

# 디즈니 애니메이션 악당 캐릭터의 색채분석

성레아\* · 김혜성\*\*

## Color Analysis of Disney Animation Villain Characters

Rea Sung\* · Hyesung Kim\*\*

### Abstract

In the era of the 4th Industrial Revolution, not only artificial intelligence, big data, robots, and biotechnology, but also cultural industries that require human creativity will lead. Among the cultural industries, the animation industry has high industrial utilization value due to its high connection with other industries. Among them, animation characters play the most important role as the subject leading the story of animation. In particular, the villain character not only serves as a medium for the main character to lead the story, but also captivates the audience with a different presence from the main character, adding to the fun and completeness of the animation. These characters consist of visual elements such as form and color, of which color is a tool that effectively conveys the character's personality and role to the audience, and is the first visual element to be considered in delicately describing the character's emotions and the relationship between characters. Therefore, this study attempts to analyze the color of the villain character. To this end, we will select eight Disney animations to derive the characteristics of the villain character's color by analyzing the color, value, chroma, and color association of the colors used in the Disney villain character. As a result of the analysis, the colors mainly used by Disney to convey the villain's image were red (R) and Orange (YR), and there was no difference depending on the times or animation production methods. Second, the brightness of Disney villain characters appeared to be the same medium/famous regardless of the times and production methods, and the frequency of use of high brightness was very low. In terms of saturation, the frequency of use of high and low saturation was high. Third, blackish (Bk), Strong (S), dull (DI), and deep (Dp) tones were mainly used for tones. In particular, in recent 3D animations than previously produced 2D animations, the use of low chroma and the high black mixing rate increased. Fourth, it can be seen that Disney uses color as a visual method to more clearly express the psychology of the villain character using color association. In conclusion, the color selection of animation characters should be carefully considered as a tool to convey the character's personality, role, and emotion beyond simply using color, and the color selection of characters using color associations and symbols strengthens the narrative structure. It is hoped that this study will help analyze and select the character color of animation.

Keywords : Animation, Villain Character, Color Analysis, Color Association

Received : 2021. 10. 26.    Revised : 2021. 11. 15.    Final Acceptance : 2021. 12. 20.

\* First Author, Professor, Department of Digital Image & Animation, Baekseok University, e-mail : leo@bu.ac.kr

\*\* Corresponding Author, Professor, Department of Communication Design, Pyeongtaek University, 3825, Seodong-daero, Pyeongtaek-si, Gyeonggi-do, 17869, Republic of Korea, Tel : +82-31-659-8379, e-mail : hskim@ptu.ac.kr

## 1. 서 론

### 1.1 연구의 배경 및 목적

4차 산업혁명 시대에서는 인공지능이나 빅데이터, 로봇, 생명공학 등이 산업을 주도할 것이며, 많은 직업이 사라질 것이라고 예측하고 있지만 인간의 창의성을 요구하는 직업은 사라지지 않을 것이다. 그 이유는 인간의 창의성이나 감성은 그 무엇으로도 대체하기 힘들기 때문이다. 따라서 인간의 창의성을 요구하는 문화산업은 인공지능과 로봇이 넘볼 수 없는 인간만의 영역이며 앞으로 4차 산업혁명 시대를 이끌어 갈 산업 중 하나라고 해도 과언이 아닐 것이다. 그중 애니메이션 산업은 스토리, 캐릭터, 소품 등이 타 산업과 바로 연결될 수 있으므로 산업적 활용가치가 높다.

애니메이션의 캐릭터는 이야기를 전달하는 주체로써 이야기를 흥미진진하게 이끌어 나갈 뿐만 아니라, 관객의 감정이입을 유도하는 중요한 역할을 한다. 따라서 애니메이션의 제작을 위해서는 캐릭터 설정이 중요하며, 그 역할에 따라 크게 주인공, 조력자, 악당 캐릭터로 나눌 수 있다. 주인공 캐릭터는 이야기를 주로 이끌어가며 악당 캐릭터는 그에 대적하면서 그의 목적달성을 방해하고, 조력자 캐릭터는 그의 목적달성을 도와준다. 이러한 캐릭터 중 악당 캐릭터는 주인공 캐릭터가 이야기를 이끌어 가는데 중요한 매개체 역할을 할 뿐만 아니라, 애니메이션의 재미와 완성도를 더해주며 주인공 캐릭터와는 또 다른 존재감으로 관객을 사로잡는다. 관객이 악당 캐릭터에 끌리는 이유는 다양하겠지만 남의 눈치를 보지 않고 자기 욕구대로 행동하는 모습에서 관객은 이탈과 쾌감을 느끼기 때문이다. 스카, 후크선장, 말레피센트, 그림하일드, 크루엘라, 우르슬라, 트리메리 부인, 쉬어칸, 자파 등 디즈니 애니메이션에 등장하는 수많은 악당 캐릭터들은 저마다의 카리스마를 내뿜으며 관객을 매료시키는 데 성공했으며, 이러한 악당 캐릭터를 새로운 시각에서 재해석한 영화 〈말레피센트, 2014〉, 〈말레피센트2, 2019〉, 〈크루엘라, 2021〉 등이 제작되어 흥행하기도 했다.

애니메이션 캐릭터를 설정할 때에는 역할에 따라 캐릭터의 성격이 부여되고, 부여된 성격이 명확하게 드러나도록 시각적으로 표현해야 한다. 즉 시각적으로 디자인된 캐릭터만 보더라도 그 캐릭터의 성격이나 역할을 짐작할 수 있어야 한다는 것이다. 그러므로 애니메이션에

등장하는 캐릭터를 디자인할 때에 가장 중요한 요소는 시각적인 형태와 색채이다. 먼저 형태를 디자인한 다음, 색채를 지정하고 역할에 어울리는 다양한 동작을 추가하여 캐릭터에 성격을 부여함으로써 스토리를 이끌어 나가도록 한다. 캐릭터의 형태와 색채 중 색채는 캐릭터의 성격을 표현하는 강력한 요소라 할 수 있다. 그 이유는 인간이 색채를 통해 느끼는 감정은 주관적이라고는 하나, 색채는 사회와 문화의 영향을 많이 받으며 대체로 공통적인 감정이나 분위기를 연상시키기 때문이다. 우리는 무의식적으로 특정한 색에 대하여 쾌감이나 불쾌감을 느낄 뿐 아니라, 신호등의 빨강과 녹색처럼 유용한 정보를 제공받기도 한다. 이처럼 관객도 캐릭터의 색채를 통해 캐릭터에 대한 유용한 정보를 제공받는다. 따라서 캐릭터의 색채를 선정할 때 경험만으로 색채를 선정한다면 캐릭터를 효과적으로 관객에게 전달하기 어렵다. 각 색채가 가지고 있는 상징이나 연상을 활용하여 적용하면 관객이 캐릭터를 이해하는데 훨씬 효과적일 것이다. 그러므로 캐릭터의 색채를 선택해야 하는 순간, 색채에 대한 지식과 정보를 겸비하면 더 나은 선택을 할 수 있을 것이다. 따라서 이 연구에서는 애니메이션의 악당 캐릭터에 적용된 색채 현황을 파악하고, 색채의 연상을 통해 관객의 기호와 감성에 맞는 효과적인 악당 캐릭터의 색채 계획의 방향에 대해 모색하고자 한다.

