

박사학위논문

시각적 수사사고와 메타포(Metaphor)에 의한
애니메이션 캐릭터디자인 방법론

2013년

한성대학교 대학원
미디어디자인학과
애니메이션·제품디자인전공
김 용 재

박사학위논문
지도교수 이상원

시각적 수사사고와 메타포(Metaphor)에 의한
애니메이션 캐릭터디자인 방법론

Animation Characters Design Methodology Using
Visual Rhetoric Thinking and Metaphor

2012년 12월 일

한성대학교 대학원
미디어디자인학과
애니메이션·제품디자인전공
김 용 재

박사학위논문
지도교수 이상원

시각적 수사사고와 메타포(Metaphor)에 의한
애니메이션 캐릭터디자인 방법론

Animation Characters Design Methodology Using
Visual Rhetoric Thinking and Metaphor

위 논문을 디자인학 박사학위 논문으로 제출함

2012년 12월 일

한성대학교 대학원
미디어디자인학과
애니메이션·제품디자인전공
김 용 재

김용재의 디자인학 박사학위논문을 인준함

2012년 12월 일

심사위원장 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

국 문 초 록

시각적 수사사고와 메타포(Metaphor)에 의한 애니메이션 캐릭터디자인 방법론

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

애니메이션·제품디자인전공

김 용 재

애니메이션에 있어서 캐릭터는 애니메이션의 성공을 이끌 뿐만 아니라 원소스멀티유즈, (OSMU, one-source Multi-use)로 다양한 수익을 발생시키는 엔터테인먼트 사업이다. 이러한 애니메이션 캐릭터의 특성으로 인하여 세계 각국은 애니메이션 산업을 전략적 육성하는 여러 가지 방안을 마련하여 시행하고 있다.

그러한 시대적 환경에서 최근 한국의 캐릭터는 과거에 비하여 비약적인 매출실적과 발전을 이루었다. ‘뽀로로’를 비롯하여 ‘뿌까’, ‘빼꼼’ 등이 그러한 예이다. 그러나 성공적인 상업적 결과를 얻은 국내캐릭터를 살펴보면 대상이 유아, 아동물에 국한되어 있다는 한계를 볼 수 있다. 미국 ‘픽사’의 애니메이션 캐릭터나 일본 ‘지브리 스튜디오’의 애니메이션 캐릭터와 같은 아동부터 성인까지, 전 연령층이 공감하고 수용하는 애니메이션 캐릭터는 부족한 실정이다. 애니메이션에 대한 국내수용자의 시각이 아동 편향적 콘텐츠라는 기저 인식으로 잠재해 있음을 일면 감안하더라도 해외 애니메이션이 국내에 개봉되어 큰 수익을 올리고 있는 사례와 아동물이 아닌 전 연령층을 대상으로 제작된 국산 애니메이션이 해외 수출되어 성공한 사례

가 없음은 간과하지 않을 수 없다.

그러한 실정의 여러 가지 이유 중 연구자는 애니메이션 내러티브에 따른 캐릭터디자인의 미흡을 한 가지 원인으로 보았다. 미적가치에 치우친 캐릭터는 내러티브를 관객에게 전달하는 매개체로서의 기능과 디제시스 속의 역할 및 성격 등 다양한 요구들을 수행할 수 없다. 이와 같은 맥락에서 애니메이션 캐릭터의 디자인은 내러티브에서 요구하는 역할과 성격 등을 담아낼 수 있는 적합한 그릇되어야 한다는 관점을 견지할 수 있었다.

이러한 측면에서 본 연구에서는 애니메이션 캐릭터를 내러티브에 부합하는 체계적이고 창의적인 방법으로 디자인하고자 하였다. 이야기 속 캐릭터의 역할 및 개성, 성격 등을 메타포에 의하여 생성되는 이미지어와 그에 따른 시각적 결과물들을 시각적 수사사고에 대입하여 캐릭터가 디자인되는 방법으로 내러티브에서 요구하는 캐릭터의 모습을 해결하고자 하였다. 또한 객관적이고 체계적인 과정으로 전개되는 애니메이션 캐릭터디자인 과정을 모형 화하여 교육적 목적과 더불어 실무적 목적으로도 활용하게 하였다.

애니메이션 캐릭터를 디자인함에 있어 메타포적 사고는 창의적인 생산물을 만들어내는데 매우 중요한 열쇠를 지니고 있다고 본다.

“메타포는 일상적 사고와 언어에서 없어서는 안 될 요소이고 다른 사고 유형으로는 할 수 없는 방법으로 우리 자신과 세계를 이해하도록 해준다.”라는 G. Lakoff & M. Turner의 주장은 메타포가 창의적 사고와 신선한 생산물을 창조하는 과정에 필수요소이자 도구임을 말해주고 있다.

사고가 유추되고 시각적인 형질로 발현되는 메타포의 성질은 이야기 속의 캐릭터가 인간의 경험속의 기억에 작용하여 어떠한 시각적인 이미지로 변환되게 한다. 그리고 그것은 이야기 전개에 따라 움직이고 활동한다. 이는 캐릭터가 한 번도 본적 없는 완벽히 새로운 것으로 탄생되어야함이 아

니라 한번쯤 보았을 법한, 또는 어떤 대상에 대한 일종의 선입견을 이용하여 재조합함으로써 창조되어야함을 의미한다.

따라서 메타포를 체계적인 일련의 과정으로 활용하여 창의적인 생산물을 제작하게 하는 방법론은 내러티브의 요구를 담아 매개체로서의 역할을 성공적으로 수행하는 캐릭터디자인으로써의 발전적인 접근에 의의가 있다고 할 수 있다. 더불어, 향후 본 연구에서 제시한 애니메이션 캐릭터디자인 방법을 사용하여 디자인된 산출물에 대한 수용자의 반응을 다룬 연구와 이를 바탕으로 좀 더 발전된 방법론적인 연구들이 진행되는데 작은 초석이 되기를 기대한다.

【주요어】 메타포, 캐릭터, 애니메이션, 수사학, 시각적 수사사고, VRT, 내러티브, 캐릭터디자인, metaphor, character, animation, rhetoric, visual rhetoric thinking, narrative, character design.

목 차

1. 서론	1
1.1 연구배경 및 필요성	1
1.2 연구목적	4
1.3 연구의 범위 및 방법	5
1.4 논문의 구성	8
2. 메타포에 의한 애니메이션 캐릭터디자인의 이론적 배경	11
2.1 애니메이션 캐릭터디자인 감성이미지와 시각적 요소	11
2.1.1 내러티브에 있어 캐릭터의 의미와 기능	11
2.1.2 캐릭터디자인의 감성이미지	22
2.1.3 캐릭터의 역할에 따른 시각적 요소	30
2.2 애니메이션 캐릭터의 메타포와 시각적 수사사고의 접근	43
2.2.1 캐릭터디자인에 있어 시각적 수사사고	43
2.2.2 메타포의 개념과 기능	46
2.2.3 메타포에 의한 창의적 사고과정	49
3. 애니메이션 캐릭터의 사례분석을 통한 이미지어 생성과정	57
3.1 애니메이션 <Wall-E>와 <이웃집 토토로>캐릭터 분석	57
3.1.1 분석대상 선정	57
3.1.2 애니메이션 <Wall-E>와 <이웃집 토토로> 개요	65

3.2 <Wall-E>와 <이웃집 토토로>의 캐릭터의 이미지어 생성과정	73
3.2.1 캐릭터의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정 적용	73
3.2.2 창의적 이미지어 생성과정의 요약과 분석 결과	97
4. 시각적 수사사고와 메타포에 의한 애니메이션 캐릭터디자인의 연구모형 개발	101
4.1 애니메이션 캐릭터디자인 연구모형 개발	101
4.1.1 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과 시각적 수사사고의 통합모형 개발	101
4.1.2 연구모형에 따른 디자인과정의 경험적 연구	104
4.1.3 연구모형의 실용적, 교육적 활용방안	105
5. 결 론	107
5.1 연구의 요약 및 결론	107
5.2 연구의 한계와 제언	109
【참고문헌】	111
ABSTRACT	118

【 표 목 차 】

[표 2-1] 프롭의 민담 구성의 불변요소 31개 기능	16
[표 2-2] 등장인물의 7가지 행동 유형	17
[표 2-3] MBTI 8가지 선호지표	20
[표 2-4] MBTI 8가지 선호지표 속성	20
[표 2-5] MBTI 16가지 성격유형	21
[표 2-6] MBTI 16가지 성격유형 속성	21
[표 2-7] 애니메이션에 대한 기본 감성언어	23
[표 2-8] 형과 태의 속성 범주와 개념	31
[표 2-9] 애니메이션 캐릭터 역할에 따른 일반적인 형태적 특징의 예	32
[표 2-10] 색채 연상 이미지어	38
[표 2-11] 색의 미학적 에너지	40
[표 2-12] 애니메이션 캐릭터의 유형 및 성격별 이미지언어와 색채 ...	42
[표 2-13] 이론가들의 Metaphor 개념 정리	48
[표 2-14] Cropley의 창의적 과정 모형	51
[표 2-15] 재구성된 창의적 사고과정	54
[표 2-16] 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정	55
[표 3-1] 2001~2011년 미국 CG 애니메이션 박스오피스 점유율현황 ..	60
[표 3-2] 2008년 북미 애니메이션 흥행작 리스트	60
[표 3-3] 캐릭터 선호도 평가	63
[표 3-4] 캐릭터 “윌·E”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정	75
[표 3-5] 캐릭터 “이브”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정	79
[표 3-6] 캐릭터 “오토”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정	83
[표 3-7] 캐릭터 “메이”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정	87
[표 3-8] 캐릭터 “토토로”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정	91

[표 3-9] 캐릭터 “고양이버스”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정	95
[표 3-10] 도출된 이미지어와 “월·E” 캐릭터디자인과 비교	97
[표 3-11] 도출된 이미지어와 “이브” 캐릭터디자인과 비교	98
[표 3-12] 도출된 이미지어와 “오토” 캐릭터디자인과 비교	98
[표 3-13] 도출된 이미지어와 “메이” 캐릭터디자인과 비교	99
[표 3-14] 도출된 이미지어와 “토토로” 캐릭터디자인과 비교	99
[표 3-15] 도출된 이미지어와 “고양이버스” 캐릭터디자인과 비교	100

【 그림 목 차 】

[그림 1-1] 논문의 구성도	10
[그림 2-1] 애니메이션 캐릭터의 정의	12
[그림 2-2] I.R.I 형용사 이미지 스케일	25
[그림 2-3] 이미저리의 유형	27
[그림 2-4] 어휘 마인드맵	29
[그림 2-5] I.R.I 배색 이미지스케일	35
[그림 2-6] I.R.I 단색 이미지스케일	35
[그림 2-7] 캐릭터 역할과 성격별 색채 이미지	41
[그림 2-8] Aristotle의 수사학 모형과 자극패턴	43
[그림 2-9] 고전수사학 모형과 시각적 수사사고(VRT) 과정	45
[그림 2-10] Sawyer의 창의적 과정의 단계	52
[그림 2-11] Carroll의 메타포 형성 단계	53
[그림 2-12] Csikszentmihalyi의 창의성의 체계 모델	54
[그림 3-1] 애니메이션 <Wall·E> 포스터	59
[그림 3-2] 애니메이션 <이웃집 토토로> 포스터	62
[그림 3-3] 애니메이션 <Wall·E>의 주인공 캐릭터 “월·E”	66
[그림 3-4] 애니메이션 <Wall·E>의 공주역 캐릭터 “이브”	67
[그림 3-5] 애니메이션 <Wall·E>의 악역 캐릭터 “오토”	68
[그림 3-6] 애니메이션 <이웃집 토토로>의 주인공 캐릭터 “메이”	70
[그림 3-7] 애니메이션 <이웃집 토토로>의 조력자 캐릭터 “토토로”	71
[그림 3-8] 애니메이션 <이웃집 토토로>의 조력자 캐릭터 “고양이버스”	72
[그림 3-9] 캐릭터 “월·E”의 이미지에 의해 검색된 시각적 이미지들	76
[그림 3-10] 캐릭터 “이브”의 이미지에 의해 검색된 시각적 이미지들	80
[그림 3-11] 캐릭터 “오토”의 이미지에 의해 검색된 시각적 이미지들	84

[그림 3-12] 캐릭터 “메이”의 이미지어에 의해 검색된 시각적 이미지들	88
[그림 3-13] 캐릭터 “토토로”의 이미지어에 의해 검색된 시각적 이미지들 ...	92
[그림 3-14] 캐릭터 “고양이버스”의 이미지어에 의해 검색된 시각적 이미지들	96
[그림 4-1] VRT와 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정 통합 모형	102

1. 서론

1.1. 연구배경 및 필요성

오늘날 애니메이션은 여타의 엔터테인먼트 산업과 마찬가지로 리스크가 큰 고위험산업으로 여겨지고 있다. 인기 작품들의 경우 제작비를 훨씬 상회하는 수익을 거두기도 하지만, 시장에서 별다른 주목을 받지 못하는 평범한 작품들은 손익분기점을 맞추기도 힘들다. 이러한 위험성은 애니메이션 작품 수가 늘어나면서 시장이 포화상태에 이른 최근 더욱 증가하고 있다. 그러나 여전히 애니메이션은 첨단 문화산업으로서 고부가가치를 창출함은 물론 타문화산업에 대하여 적지 않은 영향력을 끼치고 있는 것이 사실이다.

한국콘텐츠진흥원, 2009 해외콘텐츠시장조사에 따르면 “애니메이션은 다른 콘텐츠 장르에 비해 문화적 장벽의 영향을 덜 받는 경향이 있다. 어떤 한 문화권의 문화상품이 다른 문화권으로 수출될 때 문화적 차이 때문에 성공 가능성이 낮아진다는 일반론인 이른바 문화적 할인율이 영화나 드라마와 같은 여타의 영상 콘텐츠 산업보다 낮다는 것이다. 비록 세계 각국이 자국의 애니메이션을 육성하기 위한 노력을 기울이고 있지만, 다수의 애니메이션이 국경을 넘나들어 성공할 수 있는 가능성을 확인시켜 주었다.”고 하며 “애니메이션은 연관 상품으로의 파생력이 크다는 특징을 갖는다. ‘만화로 출판되어 인기를 얻은 후 → 애니메이션 제작 → 캐릭터 상품 제작이나 게임 개발’로 연결되는 연관 산업 생태계에서 애니메이션은 그 정점에 위치해 있다.”라고 밝히고 있다. 또한 “애니메이션 제작에서 아웃소싱 비중이 높기 때문에 애니메이션은 생산지와 소비지가 다르다는 특징과 여타의 영상 콘텐츠물과는 달리 재방영 비율이 매우 높다는 특징을 갖는다.”라고 하였다.

이와 같은 낮은 문화적 장벽과 연관 상품으로의 큰 파생력을 비롯하

여 전략적 선택에 의한 애니메이션 제작과정 부분육성 및 생산물의 재방으로 지속적 수익과 같은 애니메이션의 산업적 특성으로 인하여 전세계의 많은 국가가 애니메이션에 관심을 기울이고 있다.

세계 애니메이션 시장 규모는 2009년 141억 7500만 달러(약 16조 4400억 원)로 추산되었으며 매년 평균 4.3%의 성장률을 보여 2014년에는 175억 1100만 달러(약 20조 40억 원) 규모에 이를 전망이라고 한다(한국콘텐츠진흥원 해외콘텐츠시장조사, 2009 18p). 이에 세계 각국은 다양한 애니메이션 육성책을 마련하여 자국 애니메이션을 위한 지원을 하고 있다. 캐나다는 ‘애니메이션 진흥기금’을 운영하고 있으며 중국은 베이징, 상하이, 항저우, 창사 등 모두 19곳에 애니메이션 산업기지를 건설하는 등 중앙정부와 지방정부가 함께 애니메이션 산업 육성에 적극적인 행보를 보이고 있다. 한국 또한 애니메이션 산업을 활성화하기 위해 ‘애니메이션 의무 편성 제도’를 1998년부터 시행하였다. 방송사별로 편성되는 전체 애니메이션 중 대한민국에서 만들어진 애니메이션이 일정 비율 이상이 되도록 하였으며, 2005년부터 전체 프로그램 방송 시간에 대해 1%를 신규 작품으로 편성하도록 하는 총량제가 실시되었다. 그럼에도 불구하고 글로벌 컨설팅회사인 PwC에 의하면 세계 문화 콘텐츠 시장 규모는 1조8092억 달러(약 2058조 원, 2009년 기준)에 이르며, 2012년까지 연평균 6.6%씩 성장할 것으로 전망된다. 애니메이션의 글로벌 시장은 141억7500만 달러 규모로 캐릭터 상품 등을 비롯한 파생산업을 포함하면 1,000억 달러가 넘지만 세계 시장에서 국산 애니메이션의 점유율은 아직 0.3%에 불과하다(캐릭터라인, 2010: ‘Korea-EU CARTOON CONNECTION’ SEMINAR).

이러한 세계 애니메이션시장의 점유율 결과는 한국 애니메이션 지원책의 미흡도 있겠으나, 세계 시장에 있어 경쟁력 있는 애니메이션 콘텐츠의 부재를 원인으로 보는 전문가의 의견은 지금까지도 수없이 제기되

는 문제이다. 애니메이션제작에 있어 시나리오와 캐릭터의 완성도, 제작 시스템, 제작인원의 비전문성 등이 그러한 원인으로 꼽히고 있으며 이에 대한 보완책도 예술 문화관련 학계를 포함하여 여러 전문 집단에서 꾸준히 논의되어오고 있다.

이에 본 연구는 애니메이션 콘텐츠의 다양한 구성요소 중 캐릭터디자인에 주목하고자한다. 현재 캐릭터디자인에 관한 선행연구를 살펴보면 캐릭터의 형태에 중점을 둔 시각중심주의적인 연구가 대부분이며 애니메이션의 캐릭터디자인을 개념화함에 있어 캐릭터의 이야기성과 역할론적 해석 및 의미적 접근과 같이 내면적 특성까지 확대하여 다룬 연구는 최근 활발히 이루어지고 있다. 그러나 캐릭터의 이야기성과 역할에 관점을 두고 연구한 문헌들이라 할지라도 캐릭터디자인에 있어 실질적 도구로 활용될 방안으로서 구체적 방법을 제시하지는 못하고 있다. 그리고 애니메이션업계에서 캐릭터디자인이 이루어지는 과정을 살펴보면, 디자이너의 반복적인 그리기에 의하여 점차 원하는 캐릭터를 완성해가거나 디자이너의 개인능력에 의하여 직관적인 캐릭터디자인이 이루어지는 것을 볼 수 있다. 이러한 체계적이지 못한 캐릭터디자인과정은 캐릭터완성도의 문제뿐만 아니라 애니메이션 제작 공정에 악영향을 끼치기도 하며 결과적으로 애니메이션 작품에 있어 질적 저하의 원인이 되기도 한다.

그 원인이 애니메이션의 주체인 캐릭터가 스토리에서 부여된 역할수행과 수용자로 하여금 설득력 있는 모습과 행위를 담을 수 있는 디자인의 결여에 있다고 보았고 그에 대한 실질적 해결방안이 연구되어야 할 것으로 판단하였다. 이를 위하여 메타포를 활용한 캐릭터디자인 방법을 연구하여 체계적인 캐릭터디자인을 위한 방법론을 제시할 필요가 있다.

1.2 연구목적

본 연구는 그동안 캐릭터디자인에 관한 선행연구들이 대부분 시각 중심으로 이루어져 왔다는 것과 디자인함에 있어 실질적인 방법론의 부재라는 문제의식에서 출발하였다.

사전적 의미로 캐릭터의 정의는 “기업, 단체, 행사, 제품 등 특정 대상의 성격에 맞는 시각적 상징물을 캐릭터라 하며, 그 대상과 표현의 영역은 광범위하고 심벌마크와 구별하여 사용된다.”라고 한다. 이러한 관점에서 그 동안 캐릭터디자인은 시각적 측면이 강조되어 다루어져 왔다. 그러나 최근에는 캐릭터의 미적가치를 포함하여 스토리 내용을 수용자에게 전달해주는 매개체의 역할과 캐릭터가 어떤 특성을 가지고 어떤 형상으로 연출되어지는가에 따라 그 작품의 성격과 색깔이 달라짐을 고려하는 기능적 측면을 포함한 개념으로 여겨지고 있다. 기업이나 단체의 상징물로서 디자인되는 캐릭터라 할지라도 스토리를 부여하여 그 대표 캐릭터가 이야기 속에서 적절한 행동과 성격을 발현하기 위한 안타고니스트 및 조력자가 포함되는 캐릭터 군으로 디자인되는 것이 추세이다. 국내의 캐릭터 중 전라남도 장성군의 캐릭터 ‘길똥클럽’과 충북 제천시의 ‘청풍명월’이 대표적인 예라할 수 있다.

이처럼 캐릭터디자인은 스토리 전체에서 나타나는 인물의 행동들과 의미작용, 캐릭터간의 역할 등을 종합적으로 고려하여 디자인되어야함에도 외형적 미를 추구하는 측면과 산업적 마케팅으로써 방안과 같은 연구가 대부분이다. 그리고 캐릭터의 내면적 특성 다룬 연구라 할지라도 단편적 캐릭터 요소분석과 내면적 특성 연구의 필요성 강조에 머물고 있는 실정이다.

이에 대한 해결방안으로 메타포와 캐릭터디자인에 관한 이론적 고찰과 성공한 애니메이션 캐릭터의 디자인 사례를 분석하여 새로운 캐릭터

디자인 방법을 모형화 하고자한다. 또한 제시된 시각적 수사사고와 메타포에 의한 캐릭터디자인 모형을 교육적 목적으로 활용함으로써 애니메이션 발전에 기여하는 것이 목적이다. 또한 이러한 연구로 디자이너들이 그동안 막연히 직감적이고 경험적으로 행하였던 캐릭터디자인 과정을 보다 논리적이고 체계적이며 창의적인 방법으로 디자인하는 것을 기대한다.

1.3 연구의 범위 및 방법

현재 애니메이션 캐릭터디자인에 관한 연구는 시각중심적인 관점과 미학적 관점, 산업적 분석 및 활용 방안과 캐릭터의 무브먼트에 따른 인지적 특성을 탐구하는 등 다양하고 활발하게 진행되고 있다. 본 연구에서는 애니메이션의 캐릭터디자인 방법론을 다루고자 한다. 애니메이션 캐릭터는 외면적 특징인 외형과 컬러, 그리고 내면적 특징인 성격과 역할까지 포함한다. 그러나 타 분야의 캐릭터디자인은 외면적 특징이 강조되거나 마케팅적 측면 및 그 분야의 특성이 고려되고 있다. 그리고 기업 및 홍보 캐릭터는 현재까지도 외형적 미를 추구하는 메인 캐릭터 위주의 디자인이 이루어지고 있는 만큼, 본 논문은 애니메이션 캐릭터에 국한하여 논의하고자한다. 그러나 스케치나 드로잉과 같은 실제 그림을 그리는 방법까지 다루고자 함은 아니고 메타포적인 발상과 수사적 사고에 의한 프로세싱으로 캐릭터디자인의 창의적 발상에 초점을 맞추고 있음을 밝힌다.

이에 따라 본 연구는 위의 목적과 범위에 입각하여 다음과 같이 연구를 진행하고자 한다.

첫째, 연구과제에 대한 이론적 배경으로 관련문헌을 분석한다. 여기에는 두 가지 측면으로 접근하였다. 우선 애니메이션 캐릭터에 관련된 연

구로서 2000년 이후 애니메이션이 연구되고 있는 전반적인 흐름과 과정을 탐색하였다. 이는 본 연구의 주제인 애니메이션 캐릭터디자인의 이론적 배경으로 애니메이션에 있어 캐릭터의 본질과 역할에 대한 연구 검토이다. 다음으로 애니메이션 캐릭터를 디자인함에 있어 가이드라인이 되는 요소를 탐색하기 위하여 애니메이션 캐릭터의 내면적특성과 외면적 특성을 분석하였다. 그리고 블라디미르 프롭의 ‘민담형태론’을 통하여 내러티브 안의 캐릭터의 7가지 행동유형과 MBTI 16가지 성격유형으로 캐릭터의 행동과 성격을 객관적으로 체계화하였다. 이는 과학적인 분석과 연구를 통한 결과물들로 각 유형에 따른 메타포적 발상으로 연상되는 이미지어를 추출하고 외면적 특성인 형태와 색채를 도출하는 기준이 되었다. 그 기준에 따라 캐릭터의 감성언어 도출을 위한 이미지리유형과 마인드맵기법으로 캐릭터의 이미지 연상어를 유추한다. 또한 캐릭터의 역할에 따른 일반적인 직업별 캐릭터 형태를 정리하고 I.R.I 이미지 스케일에 준하여 색채 감성언어를 산출한다.

둘째, 메타포에 관련된 문헌을 탐색하고 수사학 관점에서 디자인을 사고한 선행연구를 살펴보았다. 이는 본 연구의 주제인 애니메이션 캐릭터디자인의 이론적 배경으로 애니메이션에 있어 캐릭터의 본질과 역할에 대한 연구 검토이고 또 한 가지는 고전 수사학을 바탕으로 한 시각적수사사고(VRT)와 메타포에 의한 창의적 사고과정에 관한 연구 검토이다. 이는 디자인 발상 및 방법과 수사학적 사고의 모형, 그리고 메타포에 의한 창의적 사고 과정을 분석하여 본 연구의 목적인 캐릭터디자인 방법을 체계적으로 도출하기 위함이다.

셋째, 캐릭터 애니메이션의 작품분석을 통하여 캐릭터에 메타포가 적용된 요소와 연관성을 분석할 것이다. 이미 세계적으로 크게 성공을 거둔 애니메이션의 캐릭터를 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정에 대입하여 캐릭터디자인을 분석한다. 이는 연역추론이라는 논증 형태로써

‘이 캐릭터디자인은 굿(잘 만들어진) 디자인이다.’ → ‘이 캐릭터의 내러티브에서 도출된 캐릭터 역할 및 특징을 창의적 이미지어 생성과정의 과정에 대입하여 산출된 이미지어와 시각적 이미지의 결과는 이 캐릭터의 디자인과 부합된다.’ → ‘창의적 이미지어 생성과정은 캐릭터디자인 생성모형의 과정으로 적합하다.’라는 대전제, 소전제, 결과에 따라 진행한다. 이러한 진행은 성공한 애니메이션의 내러티브에서 캐릭터의 역할, 성격 등을 ‘창의적 이미지어 생성과정’에 대입하여 이미지어와 시각적 이미지를 산출하고 애니메이션의 캐릭터와 비교해 봄으로써 캐릭터디자인의 도구로서의 타당성에 대한 검증과 모형의 발전 가능성을 타진해보는 것에 의의가 있다.

마지막으로 그간 진행해온 연구의 결과를 바탕으로 고전 수사학에 기반을 둔 수사학적 사고의 모형과 메타포적인 창의적 사고 모형을 통합하여 본 연구의 목적인 캐릭터디자인 방법을 개발한다. 그리고 이 통합 모형에 대한 확장과 변용에 대하여 고려한다. 애니메이션 캐릭터가 아닌 기업홍보용 또는 기타 용도의 캐릭터디자인에 있어서 활용성과 적합성에 대한 논의와 그에 따른 단계 변화 및 대입 조건 변화 등이 그 것이다. 그러한 과정에서 본 연구의 한계점을 타진한다.

이러한 연구진행 과정으로 구체적인 캐릭터디자인 방법론으로써 시각적 수사사고와 메타포에 의한 애니메이션 캐릭터디자인 모형을 제안한다.

1.4 논문의 구성

본 논문의 구성은 다음과 같다. 1장 서론에서는 연구의 배경 및 필요성, 목적 및 방법을 포함하여 선행 연구와 논문의 구성으로 이루어져 있다. 선행연구는 애니메이션 캐릭터와 디자인의 프로세싱이 될 시각적 수사사고와 메타포 생성을 핵심으로 살펴보았다. 이러한 각 연구들의 의의와 한계를 짚어봄으로써 본 논문이 다루고자하는 연구의 차별성과 필요성을 모색하고 기저연구로 활용한다. 논문의 구성은 본 논문의 흐름을 도식화하고 흐름의 과정을 서술함으로써 연구의 전개를 일목요연하게 정리한다.

본론이 시작되는 2장에서는 캐릭터의 개념정리와 내러티브에 있어 캐릭터의 역할 및 기능을 살펴보고 그에 따른 디자인 요소를 도출한다. 그리고 디자인의 요소를 메타포에 적용하기위한 과정으로 메타포의 개념과 의미해석, 분류와 기능을 살펴보고 여러 학자들의 창의적 사고과정을 분석한다. 또한 고전수사학을 기반으로한 시각적 수사사고(VRT)를 연구하여 캐릭터디자인 프로세싱으로써의 기능을 탐색한다. 이러한 과정으로 캐릭터디자인 생성모형의 가능성을 탐색한다.

3장에서는 2장의 결과인 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정에 이미 성공한 애니메이션의 캐릭터를 적용시킨다. 캐릭터의 외형적 특징인 형태, 컬러와 내면적 특징인 성격과 역할까지 디자인의 고려 대상보고 창의적 이미지어 생성과정에 캐릭터의 내, 외적 특징을 대입하여 메타포적 발상 과정을 도입, 점차 시지각적 이미지가 강한 키워드를 도출한다. 이는 디자인의 프로세싱인 VRT의 메타포적인 발상에 의한 창의적 이미지어 생성과정을 단계별 해결방안으로 활용함으로써 VRT 모형을 정교하게 정리하는데 목적이 있다. 애니메이션 캐릭터디자인 과정에 있어 실질적인 도구로 활용되고자 디자인의 과정을 체계화하여 모형의 형태로 제안하려한다.

4장에서는 3장에서의 결과를 토대로 창의적 이미지 생성과정과 그에 따른 산출물인 시각적 이미지를 VRT 모형에 대입한 시각적 수사사고와 메타포에 의한 애니메이션 캐릭터디자인 모형을 구축한다. 그리고 연구모형이 다양한 매체와 다른 분야의 캐릭터디자인 프로세싱에도 적합한지와 그에 따른 확장과 변용의 가능성을 탐색한다. 마지막으로 연구 모형의 실용적, 교육적 활용방안을 모색한다.

5장 결론에서는 본 논문의 요약과 목적에 부합한 결론을 제시하고 연구결과의 한계와 제언으로 구성되어있다.

본 논문의 구성은 [그림 1-1]과 같다.

1. 서론

2. 메타포에 의한 애니메이션 캐릭터디자인의 이론적 배경

2.1 감성이미지와 시각적요소

캐릭터의 의미 및 기능
캐릭터의 감성이미지 도출
캐릭터의 역할에 따른 시각적 요소 분석

2.2 시각적 수사사고와 메타포

시각적 수사사고 (VRT)
메타포의 개념과 기능
메타포에 의한 창의적 사고과정

3. 애니메이션 캐릭터의 사례분석을 통한 이미지어 생성과정

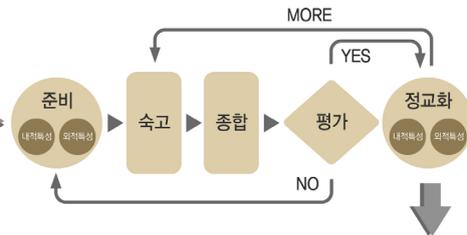
3.1 애니메이션 캐릭터 분석

분석대상 선정 (〈Wall-E〉와 〈이웃집 토토로〉)
애니메이션 〈Wall-E〉와 〈이웃집 토토로〉 개요

3.2 캐릭터의 이미지어 생성과정

메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정 적용
창의적 이미지어 생성과정의 요약과 분석결과

메타포에 의한 창의적 이미지어 생성



4. 애니메이션 캐릭터디자인 연구모형 개발

4.1 애니메이션 캐릭터디자인 연구모형 개발

메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과 VRT 통합모형
연구모형에 따른 디자인과정의 경험적 연구
연구모형의 실용적, 교육적 활용방안

5. 결론

5.1 연구의 요약 및 결론

5.2 연구의 한계와 제언

[그림 1-1] 논문의 구성도

2. 메타포에 의한 애니메이션 캐릭터디자인의 이론적 배경

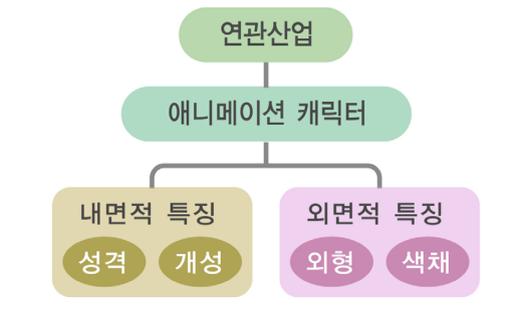
2.1 애니메이션 캐릭터디자인 감성이미지와 시각적 요소

2.1.1 내러티브에 있어 캐릭터의 의미와 기능

1) 캐릭터의 개념과 의미

캐릭터의 사전적 정의는 “기업, 단체, 행사, 제품 등 특정 대상의 성격에 맞는 시각적 상징물을 캐릭터라 하며, 그 대상과 표현의 영역은 광범위하고 심벌마크와 구별하여 사용된다.”라고 한다. 이와 같이 캐릭터는 대상과 표현이 광범위하여 피규어(인물)라는 의미와 성격이라는 의미가 혼재되어 사용되고 있다. 캐릭터의 정의가 명확치 않은 것은 캐릭터는 원 소스 멀티 유즈 (O.S.M.U)의 특성을 갖고 있어 산업적파생력이 광범위하고 파생된 산업분야의 특성에 따라 부분적 의미가 선택되어 사용되는 측면이 있기 때문이다.

