

캐릭터 성격에 기반한 디지털캐릭터 캐스팅의 영향 요소

Influential Elements in Digital Character Casting Depending on the Traits of a Character

김효동, 장우진
아주대학교 정보통신대학 미디어학부

Hyo D. Kim(hkimscil@ajou.ac.kr), Chang Woo Jin(woojin71@ajou.ac.kr)

요약

이 연구는 디지털캐릭터 캐스팅 과정에서 감독/작가/캐릭터디자이너 간의 커뮤니케이션이 원활히 이루어질 수 있도록 하기 위한 탐색의 일환으로 진행되었다. 본 연구가 우선적으로 주목한 것은 작품과 캐릭터에 대한 분석을 행한 후에 그것을 토대로 하여 캐릭터디자이너가 캐릭터를 디자인한다고 할 때, 어떠한 성격 요인이 어떻게 디자인에 반영되는 경향이 있는가였다. 그러한 의문에 접근하기 위해 헥사코(HEXACO) 성격모델을 채택하여 캐릭터의 성격 요인을 구분하고, 유사양적인 방법론을 이용하여 관련 데이터를 확보한 후, 심층면접을 활용하여 반-구조화된 질문을 통해 각각의 응답자가 어떠한 과정으로 캐릭터 스케치를 완성해 나갔는지 파악해 나갔다.

■ 중심어 : | 디지털캐릭터 캐스팅 | 캐릭터디자인 | 헥사코 | 디지털캐릭터 개발 |

Abstract

We wanted to search for the way to communicate smoothly among director, writer and character designer in process of digital character casting. First of all, we were concerned about what character factor tended to be expressed on character design when a character designer drew its sketch after analyzing the character. So we adopted HEXACO character model in order to sort out traits of a character, acquired related data from semi-quantitative method and found out how each respondent had completed the character design sketch through in-depth interview.

■ keyword : | Digital Character Casting | Character Design | HEXACO | Digital Character Development |

I. 서론

영화에 있어서 “책이나 영화에 나오는 그 누구”라고 표현할 수 있는 캐릭터란 “내러티브 혹은 드라마와 같은 스토리텔링 작업에서 표현되는 특정 인물의 표현과 묘사”라고 하겠다[1][2]. 영화에 있어서 캐릭터 개발(character development)은 시나리오를 쓰는 작가의 몫

이다. 등장인물의 캐릭터는 영화의 스토리라인 혹은 구성의 전개 과정에서 자연스럽게 배어나도록, 혹은 등장 인물에 대한 자세한 묘사로 그 인물의 캐릭터가 부각되도록 하는 방법으로 만들어진다. 이렇게 형성된 캐릭터를 소화할 수 있는 배우를 섭외하는 과정을 캐스팅이라고 하는데, 이는 극작가의 이야기 서술 구조와 캐릭터 묘사를 바탕으로 해당 캐릭터를 가장 잘 소화할 수 있

* 이 논문은 2009학년도 아주대학교 일반연구비 지원에 의하여 연구되었음.

접수번호 : #100830-005

접수일자 : 2010년 08월 30일

심사완료일 : 2010년 09월 16일

교신저자 : 장우진, e-mail : woojin71@ajou.ac.kr

을 것 같은 배우에게 그 역을 맡기는 것이다. 흔히 언급되는 '훌륭한 배우'는 시나리오의 전체적인 이해를 바탕으로 해당 인물의 캐릭터를 적절하게 소화해 내는 능력이 뛰어난 배우를 말한다고 하겠다.

최근에 3D 애니메이션 기술의 발전으로 상당량의 영화제작물은, <토이 스토리> 시리즈나 <반지의 제왕> 시리즈처럼, 3D 애니메이션 형태로 제작되거나 3D 이미지로 만들어진 CGI를 실사와 합성한 형태로 제작되고 있다. 이러한 작품들에 등장하는 캐릭터 중 실제 인간이 아닌 CGI로 캐스팅된 경우가 디지털캐릭터라 할 수 있다. 디지털캐릭터란, 컴퓨터 기술을 이용하여 생명력을 부여하고 움직이도록 한 존재(animated entity)라고 할 수 있으며 영화, 텔레비전, 인터랙티브미디어 혹은 비디오 게임 등에서 활용되고 있다[3]. 비디오 게임의 경우, 미리 개발된 소프트웨어에서 가져다 활용하기도 하고 이를 위해서 특별히 개발된 소프트웨어를 이용하여 필요할 때마다 만들어 사용하기도 하는데, 애니메이션이나 영화의 경우에는 미리 만들어진 캐릭터를 사용하기보다 아트디자이너와 캐릭터디자이너를 통해서 등장인물의 역할과 캐릭터에 맞도록 새롭게 만들어 사용하고 있는 편이다.¹

오늘(O'Neill)에 따르면, 캐릭터의 개발은 다음과 같은 순서로 이루어진다. 우선 컨셉트아티스트 혹은 캐릭터디자이너에 의해서 캐릭터의 전반적인 모습이 스케치 된다. 애니메이션 감독 혹은 작가와의 커뮤니케이션을 통해서 캐릭터디자이너는 이들이 만족할 만한 수준의 밑그림을 그려내게 되며, 이것을 바탕으로 캐릭터모델러는 캐릭터의 크기, 비율, 스타일, 피부, 표면의 재질 등등을 고려하여 3D 입체물을 완성하게 된다. 이렇게 완성된 입체물은 다시 캐릭터기술감독(character technical directory) 혹은 기술감독(technical directory)에게 넘겨지게 되는데, 이 과정에서 작품에 적합한 정교한 캐릭터가 완성된다. 즉, 캐릭터기술감독은 만들어진 조형물에 뼈와 살을 붙이고 자세한 내용을 더하게

된다. 이를 바탕으로 애니메이터는 캐릭터의 움직임이 자연스럽게 보이도록 하고, 움직임을 통해서 나타날 수 있는 얼굴이나 피부의 변화 등을 구체화하게 된다. 머리카락, 땀, 장신구, 역에 어울리는 복장 등도 캐릭터기술감독이 담당하게 된다[3]. 이상의 과정을 검토해 보면, 캐릭터모델러나 캐릭터기술감독에 의해 캐릭터 개발이 정교화되기는 하지만, 디지털캐릭터의 기본적인 캐스팅은 감독과 작가와 컨셉트아티스트/캐릭터디자이너 간의 커뮤니케이션 과정에서 일차적으로 결정된다고 볼 수 있다.

