
〈센과 치히로의 행방불명〉에 나타난 캐릭터 성격구조의 이해

A Study on the Personality Structure of Characters in the Spiriting Away of Sen and Chihiro

양세혁, 좌은정
조선대학교 미술대학 만화애니메이션학부
Se-Hyeok Yang(imarsys@hanmail.net), Eun-Jung Choa(teresa5149@yahoo.co.kr)

요약

애니메이션 캐릭터의 성격구조는, 배역의 극중 역할과 행동유형이 관객과 공감각적 요소로 작용함으로써 드러나게 된다. 그러므로 캐릭터 창작은 단순히 외형에만 국한되는 것은 아니며, 플롯을 유도하는 성격구조의 중요성을 인식하는 것에서 출발해야 할 것이다. 따라서 본 연구는, 개성 있는 캐릭터를 창작해 온 미야자키 하야오 감독의 〈센과 치히로의 행방불명〉을 중심으로, 캐릭터에 내재한 다양한 성격구조에 관하여 고찰했다.

그 방법으로 첫째, 애니메이션 캐릭터의 일반적인 특성에 대하여 정의했다. 둘째, 칼 G. 융의 심리학적 관점에 의한 성격의 유형에 대하여 알아보았다. 분석 과정은 성격의 다중성에 기초한 성격의 유형, 즉 '외향과 내향, 직관과 감각, 사고와 감정, 판단과 이해'의 분류 방식과 극중 역할의 유기적 관계에 기초한 '피해자, 학대자, 구원자'의 분류 방식을 연계하여 진행했다. 마지막으로, 〈센과 치히로의 행방불명〉에 등장하는 캐릭터의 분석을 통하여 도출한 연구 관점을 적용했다.

본 연구는 캐릭터의 성격 유형과 유기적 관계에 의해 드러난 총체적 특성을 '캐릭터의 성격구조'로 정의하고, 데이터를 자료화하고자 했다. 또한, 관객과 공감하는 효과적인 애니메이션 캐릭터 창작의 예를 제시하는 것에 그 의의를 둔다.

■ 중심어 : | 캐릭터의 성격구조 | 유형 | 유기적 관계 |

Abstract

The personality structure of animation characters is revealed as the characters' roles and behavioral patterns in the drama work as elements of sympathy with the audience. Therefore, character creation is not simply limited to the invention of outward appearance. It must start from understanding the importance of personality structure that leads the plot. Thus the present study examined various personality structures retained in characters, centering on The Spiriting Away Of Sen And Chihiro by director Hayao Miyazaki, who has created unique characters. As parts of this research, first, the general characteristics of animation characters were defined. Second, personality types were examined from Carl G. Jung's psychological viewpoint. Analysis was made by connecting the method of classifying personality types based on the multiplicity of personality, namely, 'extroversion and introversion, intuition and sense, thinking and feeling, and judgment and understanding' to the method of classification based on the organic relations among roles in the drama, namely, 'victim, persecutor and savior.' Lastly, the research viewpoint derived from the analysis of characters in The Spiriting Away Of Sen And Chihiro was applied. The present study defined the general characteristic revealed by the personality types of characters and their organic relations as 'the personality structure of characters' and documented data. In addition, this study is regarded as meaning in that it suggested an example of the effective creation of animation characters that win the sympathy of the audience.

■ Keyword : | Personality Structure | Patterns | Organic Relations |

* 본 연구는 조선대학교 연구보조비 지원에 의하여 연구되었음

접수번호 : #041108-000

접수일자 : 2004년 11월 08일

심사완료일 : 2004년 12월 06일

교신저자 : 좌은정, e-mail : teresa5149@yahoo.co.kr

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

진화론을 바탕으로 한 특질 중 하나인 유희의 인간(호모루텐스)으로서, 인간은 예술(어떤 일정한 재료와 양식·기교 등에 의하여 미(美)를 창조하고 표현하는 인간의 활동, 또는 그 산물)¹⁾이라는 영역을 유지, 발전 시켜 왔다. 즉, '문학·음악·회화·조각·연극·영화 등' 다양한 자기표현 형태는 인간의 본능적인 욕구라고 볼 수 있다. 그러므로 모든 예술 영역에서 자기표현 욕구는 인간의 본질이며, 이는 표현뿐 아니라 감상과 이해, 섭렵의 기본이 될 것이다.

이러한 관점으로 볼 때, '유희'의 한 형태로서 애니메이션이 표현하는 인간의 성격과 감정이입의 중요한 역할을 하는 것은 '캐릭터'이다. 대부분의 장편 애니메이션은 인간의 다양한 성격들을 대표하는 캐릭터들을 등장시키고 있으며, 한 캐릭터의 총체적 성격은 스토리 속에서 배역의 극중 역할과 행동유형이 인간의 공감각적 요소로 작용함으로써 관객에게 어필하게 된다. 즉, 캐릭터는 하나의 사물이나 명사라기보다는 끊임없이 변화하는 형용사이며, 플롯의 단순한 기능 요소가 아니라 플롯을 유도하는 살아 있는 존재이다.

그러므로 캐릭터를 창작하는 과정은 단순히 외형의 디자인에만 머물러서는 안 된다. 무엇보다도, 캐릭터의 기질적 성격유형과 유기적 인간관계에 의한 총체적 성격 특성 즉, '캐릭터의 성격구조'에 대한 중요성을 인식하는 것에서 출발해야 할 것이다.

따라서 본 연구는 일본의 대표적 애니메이션 감독인 미야자키 하야오(그는 오랜 작품 제작을 통해서 보편적인 동시에 그를 특징짓는 독특한 인간 유형을 형성한 것으로 알려져 있다.)의 작품 <센과 치히로의 행방불명>을 중심으로, 캐릭터에 표현된 다양한 성격의 유형과 극중의 역할에 대하여 분석, 데이터베이스화하려 했다. 또한, 캐릭터 성격구조의 중요성을 간과했을 때 발생하는 부자연스러움을 경계하고, 관객과의 공감대를 형성할 수 있는 효과적인 애니메이션 캐릭터 창작의 예

를 제시하는 것이 그 목적이다.

2. 연구범위 및 방법

애니메이션에 있어서 캐릭터의 기본성격을 분석함에 있어 먼저 캐릭터의 카니발성(생성의 역동적 과정, 다중성)²⁾에 의한 기질, 즉 칼 융의 이론에 기초하여 성격의 우선 경향(preference)을 외향과 내향, 직관과 감각, 사고와 감정, 판단과 이해, 이렇게 네 쌍으로 나누었다. 다음으로 애니메이션 작품에 등장하는 캐릭터들의 배역에 따른 역할 즉, 피해자/학대자/구원자의 상관관계 및 시간에 따른 변화에 대하여 논하였다.

방법은 첫째, 애니메이션 캐릭터의 개념과 탄생, 성격에 대하여 정의하고 둘째, 기존의 심리학 연구를 통하여 정립된 성격 구조 연구의 개념에 대하여 알아보았다. 마지막으로, 애니메이션 캐릭터의 유형 분석을 통해 설정된 연구 관점을 적용하려 한다. 적용 사례는 사회적 보편성에 입각하여 흥행에 성공을 거두었고 등장인물들의 성격이 상호 변별성을 확보되었기에, 연구대상으로서 충분한 의의가 있다고 생각되는 애니메이션 <센과 치히로의 행방불명>을 중심으로 연구, 분석하였다.

