

석사학위논문

슬랩스틱 코미디 애니메이션의 희극적  
캐릭터 동작표현 연구

2014년

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

애니메이션전공

부 단 양

석사학위논문  
지도교수 전완식

# 슬랩스틱 코미디 애니메이션의 희극적 캐릭터 동작표현 연구

A study on action comic character representation of slapstick comedy  
animation

2014년 12월 일

한성대학교 대학원  
미디어디자인학과  
애니메이션전공  
부 단 양

석사학위논문  
지도교수 전완식

# 슬랩스틱 코미디 애니메이션의 희극적 캐릭터 동작표현 연구

A study on action comic character representation of slapstick comedy  
animation

위 논문을 미술학 석사학위 논문으로 제출함

2014년 12월 일

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

애니메이션전공

부 단 양

부단양의 미술학 석사학위논문을 인준함

2014년 12월 일

심사위원장 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

# 국 문 초 록

## 슬랩스틱 코미디 애니메이션의 희극적 캐릭터 동작표현 연구

한성대학교 대학원  
미디어디자인학과  
애니메이션전공  
부 단 양

슬랩스틱 코미디 애니메이션은 언어의 음성적 측면과 관련된 유사언어 혹은 신체언어를 통해 캐릭터의 성격이나 심리상태를 표현하는 애니메이션의 한 분야이다. 이러한 특징 때문에 슬랩스틱 코미디 애니메이션은 다른 장르에 비해 언어적 요소가 많이 축소되어 짧은 시간 안에 관객의 흥미를 끌 수 있는 별도의 시청각적 요소가 부각될 필요가 있다. 그중 캐릭터의 과장된 연기를 활용한 캐릭터의 성격 및 심리상태 묘사는 슬랩스틱 코미디 애니메이션의 필수적인 역할을 수행하는 요소라 할 수 있다. 그러므로 캐릭터의 과장된 표정과 동작으로 구성된 연기는 슬랩스틱 코미디 애니메이션에서 필수적인 역할을 수행하는 요소라 할 수 있다.

표정은 타인의 심리상태를 가장 직관적으로 파악할 수 있는 감정의 전달 수단이다. 상황에 따라 반응의 정도나, 표출 방식 등 개인마다 차이가 있을 수 있으나 성별, 인종, 성격 등에 무관하게 해석되는 보편성이 존재한다. 또한 애니메이션에서 나타나는 캐릭터들의 표정은 표현기법상의 제약이 거의 없으므로 감독의 의도에 의해서 실제의 배우들보다 더 명확하게 창조된다.

슬랩스틱 코미디 애니메이션에서 과장된 동작 표현은 캐릭터들의 감정연기와 마찬가지로 없어서는 안 되는 코미디 요소이다. 동작은 고정된 위치에서 캐릭터의 의도 및 행동목적과 정확하게 일치해야한다. 상황전환에 따라 동작은 몸, 머

리, 양팔과 양다리를 달리 사용하는데, 특히 팔다리에 고무와 같은 탄성을 주어 신체의 형태변화를 통한 과장된 표현기법을 주로 활용한다.

본 연구는 슬랩스틱 코미디 애니메이션에서의 캐릭터 과장연기에 대한 연구이다. 연구자는 <얼큰이와 모기>를 제작하기에 앞서 슬랩스틱 코미디 애니메이션의 대표 작품인 <Tom and Jerry>, <Who Framed Roger Rabbit>, <Larva>를 분석하였다. 연구자의 작품에서 주로 표현되는 기쁨, 슬픔, 분노, 놀람을 기준으로 서술하여 연구자의 작품 <얼큰이와 모기>에서 나타나는 과장된 표정표현과 동작표현을 비교하였다.

**【주요어】** 슬랩스틱, 코믹, 비언어커뮤니케이션, 과장된 표정표현, 과장된 동작표현.

# 목 차

## 국문초록

I. 서 론 .....	1
1.1 연구의 목적 .....	1
1.2 연구의 방법 .....	1
II. 이론적 배경 .....	2
2.1 슬랩스틱 코미디 애니메이션 개념 .....	2
2.2 과장연기의 필요성 .....	2
III. 작품제작을 위한 선행연구 작품의 비교분석 .....	4
3.1 분석대상선정 .....	4
3.1.1 <Tom and Jerry> .....	5
3.1.2 <Who Framed Roger Rabbit> .....	5
3.1.3 <Larva> .....	6
3.2 표정과 감정표현 .....	7
3.2.1 보편적인 표정과 과장된 표정 비교 .....	8
3.2.2 과장표정에 대한 근육의 변화 .....	10
3.2.3 <Tom and Jerry>, <Who Framed Roger Rabbit>, <Larva>의 과장된 표정 비교분석 .....	12

3.3 동작과 감정표현 .....	21
3.3.1 보편적인 동작과 과장된 동작 비교 .....	23
3.3.2 해부학적 운동 분석 .....	25
3.3.3 <Tom and Jerry>, <Who Framed Roger Rabbit>, <Larva>의 과장된 동작 비교분석 .....	35

#### IV. 연구작품<얼큰이와 모기> 제작

4.1 제작의도 .....	44
4.2 시놉시스 .....	44
4.3 캐릭터디자인 .....	45
4.4 작품 <얼큰이와 모기> 스토리보드 .....	47
4.5 <얼큰이와 모기>는 적용한 과장연기의 표현 .....	56

#### V. 결 론 .....

59

#### 참고문헌 .....

61

#### ABSTRACT .....

63

## 표 목 차

<표1> 선정대상작품 .....	4
-------------------	---

## 그 립 목 차

<그림 1-1> 보편적과 과장된 표정 [기쁨, 슬픔, 분노, 놀람] .....	9
<그림 1-2> 전면에서 본 표정근육 .....	10
<그림 1-3> <Tom and Jerry>에 기쁨의 과장된 표정표현 .....	12
<그림 1-4> <Who Framed Roger Rabbit>에 기쁨의 과장된 표정표현 .....	12
<그림 1-5> <Larva>에 기쁨의 과장된 표정표현 .....	13
<그림 1-6> <Tom and Jerry>에 슬픔의 과장된 표정표현 .....	14
<그림 1-7> <Who Framed Roger Rabbit>에 슬픔의 과장된 표정표현 .....	15
<그림 1-8> <Larva>에 슬픔의 과장된 표정표현 .....	15
<그림 1-9> <Tom and Jerry>에 분노의 과장된 표정표현 .....	17
<그림 1-10> <Who Framed Roger Rabbit>에 분노의 과장된 표정표현 .....	17
<그림 1-11> <Larva>에 분노의 과장된 표정표현 .....	18
<그림 1-12> <Tom and Jerry>에 놀람의 과장된 표정표현 .....	19
<그림 1-13> <Who Framed Roger Rabbit>에 놀람의 과장된 표정표현 .....	19
<그림 1-14> <Larva>에 놀람의 과장된 표정표현 .....	20
<그림 2-1> 보편적인 동작과 과장된 동작 [기쁨, 슬픔] .....	23

<그림 2-2> 보편적인 동작과 과장된 동작 [분노, 놀람] .....	24
<그림 2-3> 팔의 근육 .....	25
<그림 2-4> 다리의 근육 .....	28
<그림 2-5> 늘어나는 표현 .....	31
<그림 2-6> 꺾임의 표현 .....	32
<그림 2-7> 꼬임의 표현 .....	33
<그림 2-8> 회전 표현 .....	34
<그림 2-9> <Tom and Jerry>에 기쁨의 과장된 동작표현 .....	35
<그림 2-10> <Who Framed Roger Rabbit>에 기쁨의 과장된 동작표현 .....	35
<그림 2-11> <Larva>에 기쁨의 과장된 동작표현 .....	36
<그림 2-12> <Tom and Jerry>에 슬픔의 과장된 동작표현 .....	37
<그림 2-13> <Who Framed Roger Rabbit>에 슬픔의 과장된 동작표현 .....	38
<그림 2-14> <Larva>에 슬픔의 과장된 동작표현 .....	38
<그림 2-15> <Tom and Jerry>에 분노의 과장된 동작표현 .....	39
<그림 2-16> <Who Framed Roger Rabbit>에 분노의 과장된 동작표현 .....	40
<그림 2-17> <Larva>에 분노의 과장된 동작표현 .....	40
<그림 2-18> <Tom and Jerry>에 놀람의 과장된 동작표현 .....	42
<그림 2-19> <Who Framed Roger Rabbit>에 놀람의 과장된 동작표현 .....	42
<그림 2-20> <Larva>에 놀람의 과장된 동작표현 .....	43
<그림 3-1> <얼큰이>캐릭터 디자인 연구 .....	45
<그림 3-2> 선택된 '얼큰이' 캐릭터 .....	45
<그림 3-3> <모기>캐릭터 디자인 연구 .....	46
<그림 3-4> 선택된 '모기' 캐릭터 .....	46
<그림 3-5> <얼큰이와 모기>에 '얼큰이'의 과장연기 .....	56
<그림 3-6> <Who Framed Roger Rabbit>에 'Roger Rabbit'의	

과장연기 .....	56
<그림 3-7> <얼큰이와 모기>에 '얼큰이'의 과장연기 .....	57
<그림 3-8> <Larva>에 '옐로우', '레드', '브라운'의 과장연기 .....	57
<그림 3-9> <얼큰이와 모기>에 '모기'의 과장연기 .....	58
<그림 3-10><Tom and Jerry>에 '톰'의 과장연기 .....	58

# I. 서 론

## 1.1 연구 목적

슬랩스틱 코미디 애니메이션은 언어의 음성적 측면과 관련된 유사언어 혹은 신체언어를 통해 캐릭터의 성격이나 심리상태를 표현하는 애니메이션의 한 분야이다. 이러한 특징으로 인해 슬랩스틱 코미디 애니메이션은 다른 장르에 비해 언어적 요소가 많이 축소되어 짧은 시간 안에 관객의 흥미를 끌 수 있는 별도의 시청각적 요소가 부각될 필요가 있다. 그중 캐릭터의 과장된 연기를 활용한 캐릭터의 성격 및 심리상태 묘사는 슬랩스틱 코미디 애니메이션의 필수적인 역할을 수행하는 요소라 할 수 있다.

본 연구의 목적은 연구 작품 <얼큰이와 모기>을 제작하면서 슬랩스틱 코미디 애니메이션에서의 캐릭터 과장연기를 파악하는 연구이다.

## 1.2 연구 방법

본 연구는 슬랩스틱 코미디 애니메이션에서의 캐릭터 과장연기에 대한 연구이다. 앞서 연구 목적에서 밝힌 것처럼 슬랩스틱 코미디 애니메이션에서는 짧은 시간 안에 관객들의 시선을 사로잡아 웃음을 끌어내는 것이 중요하다. 따라서 캐릭터들의 과장된 표정과 동작으로 구성 된 연기는 슬랩스틱 코미디 애니메이션에서 필수적인 역할을 수행하는 요소라 할 수 있다.

연구자는 <얼큰이와 모기>를 제작하기에 앞서 슬랩스틱 코미디 애니메이션의 대표 작품인 <Tom and Jerry>, <Who Framed Roger Rabbit>, <Larva>를 통해 대조적으로 분석하였다. 연구자의 작품에서 주로 표현되는 기쁨, 슬픔, 분노, 놀람을 기준으로 설정하여 연구자의 작품 <얼큰이와 모기>에서 나타나는 과장된 표정 표현과 동작표현을 비교분석하였다.

## II. 이론적 배경

### 2.1 슬랩스틱 코미디 애니메이션 개념

슬랩스틱 코미디는 요약해서 액션을 과장한 희극이라고 한다. 슬랩은 철썩 때리는 것, 스틱은 몽둥이를 의미하며 본래 광대가 연극을 할 때 쓰던 대몽둥이를 가리키는 단어였다. 하지만, 이것이 시대가 변하고 매체가 발달되면서 어수선하고 소란스러운 소극을 뜻하는 것<sup>1)</sup>으로 그 의미가 자연스럽게 전환되었다.

슬랩스틱 코미디 애니메이션은 준비된 지식과 개념의 이해가 없어도 시각적, 청각적 요소에 의한 연기를 통해 관객에게 즉각적인 호응과 웃음을 유발시키는 것이 애니메이션 분야 중 슬랩스틱 코미디의 장점이라 할 수 있다.

### 2.2 과장연기의 필요성

슬랩스틱 코미디 영상 형식은 무성영화에서부터 시작되었다. 대중 매체가 발달되지 않았던 당시의 시대에서는 스크린의 영상만으로도 관객들의 흥미를 충분히 이끌어 낼 수가 있었다. 배우의 신체 동작과 표정 연기로 관객들에게 이미지를 전달하면 상황에 맞는 효과음과 배경음을 통해 그 의미를 극대화하는 형태였다.

하지만 대중매체가 급속으로 발달함에 따라 연기만으로 관객의 흥미를 끌 수 있는 시대는 지났다. 발성영화 제작이 가능해진 현재는 과거와 달리 배우들의 음성 언어도 함께 노출되기 시작하면서 관객들이 전달받는 시청각적 이미지는 더욱 풍부해졌다.

