

## 캐릭터 애니메이션의 효과적인 연기와 연출을 위한 교육 방법론 연구

오동일

선문대학교 역사문화콘텐츠학부 영상스토리텔링전공 교수

### A Study on Education Methodology for Character Animation's Effective Acting and Directing

Dong-II Oh

Professor, Division of History & Culture Contents, Sun Moon University, Asan-si, Korea

#### [요 약]

본 논문의 목적은 캐릭터 애니메이션의 효과적인 캐릭터 연기와 연출에 필요한 교육 방법론을 다각적으로 살펴보는 것이다. 그리고 이를 위해 연구 방법론적으로 콘스탄틴 스타니슬랍스키의 연기 훈련법을 주요 텍스트로 적용하여 접근하고 있다. 또한, 본 연구는 잠재적 애니메이터라고 할 수 있는 학습자 대상의 체계적인 교육 방법론을 제시하기 위하여, 캐릭터 연기 교육의 목적과 방향, 방식과 내용으로 구성되어 있다. 이와 같은 연구 성과를 통해 향후 학습자는 캐릭터 연기에 필요한 연기적 원리를 실질적으로 경험할 수 있을 것이며, 그것을 통해 애니메이션 스토리텔링에서의 인물 창조를 위한 미학적 역량을 강화할 수 있을 것이다.

#### [Abstract]

The purpose of this study is to examine the educational methodology necessary for effective character acting and directing of character animation in various ways. To this end, the study methodologically applies the acting training method of Konstantin Stanislavsky as a main text. In addition, this study is composed of the purpose, direction, method and contents of character acting education to present a systematic educational methodology for learners who can be called a potential animator. Through these results, learners will experience the acting principles necessary for character acting in the future. And, it will be able to strengthen the aesthetic ability of character creation necessary for animation storytelling.

색인어 : 애니메이션 캐릭터, 연기, 캐릭터 연기 교육, 역할 창조, 에쥬드

Key word : Acting, Animation Character, Character Acting Education, Etude, Role Creation

<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2020.21.8.1431>



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received 02 August 2020; Revised 20 August 2020

Accepted 20 August 2020

\*Corresponding Author; Dong-II Oh

Tel: +82-041-530-2448

E-mail: ohdi7200@sunmoon.ac.kr

## 1. 서론

캐릭터 애니메이션의 효과적인 연기와 연출을 위한 교육 방법론에 관한 연구는 기본적으로 애니메이션 캐릭터의 연기(이하, 캐릭터 연기)에 관한 논의라고 할 수 있다. 그리고 캐릭터 연기 교육은 특정의 체계적 이론을 토대로 교육과 훈련을 위한 방법론을 모색하는 과정에서부터 시작될 수 있다. 문학에서는 작가의 상상력이 펜으로부터 구현되는 것이며, 연극에서는 배우로부터 시작된다. 그리고 영화에서는 카메라와 배우를 통해 감독의 상상력이 구체화 되는 것이다[1]. 이와 같은 맥락에서 볼 때, 애니메이션에서는 시각적으로 형상화된 캐릭터의 의미적 행동을 통해 애니메이터의 예술적 영감과 의도가 실제로 애니메이션 세계 속에 구현된다고 볼 수 있다. 여기서 캐릭터의 행동은 애니메이션 캐릭터 연기의 본질적인 토대라고 할 수 있으며, 그러한 캐릭터 연기의 요소는 연극과 영화에서와 마찬가지로 관객과의 의미작용 과정에서 매우 중요한 역할을 한다. 그리고 그와 같은 캐릭터의 행동은 ‘움직임의 환영(illusion of movement)’ 만을 보여주는 것이 아니라, 살아 있는 ‘생명력의 환영(illusion of life)’을 표현하는 것으로 인식해야만 한다.

캐릭터 연기는 근본적으로 실존하는 배우의 연극적 연기술과 카메라 연출이 더해져 보다 확장된 영상 미학을 내포하는 영화적 연기술을 토대로 하고 있다. 그러나 국내 애니메이션 관련 학과의 캐릭터 연기 교육은 대부분이 캐릭터 연기의 본질이라고 할 수 있는 연기론적 원리보다는 애니메이션 원리와 기법을 기반으로 하는 실제적인 표현력 강화에 중점을 두고 있다.

표 1. 국내 대학 캐릭터 연기 관련 교과목

Table 1. Subjects Related to the Character Acting in Domestic Universities

University	Subjects
Kyonggi University	- Basic Motion Expression - Motion Expression Practice 1, 2
Keimyung University	- Motion Research
Gyewon Art University	- Motion Expression - 2D - Motion Expression - 3D
Far East University	- Motion Research
Tongmyong University	- Motion Research 1, 2
Dongseo University	- Animation 1, 2
Sangmyung University	- Expression Technique Workshop
Sejong University	- Animation Acting 1, 2
Soonchunhyang University	- Animation Acting Practice - Motion Expression Study 1, 2
Chungkang College of Cultural Industries	- Animation Acting
Chungju University	- Motion Research 1, 2
Korea National University of Arts	- Motion Acting Practice 1, 2
Hanseong University	- Idea and Expression - Animation Drawing Research
Hansung University	- Basic Animation and Motion Expression
Hoseo University	- Expressive Technique Research 1, 2
Hongik University	- Animation Motion and Expression

[표 1]에서와 같이 국내 대학의 애니메이션 관련 학과들의 교육과정을 살펴보면, 소수의 대학에서는 ‘연기(acting)’라는 용어를 직접 사용함으로써 교과목의 정체성이 분명하게 드러

나고 있으나, 대부분 대학의 캐릭터 연기 관련 교과목들은 앞서 언급했듯이 연기적 원리보다는 애니메이션 고유의 표현적 원리와 기법 교육에 중점을 두고 있다. 특히, 캐릭터 연기예술의 미학적 차별성을 고려하지 않은 채 ‘동작’의 표현과 연구에 집중하고 있다는 점이 특징이라고 할 수 있다.

그리고 캐릭터 연기와 관련된 국내 선행 연구를 살펴보다도 그와 유사한 특징의 성과들이 주를 이루고 있다. 실제로, 캐릭터의 동작으로 나타나는 몸짓과 표정 등 표현적 요소들이나 [2], 여러 표현 방법 등에 따른 결과론적 현상 분석에 집중되어 있다[3]. 이외에도 최근에는 캐릭터 연기의 본질적 요소이기보다는 그것을 통해 전달되는 젠더(gender) 정체성에 관한 논의가 활발하게 이루어지고 있다[4]. 반면에, 해외에서는 연극 연기론을 중심으로 캐릭터 연기와 관련된 연구와 교육이 비교적 활발하게 이루어지고 있다[5]. 특히, 학자와 현장 전문가 모두가 잠재적 애니메이터(이하, 학습자)를 대상으로 하는 연기론 교육의 중요성을 분명하게 인식하고 있다는 사실은 주목할만하다 [6]. 실제로, 뉴욕대학교(New York University)의 애니메이션 프로그램 교수 존 케인메이커(John Canemaker) 등은 학습자에게 실제 연기를 통한 관객과의 소통 경험이 얼마나 중요한지에 대해 언급하고 있다. 그들의 논의에서 공유되고 있는 내용은 캐릭터 연기를 위한 연기 원리에 대한 실제적 이해와 그에 관한 체계적인 교육의 필요성이다[7].

그러므로 본 연구의 궁극적인 목적은 학습자를 대상으로 하는 효과적인 캐릭터 연기를 위한 교육 방법에 대해 다각적으로 살펴보는 것이다. 이를 위하여 본 연구는 방법론적으로 캐릭터 연기가 영화 연기예술이 그러하듯이 연극 연기예술의 미학적 특징을 공유하고 있다는 사실을 전제로 하고 있다. 이러한 접근 시각의 객관적 타당성은 애니메이션의 역사에서 찾아볼 수 있다. 캐릭터 연기에 관한 중요성의 인식과 그에 관한 실제적인 실험적 시도와 연구는 1920, 30년대 디즈니 스튜디오에서부터 시작됐다. 그리고 그와 같은 성과는 디즈니 스튜디오 최초의 극장용 장편 애니메이션 <백설 공주와 일곱 난쟁이(Snow White and the Seven Dwarfs, 1937)>가 상업적으로 성공할 수 있었던 미학적 토대가 됐다[8]. 1930년대는 1923년 모스크바 예술극단이 미국 순회공연을 하면서 소개된 러시아의 연출가 콘스탄틴 스타니슬랍스키(Konstantin Stanislavsky)의 시스템에 의한 연기 훈련법이 리 스트라스버그(Lee Strasberg) 등에 의해 미국화되며 아메리칸 메소드(Method) 연기법이 자리를 잡아가는 시기였다[9]. 아메리칸 메소드 연기법은 이후 미국의 연극과 영화 미학의 발전을 견인했을 뿐만 아니라, 당시 할리우드 영화의 기법이나 배우의 연기술에 관심을 보였던 애니메이터들에게 캐릭터 연기와 관련된 미학적 영감을 줬을 것으로 충분히 짐작해 볼 수 있다[10]. 이와 같은 사실에 비추어 볼 때, 스타니슬랍스키의 시스템에 의한 연기 훈련법은 종합 예술적인 특징을 공유하는 캐릭터 연기예술에서도 충분히 유용하게 활용될 수 있을 것으로 생각된다. 그러므로 실제로 본 연구에서는 스타니슬랍스키의 연기 훈련법을 주요 텍스트로 활용하여 캐릭터 연기에 관한 효과적인 교육 방법론에 대해 접근해보고자 한다.