II. 본론

1. 애니메이션 캐릭터

1.1 'Character'의 개념

영어사전에서 캐릭터(Character)는 '사람이나 사물의 특징, 성격 또는 그래픽 적인 마크나 알파벳 등의 기호, 문자, 활자 또는 소설이나 연극에서의 극중 인물 또는 평판, 명성, 신분, 자격' 등으로 정의된다. 그러나 비즈니스 측면에서 캐릭터의 '외형적인 특징뿐 아니라 이름, 성격, 행동, 목소리 등에 강한 개성을 갖고 이를 제품 또는 서비스에 이전 시켜 소비자에게 친근감을 형성할 수 있는 것' 이라고 대부분 정의한다. 반면, 소설이나 영화, 연극 등의 이야기 구조를 가지고 있는 매체들에서는 캐릭터란 어떤 인물의 모습과 특징을 포괄하는 뜻으로 정

1) <http://kr.dic.yahoo.com/all/search.html?p=%BF%B9%BC%FA&condition%5B%5D=1&condition%5B%5D=2&condition%>

2) 앤드루 호튼 저, 주영상 역/캐릭터 중심의 시나리오 쓰기/한나래/2003. p.27

의한다.³⁾

1.2 애니메이션 캐릭터의 탄생

애니메이션에서 캐릭터의 역할은 작가의 내면을 표현 하는데 가장 직접적이고 작가 자신의 분신이라고도 할 수 있다. 애니메이션의 탄생은 곧 배우의 탄생을 의미한다. 그것은 마치 실사 영화에서 배우를 선택 결정하는 것과 같다.⁴⁾

애니메이션에 등장하는 캐릭터들은 또한, 개성 있고 독특한 모습으로 표현되어져 있기 때문에, 용도와 이미지의 성격에 부합되는 제품에 응용하기도 한다. 거기에 이미 애니메이션이라는 영상매체를 통해서 소비자들에게 개인적인 인지도와 호감을 가지게 하는 생명력을 확보하였기 때문에 캐릭터를 이용한 산업화에 매우 적합한 장점을 지니고 있다. 어떠한 측면에서 보면 이러한 애니메이션캐릭터들은 TV이나 영화에 나오는 대중 스타들과 같은 능력을 지니고 있다고 할 수 있다.⁵⁾

1.3 캐릭터의 성격

소설이든 희곡이든 위대한 작가는 성격 묘사에 뛰어난 재주가 있었다. <햄릿>, <샤일록>, <돈키호테>는 작가의 우수한 성격 묘사로 탄생된 인물이다.

캐릭터의 설정은 나이, 성격, 환경, 특징 등에 따라 달라진다. 이 가운데 성격이 가장 중요하며, 개성이 잘 나타나야 한다. 성격은 육체와 정신의 표현이다. 캐릭터는 우선 외모에서 성격이 느껴진다. 육체적인 것은 밖으로 나타나는 모습, 즉 표정, 동작 등이며, 대사도 포함된다. 정신적인 것은 심리적인 것으로 기분, 감정, 정서 등이다. 성격은 항상 동작과 연결되고, 행동유발의 동기가 되기 때문에 명확하게 묘사된다. 성격은 처음부터 끝까지 이야기가 전개되는 동안 어떠한 극적인 변화 속에서도 일관성을 갖고 변하지 않지만 간혹 어떤 자극과 동기에 의해서 변할 수도 있다. 이때의 변화는 필연적인 내적, 외적 변화에서 와야 하며, 우연의 오류를 범해서

는 안 된다.

캐릭터의 성격 설정은 외모, 의상의 디자인, 컬러 지정, 그리고 동작과 대사 또는 진행되는 극적 상황과 분위기에서 결정된다. 그리고 각자 독특한 개성을 갖고 있는 캐릭터들은 캐릭터들 사이에 연관성도 갖는다. 서로 대비되는 성격을 소유한 캐릭터들을 등장시키면 성격은 더욱 선명하게 드러난다.⁶⁾

2. '성격' 에 대한 심리학적 접근

2.1 성격의 정의

사람마다 가지는 특유한 성질 중에서 비교적 지속성을 지니는 특성 또는 경향. 영어 캐릭터(character)의 번역어로 사용되는 경우에는 어원인 그리스어 kharakter의 '새겨진 것', '조각된 것'이란 의미에서 유래하는 것으로 내면적인 특성을 나타낸다. 일반적으로 캐릭터 테스트라 하지 않고 퍼서널리티(Personality) 테스트라 하여 퍼서널리티의 번역으로 인격과 거의 같은 뜻으로 사용된다. 사람이 특정한 상황에서 취하는 행동은 사람에 따라 차이가 있다. 예를 들면 길에서 친하지 않은 친구를 만났을 때 상대방이 알아차리지 못할 경우에 어떤 사람은 잠자코 지나가 버리나 다른 사람은 먼저 소리를 지르는 차이를 드러낸다. 이와 같이 행동의 개인차는 환경 조건의 차이뿐 아니라 그 사람이 누구인가라는 주체적 조건에 따라 결정되는 면이 있다. 성격은 이와 같이 다른 사람과의 차이를 설명하려고 할 때 사용되는 개념이다.⁷⁾ 즉 '성격'이란, 선천적, 후천적 요소의 상호 작용으로 결정되어 비교적 일관되게 한 개인을 특징짓는 독특한 심리 사회적 특징을 말한다.⁸⁾

2.2 칼 구스타프 융의 성격론

융은 리비도 또는 정신에너지가 모든 생명의 창조적 힘을 나타내는 것이지 성적 힘만을 나타내는 것은 아니며 물리적 에너지와 마찬가지로 정상적인 신체의 신진 대사과정에서 발생한다고 주장한다. 또한 프로이드와

3) 김수진/애니메이션 캐릭터에 관한 고찰/조선대학교 석사학위 논문
4) 황선길/범우사/애니메이션 시나리오 p.127
5) 김응중/문화상품으로서의 만화 캐릭터에 관한 연구/홍익대학원석사 논문

6) 황선길/애니메이션시나리오/범우사 p.129
7) <http://kr.dic.yahoo.com/all/search.html?fr=kr-front&KEY=&p=%BC%BA%B0%DD>
8) 인간행동과심리학/오세진 외/학지사 p.330

움 모두 인간행동을 결정하는데 있어 무의식의 역할을 강조하였으나 프로이드는 무의식을 자아가 통제해야만 하는 흥분이 들끓는 원초아의 덩어리로 보았고, 움은 강함과 생명력이 넘치는 자아의 근원으로 보았다. 그리고 움은 개인적 무의식(personal unconscious)과 집단적 무의식(collective unconscious)이라는 다른 수준의 두 개의 무의식이 있다고 생각하였다.

개인적 무의식은 억압된 사고, 망각된 경험 그리고 아직 의식으로 발전되지 않은 아이디어를 포함하고 있다. 움의 가장 독특한 개념인 집단적 무의식은 과거 세대들로부터 물려받은 기억과 행동 패턴으로 구성되어 있다. 움은 인간의 신체가 수백만 년 동안의 진화의 산물인 것처럼 인간의 마음도 선사시대 이래로 조상들이 일반적으로 가진 경험의 집단적 기억이나 사고 형태를 발전시킨 것이라고 믿었다. 움은 이러한 사고 형태를 원형(archetype)이라고 불렀다. 원형은 그 자체가 정신적 이미지는 아니나 어떤 전형적인 정신적 이미지나 신화적 표상을 낳게 할 수 있다.

프로이드와 움 이론의 다른 점 중에 하나로 프로이드는 성의 본능을 강조한 반면 움은 이성적이고 정신적인 특성을 강조했다는 것이다. 또한 프로이드는 아동기에 정신적 발달이 짜여진다고 생각한 반면에 움은 충분한 정신적 발달은 증년에 와서야 일어난다고 생각하였다. 그리고 움은 인간 성격의 근원이 과거의 조상으로 확대된다고 믿는 역사적 연속성의 감각을 지녔기 때문에 인간은 자신의 성격의 여러 부분을 조화로운 전체로 통합하는 쪽으로 그리고 자아실현의 쪽으로 항상성 있게 움직인다고 주장하였다.⁹⁾

2.2.1 움의 성격론에 따른 유형

인간이 보이는 행동의 여러 가지 특성 중 대표적인 두 가지 측면은 첫째, 외향성(extroversion)과 내향성(introversion)의 구분이다. 이 특성은 다른 특성에 견주어 쉽게 구별이 가능하다. 하지만, 복잡한 인간의 특성을 설명하기 위해서는 그 안에 존재하는 여러 다양한 기준에 의해서 구분할 필요가 있다.