게임제작과 비교해 볼 때, 디지털캐릭터가 등장하는 애니메이션이나 영화제작은 대체로 캐릭터디자이너와 해당 캐릭터를 주문하는 감독, 그리고 작가 사이의 커뮤니케이션 과정이 길고 복잡한 편이다. 일반 영화에서 등장인물에 어울리는 캐스팅을 하기 위해서 배우를 섭외해야 한다면, 디지털캐릭터가 등장하는 애니메이션이나 영화의 경우에는 감독, 시나리오작가, 캐릭터디자이너의 상호간 커뮤니케이션을 통해 작품에 적합한 “디지털캐릭터”를 새롭게 만들어야 한다. 이 글에서는 그 과정을 ‘디지털캐릭터 캐스팅’이라고 명명한다. 이것은 작가, 감독 그리고 캐릭터디자이너 간의 지속적이고 반복적인 미팅을 통한 커뮤니케이션을 요구한다. 예를 들면 봉준호 감독의 영화 <괴물>의 괴물 캐릭터는 약 4,000 여 장의 스케치가 사용되면서 수차례에 걸친 커뮤니케이션이 이루어졌고, 그렇게 2년 정도의 준비기간을 거친 후에 확정될 수 있었다[4]. 따라서 배우를 고르는 작업만큼 혹은 그 이상의 노력이 필요한 것이 디지털캐스팅이라고 하겠다.

시나리오(원작이 있을 경우 원작 포함)에는 캐릭터의 외형을 짐작할 수 있게 하는 정보들이 있는가 하면, 그 캐릭터의 성격이나 가치관 등을 파악할 수 있게 하는 정보들도 포함되어 있다. 캐릭터디자이너는 대개 그 정보들을 토대로 하여 디지털캐릭터의 스케치 초안을 그리게 된다. 이때 캐릭터디자이너가 캐릭터의 외형을 반드시 그 성격이나 가치관 등에 맞출 필요는 없을 것이다. 성격이나 가치관 등 캐릭터의 내면은 그 외형보다 오히려 캐릭터의 말과 행위, 그리고 캐릭터가 처한 특수한 상황에 대한 반응을 통해 더 잘 드러나기 때문이

1 디지털캐릭터는 종종, Digital actors, virtual actor, vectors, synthespians 등으로 불리기도 한다. 이와는 다르게 아바타가(Avatar) 있는데, 아바타는 상호작용이 가능한 시스템에서 게임플레이어 혹은 인터랙티브 시스템의 거주자를 대리하는 존재의 뜻으로 변화하여 왔기에 디지털캐릭터와는 성격이 다르다.

다. 그렇지만 캐릭터 디자이너는 대체로 캐릭터의 외모에 성격이나 내면적 특성을 반영하는 경향이 있다. 예컨대 선한 캐릭터는 선하게 보이는 용모로, 악한 캐릭터는 악하게 보이는 용모로 디자인하는 것이다. 이것은 내러티브에 대한 관객의 이해를 용이하게 해주기 위함이다.

이 연구는 캐릭터디자이너가 캐릭터를 디자인한다고 할 때, 특히 얼굴을 스케치하는 과정에서, 직관적으로 어떠한 판단과 결정이 이루어지는가를 탐색하고자 한다. 조금 더 구체적으로 언급하자면 캐릭터의 성격 요인 중 어떤 요인이 캐릭터의 디자인 스케치에 반영되는지, 그 성격 요인은 얼굴의 외형 요소 중 어떤 요소에 반영되는지, 몇 개의 단서들로부터 시작하는 캐릭터의 이미지 구축이 어떤 과정으로 진행되는지 등을 알아보고자 한다. 이는 시나리오 분석에서부터 캐릭터에 대한 디자인 스케치가 나오기까지 캐릭터디자이너의 직관적인 판단이 어떻게 이루어지는지 파악함으로써 감독, 작가, 캐릭터디자이너 간의 커뮤니케이션이 더 원활히 이루어지기 위한 요건이 무엇인가를 진단해 보도록 하는 한편, 영화 준비를 위해 4,000 여 장의 스케치가 준비되기도 하는 디지털캐릭터 개발 과정이 단축될 수 없는가를 모색해 보기 위한 것이다. 이를 위하여 본 연구가 탐색할 구체적인 질문들은 다음과 같다.

- ① 헥사코(HEXACO)의 6가지 성격요인 중 캐릭터의 얼굴 디자인에 반영되는 성격요인은 무엇인가?
- ② 캐릭터의 성격에 대한 분석 결과는 캐릭터 스케치에서 얼굴의 외형 요소 중 어떤 요소에 반영되는가?
- ③ 헥사코의 성격요인 중 얼굴에 반영되지 않는 성격요인은 무엇이며, 그 성격은 관객에게 어떻게 전달될 것인가?
- ④ 캐릭터디자이너가 캐릭터에 대한 단서들로부터 캐릭터의 외형을 개발해 가는 과정은 어떻게 진행되는가?

II. 관련 문헌 조사 및 연구

영화제작에 관련된 인력간의 커뮤니케이션에 관한

연구는 거의 전무한 형편이다. 캐릭터 애니메이션의 개발과정에 관한 연구[5]; 애니메이션 제작과 연구는 예술과 과학이 융합되어야만 한다는 주장[6]; 일본 애니메이션의 국제화는 캐릭터와 캐릭터의 사회적 배경에서 일본색을 제외하고 서구화를 가미함으로써 가능했으며 일본과 일본인(캐릭터)을 아시아의 서구(인)으로 묘사함으로써 가능했다는 주장[7] 등이 있으나, 직접적으로 본 연구의 주제와 관계가 있는 것은 아니다.

캐릭터 개발과 관련하여 이론적인 근거와 방향을 제시해주는 연구로는 파워(Power)의 연구가 있다. 파워는 캐릭터 애니메이션 개발 분야가 신경과학, 서사, 인지심리학, 인류학, 심리철학 등의 인문, 사회, 과학 분야가 복합적으로 결합된 분야라고 지적하면서, 심리학 분야의 최근 주제인 ‘체화된 정신(embodied mind-brain)’ 분야의 연구가 애니메이션 작업 과정, 특히 캐릭터의 개발과 구현 과정에 대한 연구에 지대한 도움을 줄 것이라고 주장한다[5].

그에 따르면, 애니메이션 캐릭터는 캐릭터에 대한 단순한 묘사나 역사 등에서 기인하는 것이 아니라 의미 있는 스토리텔링, 스토리텔링의 개연성에 대한 관객의 신뢰, 심리적으로 자극이 되는 시나리오, 애니메이팅된 캐릭터 간의 상호작용, 내적인(intra) 커뮤니케이션, 캐릭터에 대한 순간순간의 묘사와 이에 대한 관객의 해석 등의 요인과 캐릭터가 배경으로 하는 사회, 역사의 실제성, 표상성, 캐릭터의 심리, 자라온 환경, 동기, 생김새, 소리, 모양의 변화 등등을 모두 포함하는 것이어야 한다([그림 1] 참조).