슬랩스틱 코미디 애니메이션에서는 관객의 흥미와 웃음을 이끌어 내기 위한 효과적인 수단으로 과장연기를 활용한다. 언어적 요소가 거의 없는 대신 캐릭터의 동작표현인 과장된 연기가 언어적 요소를 대신해왔다.<sup>2)</sup>

---

1) 네이버 지식백과 출처 : <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=935444&cid=43667&categoryId=43667>

2) 슬랩스틱 코미디 애니메이션은 언어를 사용하지 않으며 시청각적이며, 소란스럽고 요란한 움직임을 바탕으로 웃음을 전달하는 장르이다. 언어를 사용하지 않기 때문에 움직임으로서 그 의미 전달을 할 수 없어 움직임은 보편적이고 단순하며 정확해야 한다. 이런 움직임의 연기는 관객에게

관객들은 국가, 종교, 문화 그리고 언어 등의 영향을 받기 때문에 코미디의 이해도가 다르다. 특히 언어 유희적 코미디는 국가별 고유문화나 민족성 등이 천차만별이기 때문에 관객들이 언어유희를 이해할 때의 웃음 포인트도 각양각색이다. 이로 인하여 전문 번역을 통한 자막, 더빙 작업이 이루어지더라도 다른 문화권의 관객들에게는 이해도가 감소하는 문제가 있다.

이런 문제점에 대한 해결방안들 중 하나로써 모든 사람들이 보편적으로 이해할 수 있는 비언어적 커뮤니케이션을 활용한 감정표현과 동작표현에 대한 연구가 꾸준히 진행되어왔다. 그 대표적인 분야가 바로 무성영화 시절에서부터 지금까지 발전되어온 슬랩스틱 코미디이다.

세계인이 보다 직관적으로 이해할 수 있는 동작 표현 중 과장연기를 적극적으로 활용한 슬랩스틱 코미디 애니메이션은 다른 애니메이션 분야에 비해 경쟁력을 가질 수 있는 요소가 많으므로 슬랩스틱 코미디 애니메이션은 상호이해관계에 따른 공감을 통해 애니메이션산업을 성장시킬 수 있는 발판이 될 수 있다.

---

의미전달에는 효과적이 있지만 시선이나 흥미를 끌기에는 다소 부족하다. 이런 부족한 부분의 역할을 보완하기 위해서 연기의 과장이 필요하게 되었다. (김일환, [슬랩스틱 코미디 애니메이션 과장연기 분석 : 애니메이션 <라바>를 중심으로 ], 세종대학교 문화예술콘텐츠대학원, 석사학위논문, 2014, P.II. )

### III. 작품 제작을 위한 선행연구 작품의 비교분석

#### 3.1 분석대상선정

본 연구에 필요한 분석대상 애니메이션의 범위는 다음과 같다.

제목	제작년도	제작국가	선정작
<Mikey Mouse and Donald Duck>	1924	미국	
<Steamboat Willie>	1928	미국	
<Tom and Jerry>	1939	미국	●
<Inspector Gadget>	1983	미국	
<Droopy and Dripple>	1990	미국	
<Count Duckula>	1991	미국	
<Bugs Bunny>	1940	미국	
<Wood Pecker>	1940	미국	
<The Sylvester and Tweety Mysteries>	1942	미국	
<Road Runner>	1949	미국	
<The Mole>	1957	체코슬로바키아	
<Popeye the Sailor man>	1967	미국	
<Garfield>	1978	미국	
<Who Framed Roger Rabbit>	1988	미국	●
<Wallace & Gromit>	1989	영국	
<Casper>	1995	미국	
<Mr. Bean>	2002	영국	
<Usavich>	2004	일본	
<Backkom>	2005	한국	
<Larva>	2012	한국	●

<표1> 분석대상작품

연구작품 <얼큰이와 모기>를 제작하기에 앞서 기존의 슬랩스틱 코미디 애니메이션의 장르적 특징과 표현방법 등을 파악하는 것이 선행되어야한다. 기존의 작품들 중 대표작 <Tom and Jerry>, <Who Framed Roger Rabbit>, <Larva> 세 작품을 선정하여 캐릭터의 과장연기와 스토리 진행방향을 중점적으로 분석한 후, 그 내용을 토대로 연구자가 직접 연구작품 <얼큰이와 모기>를 제작하여 그 실효성을 파악하였다.

### 3.1.1 <Tom and Jerry>

1939년에 William Denby "Bill" Hanna와 Joseph Barbera가 창작한 애니메이션으로, 1943-1953년에 7회에 걸쳐 오스카상을 수상할 정도로 전 세계에서 꾸준한 사랑을 받아온 슬랩스틱 코미디 애니메이션들 중 하나이다.

현재까지 제작되어 온 슬랩스틱 코미디 애니메이션들 가운데 오스카상을 수상한 횟수가 가장 많으며 90년대 중국에 처음 상영된 이후로 꾸준한 관심을 받아왔다. 오래된 작품임에도 불구하고 2006년 중국의 유명 아동전문채널인 <대풍차>(원제: 大风车)에서 새롭게 재방송을 할 만큼<sup>3)</sup> 그 인기는 여전하며, 웹상에서는 중국 각지의 언어로 더빙되어 네트워크 커뮤니티를 꾸준히 형성해가고 있다.

중국 유학생인 연구자가 <얼큰이와 모기>를 제작하는데 가장 영향을 많이 받은 작품이다.

### 3.1.2 <Who Framed Roger Rabbit>

1988년 6월에 첫 상영 이후, 전문평론의 극찬과 함께 전대미문의 흥행수입을 거두며 미국애니메이션의 황금시대에 새로운 반향을 일으켰다. 디즈니의 역사를 논할 때 이 작품을 디즈니 르네상스의 발판이 되어준 영화로 평가할 만큼 의미가 깊은 작품이다.<sup>4)</sup>

연구자가 본 연구를 진행하면서 캐릭터들의 극적인 표정과 동작들이 잘 표현된 소란스러운 장면들을 연출하는데 아이디어를 주로 얻은 작품이다.

3) Baidu지식백과 출처 : <http://baike.baidu.com/view/15748.htm?fr=aladdin>

4) Baidu지식백과 출처 : <http://baike.baidu.com/view/275746.htm>

### 3.1.3 <Larva>

2012년부터 최근 2년 동안 흥행에 성공한 한국 제작 슬랩스틱 코미디 애니메이션이다. 시즌 1의 인기몰이 이후 시즌 2도 제작되었으며, 2014년 8월엔 시즌 3까지 제작되어 TV에 상영이 되고 있다. <Larva> 캐릭터를 활용한 캐릭터 상품이 대거 출시되었고, 외국인관광객을 겨냥한 서울의 대표적인 관광산업으로써 Larva 축제도 개최되고 있다. 한국의 슬랩스틱 코미디 애니메이션을 대표한다고 해도 과언이 아니다.

캐릭터 특징들 중 짧은 시간 내에 표현되는 과장연기를 중점적으로 분석하였으며 연구작 <얼큰이와 모기>를 제작할 때 재미있는 스토리를 구상하는 데에 그 영향을 많이 받았다.

위의 세 작품은 연구자가 본 연구를 진행하면서 슬랩스틱 코미디의 대표적인 특징인 과장연기부분에서 영감을 얻은 작품들로, 비현실인 과장표정과 동작에 의거한 스토리의 상상력이 돋보인다.

연구작 <얼큰이와 모기>는 위의 세 작품과 마찬가지로 언어적 커뮤니케이션은 최대한 배제하고 비언어적 커뮤니케이션인 캐릭터의 표정연기와 동작표현을 중심으로 작품을 표현하고자 하였다.

따라서, 위내용을 통해 연구자는 슬랩스틱 코미디 애니메이션의 최대 장점인 보편적 비언어 커뮤니케이션을 코미디 요소에 적극적으로 활용함으로써 세계의 모든 관객들이 즐길 수 있는 애니메이션을 제작하고자 한다. 그 시작점으로 연구작 <얼큰이와 모기>를 기획하였으며 <Larva>를 참고하여 각 에피소드마다 짧은 타임라인을 기준으로 ‘얼큰이’와 다른 등장인물간의 대결구도가 주된 내용으로 슬랩스틱 애니메이션 과장연기를 표현하는 것을 중점하고 있다.

### 3.2 표정과 감정표현

표정은 타인의 심리상태를 가장 직관적으로 파악할 수 있는 감정의 전달 수단이다. 상황에 따라 반응의 정도나, 표출 방식 등 개인마다 차이가 있을 수 있으나 성별, 인종, 성격 등에 관계없이 해석되는 보편성이 존재한다. ‘폴 에크먼’의 연구에 따르면 인류의 표정은 기쁨, 슬픔, 놀람, 혐오, 분노, 공포 등 6종류로 분류되지만, 연구자는 작품 제작에 참고하고자 표정연기를 아래와 같이 ‘기쁨, 슬픔, 분노, 놀람’ 4가지의 기준으로 나누어 분석하였다.

기쁨 : 욕구가 충족되어 흐뭇하고 흡족한 마음을 표현하는 감정언어이다. 기쁨 상태가 되면 눈썹과 눈은 위쪽 이마를 향해 반달모양이 되며 입은 눈과 반대 방향의 반달모양이 되어 양옆으로 벌어진다. 활짝 웃을 때의 입은 넓게 벌어짐과 동시에 이가 드러나는 반면, 활짝 웃지 않고 가볍게 웃을 때에는 입 꼬리만 살짝 들린다. 이처럼 기쁜 감정의 상태는 흡족한 마음을 나타내는 긍정적인 표현이다.

슬픔 : 슬픔은 실망감과 상실감을 나타내는 부정적인 감정언어이다. 슬플 때 얼굴의 표정은 늘어진 모습을 보이고 눈썹과 눈의 모양은 시작점 보다 끝점이 아래로 내려가게 되는데 감정이 격앙되면 눈물이 흐르는 모습이 나타나기도 한다. 입은 윗입술과 아랫입술이 코를 향해 반달 형태가 된다.

분노 : 분하고 섭섭하여 화가 치미는 감정을 나타내는 감정언어이다. 눈썹은 미간을 중심으로 모여지며 시작점이 내려가고 끝점이 올라가 시선에서 공격성과 폭력성이 보인다. 입은 한쪽 입 꼬리가 올라가거나 그 반대쪽이 내려가고 굳게 다무는 형태가 많다. 이목구비가 코를 중심으로 모여진다. 분노는 외부 요소, 실망, 실패 등에 의해 조성된다.

놀람 : 예측하지 못한 상황에 반응하여 순간적으로 드러나는 감정의 동요이다. 눈을 크게 뜨고 눈썹이 동시에 올라가는 것이 대표적인 표현방법이다. 애니메이션

션에서는 더욱 과장하여 입을 크게 벌리는 동시에 턱이 아래로 떨어지거나 눈을 크게 뜬 나머지 눈이 밖으로 튀어 나오기도 한다. 이처럼 놀람은 캐릭터가 동요하는 정도에 따라 표현기법이 다르다.

애니메이션에서 나타나는 캐릭터들의 표정은 표현기법상의 제약이 거의 없기 때문에 감독의 의도에 따라 실제 연기하는 배우들보다 더 명확하게 연출 할 수 있다. 5) 특히 슬랩스틱 코미디 애니메이션에서는 언어적 커뮤니케이션을 최소화하기 때문에 캐릭터들의 표정은 성격과 감정 묘사에 더욱 큰 비중을 차지한다.

슬랩스틱 코미디 애니메이션에서는 관객의 시선을 집중시키기 위한 수단으로 과장을 극대화한 표정들을 연출함으로써 코미디 요소를 가미한다. 그러므로 과장된 표정은 캐릭터의 심리상태를 관객들에게 극적으로 전달하고 웃음을 유발할 수 있는 주된 요소이다.

### 3.2.1 보편적인 표정과 과장된 표정 비교

#### 보편적인 기쁨, 슬픔, 분노, 놀람의 표정과 과장된 표정을 비교

표정은 얼굴에서 감정이 보편적으로 드러나는 것을 일컫는다. 과장된 표정은 나타내고자 하는 감정에 보다 집중하여 비사실적으로 극대화한 것이다.

감정은 대부분 이목구비의 변화를 통해 드러난다. 사람이 상대방의 심리상태를 확인할 때는 보통 표정에서 나타나는 감정으로 살피는데 여기서 과장된 표정은 이목구비 변화가 정확할 뿐만 아니라, 동시에 그 변화를 즉각 확인할 수 있다.

