

스마트 콘텐츠의 미래

11주차

캐릭터와 스토리

- 캐릭터의 정의
- 캐릭터 역할과 관계도
- 캐릭터
- 캐릭터 설정하기
- 캐릭터의 욕망

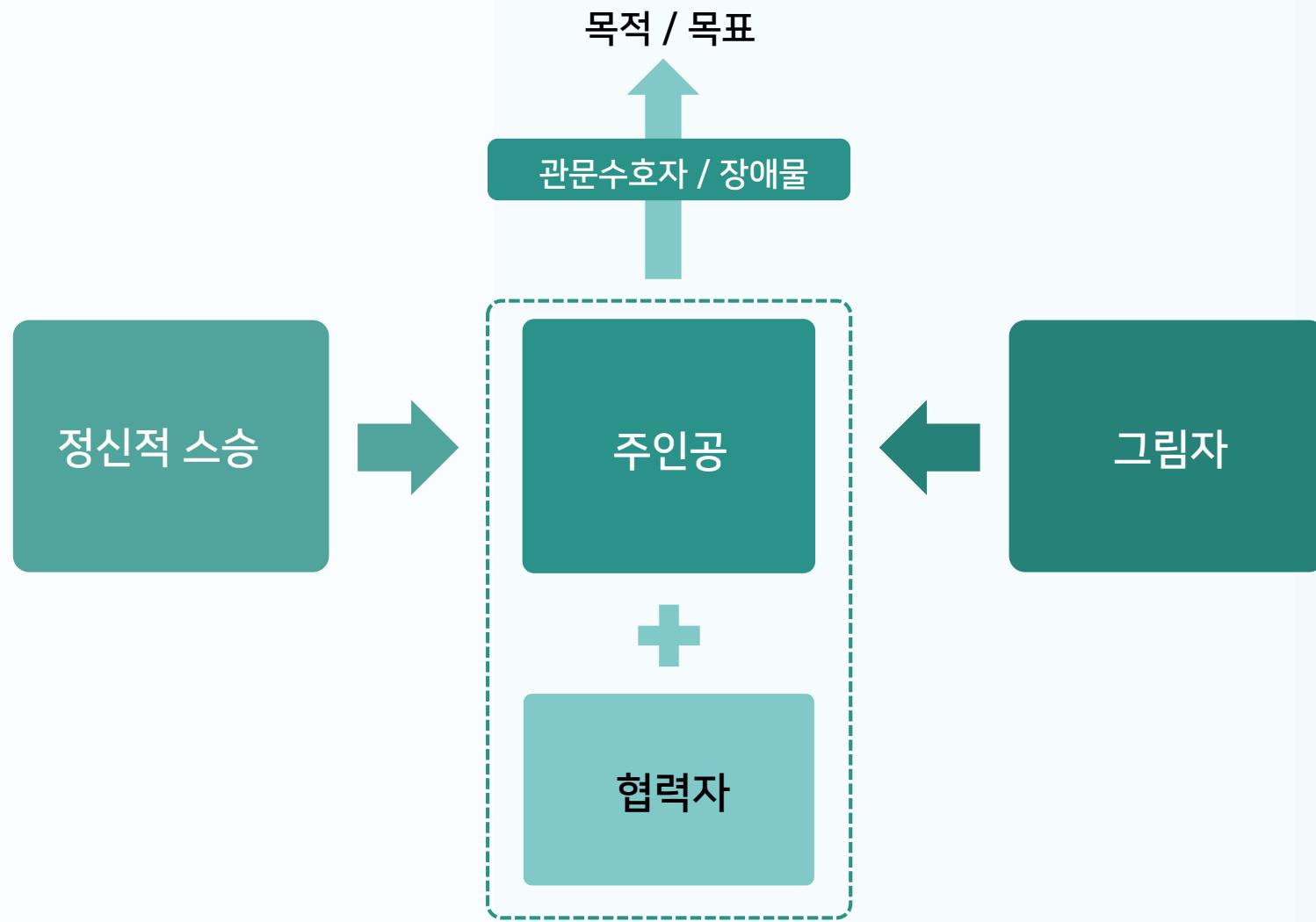
1. 캐릭터의 정의

- 소설이나 영화, 연극 따위에 등장하는 인물 또는 작품 내용 속에서 드러나는 인물의 개성과 이미지
- 캐릭터는 이야기를 이끌어가는 존재로 작가가 인간 본성을 탐구하여 창조한 것
- 캐릭터는 대사, 행동, 시청각 이미지를 통해 자신을 드러냄
- 이야기 구조 속에서 자신의 욕망(목표)을 해소하기 위해 행동하고, 그 과정에서 다양한 장애를 만나게 됨
- 모든 등장인물은 각자의 욕망 / 욕구를 가지고 있으며, 각각의 욕망과 목적이 충돌할 때, 이야기가 진행됨
- 관객은 주요인물들에게 다양한 감정을 느끼게 되며, 그러한 감정들이 모여 공감대를 형성



1. 캐릭터의 역할은?
2. 캐릭터가 가진 목적/욕망은?

