

박사학위논문

장 보드리야르 시뮬라크르 관점에서의
애니메이션 캐릭터에 관한 창의성 연구

-애니메이션에 등장한 용의 캐릭터디자인을 중심으로-

2022년

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

애니메이션전공

부 단 양

박 사 학 위 논 문
지도교수 이 상 원

장 보드리야르 시뮬라크르 관점에서의
애니메이션 캐릭터에 관한 창의성 연구
-애니메이션에 등장한 용의 캐릭터디자인을 중심으로-

A Study on Creativity in Animation Characters from the
Perspective of Simulacre by Jean Baudrillard

-Focusing on the character design of dragons that appeared
in animation-

2021년 12월 일

한성대학교 대학원
미디어디자인학과
애니메이션전공

부 단 양

박 사 학 위 논 문
지도교수 이 상 원

장 보드리야르 시뮬라크르 관점에서의 애니메이션 캐릭터에 관한 창의성 연구

-애니메이션에 등장한 용의 캐릭터디자인을 중심으로-

A Study on Creativity in Animation Characters from the
Perspective of Simulacre by Jean Baudrillard

-Focusing on the character design of dragons that
appeared in animation-

위 논문을 디자인학 박사학위 논문으로 제출함

2021년 12월 일

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

애니메이션전공

부 단 양

부단양의 디자인학 박사학위 논문을 인준함

2021년 12월 일

심사위원장 김 효 용 (인)

심 사 위 원 서 구 원 (인)

심 사 위 원 김 형 석 (인)

심 사 위 원 이 상 원 (인)

심 사 위 원 전 영 돈 (인)

국 문 초 록

장 보드리야르 시뮬라크르 관점에서의 애니메이션 캐릭터에 관한 창의성 연구

-애니메이션에 등장한 용의 캐릭터디자인을 중심으로-

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

애니메이션전공

부 단 양

현대사회에서 문화콘텐츠 분야에서 빼 놓을 수 없는 중요한 철학 개념이 ‘시뮬라크르(Simulacre)’와 ‘시뮬라시옹(Simulation)’이다. 장 보드리야르의 시뮬라크르는 요즘 급격하게 성장하고 있는 가상현실(VR)이 대표적인 예라 할 수 있다. 원본인 현실을 복제한 가상 세계가 사람들에게는 또 다른 원본이 되고 그 안에서 사람들은 가상과 현실을 구분하지 못한 채 가상이 현실이 되고 현실이 가상이 되는 삶을 살아간다. 이와 같이 현실세계를 원본으로 생각한다면 가상현실은 현실세계를 복제한 시뮬라크르에 불과하다.

특히 애니메이션에서 캐릭터의 존재는 실제로 존재하지는 않지만 화면 내에서 연출된 가상 캐릭터를 더 현실적인 존재로 느껴지게끔 하는 것은 일종의 환영 예술이라고 할 수 있다. 한편, 시뮬라시옹은 ‘모사’라는 의미를 갖고 있지만 시뮬라크르의 동사적 활용형태로 ‘시뮬라크르를 하다’라는 의미를 갖

고 있다. 이는 실제 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만드는 과정까지도 포함한다고 할 수 있다. 이에 연구자는 장 보드리야르의 시뮬라시옹 과정에 따른 시뮬라크르의 변환단계 ‘재현-변형-은폐-대체’ 4단계의 이미지 변환 과정에 주목하였다.

본 연구의 목적은 시뮬라크르에 대한 다양한 이론적인 문헌 연구를 통해 살펴본 후, 애니메이션 캐릭터 디자인 창작 단계에 있어서 가장 접근성이 용이한 장 보드리야르 시뮬라크르의 핵심이론인 ‘재현-변형-은폐-대체’ 4단계 과정을 살펴보고, 이를 토대로 하여 이미지 변형에 적용할 수 있는 창의적인 캐릭터디자인의 방법론을 제시하는 것이었다.

이러한 연구 목적을 달성하기 위한 연구 방법으로는 시뮬라크르 관련된 다양한 문헌 연구와 장 보드리야르 관점에 의한 시뮬라크르 4단계를 적용하여 분석 연구를 진행하였다. 연구 대상으로 용 이미지를 선정한 이유는 용이라는 생물이 동서양에 실제로는 존재하지 않는 하나의 시뮬라크르라고 하는 관점에서 출발하였다. 장 보드리야르의 시뮬라크르 이론에 따르면 애니메이션에 등장하는 용의 캐릭터는 용의 원형에서 파생된 새로운 시뮬라크르라고 할 수 있다. 즉 캐릭터디자인 창작 단계에 있어서 용의 이미지는 상상으로만 표현하는 것이 아니라 기존 형상에 추가하여 재발견, 재창작하는 것이라는 것을 파악할 수 있었다. 이는 창의성에 대한 정의와 일맥상통한 의미로 무에서 유를 만들어내는 것이 아니라 유에서 새로운 유를 만들어 낸다는 의미로 해석할 수 있다.

연구 방법으로는 우선 동서양 문화 속에 등장한 시뮬라크르인 용의 이미지에 대해 형상, 색상, 의미 등의 측면에서 살펴보고, 분석 연구 대상으로는 극장용 애니메이션 〈위시 드래곤(Wish Dragon)〉, 〈라야와 마지막 드래곤(Raya and the Last Dragon)〉, 〈드래곤 길들이기(How to Train Your Dragon)〉에 등장한 용의 캐릭터 디자인을 중심으로 장 보드리야르의 핵심이론인 4단계 이미지 변환과정을 적용하는 방법으로 분석을 진행하였다.

분석 과정에 앞서 4단계가 과연 애니메이션 캐릭터디자인 창작 단계에 적용할 경우, 창의성 있는 캐릭터디자인을 개발할 수 있는지에 대해 창작과정의 신뢰성 검증을 위해 FGI 조사 방법을 택하였다. 조사 대상으로는 그룹 A의

경우, 애니메이션전공 대학생 6명, 그룹 B는 애니메이션 제작자 7명, 그룹 C는 비전공 직장인 8명 등 3개 그룹 총 21명으로 정해 인터뷰를 진행하였다.

연구 결과, 애니메이션에 등장하는 캐릭터가 완성도 있는 창의적인 캐릭터가 되기 위해서는 장 보드리야르의 시뮬라크르 이론을 적절히 잘 활용하게 되면 원하는 콘텐츠의 결과물을 도출할 수 있다는 가능성을 확인할 수 있었다. 그 핵심 내용은 캐릭터디자인 작업 시 형상 이미지의 원본에 대해 대상물의 속성과 비슷하게 표현하는 ‘재현’ 방법을 토대로 하여 디자인 과정에서 왜곡을 통한 ‘변형’ 하는 표현 방법을 활용할 수 있다는 점이다. 그리고 사실적으로 드러나는 형상보다는 고유한 이미지를 은유적으로 표현하는 ‘은폐’ 방식과 고정 관념을 탈피한 대중들의 기본 인식을 벗어난 새롭고 창의적인 이미지를 구현해 내는 ‘대체’ 방법을 시도하게 되면 애니메이션 캐릭터 제작과정이 보다 창의적이고 효과적일 수 있다는 결론을 도출할 수 있었다.

본 연구는 애니메이션 캐릭터디자인 개발 제작 시 창의적이고 철학적인 방법론이 부족한 현실과 이와 관련된 선행연구가 부족한 상황에서 캐릭터디자인에 적용 활용할 수 있는 창의적인 방법론 접근을 시도한 것은 학술적으로나 산업적으로 다소나마 기여할 것으로 기대한다.

【주요어】 애니메이션, 캐릭터디자인, 창의성, 시뮬라크르, 장 보드리야르

목 차

I. 서 론	1
1.1 연구 배경 및 목적	1
1.2 연구 방법 및 범위	3
II. 이론적 배경	5
2.1 시뮬라크르에 대한 이론적 접근	5
2.1.1 플라톤의 시뮬라크르 이론	5
2.1.2 질 들뢰즈 시뮬라크르의 관점	9
2.1.3 장 보드리야르의 시뮬라크르 질서	11
2.2 애니메이션 캐릭터의 특성과 이미지 표현	18
2.2.1 애니메이션 속성과 캐릭터의 특성	18
2.2.2 애니메이션 스토리 설정과 캐릭터디자인	26
2.2.3 애니메이션 캐릭터디자인의 표현방식	29
III. 애니메이션 작품에서의 용 이미지에 대한 고찰과 표현 특징	38
3.1 동서양 문화에서의 용의 이미지와 상징성	38
3.1.1 동양 문화의 용 이미지	38
3.1.2 서양 문화의 용 이미지	51
3.1.3 용 이미지에 대한 동서양 문화의 표현방식 비교	58
3.2 창의적 측면의 동서양 용 이미지에 대한 표현 특징	59
3.2.1 이미지 표현의 창의성 측면	59
3.2.2 용 이미지 표현에 대한 창의성 특징	60
3.3 애니메이션에서의 캐릭터 창의성 요소	62
3.3.1 표정 표현	62
3.3.2 동작 표현	63
IV. 장 보드리야르 시뮬라크르 관점에서 애니메이션에 등장한 용 캐릭터의 창의성에 대한 조사분석	64

4.1 분석대상	64
4.2 분석방법 도구 및 절차, 포커스 그룹 인터뷰(FGI) 개요	65
4.3 장 보드리야르 시뮬라크르 관점의 용 캐릭터디자인에 대한 창의성 분석 ..	69
4.3.1 〈Wish Dragon〉에 등장한 용 캐릭터디자인에 대한 창의성 사례 분석 ..	69
4.3.2 〈Raya and the Last Dragon〉에 등장한 용 캐릭터디자인에 대한 창의성 사례 분석	79
4.3.3 〈How to Train Your Dragon〉에 등장한 용 캐릭터디자인에 대한 창의성 사례 분석	88
4.4 장 보드리야르의 이미지 변환 4단계에 대한 포커스 그룹 인터뷰 및 결과	99
4.5 종합논의	103
 V. 결 론	 105
참 고 문 헌	108
부 록	111
ABSTRACT	113

표 목 차

[표 1-1] 연구의 모형	4
[표 2-1] 질들뢰즈의 시물라크르 질서에 대한 관점	11
[표 2-2] 플라톤에 의해 정의된 시물라크르	12
[표 2-3] 시물라크르 파생의 과정인 시물라시옹	13
[표 2-4] 용의 이미지가 시물라크르 된 과정	17
[표 2-5] 애니메이션에서 용의 캐릭터가 시물라크르 된 과정	17
[표 3-1] 중국 문화 속의 용에 대한 이미지	39
[표 3-2] 용의 다섯 가지 색상과 의미	41
[표 3-3] 한국 용의 이미지, 색상과 의미	46
[표 3-4] 일본 용의 이미지, 색상과 의미	48
[표 3-5] 인도와 태국 용의 이미지, 색상과 의미	50
[표 3-6] 서양 문화 속의 용의 대한 이미지	52
[표 3-7] 서양 문화 속의 용에 대한 이미지와 색상, 의미	54
[표 3-8] 서양 문화 속의 용에 대한 이미지, 색상과 의미	55
[표 3-9] 서양 문화 속의 일반적인 용에 대한 이미지와 색상, 의미	57
[표 4-1] 애니메이션에 등장한 용 캐릭터디자인의 이미지	65
[표 4-2] FGI 조사 내용에 대한 참고 이미지 변환과정	66
[표 4-3] 포커스 그룹 인터뷰에 대한 정보지	68
[표 4-4] 〈Wish Dragon〉에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 1 ..	71
[표 4-5] 〈Wish Dragon〉에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 2 ..	73
[표 4-6] 〈Wish Dragon〉에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 3 ..	75
[표 4-7] 〈Wish Dragon〉에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 4 ..	77
[표 4-8] 〈Wish Dragon〉에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 5 ..	78
[표 4-9] 〈Raya and the Last Dragon〉에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 1 ..	82
[표 4-10] 〈Raya and the Last Dragon〉에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 2 ..	83
[표 4-11] 〈Raya and the Last Dragon〉에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 3 ..	85
[표 4-12] 〈Raya and the Last Dragon〉에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 4 ..	86
[표 4-13] 〈Raya and the Last Dragon〉에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 5 ..	87

[표 4-14]	〈How to Train Your Dragon〉에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 1	· · 91
[표 4-15]	〈How to Train Your Dragon〉에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 2	· · 93
[표 4-16]	〈How to Train Your Dragon〉에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 3	· · 95
[표 4-17]	〈How to Train Your Dragon〉에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 4	· · 96
[표 4-18]	〈How to Train Your Dragon〉에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 5	· · 98
[표 4-19]	그룹 A(애니메이션전공 대학생)에 대한 포커스 그룹 인터뷰 결과	· 100
[표 4-20]	그룹 B(애니메이션 제작자)에 대한 포커스 그룹 인터뷰 결과	· · · 101
[표 4-21]	그룹 C(비전공 직장인)에 대한 포커스 그룹 인터뷰 결과	· · · · · 102

그 립 목 차

[그림 2-1] 플라톤의 동굴 비유	7
[그림 2-2] 플라톤의 시물라크르에 대한 위계화	8
[그림 2-3] 플라톤의 시물라크르에 대한 위계화	9
[그림 2-4] 플라톤과 질 들뢰즈의 시물라크르 질서에 대한 공통적인 관점 ..	10
[그림 2-5] 장 보드리야르의 시물라크르의 단계	16
[그림 2-6] 세계의 유명한 캐릭터	20
[그림 2-7] 캐릭터에 대한 주요 키워드	21
[그림 2-8] 캐릭터의 콘텐츠 분야	23
[그림 2-9] 애니메이션에서 생물을 의인화한 캐릭터	31
[그림 2-10] 애니메이션에서 동물과 인간을 결합한 캐릭터	32
[그림 2-11] 애니메이션에서 무생물체와 생물체를 결합한 캐릭터	33
[그림 2-12] 애니메이션에서 무생물체와 생물체를 결합한 캐릭터	35
[그림 2-13] 애니메이션에 나오는 과장된 캐릭터의 예	36
[그림 2-14] 애니메이션에 나오는 반전 캐릭터	37
[그림 3-1] 중국 용의 형태	43
[그림 3-2] 한국 용의 이미지 雲龍圖	45
[그림 3-3] 한국 용의 이미지	45
[그림 3-4] 일본 고송총 고분(高松塚古墳)에 나타난 사신도(四神圖)의 청룡(靑龍) ·	47
[그림 3-5] 인도와 태국의 용의 이미지	49
[그림 3-6] 용의 이미지 표현에 대한 창의성과 특징	61
[그림 4-1] 장 보드리야르의 관점에서 본 용 캐릭터디자인의 시물라크르에 대한 분석 ...	69
[그림 4-2] 장 보드리야르의 관점에서 본 용 캐릭터디자인의 시물라크르에 대한 분석 ...	70
[그림 4-3] 장 보드리야르의 관점에서 본 용 캐릭터디자인의 시물라크르에 대한 분석 ...	79
[그림 4-4] 장 보드리야르의 관점에서 본 용 캐릭터디자인의 시물라크르에 대한 분석 ...	80
[그림 4-5] 장 보드리야르의 관점에서 본 용 캐릭터디자인의 시물라크르에 대한 분석 ...	88
[그림 4-6] 장 보드리야르의 관점에서 본 용 캐릭터디자인의 시물라크르에 대한 분석 ...	89

I. 서론

1.1 연구 배경 및 목적

애니메이션 장르는 무생물체의 이미지를 움직이는 시각적 영상 예술이다. 애니메이션 캐릭터는 시각적이고 행위적 이미지를 통해 스토리 전개를 주도할 뿐 아니라, 그러한 역할을 통해 획득한 친근한 이미지를 기반으로 캐릭터 산업 등 막대한 경제적 파급효과까지 불러일으키고 있다. 이러한 애니메이션 캐릭터는 실사영화나 드라마에 비해 캐릭터의 연기에 제약이 없고, 더 다양하고 창의적인 형상을 가지고 있으며 이는 관객의 호기심과 흥미성을 더 자극하게 한다.

그러므로 애니메이션 캐릭터 형상에 대한 개념과 분위기를 결정하고 디자인하는 것은 작품 제작과정에 있어서 매우 중요한 과정중에 하나이다. 또한 애니메이션 캐릭터는 출판, 완구, 테마파크, 브랜드, 게임 등의 오프라인상에서 다양한 산업과 결합한 확장성을 가진 콘텐츠로써 일상 속에서 광범위하게 적용되고 있기 때문에 대중들로부터 각광 받고 있다. 이와 같이 캐릭터는 다양한 방법으로 대중에게 큰 영향력을 미칠 수 있기에 애니메이션의 성공 여부를 결정할 수 있는 큰 조건 중 하나가 되었다.

19세기 후반부터 미디어 기술의 발달로 영화와 TV가 점차 사람들의 생활 속으로 들어왔다. 뉴미디어 시대 우리는 TV, 스마트폰, 인터넷, 미디어에 의해 만들어진 캐릭터의 다양한 이미지들을 실제로 존재하는 것처럼 믿고 이들이 만들어 낸 가상공간 내에서 상호작용하며 살아가고 있는 점은 괄목할 만한 상황이다. 즉, 현실과 상(像, image)이 구분할 수 없을 정도로 ‘시물라크르(Simulacre)’의 세계는 우리의 일상생활과 깊게 밀착되어 있다고 할 수 있다. 특히 애니메이션에서 캐릭터의 존재는 실제로 존재하지는 않지만 화면 내에서 연출된 가상 캐릭터를 더 현실적인 존재로 느껴지게끔 하는 것은 일종의 환영 예술이라고 할 수 있다.

‘시물라크르’는 프랑스어로 모방과 모사의 의미를 갖고 있다. 하지만 장

보드리야르는 이를 다른 의미로 보았다. 현대 사회의 미디어 발전에 따른 이미지 확산으로 인해 시뮬라크르에 대해 그는 실제 존재하지 않는 대상을 실제보다 더 존재하는 것처럼 만들거나, 때로는 존재하는 것보다 더 실제처럼 만들어 놓은 대체물을 지칭하는 것으로, 실제 존재하고 있는 것과고는 아무런 관계도 없는 독자적인 하나의 현실이라고 보았다.

시뮬라시옹은 모사라는 의미를 갖고 있지만 시뮬라크르의 동사적 활용형태로, ‘시뮬라크르를 하다’라는 의미를 갖고 있다. 이는 실제 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만드는 과정까지도 포함한다고 할 수 있다. 이에 연구자는 장 보드리야르의 시뮬라시옹 과정에 따른 시뮬라크르의 변환단계 ‘재현-변형-은폐-대체’ 4단계의 이미지 변환과정에 주목하였다.

‘시뮬라크르’에 대한 이론은 처음 플라톤에 의해 ‘동굴의 비유’로 제기되었다. 플라톤의 예술관에 의하면 현상계의 사물들은 이데아의 본성을 나눠 갖는다. 사물의 가치는 이데아의 본성과 유사함의 크기에 따라 등급이 결정된다. 플라톤은 시뮬라크르가 원본과 유사성 차이가 있는 모방물이라고 주장한다. 반면 근대 철학자 질 들뢰즈는 플라톤의 원본과 모방물의 위계질서에 대하여 반박하며, 시뮬라크르는 단순히 모방물이 아니라 새로운 이미지라고 주장하였다. 장 보드리야르가 정의한 시뮬라크르에 대한 핵심이론은 시뮬라크르는 원본을 모방하는 수준을 넘은 독립성 있는 새로운 ‘원본’이라고 간주하였다. 또한 ‘재현-변형-은폐-대체’의 4단계의 변환 단계를 가진다고 주장한다. 이러한 변화 단계는 애니메이션 캐릭터디자인 작업을 할 때 적용할 수 있다.

본 연구의 목적은 시뮬라크르에 대한 다양한 이론적인 문헌 연구를 통해 살펴본 후 애니메이션 캐릭터디자인 창작 단계에 있어서 가장 접근성이 용이한 장 보드리야르 시뮬라크르의 핵심이론인 ‘재현-변형-은폐-대체’ 4단계 과정을 살펴보고, 이를 토대로 하여 이미지 변형에 적용할 수 있는 창의적인 캐릭터디자인의 방법론을 제시하는 것이다.

본 연구는 애니메이션 캐릭터 개발 제작 시 창의적이고 철학적인 방법론이 부족한 현실과 이와 관련된 선행연구가 부족한 상황에서 캐릭터디자인에 적용 활용할 수 있는 창의적인 방법론 접근을 시도한 것은 학술적으로나 산업적으로 다소나마 기여할 것으로 기대한다.

1.2 연구 방법 및 범위

연구 목적을 달성하기 위한 연구 방법으로는 시물라크르 관련 된 다양한 문헌 연구와 장 보드리야르 관점에 의한 시물라크르 활용에 대한 사례 분석 연구를 진행하였다. 연구 대상으로 용 이미지를 선정한 이유는 용이라는 생물이 동·서양에 실제로는 존재하지 않는 하나의 시물라크르라고 하는 관점에서 출발하였다. 장 보드리야르의 시물라크르 이론에 따르면 애니메이션에 등장하는 용의 캐릭터는 용의 원형에서 파생된 새로운 시물라크르라고 할 수 있다. 즉 캐릭터 디자인 창작 단계에 있어서 용의 이미지는 상상으로만 표현하는 것이 아니라 기존 형상의 바탕에 더해 재발견, 재창작하는 것이다.

이는 창의성에 대한 정의와 일맥상통한 의미로 무에서 유를 만들어내는 것이 아니라 유에서 새로운 유를 만들어 낸다는 의미로 해석할 수 있다.

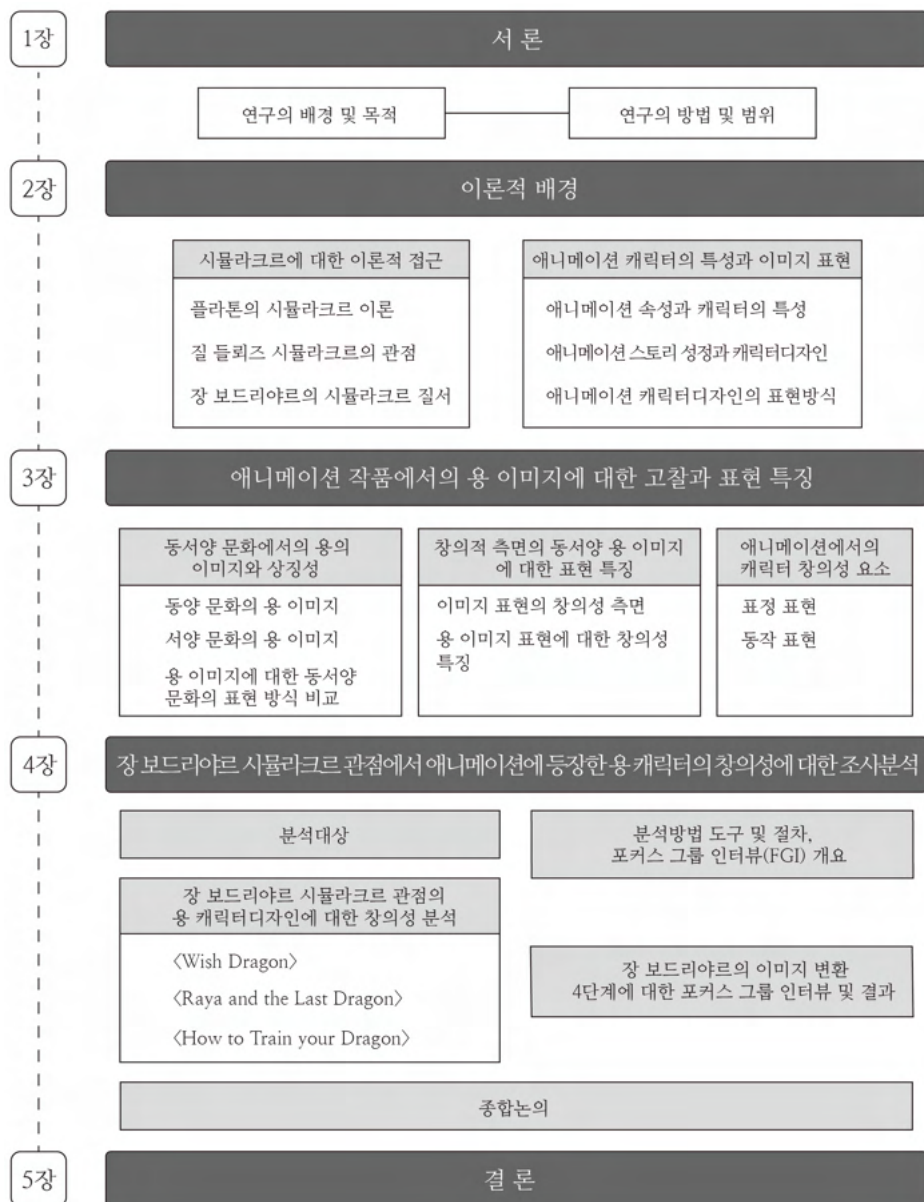
연구 방법으로는 우선 동서양 문화 속에 등장한 시물라크르인 용의 이미지에 대해 ‘형상, 색상, 의미’ 등의 측면에서 살펴보고, 사례 분석 연구 대상으로는 극장용 애니메이션으로 2020년 중국과 미국에서 제작된 〈위시 드래곤(Wish Dragon)〉, 2021년 미국에서 제작된 〈라야와 마지막 드래곤(Raya and the Last Dragon)〉, 2010년에서 2019년까지 미국에서 제작된 〈드래곤 길들이기(How to Train Your Dragon)〉 등에 등장한 용의 캐릭터 디자인을 중심으로 장 보드리야르의 핵심이론인 4단계 이미지 변환과정을 적용하는 방법으로 분석을 진행하였다.

이를 위해 장 보드리야르 4단계 이미지 변환과정에 대해 애니메이션 캐릭터디자인 창작 단계에 적용하게 되면 창의성 있는 캐릭터디자인을 개발할 수 있는지에 대한 창작과정의 신뢰성 검증을 위한 조사방법으로 척도구성과 활용이 비교적 용이한 리커트 척도의 포커스 그룹 인터뷰(Focus Group Interview, FGI)를 활용하였다. 조사 대상으로 총 21명의 애니메이션전공 대학생, 애니메이션 제작자, 비전공 직장인 등 전문가와 비전문가 3개 그룹을 선정하여 조사를 실시하였다.

연구를 위한 분석은 시물라크르에 대한 문헌 고찰을 통해 철학적 이론가인 플라톤, 질 들뢰즈, 장 보드리야르의 이론 중 애니메이션 연구에 가장 보

편적으로 활용되고 있는 장 보드리야르의 이론을 활용하였다. 애니메이션 캐릭터디자인 창작 단계에 있어서 가장 창의적인 접근성이 용이한 것으로 판단하여 4단계 이미지 변환과정을 적용 분석하는 선에서 연구의 범위를 한정하였다.

[표 1-1] 연구의 모형



Ⅱ. 이론적 배경

2.1 시뮬라크르에 대한 이론적 접근

본 연구를 진행함에 있어 이 장에서는 시뮬라크르에 대한 철학적 이론가인 플라톤(Plato, 427-347 B.C. 고대 그리스 철학자), 질 들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925-1995, 프랑스 철학자), 장 보드리아르(Jean Baudrillard, 1929-2007, 프랑스 철학자·사회학 이론가)의 문헌을 토대로 애니메이션 캐릭터 디자인 제작 과정에 적용할 수 있는 논거를 살펴보고자 한다.

2.1.1 플라톤의 시뮬라크르 이론

플라톤에게 있어 실재는 이데아의 모사물이며 판타스마, 현대적 용어로 표현해, 시뮬라크르(환영)의 모태라 할 수 있다. 이런 관점에서 보면 플라톤에게 있어 실재(실재하는 것들)는 분명 이데아와 시뮬라크르 ‘사이에’ 존재하고 있다고 볼 수 있다. 다시 말해, 지성에 의해 알 수 있는 것과 감각(감성)에 의해 알려지는 것의 중간 지점에 위치하는 것이 플라톤의 실재인 셈이다.¹⁾

『국가』 제7권에 묘사된 <동굴의 비유>에서 플라톤이 감각의 세계(즉 동굴 안의 세계에서 모사물이나 모사물의 모사물을 보는 것으로 만족하는)로부터 실재를 인식하는 단계를 거쳐 이데아에 이르기까지는 ‘혼의 전환 및 등정’이 필요로 하다고 이야기하고 있는 것도 이런 맥락에서 이해하면 될 것이다.²⁾ 이렇듯 플라톤의 철학 내에서 실재는 한편으로는 이데아로부터 그리고 다른 한편으로는 이미지 또는 이미지의 이미지를 말하는 것이다.³⁾

[그림 2-1]에서 보는 바와 같이 죄수들은 벽에 비친 그림자를 현실로 믿

1) 2) 3) 박치완(2006), “플라톤의 실재관”, 『철학과 문화』, 한국외국어 대학교 철학문화연구소, 12권, pp.63~85. 국문초록.

는다. 플라톤의 ‘동굴 비유’는 지하의 동굴 속에 결박당한 땅위의 현실을 볼 수 없는 죄수들이 벽면에 비친 것이 현실이라고 착각하는 것 같은 행위들을 말한다. 죄수들은 몸을 돌릴 수가 없기 때문에 앞 벽에 비친 그림자만이 세상의 전부라고 보았다. 죄수들 뒤쪽에는 멀리서 비추어 주는 불빛이 있고 햇불과 죄수들 사이의 길에는 사람들이 온갖 인공물들을 들고 서있다. 죄수들이 보았던 그림자는 바로 뒤쪽에 있는 사람들이 불빛에 인공물들을 비추어 만든 결과인 것이다.