둘째, 사고(thinking)하는 능력, 즉 자기 자신을 타인

이나 환경에 적응시키는 데 지적인 기능과 쌍을 이루는 개념은 감정(feeling)이다. 감정이라는 말은 설티먼트(sentiment)와 관계가 있을 수도 있고, 의견을 나타낼 때도 쓰인다. 사고에 견주면서 이 감정이라는 말을 사용할 때는 어떤 가치판단을 염두에 두고 있기 때문이다. 개념의 정의에 따르면 감정은 정서(emotion)가 아니다. 왜냐하면 정서라고 하는 것은 그 말이 나타내는 것처럼 자연 발생적이기 때문이다. 감정은 사고나 마찬가지로 합리적인 (즉 질서를 부여하는)기능이다.

하지만 셋째, 직관(intuition)은 비합리적인(무엇인가를 감지하는)기능이다. 직관이라는 것은 하나의 욕망이기 때문에 의도적인 사고의 산물이 아니다. 그러니까 판단작용의 산물이라기보다는 서로 다른 내적, 외적 상황에 좌우되는 비의도적인 것이다. 직관이 비합리적인 까닭은, 직관이라는 것이, 감각지각(sense perception)같은 것인데다가, 본질적으로 정신적인 것이 아닌 신체적인 것에 의한 외적 자극에 의존하고 있기 때문이다.

이러한 유형은 의식이 구 경험의 방향잡이에 사용되는 수단에 해당한다. 그러니까 감각(sense)(즉, 감각지각)은 우리에게 어떤 것의 존재 여부를 알려주고, 사고(thinking)는 그 존재하는 것의 정체를 알려주며, 감정(feeling)(즉, 느낌)은 그 존재하는 것이 좋은 것인지 나쁜 것인지를 알려주며, 직관(intuition)은 그 존재하는 것이 어디에서 유래하여 어디를 지향하는가를 알려 주는 것이다.¹⁰⁾ 또한 판단(judgement)은 어떠한 문제를 인식하여 논리나 기준 등에 따라 판정을 내리는 것이며, 이해(understanding)는 그 어떤 관념에서가 아니라 지혜의 눈을 통해서 해석하는 것이다.

인간의 행동유형에 관한 이러한 기준이 권력에의 의지, 기질, 상상력, 기억력 등의 개념 가운데 네 가지 관점에 지나지 않지만, 그 바탕되는 성질로 보아 오히려 분류의 기준으로는 적절하다고 할 수 있다.

3. 캐릭터 성격의 분류

3.1 캐릭터 미학

캐릭터는 이야기를 이끌어내는 중요한 요소이다. 따라서 애니메이션에서 캐릭터는 종속적인 동시에 주체적

9) 박창호 외/현대 심리학 입문/정민사 p.374

10) 인간과 상징/칼 G. 융 외/이윤기 역/열린책들 p.60

존재이다. 캐릭터는 모든 분야의 캐릭터에서 공통적으로 적용되듯이 독창성이 강조된다. 캐릭터의 독창성을 애니메이션의 영상미와 가치로 직결된다. 따라서 캐릭터의 창의적 개념과 표현은 매우 중요한 요소이며 이는 인간에게 캐릭터에 대한 독립적 가치를 부여하게 한다.

캐릭터의 조형성이다. 애니메이션 캐릭터의 조형성은 미술적인 조형성과는 약간의 차이가 있다. 캐릭터의 형태가 지존의 형태감과 다른 체계에서 표현되고 있을 뿐 아니라 형상의 제작 목적에 따라 이상적인 혹은 대중적인 조형성을 선택하기 때문이다. 따라서 캐릭터는 매우 다양한 방식과 기법으로 표현되고, 이는 곧 새롭고 이상적 형상으로 인식되어 인간에게 이상적 모습을 간접적으로 체험하게 하는 상상의 공간으로 전환된다.

캐릭터의 코믹성이다. 캐릭터에 있어 코믹성은 중요한 요소 중의 하나이다. 캐릭터가 주는 재미는 직접적이기 때문에 대중적 교감을 이끌어내고 있다. 이는 스토리에 의한 재미와는 또 다른 요소로 등장한다. 따라서 캐릭터의 코믹성은 일상의 삶에서 발생하는 인간정서의 포용으로부터 출발하여 시각적 재미를 심리적 재미로 전환하는 특별한 요소가 있다.

3.1.1 캐릭터의 기호성과 상징성

애니메이션 캐릭터는 단순히 이야기를 이끌어 가는 하나의 애니메이션의 구성요소를 넘어 이야기의 스토리라인을 진행하는 역할과 애니메이션의 컨셉을 느끼게도 한다. 또한 애니메이션전체의 개념과 내용을 캐릭터라는 하나의 대상으로 귀결시키도록 하는 은유와 환유 이상의 의미를 지니고 있다. 따라서 캐릭터는 애니메이션의 내용을 캐릭터로 인식하게 하는 상징성을 갖고 있다.

3.1.2 애니메이션 캐릭터의 조건

애니메이션에서 캐릭터는 이야기를 이끌어내는 중요한 요소이다. 애니메이션에서 캐릭터는 보고 반응하고, 걷고, 손을 사용하고, 말하는 등의 다양한 동작을 표현해야하고 이는 캐릭터 디자인에 있어서 필수적인 요소들이다. 이러한 행위만을 애니메이션화 할 경우 완벽하게 만족스러운 캐릭터가 만들어 질 수 있다. 그러나 캐릭터들은 스토리와 연결되어 있고 관객들이 보다 쉽게

이해해야 하기 때문에 이러한 특징들은 대개 완벽한 인물의 모습으로 구현된다. 인물의 비율은 다양하다. 그러나 약간과장을 할 때 행동과 표정과 쉽게 전달된다는 사실을 기억해야한다. 이렇듯 애니메이션의 캐릭터는 단순히 시각적인 상징이나 기호로서의 의미 이상의 비중을 갖고 있다. 즉 애니메이션은 이야기(story-telling)를 바탕으로 영상의 이미지로 표현되기 때문에 이야기의 내용을 효과적으로 표현하기 위한 여러 가지의 방법을 필요로 하는데 이러한 것들 중에 가장 효과적인 것이 바로 캐릭터이다. 따라서 애니메이션에서는 캐릭터를 시각적인 조형성을 고려하는 동시에 이야기를 보다 효과적으로 표현할 수 있도록 독특한 성격을 부여하고 이를 극대화시킨다. 이는 애니메이션의 극적 구성을 좀더 효과적으로 표현하기 위함이다. 따라서 애니메이션에서 캐릭터는 시각성을 견지한 이야기의 전개를 위한 주체인 것이다.

3.1.3 캐릭터 설정

캐릭터의 설정은 성격, 나이, 직업, 환경, 학력, 특징 등에 따라 달라진다. 성격은 육체와 정신의 표현이다. 그래서 성격은 이 두 가지로 묘사된다. 육체적인 것은 밖으로 나타나는 모습, 즉 표정, 동작 등이며 대사도 여기에 포함된다. 정신적인 것은 심리적인 것으로 기분, 감정, 정서 등이다. 성격은 항상 동작과 연결되고, 행동 유발의 동기가 되기 때문에 명확하게 묘사되어야 한다. 성격은 처음부터 끝까지 이야기가 전개되는 동안 어떠한 극적인 변화 속에서도 일관성을 갖고 변하지 않지만, 간혹 어떤 자극과 동기에 의해서 변할 수도 있다. 이때의 변화는 필연적인 내적, 외적 변화에서 와야 하며, 우연이라는 오류를 범해서는 안 된다.¹¹⁾

3.2 캐릭터 성격

캐릭터에 있어 성격 생성의 과정, 다성성을 강조하는 것은 어떤 한 개인을 요약하는 꼬리표인 양 캐릭터의 유형들 types을 분류하는 작업을 초월한다는 것을 의미한다. 또한 장르에 관계없이 캐릭터에 대한 열린 감각을

11) 조형성을 바탕으로 입체 캐릭터/최돈일/만화애니메이션연구 통권 6호 pp.118~119

않지 않는 것이 중요하다.