이러한 관점에서 김윤배는 애니메이션 캐릭터의 기호학적 생성구조 연구에서 “애니메이션 캐릭터의 새로운 개념으로 ‘외형상의 특징 뿐 아니라 이름, 성격, 행동, 목소리 등에 강한 개성을 갖고 이를 제품 또는 서비스에 이전시켜 소비자에게 친근감을 형성할 수 있는 것’이라 정의할 수 있다.”라고 캐릭터의 산업적 특성까지 포함한 정의를 하였다.



[그림 2-1] 애니메이션 캐릭터의 정의(김윤배, 2003)

그러나 애니메이션 캐릭터가 산업적인 파생력이 크다는 특성을 감안하더라도 상업적 목적을 갖고 있지 않은 애니메이션 캐릭터 또한 존재함으로써 위와 같은 광의적 정의가 애니메이션 캐릭터에 적합한지는 논의해 볼 문제이다.

그보다 애니메이션이란 본질에 입각하여 애니메이션 캐릭터의 의미를 찾으려한 김창호, 이상원(2006: p.39)은 “애니메이션은 등장인물과 배경 모든 것이 인위적 창조가 가능하다. 인물의 창조는 외형과 내면으로 나뉜다. 애니메이션 캐릭터의 외형을 창조하는 과정은 주어진 시나리오에 근거하여 등장인물에 대한 성격을 분석하고 그 분석된 느낌에 따라 캐릭터는 탄생된다. 몇 살의 나이에, 어떠한 성격에, 혈액형은 무엇이며, 그가 살아온 환경은 어떠하였으며, 그의 가족관계, 취미, 특징, 등에 대한 세밀한 분석 작업이 먼저 텍스트로 준비되었을 때 그에 알맞은 구체적인 모습의 캐릭터가 디자인 될 수 있다.” 라고 하였다. 이는 내러티브에 있어 캐릭터의 행동과 성격의 형성과정을 유추할 수 있는 근거로써 실존인물의 성장과정을 살펴보듯 탄생배경부터 주변의 인맥, 환경까지 고려하여 캐릭터를 디자인해야함을 이야기한다. 이러한 관점에서 애니메이션 캐릭터는 수용자에게 내러티브를 전달하는 매개체로서의 기능과 디제시스(diegesis)에서의 역할과 성격에 따라 생성된다고 볼 수 있다.

그러한 맥락에서 애니메이션 캐릭터의 본질적 의미를 찾을 수 있는 내러티브에 관하여 그래엄 터너(Graeme Turner)는 “서사가 우리에게 적어도 두 가지 가능성을 준다고 하였다. 첫째는 내러티브가 언어처럼 인간 정신의 한 속성이라는 것이고, 둘째는 서사가 인간 공동체에 불가결한 본질적인 사회적 기능을 제공한다는 것이다.” 이러한 그래엄 터너의 주장은 인간의 언어가 생활에서 자신과 타인의 사고와 표현을 무의식적으로 발현하고 수용하는 텍스트이듯이 내러티브 또한 무의식으로 받아들여지고 사용 및 생산됨을 의미한다. 그리고 인간이 내러티브에 기본적으로 흥미를 가지고 있고 서사적 생산물을 이해하고 동화하는 것은 언어와 같이 인간에게 본능적인 것이라 할 수 있다.

내러티브란 어떤 시간과 공간에서 발생하는 인과관계로 엮어진 사건들의 연결이라고 정의된다(David Boardwell, Kristin Thompson, 1993: p.97). 이러한 내러티브를 수용자가 이해한다는 것은 그 작품이 묘사하는 상황에서 발생할 가능성이 있는 사건들과, 그 사건들이 다시 또 연속적으로 발생시킬 가능성이 있는 사건들의 목록에 대한 축적된 지식이 있다는 뜻이다. 묘사된 사건들을 관객 자신이 알고 있는 세계의 질서, 즉 상징계적 질서와 비교하여 사건의 성격과 질을 판단하는 능력이 없이는 내러티브를 즐기기는커녕 이해할 수조차 없다. 즉 내러티브를 즐긴다는 것은 그 내러티브가 발생하는 배경에서의 상황적 질서와 법칙을 인정할 때만 가능하다. 그런 면에서 내러티브는 기본적으로 상징계적이다(이윤희, 2007: pp.70-71).

이러한 상징계로서의 내러티브를 이해하면 그 것을 전달하는 매개체인 캐릭터 또한 수용자로 하여금 설득이 되는 행동과 성격발현이 상징계성을 내포하게 된다는 것은 지극히 자연스럽다. 그러한 설득과정에서 수용자는 내러티브의 인과관계를 이해하고 그 안의 논리적 장치와 전개를 따라가면서 그것을 전달하는 캐릭터에 몰입한다. 몰입은 상징계적 질서

로부터 일탈과 복귀를 일으키면서 더욱 이야기에 빠져들게 된다.

따라서 애니메이션 캐릭터의 본질적 의미는 애니메이션의 내러티브 구조에 따라 역할을 부여받고 수행하는 과정에서 수용자로 하여금 이야기 전개를 납득시키고 전달하는 매개체이며 그러한 과정에서 상징적인 외면적 특성(형태와 컬러)과 내면적 특성(성격과 개성)으로 수용자를 내러티브에 더욱 몰입하게 하고 독자적 매력을 갖는다고 할 수 있다.

2) 캐릭터의 역할과 기능

애니메이션 캐릭터의 내면적 특징인 성격과 개성을 이해하기 위해서는 애니메이션 캐릭터의 본질적 의미를 다루어볼 필요가 있다. 애니메이션 캐릭터는 기본적으로 환상성(Fantasy)이라는 속성을 가지고 있다. 캐서린 흠은 예술에 있어 등치적 리얼리티로부터의 일탈욕구 그 자체라고 파악한다. 환상은 즉 인간의 창조적 사유를 이끌어나가는 원동력이다.(이윤희, 2007: p.30). 이러한 환상은 미술, 연극, 영화, 무용, 만화, 애니메이션 등 모든 창작예술에 있어 가장 주목받는 주제이자 내용이다. 환상성을 애니메이션 캐릭터의 기본 속성으로 분류한 최재완(2012: pp.24-25)은 “이야기에는 환상성이 포함되어 있어야 한다. 애니메이션에 있어 가장 큰 핵심은 현실과 똑같은 캐릭터를 재현하거나 실사와 비슷하게 묘사하는 것이 아니라, 애니메이션 캐릭터가 전달 하고자 하는 이야기가 관객들에게 얼마나 쉽고 친근하게 다가가는냐 하는 것이다. 설화나 동화의 애니메이션 캐릭터가 그러했고 현재의 캐릭터들도 그러하다. 캐릭터는 환상성을 근본 속성으로 가지고 있다.”라고 하였다.

이러한 애니메이션 캐릭터의 환상성이라는 속성을 고려해 볼 때 여러 민담 중 ‘마법담’으로 범위를 한정하여 연구한 블라디미르 프롭(Vladimir Propp)의 ‘민담 형태론’은 애니메이션 캐릭터의 역할과 기능을 분류하는

데 매우 유용하다.

형태적 분류 방법을 통해 제한된 수의 등장인물이 일정한 배치 순서로 수행하는 행동과 제한된 수의 기능에 의해 ‘마법담’이 일반화될 수 있음을 증명한 블라디미르 프로프는 민담들의 슈제트(등장인물 사이의 관계나 사건 전개 발전의 일정한 체계)를 비교하여 마법담의 구성부분을 분류하였다. 그 후 그 구성 부분들에 따라 민담을 비교하여 그 결과로서 형태론, 즉 구성 부분에 따른, 그리고 구성 부분의 상화 관계 및 전체와의 관계에 따른 민담의 기술을 도출하였다(Vladimir Propp, 2009: p.51). 이는 내용을 중심으로 작품을 파악하려 했던 기존의 방식에서 구성을 통해 작품을 이해하려고 했던 프로프의 발상의 전환은 문학을 향한 과학적인 접근으로서의 시도였고 이러한 경향은 20세기 구조주의와 후기 구조주의에까지 연장되는 학문 연구방향의 전환을 몰고 왔다고 할 수 있다(백봄풀, 2011: p.235). 또한 슈제트의 기능적 정의에 따른 기능 분석을 통해 해당 텍스트에서 본질적인 슈제트의 불변구조를 제시했다는 것과, 그와 관련해 기능과 형태의 상관관계가 민담의 특징을 결정하는 가장 본질적 요소라는 생각을 가질 수 있도록 하였다(Vladimir Propp, 2009: p.9).

내러티브에서 등장인물에 주어진 역할과 그에 따른 행위의 기능적 의미로써 민담구성의 불변요소 31가지 유형은 다음과 같다.

등장인물의 행위가 갖는 기능적 의미

1	부재	가족의 한 사람이 집을 떠나 있다	17	낙인찍힘	주인공이 낙인찍힌다
2	금지	금지 명령이 주인공에게 내려진다	18	승리	적대자가 패배한다
3	위반	금지가 위반된다	19	해소	최초의 불행이나 결여가 해소된다
4	탐색	적대자가 정보를 찾아내려 한다	20	귀환	주인공이 돌아온다
5	정보누설	적대자가 희생물에 관한 정보를 얻게 된다	21	추적	주인공이 추적당한다
6	모략	적대자가 희생자, 혹은 그가 가진 것을 빼앗기 위하여 희생자를 속이려고 한다	22	구조	추적으로부터 주인공이 구조된다
7	방조	수락, 출발, 영웅의 반응, 근거 없는 주장	23	비밀리에 도착	주인공이 몰래 집이나 다른 나라에 도착한다
8	가해	적대자가 가족 중의 일원에게 해를 끼치거나 상해를 입힌다	24	부당한 요구	가짜 주인공이 부당한 요구를 해온다
9	중개	불운과 결여가 주인공에게 알려지고, 주인공이 요청 및 명령을 받아 출발을 허락된다	25	난제	난제가 주인공에게 주어진다
10	대항개시	탐색자형 주인공이 대항하자는 데에 동의하거나, 대항할 것을 결의한다	26	해결	난제가 해결된다
11	떠남	주인공이 집을 떠난다	27	인지	주인공이 인지된다
12	증여자의 첫 번째 기능	주인공이 증여자로부터 시험, 심문, 공격받거나 하여, 이로써 주인공은 주구나 조력자를 얻는 발판을 마련한다	28	정체노출	가짜 주인공이나 적대자의 정체가 폭로된다
13	주인공의 반응	주인공이 증여자가 될 사람의 행동에 반응한다	29	변신	주인공에게 새 모습이 부여된다
14	주구의 증여	주인공이 주구를 손에 넣는다	30	처벌	적대자가 벌을 받는다
15	두 나라간의 공간상 이동	주인공이 그가 찾는 대상이 있는 곳으로 옮겨지거나, 인도되거나, 안내된다	31	결혼	주인공이 결혼을 하고 왕좌에 오른다
16	투쟁	주인공과 적대자가 투쟁에 돌입한다			

[표 2-1] 프롭의 민담 구성의 불변요소 31개 기능

또한 프롭은 ‘모티브(Motive)’라는 최소 서사 단위에서 이 분석을 출발하였는데, ‘누구에 의해서, 어떤 방식으로 기능이 수행되는가?’ 하는 방식이 아닌 ‘등장인물이 무엇을 하는가?’ 하는 관점에서 모티브를 정의했다. 이는 그동안의 문학 구조분석 방식인 추론적이고 연역적인 병렬적 구조분석이 아닌 경험적이고 귀납적인 순차적 구조분석 방식이었다는

것을 말한다(이병계, 2006: p.113).

프롭은 기담을 이루는 인물과 배경은 작품에 따라 다르게 표현되지만, 인물이 하게 되는 행동들은 규칙성을 띠고 여러 작품에서 반복적으로 나타나는 것을 발견하였다. 이러한 행동들을 ‘기능’으로 추상화시켰다. 프롭은 기능을 “줄거리의 전개 속에서 차지하는 상황에 따라 정의된 인물의 행동”이라고 정의한다. 그는 러시아의 모든 기담은 31개의 기능들이 일정한 순서로 수행되면서 전개된다고 주장한다. 그리고 민담에 등장하는 인물들도 7가지의 ‘인물’로 축소시켰는데, 등장인물이 어떤 ‘기능’을 수행하느냐에 따라 분류하였다.(공현희, 2010: pp.46-47).

프롭이 내러티브에서 등장인물의 7가지 역할과 행위 영역을 분류한 내용은 [표2-2]와 같다.

등장인물		행위 영역
1	적	악행, 결투, 정보획득, 분투, 추격, 탐문, 손해
2	증여자	마법의 도구를 건네주기 위한 사전준비 주인공에게 마법의 도구를 건네주기
3	조력자	주인공의 공간 이동, 불행 또는 결핍의 해소, 추적으로부터 구조, 난제의 해결, 주인공의 변신
4	공주와 그녀의 아버지 (찾아야할 인물)	난제의 부여, 낙인찍기, 폭로, 인지, 두 번째 적의 처벌, 결핍의 대상, 결혼
5	파견자	어떠한 요청이 있을때 주인공의 출발을 허락하거나 파견함
6	주인공	탐색을 위한 파견, 증여자의 요구에 대한 반응, 시련수락, 조력자를 받아들임, 결투, 귀환, 결혼
7	가짜영웅 (가짜주인공)	부당한 요구, 조력자에 대한 부정적 반응, 거짓 주장

[표 2-2] 등장인물의 7가지 행동 유형

위와 같은 프롭의 등장인물에 대한 기능적 분류는 등장인물, 즉 캐릭터가 내러티브에서 역할을 부여받고 그에 타당한 기능을 해줌으로써 수용자는 이야기에 설득이 되고 그에 따라 몰입하는 내러티브의 구성을 과학적으로 접근할 수 있게 하였다. 이는 캐릭터디자인 관점에서 볼 때 캐릭터가 뜻하는 바를 이루는 과정에서 난관과 극복을 통해 목적을 성취하는 기본적인 이야기구조를 캐릭터의 기능으로 분류함으로써 내러티브 구조에 캐릭터를 역할별로 포지셔닝하는 창조과정을 보다 목적적이고 계획적인 기획 하에 이루어지게 하였다고 볼 수 있다.

애니메이션 캐릭터는 내러티브에서 살아 움직이는 순간 생물이건 무생물이건 의인화 과정을 거치게 된다. 의인화는 인간의 성격과 행동을 하게 된다는 것이고 태생적 본질을 제외하고는 모든 것이 인간을 닮게 된다는 것을 의미한다. 예로 월트 디즈니의 ‘도널드 덕’ 캐릭터는 태생적 본질인 오리의 모습을 하고 있으나 생각, 행동, 말 등 모든 것이 인간과 같다. 이러한 맥락에서 애니메이션 캐릭터의 특징을 이해하면 캐릭터의 성격을 부여함에 있어 인간의 심리유형을 분류한 MBTI를 적용하는 것은 적절하다 할 수 있다.

사람들의 심리적인 유형을 판단할 수 있는 검사 도구로 개발된 MBTI는 소설이나 영화 등에서 인물을 분석하는 과정에서 많이 사용되고 있는 성격유형 검사이다(김정택, 심혜숙, 제석봉, 2007). MBTI는 융의 심리유형론을 경험적으로 검증하여, 실생활에 적용하기 위해 만들어졌으며 인식과정을 감각(S: Sensing)과 직관(N: iNtuition)으로 구분하여 사물, 사람, 사건, 생각들을 인식하게 될 때 나타나는 차이점을 이해할 수 있도록 하였다. MBTI의 바탕이 되는 융의 심리유형론의 요점은 각 개인이 외부로부터 정보를 수집하고(인식기능), 자신이 수집한 정보에 근거해서 행동을 위한 결정을 내리는데(판단기능) 있어서 각 개인이 선

호하는 방법이 근본적으로 다르다는 것이다.

이러한 용의 심리유형론을 바탕으로 인간의 심리적 유형을 분류한 김정택, 심혜숙, 제석봉의 MBTI의 8가지 선호지표와 16가지 성격유형은 다음과 같다.

외향(E) Extraversion	에너지의 방향 주의 초점	내향(I) Introversion
감각(S) Sensing	인식의 기능(정보수집)	직관(N) iNtultion
사고(T) Thinking	판단의 기능(판단, 결정)	감정(F) Feeling
판단(J) Juding	행동양식	인식(P) Perceiving

[표 2-3] MBTI 8가지 선호지표

<p>외향형(Extraversion)</p> <p>폭넓은 대인관계를 유지하고 사교적이며 정열적이고 활동적이다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 자기외부에 주의집중 · 말로 표현 · 외부활동과 적극적 · 정열적, 활동적 · 경험한 다음에 이해 · 쉽게 알려짐 	<p>내향형(Introversion)</p> <p>깊이 있는 대인관계를 유지하며 조용하고 신중하며 이해한 다음에 행동한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 자기내부에 주의집중 · 글로 표현 · 내부활동과 집중력 · 이해한 다음에 경험 · 조용하고 신중 · 서서히 알려짐
<p>감각형(Sensing)</p> <p>오감에 의존하며 실제의 경험을 중시하고 현실에 초점을 맞추어 정확하고 철저하게 일처리 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 현실에 초점 · 사실적 사건 묘사 · 실제의 경험 · 정확, 철저한 일처리 · 나무를 보려는 경향 · 가꾸고 추수함 	<p>직관형(iNtultion)</p> <p>육감 내지 영감에 의존하며 미래 지향적이고 가능성과 의미를 추구하며 신속, 비약적으로 일처리 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 미래가능성에 초점 · 비유적, 암시적 묘사 · 아이디어 · 숲을 보려는 경향 · 신속하고 비약적인 일처리 · 씨뿌림
<p>사고형(Thinking)</p> <p>진실과 사실에 주로 관심을 갖고 논리적이고 분석적이며 객관적으로 사실을 판단한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 진실, 사실에 주된 관심 · 맞다, 틀리다의 판단 · 원리와 원칙 · 규범, 기준 중시 · 원리와 원칙 · 지적 논평 	<p>감정형(Feeling)</p> <p>사람과의 관계에 주로 관심을 갖고 주변 상황을 고려하여 판단한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 사람 관계에 주된 관심 · 좋다, 나쁘다의 판단 · 의미와 영향 · 나에게 주는 의미를 중시 · 상황적, 포괄적 · 우호적 협조
<p>판단형(Judging)</p> <p>분명한 목적과 방향이 있으며 기한을 엄수하고 철저히 사전에 계획하고 체계적이다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 정리정돈과 계획 · 뚜렷한 기준과 자기의사 · 의지적 추진 · 분명한 목적의식과 방향감각 · 신속한 결론 · 통제와 조정 	<p>인식형(Perceiving)</p> <p>목적과 방향은 변화 가능하고 상황에 따라 일정을 변경할 수 있으며 자율적이고 융통성이 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 상황에 맞추는 개방성 · 유유자적한 과정 · 이해로 수용 · 목적과 방향은 변경가능 · 재량에 따라 처리 · 재량에 따라 처리

[표 2-4] MBTI 8가지 선호지표 속성

	사고형(T)	감정형(F)	감정형(F)	사고형(T)	
내향형(I)	ISTJ (소금형)	ISFJ (권력형)	INFJ (예언자형)	INTJ (과학자형)	판단(J)
	ISTP (사전형)	ISFP (성인군자형)	INFP (잔다르크형)	INTP (아이디어형)	인식(P)
외향형(E)	ESTP (활동가형)	ESFP (사교적인형)	ENFP (스파크형)	ENTP (발명가형)	인식(P)
	ESTJ (사업가형)	ESFJ (친선도모형)	ENFJ (언변능숙형)	ENTJ (지도자형)	판단(J)
	감각형(S)		직관형(N)		

[표 2-5] MBTI 16가지 성격유형

ISTJ (소금형)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 신중하고 조용하며 집중력이 강하고 매사에 철저함 ■ 구체적, 체계적, 사실적, 논리적, 현실적이고 신뢰함 ■ 일을 체계적으로 조직화시키고 책임감이 강함 	INFJ (예언자형)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 독창적이고 인내심이 많으며 원하는 일은 끝까지 이루어 냄 ■ 양심이 바르고 다른 사람에게 따뜻한 관심을 가지고 있음 ■ 원리 원칙을 중요시 여김
ISTP (사전형)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 차분한 방관자로 조용하고 과묵함 ■ 정제된 호기심을 가지고 인생을 관찰하고 분석함 ■ 논리적 원칙에 따라 사실을 조직화 하는 것을 좋아함 	INFP (잔다르크형)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 정열적이고 충실하나 상대방을 잘 알기 전까지는 드러내지 않는 편임 ■ 학습, 아이디어, 자기 독립적인 일에 관심이 많음 ■ 일을 지나치게 많이 벌리려는 경향이 있으나 어떻게 하든 완수함
ESTP (활동가형)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 현실적인 문제 해결에 능하고 어떤 일이든 즐김 ■ 친구 사귀기, 기계를 다루는 일, 운동을 모두 좋아함 ■ 관용적이고 보수적인 가치관을 가지고 있고 적응력이 강함 	ENFP (스파크형)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 따뜻하고 정열적이고 활기 넘치며 재능이 많고 상상력이 풍부함 ■ 관심이 있는 일은 어떤 일이든 해냄 ■ 어려운 일이라도 해결을 잘하고 남을 도와줄 준비를 하고 있음
ESTJ (사업가형)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 구체적이고 현실적이며 사실적임 ■ 활동을 조직화하고 주도해 나가는 것을 좋아함 ■ 실용성이 없는 일에는 관심이 없으나 필요할 때 응응 	ENFJ (언변능숙형)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 책임감이 강하고 주위에 민감함 ■ 타인의 감정을 중요하게 여기고 맞추어 일을 처리함 ■ 집단을 이끌어가는 능력이 있으며 사교성이 좋음
ISFJ (권력형)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 맡은 일에 헌신적이고 계획 추진이 강해 안정감을 줌 ■ 매사에 철저하고 성실하며 정확함 ■ 타인의 감정에 민감하고 동정심이 많음 	INTJ (과학자형)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 목표를 달성하는데 강한 추진력을 가지고 있음 ■ 대체로 독창적임 ■ 회의적, 비판적, 독립적이고 고집스러워 보일 때도 있음
ISFP (성인군자형)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 말없이 다정하고 친절하며 겸손함 ■ 자기 견해나 가치를 타인에게 강요하지 않음 ■ 주도하기보다 충실해 따르는 편이고 여유가 있음 	INTP (아이디어형)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 과묵하고 조용하며 논리와 분석으로 문제를 해결하는 것을 좋아함 ■ 관심의 종류가 뚜렷하고 자기 아이디어에 관심이 많음 ■ 사람들의 모임이나 집단에 관심이 없음
ESFP (사교적인형)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 수용적이고 친절하며 사교적임 ■ 운동을 좋아하고 주위의 일에 관심이 많음 ■ 구체적인 사실을 잘 기억하는 편 	ENTP (발명가형)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 다방면에 재능이 많으며 민첩하고 독창적임 ■ 새로운 문제나 복잡한 문제를 해결하는 능력이 뛰어난 달변가 ■ 새로운 일을 시도하고 추진하려 함
ESFJ (친선도모형)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 이야기하기를 좋아하고 마음이 따뜻함 ■ 양심이 바르고 남을 돕는 데에 타고난 기질이 있음 ■ 조화를 중시하고 인화를 이루는데 능함 	ENTJ (지도자형)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 열성이 많고 솔직하고 단호하고 통솔력이 있음 ■ 추리와 지적담화가 요구되는 일에 능함 ■ 지식에 대한 관심과 욕구가 많으며 정보에 밝음

[표 2-6] MBTI 16가지 성격유형 속성

이와 같은 MBTI의 심리유형은 애니메이션 캐릭터의 성격을 부여함에 유용한 것이 사실이나, 사람들의 심리적인 유형을 판단할 수 있는 검사 도구로 개발되었다는 한계가 있다. 이는 내러티브에서 악당의 역할에 맞는 성격을 찾기에는 부족하거나 선명하지 못하다는 것이다. 이러한 이유로 MBTI의 심리유형은 애니메이션 캐릭터의 성격에 적용함에 있어 능동적이고 유연한 해석을 통하여 활용하는 것이 적절하다.

2.1.2 캐릭터디자인의 감성이미지

인간이 소설과 같은 문학작품을 비롯한 내러티브가 있는 모든 작품을 수용할 때는 내러티브를 이끄는 주인공 또는 그에 상응하는 캐릭터에 자신의 경험을 대입하여 몰입하고 감동을 받는다. 이는 내러티브가 설득력 있는 전개로 진행될수록 수용자는 이야기속의 캐릭터를 상징적 존재로 이미지화하여 인식하고 그에 감성적 반응을 일으키기 때문에 가능하다. 그 대상이 된 캐릭터에 지지를 보내고 응원을 하기도 하며, 악한 캐릭터에게는 반감과 멸시를 하고 가련한 캐릭터에게는 연민의 마음을 품는 감성작용이 발생하는 것이다.

1) 애니메이션 캐릭터에 대한 감성 언어

칸트는 우리가 무엇을 알 수 있는가라는 인식작용을 뒷받침하는 가장 기본적인 것은 직관형식이라고 하였다. 감성은 직관적인 것이지, 사고에 의하여 생기는 것이 아니다. 감성의 분석은 애니메이션에 있어서 수용자의 반응에 대한 분석에 유용하게 사용될 수 있다. 애니메이션의 영상 이미지가 수용자의 감성에 미치는 영향에는 감각적 감성, 문화적 감성, 기능적 감성에 깊이 관여하기 때문이다. 따라서 애니메이션을 제작할 때는

다양한 각도에서 인간의 감성적인 측면을 살펴야 한다(이상원, 2002: p.134).

이러한 관점은 애니메이션 캐릭터를 디자인함에 있어 감성 이미지에 대한 필요성과 활용가능성을 예견할 수 있다. 애니메이션에 속성에 대한 기본 감성언어는 [표2-7]과 같다.

속성(attributes)	유사 감성언어
사실성	실제적이다. 생생하다. 비슷하다. 등
간결성	깔끔하다. 단순하다. 간략하다. 등
역동성	힘차다. 경쾌하다. 빠르다. 등
유연성	부드럽다. 자연스럽다. 매끄럽다. 등
코믹성	웃긴다. 재미있다. 유머러스하다. 등

[표 2-7] 애니메이션의 기본 감성언어(이상원, 2002: p,135)

이러한 감성언어는 어떠한 성질의 상징성이 이미지화되었기 때문에 분류가 가능하다. 역동성이라는 성질에 힘차다. 경쾌하다. 빠르다. 라는 상징적인 감성언어의 조화는 매우 자연스럽게 느껴진다. 이는 인간의 상상력이 유사한 성질들을 그룹 짓고 연상하여 이미지화하기 때문이다.

게슈탈트 시지각의 원리는 부분적 개체보다 전체의 중요성을 강조하며 ‘전체는 부분의 합과 다르다’라는 논리를 주장한다. 이 원리는 일반적으로 이미지가 인간의 시각인지에서부터 두뇌로 해석되어지는 과정에서 정보들을 기억하기 쉽거나 특정하게 그룹화 된 형태로 해석하려는 경향이 있기 때문이다(신동은, 2011: p,24). 이는 옳고 그름의 사실을 규명하

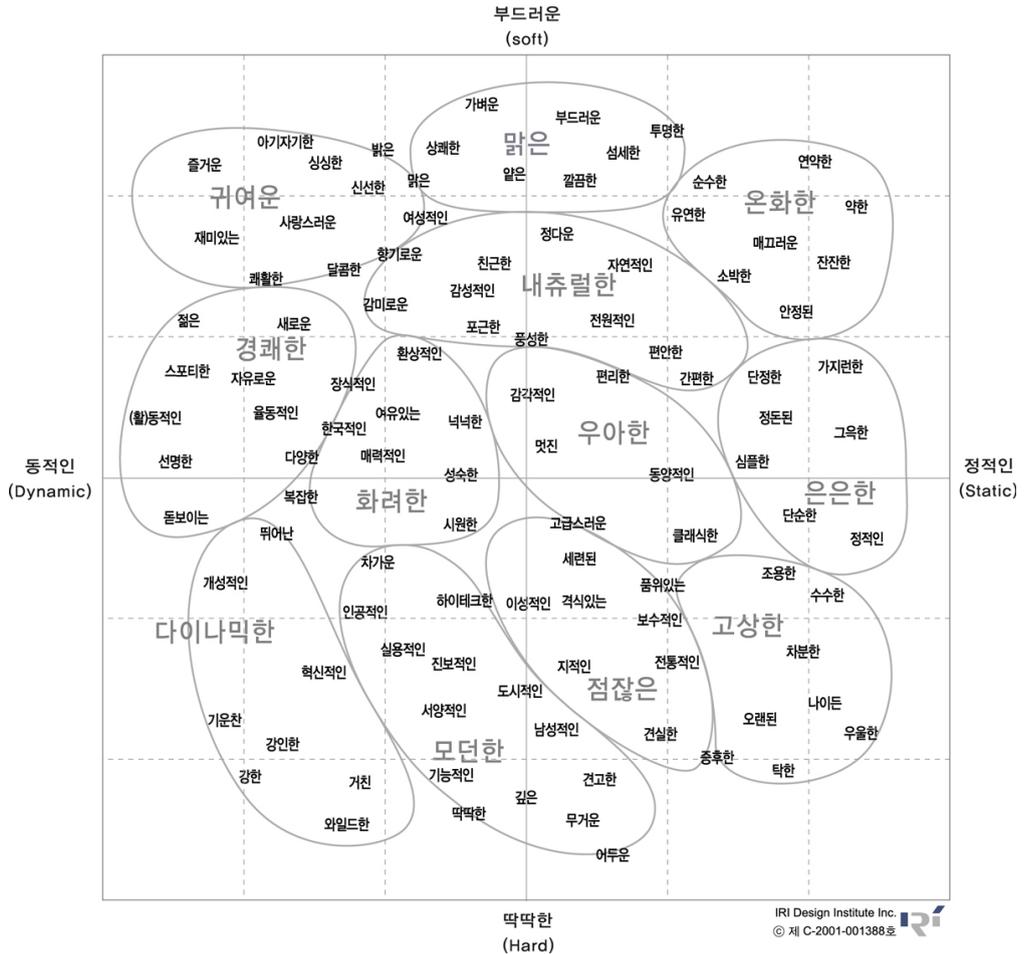
려는 의미가 있는 것이 아니라 인간이 어떠한 인지를 함에 있어 갖게 되는 경향을 밝히고자 함이다. 비록 그러한 인지가 오류라 할지라도 그 오류를 바로잡음은 중요하지 않다. 인간이 본질적으로 그렇게 인지하고 있다는 것이 핵심이다.

그러한 맥락에서 애니메이션 캐릭터의 성향 또는 개성을 떠올렸을 때 연상되는 시각적 이미지와 그와 연관된 감성언어를 도출하고 분류하여 디자인에 활용하는 것은 매우 유용하다.

지식경제부 지원으로 주식회사 I.R.I에서 개발한 I.R.I 이미지 스케일은 한국인의 감성구조를 파악하여, 소비자의 제품이나 환경의 색채를 통해 생산자와 소비자의 객관적인 의사소통을 목적으로 개발되었다(I.R.I, 1997). I.R.I 형용사 이미지 스케일은 기본적인 감성언어를 분류함에 있어 가로축을 동적인과 정적인으로, 세로축을 부드러움과 딱딱함으로 기준하여 유사한 감성을 유발하는 형용사를 묶었다.

감성언어는 이미지를 떠올릴 수 있는 모든 언어이며 형용사뿐만이 아니라 상징성이 있는 명사, 부사, 동사 등을 모든 어휘를 포함한다. 또한 그러한 어휘들이 둘 이상 조합이 되었을 때는 더욱 강하고 구체적인 감성이미지로 연상이 되며 그 조합의 개수는 일일이 열거할 수 없이 다양하고 방대하다. 그러한 이유로 I.R.I 형용사 이미지 스케일의 활용은 다음에 다루게 될, 언어의 이미저리과정과 마인드맵 기법과 연계하여 감성언어를 도출하는 것이 생산성이 높다.

I.R.I 형용사 이미지 스케일에 나타난 감성언어의 분포는 [그림 2-2]와 같다.



[그림 2-2] IRI 형용사 이미지 스케일

세로축은 부드러움(soft)과 딱딱함(hard) 사이의 감성언어에 관한 조합 군이다. 이 조합군에는 맑은, 내추럴한, 우아한, 점잖은, 모던함이 속해있다. 그 중 ‘맑은’ 항목구성은 가벼운, 부드러운, 상쾌한, 섬세한, 투명한, 얇은, 깔끔한 등이 있다. ‘내추럴한’ 항목구성은 정다운, 향기로운, 친근한, 자연적인, 감성적인, 감미로운, 포근한, 풍성한, 전원적인, 편안한, 간편한 등이 있다. ‘우아한’ 항목구성은 편리한, 감각적인, 멋진, 동양적인, 고급스러운, 클래식한 등이 있다. ‘점잖은’ 항목구성은 고급스러운, 세련된, 품위있는, 조용한, 수수한, 차분한, 나이든, 우울한, 견실한, 건고한, 무거운, 어두운, 딱딱한, 막막한, 깊은, 견고한, 묵직한, 와이드한, 강인한, 거친, 기능적인, 모던한, 기운찬, 혁신적인, 실용적인, 진보적인, 도시적인, 지적인, 전통적인, 견실한, 오래된, 탁한 등이 있다.

‘모던한’ 항목구성은 차가운, 인공적인, 하이테크한, 실용적인, 진보적인, 서양적인, 도시적인, 남성적인, 기능적인, 딱딱한, 깊은, 견고한, 무거운, 어두운 등이 있다.