## II. 이론적 배경: 캐릭터 연기와 연기 시스템

### 2-1 스타니슬랍스키의 연기 시스템과 연기적 행동

‘시스템’으로 알려진 스타니슬랍스키의 연기 체계는 비재현적 연기보다는 재현적 경향의 연기에 더 적합하다고 볼 수 있다. 그러나 그의 연기론은 사실주의 연기에만 국한된 것은 아니며 모든 연기 양식에 적용될 수 있다. 실제로 스타니슬랍스키는 사실주의뿐만 아니라 풍자적인 희극이나 상징주의 등 다양한 양식의 희곡 작품을 토대로 자신의 연기 시스템을 구축했다 [11]. 이와 같은 사실에 비추어 볼 때, 연극이나 영화와 같이 여러 유형의 표현 양식이 존재하는 애니메이션 분야에서도 스타니슬랍스키의 연기 시스템은 효과적으로 활용될 수 있을 것이다.

스타니슬랍스키의 시스템에 대한 접근은 ‘행동(action)’에 대한 개념적 이해로부터 시작될 수 있다. 그의 관점에서 행동이란 내적 능동성과 일관성, 논리성을 토대로 하는 목적이 있는 신체적 행위라고 할 수 있다. 즉, 배우의 연기 수단은 심리 신체적 과정이라고 할 수 있는 행동이며, 그러한 신체적 행동은 목표에 따라 결정되는 것이다. 그것은 배우의 논리적인 신체적 행동을 통해 관객이 극 중 인물의 내면적 상태를 이해할 수 있기 때문이다. 이러한 관점에서 볼 때, 진정한 배우란 논리적이며 효과적인 행동의 선택을 통해 극 중 인물을 구체적으로 구현할 수 있어야 한다. 스타니슬랍스키의 시스템은 바로 행동을 선택하는 배우의 창조적 과정에 도움을 주려는 것이다[12]. 다시 말하면, 스타니슬랍스키의 시스템은 배우에게 극 중 인물의 성격을 창조하는 방법론을 교육하는 과정이며 동시에 그 과정을 위한 반복된 훈련의 집합체라고 할 수 있다. 그리고 그와 같은 시스템을 규격화하거나 한정시키는 것은 불가능하다.

이처럼 스타니슬랍스키의 연기 시스템은 아리스토텔레스(Aristoteles)의 『시학(Poetics)』에서 언급된 내용과 마찬가지로 극 구조를 지탱하고 전개하기 위한 중요한 요소로서 극 중 인물의 행동적 요소를 중요하게 다루고 있다. 이와 같은 맥락에서 볼 때, 스타니슬랍스키의 연기 시스템은 캐릭터 연기 교육 방법에 관한 이론적 배경으로 충분히 적용될 수 있다. 그것은 캐릭터 연기 또한 관객과의 소통적 의미작용을 목적으로 2D 혹은 3D 애니메이션 공간에서 행동적 요소를 근간으로 구현되기 때문이다[13].

국내 대부분 애니메이션 교육 기관에서는 디즈니 스튜디오가 1930년대에 정립한 애니메이션 원리를 토대로 캐릭터 연기를 교육하고 있다. 그러나 펄머스대학교(Falmouth University)의 앤디 줄(Andy Joule)이 언급했듯이, “애니메이션 원리들은 어떻게 보더라도 연기의 원리는 아니지만, 표현적인 움직임(expressive movement)에서와같이 의사소통을 강화하는 방법으로서 표현의 원리”라고 볼 수 있다. 그리고 그에 따르면, 오랜 전통을 지닌 팬터마임(pantomime)은 표현적이고 과장된 형태의 캐릭터 연기에 가장 가깝다고 볼 수 있다[14]. 실제로 팬터마

임에서 배우의 몸짓은 현실보다 더욱 크고 유머에 관한 끊임없는 시선으로 과장되어 있다. 물론, 사실주의적 연기미학에 가까운 캐릭터 연기도 존재하지만, 상업적인 캐릭터 애니메이션 대부분에서 나타나는 캐릭터 연기는 팬터마임의 그것과 더욱 밀접하게 나타난다.

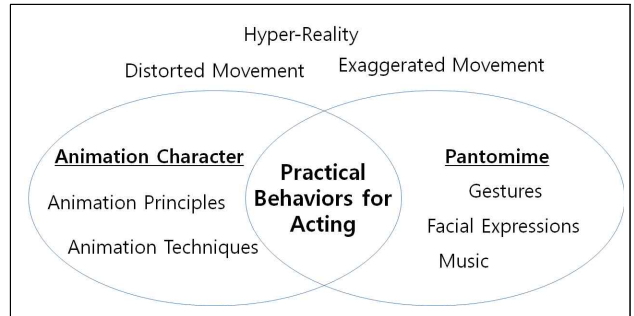


그림 1. 애니메이션 캐릭터와 팬터마임 연기미학의 구조  
 Fig. 1. The Structure of the Acting Aesthetics of Animation Character and Pantomime

팬터마임의 사전적 의미를 살펴보면, 팬터마임은 대사보다 배우의 몸짓과 음악적 요소를 통해 생각과 감정을 표현하는 연기예술이다[15]. 즉, 팬터마임도 근본적으로 실재를 반영하고 있지만, 캐릭터 연기와 마찬가지로 팬터마임 고유의 표현기법을 통해 다소 과장되고 왜곡된 배우의 움직임의 기반으로 또 다른 차원의 하이퍼 리얼리티(hyper-reality)를 무대 위에 형상화하는 것이다. 여기서 주목해야 할 사실은 두 연기예술 모두 현실의 본질을 실천적 행동과 고유의 미학 형식을 통해 표현하고 형상화한다는 점이다. 이렇듯, 캐릭터 연기의 형태와 구조는 미학적으로 배우의 연기예술과 크게 다르지 않다고 볼 수 있다. 이러한 관점에서 볼 때, 배우의 창조적 과정에 도움을 주는 스타니슬랍스키의 연기 시스템은 애니메이션 세계에서의 캐릭터 연기를 훈련하고 구현하는 방법론으로서 충분히 활용될 수 있을 것이다.

### 2-2 신체적 행동법과 캐릭터 연기

배우를 위한 체계적인 교육 시스템을 구축했던 스타니슬랍스키는 지속적인 연구를 통해 인간의 심리적인 것과 신체적인 것 사이에 분리될 수 없는 관계가 있음을 깨닫게 되었다. 다시 말하면, 그는 사고의 신체적 측면과 행동의 정신적 측면이 있다고 바라봤으며, 그것은 육체와 영혼이 분리될 수 없고 한쪽이 자극을 받으면 다른 쪽도 영향을 받기 때문이다. 그리고 스타니슬랍스키는 이와 같은 논의의 관점을 ‘신체적 행동법’으로 이론화하였다[16].

이처럼 스타니슬랍스키의 신체적 행동법에 따르면 모든 신체적 행동에는 반드시 심리적 이유와 배경이 존재하고 있다. 그러므로 배우는 장면 속 인물의 내적 목적에 부합하는 행동 수행을 충분히 이해해야 하며, 그것을 토대로 신체적 행동의 논리적 순서를 정하고 연기를 하면 되는 것이다[17]. 그리고 배우는 그

러한 과정에서 신체적 행동의 논리적 일관성을 획득하기 위해 모든 주의를 기울여야 하며, 그것은 주어진 상황에서 반드시 요구되고 없어서는 안 되는 행동만이 진정한 정서를 불러올 수 있기 때문이다. 즉, “신체적 행동의 ‘조그만 진실’이 사고와 정서와 경험의 ‘커다란 진실’을 불러일으키며, 신체적 행동의 ‘조그만 거짓’이 정서와 사고와 상상력의 영역에서 ‘커다란 거짓’을 가져온다[18].”