2. 캐릭터 역할과 관계도



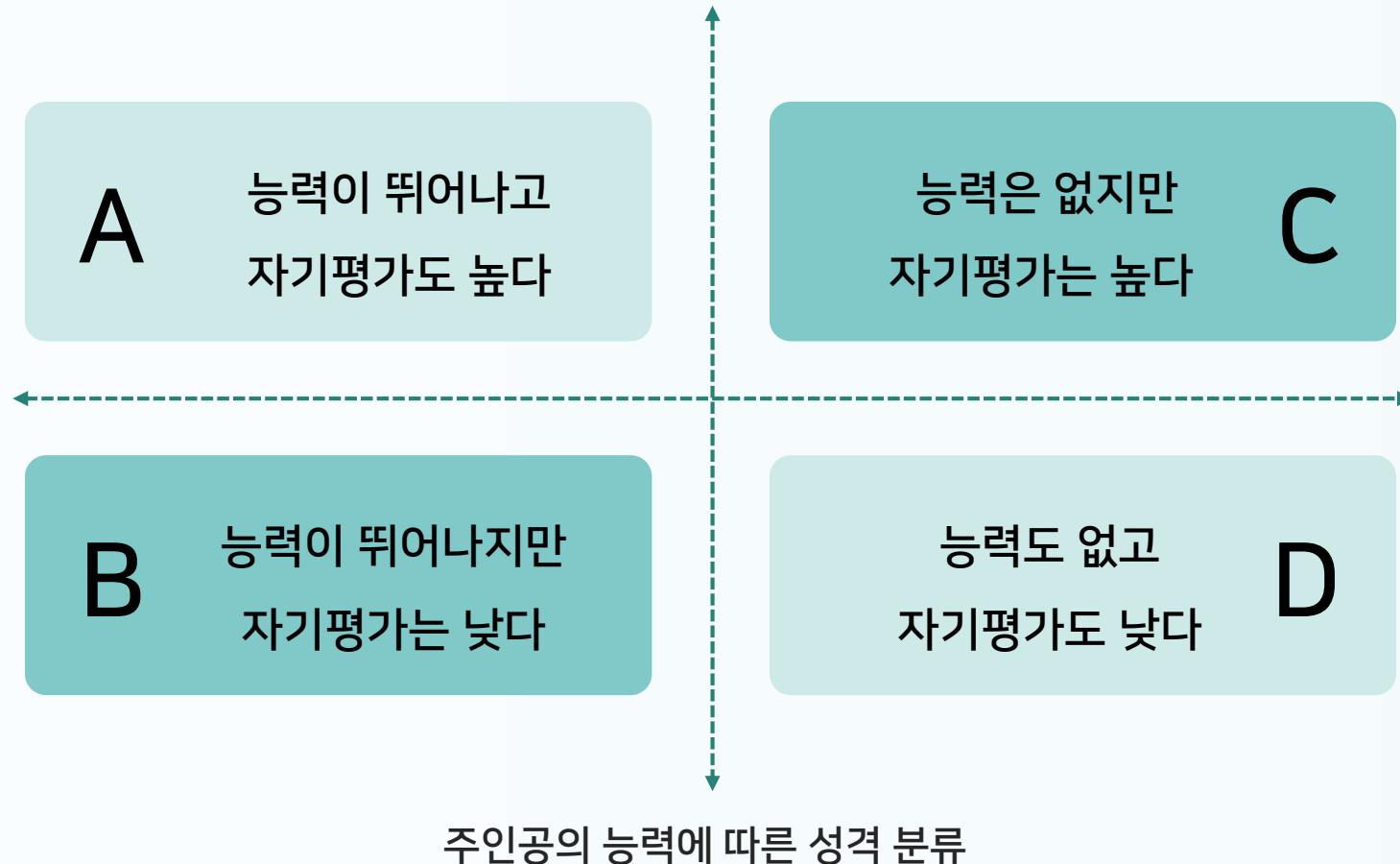
3. 캐릭터: 주인공

- 극을 이끌어 나가는 인물
- 주인공이 가지는 욕망이 곧 스토리를 이끌어가는 가장 중요한 요소가 됨
- 독특하지만 보편적이어야 하고, 또한 모든 사람이 최소한 한 번쯤 경험해 보는 복수, 분노, 애정, 경쟁심, 절망 등의 감정을 가짐
- 주인공이 가지는 능력은 하나의 개성으로 다른 캐릭터들과의 차별점을 두게 함
(단, 그 능력은 긍정적일수도 있지만 부정적일수도 있음)



3. 캐릭터: 주인공

> 주인공은 어떻게 행동할까?



3. 캐릭터: 정신적 스승

- 주인공에게 동기를 부여하는 존재이며 주인공에게 지식과 지혜를 전수해주는 존재
- 주인공에게 다양한 도움을 주는데, 이러한 도움은 하나의 권능으로 나타나기도 함
- 전형적인 영웅 스토리에서는 권능을 영웅에게 전수하는 과정에서 스승의 희생이 동반되기도 함
- 주인공의 정신적인 스승은 선과 악의 모습을 모두 가지고 있으며, 그로 인해 영웅이 성장하거나 파멸하기도 함



영화 <스타워즈>의 오비완 캐노비



영화 <반지의 제왕>의 간달프



영화 <킹스맨>의 해리하트

3. 캐릭터: 그림자

- 악한, 원수, 적대자라 일컫는 캐릭터
- 주인공에게 도전하는 대적자 노릇을 하기도 하며, 때론 주인공의 목적이 되기도 함