가로축은 동적인(Dynamic)것과 정적인(Static)것 사이의 감성언어에 관한 조합군이다. 이 조합군에는 경쾌한, 화려한, 우아한, 은은함이 속해 있다. 그 중 ‘경쾌한’ 항목구성은 젊은, 새로운, 스포티한, 자유로운, (활)동적인, 율동적인, 장식적인, 선명한, 다양한, 돋보이는 복잡한 등이 있다. ‘화려한’ 항목구성은 장식적인, 한국적인, 다양한, 복잡한, 환상적인, 여유 있는, 매력적인, 넉넉한, 성숙한, 시원한 등이 있다. ‘우아한’ 항목구성은 편리한, 감각적인, 멋진, 동양적인, 고급스러운, 클래식한 등이 있다. ‘은은한’ 항목구성은 단정한, 가지런한, 정돈된, 그윽한, 심플한, 단순한, 정적인 등이 있다.

세로축의 부드러움(soft)과 가로축의 정적인(Static)것 사이의 감성언어에 관한 조합군에는 맑은, 내추럴한, 온화한, 우아한, 은은함이 속해 있다. 그 중 ‘온화한’ 항목구성은 연약한, 순수한, 유연한, 매끄러운, 잔잔한, 소박한, 안정된 등이 있다.

가로축의 정적인(Static)것과 세로축의 딱딱함(hard) 사이의 감성언어에 관한 조합군에는 은은한, 우아한, 고상한, 점잖은, 모던함이 속해 있다. 그 중 ‘고상한’ 항목구성은 조용한, 수수한, 차분한, 오래된, 나이든, 중후한, 탁한, 나이든, 우울한 등이 있다.

세로축의 딱딱함(hard)과 가로축의 동적인(Dynamic)것 사이의 감성언어에 관한 조합군에는 점잖은, 모던한, 다이내믹한, 화려한, 경쾌함이 속해 있다. 그 중 ‘다이내믹한’ 항목구성은 뛰어난, 개성적인, 혁신적인, 기운찬, 강인한, 강한, 거친, 와일드한 등이 있다.

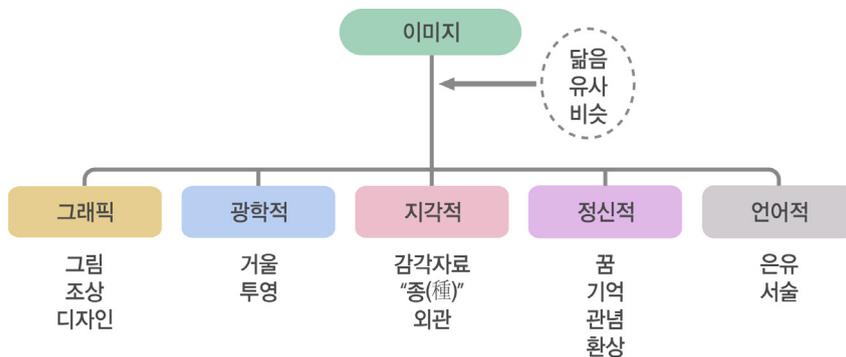
가로축의 동적인(Dynamic)것과 세로축의 부드러움(soft) 사이의 감성언어에 관한 조합군에는 경쾌한, 화려한, 귀여운, 내추럴한, 맑음이 속해

있다. 그 중 ‘귀여운’ 항목구성은 즐거운, 아기자기한, 싱싱한, 밝은, 신선한, 맑은, 재미있는, 사랑스러운, 쾌활한, 달콤한, 향기로운, 여성적인 등이 있다.

이러한 감성언어 도출은 언어의 유사성질 분류를 통하여 연상되는 또 다른 단어와 그것들의 조합이라는 확장성과 생산성에 의미가 있다. 예로 ‘귀여운’ 항목의 ‘싱싱한’과 ‘사랑스러운’, ‘향기로운’을 선택하여 조합하면 ‘싱싱하고 향기로운’이라는 이미지와 ‘사랑스럽고 향기로운’이라는 단일 형용사보다 더 강하면서 서로 다른 이미지가 생성된다.

2) 애니메이션 캐릭터의 이미지와 이미지리

이미지는 상상력에 의해 탄생한다. 이미지는 실제세계를 표상한다. 사람들은 대체로 이미지 혹은 이미지리라고 하면 전적으로 시각적인 어떤 것만을 생각하는 경향이 있는데, 그것은 잘못이다. 내가 말하는 이미지리라는 것은 “어떤 감각이든 그 감각에 의해 발생하는 모든 지각작용”을 뜻한다(Belleruth Naparstek, 2011: p.29). 이는 시각적 표상뿐 만이 아니라 회화, 조상, 착시, 지도, 다이어그램, 꿈, 환상, 풍경, 투사, 시, 패턴, 기억 그리고 언어가지도 이미지에 포함된다.



[그림 2-3] 이미지리의 유형 (W.J.T. Mitchell, Iconology, 1986: p.10 재인용)

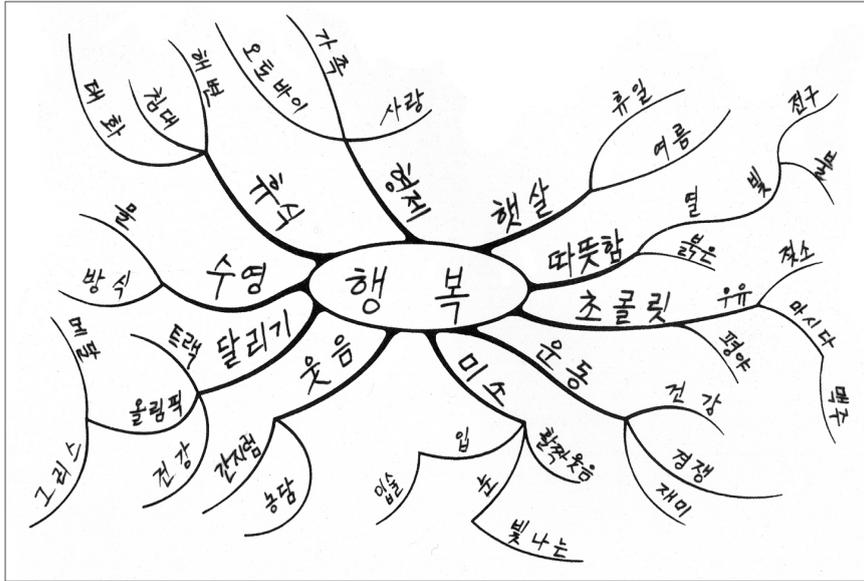
W.J.T Mitchell의 이미지리 유형은 주개념과 보조 개념들이 그 안에서 조직화되고 범주화 되는 과정을 거쳐 이미지화 된다. [그림 2-3]과 같이 개념의 조직화와 분류가 이루어지지 않으면 인간은 인지한 그것을 정의할 수 없다.

개념은 일종의 체계와 같은 것인데, 생물 분류인 종, 속, 과, 목, 강, 문, 계, 역으로 8단계 계급 체계는 생명체를 개념화하여 어떤 생물이 어디에 속해있고 비슷한 생물은 무엇인지 인지하게 한다. 또 다른 예로 ‘기계’라는 단어는 매우 방대한 범주를 가지고 있는데, 그중 하나가 ‘차량’이다. 이 ‘차량’도 방대한 범주를 가지고 있으며, 그중하나가 ‘자동차’다. ‘자동차’에는 또 포드와 같은 많은 종류가 있고, 그 차종은 다시 여러 가지 모델들로 분류될 수 있다(토니부잔, 2011: p.106).

개념적 이미지는 기억 속에 심상으로 연결되어 있어 어떤 관념이 키워드로 주어지면 잇따라 인출되는데, 이것을 연상법칙(the principle of association)이라 한다(최길열, 2000: pp.67-68). 연상법칙의 일종인 마인드맵은 연상의 과정을 방사사고하여 감성이미지를 생성하는데 효과적인 기법이다.

토니 부잔은 ‘마인드맵을 효과적으로 사용하기 위해서는 조직화 범주화를 사용하여 구조화할 필요가 있다. 그 첫 번째 단계가 생각의 기본 질서를 이루는 자신의 주개념을 식별해 내는 것이다. 주개념은 많은 다른 개념들이 그 안에서 조직화될 수 있는 핵심 개념을 말한다.’라고 하였다.

마인드맵에 대한 활용의 예는 [그림 2-4]과 같다.



[그림 2-4] 어휘 마인드맵(토니 부잔, 2011: p.102)

이에 대한 예로 숙녀라는 키워드가 주어지면 부드러운, 고결한, 조신한, 성숙한, 아름다운, 깨끗한 등 그와 관련된 어휘가 연상된다. 그리고 그 중 ‘부드러운’ 이라는 키워드를 선택하여 연상하면 깃털, 솜, 살결, 실크, 머릿결, 크림 등 그에 따라 또 다른 어휘가 연상되는 것이다. 그러나 어떠한 목표나 가이드라인 없이 연상을 시도하면 자칫 두서없는 어휘가 도출될 수도 있다. ‘숙녀’로 시작하여 ‘부드러운’을 연상하였는데 ‘부드러운’에서 ‘순두부’를 연상하였다면 ‘숙녀’와 ‘순두부’라는 어울리지 않는 조화로 연상 고리가 끊어지게 되는 것이다.

그러한 이유로 애니메이션 캐릭터디자인에서는 내러티브가 부여하는 역할과 기능으로부터 구체적인 캐릭터의 성격과 개성으로 목표를 설정함으로써 위와 같은 연상의 오류를 방지하거나 바로잡을 수 있다.

2.1.3 캐릭터의 역할에 따른 시각적 요소

1) 애니메이션 캐릭터의 형태

애니메이션 캐릭터의 외면적 특성은 시각적 특성으로 크게 외형과 색채로 나눌 수 있다. 외형은 시각적으로 보이는 겉모습, 즉 형태를 뜻한다. 형태는 사물의 생김새를 구성하는 요소들이 유기적인 결합을 통해 공간적 배열을 하고 있는 상태로서, 시각에 직접적으로 경험되는 실체이다. 그리고 형태는 그 자체가 내포하고 있는 개념이 표현된 것이며, 구체적인 형태로 표현되어진 물체는 하나의 작품이 된다. 따라서 형태는 대상의 외형적 특징을 비교하는 개념으로 사용된다(Bill, 1957: 재인용). 직접적으로 경험된 실체는 인간의 기억 속에 이미지 개념화 되어 다른 형태와 비교되고 정의되어 진다. 이와 같은 의미는 애니메이션 캐릭터 디자인에 있어 캐릭터의 본질적 형태를 정확하게 표현해야하는 이유가 된다.

본질은 기본적으로 이미 정해진 형태를 갖추고 있으며 이 형태는 그것을 본 기억이 있는 인간에게는 불변의 이미지로 각인되어 있다. 이러한 본질적 형태가 흐트러지면 인간은 그 것을 전혀 다른 존재로 여겨 오해를 하거나 알 수 없는 것으로 인지하여 내러티브 전개에 이해와 함께 캐릭터가 무엇인지 지속적인 사고를 할 것이고 그러한 피로감은 결국 애니메이션에 흥미를 잃게 된다. 이러한 이유로 형태는 효과적인 캐릭터 디자인을 위하여 캐릭터의 외면적 특성의 속성으로서 개념화할 필요가 있다.

형태란, 시각을 통해서 경험하는 대상물의 본질적인 특성이며, 형태에 대한 연구는 대상물이 가지고 있는 구조적 질서를 파악하는 것이기 때문에 모든 디자인 과정의 근간이 된다. 형태가 디자인에서 가장 영향력 있는 구성요소의 하나로 대두되는 것은 인간이 어떤 사물의 본질을 파악하거나 어떤 사실의 개념을 받아들이려면 우성감각기관을 통해서 인

식되어야 하는데, 형태는 사물을 인식함에 있어서 가장 핵심적이며 시각화된 지각의 대상으로 존재하기 때문이다.

형태는 형(form)과 태(mode)의 속성으로 구분되며, 형과 태가 내포하는 성과 질의 속성 범주가 결합된 결과이다. 성과 질의 속성이 형태를 결정하는데 있어서 이들이 결합하는 조건은 다양하다고 할 수 있다. 그리고 이러한 조건의 다양성은 속성의 본질인 질의 속성이 다양한 양상으로 결합될 수 있다는 것을 의미하므로, 결과적으로 다양한 성의 범주를 형성하게 되는 것이다.

속성범주	속성의 개념				
형(形)	형상(형상)의 준말, 도형의 모양				
	형상 (形狀)	물건의 생긴 모양이나 상태			
		모양 (模樣)	겉으로 나타나는 생긴새나 모습, 외모에 부리는 멋, 맵시, 어떠한 상태나 되어 나가는 꼴		
			모습	사람의 생긴 모양, 자취나 흔적, 사물의 드러난 모양	
		맵시	곱게 매만진 모양새		
			모양새	모양의 됴됨이, 체면이나 일이 되어 가는 꼴	
		꼴	사물의 모양이나 생긴새		
생김새	생긴 모양새				
상태 (狀態)	사물이나 현상이 놓여 있는 형편이나 모양				
태(態)	맵시, 겉에 나타난 모양새, 일부러 꾸미는 태도				
	맵시	곱게 매만진 모양새			
		모양새	모양의 됴됨이, 체면이나 일이 되어 가는 꼴		
	태도 (態度)	몸의 동작, 몸을 거두는 모양새, 사물이나 사태에 대처하는 자세			
		자세	모양의 됴됨이, 체면이나 일이 되어 가는 꼴		

[표 2-8] 형과 태의 속성 범주와 개념(이성남, 2005: 재구성)

그리고 이러한 성의 다양성은 형의 다양성으로 이어지기 때문에, 형의 다양한 속성으로서 태의 범주를 형성하게 되는 것이다. 그리고 이러한 다양한 태의 범주 안에서 선택되어진 형상은 디자인에서의 시각적 결과물로서 다양한 형의 범주를 형성하게 되는 것이다. 그러므로 모든 디자인 표상은 형과 태, 그리고 성과 질의 형태적인 범주 안에서 이들이 결합하고 있는 조건을 반영하는 것이라고 할 수 있다(이성남, 2005: pp.41-42).

이러한 측면에서 애니메이션 캐릭터디자인에서의 성질은 두 가지 측면에 영향을 끼친다. 첫 번째는 캐릭터의 본질적 존재에 대하여고 두 번째는 내러티브에서 부여하는 역할과 기능으로서, 악당의 역할이고 그에 따른 나이, 성별, 환경, 직업 등의 설정이 그 것이다.

나이	유아	머리가 크고 사지가 짧다 (3등신)	직업	군인 /전사	근육이 발달하고 각이 짐 머리칼이 짧다
	소년	유아에 비해 사지가 길다 (5등신)		농부	피부가 검게 그을렸고 순박한 표정
	청장년	머리가 작고 사지가 길다		지도자 /교사	호리호리한 체형 인자한 표정
	노인	등이 굽어 키가 작고 피부 아래 뼈가 도드라짐		학생	안경을 착용하고 단정한 복장
성별	남	체구가 크고 체형의 선이 굵다 머리카락이 짧다		과학자	흰 가운을 입고 안경을 내려서 착용한다.
	여	체구가 작고 체형의 선이 가늘다 머리카락이 길다		성직자	체형이 호리호리하고 성의를 착용하며 인자한 표정
	중성	키가 크고 선이 가늘다		운동 선수	군살없이 다부진 체형
환경	도시	피부가 하얗고 옷차림이 말쑥함			
	농촌	피부가 그을렸고 낡은 옷차림을 함			
	공업	피부가 검붉고 기름진 옷차림을 함			

[표 2-9] 애니메이션 캐릭터 역할에 따른 일반적인 형태적 특징의 예

[표 2-9]는 내러티브에서 캐릭터에 주어진 역할에 따른 상징적이고 일반적인 형태적 특징의 예이다. 애니메이션 캐릭터는 일반적인 형태를 만을 취하는 것은 아니다. 그러나 위와 같이 고정관념과 같은 일반적 형태를 예시할 수 있는 것은, 인간은 경험에 의하여 축적된 의식을 따르는 경향이 있고 이를 상징화하여 기억하기 때문에 가능하다. 이러한 의식의 경향은 메타포라는 개념과 매우 밀접한 관련이 있는데, 이는 2장의 2절에서 다루려한다.

이와 같은 캐릭터의 본질과 성질에 따른 형태의 분석은 애니메이션 캐릭터를 디자인함에 있어서 먼저 캐릭터의 본질에 관련된 형태의 요소들과 내러티브에서 설정한 캐릭터 성질의 상징적인 요소를 도출하고 그것들을 조합하여 디자인할 수 있게 한다.

1) 애니메이션 캐릭터의 색채

캐릭터의 외면적 특성에서 색채는 형태와 함께 시각적 요소를 이루는 주된 요소이다. 색채는 인간이 캐릭터를 대함에 있어 색상의 상징적인 특징을 통하여 직관적이고 즉각적인 인지를 하게하는 중요한 요소이다. 이것은 계획된 색상의 사용을 통하여 수용자로 하여금 생산자의 의도된 방향으로 캐릭터를 인지하게 할 수 있다는 의미를 가지고 있다.

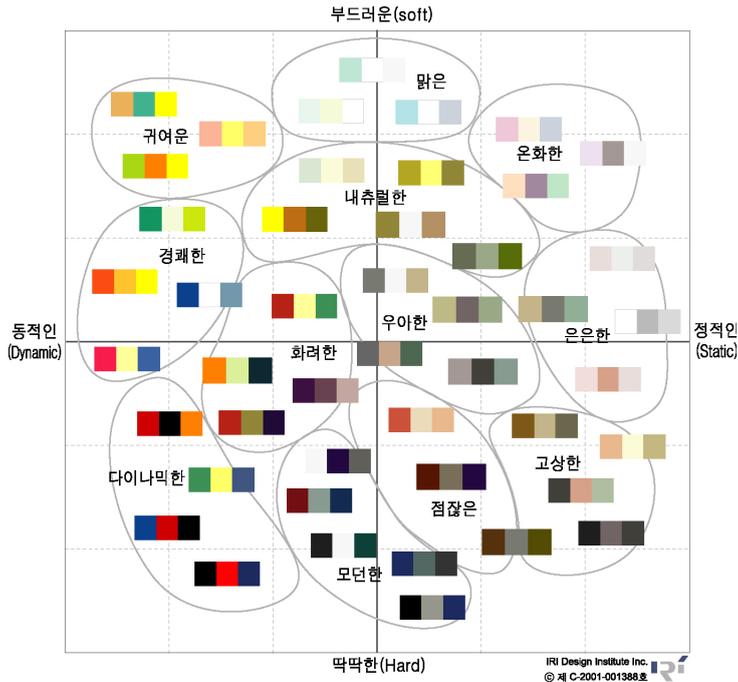
아른하임(Rudolf Arnheim)에 의하면, 눈에 보이는 모든 사물의 물질성을 결정짓는 것은 빛의 밝기와 색채의 차이에 의해서이다. 즉, 아른하임이 말하는 색채는 그 어떤 대상을 감싸고 있는 경험적 느낌을 판독하게 하며, 실질적으로 형태와는 다른 독립적 특질을 가지고 있다는 것이다. 그리고 애니메이션에서 색채의 기능적 측면은 ‘정보기능(information function)’, ‘구도기능(compositional function)’, ‘감성표현 기능

(expressive function)'을 수행한다. 정보기능은 주변 색과의 구분을 가능하게 하며, 구도기능은 한 가지의 색으로 화면의 일부분을 강조하거나 화면의 구도를 잡을 수 있게 한다. 그리고 우리의 느낌이나 감성을 이끌어내는 감성 표현기능은 특정 사물이나 사건의 특징을 표현할 수 있고, 시각영상 안에서 극적인 느낌이나 흥분을 유도할 수 있으며, 특정 상황의 분위기를 조성하는데 기여한다(Zettl, 1973: pp. 111-117. 재인용).

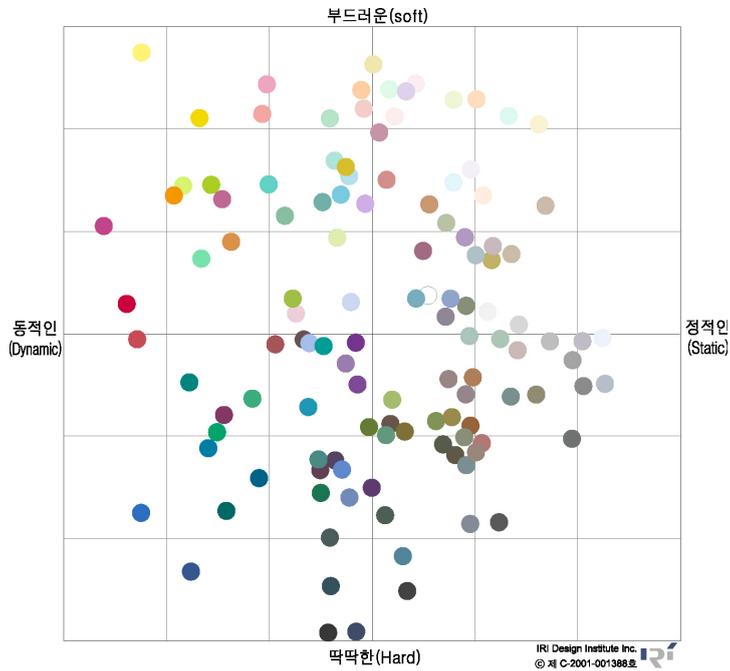
이러한 색채의 독립적인 특질과 기능은 내러티브에 있어 캐릭터의 역할과 성격을 선명하게 전달하는데 매우 유용하다.

애니메이션 캐릭터의 역할과 성격에 대한 색채이미지를 도출하기에 유용한 I.R.I 색채이미지 스케일은 I.R.I디자인연구소에서 SD법(Semantic Differential Method)을 사용하여 제작한 이미지스케일이다. SD법이란, 1959년 심리학자 오스굿(C.E. Osgood)이 언어의 정서적 의미에 대한 언어 척도법으로 고안해낸 방법이다. SD법에서 색의 감정적 효과를 3개의 인자로 분류하고 이러한 감정 인자들을 서로 반대되는 감정 인자들의 쌍으로 정의했다. 즉, 크다 - 작다, 좋다 - 싫다와 같이 상반되는 의미의 형용사를 짝지은 척도를 사용해 어떤 개념이 연상시키는 내용을 그 강도에 따라 분석했다(송화선, 2012: p.99).

이러한 SD법으로 감성색채를 분류한 I.R.I연구소의 색채 이미지 스케일은 12가지 키워드에 따라 3색 배색한 이미지배색을 통해 감성배색이나 색채계획에 객관적으로 활용할 수 있게 하였다. 형용사이미지에 따른 이미지배색을 가로축으로 동적인(Dynamic)과 정적인(Static)으로 분류하고 세로축으로는 부드러운(soft)과 딱딱한(Hard)으로 분류하였다. 가로축은 채도에 따라 고채도와 난색계열로 동적인 속성을 지니고 있고 대척점인 정적인 속성으로 갈수록 저채도, 고명도로 분포하고 있다. 세로축은 저채도와 한색계열로 명도에 따라 부드러운 속성은 고명도로 조합되어있고 딱딱한 속성은 저명도의 조합군을 이루고 있다.



[그림 2-5] I.R.I 배색 이미지스케일



[그림 2-6] I.R.I 단색 이미지스케일

색채는 색상(hue), 명도(lightness), 채도(saturation) 세 가지 속성으로 이루어져 있다. 색채의 성격이 결정지어지는 데에는 색상뿐만 아니라 명도와 채도 역시 깊이 관여된다. 색상은 청색, 적색, 황색, 녹색 등과 같은 색의 원형을 의미한다. 채도는 색의 선명도 혹은 순도를 의미하며, 백색, 회색, 흑색 등의 무채색은 채도가 없다. 명도는 색의 밝기를 말하며, 명도단계가 음악의 음조처럼 특별한 감성적 성격을 지니고 있으며, 명도의 차이가 색채를 결정짓는 중요한 요소가 된다(Graves, 1978: 177-178. 재인용).

명도와 채도의 변화에 따라 변화하는 감성을 연구한 송화선(2012)은 색채에 있어서 편안한 감정(relaxation)과 불안한 감정(distress)은 명도 특성에 많은 영향을 받는다고 하며 명도가 50% 이하로 낮아지면 Relaxation 감정보다는 Distress 감성을 유도한다고 추론하였다. 채도에 있어서는 어떤 색상의 색이냐에 따라 양상이 달라지는데, Relaxation 감성의 경우 녹색 색상 계열의 색일수록 상대적으로 50%이상의 높은 채도 특성을 보이며 보라 및 빨간 색상 계열의 색일수록 상대적으로 채도 40%이하로 낮았다. 또한 Distress 감성에서는 파랑과 청보라 계열의 색상들은 50% 이상 채도가 높은 반면, 나머지 계열의 색상들은 50%이하로 채도가 낮게 분포되어 있다. 그리고 난색계의 색은 우리의 감정을 흥분, 발산시키는 효과를 갖는 반면 한색계의 색은 감정을 가라앉히는 역할을 한다. Mehrabian과 Russel(1994, Valdez)은 차갑게 느껴지는 색의 온도감이 밝기(brightness)보다는 채도(saturation)와 밀접한 관계가 있다고 하였다(Valdez, p. & Mehrabian, 1994, 재인용).

이러한 명도와 채도의 변화에 따른 감성의 변화는 캐릭터를 디자인함에 있어 선함 또는 악함 등의 역할과 그에 따른 성격을 색채로서 적절히 표현하게 할 수 있다.

독일 바우하우스의 교수이자 색채학자인 요하네스 이텐(Johannes Itten)은 12색상환의 각 기본 색상들의 지적, 정서적 표현가치에 대해 분석을 한 바 있다. 색채에 대한 심리적인 연상이나 느낌은 개인적인 경험, 기억, 사상, 의견, 개인이 소속된 사회의 문화적 배경, 또는 자연환경의 색채 등, 색으로부터의 직접적인 영향을 받아서 형성된다. 거의 모든 문화권에서 색채가 갖는 이러한 심리적인 연상에는 일반적으로 공통적인 연상과 상징하는 바가 있다. 또 색채의 연상을 자유연상법으로 조사하여 연상어를 분류, 정리하면, 사과나 태양 등의 구체적인 연상과 정열, 성냄 등의 추상적인 연상이 있다. (조현주 외, 2007: p.89)

대상색채

이미지어

 빨간색	피, 정열, 불, 태양, 위험, 장미, 입술, 사과, 사랑, 신호등, 적기, 딸기, 강렬, 립스틱, 뜨거움, 더위, 노을, 긴급, 금지, 명쾌, 섹시, 생동력, 혁명 등
 주황색	오렌지, 활발, 명쾌, 밝음, 희망, 화사, 행복, 따뜻함, 평화, 살구, 굴, 과일주스, 당근, 적극, 봄, 가을, 감, 여성적, 산뜻 등
 노란색	개나리, 질투, 희망, 병아리, 바나나, 밝음, 봄, 명랑, 귀여움, 어린이, 활발, 행복, 명쾌, 발랄, 창의, 유쾌, 따뜻함, 레몬, 해바라기, 나비, 프리지아, 유아 등
 연두색	새싹, 봄, 희망, 신선, 싱그러움, 풀, 어린이, 나뭇잎, 연약함, 화사, 5월, 시원함, 새로움, 위안, 휴식, 성장, 온화, 잔디, 편안 등
 초록색	여름, 안전, 나뭇잎, 나무, 숲, 산, 평화, 안정, 시원, 상록수, 수박, 편안, 칠판, 명쾌, 활발, 봄, 자연, 신호등, 생명력 등
 파란색	바다, 시원, 물, 하늘, 여름, 파도, 남성적, 무한, 해변, 활발, 평화, 차가움, 찬바람, 청바지, 수영, 두려움, 성실, 편안 등
 보라색	포도, 할미꽃, 신비, 비애, 정신병원, 질투, 답답함, 예술, 고귀, 여성적, 죽음, 고독, 도라지꽃, 난꽃, 가지, 귀족, 고전의상, 우울, 제비꽃, 촌스러움, 엄숙 등
 분홍색	여성스러움, 복숭아, 사랑, 귀여움, 신데렐라, 딸기 아이스크림, 행복, 소박, 활발, 화사, 신혼, 질투, 희망, 달콤함, 꽃, 부드러움, 따뜻함, 순진, 연약, 산뜻, 원피스, 어린이, 벚꽃, 촌스러움, 사탕, 한복, 파티 드레스, 립스틱 등
 갈색	가을, 고목나무, 낙엽, 커피, 세련, 흙, 소박, 고독, 우아, 고상함, 머리카락, 밤 초콜릿, 비애, 성숙, 고사리, 칙칙함, 통나무, 무난, 한약, 부드러움, 나무줄기 등
 흰색	눈, 청결, 결백, 청초, 위생, 순결, 순수, 웨딩드레스, 설탕, 백합, 목련화, 병원, 의사, 겨울, 얼음, 토끼, 평화, 봉대, 안개, 안개꽃, 여성적, 신성, 단순, 정직 등
 회색	비애, 도시, 빌딩, 우울, 연기, 엄숙, 노인, 스님, 비둘기, 공장, 평범, 겨울, 쓸쓸함, 겸손, 칙칙함, 매연, 먼지, 쥐, 구름, 흰머리, 품위, 아스팔트, 안개, 비, 어둠 등
 검은색	죽음, 엄숙, 밤, 세련, 장례식, 어둠, 정장, 주검, 공포, 마귀할멈, 비애, 부정, 영원, 신사복, 상복, 숲, 석탄, 무한, 절망, 침묵, 죄, 구두, 아스팔트, 머리카락, 허무 등

[표 2-10] 색채 연상 이미지어 (조현주 외, 2007)

[표 2-10]은 색채로부터 연상되는 이미지의 예이다.

빨간색은 전쟁과 악마의 불타는 세계를 나타내기도 한다. 이러한 빨간색이 범하기 어려운 악마적 정열을 가장 크게 발하는 경우는 검정과 대비하는 경우라고 한다(요하네스 이텐, 2002: p.164). 또한 피, 불, 위험 등의 빨간색의 연상어로 보았을 때 행동유형의 악당 중 전사형의 단색 이미지색의 대표 색으로 적합하다.

요하네스 이텐에 따르면 12색상 중 보라색은 신비롭고 인상적인 색이다. 일반적으로 모든 명색은 인생에 있어서의 밝은 면을, 암색은 어둡고 소극적인 힘을 상징한다. 보라색을 어둡게 하거나 둔하게 하면, 어두운 미신을 나타내는 색이 된다. 어두운 보라로 부터는 잠재해 있던 비극적 종말이 일시에 분출된다. 보라색은 무의식을 나타내는 색이며 때로는 강압적, 위협적, 고무적이 되기도 한다. 큰 면적 속에서의 보라색의 표현은 뚜렷한 위협으로 나타나며, 특히 청자색에 가까워질 경우 그렇게 느껴진다. 피테는 “이 짙은 색의 광선을 풍경에 투사하면, 이 세상의 최후와도 같은 공포가 연상된다.” 라고 말하기도 했다.

보라색의 연상어가 죽음, 정신병 등임을 고려했을 때 이러한 보라색의 특성은 행동유형의 악당 중 지능형의 이미지 색에 적합하다고 볼 수 있다. 이러한 보라색을 밝게 하면 광명과 이해의 힘이 어두운 신앙심에 불을 밝혀 델리케이트하고도 아름답고 매혹적인 색이 된다(요하네스 이텐, 2002: p.166). 또한 보라색의 또 다른 연상어 중에 신비, 고귀, 고독, 엄숙 등이 있음을 비추어 보았을 때 행동유형의 증여자 중 현자형의 단색 이미지 색에도 적합하다.

노랑의 대표적 상징으로는 아이와 명랑함, 밝음이 있다. 주황 색상을 검정색으로 희석하면 둔하고, 과묵한, 쇠퇴한 갈색으로 변한다. 여기서 얻은 갈색을 밝게 하면 베이지 색조를 얻게 되며 그것은 고요하고 친밀감 있는 실내에 따뜻하고 정다운 분위기를 감돌게 한다.

색에는 미학적 색 에너지(color energy)가 존재한다. 색 에너지는 색상, 명도, 채도와 채색면적, 그리고 전경색과 배경색의 상대적인 대비 등에 따라 달라진다. 색 에너지를 결정짓는 것은 채도라고 할 수 있다. 채도가 같을 경우, 적색 계열의 따뜻한 느낌은 청색 계열의 차가운 느낌에 비해서 더 큰 색 에너지를 발생한다. 일반적으로 채도가 낮으면 색 에너지가 작고 채도가 높으면 색 에너지가 크다고 할 수 있다. 에너지가 큰 색은 작은 색보다 더 활동적이다. (Zettl, 1973: p.106. 재인용).

구분	변수	에너지
색상	따뜻한 색 차가운 색	크다 작다
명도	높다 낮다	크다 작다
색의 범위	넓다 좁다	크다 작다
채도(주요변수)	높다 낮다	크다 작다

[표 2-11] 색의 미학적 에너지 (Zettl, 1973: p. 105. 재인용)

지금까지 프롭의 민담형태론에 나온 캐릭터의 역할유형과 MBTI의 성격유형을 I.R.I 색채 이미지 스케일과 색의 미학적 에너지를 고려하여 적용하면 다음과 같은 캐릭터 역할과 성격별 색채 이미지를 도출할 수 있다.



[그림 2-7] 캐릭터의 역할과 성격별 색채 이미지

본 논문의 2장 1절의 소결은 프롭의 연구를 통하여 애니메이션의 내러티브에서 드러나는 캐릭터의 유형과 MBTI 성격유형으로 캐릭터의 성격을 분석하였다. 그리고 그것들의 시각화하고 감성이미지를 도출하기 위하여 이미저리의 개념과 I.R.I 형용사 이미지 스케일, 그리고 마인드맵을 통한 이미지 어휘를 분석하였다. 마지막으로 I.R.I 색채 이미지 스케일과 색 에너지의 분석으로 그에 따른 색채를 분류, 적용하였다.