배우의 행동에 관해 오랜 기간 계속해서 관심을 가졌던 스타니슬랍스키의 관점에서 볼 때, 배우가 무대에서 연기를 한다는 것은 곧 무대에 존재한다는 것을 의미하는 것이다. 그리고 배우가 무대에서 존재하기 위한 가장 기본적인 조건은 역할의 본질을 담고 있는 끊임없는 움직임의 활동성이다. 그러므로 무대에는 항상 ‘행위’가 있어야 하며, 그로 인해 ‘행위가 없음’ 그 자체도 의미매개로서 역할을 할 수 있다[19].

스타니슬랍스키의 신체적 행동법은 ‘움직임의 예술’이라고 할 수 있는 애니메이션 분야의 캐릭터 연기 교육에도 충분히 적용될 수 있다. 그것은 캐릭터 연기 또한 움직임의 행위 수행을 통해 의미적 가치를 부여받을 수 있기 때문이다. 실제로, 스타니슬랍스키의 관점과 마찬가지로 애니메이션 캐릭터는 생명력을 구현하기 위해 모든 것을 행동으로 보여주어야 하며, 그와 같은 행동은 캐릭터 연기의 근본적인 토대를 이루게 된다[20]. 즉, 캐릭터의 의미 있는 행동은 애니메이션의 표현과 의미작용을 위한 매우 중요한 수단이며, 그러한 캐릭터의 유기적 행동을 통해 작품 전반의 주제를 드러낼 수 있다.

특히, 캐릭터 연기가 사실성을 지니기 위해서는 반드시 캐릭터의 내면에 관한 충분한 이해로부터 시작되어야 한다. 이러한 관점에서 신체적 행동법은 캐릭터 연기에 필요한 기초적 요소들을 통합시켜 유기적으로 표현하는 데에 매우 중요한 수단이 될 수 있다. 이와 같은 맥락에서 볼 때, 애니메이터의 일상적 본성은 캐릭터의 내면과 연결되는 행동을 표현함으로써 궁극적으로는 캐릭터가 지니는 정서를 체험하는 영역으로 진입하게 되는 것이다.

일상에서 나타나는 대부분의 행동이 목표를 지니고 있듯이 무대에서 일어나는 모든 행동은 극 중 인물의 목표가 형상화된 행위라고 할 수 있다. 이러한 관점에서 목표가 없는 행동은 단순한 움직임에 불과하다고 할 수 있다. 마찬가지로 애니메이션 세계에서도 목표가 없는 캐릭터의 행동은 ‘움직임의 환영’에 불과한 것이며, 캐릭터의 움직임에서 구체적인 목표가 드러날 때 비로소 성공적으로 ‘생명력의 환영’이 형상화된 것으로 볼 수 있다.

이처럼 애니메이션에서 나타나는 생명력의 환영은 스타니슬랍스키가 강조한 신체적 행동의 ‘조그만 진실’과 매우 밀접하다고 할 수 있다. 즉, 현실의 조그만 진실과 뚜렷한 목표를 담고 있는 캐릭터의 움직임은 의미 가치가 있는 연기적 행동으로 발전될 수 있다. 이렇듯 장면 속 캐릭터의 내적 목적에 부합하는 여러 유형의 타이밍을 행동 수행의 논리적 순서에 따라 움직임에 반영하여 표현함으로써, 그 자체로 캐릭터의 성격과 개성, 캐릭터 간의 갈등 관계 등을 효과적으로 보여주는 연기적 행동

이 되는 것이다. 그러므로 애니메이터에 의해 구현되는 캐릭터의 연기적 행동은 배우가 인물 창조 과정에서 보여주는 그것과 미학적 의미를 공유한다고 볼 수 있다.

### 2-3 캐릭터 연기의 행동 유형과 표현적 특징

배우의 연기예술은 ‘일상’, ‘현실’, ‘실제’와는 구분되는 상상과 가정에 의한 무대적 상황에서 일어난다. 그러므로 배우는 이미 알고 있는 극 중 상황, 인물의 대사와 행동 등을 전혀 모르는 것처럼 보여주는 연기적 과정을 거듭해야만 한다. 이 과정에서 배우는 허구를 실재처럼 구현하기 위해 행동적 대상을 선택하고 논리적으로 표현해야 하며, 그러한 행동은 가시적인 것과 비가시적인 것으로 나눌 수 있다. 먼저, 가시적인 것은 무대에서 표현되는 배우의 실제 행동을 의미하는 것이며, 비가시적인 것은 배우의 어떠한 행동을 통해 연상되거나 상상되는 모든 것을 의미한다. 그리고 그와 같은 행동은 크게 ‘속 행동(내적 행동)’, ‘걸 행동(외적 행동)’, ‘말 행동(언어적 행동)’으로 구분될 수 있을 것이다[21].

무대에서의 걸 행동은 배우의 신체를 통해 보이는 행동이며, 말 행동은 대사를 통해 나타나게 된다[22]. 그리고 속 행동은 극 중 인물의 내면적 움직임이라고 할 수 있으나, 외형적으로 부동 상태라고 해서 반드시 수동적인 것만은 아니다. 다시 말하면, 배우는 움직임이 없이 앉아 있으면서도 동시에 내적 행동이 일어나기도 한다. 예를 들어, 극 중 인물을 연기하는 배우의 신체적 걸 행동이 없다는 것은 인물의 내면에 어떠한 정서적 강렬함이 느껴질 때 주로 일어나는 직접적인 표현인 경우가 많다[23]. 그러므로 신체적 행동법이 인물의 심리적인 것과 신체적인 것이 분리될 수 없다는 사실을 기본적인 전제로 한다고 볼 때, 걸 행동과 속 행동은 따로 구분될 수 없는 행동 수행으로 바라보는 것이 적당할 것이다.

애니메이션의 캐릭터 연기 또한 배우의 연기적 과정에서와 마찬가지로 위에서 언급된 세 가지 유형의 행동으로 구분할 수 있다. 그러나 캐릭터 연기는 배우의 직접적인 인물 창조와는 달리 애니메이터로부터 그것이 시작된다. 그러므로 애니메이터는 연기적 표현에 있어서 먼저 캐릭터의 목표와 심리적 상황을 충분히 이해해야만 한다. 그리고 이를 토대로 캐릭터에게 부여된 내·외적 상황과 자극에 순환적으로 반응하는 논리적 행동을 움직임 기반의 시각적 요소를 통해 순차적으로 표현해야 한다. 이와 같은 애니메이션 미학의 차별성을 고려해 볼 때, 캐릭터 애니메이션 과정에서 캐릭터의 걸 행동과 속 행동은 신체적 행동법의 관점에 따라 애니메이터에 의해 하나의 표현적 행동으로 접근되는 것이다.

캐릭터 연기는 표현 과정에 있어서 자연법칙의 필연성에 반하기도 하며, 현실과 확연히 구분되는 과장되고 왜곡된 이미지를 보여주기도 한다. 이와 같은 캐릭터의 연기적 표현은 ‘하이퍼 리얼리티’를 지향하는 애니메이션 고유의 미학적 특징이라고 할 수 있다[24]. 즉, 캐릭터의 그러한 연기적 행동은 실제로 다 더 실제적인 하이퍼 리얼리티를 보여주기 위한 미학적 방법론이라고 할 수 있다.



캐릭터 연기에서 나타나는 그와 같은 유형의 행동은 더 이상 복제할 원본이 없어진 시뮬라크르(simulacre)로서의 독립된 개체로 구현되는 것이며, 재현과 실제의 관계를 역전시켜 그 자체로 하이퍼 리얼리티를 지니는 원본이 되는 것이다[25]. 캐릭터 연기의 하이퍼 리얼리티는 애니메이터가 추구하는 미학적 경향과 예술적 영감에 따라서 형식과 정도가 매우 다양하게 나타날 수 있다. 그리고 그러한 캐릭터 연기의 근간이 되는 행동적 유형은 애니메이션 고유의 ‘환영적 행동(illusionistic action)’이라고 할 수 있다. 이처럼 하이퍼 리얼리티의 특징을 담고 있는 ‘환영적 행동’ 유형은 움베르토 에코(Umberto Eco)가 디즈니 테마파크를 묘사하며 설명한 것과 같이 ‘완전하게 실제(completely real)’이면서 동시에 ‘완전하게 가짜(completely fake)’라는 미학적 의미를 내포하고 있다[26]. 또한, 그러한 환영적 행동은 절대적 기준에 의해 정형화될 수 있는 것이 아니며, 작품의 미학적 예술성과 차별성을 가늠하는 척도로서 활용될 수도 있다.