평생 동굴 벽만을 바라보는 죄수들은 동굴 벽에 비친 그림자가 실제인 것으로 알고 있었다. 그러다 갑자기 죄수 한 명이 쇠고랑이 채워진 상태로 해방되어 고개를 돌려 뒤의 상황을 보았다. 뒤에 사람들이 들고 다니는 인공물들은 실물인지, 계속 벽을 바라보던 그림자가 실제 존재인지 혼란스러워 한다. 그뿐만 아니라 만약 그들이 동굴에서 나가는 경우 그림자와 인공물이 아닌 실제 존재하는 실물들을 보게 되는데, 그렇다면 지금까지 동굴 속에서 살면서 그들이 보아왔던 것이 모두 인공물의 그림자에 불과하다는 점을 알게 될 것이다. 동굴 밖으로 탈출 한다면 지금까지 보아 왔던 모든 것의 근원이 태양이라는 것을 인지하게 될 것인데 여기서의 태양은 원본인 이데아를 의미한다. 그리고 죄수들이 바라보고 있던 그림자는 진짜 실물에서 파생된 시물라크르라고 할 수 있다.



[그림 2-1] 플라톤의 동굴 비유

출처 : book.douban.com

플라톤의 관점은 인간은 실재의 형상만을 바라보며, 감각적인 삶과 무지의 수렁에 빠진 죄수로 여기며 철학자들은 이들의 진정한 삶의 세계인 이데아로 인도하는 자들이다.⁴⁾ 플라톤은 시물라크르를 비실재적인 존재로 여기며 모방으로 사람들을 현혹하여 참다운 진리에서 멀어지게 만든다고 하였다.⁵⁾

따라서 플라톤은 원본, 즉 자연 그 자체에서 파생된 시물라크르에는 반복 복제 과정 중 복사본과 복사본 사이에 차이가 일어날 수 밖에 없다고 하였다. 그 결과 시물라크르는 원본과 본성을 상실한다는 것으로 결론을 내고 있다.

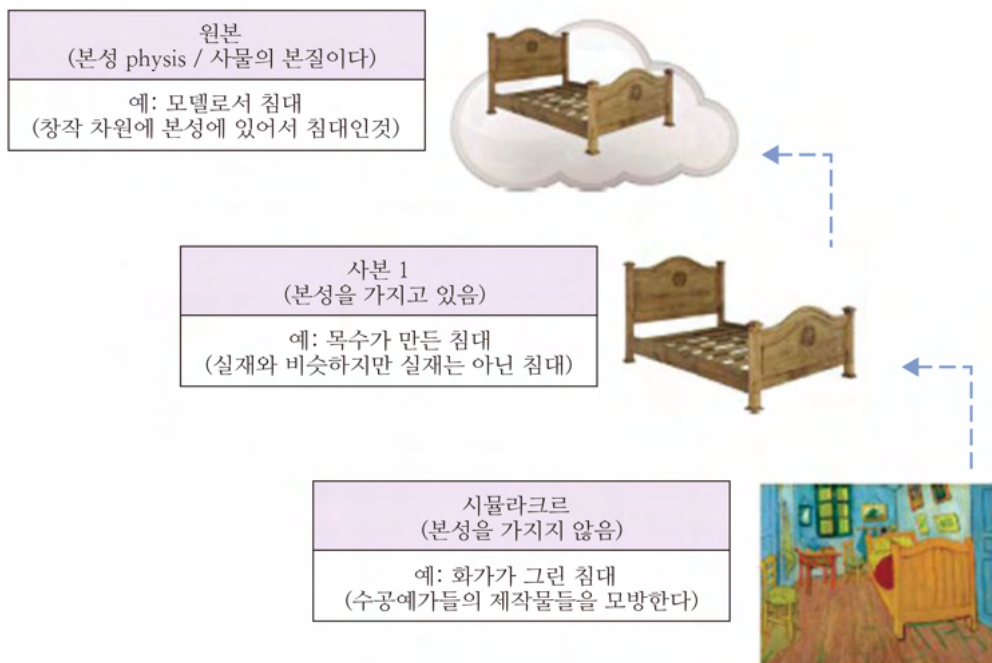
플라톤의 예술관에 의하면 현상계의 사물들은 이데아의 본성을 나눠 갖는다. 본성을 나눠 받았다는 의미이므로, ‘분유’라고 부르기도 한다. 사물의 가치는 그것이 이데아의 본성을 얼마나 가졌는지에 따라 등급이 결정된다.

이데아에서 존재하는 형상인 침대는 모든 침대의 원형이다. 즉 침대의 본성을 갖는 침대 원본이다. 목수가 만든 침대는 이데아를 가장 많이 닮아 보이

4) 박치완(2006), “플라톤의 실재관”, 『철학과 문화』, 한국외국어 대학교 철학문화연구소, 12권, pp.65~67.

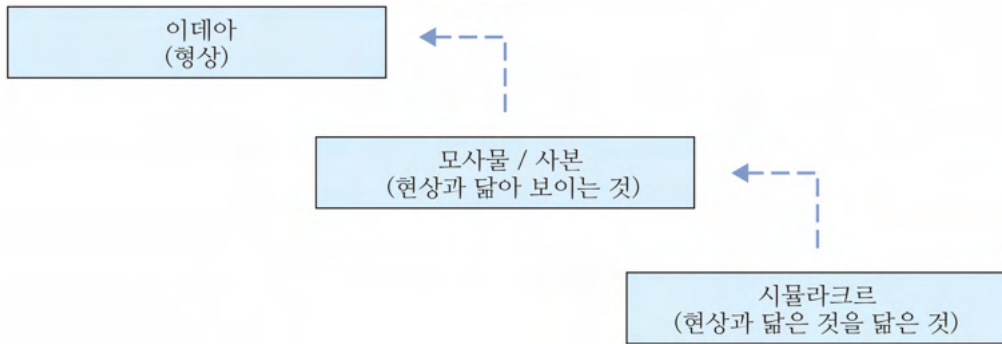
5) 김대현(2019), “SF 애니메이션에 나타난 시물라크르의 특성 연구”, 부산대학교 대학원 디자인학과, 석사학위논문, p.8.

는 모사물이다. 그 침대는 이데아에 존재하는 침대와 비슷하기 때문에 원본에 가까운 본성을 가지고 있는 1차 모방이다. 화가가 그린 침대는 이데아에 침대의 본성을 모방하는 것이 아니라 목수가 만든 침대의 현상만 모방한다. 침대 그림은 여러 각도에서 볼 수 없고 화가의 ‘바라보이는’ 현상만을 모방한다. 그렇기 때문에 그린 침대는 이데아에서 세 번째 떨어진 본성을 갖지 않는 2차 모방이 된다. 즉 유사성이 흐릿하여 형상과 비슷하지 않는 ‘시물라크르’가 된다. 목수가 만든 침대 사본은 실재의 형상인 이데아 자체는 아니지만 원본과 가장 비슷하게 모방하려고 노력한 이미지다. 화가가 그린 침대는 원본이 없다는 시물라크르이다.[그림 2-2] 결국 사본과 시물라크르의 차이는 원본의 특징을 얼마나 갖는지에 달려있다. 플라톤의 이론을 보면 실재와 유사성을 갖는 정도에 따라 가장 위쪽에는 이데아가 있고, 그 아래는 이데아를 가장 닮은 보이는 사본이 있다. 그리고 그 밑에는 이데아와는 거의 닮지 않는 시물라크르가 있다.[그림 2-3]



[그림 2-2] 플라톤의 시물라크르에 대한 위계화

침대 이미지 출처: 최원근(2013), “‘이상한 나라의 앨리스’에 나타난 시물라크르 연구”, 홍익대학교 대학원, p.7.

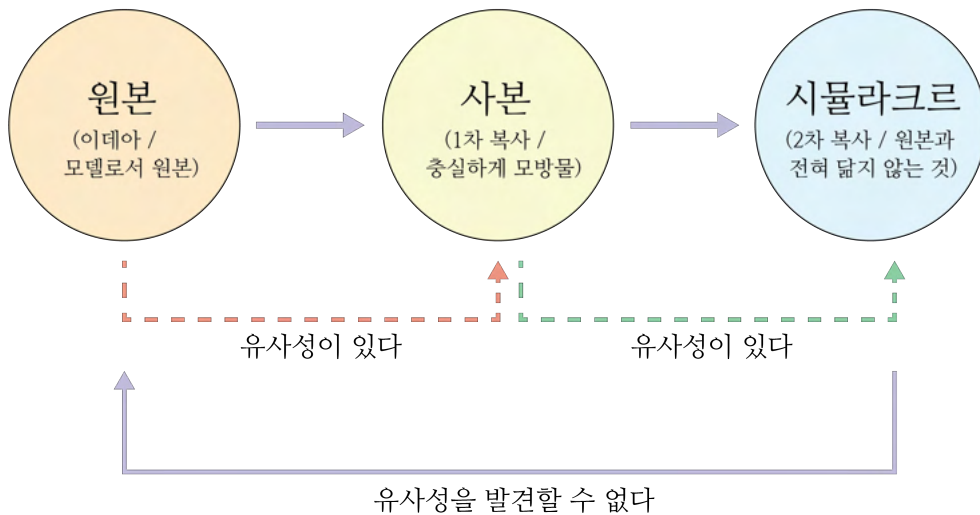


[그림 2-3] 플라톤의 시물라크르에 대한 위계화

2.1.2 질 들뢰즈 시물라크르의 관점

질 들뢰즈는 플라톤의 주의와 같이 세상에 모든 실물은 이데아 차원에 모델로서 원본을 충실하게 모방을 통해서 1차 복사물이 되었다고 주장한다. 1차 복사단계에 사본과 원본의 유사성을 볼 수 있다. 2차 복사물은 원본을 복사한 것이 아니라 원본에서 파생한 1차 복사물을 다시 복사한 복사물에서 파생이 된 시물라크르이다. 그래서 시물라크르와 사본의 유사성은 있지만 원본과 유사성이 발견할 수 없다고 주장한다.[그림 2-4]

그러나 플라톤의 사상에 따르자면 현상계의 모든 사물은 근거가 있다는 점이다. 이데아와 닮은 정도에 따라 이미지의 위계가 정해진다. 가장 상단에는 이데아가 있고, 그 아래는 이데아 형상의 유사성을 가장 닮은 사본 이미지가 있다. 이데아 형상과 많이 닮지 않거나 전혀 닮지 않는 3단계는 바로 시물라크르이다. 정리하자면, 원본(모델)의 밑에 이미지(사본)가 있고 그 밑에는 바로 시물라크르가 있다는 위계질서를 가지고 있다. 플라톤은 원본, 사본, 시물라크르 단계별 순서대로 우위를 규정했다.



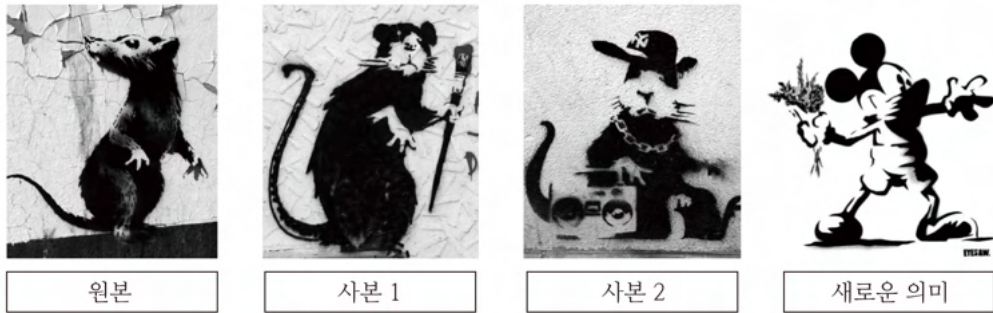
[그림 2-4] 플라톤과 질 들뢰즈의 시물라크르 질서에 대한 공통적인 관점

질 들뢰즈에 있어서 시물라크르는 동일자에 대한 모방이 아니다. 그것은 정확히 유사성을 결여하고 있는 이미지, 단지 차이만을 자양분 삼아 살아가는 이미지다. 또한 시물라크르는 무수하게 조금씩 차이나는 자기 계열들의 상이 함과 자기 관점들의 상호 차이를 내면화하고 있다.⁶⁾ 그렇기에 다양한 시물라크르들이 만들어진다.

즉 질 들뢰즈는 플라톤주의를 전복 한다는 것은 사본에 대한 원본의 우위를 부인하는 것이라고 주장한다. 단순히 시물라크르에 대한 위계를 전복하는 것이 아니라 모방물로서 이미지를 쓰러트리고, 무한한 역동성을 지닌 새로운 이미지가 된 것으로 주장하는 것이다.[표 2-1]

6) 박정자(2019), 『시물라크르의 시대』, 기파랑, p.237.

[표 2-1] 질들뢰즈의 시뮬라크르 질서에 대한 관점



2.1.3 장 보드리야르의 시뮬라크르 질서

장 보드리야르 시뮬라크르 관점에 따르면 현대 사회의 미디어 발전에 따른 이미지 확산으로 인해 시뮬라크르에 대해 그는 실제 존재하지 않는 대상을 실제보다 더 존재하는 것처럼 만들거나, 때로는 존재하는 것보다 더 실제처럼 만들어 놓은 대체물을 지칭하는 것으로, 실제 존재하고 있는 것과고는 아무런 관계도 없는 독자적인 하나의 현실이라고 보았다.⁷⁾

시뮬라크르는 최초 정의는 플라톤에 의해 정의된 개념으로 시작한다. 플라톤의 질서에 따르면 우리가 살고 있는 세계는 원형인 이데아와 복제물인 현실, 그리고 현실의 복제물인 시뮬라크르 이루어져 있다. 시뮬라크르는 원본이 복제되면 될수록 원본과는 유사성이 떨어져 전혀 가치 없는 복제물이라고 주장하였다.[표 2-2]

7) 유인하(2019), “시뮬라시옹의 관점에서 본 포스트모더니즘 광고 분석”, 한라대학교 광고영상미디어과 교수, 『커뮤니케이션 디자인학연구』, 커뮤니케이션디자인학회, Vol.68 No.-[2019], p.47.

[표 2-2] 플라톤에 의해 정의된 시물라크르



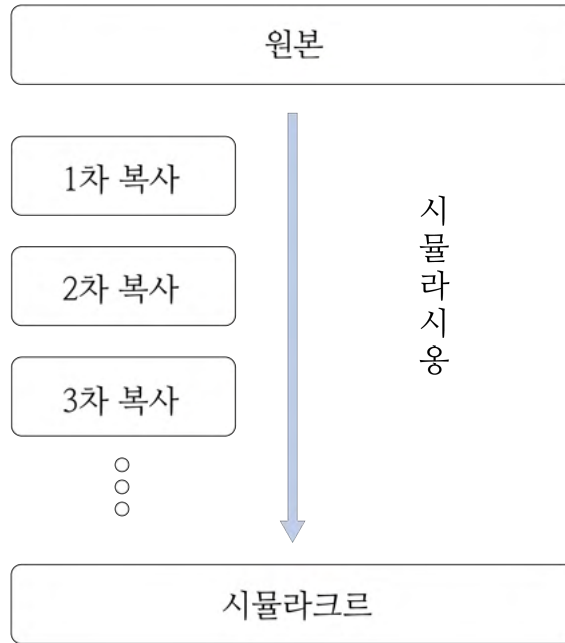
한편, 질 들뢰즈에 따르면, 플라톤 질서와 달리 시물라크르는 복제가 될 수록 원본과 유사성의 차이가 있지만 전혀 가치가 없는 단순한 복제의 복제물이 아니라 오히려 독립성을 가지고 나름의 의미가 있다고 하였다.

그러나 장 보드리야르 이론의 핵심 개념인 시물라크르는 실재를 대체한 인위적인 복사본을 가리키는 개념이다. 이는 원본을 ‘재현’하는 수준을 넘어서 그 자체가 새로운 ‘원본’으로 실재의 자리를 대신 차지하는 것을 말한다. 8) 또한 이처럼 실재를 대체하는 것을 시물라크르라고 하며, 시물라크르로 파생되는 작업을 ‘시물라시옹’이라고 부른다.[표 2-3]

장 보드리야르는 사람들은 현대 정보화 사회에서 현실에 존재하는 사물보다 TV, 영화, 드라마, 광고, 웹툰, 애니메이션, 인터넷 등 미디어 만들어 낸 원본이 없는 이미지를 더 사실처럼 여긴다. 사람들은 실재하는 대상이 아니라 매체가 전하는 이미지를 소비하고 살아가고 있다는 것이다. 이처럼 실제로 존재하지 않는 대상인 시물라크르를 실재 자체를 대체하고 실재보다 더 실재처럼 보이는 것은 ‘하이퍼리얼(hyperreal)’이라고 한다. 예컨대 디즈니랜드(Disneyland)는 애니메이션 속에서 파생된 상상 세계이지만 사실이라고 믿게 하기 위해 만들어 낸 성공적 시물라크르, 즉 하이퍼리얼이라고 볼 수 있다.

8) 최효찬(2019), 『보드리야르 읽기』, 세창미디어, p.59.

[표 2-3] 시물라크르 파생의 과정인 시물라시옹



장 보드리야르는 〈상징적 교환과 죽음〉에서 시물라크르의 질서를 세 가지로 구분한다. 푸코 Michel Foucault가 〈말과 사물〉에서 재현의 과정에서 세 가지 인식을 구별하는 것처럼 시물라크르의 세 가지 질서를 밝혀낸다. 그는 시물라크르의 질서를 재현의 형태라고 부른다. 시물라크르의 각 질서는 재현의 수단이나 기능에 근거한다.⁹⁾ 시물라크르의 첫 번째 질서는 가치의 ‘자연적’ 법칙이라고 부르는 것에 근거를 둔 ‘모사의 질서’다. 이 형태는 르네상스사부터 산업혁명에 이르기까지 지배적이었다. 시물라크르는 자연을 재현하거나 자연적 법칙을 구체화하는 초기 근대성의 단계를 지배했다. 이때 인간들은 가능한 한 실재와 똑같은 복제물을 만들어 했다.¹⁰⁾

두 번째 질서는 산업시대를 지배해 왔던 가치의 ‘상업적 법칙’에 근거를 둔 생산의 질서이다. 그는 원본과 복제, 기호와 실재의 차이가 사라지는 것이다. 원본과 복제의 차이가 사라지는 명확한 예는 산업시대 조립라인의 재생산

9) 최효찬(2019), 『보드리야르 읽기』, 세창미디어, p.127.

10) 앞 책, p.128.

능력이다. 이 경우 원본과 복제품은 차이가 없고 등가의 관계가 성립한다.¹¹⁾ 이때, 복제품은 원본의 가치와 지위를 동일한 개체로 간주한다.

시물라크르의 세 번째 질서는 ‘구조적 법칙’에 근거를 둔 질서로 정보화 시대와 더불어 시작되었다. 이 단계에서 대상들은 기계 기술을 통해 단지 재생산되는 것이 아니다. 그것들은 디지털의 이원적 코드를 사용하는 자체의 재생산 능력에 의해 파악된다.¹²⁾ 영화나 드라마, 게임, 웹툰, 인터넷 등 매체가 만들어 내는 이미지는 현실로부터 분리되어 있고, 스스로 존재하거나 생산된다.

다시 말하자면 시물라크르의 첫 번째 질서 즉 제1 시물라크르는 현실을 재현한다. 제2 시물라크르는 현실과 재현의 경계가 구분하기 어려울 만큼 등가성 있다. 이때, 제1과 제2 시물라크르는 원본이 있다는 것을 전제한다. 장 보드리야르의 핵심적인 이론은 바로 세 번째 질서로 원본 없는 이미지가 이미지에 의해 새로운 실재를 산출해 내는 것이다.¹³⁾ 즉 실재가 아닌 이미지인 시물라크르는 매체에 의한 시물라시옹 과정을 거치면서 원본 없는 실재를 대체한다는 것이다.

시물라시옹의 과정에 따른 시물라크르에 대한 변환단계는 다음과 같다.¹⁴⁾

- 1) 이미지는 깊은 사실성을 반영한다.
- 2) 이미지는 깊은 사실성을 감추고 변질시킨다.
- 3) 이미지는 깊은 사실성의 부재를 감춘다.
- 4) 이미지는 그것이 무엇이건 간에 어떠한 사실성과도 무관하다.

백은지(2021)의 논문에 따르면 시물라시옹(시물라크르 된 과정) 즉 이미지 변형의 4단계 과정을 자세히 들여다 보자면, 1단계는 원본, 즉 실재를 반영하는 단계이다. 사본은 원본의 동일자를 반영하고 재현하고자 한다. 전통적 의미에서는 재현 단계이다. 2단계는 재현하는 것에서 벗어나 실재를 왜곡하고 변형시키는 단계이다. 3단계는 시물라크르는 자신의 가상을 확실히 드러내면

11) 최효찬(2019), 『보드리야르 읽기』, 세창미디어, p.128.

12) 앞 책, p.129.

13) 앞 책, p.130.

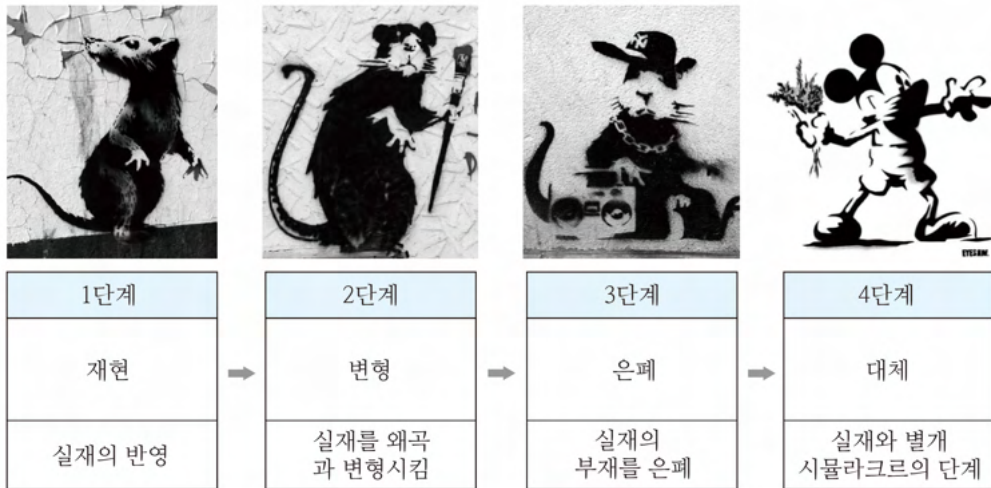
14) 이송림(2010), “밀리터리 룩(Military Look)의 시물라시옹(Simulation)연구”, 『패션비즈니스』, 한국패션비즈니스학회, Vol.14, No.5, p.3.

서, 동시에 실재와 별 관련이 없음을 보여줌으로써 실재의 특징을 은닉하고, 은폐한다. 마지막 단계인 4단계는 원본(실재)과는 전혀 무관한, 실재와는 별개의 시물라크르가 등장한다. 이 단계에서 시물라크르는 원본과는 별개의 독립적인 존재로 존재한다. 시물라크르는 더 이상 실재의 모방, 복제, 패러디가 아니라, 실재를 실재의 기호로 대체한 것이다.¹⁵⁾

다시 말하자면 첫째, ‘이미지는 깊은 사실성의 반영이다’ 단계에서는 현실대로 모방을 한다. 첫 번째 이미지에서 보이는 것처럼 현실에 있는 쥐의 모습을 재현한다. 즉 최대한 현실에 있는 원본을 모방하는 것이다. 둘째, ‘이미지는 깊은 사실성을 감추고 변질시킨다’라고 하는 것은 현실 반영으로 기존 모방에 변형을 일으키는 것이다. 현실을 그대로 재현하는 것이 아니고 현실을 왜곡하거나 변형시킨다. 두 번째 이미지의 쥐의 화필을 든 모습은 현실 쥐의 모습과 점점 멀어져 보인다. 이때는 시물라크르는 현실 원본과의 유사성이 흐릿해지기 시작한다.

셋째, 이미지는 깊은 사실성의 부재를 감춘다. 이미지는 깊은 사실성의 부재를 감추어 실제 이미지와 구분하여 가상 이미지를 부여한다. 세 번째, 이미지를 보면 현실 쥐의 모습은 없어지고 모자, 목걸이, 라디오 등 힙합을 하는 사람들의 대표적인 요소를 가진 쥐가 보인다. 이 단계에서 현실성을 감추고 가상성을 드러낸다. 넷째, 이미지는 그것이 무엇이든 간에 어떠한 사실성과도 무관하다. 즉 장 보드리야르는 원본과 상관없는 새 실물이 바로 시물라크르라고 보는 것이다. 결국 시물라크르는 원본과는 관계가 없으며, 시물라시옹 과정을 통해 자율적 독립성을 가진 새로운 존재라는 것이다.[그림 2-5]

15) 백은지(2021), “한국 만화에 나타난 시물라크르 연구”, 상명대학교 대학원, 만화애니메이션학과 만화전공, 박사학위논문, pp.30~31.



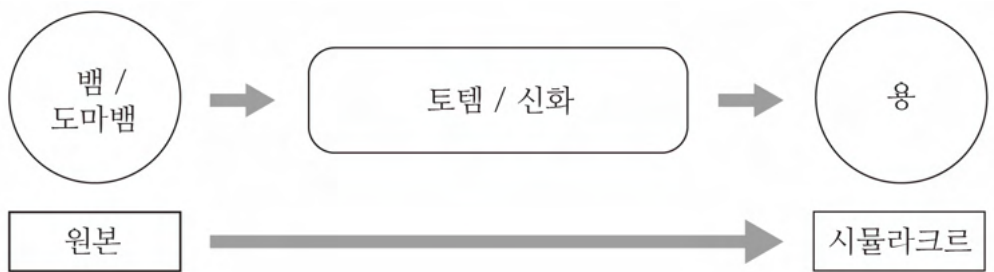
[그림 2-5] 장 보드리야르의 시뮬라크르의 단계

출처 : 백은지(2021), “한국 만화에 나타난 시뮬라크르 연구”, 상명대 학교 대학원, p.30.

장 보드리야르에 따르면, 우리가 인공가공물인 미디어에 의해 재현된 시뮬라크르를 보고 살아가고 있다. 모방의 단계를 넘어서 가상성이 부여된 시뮬라크르는 원본과 유사성이 없어지고, 새로운 실재로 정의된다. 즉 시뮬라크르는 독립성 있는 하나의 존재가 된다는 것이다. 이와 같은 애니메이션 캐릭터도 실제 존재 하지 않는 대상을 실제 존재하는 것처럼 만들어진 시뮬라크르이다. 대중이 애니메이션에 등장하는 캐릭터를 보고, 이 캐릭터가 그려진 출판, 완구, 문구, 테마파크, 브랜드, 게임 등의 다양한 온·오프라인상에서 소비를 한다. 실제 존재하지는 않지만 독자적인 하나의 현실이라고 본다.

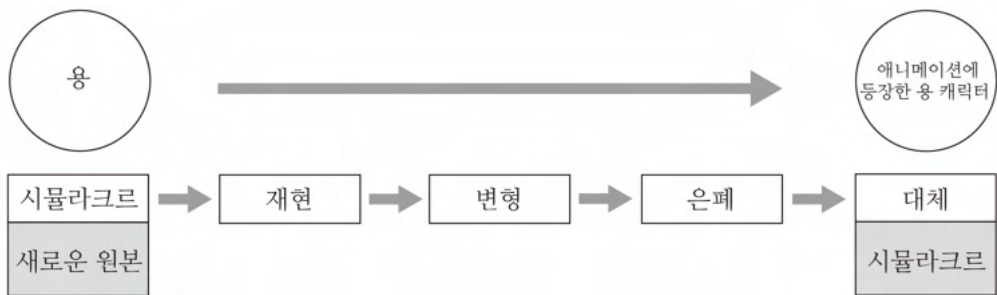
용은 뱀이나 도마뱀의 원본에서 파생된 토tem과 신화 속에 나타난 실제 존재하지 않는 형상인 시뮬라크르이다.[표 2-4]

[표 2-4] 용의 이미지가 시물라크르 된 과정



장 보드리야르의 시물라크르 관점은 ‘실제로는 존재 하지 않는 대상을 실제 존재하는 것처럼 만들고, 실제 존재하고 있는 것하고는 아무런 관계도 없는 독자적인 하나의 새로운 원본으로 만든다.’는 것을 뜻한다. 토템, 신화에 등장하는 용의 이미지는 시물라크르이다. 용은 영상작품에서 새로운 원본으로 이미지 변형 4단계 ‘재현-변형-은폐-대체’ 과정을 통해 전통적인 용의 이미지와 별개 새로운 시물라크르인 캐릭터 용은 만든다.[표 2-5]

[표 2-5] 애니메이션에서 용의 캐릭터가 시물라크르 된 과정



2.2 애니메이션 캐릭터의 특성과 이미지 표현

2.2.1 애니메이션 속성과 캐릭터의 특성

애니메이션(animation)은 ‘생명을 부여하다’라는 의미의 라틴어 ‘애니머(animare)’에서 온 말로, ‘생명이 없는 윤곽이나 형태에 인위적으로 움직임의 환상을 창조하는 작업’을 의미한다.¹⁶⁾ 즉 애니메이션은 그림으로써 프레임 바 이 프레임(frame by frame) 작화를 통해 가상 캐릭터들을 움직임을 구현하는 작업이다. 이는 영화와 달리 비인가적 피사체를 촬영하기 때문에 현실과 별개 캐릭터 디자인과 슬랩스틱적 과장한 연기로 대중들의 시선을 끌 수 있다. 애니메이션은 영화의 한 분야라기보다는 창의성이 가진 독립적인 독특한 시각 미학으로 분류된다.