### 1.2 분석대상 및 연구절차

이 연구는 악당 캐릭터를 효과적으로 표현할 수 있는 색채를 모색하는 것으로, 색채 3 속성의 사용 빈도와 색채를 통해 연상되는 추상적 연상언어와 악당 캐릭터의 특성과의 관련성을 연구 분석하는 것이다. 색채분석은 일반적인 범주 내에서 이루어져야 객관적으로 분석할 수 있으므로 아동과 성인 모두가 주된 대상층이자 가장 대중적인 디즈니 애니메이션을 분석대상으로 삼았다. 그중 악당 캐릭터가 뚜렷하게 드러나는 8편의 디즈니 애니메이션의 악당 캐릭터를 분석대상으로 삼았으며, 4편은 2000년 이전에 제작된 2D 애니메이션을 선정하였고, 4편은 2000년 이후에 제작된 3D 애니메이션을 연구대상으로 선정하였다.<sup>1)</sup> 선정된 8편의 디즈니 애니메이션의 악당 캐릭터는 다음에 제시된 〈Table 1〉과 같다.

1) 2000년 이전의 2D 애니메이션을 A Group, 2000년 이후의 3D 애니메이션을 B Group으로 설정하였다.

〈Table 1〉 Analysis Target

A Group (2D Animation)	1. 〈Snow White and the Seven Dwarfs, 1937〉's Queen
	2. 〈Peter Pan, 1953〉's Captain Hook
	3. 〈The Little Mermaid, 1989〉's Ursula
	4. 〈Aladdin, 1992〉's Jaffa
B Group (3D Animation)	5. 〈Rapunzel, 2010〉's Gothel
	6. 〈Big Hero, 2015〉's Spooky Man
	7. 〈Moana, 2016〉's Te Ka
	8. 〈Raya and the Last Dragon, 2021〉's Namari

악당 캐릭터의 색채분석은 다음에 제시된 〈Table 2〉와 같은 과정으로 진행하고자 한다.

〈Table 2〉 Color Analysis Procedure

Research procedure	Extract RGB values of villain characters
	Convert RGB values to Munsell values
	Frequency analysis according to the three properties of color
	Deduction of system color name via Munsell value
	Deduction of abstract associative language of systematic color names
	Analysis of the relationship between villain characters and associative language

〈Table 2〉에서 보는 바와 같이, 먼저 분석 대상인 악당 캐릭터의 이미지에서 RGB 값을 추출한다. 다음으로 색상, 명도, 채도의 빈도를 분석하기 위해 추출한 RGB 값을 색채의 3속성으로 표시하는 먼셀값으로 변환한다. 이를 위해 먼셀 컨버전(Munsell Conversion)<sup>2)</sup>이라는 프로그램을 사용한다. 변환한 먼셀값을

한국 산업규격(KS) 계통 색명에 대입하여 계통 색명을 도출한 후, 계통 색명에서 연상되는 추상적 연상언어를 통해 색채가 전달하는 의미와 악당 캐릭터의 성격이나 역할과의 관련성을 살펴보고자 한다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 색채의 상징과 연상

주위를 둘러보면 다양한 색채가 펼쳐져 있기 때문에 색채가 없는 세상을 상상하기 힘들 정도이다. 그만큼 현대를 살아가는 우리에게 색채는 항상 함께하는 존재일 뿐만 아니라, 우리의 시지각을 자극하여 어느 정도의 공통된 이미지를 상징하고 감정을 연상하게 함으로써 의미를 전달해준다. 이처럼 색채는 기본적으로 상징과 연상이라는 기능이 있다.

색채가 개인적인 취향에서 벗어나 사회적·지역적인 약속에 의해 보편성을 띠며 기호적 성격을 띠는 것을 색채의 상징이라고 한다. 색채의 상징은 각 나라나 지역마다 그들만의 기호로 통용되기 때문에 색채가 상징하는 것이 공통적일 수도 있지만, 민족적인 전통과 습관에 따라 의미가 다르게 해석될 수 있다. 즉 시대나 사회, 문화에 따라 상반된 의미를 상징할 수도 있다는 것이다. 색채의 상징성이 강할수록 이미지를 뚜렷하게 부각시켜 전달하므로 색채의 상징은 사회단체나 기업체, 상품 분야에서 주로 활용되고 있다.

색채에는 감정이 있다. 정확히 말하자면 색채, 그 자체가 감정이 있는 것이 아니라, 사람들이 색채를 보고 그렇게 느낀다는 것이다. 따라서 색채가 가지고 있는 감정은 사람에 의해서 부여된 것인데, 바로 이것을 색채의 연상이라고 한다. 이러한 색채의 연상은 개인적인 경험, 기억, 사상, 정서, 기분 등이 직접 투영되는 것으로 구체적 연상과 추상적 연상으로 나눌 수 있다. 색채를 보고 장미, 사과, 하늘, 바다 등과 같은 구체적인 주변의 사물로 연상하는 것이 구체적 연상이며, 분노, 열정, 불안, 공포 같은 추상적 감정으로 연상하는 것이 추상적 연상이다. 구체적인 사물을 나타내는 연상은 색채의 지각이나 기억과 관련되어 있고, 추상적 개념을 나타내는 연상은 색채의 감정이나 의미와 깊은 관련을 맺고 있다.

2) Munsell Conversion은 CMYK나 RGB의 값을 먼셀값인 HVC(색상/명도/채도)로 변환시켜주는 프로그램이다.

따라서 어떤 대상에 사용된 색채의 추상적 연상을 통해 그 대상에 내재된 특성을 파악할 수 있다. 이처럼 색채의 연상은 색채를 보았을 때 떠올리게 되는 감정적 특징으로 각 나라와 문화 그리고 시대의 변화와는 관계없이 개인적인 경험이나 기억 등이 투영되어 나타나는 것이므로 애니메이션 캐릭터의 성격과 분위기를 묘사할 때 색채의 연상을 활용하면 효과적이다.

색채는 보는 사람에 따라 연상이 유사하거나 다르게 나타날 수도 있지만, 이러한 차이를 최소화하기 위해 Moon[2011]의 색상환에서의 이미지 언어와 Heller[2002]의 색채 이미지 연상, 무채색과 유채색의 연상언어를 종합 분석하여 캐릭터의 특성을 표현할 수 있는 색채연상 언어를 <Table 3>과 같이 도출하였다.

<Table 3> Table of Positive and Negative Emotions

Hue	Associative Language	
	Positive Emotion	Negative Emotion
R	intense, outgoing, passionate, courageous	violent, impulsive, furious
YR	sociable, intelligent, free-spirited, gentle	anxious, unrealistic, ignored
Y	optimistic, pleasant, friendly	immature, dependent, cowardly, jealous
GY	naive, relaxed, patient	naive, immature, stubborn
G	quiet, fresh, relaxing, natural	conservative, jealous, weak, rustic
BG	cold-hearted, dignified, pure, conscientious	sad, lonely, stuffy, conservative
B	faithful, virtuous, cold, calm	obedient, depressed, introverted, restless
PB	noble, elegant, dignified, majestic	empty, lonely, empty, gloomy
P	mystical, colorful, personal	poor, wandering, unnatural, ambiguous
RP	seductive, passionate, capable	flaunting, violent, resentful, aspired
Pk	tempting, obedient, courteous, affectionate	weak, shocking, childish
Br	comfortable, austere, gentle	stupid, lazy, snobby
Wh	pure, wise, good, divine	empty, sad, sacrificing
Gy	prudent, calm, mediocre, stable	passive, lonely, dismal, cruel
Bk	noble, mysterious, intelligent, strong	desperate, sad, restless, evil

## 2.2 색조의 연상언어

색조는 색채의 3 속성인 색상, 명도, 채도 중 명도와 채도를 통합한 개념으로, 색상의 명암과 강약, 농담 등의 분위기를 의미한다. 일반적으로 색조가 높다는 것은 명도와 채도가 높아 밝고 선명하다는 것이고, 색조가 낮다는 것은 명도와 채도가 낮아 어둡고 탁하다는 뜻이다. 색조가 높을 때 색채의 연상이 가장 강하게 나타나고 연하고 어두운 색조일수록 연상언어가 약해진다. 색조에 대한 연상에 대해서는 일본 색채연구소가 도출한 색조에서의 연상[Moon 재인용, 2011]과 Hong[2021]의 연구에서 제시된 색조의 연상을 수정 보완하여 캐릭터의 성격을 표현할 수 있는 연상언어를 <Table 4>와 같이 도출하였다.

