

시리즈 애니메이션 캐릭터의 역할과 성격 변화에 대한 고찰

공현희* · 성레아**

Study on the Characters' Role and Personality Difference in the Series Animation Works

Hyunhee Kong* · Rea Sung**

Abstract

This study was conducted on characters who play the main character of the spin-off work based on the image in the original. Through the analysis of the original and spin-off works, the role type and characteristics according to the characters' roles were analyzed. It was analyzed that Rex, Bo Peep, and Forky, the main characters of the Toy Story spin-off works, had characteristics described in the original, which were not the main characters, and changed when they appeared in the spin-off works. First, it shows a tendency to add a new personality to play the role of the main character who solves problems and leads the story development while maintaining the existing personality characteristics in the original. Second, in order to play the main character in the spin-off work, these main characters are strongly revealed in the characteristics of the faithful type 6, and the achiever type 3, respectively. The reason why the characters' personality in the existing original have continuity is that if the personality of the existing characters change rapidly, they may contradict the audience's existing perception, preventing them from being immersed in the spin-off protagonist itself and the story development. However, the main characteristics of personality type 6 and personality type 3 are described only by considering the character's role as a helper to solve the problem and the characters' characteristics, but in order to solve the problem in spin-off, the animation producers are determined to achieve the goal. An understanding of this result will greatly help animation producers plan the character in consideration.

Keywords : Enneagram, Animation, Character

Received : 2022. 08. 01. Revised : 2022. 08. 25. Final Acceptance : 2022. 08. 29.

* First Author, Professor, Department of Digital Image & Animation, Baekseok University, e-mail : hanikong@naver.com

** Corresponding Author, Professor, Department of Digital Image & Animation, Baekseok University, 1, Baekseokdaehak-ro, Cheonan-si, Chungcheongnam-do, 31065, Republic of Korea, Tel : +82-41-550-2715, e-mail : leo@bu.ac.kr

1. 서 론

1.1 연구배경 및 목적

스핀오프(spun-off)는 분할 또는 분화를 의미하며 통상적으로 기업의 회사분할을 뜻하는 경제용어이다. 대중문화 분야에서는 기존 드라마, 영화, 책 등의 원작을 토대로 제작한 작품들을 뜻하며, 특정 등장인물을 주인공으로 한 새로운 스토리 전개를 하는 작품 또는 원작의 과거(프리퀄) 또는 미래(씨퀄)와 같이 스토리의 배경을 변화시킨 작업들을 의미한다. 어벤져스 주가를 높인 마블시네마틱유니버스의 경우, 어벤져스에 등장하는 각 캐릭터들을 주인공으로 하는 개별 영화를 제작하거나, 스타워즈 시리즈처럼 1970년대 시작된 세 편의 원작에 이어, 프리퀄 시리즈 세 편, 씨퀄 시리즈 세 편을 제작한 바 있다.

영화나 애니메이션 분야에서 특히 스핀오프 작품이 양산되는 이유는 흥행 가능성이 높은 작품을 제작하는 것을 선호하기 때문이다. 캐스팅 비용의 증가, 첨단 컴퓨터 그래픽 기술의 적용, 새로운 촬영기법 구현을 위한 값비싼 장비 사용 등 장편 영화나 애니메이션 한 편을 제작하는 비용은 이제 웬만한 M&A 투자 규모를 상회하는 경우가 잦아졌다. 일명 흥행의 보증수표를 갖지 않으면 투자 위험성이 많이 높아진 것이 사실이다. 따라서 기존 원작의 흥행성과 분석을 통해 어떤 캐릭터를 주인공으로 한 스핀오프 작품을 제작하여 기존 흥행의 후광효과를 최대한 활용하려는 제작방식이 하나의 트렌드가 된 것이다.

스핀오프 작품 모두가 흥행을 보장받는 것은 아니다. 특히, 특정 등장인물에 집중하여 제작된 작품들의 경우 원작에서의 존재감은 두드러졌지만 그 등장인물을 주인공으로 한 스토리 전개가 대중의 호응을 크게 받지 못 하는 경우도 많았다. 원작에서 주인공의 조력자로서 역할을 했던 등장인물을 장편서사의 주인공으로 자리매김하는 것은 쉬운 일은 아닐 것이다. 원작 대비 스핀오프 작품 서사구조의 독창성은 관객 호응의 중요한 요소 중 하나일 것이다. 관객에게는 이미 익숙해져 버린 캐릭터의 성격묘사가 스핀오프 작품의 서사구조에서는 어떻게 표현될 것인가는 창작하는 사람들의 큰 과제일 것이다. 흔히들 영화의 성공여부는 캐스팅에서 결정된다고 하듯이 애니메이션에서는 캐릭터

기획과 작품의 서사구조가 성패를 좌우한다고 볼 수 있다.