애니메이션의 경우는 실재의 부재를 강조한다. 의도적인 왜곡(distortion)에 의해 표현된 인물이나 배경은 물론 서사에 이르기까지 애니메이션은 실재의 부재, 즉 시뮬라크르의 세계임을 강조한다.¹⁷⁾

만화가 찰스 슐스(Charles Schulz/Charues Monroe Schulz)는 ‘우리가 성공적인 애니메이션에 대해 논의할 때 가장 먼저 떠올리는 것은 주요 등장인물이다. 우리는 어떤 특정한 이야기에 대해서는 거의 상기하지 못하지만 대신에 그 인물이 지녀온 시각적 특성과 독특한 개성은 기억한다는 것이다. 이러한 캐릭터를 개발하고 그 주위에 조연적인 인물을 설정하여 그들을 일정기간 동안 유지시키는 일은 특별한 열정을 필요로 한다’라고 하면서 캐릭터가 애니메이션에 얼마나 중요한지에 대해 역설하였다.¹⁸⁾

애니메이션 캐릭터는 무생명체이면서 가상의 이미지이지만 드라마, 실사영화에서 마치 배우를 선택하고 결정하는 것과 같다. 그러나 배우가 연기로 의미를 전달하는 것은 물리적 한계가 있지만 애니메이션 캐릭터의 연기에는 제

16) 박기수(2004), 『애니메이션 서사 구조와 전략』, 논형, p.55.

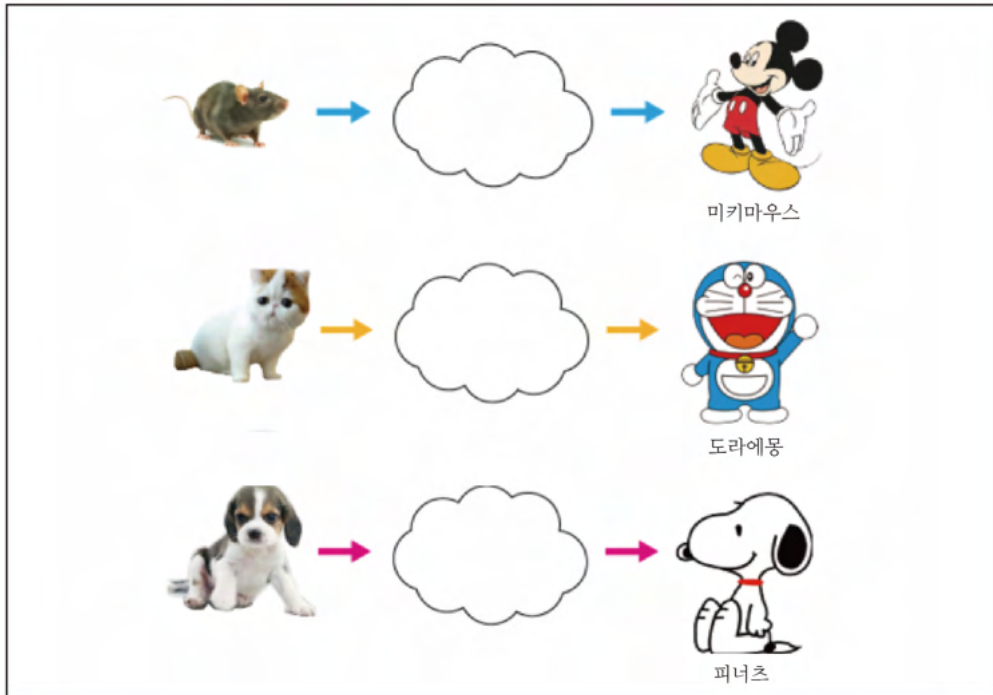
17) 앞 책, pp.108~109.

18) 서옥정(2013), “애니메이션 캐릭터디자인 연구”, 한서대학교 국제예술디자인대학원, 영상애니메이션학과, 석사학위논문, p.7.

한이 없다. 즉 캐릭터는 배우의 연출보다 희로애락 등의 감정 표현에서 더욱 과장된 표정에 대한 다양한 표현과 동작 표현을 할 수 있으며 무한한 상상 세계에서 관객의 호기심과 흥미성을 자극할 수 있다. 그렇기 때문에 작품 속으로 몰입, 감동, 공감 등을 유발시킬 수 있다.

이와 같이 커뮤니케이션에 있어서 캐릭터는 언어보다 작품 속의 관객에게 감정이나 의도 등을 전달하기에 더 강력한 시각적 효과가 있다. 애니메이션 캐릭터는 영상 속에만 존재하는 것이 아니라 출판, 완구, 문구, 테마파크, 브랜드, 게임 등의 다양한 온·오프라인상에서 부대적인 산업과 결합하여 확장성을 가진 콘텐츠로서 광범위하게 적용되며 대중들로부터 각광 받고 있다.

세계적으로 유명한 애니메이션 캐릭터를 살펴보면 쥐에서 미키마우스(Mickey Mouse)가 탄생하고, 고양이에서 도라에몽이 만들어졌으며, 강아지에서 피너츠(Peanuts)가 만들어졌다.[그림 2-6] 그중, 미키마우스 창작 과정을 보면 앞 장보드리야르의 시물라크르 이론이 적용된 것을 볼 수 있다. Walt disney는 현실에 있는 쥐를 보고 종이에 실제 쥐와 같이 그림을 그렸다. 미키마우스까지의 창작 과정을 보면 실재 쥐에서 ‘재현-변형-은폐’를 통해 시물라크르인 미키마우스가 창작되었다. 사람들은 이제 쥐를 보면 미키마우스 이미지를 떠올리기 쉬운데 이것이 바로 시물라크르가 원본을 대체하고 새로 이 이미지가 된 것이다.



[그림 2-6] 세계의 유명한 캐릭터

캐릭터는 애니메이션에 매우 중요한 역할을 맡고 있다. 캐릭터 디자인 창작 단계에 시뮬라크르 이론을 활용하면 미키마우스처럼 더 차별화되고 창의성 있는 캐릭터를 창작할 수 있다. 캐릭터의 어원은 그리스어 캐릭터(Kharakter)의 ‘새겨진 것’과 Kharassein의 ‘조각하다’라는 의미에서 유래하는 것으로서 이 용어를 최초로 사용한 것은 그리스의 철학자 테오프라스트스(Theophrastus, 372-287 B.C.)인데, 그는 <Characters>에서 이 말을 사용하였다. 사전적 의미로는 성격/인격, 특성/특질, 작품에 등장하는 인물, 연극 중의 등장인물 또는 역할을 의미한다.¹⁹⁾

캐릭터의 시각디자인적 관점에서 살펴보면, 캐릭터는 특정한 관념이나 의미를 전달할 목적으로, 의인화나 우화적인 방법을 통해 시각적으로 형상화되어 고증에서 따온 개체의 특징적 속성을 지니거나 스토리에 필요한 고유의

19) 이정희(2021), 『창의적인 아이디어 발상법의 유형에 따른 캐릭터디자인 개발 방법론』, 부크크(BOOKK), p.12.

성격과 개성이 부여된 새로운 개체로 표현된다. 상업적 의미에서 캐릭터의 개념은, 일정한 기업이나 상품을 홍보하거나 판매하기 위해 특정 이미지를 연상시킬 수 있도록 반복하여 사용된 일러스트레이션을 말한다. 다시 말하자면 인물이나 동물, 식물의 바탕에 기업의 이미지를 연상할 수 있도록 브랜드의 상징성을 변형을 통해 특정한 형상으로 표현하는 것이다.

캐릭터의 개념을 포괄적으로 수용해 볼 때, 공통적으로 적용되는 개념으로는 ‘외형, 또는 형상’, ‘이미지’, ‘개성 또는 성격’, ‘상징성’, ‘가치’, ‘의인화’, ‘우화화’ 등을 들 수 있다. 20) 이를 특징별로 정리해보자면, 캐릭터에 적용된 주요 키워드는 형상/외형, 이미지, 성격/개성, 상징성, 가치, 의인화, 우화화 등으로 분류할 수 있다.[그림 2-7]



[그림 2-7] 캐릭터에 대한 주요 키워드

‘형상, 외형’과정에서는 실재를 바탕으로 한 과장, 변형, 왜곡을 통해 개성화 된 새로운 개체로 탄생한다. 그리고 유형적인 구성을 의미하는 것으로 실제 상품화 등을 고려해 볼 때 가장 선행되어야 하는 개념이다. 캐릭터의 외형은 소비자에게 첫 인상을 결정한다. 특히 소비자가 캐릭터를 접했을 때, 처음으로 보여지는 캐릭터의 형상은 다른 캐릭터의 구성 요소보다도 매우 중요하다. 왜냐하면 커뮤니케이션상에서 좋은 캐릭터의 외형과 형상은 사람들에게 친근감을 불러일으키고 호감을 느낄 수 있게 하기에 더욱 우선 고려해야 한다.

‘이미지’는 외형이나 형상과 유사한 개념이지만 단순한 유형성에 더해 특정한 느낌, 즉 심상을 반영하고 있다는 점에서 다르다. 21) 즉 이미지의 개념

20) 21) 이정희(2021), 『창의적인 아이디어 발상법의 유형에 따른 캐릭터디자인 개발 방법론』, 부크크(BOOKK), p.12.

은 기존의 형상이나 외형에서 감정이 더해진다는 점에서 캐릭터의 ‘형상, 외형’의 개념과 다르다. ‘이미지’는 단순히 보여지는 외적인 요소 보다는 캐릭터가 사람들에게 어떤 의미나 감정을 불러일으키게 하는지에 더 집중한다.

‘개성, 성격’은 캐릭터가 가지는 본질적인 특징 중 하나로, 개성과 성격은 캐릭터 제작시 필수적인 요소이다. 캐릭터는 하나의 성격체를 의미하므로 캐릭터의 내면적 필수적인 요소는 성격이다. 시대에 부합하는 가치관을 가지고 있는 캐릭터는 소비자와 상호 작용에 있어서 소비자가 더욱 친밀감을 느낄 수 있기에 주목을 더 받을 수 있다. 이는 캐릭터의 생명력을 더욱 연장한다. 또한 소비자에게 깊은 인상을 남기 위해 다른 캐릭터와 차별성이 있어야 하는데, 개성 있는 캐릭터는 내면적으로 매우 매력적이기에 더욱 깊은 인상을 남길 수 있다.

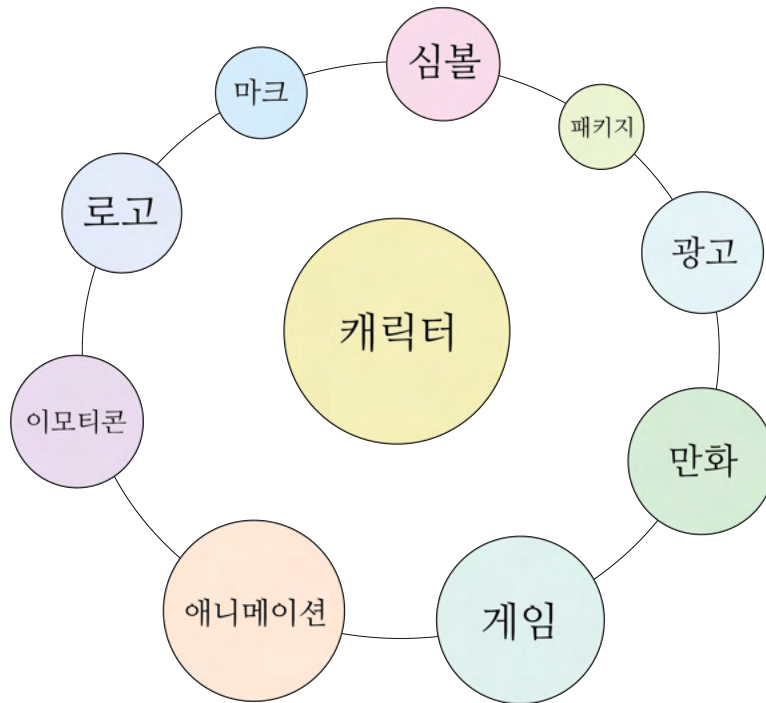
‘상징성’은 캐릭터를 볼 때 어떤 감정, 의미 등이 연상되는 지를 뜻하며, 특정한 기업/학교/기관 등을 캐릭터를 통해 연상이 가능하게 나타낼 수 있어야 한다. ‘가치’는 성공한 캐릭터가 출판, 완구, 문구, 테마파크, 브랜드, 게임 등의 다양한 온·오프라인상에서 상업 전반에 광범위하게 적용되어 대중들로부터 얼마나 선호되고 있는 것을 말하며 특히 상업적인 성공이 지표가 되는 경우가 많다.

‘의인화’는 인간이 아닌 개체가 캐릭터로 만들어지며, 실제적인 인간의 삶을 대변하고 사람의 특성을 반영하여 인간처럼 느껴지게 하는 것을 정의하며, 단순한 마크와도 구별되는 차이이다. 이렇게 만들어진 캐릭터는 인간적인 행동, 행위, 성격, 개성 등을 반영한다. 이와 같이 인간과 같은 특징을 지닌 캐릭터는 더욱 친근감을 줄 수 있다. 또한 캐릭터는 가상 개체이지만 인간의 행위를 부여하면 소비자 또는 시청자와의 커뮤니케이션 과정에서 더 좋은 공감을 이끌어 낼 수 있다.

‘우화적’은 표현의 방법 중 하나로 고증에 교훈적이고 풍자적인 내용을 더해 여타 기교나 교훈들이 첨가되는 표현방식으로 정의된다.²²⁾ 또한 전설, 우화, 동화 등에 나타나는 캐릭터의 외형을 다시 다자인하여 현대적 행위, 의미를 부여한 새로운 형상이 된 것이다.

22) 이정희(2021), 『창의적인 아이디어 발상법의 유형에 따른 캐릭터디자인 개발 방법론』, 부크크(BOOKK), p.12.

엔터테인먼트 콘텐츠에서 애니메이션, 게임, 만화에서 나타난 캐릭터는 광고, 패키지, 심볼, 마크, 로고, 이모티콘 등 기업을 나타내기 위해, 제품 홍보를 위해 또는 일상생활에서 메시지를 보낼 때 재미있게 채팅을 하기 위해 등등 여러 가지 이유로 단독 개발 된 캐릭터들도 점차 늘어가는 추세이다.[그림 2-8]



[그림 2-8] 캐릭터의 콘텐츠 분야

애니메이션 속 나오는 캐릭터의 핵심은 커뮤니케이션이며, 시청자의 경험이나 인지 등 이미지로 시각화된다. 시청자로부터 호기심과 흥미를 유발시키기 위해 캐릭터가 가진 기본적 특성은 다음과 같다.

1) 독창성

캐릭터는 외면적 디자인의 독창성은 물론 기획이나 마케팅 등 내면적인 독창성도 지녀야 한다. 항상 새로움을 추구하는 현대인의 다양한 욕구로 인해

개성적이고 독창적인 형태 그리고 동작의 연출이 필요하다. 캐릭터의 디자인과 내면세계의 독창성을 부여한다면 그 캐릭터는 생명과 성격을 지닌 생명체로 발전하게 되고 자연스럽게 캐릭터가 내포하는 의미가 소비자에게 전달될 수 있다.²³⁾

독창성이 있는 캐릭터란 그 외면적 조형이 사람들에게 독특한 느낌을 일으킬 수 있거나 특별한 인상을 준다는 것을 뜻한다. 즉 캐릭터의 독창성 있는 외형은 사람들에게 깊은 인상을 남길 수 있고 다른 캐릭터들과 쉽게 구별할 수 있다. 이렇듯 캐릭터의 창의성 있는 외면의 조형이 캐릭터의 성공을 이끌 수 있는 결정적 요인이기에 캐릭터의 내면적인 성격이 캐릭터의 외형에서 잘 표현되었는지도 고려해야한다. 이러한 과정을 통해 캐릭터의 외형을 통해 내면적 개성도 드러낼 수 있고 더욱 생명력을 가지며, 사람들에게 각인된다. 즉 캐릭터를 디자인 할 때는 외형에서 내면적 성격이나 개성 등을 드러내며, 왜곡, 과장을 통해 독창성을 부여된 캐릭터로 창출해야 한다. 특히 캐릭터는 시청자들에게 언제나 신선한 충격을 줄 수 있도록 시각적으로 개성적인 특징을 가져야 한다.

2) 친근감

캐릭터 표현에 있어 가장 중요한 것은 거부감을 최소화하고 친근감을 최대화하는 것이다. 그러므로 동물이나 어린이의 형태를 가진 2등신의 캐릭터들이 많이 사용된다. 현실 사회의 혼란스러운 상황에서 벗어나고자하는 소비자들의 심리는 따뜻함과 안락함을 추구하게 되는데 이때 친근감을 내재한 캐릭터가 등장해 현실에 지친 소비자의 심리를 포용할 때, 캐릭터의 의미 전달이 쉽게 이루어진다. 즉 캐릭터디자인은 시각적 메시지를 통해 인간 정서를 함양시키는 매개적인 역할이라 할 수 있다.²⁴⁾

캐릭터와 시청자 간의 상호작용에 있어서 캐릭터의 조형이 표출해야 할 핵심적인 요소는 친근감 또는 호감이며, 시청자는 애니메이션을 볼 때 캐릭터에 자신 의식을 자연스럽게 대입하기 때문이다. 마치 캐릭터가 자신의 친구처

23) 24) 朴珉宣(2011), “디즈니 애니메이션 캐릭터에 나타난 예술적 조형성에 대한 연구”, 동명대학교 대학원, 애니메이션학과, 석사학위논문, pp.10~11.

럼 또는 자신의 분신처럼 생각하는 것이다. 그렇기에 친근감은 최우선으로 생각된다. 캐릭터는 시청자들에게 감정을 유발시키기에 우선 호감을 주어야 한다. 호감형인 외형이 바탕이 되어야 캐릭터는 시청자에게 흥미를 유발 할 수 있다. 캐릭터가 무섭거나 징그럽거나 사나운 외형을 가진다면 시청자에게 비 호감으로 낙인이 찍히 생명력을 잃고 말 것이다.

3) 상상력

캐릭터는 생략이나 과장, 변형, 왜곡 등의 기법으로 소비자에게 친근감을 주어야 하며 동시에 호기심을 유발시켜야 한다. 이로써 캐릭터의 매력을 더욱 간조해 더욱 다양한 상상력을 바탕으로 한 스토리를 소비자가 스스로 느끼게끔 해야 한다.²⁵⁾ 즉 상상 속의 존재를 형상화함으로써, 현실에서 일어날 수 없는 꿈, 낭만과 같은 정서를 가공하여 초현실적 특성을 부여한다.

4) 인지성

오랫동안 기억 속에 남는 캐릭터는 모든 면에서 성공할 조건을 갖추고 있다. 캐릭터의 단순성과 과장성은 캐릭터가 시청자에게 쉽게 각인되게 도움을 주는 요소 중 하나이다. 캐릭터를 보면 어떤 애니메이션에서 나오는 등장인물 인지 쉽게 인지할 수 있게 하여야 한다. 이를 위해 캐릭터는 시청자에게 깊은 인상을 남기는 것이 필요하다. 캐릭터의 사용은 주목, 인지, 이해, 기억 등 커뮤니케이션에 있어서 다양한 응용효과를 갖게 된다.

5) 상징성

기업이나 단체의 경우 업종이나 상품의 특성적 이미지를 갖고 있다. 이들 기업과 상품의 이미지를 뚜렷이 기억시키거나 연상시키기 위해서는 상징성을 가진 캐릭터가 요구된다. 상징적 표현은 정보에 대한 신뢰감을 높이고 다른 정보와 차별화 할 수 있어 중요한 상업적 특성이 된다.²⁶⁾ 캐릭터는 단순히

25) 朴珉宣(2011), “디즈니 애니메이션 캐릭터에 나타난 예술적 조형성에 대한 연구”, 동명대학교 대학원, 애니메이션학과, 석사학위논문, p.11.

26) 김윤배(2003), “애니메이션 캐릭터의 기호학적 생성구조 연구”, 홍익대학교 대학원, 디자인 공예학과 시각디자인 전공, 박사학위논문, p.37.

독립 존재가 아닌 애니메이션 스토리텔링에 맞추어 디자인된 이미지이다. 캐릭터의 외형도 캐릭터가 애니메이션 맡는 역할에 따라 디자인된다. 또한 애니메이션에서 캐릭터의 가치관은 애니메이션 주제와 동일하게 표현하는 것이 중요하다.

6) 시대성

캐릭터는 시대적 산물이며, 현대 생활에 직접적으로 사용된다. 즉 시대의 상황과 세태의 파악이 중요하다. 캐릭터가 사회적 흐름에 맞춰 디자인되어야 소비자들의 감각에 맞출 수 있다.²⁷⁾ 캐릭터에도 유행은 분명히 존재한다. 시대적 감각과 시대정신이 상실된 캐릭터는 유행할 수 없으며, 그만큼 경제성도 떨어진다.²⁸⁾ 애니메이션 스토리 배경에 따라 캐릭터의 외형도 그 시대 배경 특징에 맞춰 디자인되어야 한다. 즉 캐릭터의 복식, 장식 등 외형적 조형은 애니메이션 스토리 속 시대의 특성을 잘 반영하여 디자인되어야 한다는 것이다. 캐릭터는 애니메이션에 단순한 등장하는 역할뿐만 아니라 시청자에게 시계관 속의 다양한 의미를 전달하는 하나의 언어가 된 것이다.

2.2.2 애니메이션 스토리 설정과 캐릭터디자인

애니메이션에서 캐릭터와 스토리는 큰 구성을 맡는 주요 요건 두 가지다. 캐릭터는 단독으로 디자인 하는 것이 아닌 스토리를 기반으로 디자인되어야 한다. 그래서 캐릭터는 스토리와 밀접한 상호작용을 하는 관계이다. 캐릭터를 단순한 이미지에 그치지 않고 생명력이 있는 개성이 부여된 생명체처럼 보이게 하는 요소는 다음과 같다.

1) 스토리의 설정이 캐릭터를 살린다.

캐릭터를 정말 잘 그리고 퀄리티가 높다고 해서 사랑받는 것은 아니다. 캐

27) 朴珉宣(2011), “디즈니 애니메이션 캐릭터에 나타난 예술적 조형성에 대한 연구”, 동명대학교 대학원, 애니메이션학과, 석사학위논문, p.11.

28) 김윤배(2003), “애니메이션 캐릭터의 기호학적 생성구조 연구”, 홍익대학교 대학원, 디자인 공예학과 시각디자인 전공, 박사학위논문, p.37.

릭터가 사랑받기 위해서는 캐릭터의 활약이나 매력적인 그림이 필요하다. 이런 활약의 모습이 나오려면 매력적인 활약을 구상할 스토리가 필요하다. 매력적인 스토리를 만들면 매력적인 캐릭터까지 만들어 낼 수 있다.²⁹⁾ 앞서 언급했듯이, 애니메이션에 있어서 캐릭터의 형상은 애니메이션 스토리에 따라 디자인해야 한다. 또한 애니메이션은 그림으로 구성된 시각 미학으로써 스토리를 표현하기 위해 캐릭터의 매력적인 장면들도 표현해야 한다. 예를 들면 애니메이션은 시청자에게 시각적 충격을 주며, 더욱 신선한 느낌을 일으킬 수 있다. 즉 스토리에 의한 캐릭터의 활약이나 매력적인 연출 장면들은 캐릭터가 더 시청자에게 사랑받게 만든다는 것이다. 이와 같은 이유로 애니메이션과 캐릭터디자인은 스토리와 필수적으로 상호작용되어 만들어져야 한다.

2) 매력적인 캐릭터가 스토리를 더욱 풍족하게 만든다.

스토리 위주가 아닌 캐릭터들의 성격이나 그 캐릭터만의 행동을 살리면서 스토리를 구성한다면 더욱 재미있게 이야기를 만들 수 있다.³⁰⁾ 애니메이션에서 캐릭터의 연출 장면들을 주로 캐릭터의 성격을 표현하고 시청자와 커뮤니케이션을 돕는다. 캐릭터의 개성이 잘 표현된 동작 표현이나 연출 장면은 스토리를 더욱 재미있게 만들 수 있다. 즉 스토리를 더욱 풍족하기 위해서는 스토리에 캐릭터의 개성 있는 매력에 집중하여 표현하고 전개해야 한다는 것이다.

3) 역할을 만들어야 한다.

주인공이란 그 자체의 타이틀로만 인기를 끄는 것은 아니다. 주인공이 맡고 있는 역할이나 그 주위에 있는 보조 캐릭터들이 함께 있기에 시너지를 발휘해 인기를 끄는 것이다. 대표적인 역할로 경쟁자 혹은 적이 있다. 적을 그저 단순하게 싸워야 하고 이겨야 할 상대라고만 설정하면 별로 큰 의미가 없다. 적은 주인공 혹은 다른 캐릭터가 뛰어넘어 이겨야 할 상대이자 주인공을 곤란하게 하거나 위기에 빠뜨려 복잡한 심정을 느끼게 해 주는 입체적인 역

29) 30) 이정희(2021), 『창의적인 아이디어 발상법의 유형에 따른 캐릭터디자인 개발 방법론』, 부크크(BOOKK), p.61.

할이다. 그렇다고 적을 주인공을 무조건 부각시킬 수 있게 무능력한 캐릭터로 만들기보다 상반되는 이미지를 주어 적 역할의 캐릭터도 동시에 독자들의 관심을 받을 수 있는 캐릭터로 만드는 것이 좋다.³¹⁾

주인공이란 주연 캐릭터의 성격, 행동, 생각, 목표 등은 스토리의 전개와 발전에 직접적으로 영향을 미친다. 하지만 주연 캐릭터는 주변의 조연 캐릭터들이 함께 있어 인기를 끄는 것이다. 대표적인 조연 캐릭터로 경쟁자 혹은 적이 있다. 적이 단순하게 싸우고 이겨야 할 상대라고만 설정하면 적이란 의미가 별로 없고 시청자의 시선을 끌 수 없다. 보편적인 적은 주연 캐릭터의 능력을 쉽게 뛰어넘을 정도로 강한 설정이다. 또한 주연 캐릭터가 목표를 달성하는 과정에서 적은 주연 캐릭터가 어려워하게 만들거나 위기에 빠뜨린다. 주연 캐릭터는 적의 실력 차이가 현격히 차이나는 상황에서 자신의 노력으로 적을 무찌른다는 점에서 더욱 인기를 끌 수 있는 것이다.

4) 캐릭터에게는 과거가 있다.

캐릭터가 고등학교 학생이라고 처음부터 고등학생으로 태어나지는 않는다. 캐릭터들 역시 살아온 과거가 있고 그 과거가 현재의 캐릭터의 성격이나 외모 등을 만들어낸 것이다. 스토리 전개상 등장하지 않을 부분일 수도 있지만 캐릭터의 과거를 잘 설정함으로써 캐릭터를 더욱더 생생하게 만들어 준다.³²⁾ 혹은 과거 회상부분을 넣어서 더욱더 캐릭터의 과거에 대한 설명을 해줄 수 있다.³³⁾ 캐릭터가 생생하게 보이도록 하기 위해서는 살아온 과거가 있어야 한다. 캐릭터의 과거가 애니메이션에 등장하지 않을 수도 있지만 회상부분으로 현재 캐릭터의 성격, 이나 외모 등이 어떻게 형성하는가, 그리고 이러한 과거 회상 장면이 있으면 주인공의 목표나 이루고 싶은 꿈을 시청자가 더 잘 이해할 수 있다. 이는 캐릭터를 실제 존재하는 사람처럼 생동감 있게 만들고 시청자의 공감을 더욱 잘 끌어낼 수 있다.

31) 32) 33) 이정희(2021), 『창의적인 아이디어 발상법의 유형에 따른 캐릭터디자인 개발 방법론』, 부크크(BOOKK), pp.62~63.

5) 완벽할 필요는 없다.

현실상에서는 모든 사람들이 완벽해지길 원하겠지만 스토리에서 캐릭터가 완벽해지만 거리감을 느끼게 되고 재미가 없을 수 있다. 약점도 있고 의외인 면이 돋보여야 인간적인 매력을 느끼게 된다.³⁴⁾ 캐릭터가 완벽하게 설정이 되면 시청자와 거리감이 생긴다. 사람은 겉은 완벽해 보여도 약점이 있고 의외인 경우도 있다. 특히 캐릭터의 의외인 면들은 캐릭터가 더욱더 매력적으로 보이게 만든다. 예를 들어 차가운 성격을 가진 캐릭터에게 작은 동물한테는 따뜻한 성정 등을 추가해 주는 것이다. 이러한 성정들은 시청자에게 의외의 호감을 얻을 수 있다.

2.2.3 애니메이션 캐릭터디자인의 표현방식

앞서 언급한 캐릭터를 디자인할 때 필수적인 구성 요소들을 시각적으로 구현할 때, 캐릭터 외형에 대해 일반적으로 분류를 나누는 기준은 다음과 같다.

