

## 애니메이션 캐릭터 개발을 위한 배역 분석 - 미, 일 장편 애니메이션 작품 중심으로 -

### Role Analysis for the Development of Animation Character - Focused on Long Animation Work of USA and Japan -

김재호, 박형수\*  
백석예술대학 영상디자인학부,  
유한대한 애니메이션학과\*

Jae-Ho Kim(anikjh@bau.ac.kr),  
Hang-Su Park(1472ps@naver.com)

#### 요약

애니메이션 콘텐츠 개발을 위해서 캐릭터 역할의 비중은 매우 크다고 할 수 있다. 연유(緣由) 인즉 애니메이션에서는 일반 영상물과는 달리 인위적으로 조작되어진 감성적 캐릭터로서 기능성 역할로 분담하기 때문이다. 이러한 기능성은 각 나라의 문화의 기호에 따라 캐릭터의 설정이 다르게 표현될 수 있다. 하지만 일반 관객이나 상품을 선택하는 사람에게는 서로가 갖는 공통적인 요인이 있다. 그러한 부분을 적절히 적용하여 제작을 하는 국가는 아마도 애니메이션 기획과 제작에서 세계의 문화를 주도하고 있는 미국의 작품과 일본의 작품이라고 평가를 할 수 있다. 이번 발표는 애니메이션 제작을 주도하는 미국, 일본 작품을 분석하는데 목적을 두고 있다. 하지만 두 나라에서 장르에 관계없이 수많은 작품이 그 동안 제작되어 왔기 때문에 캐릭터의 상품화로 효과를 거둔 대표적 작품에 선택 기준을 두었다. 이에 본 연구는 작품 분석을 통해서 산업 애니메이션 실무, 교육현장에서 캐릭터의 신개발을 위한 방법론적 방향을 제시하고자 한다.

■ 중심어 : | 애니메이션 | 캐릭터 | 콘텐츠과학기술 |

#### Abstract

It can be said that the role of character is very important for the development of animation contents. It is because unlike in general motion picture, the emotional character, which is artificially controlled, plays the functional role in animation. Because of the function, the character may be differently expressed, depending on the culture of each country. However, general audiences and people selecting commodities have common factors. It seems that USA and Japan, which have led the world culture in the field of animation planning and manufacture, perform the animation manufacture by applying them properly. The purpose of this presentation is to analyze the works of USA and Japan, which have led animation manufacture. Because numerous works have been manufactured in two countries regardless of genres, the selection was made by concentrating on representative works that achieved good results from character commercialization. Therefore, the study will suggest the methodological direction for the new development of character, which is performed in industrial animation work and education field.

■ keyword : | animation | character | contents |

## I. 서론

1. 현재 한국에서는 문화콘텐츠 개발이라는 명목 아래 매년 수많은 세금이 업체, 또는 관련 연구기관에 지원

되고 있다. 하지만 그러한 지원에 대한 기대만큼 결과에 미치지 못하게 되면서 언론이나 외부 단체에서 지탄의 소리가 끊임이 없다. 이러한 상황이 전개되는 이유는 캐릭터에 대한 분석의 방법에 대한 기준 점이 없이 전문인이 구성된 심사위원의 각자 다른 판단으로는 개관적 우수 콘텐츠에 대한 선택에는 모순이 있다고 할 수 있다. 물론 저자가 연구하는 모델이 상응하는 가치가 있다고 할 수는 없다. 하지만 향후 이러한 분석 모델 개발 필요 가치가 중요하다고 판단된다. 따라서 본 연구방향에 다음과 같은 방법론을 제시한다.

첫째, 먼저 서론에서 모델 개발에 앞서서 그동안 발표되었던 선행연구 내용과 주요 작품을 기본으로 토대로 할 필요가 있다고 생각된다.

둘째, 본론으로 선택 되어진 작품의 외적, 내적 요인과 내용의 요인에 따른 장면에 대한 디자인 구성을 얼마만큼 시각화를 하였는가를 연구 할 필요가 있다고 판단된다.

셋째, 이러한 결과에 따라 작품의 콘텐츠의 성공사례를 제시한다.

### 1.1 학술지의 선행 연구

“이 태구”는 「애니메이션 장르별 시나리오 분석 및 발전방안」에서 장르의 구분을 서사적 구성요소를 가진 애니메이션과 구성요소를 가지고 있지 않은 요소, 다양한 제작 기법에 따른 애니메이션으로 세 분류를 하고 발전 방안을 제시하면서, 디즈니는 캐릭터 중심의 애니메이션을 제작하기위해 뮤지컬과 연극 적 요소를 적용하였다고 주장한다.