---

5) 애니메이션에서는 모든 표정을 창조한다. 그렇기 때문에 실제 배우가 짓는 표정보다 도 더 정확하고 분명한 형태를 취하고, 감독이 표현하려고 하는 것만 표현된다. 그렇기 때문에 애니메이션의 표정은 우연히 생긴 것도 없고, 쉽게 사람이 지을 수 없는 표정이 만들어지기도 한다. (김지나, [애니메이션 캐릭터의 얼굴 표정에 관한연구 : <웃음>과 복합된 표정을 중심으로 ], 중앙대학교 예술대학원, 석사학위논문, 2008, P,17. )

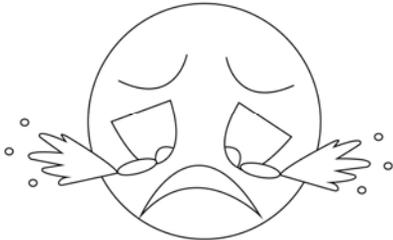
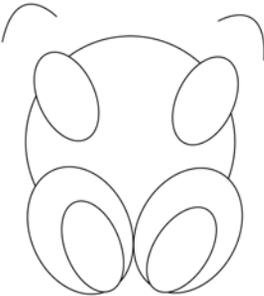
	보편적인 표정	과장된 표정
기쁨		
슬픔		
분노		
놀람		

그림1-1, <기쁨, 슬픔, 분노, 놀람의 보편적인 표정과 과장된 표정>



기쁨 : 입꼬리의 ‘올림근’과 윗입술의 ‘올림근’은 명칭 그대로 웃을 때 입꼬리와 윗입술을 당겨 올리는 기능을 한다. 입 꼬리 ‘당김근’은 입 꼬리를 바깥쪽 방향으로 당겨 큰 웃음을 표현 할 수 있는 근육이다. 큰 ‘광대근’은 웃을 때 입 꼬리를 바깥쪽 위로 당겨 광대뼈 위에 피부를 부풀리고 아래 눈꺼풀을 약간 올려준다. ‘입둘레근’은 입을 둘러싸고 있는 근육으로 입술을 다물게 하거나 웃을 때 적용된다.

슬픔 : 슬픈 표정을 지을 때는 눈썹근육의 작은 광대근과 입꼬리의 내림근, 그리고 아랫입술근육을 통해 나타난다. 눈썹근육은 눈썹을 내리거나 미간으로 밀기도 한다. 입꼬리 내림근과 아랫입술근육은 말 그대로 입꼬리를 내리고 아랫입술을 끌어내리는 기능이 있다. 작은 광대근육은 윗입술을 바깥쪽으로 당김으로써 슬픈 표정을 짓도록 돕는다. 턱 근육은 턱을 올리거나 내리는 기능으로 호두 주름을 만든다.

분노 : 분노 할 때 눈썹근육은 미간으로 집중하면서 눈살근육의 눈썹 시작점이 당겨져 미간에 주름이 만들어진다. 코의 근육을 수축하고 콧방울을 위로 치켜 올리는 등, 다른 근육과 함께 연동하는 형태로 분노를 나타낸다.

놀람 : 놀라는 표정은 이마근육으로 눈썹근육을 양쪽과 바깥쪽으로 펼치는 것으로 만들어진다. 눈 밑의 가로로 된 주름이 눈을 크게 뜨도록 함과 동시에 턱근육 아래쪽으로 내려간다.

3.2.3 <Tom and Jerry>, <Who Framed Roger Rabbit>, <Larva>의 과장된 표정 비교분석

기쁨



그림1-3, <Tom and Jerry>



그림1-4, <Who Framed Roger Rabbit>

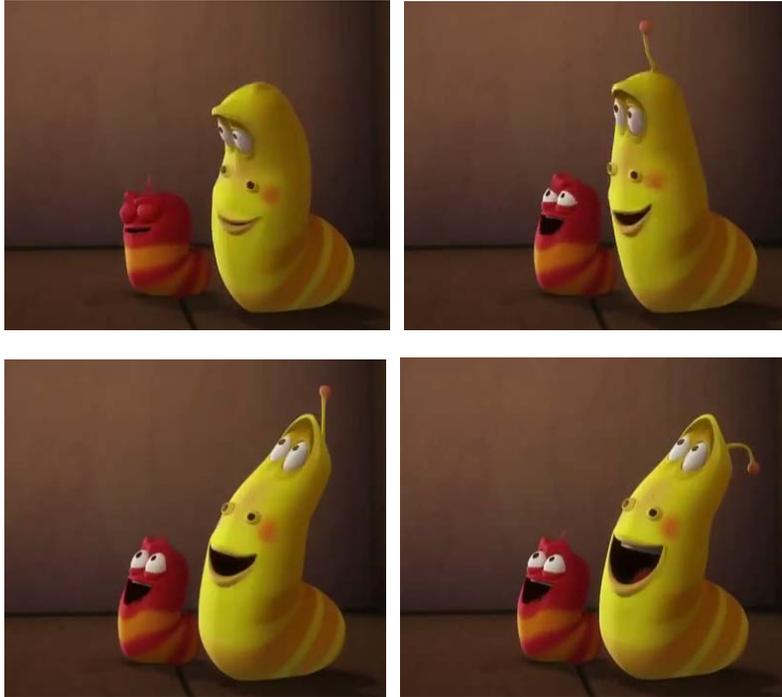


그림1-5, <Larva>

## 기쁨

기쁨은 욕구가 충족되면 나타나는 좋은 감정표현이다. 목표를 달성하거나 상을 받는 등, 기분 좋은 일이 생겼을 때 자신감과 고마운 마음을 표현하면서 이와 같은 표정이 드러난다.

기쁨 때는 보통 눈과 눈썹의 시작점과 끝점이 아래로 내려가 중간부분이 이마로 올라가는 반달모양이 된다. 입은 눈 부위와는 반대로 반달 모양이 되며 양쪽 입아귀가 올라가면서 중간 입술이 턱 쪽으로 내려간다.

위에 첨부한 예시들은 <Tom and Jerry>, <Who Framed Roger Rabbit>, <Larva> 내 각각의 캐릭터들이 기쁨을 표출할 때 나타난 표정변화들이다. <Tom and Jerry>의 ‘툼’은 눈썹 시작점과 끝점이 아래로 내려가 중간부분이 이마로 올라가는 형태로 표현되었고 눈은 눈썹 모양을 따라 반달 모양이 되었다. ‘툼’의 입은 반달 형태로 활짝 벌어지는 큰 웃음으로 FACS에서 설명한 형태와 정비례한다.

<Who Framed Roger Rabbit>의 ‘Roger Rabbit’ 역시 웃을 때 눈과 눈썹 형태가 ‘툼’과 비슷한 형태이다. 첫 번째와 두 번째 그림에서는 작은 웃음이기 때문에 큰 웃음을 짓는 톰과는 달리 입이 절반 정도 열린다. 표정이 짙어짐에 따라 세 번째 그림에서 ‘Roger Rabbit’의 입은 ‘툼’처럼 크게 열리지만, 네 번째 그림의 입은 다물리며 양쪽 입 꼬리만 올라간다. 이것이 ‘Roger Rabbit’에서 표현된 ‘미소’이다.

<Larva>의 ‘엘로우’는 앞서 예로 든 ‘Roger Rabbit’의 ‘미소’에서부터 ‘툼’의 큰 웃음까지 자연스럽게 웃음의 과정이 이어진다. 따라서 입은 더 큰 반달 모양으로 벌어질수록 감정의 격앙된 정도가 높다.

## 슬픔



그림1-6, <Tom and Jerry>



그림1-7, <Who Framed Roger Rabbit>



그림1-8, <Larva>

## 슬픔

슬픔은 일반적으로 외롭거나 마음이 아픈 등의 경우에 실망감과 상실감을 나타내는 부정적인 감정표현이다. 슬플 때의 눈과 눈썹모양은 시작점보다 끝점이 아래로 내려가며 감정이 부정적으로 심화함에 따라 눈물을 흘릴 수도 있다. 입은 양쪽 입아귀가 턱을 향한다. 윗입술과 아랫입술이 코를 향해 반달 형태를 만든다. 감정이 격앙된 정도에 따라 입술이 아래로 열리는 크기가 다르다. 보통 입은 크게 열릴 때 슬픔의 감정이 최대치에 달한 것으로 표현되었다.

예로 든 <Tom and Jerry>의 ‘톰’은 머리에 붙은 낙지가 무슨 수를 써도 떨어지지 않아 낙심하고 있다. 그림을 보면 ‘톰’이 낙지를 보았을 때, 눈과 눈썹의 모양은 시작점 보다 끝점이 아래로 내려가고 눈도 감았다. 윗입술과 아랫입술이 코를 향하며 양쪽 입아귀가 턱을 향해 내려졌다. 이것은 보통 애니메이션에서 슬픈 감정을 표현하는 일반적인 표정변화이다.

다음으로 예를 든 <Who Framed Roger Rabbit>의 그림 역시 톰의 슬픈 표정과 비슷하다. 눈과 눈썹이 반달 형태가 됨과 동시에 그것과 대칭되는 형태로 입술모양이 변했다. 다른 점이 있다면 <Who Framed Roger Rabbit>의 ‘Baby’는 감정이 더욱 격앙 되어 눈과 눈썹, 입술의 형태변화가 더욱 크다는 것이다. ‘Baby’의 슬픔의 감정이 극대화 된 네 번째 그림에서는 질끈 감은 눈에서 눈물도 흐르고 있다. 관객들은 이와 같이 과장된 표정변화를 통해 캐릭터들의 감정변화를 보다 직관적으로 이해할 수 있게 된다.

<Larva>에서 예로 든 그림들은 비통한 심정을 나타내는 대표적인 표정변화이다. 첫 번째 그림에서 ‘레드’의 눈언저리에는 눈물이 맺혀있는데, 장면이 이어짐에 따라 극대화된 감정으로 인해 ‘레드’는 눈물을 흘리는 것과 동시에 입은 큰 반달 형태를 이루면서 앙다물어져 있다. 이러한 표정변화는 극적인 효과를 연출하기 위한 감정선을 설정하는 과정이다. 현실에서는 ‘레드’처럼 눈물을 공중으로 뿜을 순 없지만, 제작상에서의 비현실적인 제약이 적은 애니메이션에서는 얼마든지 활용할 수 있다.

분노



그림1-9, <Tom and Jerry>



그림1-10, <Who Framed Roger Rabbit>

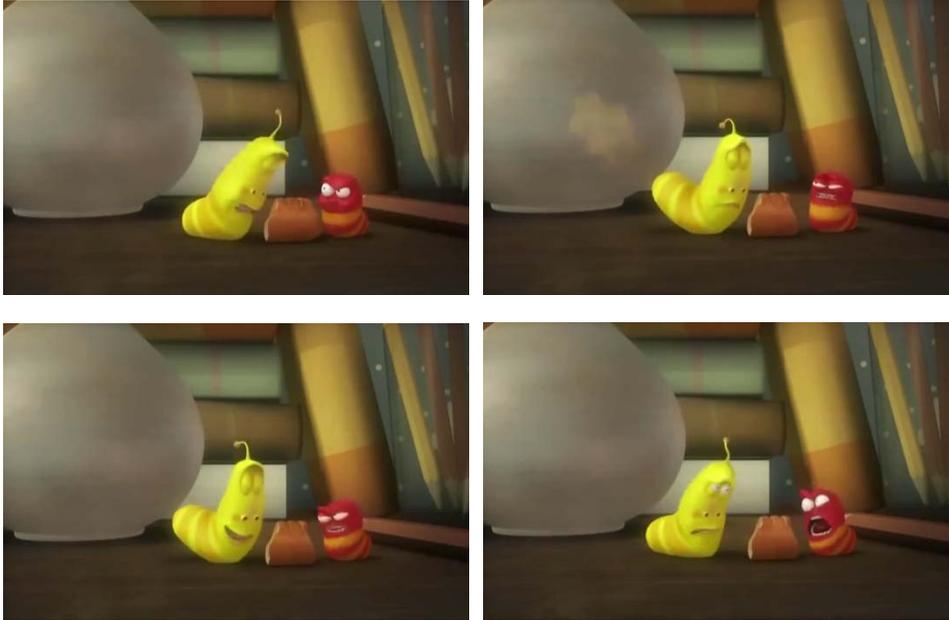


그림1-11, <Larva>

## 분노

분노는 화가 난 상태를 나타내는 부정적인 표정이다. 눈썹은 미간을 중심으로 모아지며 시작점이 내려가고 끝점이 올라간다. 눈은 시선에서 공격성과 폭력성이 보인다. 입은 양쪽 입아귀 아래로 내려감과 동시에 윗입술이 코를 향해 올라간다. 이때 아랫입술이 턱 쪽으로 벌어지면서 이빨이 보인다. 위의 세 작품에서 나타난 캐릭터들의 분노표출 과정을 비교해보면 이와 같은 사실을 명확히 확인할 수 있다.

차이점이 있다면 <Tom and Jerry>에서 ‘제리’의 입술은 앞서 언급한 것처럼 열리지만 윗니와 아랫니를 굳게 다무는 형태를 하는 것이다. <Who Framed Roger Rabbit>의 캐릭터는 분노가 고조됨에 따라 이와 혀의 움직임도 함께 과장되었다. <Larva>에서는 이미 불만이 쌓여있는 ‘레드’가 눈과 입모양 변화에 과장을 극대화시킴으로써 공격성과 폭력성을 더욱 효과적으로 표현하였다.