1) 생물의 의인화

생물의 의인화 표현 방법 중에 가장 많은 것은 ‘동물의 의인화’ 방법이다. 캐릭터의 표시라고 할 수 있는 ‘미키마우스’는 ‘쥐’에게 바지, 신발 장갑을 착용시켜 의인화하였다. 동물의 캐릭터를 의인화할 때 대부분 인간의 소품(옷, 신발, 장신구, 모자, 장갑 등)을 착용하게 하여 인간처럼 보이게 하는 방법을 택하지만 동물 그 자체로 의인화되는 경우도 있다. 캐릭터의 본체는 동물이지만 얼굴은 동물에게 없는 눈썹, 입술 등으로 사람 같이 보이게 의인화되어 표현된다. 생물의 의인화 방법은 일반 포유동물뿐만 아니라 수중 생물, 식물 등으로 표현 영역이 확대되고 있다.³⁵⁾

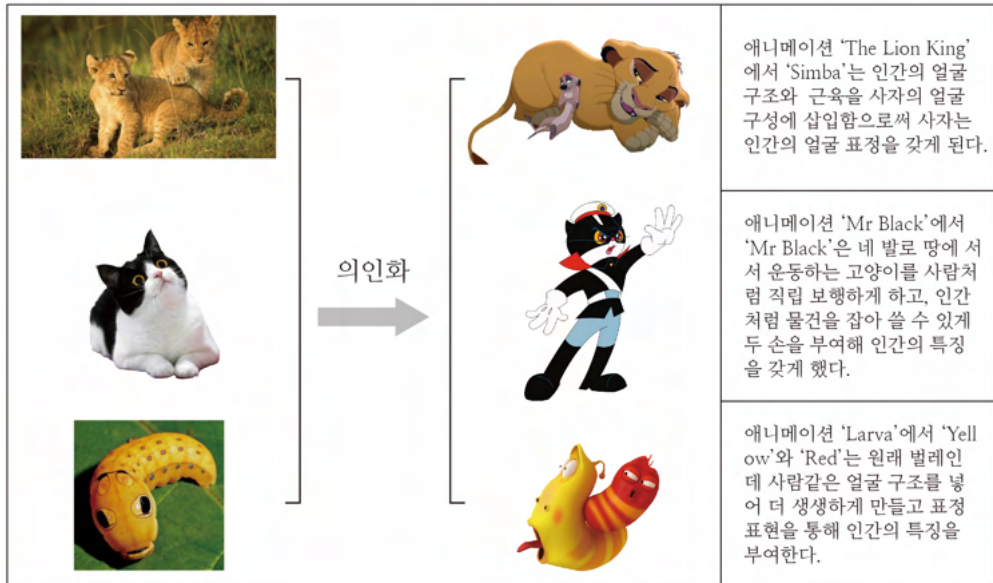
애니메이션에서 캐릭터를 디자인할 때, 외형에 사용되는 가장 많은 표현

34) 이정희(2021), 『창의적인 아이디어 발상법의 유형에 따른 캐릭터디자인 개발 방법론』, 부크크(BOOKK), p.63.

35) 서옥정(2013), “애니메이션 캐릭터디자인 연구”, 한서대학교 국제예술디자인대학원, 영상애니메이션학과, 석사학위논문, p.22.

방법은 ‘의인화’이다. ‘의인화’는 캐릭터 자체가 사람이 아닌 동물과 식물을 모티브로, 캐릭터가 인간의 소품들을 지니거나 인간을 모방하는 행동들을 하는 것을 말한다. 의인화를 활용한 외형 표현 방법은 크게 세 가지로 나눌 수 있다. 첫 번째는 동물이나 식물에게 인간의 옷, 신발, 모자, 장갑, 악세사리 등을 착용하게 만들어 인간처럼 보이게 한다. 두 번째는 동물에게 인간과 같은 눈, 눈썹, 머리스타일, 입술 등을 추가하여 표현한다. 식물의 경우에는 사람처럼 얼굴 추가한다. 세 번째는 인간의 행동을 모방하는 것이다. 예를 들면 동물은 일반적 팔다리로 걷지만 인간처럼 두 발로 서서 걷게 한다. 식물에게는 다리와 손이 없지만 인간처럼 다리와 손이 추가하는 것도 의인화의 한 방법이다. 위의 세 가지 의인화 방법 중 하나의 방식만 선택하여 디자인 하거나 두가지 이상의 방법을 겹쳐 디자인해도 된다.

1994년 디즈니 애니메이션 ‘라이언 킹(The Lion King)’에서 ‘심바(Simba)’의 캐릭터에 인간의 얼굴 구조와 근육을 사자의 얼굴에 삽입함으로써 감정이 잘 드러나는 다양한 표정을 가능하게 만들었다. 사자지만 사람처럼 다양한 표정을 넣어, 풍부한 표현으로 캐릭터의 감정을 잘 전달한다. 1984년 중국 상하이 미술 영화 제작소에서 제작한 애니메이션 ‘Mr Black’에서 ‘Mr Black’는 네 발로 걷는 고양이를 사람처럼 직립 보행하게 하고, 인간처럼 물건을 잡아 쓸 수 있는 두 손을 부여해 사람의 특징을 갖게 했다. 그리고 2011년 한국 애니메이션 ‘라바(Larva)’에서 ‘옐로우(Yellow)’와 ‘레드(Red)’는 원래 벌레지만, 사람 같은 얼굴 구조를 넣어 더 생생한 표정 표현을 가능하게 한다.[그림 2-9]



[그림 2-9] 애니메이션에서 생물을 의인화한 캐릭터

2) 동물과 인간의 결합

동물과 인간의 결합된 형태는 고대 오리엔트 신화에 나오는 괴물(하반신은 날개 돋힌 사자의 몸을 가진 ‘스핑크스’)로부터 유래된다. 많은 애니메이션에서 동물과 인간이 결합된 캐릭터를 볼 수 있다. 신체의 일부분을 동물의 특징을 넣어 제작된 캐릭터들로 시작하여 오늘날은 ‘동물의 옷’을 입은 형태로 적용되기도 한다. 동물의 신체 일부분을 인간에게 적용시킬 때는 해부학적으로는 어긋난 위치에 결합하여 흥미로운 캐릭터를 만들어 낼 수 있다. 예를 들면 꼬리는 엉덩이 쪽에 결합하는 것이 일반적인데 꼬리를 머리 쪽에 배치한다거나, 날개를 머리에서 나오도록 하는 등의 방법이다.³⁶⁾

애니메이션에는 캐릭터 ‘의인화’ 외에도 인간과 동물의 결합 형태가 많다. 이런 캐릭터 디자인은 대부분 신화나 동화 속 캐릭터에서 유래했다. 또 동물과 결합해 동물의 특징도 함께 가지게 한다. 예를 들어 사람 몸에 새의 날개가 달려 있다면 캐릭터도 새와 같이 비행을 할 수 있다. 인간이 호랑이나 사자와 결합하면 일반인보다 더 빨리 달릴 수 있다. 사람과 동물의 결합 형식은

36) 서옥정(2013), “애니메이션 캐릭터디자인 연구”, 한서대학교 국제예술디자인대학원, 영상애니메이션학과, 석사학위논문, p.22.

크게 두 가지로 나눌 수 있다. 하나는 사람의 상반신이나 하반신이 사람의 모습이고 나머지 신체를 동물로 표현하는 것이다. 또 하나는 기본적인 신체의 외형은 인간이지만 어느 부분에만 동물의 특징 부위와 결합하는 것이다. 예를 들어 몸은 인간이고 등에 새의 날개가 달려 있게 만들 수 있다. 일반적으로는 상반신은 인간, 하반신은 동물 사지로 결합하여 만들거나 사람의 몸에 동물의 꼬리나 날개를 붙여 디자인하는 경우가 많다. 동물과 결합한 인간의 형태는 현실적으로 존재하지 않기 때문에 시청자에게 시선을 끌 수 있다.

1989년 디즈니 애니메이션 ‘인어공주(The Little Mermaid)’에서 ‘에리얼(Ariel)’ 캐릭터는 인간의 상반신과 물고기의 하반신 꼬리를 결합하여 디자인하였다. 1986년 중국 상하이 미술 영화 제작소에서 제작된 애니메이션 ‘葫芦兄弟(Brothers Gourd)’에서 ‘蛇精(Snake Spirit)’ 캐릭터는 인간의 상반신과 뱀의 하반신이 결합된 캐릭터이다. 그리고 1992년 일본 애니메이션 ‘미소녀전사 세일러 문(SAILOR MOON)’에 나오는 ‘세라(Sailor Moon)’는 새와 같은 날개를 가지고 있다.[그림 2-10]



[그림 2-10] 애니메이션에서 동물과 인간을 결합한 캐릭터

3) 무생물체와 생물체의 결합

무생물체와 생물체의 결합은 대부분의 형태가 있는 사물을 인간처럼 생명력 있게 보이게 캐릭터화시킨다. 무생물체와 생물체가 결합한 대표적인 캐릭터에는 1991년 디즈니(Disney) 애니메이션 ‘미녀와 야수(Beauty and the Beast)’중 야수가 사는 마법을 지닌 성에서 일을 하는 시종들이 찻대, 찻잔, 찻주전자 등으로 표현된 것이다. 1995년 디즈니와 픽사(Pixar) 합작 애니메이션 ‘토이스토리(Toy Story)’는 생명력이 없는 장난감에 생명력을 부여해 사람처럼 움직이게 하는 어드벤처 애니메이션이다. 1997년 중국과 오스트레일리아 합작 애니메이션 ‘The Toothbrush Family’에서 치약 한 짝, 칫솔 한 쌍, 스펀지 한 짝이 캐릭터화되어 욕실 왕국에 있는 어드벤처 애니메이션이다. 주연 캐릭터들은 화장실에 있는 생활용품이지만 생명력을 부여하여 치약, 칫솔, 스펀지에 인간 얼굴과 손등을 그려 넣고 사람처럼 움직이게 만들었다.[그림 2-11]



[그림 2-11] 애니메이션에서 무생물체와 생물체를 결합한 캐릭터

과거에는 이처럼 뚜렷한 외형이 있는 사물들을 의인화하는 방법이 많았다. 그러나 이제는 쉽게 움직일 수 없는 주택이나 기관차등 그 범위가 넓어졌다. 형체가 분명한 사물대신 ‘불, 물, 연기’이나 ‘금속광물’ 심지어는 ‘만두’ 같은 음식을 의인화한 경우도 있다.³⁷⁾

보통은 이런 선명한 외형을 가진 사물에 생명력을 부여하는 경우가 많지만 형태가 선명하지 않는 사물은 ‘불, 물, 연기, 음식’ 등, 또 몸집이 큰 물체 ‘건물, 버스, 비행기’ 등을 생물체와 결합한 경우도 많다. 예를 들어 2004년 지브리(Ghibli) 애니메이션 ‘하울의 움직이는 성(Howl’s Moving Castle)’에서는 성에 다리를 붙여 움직일 수 있게 만들었다. 1988년 Ghibli 애니메이션 ‘토토로(Totoro)’에서는 무생물체 버스와 생물체 고양이를 결합하여 Totoro의 교통수단 ‘고양이 버스’를 만들어 냈다. 야간 주행 시 고양이의 두 눈이 빛나며 전조등의 역할을 한다. 이마에는 목적지가 표기되어 있는데 일반인은 이를 볼 수 없다. 동작은 점프와 기어오르기가 주류를 이루고 때로는 나무에 올라가 전선을 타기도 한다. 원형은 버스인데 고양이와 결합하여 고양이처럼 움직일 수 있는 것은 매우 흥미롭다. 한국 애니메이션 ‘꼬마버스 타요’에서는 버스캐릭터에도 사람처럼 얼굴이 있고 인간처럼 다양한 표정을 지을 수 있다. 2018년 픽사 애니메이션 ‘BAO’는 음식인 만두에 아이와 같이 귀여운 얼굴을 넣었으며 이 만두 캐릭터가 자라면 사람처럼 발과 다리가 생겨 움직일 수 있다.[그림 2-12]

37) 서옥정(2013), “애니메이션 캐릭터디자인 연구”, 한서대학교 국제예술디자인대학원, 영상애니메이션학과, 석사학위논문, p.24.

		애니메이션 'Howl's Moving Castle'의 성에는 다리가 있고 움직임.
		애니메이션 'Totoro'에서 무생물체 버스와 생물체 고양이 결합하여 토토로의 교통수단인 '고양이 버스'를 만들.
		애니메이션 '꼬마버스 타요'에서 버스에 사람처럼 얼굴이 넣어 각종 의인화 표정 표현을 한다.
		애니메이션 'BAO'는 먹는 음식인 만두가 아이같은 귀여운 얼굴이 있고 크면서 사람처럼 발과 다리도 생겨 움직인다.

[그림 2-12] 애니메이션에서 무생물체와 생물체를 결합한 캐릭터

4) 과장 및 반전

과장과 반정의 예로는 캐릭터를 거인처럼 아주 크게 과장하거나 소인국처럼 매우 작게 하는 것을 들 수 있다. 또한 신체의 일부를 신체 비례에 어긋나게 과장 할 수도 있다. 1996년 일본 만화를 원작으로 한 2000년 애니메이션 '이누야샤(Inu Yasha)' 에서 '셋쇼마루(Sesshoumaru)'가 요괴의 원형으로 변신 후 몸집이 사람 보다 훨씬 크게 표현되어 '강한 대요괴'로서의 존재를 실감나게 한다. 1987년 중국 상하이 미술 영화 제작소에서 제작한 애니메이션 'Dirty King Adventure'에서 주인공 'Dirty King'은 쥐 캐릭터가 주인공이 마시는 굴 물에 넣은 알약으로 인해 단번에 쥐만한 소인이 되었다. 2019년 디즈니 애니메이션 '덤보(Dumbo)'에서 '덤보(Dumbo)'는 신체의 일부분인 '귀'를 과장하여 자신의 몸보다 더 크게 디자인하였고 이를 사용하여 날 수도 있다.[그림 2-13]

	애니메이션 ‘Inu Yasha’에서 ‘Sesshoumaru’가 요괴의 원형으로 변신 후 몸집이 사람보다 훨씬 크게 표현되고 있어 ‘강한 대요괴’로써의 존재를 실감나게 한다.
	애니메이션 ‘Dirty King Adventure’에서 주인공 ‘Dirty King’은 쥐만한 소인이 되었다.
	애니메이션 ‘Dumbo’에서 ‘Dumbo’는 신체 일부분인 ‘귀’는 자신의 몸보다 더 크고 날 수도 있다.

[그림 2-13] 애니메이션에 나오는 과장된 캐릭터의 예

우리는 때로는 영화나 소설을 보며 반전을 기대한다. 예기치 못했던 인물의 등장이나, 예상 밖의 상황으로 얻는 즐거움이 크기 때문이다. 애니메이션에 있어서는 스토리의 반전과 함께 캐릭터의 반전을 꾀하여 관객에게 인상을 깊게 남겨주는 캐릭터들이 있다. 특히, 애니메이션의 스토리 전개에 예상치 못한 캐릭터의 반전으로 그 캐릭터를 인상 깊게 기억되도록 하고 있다.³⁸⁾

38) 서옥정(2013), “애니메이션 캐릭터디자인 연구”, 한서대학교 국제예술디자인대학원, 영상애니메이션학과, 석사학위논문, p.26.

애니메이션 ‘Inu Yasha’에서 ‘Sesshoumaru’캐릭터에 잘생긴 외모와 흥포하고 난폭한 성격을 추가하여 외모와 성격이 반전된 캐릭터로 만들었다. 스토리 전개에 따라 ‘Sesshoumaru’의 따뜻한 면도 보여 주기에 예상치 못한 반전으로 시청자들에게 인상을 깊게 남겨주는 캐릭터가 된다. 이러한 반전 매력으로 ‘Sesshoumaru’는 조연이지만 주인공 ‘Inu Yasha’과 대등한 인기를 누리고 있다.[그림 2-14]

	‘Sesshoumaru’는 첫 등장 의 잘생긴 외모와 상반되 는 흥포한 성격을 가지고 있다.
	‘Sesshoumaru’의 성격은 상냥해지고 착해졌다.

[그림 2-14] 애니메이션에 나오는 반전 캐릭터

Ⅲ. 애니메이션 작품에서의 용 이미지에 대한 고찰과 표현 특징

3.1 동서양 문화에서의 용의 이미지와 상징성

용은 동양의 전설이나 신화에 등장하며 지혜와 힘을 가진 영물로 여겨졌다. 또한 서양에도 용에 대한 전설과 신화가 있지만 동양의 용 이미지와는 다르다. 서양에서는 반대로 신성한 존재가 아니라 사악한 존재로 여겨졌다. 용 이미지는 동양과 서양에서 확연히 다른 인식을 갖고 있지만 신화나 전설 속에서 오래도록 쇠퇴하지 않는 주제이기 때문에 건축, 공예, 복식, 문화콘텐츠 등의 분야에서 지속적으로 등장하고 있다.

3.1.1 동양 문화의 용 이미지

3.1.1.1 중국 용의 이미지

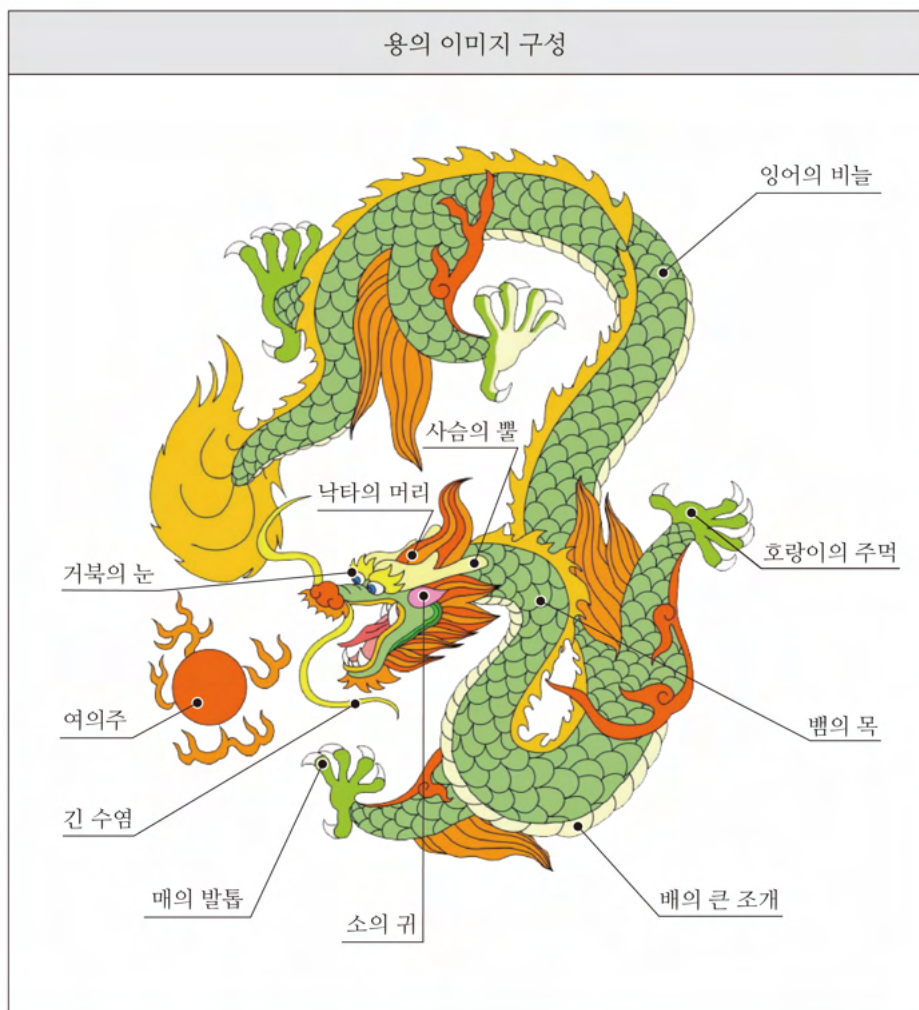
중국에서는 용은 신비한 영물로, 신성함을 가지고 있기 때문에 고대 왕들의 심볼이 되었다. 용은 현대에도 중국 사람에게는 길하고 신성한 의미로 통한다.

용 탄생에 대한 여러 설 중 가장 널리 알려진 설은 부족(部族)의 상징물로 삼았기 때문이다. 이처럼 신성하게 여기는 특징한 동식물 또는 자연물을 토템이라 부른다. 전설에 강족(羌族)은 양(羊)을 토템으로 삼았고 상(商)나라 사람들은 봉황(鳳凰)을 토템으로 삼았으며 하(夏)나라 사람들은 뱀을 토템으로 삼았다. 당시에는 부족이 많아서 부족 간에 서로 다투다가 전쟁이 일어나면 강한 부족이 약한 부족을 삼켜 버렸다. 그에 따라 족의 토템도 계속해서 변화돼 갔다. 뱀에다 독수리 사슴, 잉어 등으로 변모하며 결국에는 여러 토템이 서로 융합되어 용이라는 하나의 종합체로 탄생된 것이다.³⁹⁾ 우리가 알고

있는 용의 이미지를 살펴보자면 용은 낙타의 머리, 사슴의 뿔, 뱀의 목, 거북의 눈, 잉어의 비늘, 호랑이의 주먹, 매의 발톱, 소의 귀로 주요 구성된다. 또한 배는 큰 조개, 긴 수염이 있고 입에 여의주를 머금고 있는 경우도 있다.

[표 3-1]

[표 3-1] 중국 문화 속의 용에 대한 이미지



중국에서 고대로부터 내려오는 ‘음양오행(陰陽五行)’은 농업 생산과 밀접

39) 태영(2018), “용(龍) 문양을 활용한 심벌마크 디자인 연구”, 강원대학교 대학원, 디자인학과, 석사학위논문, p.6.

한 관계가 있는 학설이다. 음양오행설은 현대 일기예보와 같은 기능이다. 고대에는 농업 생산이 농경 민족에게 중요했고, 날씨나 기후변화를 예견하고 작물을 재배해야 했기에 ‘음양오행설’은 고대 사람들이 자연 기후 변화를 예측하기 위해 만든 그들의 지혜인 것이다.

사마천(司馬遷)에 의하면 ‘황제(黃帝)가 책력(冊曆)을 제정하고 오행을 세웠다고 한다.’ ‘관자·승마(管子·乘馬)’에는 ‘춘하추동(春夏秋冬)은 음양의 움직임이고, 시간의 길고 짧은 음양의 작용 때문이며, 밤낮의 바뀔은 음양의 변화이다.’ 라고 말하였다. 이처럼 음양 이론을 이용하여 춘하추동의 변화, 절기의 바뀔과 주야(晝夜)의 변화를 설명하였다.⁴⁰⁾ 오행은 중국 고대 사람들이 삶의 경험에 따라 ‘목(나무), 화(불), 토(흙), 금(쇠), 수(물)’로 생활에 기본적 및 필수적인 물질 다섯 가지를 정의한 것이다.

한편, 전설에서 용은 춘분(春分)에 하늘에 올라가 비를 뿌리고, 추분(秋分)에 바다로 돌아가며, 또한 비바람을 부를 수 있는 능력이 있기 때문에 농업 생산과 밀접한 관계가 있는 것으로 여겨진다. 그래서 고대 사람들은 제전을 통해 풍년을 빌었다는 풍속이 있다.

‘음양오행설’과 용은 다 농업 생산에 대한 일정한 관계가 있기 때문에 용의 색상도 ‘목(나무), 화(불), 토(흙), 금(쇠), 수(물)’ 즉, ‘오행’에 의한 ‘청(靑), 적(赤), 황(黃), 백(白), 흑(黑)’의 오색(五色)으로 나타났다([표 3] 참조).

또한 용은 다섯 가지 색상은 중국 ‘유가(儒家) 오상(五常)’ 즉, ‘인(仁), 의(義), 예(禮), 지(智), 신(信)’ 의미로 대표하기 도 한다. 이 ‘오상’은 중화윤리의 발전을 도모하며 중국 가치 체계의 가장 핵심적인 요소로 자리 잡았다.[표 3-2]

40) 호예(2014), “용(龍) 문양(紋樣)의 시각적 표현에 대한 연구”, 중앙대학교 대학원, 산업디자인학과 시각디자인전공, 석사학위논문, p.14.

[표 3-2] 용의 다섯 가지 색상과 의미

용의 이미지	색상	오행	의미
	청(靑)	목	인(仁)
	적(赤)	화	의(義)
	황(黃)	토	예(禮)
	백(白)	금	지(智)
	흑(黑)	수	신(信)

용에서 가장 많이 볼 수 있는 표현 형태는 다음과 같다.[그림 3-1]

1. 좌용(坐龍) : 용이 앉아 있는 형태를 의미한다. 용은 정면을 향하고 있으며, 턱 밑에는 항상 불덩어리가 있다. 네 발은 네 방향으로 서로 다른 형태로 뻗고 있다. 몸을 위로 웅크린 후 아래로 곡선을 그리며 구부린다.

2. 행룡(行龍) : 용의 걷는 모습을 표현한다. 몸 전체는 가로 'S' 라인 형태다. 행룡은 항상 대칭적인 형태로 나타나고 쌍룡희주(雙龍戏珠)의 화면을 구성한다.

3. 승룡(升龍) : 승룡의 머리는 위로 향하고 떠오르는 동세를 가지고 있다. 몸의 전체는 세로로 선 'S' 라인 형태다.

4. 강룡(降龍) : 강룡의 머리가 아래로 향한 하강하는 동세를 가지고 있다. 몸 전체는 세로 'S' 라인 형태다. 강룡과 승룡은 항상 함께 나타나고 정사각형 또는 직사각형의 쌍룡희주(雙龍戏珠)의 화면을 구성한다.

5. 운룡(雲龍) : 구름과 안개 속을 뛰어다니는 용을 가리킨다. 용과 구름은 한데 결합되어 있고 구름은 용이 생기는 시작점이다. 용이 내뿜는 입김은 곧 구름이 된다.

6. 단룡(團龍) : 용의 형태를 원형으로 디자인한 것을 단룡이라고 한다.

7. 초룡(草龍) : 용이 동세가 마치 풀이 말린 듯한 형상을 한 문양이다. 머리는 용의 특징이 뚜렷하고 몸과 꼬리 및 발, 다리는 풀이 말린 형태다. 전체적으로 'S'자 모양의 주선율을 보이면서 'S'자형을 계속 유지하며 이어나가고 있다.

8. 괴자룡(拐子龍) : 괴자룡은 초룡에서 유래하여 초룡에서 파생된 독특한 표현이다. 괴자룡의 선 장식은 튼튼하고 반듯하게 보이며, 전환점은 둥근 네모난 모서리를 띤다. 용의 머리는 네모난 원형으로 전체적으로 조화를 이루며 간결하고 명쾌한 일정한 장식으로 구성된다.

9. 쌍룡희주(雙龍戏珠) : 쌍룡희주는 두 마리의 용이 하나의 불덩이를 가지고 놀거나 빼앗는다는 뜻이다.

	
좌룡	행룡
	
승룡	강룡
	
운룡	단룡
	
초룡	괴자룡
	
쌍룡희주	

[그림 3-1] 중국 용의 형태

3.1.1.2 한국 용의 이미지

한국의 용의 사상은 삼국시대 이래로 중국으로부터 유래되어 이미지나 형태가 중국의 용 이미지와 유사하다. 마찬가지로 한국인의 정신세계와 생활 속에 지대한 영향을 주었는데, 특히 수리(水利)와 농업에 밀접한 관계가 있다.

용이 그림에 나타난 형태를 분류해 보면 정면을 향하고 있는 정용(正龍), 구슬을 쫓는 조주용, 오르거나 내리는 모습의 승강용(昇降龍), 비동하는 용을 세밀하게 나타낸 비사용(飛絲龍) 그리고 원형의 단룡(團龍)과 달리는 주룡(走龍), 구름과 함께 묘사된 운룡(雲龍)도 있다.[그림 3-2] 또한 심청색의 창룡(蒼龍)은 봄의 용을 의미하기도 한다. 문양에서는 구름 속에 반쯤 감추어진 운룡(雲龍)의 형태가 많이 나타나는데 이것은 용의 신비스럽고 영험한 능력을 표현하기 위한 것으로 보인다.⁴¹⁾ [그림 3-3]

한국에서 표현된 용의 색상은 중국의 ‘사신사상’에 따라 나타난다. ‘사신사상’은 중국 고대에는 하늘의 항성(恒星)을 삼원(三垣)과 사상(四象)칠대성구로 구분한 것이다. ‘원(恒)’이란 ‘성벽’이라는 뜻이다. 삼원은 북극성을 둘러싸고 삼각형으로 배열되어 있다. 삼원 외곽에는 ‘동방 청룡(東靑龍)’, ‘서방 백호(西白虎)’, ‘남방 주작(南朱雀)’, ‘북방 현무(北玄武)’라는 사상(四象)이 분포한다. 동쪽의 성상(星像)은 용과 같고, 서쪽의 성상은 호랑이와 같고, 남쪽의 성상은 큰 새와 같고, 북쪽의 별은 거북과 뱀과 같다. 지구가 태양 주위를 공전하기 때문에 하늘의 성상도 계절에 따라 바뀐다. 겨울과 봄이 교체가 이뤄지는 저녁이면 청룡이 나타난다, 봄과 여름이 교체되는 시기에는 주작이 뜨고 여름과 가을의 중간에는 백호가 머리를 내밀며, 가을과 겨울의 중간에는 현무가 올라 이 넷을 ‘사대 신수(神獸)’라고 부른다. 또한 ‘사수’는 중국의 12지진제(十二辰制)에서 서로 다른 시진의 길흉에 대응되는 표현이기도 하다.⁴²⁾ 한편, ‘중양’은 ‘황룡’이 있기 때문에 한국 용의 색상은 청룡의 청(靑)과 황룡의 황(黃), 이 2가지 색이 많이 쓰인다.[표 3-3]

41) 박희정(1998), “민화(民畵) 이미지에 의한 벡타이 패턴 디자인 연구”, 이화여자대학교 디자인대학원, 디자인학과 염색디자인전공, 석사학위논문, p.17.