#### 2-4 에쥬드(Etude)와 캐릭터 연기

애니메이터는 자신이 직접 극 중 인물이 되어 연기하는 배우와 달리 가상의 애니메이션 세계에 등장하는 캐릭터의 행동을 기반으로 연기미학을 구현해야 한다. 그러므로 학습자는 성공적인 애니메이션을 위해 캐릭터 연기 과정에 관한 논리적 접근법을 이해하는 것이 바람직하다. 이와 관련하여, 스타니슬랍스키 연기 시스템의 에쥬드는 학습자가 가상의 애니메이션 공간에서 캐릭터의 역할을 효과적으로 창조하기 위한 교육적 방법론으로 적용될 수 있다.

에쥬드는 자작극, 습작극이라는 용어적 의미로 사용되기도 하지만 그것을 단순히 상황극, 즉흥극으로만 보는 것은 적당하지 않다. 그것보다는 에쥬드란 스타니슬랍스키 시스템의 <신체적 행동법>을 실제 무대 작업과 교육현장에 적용하는 가장 기초단위이자 유기체적인 활용법이라고 할 수 있으며, 배우는 에쥬드를 통해 직접 작가와 연출가, 극 중 인물이 될 수 있다. 즉, 에쥬드는 스타니슬랍스키 연기 교육 시스템의 매우 중요한 도구로서 배우의 연기예술을 풍요롭게 이끌어주는 방법론이라고 할 수 있다. 실제로 스타니슬랍스키는 자신의 연기 시스템을 구축하며 배우훈련을 위한 에쥬드라는 방법의 적용을 강조했다. 그것은 에쥬드 자체가 배우 스스로 극 중 인물을 창조하기 위한 방법론을 실제로 경험하는 것이기 때문이다. 다시 말하면, 에쥬드를 실행하는 배우는 자신의 사고와 신체적 감각을 열고 인물의 상황과 목표를 분명하게 인식해야만 하며, 에쥬드의 과정은 배우가 직접 주체가 되어 극 중 인물의 의식세계와 잠재의식 세계를 형상화하기 위한 연기적 표현을 경험하는 것이다. 그리고 배우는 이러한 에쥬드의 다양한 가능성을 통해 연기적 표현의 즉흥성을 확보할 수 있을 뿐만 아니라, 인물이 극 중에서 느끼게 되는 정서와 감정을 신체적 행동을 통해 표현할 수 있게 되는 것이다[27].

에쥬드는 학습자를 대상으로 하는 캐릭터 연기 교육에서도 캐릭터에게 생명력을 불어넣기 위한 기초적인 교육 방법론으

로 충분히 적용될 수 있다. 애니메이션 공간에 존재하는 캐릭터에게 생명력을 불어넣기 위해서는 캐릭터 연기의 근간이 되는 여러 요소에 관한 선행적인 분석과 경험이 요구된다. 그러므로 학습자는 먼저 극 중 캐릭터의 목표, 애니메이션 공간에 제시된 상황, 그리고 사건의 발전과 결말 같은 극 전반의 구성 등에 대해 충분히 이해할 필요가 있다. 그리고 학습자는 이와 같은 내면적이며 무형적인 배경적 요소를 토대로 극 중 캐릭터의 실질적 행동을 분석하고 창조하는 총체적 훈련과정을 성공적으로 수행해야만 한다. 이러한 관점에서 볼 때, 에쥬드는 연극작업에서와 마찬가지로 학습자가 애니메이션 세계에서 궁극적으로 구현하고자 하는 캐릭터의 실질적 행동과 연기적 표현을 즉흥적이며 반복적으로 경험할 수 있도록 도움을 줄 수 있을 것이다. 이처럼 학습자는 에쥬드와 같은 기본 단위의 즉흥적이며 반복적 훈련을 통해 애니메이션 공간에서 구현될 수 있는 연기적 표현의 실천적 행동에 관해 다각적으로 접근할 수 있을 것이다.

애니메이션 캐릭터의 행동은 일상에서의 그것과는 달리 좀 더 과장되게 표현되는 것이 일반적이다. 그것은 현실과 확연히 구분되는 과장되고 왜곡된 캐릭터의 연기적 표현이 애니메이션의 의미작용을 방해하기보다는 애니메이션 고유의 하이퍼 리얼리티를 구현하기 위한 효과적인 애니메이션 미학이기 때문이다. 다시 말하면, 현실의 여러 요소가 드러나는 애니메이션에서 과장과 전형화라는 미학적 접근을 통해 중복적이며 파편적인 요소들을 제거하고 작품 전반에 대한 의미작용이 원활하게 이루어질 수 있도록 가독성 있는 보편적인 타당성을 부여하는 것이다. 이와 같은 근본적인 이유로 인해 앞서 언급했듯이 캐릭터 연기의 대부분은 현실보다 좀 더 과장된 행동의 타이밍으로 프레임 위에 형상화되는 것을 경험적으로 알 수 있다.

그러나 에쥬드는 극 중 캐릭터 연기 과정에서 흔히 나타나는 과장과 왜곡, 전형화 등과 같은 표현적 요소의 탐색과 강화를 위한 행동적 요소를 경험하고 선택하는 것이 아니라, 연기적 표현을 위한 학습자의 창조적 영감과 개성이 잘 드러나도록 하는 효과적인 방법론으로 활용될 수 있다. 다시 말하면, 에쥬드 훈련법이 학습자에게 유용한 이유는 연기적 표현에 관한 실제적 접근 시각을 구체화하는 데에 크게 도움이 될 수 있기 때문이다. 실제 학습자가 캐릭터 연기를 위한 작업 과정에서 에쥬드를 활용하게 되면 극 중 캐릭터의 정서(감정) 변화나 대사, 그리고 외적으로 구현되는 캐릭터의 행동을 작가적 영감으로만 형상화하는 것이 아니다. 학습자는 에쥬드 시작 이전에 ‘작품의 중심 주제와 사상’, ‘자신에게 주어진 캐릭터의 목표’, ‘작품의 배경이 되는 시간과 장소’, ‘자신의 캐릭터에게 제시된 상황’ 등을 구체적으로 인식하고[28], 이를 토대로 캐릭터에게 생명력을 부여하기 위한 실질적 행동을 체계적이며 반복적으로 경험할 수 있을 것이다. 이처럼 에쥬드에서 강조하고 있는 미학적 본질은 캐릭터의 외적 요인보다는 캐릭터의 의지, 분위기, 개성과 성격, 처해 있는 상황, 캐릭터 간의 갈등 관계 등과 같은 내적 요인을 형상화하는 애니메이션의 ‘타이밍(timing)’과 미학적으로 밀접한 관련이 있다. 그리고 애니메이션의 타이밍이 캐릭터 연기의 실제적 가독성을 높여주는 미학적 기법이자 특성이라는

사실을 비추어 볼 때, 에쥬드는 학습자 스스로가 그러한 애니메이션 타이밍의 근간이 될 수 있는 실질적인 연기적 행동을 탐색하고 선택할 수 있도록 해주는 선행적이며 실천적인 과정이라고 할 수 있다.

### III. 캐릭터 연기 교육 방법론에 관한 접근

#### 3-1 캐릭터 연기 교육의 방향

캐릭터 연기를 위한 애니메이터의 미학적 역할은 배우의 그것과 크게 다르지 않다. 그것은 배우와 애니메이터가 극 중 인물과 애니메이션 캐릭터를 창조할 때 비슷한 방식으로 접근하기 때문이다. 하지만 배우는 동작, 몸짓, 억양 등을 통해 자신을 극 중 인물로 변화시킬 수 있는 반면에 애니메이터는 애니메이션 캐릭터에 대한 주관적이면서 동시에 객관적인 접근 시각을 유지해야만 한다. 이와 같은 관점에서 보면 배우의 연기에서는 주체와 객체가 일치하지만, 캐릭터 연기에서는 주체와 객체가 분리된다는 분명한 차이점이 존재한다.

그러나 캐릭터를 매개로 스토리텔링을 한다는 관점에서 애니메이터는 그 자신이 필연적으로 배우가 되어야 한다. 그리고 애니메이터 자신이 좋은 배우인지 혹은 나쁜 배우인지를 끊임 없이 질문하며 성장하는 것이 가장 바람직할 것이다. 특히, 애니메이터가 캐릭터 연기를 한다는 것은 배우로서 극 중 인물을 창조하는 것과 미학적으로 일치한다고 볼 수 있다. 이러한 사실에 비추어 볼 때, 학습자를 대상으로 하는 캐릭터 연기 교육에서 배우로서의 예술관 형성에 지대한 영향을 미치는 전반적인 훈련과정은 매우 중요하다고 할 수 있다.