놀람

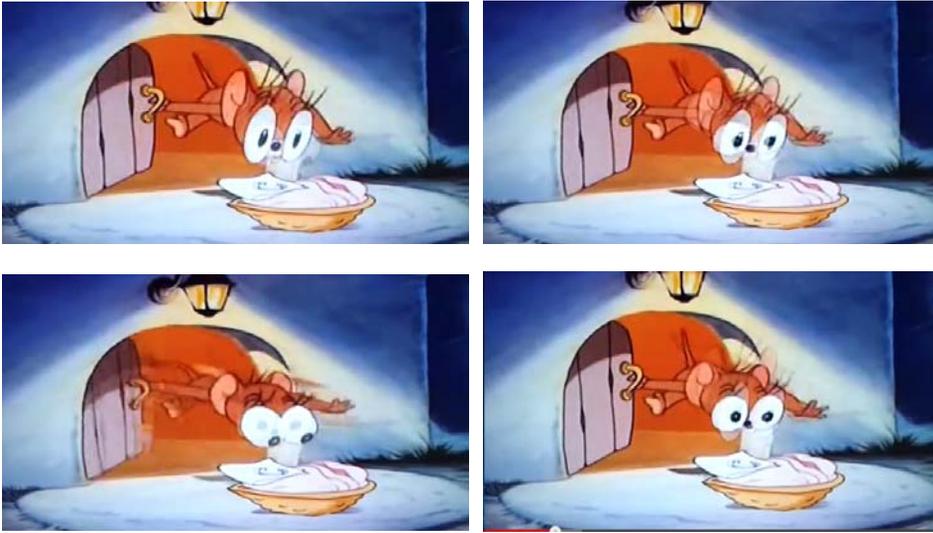


그림1-12, <Tom and Jerry>



그림1-13, <Who Framed Roger Rabbit>

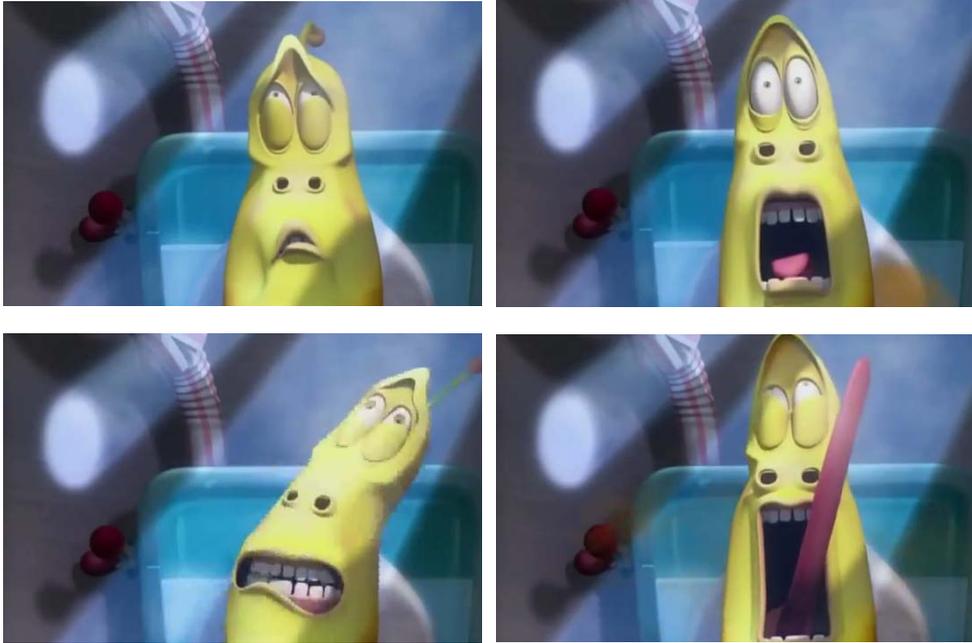


그림1-14, <Larva>

## 놀람

놀람은 예측하지 못한 상황 속에서 순간적으로 얼굴에 나타난 표정이다. 애니메이션에서 놀람을 대표하는 과장은 안구가 안공에서 튀어나오는 표현이다. 그와 동시에 눈썹은 허공으로 날아오르며 아랫입술은 발치까지 떨어지듯 벌어진다. 캐릭터의 놀란 정도에 따라서 이 과장은 극대화되거나 극소화될 수 있다.

<Tom and Jerry>의 ‘제리’는 눈의 표현만으로 ‘제리’의 놀란 정도를 알 수 있다. ‘제리’의 안구는 안공 밖으로 튀어나옴과 동시에 원형과 타원형 사이를 오간다.

<Who Framed Roger Rabbit>의 ‘Roger Rabbit’은 ‘제리’와 달리 입도 동시에 과장 되었다. 입 밖으로 튀어나온 혀와 ‘—’모양으로 곧게 뻗어진 귀도 잘 활용하였다.

<Larva>의 ‘엘로우’는 앞의 예시들 보다 표정이 더욱 풍부하다. 안구가 안공을 벗어나는 등의 과장은 없지만, 사람이 유추할 수 있는 다양한 표정들을 신속하게 보여줌으로써 난감한 상황에 대한 당혹감 자체를 효과적인 과장기법으로 표현하

였다.

### 3.3 동작과 감정표현

슬랩스틱 코미디 애니메이션에서 과장된 동작 표현은 캐릭터들의 감정연기와 마찬가지로 없어서는 안 되는 필수적인 코미디 요소이다.

동작은 고정된 위치에서 캐릭터의 의도 및 행동목적과 정확하게 일치해야한다. 상황전환에 따라 동작은 몸, 머리, 양팔과 양다리를 달리 사용하는데, 특히 팔다리에 고무와 같은 탄성을 주어 신체의 형태변화를 통한 과장기법을 주로 활용한다.<sup>8)</sup>

기쁨 : 욕구가 충족되어 흡족한 마음을 표현할 때 사용하는 긍정적인 신체언어이다. 기쁠 때 양손은 배를 잡고 몸을 좌우로 흔들고 동시에 양다리를 좌우로 디딘다. 혹은 팔다리 모두를 허공에 흔들어 몸 전체의 모습은 마치 춤을 추는 것과도 같다.

슬픔 : 실망감과 상실감을 나타내는 부정적인 감정을 대변하는 신체언어이다. 슬픔을 과장할 때는 주로 바닥에 엎드려 양팔과 다리를 끊임없이 바닥에 두드리는데, 특히 손은 주먹에 힘을 짝 쥐는 모습으로 바닥을 세게 때리거나 가슴을 치는 등, 발을 동동 구른다. 혹은 몸을 크게 흔들어 양쪽다리의 방향을 크게 바뀌어 면서 밖으로 디딘다.

분노 : 분하고 섭섭하여 화가 치미는 감정을 나타내는 신체언어이다. 사람이 화

---

8) 동작은 시각적으로 신체의 여러 부분을 일시적 혹은 시간적 차이를 두고 이용하는 상호교환적인 의사소통을 하는 신체언어다. 애니메이션 제작에 있어 가장 중요한 직업은 캐릭터에게 생명력을 가지는 움직임을 창조하는 일이다. 그 움직임은 고정된 위치에서 다른 위치의 이동을 말하는 것이 아니라 어떤 의미와 감정적인 표현수단이 된다. (홍영표, [3D Animation에서의 캐릭터 동작에 관한 연구 : 실사적 동작과 카툰적 동작의 비교 분석을 중심으로 ], 홍익대학교 산업대학원, 석사학위논문, 2008, P,6~7.)

가 나거나 불만이 있을 때 표출되는 동작표현이다. 목적 없이 양손을 허공에다 휘두르고 다리를 끊임없이 쭉 뻗는 형태는 어금니를 드러내 발톱을 휘두르는 것과 유사하다.

놀람 : '놀람'은 상황에 따라 긍정적일 수도 부정적일 수도 있는 동작표현으로, 사람이 예측하지도 못하는 사이에 일으키는 돌연적인 반응 동작이다. 보통 양팔 다리를 몸통에 딱 붙여 차렷 자세 그대로 공중으로 날아가는 모습을 취한다. 혹은 양쪽 팔과 다리를 사방으로 펼쳐 큰 대자 "大"자와 같은 몸동작으로 뛰어오른다.

### 3.3.1 보편적인 동작과 과장된 동작 비교

	보편적 동작	과장된 동작
기쁨		
슬픔		

그림2-1, <보편적인 동작과 과장된 동작 [기쁨, 슬픔]>

	보편적 동작	과장된 동작
분노		
놀람		

그림2-2, <보편적인 동작과 과장된 동작 [분노, 놀람]>

### 3.3.2 해부학적 운동 분석

슬랩스틱 코미디 애니메이션에서 캐릭터의 과장된 동작은 팔다리의 다양한 부분을 사용한다. 따라서 과장된 동작을 표현하는 데에 앞서 인체의 근육 구조를 이해하는 것은 선행되어야 하며 후에 팔과 다리를 구분해 근육의 구조와 기능을 파악하고자 한다.

#### 1. 팔의 근육작용

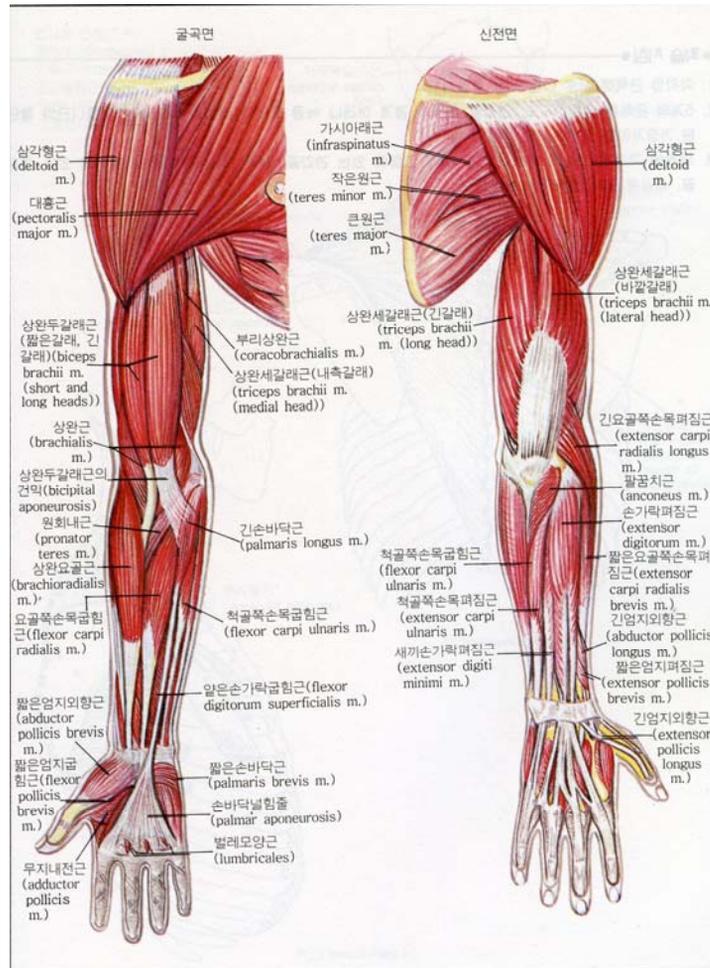


그림2-3, <팔의 근육>

## 가. 손의 근육 작용

사람의 손은 일상생활에서 중요한 역할을 하고 있다. 손을 이루고 있는 19개의 근육은 14개의 관절 결합으로 굴곡과 신전운동이 가능하다. 손가락의 셋째관절(손목에 가장 가까운 관절)과 엄지손가락의 둘째관절은 내전, 외전, 쥐기(gripping)등의 운동 작용을 할 수 있다.

쥐기에 동원되는 중요한 근육은 '깊은손가락굽힘근', '얕은손가락굽힘근', '짧은엄지굽힘근', '새끼손가락외향근', '긴엄지굽힘근', '벌레모양근', '엄지내전근', '짧은엄지외향근' 등이 있으며 그중에서 '짧은엄지외향근', '짧은엄지굽힘근'과 '벌레모양근'을 일반적인 운동 반경보다 과장하여 움직일 때 슬랩스틱 형식의 애니메이션동작을 표현할 수 있다.

## 나. 손목의 근육작용

손목은 몇 개의 관절과 더불어 여덟 개의 작은 뼈로 구성되어 있다. 여섯 개의 근육이 손목을 운동시키고 아홉 개의 '보조근'이 손가락과 손목운동을 일으킨다. 손목은 굴곡, 시전, 외전, 내전과 회전동작을 많이 사용한다.

손목의 굴곡 동작은 '척추쪽손목굽힘근', '요골쪽손목굽힘근', '긴손바닥근', '깊은손가락굽힘근', '높은손가락굽힘근', '긴엄지굽힘근'등을 주로 사용한다.

손목의 신전이란 180도 이상으로 펴질 때의 운동을 의미하는데, '짧은요골쪽손목펴짐근', '긴요골쪽손목펴짐근', '척골쪽손목펴짐근', '새끼손가락펴짐근', '모든손가락펴짐근', '집게손가락펴짐근', '긴엄지펴짐근'등의 주요 근육들을 사용한다.

손목의 외전은 손이 엄지손가락 쪽으로 움직이는 것을 의미하며, '요골쪽손목굽힘근', '긴엄지외향근', '짧은요골쪽목펴짐근', '긴요골쪽손목펴짐근', '짧은엄지펴짐근'등의 근육을 사용한다.

손목의 내전은 새끼손가락 쪽으로 손이 움직이는 것을 의미한다. 주로 '척골쪽손목굽힘근'과 '척골쪽손목펴짐근'을 사용한다.

