

애니메이션에서 감정의 시각적 표현 연구

- '인사이드 아웃'을 중심으로 -

Study of Visual Expression of Emotions in Animation

- Focusing on 'Inside Out' -

저 자 : 공현희(Kong, HyunHee)

백석대학교 디자인영상학부 교수
hanikong@naver.com

※ 이 논문은 2024년 백석대학교의 지원을 받아 수행된 연구임.

목 차

1. 서 론

2. 이론적 배경

2.1. 애니메이션과 캐릭터

2.2. 색의 이해

3. 분석과 방법

3.1. 분석 작품의 선택과 방법

3.2. 감정과 폴 에크먼의 감정표현

3.3. 로버트 플러치의 감정의 휠

4. 분석과 분석결과

4.1. 기쁨이(Joy)

4.2. 슬픔이(Sadness)

4.3. 분노(Anger)

4.4. 까칠이, 역겨움(Disgust)

4.5. 소심이, 두려움(Fear)

4.6. 불안이(Anxiety)

4.7. 부럽이, 질투(Envy)

4.8. 따분이(Ennui)

4.9. 당황이(Embarrassment)

5. 결 론

참고문헌

(요약)

이번 연구는 애니메이션 “인사이드아웃”과 “인사이드 아웃2”에 등장하는 감정 캐릭터들이 표현하는 감정과 이들 캐릭터에 부여된 색상 및 디자인을 분석하는 것이다. 특히, 폴 에크먼의 기본 감정 이론과 로버트 플러치의 감정의 휠 이론을 사용하여 각 캐릭터와 그 디자인이 어떻게 감정을 시각적으로 표현하고 있는지를 탐구한다. 작품 속에 등장하는 9개의 감정 캐릭터인 기쁨이(Joy), 슬픔이(Sadness), 소심이(Fear), 분노(Anger), 까칠이(Disgust), 불안이(Anxiety), 부럽이(Envy), 따분이(Ennui), 당황이(Embarrassment)를 분석한다. 분석한 결과를 보면 인사이드 아웃은 보편적인 기본 감정을 식별하고 이해할 수 있도록 디자인되었으며 다양한 문화와 상황에서 감정의 표현을 해석할 수 있도록 캐릭터 디자인이 잘 되어진 작품이다.

또한 적절한 컬러 선정과 캐릭터들의 디자인은 기본 감정의 조합을 통해 복합 감정을 이해하고, 이들이 어떻게 상호 작용하는지 파악할 수 있는 중요한 방법으로 분석된다. 감정을 시각적으로 잘 표현하고, 관객이 감정을 이해하고 공감하는 데 도움을 주었다고 분석할 수 있다.

주제어 : 감정, 색, 캐릭터

(Abstract)

The purpose of this study is to analyze the emotions expressed by the emotional characters in the anime "Inside Out" and "Inside Out 2", as well as the colors and designs given to these characters. In particular, it uses Paul Ekman's basic emotion theory and Robert Plutchik's emotion wheel theory to explore how each character and its design visually express emotion. This course analyzes nine emotional characters that appear in the work: Joy, Sadness, Fear, Anger, Disgust, Anxiety, Envy, Ennui, and Embarrassment. According to the results of the analysis, Inside Out is designed to identify and understand basic universal emotions, and the characters are well-designed to interpret the expression of emotions in a variety of cultures and situations.

In addition, the proper choice of colors and the design of the characters are analyzed as an important way to understand complex emotions through the combination of basic emotions and how they interact. It can be analyzed that it expressed emotions well visually and helped the audience understand and empathize with them.

Keyword : Emotion, Color, Character

1. 서론

이번 연구에서는 세계적으로 흥행과 상업적인 측면 모두에서 성공을 거둔 애니메이션 “인사이드아웃”에 대해 연구한다.¹⁾ 2015년에 “인사이드아웃”이 개봉되었으며, 올해 6월에 “인사이드아웃2”가 개봉을 했다. 이 애니메이션은 감정을 캐릭터로 만들어 분리함과 동시에 색으로 표현하고 시각화한 작품이다. “인사이드아웃”에서는 5개의 감정을 캐릭터로 만들었으며, “인사이드아웃2”에서는 4개의 감정을 나타내는 캐릭터들이 추가되었다. 애니메이션에서 캐릭터는 매우 중요한 요소인데, 캐릭터의 성격, 행동은 이야기를 이끌어가고 작품 속에서 던지는 메시지를 알려주는 존재들이기 때문이다. 캐릭터를 만들 때 이렇게 행동, 성격 등을 고려해 디자인하는 것은 물론이고 컬러도 매우 중요한 요소이다. 컬러가 상징하는 부분은 매우 크기 때문에 캐릭터를 제작할 때 컬러의 선정도 매우 중요한 부분이다. “인사이드아웃”과 “인사이드아웃2”에 나오는 감정을 나타내는 캐릭터들도 캐릭터마다 다르게 부여된 컬러와 디자인에는 분명 이유가 있을 것으로 생각된다.