위와 같은 2장 1절의 소결은 [표2-12]과 같다.

7가지유형		캐릭터 특성	언어 이미지 스케일	배색	단색
1	적	비열하고 요사스러운 (사업가-지능형)	요사스러운, 냉정한, 치밀한 등		
		야만스럽고 폭력적이고 거친 (스파크-전사형)	강인한, 거친, 자극적인 등		
2	증여자	신비하고 비밀스러운 (예언자형)	미묘한, 깊이 있고 겸허한, 품격있는 등		
		명량하고 유머러스한 (발명가-괴짜형)	고풍스러운, 유머러스한, 등		
3	조력자	우직하고 신의 있는 (소금-시중형)	순진한, 소탈한, 성실한 등		
		장난기 많고 낙살좋은 (활동가-익살형)	익살스러운, 건강한, 명량한 등		
4	공주와 그녀의 아버지 (찾아야 할 인물)	가녀린 소녀, 지켜져야 할 대상의 (친선도모-소녀형)	귀여운, 가련한, 청초한 등		
		강단 있는 성격으로 강인한 (잔다르크형)	고상한, 품위 있고 아름다운, 기품 있는 등		
5	파견자	현명하고 사려깊은 (성인군자형)	전통적인, 차분한, 보수적인 등		
		위엄있고 근엄한 (지도자형)	고급스러운, 품위있는, 격식있는 등		
6	주인공	신체 건강, 다혈질, 싸움에 능한 (스파크형-영웅형)	정열적인, 남자다운, 강렬한 등		
		밝고 씩씩한 외유내강의 (스파크형-소년형)	명량한, 경쾌한, 맑고 깨끗한 등		
7	가짜 주인공	음흉하고 지능적인 (사업가형-지능형)	차가운, 지적인, 치밀한 등		
		성질이 급하고 용맹한 (스파크형-전사형)	와일드한, 강인한 기운찬 등		

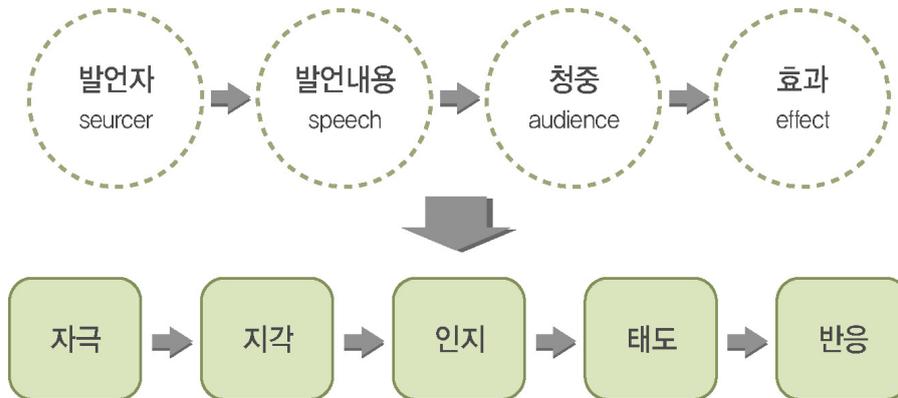
[표 2-12] 애니메이션 캐릭터의 유형 및 성격별 이미지언어와 색채

2.2 애니메이션 캐릭터의 메타포와 시각적 수사사고의 접근

2.2.1 캐릭터디자인에 있어 시각적 수사사고

수사학(rhetoric)은 언어를 효과적이고 설득력 있게 사용하여 듣는 이의 사고와 행동에 영향을 주고자 하는 학문으로, 거시적인 관점에서 이것은 설득을 위한 커뮤니케이션뿐만 아니라 모든 종류의 커뮤니케이션 수단과 밀접한 관련이 있다. 오늘날 시각 커뮤니케이션에는 그림과 음악을 모두 포함하는 영화, 애니메이션, 멀티미디어, 광고 등 모두 수사학을 사용하고 있다(Richard D. Zakia, Op. cit., p. 362).

Aristotle는 수사학이란 청중을 유도하거나, 설득하기 위하여 주어진 상황을 최대한 선택하여 모든 설득의 수단을 발견하는 것이라 했다. 또한 그는 수사학 모형을 발언자, 발언내용, 청중, 효과에 이르는 네 가지 단계로 설명하고 있는데, 그 모형은 다음과 같다(신동은, 2011: p.31).



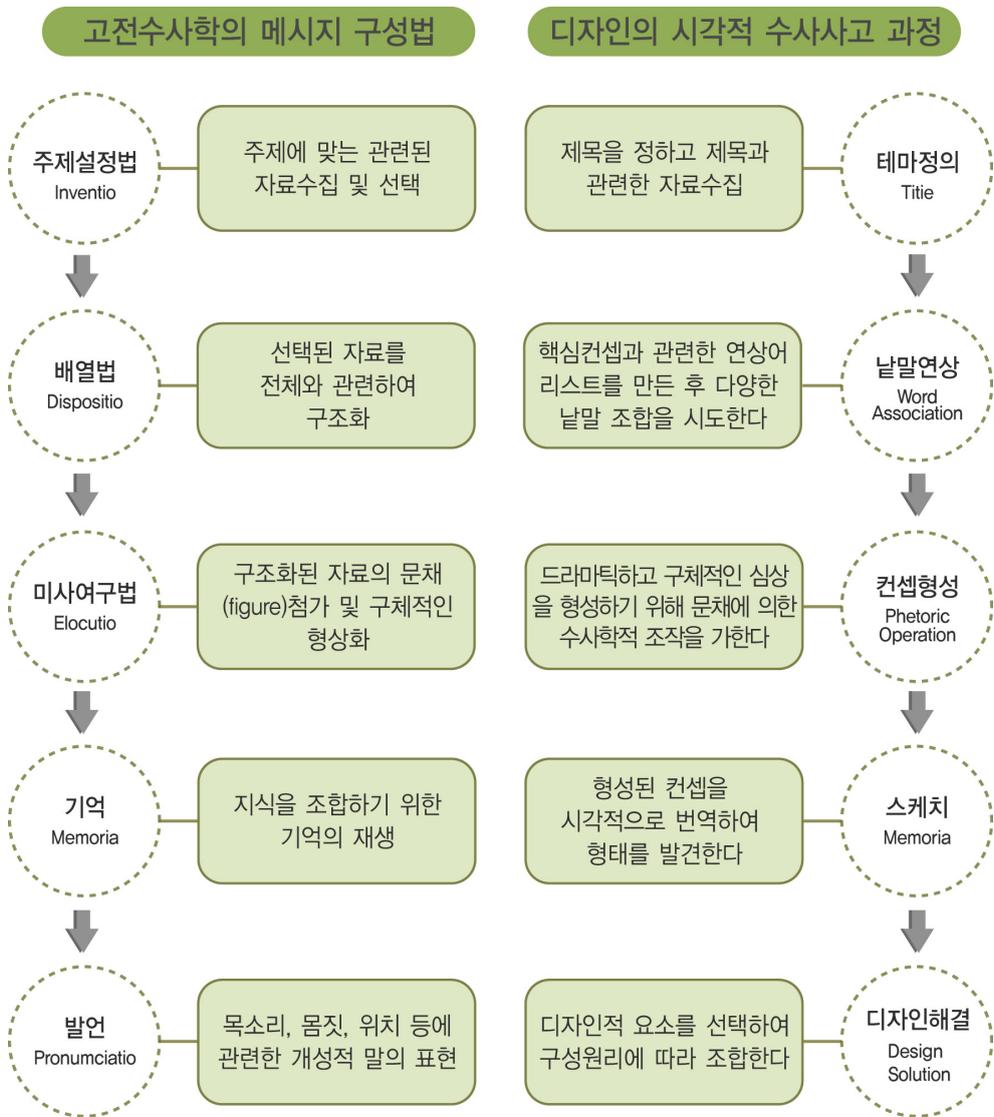
[그림 2-8] Aristotle의 수사학 모형과 자극패턴

위와 같은 수사학 모형은 수용자에게 있어서 자극패턴의 형식으로 인지되고 발언자의 의도를 체계적으로 받아들이게 되는 것이다.

이러한 고전 수사학을 바탕으로 디자인적 해결책을 모색하기 위해 일반 언어에 관련된 고전 수사학의 방법론을 빌려와 시각화 측면에 앞서 언어적인 측면에서 시작해 보고자하는 것에서 고안된 것이 시각적 수사사고(Visual Rhetoric Thinking), VRT이다. 이것은 문제 해결의 고리를 문제인식 → 낱말 → 언어조작 → 시각화 과정으로 설정하고 언어의 선택과 조합이 만들어가는 언어창조성의 논리 속에서 시각 시스템을 만들어 가자는 것이다(최길열, 2000: p.150).

이를 위해서 고전 수사학의 네 부문인 주제설정, 배열법, 미사여구법, 연기술과 후기 수사학자들에 의해 첨가된 기억까지 5단계의 수사학적 메시지 구성법에 디자인 프로세스를 접목시켰다.

1단계는 무엇을 표현 할 것인가의 자신만의 구체적인 주제를 정하고 관련된 자료를 수집하고 분석하는 단계이다. 2단계는 결정된 주제의 단어를 풀어 연상되는 낱말이나 단어를 나열해보는 단계이다. 3단계에서는 2단계에서 나온 결과로 디자인 컨셉을 추출하고 이미지 등을 참고로 컨셉과 그에 알맞은 수사학적 수식을 결정하는 단계이다. 4단계는 형성된 컨셉을 시각적으로 번역하기 위하여 이미지를 구체화시키는 단계이다. 5단계는 위에서 결정된 컨셉과 이미지를 보다 효율적으로 표현하기 위한 그래픽적인 표현수단이나 레이아웃을 결정하는 단계이다(김미정, 2002: p.53).



[그림 2-9] 고전수사학과 시각적 수사사고(VRT) 과정(최길열, 2000: p.157)

이와 같은 고전수사학의 전개에 디자인 개념으로 접목한 디자인의 시각적 수사사고 과정은 설득력 있는 디자인을 함에 있어 효율적인 커뮤니케이션을 찾아간다는 측면에서 유용한 도구임에는 틀림이 없다. 그러나 단계별 해결은 프로세싱의 정리만으로는 디자인이 해결되는 것은 아니다. 예로 시각적 수사사고의 낱말연상에서 핵심 컨셉과 관련한 연상어 리스트를 만든 후 다양한 낱말 조합을 시도한다. 라고 하였는데 어떤 방법으로 연상어를 만들고 어떤 도구로 낱말을 조합할 것인가는 다른 차원의 문제이기 때문이다. 연상어와 낱말 조합의 해결은 메타포의 특성에서 실마리를 찾을 수 있다.

메타포는 위에서 밝혔듯이 ‘시각적 이미지의 뜻밖의 결합’의 하나로서 빠르고 쉬운 이해를 돕는 특성을 가지고 있기 때문이다. 그리고 연상어라는 단어의 ‘연상’에는 이미 메타포의 특성이 내재되어 있다.

이러한 이유로 시각적 수사사고의 전개과정을 보완할 도구로서 메타포에 의한 창의적 사고 과정을 활용하려한다.

2.2.2 메타포의 개념과 기능

메타포(metaphor)는 언어학에서 전통적인 비유언어(figurative language)의 가장 기본적인 형태로, 한 사물에 대한 언어를 다른 사물의 언어로 전이(transference)시키는 수사법을 이야기 한다. 메타포의 어원은 그리스어 “Metaphora” 즉, “transfer”를 의미한다. 이것은 하나의 개념, 의미 등을 또 다른 것에 대입할 때 일어나는 원관념과 보조관념 사이의 이미지적, 어의적, 관념적 움직임의 총체로 이해할 수 있다(류시천, 2000: p.110).

Aristotel은 은유이론에서 ‘메타포란 사물에게 그 사물에 속하지 않는 다른 이름을 부여하는 것, 즉 유추(analogy)에 근거하여 속(genus)에서

종(species)으로 전이(transference), 종에서 속으로 의전이, 속에서 속으로 의전이 현상이다.’라고 하였다(조각현, 2007: p.47). Aristotel의 은유이론은 16-17세기의 합리주의, 경험주의, 20세기 논리 실증주의 등을 거쳐 메타포에 대한 전통적 견해로 자리 잡는다.

그러나 이러한 전통적 견해에 대해 L. A. Richards(1936)는 “메타포가 일탈적이거나 단순한 장식이 아니라, 모든 언어에 내재 되어 있는 원리이며, 우리가 메타포를 사용할 때 서로 함께 활동하지만 두 사물에 대한 두 가지 생각이 한 개의 단어나 구에 의해서 더불어 역동적이 되는 것인데, 그 의미는 사물들의 상호작용의 결과이며 상호작용 없이는 이해될 수 없다”라고 주장한다. 이러한 상호작용론은 메타포의 작용을 두 용어를 이용해 설명하고 메타포를 모든 담화에 나타나는 일상적 용법으로 설명함으로써 메타포 연구의 폭을 확대시켰다(최재유, 2011: p.9).

Black(1962)은 상호작용론(interaction theory)을 제시하면서, 메타포는 기존의 유사성을 공식화하는 것이 아니라 유사성을 창조하는 것이라 볼 수 있게 하였다. 메타포문장에서 주 주어와 부 주어(primary subject)가 서로 상호 작용하는 것으로, 그는 두 주어의 체계 즉 함축 의미 복합체들 간의 상호작용에 의해 구조적상응관계가 이루어져서“새로운 의미”로 해석하게 된다고 하였다(조각현, 2007: p.47).

시각적 측면에서 메타포를 분석한 Henry Wolf가 ‘시각적 사고(Visual Thinking)’에서 말한 시각적 메타포는 ‘시각적 이미지의 뜻밖의 결합’의 하나로서 빠르고 쉬운 이해를 돕는 특성을 가지고 있다. 즉, 시각적 메타포란 전달하고자 하는 현상이나 메시지를 그래도 보여주는 것이 아니라 다른 이미지를 더하거나 다른 이미지로 대체하여 대상의 특성을 보다 쉽고 빠르게 이해시킴과 동시에 독특한 방법으로 기억시키는 일종의 시각적 허구인 것이다(George Felton, 1999: p.321).

이론가들의 Metaphor 개념 정리

Aristotel	Metaphor란 한 개념이나 대상을 다른 개념이나 개념으로 바꾸어 놓은 비유법 이다. Metaphor란 서로 다른 대상이나 개념을 서로 비교하여 유추를 통해 유사성을 찾아내는 비유법이다.
I. A. Richards	Metaphor란 원관념과 매체관념이 서로 작용하여 생겨나는 제 3의 관념이다. 이 둘의 상호작용 없이는 생겨날 수 없으며 서로를 연결하는 것은 독자의 몫이다.
G. Lakoff & M. Johnson	우리가 생각하고 행동하는 개념체계는 본질적으로 Metaphor의 서역을 지닌다.
김옥동	Metaphor의 원관념과 매개관념 사이에는 어떤 거리감이 있고, 이 둘은 서로다른 사고 영역 안에 속한다.
G. Lakoff & M. Turner	Metaphor는 일상적 사고와 언어에서 없어서는 안 될 요소이다. Metaphor는 다른 사고 유형으로써는 할 수 없는 방법으로 우리 자신과 세계를 이해하도록 해준다.
M. Johnson	Metaphor는 일상생활 즉, 단순히 언어뿐만 아니라 사고와 행동에 널리 퍼져있다.

[표 2-13] 이론가들의 Metaphor 개념 정리 (김옥동, 1999. 재인용)

메타포는 지금까지 우리가 경험한 적이 없는 새로운 사태에 부딪혔을 때, 그것에 대해서 생각하려는 의지이며, 새로운 상황을 파악하기 위한 사고 모형이다(손혜민, 1997). 이런 메타포적 능력은 대상들 가운데 유사성 인식 능력을 기반으로 한, 범주화의 핵심을 뿐 아니라 메타포적 산물을 위한 핵심이다(Vosniadou, 1984). 따라서 메타포는 두 사물 사이의 유사성 발견을 넘어, 유사성이나 관련성을 상상하고, 창조하여 좀 더 능동적이고 적극적으로 기존의 언어 의미를 확대하고 변화시켜 창의적 사고력을 발달시킨다(Joyce & Weil, 1986; Malagdy & Barcher, 1979 재인용).

Gibbs는 메타포는 하나의 사실, 사랑, 사물, 개념, 상태, 사진 등을 다른 것을 통해서 투사해줌으로써 이해하게 해주는 ‘추상성을 구체화하는 기능’이 있다고 했다. 또한 메타포의 흥미로운 특성은 메타포가 상반된 것들의 결합이라는 점이다. 메타포는 구체적인 것과 추상적인 것, 시각

적인 것과 언어적인 것, 사실적인 것과 개념적인 것을 결합한다. 벡(Beck)에 따르면 “메타포는 어떠한 상화에 대한 일련의 관계들의 이해를 돕기 위해, 그와 비슷한 상화에 대한 일련의 구체적인 관계들을 참고하는 것이다”라고 주장하고 있다. 그는 메타포의 본질이 구체적인 이미지를 사용하여 추상적인 관계를 명확히 이해할 수 있도록 하는 것이라고 보았다(송창호, 2007: pp.66-67).

이러한 정의들을 토대로 메타포는 다음과 같이 요약할 수 있다. 첫째, 메타포는 어떠한 것을 표현하는데 그것을 직접적으로 표현하지 않고 다른 어떠한 것과 관련이 있는 것을 끌어내어 표현하는 방법을 의미한다. 둘째, 메타포에는 활동이라는 심리적인 기능과 과정, 그 과정의 결과로 나타나는 표현 그 자체라고 하는 두 가지 측면이 있다. (송창호, 1993: p.42).

이러한 메타포의 정의와 특징들을 살펴볼 때 메타포적인 사고를 한다는 것은 어떠한 생각과 모든 감각에 의한 지각들을 범주화, 체계화하여 개념을 설립하고 그러한 과정으로부터 새로운 생산물을 만들어내는 창의적인 과정을 수행한다고 할 수 있다.

2.2.3 메타포에 의한 창의적 사고과정

인간은 미지의 세계에 접할 때 자신이 생각하고 있는 관념과 연결하여 문제를 해결하고자 한다. ‘알고 있는 세계’라고 하는 것은 어떠한 것이 어떠한 구조로 되어 있으며 어떠한 관계로 기능의 조건을 형성하고 있는가에 대한 실감적인 세계를 의미한다(송창호, 2007: p.77). 이러한 송창호의 주장은 애니메이션에 몰입하는 수용자가 그 안의 캐릭터를 대하는 메타유추적인 태도를 잘 설명해 주고 있다.

메타포 생성과정은 창의적 과정이다(Ricoeur, 1981). Gibbs의 주장과

같이 추상성을 구체화하는 기능이 있는 메타포는 창의적이고 생산적인 과정으로 설명하기 어려운, 또는 인지하기 어려운 것을 유사한 성질의 것으로 인식을 맵핑하며 구체화한다. 이러한 과정은 의식 속에서 일련의 순서를 가지고 개념화 되면서 결과로 진행되어 창의적 생산을 한다.

Cropley(1997)는 창의성이란 단순히 인지적 특성이나 성격적 특성이 아니라, 인지적 요소와 기타 인지적 요소들 간의 상호작용의 결과라 말하였다. 창의적 인지는 문제해결 그 이상이라고 하면서 선택적이고 평가적인 과정들이 창의적 과정의 일부분이라고 하였다. 그는 다양한 심리적 요소들이 산출과정의 다양한 단계들에서 창의적인 산물의 과정인 5단계의 창의성 모형을 제시하였다. Cropley(2001)는 5단계 모형을 다시 수정했다. 기존 모형에 문제에 대한 인식이라는 ‘준비’와 ‘사회-문화적 인정’ 단계를 추가해서 7단계의 확장된 모형을 제안한다(박영순, 2010: p.28-30).

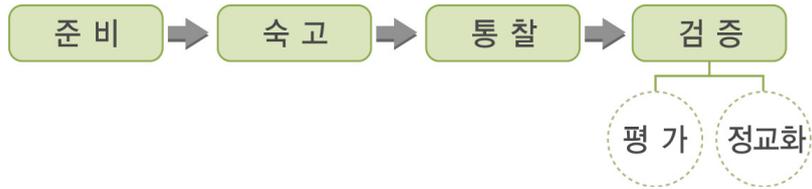
준비단계를 시작으로 정보, 숙고, 조명, 검증, 의사소통, 사회-문화적 인정으로 총 7단계의 과정으로써 과정마다 심리적 과정, 결과, 동기를 부여하여 각각 해당되는 내용을 정리하였다.

Cropley의 창의적 과정 모형은 [표2-14]와 같다.

단 계	심리적 과정	결 과	동 기
준 비	문제의 확인 목표설정 수렴적 사고	초기활동 영역-일반적 영역-특수적 지식	문제해결욕구(내적) 승인에 대한 기대(외적)
정 보	인식, 학습, 기억, 수렴적 사고	영역- 특수적 지식에 초점 맞추기 인지적 요소의 충분한 공급	호기심 복잡성 선호 열심히 하려는 의지 승인에 대한 기대
숙 고	확신적사고, 연합, 두 가지의 결합, 네트워크 형성	연상을 통한 참신한 산출의 형태	구속으로부터 자유로움 모호성에 대한 인내
조 명	가능성 있는 새로운 형태인식	참신한 형태	직관 긴장의 감소
검 증	참신한 형태에 대한 적절한 효과성 점검	적절성과 효과성을 보여주는 타당한 해결책	종결에 대한 욕구 양질의 성취를 이루려는 욕구
의사소통	종결, 피드백 구하기	다른 사람에게 알릴 수 있도록 만든 산출물	승인에 대한 욕구 (내재) 보상 혹은 찬사를 받고자 하는 욕구(외재)
사회,문화적 인정	적절성과 효과성 판단	적절한 판단자에게 인정받을 수 있는 산출물	찬사를 받고자 하는 욕구 완성하려는 욕구

[표 2-14] Cropley의 창의적 과정 모형

Sawyer(2006)는 [그림 2-10]의 모형을 제시하면서, 여러 심리학자들이 수십 년간 연구해 온 창의적 과정은 다음의 4단계 과정을 공통적으로 가진다고 하였다.



[그림 2-10] Sawyer의 창의적 과정의 단계

준비과정은 예비 작업의 가장 시초 국면으로 문제 발견하기, 자료와 정보 수집하기, 관련 아이디어들에 대한 탐색하기, 제안들을 듣기가 일어난다. 숙고과정에서는 준비와 통찰 순간 사이에 유예이며, 이 기간 동안, 준비된 자료들이 내적으로 정교화 되고 조직화된다. 연합, 인지적 구조화 등이 일어난다. 통찰과정은 아이디어를 얻는 주관적 경험이다. 검증과정에서는 통찰의 가치에 대한 평가와 그것의 완성형으로의 정교화라는 두 개의 하위 단계들이 포함된다. 평가는 그 통찰이 정말 좋은 아이디어인지 아닌지를 가려내는 작업을 의미한다. 평가단계는 전적으로 의식되어지며 창의자들은 그 영역에 대한 막대한 지식을 계속해서 만들어낸다. 정교화는 평가가 끝난 후 창의자가 통찰이나 통찰한 내용을 하나의 완성 제품 속에 반영하는 작업이다. 창의자는 통찰을 최종 산출물로 정교화 하는 동안 계속되는 통찰과 그것을 다시 교정하는 지속적인 순환을 경험한다(박영순, 2010: pp.33-34).

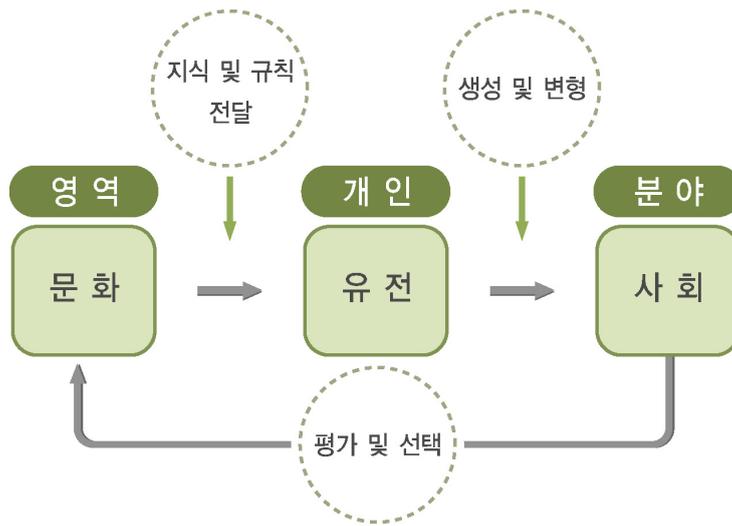
Carroll(Carroll, et al. 1988)은 메타포의 추론과정을 세 가지 인지 단계, 즉 제시(insanitation), 정교화(elaboration), 고착화(consolidation)로 나누어 설명한다. 첫 번째 제시는 자동적이고, 총체적인 활성화 과정이며, 분석적으로 불완전한 상태라고 한다. 제시와 정교화는 모든 메타포에 고유하게 내재되어 있다고 설명한다. 마지막 고착화 단계는 앞의 두 단계에서 파생된 부분 맵핑들을 일원화된 목표 도메인의 재현으로 통합시킨다(송주영, 2010: p.40).

Carroll의 메타포 형성단계는 [그림2-11]과 같다.



[그림 2-11] Carroll의 메타포 형성 단계

Csikszentmihalyi는 ‘창의성은 과연 어디에 존재하는가’라는 의문을 제시하며 창의성을 새로운 관점으로 접근하면서 체계모형을 제안하였다 (Csikszentmihalyi, 1988). 이후 그는 1994년에 Gardner, Feldman과 함께 체계모형을 이전보다 더 정교화 시켰다(Csikszentmihalyi, Feldman & Gardner, 1994). 이 체계모형에서는 창의성 발현을 위해서 반드시 사회, 문화적 영향이 이루어져야 한다는 것을 고려하면서, 다양한 창의성과 관련된 이론들을 종합적으로 정리하려는 대안으로서 인정을 받고 있다(이창수, 2012: p.61).



[그림 2-12] Csikszentmihalyi의 창의성의 체계 모델(이창수, 2012) 재구성

이상의 과정을 통하여 일반 창의적 사고과정 모형인 Cropley와 Sawyer, Carroll, Csikszentmihalyi의 모형을 통합하여 재조직하면 [표2-15]와 같다.

학자	창의적 사고 과정					
	준비	정보	숙고	조명	검증	의사소통 사회,문화적 인정
Cropley	준비	정보	숙고	조명	검증	의사소통 사회,문화적 인정
Sawyer	준비		숙고		검증:평가	검증:정교화
Carroll	제시		제시		정교화	고착화
Csikszentmihalyi	지식과 규칙 전달		생성 및 변형		평가 및 선택	

[표 2-15] 재구성된 창의적 사고과정

이와 같은 학자들의 창의적 생성과정을 준비, 숙고, 종합, 평가 및 정교화로 총 4단계로 재조직하고 각 과정에 캐릭터의 내적특성과 외적특성을 포함하여 [표 2-16]와 같이 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정을 구축하였다.

메타포에 의한 창의적 이미지어 생성 과정					
		준비	숙고	종합	평가 및 정교화
세부 과정		목표 설정	아이디어 탐색/발산	가능성 있는 아이디어 형성	실행 및 수용 가능성
		자료와 정보수집	연합		유용성, 정확성, 가치성
동기 및 필요 조건	내적 특성	- 캐릭터의 본질, 성격 - 캐릭터의 역할, 행동		- 캐릭터의 본질, 성격 - 캐릭터의 역할, 행동	- 종결에 대한 욕구 - 양질의 성취를 이루려는 욕구
	외적 특성	- 형태 - 컬러		- 형태 - 컬러	- 종결에 대한 욕구 - 양질의 성취를 이루려는 욕구
		- 이미지어, 연상어	- 단어의 연합 및 시각화	- 내,외 동기에 적합하지 않은 결과 배제	- 시각적 단어의 재조합 - 숙고의 과정으로 시각화 재생성

[표 2-16] 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정

위의 캐릭터디자인을 위한 창의적 메타포생성 가설모형은 준비, 숙고, 통찰, 평가 및 정교화의 과정을 거쳐 진행 된다.

첫 번째 준비 단계는 목표를 설정하고 자료와 정보를 수집한다. 내적 특성은 캐릭터의 본질과 성격을 기술하고 캐릭터의 역할과 행동을 정립한다. 캐릭터의 본질은 내러티브에서 부여한 캐릭터의 역할과 성격으로써 프로프의 7가지 유형과 MBTI 성격유형, 그리고 I.R.I 형용사 이미지어를 활용하여 감성언어와 연상어를 도출한다. 외적특성은 형태와 컬러로

구분하고 이미저리과정과 마인드맵을 이용하여 형태를 규정할 이미지어를 도출하고 색채는 I.R.I 색채 이미지 스케일과 색채 에너지에 준하여 정리함으로써 준비과정을 마친다. 특히 내적특성은 창의적 이미지어 생성의 가이드라인이 됨으로 내러티브에서 구현된 역할과 성격을 구체적이고 정확히 기술한다. 두 번째 숙고 단계는 아이디어를 탐색, 발산하고 연합 및 확장하는 과정이다. 준비과정에서의 내적특성과 외적 특성의 이미지어를 연합 및 시각화하여 세부적으로 기술한다. 이 과정에서 이미지어들이 연합되면서 좀 더 구체적인 시각적 이미지어가 생성된다. 이러한 과정에서 핵심은 메타포적인 발상으로 연상되는 이미지가 구체적으로 형성되게 다양한 조합 및 연합을 시도한다. 세 번째 종합단계는 연합된 이미지어 중 가능성 있는 아이디어를 형성하며 내러티브의 내, 외적 특성에 적합하지 않은 결과를 배제 시킨다. 또한 형태 형성 결과를 도출한다. 마지막 평가 및 정교화 단계에서는 실행 및 수용 가능성과 유용성, 정확성, 가치성, 효과의 참신성을 기준하여 이미지어를 평가한다. 또한 캐릭터디자인의 가이드라인인 내적특성에 부합되는지를 살핀다. 그러한 이미지어를 시각적 단어를 재조합하고 시각적 이미지를 도출함으로써 정교화 과정을 마친다. 만일 부적합하거나 더욱 다양한 이미지어를 도출한다면 숙고의 과정으로 돌아가 이미지어의 조합 및 연합을 재차 시도하게 된다. 이로써 캐릭터를 디자인함에 있어 사용할 이미지어, 즉 키워드를 도출하여 시각화된 키워드를 생산한다.

이와 같은 과정으로 구축된 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정은 이미지어 및 연상어를 생산하고 그에 따른 시각적 이미지를 조사, 수집할 수 있게 한다. 생산된 이미지어 및 연상어는 시각적 수사사고(VRT)의 낱말연상 과정에서 요구하는 낱말을 생성하는 도구로써 사용되고 시각적 이미지는 컨셉 형성의 요소로써 활용된다.

3. 애니메이션 캐릭터의 사례분석을 통한 이미지어 생성과정

3.1 애니메이션<Wall-E>와 <이웃집 토토로>캐릭터의 분석

3.1.1 분석대상 선정

3장의 연구진행은 2장의 창의적 메타포 생성에 의한 캐릭터디자인 모형을 검증하는 차원에서, 그리고 수정, 보완의 측면에서 기존의 캐릭터를 분석하여 모형에 대입할 것이다. 이는 지금까지 진행되어 왔던 연구를 연역적 방법을 통하여 모형을 증명하는 과정이다. 이는 연역추론이라는 논증 형태로써 ‘이 캐릭터디자인은 곳(잘 만들어진) 디자인이다.’ → ‘이 캐릭터의 내러티브에서 도출된 캐릭터 역할 및 특징을 창의적 이미지어 생성과정의 과정에 대입하여 산출된 이미지어와 시각적 이미지의 결과는 이 캐릭터의 디자인과 부합된다.’ → ‘창의적 이미지어 생성과정은 캐릭터디자인 과정으로 적합하다.’라는 전개이다. 즉, 이미 성공한 애니메이션의 캐릭터 본질과 성격, 역할을 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정에 대입하여 도출된 이미지어와 시각적 산출물들이 캐릭터디자인과 비교하여 얼마나 일치하는지를 살펴보는 것이다.

박동호(2005)는 수학교육에서 연역추론은 학생들로 하여금 문제를 합리적으로 추론하여 스스로 해결책을 발견하는 과학적인 사고경험을 시켜야 한다. 하지만 귀납추론을 통해 이끌어낸 법칙은 추측에 지나지 않으며 추측이 사실임을 보증하려면 연역추론의 과정 즉, 증명 과정이 뒤따라야 함을 인식시키도록 해야만 한다고 주장한다(이창수, 2012: p.49).