손목의 회전은 손의 원뿔 운동을 의미한다. 앞서 서술했던 굴곡, 외전, 시전, 내전 등의 운동들이 결합하여 나타나는 작용이다. 따라서 '요골쪽손목굽힘근', '긴손

바닥근', '척골쪽손목굽힘근', '척골쪽손목펴짐근', '새끼손가락표집근', '긴요골쪽손목  
펴짐근', '짧은요골쪽손목펴짐근', '긴엄지외향근', '긴엄지외향근'과 '짧은엄지펴짐근'  
을 일반적인 운동반경보다 과장하여 움직일 때 슬랩스틱 형식의 애니메이션 동작  
을 표현할 수 있다.

## 나. 팔꿈치의 근육작용

팔꿈치관절은 굴곡과 신전 동작이 가능하다. 팔꿈치에는 총 14개 근육이 있다.  
14개의 근육 중 9개는 팔꿈치와 어깨에 걸쳐 있고 나머지는 팔꿈치와 손목에 걸  
쳐 있다.

팔꿈치의 굴곡 동작은 팔에 가장 많이 쓰는 동작이고 '상완두갈래근', '상완근', '  
원회내근', '긴손바닥근', '척골쪽손목굽힘근', '요골쪽손목굽힘근', '높은손가락굽힘근'  
등이 주로 사용된다. 팔꿈치의 신전 동작은 '상완세갈래근', '척골쪽손목펴짐근', '  
모든손가락펴짐근', '짧은요골쪽손목굽힘근', '긴요골쪽손목펴짐근', '팔꿈치근' 등이  
활용된다. 따라서 '상완근', '원회내근', '팔꿈치근'을 일반적인 운동 반경보다 과장  
하여 움직일 때 슬랩스틱 형식의 애니메이션 동작을 표현할 수 있다.

## 다. 어깨의 근육작용

어깨에 있는 근육들은 어깨의 외전과 내전을 가능케 한다. 내전동작에는 '삼각  
형근', '상완구갈래근', '큰원근' 등이, 외전동작에는 '가시위근', '넓은등근', '대흉근',  
'상완세갈래근, 긴갈래', '가시래근' 등이 주로 사용된다. 따라서 '삼각형근', '대흉근'  
, '큰원근', '상완두갈래근', '부리상완근', '상완세갈래근'을 일반적인 운동 반경보다  
과장하여 움직일 때 슬랩스틱 형식의 애니메이션 동작을 표현할 수 있다.

## 2. 다리의 근육작용

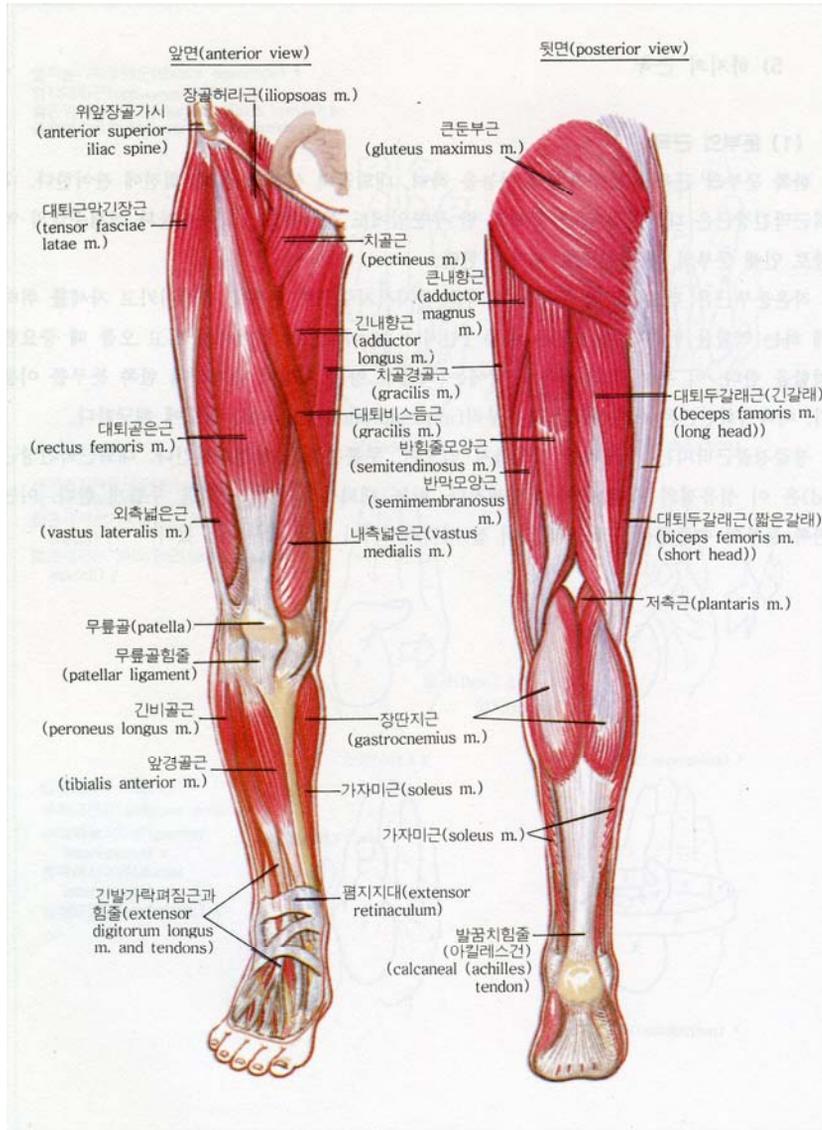


그림2-4, <다리의 근육>

## 가. 대퇴관절의 근육작용

대퇴는 수평과 수직으로 굴곡과 신전이 가능하다. 20여개의 신체에서 가장 크고 강한 근육이 엉덩이에 쌓여있는데, 그 중 6개 근육은 무릎관절까지 걸쳐 있다. 이 근육들은 서로 다른 결합 작용으로 대퇴의 굴곡, 신전, 외전, 내전, 회전등의 동작이 가능하게 해준다.

대퇴관절의 굴곡 동작은 '대퇴곧은근', '장골근', '대퇴비스듬근', '긴내향근', '치골근', '대퇴근막긴장근', '짧은내향근', '큰내향근' 등이 주로 사용된다. 대퇴관절의 신전동작은 '큰둔부근', '대퇴두갈래근', '중간둔부근', '반막모양근', '반힘줄모양근', '작은둔부근' 등을 사용한다.

대퇴관절의 외전동작은 '중간둔부근', '쌍지근', '작은둔부근', '대퇴비스듬근' 등을 주로 사용한다. 대퇴관절의 내전동작은 '짧은내향근', '큰내향근', '큰둔부근', '긴내향근', '치골경골근', '치골근' 등이 주로 사용된다. 따라서 '대퇴곧은근', '치골근', '큰내향근', '긴내향근', '치골경골근', '대퇴비스듬근', '반힘줄모양근', '반막보양근', '대퇴두갈래근', '대퇴근막긴장근', '큰둔부근'을 일반적인 운동 반경보다 과장하여 움직일 때 슬랩스틱 형식의 애니메이션 동작을 표현할 수 있다.

## 나. 무릎의 근육작용

무릎을 형성하는 관절은 경골과 비골의 연결이며, 굴곡과 신전의 두 동작이 가능하도록 한다.

무릎의 굴곡 동작은 '대퇴두갈래근', '반힘줄모양근', '대퇴비스듬근', '저측근', '반막모양근', '장딴지근', '치골경골근', '오목근' 등을 주로 사용한다. 무릎의 신전 동작은 '대퇴곧은근', '중간넓은근', '외측넓은근', '내측넓은근' 등을 주로 사용한다. 따라서 '대퇴곧은근', '외측넓은근', '장딴지근', '저측근', '대퇴두갈래근'을 일반적인 운동 반경보다 과장하여 움직일 때 슬랩스틱 형식의 애니메이션 동작을 표현할 수 있다.

## 다. 발의 근육작용

발의 동작은 외번, 내번, 외전, 내전, 회외, 회내운동이 가능하다. 내번과 내전이 결합하면 회내운동이 되고 외번과 외전이 결합하면 회외운동이 된다.

발의 회내운동은 '짧은비골근', '제3비골근', '긴비골근', '긴발가락펴짐근' 등을 주로 사용한다. 회외운동은 '앞경골근', '뒤경골근', '긴발가락펴짐근', '긴엄지굽힘근' 등이 주로 사용된다. 따라서 '긴비골근', '앞경골근'과 '긴발가락펴짐근'을 일반적인 운동 반경 보다 과장하여 움직일 때 슬랩스틱 형식의 애니메이션 동작을 표현할 수 있다.

### 3. 팔의 과장된 동작표현

	팔의 동작표현
보편적 동작	
과장된 동작	

그림2-5, <늘어나는 표현>

	팔의 동작표현
보편적 동작	
과장된 동작	

그림2-6, <격임의 표현>

	팔의 동작표현
보편적 동작	
과장된 동작	

그림2-7, <꼬임의 표현>

	팔의 동작표현
보편적 동작	
과장된 동작	

그림2-8, <회전의 표현>

### 3.3.3 <Tom and Jerry>, <Who Framed Roger Rabbit>, <Larva>의 과장된 동작 비교분석

기쁨



그림2-9, <Tom and Jerry>

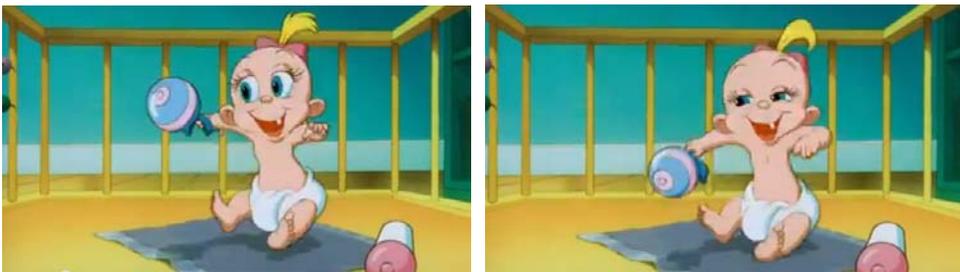




그림2-10, <Who Framed Roger Rabbit>

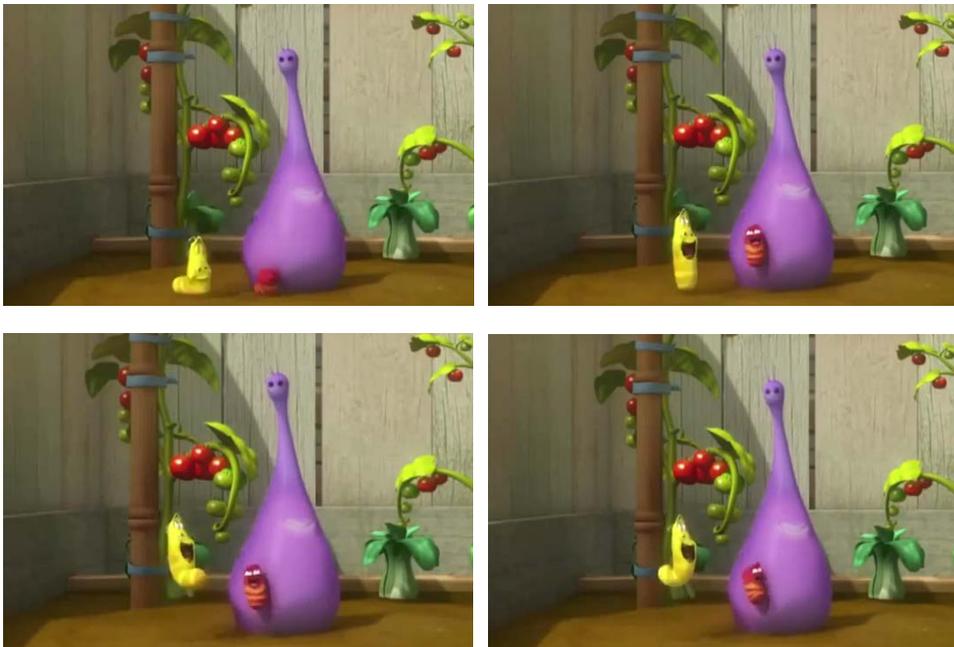


그림2-11, <Larva>

## 기쁨

욕구가 충족되어 흡족한 마음을 표현할 때 나타나는 긍정적인 신체언어이다. 일반적으로 기쁨을 표현하는 동작으로 세 가지를 예로 들 수 있는데, 하나는 즐겁게 뛰는 것, 다른 하나는 기뻐서 온몸으로 춤을 추듯 덩실덩실 움직이는 것, 그리고 마지막 하나는 너무 기뻐서 포복절도하는 모습이다. 이 세 가지 동작은 사람이 기쁜 감정이 최대에 도달할 때 나타난다.

<Tom and Jerry>에서 예로 든 ‘제리’의 경우, 손이 배를 붙잡고 양다리가 꿇임 없는 바닥을 두드린다. 이따금씩 배를 향해 머리로 숙이는 것은 전형적인 포복절도의 한 예라 할 수 있다.

<Who Framed Roger Rabbit>의 ‘Baby’는 팔과 다리를 위아래로 휘두르며 머리를 좌우로 흔든다. 몸이 계속해서 움직이는 모양새가 춤을 추는 것도 같은 이 동작을 통해 ‘Baby’가 얼마나 기쁜지를 알 수 있다.