본 연구의 내용은 애니메이션 “인사이드아웃”과 “인사이드아웃2”에 등장하는 감정 캐릭터들이 표현하는 감정과 이들 캐릭터에 부여된 색상 및 디자인을 분석하는 것이다. 특히, 폴 에크먼의 기본 감정 이론과 로버트 플러치의 감정의 휠 이론을 사용하여 각 캐릭터와 그 디자인이 어떻게 감정을 시각적으로 표현하고 있는지를 탐구한다. 폴 에크먼은 인간의 기본 감정을 여섯 가지로 분류하였는데 작품 속의 감정 캐릭터들이 이 여섯 가지 감정을 어떻게 시각적으로 나타내고 있는지를 분석한다.

로버트 플러치는 감정을 8개의 기본 감정으로 분류하고, 이를 바탕으로 감정의 강도와 상호 관계를 설명하는 감정의 휠을 제안하였다. 플러치가 제안한 감정의 휠과 각 캐릭터의 색상이 어떻게 일치하거나 상반되는지를 조사한다. 이러한 과정들을 통해서 각 감정 캐릭터에 부여된 색상과 디자인 요소가 해당 감정을 효과적으로 전달하고 있는지, 그리고 이러한 시각적 표현이 관객에게 어떻게 인식되는지를 평가한다.

본 연구는 애니메이션에서 감정을 시각적으로 표현하는 방식에 대한 이해를 높이고, 감정 이론이 실제 예술 작품에 어떻게 적용될 수 있는지에 대한 통찰을 제공하는 것을 목표로 한다. 또한 캐릭터들이 어떻게 감정을 시각적으로 표현하고, 관객이 감정을 이해하고 공감하는 데 도움을 주는지를 분석할 수 있다. 결과들은 앞으로 애니메이션 제작과정에서 캐릭터를 어떻게 기획할 것인지에 대한 제안이 가능할 것이다.

2. 이론적 배경

2.1. 애니메이션과 캐릭터

애니메이션의 역사를 통해 볼 때 캐릭터는 애니메이션의 발전과 함께 성장했음을 알 수 있다. 캐릭터에 다양한 표정과 움직임이 부여함으로써 풍부한 표현과 전달의 효과가 높아졌고 사람들은 그 행동과 표정에 감탄하고 그 생명력에 빠져들게 되었다. 애니메이션에서 캐릭터 디자인은 영화 속에 등장하는 배우와 같다. 배우의 설정에서 정해지는 성격과 비주얼은 영화를 완성시키는 주요인이 되며 이 부분은 애니메이션 속의 캐릭터 디자인과도 밀접한 관계가 있다(공현희, 2013, p.4).

다양한 성격의 캐릭터는 관객들에게 흥미와 웃음과 꿈을 선사하며 관객들은 캐릭터를 통해 대리만족을 느낀다. 애니메이션 속에 살아 있는 인물을 만들어 내고 형상화해서 등장시키기까지 애니메이터들은 여러 각도에서 그 인물을 설정해 주어야 한다.

캐릭터란 하나의 인격이 대립되는 이데올로기 또는 다른 캐릭터와의 갈등을 통해 움직여 나가면서 만들어내는 인물의 성격이다(공현희, 2013, p.5). 인물을 설정하는데 있어서 이름을 만들어 주는 것 이상으로 캐릭터의 외형적 특성이 중요한데 얼굴, 표정, 체형, 머리 모양, 의상까지 모두 나타내 주어야 한다. 외형적 요소 이외에도 인성이나 성격, 생활 습관, 경험, 의지, 대인관계 등 시시각각 변하는 심리상태까지도 설정해 살아 있는 것 같은 인간성을 부여해 주어야 한다. 이처럼 캐릭터란 만화영화의 시작된 이래, 관객에게 헤아릴 수 없는 중요한 흡입력이 되었다는 것은 의심할 여지가 없다. 또한 하나의 트레이드마크 같은 것이라도, 애니메이션 영화에서 캐릭터 디자인이 다루어지는 한, 하나의 고유 성격을 갖도록 고려되어야만 할 것이다(존 헬라스, 2000, pp.191-192). 애니메이션의 캐릭터는 무엇보다 이야기를 이끌어가는 중요한 역할을 한다(안종혁, 2001, p.19). 애니메이션 ‘슈렉’에서는 선을 뜻하는 슈렉과 피오나 공주와 악을 뜻하는 차밍 왕자, 슈렉을 돕

1) 2016년 제73회 골든글로브 시상식, 제88회 미국 아카데미 시상식에서 장편애니메이션상을 받았으며, 국제애니메이션협회(ASIFA)가 주최하는 애니메이션계 최고 권위 시상식인 제43회 애니어워드에서 10관왕(장편 애니메이션 부문 최우수상, 감독상, 각본상, 성우상, 미술상, 스토리보드상, 음악상, 편집상, 캐릭터 디자인상, 캐릭터 애니메이션상)을 수상했다(네이버 지식백과, 2017, ‘인사이드아웃’).

