

오리엔탈리즘을 통한 동양인 얼굴캐릭터의 형태표현에 관한 연구 분석

- 동양의 미인도와 물란과 오세암의 애니메이션을 중심으로

A Study on the Oriental Faces base on the Orientalism in Animation

- focus on the comparison of Traditional Women's Painting and Animation Character

김 혁, 방미영, 우은혜, 김지홍

동명정보대학교 정보대학원 컴퓨터 그래픽학과

Kim, Hyuck, Bang, Mi-Young, Woo, Eun-Hye, Kim, Ji-Hong

Dept. of Computer Graphics, Tongmyoung University of IT

• Key words: Orientalism, Traditional Women's Painting, Oriental Faces,

1. 서론

오리엔탈리즘(Orientalism)은 서구 사회에서 영화를 비롯하여 애니메이션에까지도 많은 영향을 미치고 있다. 디즈니사는 <이집트의 왕자>, <알라딘>과 <포카혼타스>등을 오리엔탈리즘적 관점에서 제작되어진 점을 발견 할 수 있다. 즉, 서양인들의 동양에 대한 편향적 시각으로써 오리엔탈리즘은 애니메이션에서 실제의 동양에 대해 왜곡하는 면이 많다. <물란>의 동양적인 요소는 실제와의 상이성을 극명하게 표출하고 있다. 그러므로 본 논문은 캐릭터 분석을 위한 기본적인 연구로써 서양인의 시각 즉, 동양에 대한 오리엔탈리즘을 바탕으로 형성된 아시아인의 이미지 표현에 대한 연구이다. 이는 디즈니 애니메이션의 캐릭터들과 아시아인에 의해 제작된 캐릭터들의 차이를 통하여 서양인들의 왜곡된 시각의 실체를 조명할 수 있다. 따라서 아시아인에 대한 캐릭터 연구에 많은 도움을 줄 수 있는 가치 있는 연구가 될 것이다. 얼굴의 형태학적인 연구를 위해 한국, 중국, 일본의 미인도를 통한 고전적 얼굴 형태를 분석하였고 이를 토대로 아시아인의 얼굴 형태의 개념을 정립하였다. 이는 실제의 아시아인의 얼굴형을 바탕으로 캐릭터를 분석할 수 있는 지표가 된다. 연구 방법으로 디즈니메이션 작품과 아시아인에 의해 제작된 작품들을 비교 분석 해본다. 작품의 선정을 위하여 디즈니메이션의 내용 중 아시아인이 소재가 된 물란과 한국의 작품인 오세암을 비교분석 한다.

2. 오리엔탈리즘적 관점과 디즈니메이션

2-1. 오리엔탈리즘

'오리엔탈리즘'이란 오리엔트(Orient)에서 기원하고 이는 라틴어 오리엔스로써 '해돋이' "해가 뜨는 방향"이라는 의미에서 '동방' 또는 '동양'을 뜻하게 되었다. 여기서 언급한 오리엔트는 이슬람 문화권이지만 이를 확대 해석하여 아시아까지 포함한다. 이에 대응적 어휘는 옥시덴트(Occident)로 '서방' 또는 '서양'이 있다.¹⁾ 오리엔탈리즘이란 사람들이 서구의 문화적 헤게모니에 너무나 오랫동안 깊숙하게 물들어 있어서, '서양적'이라는 것에 대해 '과학적, 합리적, 논리적, 이성적'이라는 단어나 이미지를 떠올리고 동일시하는 반면에, '동양적'이라는 것에 대해서는 이와는 전적으로 반대되는 '비과학적, 비합리적, 비이성적, 명상적, 신비적'이라는 단어나 이미지를 떠올리는 서구 중심적이고 이분법적인 편견을 말한다.²⁾ 에드워드 사이드(edward. said, 1935~)가 1978년 그의 저서<오리엔탈리즘(orientalism : western conceptions of orient)>에서 쓴 용어로, '동양은 서양보다 열등하다'는 유럽 중심적 사고방식을 표현하는 단어이다.

1) 정진봉, 오리엔탈리즘의 역사, 살림, p8-9, 2003
2) www.yahoo.co.kr/시사용어



2-2. 디즈니메이션의 캐릭터에서 표현되어지는 오리엔탈리즘

디즈니메이션에서 표현되는 동양인에 대한 시각은 서양의 왜곡된 오리엔탈리즘에서 깊이 발현되었고, 이슬람이나 아시아인에 대한 편향이 주된 원인이었다. 개봉 당시부터 인종차별로 문제가 된 <알라딘>과 중국인 표현의 몰 이해로 제작된 <물란>은 서양인의 왜곡된 시각과 오리엔탈리즘적 편견으로 제작된 작품이다. 디즈니의 작품은 전 세계 시장배급을 목표로 하고 있기 때문에 탈 국적 캐릭터를 양산시켜 문화적 충돌을 줄이고 좀 더 부드럽게 수용자들에게 다가가기 위한 디즈니적 사고방식이 기반이 되었음을 알 수 있다. 이러한 디즈니적 개념은 오리엔탈리즘적 시각의 극명한 표현 수단으로 나타나고 있다. 그러므로 본 연구에서는 아시아인에 대한 캐릭터 연구의 이론을 제공하고, 동양에 대한 서양인의 올바른 개념을 가질 수 있도록 한다.