42) baike.baidu.com, ‘四大神獸’.



[그림 3-2] 한국 용의 이미지 雲龍圖

출처 : 趙子庸, 金哲淳(1989), 『조선시대 민화(하권)』, p.17.



[그림 3-3] 한국 용의 이미지

출처 : 趙子庸, 金哲淳(1989), 『조선시대 민화(하권)』, p.21.

[표 3-3] 한국 용의 이미지, 색상과 의미

용의 이미지	색상	의미
	청(靑)	모든 물질이 새로 태어나는 봄을 뜻한다.
	황(黃)	많은 비가 내리는 장마철을 뜻한다.

한국의 용은 주역(周易)이 우주를 움직이는 힘으로의 건괘(乾卦)의 비룡재 천 리견대인(飛龍在天 利見大人)을 가진 완성된 항룡(亢龍)이 아니라 유능한 인물을 도와서 큰 일을 해낼 수 있도록 하는 역할의 용이었다. 구름 속에서 비바람을 일으키고 산속에서 물줄기를 타고 움직이는 힘이 바로 용이라 보았던 것이다.⁴³⁾

趙子庸, 金哲淳(1989)에 의하면 한국에서 용은 고대부터 풍운(風雲)의 조

43) 趙子庸, 金哲淳(1989), 『조선시대 민화(하권)』, p.256.

화를 다스리는 수신(水神), 해신(海神)으로 여겨졌다. 그리고 농경을 보호하는 비의 신이자 풍파를 주재하는 바다의 신으로 풍년과 풍어(豐漁)를 기원하기 위해 숭배되었다.⁴⁴⁾ 그런 점에서 용의 이미지는 한국에도 신비한 의미가 있다고 본다.

3.1.1.3 일본 용의 이미지

일본의 용에 대한 기록은 마려려(2010)논문에 의하면 동한(東漢)시기에 시작된 것으로 보인다. 뱀과 다른 동물을 조합한, 하늘로 오르며 땅속으로 들어갈 수 있는 수신(水神), 또는 용신(龍神)이 있다. 일본의 용은 부드러운 성격으로 남을 돕기 즐겨하는 이미지로 숭배를 받으며, 사람과 서로 사이 좋게 지냈다.⁴⁵⁾ 일본의 고송총 고분(高松塚古墳)에 나타난 사신도(四神圖)의 청룡(靑龍)은 붉고 긴 혀가 있으며, 두 개의 뿔과 매발톱 그리고 모양의 삼조(三爪)를 가지고 있다.[그림 3-4] 헤이안(平安)시대의 용은 긴 수염이 있고 사조(四爪)의 용으로 표현되었다. 에도(江戸)시대에는 오조(五爪)의 용이 등장하였다.



[그림 3-4] 일본 고송총 고분(高松塚古墳)에 나타난 사신도(四神圖)의 청룡(靑龍)

출처 : image.baidu.com, “高松塚古墳 靑龍”

44) 유양(2015), “한중 속담 대비 연구”, 건국대학교 대학원, 중어중문학과, 석사학위논문, p.18.

45) 마려려(2010), “龍의 조형적 특성과 응용의 관한 연구”, 국민대학교 테크노디자인전문대학원, 휴먼디자인학과 시각디자인전공, 석사학위논문, p.24.

용은 위엄, 무력을 상징하여 무로마찌(室町), 모모야마(桃山)시대에는 무장이 좋아하는 그림의 주제로 병풍의 흑룡도(黑龍圖)에 많이 나타났다.⁴⁶⁾ 따라서 일본에서 용 색상은 주로 청(靑)과 흑(黑)을 많이 쓰이는 것으로 보이며, 또한 일본에서도 용은 위엄, 힘 등의 상징적 의미로 여겨진다.[표 3-4]

[표 3-4] 일본 용의 이미지, 색상과 의미

용의 이미지	색상	의미
	청(靑)	신성
	황(黃)	위엄

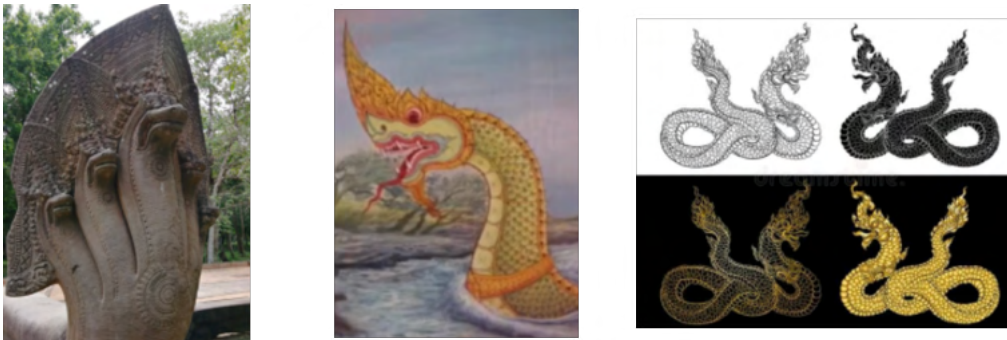
46) 남미현(2001), “한국과 일본의 현대복식에 나타난 龍紋의 비교분석”, 『한국의상디자인학회지』, 한국의상디자인학회, 제3권, 제1호, p.63.

3.1.1.4 인도과 태국 용의 이미지

인도 신화에서 거대한 뱀의 형상을 지닌 ‘나가(Naga)’는 지하세계에서 대지의 보물을 지키는 존재로 묘사되는데, 불교에서는 불법(佛法)을 수호하는 용왕(龍王)으로 표현된다. 용왕은 강과 호수, 바다를 키기는 물의 신으로 겨울에는 지하 깊은 곳에서 살다가 봄에는 하늘로 오른다. 천기(天氣)를 다스리는 힘을 지니고 있어서 용왕이 화가 나면 가뭄이 들고 그 화를 달래야만 비를 내려준다고 여겨졌다.⁴⁷⁾

또한 태국에서의 ‘나가(Naga)’는 메콩강의 수호신으로 메콩강 바닥에 상주하며 강과 강수를 장악하고 있어 홍수와 가뭄으로 인한 피해와 풍년을 동시에 가져올 수 있다.

‘나가’의 형태는 주로 뱀의 몸이며 발과 다리가 없는 형태도 있고 머리 위에는 거대한 뿔이 있다. ‘나가’의 한 몸체에는 하나 또는 일곱 개의 머리가 달려있고 목 밑에 작은 날개가 달린 팔다리가 있는 형태도 있다.[그림 3-5] [표 3-5]



[그림 3-5] 인도와 태국의 용의 이미지

출처 : image.baidu.com, “태국 Naga”

47) ‘doopedia 두산백과’(corel), ‘용’.

[표 3-5] 인도와 태국 용의 이미지, 색상과 의미

용의 이미지	색상	의미
  	청(靑)	수신

3.1.2 서양 문화의 용 이미지

서양은 동양과 용에 대한 인지가 다르다. 서양에서는 용은 사악한 존재다. 용이 존재 자체가 사람들에게 잠재적인 위협을 준다고 생각했다.

용은 영어로 ‘Dragon’이라고 한다. 서양 용의 기원은 고대 이집트로, 용의 형상을 띤 조형물은 없지만 그 신화를 파헤쳐보면 서양 용의 기원임이 틀림 없다. 바빌론의 창세사 에누마 엘리쉬(Enuma Elish)는 기원전 12세기 일곱 점의 진흙 판에 용의 모습을 가진 원시 지하 담수의 신 ‘압수(Apsu)’를 묘사했다. 고대 그리스 신화에 나오는 용은 흉악한 괴물과 보물의 파수꾼으로 주로 표현된다.

서양 용은 흔히 사자와 같은 몸, 거대한 박쥐 날개, 네 개의 다리, 그리고 말 같은 머리와 뿔, 비늘을 가지고 있다. 꼬리는 길고 꼬불 꼬불하며 끝에는 가시가 있어 거꾸로 갈고리가 있다. 모든 다리의 끝부분은 육식성 조류와 유사한 거대한 발톱이 있다. 용의 등에는 날카로운 이빨이 등 줄기 위로 길게 늘어진 것 같은 등가시가 있다. 보통 불을 뿜거나 독을 내뿜을 수 있다. 이것들을 종합해보면, 서양 사람들에게 용은 강력한 힘과 마법을 가진 이미지를 가지고 있다는 사실을 알 수 있다.⁴⁸⁾ 또한 성양 전설에 묘사된 용은 대표적인 외형 특징이 거대한 팔다리와 날개를 가지고 있다는 것이다. 서양 문화 속의 일반적인 용에 대한 이미지는 다음과 같다.[표 3-6]

48) baike.baidu.com, ‘용’.

[표 3-6] 서양 문화 속의 용의 대한 이미지



서양 신화에서 드래곤은 서펜트와 같이 커다란 뱀의 모습을 하고 있다. 드래곤은 날개가 달린 생물로 여겨지는 것임에도 불구하고, 지하 동굴을 둥지로 삼는 경우가 많다. 고대 그리스에서는 커다란 뱀, 고래, 도마뱀, 악어 등 체구가 큰 생물들을 모두 드래곤이라 칭한다. 드래곤은 거인(Titan)이나 오우거와 같이 한낱 강대한 괴물에 불과할 뿐, 인간사의 길흉화복을 점지하거나 하늘의 뜻을 대변하진 않는다.⁴⁹⁾

49) 채영숙(2009), “문화 콘텐츠에 나타난 상징 동물 용(龍)의 고찰”, 『동북아문화연구』, 동북아시아문화학회, 제21집, p.201.

위에 살펴본 서양의 공식적인 용의 이미지에 비해 또 다른 서양 용에 대한 형상과 색상의 의미에 대해 연구자는 채영숙(2009)에 의한 논문에서 용에 대한 주요 내용을 기술하면 다음과 같다.

서양에서 국가별로 용에 대한 이미지가 있다. 예를 들면, 아즈텍의 케찰코아틀, 그리스의 히드라, 북구 신화에 등장하는 요른문간드, 우르보로스, 페르시아 신화에 등장하는 아지다하카, 오세아니아 지방의 신인 유룰룽구르, 이집트 신화에 등장하는 아페피 등 다양하다.[표 3-7] [표 3-8] 슬라브 신화의 드래곤은 인간과 매우 흡사한 성질을 가지고 있다. 불가리아 전설속의 드래곤은 3개의 머리를 갖고 있으며, 뱀의 몸에 날개가 달린 생물로 그려진다. 러시아나 멜로루시, 우느라이나 드래곤은 악한 존재이며, 4개의 다리, 17개 이상의 머리를 가진 짐승으로 표현된다.⁵⁰⁾ 켈트 지역 등 일부 유럽에서는 신적인 존재로 추앙받던 드래곤이 기독교가 전파되면서 〈뱀=악〉이라 공식이 성립되고, 뱀과 관련이 깊은 드래곤은 악마의 힘을 지닌 마물로 격하되어 수많은 설화에서 타도 대상이 되었다.⁵¹⁾ 따라서 위에서 살펴본 용의 이미지에 대해 정리해보면 서양의 여러 지역의 전설에서 묘사된 용의 이미지는 차이가 있지만 용에 대한 이미지는 결국 신비로운 존재라는 사실을 부인할 수 없다.

50) 51) 채영숙(2009), “문화 콘텐츠에 나타난 상징 동물 용(龍)의 고찰”, 『동북아문화연구』, 동북아시아문화학회, 제21집, pp.201~202.

[표 3-7] 서양 문화 속의 용에 대한 이미지와 색상, 의미

용의 이미지	색상	의미
	청(靑)	권위
아즈텍의 케찰코아틀		
	금/적(赤)	악(惡)
그리스의 히드라		
	황(黃)/백(白)	악(惡)
북구의 요르문간드		
	적(赤)/백(白)	무한(無限)
북구의 우르보로스		

[표 3-8] 서양 문화 속의 용에 대한 이미지, 색상과 의미

용의 이미지	색상	의미
	청(靑)/흑(黑)	악(惡)
페르시아의 아지다하카		
	무지개색	행복
오세아니아의 유룰롱구르		
	황(黃)	악(惡)
이집트의 아페피		

일반적으로 서양 고대 전설에 나오는 용은 퓨마나 사자와 유사한 몸과 거대한 날개, 네 개 다리와 말 같은 머리를 가진 것으로 알려져 있다. 서양의 용은 강력한 힘과 마법을 지녔고, 용의 이미지에서 주로 나타나는 다섯 가지 색상은 다음과 같다.[표 3-9]

1. 백룡(white dragon)은 한랭한 산맥에 사는 혼란스럽고 사악한 생물이다. 수계나 한계에 속하는 용이고 공격 시 추위의 한기를 내뿜는다. 백룡이 태고룡까지 성장한다면 날씨를 조절할 수 있는 힘을 가진다.

2. 적룡(red dragon)은 따뜻한 산맥에 사는 오색룡 중 최강의 존재이다. 홍룡은 보물 수집을 좋아하는데, 자주 잡고 물어뜯어 공격하며, 화염을 내뿜는다. 홍룡이 태고룡까지 성장한다면 주변을 광범위하게 감지할 수 있는 힘을 가진다.

3. 녹룡(green dragon)은 열대 우림 속에 사는 일종의 사악한 생물이다. 인간을 공격할 때는 약한 선제공격을 하여 부식 가스를 분출할 수 있다. 녹룡이 태고룡까지 성장하면 주변의 숲이나 식물들을 통제할 수 있다.

4. 청룡(blue dragon)은 사막에서 주로 거주한다. 사막의 하늘을 나는 것을 좋아하며, 하늘의 푸른색과 같은 비늘의 색은 자신의 보호색으로 쓰인다. 청룡은 특히 사파이어 보석을 수집하기를 좋아한다. 공격 시 번개가 뿜어져 나온다. 청룡이 태고룡이 되면 신기루를 만들어 적을 현혹시킬 수 있다.

5. 서양의 용 중 오색용인 흑룡(black dragon)은 열대 늪 부근에 산다. 흑룡은 돈을 좋아하고 금화, 은화를 수집하는 취미가 있다. 흑룡은 공격할 때 산액을 분출한다. 흑룡이 태고룡으로 성장하면 미세한 생물을 통제해 정찰할 수 있다.

[표 3-9] 서양 문화 속의 일반적인 용에 대한 이미지와 색상, 의미

용의 이미지	색상	의미
	백(白)	악(惡)
	적(赤)	악(惡)
	녹(綠)	악(惡)
	청(靑)	악(惡)
	흑(黑)	악(惡)

서양에 용은 뱀에서 변모해 거대한 몸집, 강한 능력 등의 이미지를 가진 존재로 그려진다. 대부분 ‘악신(惡神)’의 이미지로 그려지는데, 용은 인간에게 파멸을 가져오기에, 인간과 대립하는 위협적인 존재이다.

3.1.3 용 이미지에 대한 동서양 문화의 표현방식 비교

용은 신비한 존재로 여겨진다. 동양이나 서양에서는 용에 대해 오래전부터 신비한 전설이 있었다. 동서양의 용은 체격이 크며, 날 수도 있고, 물과 불을 뿜는 등 다양한 초능력을 가지고 있어 인류에게 강한 존재로 공통으로 인식되었다. 인지적인 측면에서 동양에서의 용은 풍운(風雲)에 대한 조화(調和)를 관리하는 능력을 갖추고 농업과 밀접한 관련이 있기 때문에 풍년(豐年)과 풍어(豐漁)를 기원하기 위해 용을 숭배한다고 전해진다. 그러나 서양에서의 용은 농업 발전과는 전혀 관계가 없으며 오히려 인간의 삶을 힘들게 만들어 삶의 터전을 파괴할 수 있기 때문에 용에 대한 숭배보다는 사악한 존재로 여긴다. 한편 외형적인 측면에서의 동양 용의 형태는 뱀을 바탕으로 낙타의 머리, 사슴의 뿔, 뱀의 목, 거북의 눈, 잉어의 비늘, 호랑이 주먹, 매의 발톱, 소의 귀와 같은 형상이다. 날개가 없어도 자유롭게 하늘을 날아다닐 수 있다.

서양의 용은 뱀, 도마뱀과 같은 몸에 박쥐와 같은 날개를 가지며, 날갯짓을 하는 것이 가장 큰 특징이다. 색상적인 측면에서는 동양의 용은 주로 ‘청(靑), 적(赤), 황(黃), 백(白), 흑(黑)’의 오색(五色)으로 나타나고 서양의 용은 일반적으로 ‘백(白), 적(赤), 녹(綠), 청(靑), 흑(黑)’의 색상으로 이루어져 있다. 동양의 용, 특히 중국을 대표하는 용은 현실의 농경 경험에 근거한 ‘음양 오행설’을 통해 나타난 ‘청·적·황·백·흑’의 다섯 가지 색상으로 이루어져 있으며 농경과 밀접한 관련이 있다. 서양의 용의 색상은 지역에 따라 색깔이 다르다. 용은 동양에서는 신성한 이미지를 가지고 서양에서는 용 이미지에 ‘악신’ 같은 이미지로 그려지지만 인간에게 강한 이데올로기적 존재라는 것에 공통점이 있다.

용 이미지는 동양이나 서양에 실제로 존재했는지는 알 수 없지만 전설적인 생물로서 역사적 기록이나 신화 등의 각종 문학 예술작품과 건축 기념물

에 나타나기 때문에 용은 이데아 차원에 있는 것으로 볼 수 있다.

3.2 창의적 측면의 동서양 용 이미지에 대한 표현 특징

3.2.1 이미지 표현의 창의성 측면

창의성이란 새롭고, 독창적이고, 유용한 것을 만들어 내는 능력이다. 교육 심리학자 토랜스는 ‘더 깊게 파고, 두 번 보고, 실수를 감수하고, 고양이에게 말을 걸어보고, 깊은 물속에 들어가고 오고, 태양에 플러그를 꼽는 것이다.’라고 말한다. ‘전혀 새롭고 독창적인 것’이라는 고정관념을 가지고 있기 때문에 창의성을 막막하고 어렵게 만든다.⁵²⁾ ‘하늘 아래 새로운 것이 없다’는 말이 있다. 창의적인 일을 한다는 것은 무엇을 의미할까? 그것은 재발견이다. ‘reinventing’ 무심코 지나간 것을 새롭게 해석해서 새로운 의미나 가치를 부여하는 것이다. 이것이 창의성의 본질이라 할 수 있겠다.⁵³⁾

창의성의 정의에는 다른 견해가 있을 수 있지만 일반적으로 창의성이란 기존에 존재하지 않았던 물건, 프로세스 또는 생각 등을 만들어 낼 수 있다면 그것이 창의성이라고 말할 수 있다. 이는 무에서 유를 만들어내는 것이 아니라 유에서 새로운 유를 만들어 낸다는 의미이다.⁵⁴⁾

창의적인 개념으로 시물라크르를 살펴보면, 시물라크르의 최초 정의는 플라톤에 의해 정의된 개념으로 시작한다. 플라톤의 질서에 따르면, 우리가 살고 있는 세계는 원형인 이데아, 복제물인 현실, 그리고 현실의 복제물인 시물라크르로 이루어져 있다. 시물라크르는 원본이 복제되면 될수록 원본과는 유사성이 떨어지기 때문에 전혀 가치 없는 완벽한 복제한 복제물이란 있을 수 없다고 주장했다. 한편, 장 보드리야르에 따르면, 플라톤 질서와 달리 시물라크르는 단순히 ‘재현’ 목적으로 만든 복제물이 아니라고 주장한다. 복제가 될

52) 53) 54) 이정희(2021), 『창의적인 아이디어 발상법의 유형에 따른 캐릭터디자인 개발 방법론』, 부크크(BOOKK), p.150.

수록 원본과 유사성의 차이가 생기지만 시물라크르가된 것들은 단지 원본을 단지 ‘재현’한 것이 아닌 새로운 원본으로 존재한다는 것이다. ‘무에서 유를 만들어내는 것이 아니라 유에서 새로운 유를 만들어낸다’점에서 창의성 개념과 일치하다.

3.2.2 용 이미지 표현에 대한 창의성 특징

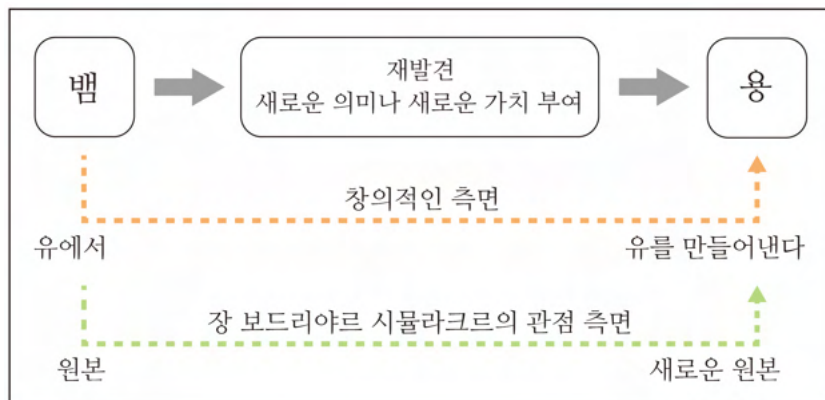
중국 용 이미지의 형성은 중국 삼황 중 하나인 복희씨(伏羲氏)에서 비롯되었다. 복희씨(伏羲氏)는 사람의 머리에 뱀의 몸통을 하고있다고 전해진다. 황제(黃帝)가 치우(蚩尤)의 중원(中原)을 통일한 후, 종속 당한 다른 부족의 상징적인 토템들을 취하기 때문에 뱀을 본체로 낙타의 머리, 사슴의 뿔, 뱀의 목, 거북기의 눈, 잉어의 비늘, 호랑이 주먹, 매의 발톱, 소의 귀를 더하여 구성된 종합적인 상징성을 지닌 표식을 만들었다. 기존의 뱀 토템에 다른 부족 토템의 대표성을 더한 부분은 모두 다른 의미를 가지고 있다. 예를 들면 ‘낙타의 머리’는 가뭄에 강한 것을 상징한다. ‘사슴뿔’은 무병장수를, ‘뱀의 목’은 탄력적 이고 변화무쌍한 것을 상징한다. ‘거북의 눈’은 영기를 상징한다. ‘잉어의 비늘’은 신성한 방위를 상징한다. ‘호랑이의 주먹’은 용맹함을 뜻한다. ‘매의 발톱’은 안개를 다루며 용감하고 과감함을 상징한다. ‘소의 귀’는 근면하고 선량한 것을 상징한다. 결국 용은 각 부족들이 믿는 토템의 좋은 의미들을 모두 합쳐 새로운 의미가 있는 토템인 것이다.

용은 시대의 발전에 따라 다양하고 신비한 능력을 부여받기도 한다. 용의 색상은 ‘음양오행설’의 ‘오행’ ‘목(나무), 화(불), 토(흙), 금(쇠), 수(물)’에 의한 ‘청(靑), 적(赤), 황(黃), 백(白), 흑(黑)’의 오색(五色)으로 나타났다. 또한 용의 색상은 중화 윤리의 발전을 도모하는 중국 가치 체계의 가장 핵심적인 요소로 자리 잡은 ‘유가(儒家) 오상(五常)’ 즉 ‘인(仁), 의(義), 예(禮), 지(智), 신(信)’ 의미를 내포하고 있다.

‘용(Naga)’은 외모에 머리 한 개나 일곱 개가 있고 머리 위에는 하나의 뿔이달린 있는 거대한 뱀처럼 생겼다. 인도와 동남아에서는 강과 비를 관장하는 물의 신으로 통한다. 서양 용의 대부분의 형태는 뱀을 기초로 하여 변형됐

다. 일반적으로 서양 전설에 나타난 모습은 말 같은 머리와 뿔, 비늘을 가지고 있다. 그리고 사자 같은 몸과 네 개의 다리가 있으며, 모든 다리의 끝부분은 육식성 조류와 유사한 거대한 발톱이 있다. 꼬리는 길고 꼬불꼬불하며, 끝에는 가시가 거꾸로 달린 갈고리가 있으며, 거대한 박쥐 같은 날개를 가지고 있다. 다섯 가지 색상의 용은 서식지에 따라 각각 다른 마법을 가지고 있다. 백룡은 차가운 산맥에서 살며 한기를 내뿜고 날씨를 조절할 수 있다. 적룡(red dragon)은 따뜻한 산맥에 살며 화염을 뿜어내고 주변을 감지할 수 있다. 녹룡(green dragon)은 열대우림에 살며 공격 시 부식 가스를 분출한다. 또한 주변의 숲이나 식물을 통제할 수 있는 능력을 갖추고 있다. 청룡(blue dragon)은 사막에 살며 공격할 때 번개를 치게 한다. 또한 신기루를 만들어 적을 현혹할 수 있다. 흑룡은 열대 늪 부근에 산다. 흑룡이 공격할 때는 산액을 내뿜는다. 미생물을 통제하고 정찰하는 역할도 한다.

‘기존의 유(有)에서, 재발견과 새로운 의미나 가치를 부여하고, 새로운 유(有)를 만들어낸다’라는 창의성의 측면에서 동서양의 용은 뱀에서 변화한 새로운 형태와 의미를 지닌 독창성인 새로운 존재이다. 이는 ‘시물라크르는 단순히 모방물이 아니고 원본을 넘어서 새로운 원본으로 조재한다’라는 장 보드리야르 시물라크르의 관점과 동일하다고 볼 수 있다. 원본인 뱀은 시물라크르 이론을 통해 독립성 있는 새로운 원본인 용이 된다. 이를 활용해서 건축, 공예, 복식, 문화콘텐츠 등의 다양한 영역에서 용 이미지를 볼 수 있다.[그림 3-6]



[그림 3-6] 용의 이미지 표현에 대한 창의성과 특징

3.3 애니메이션에서의 캐릭터 창의성 요소

캐릭터의 창의적 요소는 외면적 요소와 내면적 요소로 구성된다. 외면적인 요소는 캐릭터의 외모, 조형이라고 할 수 있다. 앞서 언급한 캐릭터 디자인 표현 방식에서 생물의 의인화, 동물과 인간의 결합, 무생물체와 생물체의 결합, 과장 등 조형성은 외면적인 요소이다. 캐릭터의 내면적인 표현은 표정 표현과 동작 표현으로 나뉘어진다. 또한 표정 표현과 동작 표현은 연기라고 한다. 연기는 의사소통의 기능으로서 캐릭터의 심리 상태, 동기, 의도, 정서 등 내면의 심리 활동을 정확하게 관객에게 전달하는 수단이다.

3.3.1 표정 표현

표정 표현은 캐릭터의 내면 상태, 심리 상태나 감정을 나타내는 것으로 그 표현 수단은 얼굴이 된다. 얼굴의 구성인 눈썹, 눈, 코, 입의 근육들을 조합해 인간의 보편적인 감정을 흉내 낼 수 있다. 특히 이런 감정의 표현은 애니메이션 캐릭터의 성격을 가장 잘 드러내는 수단으로 그 캐릭터의 성격을 만드는 방법이 된다.⁵⁵⁾ 예를 들어 기쁨은 기분 좋은 상태를 표현하는 것을 의미한다. 이 때, 눈썹과 눈은 반달 모양을 그리며 이마 쪽으로 향한다. 반달 모양이 커지면 캐릭터의 기분이 더 좋아졌다는 것을 뜻한다. 입은 눈과 반대로 아래로 반달 모양을 짓고 양쪽 옆으로 더 넓게 벌어지면 더 기분이 좋게 보인다.

또한 이빨을 보임으로써 기쁨의 정도를 나타낼 수도 있다. 슬픔은 실망감이나 상실감을 느낄 때의 감정이다. 눈썹과 눈의 모양은 그 시작점보다 아래로 내려가고 눈에서 흐르는 눈물의 슬픔의 감정 더욱 고조시킨다. 입 모양은 기쁨에서 나오는 반달의 모양과 달리 아래쪽으로 향하는 반달 모양으로 양 옆의 점이 아래로 가고 입의 중간 부분은 코 쪽으로 올라간 모양이다. 분노는 보통 화가 날 때 나오는 분함과 섭섭함이 섞인 부정적인 감정표현이다. 눈썹의 시작점은 미간을 중심으로 모아지고 코 쪽으로 내려오면서 끝점이 올라간

55) 김일환(2014), “슬랩스틱 코미디 애니메이션 과장 연기 분석 연구”, 세종대학교 문화예술콘텐츠 대학원, 만화애니메이션학과, 석사학위논문, p.18.

다. 눈은 크게 뜨이게 되며, 시작점은 코를 중심으로 아래로 이동하고 끝점은 눈썹의 끝부분을 따라 올라간다. 놀람은 예측 못한 상황에서 매우 짧은 시간에 즉흥적으로 나타난 표정이다. 눈썹과 눈이 순식간에 원래 위치에서 하늘로 날아오르거나 머리 위로 떠오르는 모습은 창의적인 표현 방법 중 하나이다. 입은 영어 'O'나 숫자 '0'처럼 변한다.