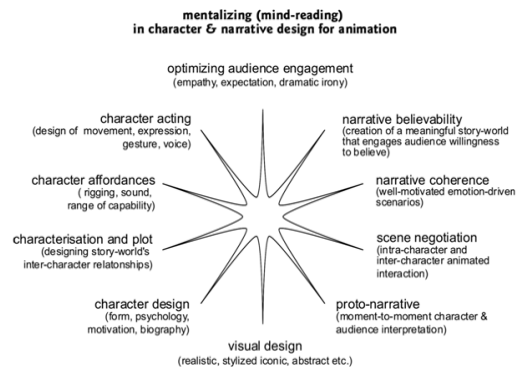


그림 1. 애니메이션 캐릭터의 정신에 대한 이해

과위의 주장을 종합하자면, 캐릭터의 묘사는 관객의 해석, 사회 및 환경, 캐릭터의 심리적 요소 등이 복합적으로 작용하여 총체적으로 제시되는 그 무엇이다(체화된 정신에 대해서는 다음을 참조: [8][9]). 이는 애니메이션을 생명을 불어넣는 작업으로 받아들일 때, 인지가 있는(따라서 캐릭터가 있는) 가공의 인물을 만들 때에 체화된 정신의 이론이 많은 도움을 준다는 것이다. 캐릭터를 완성하는 데 체화된 정신을 반영한다는 것은 캐릭터의 인지능력과 감성, 그리고 개인적인 역사성만을 묘사하는 것이 아니라, 그 캐릭터를 제공하는 사회적 환경과 그 캐릭터를 읽어야 하는 관객에 대한 이해 등을 복합적으로 고려한다는 것이다.

과위의 생각을 그대로 반영한 것은 아니지만, 루(Lu)는 일본 애니메이션(anime) 산업은 세계화를 위해, 즉 다수의 관객들이 받아들일 수 있는 캐릭터 개발을 위해 일련의 정치적인 변화를 추구하였다고 주장하였다. 루는 일본의 애니메이션이 국제화에 성공한 이유로, 애니메이션의 탈정치화; 애니메이션 캐릭터의 서구화를 들고[6], 이를 실험을 통해서 증명해 보였다[10]. 좀 더 언급하자면, 루는 1958년부터 2005년까지 존재했던 애니메이션의 캐릭터 중에서 341개를 고른 후, 1046명의 실험 참여자에게 캐릭터들의 인종을 물었는데, 대부분이 캐릭터가 아시아 인종이었음에도 불구하고 서구인(코케이션)으로 명명되는 경우가 많음을 발견하였다. 즉, 비록 2D인 애니메이션의 캐릭터에 국한된 실험이지만, 캐릭터의 생산이 자국의 실재에 대한 모사를 통해서 만들어지기보다, 서구 문명의 일부로 파악되도록 하는 과정을 통해서 만들어졌으며, 이를 통해서 국제화(서구화)가 가능하게 되었다는 주장이다. 이는 캐릭터의 디자인 과정과 크게 관계는 없으나, 애니메이션 디자인 과정을 거시적으로 파악한 연구라고 할 수 있다.

국내에서는 관상을 이용한 캐릭터 표현 방법 대한 연구[11], 성격에 따른 한국인 20대 여성 캐릭터의 모델에 대한 연구[12], 음양오행의 관상학에 기반한 애니메이션 캐릭터 얼굴 설계 시스템에 대한 연구[13] 등 캐릭터의 성격과 관상학과 얼굴을 연관시키는 연구가 다수 진행된 바 있다. 그러나 제브로비츠(Zebrowitz)와 콜린스(Collins)는 성격의 단서들이 되는 생김새와 모양새에

근거한 타인의 성격 파악보다, 커뮤니케이션이 동반된 작용-상호작용-과 이에 대한 재작용 과정에서 맥락적으로 파악하는 것이 더 정확하다고 주장하였다[14]. 그럼에도 불구하고, 제브로비츠의 다른 연구와 같이, 사람들이 얼굴의 생김새를 가지고 첫 인상을 판단하며, 생김새에 대한 성격판단이 사회적으로 일관적인 경향을 보인다는 등의 주장 또한 일리가 있다고 판단된다[15]. 이와 비슷하게, 베로스키(Verosky)와 토도로프(Todorov)는 특정한 형태의 얼굴과 연관되어 좋은 경험이 기억되면 비슷한 얼굴에도 호감도가 높다고 주장하며, 이와 같은 과정을 통해서 얼굴에 대한 과잉일반화(over-generalization)가 일어난다고 지적하였다[16].

한편 본 연구를 수행하기 위해서는 우선 캐릭터의 성격 요인을 어떻게 분류할 것인지 선결할 필요가 있었는데, 이를 위해 연구진이 채택한 것이 헉사코 모델이다. 이 헉사코 모델은 리(Lee)와 애쉬튼(Ashton)이 제안한 것으로서, 국제적 성격어휘검사를 통해 공통적으로 발견되는 여섯 개의 요인을 근거로 한 것이다[17]. 여섯 개의 요인은 정직성(Honesty-Humility), 정서성(Emotionality), 외향성(eXtraversion), 원만성(Agrableness), 성실성(Conscientiousness), 개방성(Openness to experience)이며, 헉사코(HEXACO)는 이 여섯 개 요인의 첫 글자를 따서 조합한 것이다[18]. 헉사코 성격 이론은 국제적 성격어휘검사를 통해 도출한 결과에 근거한 만큼 보편성과 타당성이 있다고 판단되기 때문에 연구진은 이 모델의 6개 성격요인을 채택하여 연구를 진행하기로 하였다.

앞에서 언급하였듯이 이 연구의 목적은 캐릭터디자인이어나 시나리오나 원작을 읽고 캐릭터를 개발해 가는 과정을 심층적으로 살펴보고, 여기에서 부상하는 이론적인 근거들을 탐색해 보는 것이다. 이를 위하여 이 연구는 다음과 같은 연구방법을 취하였다.