3. 미인도를 통한 동양인의 얼굴 형태의 비교

디즈니메이션에서 다루고 있는 오리엔탈리즘적 작품인 물란을 분석하기에 앞서 한국, 중국, 일본의 고전 얼굴 형태인 미인도를 바탕으로 동양적 얼굴 이미지를 분석해 본다. 미인도는 당시 여성의 전형성을 나타내고 있기 때문에 아래 표에서 살펴보면 중국의 전형적 미인도는 이목구비 비율이 횡삼중삼(橫三縱三) 즉, 머리 끝-눈썹-코-말-턱 끝이 삼등분이 돼야 하는 것이 횡삼이고, 왼쪽 눈 가장자리, 입술 왼쪽 끝, 입술 오른쪽 끝, 오른쪽 가장자리가 삼등분 돼야 한다는 것이 종삼이다. 그리고 한국 미인도를 살펴보면 전체적으로 다소곳한 분위기로 눈썹은 초승달, 코는 마늘쭉, 입술은 앵두 같아야 하고, 이마는 반 듯, 이마와 머리의 경계선은 각이 진 형이다. 마지막으로 일본 미인도를 보면 이마는 거울처럼 빛날 것, 눈은 이슬처럼 젖어 있을 것, 코는 꽃봉오리처럼 끝이 볼록할 것 등이 그 요소이다.³⁾

[표 3-1] 동양3국의 얼굴형태 - 고전

중국	한국	일본
		

4. 디즈니메이션과 동양 애니메이션에서 나타난 캐릭터 여성얼굴의 표현 분석

물란과 오세암의 작품을 통해 젊은 여성 캐릭터와 중년 여성

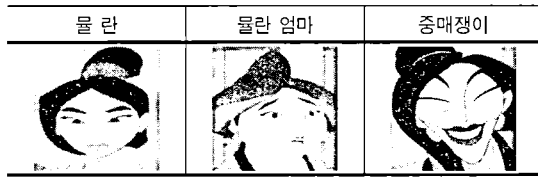
3) www.maummoa.com/book/beauty8.htm

캐릭터를 각각 선정하여 다음에서 좀더 구체적으로 얼굴 표현을 비교 분석 한다.

4.1. 물란의 여성 캐릭터 얼굴 표현 분석

<물란>은 전체적으로 원근법이라는 서구 미술의 장치가 중국 화의 미학과 양식에 의해 조율되었으며, 캐릭터의 명암이라든가 지면상의 그림자가 상당히 억제됨으로써 배경과의 관계가 수직적이지 않고 수평적으로 제작 되었다.4) 이러한 제작 방법을 캐릭터 표현에 적용 시켜 물란의 얼굴은 평면적으로 제작하였고, 눈은 끝이 지나치게 치켜 올라갔으며 코는 거의 보이지도 않는데, 디즈니 제작진은 그것이 중국의 전통적인 여인의 얼굴이라고 주장한다.

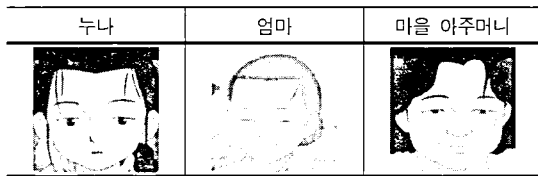
[표 4-1] 물란의 여성의 얼굴 표현



4.2. 오세암의 여성 캐릭터 얼굴 표현 분석

오세암은 2003년 감독 성백엽에 의해 개봉된 한국형 가족 애니메이션이다. 사실적 캐릭터 제작을 위하여 실제 체형 비율을 적용하여 제작하였으며, 얼굴 형태는 동양의 전통적인 이목구비 구조인 외곱폴 눈에 약간 올라간 눈꼬리의 눈, 작고 도톰한 입 등을 표현함으로써 한국 여성의 얼굴을 표현하였다.