- 주인공은 그림자에 의해 시련을 겪고 성장하는 모습을 보이나, 이를 극복하지 못하는 경우에는 악당이 되기도 함
- 그림자가 심경의 변화로 인해 개과천선해 영웅이 되기도 함
- 매력적인 그림자는 극을 더욱 재미있게 만들어주며, 그림자 스스로는 자신을 악한이나 적으로 생각하지 않음을 염두해두어야 함



영화 <반지의 제왕>의 사우론



영화 <킹스맨>의 리치몬드 발렌타인



영화 <다크나이트>의 조커

3. 캐릭터: 조력자, 협력자

- 주인공의 여정을 함께하는 인물로 주인공의 인간적인 면모를 드러나게 해주며, 여정을 도움
- 여정 도중 주인공과의 로맨스라는 서브 플롯을 발생시키기도 함
- 주인공이 하지 않는 부가적인 설명을 통해 독자에게 익숙하지 않은 세계를 소개하며 관객과의 간극을 줄여주는 역할을 함
- 사람 뿐만 아니라 동물로 표현되기도 함



영화 <킹스맨>의 멀린



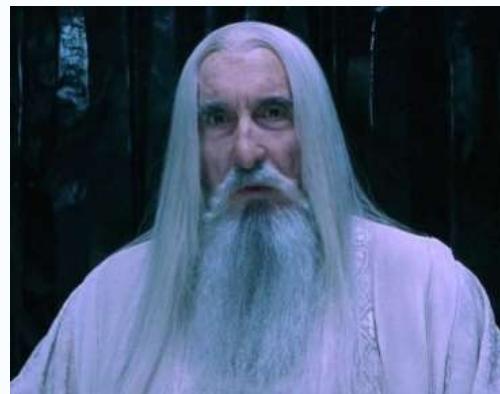
영화 <반지의 제왕>의 레고拉斯와 김리



영화 <호빗>의 드워프들

3. 캐릭터: 관문수호자, 장애물

- 주인공의 여정을 방해하는 일반적인 장애물을 의미함
- 장애물은 사람이기도 하지만 사물이나 하나의 사건으로 표현되기도 함
- 자격이 안 되는 자를 통과시키지 않는 힘 있는 문지기로써 주인공이 왜 주인공인지를 보여주는 역할을 함
- 주인공은 관문 수호자가 제시하는 장애물을 극복함으로써 점점 성장하는 모습을 보여줌