반면 <Larva>의 ‘헬로우’는 지렁이인 캐릭터 특성 탓에 팔다리를 활용한 몸동작은 없다. 대신 바닥에서 꿇임없는 튀는 것으로 기쁜 감정을 적극적으로 표출한다. ‘헬로우’의 몸이 튀어 오를 때 꼬리도 함께 좌우로 흔들리는데, 이는 사람이 기쁠 때 춤을 추는 듯한 신체언어를 모방하여 표현한 것이다.

## 슬픔

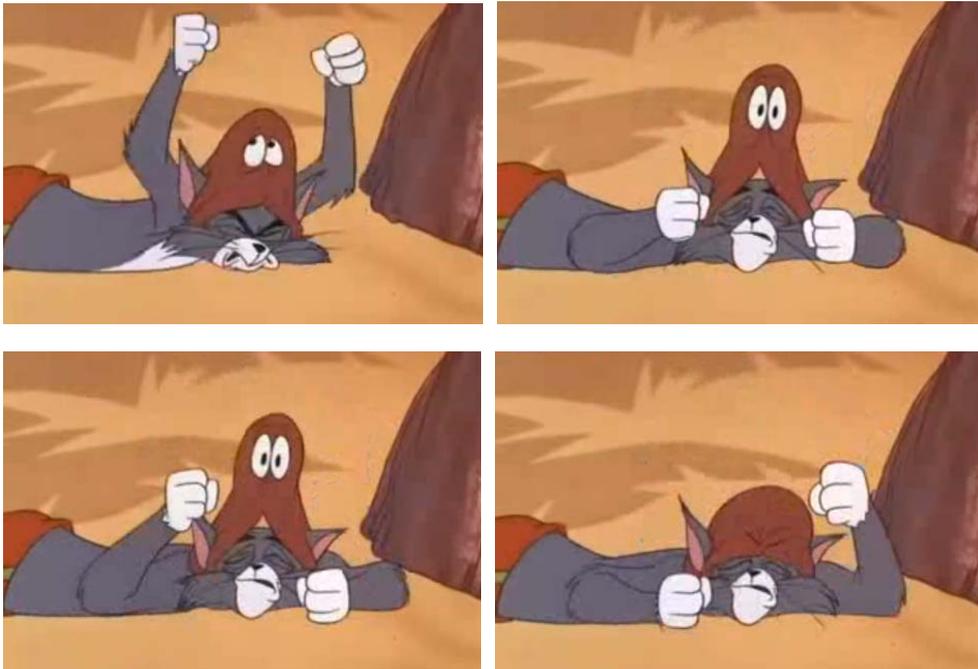


그림2-12, <Tom and Jerry>



그림2-13, <Who Framed Roger Rabbit>

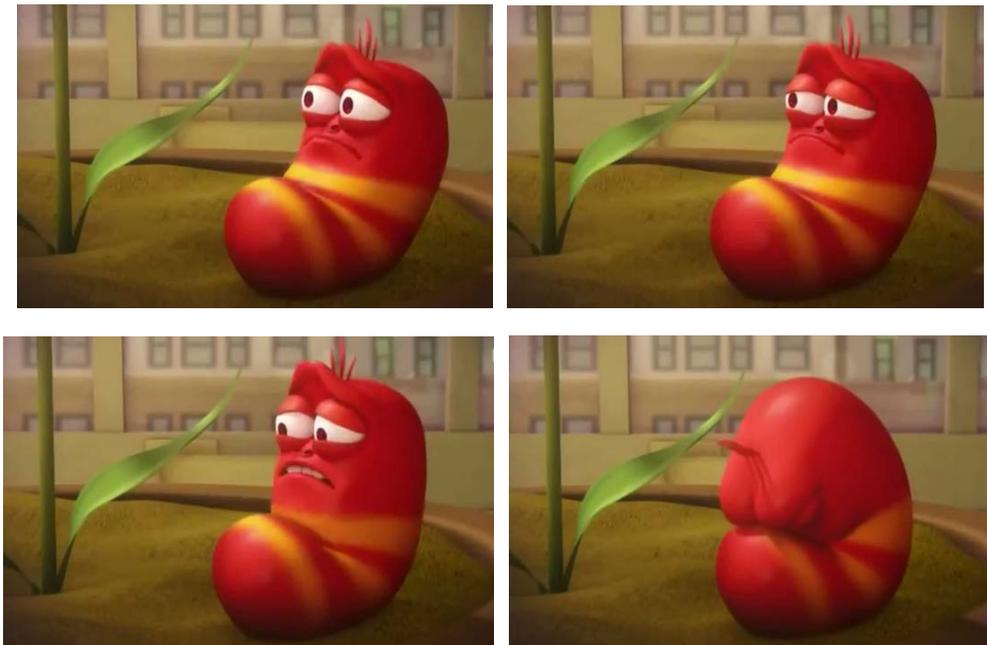


그림2-14, <Larva>

## 슬픔

실망감과 상실감을 나타내는 부정적인 감정을 대변하는 신체언어이다. 슬픔의 감정 정도와 인물의 특성에 따라 나타나는 부정적인 뉘앙스는 천차만별이다.

<Who Framed Roger Rabbit>의 ‘Baby’가 양쪽 다리로 끊임없이 바닥을 치는 것과 <Tom and Jerry>의 ‘톰’이 양손으로 바닥을 치는 것에서 느껴지는 감정은 엄연히 다르다. 양쪽 팔을 휘두르는 ‘Baby’의 동작은 보통 아기들이 떼를 쓸 때 나타나는 신체언어이지만, ‘톰’은 제 행동에 대한 후회가 두드러질 때 유감의 표 현하고 있는 것이다. 반면 <Larva>의 ‘레드’는 실망감에서 비롯되는 슬픔에 젖어 현재 상황을 회피할 뿐만 아니라, 심지어 외면해버리고 있다.

## 분노

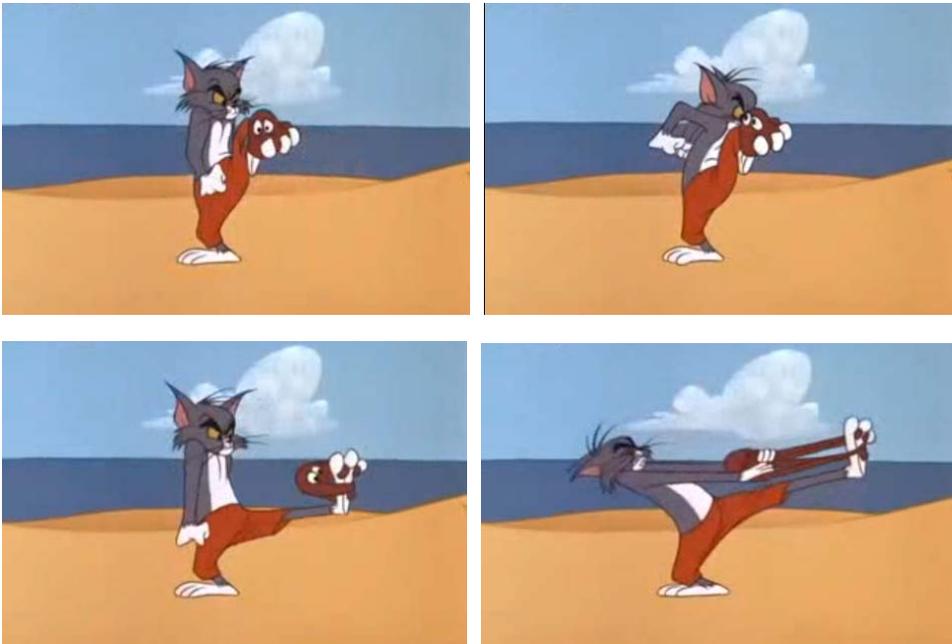


그림2-15, <Tom and Jerry>



그림2-16, <Who Framed Roger Rabbit>





그림2-17, <Larva>

## 분노

분노는 원하는 바를 달성하지 못해 화가 치미는 감정을 나타내는 신체언어이다. 보통 몸에서 팔과 다리의 힘으로 마음속의 불만을 표출한다.

<Tom and Jerry>의 ‘툼’은 세 번째 그림까지 어깨를 잔뜩 움츠려 아래로 내지르고 있는 팔에 힘을 주고 있다. 분노가 극에 달한 네 번째 그림에서는 팔다리가 정상 길이를 넘어설 정도로 낙지를 밟고 있다.

<Who Framed Roger Rabbit>의 ‘Baby’는 양발과 손에 힘을 집중하여 아래로 향하고 있다. 가슴을 두드리며 발을 동동 구르는 태도로 보아 분노의 정도를 알 수 있다.

<Larva>의 ‘레드’는 혀에 힘을 집중하여 뛰어 오르면서 목표물을 두 차례 공격했다. 팔다리가 없는 대신 혀에 집중시키는 힘을 표현하는 기법을 통해 ‘레드’의 불만을 느낄 수 있도록 해 준다.

놀람

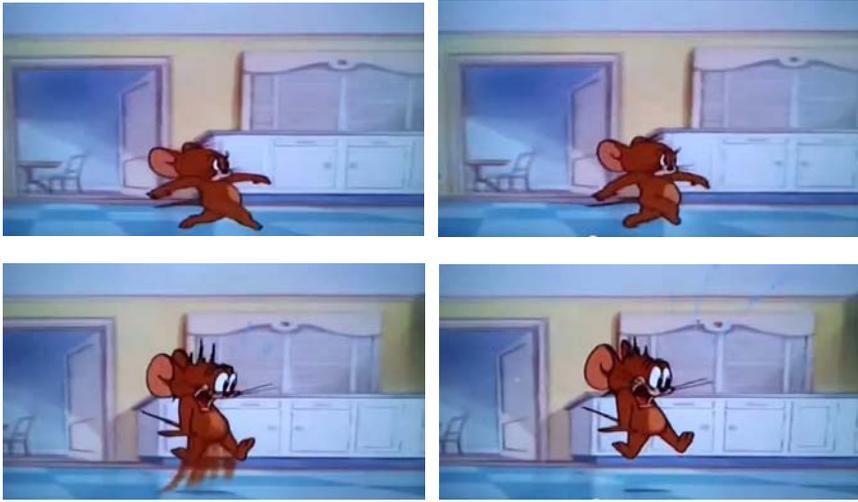


그림2-18, <Tom and Jerry>

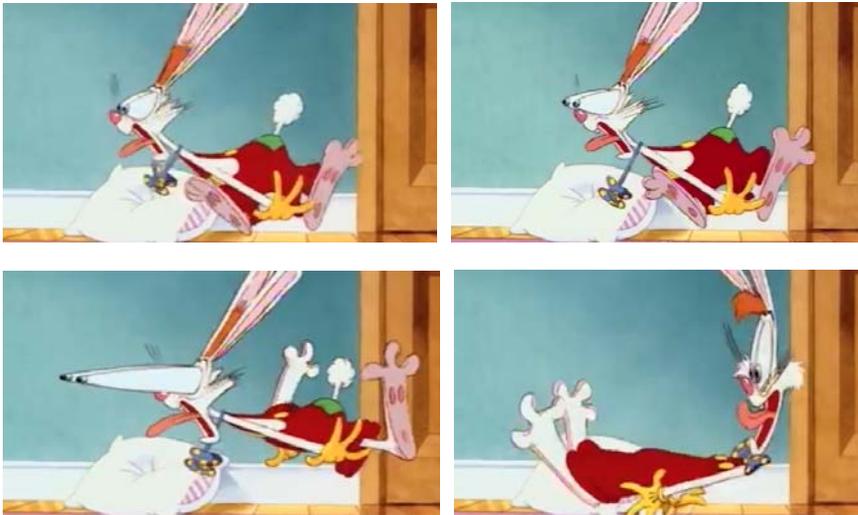


그림2-19, <Who Framed Roger Rabbit>

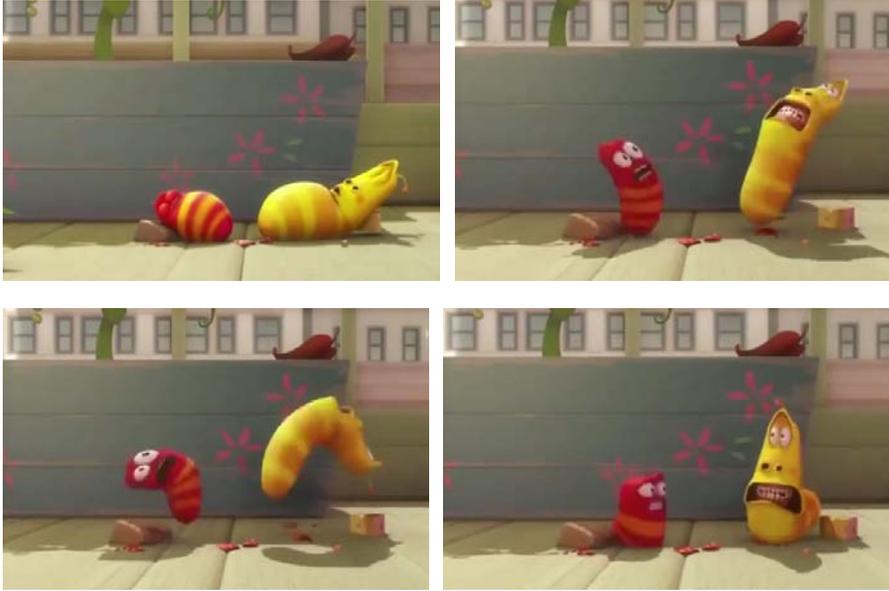


그림2-20, <Larva>

## 놀람

‘놀람’은 상황에 따라 긍정적일 수도 부정적일 수도 있는 동작표현으로, 사람이 예측하지도 못하는 사이에 일으키는 돌연적인 반응 동작이다. 그래서 상황 전환에 따라 신체언어도 다르게 표출된다.