그러므로 근본적으로 캐릭터 연기에 관한 교육은 학습자가 배우로서의 연기관을 형성하고 연기적 수단을 단계적으로 발전시키는 과정이어야 한다. 그리고 캐릭터 연기 교육의 방향은 근본적으로 학습자의 인물 창조 역량을 강화하는 것에 집중되어야 한다. 다시 말하면, 학습자를 대상으로 하는 교육현장에서는 애니메이션 스토리텔링에서 필요한 연기적 재현의 가능성을 최대한 경험할 수 있도록 하는 것이 바람직한 교육 방향이 될 수 있을 것이다.

#### 3-2 캐릭터 연기 교육의 목적

본 연구에서 중요한 텍스트로 활용하고 있는 스타니스랍스키의 연기 시스템을 살펴보면, 배우는 대본 분석에 따른 경험적 연기를 하는 것보다는 ‘배우의 능동성’을 키우고, ‘극 중 인물의 심리와 신체의 유기적 결합’을 지향하고, ‘배우 자신의 언어’ 표현에 집중하도록 하는 신체적 행동법을 중요시한다[29].

위와 같은 스타니스랍스키의 연기 시스템을 애니메이션 캐릭터 연기 훈련에 적용해서 살펴보면 다음과 같은 교육적 목적을 나열해 볼 수 있다. 첫 번째, 배우로서의 애니메이터는 자신이 표현하고자 하는 인물의 역할과 극적 상황을 주체적으로 이해하고 표현할 수 있어야 한다. 그것은 이를 통해 일관성 있고 자연스러운 행동을 구체적으로 표현할 수 있기 때문이다. 그러

므로 캐릭터 연기에 관한 교육은 먼저 시나리오에서 제시된 상황 속 극 중 캐릭터를 학습자가 능동적으로 해석할 수 있는 역량의 강화를 목적으로 해야 한다. 특히, 이러한 교육 목적의 달성을 통해 학습자는 극 중 캐릭터의 개성, 처해 있는 극 중 상황, 내면 상태와 감정 등을 효과적으로 보여줄 수 있는 능동적 창조자로 발전할 수 있어야 한다.

두 번째, 애니메이션 세계에 등장하는 캐릭터는 실제 존재하는 것처럼 보여주는 것이 가장 중요하다. 이를 위해서는 캐릭터의 행동과 내면세계가 분리될 수 없다는 점을 분명히 인식하고 접근해야만 한다. 캐릭터 연기는 결국 실제보다 더 실제처럼 보이는 시뮬라크르로서 하이퍼 리얼리티의 특징을 담고 있는 환영적 행동을 토대로 구성되고 표현되는 것이다. 여기서 캐릭터의 극 중 역할을 실제로 창조하기 위해서는 환영적 행동 속 시뮬라크르의 원본이 되는 현실의 본질을 반드시 담아낼 필요가 있다. 그러므로 캐릭터 연기 교육의 궁극적인 목적은 학습자의 경험적 관찰에 근거한 행동을 표현할 수 있도록 해야 하며, 그것은 극 중 캐릭터가 지니는 감정 상태를 실천적 행동을 통해 구체적으로 나타낼 수 있도록 하는 것이다. 다시 말하면, 이와 같은 연속적 행동의 흐름은 캐릭터가 지니는 내면적 감정을 효과적으로 드러낼 뿐만 아니라, 더 나아가 애니메이션 스토리텔링의 의미작용을 더욱 풍요롭게 만들어준다. 즉, 학습자는 애니메이션 스토리텔링을 위해 극 중 캐릭터의 내·외적 요소를 분리하여 접근해서는 안 되며, 캐릭터의 실천적 행동을 통해 시나리오에서 제시된 극적 상황에 접근하는 연기적 훈련을 반복해야만 한다.

세 번째, 캐릭터 연기 교육은 캐릭터의 실천적 행동을 근간으로 하는 학습자 자신의 언어적 다양성을 강화할 수 있도록 해야 한다. 이미 앞서 언급했듯이 애니메이션 원리나 기법은 연기적 방법론이기보다는 오랜 시간 산업 현장에서 활용되고 있는 표현적 원리로 인식하는 것이 바람직할 것이다. 이러한 시각에서 볼 때, 학습자는 시나리오에서 제시된 극 중 상황, 캐릭터의 생각과 내면 상태를 이해하고 다양한 유형의 행동을 통해 외연적으로 표현하고 이어나갈 수 있는 경험적 감각을 발전시켜야 한다. 다시 말하면, 애니메이터의 미학적 힘은 특정의 극적 상황에 존재하는 캐릭터에게 여러 유형의 행동적 언어를 제시할 수 있을 때 비로소 나타날 수 있다. 그것은 그와 같은 연기적 행동의 토대 위에 사운드 요소나 성우에 의한 대사 등이 더해지면서 실제적인 캐릭터 연기가 완성될 수 있기 때문이다.

#### 3-3 캐릭터 연기 교육에 관한 방법적 접근

##### 1) 캐릭터의 역할 창조

캐릭터 연기 교육을 위한 에쥬드의 활용은 캐릭터 연기의 본질적인 원리를 총체적으로 훈련하기 위한 것이다. 그리고 애니메이션 세계에서 캐릭터의 연기적 행동이 효과적으로 표현되려면 학습자의 경험과 무한한 상상력을 토대로 하는 실재성과 신뢰성이 반영되어야 한다.

특히, 캐릭터의 역할 창조는 근본적으로 애니메이션 세계에서 창조되는 것이다. 그러나 그 과정의 시작은 시나리오와 애니

메이션의 공간, 그리고 학습자가 존재하는 일상생활 속의 공간에서 나타나는 상황적 행동들을 총체적 관점에서 접근하는 것이다. 그러므로 학습자가 캐릭터의 역할 창조를 위한 다각적인 연기적 행동을 탐색할 수 있도록 다음과 같은 내용의 에쥬드 접근 방법을 제시하는 것이 바람직할 것이다.

**표 2.** 캐릭터 연기를 위한 실천적 지침  
**Table 2.** Practical Guidelines for Character Acting

Division	Practical Guidelines
1	What is the story going on?
2	Who is the character?
3	What does the character want?
4	Where and why does the character appear?
5	What are the conflicts and events of the story?
6	How does the story end, and what happens to the character?

캐릭터 연기를 위한 실천적 지침으로 제시되고 있는 [표 2]의 내용은 학습자의 잠재의식에 존재하는 연기적 영감과 창조적 본성을 끌어내기 위한 실천적 방법론으로 바라보는 것이 적당할 것이다. 그러므로 에쥬드를 시작하는 학습자는 먼저 [표 2]의 질문들에 대해 스스로 탐색을 하며 적당한 연기적 행동을 즉흥적이며 반복적으로 선택해야만 한다. 이와 같은 훈련 방법은 학습자가 캐릭터 연기를 위한 언어적 행동을 구체적이고 일관성 있게 표현할 수 있도록 해줄 것이다. 그리고 더 나아가 학습자 각자가 지닌 ‘창조적 개성(creative individuality)’을 연기적 행동에 반영함으로써, 관객이 캐릭터 연기에 더욱 자연스럽게 몰입할 수 있도록 할 것이다[30]. 이러한 관점에서 볼 때, 학습자의 즉흥적이며 반복적인 에쥬드 훈련은 극 중 캐릭터의 역할 창조를 위한 실천적인 미학적 과정이라고 할 수 있다.

**표 3.** 캐릭터 연기 훈련을 위한 에쥬드의 적용 예시  
**Table 3.** Examples of Etude’s Application for Character Acting Training

Division	Content
Plot	May’s family moves to the countryside. One day May finds and follows a small creature. And, she meets the spirit of the forest, Totoro.
Character Analysis	A naughty, curious four-year-old girl. missing her sick mother.
Goals	May wants to follow a small creature and know for sure what it is.
Presented Situation	May is playing in the woods in front of her house alone when her sister Satsuki goes to school.
Conflict and event Analysis	May finds a small creature and follows it. It flees May.
Central Thought, Subject, Ending	May meets the spirit of the forest, Totoro, and falls asleep in his fluffy chest.

[표 3]은 앞서 [표 2]를 통해 제시된 캐릭터 연기를 위한 에쥬드의 실천적 지침을 <이웃집 토토로(My Neighbor Totoro, 1988)>의 한 장면에 적용하여 학습자 관점에서 접근할 수 있는

에쥬드의 내용을 나열한 것이다.

