 충청남도 아산시 배방읍 호서로 79번길20
호서대학교 조형관 212-1
jinhui6688@naver.com

이종한

호서대학교 애니메이션학과 교수
(31499) 충청남도 아산시 배방읍 호서로 79번길20
호서대학교 조형관 213-2호
Tel : 041-540-5842
nowhere@goseo.edu

논문투고일 : 2016.08.01.

심사종료일 : 2016.08.26.

게재확정일 : 2016.08.26.