문화적 배경, 핵심 특성과 경험 등을 바탕으로 한, 캐릭터의 일반적인 성향인 기질(preferences)에 대해, 임상 심리학자들은 '전반적인 색채, 또는 일종의 전체의 주제, 다양한 것들 사이의 일치'라고 쓰고 있다. 이러한 관점에서 보면 기질 즉, 성격의 유형은 캐릭터의 핵심 특성과 직접적 연관이 있으며 외향과 내향, 직관과 감각, 사고와 감정, 판단과 이해 등과 같은 네 쌍의 경향들을 가진다. 동시에 파악해야 할 또 다른 기준으로는 배역의 극중 역할에 의한 상호 피드백 관계, 즉 유기적 관계에 의한 분류이다. 이는 피해자/ 학대자/ 구원자로 나타나는 성향이다.

3.2.1 피해자/ 학대자/ 구원자

성향의 기본적 요소로서 구원자(saviors), 피해자(victims) 그리고 학대자(persecutors)로의 분류가 가능하다. 물론 당연히 그 성향들은 고정된 것이 아니며 상황에 따라 다른 성향으로 바뀌고 다른 것과 뒤섞인다. 어느 누구도 순전히 어느 하나의 것은 아니며, 주어진 상황에 따라 세 가지 가운데 어느 하나가 우리의 지배적 모습이 된다.

모든 것은 발전의 문제이고 정도의 문제이며, 이러한 목소리들이 특정 혼합물의 형태 또는 다성악의 형태로 혼합되는 비율의 문제이다. 이러한 세 가지 목소리 가운데 어느 것이, 만들어 낸 캐릭터 내에서 지배적인지, 그 이유는 무엇인지, 또 그런 캐릭터는 다른 목소리의 존재로 바뀔 것인가에 대한 충분한 고민이 필요하다.

3.2.1.1 피해자

피해자가 된다는 것은 타인으로 하여금 자신의 생활을 통제하게끔 내버려둔다는 것이다. 그러한 캐릭터는 분명 자기 자신, 타인, 세상에 대한 많은 두려움과 함께 낮은 수준의 자아 존중감을 지닌다. 그러한 인물은 분명 '수동적'이나 당연하게도 수동-공격 양면성을 가질 수도 있다.

3.2.1.2 학대자

이 꼬리표는 아주 종종 반동 인물(요인)(antagoist)에

게 적용된다. 이런저런 이유로 타인을 괴롭히지 않으면 마음이 편치 않은 것이 학대자의 속성이기 때문이다. 이런 캐릭터는 적어도 표면적으로는 자기 자신을 높이 평가하며 자신이 원하는 것이 무엇인지를 잘 안다. 더욱 중요한 특징은 이러한 캐릭터가 타인(궁극적으로 자기 자신)을 믿지 않은 경향이 있다는 것이다. 그들은 의심에 기초해 행동한다. 모든 사람은 결백함이 증명되기 전까지는 모두 혐의가 있으며 그리고 결백이 증명되는 일은 그들의 시각에서는 거의 일어날 수 없는 것이다. 편집증은 학대자의 극단적 특성이다. 모든 사람들이 그를 해치우려 한다. 그래서 그는 다른 사람들을 먼저 해치워야 한다. 학대자들은 무언가를 빼앗는다. 그/그녀는 다른 사람들에 대해 행동을 전개하는 존재다.

3.2.1.3 구원자

'구원자'는 어떤 유형의 인물보다도 자기 자신과 갈등을 겪지 않으며 안정되어 있다. 그러므로 자기 자신, 인간관계, 다른 사람들을 성숙시키려는 욕망에 따라 움직인다. 따라서 구원자는 자기 자신과 공동체의 수호자가 된다. 그는 전통 서부극에서처럼 '독불장군'일 수도 있지만 결국 성장과 헌신, 신뢰, 사랑을 긍정하는 편에 선다. 정확하게 말해 구원자는 타인 혹은 자신을 보호하고 그 성숙을 돕는 역할로 정의된다.

때에 따라서는 구원자, 피해자, 학대자의 역할이 바뀌게 된다. 캐릭터의 성격은 어떤 상황에서는 내성적이며 또 어떤 처지에서는 외향적이다. 상황에 따라 모든 것이 달라진다. 그럼에도 불구하고, 성향은 많은 목소리들 가운데 하나로 어떤 심층 구조적 특성 때문에 다른 것보다 좀더 빈번하게 자신의 모습을 보이는 경향이 있다.

3.2.2 마이너 캐릭터

'캐릭터 중심'이란 개념은 캐릭터 중심의 내러티브에 등장하는 모든 캐릭터에 적용된다. 그 핵심은 이런 내러티브에 등장하는 각 캐릭터는 그가 수행하는 플롯적 기능뿐만 아니라 그 고유의 개인적 특성을 갖는다는 점이다.

마이너 캐릭터는 그 나름의 존재 이유를 가지며 중심 캐릭터를 정의하고 한정하며 확장하고 탐색하는 수단으로 기능한다. 그래서 그들은 중심 내러티브를 풍요롭게

복합적으로 만든다.

3.2.2.1 사자/중재자/방해자

마이너 캐릭터는 세 가지의 기본적인 역할을 수행하는 경향이 있다. 사자(messenger), 중재자(mediators), 방해자(muddlers), 즉, 그들은 관객에게 이려저리한 새로운 정보를 제공하거나 여러 가지 의미에서 중심 캐릭터를 돕거나 의식적이든 무의식적이든 상황을 중심 캐릭터는 어느 정도까지 독특한 개인으로서 살아 있는가? 그 정도의 차이가 대본의 질감, 깊이, 반향, 농담을 결정짓는다.

마이너 캐릭터는 대본 수정(rewrite)시 크게 성장, 변화, 발전할 것이다. 또한 마이너 캐릭터는 어색하거나 강요적이지 않으면서도 세 가지 위험을 조심해야 한다. 첫째 마이너 캐릭터를 너무 잘 만들어서 주인공을 압도하지 않도록 주의해야 한다. 두 번째 위험은 마이너 캐릭터를 너무 많이 창조하는 것이다. 한 명의 캐릭터로 할 수 있는 일을 두 명의 캐릭터에게 시킬 필요는 없기 때문이다. 또한 마이너 캐릭터에게 이중적 임무를 부여함으로써 좀더 생동적인 인물을 창조해야 한다.

4. 미야자키 하야오와 〈센과 치히로의 행방불명〉

4.1 미야자키 하야오의 성장 및 작가관

미야자키 하야오는 2차대전이 끝나기 얼마 전인 1941년 1월 5일 도쿄에서 태어났다. 큰아버지가 경영하는 비행기회사에서 공장장으로 근무하는 아버지 덕분에 부유한 환경에서 성장했으나 주변 사람들과의 계급적 편차를 느끼게 되고 이는 이후 그의 도덕적, 심리적 갈등을 유발하는 모티브를 제공하게 된다.

대학 재학시절에는 만화에 뜻을 두고 만화연재를 했으며 대학 졸업 후에는 도에이 동화에 입사해 애니메이터가 된다. 그곳에서 다카하타 이사오를 만나는데, 이후 둘은 평생 창작의 동지로서 함께 하게 된다. 그 시절 다카하타가 감독을 맡게 된 <태양의 왕자 호루스의 대모험>라는 장편 만화영화의 제작에 메인 스태프로 참여하여 당시 상업 만화영화로서는 획기적인 여러 실험을 한다.