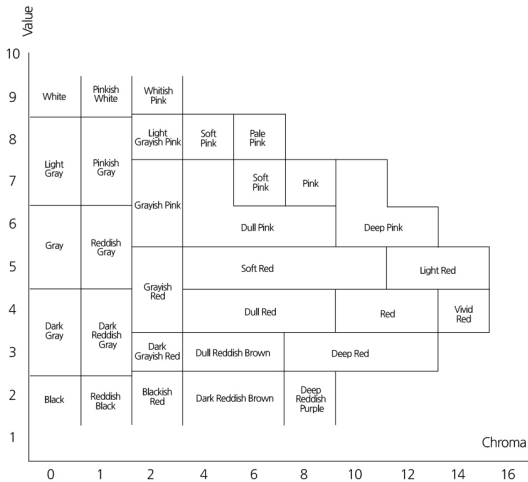
<Table 4> Table of Tone Emotions

Tone Name	Associative Language
V(Vivid)	lively, healthy, strong, prominent
S(Strong)	strong, powerful, vigorous, healthy
L(Light)	bright, gentle, elegant, cute
Dp(Deep)	calm, strong
P(Pale)	affable, weak, lovable
Sf(Soft)	affable, gentle
DI(Dull)	dull, calm, ambiguous
Dk(Dark)	calm, modest, sturdy, gloomy, thrifty
Wh(Whitish)	cold, clean
Lgr(Light Grayish)	calm, weak, modest
Gr(Grayish)	modest, gloomy, calm
Dgr(Dark Grayish)	dark, gloomy
Bk(Blackish)	lonesome, evil, strong, mysterious, stylish

## 2.3 KS 계통 색명

색명은 특정한 색채를 가리키는 말로 기본 색명, 관용 색명, 계통 색명으로 크게 나뉜다. 기본 색명은 색채를 서술하거나 색채의 분류영역을 표기할 때, 산업 기준 체계를 분류할 때 사용되는 색채 전문 용어이다. 한국 산업표준에서는 먼셀의 10 색상환의 색(빨강, 주황, 노랑, 연두, 초록, 청록, 파랑, 남색, 보라, 자주)에 분홍과 갈색을 추가하여 12색의 유채색과 하양, 회색, 검정, 3개의 무채색을 포함하여 총 15개의 기본 색명을

사용하고 있다. 관용 색명은 동물이나 식물, 광물 등의 이름을 활용한 색명을 말하는 것으로, 그 예로 오렌지색, 하늘색, 코발트색 등이 있다. 계통 색명은 기본 색명에 수식 형용사를 붙여 보다 정확한 색채의 이름을 서술하기 위한 것으로 색상을 나타내는 기본 색명 수식어, 색조의 수식어 그리고 무채색의 수식어를 모두 조합해서 나타낸다. 기본 색명 수식어로는 ‘빨간’, ‘노란’, ‘파란’, ‘적’, ‘황’, ‘녹’, ‘청’, ‘자’, ‘초록빛’, ‘보랏빛’ 등이 있으며 톤의 수식어는 ‘선명한’, ‘흐린’, ‘탁한’, ‘연한’, ‘진한’ 등이 있고, 무채색의 수식어로는 ‘밝은’, ‘어두운’이 있다[Moon, 2011]. 이러한 수식어를 조합한 계통 색명의 예로는 흐린 주황, 탁한 황갈색, 밝은 파랑 등을 들 수 있다. <Figure 1>은 기본 색명 빨강의 계통 색명이다. <Figure 1>에서 보는 바와 같이 계통 색명은 톤 내부에서도 범위가 넓어서 정확성을 기대하기는 힘들다. 그렇지만 색채나 색조에서 연상되는 언어를 통해 그것이 내재하고 있는 특성을 파악하기 쉽기 때문에, 이 연구에서는 악당 캐릭터에 사용된 색채의 계통 색명을 도출해 연상되는 의미를 파악하고자 한다.



<Figure 1> Relationship between 3 Attributes of Color and KS System Color Name(5R)

### 3. 악당 캐릭터의 색채분석

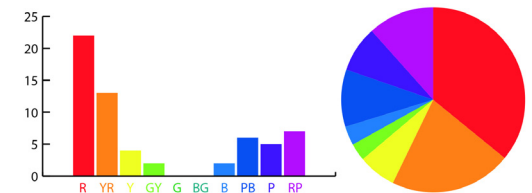
애니메이션 제작 시 캐릭터 디자인이 확정되면 그 다음으로 캐릭터에 색채를 지정한다. 색채를 지정할 때는 캐릭터의 성격과 분위기를 완전히 파악한 후 세

심하게 지정하여 캐릭터에 내재된 성격을 표출하는 것이 중요할 뿐만 아니라 관객이 선호하는 색채를 선정하는 것이 좋다. 이처럼 애니메이션 색채 지정은 캐릭터에 개성을 부여하는 것으로 일종의 상품 이미지 강화전략이라고 할 수 있다. 캐릭터에 사용된 색채는 연출된 색채이기 때문에 캐릭터의 성격을 포함한 많은 정보와 상징적 의미를 전달한다. 관객은 이를 통해 애니메이션 캐릭터의 성격과 특성을 인지하므로 색채를 이해하지 못한 캐릭터의 색채 선정은 작품의 완성도에 영향을 미칠 수 있기 때문에 애니메이션 캐릭터의 색채 분석은 의미가 있다.

#### 3.1 색상 분포 현황

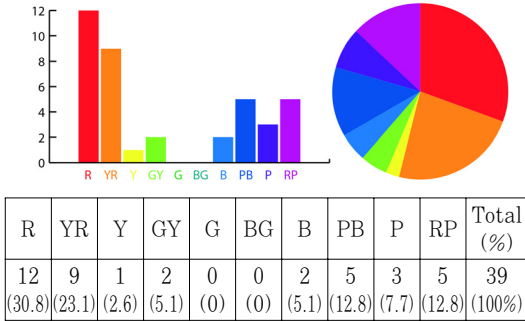
분석대상으로 선정된 8편의 디즈니 애니메이션에 등장한 악당 캐릭터의 색채 샘플 총 61점을 추출한 후, 이를 먼셀값으로 전환하여 색상의 빈도를 조사하였다. 분석대상의 이미지 수집과 색채분석은 동일한 컴퓨터, 같은 조건에서 이루어졌다. <Table 5>는 분석대상으로 선정된 8편의 디즈니 애니메이션에 등장하는 악당 캐릭터에 사용된 색상의 빈도수를 도표와 그래프로 나타낸 것이다. <Table 5>에서 보는 바와 같이, 악당 캐릭터에 사용된 색상의 빈도는 빨강(R)이 36.1%로 가장 높고, 다음으로 주황 21.3%, 자주 11.5% 순으로 나타났으며, 녹색과 청록이 0%로 악당 캐릭터의 색상에 사용되지 않은 것으로 나타났다. <Table 5-1>은 연구대상 A그룹의 애니메이션 악당 캐릭터에 사용된 색상의 빈도수를, <Table 5-2>는 B그룹의 애니메이션 악당 캐릭터에 사용된 색상의 빈도수를 도표와 그래프로 나타낸 것이다.