<Tom and Jerry>의 ‘제리’는 신체의 힘이 한순간 머리로 전부 올라가는 동시에 팔다리를 수직으로 내렸다. 몸이 공중으로 상승하여 털도 쭈뼛 서는 것을 통해 크게 놀라는 모습을 엿볼 수 있다.

<Who Framed Roger Rabbit>의 ‘Roger Rabbit’의 놀라는 모습은 <톰과 제리>에서 표현된 ‘제리’의 동작과 비슷하지만 방향이 바뀌었고 과장표현 기법의 정도가 다르다.

<Larva>의 ‘헬로우’와 ‘레드’는 바닥에 누워있는 상태에서 갑작스레 팝콘처럼 튀어 오른다. 이는 캐릭터 자신이 가지고 있는 특징에 기초하여 놀라는 동작표현중의 하나이다.

## IV. 연구작품 <얼큰이와 모기> 제작

### 4.1 제작의도

지구상엔 인간뿐만 아니라 다양한 동식물들이 상호적으로 공생하고 있다. 그 중에 인간에게 이로운 동물이 있다면 반대로 해로운 동물도 있기 마련이다. 여름마다 기승을 부리는 모기는 대표적인 유해생물 중에 하나라고 할 수 있다.

파리목 모기과 곤충을 총칭하는 모기는 옛날부터 위생해충으로 알려져 왔다. 말라리아, 상피병, 일본뇌염, 황열, 뎅기열 등의 질병을 초래하며, 모기에게 흡혈당한 부위는 붉게 부풀어 오른다. 이때 가려움증이 발생하는데 긁을수록 심화된다.

<얼큰이와 모기>는 연구자가 한여름 밤, 집에서 모기를 잡을 때 생각해낸 모기와 씨름하는 이야기이다. 사람과 모기의 대결구도를 가진 슬랩스틱 코미디 애니메이션으로 제작해 보았다.

### 4.2 시놉시스

주인공 ‘얼큰이’가 주방에서 맛있는 요리를 만들고 있을 때 모기가 들어왔다. 이 모기 때문에 ‘얼큰이’는 요리를 망쳐버리고 마는데, 너무 화가 난 ‘얼큰이’는 모기를 잡기위해 동분서주하지만 영리한 모기의 농간으로 오히려 ‘얼큰이’가 진땀을 뺀다.

결국 마지막에는 모기를 잡긴 했지만 주방은 이미 아수라장이 되었다.

### 4.3 캐릭터디자인



그림3-1, <얼큰이> 캐릭터 디자인 연구

#### 가. 얼큰이

이등신 캐릭터로 게을러서 상상 속으로 스스로를 치장하는 것을 좋아하는 초등학교 여학생이다. 식탐이 있어서 얼굴은 큰 원형이며 피부는 우유처럼 하얗다. 또한, 노란 머리카락에 붉은 머리띠의 디자인을 채택하였다. 소녀적인 초등학교 신분을 나타내기 위해 붉은 넥타이가 있는 교복 원피스의 의상을 입혔다.



그림3-2, 선택된 '얼큰이' 캐릭터

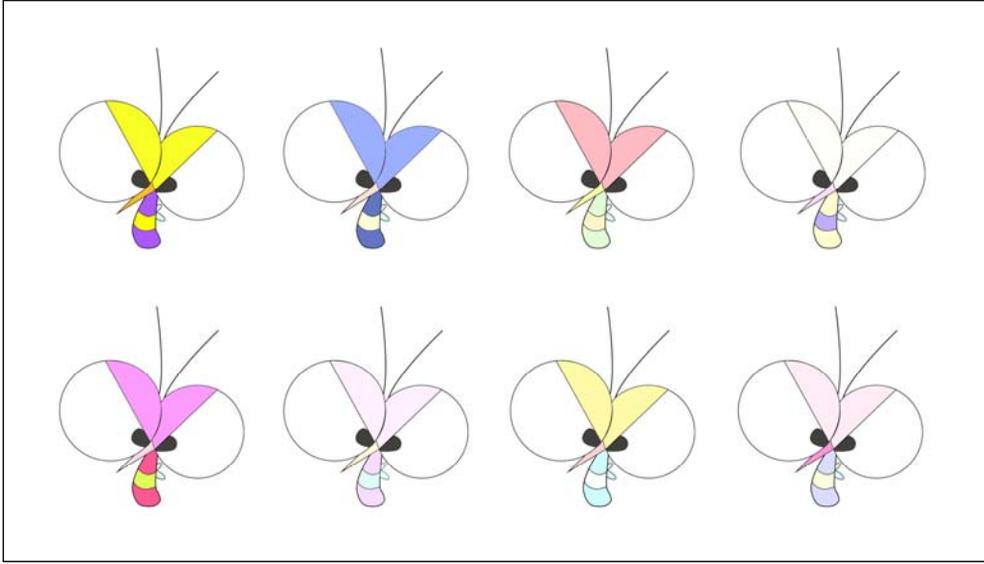


그림3-3, <모기> 캐릭터 디자인 연구

## 나. 모기

‘얼큰이’를 끊임없이 귀찮게 하는 모기는 영리하고 알미운 느낌을 극대화하기 위해 눈을 강조하였다. 팔다리가 없고 몸이 뚱뚱하며 밝은 색상에 맞춰 팬시하게 디자인 하였다.

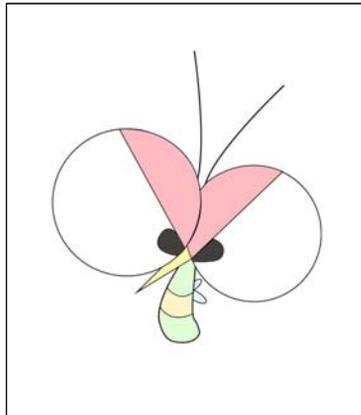
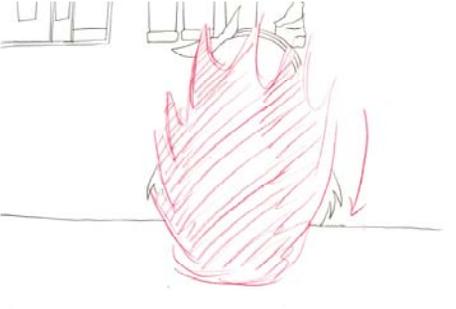


그림3-4, 선택된 '모기' 캐릭터

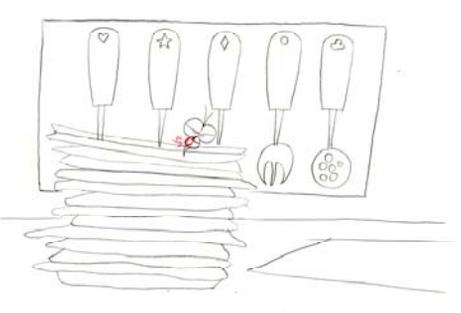
#### 4.4 작품 <얼큰이와 모기> 스토리보드

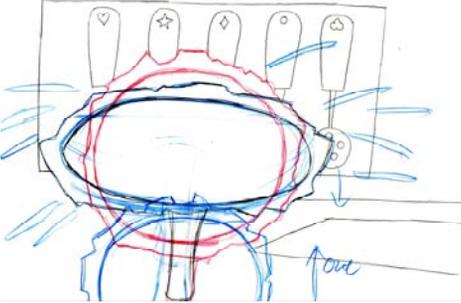
SC	PICTURE	ACTION	DIALOGUE
1		<p>‘얼큰이’가 요리를 하고 있다. (기분이 좋다)</p>	
		<p>모기가 들어왔다.</p>	
		<p>요리를 방해하는 모기를 ‘얼큰이’가 손으로 쫓는다.</p>	

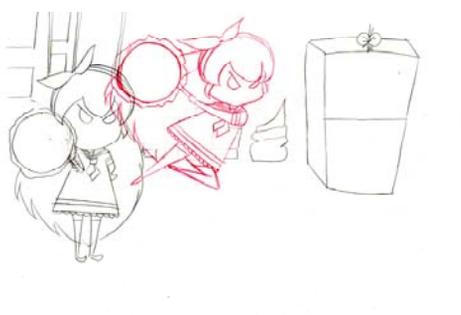
		<p>‘얼큰이’가 모기를 쫓아 버렸다.</p>	
--	---	---------------------------	--

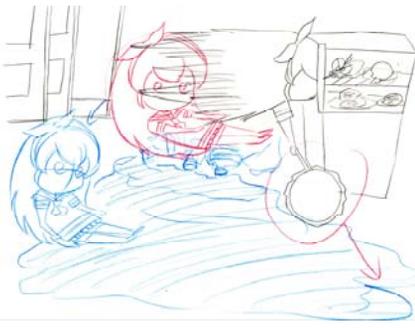
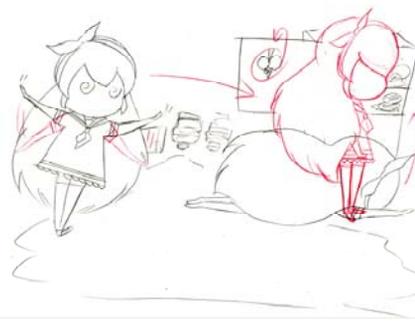
SC	PICTURE	ACTION	DIALOGUE
		<p>모기에게 물린 ‘얼큰이’의 얼굴이 커진다.</p>	
		<p>‘얼큰이’는 모기를 내려치지만 모기가 도망쳤다. 동시에 불길 치솟는다.</p>	
		<p>불길이 견잡을 수 없을 정도로 커진다.</p>	

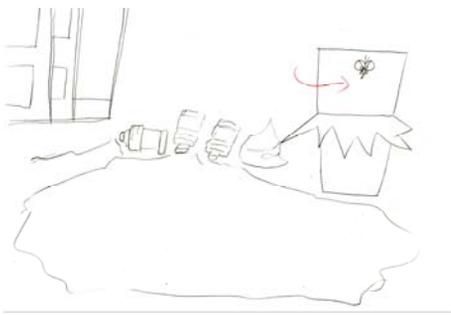
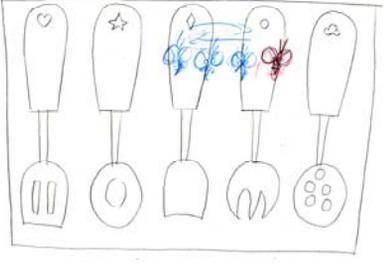
		<p>요리를 망쳤다.</p>	
--	---	-----------------	--

SC	PICTURE	ACTION	DIALOGUE
			
		<p>화가 난 ‘얼큰이’가 냄비를 들어 본격적으로 모기를 잡기시작 한다.</p>	
2		<p>배가 부르는 모기는 쟁반에 앉아 휴식하고 있다.</p>	

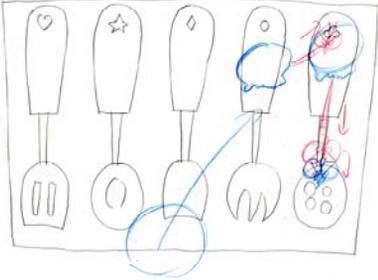
		<p>‘얼큰이’가 냄비로 모기를 때린다. (쟁반들이 전부 깨진다.)</p>	
--	---	---	--

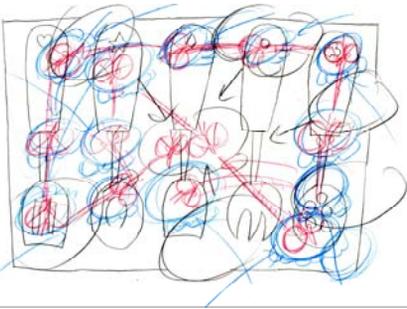
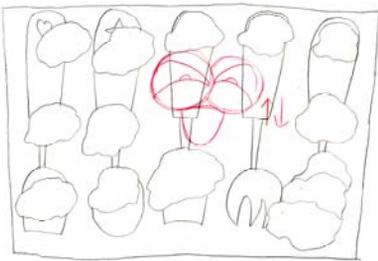
SC	PICTURE	ACTION	DIALOGUE
3		<p>깨지는 쟁반들을 보며 ‘얼큰이’가 놀란다.</p>	
4		<p>‘얼큰이’가 모기에게 복수한다.</p>	