III. 연구방법 및 절차

연구자들은 3D 캐릭터모델링과 관련된 수업을 들은 경험이 있거나, 데이터 수집 당시 관련 수업을 듣고 있

는 대학생 25명을 선정한 후 시나리오(혹은 원작)를 읽도록 한 후에 자료 수집과 분석을 총 세 시기에 걸쳐서 하였다. 작품은, 독창적이며 참가자들에게 많이 알려져 있지 않은 이야기를 몰색한 끝에, <스파이더워그가의 비밀>을 선정하였다[19]. 연구팀은 원작 시나리오 대신 원작 소설을 활용하기로 결정했다. 이것은 캐릭터에 대한 정보가 시나리오보다는 원작 소설에 더 풍부했기 때문이다. 뿐만 아니라 소설이 상대적으로 영화보다 덜 노출되어 있었다는 점, 영화에서의 캐릭터 특성이 소설에서의 캐릭터 특성과 다소 차이가 있었다는 점, 소설에서도 삽화가 포함되어 있어서 연구참여자의 캐릭터 스케치와 비교해 볼 수 있는 점 등도 시나리오 대신 소설을 선택하게 된 이유가 되었다.

캐릭터를 디자인하는 과정에서 시나리오를 읽고 감독이나 작가를 만나기 전에 캐릭터디자이너가 어떤 사고와 판단 과정을 거치는가를 알아보기 위한 연구목적에 맞추어 이 연구는 탐색적인 방법을 채택하여 진행하였다. 연구진은 이를 위해서 유사 양적 (semi-quantitative) 인 방법론과 심층면접 기법을 이용하여 데이터를 얻었다. 특히 심층면접을 통해서 얻은 데이터는 관계와 유형의 분류를 이용하여 근거이론적인 접근방법을 사용하여 분석하였다.

일련의 데이터 수집은 2009년 12월 중순에 시작하여 2010년 1월 말에 마치는 과정으로 진행되었다.

표 1. 설문조사 진행 일정

| 날짜 | 진행된 작업 |
|---------------|---|
| 12월 14일 | 연구 참여자 오리엔테이션 <ul style="list-style-type: none"> ○ 연구 참여자 파악 및 결정 ○ 불참석자 명단 작성 및 사후 조치 ○ 향후 일정 고지 |
| 12월 30일-1월 9일 | 1차 설문조사 문항 작성 |
| 1월 12일-14일 | 캐릭터 분석모형 종합안 작성 |
| 1월 12일-20일 | 2차 설문조사 문항 작성 캐릭터 디자인 스케치 요청 디자인에 대한 별도의 설명 요청 |
| 1월21일-31일 | 심층면접 문항 작성 및 심층면접 실시 |

참가자들은 연구 참여 오리엔테이션 과정에 참가하도록 하여, 연구의 목적과 진행과정에 대한 설명을 전달받았으며, 연구가 끝날 무렵 소정의 보상금이 있을

예정이라는 공지를 받은 후 삽화가 지워진 상태의 소설을 제공 받았다. 참가자들은 이를 읽은 후 선정된 2인의 캐릭터의 특징을 주어진 양식에 메모 혹은 기록을 하도록 요청 받았다(1차 설문조사). 대상으로 선정된 캐릭터는 텀블테크(브라우니)와 호그스킬(호브고블린)이었다.

IV. 데이터 수집 및 분석

1차 설문조사는, 시나리오를 읽으면서 선정된 캐릭터의 (1)외적요소, (2)내적요소, 그리고 (3)환경요소에 대한 내용을 제시된 양식에 맞춰 참가자들이 직접 기록, 작성하는 것으로서, 개방형 질문을 포함하는 것이었다. 외적요소는 나이와 성별, 신장, 식생활, 신체적 능력, 신체적 한계, 건강상태, 신체적 특징에 대한 정도를 메모하도록 하는 것이었고, 내적요소는 정직, 정서, 외향, 원만, 성실, 그리고 개방에 대해서 질문하는 것으로 그 정도를 묻는 것이었다. 그리고 환경요소는 서식환경이나 직업, 계급, 직위 등에 대한 메모를 하기 위한 것이었다. 연구자들은 참가자들에게 이 기록을 바탕으로 시나리오의 두 캐릭터를 디자인하도록 요청하였다.

1차 설문조사에서 기록하도록 한 캐릭터의 내적요소에 대한 세부적인 사항에 대해 응답을 하도록 하는 설문조사가 2차적으로 진행되었다. 2차 설문조사에서는 헉사코의 성격이론에 따라 나는 6개의 성격요인을 다시 세분화시킨 것([표 2] 참조)에 대한 판단을 기록하도록 (7점 척도) 하였으며, 판단이 불가능한 경우는 따로 표시를 하도록 하고, 각 세부성격을 캐릭터 디자인에 반영할 것인지를 물었다.

표 2. 여섯 가지 내적요인과 각각의 세부요인

| 내적요인 | 세부요인 | 내적요인 | 세부요인 |
|--------|------|--------|---------|
| 정직 요인 | 진실성 | 성실성 요인 | 치밀성 |
| | 강직성 | | 근면성 |
| | 검소성 | | 완벽성 |
| | 겸손성 | | 신중성 |
| 원만성 요인 | 관용성 | 외향성 요인 | 표현성 |
| | 온유성 | | 사회적 대담성 |
| | 융통성 | | 사회성 |
| | 참을성 | | 활기성 |

| | | | |
|--------|-------------------------|--------|------------------------------|
| 정서성 요인 | 두려움 불안 의존성 감수성 | 개방성 요인 | 심미성 지적 호기심 창조성 비관습성 |
|--------|-------------------------|--------|------------------------------|

2차 설문조사에서 참여자들은 해당 캐릭터가 가진 성격 유형을 얼굴 요소에 반영하여 스케치한다고 하면, 얼굴형, 이마, 눈썹, 눈, 코, 입, 턱, 귀의 중에 어느 부분에 반영을 할 것인지에 대한 답을 하도록 요청받았다. 부가적으로 참여자들은 소설이나 영화를 본 경험이 있는지의 여부와 캐릭터디자인을 하기 위해서 영화를 참조하였는지에 대해서 답해야 했으며, 나이와 성별 등 인구통계학적인 질문에 응답해야 했다. 총 25명의 응답자 중에서 원작 소설을 읽은 경험이 있는 참여자는 한 명이었으며, 영화를 본 경험이 있는 참여자는 4명이었다. 남성과 여성의 비율은 각각 16명과 9명이었다. 참여자들의 평균 나이는 25.56세였다(SD = 2.501). 소설을 읽는 데 사용한 시간으로 5-10시간을 선택한 참여자가 가장 많았으며(15명), 5시간 이하가 8명, 그리고 10시간 이상이 2명이었다.

[표 3]은 6가지 성격에 대해서 팀블테크 얼굴의 어느 부분을 이용하여 반영할 것인가에 대한 응답을 정리한 것이다.