본 연구는 원작에서의 이미지를 바탕으로 스핀오프 작품의 주인공 역할을 수행하는 캐릭터들을 대상으로 진행하였다. 원작과 스핀오프 작품분석을 통해 캐릭터들의 배역에 따른 역할유형과 성격을 분석하였고, 그 결과 작품 서사구조에서 캐릭터의 역할과 성격을 규정하는 데 어떤 공통된 원칙들이 있는가에 대해 알아 보 고자 한다. 원작과 스핀오프 작품의 서로 다른 서사구조에서 동일한 캐릭터에게 어떤 다른 역할과 성격을 규정할 것인가에 대한 이해는 애니메이션 기획과 제작자들이 무엇을 고려하여 캐릭터를 기획할 것인지에 대해 큰 도움이 될 것이다.

1.2 연구범위 및 방법

본 연구는 원작 애니메이션을 기반으로 스핀오프된 작품을 연구대상으로 하였고, 원작과 스핀오프 작품간에 서사구조의 변화와 이에 따른 등장인물들의 역할유형과 성격변화를 분석하였다. 연구대상의 선정은 대중적으로 잘 알려진 장편애니메이션 중에서 원작을 기반으로 다수의 스핀오프 작품을 개봉한 토이스토리 원작과 스핀오프 작품을 대상으로 선정하였다. 토이스토리는 미국 픽사 최초의 3D 애니메이션 작품으로서, 토이스토리1은 1995년 최초 개봉되어 북미 박스오피스 1위를 기록한 바 있다. 이어서 1999년에 개봉한 토이스토리2는 57회 골든 글로브 시상식에서 작품상을 수상한 바 있고, 연이어 토이스토리3도 83회 아카데미 시상식에서 장편 애니메이션 주제가상을 받은 바 있다. 가장 최근인 2019년에 개봉한 토이스토리4 역시 92회 아카데미 시상식에서 장편 애니메이션상을 수상하여 작품이 개봉될 때 마다 우리 나라 뿐만 아니라 전 세계적으로 작품성과 흥행성을 높이 인정받는 작품이다. 토이스토리4 이후에는 토이스토리4에서 신스틸러로서 가장 인기가 높았던 포키를 주인공으로 한 'Forky Asks a Question'이 개봉되었고, 공룡 렉스, 보핍이 주인공으로 등장하는 스핀오프 작품인 'Party saurus Rex'와 'Lamp life'도 개봉되었다. 작품성과 흥행성 두 마리 토끼를 잡은 토이스토리 1, 2, 3, 4편과 스핀오프 작품의 서사구조 분석과 함께 스핀오프 주인공인 포키, 렉스, 보핍 캐릭터의 역할과 성격 변화를 분석할 것이다.

본 연구에 등장하는 캐릭터의 특성을 입체적으로 분석하기 위한 분석도구로 그레마스의 행위소모형과 에니어그램을 활용하였다. 3D애니메이션에 등장한 캐릭터의 특성을 프롭의 민담형태론과 MBTI를 사용하여 분석한 연구(Oh and Suk, 2005)가 있었으나, 3D애니메이션에만 한정했다는 한계가 있다. 또한, 프롭의 이론은 러시아 민담 연구를 통해 도출된 이론으로서 모든 형태의 담화에 적용하기에는 한계가 있었고, 이에 그레마스가 보다 일반화할 수 있는 이론으로 행위소모형으로 발전시킨 것이다. 따라서 프롭의 이론보다 일반화된 그레마스의 행위소모형을 활용하여 캐릭터를 분석하였고, 캐릭터의 성격에 대해서는 MBTI와 함께 일반적이고 보편적으로 사용되고 있는 에니어그램(Enneagram)과 에니어그램 날개 이론을 활용하여 실증연구를 진행하였다.

2. 이론적 배경

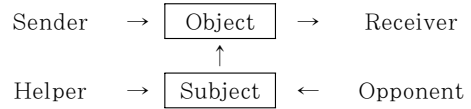
2.1 애니메이션과 캐릭터

캐릭터는 등장인물의 평판, 명성, 신분, 자격 등을 의미한다. 실사영화와 달리 애니메이션 캐릭터가 갖는 특성은 현실에서는 있을 수 없는 일을 가능하게 하는 비현실적인 표현을 통해 관객의 흥미를 불러 일으키고, 표현의 제약이 적은 점을 활용하여 과장, 왜곡, 생략의 요소를 마음껏 활용할 수 있다는 점이다(Hue, 2007). 애니메이션 캐릭터의 역할은 실사영화에서의 배역 선정과는 달리 개성 있는 인물의 표현이 가능하다. 다양한 성격을 가진 캐릭터들은 관객에게 흥미와 웃음과 꿈을 선사하고, 관객들은 이러한 캐릭터들을 통해 현실에서는 불가능한 대리만족을 느낀다. 애니메이션 기획과 제작자들은 애니메이션 스토리 속에 살아 있는 인물을 만들어 내고 형상화해서 등장시키기까지 다양한 각도에서 등장인물을 설정해야 하는데, 인물설정 시 어떻게 하면 그 스토리진개에 맞게 캐릭터를 잘 표현해 보여주는 것에 따라 그 캐릭터는 생명력 뿐만 아니라 작품의 성공여부를 결정짓기도 한다.