<Table 5> Frequency of Colors used for Villain Characters(Total)

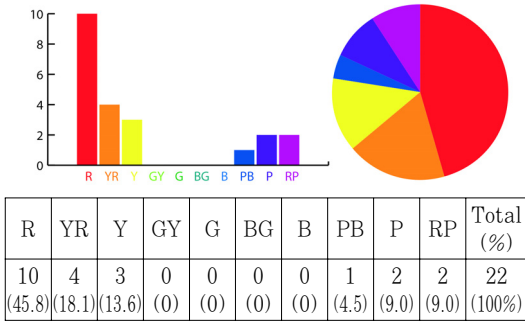


R	YR	Y	GY	G	BG	B	PB	P	RP	Total (%)
22 (36.1)	13 (21.3)	4 (6.6)	2 (3.2)	0 (0)	0 (0)	2 (3.2)	6 (9.9)	5 (8.2)	7 (11.5)	61 (100%)

<Table 5-1> Frequency of Colors used for Villain Characters (A Group)



<Table 5-2> Frequency of Colors used for Villain Characters (B Group)

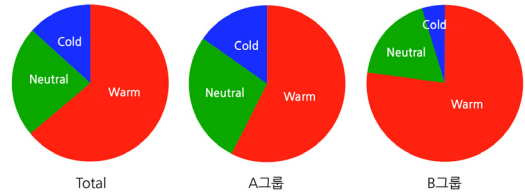


<Table 5-1>과 <Table 5-2>에서 보는 바와 같이, A그룹 애니메이션의 악당 캐릭터에 사용된 색상의 사용 빈도는 빨강(R)이 30.8%로 가장 높고, 다음으로 주황이 23.1%, 남색과 자주가 각각 12.8%로 동일하게 나타났으며, 녹색과 청록은 0%로 악당 캐릭터의 색상에 사용되지 않은 것으로 나타났다. 한편, B그룹 애니메이션의 악당 캐릭터에 사용된 색상의 사용 빈도는 빨강(R)이 45.8%로 가장 높고, 다음으로 주황이 18.1%, 노랑이 13.6%로 나타났으며, 연두, 녹색, 청록, 파랑이 0%로 악당 캐릭터의 색상에 사용되지 않은 것으로 나타났다.

다음으로 악당 캐릭터에 사용된 난색과 한색의 빈도를 살펴보면 다음에 제시된 <Table 6>과 같다. 악당 캐릭터에는 빨강, 주황, 노랑 등과 같은 난색 계열의 색이 64%, 청록, 파랑, 남색 등과 같은 한색 계열이 13.1% 사용된 것으로 나타나 악당 캐릭터에는 한색 계열의 색에 비해 난색 계열의 색이 많이 사용된 것으로 나타났다. A그룹과 B그룹에 나타난 악당 캐릭터의

난색과 한색의 사용 빈도에 있어서도 난색이 56.2%와 77.3%로, 한색은 17.7%와 4.5%로 나타나 디즈니의 악당 캐릭터에는 난색이 주로 사용되었으며, 특히 B그룹 애니메이션의 악당 캐릭터에서는 난색의 사용 빈도가 77.3%로 현저히 높게 나타났다.

<Table 6> Frequency of Warm and Cool Colors of Billan Characters



	Total	A Group	B Group
Warm Color (R, YR, Y,)	39(64%)	22(56.5%)	17(77.3%)
Neutral Color (GY, G, P, RP)	14(22.9%)	10(25.8%)	4(18.2%)
Cold Color (BG, B PB)	8(13.1%)	7(17.7.8%)	1(4.5%)
Total	61(100%)	39(100%)	22(100%)

이상의 결과를 요약하면 악당 캐릭터의 색상은 빨강(R), 주황(YR)을 기본으로 보라(P), 자주(RP), 남색(PB)이 주로 나타났다. A그룹, B그룹 모두 빨강과 주황이 많이 사용되었으며, 한색보다 난색을 주로 사용하였으나 B그룹에서는 난색의 사용이 현저히 높아졌음을 알 수 있다. 난색의 사용 빈도가 높은 것은 난색이 따뜻한 느낌뿐만 아니라 흥분하게 만드는 색상이기 때문이다. 반면 차가운 느낌의 한색은 시원하고 차분하며 안정감을 느끼게 하므로 악당 캐릭터의 특성과 상이하기 때문에 사용 빈도가 낮게 나타났다. 또 악당 캐릭터에 사용 빈도가 높은 빨강과 주황은 불안하고 공격적이며 폭력적인 감정이 연상되므로 악당 캐릭터의 성격과 부합한다. 이처럼 악당 캐릭터는 색상을 통해 악당의 이미지를 강화하고 있음을 알 수 있다.

### 3.2 명도와 채도의 분포 현황

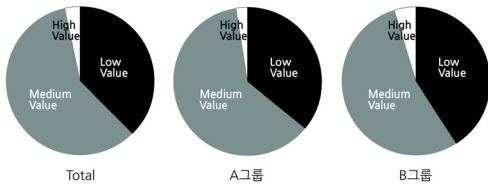
명도와 채도를 <Table 7>과 같은 기준으로 구분하여 악당 캐릭터에서 추출한 색채 샘플 61점의 명도와 채도의 빈도수를 살펴보면 다음의 <Table 8>, <Table 9>와 같다.

<Table 7> Standards for Lightness and Saturation Values

	명도	채도
Low	0~2	0~3
Medium	3~7	4~6
High	8~10	7~16

<Table 8>에서 보는 바와 같이 악당 캐릭터에 사용된 명도는 증명도 59%, 저명도 37.7%, 고명도 3.3%도 순으로 나타났으며, A그룹과 B그룹에서도 동일하게 나타났다. 특히 고명도는 A그룹과 B그룹 모두 매우 적게 사용되었다.

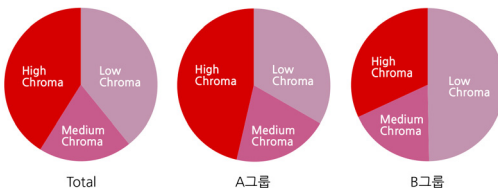
<Table 8> Frequency of Value of Villain Characters



	Total	A Group	B Group
Low Value(0-2)	23(37.7%)	14(36%)	9(41%)
Medium Value(3-7)	36(59%)	24(61.5%)	12(54.5%)
High Value(8-10)	2(3.3%)	1(2.5%)	1(4.5%)
Total	61(100%)	39(100%)	22(100%)

채도 빈도는 <Table 9>에서 보는 바와 같이 고채도 41%, 저채도 39.3%, 중채도 19.7%도 순으로 나타났다. 반면 A그룹에서는 고채도 46.2%, 저채도 33.4%, 중채도 20.4%로 나타났고, B그룹에서는 저채도 50%, 고채도 32%, 중채도 18%로 나타났다. 주로 악당 캐릭터에는 고채도와 저채도가 사용되었으나, A그룹에서는 고채도가 B그룹에서는 저채도가 가장 많은 빈도수를 나타냈다.

<Table 9> Frequency of Chroma of Villain Characters

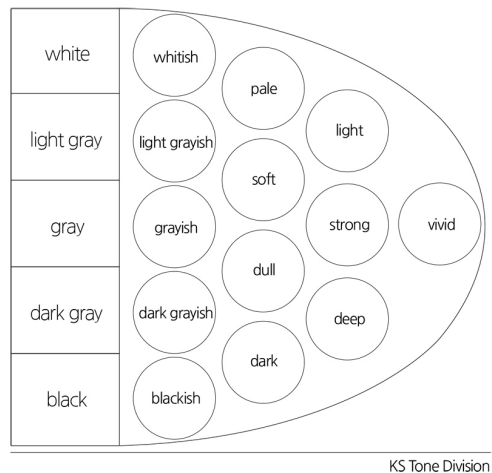


	Total	A Group	B Group
Low Chroma(0-3)	24(39.3%)	13(33.4%)	11(50%)
Medium Chroma(4-6)	12(19.7%)	8(20.4%)	4(18%)
High Chroma(7-16)	25(41%)	18(46.2%)	7(32%)
Total	61(100%)	39(100%)	22(100%)

이상의 분석결과, 악당 캐릭터에는 증명도와 저명도의 색을 주로, 고명도의 색은 적게 사용하고 있음을 알 수 있었다. 이는 고명도는 밝고 맑은 이미지로 선함을 연상시키므로 악당 캐릭터의 이미지와 대조되기 때문에 그 사용이 적음을 알 수 있다. 채도의 경우에는 고채도와 저채도의 색 사용 빈도가 높고, 중채도의 색 사용 빈도가 낮게 나타났다. 특히 A그룹보다 B그룹 애니메이션에서 저채도의 사용이 현저히 증가한 것을 확인할 수 있었다. 이처럼 최근 제작된 3D 애니메이션에서 저채도의 사용이 많아진 이유는 3D 애니메이션의 색채가 전통적인 애니메이션보다 강한 대비와 화려한 색채로 표현(Kim and Sung, 2021)되기 때문에, 선한 주인공 캐릭터와의 대비를 위해 저채도의 색채를 사용한 것이라 파악된다.