“선 경희”는 애니메이션의 장면화를 연구하기위해서 ‘게슈탈트’ 이론적 배경에 적용을 하였다. 여기서 균형, 형, 형태, 성장, 공간, 빛, 색, 운동, 긴장과 역학, 표현으로 10가지 요소를 시각적, 시간적 요소로 구분하고 이에 타당한 작품을 선택하여 장면의 이미지를 대입하였다. 결과 강력한 시각정보를 표현하는 작품이 시각적 효과의 장면을 연출하였다고 제시하였다.

### 1.2 학위논문의 선행 연구

“김 정현”은 애니메이션 서사구조와 장면구성 연구의 논문에서 연구 영역을 월트디즈니의 극장용 2D장편

작품 〈물란〉 〈미녀와 야수〉〈포카혼타스〉을 중심으로 압축하여 에드워드 브레니건이 제시한 도식과정을 바탕으로 분석을 하였다. 하지만 저자의 연구에서는 등장인물에 대한 연구로 설정하였기 때문에 등장인물의 관계도만을 참조하면 다음과 같다. 주인공의 목표설정과 감정의 반응, 등장인물들의 장소 소개, 사건의 복잡화에서 나타나는 여성성, 목표설정에 따른 이중성 등을 연구하고 발표하였다.

“변 완수”는 국내 애니메이션 기업의 현황과 콘텐츠 개발전략에 관한 연구를 통해서 애니메이션산업 현황과 전망/ 기업의 콘텐츠 개발 전략에 대한 설문 조사를 통하여 결과를 분석하고 애니메이션 육성에 대한 당면과제를 제시하였다. 하지만 구체적 언급은 부족하였고 제작 기술에 대한 변화와 산업 변화에 대한 중요한 부분을 언급하는데 그쳤다.

“서 민원”은 러시아 형식주의를 통한 이야기 분석에서 ‘이야기 속의 이야기’라는 작품을 선택하여 분석을 하였다. 이 연구를 통해서 형식주의의 예술장르에 대한 작가의 주관성, 기법, 구조를 연구하였다. 그리고 이야기 시간과 서사시간, 예시, 회상, 치환과 같은 일반적인 형식을 형식주의가 주장한 특별한 주제 기법에 대하여 언급을 하였다.

1.3 위의 1), 2)의 선행 연구에 내용 결과를 보면, 중점으로 다루어진 부분은 애니메이션의 서사를 관점으로 내용을 분석하고 장면 콘텐츠의 발전을 위한 시각디자인의 이론에 적용한 사례와 러시아의 형식주의 이론에 작품의 내용을 적용하여 분석한 사례를 찾아 볼 수가 있다. 하지만 “김정현”의 논문에서는 상황에 따른 등장인물을 제시함에 캐릭터를 개발하는 요인 적 요소를 제시하였다고 볼 수 있다.

본 연구에서는 선행 연구를 참고하여 미국 극장용 작품으로는 디즈니에서 제작되어진 “라이언 킹”을 모델로 하고, 일본극장용 애니메이션작품으로는 “벼랑 위의 포뇨”을 모델로 설정하겠다. 이 두 작품의 내적 요인으로 등장인물에 대한 ‘사건’ 구성과 외적요인으로 등장인물의 관계도로는 “그레마스” 행위자 도식에 대한 이론적 배경을 바탕으로 등장인물을 적용시킨다. 인터넷을 통한 마케팅 촉진

## II. 본론

### 1. 분석 모형 도출

내적 요인으로 ‘사건’을 중심으로 하는 서사구조 분석 모형은 “아리스토텔레스”의 3막 구조 형을 같이 한다.

표 1. 3막 구조형

시작 (내러티브의 시작)	중간 (이야기의 시작)	끝 (내러티브, 스토리의 결말점)
Act I	Act II	Act III
설정	대립	해결
구성점 I	구성점 II	

외적 요인으로 등장인물의 관계도 설정하는데 “그레마스”의 행위자 모델 이론을 같이한다.