		<p>모기가 반격한다. ‘얼큰이’가 기절하며 땅에 쓰러진다. (기름과 밀가루가 땅에 넘쳐흐른다.)</p>	
		<p>‘얼큰이’는 즉시 일어나지만 바닥에 있는 기름과 밀가루에 미끄러져 넘어진다. ‘얼큰이가 다시 일어날 때 모기는 냉장고문의 뒤로 숨는다.</p>	

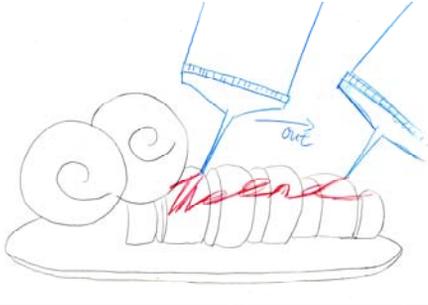
SC	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	
		<p>냉장고문 뒤에 숨은 모기는 ‘얼큰이’가 냉장고를 여는 틈을 타 공격을 다시 한다.</p>		
		<p>‘얼큰이’는 냉장고의 닭다리를 먹고 땅에 떨어진다. (모기는 도망쳤다.)</p>		
4		<p>특의양양한 모기의 모습</p>		

5		<p>‘얼큰이’는 바닥에 있는 기름과 밀가루로 반죽 덩어리를 만든다.</p>		
---	---	--	--	--

SC	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	
6		<p>모기한테 던지지만 모기는 피한다.</p>		
7		<p>더 화가 난 ‘얼큰이’의 공격속도는 빨라진다.</p>		

8		<p>모기는 ‘얼큰이’의 공격을 모두 피한다.</p>	
		<p>더 특의양양해진 모기의 모습</p>	
SC	PICTURE	ACTION	DIALOGUE
9		<p>‘얼큰이’는 새로운 계책을 내 방금 먹은 닭다리 살을 뱉어낸다. 그것을 모기에게 던진다.</p>	

<p>10</p>		<p>식탐을 이기지 못한 모기는 닭다리 살을 먹는다.</p>	
		<p>닭다리 살을 먹은 모기는 너무 무거워져 떨어진다. (배는 닭다리 모양으로 변한다.) 동시에 ‘얼큰이’는 냄비로 모기를 잡는다.</p>	
<p>11</p>		<p>‘얼큰이’는 모기를 요리하고 있다.</p>	

SC	PICTURE	ACTION	DIALOGUE
12		모기요리에 고 추장을 놓다. (The End)	

#### 4.5 <얼큰이와 모기>는 적용한 과장연기의 표현

작품 <Tom and Jerry>, <Who Framed Roger Rabbit>, <Larva>에 나온 캐릭터의 과장된 표정과 동작을 분석·파악하여 연구자의 연구작 <얼큰이와 모기>에 적용하였다.



그림3-5, <얼큰이와 모기>



그림3-6, <Who Framed Roger Rabbit>

위의 그림들은 <얼큰이와 모기>와 <Who Framed Roger Rabbit>에서 각각 등장하는 놀란 장면이다. <얼큰이와 모기>에서의 ‘얼큰이’는 눈을 크게 뜬 나머지 안구가 안공 밖으로 튀어나오며, 머리카락은 뽀족하게 뻗친다. 동시에 머리띠의

보타이장식도 공중으로 튀어 올랐다.

마찬가지로 <Who Framed Roger Rabbit>의 ‘Roger Rabbit’도 눈이 크게 튀어나오며 몸이 일직선으로 뻗뻗하게 튀어 올랐다.

실제의 배우였다면 이와 같은 표현은 불가능했겠지만, 공간의 제약이 없는 애니메이션으로 제작되었기 때문에 감정의 정도에 따라 얼마든지 과장된 기법을 사용할 수가 있었다.

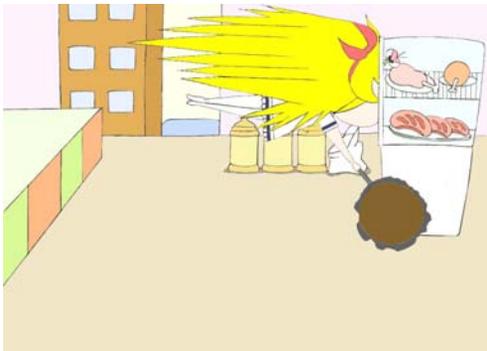


그림3-7, <얼큰이와 모기>



그림3-8, <Larva>

<얼큰이와 모기>의 ‘모기’가 ‘얼큰이’에게 반격하는 동시에 ‘얼큰이’의 얼굴이 냉장고 문에 부딪히는 장면이다. 강하게 부딪히는 바람에 허공에서 일자형으로 굳어버리는 모습으로 표현함으로써 관객들에게 얼큰이의 통증을 시각적 메시지로 극대화 시켰다.

<Larva>에서는 태풍이 몰아칠 때 바람에 의해 ‘헬로우’, ‘레드’, ‘브라운’이 공중으로 몸이 부양하면서 흐트러진다. 그들에게 부는 바람의 강도를 시각화하기 위해 ‘엘로우’와 ‘레드’의 혀가 풍향에 따라서 길게 흔들리고 있다. 화면상 태풍의 형태는 표현되지 않았지만 ‘얼큰이’가 냉장고에 부딪혔을 때와 같이 ‘엘로우’, ‘레드’, ‘브라운’의 몸 역시 일자형태로 공중에서 표류하는 모습으로 표현되었다.

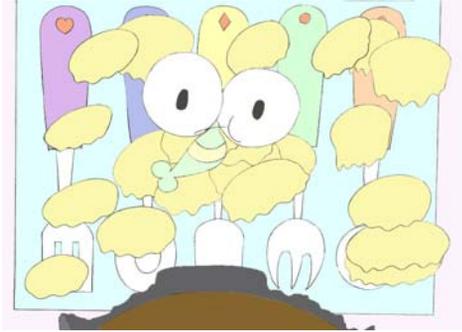


그림3-9, <얼큰이와 모기>



그림3-10, <Tom and Jerry>

<Tom and Jerry>에서 ‘툼’은 우산을 먹는 동시에 얼굴이 우산의 형태로 변한다. <얼큰이와 모기>에서는 모기가 닭다리를 먹었을 때 몸의 형태가 변하는 것으로 유사한 표현을 상징적으로 나타내었다. 애니메이션에서는 기획자가 캐릭터의 개성과 희극적인 요소를 더욱 돋보이게 하기 위한 목적으로 이와 같은 연기기법을 연출한다.

## V. 결 론

슬랩스틱 코미디 애니메이션은 유사 언어 혹은 신체 언어를 활용해 캐릭터의 성격과 심리상태를 표현하는 애니메이션 분야이다. 직관적으로 관객들과 소통을 할 수 있는 언어적 측면을 최소화한다는 것은 자칫 잘못하면 의사소통의 부재를 초래할 수 있지만 슬랩스틱 코미디 애니메이션에서는 과장 연기를 적극적으로 활용함으로써 이러한 문제점들을 극복할 수 있다.

<얼큰이와 모기>는 주인공 '얼큰이'가 매 편마다 다른 동물들과 다양하게 싸우는 유니버스시리즈 애니메이션이다. 본 연구는 시리즈들을 제작하기에 앞서 슬랩스틱 코미디 애니메이션에 주로 활용하는 감정표현들을 파악하고, 과장된 표정과 동작들을 연구하는 것이 주 목적이었다. 이론적 접근과 <Tom and Jerry>, <Who Framed Roger Rabbit>, <Larva>의 사례분석을 통해 파악한 과장된 표정과 동작들을 연구자의 작품<얼큰이와 모기>에 응용해 보았다. 나아가 본 연구자는 같은 방식으로 후속작들을 제작해나갈 계획이다.

본 연구에서는 감정들을 기쁨, 슬픔, 분노, 놀람의 네 기준으로 분류해 과장된 표정과 동작들을 분석하였다. 표정은 주로 눈썹, 눈, 입을 과장해 보편적인 표정을 탈피하여 희극성을 얻을 수 있었다.

기쁨 때는 눈썹과 눈이 아래로 누운 반달모양으로 변하고 입모양은 눈 부분과 대칭되는 반달 형태가 된다. 슬픔 때는 눈과 눈썹의 끝점이 아래쪽으로 내려간다. 입은 양 입 꼬리가 아래쪽으로 내려감과 동시에 윗입술과 아랫입술이 코를 향해 올라간다. 분노의 표정은 눈썹의 시작점보다 끝점이 미간과 가까워진다. 시선엔 폭력성과 공격성을 보인다. 놀랐을 때의 눈은 감정의 정도에 따라 안구가 안공 밖으로 튀어나오거나 눈썹 등이 얼굴윤곽에서 크게 이탈한다. 입은 크게 여는 것이 보편적인 놀람인데 과장되면 아래턱이 바닥까지 떨어지는 경우도 있다.

과장된 동작은 감정에 따라 팔과 다리의 동작이 상이하다. 예를 들어 기쁨 때는 손으로 배를 끌어안으면서 포복절도를 하거나 팔다리를 허공으로 휘둘러 춤을 추는 것처럼 몸부림을 친다. 슬픔 때는 바닥에 엎드려 팔다리로 바닥을 친다. 분노할 때는 가슴을 두드리며 발을 동동 구른다. 놀랄 때는 몸이 공중으로 튀어 올라

전체의 몸 형태가 "大"자 혹은 "一" 와 같이 경직된다.

슬랩스틱 코미디 애니메이션에서의 과장된 표정과 동작은 캐릭터의 성격이나 심리상태를 실제상황 보다 가상의 공간을 설정하여 표현한 것을 통해 더 극적으로 관객들에게 의미를 전달해주는 매개체적인 역할을 한다.

세계인들의 언어는 국가별로 서로 다르지만 감정표현에 있어서는 표정과 동작의 형태는 거의 비슷하다. 그래서 이해의 벽이 발생할 수 있는 언어적 요소 대신 비언어적 커뮤니케이션을 주로 사용하는 슬랩스틱 코미디 애니메이션은 관객들과의 소통에 효과적인 상황 이해와 공감적인 감정을 도출할 수 있다.

## 참 고 문 헌

### < 단행본 >

金昌國, 金壽根, 吳在根, 共著, [최신 체육인체해부학], 도서출판 : 大庚

### < 학위 논문 >

김미숙, [캐릭터의 감정표현에 대한 연구 : 본인 작품 [Fractal]을 중심으로 ],  
중앙대학교 첨단영상대학원 석사학위논문. 2010.

김성희, [2D Animation에서 인물 캐릭터의 상지골 운동 표현연구], 부산대학  
교 대학원 석사학위논문. 2004.

김일환, [슬랩스틱 코미디 애니메이션 과장연기 분석 : 애니메이션  
<라바>를 중심으로 ], 세종대학교 문화예술콘텐츠 대학원 석사학위논  
문. 2014.

김지나, [애니메이션 캐릭터의 얼굴 표정에 관한 연구 : <웃음>과 복합된 표  
정을 중심으로 ], 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, 2008.

오하얀, [애니메이션 캐릭터의 감정표현 분석연구 : 캐릭터의얼굴표정을 중  
심으로 ], 경희대학교 교육대학원 석사학위논문. 2012.

홍영표, [3D Aniamtion에서의 캐릭터 동작에 관한 연구 : 실사적  
동작과 카툰적 동작의 비교 분석을 중심으로 ], 홍익대학교 산업대학원  
석사학위논문. 2008.

황길남, [캐릭터 애니메이션의 코믹연출연구 : <Delight>를 중심으로], 중앙대  
학교 첨단영상대학원 석사학위논문. 2004.

< 웹 사이트 >

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=935444&cid=43667&categoryId=43667>

<http://baike.baidu.com/view/15748.htm?fr=aladdin>

<http://baike.baidu.com/view/275746.htm>

# ABSTRACT

## A study on action comic character representation of slapstick comedy animation

FU DanYang  
Major in Animation  
Dept. of Media Design  
The Graduate School  
Hansung University

The Slapstick comedy animation is a kind of animation that expresses character's personality or mental state through pseudo language or body language related to language's voice field. For this feature, it needs to magnify an extra audiovisual factor that minimize linguistic factors and attract audiences' interests. It is vital for the Slapstick comedy animation to have a description of character's personality or mental state that use exaggerated performance among others.

A face is a means of communication of mind that can understand other's mentality most objectively. Although there is a difference in reaction extent or expression mode, there is also universality that can be interpreted regardless of sex, race and personality. Also, because the character's face in the animation rarely has restriction in technique of expression, it can be created by the directors more clearly than real actors. For this reason, people in the Slapstick comedy animation act out exaggerated face to catch

audiences' eyes.

The exaggerated motion and expression in the Slapstick comedy animation is also indispensable like character's emotion act. The movement has to correspond to character's intention and purpose in fixed position. The movement uses body, head, arms and legs situationally. Especially, it gives arms and legs elasticity and mainly uses exaggeration through body modification.

This is a study concerning exaggerated performance in the Slapstick comedy animation. A researcher analyzed major works in the Slapstick comedy animation such as <Tom and Jerry>, <Who Framed Roger Rabbit> and <Larva> before producing <얼큰이와 모기>. we compared facial expression and movement expression in the researcher's work <얼큰이와 모기> by the standard of pleasure, sadness, anger, surprisal largely expressed in the researcher's works.