2.2 그레마스의 행위소 모형 이해

그레마스는 프롭이 분석한 러시아의 기담에서의 31

개 기능목록을 레비스트로스가 제시했던 계열관계를 바탕으로 보다 일반화시켜 기능모형을 정립하였고, 각 기능을 수행하는 행위자들 간의 관계를 규명하여 행위소모형을 제시하였다(Park, 2003).



〈Figure 1〉 Actant Model of Greimas

그레마스는 행위의 주체를 행위소로 규정하였으며, 이는 문법학자인 튀시앵 테니에르(L. Tesnière)로부터 차용한 것인데 어떠한 결정사항과도 무관하게 행위를 완수하고 감행해 나가는 사람, 사물 또는 추상적 실체를 의미한다. 이 개념은 어떤 작품의 특정 등장인물을 지칭하는 것이라기보다는 한 작품에서 벌어지는 연속된 상황 속에서도 수시로 변화될 수 있다(Kim, 2005). 행위소모형을 이해하면 발령자는 수령자에게 특정 과업을 수행하도록 위임하는 역할을 하며, 한편 주인공은 이 과업을 수행할 것을 받아들임으로써 행위의 주체가 된다. 또한, 주인공은 이를 수행하는 과정에서 다양한 시련을 겪게 되며, 때로 원조자의 도움을 받기도 하고, 대립자로부터 과업수행을 방해 받기도 한다.

2.3 에니어그램과 날개이론의 이해

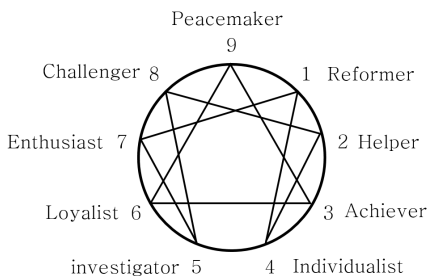
에니어그램은 사람의 성격을 유형화하여 특징을 설명함으로써 성격의 유형간의 관계에 대해 설명한다. 이로써 MBTI¹⁾와 함께 조직 관리를 목표로 각 구성원들의 성격을 분석함으로써 조직 내에서 바람직한 관계를 형성하는데 활용된다. 에니어그램은 여러 분야에서 활용되는 성격분석 도구이므로 캐릭터 분석의 효과적인 작업틀이다. 스피노프를 포함한 시리즈 제작물은 일단 흥행에 성공하고 나면 그 성공에 기반 하여 등장한 캐릭터들에 대한 관객의 인지도와 선호도가 높아져 있기 때문에 속편을 제작하기 쉽다는 특징을 갖는다. 전편만한 속편은 없다는 속설이 있지만, 기획 및 제작

1) MBTI is an abbreviation of The Myers-Briggs Type Indicator and a psychological test based on C.G. Jung's psychological type theory.

자들은 스토리진개의 창의성과 캐릭터들의 기존 유명세를 최대한 활용함으로써 성공확률을 높인다. 따라서 원작에서의 캐릭터의 인지도는 속편 성공의 중요한 관건이다.

특히, 애니메이션은 그 특성상 실사영화와 달리 주제, 소재, 스토리 등에서 제작의 제약이 낮은 특성이 있어 정교한 캐릭터 기획과 제작을 통해 재구성함으로써 이를 얼마나 정교하게 재구성하는가에 따라 관객들에게 설득력 있게 다가설 수 있는가가 성공의 관건이라고 할 수 있다. 이 과정에서 작품의 서사구조를 이끌어 가는 캐릭터의 역할과 성격을 어떻게 구성하는가가 가장 중요하다. 애니메이션에 등장하는 캐릭터들은 이야기진개를 위해 각자의 역할과 성격을 부여 받으며 작품 속에서 각자 다른 독특한 개성을 갖게 된다. 캐릭터를 제작한다는 것은 단순히 외형을 미적으로 표현하는 것 뿐만 아니라 각 역할에 맞는 성격을 어떻게 표현하는가가 중요하다. 실존하는 배우가 아닌 기획되고 만들어진 캐릭터가 주인공이 되는 애니메이션을 제작함에 있어 캐릭터의 성격과 역할의 구성은 가장 중요한 고려요소라 할 수 있다.

에니어그램은 기하학적 형태의 도형으로 표현되어 있는데 이 도형은 인간 성격유형과 각 유형간의 연관성을 표시한 것으로서 사람들의 성격을 해석하기 위한 도구로 활용된다. 에니어그램의 아홉 개 점에는 성격유형에 따라 개혁가, 도움을 주는 사람 등 이름이 붙여져 있지만 MBTI에서 약어를 더 많이 사용하듯 에니어그램 번호를 더 많이 사용한다. 번호가 편견 없이 각 유형을 지칭할 수 있다는 유용성 때문이다. 내면 집착, 기질, 타고 난 에너지 등 인간 고유의 성격적 특성이 각 인간이 처한 고유한 사회적 환경의 영향으로 인해 각자 고유한 성격을 발현하게 된다는 이론이다.