표 2. 행위자의 기능 구분

구분	기능	역할	비고
A	발신자	임무를 부여하는 사람	
B	주체	임무를 부여 받고 수행하는 사람 1. 서술적 논리-작품의 내적 공간을 설계한다. 2. 투사적 원리-주인공은 독자가 자신과 동일화 하려는 인물이다. 3. 가치체계-주인공은 작가의 가치관을 옹호하는 존재이다. ↳ 구조적 주인공(중심인물) ↳ 투사적 주인공(공감의 매개자) ↳ 이데올로기적 주인공(가치전달자)	주인공
C	탐색의 대상	주체자의 목표점	
D	수신자	탐색의 대상의 혜택을 입어야 하는 사람. 도중에 B는 다음과 같은 사람을 만날 수도 있다.	
E	보조자	주체가 임무를 수행하는 것을 돕는 사람	
F	반대자	임무수행을 방해하려는 사람	

### 2. 분석 작품 분석

#### 2.1 라이온 킹

① 사건의 배경 - 아프리카의 초원

② 시놉시스

철없는 왕자 ‘심바’를 없애려는 삼촌(스카)은 ‘심바’를 함정으로 몰고, 그런 사실을 알고 ‘심바’를 구하려는 아빠(무파사)의 죽음과 더불어 초원에서 버림받는다. ‘심바’를 구해준 동료 ‘티몬’과 ‘폼바’와 정글로 들어가 과거를 잊고 살아가면서 어른으로 성장을 한다. 우연히 옛 친구 ‘날라’를 만나서 아버지와 살던 고향땅이 ‘스카’와 ‘하이에나’의 폭정으로 파괴되고, 황무지로 변해간다는 것이다. 그러나 ‘심바’는 옛날 자신이 저지른 실수 때문에 돌아가기를 거절한다. 그때 ‘라피키’라는 도사 원숭이가 나타나 ‘심바’를 이끈다. 결국 ‘심바’는 자신의 내면에 있는 아버지의 모습을 발견하고, 잊었던 아버지의 가르침을 생각해낸다. 다시 고향에 돌아온 ‘심바’는 친구들과 함께 스카와 하이에나를 공격한다. 최후의 대결에서 ‘심바’는 그 옛날 아버지를 죽인 것이 ‘스카’라는 것을 밝혀내고, 아버지의 복수를 한다. ‘심바’는 이제 왕의 자리를 되찾았고, 다시 질서와 평화를 회복한 그의 왕국에는 생명의 힘이 넘친다.

③ 사건 - 아버지(무파사)의 죽음

④ 등장인물

심바 - 주인공, 어린 시절부터 어른이 되는 과정까지  
스카 - 무파사의 동생으로 왕권을 호시 탐탐 노린다.  
무파사 - 주인공의 아버지로 ‘심바’의 정신적 스승  
날라 - ‘심바’의 여자 친구로 후에 아내가 된다.  
티몬, 폼바 - ‘심바’의 친구로 ‘심바’의 위기 시절에 ‘심바’와 동행하면서 위기에서 이겨내는 내성적 힘을 키워준다.  
라피키 - 무당  
하이에나 무리 - 스카에게 붙어서 ‘심바’를 곤경에 빠트린다.