3.3 색조 분포 현황

색상이 동일해도 명도와 채도 - 강약, 농담 등 - 에 따라 색상의 상태에 차이가 나는데, 이를 색조라고 한다. 색조는 명도와 채도를 통합한 개념으로 ISCC-NBS의 색명 체계에는 색조에 따른 형용사로 색을 구분하도록 되어 있으며, 일본의 색채연구소가 만든 배색체계(PCCS)에서도 이를 따르고 있다(Park, 2007). 우리나라에서도 <Figure 2>와 같이 한국산업규격(KS)의 표준 색조를 사용하고 있다.



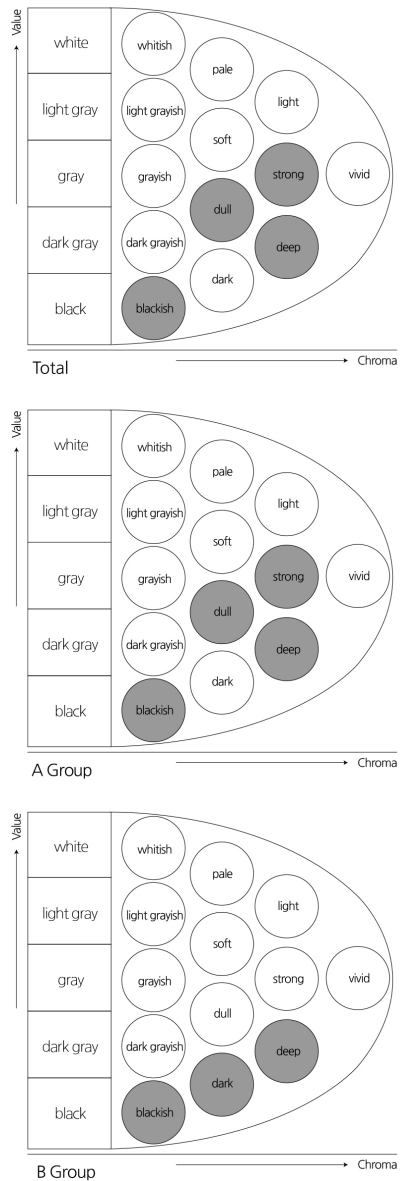
<Figure 2> KS Standard Color Tone

<Table 10> Frequency of Tone used for Billan Characters

	V	S	L	Dp	P	Sf	DI	Dk	Wh	Lgr	Gr	Dgr	Bk
Total 61(100%)	5 (8.2%)	9 (14.8%)	2 (3.2%)	8 (13.2%)	2 (3.2%)	4 (6.5%)	8 (13.2%)	4 (6.5%)	1 (1.7%)	4 (6.5%)	4 (6.5%)	1 (1.7%)	9 (14.8%)
A Group 39(100%)	4 (10.3%)	8 (20.6%)	2 (5.1%)	5 (12.8%)	0 (0%)	2 (5.1%)	6 (15.5%)	1 (2.5%)	1 (2.5%)	3 (7.7%)	2 (5.1%)	0 (0%)	5 (12.8%)
B Group 22(100%)	1 (4.5%)	1 (4.5%)	0 (0%)	3 (13.7%)	2 (9.1%)	2 (9.1%)	2 (9.1%)	3 (13.7%)	0 (0%)	1 (4.5%)	2 (9.1%)	1 (4.5%)	4 (18.2%)

<Figure 2>의 표준 색조에 따라 디즈니 애니메이션 악당 캐릭터의 색조분포 현황을 살펴보면 <Table 10>과 같다. <Table 10>에 나타난 바와 같이 악당 캐릭터는 기본(S) 색조와 검은(Bk) 색조를 가진 색이 각각 14.8%로 빈도가 가장 높게 나타났다. 다음으로는 탁한(DI) 색조와 진한(Dp) 색조 13.2%, 선명한(V) 색조 8.2% 순으로 나타났다. 반면 밝은(L) 색조와 연한(P) 색조는 각각 3.2%, 흰(Wh) 색조와 어두운 회색(Dgr) 색조는 각각 1.7%로 가장 적게 나타났다. A그룹에서는 기본(S) 색조가 20.6%로 가장 많은 빈도를 보였고, 다음으로 탁한(DI) 색조 15.5%, 진한(Dp) 색조와 검은(Bk) 색조가 각각 12.8% 순으로 나타났다. 가장 적게 사용된 색조는 연한(P) 색조와 어두운 회색(Dgr) 색조로 전혀 사용되지 않았으며, 그다음으로는 흰(Wh) 색조와 어두운(Dk) 색조가 2.5%로 낮은 빈도를 보였다. 반면, B그룹에서는 검은(Bk) 색조가 21.8%로 가장 많은 빈도를 보였고, 다음으로 진한(Dp) 색조와 어두운(Dk) 색조가 각각 13.7% 순으로 많은 빈도를 나타냈다. 가장 적게 사용된 색조는 밝은(L) 색조와 흰(Wh) 색조로 전혀 사용되지 않았으며, 다음으로는 선명한(V), 기본(S), 밝은 회(Lgr), 어두운 회(Dgr) 색조가 각각 4.5%로 다른 색조에 비해 빈도가 낮게 나타났다. <Figure 3>은 악당 캐릭터에 사용된 색조에서 가장 많은 빈도를 보이는 색조를 나타낸 것으로, B그룹 악당 캐릭터에서는 A그룹 악당 캐릭터보다 검은색의 혼합률이 높은 색조를 사용하고 있음을 알 수 있다.

이처럼 악당 캐릭터에는 흰색의 혼합률이 높아 깨끗하고 밝고 약한 느낌을 주는 색조는 사용되지 않았고 전반적으로 어둡고 강함을 나타내는 어두운 색조와 중성화된 탁한 색조가 사용되었다. 결론적으로 악당 캐릭터의 색조는 강한 느낌과 동시에 외롭고 쓸쓸한 느낌을 주는 어두운 색조를 주로 사용하였다는 것을 알 수 있다.



<Figure 3> Frequency of Tone of Billan Characters



### 3.4 색채연상 분석

색채에서 연상되는 언어를 통해 악당 캐릭터의 색채를 분석하고자 분석대상에서 추출한 색채의 색상, 명도, 채도 값을 한국 산업규격(KS) 계통 색명에 대입하여 계통 색명을 도출하였다. 도출된 계통 색명에 색채연상언어와 색조 연상언어를 적용하여 악당 캐릭터 색채연상 언어를 다음과 같이 도출하였다.

〈Table 11-1〉에서 보는 것처럼 〈백설공주와 일곱난장이, 1937〉의 악당인 왕비(그림하일드)에 사용된 주된 색은 검정과 남색이고, 포인트 색으로는 빨강이 사용되었다. 자줏빛 검정은 ‘욕망하는’, ‘강한’, ‘불안한’이란 감정을 표현하고 선명한 남색은 ‘강한’, ‘위엄있는’, ‘공허한’이란 감정을 연상시킨다. 이러한 배색은 그림하일드가 항상 불안하고 공허함을 느끼기 때문에 강하고 위엄있는 권력을 더욱 욕망한다는 것을 알 수 있다.