<Figure 2> Enneagram of Personality Types

에니어그램의 아홉 개 각 유형은 각자 좌우에 두 개의 날개(wing)를 갖고, 동시에 세 개의 본능적 변형(instinctual variant)을 갖고 있다. 에니어그램의 아홉 가지 유형²⁾들은 원을 중심으로 나열된 구성상 특징으로 인해 기본 유형이 무엇이든 상관없이 좌우 양쪽에 각각 하나씩 유형이 자리하게 되고 이 중 하나가 날개가 된다. 일례로, 기본 유형이 9번이면 1번과 8번 날개를 갖게 되는 것이다.

이를 해석해 보면 사람은 단순히 기본 유형에 머물지 않는다는 것이며, 때로 양쪽 날개 모두의 성격유형을 갖고 있는 경우도 있다. 하지만, 대부분의 경우는 주된 날개 하나를 갖게 된다[Don Richard Riso and Russ Hudson, 2000]. 에니어그램의 원을 색상 범위에 따라 색을 배열한 색색원으로 상상해 본다면 에니어그램을 활용하여 인간의 개인적 성격 차이에 대한 설명력을 쉽게 이해할 수 있다.

2번 성격 유형을 붉은색으로 가정해 보면, 붉은 색도 채도나 명도에 따라 정도에 차이가 있듯이 2번 성격 유형에 가까이 위치한 성격유형과의 연관성을 갖게 되는 것이다. 인간 성격의 다양성을 설명하고 있는 것이다.

2) Type One(The Reformer): Following the rules and doing things the right way.

Type Two(The Helper) : Always there to lend a hand and act as a support system for family and friends.

Type Three(The Achiever) : Success-oriented and extremely driven. They are motivated by their constant need to be successful or at least to look successful to others.

Type Four(The Individualist) : Motivated by the need to be as unique as possible—they never want to be ordinary.

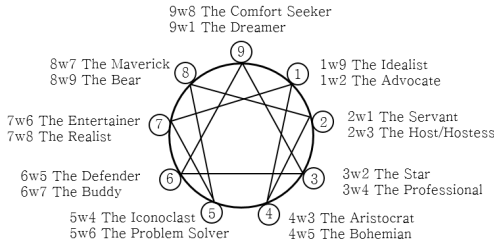
Type Five(The Investigator) : Constantly striving to conserve energy and learn more about the world, and this tends to make them very private and detached.

Type Six(The Loyalist) : Motivated by fear and the need for security.

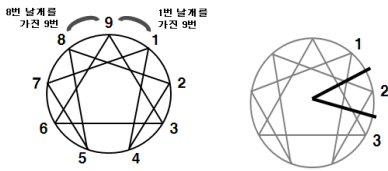
Type Seven(The Enthusiast) : Spontaneous and motivated by a need to be happy.

Type Eight(The Challenger) : Motivated by their need to always assert strength and control over everyone around them, and to never look weak and vulnerable.

Type Nine(The Peacemaker) : Value harmony, comfort and peace.



<Figure 3> Wing Theory of Enneagram



<Figure 4> Wing of 9 Types³⁾ & Personality Range of 2 Types

3. 작품분석

3.1 토이스토리 작품분석

토이스토리에 등장하는 여러 장난감 캐릭터들은 오리지널 디자인이 아닌 현실에서 실제로 판매되던 장난감들을 모델로 했다. 미스터 포테이토, 슬랑키, 바비 인형, 아미앵, 레고, 토토로 등은 실제 판매되던 유명한 장난감들이지만 주연급 캐릭터들은 애니메이션 제작을 위해 만들어진 오리지널 디자인들이다.

토이스토리는 앤디라는 남자아이의 장난감인 카우보이 인형 우디, 우주전사 인형 버즈 라이트이어, 그 외 여러 장난감들이 벌이는 모험을 이야기의 주제로 다루고 있다. 장난감들이 등장하면서 어린이들을 관객으로 한 애니메이션이라는 인식을 갖기 쉽지만 세대를 초월하여 재미와 감동을 전해주며 흥행에 성공한 애니메이션 작품이다. 우디와 버즈, 그리고 여러 장난감 친구들이 등장하여 이야기전개를 이끌어 가고 있으며, 시리즈 각 작품마다 새롭게 등장하는 장난감 캐릭터들이 더해지면서 우정과 사랑, 모험을 주제로 서사구조가 전개된다.

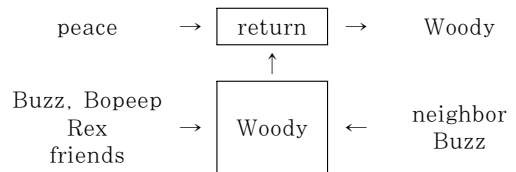
토이스토리 1편부터 4편과 스핀오프로 제작된 작품 세 편을 더해 총 일곱 개 작품의 서사구조를 대상으로 그레마스 행위소모형을 활용하여 캐릭터들의 역할을 분석하였다.