영화 <반지의 제왕>의 사루만, 데네소르, 보로미르

3. 캐릭터: 전령관, 익살꾼

1. 전령관

- 정보를 전달하는 또다른 동기 부여자
- 전령관은 긍정적일 수도, 부정적일 수도, 아니면 중도적인 인물일 수도 있음
- 선한 세력의 대리자인 전령관은 주인공을 확신에 찬 모험으로 이끌기도 하지만, 악의 있는 전령관은 도전을 선포하기도 함
- 전령관 원형은 스토리의 어디서든 나타날 수 있으나, 대부분 극 초반에 출현해 모험의 계기를 제공함

2. 장난꾸러기 익살꾼

- 희극적인 상황에서 긴장 완화, 개그를 담당하며, 극의 분위기를 환기시킴



영화 <라이온 킹>의 자주, 티몬과 품바



영화 <스타워즈>의 R2D2, BB8

4. 캐릭터 설정하기

기본사항

이름, 역할, 성, 나이,
직업, 가족관계

행동 양식이나 습관

말투, 버릇, 사투리
사용 여부

외형적 요소

키, 체중, 색 등 외형적 특징

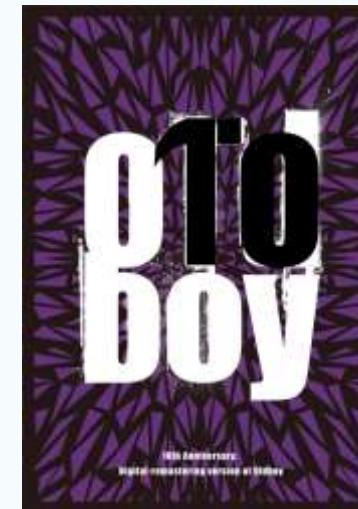
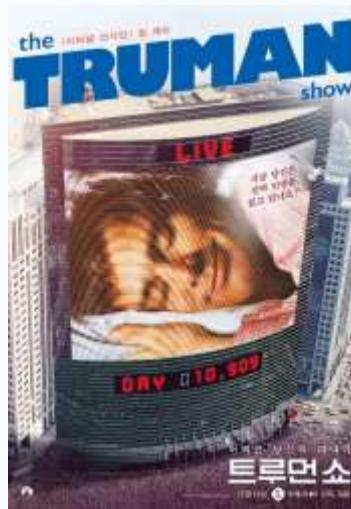
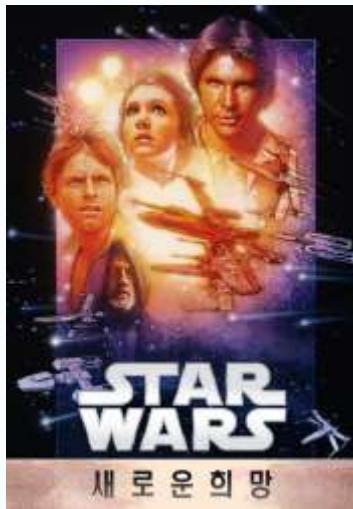
내적 가치관

성격

콤플렉스

4. 캐릭터 설정 하기: 기본 설정

- 이름, 역할, 성, 나이, 직업 등 캐릭터를 구성하는 기본적인 사항들에 대한 설정
- 캐릭터가 가지는 이름의 의미 : 캐릭터의 이야기를 보여주는 이름
- 캐릭터의 이름에는 주인공의 과거와 현재, 그리고 미래가 담겨져 있음



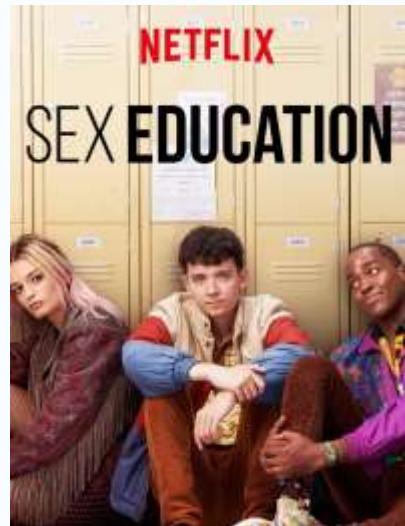
4. 캐릭터 설정 하기: 직업

- 캐릭터의 직업을 통해 보여줄 수 있는 것?
 - 성격, 기술과 재능, 열정, 신체적 특징, 선호, 이상과 신념, 경제적 상황
- 직업은 캐릭터가 가진 특징을 손쉽게 보여줄 뿐만 아니라 캐릭터 설정에도 영향을 줄 수 있음