사과 장수로 변신한 왕비의 색채는 검정이 주를 이루고 있다. 캐릭터 자체에 사용된 색은 아니지만, 사과 장수가 들고 있는 사과의 빨간색을 포인트 색으로 사용하였다. 몸 전체를 덮고 있는 옷과 사과의 검정과 빨강의 배색은 부정적인 느낌을 주며 공격적이고 폭력적이라는 Heller(2003)의 주장처럼 불안하고 공격적이며 폭력적인 사과 장수의 특성을 강화하고 있음을 알 수 있다.

〈Table 11-2〉는 〈피터팬, 1953〉에 등장하는 악당 후크선장의 색채분석표이다. 후크선장은 진한 빨강의 외투, 어두운 자주의 바지와 모자를 입고 있으며, 머리는 빨간빛 검정이 사용되었다. 얼굴은 탁한 주황, 목 부분의 프릴은 밝은 보랏빛 회색을 사용하고 있다. 후크선장의 주된 색은 진한 빨강이며 보조색으로는 빨간빛 검정과 어두운 자주가 사용되었다. 진한 빨강의 진한에서 연상되는 언어는 ‘강한’이고, 빨강에서 연상되는 긍정적 언어는 ‘열정적’이고 부정적 언어는 ‘폭력적’이다. 빨간빛 검정에서는 ‘욕망하는’, ‘강한’, ‘불안한’이라는 언어가 연상되고, 어두운 자주에서는 ‘음침한’, ‘열정적인’, ‘과시하는’이라는 언어가 연상된다. 이를 통해 후크선장은 강하고 열정적이지만 폭력적이고 불안해하며 과시하고 싶은 성격이라는 것을 알 수 있으며 이러한 색채사용은 악당인 후크선장의 캐릭터성을 더욱 명확히 보여준다.

〈인어공주, 1989〉에서는 주인공 에리얼의 목소리

를 빼앗아간 우르슬라가 악당 캐릭터로 등장한다. 〈Table 11-3〉에서 보는 바와 같이 우르슬라의 주된 색채는 하체 부분의 빨간빛 검정과 상체의 흐린 파랑이고, 보조색으로는 머리의 색채인 흰보라와 입술의 진한 빨강과 에리얼의 목소리를 담은 펜던트의 밝은 노란갈색이 사용되었다. 이들 색채에서 연상되는 ‘분노한’, ‘강한’, ‘불안한’, ‘시기하는’ 언어는 트라이튼 왕에 의해 쫓겨난 우르슬라의 감정을 잘 대변해주고 있으며 ‘밝고’, ‘상냥한’, ‘차가운’이라는 언어는 에리얼이 인간이 되고자 우르슬라를 찾아갔을 때의 우르슬라의 모습에서 느껴지는 감정을 잘 표현하고 있다. 우르슬라는 뽀족뽀족한 머리, 손가락, 다리 형태에서도 악당의 느낌을 물씬 풍기고 있지만, 사용된 색채를 통해서 이를 더욱 강화하고 있음을 알 수 있다.


〈Table 11-4〉는 〈알라딘, 1992〉의 악당 캐릭터인 자파의 색채분석표로 자파의 주된 색채는 빨간빛 검정과 진한 빨강이다. 빨간빛 검정에서 빨강은 ‘외향적인’과 ‘분노’를, 검정에서는 ‘지적인’과 ‘악함’을 연상시킨다. 또 다른 주된 색채인 진한 빨강도 강하고 폭력적임을 연상시키는 색채이다. 이처럼 주된 색채 모두 자파의 분노와 악함, 폭력적임을 연상하게 한다. 보조 색채로는 자유분방하면서도 비현실적이며 젊음은 척하지만, 속물이라는 연상을 주는 주황과 갈색을 사용함으로써 자파 자신이 나라를 통치하려는 야망을 갖고 있다는 것을 색채를 통해서도 표현하고 있다.

〈라퐁젤, 2010〉의 악당 고델은 자신의 젊음을 유지하고 싶은 끊임없는 욕망을 이루기 위해 라퐁젤을 납치해 탑에 가두고 키우지만, 라퐁젤이 성장하면서 탑 밖의 세상을 동경하는 모습을 보며 불안해한다. 고델은 탑 안에 있는 라퐁젤에게는 온화하고 다정한 가짜 엄마의 역할을 충실히 하지만 자신의 젊음을 위해 라퐁젤을 탑에 가두고 키우며, 라퐁젤이 탑 밖의 세상으로 나갔을 때 돌변하는 모습은 충격적이다. 이러한 고델의 모습은 색채를 통해 더욱 강화됨을 알 수 있다. 〈Table 11-5〉에서 보는 바와 같이 고델의 주된 색채는 진한 빨강이고 보조 색채는 자줏빛 검정과 흐린 분홍이다. 주된 색채는 강하고 열정적인 분노를 연상케 하고, 보조 색채는 끊임없이 욕망하며 불안해하는 감정과 동시에 ‘온화한’, ‘다정한’, ‘충격적’이라는 언어를 연상시킨다. 이처럼 고델에 사용된 색채를 통해서도 그녀의 성격과 역할이 고스란히 드러남을 알 수 있다.


〈Table 11-1〉 Villain Character Color Analysis Table of 〈Snow White and the Seven Dwarfs, 1937〉

〈Snow White and the Seven Dwarfs, 1937〉					
Queen's main color scheme					
RGB	Munsell (HVC)	KS system color name	Association of tone	Positive association of color	Negative association of color
R9 G6 B15	9.39RP 0.50 2.17	Red Purplish Bk	aspired	strong	restless
R40 G19 B97	7.87PB 1.17 12.09	Vivid PB	strong	majestic	empty
R185 G163 B175	1.74RP 6.81 2.98	Light Grayish Pk	calm	tempting	shocking
R193 G145 B125	1.33YR 6.30 4.53	Dull YR	ambiguous	intelligent	unrealistic ignored
R150 G93 B26	7.10YR 4.35 8.44	Strong Br	powerful	gentle	snobby
R160 G13 B23	8.09R 3.26 13.49	Vivid R	strong	intense	furious violent
R84 G3 B6	1.88YR 1.41 8.36	Deep Br	strong	gentle	snobby
R180 G58 B23	9.46R 4.10 13.17	Strong R	strong	intense	furious violent
R110 G114 B39	1.40GY 4.51 6.02	Dull GY	ambiguous	naive	immature
Apple seller's main color scheme					
RGB	Munsell (HVC)	KS system color name	Association of tone	Positive association of color	Negative association of color
R11 G6 B5	0.40R 0.50 2.05	Reddish Bk	furious	strong	restless
R211 G165 B160	5.27R 7.07 4.25	Soft Pk	gentle	affectionate	shocking
R201 G182 B170	4.38YR 7.43 1.85	Gray Pk	gloomy	affectionate	shocking
R123 G105 B100	0.37YR 4.47 1.63	Gray Br	gloomy	austere	snobby
R119 G120 B63	0.79GY 4.79 4.60	Dull GY	ambiguous	naive	immature
R218 G1 B14	7.79R 4.43 18.48	Vivid R	strong	intense	violent


〈Table 11-2〉 Villain Character Color Analysis Table of 〈Peter Pan, 1953〉

〈Peter Pan, 1953〉					
Captain Hook's main color scheme					
RGB	Munsell (HVC)	KS system color name	Association of tone	Positive association of color	Negative association of color
R128 G29 B40	6.31R 2.72 9.89	Deep R	strong	passionate	violent
R24 G23 B24	2.66RP 0.50 1.20	Reddish Bk	aspired	strong	restless
R188 G156 B139	3.23YR 6.56 3.04	Dull YR	ambiguous	intelligent	unrealistic ignored
R197 G192 B196	8.51P 7.73 1.03	Light Purplish Gy	bright personal	mediocre	cruel
R174 G128 B157	1.39RP 5.76 5.93	Dull RedPurplish Pk	dull resentful	tempting	weak
R71 G33 B54	6.66RP 1.65 5.07	Dark RP	gloomy	passionate	flaunting
R152 G166 B183	3.37PB 6.64 2.96	Light Grayish B	calm	majestic	lonely
R130 G83 B12	8.40YR 3.83 7.92	Strong Br	powerful	austere	snobby