3.2 토이스토리 1, 2, 3, 4 캐릭터 역할분석

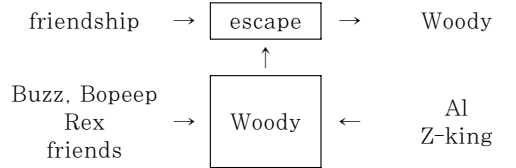
토이스토리 1, 2, 3, 4편을 행위소모형으로 분석해보면 네 개 작품 모두 우디가 주체로 분류된다.

우디 자신을 포함하여 장난감 친구들이 난관에 처해 있는 상황에서 탈출하거나, 집으로 귀환하거나, 다 같이 행복을 추구하기 위한 각자의 역할을 수행하고 있다. 각 서사구조에서 이러한 목표들을 추구할 때, 극 중에 등장하는 장난감 친구들이 원조자 역할을 수행하고 있으며, 동시에 새롭게 등장한 장난감 캐릭터나 옆집에 사는 아이, 그 아이의 반려견 등이 우디와 친구들이 성취하고자 하는 것을 방해하는 대립자 역할을 수행하고 있다.

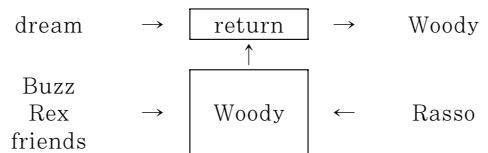
1편부터 4편까지 우디의 친구인 공룡 렉스는 토이스토리 모든 작품에서 원조자로 역할하면서 관객으로부터 많은 사랑을 받았다. 보핍은 토이스토리 1, 2에서 조용한 원조자로 등장하였고, 토이스토리 3에서는 이미 친구들을 떠났다는 설정으로 인해 등장하지 않았고, 다시 토이스토리 4에 재등장함으로써 큰 존재감을 보여준다. 포키는 토이스토리 4에 새롭게 등장한 캐릭터로서 이야기 전개에서 중요한 키맨 역할을 한 캐릭터이다. 이와 같은 캐릭터들의 역할을 행위소모형에 대입하여 설명하면 다음과 같이 도해할 수 있다.



<Figure 5> Personality Types in Toystory 1

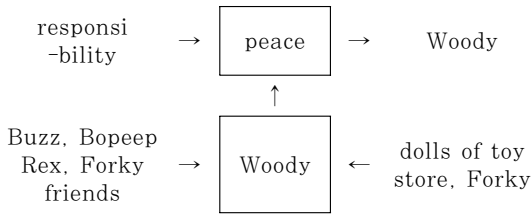


<Figure 6> Personality Types in Toystory 2



<Figure 7> Personality Types in Toystory 3

3) 9w8: the 9th personality type with the 8th wing.



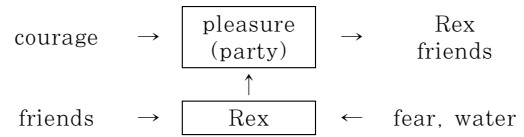
<Figure 8> Personality Types in Toystory 4

3.3 토이스토리 스피노프 캐릭터 역할분석

렉스, 보핍, 포키가 주인공으로 등장하는 스피노프 작품들을 살펴보면 발령이라는 행위가 주인공 본인들의 마음에서 시작되고 있다. 등장인물 본인들의 즐거움, 평화, 자이발견 등을 위해 문제와 갈등구조를 풀어나가는 주체로 행동하고 있으며 주위의 친구들은 모두 주인공에게 적극적으로 도움을 주는 조력자 역할을 하고 있다.

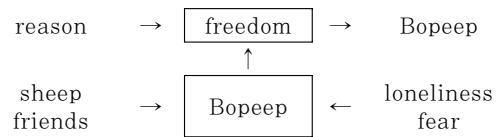
이야기 전개에서 대립자를 파악해 보면 토이스토리 1,2,3,4편은 사람이나 다른 장난감, 동물 등 유형적인 요소들이었는데 3편의 스피노프 작품에서는 무형적인 요소들이 대립자로 나오고 있음을 알 수 있다. 본인의 두려움, 긴장감, 의식 등이 대립자 역할을 수행하고 있다. 이 부분은 스피노프 작품에서 주인공으로 나오고 있는 렉스, 보핍, 포키의 역할을 더 극적으로 잘 표현해 주고 있으며 확실한 캐릭터로의 이미지를 만들어 주기 위해서 내면의 상황을 많이 묘사하고 있다고 분석된다. 본인의 의지 자체가 문제해결의 중요한 실마리이면서 동시에 해결책이 되어 스토리가 전개되고 마무리 되고 있다.