이러한 분석과정을 수행하기 위한 완성된 애니메이션 캐릭터를 선정함에 있어 주된 선정기준으로 3가지 측면을 고려하였다. 먼저 성공적인 흥행을 거둔 애니메이션인가와 공신력 있는 수상경력을 가지고 있는가, 그

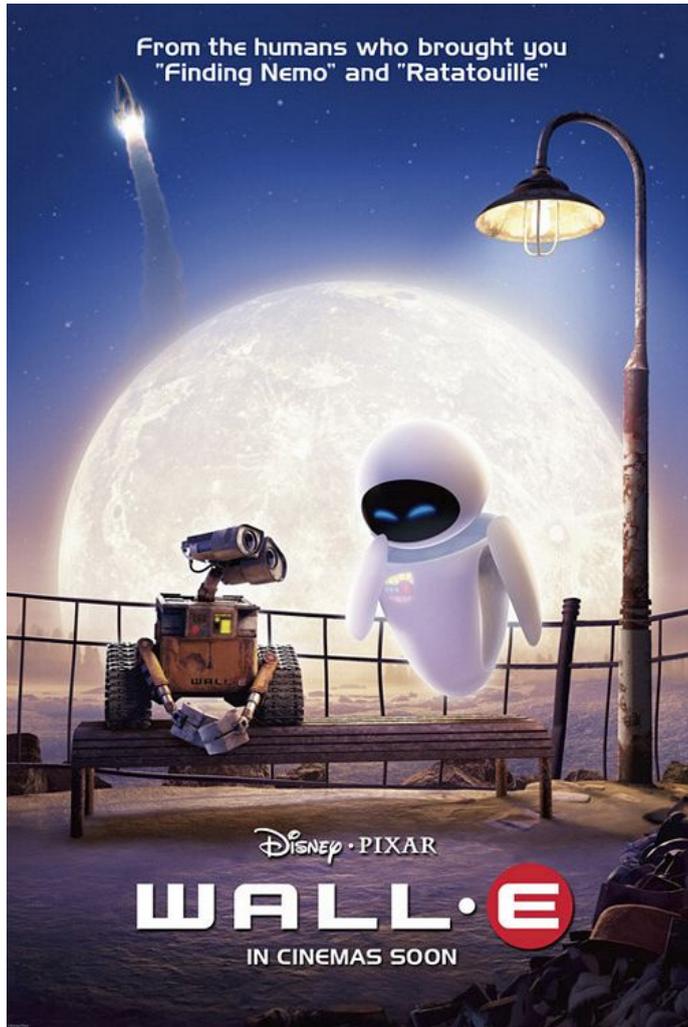
리고 대중적 캐릭터 선호도가 그것이다. 위의 세 가지 측면이 잘 만들어진 애니메이션 캐릭터인가에 대해서는 완벽한 근거가 될 수는 없다. 또한 성공한 애니메이션의 캐릭터가 반드시 잘 만들어진, 소위 ‘굿 캐릭터’인가에 대한 의문도 완전히 해결되지는 않는다. 그러나 수용자의 선택을 받았다는 것은 디자인의 추구 하는 바가 수용자의 선택을 이끌어내는 것임을 고려해 볼 때 흥행의 성공은 잘 만들어진 캐릭터라고 추정할 수 있으며, 성공한 애니메이션의 캐릭터가 큰 인기를 모은 경우는 여러 사례가 있으나 그 반대의 경우, 즉 애니메이션은 실패를 하였는데 캐릭터만 인기를 모은 사례는 찾아보기 힘들다. 또한 공신력이 있는 영화제에서의 전문가들에 의해 주어진 수상경력도 작품의 완성도를 상당부분 보증할 수 있기도 하다. 그리고 흥행성적과 캐릭터 선호도를 조사, 분석한 논문과 보고서들이 애니메이션 캐릭터 개발에 중요한 핵심자료로 사용되고 있는 점은 분명하다. 이에 한국문화콘텐츠진흥원(kocca)은 매년 애니메이션산업백서 제작과 해외콘텐츠시장조사 등의 연구용역 사업을 시행하고 일반에 공개하고 있다.

이러한 맥락에서 흥행성적과 수상경력, 캐릭터 선호도를 메타포에 의한 창의적 이미지 생성과정을 실험하기 위한 분석대상의 선정 기준으로 마련하는 것은 타당하다할 수 있다.

이와 같은 이유로 본 논문에서는 2008년에 최고의 흥행을 거둔 미국 ‘픽사’(Pixar)의 애니메이션, <Wall·E>의 캐릭터와 캐릭터 선호도에서 꾸준히 상위에 이름을 올리는 일본 ‘지브리 스튜디오’의 애니메이션, <이웃집 토토로(となりのトトロ)>의 캐릭터를 분석대상으로 선정하였다.

선정 사유에 대한 내용과 작품의 소개는 다음과 같다.

1) 애니메이션 <Wall·E>



[그림 3-1] 애니메이션 <Wall·E> 포스터

애니메이션 <Wall·E>는 '니모를 찾아서'로 아카데미상을 수상한 감독 겸 각본가 앤드류 스탠튼과 '인크레더블', '카', '라따뚜이'를 탄생시킨 픽사 애니메이션 스튜디오가 손잡고 만들었다. 81회 아카데미 시상식 장편 애니메이션 부문에서는 <Wall·E>가 총 14편의 후보작 가운데 치열한 경쟁을 뚫고 수상의 영광을 안았다(디지털타임즈, 2009년 02월 25일

자 19면 기사). 또한 한국문화콘텐츠진흥원의 ‘2011 애니메이션 산업백서’에 따르면 애니메이션 <Wall·E>는 2008년 미국 박스오피스 1위를 한 ‘픽사’의 작품으로 2001년부터 2010년까지 10년간 개봉되었던 컴퓨터 그래픽 애니메이션 작품들 중에서도 박스오피스 점유율이 상위에 랭크된 작품이다.

연도	개봉작 수	박스오피스 점유율	박스오피스 (단위: 달러)	티켓 판매 수 (단위: 장)	박스오피스 1위작	1위작 박스오피스 (단위: 달러)
2001	5	7.25%	589,078,643	104,077,499	Shrek	267,665,011
2002	5	2.72%	250,018,413	43,032,430	Ice Age	176,387,405
2003	3	3.64%	340,198,342	56,417,635	Finding Nemo	408,325,509
2004	5	10.84%	1,004,385,860	161,736,853	Shrek 2	441,226,247
2005	9	6.18%	552,870,113	86,251,188	Madagascar	193,166,575
2006	17	12.50%	1,156,142,005	176,510,231	Cars	244,082,982
2007	17	12.25%	1,179,145,791	171,387,469	Shrek the Third	322,719,944
2008	18	10.60%	1,044,712,472	145,503,131	WALL-E	223,808,164
2009	17	10.24%	1,089,830,286	145,310,704	Up	293,004,164
2010	15	14.52%	1,519,639,748	192,603,263	Toy Story 3	415,004,880
2011*	13	10.32%	806,372,258	101,175,941	Cars2	190,061,329

[표 3-1] 2001~2011년 미국 CG 애니메이션 박스오피스 점유율 현황
(한국문화콘텐츠진흥원, 애니메이션 산업백서, 2011)

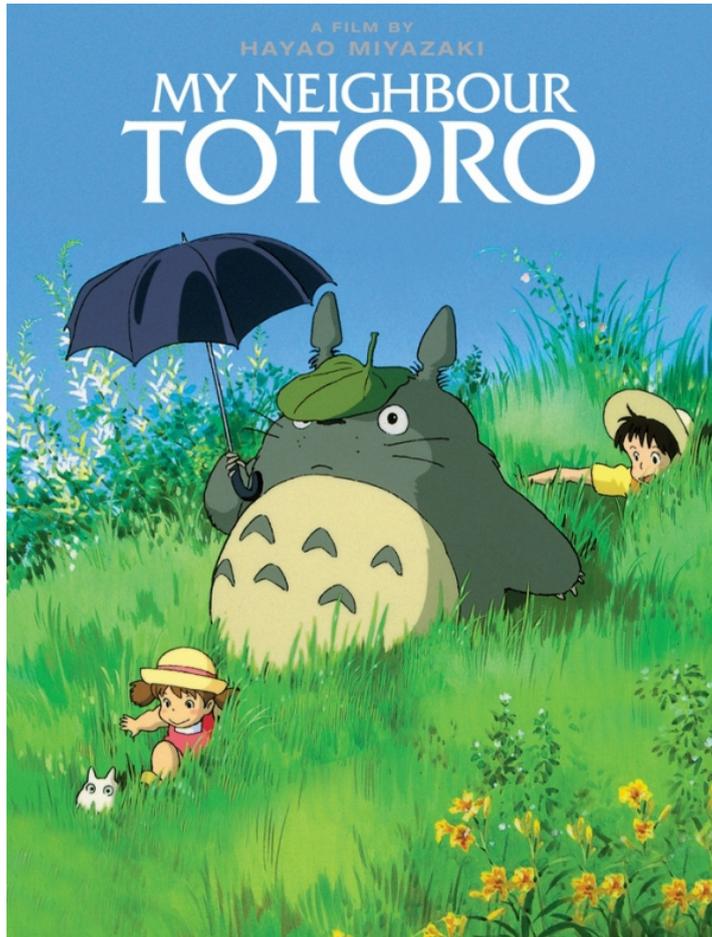
복미흥행 순위	애니메이션명	개봉일	제작사	복미흥행수입	복미지역 이외 전 세계 흥행수입
1	Wall-E	06.27	Pixar	\$223,806,889	\$309,129,766
2	Kung Fu Panda	06.06	DWA	\$215,434,591	\$416,475,940
3	Madagascar: Escape 2 Africa	11.07	DWA	\$180,010,950	\$423,889,394
4	Horton Hears a Who	03.14	Blue Sky Studios	\$154,529,439	\$142,604,508
5	Bolt	11.21	Disney	\$114,053,579	\$199,900,000
6	The Tale of Despereaux	12.19	Universal Pictures	\$50,877,145	\$37,840,800
7	Star Wars: The Clone Wars	08.15	Lucas Film	\$35,161,554	\$33,000,000
8	Space Chimps	06.18	Vanguard Animation	\$30,105,968	\$34,682,011
9	Igor	09.19	Exodus Film	\$19,528,188	\$7,080,162
10	The Pirates who don't do anything: A VeggieTales Movie	01.11	Big Idea Entertainment	\$12,981,269	\$165,504
11	Fly Me to the Moon	08.15	nWave Pictures	\$14,472,166	\$25,554,288
12	Persepolis	(07)12.25	France 3 Cinema 외 3사	\$4,443,403	\$18,299,095
13	Waltz with Bashir	12.25	Razor Film 외 3사	\$2,283,849	\$8,838,520
14	Delgo	12.12	Fathom Studios	\$694,782	N/A

[표 3-2] 2008년 복미 애니메이션 흥행작 리스트(kocca 해외콘텐츠시장조사, 2009)

애니메이션 <Wall·E>는 국내외 전문가들에 의하여 찬사를 받은 작품이기도 하다. “한 시대에 하나 나올까 말까 한 걸작”(뉴욕 매거진), “기계가 아닌 이상 당신의 심장은 녹아버릴 것이다”(뉴스위크), “진실한 환경주의 우화인 동시에 우리를 무장해제하는 달콤하고 간결한 러브스토리이며, 그 정서적인 순수함에 있어서 채플린적(Chaplinesque)인 작품”(뉴욕타임스), “대담한 동시에 정통적이고, 혁신적인 동시에 친숙하며, 종말론적인 동시에 감성적인, 다른 영화였다면 파괴되어버렸을 모순들을 하나로 끌어안아 강력한 힘을 발휘하는 작품”(LA타임스). 이보다 더 꿈결 같은 찬사를 맞본 애니메이션이 있었을까. <라따뚜이>를 향한 평단의 지지가 달콤한 연가였다면, 이것은 가히 열광적인 찬송가다. 로튼 토마토 닷컴 신선도 96%, <메타 크리틱>의 평균 리뷰 점수 94점. 까탈스런 평론가들에게서 만점에 가까운 성적표를 받아든 주인공은 바로 지구 폐기물 분리수거 기계(Waste Allocation Load Lifter Earth-Class)이자, 자기 이름을 발음하는 것 이상의 단어 구사능력이 거의 없는 로봇, 월·E다. “병어리 로봇을 주인공으로 한 무성영화에 가까운 애니메이션”에 픽사 역사상 최대의 제작비인 1억8천만 달러가 투입된다는 소식이 전해졌을 때 사실 업계의 반응은 탄성보다는 탄식에 가까웠다. “픽사의 위험한 도박”, “1억8천만달러짜리 아방가르드영화”라는 악천후성 헤드라인은 그러나, 작고 피죤된 청소부 로봇이 그 정체를 드러내자마자 호들갑스런 환호성 뒤로 종적을 감춰버렸다(씨네 21, 2008. 8. 21).

위와 같은 <Wall·E>의 전문가들에 의한 극찬과 수상경력, 그리고 흥행실적은 본 연구의 분석대상으로 선정하는 주요한 기준이 되었다. 또한 선과 악의 구도가 명확한 내러티브의 구조를 가지고 있고 과거와 미래의 상징적 모습을 갖춘 의인화된 로봇 캐릭터의 러브스토리라는 독특한 설정도 선정사유중 하나이다. 이러한 애니메이션 <Wall·E>의 캐릭터 중 주인공 월·E와 공주인 이브, 그리고 악역인 오토를 분석할 것이다.

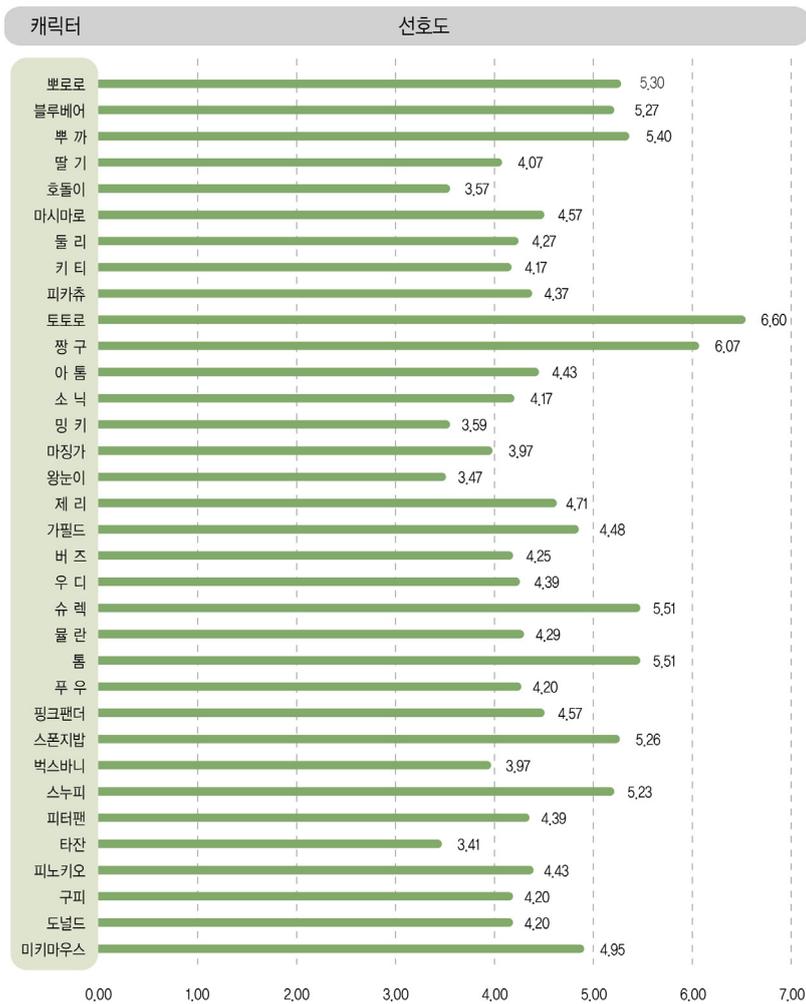
2) 애니메이션 <이웃집 토토로>



[그림 3-2] <이웃집 토토로> 포스터

애니메이션 <이웃집 토토로>는 1986년 스튜디오 지브리(Studio Ghibli)와 도쿠마쇼텐[徳間書店]이 공동으로 제작하고, 미야자키 하야오가 연출하였다. 히사이시 조[久石讓]가 음악을 담당하였으며, 상영시간은 88분이다. 수상이력은 제 3회 AVA 국제 영상 소프트 페어 비디오 부문 애니메이션 비디오상을 비롯하여 제 12회 야마지 후미코 영화상의 영화상, 제 13회 호치 영화상 감독상, 1988년도 키네마 준보 베스트 10 일본 영

화 베스트 10 제1위, 독자 선출 일본 영화 베스트 10 제1위, 독자 선출 일본 영화 감독상 등 수많은 수상경력이 있는 작품이다(위키피디아). 또한 정광태의 캐릭터디자인을 위한 감성 및 선호분석에 따르면 캐릭터 ‘토토로’가 34개의 캐릭터 중 가장 높은 선호도 평가를 받은 것으로 조사되었다(정광태, 2007). 이러한 소비자 선호도를 반영하듯이 1986년에 제작되어 16여년이 지난 지금까지도 애니메이션 <이웃집 토토로>관련 캐릭터 상품은 꾸준한 인기를 얻고 있다.



[표 3-3] 캐릭터 선호도 평가 (정광태, 2007: p67 재구성)

이러한 수상이력과 소비자의 캐릭터 선호도를 비롯하여 애니메이션 <이웃집 토토로>를 분석대상으로 선정한 또 다른 측면은 미국의 애니메이션의 내러티브와 다른 구조와 표현방식을 띄고 있기 때문이다. 캐릭터의 포지션이 선과 악으로 명확히 구분되어 있는 <Wall·E>와는 달리 <이웃집 토토로>는 구분이 명확치 않다. 엄밀히 말하면 악당이 없다. 갈등을 유발하는 악당이 존재하지 않는 만큼, 주인공으로 하여금 해결하도록 움직이게 하는 특별한 사건이 발생하지도 않는다. 마치 과거를 회상하는 듯이, 담담히 지난 일기를 기억하듯이 시간의 나열에 따라 이야기가 전개된다. 전개되는 과정에 호기심을 유발하는 신비한 캐릭터 토토로와의 만남과 그 만남을 통한 환타지의 경험들이 수용자를 몰입하게 하는 강한 캐릭터 애니메이션의 특징을 가지고 있다.

위와 같은 애니메이션 <이웃집 토토로>의 <Wall·E>와 상반된 특징은 <이웃집 토토로>의 캐릭터를 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성 과정을 실험하는 차원에서의 분석대상으로 선정하는 주요한 동기가 되었다. 이러한 측면에서 애니메이션 <이웃집 토토로>의 캐릭터 중 주인공, 메이와 조력자, 토토로와 고양이버스를 분석하려 한다.

3.1.2 애니메이션 <Wall·E>와 <이웃집 토토로> 개요

1) 애니메이션 <Wall·E>의 시놉시스와 캐릭터 분석

내러티브에 따른 캐릭터의 역할과 내적, 외적 특성을 도출하기 위한 애니메이션 <Wall·E>의 시놉시스(Synopsis)를 살펴보면 다음과 같다.

먼 미래, 지구는 쓰레기로 뒤덮였다. 지구가 정화되기 까지 청소하기 위해서 청소로봇을 풀어놓고 지구인들은 지구를 떠나 거대한 우주선 ‘액시움(Axiom)’에서 지낸다. 대부분의 청소로봇들은 수명을 다하여 고철로 변하였으나 다른 기기와는 달리 개성을 발현되는 작은 결함이 발생한 청소로봇, 월·E는 자가발전을 하며 홀로남아 쓰레기를 육면체로 압축해 탑을 쌓는 일을 계속하고 있다. 그러던 중 월·E는 식물을 발견하게 되고 처음 보는 신기함에 자신의 거주지로 옮겨 놓는다. 어느 날, 우주선이 착륙해서 생명체 탐사로봇 이브를 내리는데 월·E는 첫눈에 반하고 만다. 생명체를 탐사하던 이브를 따라다니던 월·E는 모래폭풍이 일자 이브를 보호하려 자기 집으로 데리고 들어온다. 월·E는 청소 중 발견했던 식물을 보여주자 임무를 완수한 이브는 그 식물을 몸체에 저장하고는 전원이 꺼져버린다. 이브를 데리러 우주선이 되돌아오고, 월·E는 이브를 따라 우주선 옆에 매달려 백만 인구를 실은 거대한 우주모선, ‘액시움’에 도착한다. 인간들은 전적으로 자동화된 시스템에 의존해 움직이지 않고 생활하여 뼈가 약해지고 몸은 비대해져있다. 이브는 지구가 거주가능하게 되었는지 보고 오라고 했던 선장에게 식물을 가져가지만, 그녀를 검사했을 때, 식물은 사라지고 없다. 월·E와 재활성된 이브는 식물의 행방을 추적하는데, 자폭하도록 설정된 분리 가능한 소형 우주선에 내보내진 것을 알게 된다. 그들은 식물을 구해 선장에게 가져가고, 우주선의 자동 조종장치인 오토(AUTO)가 식물을 파괴하려 한 것과, 지구는 결코 깨끗하지 않아 사람들은 우주에 머물러야 한다는 세기전의 비밀의 판단이

꾸며진 연극이라는 것이 폭로된다. 선장과 의견이 불일치하자, 오토는 선장을 감금하고 월·E와 이브를 제거하려 하지만, 그들은 위기를 모면한다. 월·E는 계속되는 위기상황에 심하게 손상되고, 선장은 마침내 오토의 전원을 꺼지게 하고 모션, ‘액시움’을 지구로 되돌아가게 한다. 이브는 월·E를 그의 집으로 데려가 부리나케 고치고, 사람들은 회복되는 지구에 영양물을 준다. 이렇게 애니메이션 <Wall·E>는 환경이 복원된 깨끗한 지구에서의 삶을 보내게 된 사람들과 월·E와 이브의 행복한 결말로 끝을 맺는다. (이수연, 2009, 재수정).

다음으로 애니메이션 <Wall·E>의 캐릭터, 월·E, 이브, 오토의 본질과 성격을 파악할 수 있는 각각의 캐릭터 소개는 다음과 같다.

① 애니메이션 <Wall·E>의 캐릭터 “월·E”

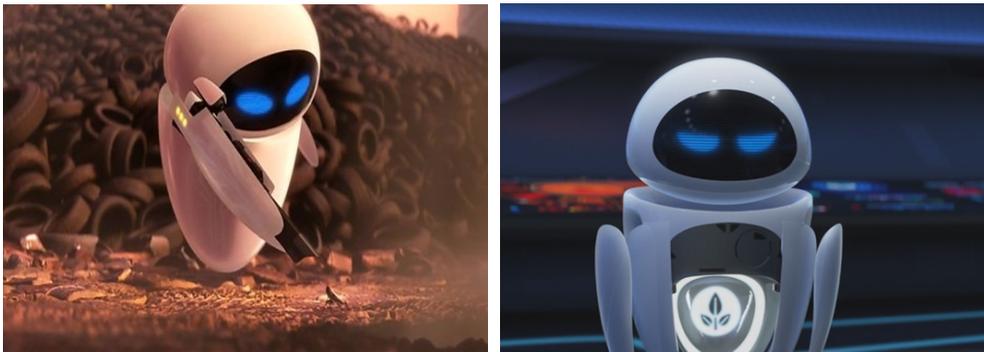


[그림 3-3] 애니메이션 <Wall·E>의 주인공 캐릭터 “월·E”

애니메이션 <Wall·E>의 공식홈페이지의 월·E의 캐릭터 설명에 의하면 “월·E, 지구 폐기물 수거·처리용 로봇(Wall-E, Waste Allocation Load Lifter Earth-Class)은 한 번에 하나의 쓰레기 큐브를 만들어 지구를 청소하도록 프로그램이 되어있는 폐기물 청소 로봇이다. 그러나 700

년 후 다른 기기와는 달리 개성을 개발하는 작은 결함이 발생한다. 월·E는 매우 높은 호기심과 약간의 외로움을 가지고 있다.” 라고 한다. 그리고 지구에 남겨진 쓰레기를 치우면서 인간들이 버리고 간 온갖 고물 속에서 신기한 보물을 찾는 게 유일한 낙이며 취미이다. 호기심이 많고, 겁 또한 많다. 천진난만하고 간혹 실수도 저지르는 모습이지만 올드 팝(old-pop)을 즐겨듣는 감성을 지녔고 가끔 외로움을 느끼며 고독에 젖는다. 어디든 갈수 있는 캐터필러(caterpillar)를 가진 작은 쓰레기 분쇄압축기 모양으로 디자인되었고, 쌍안경 모양의 눈을 가졌으며, 눈 사이에는 절단용 레이저가 내장되어 있다. 태양에너지로 재생·재충전하며 디지털오디오 녹음·재생 모듈이 있다. 월·E는 다중모터기계로 각각의 동작에 다른 소리가 나도록 설정되었고, 그 동작에 따른 소리들로 감정을 표현한다(이수연, 2009 채수정).

② <Wall-E>의 캐릭터 “Eve”



[그림 3-4] 애니메이션 <Wall-E>의 공주역 캐릭터 “이브”

이브는 Extra-terrestrial Vegetation Evaluator(최신형 식물 탐사 로봇)의 약자로 살아있는 식물의 신호를 찾아내기 위해서 지구에 보내지는

첨단기술로 제작된 탐사로봇이다. 식물을 찾아 모션까지 운반하는 임무를 완수하였으나 오토가 선장에게 보고하지 않고 식물을 제거하려하자 오토에 반기를 들고 월·E를 도와 식물을 지키는 공주역의 캐릭터. 고풍택 흰색에 매끈한 달걀모양의 몸통과 손가락, 팔, 머리가 일체형으로써 전체적으로 미니멀리즘의 영향을 받아 디자인되었다. 가슴에는 생명체를 탐지할 수 있는 스캐너 빔(beam)과 오른팔에는 스스로를 방어할 수 있는 강력한 레이저 총을 갖추고 있다. 발광 다이오드(LED)로 보이는 눈은 로봇의 감정과 상태 등을 표시한다. 또한 반 중력의 자기기체로 날렵하고 자유자재로 하늘을 난다(이수연, 2009, 재수정).

③ <Wall-E>의 캐릭터 “Auto”



[그림 3-5] 애니메이션 <Wall-E>의 악역 캐릭터 “오토”

애니메이션 <Wall-E>의 공식홈페이지에 의하면 “오토(AUTO)우주선의 자동 조종 장치이다. 우주 공간에서 700년 동안 우주선, ‘액시엄’호를 조종하고 있다. 이 로봇의 태도는 차갑지만 기계에 장착 된 의무를 최선을 다해 지켜내고 있다.” 그리고 ‘액시엄호’의 인공지능시스템은 ‘오토’는 주동인물인 프로타고니스트를 방해하는 안타고니스트의 역할을 하고 있

다. 지구로 귀환하려는 선장을 강력하게 방해하고 엑시엄호를 대 혼란에 빠지게 하면서 관객의 긴장을 고조시키는 역할을 하고 있다(김희현, 2008).

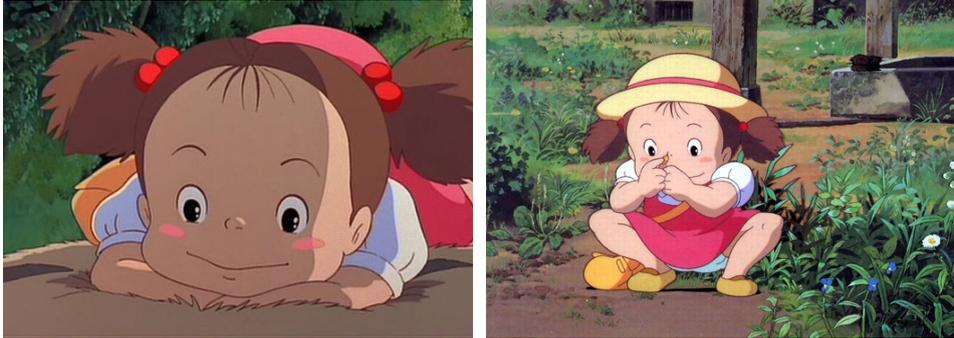
1) 애니메이션 <이웃집 토토로>의 시놉시스와 캐릭터 분석

애니메이션 <이웃집 토토로>의 시놉시스는 다음과 같다.

11살의 사츠키와 4살의 장난꾸러기 메이 자매는 병원에서 곧 퇴원할 어머니의 건강을 위해 아버지와 함께 시골로 이사한다. 사츠키가 학교에 있는 동안, 혼자 숲에서 놀던 메이는 숲의 요정 토토로를 만난다. 메이는 사츠키에게 토토로를 만난 이야기를 하지만 사츠키는 메이의 말을 귀담아 듣지 않는다. 어느 비오는 날, 사츠키는 메이와 함께 우산을 들고 아버지를 마중 나갔다가 토토로를 만난다. 사츠키가 비를 맞고 있는 토토로에게 우산을 빌려 주자, 토토로는 사츠키에게 도토리 씨앗을 담례로 준다. 사츠키 자매와 토토로는 친구가 되어 즐거운 시간을 보낸다.

어머니의 퇴원을 하루 앞둔 날, 병원으로부터 어머니의 병세가 갑자기 악화되어 퇴원이 연기되었다는 소식을 듣는다. 신경이 날카로워진 사츠키는 메이를 야단치고, 메이는 밭에서 딴 옥수수가 몸에 좋다는 말이 떠올라 옥수수를 따 가지고 무작정 어머니가 입원한 병원을 찾아 나섰다가 길을 잃는다. 사츠키는 토토로의 도움으로 고양이버스를 타고 메이를 찾아내 병원으로 간다. 병실 창문을 통해 어머니의 웃는 모습을 보고 마음을 놓은 사츠키와 메이는 창가에 옥수수를 올려놓고 집으로 돌아간다. 어머니는 여름방학이 끝난 9월에 무사히 퇴원한다(두산백과사전).

① <이웃집 토토로>의 캐릭터 “메이”



[그림 3-6] 애니메이션 <이웃집 토토로>의 주인공 캐릭터 “메이”

구사카베 가의 차녀. 4세. 언니인 사츠키와 마찬가지로 부모님을 매우 사랑하는 효녀이다. 침착하고 진중한 언니와는 대조적으로, 한 곳에 집중하는, 고집이 센 성격이다. 유치원에는 아직 다니지 않는다. 호기심이나 관찰력은 언니 이상으로, 처음으로 본 중, 소 토토로를 쫓아 토토로의 집까지 따라가기도 한다. 이야기의 중반에는 집으로부터 꽤 떨어진 어머니의 입원실에 옥수수를 보내려고 하다가 미아가 되어, 사츠키가 토토로의 힘을 빌려 찾으러 나오는 사건을 만든다. 이름의 유래는 영어로 5월을 나타내는 May이다(위키피디아, 재수정).

메이는 이웃집 토토로에서 주인공캐릭터이다. 때 묻지 않은 동심과 진심의 고귀함을 메이만의 성격으로 관객에게 전달한다. 아직 세상의 물정을 잘 모르는 메이에게 토토로의 존재를 발견 할 수 있는 특권을 맨 처음 부여한다. 이에 사츠키는 토토로를 메이가 만난 것에 대해 부러워하는데 사츠키가 토토로를 만나는 것은 메이가 가지고 있는 순수함의 연결 매개체로 만나게 되는 것이다(이수철, 2004, 재수정).

② <이웃집 토토로>의 캐릭터 “토토로”

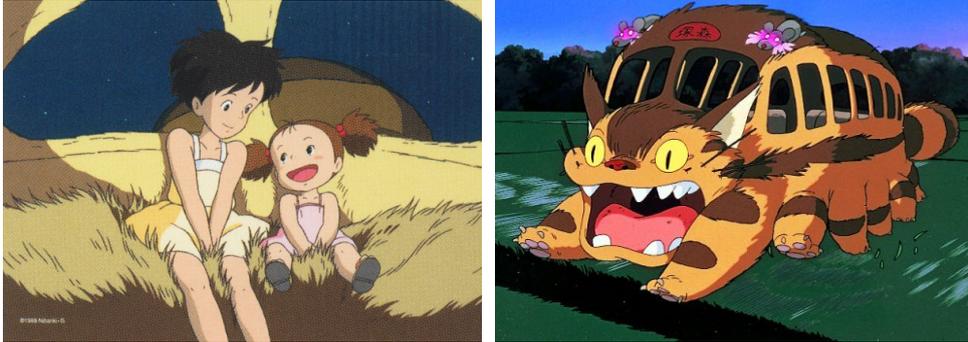


[그림 3-7] 애니메이션 <이웃집 토토로>의 조력자 캐릭터 “토토로”

자연의 정령, 또는 대지의 신격인 토토로는 태고부터 숲 속에 살고 있는 신비의 생물이다. 그에 따라 주술과 같은 일종의 의식으로 뿌린지 얼마 안 된 씨앗을 한순간에 나무에 성장시키거나 회전하는 팽이 위를 타고 하늘을 날거나 한다. 털의 색은 회색이고 동심을 지닌 아이 밖에는 볼 수가 없다. 달밤의 밤에 오카리나를 불고 있다.

캐릭터의 비중으로 보았을 때는 주인공격이나 내러티브에서의 역할은 조력자로서 주인공 메이와 사츠키를 돕는다. 토토로의 이름의 기원은 주인공 메이가 최초로 <토토로를 만났다> 라고 말하기 시작했을 때, 사츠키는 북유럽 신화에 등장하는 트롤로 생각했지만, 실제로는 토토로가 <도오, 도오(ドゥオ), 보로(ヴォロ, 줄려—)> 라고 하는 소리를 메이가 이름이라고 믿어 버린 것에 의한다(위키피디아, 재수정). 토토로는 거의 어른 키 두 배가 넘는 거구의 정령이다. 큰 키에 불룩 튀어나온 배는 토토로를 더욱더 크게 보이게 한다. 토토로는 큰 곰과 같은 큰 덩치에 너구리와 같은 얼굴에, 고양이 같이 쭉긋 솟은 귀를 가지고 있다. 피부는 복슬복슬한 털로 가득하다. 큰 몸의 하얀 배에는 무늬가 새겨져 있다. 큰 몸집이지만 하늘을 날기도 하고 친근감을 갖고 있다(김윤배, 2004).

③ <이웃집 토토로>의 캐릭터 “고양이 버스”



[그림 3-8] 애니메이션 <이웃집 토토로>의 조력자 캐릭터 “고양이버스”

일본에서 고양이는 국내에서 갖는 이미지와는 달리 오랜 전부터 아주 귀하면서 친숙한 동물이다. 양잠을 할 때 누에를 쥐들이 물고 가니, 양잠업자들은 이 쥐들을 잡기 위해 고양이를 키웠는데 고양이가 부족해 아주 높은 가격에 거래되었던 적이 있었고, 일본의 가게에서 흔히 보이는 마네키 네코는 일본인들의 고양이에 대한 친밀감을 보여주는 단적인 예이다.