표 3. 얼굴의 각 요소에 반영될 팀블테크의 성격

| | 얼굴형 | 이마 | 눈썹 | 눈 | 코 | 입 | 턱 | 귀 | 합 |
|------|-----|----|----|----|----|----|----|---|----|
| 정직정도 | 8 | 0 | 4 | 11 | 4 | 3 | 3 | 0 | 33 |
| 원만정도 | 2 | 2 | 7 | 7 | 3 | 8 | 4 | 2 | 35 |
| 정서정도 | 0 | 0 | 7 | 22 | 1 | 4 | 0 | 0 | 34 |
| 성실정도 | 3 | 1 | 2 | 6 | 0 | 3 | 3 | 2 | 20 |
| 외향정도 | 3 | 0 | 2 | 11 | 3 | 8 | 1 | 1 | 29 |
| 개방정도 | 0 | 0 | 1 | 7 | 0 | 1 | 0 | 4 | 13 |
| 합 | 16 | 3 | 23 | 64 | 11 | 27 | 11 | 9 | |

전체적으로 보면 눈(64), 입(27), 눈썹(23), 얼굴형(16), 코(11), 턱(11), 귀(9) 등의 순서로 나타났다. 시나리오에서 파악된 성격요인을 얼굴에 표현한다면 어디에 하겠는가에 대한 응답에 눈이 압도적으로 많이 언급이 되었다는 사실은 흥미로웠다. 정서(22), 정직(11), 외향(11) 등과 관련된 성격은 눈을 이용하여 표현되어야

한다는 의견이 가장 많았다. 입의 경우에는 총 27번 언급이 되었는데, 그 중에서 원만, 외향의 성격을 표현하기 위해서 입을 이용하겠다는 응답이 각각 8명이었다. 총 26번 언급된 눈썹의 경우, 원만, 정서와 관련된 팀블테크의 성격을 표현하기 위해서 눈썹을 사용하겠다는 응답이 가장 많았다(각 7번).

[표 4]는 호그스킬의 성격을 얼굴의 요소에 매치한 것을 정리한 것이다.

표 4. 얼굴의 각 요소에 반영될 호그스킬의 성격

| Hogsquill | 얼굴형 | 이마 | 눈썹 | 눈 | 코 | 입 | 턱 | 귀 | 합 |
|-----------|-----|----|----|----|----|----|---|----|-----|
| 정직정도 | 2 | 1 | 0 | 10 | 2 | 6 | 3 | 1 | 25 |
| 원만정도 | 3 | 2 | 0 | 13 | 4 | 12 | 0 | 1 | 35 |
| 정서정도 | 8 | 5 | 1 | 46 | 10 | 30 | 2 | 3 | 105 |
| 성실정도 | 5 | 2 | 0 | 3 | 1 | 4 | 1 | 0 | 16 |
| 외향정도 | 6 | 1 | 0 | 9 | 2 | 21 | 1 | 6 | 46 |
| 개방정도 | 3 | 0 | 0 | 4 | 2 | 5 | 0 | 2 | 16 |
| 합 | 27 | 11 | 1 | 85 | 21 | 78 | 7 | 13 | |

호그스킬에 대한 응답 또한 팀블테크의 경향과 비슷한 수준을 보인다. 호그스킬의 경우 눈(85)과 입(78)이 가장 자주 언급이 되었다. 입의 경우, 정서(30), 외향(21), 원만(12) 등의 특징을 묘사할 수 있는 부분이라고 이야기되었으며, 85번 언급이 된 눈의 경우에는 정서(46), 원만(13) 등의 순서로 나타났다.

성격분류 측면에서 보면, 시나리오에서 가장 강하게 작용하였던 호그스킬의 성격은 정서와 관련된 성격들로 보인다(두려움, 불안, 의존정도, 감수성). 총 105번 언급이 되었으며, 호그스킬의 정서가 표현되어야 할 얼굴요소로 가장 많이 언급된 곳이 눈(46)과 입(30)이었다. 외향의 정도와 관련된 성격(표현력, 사회적대담성, 사회성, 활기성)은 총 46번 언급이 되었으며, 이 성격유형은 입을 이용하여 표현하겠다고 한 응답자가 많았다(21).

두 캐릭터를 종합한 [표 5]를 보면, 핵사코의 성격요인이 나타날 수 있는 얼굴 부분으로 가장 많이 언급된 부분은 눈(149), 입(105), 얼굴형(43) 등의 순서로 나타났으며, 이마, 눈썹, 턱, 귀 등 그 외의 부분은 많이 지적하지 않았다. 이는 대부분 눈, 입의 얼굴 요소가 성격을

가능하는데 가장 많이 사용된다는 뜻이며, 하나의 얼굴 요소로 가능 되는 성격은 여러 가지일 수 있다는 점이다. [그림 2]와 [그림 3]은 [표 3]과 [표 4]를 시각화한 것인데, 얼굴의 요소(네모)와 성격(원) 간에 충분한 관련이 있는 경우, 그 둘을 선으로 그어 표시하였으며, 관련이 높을수록 굵게 표시하였다.

표 5. 두 캐릭터를 합한 값

| 두 캐릭터 | 얼굴형 | 이마 | 눈썹 | 눈 | 코 | 입 | 턱 | 귀 | 합 |
|-------|-----|----|----|-----|----|-----|----|----|-----|
| 정직 | 10 | 1 | 4 | 21 | 6 | 9 | 6 | 1 | 58 |
| 원만 | 5 | 4 | 7 | 20 | 7 | 20 | 4 | 3 | 70 |
| 정서 | 8 | 5 | 8 | 68 | 11 | 34 | 2 | 3 | 139 |
| 성실 | 8 | 3 | 2 | 9 | 1 | 7 | 4 | 2 | 36 |
| 외향 | 9 | 1 | 2 | 20 | 5 | 29 | 2 | 7 | 75 |
| 개방 | 3 | 0 | 1 | 11 | 2 | 6 | 0 | 6 | 29 |
| 합 | 43 | 14 | 24 | 149 | 32 | 105 | 18 | 22 | |

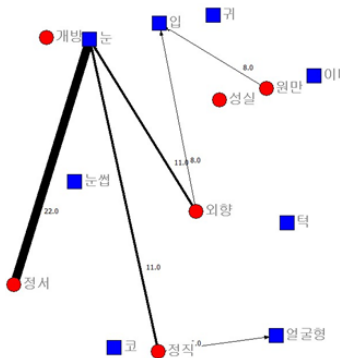


그림 2. 성격유형을 나타내기 위해 사용될 수 있는 얼굴요소 - 팀블테크

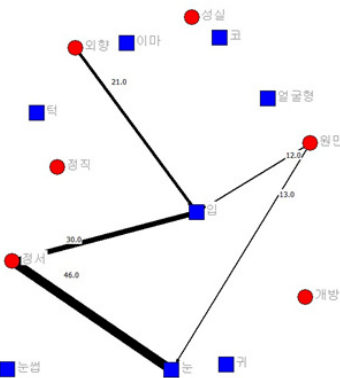


그림 3. 성격유형을 나타내기 위해 사용될 수 있는 얼굴요소 - 호그스킬

이를 보면 눈은 외향, 원만, 정직, 정서 등과 관련이 있는데 그 중에서 정서와 가장 관련이 높다고 할 수 있다(팀블테크 22, 호그스킬 46). 입 또한 외향, 원만과 관련이 있으며, 입과 각 성격 간의 관련 정도는 입과 정서 간의 관련보다 작고 일정한 편이다(호그스킬 8, 팀블테크 29).