표정 표현은 얼굴의 이마, 눈썹, 눈, 코, 입의 움직임을 통해 이루어진다. 캐릭터의 표정 표현은 현실에서 감정이 표출될 때 드러나는 사람들의 표정을 모방한 것이다. 하지만 캐릭터의 표정 표현은 주로 눈썹, 눈, 입의 형태 변화로 이루어지며 실제 사람의 표정보다 과장되어 보인다. 표정은 캐릭터의 마음 상태를 관객에게 더욱 잘 전달해주기 때문에 시각적 언어로써 캐릭터의 표현이 더욱 과장되고, 창의적이고, 흥미롭게 만든다.

3.3.2 동작 표현

동작 표현과 표정 표현 모두 캐릭터의 내면의 상태를 나타낸다. 표정 표현으로 캐릭터의 감정을 잘 알 수 있고, 동작 표현과 함께 캐릭터의 감정, 성격, 동기, 의도 등 심리 상태를 정확하게 전달할 수 있다. 동작 표현은 주로 팔과 다리의 움직임으로 표현한다. 예를 들어 기쁨은 소원이 충족될 때의 신체 언어이다. 기쁨 때 팔과 다리는 춤을 추는 것과 같이 흔든다. 슬픔은 실망감이나 상실감을 나타내는 동작 표현이다. 몸과 팔다리에 힘이 빠진 듯 늑거나 엎드린다. 전체적으로 흥미를 느끼지 못한 모습으로 굴진다. 분노는 내면의 불만을 표출하는 신체 언어이다. 어깨는 들어 올려지고 팔은 늘어지며 두 다리는 곧게 세워진다. 놀람은 예상치 못한 순간의 신체적 반응이다. 보통 몸이 갑자기 위로 튀어 오르고 양팔과 두 다리를 양 옆으로 쪽 뻗는 것으로 표현된다. 놀람의 정도에 따라 고양이가 놀랐을 때 털을 튀기는 것과 같은 표현도 있다.

애니메이션에서의 동작 표현은 현실에 있는 동작 보다 더 과장되기 때문에 관객의 시선을 더욱 잘 끌 수 있다. 이렇게 캐릭터의 내면의 상태를 신체언어를 사용해서 상황에 맞게 의미를 표현하며, 관객과의 의사소통을 더 잘 이끌어 낼 수 있다.

Ⅳ. 장 보드리야르 시뮬라크르 관점에서 애니메이션에 등장한 용 캐릭터의 창의성에 대한 조사분석

4.1 분석대상

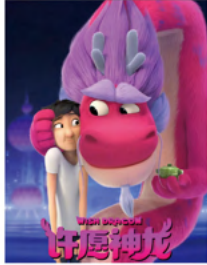
위 글의 용에 대한 고찰에 따르면 동양에서는 용을 신비한 영물로 여겨 고대 왕권의 상징으로 사용했다. 용은 현대에도 동양 사람에게는 길하고 신성한 의미로 통한다. 그러나 서양에서는 용은 사악한 존재다. 용은 존재만으로도 사람들에게 잠재적인 위협을 준다고 생각한다. 이렇게 동양과 서양에서 용에 대한 이미지는 차이가 있다.

애니메이션 〈Wish Dragon〉은 중국 전통의 용의 이미지를 기준으로 디자인된 용의 캐릭터다. 중국은 예로부터 용을 숭상하고 영물로 여기기 때문에 애니메이션 〈Wish Dragon〉에 주연 용 캐릭터 Wish Dragon은 사람의 소원을 이루해준 역할로 나온다. 여기서의 용은 사악한 이미지가 아닌 선한 존재로 묘사된다.[표 4-1]

애니메이션 〈Raya and the Last Dragon〉은 동남아시아를 배경으로 전개된다. 악의 힘을 막기 위해 여주인공 Raya는 전설의 마지막 용을 찾아 세상을 평화롭게 만들고자 한다. 이 애니메이션 속 용의 이미지는 신성하고 사람들에게 사랑을 받고 있으며 신비한 힘을 가져 인간을 보호하는 존재이다.[표 4-1]

애니메이션 〈How to Train Your Dragon〉은 극장용 시리즈 애니메이션이다. 서양에서 용은 사악한 이미지기에 1편~3편은 주로 인간과 용의 싸움에 대해 다룬다. 하지만 결국은 서로를 신뢰하는 가족이 되는 이야기이다.[표 4-1]

[표 4-1] 애니메이션에 등장한 용 캐릭터디자인의 이미지

이미지	애니메이션 이름	상영 시기	제작국	주연 용의 캐릭터
	许愿神龙 WISH DRAGON	2021	중국 미국	 许愿神龙 / WISH DRAGON
	Raya and The Last Dragon	2021	미국	 Sisu
	How to Train Your Dragon	2010~2019	미국	 Toothless

4.2 분석방법 도구 및 절차, 포커스 그룹 인터뷰(FGI) 개요

일반적으로 포커스 그룹 인터뷰(FGI)는 정량적으로 통계조사를 하는 것이 아니고, 어떠한 사항에 대해 모르는 것을 사람들에게 던져 실증적인 것을 도출해 내는 것으로 척도 구성과 활용이 비교적 용이한 장점을 고려해 리커트 척도를 사용한다. 이러한 FGI 조사방식은 숫자가 중요하는 것이 아니라 연구

자가 생각하는 주관적인 인식을 알아보기 위해서 심층적으로 인터뷰 하는 것으로 연구자는 이 방식을 적용해 조사를 진행하고자 한다(FGI 조사 내용에 대한 참고 이미지 변환과정 참조).[표 4-2]

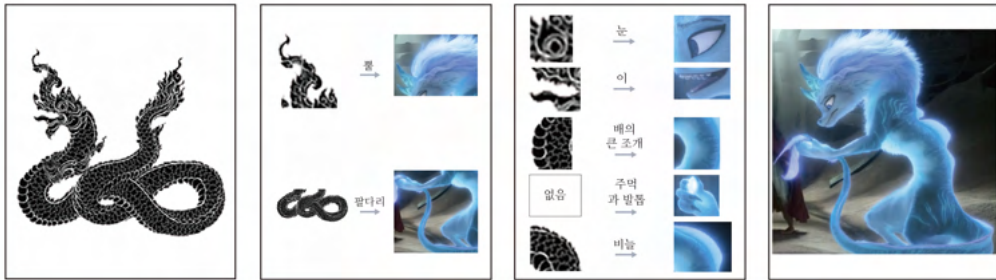
연구자가 애니메이션 〈Wish Dragon〉, 〈Raya and the Last Dragon〉, 〈How to Train Your Dragon〉에 등장한 주인공 용 캐릭터 이미지 그림을 보여주고 장 보드리야르 시뮬라크르 핵심 이론인 이미지 표현의 재현, 변형, 은폐, 대체 등 4단계의 이미지 변환 과정을 애니메이션 캐릭터 디자인 창작단계에 적용하게 되면, 창의성 있는 캐릭터 디자인을 개발할 수 있는지에 대해 인터뷰를 진행하고자 한다(인터뷰 내용 부록 참조). 이어 여기서 5개의 인터뷰 질문 내용에 도출된 결론을 가지고 사례분석의 톨로 활용하고자 한다.

[표 4-2] FGI 조사 내용에 대한 참고 이미지 변환과정

용 이미지 ㉠

1단계	2단계	3단계	4단계
재현	변형	은폐	대체
실재의 반영	실재를 왜곡 과 변형시킴	실재의 부재를 은폐	실재와 별개 시뮬라크르의 단계

용 이미지 ㉔



1단계	2단계	3단계	4단계
재현	변형	은폐	대체
실재의 반영	실재를 왜곡 과 변형시킴	실재의 부재를 은폐	실재와 별개 시물라크르의 단계

용 이미지 ㉕



1단계	2단계	3단계	4단계
재현	변형	은폐	대체
실재의 반영	실재를 왜곡 과 변형시킴	실재의 부재를 은폐	실재와 별개 시물라크르의 단계

일반적으로 용의 캐릭터는 사람들이 가지고 있는 관념 속의 형상으로 그들 문화 속에 묘사되어 있는 형상을 최대한 모방하여 원본과 비슷하게 표현하게 된다.

인터뷰를 위한 그림 용의 이미지 ㉔, ㉕, ㉖를 보면, 캐릭터 디자인 작업 시 ‘재현’ 단계에서는 형상 이미지에 대한 원본을 대상물의 속성과 비슷하게 표현한다. ‘변형’단계에서는 ‘재현’방법을 기반으로 디자인 과정에서 왜곡 표현을 한다.

즉 용의 이미지는 1단계에서 재현된 이미지를 바탕으로 변형시키는 과정으로 이 단계에서 용 이미지는 실재와 약간 다르게 디자인되는 과정이다. 또한 3단계에서는 어떤 사실적으로 드러나는 형상보다는 고유한 이미지를 은유적으로 표현하는 ‘은폐’방식을 활용해 용의 위엄을 은폐하고 친근감 있게 상상력을 부여한다. 마지막 ‘대체’ 단계에서는 고정 관념을 탈피한 대중들의 기본 인식을 벗어나 새롭고 창의적인 이미지를 도출하게 되는데 이때 대중들이 생각하는 용에 대한 이미지는 더 이상 위엄이나 신성, 도는 서양인들이 생각하는 위험이 아닌 친근함이 더해진 이미지로 표현되는 과정이다.

본 논문에서 이미지 변환의 분석 도구로 활용된 장 보드리야르의 4단계에 대한 검증을 위하여 전문가와 일반인을 대상으로 한 포커스 그룹 인터뷰(Focus Group Interview, FGI)를 진행하였다.

포커스 그룹 인터뷰는 본 연구에 활용된 이미지가 장 보드리야르가 제시한 이미지 변형의 4단계인 재현, 변형, 은폐, 대체 등의 과정에 적합하게 표현되었는지를 검증하는 목적으로 실시되었다.

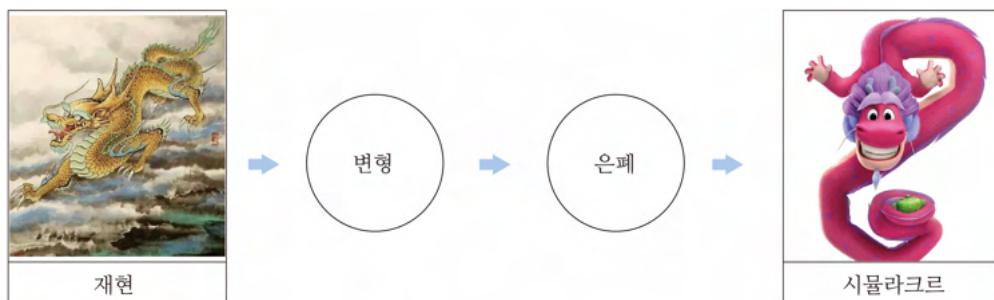
포커스 그룹 인터뷰는 2021년 11월 25일부터 11월 27일까지 3일간 한성대학교 창의관 408호에서 진행되었으며, 총 21명의 대상자를 세 개의 그룹으로 나누어 진행되었다. 각 그룹은 애니메이션전공 대학생(6명), 애니메이션 제작자(7명) 등 전문가 그룹과 비전공 직장인(8명) 등으로 구성되었다.[표 4-3]

[표 4-3] 포커스 그룹 인터뷰에 대한 정보지

구분	내용
기간	2021년 11월 25일 ~ 27일(3일간)
장소	한성대학교 창의관 408호
참여자	그룹 A : 애니메이션전공 대학생(6명) 그룹 B : 애니메이션 제작자(7명) 그룹 C : 비전공 직장인(8명)

4.3 장 보드리야르 시뮬라크르 관점의 용 캐릭터디자인에 대한 창의성 분석

4.3.1 〈Wish Dragon〉에 등장한 용 캐릭터디자인에 대한 창의성 사례 분석

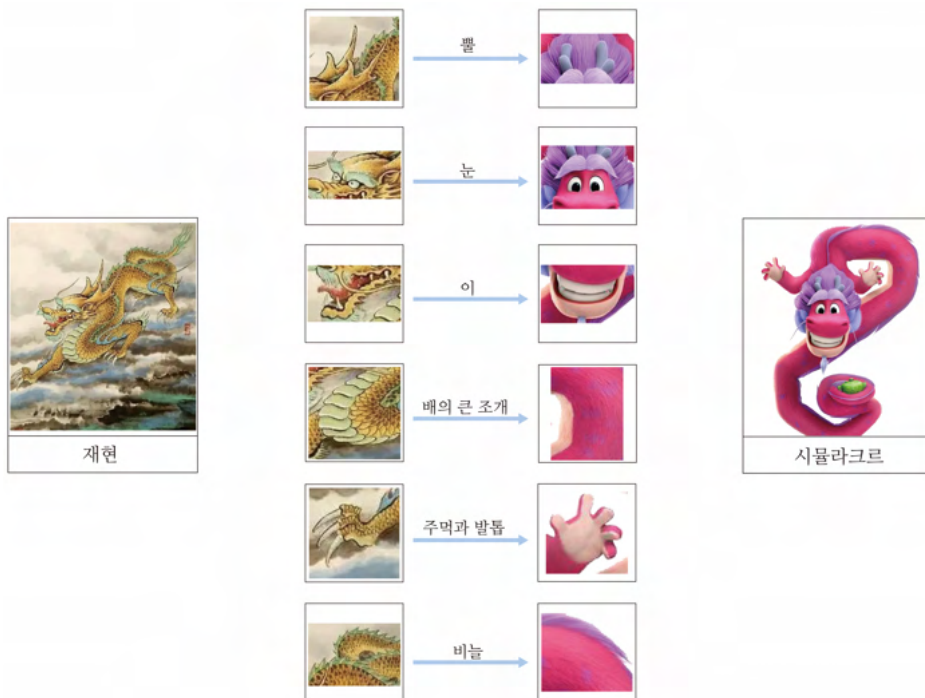


[그림 4-1] 장 보드리야르의 관점에서 본 용 캐릭터디자인의 시뮬라크르에 대한 분석

장 보드리야르의 시뮬라크르 변환 단계[그림 4-1]를 보면, 첫째, ‘이미지는 깊은 사실성의 반영이다.’ 사람들은 전설이나 신화 속에 묘사한 용의 이미지에 따라 최대한 용의 모습을 재현했다. 재현단계에 있는 용의 이미지는 동양 문화와 제일 가까운 용의 이미지다. 사슴의 뿔, 낙타의 머리, 토끼의 눈, 소의 귀, 돼지 코, 영주 털, 뱀의 목, 매의 발톱, 배는 큰 조개, 호랑이 주먹, 잉어의 비늘 등의 특징으로 구성된다. 애니메이션 〈Wish Dragon〉에 나타난 주연 용 캐릭터의 기초는 중국 전통 용을 기준으로 디자인되었다. 둘째, ‘이미지는 깊은 사실성을 감추고 변질시킨다.’ 이 단계에서 용의 모습은 전설이나 신화에 묘사한 용의 모습과 점점 멀어지게 시작한다. 용의 이미지가 사실성을 감춰서 왜곡하거나 변형시켜서 전통적인(원본) 용의 이미지와 별개 새로운 이미지가 되는 것이다. 셋째, ‘이미지는 깊은 사실성의 부재를 감춘다.’ 여기서 용의 이미지는 전통적으로 묘사되어 온 특징을 은폐하고 가상 이미지를 부여하는 과정을 거친다. 즉 용에 대한 고정적인 이미지를 제거하고 새로운 가상성을 드러내어 표현하는 것이다. 세 번째 단계와 네 번째 단계를 종합적 해보면, 우선, 용의 단단하고 날카로운 사슴의 뿔이 매끄러운 녹용으로 변했다. 초롱초롱한 눈망울이 둥근 귀요미 동진 선한 눈매로 변했다. 날카로운 이

빨은 공격적이지 않고 부드러워 보이는 이빨이 대체되었다. 용을 위엄 있는 이미지에서 친근감 있는 이미지로 변형을 시킨 단계이다. 다음, 용은 인압동 물인데 배의 큰 조개와 몸에 부여된 비늘은 솜털로 변했다. 역사 및 현대 용의 이미지를 통틀어 보면, 솜털을 형상화한 용의 이미지가 나온 적이 없다. 또한 손은 호랑이 주먹과 날카로운 손톱을 없애고 위협적 요소가 없는 손으로 만들었다. 이 디자인은 용의 위엄 사실성을 감춰서 더 친근감 있는 가상성을 부여한다. 특히 용의 컬러에서 보이는 핑크와 퍼플의 매치는 더욱 용의 친근함을 표현하고, 용의 위엄적인 모습을 숨기는데 큰 역할을 한다. 즉 이 단계는 용의 위엄 있는 이미지를 은폐하고 더 친근감이 있는 이미지로 바꾸기 위한 단계이다.[그림 4-2]

결국 <Wish Dragon>에 나타난 용의 캐릭터는 재현에 따라 변형, 은폐를 통해 사람들에게 전통적인 위엄이 없어진 존재로 친근감이 있는 원본 용과 별개 새로운 이미지가 된 시물라크르다.



[그림 4-2] 장 보드리야르의 관점에서 본 용 캐릭터디자인의 시물라크르에 대한 분석

처음 현대로 온 용은 휴대폰 벨소리에 놀란다. 두 눈을 동그랗게 뜨면서 놀라는 정도를 크게 표현하였고, 두려움이 깊어질수록 용의 입은 아래로 크게 벌어진다. 놀란 얼굴에 대한 표정 표현은 의인화된 표현법이다. 용이 놀라움과 함께 위험을 느끼는데, 이때 용은 한쪽 눈을 높이 들어 크게 뜨고 한쪽 눈을 눌러 납작하게 한 형태로 휴대폰을 바라본다. 용이 휴대폰을 보고 놀라면서 두려운 느낌을 표현한 것이다. 또한 용의 손이 자신의 꼬리를 짹 잡은채 꼬리 뒤에서 머리를 내밀고 있는 동작은 용의 두려움과 긴장감을 표현한다. 사람이 위기 상황에 처했을 때나 두려울 때 벽 뒤에 숨어 고개를 내밀고 바라보는 것과 비슷하다.[표 4-4]

[표 4-4] <Wish Dragon>에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 1

	용이 갑자기 울리는 휴대폰 벨소리에 놀란다.
	용은 무서워서 꼬리 뒤로 숨었다.
	용은 처음 보는 휴대폰에 호기심을 느꼈다.
	용은 휴대폰을 들어 자세히 살펴며 휴대폰에 대한 궁금증을 표현했다.

그리고 용은 처음 보는 휴대폰에 호기심을 느낀다. 두 손으로 휴대폰을 잡고 두 눈을 찌푸리며, 입을 살짝 벌리는 것은 휴대폰에 대한 의문과 흥미를 나타내는 표현이다. 용은 엄지손가락과 검지손가락을 이용하여 휴대폰을 잡고 손가락을 치켜든다. 눈을 동그랗게 뜨며 휴대폰의 액정을 자세히 관찰한다. 이를 통해 용이 두렵고 호기심 많은 심리 상태로 묘사된다는 것을 알 수 있다. 휴대폰 사용방법을 몰라 나타난 용의 표정이 두려움에서 호기심에 치를 떨고 있는 모습으로 바뀌었다.

지금까지 본 적 없는 신기한 것 앞에서 놀람, 호기심, 무지에서 오는 인내심을 잃은 분노같은 일련의 정서 전환은 사람과 같은 인간성을 보여준다. 전통적인 용의 신비, 신성, 위엄 등 고정된 이미지와 달리 캐릭터에는 상반된 면을 더해 친근감과 반전을 선사한다.

용은 눈을 크게 뜨고 다른 곳을 쳐다보다가 신기한 것을 발견한다. 처음 텔레비전을 본 용은 텔레비전을 집어 들고 안에 나타난 사람이 어떻게 들어갔는지 궁금해한다. 여기서 용은 손으로 텔레비전을 잡는 것이 아니라 꼬리의 수염으로 텔레비전을 잡는다. 이는 인간의 손을 모방하는 표현이다. 용이 가까이 가서 텔레비전을 보았을 때, 한쪽 눈이 튀어나오는 것은 텔레비전에 대해 궁금해하고 자세히 연구하고 싶다는 일종의 표현이다.

용은 손을 벌려 의문의 동작을 취하며 텔레비전에 나온 사람에게 어떻게 들어갔느냐고 묻는다. 대답이 돌아오지 않자 용은 화를 낸다. 용은 눈을 찡그리고 입을 약간 벌려 치아를 드러내며 두 손을 허리에 얹는 동작을 취한다. 보통 두 손을 허리에 얹는 동작은 인간이 화낼 때 나오는 대표적인 동작이기 때문에 더욱 용의 인간적인 면이 두드러진다. 전체적인 묘사는 인간이 신기한 것을 처음 본 것과 같은 반응이다.[표 4-5]

[표 4-5] <Wish Dragon>에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 2

	용이 신기한 것을 발견했다.
	용은 텔레비전에 나오는 인물이 어떻게 들어갔는지 궁금해했다.
	용은 텔레비전 안에 인물과 계속 대화하고 있다.
	상대방이 대답하지 않아서 용이 화를 내기 시작했다.

용은 길을 가다 냉동고를 발견하고, 호기심 많은 용은 냉동고로 들어간다. 용의 표정과 동작 표현 및 색상의 변화는 냉동고의 온도가 매우 낮음을 나타낸다. 냉동고를 뚫고 나온 용의 한쪽 눈동자는 위로 올라가고, 한쪽 눈동자는 아래로 내려갔다가 가운데로 모아지게 표현했다. 인간이 충격을 받은 표정처럼, 용도 몸이 얼은 충격에 정신도 가누지 못 할 정도의 추위를 느끼고 있다는 보여준다. 눈의 표정 변화 외에도 입에서 입김을 내뿜거나 추위를 이기려 이를 악무는 동세들이 보인다. 이러한 두 손으로 몸을 감싸 안고 있는 모습이나 익살 맞는 표정 표현과 동작 표현은 용이 얼마나 추위에 떨고 있는 지 알 수 있다. 여기에서 용의 느끼는 추위 정도를 가장 잘 나타내주는 것은 변색이다. 처음 용의 몸이 얼은 것을 표현했다. 용이 몸의 얼음을 털어내면 몸의 색깔이 파란색에서 핑크색으로 되돌아오는 것은 몸이 추위를 회복하는 것을 표현이다.[표 4-6]

용과 냉동고의 장면은 용의 고정된 엄숙한 이미지를 파괴하여 용 캐릭터가 인간성을 가진 새로운 이미지를 가지고 있다는 것을 보여지게 한다.

[표 4-6] <Wish Dragon>에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 3

	용이 신기한 것을 발견했다.
	냉동고에 들어간 용은 추위에 떨었다.
	냉동고에 들어간 용은 추위에 떨었다.
	용이 몸의 얼음을 털어냈다.

본 장면에 나타난 용은 거리를 걷고 있다. 용은 전통적인 이미지의 ‘행용’의 행태로 움직이지 않고 양팔을 가슴에 끼고 마치 사람이 팔짱을 끼며 고민하며 걷는 것처럼 두 다리로 움직인다. 이때 맞은편에서 노인이 다가왔고, 용이 먼저 길을 비켜주었다. 길을 내줄 때 용은 머리를 원래 위치에서 거의 그대로 유지했고, 용은 길쭉한 몸의 목 아래만 자리를 옮겨 길을 내주는 동작을 했다. 이 장면은 창의적인 용 캐릭터의 반전있는 내면적 묘사의 장면이기도 한다.

좀 더 분석하자면, 첫 번째, 용은 걷는 동작 표현에서 4족 보행을 한다는 전통적인 인지를 깨고 사람처럼 두 다리로 움직인다. 두 번째, 맞은편에서 노인을 마주치니 스스로 양보하는 동작 표현은 용에게도 인간처럼 ‘노인을 존경하고 어린 것을 사랑한다’는 미덕이 있음을 보여준다. 이것은 용의 위엄, 용과 위엄, 신성 등 전통적 이미지의 반전에 반전을 거친 내면적인 표현이다. 세 번째, 용은 옆에 있는 남자 아이와 이야기를 나누며 걸을 때 용은 양보하면서도 이야기를 멈추지 않는다. 용의 머리와 얼굴은 그대로 둔 채, 옆에 남자아이와 이야기를 이어갔으며, 늘씬한 몸매의 특징을 이용해 목 아래 옆으로 이동해 어르신에게 길을 내주는 동작으로 표현했다. 이러한 분석들을 통해 이 장면은 매우 창의적인 표현으로 디자인되었다는 것을 볼 수 있다. [표 4-7]

택시를 탄 용은 비좁은 자동차 공간에서 몸을 웅크리고 있다. 두 눈을 크게 동그랗게 뜬 용의 표정은 택시가 낫설어 긴장한 것처럼 보인다. 택시에 대한 생소함이 사라지자 머리를 내밀고 입을 벌려 혀를 밖으로 내어 바람을 즐긴다. 눈은 긴장이 훨씬 풀린 모습으로 차를 타는 것을 즐기는 마음의 생태를 표현한다. 처음 급정거를 경험한 용은 헝클어진 헤어스타일을 하고 눈을 반쯤 뜨고 입을 비뚤어져 혀를 내미는 표정을 표현은 방금 전에 매우 대견하고 즐기던 상태가 당돌하고 낙담하고 급브레이크에 적응하지 못하는 모습을 표현했다. 이어 배경이 노을로 넘어가는 화면은 길이 오랜 시간 동안 막혔었음을 보여준다. 길이 오래 막히자 지친 용은 맥없이 배를 더듬으며, 택시 지붕 위에 드러눕는다, 장시간 정체에 지친 인간의 반응처럼 표현한 것이다. 이 장면에서는 용 캐릭터가 가진 ‘인간성’의 면을 드러내며, 용에 대한 전통적 인식을 뒤엎고 창의적인 디자인으로 도출하고자 한 것을 보여준다.[표 4-8]

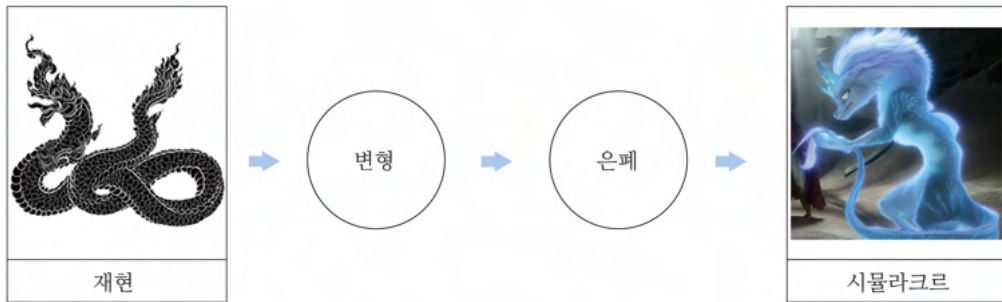
[표 4-7] <Wish Dragon>에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 4

	용은 인간처럼 거리를 걷고 있다.
	맞은편에서 어르신 한 분이 오신다.
	용이 능동적으로 노인에게 길을 양보한다.

[표 4-8] <Wish Dragon>에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 5

	택시를 처음 탄 용.
	차를 타고 신나게 드라이브하는 용.
	처음 급정거했을 때 용.
	길이 막히는 동안 용을 오래 기다린다.

4.3.2 <Raya and the Last Dragon>에 등장한 용 캐릭터디자인에 대한 창의성 사례 분석



[그림 4-3] 장 보드리야르의 관점에서 본 용 캐릭터디자인의 시물라크르에 대한 분석

장 보드리야르의 시물라크르 변환 단계에 있어서 첫 번째, ‘이미지는 깊은 사실성의 반영이다.’ 전설 속 Naga의 외모 묘사에 따르면 사람들은 Naga의 이미지를 그림으로 재현했다. 재현 단계에서는 원본의 이미지에 최대한 가깝게 접근하는 것이 목적인 만큼 재현 단계에서의 모방하는 이미지는 원본과 가장 유사하다고 볼 수 있다. 인도와 태국 신화에서 나오는 Naga의 본체는 팔다리가 없는 뱀과 비슷한 형상을 띤다. 또 주요 특징으로 머리에 거대한 뿔이 있다고 서술한다. 애니메이션 <Raya and the Last Dragon>에 등장하는 용은 동남아시아의 인도, 태국 전설에 나오는 Naga를 바탕으로 새롭게 디자인된 용의 캐릭터로 추정된다. 두 번째, ‘이미지는 깊은 사실성을 감추고 변질 시킨다.’ 이 단계에서 용 캐릭터의 형상은 신화에 묘사한 용의 이미지와 점점 멀어지기 시작한다.