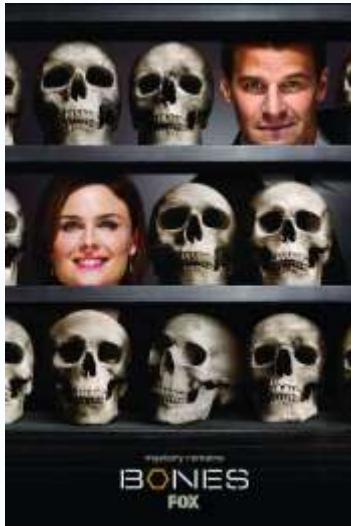


4. 캐릭터 설정 하기: 직업

> 드라마 속 특이한 직업들



성상담가



법의인류학자



조산사



보이스 프로파일러

4. 캐릭터 설정 하기: 외형적 요소

- 행동(패턴) : 캐릭터가 보여주는 정형화된 패턴은 그 인물의 성격을 보여주며, 관객으로 하여금 캐릭터에 대한 이해를 도움
- 캐릭터의 행동은 정형화 될 수 있으며, 이는 다른 영화에서도 사용될 수 있음
- 스파이의 음료수 : “보드카 마티니, 젓지 말고 흔들어서”



4. 캐릭터 설정 하기: 내적 가치관

- 내적 가치관
 - 캐릭터의 행동에 영향을 주는 대표적인 요소
 - 다양한 내적 가치관의 예) 원칙주의자, 황금만능주의자, 사이코패스 등
- 성격 : 캐릭터만이 가지게 되는 독특한 심리 체계, 개성
 - 성격의 예) 내성적, 외향적, 소심함, 활발함, 자신감이 높은 등



4. 캐릭터 설정 하기: 내적 가치관, 콤플렉스

- 이야기를 처음부터 끝까지 끌고 가는 강력한 요소 '감정적 상처'
- 가까운 사람으로 인한 경우가 많고 감정적 상처는 특정한 사건, 받아들이기 힘든 진실, 신체적 한계, 건강 상태 혹은 난관에서 비롯되기도 함
- 상처(트라우마)는 마음의 준비도 안된 상태에서 받게된 상처로 캐릭터에게 지속적인 영향을 미치고, 성격을 크게(흔히 부정적으로) 바꾸어 버림
- 캐릭터를 진정성 있고, 믿을 만한 인물로 만들고 싶다면, 작가는 캐릭터의 배경에 대해 이해하고 있어야 하며, 이러한 배경에서 감정적 상처는 캐릭터의 배경 형성에 큰 영향을 줌

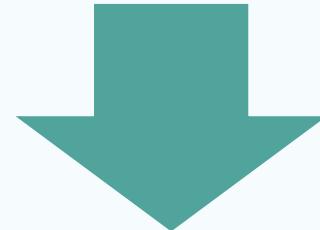
4. 캐릭터 설정 하기: 내적 가치관, 콤플렉스

※ 감정적 상처'의 결과? 어떤 행동으로 연결되고 사건으로 나타남

- 잘못된 믿음 : 논리적 오류로 도출된 결론, 상처받기 쉬운 상태에 있는 캐릭터가 자신이 겪은 고통스러운 경험을 이해해 보려고 노력하다가 문제를 자기 탓으로 돌려 버리는 잘못된 결론을 도출하는 것
 - 캐릭터는 과거에 얹매이게 되고, 사람을 믿지 못하고 같은 경험을 할까
- 민감한 반응 : 과거의 트라우마로 인해 캐릭터는 특정 감정에 민감한 반응을 보이게 됨
 - 캐릭터가 방어적인 형태의 감정을 가지게 됨

4. 캐릭터 설정 하기: 트라우마

- 상황 : 배우자/연인이 불륜을 저지르다 = 믿었던 대상이 나를 배신함
- 상황 : 부모자 잔악무도한 범죄자(살인범/학대범/인신매매범/소아성애자 등)임을 알게 됨
- 상황 : 악의적인 소문이 퍼짐