[표 4-2] 오세암의 여성 얼굴 표현

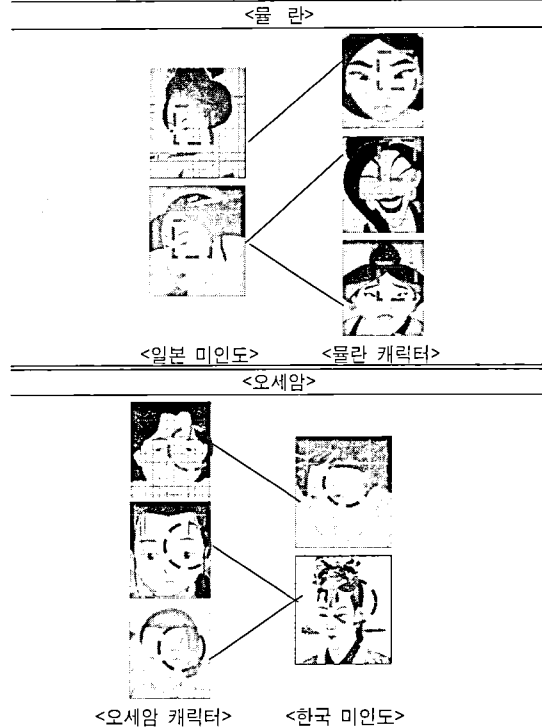


5. 동양의 미인도와 물란과 오세암의 캐릭터의 얼굴 표현 비교 분석

<물란>은 중국적인 것들에 대한 묘사에 있어서 탁월해 보이지만 자세히 들여다보면 여전히 상투성과 오해의 산물들을 안고 있다. 타이완 태생의 아티스트 장 첸이가 동양의 음과 양의 개념을 표현해 냈지만, 그의 캐릭터 디자인은 지금까지의 서구 영화 속에서 형상화 되어 온 아시아인의 전형을 그대로 따른다.5) 이를 보면 <표 5-1>에서 보여주듯이 물란의 눈은 끝이 지나치게 치켜 올라갔고 코는 거의 보이지도 않는데, 이것은 중국 미인도에서 보여주는 형태보다는 일본 미인도에서 볼 수 있는 얼굴 표현과 가장 흡사하다. 이들 작품과는 달리 오세암은 사실적 캐릭터 제작을 위하여 실제 체형 비율을 적용하여 제작되었으며, 이러한 캐릭터들은 한국의 전통 미인도의 얼굴 형태 표현과 가장 유사함을 띄고 있다.

4) 김준양, 애니메이션, 이미지의 연금술, 한나래, p.259. 2001
5) 김준양, 애니메이션, 이미지의 연금술, 한나래, p.261. 2001

[표 5-1] 애니메이션 캐릭터와 미인도의 그리드 비교



6. 결론

애니메이션에서 캐릭터는 이야기의 전개뿐만 아니라 배경이 되는 문화권에 대한 이해를 돕는데 많은 영향력을 미치고 있다. 특히 주인공과 적대자의 외형적인 특징은 스토리뿐만 아니라 정확한 문화전달과 관계하여 보다 정확한 캐릭터 묘사의 중요함을 본 연구를 통해 알게 되었다. 최근 디즈니는 새로운 소재발굴의 한계에 부딪혀서 동양의 캐릭터와 소재로 작품을 제작하고 있다. 그러나 <물란>에서는 동아시아의 한자 문화권과 크게 무관한 디즈니가 단 3주 동안 중국을 여행함으로써 얻은 지식을 '수백 년'동안 서구 사회를 지배해 온 오리엔탈리즘으로 표현되었음이 거의 의심할 여지가 없음을 보여주고 있다. 앞서 언급한 오리엔탈리즘이라는 것이 동양에 대한 정확한 이해 없이 단지 서양이 동양을 바라보는 관점에서 만들어진 개념이며 또한 이러한 개념을 바탕으로 동양의 소재를 가지고 애니메이션을 제작하고 있음을 보여 주고 있다. 이에 반해 오세암은 한국적인 기본 개념에 충실하였음이 발견 된다. 따라서 정확한 문화적 이해를 바탕으로 애니메이션이 제작되어야 한다. 향후 과제로는 타 문화권에 대한 정확한 이해와 자국의 애니메이션 제작에 있어서 정확한 문화적 이해를 바탕으로 캐릭터 제작뿐만 아니라 배경과 의상 등 전반적인 문화를 표현하기 위한 연구를 하고자 한다.

참고문헌

- 정진농, 오리엔탈리즘의 역사, 살림, 2003,
- 김준양, 애니메이션 이미지의 연금술, 한나래, 2001
- 한창완, 저패니메이션과 디즈니메이션의 영상전략, 한울 아카데미, 2001
- 대치교정지 27권 2호: 우재경·권오원·성재현, 한국인 젊은 여성의 심미적인 안면 연조직 형태에 관한 두수 X선 계측학적 연구, 1997
- www.yahoo.co.kr / 시사용어