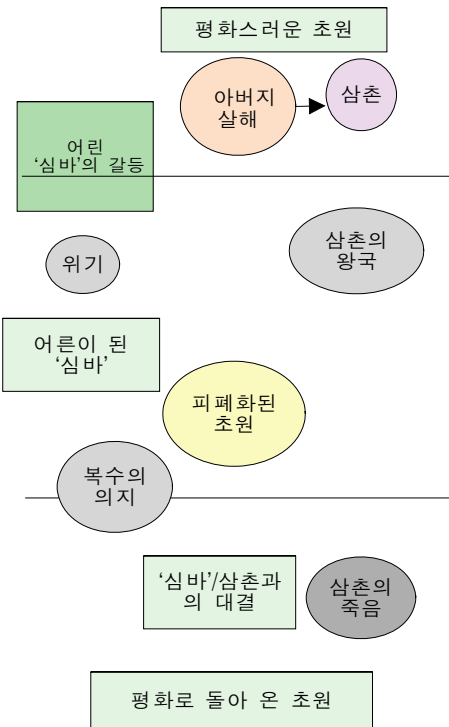
⑤ 서사분석 모형에 적용

구분	시작	중간	끝
줄거리	철없는 자, 심바를 애sam(스카)는 바함로그, 린실할심바를 하려 아무(사)죽더초서림다.	‘심바’를 구해 준 동료 ‘티몬’과 ‘폼바’와 정글로 들어가면서 어른으로 성장한다. 우연히 옛 친구 ‘날라’를 만나서 아버지와 살던 고향방이 ‘스카’와 ‘하이에나’의 폭정으로 파괴되고, 황무지로 변해간다는 것이다. 그러나 ‘심바’는 옛날 자신이 저지른 실수 때문에 돌아가기를 거절한다. 그때 도사 원숭이가 나타나 ‘심바’를 이끈다. 결국 ‘심바’는 자신의 내면에 있는 아버지의 모습을 발견하고, 잊었던 아버지의 침을 생각해 낸다.	최 후 의 대 결 에 ‘심 바’는 그 옛날을 기억할 것 이 ‘스 카’ 라는 것 을 밝 혀 버 지 는 ‘심 바’의 제 자 리 를 되 찾 았 다. 서 화 를 복 환 시 켜 왕 생 힘 의 넘 친
구성점	철없는 자, 심바)으로 인 사건으로 채감에 이로 실 도피	자신(심바)인 법 죄 사로잡힌 현	스카의 폭 정 으로 황 고 대 향/자기의 탄생의 부 었던 ‘라피키’의 설 득

⑥ 행위자 모델에 적용

기능	이름	역할
발신자	무파사	주체의 아버지
주체	심바	주인공
탐색의 대상	초원(심바의 고향)	아버지의 왕국
수신자	날라	주체의 여자 친구
보조자	티몬, 폼바	주인공을 위기에서 이겨 내는 내성적 힘을 키워 준다.
반대자	스카, 하이에나, 무리	주체를 방해하는 者

⑦ 사건 분석에 따른 도출 종합



2.2 버랑 위의 포뇨

① 사건의 배경 - 바닷가의 마을

② 시놉시스

판타지아적인 바다 속의 배경에 엉뚱 도도한 물고기 소녀 ‘포뇨’의 호기심에 어린 육지의 관심이 포뇨를 유혹하고 급기야 해파리를 타고 아빠 몰래 늘 동경하던 육지로 탈출한다. 해파리를 타고 육지로 올라온 ‘포뇨’는 바다 밑을 청소하는 쓰레기 청소배의 그물에 휩쓸려 유리병 속에 갇히는 위기에 처하게 된다. 온 힘을 다해 육지로 올라온 포뇨, 때마침 해변에 놀러 나온 소년 ‘소스케’는 유리병에 갇힌 포뇨를 꺼내기 위해 유리병을 깨트린다.

그런 사이 ‘소스케’ 손가락에서 피가 나고 포뇨는 빠르게 ‘소스케’의 피를 빨아 먹는다. ‘소스케’는 양동이에 포뇨를 넣는다. 엄마 차를 타고 엄마가 일하는 양로원으로 간다. 그 안에서 ‘포뇨’를 돌보다가 죽은 줄 알았던 ‘포뇨’가 다시 살아난다.

그리고 ‘소스케’와 생활이 시작된다. 하지만 곧 바다의 주인이자 포뇨의 아빠인 ‘후지모토’에 의해 ‘포뇨’는 다시 바다로 끌려가게 된다. 그리고 ‘소스케’는 정상적인 생활로 돌아가지만 ‘포뇨’의 그리움

이 더해간다. 바다로 간 ‘포노’는 아빠에게 사람이 되고 싶다고 한다. 그리고 팔과 다리가 생겨난다. 하지만 아빠는 마법으로 ‘포노’를 잠재운다. 하지만 아빠가 없는 사이 ‘포노’ 동생들이 ‘포노’를 깨운다. 그리고 포노는 마법의 물을 마시고, 마법 물의 파도를 타고 지상으로 올라간다. 하지만 자상은 거친 파도와 비바람으로 혼란스러워 진다. 엄마와 집으로 돌아가는 ‘소스케’ 하지만 큰 파도에 온 마을이 덮친다. 하지만 우여곡절 끝에 집으로 가는 엄마와 ‘소스케’ 그때 파도 위를 달리던 여자 아이(‘포노’)를 발견한다. 하지만 심한 파도에 집으로 간다. 그때 바람에 떨어지는 양동이 바다 물속에서 나오는 여자아이(‘포노’) ‘소스케’에게 달려온다. 엄마는 ‘포노’와 ‘소스케’를 집안으로 데리고 들어간다. 그리고 한참 후 파도가 가라앉고 난 뒤 엄마는 아빠가 걱정되어 ‘소스케’와 ‘포노’를 남겨 두고 마을로 간다. ‘포노’ 아빠는 ‘포노’를 찾으러 ‘소스케’ 집으로 왔지만 사람으로 변한 ‘포노’를 보고 놀란다. 그때 ‘포노’ 엄마가 다가와서 아빠에게 ‘포노’를 인간으로 만들어도 좋다고 한다.