이를 통해서 유추할 수 있는 잠정적인 결론은, 사람들은 타인의 성격을 입과 눈에 연결 짓는 경향이 있다는 것이다. 즉, 타인의 성격에 대한 판단이 어떤 방식으로 들든지 간에, 그 성격을 얼굴요소와 짝지어 보도록 하면, 눈과 입을 중점적으로 사용할 것이라는 점이다. 이를 풀어서 이야기하면, 사람들은 타인의 눈을 보고 선량하다고도 하고, 동정심이 많아 보인다고도 하며, 강인해 보인다고도, 영리해 보인다고도 한다는 것이다. 이는 곧, 캐릭터디자이너가 인습적인 방식으로 캐릭터가 갖는 성격을 얼굴에 반영한다면 눈에 대해서 신경을 많이 쓸 것이라는 이야기이다.

V. 심층면접

연구자들은, 위에서 분석된 결과가 수량화된 폐쇄형 설문문항에 대한 단 25명의 응답을 대상으로 한 것이기 때문에, 일반화와 같은 의미 있는 결과로 받아들이기는 어렵다고 생각하였다. 그럼에도 불구하고 성격유형을 얼굴의 요소를 이용하여 표현하고자 할 때, 얼굴의 다른 요소들보다 눈과 입이 중점적으로 사용된다는 사실은 많은 것을 시사해 준다고 생각하였고, 이를 좀 더 조사하기 위해서 심층면접을 실시하였다.

심층면접은 1, 2차 설문조사에 참여한 자들을 대상으로 하였고, 약 1주일 간 진행하였으며, 시간은 응답자 별로 30-40분 정도 사용하였다. 1차 분석에서 나타난 것을 확인해보고 캐릭터를 만드는 과정을 좀 더 자세히 이해하고자, 반-구조화된 질문을 아래와 같이 만들고 심층면접을 진행하였다. 연구자는 참여자들에게 정확한 답이 없으며, 기대하고 있지 않음을 알리고, 각각에 대한 응답을 요구하였다.

[정직] 사람이 정직하게 보인다면 무엇을 보고 그런 판단을 하나요?

[원만] 사람이 원만해 보인다고 하면, 그 사람 얼굴의 어디를 보고 그런 판단을 하나요?

[정서] 정서적으로 불안한 사람, 초조해 하는 사람은 얼굴의 어디에서 나타나나요?

[성실] 성실한 사람이 있습니다. 이 사람의 성실한 면을 얼굴에 부각시키려면?

[개방] 사람이 개방적이고 활달해 보입니다. 이 사람이 어떻게 생기면 그런 느낌이 날까요?

[디자인과정] 호그스킬과 팀블테크를 스케치 디자인 할 때의 과정을 설명해 줄 수 있나요? 무엇을 참조했고, 어떤 식으로 접근했기에 현재 제출한 스케치 디자인이 만들어 졌나요? (원작 소설에 삽화로 제시된 캐릭터 스케치를 보여준 후에) 실제 캐릭터와 당신의 캐릭터를 비교해보고 어떤 생각이 드나요?

1. 성격과 태도의 구분

전반적으로 응답자들은 정직한 사람을 묘사할 때와 정서적으로 불안한 사람을 묘사할 때, 더 적극적이었다. 반면에 성실한 사람과 원만한 사람의 묘사에서는 시간을 사용하면서 머뭇거리는 경향을 보이고 얼굴의 요소보다는 태도나 행동으로 이를 묘사, 기술하려는 경향을 보였다. 연구진은 연구 참여자들이 헝사코의 6가지 성격이 모두 얼굴에 담기기보다는 정직과 정서의 단면이 대표적으로 얼굴에 나타난다고 생각함을 알게 되었다. 즉, 얼굴에 나타나는 성격과 태도에서 나타나는 성격의 구분이 존재하는 듯하였다. 얼굴과 관련된 성격의 범주는 주로 정직, 정서(불안, 초조 등이 수반되는) 등이었다. 반면 태도와 관련이 지어지는 성격은 성실, 원만, 개방 등의 성격이었다. 응답자의 묘사가 길어지고, 설명이 자세해지는 경향을 보이는 경우, 이는 결국 태도를 가리키는 것들인 때가 많았다.

Hm: [성실한 사람은] 얼굴로는 표현하기가 그렇네요.

그 사람의 자세나 태도에서 성실한 점이 묻어나오도록 해야 할 것 같은데요?

Ysj: 말하는 태도가 성실한 면을 제일 잘 보여줄 것

같습니다. 믿음이 가는 얼굴이라면 말을 할 때 진솔한 느낌이 나타나야 하는데, 말할 때 태도가 이를 잘 표현해 줄 것 같습니다.

Cyj: 원만한 사람이요? 그건 디자인으로 표현할게 아닌 듯합니다.

Ksy: 개방적이고 활달하게 보이려면, 눈이 중요할 듯한데요. 아니 그것보다 행동이나 동작이 큰 사람이 활달하게 보이겠네요. 행동이 작은 사람은 뭐든지 조심조심하는 것처럼 보일 테니까, 행동이 거침이 없으면 좋겠네요.

Kjh: 표현하기가 어려울 것 같습니다. 그렇지만 턱이 네모나게 지고, 이것이 부각이 되면 성실한 사람처럼 보이지 않을까요?

Bjy: 성실한 사람은 차림새가 반듯합니다. 그러니까 얼굴생김새보다는 차림새를 반듯하게 만들면 되지 않을까 싶은데요.

정직과 관련된 설명에서는 거의 모든 응답자가 눈에 대한 언급을 하였으며, 소수만이 얼굴 형태나 입을 언급하였다. 눈에 대한 언급을 하면서 응답자는 ‘흔들리지 않는’, ‘뚝뚝뚝뚝한’, ‘초롱초롱한 큰’, ‘가늘게 찢어지지 않은’, ‘맑은’, ‘둥글둥글한’ 등의 수식어를 사용하였다. 또한 정서적으로 불안한 것을 묘사하기 위해서 언급된 얼굴 부위도 눈이 다수였다.