이 장면의 배경과 상황은 다음과 같다. 시골집으로 이사를 간 메이 가족. 메이는 언니 사츠키가 학교에 간 뒤 혼자 숲에서 놀고 있다. 이때 메이는 자신의 눈앞을 지나가고 있는 작은 생명체를 발견한다. 호기심 많은 메이는 그 작은 생명체를 따라가고 마침내 숲의 정령 토토로를 만나는 장면이다. 학습자는 [표 3]에서 제시하고 있는 내용과 같이 ‘줄거리’, ‘캐릭터 분석’, ‘목표’, ‘제시된 상황’, ‘갈등과 사건’, ‘주제와 결말’ 등을 반영한 다양한 에쥬드를 통해 메이의 역할 창조를 위한 접근을 시도할 수 있을 것이다.



**그림 2.** <이웃집 토토로(미야자키 하야오, 1988)>  
**Fig. 2.** <My Neighbor Totoro(Hayao Miyazaki, 1988)>

처음 만난 토토로에 대해 느끼는 4살 소녀의 반응은 매우 다양하게 나타날 수 있다. 그러므로 학습자는 다양한 유형의 에쥬드를 즉흥적이며 반복적으로 실천하며 이 장면에서 가장 적당한 캐릭터의 연기적 행동을 탐색하고 선택해야만 한다. 실제 작품에서는 망설임 없이 토토로의 가슴에 눕는 메이의 행동을 표현함으로써 순수한 인간과 자연의 아름다운 공존을 상징적으로 보여주고 있다.

이처럼 캐릭터의 역할 창조를 위한 에쥬드의 활용은 학습자에게 목표와 주어진 상황 등을 제시할 뿐, 제한적이며 닫힌 내용을 담고 있지 않다. 그것은 학습자가 자신의 사고와 신체적 감각을 열고 캐릭터의 상황과 일체 되어 극적 목표를 달성할 수 있도록 하기 위한 것이다. 즉, 학습자는 그러한 과정에서 실제 살아 있는 캐릭터의 사고와 행동을 즉흥적으로 표현할 수 있게 되는 것이다. 여기서 즉흥이란 에쥬드의 적용과 활용과정에서 미리 설정한 상황을 단순히 재현하기보다는 학습자와 캐릭터 간의 감정적 교감을 통해 일어날 수 있는 반응과 행동이라고 할 수 있다[31].

**2) 캐릭터 연기의 공간적 상황**

캐릭터 연기 교육에서 에쥬드를 효과적으로 활용하기 위해서는 캐릭터 행동의 근간이 되는 본질적인 목표에 관한 이해가 얼마나 중요한지를 학습자 스스로가 분명하게 인식해야 한다. 그것은 일상과 구별되는 애니메이션 공간에서 목표가 없는 캐릭터의 행동은 단순한 움직임 이상의 의미적 가치가 없기 때문



이다. 그러므로 학습자의 관점에서 성공적인 캐릭터 연기를 위해 가장 필요한 것은 자신이 묘사하는 캐릭터가 원하는 것이 무엇인지를 분명하게 인식하고 그것을 연기적 원리를 통해 관객에게 전달하는 것이다. 즉, 학습자는 관찰과 경험을 통해 캐릭터의 더 많은 연기적 행동을 자연스럽게 구현할 수 있도록 미학적 관점에서의 실천적 역량을 쌓아야 할 것이다. 그리고 그러한 접근과정에서 반드시 학습자의 ‘즉흥성’이 요구된다. 그것은 학습자가 캐릭터의 목표의식과 자신이 지니는 잠재의식을 자유롭게 넘나들며 캐릭터 연기에 관한 창조성을 극대화해야만 하기 때문이다[32].

이와 같은 맥락에서 디즈니 스튜디오(Disney Studio)의 성장을 이끌었던 ‘나인 올드 맨(The Nine Old Men)’ 중 한 사람이었던 프랭크 토머스(Frank Thomas)도 “관객이 인식할 수 있는 실제적인 것을 통해 관객의 관심을 사로잡아야 한다”는 사실을 언급하며 캐릭터 연기 훈련의 중요성을 강조했다. 그에 따르면 캐릭터의 움직임이나 무게, 깊이, 균형 등에 대해 잘 알고 있더라도 정작 애니메이션에서 무엇을 해야 할지를 정확하게 인식하지 못한다면 결과적으로 무미건조한 애니메이션 이미지만이 만들어지는 것이다. 여기서 그가 중요하게 강조하는 것은 애니메이션 기법에 의존한 주변적인 화려한 표현에 집중하기보다는 캐릭터의 내적 감정 상태를 중심으로 하는 연기적 행동과의 미작용의 필요성이라고 할 수 있다[33].

애니메이션에 관한 노먼 매클라렌(Norman McLaren)의 개념적 정의를 살펴보면, “애니메이션은 움직이는 그림의 예술이 아니라, 오히려 그려진 움직임의 예술이다. 각 프레임 위에서 일어나는 것보다 각각의 프레임들 사이에서 일어나는 것이 더욱 중요하다. 그러므로 애니메이션은 프레임들 사이의 보이지 않는 공간을 조작하는 예술이다[34].” 이 글에서 중요시되고 있는 본질적인 내용은 애니메이션의 시각적 요소를 형상화하는 것보다는 연속적인 각 프레임 이미지의 타이밍을 조작하는 것이다[35]. 즉, 애니메이션에서 나타나는 연기적 표현의 본질적 요소는 캐릭터가 보여주는 ‘움직임의 환영’이 아니라, 애니메이션 고유의 리얼리티를 담고 있는 ‘환영적 행동’이라고 할 수 있다. 그것은 근본적으로 캐릭터가 존재하는 공간적 상황에 대한 올바른 이해로부터 시작될 수 있으며, 이를 통해 비로소 미학적으로 진정한 애니메이션을 구현할 수 있다. 그러므로 학습자는 제시된 공간적 상황 속에서 캐릭터가 지향하는 목표를 능동적으로 이해하고, 창의적인 에쥬드를 통해 실천적으로 표현하고자 노력해야만 한다.

그와 같은 과정은 애니메이션 스토리텔링에서 캐릭터가 지니는 존재적 의미를 실제로 표현하기 위한 훈련과정이라고 할 수 있다. 다시 말하면, 독립적 개체인 학습자와 캐릭터 사이에 내·외면적 연계와 융합이 이루어지며 관객과의 의미작용을 위한 실존적 기호가 형상화되는 실천적 경험을 하는 것이다. 즉, 학습자는 공간적 상황 속에서 제시되는 캐릭터의 목표를 형상화하기 위한 에쥬드의 즉흥적이며 반복적 접근을 통해 연기적 행동의 다양성을 확보할 수 있는 캐릭터 연기예술의 방법론을 체득하게 되는 것이다.

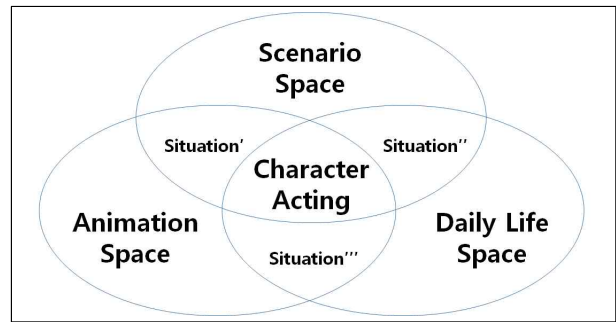


그림 3. 캐릭터 연기를 위한 공간적 상황  
Fig. 3. Spatial Situations for Character Acting

또한, 캐릭터 연기를 위한 구체적이며 실천적인 행동의 표현은 단순히 시나리오에서 나타나는 캐릭터의 목표만을 이해해서는 안 된다. 다시 말하면, 캐릭터의 목표를 반영한 연기적 행동은 주로 시나리오에서 제시되는 특정의 상황이나 사건을 전제로 이루어질 수도 있으나, 연기적 행동에 관한 보편적이며 합리적인 선택을 하기 위해서는 보다 확장된 공간적 상황에 대한 탐색과 실천의 훈련과정이 필요하다. 이와 같은 캐릭터 연기에 관한 교육과 훈련이 요구되는 것은 애니메이션 분야의 태생적인 미학적 차별성으로부터 비롯된 것이다. 즉, 애니메이션에서는 직접 경험하며 능동적으로 인물을 창조할 수 있는 배우가 아닌, 애니메이터가 무생물인 캐릭터를 통해 연기적 접근을 해야만 하기 때문이다.