한편 ‘포노’와 ‘소스케’는 장난감 배를 크게 마법으로 만들어 둘이 타고 엄마를 찾으러 간다. 가던 중 홍수로 인해 배를 타고 피난 가는 사람들도 만나면서 노인정으로 간다. 하지만 물이 차지 않은 도로에는 엄마 차만 발견되고 엄마는 보이지 않는다. 노인정은 ‘포노’ 아빠가 큰 거품으로 씌워서 바다 속에 안전하게 보호되고 있다. 그 안에서 노인들은 안전하게 있고, ‘포노’ 엄마와 ‘소스케’ 엄마(리사) 둘만의 대화를 나눈다.

엄마를 찾으러 가는 ‘포노’와 ‘소스케’는 터널을 지나가던 중에 ‘포노’가 힘이 없이 쓰러진다. ‘포노’를 구하려고 ‘소스케’는 바다로 간다. 그때 ‘후지모토’가 ‘포노’ 엄마가 있는 거품 속으로 데리고 간다. ‘포노’ 엄마는 ‘소스케’에게 ‘포노’를 좋아하냐고 묻는다. 그리고 ‘포노’에게도 마법을 버리고 사람이 되겠냐고 묻는다. 그리고 노인들과 엄마, ‘소스케’ ‘포노’를 세상 밖으로 보낸다. 그리고 멸망에서 인류를 구해준다.

③ 사건 - 人面魚(‘포노’)의 등장

④ 등장인물

**포노** - 인면어(人面魚)로 바다 속에 살고 있다. 본 작

품의 주인공인 물고기(인면어)로 본명은 '브뤼헨데'이며 후지모토와 그란 '만마레'의 딸이다. 후지모토 몰래 가출을 시도하나, 유리병 속에 몸이 끼어 움직이지 못하게 된 것을 '소스케'가 구출해 준다. '포노'라는 이름은 '소스케'가 지어준 것이다. 사람과 매우 흡사한 얼굴을 하고 있어, 도키 할머니에게 '인면어'라 불린다. 병에서 구해주던 '소스케'의 손가락 상처에 난 피를 마시게 되어, 반인어가 되는 힘을 얻게 된다.