Jws: 눈동자의 위치가 흔들리면 불안에 쫓기는 듯이 보일 것 같은데 . . .

Ysj: 눈이 흔들리면 불안하게 보이겠지요

Bj: [정서적으로 불안한 사람은] 얼굴에 나타날 수 있습니다. 얼굴 안쪽의 미간에 주름이 있습니다. 인상을 자주 쓸 테니까요.

Kjh: 눈이 동그랗게 될 것 같은데요. 고양이처럼 동그랗게 지켜 올라가게 되면요. . .

이전의 데이터 분석처럼, 성격을 묘사하는 데 눈이 가장 많이 언급되는 경향을 보였다. 그러나 눈을 언급하고 연관지을 때의 성격은 정서와 정직 등이었으며, 반대로 성실과 원만 등의 성격은 얼굴이 사용되기보다

는 태도나 행동의 묘사로 설명되는 경우가 많았다. 이것이 의미하는 바는, 캐릭터를 디자인할 때 정서와 정직 등의 성격은 디자인에 반영될 가능성이 큰 반면, 성실과 원만 등의 성격은 디자인에 반영될 가능성이 작아서 오히려 캐릭터의 행위나 사건 등을 통해 드러나게 될 가능성이 크다는 점이다.

2. 캐릭터에 대한 귀납적, 연역적 접근

참여자들은 시나리오를 읽은 후 두 인물에 대한 캐릭터 디자인을 하였는데, 심층면접에서는 어떤 경로와 과정을 거쳐서 그와 같은 결과물이 나오게 되었는지에 대해서 물었다. 응답자들의 디자인 과정은 크게 두 가지 범주로 요약될 수 있었는데, 귀납과 연역의 방법이었다. 전자의 방법을 사용하는 참여자는 시나리오의 부분 부분을 메모하여, 이를 반영하고자 하는 것이었다.

Cyj: 책에서 묘사된 단어와 형용사들을 이용해서 우선 만들었습니다. 예를 들면, 개구리 단어가 사용되었으므로 개구리를 레퍼런스로 삼아 인터넷을 뒤져서 찾아보고 큰 특징을 잡아내려고 했습니다.

Ljs: 입모양이 개구리와 같다고 하는 등 호그스킬은 (만들기가) 쉬었습니다. 이 외에도 호그스킬은 외형에 관한 단서가 많은 편이었습니다.

Lks: 고양이 눈과 개구리가 언급되어서, 이 사진들을 구해서 참조했습니다.

그러나 전체적으로 보면 연역적 방법을 사용한 참여자가 다수였다. 이 방법은 시나리오를 읽은 후에 혹은 읽으면서 해당 캐릭터가 다른 어떤 것 혹은 인물과 비유될 수 있는지를 생각해보고, 그 인물을 레퍼런스로 삼아서 캐릭터를 완성하는 방법이다.

pjy: 팀블테크는 집사와 같은 느낌이 계속 났습니다. 그래서 전형적인 집사의 모습이 베어나오도록 하려고 했습니다. 여기에 더해 시나리오에는 외골수, 짐중 등의 단어가 사용되었으니까, 엄격하고 딱딱한 집사가 적당할 듯 했습니다.

ljs: 할아버지 같이 생겼을 것이라고 믿었습니다. 왜냐하면 200살이 넘는다고 했거든요.

lhm: 시나리오를 읽으면서 대상이 어린이라고 생각

했어요. 그래서 전반적으로 모든 캐릭터들이 귀여워야 한다고 생각했습니다. 여기에 더해 호그스킬은 개구리의 느낌이 나도록 해야 했고, 고양이 눈을 가진 듯이 보이도록 해야 했습니다. 그래서 이를 레퍼런스로 삼아서 . . .

ysj: 저는 기준이 되는 이미지를 연상할 수 있게 인터넷으로 찾은 후에, 이를 참조해서 캐릭터를 완성하는 방법을 사용했습니다. 이 방법이 (저에게는) 더 쉽습니다.

ksy: 독서를 마치고 나서 호그스킬은 작고 연약해야 한다는 느낌을 받았습니다. 전체적인 느낌이 실물을 보니까 폐지인데 건강해 보여서 상당히 의외였습니다.

hyh: 전체적으로 봐서 호그스킬은 옥동자 느낌이 나더라고요. 그래서, 이를 반영한 후에 욕심이 많아 보이도록 하고, 그 외의 외적인 모습을 참조해서 그렸습니다. 팀블테크도 요정 퉁커벨과 같은 느낌이 나서, 이를 기본적으로 살펴본 후에 캐릭터를 디자인 했습니다. 요정은 나이를 먹지 않는다고 생각했는데, 실제 책의 팀블테크는 나이가 많네요. . . .

hja: 팀블테크는 난쟁이 느낌이 났고, 호그스킬은 도마뱀 느낌이 나서 이 둘은 레퍼런스로 삼아서 그려나갔습니다.

shs: 읽는 중에 “몬스터 주식회사”와 같은 이미지여야 한다고 생각이 들더라고요. 그래서 이를 참조해서 비슷한 이미지를 완성했습니다.

VI. 결론

이 연구는 디지털캐릭터의 캐스팅 과정에서 감독, 작가, 캐릭터디자이너 간의 커뮤니케이션이 원활히 이루어질 수 있도록 하기 위한 탐색의 일환으로 진행되었다. 본 연구가 우선적으로 주목한 것은 작품과 캐릭터에 대한 분석을 행한 후에 그것을 토대로 하여 캐릭터디자이너가 캐릭터를 디자인한다고 할 때, 어떠한 성격요인이 어떻게 디자인에 반영되는 경향이 있는가였다.

본 연구 팀은 그러한 의문에 접근하기 위해 헥사코 성격모델을 채택하여 캐릭터의 성격 요인을 구분하고, 유사양적인 방법론을 이용하여 관련 데이터를 확보한 후, 심층면접을 활용하여 반-구조화된 질문을 통해 각각의 응답자가 어떠한 과정으로 캐릭터 스케치를 완성해 나갔는지 파악해 나갔다.

그 결과, 우리는 다음과 같은 세 가지 의미 있는 결론을 도출할 수 있었다.