1971년에 다카하타와 함께 즈이요 프로덕션으로 이적

한 후 다카하타 연출의 <팬더, 아기팬더>에서 원안, 각본, 레이아웃, 원화를 담당하게 되고 <알프스 소녀 하이디>, <엄마 찾아 삼만리> 등 텔레비전 시리즈에 참여한다. 이 작품은 한국에도 방영이 되었다.

1978년에 TV 애니메이션 <미래 소년 코난>을 통해 연출자로 데뷔를 하였으며, 이 작품의 성공으로 일본 애니메이션계에 두각을 나타낸다. 이후 토코무비신사로 옮겨 장편 <루팡 3세-카리오스트로의 성>을 통해 성공적인 극장용 애니메이션 감독데뷔를 이룬다.

1982년 미일 합작 애니메이션 <리틀 니모>의 연출을 포기하고 메달린 <바람계곡의 나우시카>는 일본뿐 아니라 해외에서도 인정받고 흥행에서도 크게 성공하였다. 같은 해 도쿠마 서점의 도움으로 '스튜디오 지브리'를 설립한다. '스튜디오 지브리'를 통해 다카하타 등과 함께 작업한 여러 편의 영화가 흥행에 성공하고 작품성을 세계적으로 인정받음으로써 지브리의 애니메이션들은 자신들만의 독특한 주제와 형식을 통해 저패니메이션의 한 축이 되었고, 이 때부터 만들어진 미야자키의 장편 만화영화들은 높은 완성도와 깊은 주제의식으로 일본 뿐 아니라 전세계 애니메이션 마니아들을 사로잡게 된다. 86년 <천공의 성 라퓨타>, 88년 <이웃의 토토로>, 89년 <마녀 우편배달부>, 92년 <빨간 돼지> 등 '스튜디오 지브리' 설립 이래 그의 작품들에도 역시 과거 그가 관여했던 경험들이 관통하고 있으며, 사실적 표현기법을 통해 이상주의적 주제를 현실화시켜내는 그의 작업은 완숙함의 경지에 도달하게 된다.¹²⁾

4.2 센과 치히로의 행방불명

4.2.1 줄거리

열 살의 소녀 치히로와 식구들은 이사 가던 중에 길을 잘못 들어 터널을 지나게 된다. 치히로는 이상한 분위기를 느끼고 돌아가자고 조르지만 엄마, 아빠는 아이의 말을 듣지 않는다. 낯선 곳에 차려진 음식을 먹던 엄마, 아빠는 돼지로 변해버리고 위기에 처한 치히로는 신비한 소년 하쿠를 만난다.

'힘들어도 참고 기다려'라고 말하는 하쿠의 도움으로 자신이 사라질 위기에서 벗어난 치히로는 그곳의 지배

12) <http://meltingpot.fortunecity.com/libya/47/ani/ani.htm>

자 유바바와 계약을 맺고 온천에서 일하게 되는데, 이때 계약의 조건으로 이름을 빼앗겨 '치히로'에서 '센'으로 불리게 된다.

그곳에서 만난 가마 할아버지와 린의 도움으로 곳은일과 여러 사건을 무사히 넘기면서 안정을 찾아가는 한편, 엄마 아빠를 사람으로 돌아오게 할 방법을 찾기 위해 노력한다.

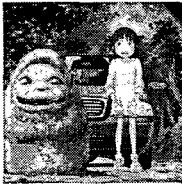

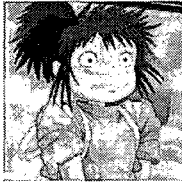

우연한 기회에 자신을 돌봐준 하쿠가 위험한 상황에 처한 것을 알게 되자 모든 위험을 무릅쓰고 그를 살리기 위해 길을 떠난다.


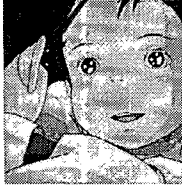
4.2.2 등장 캐릭터의 성격구조 이해

4.2.2.1 치히로(센)

<센과 치히로의 행방불명> 이전, 미야자키 하야오의 히로인heroine은 자신의 의지와 판단력으로 행동하고 자립한 소녀였다. 성적으로 미성숙 하지만 자신의 발로 자립해 일어나고, 순진하고 과감하면서도 사랑스럽고 그윽한 에로스를 지었다.¹³⁾ 반면 치히로(센)는 미야자키 하야오의 그 전까지의 주인공과는 달리 미소녀가 아니며 다소 둔해 보이고 쾌활하지 않은 소녀이다.¹⁴⁾

표 1. 치히로(센)

이미지		
	그림 10	그림 11
		
	그림 12	그림 13

	
그림 14	그림 15
외모 및 행동	<p>커다란 얼굴, 과하게 넓은 미간, 낮은 코, 가느다란 팔과 다리의 유약한 모습 : 처음에는 부모에게만 의존하는 어린아이처럼 행동했으나, 하쿠의 지시대로 유바바에게 찾아가 일하게 되면서 크고 작은 역경을 겪게 된다. 이러한 고난을 어린아이의 순수함과 주변의 도움으로 극복해나가면서 자신뿐만 아니라 주변인들까지 긍정적으로 변화시키는 주체가 된다.</p>
성격유형	<p>내향, 직관, 감정, 이해 : 치히로(센)의 내향적인 면은 의존적이고 소극적인 태도에서 엿볼 수 있고, 직관적이며 감정적인 면은 처음 만난 하쿠에 대한 애정과 '강의 신'을 도울 때 보여주는 모습에서 알 수 있다. 그녀의 비판단적인 순수한 인간애, 즉 '이해'의 유형은 작품의 중반 이후 꾸준히 유지되며 위기를 극복하는 원천적 요인임을 알 수 있다.</p>
유기적 관계	<p>피해자 : 본능적으로 불길한 상황을 느끼지만 부모를 막지 못하고, 생존하기 위해서 유바바에게 이용당하게 된다.</p> <p>구원자 : 치히로(센)은 모두를 꺼리는 '강의 신'을 위해서 자신의 몸을 사리지 않고 도우며, 생명이 위태롭게 된 하쿠를 위해서도 계산적이지 않은 순수한 마음으로 대처함으로 유약한 어린 피해자에서 부모와 하쿠를 구원하는 모습으로 변화된다.</p>

그러나 치히로(센)는 어려움을 극복하는 과정에서, 한결 같은 인간애를 보여주고 미야자키의 '바람직한 소녀'상의 모습을 갖추어 나아가게 된다. 그녀의 그런 긍정적인 인간애와 타인에 대한 애정은, 강하지 않지만 주변을 변화시키는 에너지를 가지고 있다.

작품 초반에 치히로(센)는 부모와 상황에 이끌리는 유아적 수동성의 모습[그림 1, 2]에서 출발하여 유바바로 부터 학대를 받는 전형적인 피해자[그림 3]의 역할을 한다. 초반에서 중반까지는 하쿠를 비롯하여 가마 할아버지와 린의 도움을 받기 때문에 치히로(센)에게는 그들이 구원자의 모습을 보여준다. 하지만 부모와 자신의 본 모습을 잃지 않으려는 순수한 의지를 간직한 결과, 초반의 수동성에서 적극적인 구원자[그림 4, 5, 6]의 역할로 이행하는 것을 알 수 있다. 즉, 하쿠와 자신의 부모뿐만 아니라, 자신을 방해하던 아기 보, 가오나시, 궁극적으로는 최대의 학대자인 유바바마저도 구원하는 결과가 암시되어 있다.

이 과정은 복잡한 인과관계 속에서 점진적으로 이행

13) 미야자키 하야오론/키리도시 리사쿠/씨드아이 p.28

14) 미야자키 하야오론/키리도시 리사쿠/씨드아이 p.407

되기 때문에 작품 초반의 치히로(센)의 모습과 중반의 분위기가 확연히 달라진 것을 관객이 느끼지 못할 정도로 자연스럽게 이루어진다. 이 부분에 대한 설명은 한 인터뷰에서 밝힌 미야자키 하야오의 생각에 잘 드러나 있다.