**소스케** - 어른 같은 5살. 병 속에 갇힌 '포노'를 구해준 마음씨 착한 어린이이다.

**리사** - '소스케' 엄마, 노인요양시설 '해바라기 집'에서 일하고 있다.

**게이이치** - '소스케' 아빠, 마도로스

**그란 만마레** - '포노' 엄마, 바다 여신

**후지모토** - '포노' 아빠,

**포노의 여동생들** - 몸체는 '포노'에 비해 작으나 비슷한 모양새와 색깔의 물고기들로, 인간의 말을 하지 못한다. 감금되었다가 탈출하며 '소스케'를 만나러 가는 '포노'를 돕는다.

**도키** - 요양시설 '해바라기 집'에 사는 노인. 성격이 괴팍한 편.

**요시에** - 요양시설 '해바라기 집'에 사는 노인

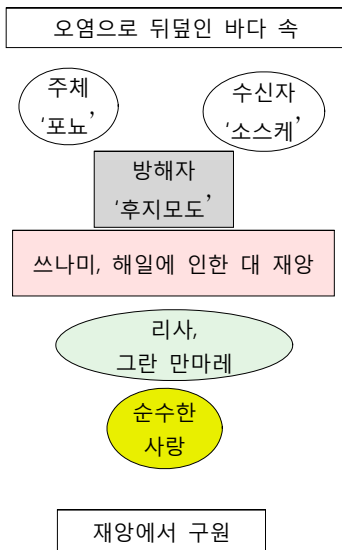
⑤ 서사분석 모형에 적용

구분	시작	중간	끝
줄거리	‘포노’는 호기심에 욕지로 탈출한다. 쓰레기 배의 그물에서 험살려 유리병 속에 갇히게 된다. 해변에 놀러 나온 ‘소스케’는 ‘포노’를 만나게 되고, ‘포노’는 ‘소스케’와의 생활이 시작된다.	포노의 아빠인 ‘후지모토’에 의해 바다로 끌려가게 된다. 포노는 마법의 물을 마시고, 마법 물의 파도를 타고 지상으로 올라간다. 큰 파도에 온 마을이 덮친다. 집에 도착한 엄마와 ‘소스케’쪽으로 바다 물속에서 나오는 ‘포노’를 만나고 엄마는 ‘포노’와 ‘소스케’를 집안으로 들어간다. 엄마는 ‘소스케’와 ‘포노’를 남겨 두고 마을로 간다. 후지모토는 ‘소스케’ 집으로 와서 사람으로 변한 ‘포노’를 보고 놀란다. ‘포노’ 엄마가 나타나 아빠에게 ‘포노’를 인간으로 만들어도 좋다고 한다. ‘포노’와 ‘소스케’는 엄마를 찾으러 간다. 가던 중 엄마 차만 발견되고 엄마는 보이지 않는다. 노인정은 큰 거품으로 씌워서 바다 속에 안전하게 보호되고 있다. 엄마를 찾으러 가는 ‘포노’와 ‘소스케’는 터널을 지나가던 중에 ‘포노’가 힘이 없이 쓰러진다. ‘포노’를 구하려고 ‘소스케’는 바다로 간다.	‘포노’를 ‘소스케’모토, ‘후지모토’, ‘포노’가 엄마가 있는 곳 데 간다. ‘포노’는 마법을 버리고 람이 된다고 한다. ‘소스케’를 세상 밖으로 보낸다. ‘포노’는 멸망에서 해방된다.
구성점	자연을 파괴해가는 사람들 사이에 바다 속에서 탈출한 ‘포노’ 욕지 소년 ‘소스케’와의 만남	‘포노’와 ‘소스케’의 순수한 사랑의 표현	

⑥ 행위자 모델에 적용

기능	이름	역할
발신자	사랑	평화
주체	'포뇨'	주인공
탐색의 대상	육지	사람
수신자	'소스케'	주체의 여자 친구
보조자	리사, 그란 만마레, 포뇨의 여동생들	주체와 수신자가 사랑을 이룰 수 있는 기능
반대자	후지모도('포뇨'의 아빠)	주체를 방해하는 者

⑦ 사건 분석에 따른 도출 종합



Ⅲ. 결론

두 작품 '라이언 킹' 과 '벼랑 위의 포뇨' 분석한 결과는 '라이언 킹' 은 배역 관계가 복잡성을 띄웠으며, '벼랑 위의 포뇨' 는 단순한 배역 관계에서 역할이 주위졌다는 것이다. 물론 장르에 따라서 틀려 질 수 있지만 두 작품에서 나타난 뚜렷한 경향은 2D 카툰에 대한 표현에서 미국 작품에서 주체는 내적 갈등(심바의 고뇌)에서 이겨내면서 외적인 힘을 갖게되는 물리적 기능성 중심으로 내러티브를 구성하였고, 일본 작품에서는 외적 표현(인간에 의한 환경의 오염)과 생활 자체의 자연스러움과 아름다움( '소스케' 와 리사의 순수

삶)을 통해서 신(神)의 힘을 빌어서 이겨내는 표현한 부분이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 김정현 “애니메이션 서사구조와 장면구성 연구” 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위논문.2007,12
- [2] 변완수, “국내 애니메이션 기업의 현황과 콘텐츠전략에 관한 연구” , 성균관대학교 경영대학원. 2004,7
- [3] 서민원. “러시아 형식주의를 통한 애니메이션분석 중앙대학교 첨단영상대학원 석사학위논문. 2007,12
- [4] 이태구 “애니메이션 장르별 시나리오 분석 및 발전 방안” 한국만화애니메이션학회지. 2006.6)

■ 저자 소개 ■

◆ 김 재호 (Jae-Ho Kim) 정회원



- 2002.8홍익대학교 대학원 애니메이션 전공 (미술학 석사)
- 2008.2 홍익대학교 대학원 영상학 전공 (미술학 박사)
- 2002.3~현재 백석예술대학 영상디자인학부 교수

<관심분야> : 애니메이션, 영상제작, 콘텐츠 개발

◆ 박 형수 (Hang-Su Park) 정회원



- 2002.2한성대학교 예술대학 회화과 졸업 「서양화」 전공
- 2006.8한성대학교대학원 「영상애니메이션」 전공 수료
- 2008.3~현재 유한대학 애니메이션학과 전임교수