〈Table 11-3〉 Villain Character Color Analysis Table of 〈The Little Mermaid, 1989〉

〈The Little Mermaid, 1989〉					
Ursula's main colorscheme					
RGB	Munsell (HVC)	KS system color name	Association of tone	Positive association of color	Negative association of color
R7 G7 B9	2.45R 0.50 1.98	Reddish Bk	furious	strong	restless
R130 G140 B179	6.98PB 5.75 5.60	Soft B	affable	cold	restless
R219 G213 B223	5.56P 8.52 2.02	Whitish P	cold	colorful	poor
R32 G41 B96	6.83PB 1.67 8.60	Strong PB	strong	majestic	empty
R72 G79 B146	7.62PB 3.47 9.50	Strong B	strong	cold	restless
R195 G144 B6	1.33Y 6.18 10.24	Light Yellowish Br	bright	pleasant decent	jealous snobby
R136 G19 B1	9.87R 2.76 11.86	Deep R	strong	powerful	furious
R88 G49 B122	2.26P 2.71 10.57	Strong P	powerful	mystical	poor
R2 G121 B166	9.38B 4.64 8.40	Light B	bright	cold	restless
R66 G91 B106	8.54B 3.60 3.05	Dull BG	dull	cold-hearted	sad

〈Table 11-4〉 Villain Character Color Analysis Table of 〈Aladdin, 1992〉

〈Aladdin, 1992〉					
Jaffa's main color scheme					
RGB	Munsel (HVC)	KS system color name	Association of tone	Positive association of color	Negative association of color
R7 G0 B0	0.11R 0.50 2.04	Reddish Bk	furious outgoing	intelligent	restless evil
R126 G13 B28	8.12R 2.52 10.84	Deep R	strong	passionate	violent
R80 G5 B31	7.21R 1.34 7.49	Deep R	strong	passionate	violent
R213 G124 B77	2.19YR 5.95 9.38	Strong YR	powerful	free-spirited	unrealistic
R151 G85 B61	1.00YR 4.21 6.90	Strong Br	powerful	gentle	snobby
R178 G20 B37	6.68R 3.68 14.50	Vivid R	strong	passionate	furious


〈Table 11-5〉 Villain Character Color Analysis Table of 〈Rapunzel, 2010〉

〈Rapunzel, 2010〉					
Gothel's main color scheme					
RGB	Munsel (HVC)	KS system color name	Association of tone	Positive association of color	Negative association of color
R91 G17 B36	6.39R 1.73 7.91	Deep R	strong	passionate	furious
R28 G23 B31	2.21RP 0.51 1.80	RedPurplish Bk	aspired	strong	restless
R213 G149 B128	9.70R 6.62 5.92	Soft Pk	gentle	affectionate	shocking
R168 G111 B52	6.99YR 5.05 7.55	Pale Br	weak	gentle	snobby
R146 G59 B63	4.62R 3.58 8.69	Deep R	strong	passionate	furious
R97 G95 B93	0.20Y 3.92 0.23	Dark Gr	gloomy	prudent	cruel


〈Table 11-6〉은 〈빅 히어로, 2015〉의 악당 스푸키맨의 색채분석표로 스푸키맨은 딸에 대한 복수를 위해 악당이 된 캐릭터이다. 주된 색채는 빨강빛 검정이고 보조 색채는 밝은 회색과 기본 빨강 그리고 흐린 노란갈색이다. 스푸키맨의 주된 색채에서 연상되는 것은 ‘분노한’, ‘강한’, ‘불안한’이고, 보조 색채인 밝은 회색과 기본 빨강, 흐린 노란갈색에서 연상되는 언어는 ‘밝고’, ‘온화한’, ‘신중한’, ‘쓸쓸한’, ‘힘센’, ‘강렬한’, ‘분노한’,

‘어리석은’이다. 이를 통해 스푸키맨은 딸에게는 온화하고 신중한 아버지이지만 딸을 잃어버리고 난 후 쓸쓸한 심정과 딸에 대한 복수로 분노를 표출하는 어리석은 모습을 동시에 보여준다. 스푸키맨의 색채는 불안함과 동시에 극도로 분노하는 감정을 잘 표현하고 있으며, 분노를 표출하기 위해 어리석게도 히로의 마이크로 로봇을 훔쳐 강한 슈퍼 악당이 되고자 하는 스푸키맨의 모습을 대변하고 있다.


〈Table 11-6〉 Villain Character Color Analysis Table Of 〈Big Hero, 2015〉

〈Big Hero, 2015〉					
Spooky Man's main color scheme					
RGB	Munsell (HVC)	KS system color name	Association of tone	Positive association of color	Negative association of color
R8 G13 B15	6.73R 0.50 1.98	Reddish Bk	furious	strong	restless
R195 G197 B202	6.29PB 7.86 0.93	Lifgt Gy	bright	prudent	lonely
R164 G33 B32	7.95R 3.48 12.94	Strong R	powerful	intense	furious
R160 G138 B49	5.25Y 5.67 7.02	Soft Yellowish Br	gentle	friendly gentle	jealous stupid

〈Table 11-7〉 Villain Character Color Analysis Table of 〈Moana, 2016〉

〈Moana, 2016〉					
Te Ka's main color scheme					
RGB	Munsell (HVC)	KS system color name	Association of tone	Positive association of color	Negative association of color
R173 G23 B8	8.74R 3.58 14.78	Vivid R	strong	powerful	furious
R80 G38 B29	2.12YR 1.90 5	Dark Br	dark	gentle	stupid
R57 G34 B7	8.64YR 1.28 3.59	Dark Br	dark	gentle	stupid
R37 G23 B20	7.82R 0.59 1.95	Reddish Bk	furious	strong	restless
R248 G230 B132	5.86Y 9.00 6.58	Pale Y	weak	friendly	dependent

〈Table 11-8〉 Villain Character Color Analysis Table of 〈Raya and the Last Dragon, 2021〉

〈Raya and the Last Dragon, 2021〉					
Namari's main color scheme					
RGB	Munsell (HVC)	KS system color name	Association of tone	Positive association of color	Negative association of color
R126 G77 B79	6.73R 0.50 1.98	Dull R	ambiguous	courageous	impulsive
R65 G53 B74	3.68P 2.23 3.09	Dark P	strong	personal	wandering
R157 G149 B158	6.79P 6.14 1.60	Grayish P	calm	personal	wandering
R18 G18 B18	8.64RP 0.50 1.54	RedPurplish Bk	aspired	strong	restless
R151 G53 B74	1.45R 3.58 9.78	Deep R	strong	passionate	impulsive
R121 G101 B85	7.40YR 4.30 2.20	Graysih Br	gloomy	austere	stupid
R89 G55 B56	5.26R 2.55 3.38	Dull R	ambiguous	courageous	impulsive

〈Table 11-7〉은 〈모아나, 2016〉의 색채분석표이다. 〈모아나, 2016〉의 악당은 용암 괴물 테 카로 심장을 잃어버린 테 피티와 동일한 캐릭터이다. 테 카가 악당 역할을 할 때의 주된 색채는 선명한 빨강과 어두운 갈색이고 보조 색채는 어두운 갈색과 빨강빛 검정이고 포인트 색채로 연한 노랑이 사용되었다. 반면 모아나가 테 카가 심장을 잃어버린 테 피티임을 알고 심장을 돌려주자 테 카는 태초의 여신인 초록 색채의 테 피티로 변화한다. 이를 통해서도 색채가 캐릭터의 성격과 역할을 대변하고 있음을 알 수 있다. 테 카의 주된 색채는 '강력한', '분노한', '어두운', '점잖은', '어리석은' 등을 연상시켜 심장을 잃어버린 테 카의 감정을 명확히 표현해주고 있다.