“어린이는 성장하는 과정에서 여러 가지 일을 체험해야 한다. 이번 여름이 지나야 다음 여름이 온다. 그런 과정을 거치지 않으면 절대 미래가 올 수 없다는 것을 표현하고 싶었다. 어린이들이 〈센과 치히로의 행방불명〉의 이야기 자체는 물론 거짓이고 만든 것이지만 행복한 결말을 통해 전하고자 하는 것이 있다면 결국 이루어진다는 것을, 치히로가 겪은 일은 누구에게나 일어날 수 있다는 것을 내 어린 친구와 모든 어린이에게 전달하고 싶었다.”¹³⁾

4.2.2.2 하쿠

영화초반 그의 모습은 미야자키의 이상적인 ‘소년상(남성상)’이었다. 단호한 행동과 강한 의지로 치히로를 보호하며 그녀가 어려운 상황을 극복할 수 있도록 돕는다.

표 2. 하쿠

이미지		
	그림 16	그림 17
외모 및 행동		
	<p>중성적인 미소년 : 일본전통에 가까운 의상을 입고 있다. 치히로(센)를 돕거나 또는 냉정하게 대한다. 자신의 욕구에도 충실하면서 유바바의 심복으로서 핵심 역할을 한다.</p>	

성격유형	<p>내향, 직관, 사고, 이해 : 그의 성격 유형은 어린 소년임에 불구하고 쉽게 내면을 드러내지 않는 내향적 기질을 가지고 있다. 현상을 직관적으로 통찰하는 능력과 그에 따른 분석적 사고의 소유자이다.</p> <p>동시에 자신도 알고 있었던(유바바에 의해 기억을 빼앗겼기 때문에) 강한 인간애를 품고 있는 인물이다. 그 이유에 대해서는 작품의 중반에 잘 드러난다. 즉, 하쿠가 '강의 용'이었던 시절 물에 빠진 어린 치히로를 구해주었다는 대목에서 알 수 있다.</p>
유기적 관계	<p>구원자 : 어려움을 처한 치히로를 도움.(그림 7, 8) 하지만, 유바바 앞에서는 직장의 냉정한 상사 같은 학대자의 모습을 보임.(그림 9)</p> <p>피해자 : 제니바의 도장을 훔친 후 목숨이 위태로워 짐.(그림 10)</p>

하지만 그가 이전의 미야자키의 ‘바람직한 소년상’과 다른 점이 있다면 인간적인 딜레마를 가진 존재였다는 것이다. 즉, 그는 ‘명예’와 ‘권력’을 추구하는 성향을 가지고 있다. 그는 유바바에게 마법을 전수 받기 위해 그녀의 오른팔이 되고 결국에는 자신의 이름마저 잊어 버렸다. 그러나 그는 자신의 욕구에 빠졌음에도 불구하고 ‘자아’를 완전히 잃어버리지는 않았기 때문에 치히로(센)와 완전한 커뮤니케이션이 가능하고 결국 자신의 참 이름도 찾을 수 있었다.

하쿠는 영화 초반에는 구원자와 학대자의 역할을 넘나들며 관객들에게 혼란을 주었다. 극이 위기로 치달을 때 하쿠는 최대의 피해자로 이행한다.

4.2.2.3 유바바

유바바는 전체적인 면에서 집착이 강한 인물이라고 볼 수 있다. [그림 11] 그 집착은 물질적인 것 뿐 아니라, 자신의 아이에게도 이어진다. 그러나 그녀의 집착은 대상의 본질을 보지 못하고 허상에 집중한다. 즉, 자신의 전부와도 같은 아이의 달라진 모습도 알아보지 못하고, 흠에서 변한 황금조각들을 알아채지 못한다. 결국 그녀의 자기중심적인 애정과 집착은 주변 인물뿐만 아니라 자신까지도 불행하게 한다.

재미있는 것은 그녀에게 쌍둥이 자매가 있다는 것이다. 예상할 수 있듯이 쌍둥이 자매 제니바와의 관계는 특히 의미심장하다. 상징적인 의미로 볼 때, 한 인간에게 잠재되어 있는 인성의 양극단을 각각 대표하며 끊임없이 대립하고 있다고 할 수 있다. 따라서 쌍둥이 자매는 상호간에 피해자이며 동시에 학대자가 될 수밖에 없다.

13) <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=32686>

유바바에게 주어진 일관된 학대자의 모습을 깨뜨리는 유일한 요소가 바로 제니바라는 존재이기 때문에, 자신을 학대하는 것은 결국 자기 자신이라는 상징적 추론을 가능하게 한다. 그들의 중립에서 균형을 이뤄줄 존재가 나타나지 않는 한, 또는 그들 스스로 자신들의 간격을 줄이지 않는 한, 그들은 절대로 서로에게 구원자가 될 수 없다. 따라서 치히로(센)는 그들 쌍둥이 자매에 대한 균형형으로서 모두에게 구원자가 되는 것이다.

표 3. 유바바

이미지		
	그림 20	그림 21
	그림 22	그림 23
외모 및 행동	<p>완벽한 2등신, 서구적 마녀형: 그녀의 서구적 외모는 물질 만능주의에 대한 메타포이며, 자기 욕심이 많은 '늙은 여자'의 전형적이고 과장된 모습을 하고 있다. 자신의 이익을 내는 것에만 치히로(센)를 이용하고, 죽어 가는 하쿠에 대해서도 무심하며 치히로(센)의 부모를 돼지로 만드는 등 주인공 치히로(센)와 갈등을 일으키는 주요인물이다. 그러나 그 모습은 때로 웃음을 자아내고, 관객들에게 미움을 불러일으키지 않는다.(그림 14)</p>	
성격유형	<p>외향, 감각, 감정, 판단: 욕구와 이익에 충실하게 표현하는 외향성, 대처하기 힘든 손님인 강의를 치히로(센)에게 떠넘기고 쓸모없어진 하쿠를 버린다. 감정에 충실한 부분은 자신의 아기를 대할 때 어쩔 줄 모르는 모습과 아기가 없어 졌다는 사실을 알았을 때 비정상적으로 흥분하는 것에서 잘 드러나고 있다. 비합리적인 감각지각의 유형 중에서 직관보다는 감각적이었기에 자신의 아기가 변한 모습을 꿰뚫어 보지 못한다.</p>	
유기적 관계	<p>학대자의 성향으로 일관됨.(그림 12, 13) 그러나 진정한 자신에게 만족하지 못했기 때문에 또한, 자신과 쌍둥이 자매인 제니바에 의하여 최대의 피해자로 여겨진다.</p>	

4.2.2.4 제니바

외모는 유바바와 같지만 그녀의 성격구조는 유바바와 반대이다. [그림 15, 16] 제니바는 긍정적이고 자신에게 만족한다. 그녀는 내면의 충만함, 즉 동요하지 않는 자아를 갖추었기 때문에 안정적이며 원숙한

표 4. 제니바

이미지		
	그림 15	그림 16
외모 및 행동	<p>유바바와 같은 외모. 행동은 유바바와 달리 여유롭다.</p>	
성격유형	<p>내향, 직관, 사고, 이해: 유바바와는 정반대의 경향을 보임. 즉, 그녀는 자신의 내면에 충실한 내향적이고, 직관을 기초로 합리적인 사고를 하며, 고전적 생활방식으로 상징되는 인간애를 바탕으로 한다. 그녀의 이런 점은 치히로(센)와 함께 찾아간 가오나시를 배려하는 모습에서도 보여 진다.</p>	
유기적 관계	<p>구원자. 그러나, 유일하게 쌍둥이 자매인 유바바에 의해서만은 피해자인 동시에 학대자의 역할을 한다.</p>	

인간으로서 사랑의 방법을 알고 있다. 주요 등장인물 중 유바바와 더불어 유일하게 거의 변화하지 않는 역할을 하고 있다.