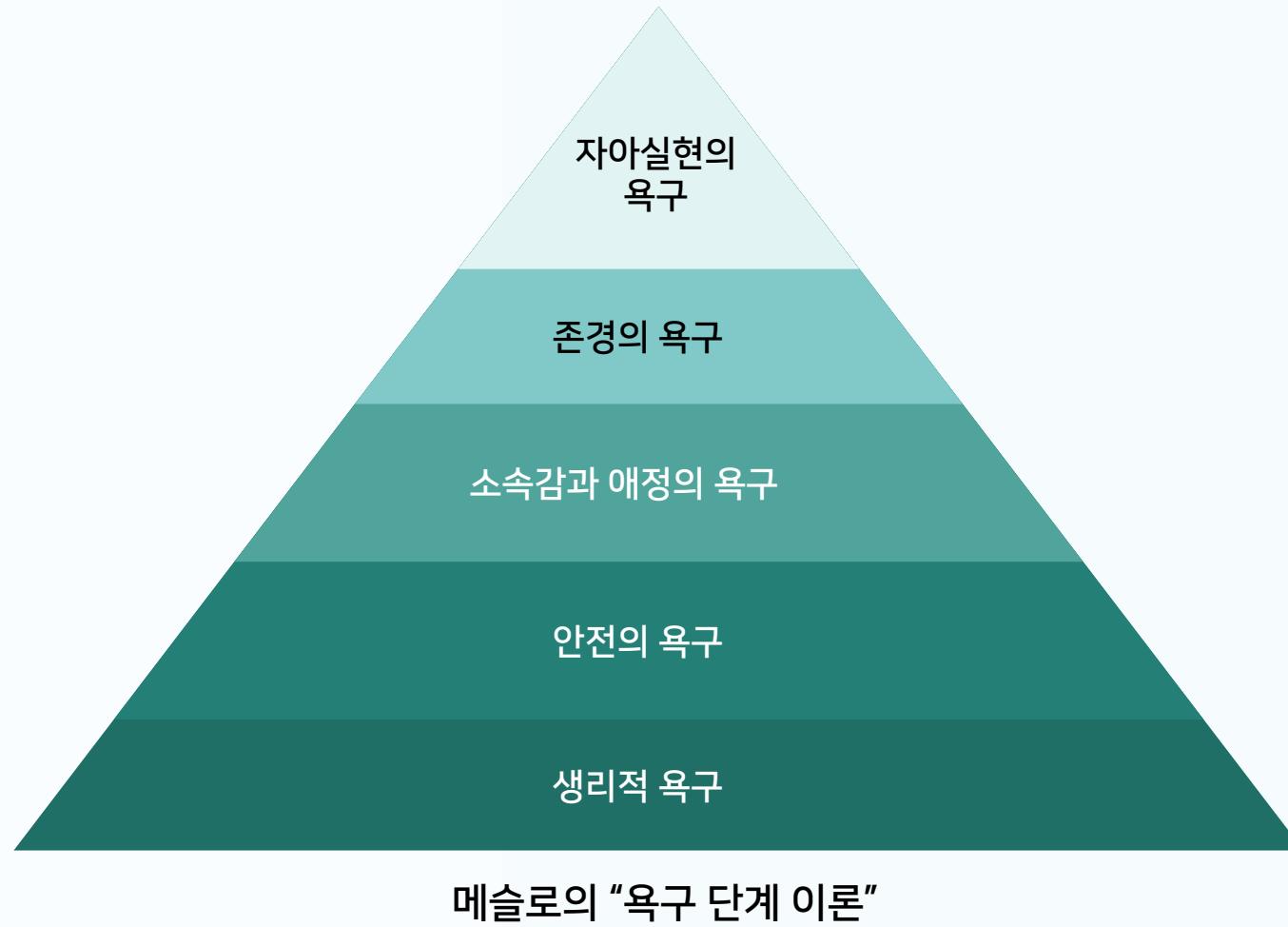


캐릭터는 해당 상황으로 인해 어떻게 바뀌게 될 것인가?

캐릭터의 트라우마를 어떻게 활용할 수 있을까?

5. 캐릭터의 욕망

- 욕망 : 캐릭터는 욕망에 의해 행동하며, 캐릭터의 욕망은 모든 행동의 원인이 됨



5. 캐릭터의 욕망