공룡 티라노사우루스 장난감인 렉스는 토이스토리1편부터 계속 등장하는 캐릭터이다. 토이스토리1,2,3,4편에서는 겁은 많지만 항상 활기찬 모습을 보여 주는 인물로서 주인공을 비롯한 친구들과의 우정을 중요시하는 캐릭터로 묘사된다. 렉스가 주인공으로 등장한 스피노프 작품에서는 토이스토리 1,2,3,4편에서의 모습인 즐겁고 흥이 넘쳐나는 캐릭터의 모습을 그대로 유지한 채 이야기를 풀어 나가는 주체로서의 모습도 보여준다. 욕조에 물을 채우고 그 속에서 친구들과 물놀이 파티를 즐기기 위해 최선을 다하는 모습이나 물놀이 파티가 중단이 되어 친구들의 시무룩한 모습에 렉스가 어려운 일들을 해결해 나가고 새로운 도전에 두려워하지 않는 모습이 묘사된다.



<Figure 9> Personality Type of Rex in spin-off Work

보핍은 양치기 인형으로서 토이스토리 1,2편에 등장한 이후 4편에 다시 등장하여 이야기를 풀어나가는 역할로 재등장한 캐릭터이다. 토이스토리에서 대표적인 여성 캐릭터로 등장하는 카우보이걸 제시와는 달리 보핍은 조용히 뒤에서 묵묵히 자리를 지키는 주변인 역할을 하고 있었다. 보핍은 조용하게 친구들의 의견을 따라주고, 차분한 모습을 보여주는 것으로 묘사되고 있다. 보핍이 주인공으로 등장한 스피노프 작품에서는 쾌활한 모습을 보이며, 양들을 이끄는 리더로서의 모습이 묘사된다. 주인공으로서 자신감이 넘치고 주어진 목표를 향해 문제들을 지혜롭게 풀어나가는 주체적인 모습을 보여주고 있다.

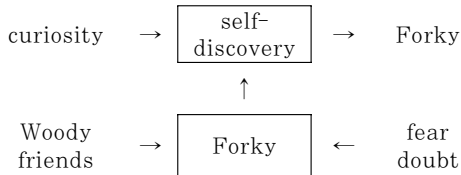


<Figure 10> Personality Type of Bopeep in spin-off Work

포키는 토이스토리4편에 새롭게 등장한 캐릭터로서 주인공인 보니에 의해 쓰레기에서 장난감으로 새롭게 태어난 캐릭터이다. 포키는 갑작스럽게 바뀐 자신의 신분에 혼란을 느끼며 쓰레기통만 보면 쓰레기통 속으로 달려 들어가는 모습을 보여 관객들에게 즐거움과 안타까움을 갖게 하는 캐릭터로 묘사되고 있다. 새로운 환경 속에서 혼자 있으면 불안감을 느끼고, 어둡고 더러운 쓰레기통을 자신의 안식처로 생각하기에 항상 쓰레기통을 찾는 모습을 보인다.

하지만, 포키가 주인공으로 등장하는 스피노프 작품에서는 새로운 환경에 흥미를 느끼기도 하고 몰랐던 것을 알아가려고 하는 적극적인 모습을 볼 수 있다. 더 이상 새로운 환경을 두려워하고 무서워하면서 익숙한 쓰레기통을 찾는 포키로서가 아니라 적극적으로 자신의 자이를 찾아가는 모습을 보여준다. 새로운 환경에 적응을 하며 호기심이 많고, 그 호기심을 하나씩 해결

해 가면서 성장하는 모습으로 묘사되고 있는 것이다.



〈Figure 11〉 Personality Type of Forky in spin-off work

3.4 토이스토리1,2,3,4 캐릭터의 역할수행에 따른 성격분석

토이스토리 1,2,3,4편의 경우 발령자와 대상을 제외한 모든 역할이 유형적 등장인물들에 의해 수행되고 있다. 토이스토리1편에서는 집으로 귀환하기 위해 주체 역할을 수행했던 우디는 5번의 날개를 가진 6번 유형으로 성격적 특성이 분석된다. 책임감과 불임성을 갖고 있고 친구들을 이끄는 리더의 모습은 충실한 사람인 6번 유형이고, 지각력과 판단력을 갖고 결정에 주저함이 없는 모습에서 5번 날개 유형으로 분석된다. 우디를 도와주는 버즈, 렉스, 보핍 등 친구들은 원조자 역할을 수행하고 있다. 버즈는 목표한 것을 성취하기 위해 성실히 임하는 모습을 보이고 있는데 애니어그램으로 보면 4번 날개를 가진 3번 유형으로 분석된다. 열정이 많고 쾌활한 렉스는 열정적인 모습의 7번 유형에 해당되고, 우디를 포함해 친구들과 힘을 합쳐서 목적을 이루려는 모습에서 6번 날개 유형으로 분석된다. 보핍은 자신의 목소리를 크게 내지는 않지만 생각이 많고 진중한 성격을 보이고 있다. 애니어그램에서 지각력이 있는 5번 유형으로 분석이 되고, 보핍 역시 우디를 포함한 친구들과 목적을 이루기 위해 열심히 하는 행동들은 6번 유형의 날개를 가지고 있는 5w6으로 분석된다.