4.2.2.5 가오나시

가오나시는 자아를 갖고 있지 않으며, 자연스러운 커뮤니케이션을 할 수 없는 현대적인 패배감을 가진 캐릭터로 설정되어졌다. “모두에게 가오나시는 존재한다.”라고 미야자키는 말하고 있다. 이는 가오나시의 성격이 미야자키 자신에게도 있는 것이며 모든 인간이 갖고 있다는 것을 솔직하게 토로한 것이라고 한다.¹⁶⁾

그의 가면(mask)이 나타내는 분위기와 행동은 ‘고독한 존재’를 표현하고 있다. 그는 타인들에게 다가가지 못하고 그들 또한 가오나시의 존재에 무심하다. 치히로(센)는 그런 그를 ‘바라보고’ 또 존재로 인식해 준다.

16) 미야자키 하야오론/키리도시 리사쿠/썬드아이 p.415

표 5. 가오나시

이미지		
	그림 17	그림 18
		
	그림 19	그림 20
		
그림 21	그림 22	
외모 및 행동	<p>‘가오나시’의 의미는 원래 ‘얼굴이 없는’이라는 뜻이다. 그렇기 때문에 눈에 보이는 모습은 그의 ‘실체’가 아니다. 그의, 가면의 눈과 입은 망설이는 듯한 심리가 드러난다.(그림 17)</p> <p>그는 자아를 잃어 버렸기 때문에 얼굴도 없고 목소리도 없다. 그리고 자신만의 방식으로 치히로(센)를 사랑하게 된다.(그림 18, 19) 그는 받아들여지지 않는 자신의 사랑으로 극단적인 폭력성을 드러낸다.(그림 20, 21) 하지만 치히로(센)는 순수한 인간애로 가오나시의 폭력성을 잠재우게 된다. 치히로(센)의 그런 사랑은 무지와 고독에서 비롯된 가오나시의 폭력성을 극복하였다.(그림 22)</p>	
유기적 관계	<p>피해자 : 소외된 자로서 최초의 설정은 피해자이다. 구원자 : 우연이지만 치히로(센)이 작장에서 맞이하는 최초의 난관을 극복할 수 있는 기회를 제공함</p> <p>학대자 : 치히로(센)가 자신의 사랑을 받아들여지지 않을 때 그의 이러한 성향은 피해자 성향의 강도만큼 강하게 드러난다.</p>	

불완전하기 때문에 갖는 외로움은 인간의 본질 중 하나이다. 하지만 그런 자각은 고통을 동반하기 때문에 사람들은 그것을 자각하고 싶어 하지 않는다. 결국 그들은 물질, 일(work), 쾌락, 타인과의 관계 등을 쫓는다. 그리고 ‘자아’를 잃어 버렸다는 사실조차 자각하지 못한 채

‘외롭지 않다’는 허상과 타성에 빠진다. 이러한 점에서 가오나시는 정상적인 소통 관계를 맺고 유지 할 수 없는 고독한 현대인들의 비정상적인 영혼을 상징하고 있다. 결과적으로 관객들은 창조된 캐릭터에게서 숨겨진 자신의 모습을 발견하고 공감하게 된다.

4.2.2.6 가마 할아범

표 6. 가마 할아범






이미지		
	그림 23	그림 24
외모 및 행동	<p>거미에서 변형된 듯한 인간형 : 인간의 모습에서 많이 벗어난 가마 할아범이 갖는 상징성은 바로 ‘삶의 매너리즘’이다. 그는 자신의 주어진 대로 삶을 살아가며 최초의 목적을 상실한 상태이다. 때문에 외모마저 직분에 적합한 형태로 고착되어 있음을 느낄 수 있다. 하지만 수십 년 동안 잊고 있던 기차표를 찾는 것이 상징하듯, 잃어 버렸던 순수함이 다시 살아난다.</p>	
성격유형	<p>내향, 직관, 사고, 이해 : 그의 내향적인 성격은 오래 동안 감춰 두었던 기차표에서 엿볼 수 있다. 또한, 문제에 대한 총체적 현상을 파악하고 분석하는 능력과 동시에 따뜻한 인간애의 소유자이다.</p>	
유기적 관계	<p>사자messenger : 치히로(센)의 사랑이 소중한 것임을 극중 인물들 뿐 아니라 관객들에게도 알려준다.</p>	

표 7. 보 (아기, 꼬마생쥐)



이미지		
	그림 25	그림 26
		
	그림 27	그림 28

외모 및 행동	아기 거인의 모습 : 처음에 그는 과잉보호로, 자신에게 주어진 세계 밖에 모르는, 전형적인 아기로서 치히로(센)의 행동에 걸림돌이 되었다. (그림 25, 26) 그러나 그는 어린 아기의 '절대적' 인 순수함을 지니고 있었기 때문에(그림 27) 그의 순수함은 옳지 않은 것에 대해, 스스로 정화된다.(그림 28)
성격유형	아기 보 역시 자신의 행동과 생각에 거리낌이 없다. 이런 성격은 외향적, 감각, 감정, 판단 의 전형 이라고 볼 수 있다.
유기적 관계	방해자muddler : 치히로(센)를 어려움에 빠트리려 함 사자messenger : 생쥐로 변했을 때, 치히로(센)에게 의지하며 친구가 되고 사자의 역할로 이행

외모 및 행동	평범한 동양인 중년 부부 : 그들은 정신적으로 성숙하지 못한, 현대 도시 성인의 전형적인 모습을 보여주었다.(그림 31) 그들의 정신은 고통에 익숙지 않고 순간의 안위에 만족하게 된다.(그림 32, 33) 어쩌면 그들은 이미 스스로 버거운 자신의 자아를 버렸을 수도 있다.(그림 34)
성격유형	외향, 감각, 감정, 판단 : 그들은 상황에 따라 자신의 느낌대로 행동한다.
유기적 관계	치히로(센)에게 시련을 겪게 하는 최초의 원인을 제공하지만, 극의 흐름상 중재자mediator 의 역할을 하는 마이너 캐릭터



4.2.2.8 린

표 8. 린

이미지		
	그림 29	그림 30
외모 및 행동	다른 종업원 캐릭터들과 다르게 완전한 인간의 모습 을 하고 있다. 그녀의 계산적이면서 군더더기 없는 성격은 소심한 치히로(센)의 행동에 적극성을 부여하고 극의 흐름에 적절한 요소 로 작용한다.	
성격유형	외향, 직관, 감정, 이해 : 적극적인 그녀의 성격은 외향성의 전형이며, 치히로(센)에 대한 이해와 정을 바탕으로 치히로(센)가 어려운 상황을 극복하도록 돕는다.	
유기적 관계	사자messenger	




4.2.2.10 종업원들

표 10. 종업원들

이미지		
	그림 44	그림 45
외모 및 행동	개구리에서 변형된 인간형 : 그들은 권력과 부를 갈망하는 인간의 모습을 풍자하고 있다. 따라서 자신의 이익에 따라서 본능적으로 행동한다. 지위가 높을수록 개구리의 모습에서 인간의 모습에 가까워지고 체적이 커진다.	
성격유형	외향, 감각, 감정, 판단	
유기적 관계	방해자muddler → 중재자mediator	

4.2.2.9 치히로(센)의 부모

표 9. 치히로(센)의 부모

이미지		
	그림 31	그림 32
		
	그림 33	그림 34

III. 결론

본 연구의 목적은 애니메이션 캐릭터의 성격 유형과 유기적 관계에 의해 드러난 총체적 특성을 '캐릭터의 성격구조'로 정의하고, 데이터를 자료화하는 것이었다.