즉 이미지가 사실성을 감춰서 왜곡되거나 변형되어 고유한 이미지와 별개 새로운 이미지의 도출을 목적으로 한 디자인이다. 용의 캐릭터 형상을 보면 팔다리가 있고 머리 주변에는 사자와 같은 털이 분포돼 있다. 머리에 큰 뿔과 작은 뿔이 있는데 이는 원본의 Naga의 이미지에는 없는 것이다. 세 번째, ‘이미지는 깊은 사실성의 부재를 감춘다.’ 이 단계에서 원본에 대한 고유적인 이미지를 은폐하고 가상 이미지를 부여하는 과정을 거친다. Naga는 매우 거

대한 뿔을 가지고 있어 공격적으로 보이지만 캐릭터 용은 크고 작은 두 개의 뿔을 가지고 있어 여의주를 만지면 빛이 나와 모서리에 예쁜 문양이 나타난다. 이는 용의 위험성을 은폐하고 친근감을 더하는 디자인이다. 뱀의 눈 같은 위험한 느낌을 지우고 눈 형태를 의인화하며, 아이라인을 더해 여성스럽고 친근감을 더한 디자인을 하고자 했다. 눈이 의인화되면 감정표현 시 표정 표현이 사람의 표정 표현과 가까이 보이기 때문에 캐릭터 심리 상태를 이해하기 쉽다. Naga의 날카로운 이빨은 공격적이지 않고 사람과 같은 부드러워 보이는 이빨로 대체되었다. 배의 큰 조개와 잉어와 같은 비늘은 부드러운 털로 대체 되었다. Naga는 주먹은 없지만 캐릭터 용은 의인화된 주먹을 가지고 있어 인간처럼 물건을 잡는 등의 인간의 동작을 모방할 수 있다. 또한 캐릭터의 목소리를 마치 여성 캐릭터인 것처럼 설정한 것도 용의 위험성을 은폐하면서 인간성을 부여한 것이다. 용의 색상은 원본과 달리 파란색 디자인으로 위험성을 낮추고 친근감을 부여했다.[그림 4-3][그림 4-4]



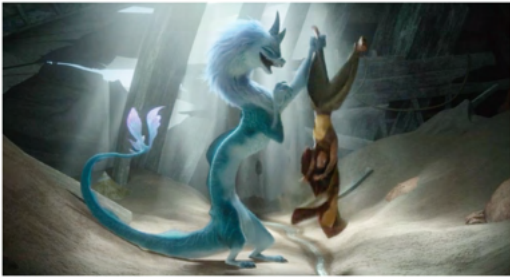
[그림 4-4] 장 보드리야르의 관점에서 본 용 캐릭터디자인의 시물라크르에 대한 분석

결국, <Raya and the Last Dragon>에 등장하는 용의 캐릭터는 재현에 따라 변형, 은폐의 과정을 통해 용의 위험과 위엄 있는 원본인 용의 고유한 이미지와 달라져 더욱 친근감 있고 인간적이며, 창의적인 캐릭터로 디자인 되었다. 캐릭터 용이 원본과 별개 독립적인 새로운 의미를 가지고 새로운 원본으로 나타난 것은 장 보드리야르의 시뮬라크르 이론의 마지막 단계 ‘이미지는 그것이 무엇이건 간에 어떠한 사실성과도 무관하다.’를 보여준다.

용은 실수로 치인 여주인공을 번쩍 들어 올렸다. 용의 눈썹의 시작점은 미감 쪽으로 가고 끝점이 아래로 향하여 눈은 여주인공에게로 향해 있다. 이는 여주인공을 걱정하고 있다는 것을 드러내기 위한 표현이다. 인간처럼 똑바로 서서 두 팔로 여주인공을 받치는, 마치 인간이 물건을 끌어안는 자세를 본뜬 자세에서 용의 인간성이 보인다. 이어 용이 똑바로 선 상태에서 한 손으로는 여주인공을 잡고 다른 한 손에는 여주인공의 옷에 묻은 먼지를 위에서 아래로 털어내는 동작을 반복하는 것은 마치 인간이 물체나 옷에 묻은 먼지를 털어내는 것과 같다. 용은 눈을 감고 입꼬리를 위로 향하게 하여 반달 모양처럼 만들고 눈을 살짝 접으며 밝은 표정을 짓는다. 전체적인 동작과 표정 표현은 용의 씩스러운 심리를 보여주고 있다. 마지막으로 용은 여주인공의 먼지를 털어주는 동작을 멈추고 인간처럼 똑바로 서 있는 형태를 유지한다. 고개를 가웃하며 여주인공을 바라보는 용의 모습은 처음 보는 여주인공이 누구인지 궁금해하는 심리 상태를 표현한 것이다.[표 4-9]

용은 여주인공을 안고 화면 오른쪽에서 왼쪽으로 뛰기 시작한다. 펄쩍 뛰면서 여자 주인공을 하늘 높이 치켜들고 몸도 곱슬곱슬한 모습에서 스트레칭된 형태로 변형하며 화면 오른쪽으로 튀어 오른다. 용이 제자리에서 한 바퀴를 돈 뒤 걸음을 멈추고 자신에게 들린 여주인공을 바라보며 꼬리를 치켜드는 동작은 즐거운 동작 표현이다. 인간이 기쁠 때 친구들과 춤을 추거나 덩실덩실 추는 동적을 모방하는 것이다. 용의 눈은 크게 뜨여있고 입꼬리는 위로 향하며 전체적으로 즐거운 표정을 짓고 있다. 전설의 용의 고유한 이미지에 대한 거리감이 사라지고 친근감이 더해진 인간성 있는 표현이다.[표 4-10]

[표 4-9] <Raya and the Last Dragon>에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 1

	용은 여주인공을 끌어안았다.
	용은 여주인공을 들어올린다.
	용은 여주인공의 옷에 묻은 먼지를 위에서 아래로 떨어뜨린다.
	용은 여주인공을 훑어본다.

[표 4-10] <Raya and the Last Dragon>에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 2

	용은 여주인공을 안고 달리기 시작했다.
	용은 펄쩍 뛰면서 여주인공을 공중으로 들어올렸다.
	용은 여주인공을 들고 걸음을 멈추고 여주인공을 바라본다.
	용은 몸을 돌려 다시 여주인공을 들어올린다.

용은 두 손가락을 이용하여 여주인공의 가방에서 먹을 것을 찾았다. 나머지 두 손가락은 들떠있다. 앞쪽 두 손가락으로 음식을 쥐고 뒤쪽 두 손가락으로 들먹이는 동세를 취한다. 이러한 손가락 동작은 용에게 여성스러움을 더한다. 용은 음식을 물어 뜯을 때 얼굴을 찡그린다. 한쪽 눈의 위치는 높고 다른 쪽의 눈은 낮다. 고개를 갸웃거리며 뒷 이빨로 물어뜯는 동작은 음식이 딱딱하다는 것을 보여준다. 용은 눈을 감고 입을 벌리고 혀를 내민다. 먹이를 물어뜯는데 온 힘을 쏟고 있는 표정 표현이다. 용은 끊기지 않는 음식에 눈은 살짝 뜨고 이빨을 드러내면서 어이없음의 감정을 표출한다. 이렇듯 위엄있는 전통 용의 모습에서 벗어난 애니메이션의 용은 사람이 먹는 동작을 모방해 인간처럼 반응한다는 점에서 용의 고유 이미지와는 정반대인 창의적인 디자인이다.[표 4-11]

용은 눈을 크게 뜨고 입을 벌리며 ‘O’형 모양을 만든다. 두 손을 벌리는 동작을 취하며, 용의 놀란 심리 상태를 겉으로 표현하는 것이다. 용은 고개를 숙인 채 손으로 머리를 부축하고 눈을 감아 믿을 수 없다는 표정을 연기한다. 용이 걸어가면서 꼬리를 잡는 동작은 용이 매우 걱정하고 당황해하고 있다는 동작 표현이다. 양팔을 벌리고 손으로 머리를 잡으며, 꼬리를 잡는 동작은 놀라움을 느끼는 동시에 순간적으로 사실을 납득할 수 없어 어쩔 줄 몰라 하는 인간의 동작을 모방하는 것이다. 인간처럼 무언가를 붙잡는 동작으로 당황하는 정도를 나타내며 과장시켰다는 점에서 의인화를 사용한 창의적인 디자인임을 알 수 있다. 또한 용의 눈빛이 이해할 수 없다는 표정으로 바뀌고 양팔을 벌려 손바닥을 위로 올리는 동작도 의문을 제기할 때의 인간의 움직임과 유사하다.[표 4-12]

[표 4-11] <Raya and the Last Dragon>에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 3

	용이 먹을 것을 찾았다.
	먹을 것이 너무 깨물기 어려워서 용은 힘껏 물 어뜯기 시작했다.
	음식이 깨물기 어려워 용이 먹기를 포기했다.
	용은 여주인공의 가방에 든 음식에 대해 이를 악 물었다.

[표 4-12] <Raya and the Last Dragon>에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 4

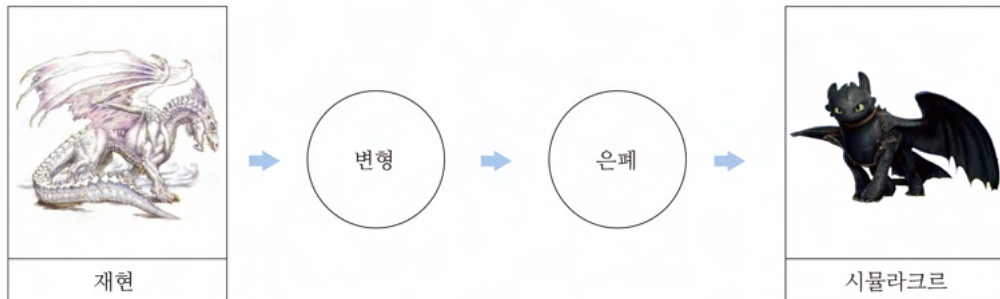
	용은 여주인공으로부터 충격적인 소식을 들었다.
	용은 자신이 방금 들은 소식을 믿을수 없었다.
	용은 소식의 내용에 대해 믿기지 않아 걱정했다.
	용은 의문이 있다.

고중대로 동양의 용을 모티브로 한 캐릭터는 안개를 타고 가거나 하늘을 날아다닌다. 애니메이션에서 용이 하늘을 날 때 한 걸음 걸을 때마다 발밑에는 물보라가 튀어오른다. 용이 뛰어다니며 물보라를 생성하는 장면은 관객에게 밝고 관객도 하늘을 나는 듯한 느낌을 준다. 시각적으로 미학적인 연출의 효과를 가져온다. 이 설정은 전통적 용의 이미지와 비가 밀집 관계가 있기 때문에 전설의 아이디어가 더해진 창의적인 디자인이기도 하다.[표 4-13]

[표 4-13] <Raya and the Last Dragon>에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 5

	용이 공중에서 뛰어오르고 있다.
	용이 공중에서 뛰어오르고 있다.
	용이 공중에서 뛰어오르고 있다.
	용이 공중에서 뛰어오르고 있다.

4.3.3 <How to Train Your Dragon>에 등장한 용 캐릭터디자인에 대한 창의성 사례 분석



[그림 4-5] 장 보드리야르의 관점에서 본 용 캐릭터디자인의 시물라크르에 대한 분석

서양 문화 속에 용은 사악한 존재이다. 동양 문화에 나타난 용의 이미지는 달리 서양 문화 속에 나타난 용은 날개가 있다. 장 보드리야르 시물라크르의 관점에 따라 첫 번째, ‘이미지는 깊은 사실성의 반영이다.’ 재현 단계에 있어서 우선 용은 사자와 같은 몸, 거대한 박쥐날개, 네 개의 다리, 그리고 말 같은 머리와 뿔, 비늘을 가지고 있다. 꼬리는 길고 꼬불꼬불하며, 끝에는 가시가 있어 그 끝에는 거꾸로 된 갈고리가 달려있다. 모든 다리의 끝부분은 육식성 조류와 유사한 거대한 발톱이 있다. 재현된 이미지에서는 용의 날카로운 이빨이나 등가시 등의 용이 가진 주특징이 최대한 묘사되었다.

두 번째, ‘이미지는 깊은 사실성을 감추고 변질시킨다.’ 이 단계에서는 전설이나 신화에 묘사한 용의 모습과 점점 멀어지기 시작한다. 이 단계에서 용의 이미지는 사실에 가까운 묘사보다는 왜곡되거나 변형시켜서 전통적인(일본)용의 이미지와 별개 새로운 이미지가 되기 시작한다. 세 번째, ‘이미지는 깊은 사실성의 부재를 감춘다.’ 여기서 용의 이미지는 전통적 묘사한 것을 은폐하면서 가상 이미지를 부여하는 과정이다. 즉 용에 대한 통일적 인지를 감추고 가상성을 드러내는 것이다. 다음, 2단계와 3단계를 종합해보면, 재현된 바탕을 보았을 때 용의 날카로운 귀는 강아지나 고양이 같은 애완동물의 매끄러운 귀처럼 변형됐다. 냉혹했던 눈이 둥그스름하고 살상력 없는 눈으로 되

어 용이 가진 위험하고 공격적인 인식을 없애고 시청자에게 호감을 끌게 변형 되었다. 애니메이션 <How to Train Your Dragon>에 나타난 용의 주연 캐릭터 Toothless는 위험하지 않을 때는 이빨을 드러내지 않고 위험할 때만 날카로운 이빨을 드러낸다. 이런 가상성을 넣었기 때문에 변형된 용 캐릭터는 사람들에게 평화적인 이미지로 다가온다. 갑옷 같은 비늘을 가진 팔다리와 날카로운 발톱도 매끈하게 디자인되어 공격성을 최대한 감추었다. 각진 박쥐 날개도 원각화되었고, 몸의 날카로운 갑옷처럼 생긴 비늘은 부드럽게 묘사되었으며, 그 결과 용은 본연의 위협적인 이미지를 감추고 친근한 이미지가 된다.[그림 4-5][그림 4-6]



[그림 4-6] 장 보드리야르의 관점에서 본 용 캐릭터디자인의 시뮬라크르에 대한 분석

장 보드리야르의 시뮬라크르 변환 단계를 통해 분석해 보자면 <How to Train Your Dragon>에 나타난 용의 캐릭터는 재현 과정을 거치며 변형, 은폐를 통해 사람들에게 전통적인 위엄 있고 사악한 느낌이 사라진, 친근감 있

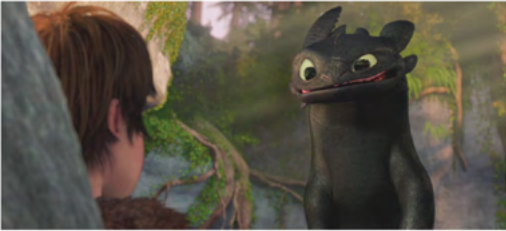
는 새로운 이미지의 시물라크르다.

남주인공은 물고기를 가져와 손에 든 물고기를 용 쪽으로 뻗으며 용과 일정한 거리를 둔다. 이 장면은 남주인공이 용에게 호감의 심리가 있다는 것을 나타낸다. 하지만 두려움 때문에 용과는 안전한 거리를 유지했다. 용은 이때 남주인공이 가지고 온 물고기를 향해 한 걸음 한 걸음 천천히 몸을 붙이면서 한 쪽 눈을 내리깐다. 이는 혹시나 인간이 물고기를 미끼로 자신을 해치지 않을까 하는 경계심이 나타난 표현이다. 용은 남주인공이 눈치채지 못한 틈을 타 물고기를 먹어 치웠고, 남주인공이 더 이상 물고기가 없다고 말 했을 때, 이미 먹은 물고기를 반 토해 내어 남주인공에게 먹으라고 한다.

남주인공이 먹을 것이 없자, 자신이 먹은 음식을 토해 나눠 주는 행동을 보이는 장면은 용의 행동에 의인화를 넣어 인간성이 있는 용의 모습을 표현한 것이다. 이 장면은 용이 점점 남주인공에게 호의적인 감정을 드러낸다는 것을 뜻한다. 뒤로 물러난 용은 몇 걸음 인간처럼 똑바로 서서 무릎 위에 두 손을 자연스럽게 올려놓고 편안하게 앉아, 남주인공이 물고기를 다 먹기를 기다리는 듯한 자세를 취하며 남주인공에 대한 경계심이 낮아짐을 표현한다. 용이 토해낸 물고기를 먹고 미소를 짓는 남주인공의 표정은 진실로 나오는 기쁨 표정과 조금 다르다.

남주인공의 눈썹은 완전히 이마 방향으로 반달 모양을 내는 것이 아니라 일자로 치우쳐 눈썹 끝이 눈썹 시작점보다 아래쪽으로 내려간다. 눈을 반쯤 뜬 상태에서 한 눈이 열린 반달 모양으로 변한 것은 남주인공이 억지 미소를 짓고 있다는 것을 의미한다. 남주인공은 용이 토해낸 물고기를 입에 넣으며 잘 안 먹지만 용에게 호감적인 미소를 보낸 표정 표현이다. 남주인공이 물고기를 다 먹고 짓는 미소를 보며 용도 인간의 웃음 표정을 모방하여 한쪽 눈을 이마로 향하게 하여 반달 모양으로 만들고 입을 벌려 양쪽 입 꼬리를 위로 향하게 한다. 용의 얼굴 표정에서 나오는 웃음은 억지 미소가 아니라 용이 기쁨을 드러내기 위해 사람의 기쁨 표정을 모방해 본 것이다. 즉, 용은 인간의 표정 표현을 모방해서 인간에게 감정을 알려준다. 또한 관객에게 자신의 심리 상태를 전달한다. 이 장면은 용과 남주인공의 우정이 본격적으로 이루어졌다는 것을 보여주는 주요한 장면이다.[표 4-14]

[표 4-14] <How to Train Your Dragon>에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 1

	남주인공이 가져온 물고기에 대해 의심이 가는 용.
	용은 앉아서 남주인공이 물고기를 다 먹기를 기다렸다.
	남주인공은 남은 물고기를 다 먹고 미소를 짓는다.
	용은 남주인공의 웃음을 따라 하면서 웃는 표정을 짓는다.

용은 날개로 몸을 완전히 감싸고 꼬리가 나뭇가지에 걸려 머리를 아래로 향하게 하여 몸을 거꾸로 매달고 있다. 용에 관한 서양의 전설에 따르면 용은 박쥐 날개와 비슷하다는 언급은 있지만 수면 시 박쥐와 같은 모습으로 잔다는 묘사는 없다. 용이 박쥐의 잠자는 동작을 모방하는 것은 이 애니메이션에만 볼 수 있는 창의적인 디자인 표현이다. 용은 박쥐가 자는 것과 유사한 동작을 취하며 꼬리로 얼굴을 가려 햇빛을 가리고, 방어하는 동작을 취한다. 용이 잠에서 깨어났을 때 머리를 왼쪽으로 천천히 움직이면서 순간적으로 눈을 뜨지 않고 한 쪽 눈을 반쯤 뜨고 주변을 먼저 살핀다. 이 장면의 용의 잠자는 자세에는 박쥐의 요소 융합되어 있다. 오랜 진화 속에서 박쥐는 뒷발이 작아져 걷거나 달릴 수 없기 때문에 새처럼 비행 전 발을 이용해 도움 단기를 하는 것은 불가능하다. 거꾸로 자는 자세는 위험이 닥쳤을 때 바로 이륙할 수 있다.

박쥐처럼 거꾸로 목을 매 잠을 자는 동작은 이론적으로 생각하면 그리 필요한 설정이 아닐 수도 있다. 왜냐하면 용은 박쥐와 달리 팔다리가 있고 매우 건강하기 때문이다. 하지만 이런 설정들은 서양 전설 속 용의 고유 이미지에서 벗어나게 하려는 창의적인 디자인 표현 중 하나이다. 왜 하필 박쥐의 모습을 차용하였을까? 서양 전설의 용이 가장 큰 외모 큰 특징은 박쥐처럼 날개를 가지고 있다는 점이다. 이를 부각시키기 위해 잠자는 자세의 개편은 너무 추상적이고 공상적인 것이 아닌 일정한 근거를 넣어 창의적으로 풀어낸 것이라 추측된다.[표 4-15]

[표 4-15] <How to Train Your Dragon>에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 2

	용이 나무에 거꾸로 매달려 잠을 잔다.
	얼굴 전체가 드러날 때까지 꼬리는 왼쪽으로 계속 움직인다.
	먼저 천천히 한 쪽 눈을 반쯤 떴다.
	순간 두 눈이 동시에 뜬다.

용이 남주인공에게 다가가는 앉는 자세는 의인화된 표현이다. 용은 남주인공이 바닥에 그린 그림을 본 뒤, 눈을 크게 뜨고 눈동자를 코 중심으로 모은다. 머리를 왼쪽으로 기울이는 등의 전체적인 움직임과 표정은 용의 호기심을 표현한다. 용과 남주인공의 거리는 처음의 거리보다 많이 가까워져, 서로를 경계하는 마음이 사라지고 우정을 쌓았다는 것을 보여준다. 용은 남자 주인공이 바닥에 나뭇가지로 그린 자신의 초상화를 보고 나뭇가지를 찾아 인간처럼 펜으로 땅에 그림을 그리려 했지만 체격이 인간보다 커서 가지가 아닌 나무를 이용한다. 이는 인간과 용의 힘이 차가 큼을 알 수 있다.

용은 나무를 입에 물고 인간이 붓을 쥐는 동작을 모방하며 바닥에 그림을 그린다. 용이 그림을 다 그린 후에 남주인공이 실수로 그림을 밟는다. 용의 두 눈의 시작점이 미간으로 가고 눈의 끝점이 위로 올라간다. 입 꼬리는 눈을 향해 올리고 날카로운 이빨을 드러내는 것은 용이 남주인공에게 자신의 분노를 표출하는 의인화 된 표정 표현이다. 박쥐처럼 거대한 날개를 살짝 펼치고 굽은 앞발을 들어 올리는 것은 일종의 분노의 감정 표현으로, 인간이 분노할 때 싸움을 준비하는 동작을 모방한 것이다.[표 4-16]

남주인공은 용 캐릭터가 꼬리 부분의 날개 반쪽이 없어 정상적인 비행을 못하는 것을 본 뒤, 집에서 날개 부분의 설계도를 그린다. 용의 원본 날개 형태를 모방하여 인공적인 날개를 만들었다. 이는 남주인공과 용의 우정이 깊음을 표현한다. 남주인공은 자신이 만든 날개를 용에게 붙여 용 스스로 날 수 있게 만들어준다. 용의 거대한 날개 형태는 박쥐와 유사한 형태로 서양 전설의 묘사를 그대로 보여준다. 인공 날개를 단 용은 평온하게 하늘로 날아오른다. 파노라마 렌즈로 찍은 듯한 용의 비행 장면에서는 용의 거대한 날개와 뒤쪽에 위치한 작은 보조날개가 양쪽으로 펼쳐져 현대 비행기(여객기) 형태와 같은 조형적 형태임을 알 수 있다.[표 4-17]

우리가 살아가는 시대는 현대화 시대이기에, 용 꼬리 쪽의 날개를 디자인할 때 비행기의 날개 형태에 착안하여 디자인해 관객들은 꼬리 쪽의 날개가 일부 부족해 제대로 날지 못하는 용의 상황을 더 쉽게 이해하였을 것이다. 이는 현대적인 것들이 더 익숙한 어린 관객에게도 쉽게 이해된다. 이러한 디자인 과정은 전설의 바탕 위에 현대적 개념을 융합한 창의적 디자인이다.

[표 4-16] <How to Train Your Dragon>에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 3

	용은 남주인공에게 다가 가서 무엇을 하는지 본다.
	용도 나뭇가지를 가져와 땅에 그림을 그린다.
	용이 땅에 그린 그림.
	남주인공이 실수로 용 (이 그린) 그림을 밟았다. 용은 순간적으로 불만을 나타냈다.

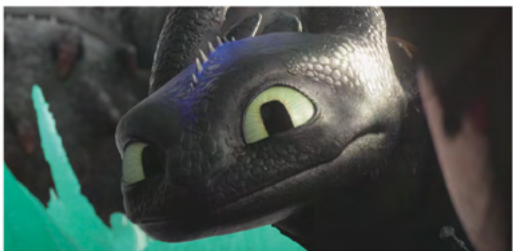
[표 4-17] <How to Train Your Dragon>에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 4

	남주인공은 용이 빠진 꼬리 날개 부분을 그린 설계도를 따라 만들어 완성했다.
	남주인공이 만든 꼬리 날개를 꺼내든다.
	남주인공이 용에게 인공 꼬리 날개를 달자, 용이 알아차리고 거대한 날개를 펼친다.
	남주인공이 만든 인공 꼬리 날개의 도움으로 용이 다시 날 수 있게 되었다.

용은 위험에 처했을 때 즉시 남주인공을 날개 아래로 보호하는데, 이는 사람이 위험에 처했을 때 가족을 품에 안고 보호하는 것을 의인화한 동작 표현이다. 용이 분노의 감정을 표현할 때 용의 등뼈에 박힌 가시가 레이저처럼 푸른 빛을 발하고 주변 피부에서도 푸른 빛이 나오며 분노를 나타낸다. 서양의 전설에 따르면 원본인 용의 등에는 빛이 나오는 기능이 없다. 애니메이션에서 용의 등의 가시가 빛을 발하는 디자인은 용의 분노 정도를 더욱 부각시킨다. 용이 적을 대할 때의 분노한 표정과 동작 표현을 하는 반면, 친구(남주인공)를 대할 때는 웃는 눈빛과 부드러운 표정으로 믿음의 심리 상태를 표현한다. 용은 공격할 때, 눈의 시작점은 미간 쪽으로 내려가고 끝점은 위 쪽으로 올라간다. 입을 벌려 날카로운 이빨을 드러내고 입에서 푸른 빛을 뿜어내며 몸 안에 모인 강한 에너지를 적에게 분출하여 공격한다.

첫 번째, 용 등의 가시와 주변 피부의 발광하는 디자인은 용의 분노 정도를 표현한다. 두 번째, 서양 전설에서 용은 입에서 한기, 화염, 부식 가스, 번개, 산액 등을 내뿜는데 분사를 하기 전 에너지를 모을 때 머리를 뒤로 기울인 뒤 체내로 에너지를 모으고 머리를 앞으로 기울이면서 마법을 뿜어내는 동작을 한다. 애니메이션에서 용의 등의 가시와 주변의 피부가 검은색에서 푸른 빛으로 바뀌는 것은 공격 전 에너지를 하나로 모으는 과정을 시각적으로 더욱 잘 표현하기 위한 창의적인 표현이다.[표 4-18]

[표 4-18] <How to Train Your Dragon>에 등장한 용 캐릭터디자인의 창의적인 표현 주요 scene 5

	적대하는 용이 강한 빙하를 뿜어내 얼음을 깬다.
	위기에 처했을 때도 남자 주인공을 보호하며 적에게 분노하는 용.
	용은 곳곳하고 따뜻한 눈빛으로 남자 주인공을 바라본다.
	용이 강한 에너지를 내뿜는다.

4.4 장 보드리야르의 이미지 변환 4단계에 대한 포커스 그룹 인터뷰 및 결과

포커스 그룹 인터뷰는 총 5개의 질문을 중심으로 진행되었으며 동일한 질문에 대해 세 개의 그룹이 동일하게 활용되었다. 질문은 ‘귀하는 애니메이션에 등장하는 캐릭터 이미지가 캐릭터 본래의 형상(사람 또는 동물, 곤충 등의 본래의 이미지)을 ‘재현’한다고 생각하십니까?’, ‘귀하는 애니메이션에 등장하는 캐릭터 본래의 형상이 ‘변형’된다고 생각하십니까?’, ‘귀하는 애니메이션에 등장하는 캐릭터 이미지가 사실적인 것이 ‘은폐’된다고 생각하십니까?’, ‘귀하는 애니메이션에 등장하는 캐릭터 이미지가 실재와는 별개의 이미지로 ‘대체’된다고 생각하십니까?’ 및 ‘귀하는 위의 장 보드리야르 시뮬라크르의 이미지 변형 과정(재현-변형-은폐-대체)이 캐릭터 디자인의 창의성에 관계가 있다고 생각하십니까?’ 등이 활용되었다.

그룹 A 애니메이션전공 대학생 6명의 응답 결과를 보면, 질문 1 ‘재현’에 대해 83.3%의 긍정적 비율과 16.7%의 보통 비율로 나타났다. 질문 2 ‘변형’에 대해서는 83.3%의 긍정적 비율과 16.7%의 부정적(그렇지 않다) 비율로 나타났다. 질문 3 ‘은폐’에 대해서는 83.3%의 긍정적 비율과 16.7%의 보통 비율을 나타났다. 질문 4 ‘은폐’에 대해서는 83.3%의 긍정적 비율과 16.7%의 보통비율로 나타났다. 마지막으로 질문 5 ‘캐릭터 디자인의 창의성’에 대해서는 100%의 긍정적 비율로 나타났다. 5개 전반적으로 긍정적 비율이 86.67%로 높은 비율로 나타났다. 이상과 같은 내용을 정리하면 [표 4-19]과 같다.

[표 4-19] 그룹 A(애니메이션전공 대학생)에 대한 포커스 그룹 인터뷰 결과

귀하는 애니메이션에 등장하는 캐릭터는		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이 다	그렇다	매우 그렇다
1	이미지가 캐릭터 본래의 형상 (사람 또는 동물, 곤충 등의 본래의 이미지) 를 ‘재현’한다고 생각하십니까?			16.7%	33.3%	50%
2	본래의 형상이 ‘변형’된다고 생각하십니까?		16.7%		16.7%	66.6%
3	이미지가 사실적인 것이 ‘은폐’ 된다고 생 각하십니까?			16.7%	50%	33.3%
4	이미지가 실재와는 별개의 이미지로 ‘대체’ 된다고 생각하십니까?			16.7%	66.6%	16.7%
5	귀하는 위의 장보드리아르 시물라크르의 이 미지 변형 과정(재현, 변형, 은폐, 대체)이 캐릭터 디자인의 창의성에 관계가 있다고 생각하십니까?				50%	50%

그룹 B 애니메이션 제작자 7명의 응답 결과, 질문 1 ‘재현’에 대해 100%의 긍정적 비율로 나타났다. 질문 2 ‘변형’에 대해서는 85.71%의 긍정적 비율과 14.29%의 보통의 비율로 나타났다. 질문 3 ‘은폐’에 대해서는 85.71%의 긍정적 비율과 14.29%의 부정적 비율(그렇지 않다)로 나타났다. 질문 4 ‘은폐’에 대해서는 85.71%의 긍정적 비율과 14.29%의 보통비율로 나타났다. 마지막으로, 질문 5 ‘캐릭터 디자인의 창의성’에 대해서는 100%의 긍정적 비율로 나타났다. 5개 전반적으로 긍정적 비율이 91.42%로 높은 비율로 나타났다. 이상과 같은 내용을 정리하면 [표 4-20]과 같다.