토이스토리2편은 알과 Z대왕의 위협으로부터 우디와 친구들이 탈출하는 과업을 중심으로 이야기가 전개된다. 토이스토리1편과 같이 우디가 주체 역할을 수행하는 캐릭터로 등장하고, 버즈, 렉스, 보핍과 친구들은 토이스토리1편과 같이 원조자 역할을 담당한다. 이들의 역할 수행에 따른 성격을 애니어그램으로 분석해보면 토이스토리1편과 같다. 토이스토리3편에서도 과업을 발령받아서 수행하는 수령자와 주체의 역할을 우

디가 수행하고 있다. 1,2편에 등장했던 보핍은 나오지 않고, 버즈를 비롯한 렉스, 포테이토, 제시, 슬랭키 등의 원조자들이 등장한다. 이들의 역할 수행에 따른 성격유형은 1,2편과 동일한 것으로 분석된다. 토이스토리4편에서도 책임감이 많고 주체적인 우디가 본인과 친구들의 평화를 이루기 위한 역할을 수행한다. 보핍은 토이스토리4에 다시 등장하면서 더욱 생각이 깊고, 맡은 바 책임을 다하는 모습을 보인다. 작품 속에서의 비중은 더 확대되었는데, 역할을 통해 분석한 성격은 1,2편과 동일하게 6번의 날개를 가진 5번 유형이다. 주체인 우디와 친구인 버즈, 렉스 등의 친구들도 성격이 전편과 동일하게 나타난다. 토이스토리4에 새로 등장해 많은 사랑을 받은 포키는 내성적이면서도 혼자 생각이 많고, 한번 마음 먹은 것은 꼭 하려고 하는 모습을 보인다. 애니어그램으로 분석해보면 3번 날개를 가진 4번 유형의 성격으로 분석된다.

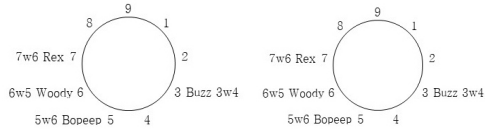
토이스토리1,2,3,4편에서 원조자로 등장했던 렉스, 보핍, 포키는 스펀오프에서는 작품의 주체가 되어서 작품을 이끌어가는 역할을 충실히 한다. 렉스가 주연으로 나온 스펀오프 작품을 보면 친구들과의 수중파티를 즐기기 위해 주체가 되어서 대립자가 되고 있는 거센 물살과 물에 대한 자신의 두려움 등에 맞서는 모습을 보인다. 렉스는 물에 대한 공포와 두려움을 이겨내며 본인과 친구들의 즐거운 파티를 준비하는 충실한 유형인 6번으로 분석되며 흥이 넘치고 쾌활한 모습은 7번의 날개유형으로 분석된다.

보핍이 주인공으로 나오는 스펀오프 작품을 보면 이성적 판단으로 자유를 추구하면서 주체 역할을 수행하는 5번 날개를 가진 6번 유형의 성격적 특성이 드러난다.

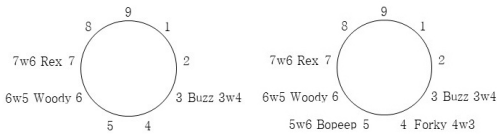
포키가 주인공으로 나온 스펀오프 작품을 보면 자신의 정체성을 확립하고 자아를 발견하기 위한 주체적 역할을 수행하는 4번 날개를 가진 3번 성격 유형이다. 토이스토리4에서 보여주었던 내성적이고 자신만의 세계에 갇혀 있던 모습보다는 적극적으로 자아를 찾으려는 야망을 갖고 주위 환경에 잘 적응하는 성취하는 사람의 3번 유형을 갖고 있고, 토이스토리4에서 분석되었던 4번 유형은 날개 유형으로 해석할 수 있다.

이들은 애니어그램에서 보면 주인공들의 성격으로 많이 나타나는 6번(충실한 사람)과 3번(도전하는 사람)으로 분석된다. 원작과 달리 스펀오프 작품에서는

주인공 역할을 맡으면서 본래의 성격은 유지하면서도 주인공으로서 주체적 역할을 수행하기 위한 새로운 성격이 추가된 것을 알 수 있었다. 캐릭터의 역할을 분석하여 그레마스 행위소 모형으로 나온 각각의성격들을 에니어그램 날개이론에 대입해 도해하면 다음과 같다.



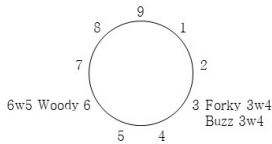
〈Figure 12〉 Wing Types of Enneagram__ Toystory 1,2



〈Figure 13〉 Wing Types of Enneagram__ Toystory 3,4



〈Figure 14〉 Wing Types of Enneagram__ Rex, Bopeep



〈Figure 15〉 Wing Types of Enneagram__ Forky

4. 결 론

토이스토리 스핀오프 작품들의 주인공인 렉스, 보핍, 포키는 주인공이 아니었던 원작에서 묘사된 성격과 주인공으로 등장하는 스핀오프 작품에 등장할 때 변화된 성격을 가진 것으로 분석되었다.