토토로에서 고양이버스는 토토로의 부름을 받고 사츠키와 메이를 도와주는 조력자의 역할로 등장한다. 사츠키와 메이를 태우고 바람같이 달려 엄마의 입원실에 데려다주기도 한다. 어른들에게는 보이지 않고 동심을 갖고 있는 아이들에게만 보이는 환타지 캐릭터이다. 바람을 상징하는 캐릭터로써 고양이 버스가 옆으로 오면 바람이 부는 듯하다. 전선 위를 달리기도 하며 논의 벼를 가르며 날기도 한다. 다리는 12개, 하늘을 날고, 물위로도 난다. 고양이 버스 내부공간을 아이들이 아주 아득하게 앉아서 놀 수 있도록 포근한 털로 좌석을 만들었다(이수철, 2004, 재수정).

3.2 <Wall-E>와 <이웃집 토토로>의 캐릭터의 이미지어 생성과정

3.2.1 캐릭터의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성모형 적용

1) 캐릭터 “월·E”의 이미지어 생성을 위한 분석과 모형적용

지금까지 월·E와 이브, 오토의 캐릭터의 본질과 역할, 성격 등을 파악하였다. 애니메이션 <Wall-E>의 캐릭터 월-E의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정을 살펴보면 첫 번째 준비과정에서 목표를 설정하고 자료와 정보를 수집한다. 내적특성인 캐릭터의 본질은 희생적이고 인간적인 청소로봇이다. MBTI 16가지 성격유형을 기반으로 도출한 성격으로는 내향형(I), 권력형(ISFJ)이다. 다음과 같은 캐릭터 성향은 말은 일에 헌신적이고 계획 추진이 강해 안정감을 준다. 매사에 철저하고 성실하며 정확하다. 타인의 감정에 민감하고 동정심이 많다. 이 중 해당 캐릭터에 적합한 성격으로는 말은 일에 헌신적이고 성실하며 정의롭고 동정심이 많은 기질을 가지고 있다. 프롭의 등장인물의 7가지 행동유형에 따른 주인공의 행동은 탐색을 위한 파견, 증여자의 요구에 대한 반응, 시련수락, 조력자를 받아들임, 결투, 귀환, 결혼에 해당된다. 다음 행동 유형으로 도출된 월-E의 캐릭터 역할로는 임무와 친구를 위해 헌신하며 결투, 귀환, 조력자를 받아들이는 주인공의 역할을 하고 있다. 캐릭터의 역할에서 외적특성인 형태를 찾아볼 수 있는 내용은 건물 외부에서 활동하며 쓰레기를 몸통에 넣어 블록모양으로 압축하여 쌓는 청소로봇이라는 설정과 700년 동안 자가발전을 하며 청소를 해왔다는 부분도 이미지어 도출에 영향을 미친다. 컬러는 ‘동적인’, ‘부드러운’ 난색이며 I.R.I형용사 이미지 스케일로 도출된 ‘동적인’, ‘부드러운’ 감성언어로는 귀여운, 즐거운, 아기자기한, 싱싱한, 신선한, 사랑스러운, 재미있는, 쾌활한, 달콤한, 향기로운, 경쾌한, 젊음, 새로운, 스포티한, 자유로운, (활)동적인, 율동적인, 선명한, 다양한, 돋보이는, 화려한, 장식적인, 한국적인, 환상적인, 얇은,

부드러운, 깔끔한, 섬세한, 투명한, 내추럴한, 친근한, 자연적인, 감성적인, 풍성한, 편안한, 우아한, 감각적인, 편리한, 멋진 등 다양한 이미지어를 유추 할 수 있다. 이 중 해당 캐릭터에 적합한 감성언어로는 오래된, 낡은, 헤어진, 닳은, 빛바랜, 얼룩진, 구겨진, 녹, 이끼, 거미줄, 먼지, 흙집, 온화한, 차분한, 보수적인, 옛날, 상처 등이 도출될 수 있다.

두 번째 숙고과정에서는 아이디어를 탐색, 발산하고 연합 및 확장 한다. 내적특성은 동일하며 외적특성인 형태는 거칠고 쓰레기 가득 찬 곳에서 청소를 하는 로봇임으로 중장비의 바퀴에서 볼 수 있는 캐터필러와 금속판, 포크레인, 먼지, 이끼, 거미줄, 나사, 버튼, 환풍구, 표지판, 탱크, 체인, 금속관절 등을 유추할 수 있고 올드 팝을 좋아한다는 성격에서 아날로그 카세트를 떠올릴 수 있다. 이 산출물을 I.R.I배색 이미지 스케일을 사용해 도출된 컬러로는 저명도의 난색, 실외 중장비색, 주황색, 노란색, 검은색 이다. 그리고 단어의 연합 및 시각화는 닳고 먼지 많은, 빛바랜 흙집 난, 녹슬고 구겨진, 기름때 끼고 얼룩진, 헤어지고 이끼 낀, 보수적인 옛날, 상처 나고 온화한 청소 로봇을 이미지화 할 수 있다.

세 번째 종합 단계에서는 가능성 있는 아이디어를 형성하고 내, 외적 특성에 적합하지 않은 결과를 배제한다. 외적특성에서 형태는 망원경 머리, 기름때 낀 관절, 몸통 내장형카세트 플레이어, 부식된 몸통, 낡은 캐터필러이고, 선별 된 컬러로는 하늘색, 회색, 은색, 갈색, 검은색, 접근금지 배색(노란색, 검은색)이다. 형태형성 결과로는 닳고 먼지 많은(캐터필러), 빛바랜 흙집 난(카세트 플레이어), 녹슬고 구겨진(부식된 금속판), 거미줄 끼고 얼룩진(망원경 머리), 기름때 낀(금속 관절)이다.

마지막 평가 및 정교화 과정에서 실행 및 수용 가능성을 살펴보고 유용성, 정확성, 가치성, 효과적 참신성을 가려낸다. 평가과정에서 내적특성인 캐릭터 본질과 성격의 부합 여부, 외적특성인 캐릭터 역할과 행동의 부합 여부를 판단한다. 그리고 판단여부에 따라 시각적 단어의 재조합과

숙고의 과정으로 순환하여 시각화를 재생성 한다.

이에 따른 캐릭터 월·E의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정의 적용은 [표3-4]와 같다.

메타포에 의한 창의적 이미지어 생성 과정				
세부 과정	1. 준비 ▶▶▶	2. 숙고 ▶▶▶	3. 종합 ▶▶▶	4. 평가및정교화
		목표 설정	아이디어 탐색/발산	가능성 있는 아이디어 형성
	자료와 정보수집	연합 및 확장	내,외적 특성에 적합하지 않은 결과 배제	유용성, 정확성, 가치성
				효과적 참신성
내적 특성	<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터의 본질, 성격 주인공, 희생적이고 인간적인 재활용, 청소 로봇 내향형(), 권력형(SFJ) (같은 일에 헌신적, 성실함, 정의롭고 동정심이 많음) 			<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터의 본질, 성격 부합 여부
내러티브의	<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터의 역할, 행동 임무와 친구를 위해 헌신함, 결투, 귀환, 조력자를 받아들임 			<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터의 역할, 행동 부합 여부
요구 조건	<ul style="list-style-type: none"> - 형태 재활용 쓰레기 분류 및 금속 쓰레기는 몸통에 넣어 블랙모양으로 압축하여 쌓는 청소 로봇 - 컬러 동적인, 부드러운 난색 - 감성 언어 오래된, 낡은, 헤어진, 닳은 빛바랜, 얼룩진, 구겨진, 녹, 이끼, 거미줄, 먼지, 흙집, 온화한, 차분한, 보수적인, 옛날, 상처 	<ul style="list-style-type: none"> - 형태 캐터필러, 카세트, 금속판, 만원경, 먼지, 이끼, 거미줄, 포크레인, 손잡이, 바퀴, 나사, 버튼, 환풍구, 카메라, 표지판 청소기, 탱크, 체인, 금속관절 - 컬러 내추럴한, 귀여운 저명도의 난색, 실외장비색 (주황색, 노란색, 검은색) - 단어의 연합 및 시각화 달고 먼지 않은 빛바랜 흙집난 녹슬고 구겨진 기름때끼고 얼룩진 헤어지고 이끼끼 보수적인 옛날 상처나고 온화한 	<ul style="list-style-type: none"> - 형태 망원경 머리, 기름때 낀 관절, 몸통 내장형카세트 플레이어, 부식된 몸통, 낡은 캐터필러 - 컬러 하늘색, 회색, 은색, 갈색, 검은색 접근금지 배색(노란색,검은색) - 형태 형성 결과 달고 먼지 않은 (캐터필러) 빛바랜 흙집난 (카세트 플레이어) 녹슬고 구겨진 (부식된 금속판) 거미줄끼고 얼룩진 (망원경머리) 기름때 낀 (금속관절) 	<ul style="list-style-type: none"> - 시각적 단어의 재조합 - 숙고의 과정으로 재순환

[표 3-4] 캐릭터 “월·E”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정

[표 3-4]의 캐릭터 “월·E”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정에서 도출된, 닳고 먼지 앉은 캐터필러, 빛바랜 흙집 난 카세트 플레이어, 녹슬고 구겨진 부식된 금속판, 거미줄 끼고 얼룩진 망원경 머리, 기름때 낀 금속관절을 바탕으로 검색된 시각적 이미지는 다음과 같다.



[그림 3-9] 캐릭터 “월·E”의 이미지어에 의해 검색된 시각적 이미지들
(이미지 검색, Google)

2) 캐릭터 “이브(Eve)”의 이미지어 생성을 위한 분석과 모형적용

애니메이션 <Wall-E>의 캐릭터 “이브”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성모형에 적용할 캐릭터의 특성을 토대로 첫 번째 준비과정에서 목표를 설정하고 자료와 정보를 수집한다. 내적특성인 캐릭터의 본질은 내러티브의 분석을 통하여 얻어진 이브의 캐릭터 역할은 녹색식물을 찾기 위해 지구로 파견된 인공지능머신이며 주인공에게 난제를 부여하고 주인공과 사랑한다. 이러한 전제에서 MBTI 16가지 성격유형을 기반으로 도출한 성격으로는 내향형(I), 소금형(ISFJ)이다. 다음과 같은 성격유형은 신중하고 조용하며 집중력이 강하고 매사에 철저하다. 구체적, 체계적, 사실적, 논리적, 현실적이다. 일을 체계적으로 조직화시키고 책임감이 강하다. 이 중 해당하는 캐릭터 이브에 적합한 성격으로는 신중하고 조용하며 집중력이 강하고 철저한 성격과 인공지능 머신에서 추론되는 어휘로는 구체적, 체계적, 사실적, 논리적, 헌신적 등이 있다. 외적특성인 형태는 자기부상이동, 스스로를 지킬 수 있는 무기 및 식물보관 장치 탑재한다. 라는 설정이 있다. 프롭의 등장인물의 7가지 행동유형을 이용해 도출한 공주의 행동은 난제의 부여, 낙인찍기, 폭로, 인지, 두 번째 적의 처벌, 결핍의 대상, 결혼이다.

I.R.I배색 이미지 스케일을 사용해 도출된 컬러로는 ‘정적인’, ‘딱딱한’ 광택 있는 차가운 한색 계통이다. I.R.I형용사 이미지 스케일로 도출된 ‘정적인’, ‘딱딱한’ 감성언어로는 우아한, 감각적인, 편리한, 멋진, 동양적인, 클래식한, 은은한, 단정한, 가지런한, 정돈된, 그윽한, 심플한, 단순한, 정적인, 점잖은, 세련된, 이성적인, 격식 있는, 지적인, 전통적인, 건실한, 중후한, 고상한, 조용한, 수수한, 차분한, 나이든, 탁한, 우울한, 모던한, 차가운, 인공적인, 실용적인, 진보적인, 서양적인, 도시적인, 남성적인, 깊은, 기능적인, 경고한, 무거운, 딱딱한, 어두운 이미지어가 있고, 이 중 해당 캐릭터에 적합한 감성언어로는 광택 있는, 모던한, 기능적인, 서양적

인, 진보적인, 차가운, 하이테크한, 인공적인, 혁신적인, 강인한, 뛰어난, 고급스러운, 세련된, 이성적인, 품위 있는, 기운찬, 강한, 시원한, 선명한, 돋보이는, 이라는 낱말이다.

두 번째 숙고과정에서 아이디어를 탐색, 발산하고 연합 및 확장 한다. 내적특성은 동일하며 외적특성인 형태는 미니멀리즘 디자인, 하늘을 떠다니는, 하이테크 인터페이스, 식물을 보관 장치, 첨단무기이다. I.R.I배색 이미지 스케일을 사용해 도출된 컬러로는 모던한, 고상한, 점잖은, 은은한, 우우한 저명도의 한색이다. 이러한 단어를 연합하고 시각화하면 모던하고 광택 있는, 고급스럽고 진보적인, 차갑고 인공적인, 품위 있고 강한, 혁신적이고 돋보이는, 시원하고 뛰어난, 하이테크하고 선명한, 이라는 단어의 조합이 이루어진다.

세 번째 종합 단계에서는 가능성 있는 아이디어를 형성하고 내, 외적 특성에 적합하지 않은 결과를 배제한다. 외적특성에서 형태는 모던하고 광택 있는(군더더기 없는 몸체), 고급스럽고 진보적인(몸통 내부에 식물을 보관하는 장치), 형식적이고 돋보이는(LED발광체로 표현되는 표정), 차갑고 인공적인(검은색 화면 얼굴), 이라는 시각적 이미지가 더욱 강한 어휘로 종합된다.

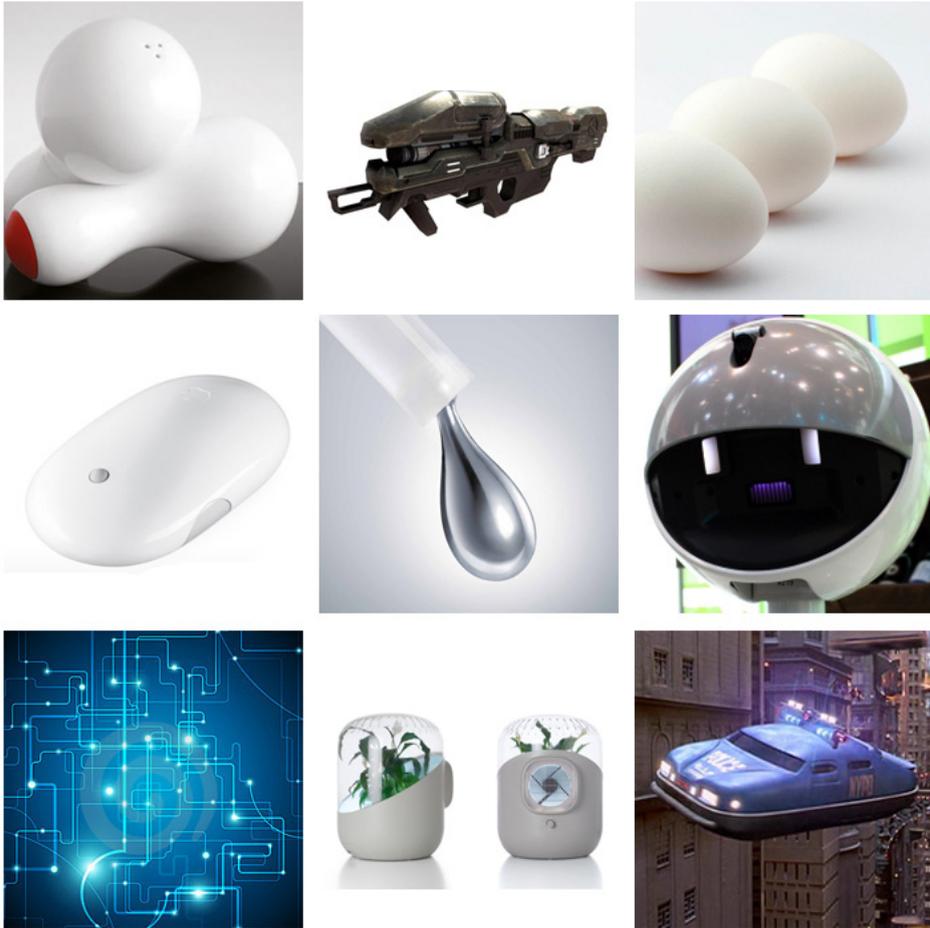
마지막 평가 및 정교화 과정에서 실행 및 수용 가능성을 살펴보고 유용성, 정확성, 가치성, 효과적 참신성을 가려낸다. 평가과정에서 내적특성인 캐릭터 본질과 성격의 부합 여부, 외적특성인 캐릭터 역할과 행동의 부합 여부를 판단한다. 그리고 판단여부에 따라 시각적 단어의 재조합과 숙고의 과정으로 순환하여 시각화를 재생성 한다.

이에 따른 캐릭터, 이브의 메타포에 의한 창의적 이미지 생성과정의 적용은 [표 3-5]와 같다.

메타포에 의한 창의적 이미지 생성 과정				
세부 과정	1. 준비 ▶▶▶	2. 숙고 ▶▶▶	3. 종합 ▶▶▶	4. 평가및정교화
		목표 설정	아이디어 탐색/발산	가능성 있는 아이디어 형성
	자료와 정보수집	연합 및 확장	내,외적 특성에 적합하지 않은 결과 배제	유용성, 정확성, 가치성
내적 특성	<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터의 본질, 성격 공주. 맑은 임무에 철두 철미한 인공지능 머신. 내향형(), 소금형(SFJ) (신중하고 조용하며 집중력이 강하고 철저함, 구체적, 체계적, 사실적, 논리적, 현신적임) 			<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터의 본질, 성격 부합 여부
	<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터의 역할, 행동 녹색식물을 찾기위해 지구로 파견된 인공지능머신 (공주) 			<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터의 역할, 행동 부합 여부
내러티브의 요구 조건	<ul style="list-style-type: none"> - 형태 자기부상이동, 스스로를 지킬 수 있는 무기 및 식물보관 장치 탑재 	<ul style="list-style-type: none"> 미니멀리즘 디자인 (간결한, 단순한, 드러나지 않은) 하늘을 떠다니는, 하이테크 인터페이스, 식물을 보관 장치, 첨단무기 	<ul style="list-style-type: none"> 이름새가 없는, 심플한 타원 모양의 팔, 몸통 내부에 장착된 녹색 식물을 보관하는 장치, 달걀 모양의 얼굴과 검은색 화면, 동그란 홀로그램 눈 	
	<ul style="list-style-type: none"> - 컬러 정적인, 광택있는, 차가운 한색 	<ul style="list-style-type: none"> 모던한, 고상한, 점잖은, 은은한, 우아한 저명도의 한색 	<ul style="list-style-type: none"> 흰색, 검은색, 파란색 	
	<ul style="list-style-type: none"> - 감성 언어 광택있는, 유려한, 모던한, 기능적인, 서양적인, 진보적인, 하이테크한, 인공지능인, 혁신적인, 강인한, 뛰어난, 고급스러운, 세련된, 이성적인, 품위있는, 기운찬, 강한, 차가운, 시원한, 선명한, 돋보이는 	<ul style="list-style-type: none"> - 단어의 연합 및 시각화 모던하고 광택있는 고급스럽고 진보적인 차갑고 인공지능 품위있고 강한 혁신적이고 돋보이는 시원하고 뛰어난 하이테크하고 선명한 	<ul style="list-style-type: none"> - 형태 형성 결과 모던하고 광택있는 (군더더기없이 광택있는 몸체) 고급스럽고 진보적인 (몸통 내부에 식물 보관 장치) 혁신적이고 돋보이는 (LED 발광체로 표현되는 표정) 차갑고 인공지능인 (검은색 화면 (얼굴)) 	<ul style="list-style-type: none"> - 시각적 단어의 재조합 - 숙고의 과정으로 재순환

[표 3-5] 캐릭터 “이브”의 메타포에 의한 창의적 이미지 생성과정

[표 3-5]의 캐릭터 “이브”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정에서 도출된, 모던하고 광택 있는 (군더더기 없이 광택 있는 몸체), 고급스럽고 진보적인 (몸통 내부의 식물보관 장치), 혁신적이고 돋보이는 (LED 발광체로 표현되는 표정), 차갑고 인공적인 (검은색 화면 얼굴)을 바탕으로 검색된 시각적 이미지는 다음과 같다.



[그림 3-10] 캐릭터 “이브”의 이미지어에 의해 검색된 시각적 이미지들
(이미지 검색, Google)

3) 캐릭터 “오토”의 이미지어 생성을 위한 분석과 모형적용

애니메이션 <Wall-E>의 캐릭터 “오토”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정을 살펴보면 첫 번째 준비과정에서 목표를 설정하고 자료와 정보를 수집한다. 내적특성인 캐릭터의 본질은 냉정한 우주선 키 로봇이고, MBTI 16가지 성격유형을 기반으로 도출한 성격으로는 외향형(E), 과학자형(INTJ)이다. 다음과 같은 캐릭터 성향은 목표를 달성하는데 강한 추진력을 가지고 있고 대체로 독창적이다. 회의적, 비판적, 독립적이고 고집스러워 보일 때도 있다. 이 중 해당 캐릭터에 적합한 성격으로는 목표를 달성하는데 강한 추진력을 가지고 있고 회의적, 비판적, 독립적이다. 또한 고집스러운 기질이다. 내러티브에서 오토의 캐릭터 역할로는 우주 공간에서 700년 동안 우주선을 조종하는 우주선 키 로봇이다. 태도는 차갑지만 기계에 장착된 의무를 최선을 다해 지켜낸다. 지구인을 우주선에 묶어놓기 위해 거짓정보로 속이다가 들통이 나자 강제로 강금 하는 악당 역할이다. 이것을 프롭의 등장인물의 7가지 행동유형과 대비하면 오토의 행동은 악행, 결투, 정보획득, 분투, 추격, 탐문, 손해에 해당 된다. 외적특성인 형태는 고급스럽고 차가운 하이글로시 재질로써 선박의 키 형태를 하고 있다. I.R.I배색 이미지 스케일을 사용해 도출된 컬러로는 ‘정적인’, ‘딱딱한’ 세련된 한색 계통이다. I.R.I형용사 이미지 스케일로 도출된 ‘정적인’, ‘딱딱한’ 감성언어로는 우아한, 감각적인, 편리한, 멋진, 동양적인, 클래식한, 은은한, 단정한, 가지런한, 정돈된, 그윽한, 심플한, 단순한, 정적인, 점잖은, 세련된, 이성적인, 격식 있는, 지적인, 전통적인, 진실한, 중후한, 고상한, 조용한, 수수한, 차분한, 나이든, 탁한, 우울한, 모던한, 차가운, 인공적인, 실용적인, 진보적인, 서양적인, 도시적인, 남성적인, 깊은, 기능적인, 경고한, 무거운, 딱딱한, 어두운. 이라는 언어를 유추해 낼 수 있다. 이 중 해당 캐릭터 오토에 적합한 감성언어로는 인공적인, 차가운, 하이테크한, 진보적인, 미래적인, 기능적인, 선명한, 이

성적인, 단단한, 새로운, 냉철한, 세련된, 간결한, 이 도출 된다.

두 번째 숙고과정에서는 위의 아이디어를 탐색, 발산하고 연합 및 확장 한다. 내적특성은 동일하며 외적특성인 형태는 손잡이, 선박 키, 깃발, 손, 불빛, 금속, 방향 키, 레이저, 눈, 카메라, 소형 칩, 버튼, 나사이다. I.R.I배색 이미지 스케일을 사용해 도출된 컬러로는 모던한, 점잖은, 고상한, 저명도의 한색이다. 단어의 연합 및 시각화는 하이테크하고 간결한, 차갑고 단단한, 이성적이고 선명한, 인공적이고 진보적인, 미래적이고 기능적인, 새롭고 냉철한, 회의적이고 비판적인 모습을 보인다.

세 번째 종합 단계에서는 가능성 있는 아이디어를 형성하고 내, 외적특성에 적합하지 않은 결과를 배제한다. 외적특성에서 형태는 심플한 선박 키, 차가운 금속 재질, 강렬한 붉은색의 발광다이오드(LED)눈이고, 선별 된 컬러로는 하늘색, 회색, 은색, 검은색, 빨간색이다. 형태형성 결과로는 하이테크하고 간결한(전자제품으로써의 선박 키), 차갑고 단단한(하이글로시 재질), 이성적이고 선명한(붉은색 LED 눈)이다.

마지막 평가 및 정교화 과정에서 실행 및 수용 가능성을 살펴보고 유용성, 정확성, 가치성, 효과적 참신성을 가려낸다. 평가과정에서 내적특성인 캐릭터 본질과 성격의 부합 여부, 외적특성인 캐릭터 역할과 행동의 부합 여부를 판단한다. 그리고 판단여부에 따라 시각적 단어의 재조합과 숙고의 과정으로 순환하여 시각화를 재생성 한다.

이에 따른 캐릭터, “오토”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정의 적용은 [표3-6]와 같다.

메타포에 의한 창의적 이미지어 생성 과정					
		1. 준비 ▶▶▶	2. 숙고 ▶▶▶	3. 종합 ▶▶▶	4. 평가및정교화
세부 과정	목표 설정	아이디어 탐색/발산	가능성 있는 아이디어 형성	실행 및 수용 가능성	
	자료와 정보수집	연합 및 확장	내,외적 특성에 적합하지 않은 결과 배제	유용성, 정확성, 가치성	
				효과적 참신성	
	내적 특성	- 캐릭터의 본질, 성격 악당, 냉철한 우주선 키 로봇 외항형(E), 과학자형(NTJ) (목표를 달성하는 데 강한 추진 력을 가지고 있음. 회의적, 비판 적, 독립적이고 고집스러움)			- 캐릭터의 본질, 성격 부합 여부
	내러티브의 요구 조건	- 캐릭터의 역할, 행동 지구인을 우주선에 묶어놓기 위해 거짓정보로 속이다가 들통이 나자 강제로 감금함. (악행, 결투, 탐문)			- 캐릭터의 역할, 행동 부합 여부
	- 형태 선박의 키	손잡이, 선박 키, 깃발, 손, 불빛, 금속, 방향 키, 레이저, 눈, 카메라, 소형 칩, 버튼, 나사	심플한 선박 키, 차가운 금속재질, 강렬한 붉은색의 발광 다이오드(LED) 눈		
	- 컬러 정적인, 세련된, 딱딱한 한색	모던한, 점잖은, 고상한 저명도의 한색	하늘색, 회색, 은색, 검은색 빨간색		
	- 감성 언어 인공적인, 차가운, 하이테크한 진보적인, 미래적인, 기능적인, 선명한, 이성적인, 단단한, 새로운, 냉철한, 세련된, 간결한	- 단어의 연합 및 시각화 하이테크(전자부품)하고 간결한 차갑고 단단한 이성적이고 선명한 인공적이고 진보적인 미래적이고 기능적인 새롭고 냉철한	- 형태 형성 결과 하이테크하고 간결한 (전자제품으로써의 선박 키) 차갑고 단단한 (하이글로시 재질) 이성적이고 선명한 (붉은색 LED 눈)	- 시각적 단어의 재조합 - 숙고의 과정으로 재순환	

[표 3-6] 캐릭터 “오토”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정

[표 3-6]의 캐릭터 “오토”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정에서 도출된, 하이테크하고 간결한 (전자제품으로써의 선박 키), 차갑고 단단한 (하이글로시 재질), 이성적이고 선명한 (붉은색 LED 눈)을 바탕으로 검색된 시각적 이미지는 다음과 같다.



[그림 3-11] 캐릭터 “오토”의 이미지어에 의해 검색된 시각적 이미지들
(이미지 검색, Google)

4) 캐릭터 “메이”의 이미지어 생성을 위한 분석과 모형적용

애니메이션 <이웃집 토토로>의 캐릭터 “메이”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정을 살펴보면 첫 번째 준비과정에서 목표를 설정하고 자료와 정보를 수집한다. 내적특성인 캐릭터의 본질은 순수함을 상징하는 네 살 여자 아이이고, MBTI 16가지 성격유형을 기반으로 도출한 성격으로는 외향형(E), 활동가형(ESTP)이다. 다음과 같은 성격유형의 성향은 현실적인 문제 해결에 능하고 어떤 일이든 즐긴다. 친구 사귀기, 기계를 다루는 일, 운동 등 활동적인 일을 하며 관용적이고 보수적인 가치관을 가지고 있고 적응력이 강하다. 이 중 이웃집 토토로 캐릭터 메이에 적합한 성향으로는 순수함을 상징하며 친구사귀기, 운동 등 활동적인 것을 좋아하고 적응력이 강하며 어떤 일이든 즐기는 성격이다. 등장인물의 7가지 행동유형에 따른 주인공의 역할과 행동은 탐색을 위한 파견, 증여자의 요구에 대한 반응, 시련수락, 조력자를 받아들임, 결투, 귀환, 결혼이다. 이러한 유형을 토대로 도출된 캐릭터 메이의 역할 및 행동은 순수하고 깨끗한 맑은 동심을 지니고 있으며 신비의 생명체 토토로를 인간 세상과 연결하는 매개체 역할을 한다. I.R.I배색 이미지 스케일을 사용해 도출된 컬러로는 ‘부드러운’, ‘동적인’, 경쾌하고 맑은高明도 난색계통이며 I.R.I형용사 이미지 스케일로 도출된 ‘부드러운’, ‘동적인’ 감성언어로는 맑은, 가벼운, 상쾌한, 얇은, 깔끔한, 부드러운, 섬세한, 투명한, 내추럴한, 친근한, 정다운, 자연적인, 감성적인, 감미로운, 포근한, 풍성한, 전원적인, 편안한, 간편한, 우아한, 감각적인, 멋진, 편리한, 동양적인, 클래식한, 고급스러운, 귀여운, 즐거운, 아기자기한, 싱싱한, 신선한, 사랑스러운, 재미있는, 쾌활한, 달콤한, 경쾌한, 젊은, 새로운, 스포티한, 자유로운, 율동적인, 선명한, 다양한, 돋보이는, 화려한, 환상적인, 여유 있는, 매력적인, 성숙한, 시원한 등 부드럽고 동적인 언어를 유추해 낼 수 있다.

이 중 해당 캐릭터 메이에게 적합한 감성언어로는 귀여운, 철없는, 부드러운, 천진난만한, 경쾌한, 맑은, 동적인, 즐거운, 밝은, 가벼운, 사랑스러운, 약한, 순수한, 장난꾸러기라는 이미지어를 유추 할 수 있다.

두 번째 숙고과정에서는 아이디어를 탐색, 발산하고 연합 및 확장 한다. 내적특성은 동일하며 외적특성인 형태는 이미저리사고와 마인드맵을 통하여 동그란, 코, 상처 난 무릎, 양 갈래 머리, 방울, 볼, 손가락, 원피스, 눈, 미소, 작고 둥근 체형, 주근깨, 가방, 콧물, 이빨 빠진 형태를 도출할 수 있다. 컬러는 I.R.I배색 이미지 스케일에서 도출한 ‘부드러운’, ‘동적인’ 영역 군에 속하는 귀여운, 경쾌한, 내츨한, 맑은 고명도 난색이다. 그리고 단어의 연합 및 시각화의 결과로는 순수하고 귀여운, 사랑스럽고 맑은, 즐거운 장난꾸러기, 순수하고 부드러운, 동적이고 약한, 밝고 경쾌한, 가볍고 철없는 4세 어린 아이를 표현하는 이미지어가 산출된다.

세 번째 종합 단계에서는 가능성 있는 아이디어를 형성하고 내, 외적특성에 적합하지 않은 결과를 배제한다. 외적특성에서 형태는 귀여운 미소, 홍조 뽀뽀 볼, 작고 둥근 체형, 장난 끼 넘치는 양 갈래머리, 무릎이 보이는 짧은 원피시고, 선별 된 컬러로는 노란색, 갈색, 빨간색 이다. 형태형성 결과로는 순수하고 귀여운(귀여운 미소), 사랑스럽고 맑은(홍조 뽀뽀 볼), 즐거운 장난꾸러기(양 갈래머리), 동적이고 약한(작고 둥근 체형), 밝고 경쾌한(무릎이 보이는 짧은 원피스) 여자아이를 떠올릴 수 있다.

마지막 평가 및 정교화 과정에서 실행 및 수용 가능성을 살펴보고 유용성, 정확성, 가치성, 효과적 참신성을 가려낸다. 평가과정에서 내적특성인 캐릭터 본질과 성격의 부합 여부, 외적특성인 캐릭터 역할과 행동의 부합 여부를 판단한다. 그리고 판단여부에 따라 시각적 단어의 재조합과 숙고의 과정으로 순환하여 시각화를 재생성 한다.

이에 따른 캐릭터, “메이”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정의 적용은 [표3-7]와 같다.