표 4. 캐릭터 연기의 공간적 상황을 위한 에쥬드의 유형  
Table 4. The Types of Etude for the Spatial Situations of Character Acting

Division	Content
Scenario Space Situation	Etude, which can be expressed based on the character's goal and inner state in the spatial situation of scenario
Animation Space Situation	Etude, which can be expressed based on the relationship between internal and external elements in the spatial situation of animation
Daily Life Space Situation	Etude observed, experience, and executed in similar spatial situations in daily life

그러므로 학습자는 [표 4]에서와 같이 크게 세 가지의 공간적 상황에서 일어날 수 있는 에쥬드의 유형을 총체적 관점에서 즉흥적이며 반복적으로 실천하는 것이 요구된다. 첫 번째, 시나리오의 공간적 상황 속에서 캐릭터가 지니는 목표와 내적 상태 등을 분석하고 이를 토대로 여러 유형의 에쥬드를 실행하는 것이다. 두 번째, 애니메이션 세계에서 형상화된 공간적 상황 속에는 캐릭터들 뿐만 아니라, 스토리텔링을 위한 종합 예술적 요소들이 공존하고 있다. 그러므로 학습자는 캐릭터를 둘러싸고 있는 내·외적 상황과 요소들과의 미학적 관계성을 충분히 고려하여 에쥬드를 실행해야만 한다. 끝으로 학습자는 일상생활 속에서의 유사한 공간적 상황에 관한 관찰과 경험을 토대로 실제



적인 에쥬드를 다각적으로 탐색해야 한다. 특히, 이와 같은 에쥬드를 통해 반영될 수 있는 현실의 본질적 요소는 애니메이션의 하이퍼 리얼리티를 강화할 수 있는 토대로서 매우 중요하다.

### 3) 캐릭터 연기를 위한 에쥬드의 학습 모형

에쥬드의 활용을 통한 캐릭터 연기 교육은 학습자의 배경과 경험적 차이에 따라서 교육적 성과가 다양하게 나타날 수 있다. 그러므로 캐릭터 연기에 관한 에쥬드 학습 모형의 제시를 통해 표준화된 교수법을 적용하는 것이 바람직할 것이다. 이를 통해 학습자의 다양한 여건을 충족시키고 학습자의 창조적 본성이 즉흥성을 통해 외적인 연기적 표현으로 자연스럽게 나타날 수 있도록 해야 한다.

에쥬드를 통한 학습 모형은 [표 5]에서와 같이 다섯 가지의 형태로 제시될 수 있다[36]. 본래 이 학습 모형은 배우의 연기 훈련을 위한 것으로써, 실제 에쥬드 과정에서 대사 요소가 활용되기도 한다. 그러나 연극과 애니메이션이 지닌 근본적인 미학적 차별성과 잠재적 애니메이터 학습자 대상의 교육 방법론이라는 점을 고려해 볼 때 학습 모형의 내용이 아닌 형식만을 차용하는 것이 바람직할 것이다. 다시 말하면, 캐릭터 연기를 위한 에쥬드 학습 모형에서는 궁극적으로 대사 요소를 배제한 캐릭터 연기의 환영적이며 실천적인 행동을 창조하는 것에 집중하는 것이 바람직할 것이다.

표 5. 캐릭터 연기를 위한 에쥬드 학습 모형  
Table 5. Etude Learning Models for Character Acting

Division	Content
Etude of Expression of Sub-Text	This model is etude, in which characters express their sub-text.
Etude of Inner-Change	This model is etude that allows the two characters to interact with each other's inner meaning.
Etude of Character Creation	This model is etude that the learner creates character in the presented situation.
Etude of Main Word	This model is etude that allows the learners to express the subject.
Free Etude	This model is for the learners to set all conditions freely and to perform etude

[표 5]에서 제시된 첫 번째 학습 모형은 내적 의미를 표현하기 위한 에쥬드이다. 이를 위해 먼저 학습자에게는 내적 의미를 함축하고 있는 간략한 애니메이션 내용이 제시되어야 한다. “경쾌한 발걸음으로 친구들을 만나러 가는 캐릭터 A. 문을 열려고 할 때 자신을 험담하는 친구들의 목소리가 들린다. 다시 발길을 돌리는 캐릭터 A.” 학습자는 이 내용을 토대로 의기소침하거나, 분노를 느끼는 등 다양한 유형의 즉흥적인 에쥬드를 보여줄 수 있을 것이다. 그러한 에쥬드는 캐릭터의 표정과 몸짓, 발걸음, 뛰기, 그리고 움직임의 타이밍과 속도 등을 포함하는 총체적인 관점에서 접근될 수 있다. 여기서 기존의 애니메이션 원리와 기법은 애니메이션 고유의 연기적 표현을 강화하는 방법론으로 활용될 수 있다.

두 번째 학습 모형은 단계적으로 두 캐릭터의 내적 교류를

훈련하는 에쥬드이다. 이를 위해서는 두 캐릭터의 공간적 상황이 제시되어야 하며, 각 캐릭터에게는 차별적인 목표와 내적 상태가 반영되어야 한다. 예를 들어, “캐릭터 A와 B는 황금이 숨겨진 동굴을 탐험하고 있다. 캐릭터 A와 B는 마침내 황금을 발견하고 기뻐한다. 그 순간 황금을 독차지하고 싶어 하는 캐릭터 A, 황금을 발견한 것에 대해 기쁨을 감추지 못하는 캐릭터 B.” 이와 같은 공간적 상황과 사건 속에서 캐릭터 A와 B의 각기 다른 내적 상태와 교류는 여러 유형의 에쥬드를 통해 나타날 수 있다. 그러한 에쥬드는 진정한 상호작용적 소통의 모습을 보여줄 것이며, 애니메이션 스토리텔링을 위한 본질적 역량을 강화해 줄 것이다.

세 번째 학습 모형은 제시된 공간적 상황 속에서 극 중 인물 창조를 위한 캐릭터의 개성과 성격, 내적 상태 등을 보여주는 에쥬드이다. 무생물인 캐릭터를 매개로 하는 애니메이션에서 캐릭터의 인물 창조 과정은 생명력의 환영을 불러일으키는 기초적인 작업이라고 할 수 있다. 예를 들어, “학교에서 좋은 시험 성적을 받고 즐거운 마음으로 집을 향해 가고 있는 캐릭터 A. 집으로 가기 위해 반드시 지나야 하는 골목이 눈앞에 나타난다. 골목에 들어서면 몸집이 큰 개들이 달려들 것이다.” 이와 같은 제시된 공간적 상황 속에서 캐릭터 A는 여러 유형의 에쥬드를 보여줄 수 있다. 대범하고 용기 있게 골목을 향해 달려 들어갈 수도 있고, 소심하고 겁먹은 모습으로 주저하며 울먹거릴 수도 있다. 이러한 에쥬드는 캐릭터를 대상으로 하는 직관적인 인물 창조를 가능하게 할 것이며, 그것은 애니메이션 세계에서의 시뮬라크르로서 관객의 몰입을 강화해 줄 것이다.

네 번째 학습 모형은 작품의 핵심 주제를 표현하는 에쥬드이다. 이를 위해 학습자에게는 핵심 주제가 될 수 있는 사랑, 우정, 평등, 평화 등과 같은 단어들 이 제시되며, 캐릭터의 연기적 행동을 통해 그와 같은 주제어들이 효과적으로 표현될 수 있도록 훈련을 진행한다. 기호학적 관점에서 볼 때, 애니메이션에서 경험할 수 있는 의미생성과 그것을 매개로 하는 소통은 서로 밀접하게 연결된 유기적인 과정을 통해 나타나는 현상으로 이해할 수 있다. 그러므로 학습자는 실천적 행동을 통해 주제를 기호화하는 즉흥적이며 반복적인 과정을 진행해야 한다. 그리고 그와 같은 에쥬드를 통해 창조되는 결과물은 ‘지시대상과 같은 유사성으로 인해 기호로서의 가치체계를 갖는 도상(Icon)’, ‘기호를 구성하는 기표와 기의 사이에 물리적 혹은 인과적인 관계가 존재하는 지표(Index)’, ‘기호와 지시대상 사이에 물리적 유사성이나 인접성과 같은 관계가 존재하지 않지만, 그것의 사용규칙을 배우거나 그것이 속한 문화적 특징을 이해해야만 해석과 사용을 할 수 있는 상징(Symbol)’적 형태와 같이 애니메이션의 의미작용 체계를 구성하고 있는 여러 유형의 기호적 언어로 탄생할 수 있다[37].

다섯 번째 학습 모형은 캐릭터 연기를 위한 에쥬드 활용의 최종적인 단계로서 학습자 스스로가 자유롭게 캐릭터의 목표를 정하거나, 캐릭터를 둘러싸고 있는 모든 상황과 조건을 설정할 수 있도록 해야만 한다. 즉, 학습자가 그러한 내·외적 요소들을 토대로 하는 연기적 행동을 통해 애니메이션 스토리텔링을

완성하는 에휴드이며 반드시 닫힌 결말을 보여줄 필요는 없다. 그러므로 이와 같은 에휴드 학습 모형은 주제성이 강하게 나타나거나, 특정의 공간적 상황이 구체적으로 묘사되거나, 캐릭터 간의 관계성이 효과적으로 연출되고 드러나는 등 여러 유형의 결과물로 산출될 수 있을 것이다.