이의 연구목적을 달성하기 위해 기존 이론으로부터 정형화된 분석 틀을 구축하고, 애니메이션 <센과 치히로의 행방불명>에 등장하는 캐릭터들의 외모와 행동의 특성뿐만 아니라 성격 유형과 유기적 관계에 대하여 고찰하였다. 또한 성격의 유형별로 캐릭터들을 분류하여 기질적 특징 및 변화요소, 그리고 유기적 관계의 변화에 대하여 탐색하고 제시하였다. 따라서 최종적으로 캐릭터의 성격구조로서 도출된 결과는 다음과 같다.

표12. 등장 캐릭터의 성격구조

유형	캐릭터	변화요인
1. 외향·감각·감정·판단 적극적, 호기심, 솔직, 낙천적, 실증, 자기중심적, 비합리적일 수 있음.	유바바	물질만능주의 인간의 전형이며 쌍둥이 자매 제니바와 함께 양면성 중 하나의 역할을 맡고 있다. 때문에 학대자의 성향을 끝까지 유지한다.
	부모	치히로(센)를 곤경에 빠뜨리는 원인을 제공한다.
	아기(보)	보의 변화요인은, 아기가 갖는 절대적인 순수성이다. 그는 자기중심적으로 살았으나 생쥐로 변한 후, 치히로(센)에게 의존하게 되면서 그녀를 이해하게 된다.
	린	주고받는(give & take) 계산이 분명한 인물이나, 솔직하고 낙천적 성향이 강했기 때문에 치히로(센)에게 끌리고, 돕게 된다.
	종업원들	실속에 민감한 세속적 인간의 전형이나, 서민적인 인간미를 잃지 않았기에 종반에는 치히로(센)의 성공을 함께 기뻐한다.
2. 내향·직관·사고·이해 합리적, 결단, 냉정 자기만족, 망각, 향수, 순수에 대한 갈망 이내.	제니바	일관된 구원자.
	하쿠	자신의 욕망에 의해 잠시 속박되어 있었으나, 강한 향수(동시에 사랑)를 품고 있었기에 치히로(센)의 적극적 구원자가 된다.
	가마 할아버	'삶의 매너리즘'의 전형이나 치히로(센)에 의하여 향수를 느끼게 된다.
3. 내향·직관·감정·이해 소극적, 우유부단, 순수, 믿음, 이내.	치히로(센)	부모에게 의존적인 응석받이이나 위극복의 원천적 요인인 순수한 인간애의 소유자다. 때문에 피해자에서 구원자로 자연스럽게 성숙, 변화한다.
	가오나시	그의 변화 원인은 모두 치히로(센)로부터 비롯된다. 일방적 사랑의 방식에 의해 구원과 학대의 양면성을 보인다.

도출된 결과는 애니메이션 캐릭터 제작 및 평가, 분석에 적용할 수 있는 가능성을 보여주었다. 즉, 인간의 기질을 형성하는 요소인 일반적인 성향들, 문화적 배경, 핵심 특성과 경험 등을 바탕으로 행동 발전의 경로를 설정할 때에 기준점 역할을 할 수 있을 것으로 기대된다.

분석 과정을 통해서, 주어진 주제로의 접근을 유도하는 캐릭터의 성격구조가 관객에게 명확한 연상과 논

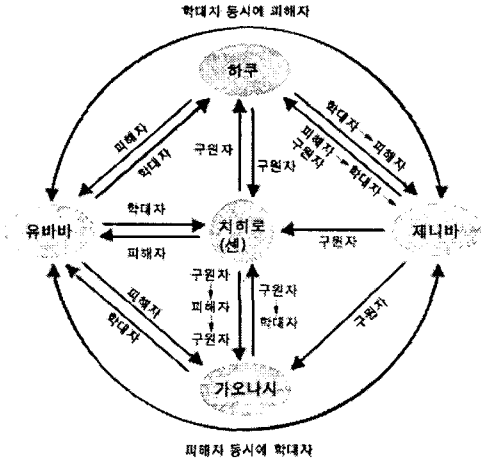


그림 46. 주요 캐릭터의 유기적 관계도

리적 결과로 스크린에 나타나야 한다는 것을 발견할 수 있었다. 따라서 캐릭터의 창작 과정은, 단순히 시각적 요소로서 완성되는 것이 아니라 심리학적 다양성을 내포하고 있는 구성원들의 관계 요소에서 비롯되어야 한다는 점을 제시해보고자 하였다. 또한, 제시된 내용 및 결과를 통해서 캐릭터 성격구조의 중요성에 대한 인식이 재고될 수 있고, 더 나아가 애니메이션 캐릭터의 본질에 대한 확장된 담론이 제시될 수 있기를 기대한다.

끝으로 본 연구가, 교육현장의 학생들이 애니메이션 작업에서 간과하기 쉬운 캐릭터의 성격구조에 대한 적절한 교안이 되었으면 하는 기대도 하지만, 반대로 정리된 자료들의 예가 정형화 된 틀이 되어 독특한 스타일 창조에 방해가 되지 않을까 하는 우려도 하게 된다.

한편 본 연구내용의 특성 상, 심리학 및 인간 행동학을 비롯한 많은 분야와 관련되어 있기 때문에 각 분야의 전문성 확보가 난제였으며 차기 과제로 남기게 되었다.

참고 문헌

[1] hthhttp://kr.dic.yahoo.com/all/search.html? p=%BF%B9fA&condition%5B%5D=1&condition%5B%5D=2&cond
 [2] 김수진, 애니메이션 캐릭터에 관한 고찰, 조선대학교 석사학위논문, 1997.
 [3] 황선길, 디자인하우스, 1996.

- [4] 황선길, TV외화 그 이론과 실제, 백영사, 1978.
- [5] 황선길, 애니메이션 시나리오, 범우사, 2003.
- [6] 김응중, 문화상품으로서의 만화 캐릭터에 관한 연구, 홍익대학원석사논문, 1996.
- [7] 오세진 외, 인간행동과 심리학, 학지사, 2001.
- [8] <http://kr.dic.yahoo.com/all/search.html?fr=kr-front&KEY=&p=%BC%BA%B0%DD>
- [9] 박창호 외, 현대 심리학 입문, 정민사, 1999.
- [10] <http://meltingpot.fortunecity.com/libya/47/>
- [11] <http://geniusebabo.hihome.com/ani-box/senchi.htm>
- [12] <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code>
- [13] 키리도시 리사쿠, 미야자키 하야오론, 씨드아이, 2003.
- [14] 앤드루 호튼 저 주영상 역, 캐릭터 중심의 시나리오 쓰기, 한나래, 2000.
- [15] 칼 G. 융 외저 이윤기 역, 인간과 상징, 열린책들 1996.
- [16] 테즈먼드 모리스 저 이규범 역, 바디워칭, 범양사, 1995.
- [17] 김영순, 신체언어 커뮤니케이션의 기호학, 커뮤니케이션북스, 2001.
- [18] 최돈일, 신체언어 커뮤니케이션의 기호학, 커뮤니케이션북스, 2001.

좌 은 정(Eun-Jung Choa)

정회원



- 2003년 2월 : 조선대학교 미술대학 만화.애니메이션학부(학사)
- 2004년 2월~현재 : 조선대학교 일반대학원 만화.애니메이션과 석사과정 재학중
- 2005년 3월~현재 : 광주동성여자중학교 만화애니메이션 강사

<관심분야> : 문화컨텐츠, 교육컨텐츠

저 자 소 개

양 세 혁(Se-Hyeok Yang)

정회원



- 1995년 2월 : 서울대학교 미술대학 조소과(학사)
- 1999년 2월 : 서울대학교 대학원 조소과(석사)
- 1999년 9월~2002년 8월 : (주)PICTO 총감독

- 2002년 9월~현재 : 조선대학교미술대학 만화.애니메이션 학부 조교수

<관심분야> : 문화컨텐츠, 교육컨텐츠