메타포에 의한 창의적 이미지어 생성 과정					
		1. 준비 ▶▶▶	2. 숙고 ▶▶▶	3. 종합 ▶▶▶	4. 평가및정교화
세부 과정	목표 설정		아이디어 탐색/발산	가능성 있는 아이디어 형성	실행 및 수용 가능성
	자료와 정보수집		연함 및 확장	내,외적 특성에 적합하지 않은 결과 배제	유용성, 정확성, 가치성
	내적 특성	<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터의 본질, 성격 주인공. 순수함을 상징하는 외향형(E), 활동가형(ESTP) 네살 여자아이 (순수함을 상징하며 친구 사귀기, 운동 등 활동적인 것을 좋아함, 적응력이 강하고 관용적임) 			<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터의 본질, 성격 부합 여부
	내러티브의 요구 조건	<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터의 역할, 행동 많은동심으로 환타지 세계의 토토로를 인간세상과 연결하는 매개체 역할 			<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터의 역할, 행동 부합 여부
	외적 특성	<ul style="list-style-type: none"> - 형태 4살 여자아이 	<ul style="list-style-type: none"> 동그란, 코, 상치난 무릎, 앙갈래머리, 방울, 볼, 손가락, 원피스, 눈, 미소, 작고 둥근 체형, 주근깨, 가방, 콧물, 빠진 이빨 	<ul style="list-style-type: none"> 귀여운미소, 홍조뿔볼, 작고 둥근체형, 장난끼넘치는 앙갈래 머리, 무릎이 보이는 짧은 원피스 	
		<ul style="list-style-type: none"> - 컬러 경쾌한, 원색 맑은高明도 난색 	<ul style="list-style-type: none"> 귀여운, 경쾌한, 내추럴한, 맑은高明도 난색 	<ul style="list-style-type: none"> 노란색, 갈색, 빨간색, 분홍색 	
		<ul style="list-style-type: none"> - 감성 언어 귀여운, 철없는, 부드러운, 친진난만한, 경쾌한, 맑은, 동적인, 즐거운, 밝은, 가벼운 사랑스러운, 약한, 순수한, 장난꾸러기 	<ul style="list-style-type: none"> - 단어의 연함 및 시각화 순수하고 귀여운 사랑스럽고 맑은 즐거운 장난꾸러기 순수하고 부드러운 동적이고 약한 밝고 경쾌한 가볍고 철없는 	<ul style="list-style-type: none"> - 형태 형성 결과 순수하고 귀여운 (귀여운 미소) 사랑스럽고 맑은 (홍조 뿔 볼) 즐거운 장난꾸러기 (앙갈래머리) 동적이고 약한 (작고 둥근 체형) 밝고 경쾌한 (무릎이 보이는 짧은 원피스) 	<ul style="list-style-type: none"> - 시각적 단어의 재조합 - 숙고의 과정으로 재순환

[표 3-7] 캐릭터 “메이”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정

[표 3-7] 캐릭터 “메이”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정에서 도출된, 순수하고 귀여운 (귀여운 미소), 사랑스럽고 맑은 (홍조 뺨 볼), 즐거운 장난꾸러기 (양 갈래머리), 동적이고 약한 (작고 둥근 체형), 밝고 경쾌한 (무릎이 보이는 짧은 원피스)를 바탕으로 검색된 시각적 이미지들은 다음과 같다.



[그림 3-12] 캐릭터 “메이”의 이미지어에 의해 검색된 시각적 이미지들
(이미지 검색, Google)

5) 캐릭터 “토토로”의 이미지어 생성을 위한 분석과 모형적용

애니메이션 <이웃집 토토로>의 캐릭터 “토토로”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정을 살펴보면 첫 번째 준비과정에서는 캐릭터의 목표를 설정하고 자료와 정보를 수집한다. 내적특성인 캐릭터의 본질은 숲의 정령, 대지의 신이고, MBTI 16가지 성격유형 속성을 활용하여 도출한 성격으로는 내향형(I), 성인군자형(ISFJ)이다. 다음과 같은 성격유형의 특징은 말없이 다정하고 친절하며 겸손한 것이다. 자기 견해나 가치를 타인에게 강요하지 않으며 주도하기보다 충실히 따르는 편이고 여유가 있다. 이 중 해당 캐릭터 토토로에게 적합한 성격으로는 내향형(I), 성인군자형(ISFJ) 모두 해당된다. 말없이 다정하고 친절하며 사건해결을 하는데 있어 주도하기보다 메이와 사츠키를 충실히 따르는 편이고 결코 당황하지 않는다. 등장인물의 7가지 행동유형을 이용해 도출한 조력자의 행동은 주인공을 공간이동 시키고 불행 또는 결핍을 해소하는 것이다. 또한 주인공을 추적으로부터 구조하고 난제를 해결한다. 다음 행동 유형으로 도출된 캐릭터 토토로는 메이와 사츠키를 만나 신비를 체험하게 하며 난제를 해결하는 조력자의 역할을 하고 있다. 형태는 고양이와 부엉이가 합체된 신비한 모습이고 I.R.I배색 이미지 스케일을 사용해 도출된 컬러로는 ‘부드러운’, ‘동적인’ 난색 계통이다. I.R.I형용사 이미지 스케일로 도출된 ‘부드러운’, ‘동적인’ 감성언어로는 맑은, 가벼운, 부드러운, 투명한, 섬세한, 깔끔한, 얇은, 상쾌한, 내츄럴한, 정다운, 자연적인, 친근한, 감성적인, 감미로운, 포근한, 풍성한, 전원적인, 편안한, 간편한, 우아한, 동양적인, 멋진, 클래식한, 감각적인, 화려한, 환상적인, 여유 있는, 매력적인, 성숙한, 시원한, 경쾌한, 귀여운, 즐거운, 재미있는, 사랑스러운, 아기자기한, 싱싱한, 신선한, 달콤한 이라는 이미지어를 유추 할 수 있다. 이 중 해당 캐릭터에 적합한 감성언어로는 경쾌한, 새로운, 자유로운, 즐거운, 아기자기한, 재미있는, 맑은, 돋보이는, 포근한, 엄마 같은, 친근한,

감성적인, 자연적인, 전원적인, 편안한, 내추럴한, 감미로운, 여유 있는, 넉넉한, 환상적인, 귀여운, 신비한 정령의 모습을 취하고 있다.

두 번째 숙고과정에서 아이디어를 탐색, 발산하고 연합 및 확장 한다. 내적특성은 동일하며 외적특성인 형태는 이미지리사고와 마인드맵을 통하여 동그란 코, 동그란 눈, 커다란 입, 수염, 발톱, 큰 몸, 무늬, 큰 귀, 꼬리, 큰 입, 손가락, 발가락, 배를 산출할 수 있다. I.R.I배색 이미지 스케일을 사용해 도출된 컬러로는 귀여운, 경쾌한, 내추럴 한, 맑은 저명도 난색 계열이고 단어의 연합 및 시각화는 경쾌하고 자유로운, 즐겁고 맑은, 엄마같이 포근한, 친근하고 전원적인, 내추럴하고 넉넉한, 환상적이고 신비한, 귀엽고 새로운 형태를 시각화 한다.

세 번째 종합 단계에서는 가능성 있는 아이디어를 형성하고 내, 외적 특성에 적합하지 않은 결과를 배제한다. 외적특성에서 형태는 장난스러운 미소, 동그란 코, 뽀족하고 딱딱한 수염, 뽀족한 발톱, 둥글고 큰 몸, 격자무늬, 토끼 귀, 너구리 꼬리이고, 선별 된 컬러로는 회색, 아이보리 색, 베이지색이다. 형태형성 결과로는 경쾌하고 자유로운(순박하고 활짝 웃는 미소), 엄마같이 포근한(둥글고 큰 몸), 친근하고 전원적인(격자무늬), 환상적이고 신비한(토끼의 귀), 귀엽고 새로운(너구리 꼬리)로 조합 된다.

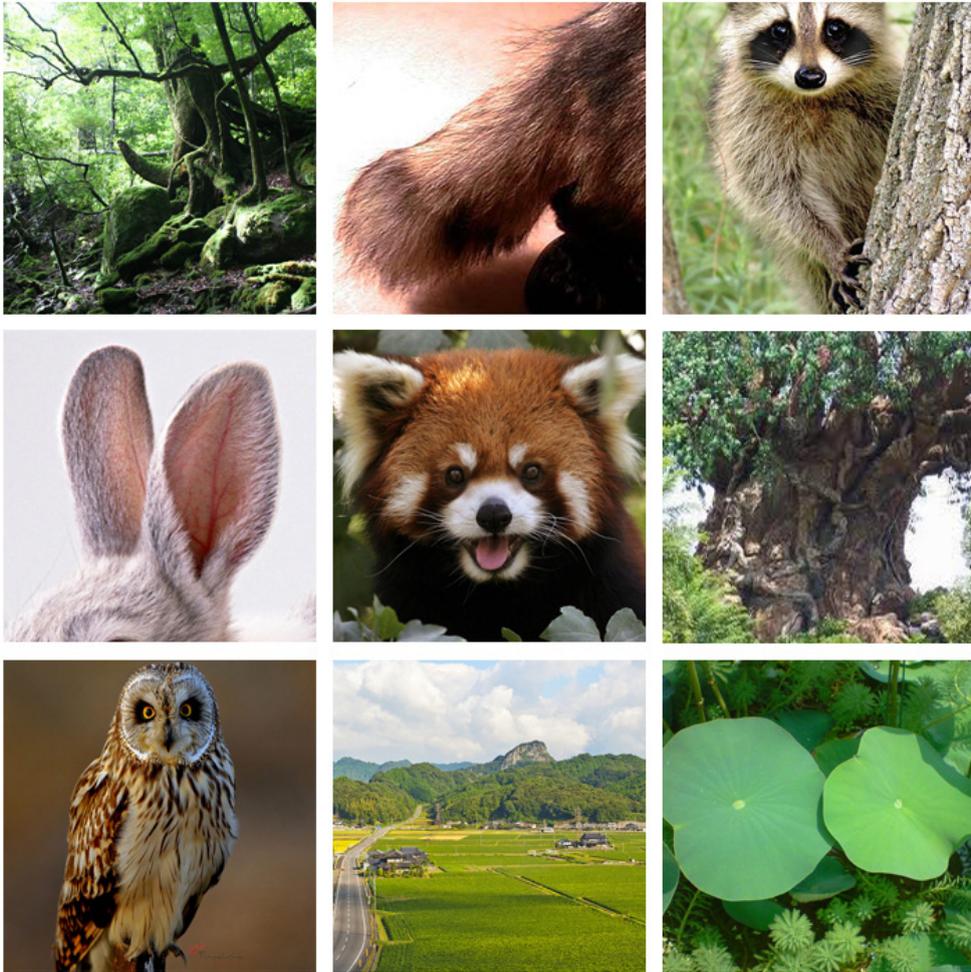
마지막 평가 및 정교화 과정에서 실행 및 수용 가능성을 살펴보고 유용성, 정확성, 가치성, 효과적 참신성을 가려낸다. 평가과정에서 내적특성인 캐릭터 본질과 성격의 부합 여부, 외적특성인 캐릭터 역할과 행동의 부합 여부를 판단한다. 그리고 판단여부에 따라 시각적 단어의 재조합과 숙고의 과정으로 순환하여 시각화를 재생성 한다.

이에 따른 캐릭터, “토토로”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정의 적용은 [표3-8]와 같다.

메타포에 의한 창의적 이미지어 생성 과정					
		1. 준비 ▶▶▶	2. 숙고 ▶▶▶	3. 종합 ▶▶▶	4. 평가및정교화
세부 과정	목표 설정	아이디어 탐색/발산	가능성 있는 아이디어 형성	실행 및 수용 가능성	
	자료와 정보수집	연합 및 확장	내,외적 특성에 적합하지 않은 결과 배제	유용성, 정확성, 가치성	
				효과적 참신성	
	내적 특성	- 캐릭터의 본질, 성격 조력자, 숲의 정령, 대지의 신, 내향형(), 성인군자형(SFJ) (말 없이 다정하고 친절하며 겸손함. 가지 견해나 가치를 타인에게 강요하지 않음. 주 도하기보다 충실히 따르는 편이고 여유가 있음)			- 캐릭터의 본질, 성격 부합 여부
	내러티브의	- 캐릭터의 역할, 행동 메이와 사조키를 만나 신비를 체험하게 하며 조력자의 역할로 난제를 해결한다			- 캐릭터의 역할, 행동 부합 여부
요구 조건	외적 특성	- 형태 고양이와 부엉이가 합체 된 신비한 모습	동그란, 코, 동그란 눈, 커다란 입, 수염, 발톱, 큰 몸, 무늬, 큰 귀, 꼬리, 큰 입, 손가락, 발가락, 배	장난스러운 미소, 동그란 코, 뾰족하고 딱딱한 수염, 뾰족한 발톱, 둥글고 큰 몸, 격자 무늬, 토끼 귀, 너구리 꼬리	
	- 컬러 부드러운, 중채도 난색	포근한, 신비한, 내추럴한, 중채도 난색	회색, 아이보리색, 베이지색		
	- 감성 언어 경쾌한, 새로운, 자유로운, 즐거 운, 아기자기한, 재미있는, 맑은 동보이는, 포근한, 엄마같은, 친 근한, 감성적인, 자연적인, 전원 적인, 편안한, 내추럴한, 감미로 운, 여유있는, 넉넉한, 환상적 인, 신비한, 귀여운	- 단어의 연합 및 시각화 경쾌하고 자유로운 즐겁고 맑은 엄마같이 포근한 친근하고 전원적인 내추럴하고 넉넉한 환상적이고 신비한 귀엽고 새로운	- 형태 형성 결과 경쾌하고 자유로운 (순박하고 활짝 웃는 미소) 엄마같이 포근한 (둥글고 큰 몸) 친근하고 전원적인 (격자 무늬) 환상적이고 신비한 (토끼 귀) 귀엽고 새로운 (너구리 꼬리)	- 시각적 단어의 재조합 - 숙고의 과정으로 재순환	

[표 3-8] 캐릭터 “토토로”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정

[표 3-8]의 캐릭터 “토토로”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정에서 도출된, 경쾌하고 자유로운(순박하고 활짝 웃는 미소), 엄마같이 포근한(둥글고 큰 몸), 친근하고 전원적인(논, 밭의 격자무늬), 환상적이고 신비한(토끼같이 끝이 뾰족하고 큰 귀), 귀엽고 새로운(너구리 꼬리)를 바탕으로 검색된 시각적 이미지는 다음과 같다.



[그림 3-13] 캐릭터 “토토로”의 이미지어에 의해 검색된 시각적 이미지들
(이미지 검색, Google)

6) 캐릭터 “고양이버스”의 이미지어 생성을 위한 분석과 모형적용

애니메이션 <이웃집 토토로>의 캐릭터 “고양이버스”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정을 살펴보면 첫 번째 준비과정에서 목표를 설정하고 자료와 정보를 수집한다. 내적특성인 캐릭터의 본질은 바람을 상징하는 고양이 버스이고, MBTI 16가지 성격유형속성을 이용해 도출한 성향은 내향형(I), 사전형(ISTP)이다. 차분한 방관자로 조용하고 과묵하며 정제된 호기심을 가지고 인생을 관찰하고 분석한다. 논리적 원칙에 따라 사실을 조직화 하는 것을 좋아하는 성격이다. 이 중 해당하는 캐릭터, 고양이버스에 적합한 성격으로는 차분한 방관자로 조용하고 주인공에 대한 수용, 보호, 봉사정신을 가지고 있으며 기운차고 즐거운 성격이다. 등장인물의 7가지 행동유형을 통해 살펴본 조력자의 역할은 주인공을 공간이동 시키고 불행 또는 결핍을 해소하고 추적으로부터 구조하고 난제를 해결하는 것이다. 다음 행동 유형으로 도출 된 고양이버스의 캐릭터 행동으로는 차분한 방관자로 주인공의 이동에 도움을 준다.

형태는 캐릭터의 본질인 고양이와 버스의 요소를 준비한다. I.R.I배색 이미지 스케일을 사용해 도출된 컬러로는 ‘부드러운’, ‘동적인’ 난색 계통이다. I.R.I형용사 이미지 스케일로 도출된 ‘부드러운’, ‘동적인’ 감성언어로는 맑은, 가벼운, 부드러운, 투명한, 섬세한, 깔끔한, 얇은, 상쾌한, 내츨한, 정다운, 자연적인, 친근한, 감성적인, 감미로운, 포근한, 풍성한, 전원적인, 편안한, 간편한, 우아한, 동양적인, 멋진, 클래식한, 감각적인, 화려한, 환상적인, 여유 있는, 매력적인, 성숙한, 시원한, 경쾌한, 귀여운, 즐거운, 재미있는, 사랑스러운, 아기자기한, 싱싱한, 신선한, 달콤한 등 부드럽고 동적인 이미지어를 유추해 낼 수 있으며, 이 중 해당 캐릭터에 적합한 감성언어로는 울동적인, 환상적인, 선명한, 개성적인, 기운찬, 즐거운, 경쾌한, 시원한, 와일드한, 부드러운, 장난꾸러기, 동적인, 천진난만한, 순수한, 예술적인, 모던한, 화려한, 내츨한 바람을 상징하는 감성 언어

로 포괄한다.

두 번째 숙고과정에서는 준비단계의 아이디어를 탐색, 발산하고 연합 및 확장 한다. 내적특성은 준비단계와 동일하며 외적특성인 형태는 이미 저리사고와 마인드맵을 사용하여 바퀴, 창문, 코, 미소, 수염, 큰 눈, 발톱, 무늬, 전등, 긴 꼬리, 쫓긋한 귀, 출입문, 타이어, 번호판, 사이드미러, 와이퍼, 라디에이터로 산출된다. I.R.I배색 이미지 스케일을 사용해 도출된 컬러로는 ‘부드러운’, ‘동적인’ 군에 포함된 다이나믹한, 경쾌한, 고펡도 난색 계열이고 단어의 연합 및 시각화를 거치면 동적이고 즐거운, 환상적이고 개성적인, 와일드하고 시원한, 선명하고 기운찬, 예술적이고 내츨렬한, 천진난만한 장난꾸러기 고양이머스가 형성된다.

세 번째 종합 단계에서는 숙고과정에서 확장된 사고 중 가능성 있는 아이디어를 형성하고 내, 외적 특성에 적합하지 않은 결과를 배제한다. 외적특성에서 형태는 많은 바퀴와 창문, 납작한 코, 라디에이터 같은 입, 뽀족한 발톱, 줄무늬 무늬, 고양이 수염, 전등 같은 큰 눈, 사이드미러 귀이고, 선별 된 컬러로는 노란색, 갈색, 빨간색이다. 형태형성 결과로는 환상적이고 개성적인(많은 다리와 창문), 선명하고 기운찬(헤드라이트 같이 밝고 큰 눈), 천진난만한 장난꾸러기(치아가 보이게 활짝 웃는 입), 예술적이고 화려한(화려한 고양이 무늬)를 가지고 있는 이미지로 조합할 수 있다.

마지막 평가 및 정교화 과정에서 실행 및 수용 가능성을 살펴보고 유용성, 정확성, 가치성, 효과적 참신성을 가려낸다. 평가과정에서 내적특성인 캐릭터 본질과 성격의 부합 여부, 외적특성인 캐릭터 역할과 행동의 부합 여부를 판단한다. 그리고 판단여부에 따라 시각적 단어의 재조합과 숙고의 과정으로 순환하여 시각화를 재생성 한다.

이에 따른 캐릭터, “고양이버스”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정의 적용은 [표 3-9]와 같다.

		메타포에 의한 창의적 이미지어 생성 과정			
		1. 준비 ▶▶▶	2. 숙고 ▶▶▶	3. 종합 ▶▶▶	4. 평가및정교화
세부 과정	목표 설정		아이디어 탐색/발산	가능성 있는 아이디어 형성	실행 및 수용 가능성
	자료와 정보수집		연합 및 확장	내,외적 특성에 적합하지 않은 결과 배제	유용성, 정확성, 가치성
					효과적 참신성
내적 특성	- 캐릭터의 본질, 성격 조력자. 바람을 상징는 내향형(), 사전형(STP)의 고양이 버스. (바람을 상징하며 차분한 방관자로 조용하고 주인공에 대한 수용, 보호, 봉사정신을 갖고있는 고양이 버스)				- 캐릭터의 본질, 성격 부합 여부
	- 캐릭터의 역할, 행동 주인공을 공간이동시킴				- 캐릭터의 역할, 행동 부합 여부
내러 티브 의 요구 조건	- 형태 고양이, 버스	바퀴, 창문, 코, 미소, 수염, 큰 눈, 발톱, 무늬, 전등, 긴 꼬리, 풍긋한 귀, 출입문, 타이어, 번호판, 사이드미러, 와이퍼, 라디에이터	많은 바퀴와 창문, 납작한 코, 라디에이터 모양의 차아, 뾰족한 발톱, 줄무늬 무늬, 고양이 수염과 무늬, 헤드라이트 눈, 사이드미러 귀		
	- 컬러 부드러운, 동적인 난색	다이나믹한, 경쾌한, 고명도 난색	노란색, 갈색, 빨간색		
	- 감성 언어 움동적인, 환상적인, 선명한, 개성적인, 기운찬, 즐거운 경쾌한, 시원한, 외일드한. 부드러운, 장난꾸러기, 동적인, 천진난만한, 순수한, 예술적인, 모던한, 화려한, 내추럴한	- 단어의 연합 및 시각화 동적이고 즐거운 환상적이고 개성적인 외일드하고 시원한 선명하고 기운찬 예술적이고 내추럴 천진난만한 장난꾸러기	- 형태 형성 결과 환상적이고 개성적인 (많은 다리와 창문, 스스로 열리는 문) 선명하고 기운찬 (헤드라이트 같이 밝고 큰 눈) 천진난만한 장난꾸러기 (차아가 보이게 활짝 웃는 입) 예술적이고 화려한 (화려한 고양이 무늬)	- 시각적 단어의 재조합 - 숙고의 과정으로 재순환	

[표 3-9] 캐릭터 “고양이버스”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정

[표 3-9]의 캐릭터 “고양이버스”의 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정에서 도출된, 환상적이고 개성적인(많은 다리와 창문과 스스로 열리는 문), 선명하고 기운찬(헤드라이트같이 밝고 큰 눈), 천진난만한 장난꾸러기(치아가 보이게 활짝 웃는 입), 예술적이고 화려한(화려한 고양이무늬)을 바탕으로 검색된 시각적 이미지는 다음과 같다.

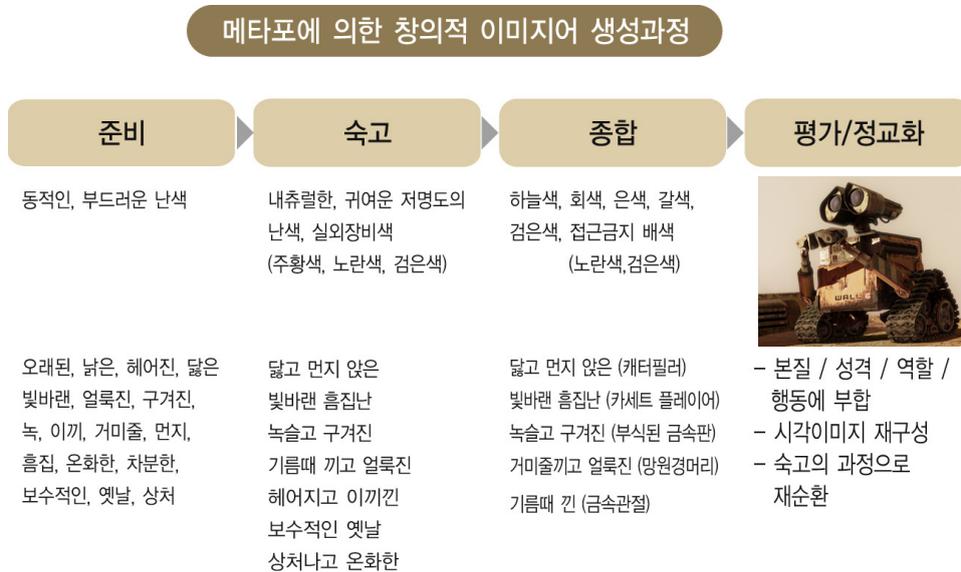


[그림 3-14] 캐릭터 “고양이버스”의 이미지어에 의해 검색된 시각적 이미지들
(이미지 검색, Google)

3.2.2 창의적 이미지어 생성과정의 요약과 분석 결과

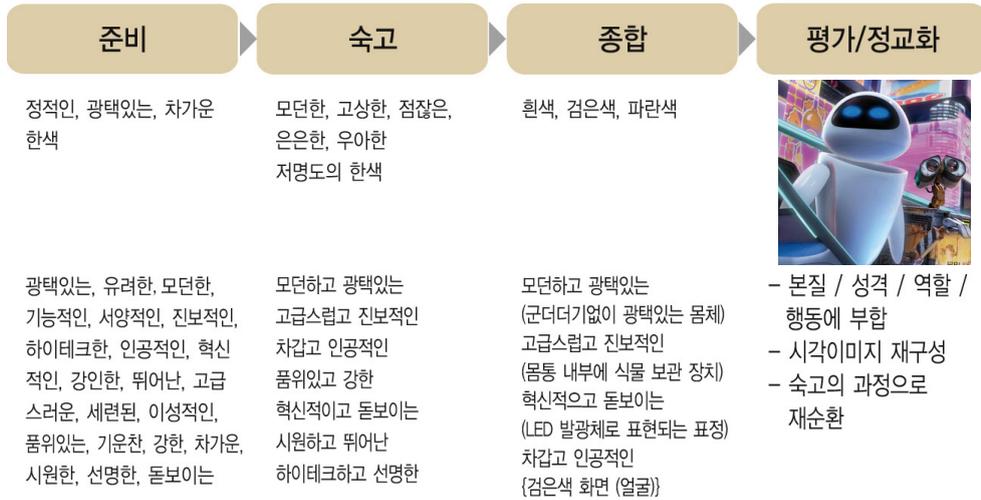
지금까지 애니메이션 <Wall·E>의 캐릭터, “월·E”, “이브”, “오토”와 애니메이션 <이웃집 토토로>의 캐릭터, “메이”, “토토로”, “고양이버스”를 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정에 대입하여 이미지어를 생성해 보았다. 1차적으로 캐릭터의 본질과 성격 및 역할과 행동을 분석하여 준비하고 숙고, 종합과정까지 진행하였다. 평가의 과정은 실제 캐릭터의 디자인과 도출된 이미지어와의 근접정도를 비교함으로써 이미지어 생성과정의 타당성을 타진하였다.

그러한 과정의 각 캐릭터에 대한 과정의 요약과 실제 디자인과의 비교는 다음과 같다.



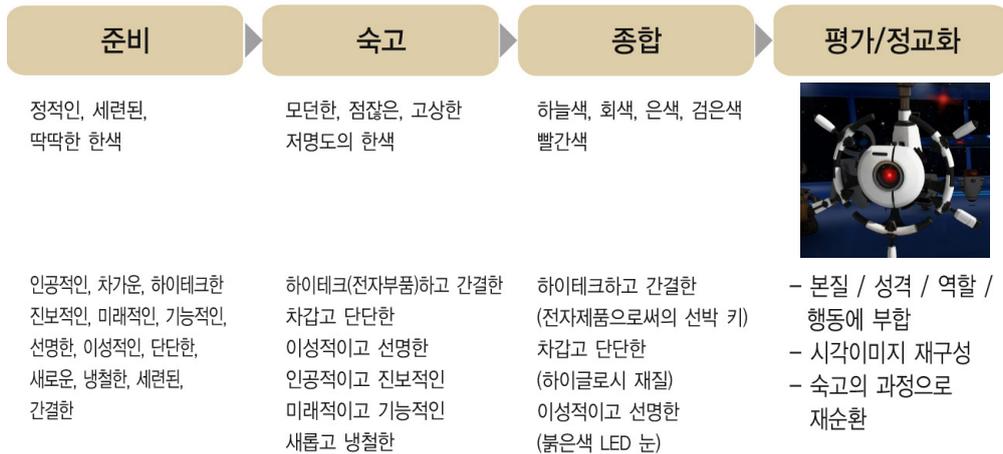
[표 3-10] 도출된 이미지어와 “월·E” 캐릭터디자인과 비교

메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정



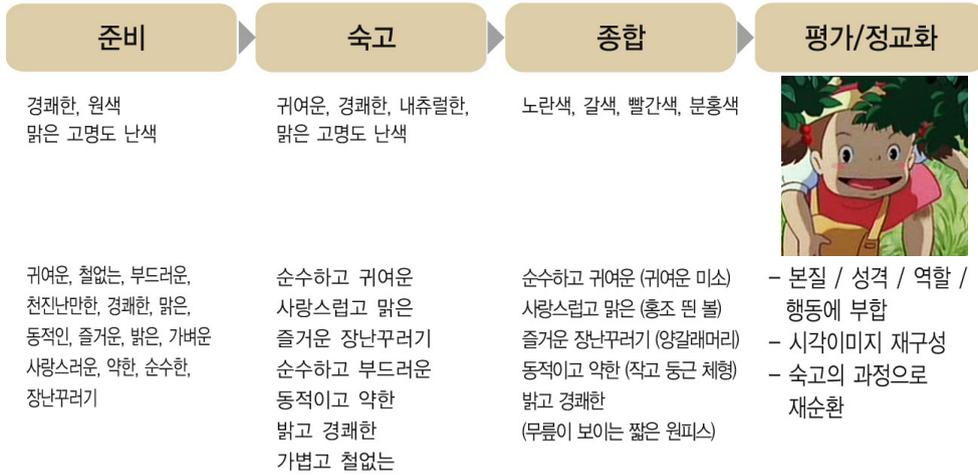
[표 3-11] 도출된 이미지어와 “이브” 캐릭터디자인과 비교

메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정



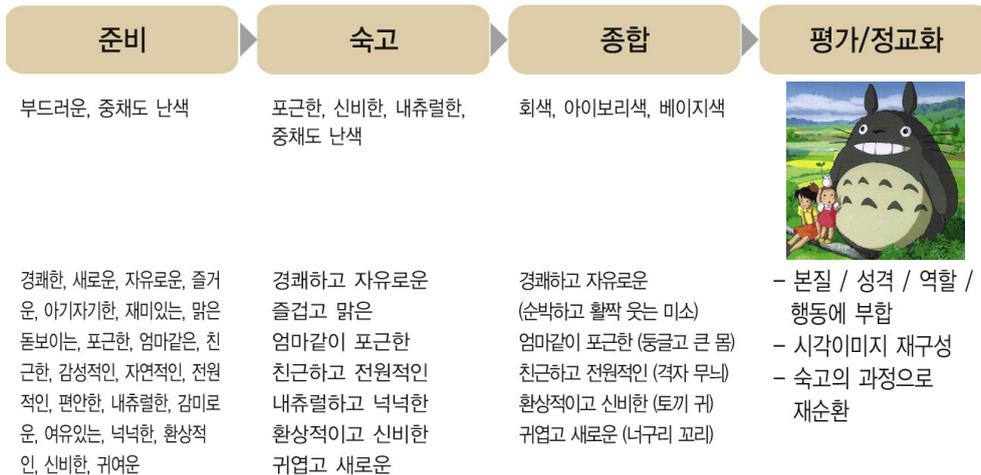
[표 3-12] 도출된 이미지어와 “오토” 캐릭터디자인과 비교

메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정



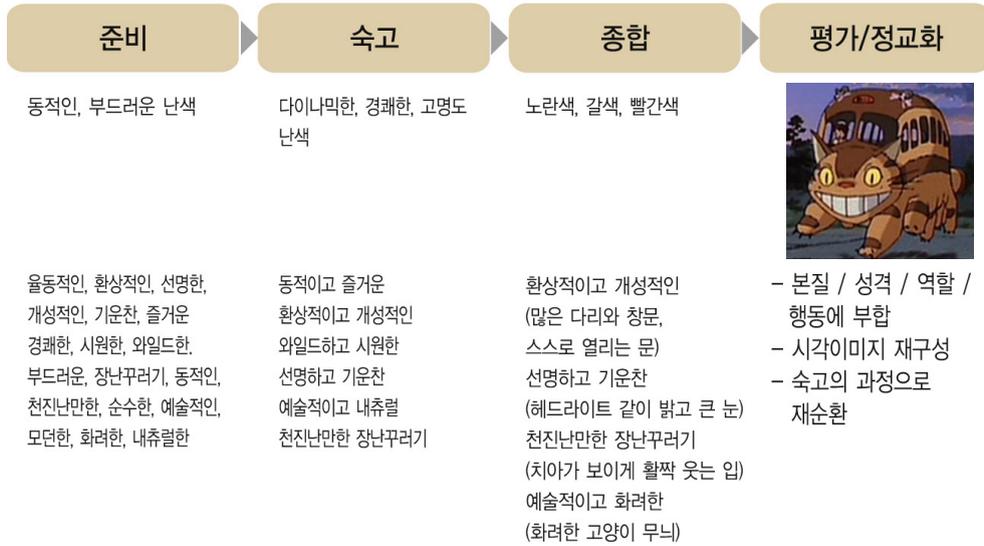
[표 3-13] 도출된 이미지어와 “메이” 캐릭터디자인과 비교

메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정



[표 3-14] 도출된 이미지어와 “토토로” 캐릭터디자인과 비교

메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정



[표 3-15] 도출된 이미지어와 “고양이버스” 캐릭터디자인과 비교

메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정에 캐릭터의 본질과 성격, 역할, 행동에서 도출된 이미지어가 숙고, 종합과정을 거치며 시각적 이미지가 강한 어휘로 조합이 되었다. 이러한 조합과 캐릭터그림을 비교해보면 완벽한 일치는 보이지는 않더라도 유추 가능한 범위에서 이미지어가 산출되었음을 볼 수 있다. 캐릭터그림과 완벽한 일치를 보일 수 없는 이유는 이미지어는 디자인을 하기위한 소스로써의 한계가 있는 반면 그림은 그러한 소스와 다양한 참고자료 등을 토대로 캐릭터생산자의 손을 거쳐 완성된 그림이기 때문이다. 즉, 이미지어는 디자인을 하기위한 과정의 산물이지 디자인결과는 아니기 때문에 캐릭터그림에서 산출된 이미지어의 요소를 볼 수 있는지에 대한 평가가 기준이라는 것이다.

이러한 측면에서 실제 캐릭터디자인에서 볼 수 있는 상징적 요소와 창의적 이미지어 생성과정을 통하여 산출된 이미지어의 비교결과는 캐릭터디자인을 위한 이미지어 생성과정으로써 타당하다고 할 수 있다.