#### IV. 결론

본 연구는 캐릭터 애니메이션의 효과적인 연기와 연출을 위한 교육 방법론을 살펴보기 위해 연구 방법론적으로 스타니슬랍스키의 연기 시스템을 주요 텍스트로 활용하여 접근했다. 그리고 이를 통해 애니메이션 스토리텔링의 의미작용을 더욱 풍요롭게 만들어줄 수 있는 캐릭터 연기 교육에 필요한 주요 방식과 내용을 방법론적 관점에서 다각적으로 제시할 수 있었다.

애니메이션은 연극이나 영화와 마찬가지로 종합 예술이라는 미학적 특징을 공유하고 있으나, 연기 미학적 관점에서는 분명한 차별성을 지니고 있다. 이러한 관점에서 볼 때, 본 연구의 주된 성과는 애니메이션의 캐릭터 연기예술 분야를 하나의 고유 연구 영역으로 새롭게 조명하는 계기를 마련했다는 점이다. 그리고 무엇보다도 애니메이션 원리와 기법을 근간으로 하는 표현적 요소가 아닌 연기론적 측면에서의 접근은 캐릭터 연기 교육의 실제적인 질 제고에 크게 이바지할 것으로 기대한다. 실제로, 캐릭터 연기를 효과적으로 교육할 수 있는 전문인력과 체계적인 교육과정이 부족한 국내 상황에서 본 연구의 성과는 캐릭터 연기 교육 시스템 구축에 필요한 방법론적 토대로서 충분히 실용적 가치가 있다고 볼 수 있다.

#### 감사의 글

본 연구는 2018년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구로서(NRF-2018S1A5A8027446), 관계부처에 감사드립니다.

#### 참고문헌

[1] J. K. Lee, "Method of an Effective Training Program for Film Acting and Directing," *Journal of the Korea Contents Association*, Vol. 10, No. 9, pp. 155-175, 2010.

[2] M. S. Kim, "A Study on the Facial Expressions and the Gestures of Emotion for the Character Animation I - Focusing on the Facial Expressions and the Gestures of Happiness and Sadness," *The Korean Journal of Animation*, Vol. 11, No. 4, pp. 23-42, 2015.

[3] H. Y. Ko, "Meaning and Function - Expression Method for

Animation Characters Natural Facial Acting," *Journal of the Korea Entertainment Industry Association*, Vol. 5, No. 2, pp. 15-24, 2011.

[4] D. I. Oh, "A Study on the Masculinity of Male Characters Represented in the Disney Feature Animation <Frozen>," *Journal of Digital Contents Society*, Vol. 18, No. 7, pp. 1217-1226, 2017.

[5] Available: <http://www.edhooks.com/>

[6] Available: <https://www.awn.com/animationworld/>

[7] Judy Loeff, "Performance and Acting for Animators," *Animation World Network*, 2000.03.01. Available: <https://www.awn.com/animationworld/performance-and-acting-animators-0>

[8] F. Thomas and O. Johnston, *The Illusion of Life*, New York: Hyperion Press, p. 321, 1995.

[9] S. D. Cho, "The Investigation into the Principles of Method Acting and the Alternatives," *Film Studies*, Vol. 55, pp. 519-541, 2013.

[10] D. Crafton, *Shadow of a Mouse: Performance, Belief, and World-Making in Animation*, Los Angeles: University of California Press, pp. 36-38, 2013.

[11] B. O. Kim, "A Study on the Theory of Realistic Acting in the Korean Theatre," *Journal of Korean Theatre Studies Association*, Vol. 22, p. 197, 2004.

[12] S. M. Kim, *Stanislavski's Theory of Drama*, Seoul: Theory and Practice, pp. 165-168, 1997.

[13] D. I. Oh, "A Study on the Essence and Aesthetic Differentiation of the Animation Character Acting," *The Korean Journal of Animation*, Vol. 15, No. 4, pp. 243-271, 2019.

[14] Email interview with Andy Joule. 2020.03.12.

[15] Available: <https://dictionary.cambridge.org>

[16] S. H. Jung, "The Operation of Stanislavski's Physical Behavior and Behavioral Analysis," *Journal of Korean Theatre Education*, Vol. 11, pp. 323-344, 2005.

[17] Alison Hodge, *Actor Training*, Translated by M. C. Kim in Korean, Seoul: Dongin, p. 48, 2010.

[18] S. M. Kim, *Stanislavski's Theory of Drama*, Seoul: Drama and Man, p. 170, 2015.

[19] T. H. Kim, "A Study of Teaching Method of Acting(Mpdel's Development) through the Stanislavsky's Method of Physical Action," *Journal of Korean Theatre Studies Association*, Vol. 26, pp. 112-155, 2005.

[20] Constantin Stanislavski, *An Actor's Handbook*, Translated by D. G. Kim in Korean, Seoul: Yeni, p. 15, 2001.

[21] S. H. Park, "Professor Park Sang-Ha's Acting Column - Start with the Actor Himself," *Newsbridge*, 2012.04.09. Available: <http://www.newsbridgei.com/>

- [22] B. Y. Kim, "A Study on the Acting Training Method through the consideration of Konstantin Stanislavsky, Michael Chekhov, and Uta Hagen's Acting Methods – Focusing on Element of Training for Physical Action," Master's Thesis, Chung Ju University, 2015.12.
- [23] G. Christie, *Stanislavski's An Actor Prepares*, S. H. Park, H. S. Youn, Seoul: Dongin, p. 46, 2012.
- [24] Interview with Japanese Famous Animator Inoue Toshiuki, Production I. G in Tokyo, 2018.08.13.
- [25] H. W. Kim, "Korean Hyperrealism in 1970s-1980s: the Line between what is real and what is virtual, Reading it by the theory of Jean Baudrillard," *Art History Forum*, Vol. 31, pp. 169-196, 2010.
- [26] Paul Wells, *Understanding Animation*, New York: Routledge, p. 25, 1998.
- [27] J. H. Lee, "A Case Study on the Role Creation of Actors Using Etude - Centering on the Play Going While Dancing," *Journal of the Korea Entertainment Industry Association*, Vol. 13, No. 3, pp. 101-110, 2019.
- [28] B. H. Ha, "Observation Training Research of Stanislavski School for Creating the Role," *Journal of the Korea Contents Association*, Vol. 17, No. 1, pp. 585-593, 2017.
- [29] S. H. Jung, "The Operation of Stanislavski's Physical Behavior and Behavioral Analysis," *Journal of Korean Theatre Education*, Vol. 11, pp. 323-344, 2005.
- [30] G. J. Youn, "Stanislavski's Last Rehearsal Technique," *Journal of Korean Theatre Education*, Vol. 11, pp. 129-154, 2005.
- [31] J. H. Lee, "A Case Study on the Role Creation of Actors Using Etude - Centering on the Play Going While Dancing," *Journal of the Korea Entertainment Industry Association*, Vol. 13, No. 3, pp. 101-110, 2019.
- [32] T. H. Kim, "A Study of Teaching Method of Acting(Mpdel's Development) through the Stanislavsky's Method of Physical Action," *Journal of Korean Theatre Studies Association*, Vol. 26, pp. 135-136, 2005.
- [33] Richard Williams, *The Animator's Survival Kit*, New York: Faber and Faber, pp. 315-319, 2001.
- [34] C. Solomon, *The art of the animated image*, Los Angeles: The American Film Institute, p.11, 1987.
- [35] G. Sifianos, "The definition of animation: A letter from Norman McLaren," *Animation Journal*, Vol. 3, No. 2, pp. 63-66, 1995.
- [36] T. H. Kim, "A Study of Teaching Method of Acting(Mpdel's Development) through the Stanislavsky's Method of Physical Action," *Journal of Korean Theatre Studies Association*, Vol. 26, pp. 112-155, 2005.
- [37] D. I. Oh, "Analysis on the Global Success Factors of Animation Lava: With a Focus on Nonverbal Communication from the Perspective of Cultural Discount," *The Korean Journal of Animation*, Vol. 12, No. 2, pp. 143-157, 2016.

**오동일(Dong-II Oh)**



1998년 : 중앙대학교 연극학과 학사  
 2001년 : 중앙대학교 대학원 연극학석사  
 2013년 : 사우스웨일즈대학교 대학원 PhD  
 (문화콘텐츠 분야)

2011년~2013년: ㈜브로콜리엔터테인먼트 대표이사  
 2013년~현 재: 선문대학교 역사문화콘텐츠학부 교수  
 ※관심분야 : 애니메이션, 인터랙티브 엔터테인먼트 등