[표 4-20] 그룹 B(애니메이션 제작자)에 대한 포커스 그룹 인터뷰 결과

귀하는 애니메이션에 등장하는 캐릭터는		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이 다	그렇다	매우 그렇다
1	이미지가 캐릭터 본래의 형상 (사람 또는 동물, 곤충 등의 본래의 이미 지)를 ‘재현’한다고 생각하십니까?				57.16%	42.84%
2	본래의 형상이 ‘변형’된다고 생각하십니 까?			14.29%	28.58%	57.13%
3	이미지가 사실적인 것이 ‘은폐’ 된다고 생 각하십니까?		14.29%		42.84%	42.87%
4	이미지가 실재와는 별개의 이미지로 ‘대 체’ 된다고 생각하십니까?			14.29%	14.29%	71.42%
5	귀하는 위의 장보드리아르 시물라크르의 이미지 변형 과정(재현, 변형, 은폐, 대체) 이 캐릭터 디자인의 창의성에 관계가 있다 고 생각하십니까?				42.84%	57.16%

그룹 C 비전공 직장인 8명의 응답 결과, 질문 1 ‘재현’에 대해 87.5%의 긍정적 비율과 12.5%의 보통의 비율로 나타났다. 질문 2 ‘변형’에 대해서는 87.5%의 긍정적 비율과 12.5%의 부정적(그렇지 않다)의 비율로 나타났다. 질문 3 ‘은폐’에 대해서는 85.71%의 긍정적 비율과 12.5%의 보통의 비율로 나타났다. 질문 4 ‘은폐’에 대해서는 87.5%의 긍정적 비율과 12.5%의 부정적(그렇지 않다)의 비율로 나타났다. 마지막으로, 질문 5 ‘캐릭터 디자인의 창의성’에 대해서는 87.5%의 긍정적 비율과 12.5%의 보통의 비율로 나타났다. 전반적으로 긍정적 비율이 87.5%로 높은 비율로 나타났다. 이상과 같은 내용을 정리하면 [표 4-21]와 같다.

[표 4-21] 그룹 C(비전공 직장인)에 대한 포커스 그룹 인터뷰 결과

귀하는 애니메이션에 등장하는 캐릭터는		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이 다	그렇다	매우 그렇다
1	이미지가 캐릭터 본래의 형상 (사람 또는 동물, 곤충 등의 본래의 이미 지)를 ‘재현’한다고 생각하십니까?			12.5%	62.5%	25%
2	본래의 형상이 ‘변형’된다고 생각하십니까?		12.5%		50%	37.5%
3	이미지가 사실적인 것이 ‘은폐’ 된다고 생 각하십니까?			12.5%	12.5%	75%
4	이미지가 실재와는 별개의 이미지로 ‘대체’ 된다고 생각하십니까?		12.5%		25%	62.5%
5	귀하는 위의 장보드리야르 시물라크르의 이미지 변형 과정(재현, 변형, 은폐, 대체) 이 캐릭터 디자인의 창의성에 관계가 있다 고 생각하십니까?			12.5%	37.5%	50%

이상에서 살펴본 포커스 그룹 인터뷰에서는 조사 대상으로 애니메이션전공 대학생(6명), 애니메이션 제작자(7명), 비전공 직장인(8명) 등 전문가와 비전문가 21명을 대상으로 3개의 포커스 그룹으로 나누어 진행하였다. 조사 결과, 장 보드리야르 시물라크르 핵심 이론인 이미지에 대한 재현, 변형, 은폐, 대체 등 4단계의 이미지 변환 과정을 애니메이션 캐릭터디자인 창작 단계에 적용하게 되면, 창의성 있는 캐릭터를 개발할 수 있다는 결론에 대해 88.54%가 긍정적 반응을 보였다. 보통의 의견은 7.74%, 부정적(‘그렇지 않다’) 의견은 3.72%로 낮게 나타났다. 따라서 본 연구에 활용된 용의 캐릭터 이미지는 장 보드리야르가 제시한 이미지 변환의 4단계 과정에 적합하게 표현되었다는 조사 결과를 확인할 수 있었다.

4.5 종합논의

본 논문은 애니메이션 〈Wish Dragon〉 〈Raya and the Last Dragon〉, 〈How to Train Your Dragon〉의 용 캐릭터를 대상으로 장 보드리야르의 시물라크르 변환단계 이론이 창의적인 캐릭터를 제작하는데 어떻게 적용되는지에 대하여 분석하고자 하였다. 애니메이션은 대부분 전설이나 신화 동화를 재편집한 경우가 많다. 전설이나 신화, 동화는 여러 세대를 거쳐 전해졌기 때문에 그 속에서 묘사된 캐릭터는 이미 대중에게 익숙하고 고정된 이미지를 가지고 있다. 그러므로 등장하는 캐릭터가 이미 익숙한 디자인의 이미지라면 그것만으로 시청자의 흥미를 끌기는 어렵다. 그래서 애니메이션 캐릭터 창작 단계에 있어서 시청자들에게 흥미를 끌 수 있는 재해석된 창의적인 캐릭터는 매우 중요하다.

캐릭터디자인에 있어 시물라크르 이론의 중요성에 대하여 추가적으로 서술하자면 플라톤이 예로 든 침대 비유에서 이데아에 존재하는 형상의 침대는 모든 침대의 원형이고, 현실에 존재하는 침대는 목수가 만든 침대로 이데아 속의 침대를 가장 많이 닮아 보이는 모사물이다. 그리고 목수의 침대를 보고 화가가 그린 침대는 이데아에 있는 침대 모델의 본성이 아닌 목수가 만든 침대의 현상만을 모방한다고 본다. 이에 의하면 세상의 모든 탁자들은 이데아 측면에서 탁자의 형상을 모방한 현상들에 불과하다. 즉 세상의 모든 탁자는 우리 눈으로 바라볼 수 있고 감각적으로 지각할 수 있지만, 이데아 측면의 탁자 형상은 우리 눈으로 볼 수 없다.⁵⁶⁾ 이를 정리하자면 현재까지는 용의 실존 여부를 판단할 수 없었지만 용은 동양 문화와 서양 문화에 공통적으로 나타나는 존재이다. 사람들은 전해져 내려오는 전설 속 묘사를 참고하여 건축, 회화 등에 용의 이미지를 표현하고자 하였다. 그래서 우리는 용이 존재한다고 생각함으로써 이데아 측면에서 볼 때 용이 존재한다고 볼 수 있다.

장 보드리야르는 우리가 살고 있는 현재는 미디어에 의해 재현된 시물라크르의 세상이라고 말한다. 즉 장 보드리야르의 시물라크르는 모방의 단계를 넘어서 새로운 하나의 존재로 탄생한 것들을 말한다. 본 논문에서 분석한 애

56) 박정자(2019), 『시물라크르의 시대』, 기파랑, p.183.

니메이션에 등장한 3개의 용의 캐릭터는 동양 문화와 서양 문화 속에 나타난 고정된 용의 전통적 이미지를 벗어나 친근감이 있는 새로운 용의 이미지로 표현된 경우이다.

용 캐릭터디자인의 창작단계에 대해 장 보드리야르의 시뮬라크르에 의한 이미지의 4단계 변환과정을 분석한다면 첫째, ‘이미지는 깊은 사실성의 반영이다.’라고 말한 장 보드리야르의 의미는 실재대로 모방을 하는 단계를 말한 것이다. 이는 ‘재현단계’라고 불리는데 이 단계에서는 실재하는 원본을 분석하고 참고하는 과정이 필요한 단계이다. 용의 캐릭터는 문화 속에 묘사되어 있는 형상을 최대한 모방하여 원본과 비슷하게 제작되는 것이다. 둘째, ‘이미지는 깊은 사실성을 감추고 변질시킨다.’라고 한 것은 실재를 반영하여 재현 단계에서 변형을 일으키는 것이다. 이 과정에서 용의 이미지는 1단계에서 재현된 이미지를 바탕으로 실재와 점점 다르게 디자인되기 시작한다. 2단계 작업에서는 1단계 재현을 바탕으로 왜곡하거나 변형시켜 디자인된 것이다. 셋째, ‘이미지는 깊은 사실성의 부재를 감춘다.’라고 하는 세 번째 단계에서는, 재현을 통해 왜곡되거나 변형된 이미지에 목적에 맞는 특성을 부여하게 된다. 이 단계에서 용의 이미지는 전설이나 신화에 묘사된 이미지와는 달리, 친근감이 있는 가상의 특징을 가진 이미지로 바뀐다. 이 과정을 통해 원본인 실재의 고유한 이미지를 감추고 시청자의 흥미를 끌 수 있는 가상 이미지를 부여한다. 넷째, ‘이미지는 그것이 무엇이건 간에 어떠한 사실성과도 무관하다.’ 다시 말해 도출된 이미지는 어떠한 사실성과도 무관해진다. 결국, 이 4단계를 거친 용의 캐릭터는 전통이나 고유한 이미지가 아닌 새로운 이미지로 시청자들의 흥미를 끈다.

이와 같이 장 보드리야르의 시뮬라크르에 대한 ‘재현-변형-은폐-대체’ 4단계는 애니메이션 캐릭터디자인의 창작단계에서 매우 중요한 의미를 담는다. 결국 캐릭터디자인 개발과정 시 조형적인 표현에 앞서 인문학적인 철학적 접근을 시도하게 되면 수용자들의 시선을 끌 수 있는 창의적인 캐릭터 개발을 할 수 있다는 점을 확인할 수 있었다.

V. 결 론

애니메이션은 시각 미학의 하나로 그 속에 등장하는 캐릭터는 관객의 감정이나 공감을 이끌어내는 강력한 시각적 효과를 가진 역할로 등장한다. 또한 애니메이션 캐릭터는 온·오프라인상에서 다양한 산업과 결합한 확장성을 가진 콘텐츠로서 일상 속에서 광범위하게 적용되고 있으며 대중들로부터 관심도가 높기 때문에 차별화되고 창의성이 있는 캐릭터디자인이 필요하다. 이에 연구자는 장 보드리야르의 시뮬라시옹 과정에 따른 시뮬라크르의 변환단계 ‘재현-변형-은폐-대체’ 4단계의 이미지 변형과정에 주목하였다.

본 연구의 목적은 장 보드리야르 시뮬라크르의 핵심이론인 ‘재현-변형-은폐-대체’ 4단계 과정을 살펴보고, 이를 토대로 하여 이미지 변형에 적용할 수 있는 창의적인 캐릭터 디자인의 방법론을 제시하는 것이다. 이러한 연구 목적을 달성하기 위한 연구 방법으로는 시뮬라크르 관련된 다양한 문헌 연구와 장 보드리야르 관점에 의한 시뮬라크르 활용에 대한 분석 연구를 진행하였다.

시뮬라크르에 대한 이론적 배경을 살펴본 결과 플라톤, 질 들뢰즈, 장 보드리야르 3명의 철학자들은 각각 다른 철학적인 관점을 펼쳤다. 플라톤은 시뮬라크르에 대해 원본이 복제되면 될수록 원본과는 유사성이 떨어지지만 전혀 가치 없는 모방물이라고 주장하였다. 질 들뢰즈는 플라톤주의를 반박한 것으로 결국 시뮬라크르는 단순히 모방물이 아니라 새로운 의미를 가진다는 의미로 해석된다.

한편 장 보드리야르의 시뮬라크르에 대한 핵심 내용은 플라톤과 질 들뢰즈의 관점과는 차이가 있었다. 살펴본 결과 시뮬라크르는 단순히 모방 단계를 넘어 가상성이 추가됨으로써 새롭게 창조되는 것을 의미한다. 그러므로 그가 말하는 시뮬라크르는 원본과는 유사성이 없어지고 새로운 이미지로 마치 원본같이 재생산된다는 것으로 파악할 수 있었다.

또한 장 보드리야르는 시뮬라크르에 대해 4가지 이미지 변환단계를 규정하였는데 이것을 살펴보면 ‘이미지는 깊은 사실성을 반영한다. 이미지는 깊은

사실성을 감추고 변질시킨다. 이미지는 깊은 사실성의 부재를 감춘다. 이미지는 그것이 무엇이건 간에 어떠한 사실성과도 무관하다.’는 이미지 변환과정을 주장하였다. 이러한 철학적 관점에서 볼 때 애니메이션 캐릭터디자인 설정에서 재현, 변형, 은폐, 대체’의 4단계는 제작과정에 도입할 경우 중요한 창작과정의 하나로 연구할 가치가 있다고 판단되었다.

이에 따라 연구 대상인 애니메이션 〈Wish Dragon〉, 〈Raya and the Last Dragon〉, 〈How to Train Your Dragon〉에 나오는 용 캐릭터에 대해 장 보드리야르의 시뮬라크르 이론인 ‘재현-변형-은폐-대체’ 4단계를 적용하여 분석하는 방식을 택하고자 하였다. 하지만 이 4단계가 과연 애니메이션 캐릭터 디자인 창작 단계에 적용할 경우, 창의성 있는 캐릭터디자인을 개발할 수 있는지에 대해 창작과정의 신뢰성 검증을 위해 FGI 조사 방법을 택하였다. 조사 대상으로는 그룹 A의 경우, 애니메이션전공 대학생 6명, 그룹 B는 애니메이션 제작자 7명, 그룹 C는 비전공 직장인 8명 등 3개 그룹 총 21명으로 정했다. 조사한 결과, 장 보드리야르 시뮬라크르 핵심 이론인 ‘재현-변형-은폐-대체’ 4단계 이미지 변환과정을 애니메이션 캐릭터 디자인 창작 단계에 적용하게 되면 창의성 있는 캐릭터디자인을 개발할 수 있다는 결론을 도출할 수 있었다. 그 응답 결과는 88.54%가 긍정적 비율로, 보통이라는 비율은 7.74%, 그렇지 않다는 비율은 3.72%로 조사되어 연구자가 주목하는 이미지 변환과정 4단계를 분석 도구로 활용함에 객관적인 신뢰성을 확인할 수 있었다.

연구 결과 애니메이션에 등장하는 캐릭터가 완성도 있는 창의적인 캐릭터가 되기 위해서는 장 보드리야르의 시뮬라크르 이론을 적절히 잘 활용하게 되면 원하는 콘텐츠의 결과물을 도출할 수 있다는 가능성을 확인할 수 있었다. 그 핵심 내용은 캐릭터디자인 작업 시 형상 이미지의 원본에 대해 대상물의 속성과 비슷하게 표현하는 ‘재현’ 방법을 토대로 하여 디자인 과정에서 왜곡을 통한 ‘변형’ 하는 표현 방법을 활용할 수 있다는 점이다. 그리고 사실적으로 드러나는 형상보다는 고유한 이미지를 은유적으로 표현하는 ‘은폐’ 방식과 고정 관념을 탈피한 대중들의 기본 인식을 벗어난 새롭고 창의적인 이미지를 구현해 내는 ‘대체’ 방법을 시도하게 되면 애니메이션 캐릭터 제작 과정

이 보다 창의적이고 효과적일 수 있다는 결론을 도출할 수 있었다.

본 연구결과를 바탕으로 한 연구의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 본 논문 관련 문헌 연구에 있어서 애니메이션 캐릭터디자인 개발 시 창의적이고 철학적인 방법론에 대한 선행연구가 부족한 상황에서 이론적 배경의 문헌 고찰에 한계가 있었다.

둘째, 연구의 분석 툴로 사용한 장 보드리야르 시뮬라크르 4단계 이미지 변환 과정의 요소가 모든 애니메이션 캐릭터디자인의 창의성을 논하는데 있어서 일괄 적용은 무리가 있다.

셋째, 시뮬라크르의 철학적 이론가인 플라톤, 질 들뢰즈, 장 보드리야르의 이론 중, 애니메이션 연구에 가장 보편적으로 활용되고 있는 장 보드리야르의 이론을 적용하였으나 철학적 관점 차이로 인해 일반화 하기에는 한계점이 있다.

추후 연구에서는 애니메이션 장르에 한정 두지 않고 뉴미디어 영상 콘텐츠에도 적용할 수 있는 시뮬라크르 관점에서의 창의적인 캐릭터디자인 개발을 위해 보다 객관적이고 깊이 있는 다양한 철학적 접근의 분석틀에 의한 연구를 할 수 있게 되기를 바란다.

참 고 문 헌

1. 국내문헌

- 김대현. (2019). “SF 애니메이션에 나타난 시물라크르의 특성 연구”. 부산대학교 대학원 석사학위논문.
- 김성재 외 3인. (2000). 『포커스 그룹 연구방법』. 서울: 현문사.
- 김운배. (2003). “애니메이션 캐릭터의 기호학적 생성구조 연구”. 홍익대학교 대학원 박사학위논문.
- 김일환. (2014). “슬랩스틱 코미디 애니메이션 과장 연기 분석 연구”. 세종대학교 문화예술콘텐츠 대학원 석사학위논문.
- 김재춘. (2018). 플라톤과 니체의 ‘동굴’ 비유에 나타난 교육의 의미 비교 분석. 『교육철학연구』, 40(4), 21-43.
- 남미현. (2001). 한국과 일본의 현대복식에 나타난 龍紋의 비교분석. 『한국 의상디자인학회지』, 3(1), 57-76.
- 마려려. (2010). “龍의 조형적 특성과 응용에 관한 연구”. 국민대학교 테크노디자인전문대학원 석사학위논문.
- 박경미, 양종훈. (2014). 3D 기술구현에서의 포토리얼리즘 효과: 겨울왕국의 이미지 재현성을 중심으로. 『만화애니메이션 연구』, 36, 259-280.
- 박기수. (2004). 『애니메이션 서사 구조와 전략』. 서울: 논형.
- 박정자. (2019). 『시물라크르의 시대』. 서울: 기파랑.
- 박치완. (2006). 플라톤의 실재관. 『철학과 문화』, 12, 63-85.
- 박치완. (2016). 『이데아로부터 시물라크르까지』. 서울: 한국외국어대학교 지식출판원.
- 박희정. (1998). “민화(民畵) 이미지에 의한 넥타이 패턴 디자인 연구”. 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위논문.

- 백은지. (2021). “한국 만화에 나타난 시뮬라크르 연구”. 상명대학교 대학원 박사학위논문.
- 서옥정. (2013). “애니메이션 캐릭터 디자인 연구”. 한서대학교 국제예술디자인대학원 석사학위논문.
- 오호. (2005). “애니메이션 캐릭터 유머적인 형태표현에 관한 연구”. 대구대학교대학원 석사학위논문.
- 유양. (2015). “한중 속담 대비 연구”. 건국대학교 대학원 석사학위논문.
- 유윤영. (2019). 들뢰즈의 철학에서 시뮬라크르의 존재론. 『인문논총』, 49, 5-28.
- 유인하. (2019). 시뮬라시옹의 관점에서 본 포스트모더니즘 광고 분석: 1989년부터 2003년까지의 베네통광고를 중심으로. 『커뮤니케이션 디자인학연구』, 68, 44-52.
- 이강석. (2020). 영화 속 시뮬라시옹을 통한 영화 트렌드의 탐색적 연구. 『한국콘텐츠학회논문지』, 20(9), 424-429.
- 이송림. (2010). 밀리터리 룩(Military Look)의 시뮬라시옹(Simulation)연구 1: 고대부터 르네상스이전까지 군복에 대한 밀리터리 룩(Military Look)의 시뮬라시옹(Simulation)현상. 『패션비즈니스』, 14(5), 1-20.
- 이승훈. (2018). “현대 회화에 나타난 시뮬라크르 양상 연구”. 공주대학교 대학원 석사학위논문.
- 이정희. (2021). 『창의적인 아이디어 발상법의 유형에 따른 캐릭터디자인 개발 방법론』. 서울: 부크크(BOOKK).
- 임병우. (2005). “애니메이션 캐릭터의 브랜드개성과 소비자개성의 일치성이 브랜드태도에 미치는 영향에 관한 연구”. 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문.
- 정승희. (2005). “그림자나비가 되어 날아간 나비 그림자”. 연세대학교 영상대학원 석사학위논문.

- 정유진. (2009). “픽사 애니메이션 캐릭터디자인에 관한 연구”. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 조주연. (2013). “애니메이션 캐릭터 스토리텔링의 구성요소에 관한 분석”. 한성대학교 대학원 석사학위논문.
- 채영숙. (2009). 문화 콘텐츠에 나타난 상징 동물 용(龍)의 고찰: 게임 콘텐츠를 중심으로. 『동북아문화연구』, 21, 199-212.
- 최원근. (2013). “ ‘이상한 나라의 앨리스’에 나타난 시물라크르 연구”. 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 최효찬. (2019). 『보드리아르 읽기』. 서울: 세창미디어.
- 태영. (2018). “용(龍) 문양을 활용한 심벌마크 디자인 연구”. 강원대학교 대학원 석사학위논문.
- 호예. (2014). “용(龍) 문양(紋樣)의 시각적 표현에 대한 연구”. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 梁瑄娥. (2001). “캐릭터디자인의 성격형성에 관한 연구”. 영남대학교 대학원 석사학위논문.
- 林泰平. (1994). 플라톤의 이데아 이론과 교육. 『교육철학』, 12, 163-188.
- 朴珉宣. (2011). “디즈니 애니메이션 캐릭터에 나타난 예술적 조형성에 대한 연구”. 동명대학교 대학원 석사학위논문.
- 趙子庸, 金哲淳. (1989). 『조선시대 민화(하권)』. 서울: 藝耕産業社.

2. 인터넷 사이트

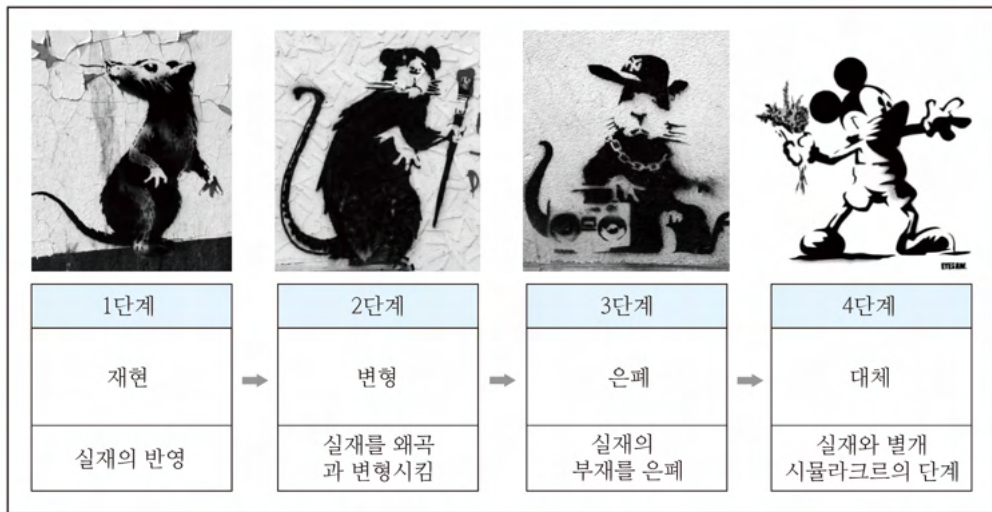
- <https://baike.baidu.com/item/龙/13027235?fr=aladdin>
- <https://baike.baidu.com/item/四大神兽/740604?fromtitle=四神兽&fromid=2415070&fr=aladdin>
- <https://m.blog.naver.com/earlslloth/222033802066>
- <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1129997&cid=40942&categoryId=32174>

부 록

포커스 그룹 인터뷰 (Focus Group Interview) 설문지

〈사전 샘플 제시〉

인터뷰 대상자들에게 연구자가 주목하는 캐릭터 디자인의 창의성에 참고가 될 수 있는 질문 내용에 대한 참고 이미지 변환과정, 즉 장 보드리야르 시뮬라크르 핵심 이론인 이미지 표현의 재현, 변형, 은폐, 대체 등 4단계의 이미지 변환 과정을 보여 줌(장 보드리야르의 시뮬라크르의 단계 관련 이미지).



〈대상 작품〉

용 이미지가 등장하는 극장용 애니메이션 ④ 〈Wish Dragon〉, ⑤ 〈Raya and the Last Dragon〉, ⑥ 〈How to Train Your Dragon〉에 대한 연구자의 4단계 이미지 변환과정을 보여 줌.

〈질문 내용〉

1. 귀하는 애니메이션에 등장하는 캐릭터 이미지가 캐릭터 본래의 형상
(사람 또는 동물, 곤충 등의 본래의 이미지)를 ‘재현’ 한다고 생각하십니까?
① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
2. 귀하는 애니메이션에 등장하는 캐릭터 본래의 형상이 ‘변형’ 된다고 생각
하십니까?
① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
3. 귀하는 애니메이션에 등장하는 캐릭터 이미지가 사실적인 것이 ‘은폐’ 된
다고 생각하십니까?
① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
4. 귀하는 애니메이션에 등장하는 캐릭터 이미지가 실재와는 별개의 이미지로
‘대체’ 된다고 생각하십니까?
① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다
5. 귀하는 위의 장 보드리야르 시뮬라크르의 이미지 변환 과정(재현, 변형, 은
폐, 대체)이 캐릭터디자인의 창의성에 관계가 있다고 생각하십니까?
① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

ABSTRACT

A Study on Creativity in Animation Characters from the Perspective of Simulacre by Jean Baudrillard

-Focusing on the character design of dragons that appeared in animation-

FU, DANYANG

Major in Animation

Dept. of Media Design

The Graduate School

Hansung University

In the modern society, important philosophical concepts that cannot be omitted in the field of cultural contents are 'Simulacre' and 'Simulation'. Jean Baudrillard's Simulacre is a representative example of virtual reality (VR), which is growing rapidly these days. A virtual world that replicates the original reality becomes another original for some people, and in it, people live a life in which virtual becomes reality and reality becomes virtual without distinguishing between virtual and reality. As such, if someone thinks of the real world as the original, virtual reality is nothing more than a simulacre of the real world.

In particular, in animation, the existence of a character does not actually exist, but making a virtual character produced on the screen feel

more realistic is a kind of illusion art. On the other hand, Simulation has the meaning of 'simulation', but it is a verb conjugation of Simulacre, and has the meaning of 'do simulacre'. This can be said to include the process of making an object that does not actually exist as if it exists. Therefore, the researcher paid attention to the image conversion process of the 4 steps of 'representation-transformation-concealment-replacement', the transformation stage of simulacre according to Jean Baudriard's simulation process.

The purpose of this study is to examine the various theoretical literature studies on simulacre, and then to examine the four-step process of 'reproduction-transformation-concealment-replacement', which is the core theory of Jean Baudrillard simulacre, which is the most accessible in the stage of animation character design creation. And, based on this, it was to present a methodology of creative character design that can be applied to image transformation.

As a research method to achieve this research purpose, various literature studies related to simulacre and 4 steps of simulacre according to Jean Baudrillard's point of view were applied to conduct an analysis study. The reason why the dragon image was selected as the research object started from the point of view that the dragon is a simulacre that does not actually exist in the East and the West. According to Jean Baudrillard's simulacre theory, the dragon character in animation can be said to be a new simulacre derived from the dragon prototype. In other words, in the character design creation stage, the dragon image was not only expressed in imagination, but was rediscovered and re-created in addition to the existing shape. This is in line with the definition of

creativity, and can be interpreted as the meaning of creating something new out of existence, rather than creating something out of nothing.

As a research method, first, the image of a dragon, a simulacra that appeared in Eastern and Western cultures, was examined in terms of shape, color, meaning, etc. In addition, as the subject of analysis research, the analysis was carried out with the four-step image conversion process, which is the core theory of Jean Baudrillard, was applied, focusing on the character design of the dragon that appeared in <Wish Dragon>, <Raya and the Last Dragon>, and <How to Train Your Dragon>.

Prior to the analysis process, the FGI survey method was selected to verify the reliability of the creative process whether step 4 can be applied to the animation character design creation stage to develop a creative character design. In the case of group A, 6 college students majoring in animation, 7 animation producers in group B, and 8 non-major workers in group C were interviewed.

As a result of the study, it was possible to confirm the possibility that the desired content could be obtained by properly utilizing Jean Baudrillard's simulacra theory in order for the characters appearing in animation to become a complete and creative character. The key point is that, when designing a character, it is possible to use the expression method of 'transformation' through distortion in the design process based on the 'reproduction' method of expressing the original shape image similar to the properties of the object. And when the 'concealment' method of metaphorically expressing a unique image rather than a realistically revealed form is tried, and an 'alternative' method of realizing a new and creative image that is beyond the basic perception of the

public who breaks away from the stereotype are tried, it could be concluded that the animation character creation process could be more creative and effective.

This study attempted a creative methodology approach that can be applied and utilized in character design in the context of the lack of creative and philosophical methodologies and the lack of related prior research in the development and production of animation character design, which is expected to contribute somewhat academically and industrially.

【Key words】 Animation, Character Design, Creativity, Simulacre,
Jean Baudrillard