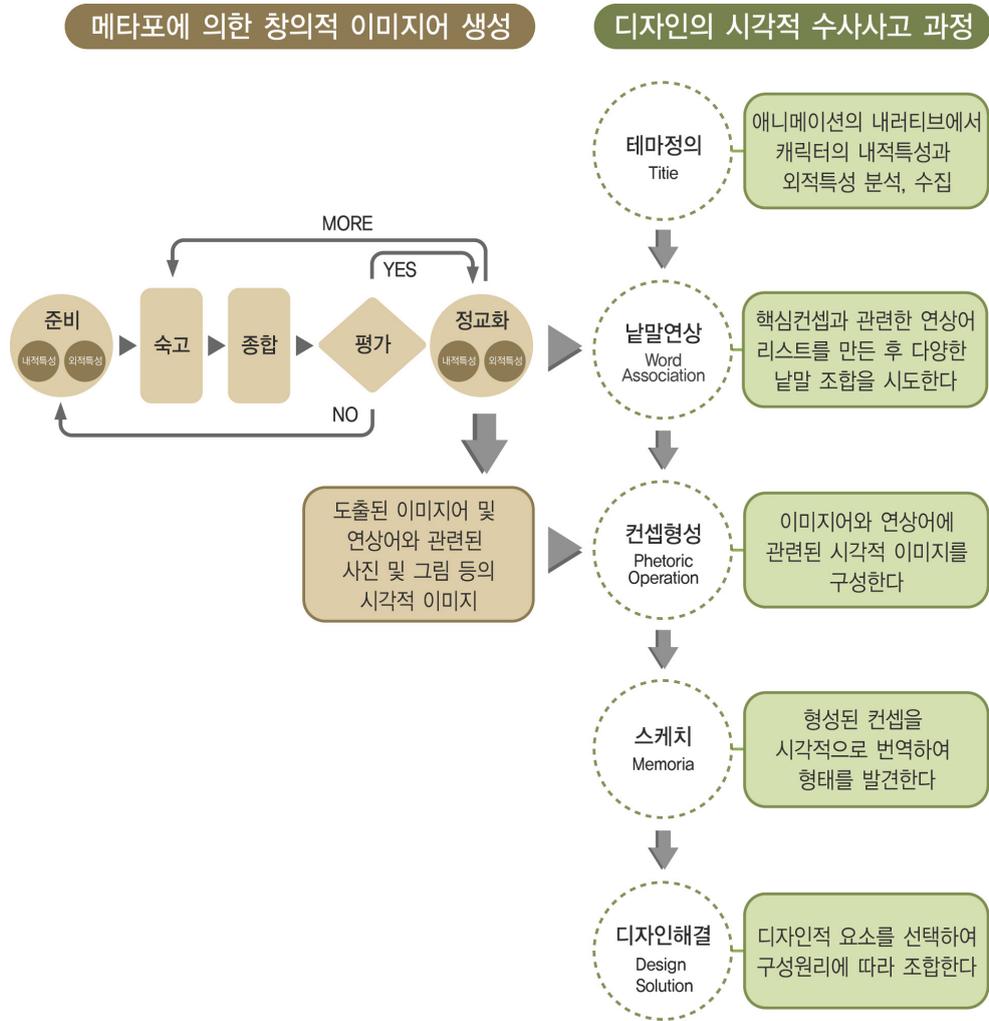
4. 시각적 수사사고와 메타포에 의한 애니메이션 캐릭터디자인의 연구모형 개발

4.1 애니메이션 캐릭터디자인 연구모형 개발

4.1.1 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과 시각적 수사사고의 통합모형 개발

2장에서 밝혔듯이 시각적 수사사고(VRT)는 디자인적 해결책을 모색하기 위해 일반 언어에 관련된 고전 수사학의 방법론을 빌려와 시각화 측면에 앞서 언어적인 측면에서 시작해 보고자하는 것이다. VRT는 문제 해결의 고리를 테마정의 → 낱말연상 → 컨셉형성 → 스케치 → 디자인 해결이라는 프로세싱으로 전개된다. VRT는 전개과정상에서의 문제는 없으나 과정을 해결하고 다음단계로 넘어가는 방법상의 문제가 있다. 즉, 테마는 어떻게 정할 것이며, 낱말은 어떤 방법으로 모을 것인가와 같은 문제가 그것이다. 이러한 VRT의 문제해결로써 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정의 산출물은 낱말연상 과정에 대입된다. 그리고 이미지어 생성과정의 산출물로부터 얻어진 시각적 이미지들은 조사, 수집과정을 거쳐 컨셉 형성부분에 대입하고 스케치 과정으로 이동한다. 이러한 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정으로 VRT의 전개과정의 문제를 방법적인 차원에서 해결할 수 있다.

이와 같은 디자인 문제해결 방법으로써 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정과 VRT의 통합 모형은 [그림4-1]과 같다.



[그림 4-1] VRT와 메타포에 의한 창의적 이미지 생성과정 통합 모형

[그림4-1]의 VRT와 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정 통합 모형의 캐릭터디자인 해결과정은 다음과 같다.

먼저 애니메이션의 내러티브에서 캐릭터의 내적특성과 외적특성을 분석하여 테마를 설정한다. 그리고 핵심 컨셉과 관련한 연상어 및 이미지어의 리스트를 수집함에 있어 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정(준비 → 숙고 → 종합 → 평가 및 정교화)을 도입하여 어휘를 조합하고 산출한다. 준비와 숙고의 과정을 거쳐 평가에 이르러서는 캐릭터의 내, 외적 특징에 준하여 올바른 이미지어가 생성되었는지에 대한 판단과 양적 판단을 한다. 내, 외적 특징에 타당하지 않은 이미지어나 충분하지 못한 적은양의 이미지어가 도출 되었을 시 준비과정으로 되돌아가 내러티브상에서의 캐릭터분석을 다시 시행하고 만족한 결과를 얻었다고 판단되면 정교화작업으로 진행한다. 정교화작업은 캐릭터의 내, 외적 특징에 준하여 산출물 속에 새로운 아이디어를 반영하거나 분해, 재조립하는 일들을 한다. 그 과정에서 재료로써의 산출물들이 미흡하거나 좀 더 나은 결과를 얻기 위해 다시 숙고의 과정으로 돌아가 재순환한다. 그러한 결과를 바탕으로 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정의 산출물에 근거하여 사진 및 그림, 또는 그에 해당하는 시각적 이미지를 조사, 수집하고 디자인요소를 구성한다. 다음으로 형성된 컨셉을 시각적으로 번역하여 형태를 발견한다. 마지막으로 디자인적 요소를 선택하여 구성 원리, 즉 내러티브에서 요구하는 캐릭터의 내적특성과 외적특성의 가이드라인에 따라 조합한다.

이러한 과정으로 내러티브에 따른 캐릭터디자인을 완성한다.

4.1.2 연구모형에 따른 디자인과정의 경험적 연구

VRT와 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정 통합 모형을 애니메이션 캐릭터디자인에 활용함에 있어 연구자가 주목한 부분은 창의적 이미지어 생성과정의 오류이다. 오류가 발생하는 것에는 여러 가지 경우가 있겠으나 연구자의 경험에 미루어 볼 때, 가장 많은 오류의 원인은 준비과정의 내적특성과 외적특성의 잘못된 분석 또는 미흡에 있었다. 이를 위한 해결방안으로는 애니메이션의 시나리오상의 캐릭터 역할과 캐릭터 간의 구도, 그리고 그에 따른 행동을 구체적으로 분석하여 준비를 하는 것이다. 무엇보다도 캐릭터의 본질이 무엇인가가 매우 중요하다. 정확한 본질 파악은 구체적인 이미지를 떠올릴 수 있고 그 이미지를 메타포적 발상으로 신선하고 창의적인 이미지를 유추할 수 있게 한다. 이러한 준비과정에서의 캐릭터 성격과 본질, 역할과 행동은 창의적 이미지어 생성과정 전반에 있어 가이드라인으로써 작용한다. 반면에 준비과정이 미흡하여 캐릭터의 본질과 성격 등이 무엇인지 정확하지 않은 캐릭터는 애니메이션 속에서 어떠한 행동을 할 때 마다 수용자로 하여금 저 캐릭터가 무엇이기에 저런 행동을 하는가에 대한 의문을 지속적으로 받게 되고 그러한 캐릭터는 수용자의 애니메이션 몰입에 방해를 하게 된다. 그러므로 준비과정에서 캐릭터의 내, 외적특징을 구체적으로 파악하는 것이 중요하다.

그리고 산출된 이미지어를 바탕으로 시각적 이미지를 조사, 수집하는 과정에서 원질적인 시각요소를 다양하게 수집하는 것이 좋다. 예로 가사도우미 로봇을 디자인한다고 하면 다른 유사 로봇이나 기계류와 같이 다양한 요소가 합쳐진 디자인자료는 오히려 창의력을 떨어뜨리는 이유로 작용할 수 있다. 이미 섞인 맛에서는 단맛 짠맛을 조절할 수 없다. 원재료인 설탕과 소금을 준비하여야 원하는 맛을 낼 수 있는 것과 같은 이치이다.

4.1.3 연구모형의 실용적, 교육적 활용방안

산업계에서의 애니메이션 캐릭터디자인 과정은 회사마다의 노하우를 가지고 있겠으나 상당부분, 디자이너 개인의 역량으로 캐릭터디자인이 이루어지고 있다. 다양한 경험을 쌓은 디자이너는 경험에 의한 직관적으로 문제해결방법을 설계하여 결과를 얻지만 그렇지 않은 디자이너는 반복된 그리기에 의해 점차 원하는 그림을 추려나가는 과정을 겪는다. 이러한 해결방법은 디자인결과를 예측할 수 없으며 또한 완성시점을 파악할 수 없어 디자인 진행에 어려움을 겪게 된다. 따라서 캐릭터디자인 발상차원에서, 그리고 디자인방법론 관점에서의 매뉴얼이 필요하다는 점에서 본 연구를 유용하게 사용할 수 있을 것이다.

그리고 본 연구는 캐릭터디자인의 생산뿐만 아니라 검증의 측면에서도 활용이 가능하다. 3장의 과정과 같이 시나리오 속에서의 캐릭터의 내, 외적특징을 분석한 후, 연구모형에 대입하여 산출된 이미지어와 시각적 이미지들과 검증하여야할 캐릭터디자인을 비교해 봄으로써 시나리오에 있어 타당한 디자인인가에 대하여 평가할 수 있는 것이다. 이는 평가에 있어 객관성과 논리성을 부여하게 됨으로 유용한 판단기준의 근거로 활용할 수 있다.

메타포의 특성상 한가지의 문제를 주었다고 하더라도 한가지의 결과만 도출되는 것이 아니다. 인간이 유추할 수 있는 가능한 모든 범위의 결과를 산출하며 그것의 조합 또한 무수히 많이 도출된다. 이러한 특성은 창의적이고 참신한 아이디어와 그에 따른 결과물을 얻게 할 수 있다.

따라서 애니메이션을 교육하는 여러 학교와 기타 기관에서 본 연구를 바탕으로 메타포에 관한 이해와 그에 따른 디자인적 접근에 대한 교육으로 보다 체계적이고 객관적인 과정으로 창의적인 결과를 얻을 수 있는 방법으로 캐릭터디자인을 교육할 수 있을 것이다.

이러한 맥락에서 본 연구의 애니메이션 캐릭터디자인의 방법론적 차원에서 문제를 해결하는 것으로 제시된 VRT와 메타포를 활용한 디자인 방법론은 산업계의 실용적인 측면과 캐릭터디자인의 교육적인 측면에 활용가치가 있다고 본다.

5. 결 론

5.1 연구의 요약 및 결론

본 연구의 요약은 다음과 같다. 애니메이션 캐릭터를 디자인함에 있어 내러티브에 부합하는 캐릭터디자인을 객관적이고 창의적인 방법으로 체계화하고자 하였다. 그러한 방법으로 애니메이션 캐릭터디자인 프로세싱으로 시각적수사사고(VRT)를 두고 그 사고과정들의 해결방안으로 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정을 활용하여 디자인하는 것이다.

먼저 2장 1절에서는 애니메이션 캐릭터를 디자인함에 있어 가이드라인이 되는 요소를 산출하기 위하여 애니메이션 캐릭터의 내면적특성과 외면적특성을 탐색하였다. 내면적 특성인 캐릭터의 성격과 개성을 탐색할 문헌연구로 블라디미르 프롭의 ‘민담형태론’과 MBTI 16가지 성격유형을 조사하였다. 프롭의 ‘민담형태론’ 통하여 내러티브 안의 캐릭터의 7가지 행동유형 및 등장인물의 행위가 갖는 기능적 의미를 이해할 수 있었고 MBTI 16가지 성격유형으로 캐릭터의 성격의 유형을 분류할 수 있었다. 이는 과학적인 분석과 연구를 통한 결과물들로 각 유형에 따른 메타포적 발상으로 연상되는 이미지어를 추출하고 외면적 특성인 형태와 색채를 도출하는 기준이 되었다. 그러나 위의 유형들이 성별, 연령, 지역 등 다양한 애니메이션 캐릭터의 성격에 관계되는 요소를 해결하기에는 부족함이 있었고 내면적 특성과 연계되어 도출되는 외면적 특성의 기준에는 적합하나 요소를 산출하기에는 미흡함이 있었다.

그러한 이유로 외면적 특성인 형태와 색채의 해결방안으로 이미지리 사고와 토니부잔의 마인드맵구성을 도입하여 캐릭터의 직업 및 연령 등의 조건에서 시각적 이미지어의 도출과 연상어를 사용하여 캐릭터의 일반적인 형태를 도출하는 토대를 구성하였다. 그리고 색채의 이미지어 산

출도구으로써 I.R.I 색채 이미지 스케일과 색채 연상 이미지어를 도입하여 형용사적 이미지어 및 연상어에서 색채를 도출할 수 있는 기준을 마련하였다. 이는 캐릭터를 디자인함에 있어 객관적인 검증절차를 거친 도구를 사용함으로써 디자인의 신뢰도와 과학적인 체계를 갖추는 것에 중점을 둔 것이다.

이를 바탕으로 내러티브에서 캐릭터에게 부여하는 역할과 캐릭터의 내외적 특성을 시각적 이미지로 전환할 수 있는 기초로써 ‘애니메이션 캐릭터의 유형 및 성격별 이미지언어와 색채’라는 통합형 도표를 산출하였다. 이것으로 앞으로 진행될 시각적 수사사고의 프로세싱과 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정에 적용할 요소로써의 기초를 갖추었다.

한편, 2장 2절에서는 이미지어 및 연상어의 발전된 형성을 위하여 메타포의 개념과 기능을 탐색하였다. 여러 학자의 메타포의 정의와 그것의 작동원리를 살펴보고 창의적 사고과정을 연구한 학자의 창의적 사고과정을 분석하여 통합, 정리하였다. 이러한 연구과정을 바탕으로 메타포 발상에 의하여 이미지어를 연상하여 도출하는 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정을 구성하였다.

3장에서는 2장의 결과인 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성과정에 대한 연역추론으로 검증의 의미로써 모형을 사용하여 애니메이션 캐릭터 분석을 하였다.

우선, 3장 1절에서는 상업적 성공과 수용자의 선호도가 높은 애니메이션 작품인 <Wall-E>와 <이웃집 토토로>를 선정하였다. 선정된 애니메이션 <Wall-E>의 캐릭터, ‘Wall-E’와 ‘Auto’, ‘Eve’와 애니메이션 <이웃집 토토로>의 캐릭터, ‘메이’, ‘토토로’, ‘고양이버스’의 캐릭터 본질 및 역할과 성격, 개성을 각각 창의적 이미지어 생성과정에 대입하였다. 그 결과로 모형의 진행 과정에 따라 이미지어와 연상어를 도출하였고 생산된 이미지어와 시각적 이미지들과 선택한 캐릭터를 비교한 결과, 산출된 이

이미지 및 연상어와 시각적 이미지들이 캐릭터디자인에 담겨있음을 확인하였다. 이로써 창의적 이미지어 생성과정이 캐릭터디자인의 소스 생산물로써 타당한 도구임을 확인할 수 있었다.

이상의 연구과정을 통하여 4장에서는 애니메이션 캐릭터를 디자인하는 방법론으로써 시각적 수사사고와 메타포에 의한 애니메이션 캐릭터디자인 모형을 제안하였다. 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성모형을 통하여 생성된 이미지어들을 시각적수사사고(VRT)의 낱말연상 부분에 대입하고 생성모형의 정교화과정에서 도출된 시각적 이미지를 VRT의 컨셉형성 과정에 대입하여 VRT의 스케치과정으로 진행할 수 있게 하였다.

이는 그간의 경험적으로 이루어져왔던 애니메이션 캐릭터디자인을 객관적이고 과학적인 방법으로 디자인 체계를 구축하였다는 것에서 선도적 의미가 있다.

그리고 이 통합 모형에 대한 확장과 변용에 대하여 논의하였다. 애니메이션 캐릭터가 아닌 기업홍보용 또는 기타 용도의 캐릭터디자인에 있어서의 활용성과 적합성에 대한 논의와 그에 따른 단계 변화 및 대입 조건 변화 등이 그 것이다. 그 결과 메타포에 의한 창의적 이미지어 생성모형에서의 준비단계에서 내적특성, 외적특성을 캐릭터의 생산 동기부여로 대치하여 내적동기, 외적동기로 치환을 할 경우 창의적 이미지어 생성에 무리가 없는 것으로 사료되었다. 그러나 이 결과는 실제 실험에 의한 결과가 아닌 추정정도의 논의로써 한계를 지닌다.

5.2 연구의 한계와 제언

본 연구의 결과인 시각적수사사고와 메타포에 의한 애니메이션 캐릭터디자인 모형은 내러티브에서 캐릭터에 부여하는 역할과 디제시스에서

발현되는 성격 및 개성을 이미지화 한다. 그리고 그 것들을 객관적이고 구체적이며 체계적인 방법으로 시각화하는 캐릭터디자인 프로세싱이라는 점에서 의의를 갖는다. 그러나 활용적인 측면에서 몇 가지 한계점을 지닌다.

먼저 본 연구모형은 수사사고와 창의적 사고 과정을 바탕으로 내러티브 속의 캐릭터 요소를 분석하여 창조된 모형으로써 이모형이 실제 애니메이션 캐릭터디자인에 타당한 모형인지에 대한 신뢰도는 보장하지 못하고 있다. 이에 따라 본 논문의 연구, 즉 시각적 수사사고와 메타포에 의한 애니메이션 캐릭터디자인 방법을 실험하고 신뢰도를 검증하는 후속 연구를 통하여 구체적인 사례와 효과성을 탐색할 필요가 있다고 사료된다. 또한 애니메이션 분야가 아닌 타 분야의 캐릭터디자인에도 적절한 연구모형인가에 대한 확장적인 개념으로 분화되는 연구가 후속되어야 할 것으로 본다.

다음으로 본 연구는 VRT과정에서 스케치 이전의 컨셉 형성까지 다루고 있다. 이는 굿(good) 디자인이 생산되는 전개상의 과정을 제시하고 있으나 굿 디자인의 결과를 보장하지 않는다. 디자인이란 체계적인 과정과 타당한 방향으로 진행되었다고 하더라도 생산자의 그림 숙련도와 여러 환경적 조건에 따라 결과가 크게 달라질 수 있기 때문이다. 따라서 캐릭터 디자이너의 환경적 조건 분석 및 개선방향과 같이 캐릭터디자인 생산자에 초점을 맞춘 연구나 캐릭터디자인의 변인 요소를 분석한 연구 또한 필요할 것으로 여겨진다.

마지막으로 본 연구를 바탕으로 최종 디자인까지 연계되는 방법론적 측면의 연구가 후속되어 총체적인 캐릭터디자인 방법론 체계가 구축되었으면 하는 바람과 본 논문이 애니메이션 캐릭터에 발전적 영향으로 작용하기를 기대한다.

【참고문헌】

1. 국내문헌

1) 국내저서/번역서

김정택, 심혜숙, 채석봉, 『MBTI 개발과 활용』, 서울 : 한국 심리검사 연구소, 2007.

손혜민, 『굿 아이디어, 발상: 발상에 관한 35가지 단상』, 서울: 디자인하우스, 1997.

조현주, 이광훈, 정혜민, 『색채학』, 서울 : 시그마프레스(주), 2007.

최길열, 『디자인 발상 연구』, 서울: 주간 디자인신문(주), 2000.

Belleruth Naparstek, 『Guided imagery』, (정형철 옮김), 서울 : 이담, 2011.

David Boardwell, Kristin Thompson, 『FILM ART』, 서울: 이론과 실천, 1993.

Faber Biren, 『색채심리』, (김화중 역), 서울 : 동국출판사, 1993.

Graham Turner 지음, 『대중 영화의 이해』, (임재철, 이영기 옮김), 서울: 한나래, 2006.

Johannes Itten, 『색채의 예술, Art of color』, (김수석 역), 서울: 지구문화사, 2008.

Tony Buzan, Barry Buzan, 『토니 부잔의 마인드맵 북』, (권봉중 옮김), 서울 : 영신사, 2010.

Seymour Benjamin Chatman, 『영화와 소설의 서사구조』, (김경수 역), 서울: 민음사, 1995.

Vladimir Propp, 『민담 형태론, Морфология сказки』, (어건주 옮김), 서울 : 지식을만드는지식, 2009.

2) 학술지 논문

- 강현주, 「디자인 수사학의 논의와 전망」, 『디자인학연구, Vol.48』, 2002.
- 권병준, 「게오르크 트라클 문학에 나타난 은유의 색채상징」, 『독일언어문학, Vol.31』, 2006.
- 김명석, 이은창, 「감성 가치 평가를 위한 시각적, 청각적 매체의 효용」, 『조형예술학연구, Vol.1』, 1999.
- 김미정, 「기초시각디자인교육에 있어서 수사학적 표현방법 연구: 캘린더 디자인 과제를 중심으로」, 『커뮤니케이션 디자인학연구, No.11』, 2002.
- 김상호, 「애니메이션 캐릭터의 디자인특성에 관한 연구: 2D 애니메이션 <이웃집 토토로>를 중심으로」, 『커뮤니케이션 디자인학연구, Vol.35』, 2011.
- 김성훈, 「멀티미디어 디자인에서 메타포와 커뮤니케이션과의 상관관계 연구: 인터페이스 메타포 유형을 중심으로」, 『한국디자인문화학회지, Vol.13, No.3』, 2006.
- 김운배, 「애니메이션 캐릭터의 기호학적 생성구조에 관한 연구: <이웃집 토토로>를 중심으로」, 『조형예술학연구 Vol.6』, 2004.
- 김지홍, 「애니메이션 캐릭터 제작 Pipeline 에서 스토리의 존재성에 따른 캐릭터디자인의 분류: 아리스토텔레스의 범주론을 통하여」, 『조형미디어학, Vol.12 No.4』, 2009.
- 김창호, 이상원 「애니메이션에서 인체 표현에 따른 캐릭터 형상 표현방식 분석」, 『애니메이션 연구, Vol.2, No.1』, 2006.
- 김희현, 「콩푸팬더와 월-E, 천년여우 여우비의 플롯구성에 대한 비교분석연구」, 『기초조형학연구, Vol.9 No.6』, 2008.
- 류시천, 「멀티미디어 디자인에서 사용자 인터페이스 그래픽 메타포 유

- 형에 관한 연구」, 『디자인학연구, Vol.13, No.4』, 2000.
- 박기수, 「애니메이션 서사의 특성 연구」, 『한국언어문화, Vol.24』, 2003.
- 백봄풀, 이석호, 「애니메이션 콘텐츠의 스토리텔링에 있어서 주 캐릭터에 대한 보조캐릭터의 역할 유형 분석」, 『디자인지식저널, Vol.20』, 2011.
- 백승국, 권지혁, 한창호, 「문화코드의 문화기호학적 고찰: 영상콘텐츠의 스토리텔링을 중심으로」, 『인문콘텐츠, Vol.24』, 2012.
- 송창호, 「제품의 형태 Metaphor 생성과 mental model의 구조평가」, 『kaid 디자인연구, Vol.2』, 1993.
- 송화선, 「힐링 비디오 아트의 감성과 색채의 상관성에 관한 연구」, 『조형미디어학, Vol.14 No.3』, 2011.
- 송화선, 「Relaxation과 Distress 감성 표현을 위한 색채 연구」, 『조형미디어학, Vol.15 No.1』, 2012.
- 이복신, 최종석, 박영순, 「소비자의 색채 선호 이미지 연구」, 『디자인학연구, Vol.29』, 1999.
- 원장식, 「캐릭터산업의 활성화에 관한 연구: 국내 애니메이션 캐릭터 산업을 중심으로」, 『藝術文化研究, Vol.11』, 2001.
- 안상혁, 「안타고니스트의 양상과 특성 연구」, 『한국영상학회 논문집, Vol.8 No.3』, 2010.
- 오시룡, 석혜정, 「3D 애니메이션의 캐릭터 유형 및 성격분석」, 『만화 애니메이션연구, Vol. No.8』, 2005.
- 이병계, 「3D 애니메이션 토이스토리의 스토리구조와 캐릭터 유형분석」, 『애니메이션 연구, Vol.2, No.1』, 2006.
- 임찬, 윤재선, 「색 상징을 통한 캐릭터 스토리텔링」, 『디자인학연구, Vol.22 No.8』, 2009.

정광태, 「캐릭터디자인을 위한 감성 및 선호 분석」, 『大韓人間工學會誌 Vol.26, No.1』, 2007.

조각현, 「메타포 광고의 시각적 표현 유형에 관한 연구」, 『커뮤니케이션디자인학연구, No24』, 2007.

최유미, 「애니메이션 여성 캐릭터의 성격과 역할 연구: 미국 애니메이션을 중심으로」, 『애니메이션연구, Vol.4 No.1』, 2008.

3) 학위논문/보고서

공현희, 「행위소 모형과 애니어그램으로 본 캐릭터의 역할과 성격의 상관성 연구」, 박사학위논문, 중앙대학교 대학원, 2010.

김운배, 「애니메이션 캐릭터의 기호학적 생성구조 연구」, 박사학위논문, 홍익대학교 대학원, 2003.

김정희, 「스토리텔링 구성 전략 연구: 영상콘텐츠 시나리오 개발을 중심으로」, 박사학위논문, 한국외국어대학교 대학원, 2009.

김준호, 「멀티미디어 인터페이스 메타포의 기호학적 유형에 관한 연구」, 석사학위논문, 홍익대학교 대학원, 2003.

박영순, 「창의적 메타포 생성 모형 개발 및 적용」, 박사학위논문, 경북대학교 대학원, 2010.

양정선, 「애니메이션 광고의 기호와 설득 메커니즘: 미적, 수사적, 논리적 차원을 중심으로」, 박사학위논문, 경희대학교 대학원, 2012.

이상원, 「애니메이션Movement 연출에 따른 지각반응 연구」, 박사학위논문, 홍익대학교 대학원, 2002.

이성남, 「디자인 요소의 속성 범주와 표상의 전형성 연구」, 박사학위논문, 홍익대학교 대학원, 2005.

이수연, 「SF영화 ‘스타워즈’(1977)와 ‘월·E’(2008)의 캐릭터특성에 따른

- 사운드디자인 비교분석연구」, 석사학위논문, 상명대학교 문화예술대학원, 2009.
- 이수철, 「미야자키 하야오(宮崎駿)의 이웃집 토토로(となりのトトロ) 고찰」, 석사학위논문, 충남대학교 교육대학원, 2004.
- 이윤희, 「애니메이션의 시각적 매혹성에 대한 연구」, 박사학위논문, 중앙대학교 첨단영상대학원, 2007.
- 이창수, 「광고의 구성원리로서 시각적 유추와 메타유추」, 박사학위논문, 홍익대학교 일반대학원, 2012.
- 송주영, 「인터페이스 메타포에 대한 체현 인지 접근」, 박사학위논문, 이화여자대학교 대학원, 2010.
- 송창호, 「의미로적 제품의 형태 Metaphor 생성과 Mental model의 유형 평가」, 박사학위논문, 경희대학교 대학원, 2007.
- 신동은, 「계슈탈트 지각유형에 따른 커뮤니케이션 유인효과의 수사적 분석」, 박사학위논문, 중앙대학교 대학원, 2010.
- 조미숙, 「염상섭 장편소설의 인물묘사 방법 연구」, 박사학위논문, 건국대학교 대학원, 1995.
- 조순호, 「비주얼메타포의 수용자 설득 효과에 관한 연구」, 박사학위논문, 중앙대학교 대학원, 2011.
- 최윤선, 「한국 애니메이션 캐릭터의 조형성 변화 연구」, 박사학위논문, 홍익대학교 대학원, 2010.
- 최연철 외 7인, 「2009 해외콘텐츠시장조사(애니메이션)」, 한국콘텐츠진흥원, 2009.
- 최재완, 「한국 극장용 애니메이션 캐릭터의 유형 분류와 의미 해석에 관한 연구」, 박사학위논문, 계명대학교 일반대학원, 2012.
- 최재유, 「로버트 프로스트의 시적 은유에 대한 인지언어학적 연구」, 박사학위논문, 인하대학교 대학원, 2011.

2. 국외문헌

- Bill, M., 1957, form. Swizerland: Karl Werner AG.
- Cropley, A. J., 1999, Definitions of creativity. Encyclopedia of Creativity. vol(1), 511-524.
- Cropley, A. J., 2001, Creativity in education and learning a guide for teachers and educator. Taylor & Francis Group.
- Gibbs, R. W. Jr., 1999, Metaphors. Encyclopedia of creativity. vol(2): 209-219.
- J. M. Kenned., 1982, Metaphor in Perception 11: pp.589-605.
- Lakoff, G., 1993, The contemporary thery of metaphor. In Ortony, A. (Ed), Metaphor and thought. New York: Cambridge University Press.
- Ricoeur, P., 1981, Metaphor and the central problem of hermeneutics. In J. B. Thompson, (Ed. and Trans.), Hermeneutics and the human sciences (pp.165-181). Cambridge, England: cambridge University Press.
- Sawyer, R. K., 2006, Explaining creativity: The science of human innovation, Oxford University Press.
- Valdez, P. & Mehrabian, A., 1994, Effect of Color Emotions, Journal of Experimental Psychology:General, Vol.123.
- Vosniadou, S., Ortony, A., Reynolds, R. A., & Wilson, P. T., 1984, Sources of difficulty in children's comprehension of metaphorical language. Child Development, 55. 1588-1606.
- W. J. T. Mitchell., 1986, Iconology: Image, Text, Ideology, The University of Chicago Press.

3. 웹사이트

뉴스와이어 2010년 03월 29일 기사

(<http://www.newswire.co.kr/newsRead.php?no=464496>)

두산백과사전: <http://www.doopedia.co.kr/>

디지털타임즈 2009년 02월 25일자 19면 기사

(http://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2009022502011931742004)

디즈니홈페이지:

http://adisney.go.com/disneyvideos/animatedfilms/wall-e/flash_site.html

씨네 21 2008년 08월 12일 기사

http://www.cine21.com/news/view/mag_id/52508

위키피디아:

http://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9D%B4%EC%9B%83%EC%A7%91_%ED%86%A0%ED%86%A0%EB%A1%9C#cite_note-17

ABSTRACT

Animation characters design methodology using visual rhetoric thinking and metaphor

Kim, Yong-jae

Major in animation production design

Dept. of Media Design

Graduate School, Hansung University

Characters in animation are an entertainment business not only leading to the success of animation, but also generating various profits via One-source Multi Use (OSMU). Because of this feature of animation characters, every country in the world is preparing and implementing numerous measures to promote animation industry strategically.

In such time background, recent characters of Korea have achieved remarkable sales performance and development in comparison with the past. "Pororo", "Pucca" and "Backkom" are such examples. However, commercially successful characters in Korea are limited to products for infants and children. There appears to be lack of animation characters that are shared and accepted by all age groups from children to adults, like the ones of the US Pixar or Japan's

GHIBLI studio.

Considering the given fundamental perception of Korean audiences viewing animation as children deflective contents, it came to my attention that overseas animation are open in Korea and make huge profit. There is no case of successful Korean animation export targeted at all age groups, not just for children.

Among many reasons of such reality, researchers consider lack of character design based on animation narrative is one of the reasons. Characters leaning toward the value of beauty cannot perform various demands, such as medium function of delivering narrative to audience, and roles, characters, and others in diegesis. In this context, I could stick to the view that animation characters design should play a combination function that can accommodate roles and characters required from narrative.

In this aspect, this research strives to design in a systematic and creative way that characters match up to narrative. For characters' roles, personality, trait, and others in a story, characters are designed by substituting images produced by metaphor and its visual results to rhetoric thinking, in order to resolve characters' image required by narrative. In addition, animation characters design process that develops to objective and systematic process is modeled for educational purpose and practical use. In design of animation characters, it appears that metaphoric thinking is very critical to

make creative products.

"Metaphor is an indispensable element in daily thoughts and language, and makes us understand ourselves and the world, using the way that is impossible in other types of thinking." The assertion of G. Lakoff & M. Turner, tells us that metaphor is a necessary element and tool to generate creative thinking and fresh ideas. For trait of metaphor that thinking is drawn and displayed as visual character, characters in stories affect memories of human experience, and transforms to certain visual image, and this image behaves based on story development. This refers to the fact that characters should not be created as completely new items that have never been shown, instead they should be created by using and recombining a sort of prejudice of certain objects that characters have been shown at least once.

Therefore, methodology that enables production of creative items by utilizing metaphor as systematic series of process is meaningful, in that it has developmental approach as characters design conducting roles successfully as medium, by carrying the request of narrative. Furthermore, in the future, I hope animation characters design methodology suggested in this research, becomes a small cornerstone in progressing of more advanced methodological researches, based on the research dealing with audiences' response for designed products.