첫째, 응답자들은 캐릭터의 성격을 얼굴에 표현하고자 할 때, 주로 눈을 통해 표현하는 경우가 압도적이었으며 입을 통해 표현하고자 하는 경우가 그 뒤를 이었다. 반면에 턱이나 귀, 이마, 눈썹 등을 통해 표현하는 경우는 드물었다. 흥미로운 점은, 캐릭터의 성격이 어떠한가에 관계없이, 그 성격을 눈이나 입을 통해 표현하려 하는 경향이 있다는 점이다.

둘째, 헥사코의 6가지 성격요인 중 정직과 정서 측면은 얼굴을 통해 표현하려는 경향이 있는 반면, 성실, 원만, 개방 등의 측면은 캐릭터의 행위나 태도 등을 통해 표현하고자 하는 경향이 있었다. 따라서 첫 번째의 결론에 연관지어 말한다면, 정직과 정서의 측면은 주로 눈과 입을 통해 캐릭터 디자인에 반영되고, 다른 성격요인은 캐릭터 디자인 과정에 크게 영향을 끼치지 않는다고 할 수 있다.

셋째, 대다수의 응답자는 연역적인 방법을 통해 캐릭터를 디자인해 나가는 양상을 보여주었다. 즉 그 캐릭터의 전반적인 느낌에 부합하는 대상을 하나의 참조점으로 삼은 후 세부들을 다듬어 나가는 방식을 선호했으며, 작품 분석을 통해 파악한 부분적인 특징들을 조합하여 하나의 캐릭터를 완성해 나가는 귀납적인 방식은 별로 선호되지 않았다.

물론 이상의 조사가 실제 현장에서 활동하는 캐릭터 디자이너들을 대상으로 한 것이 아니고 캐릭터디자인 분야에 진출하고자 하거나 그러한 분야의 수업을 듣는 (들었던) 학생들을 대상으로 했다는 점에서, 그리고 그 조사 대상의 표본 수가 그리 크지 않다는 점에서, 이 연구가 어느 정도 한계를 지니고 있다고 지적할 만한 여지는 있다. 그렇지만 그 학생들이 실제의 산업 현장으로 진출했어도 지금까지 본인이 고수해 온 방식에서 크게 벗어나지 않을 것이라는 기대와 함께, 이 연구가 조사 대상의 표본이 작다는 한계를 극복하기 위해 질적인 조사를 수행할 수 있는 심층면접을 병행했다는 점을 염두에 둔다면, 그 한계를 충분히 극복한 것으로 평가할 여지도 있다고 할 수 있겠다.

참고 문헌

- [1] Microsoft. (Ed.), *Encarta*, Microsoft, 2009.
- [2] Baldick, C. (Ed.), *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms (2nd ed.)*, Oxford University Press, 2001.
- [3] R. O'Neill, *Digital Character Development: Theory and Practice*, Morgan Kaufmann, 2008.
- [4] 봉준호, *괴물 메이킹 북*, 21세기북스, 2006.
- [5] P. Power, "Character Animation and the Embodied Mind--Brain," *Animation*, Vol.3, No.1, pp.25-48, 2008.
- [6] V. Sorensen, "Art, Science, and Animation," Paper presented at the China Cartoon Industry Forum (CCIF), 2003. Retrieved from <http://visualmusic.org/Biography/China2003Talk.htm>
- [7] A. S. Lu, "The Many Faces of Internationalization in Japanese Anime," *Animation*, Vol.3, No.2, pp.169-187, 2008.
- [8] F. 바렐라, E. 톰슨, and E. 로쉬, *인지과학의 철학적 이해(The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience)*, 석봉래 역, 옥토, 1997.
- [9] 이정모, "체화된 마음: 심리학 패러다임의 새로운 전환", *사회과학웹진*, *사회과학 연구동향*, pp.1-4, 2009.
- [10] A. S. Lu, "What Race Do They Represent and Does Mine Have Anything to Do with It? Perceived Racial Categories of Anime Characters," *Animation*, Vol.4, No.2, pp.169-190,

2009.

- [11] 김민호, 최광춘, "관상을 이용한 캐릭터표현 방법에 대한 연구", 시각디자인학연구, 제14권, 제2호, pp.68-77, 2003.
- [12] 송은화, 최유미, "성격에 따른 한국인 여성(20대) 캐릭터의 얼굴 모델 연구(관상학을 이용하여)", 디자인학연구, 제17권, 제3호, pp.39-50, 2004.
- [13] 홍수현, 김재호, "음양오행(陰陽五行)사상의 관상학에 기반한 애니메이션 캐릭터 얼굴 설계 시스템 연구", 멀티미디어학회지, 제9권, 제7호, pp.872-893, 2006.
- [14] L. A. Zebrowitz and M. A. Collins, "Accurate Social Perception at Zero Acquaintance: The Affordances of a Gibsonian Approach," Personality and Social Psychology Review, Vol.1, No.3, pp.204-223, 1997.
- [15] L. A. Zebrowitz, J. M. Fellous, A. Mignault, and C. Andreoletti, "Trait Impressions as Overgeneralized Responses to Adaptively Significant Facial Qualities: Evidence from Connectional Modeling," Personality and Social Psychology Review, Vol.7, No.3, pp.194-215, 2003.
- [16] S. C. Verosky and A. Todorov, "Generalization of Affective Learning about Faces to Perceptually Similar Faces", Psychological Science, Vol.21, No.6, pp.779-785, 2010.
- [17] K. Lee and M. C. Ashton, "The HEXACO Personality Factors in the Indigenous Personality Lexicons of English and 11 Other Languages," Journal of Personality, Vol.76, No.5, pp.1001-1054, 2008.
- [18] <http://hexaco.org>
- [19] T. 디털리치, H. 블랙, *스파이더위크가의 비밀 (The Spiderwick Chronicles)*, 지혜연 역, 서울문화사, 2008.

저 자 소 개

김 효 동(Hyo D. Kim)

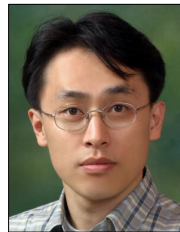
정회원



- 1992년 2월 : 서강대학교 사학과 (학사)
 - 1997년 8월 : Univ. of Utah, Communications(석사)
 - 2003년 1월 : Rutgers Univ. Communications(박사)
 - 2004년 9월 ~ 현재 : 아주대학교 미디어학부 부교수
- <관심분야> : 커뮤니케이션 테크놀로지, 디지털방송

장 우 진(Chang Woo Jin)

정회원



- 1993년 2월 : 연세대학교 국어국문과(학사)
 - 2000년 6월 : 한양대학교 연극영화학과(석사)
 - 2005년 3월 ~ 현재 : 아주대학교 미디어학부 부교수
- <관심분야> : 영화이론, 영화사, 서사학