첫째, 원작에서의 기존 성격 특성을 유지하면서도 주도적으로 문제를 해결하고 이야기전개를 이끌어가는 주인공 역할을 수행하기 위해 새로운 성격이 더해지는 경향성을 보여준다. 둘째, 스핀오프 작품에서 주인공 역할을 수행하기 위해 이들 주인공은 6번 유형인

충실한 사람과 3번 유형인 성취하는 사람의 특성이 강하게 드러난다.

〈Table 1〉 Personality Change in Spin-off Animation

character	Personality in original work	Personality in spin-off
Rex	7w6	6w7
Bopeep	5w6	6w5
Forky	4w3	3w4

기존 원작에서의 성격적 특성이 연속성을 갖는 이유는 기존에 관객들이 갖고 있던 등장인물의 성격적 특성이 급격하게 변화할 경우 관객들의 기존 인식과 불일치됨으로써 스핀오프 주인공 자체와 이야기전개에 대한 몰입을 방해할 수 있기 때문이다. 한편, 기존 성격적 특성은 유지하되 6번 성격유형(충실)과 3번 성격유형(성취)이 주된 성격으로 묘사되는 이유는 원작에서는 주인공의 문제해결을 지원해주는 조력자로서의 역할과 상황전개를 위한 등장 인물간 성격의 상성만을 고려하여 성격이 묘사되지만, 스핀오프에서 주인공으로서 과업을 부여받고 주체적으로 문제를 해결하기 위해서는 이 역할을 수행하기 위한 타당한 상황을 설정해야 하기 때문에 애니메이션 기획 및 제작자가 해당 캐릭터에 충실하게 목표를 성취해 가는 성격 묘사를 기획하기 때문인 것으로 판단된다.

이렇게 변화된 스핀오프 주인공들의 성격유형은 관객들로 하여금 캐릭터들에 대한 기존 인식을 되살리면서도 극적 전개에 새로움을 가미하는 효과를 내어 작품에 대한 몰입감과 내용에 대한 감정이입을 확대해주는 역할을 하는 것이다.

흔히들 원작만한 속편이 없다는 속설을 우려하지만 픽사의 애니메이션 기획자와 제작자들은 지금까지 축적된 데이터들을 분석함으로써 캐릭터들의 역할에 따른 성격을 어떻게 묘사해야 하는가에 대한 전략적 접근을 하고 있는 것으로 판단된다. 전술한 바와 같이 특히 애니메이션은 이야기전개 속에서 묘사되는 캐릭터의 성격과 이미지가 작품 흥행의 관건이 된다. 따라서 향후 우리나라 애니메이션 관련자들도 캐릭터 이미지의 확장성 등을 감안하여 캐릭터의 역할에 따른 성격유형을 기획한다면 작품의 성공 가능성을 높이는 접근을 할 수 있을 것이다.

References

- [1] Don, R. R. and Russ, H., "Wisdom of Enneagram", Hanmunhwa book, 2000.
- [2] Hue, S. H., "Study on formative typical nature pursuant to character type of animation character", Hongik University, 2007, pp. 4-5.
- [3] Kim, Y. B., "A Semiotic Study of the Generative Trajectory in Film Animation Character Works", Hongik University, 2004.
- [4] Kong, H. H., "A semiotic analysis on the narrative structure of <Frozen>" The Korean Society of Illustration Research Vol. 38, 2014, pp. 77-86.
- [5] Kong, H. H., "A Typological Approach to the Personal Identity of the Animation Characters in Enneagram's Personality Paradigm", Chung-Ang University, 2010.
- [6] Lee, G. S., "A Study on the Signification of the Movie "God Father" in the View of Structuralism", The Journal of the Communication Design Association, Vol. 14, 2003.
- [7] Oh, S. R. and Suk, H. J., "The Character Types and Analysis for 3D Animations: Based on Pixar's Animation" The Korean Society of Cartoon and Animation Studies, Vol. 9, 2005, pp. 161-183.
- [8] Park, I. C. and Choi, G. Y., "Visual Liceracy", Midam books, pp.129-157.
- [9] The 9 Enneagram Personality Types: Strengths, Weaknesses And More, Published: April 29, 2022. <https://www.forbes.com/health/mind/enneagram-types/>.
- [10] Yoon, W. S., Enneagram and Human relations, Korean Enneagram Education Center, 2007.

■ 저자소개



Hyunhee Kong

Dr. Hyunhee Kong took Ph degree of Design. The thesis of her degree was "A typological approach to the personal identity of the animation characters in enneagram's personality paradigm." She is a professor of Division of Design & Imaging, Baekseok University.



Rea Sung

Dr. Rea Sung took 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