〈Table 11-8〉은 〈라야와 마지막 드래곤, 2021〉의 색채분석표이다. 이 애니메이션의 악당은 나마리로, 나마리는 주인공 라야에게 접근해 드래곤 껍을 빼앗으려다 드래곤 껍이 부서져 모든 살아있는 생명을 집어삼키는 드룬을 부활시킨 장본인이다. 그렇지만 결국에는 회심하여 동료들에게 받은 조각 조각난 드

래곤 껍을 모아, 하나의 완전한 드래곤 껍을 완성하여 드룬을 퇴치하고 쿠만드라 왕국에 평화를 되찾는다. 회심하기 이전 나마리의 주된 색채는 탁한 빨강과 회보라이다. 이 색채를 통해 연상되는 언어는 '애매한', '용기있는', '충동적인', '차분한', '개인적인', '방황하는'으로 애매한 태도로 방황하는 나마리의 모습과 나중에 용기를 내어 쿠만드라 왕국을 되살리는 나마리의 역할을 탁한 빨강과 회보라를 사용함으로써 명확히 표현하고 있음을 알 수 있다.

#### 4. 결 론

이 연구는 디즈니 애니메이션 악당 캐릭터의 색채를 분석한 것으로 분석결과는 다음과 같다.

첫째, 악당의 이미지를 전달하기 위해 디즈니에서 사용한 주된 색상은 빨강(R)과 주황(YR)으로 시대나 애니메이션 제작방식에 따라 차이점은 보이지 않았다. 이를 통해 악당 캐릭터에 사용된 색상은 시대나 제작방

식에 따라 변하지 않는다는 것을 알 수 있다. 악당 캐릭터에 주로 사용된 빨강과 주황은 난색으로 따뜻한 느낌과 동시에 흥분시키는 느낌도 불러일으키기 때문에 불안하고 공격적이며 폭력적인 감정을 연상하게 한다. 이러한 색상의 사용은 악당 캐릭터의 성격과 역할에 부합할 뿐만 아니라 악당의 이미지를 강화하고 있음을 알 수 있다.

둘째, 악당 캐릭터에서 사용 빈도가 높은 명도는, 시대와 제작방식에 상관없이 동일하게 증명도/저명도로 나타났으며, 고명도의 사용 빈도는 매우 낮았다. 이러한 결과는 고명도의 색채는 선하고 상냥하고 깨끗한 느낌을 주므로 악당 캐릭터의 전반적인 인상이나 분위기와는 상반되기 때문이다. 채도에 있어서는 고채도와 저채도의 사용 빈도가 높았다. 고채도의 이미지는 명확하고 강렬한 인상을 주어 관객의 시선을 끄는 장점이 있는데, 악당의 캐릭터에도 고채도의 색채를 사용함으로써 관객의 뇌리에 악당 캐릭터를 강렬하게 각인시켜 주목하게 한다. 반면 악당 캐릭터에 사용된 저채도는 흰색의 혼합률이 많은 저채도의 색이 아니라 검은색의 혼합률이 많은 저채도를 사용하여 어둡고 답답하고 우울한 인상을 주어 악당 캐릭터의 심리를 알 수 있게 한다.

셋째, 디즈니 악당 캐릭터의 색조는 검은(Blackish), 기본(Strong), 탁한(Dull), 진한(Deep) 색조가 주로 사용되었다. 대체로 명도와 채도가 낮은 색채를 사용하여 어둡고 강한 이미지를 표현하는 특성이 발견되었다. 특히 이전에 제작된 2D 애니메이션보다 최근 제작된 3D 애니메이션에서 저채도와 검은색 혼합률이 많은 색조가 증가한 것은 3D 애니메이션의 디지털 이미지 특성인 스펙타클 한 표현을 위해 강렬하고 화려한 고채도의 색채를 사용한 주인공 캐릭터와의 강한 대비를 표현하기 위한 것이라 파악된다.

넷째, 디즈니는 색채연상을 악당 캐릭터의 색채에 활용함으로써 악당 캐릭터의 '공격적', '폭력적', '분노한', '불안한' 등의 심리를 더욱 명확하게 표현해주는 시각적인 방법으로 색채를 사용하고 있음을 알 수 있다.

이처럼 캐릭터의 색채는 캐릭터의 성격이나 역할은 물론 캐릭터의 상황과 심리에 대한 표현의 도구로서 의미가 있다. 즉, 캐릭터의 색채 선정은 단순히 색채를 활용하는 문제를 넘어서 캐릭터의 성격과 역할, 심리묘사와 감정전달의 도구로써 신중히 고려되어야 하며, 색채

의 연상과 상징을 활용한 캐릭터의 색채 선정은 캐릭터의 성격과 역할을 표현하는데 그치지 않고 서사구조를 강화한다는 것을 알 수 있다.

이 연구는 디즈니 악당 캐릭터라는 다소 제한적인 범위 안에서 악당 캐릭터의 색채를 분석하여 디즈니 악당 캐릭터의 공통된 색채특성을 도출하였다는 한계가 있지만, 이 연구를 통해 애니메이션 캐릭터의 색채분석 및 선정에 도움이 되기를 희망한다.

## References

- [1] Choi, Y. G., The power of the cultural economy in the era of the 4th industrial revolution (1st ed.), Seoul: Central Economic Review Company, 2017.
- [2] Eva Heller, Color temptation (4th ed.), Yedam, 2003.
- [3] Hong, M. S., "A Study on the Change of Character's Personality and Costume Color According to Live-Action of Disney Animation Movies", Seoul National University of Science and Technology Master's thesis, 2021.
- [4] Hong, S. H., Kim, J. H., "Study on Color Tones of the Scoundrel Characters in Walt Disney's Classic Animation", Korea Multimedia Society Academic presentations, Vol. 12, No. 2, 2009, pp. 304-307.
- [5] Kim, H. S. and Sung, R. A., "A Study on the characteristics of Digital Images Found in 3D Animations-focusing on the formativeness OD <Soul> and <Raya and the last Dragon>," Catoon & Animation Studies, Vol. 64, 2021, pp. 31-58.
- [6] Kim, S. R. and Kim, N. H., "A Study on Color Use System of Helper Characters in Animations", Journal of Korea Society of Color Studies, Vol. 29, No. 3, 2015, pp. 87-96.
- [7] Moon, E. B., Color design textbook, (1th ed.) Ann Graphics, 2011.

- [8] Noh, Y. S., "A Study of Analysis on Sensitivity Responses by Altering the Color Properties of Photographic Images", Korean Society of Color Studies, Vol. 29, No. 2, 2015, pp. 49-60.
- [9] Park, Y. J., "A Study on The Color by Type Shown in Animation Character-Concentrating around Walt Disney", SangMyung University Master's thesis, 2003.
- [10] Park, Y. S., Color glossary (1th ed.) Yearim, 2007.



## ■ 저자소개



Rea Sung

Dr. Rea Sung took a Ph degree of Digital media. The thesis of her degree was "On the Correlation between Fun elements in Feature-length

Animation and Psychological Fun of Audience." She is a professor of Division of Design & Imaging, Baekseok University, and actively working on the development of imaging contents and animation



Hyesung Kim

Dr. Hyesung Kim got a doctorate in Digital Media from Hongik University. The thesis of her degree is 'A Study on the Animation Curriculums

of Universities in Korea.' She is currently a professor at the Department of Communication Design at Pyeongtaek University and actively working on digital animation.