는 장화 신은 고양이와 동키 등 주인공에만 치우치지 않는 스토리와 긴장감 있는 스토리 구성으로 되어 있다. 이처럼 애니메이션에서의 캐릭터는 감정을 표현하는 연기자의 역할을 하며, 컨셉에 맞는 개성을 강조하여 애니메이션의 흐름을 유도해 나가게 된다(정유진, 2010, p.11). 캐릭터를 디자인하는 사람들은 캐릭터의 성격을 설정해 줄 때 외형적 특성이나 심리상태까지도 설정해 주어야 살아있는 캐릭터가 되는 것이다.

2.2. 색의 이해

각각의 색이 지닌 의미와 상징, 그리고 감정은 다르다. 색의 이미지는 같은 색이라도 지역과 풍토에 따라 다르게 나타난다(손경애, 2003, p.68). 또한 어떠한 관습, 지역, 민족에 따라 특수한 이미지로 고착되기도 한다. 색의 이미지는 크게 두 가지로 나뉘는데, 첫째는 사람의 감성적 측면에서 연상할 수 있는 연상적 이미지와, 둘째는 널리 공통적으로 규정된 상징적 이미지가 있다(손경애, 2003, p.69).

연상적 이미지는 사람들이 어떤 색을 보고 저마다 다른 이미지를 떠올리는 것이다. 색은 심리적으로 느끼는 온도감, 무게감, 촉감 등을 내포하고 있으며 사람들은 시각적으로 이러한 색에 대해서 연상과 의미를 부여한다. 예를 들어 빨간색을 보고 태양을 떠올리는 사람이 있는가 하면 어떤 사람은 노란색을 연상하는 사람도 있다. 이와 같이 색을 대할 때 연상하는 이미지는 개인적인 취향이나 성격 그리고 환경에 따라 많이 달라진다.

상징적 이미지는 개인마다 다른 연상적 이미지와 달리 여러 사람이 공통적으로 연상하고 공감하는 색의 이미지가 있는데 이것이 자연스럽게 상징성을 갖게 된 것이다. 예를 들어 신호등의 경우 빨간색은 정지를 의미하고 초록색은 진행을 의미한다. 우리 주변에는 수많은 색들이 있는데, 이번에 연구할 대상들의 컬러에 대한 상징적 의미를 알아보면 다음과 같다(손경애, 2003, pp.70-74).

[표1] 색의 상징적 의미

컬러	상징적 의미
노란색	생동감, 명랑, 기쁨, 행복, 밝음, 봄, 낙천주의
파란색	시원, 미래, 성장, 꿈, 수심, 비애, 우울함, 미숙함, 슬픔, 우울, 고민
빨간색	정열, 분노, 흥분, 긴장감, 정지, 금지, 강렬함, 화, 생명력
보라색	신비스러움, 고급, 귀함, 강압, 불안, 우울감, 피로, 실증, 슬픔, 정서불안, 두려움
초록색	안전, 환경, 성장, 번영, 역겨움, 공포, 두려움, 무서움
주황색	상금, 친근, 약동, 활력, 만족, 적극, 산만, 외로움을 극복하고자 함
청록색	고요함, 치유, 안전, 경외심, 존경심
남색	침체, 우울, 회한
분홍색	부드러운 감정, 감정의 혼합, 신비로움

3. 분석과 방법

3.1. 분석 작품의 선택과 방법

연구 분석 작품은 “인사이드아웃”과 “인사이드아웃2”다. 2015년에 선보인 “인사이드아웃”은 애니메이션 제작사 픽사의 15번째 작품으로, 디즈니와 함께 작업한 작품이다. “몬스터 주식회사”, “업”으로 유명한 피트 닥터 감독이 연출했다. “인사이드아웃”은 한 소녀의 머릿속에서 사는 다섯 감정들이 감정을 만들어 내는 과정을 흥미롭게 그려내 관객과 평론가 모두에게 호평을 받았다(네이버 지식백과, 2017, ‘인사이드아웃’).

“인사이드아웃”의 흥행에 힘입어 올해 6월에 개봉한 “인사이드아웃2”는 개봉 당시부터 역대 픽사 애니메이션 1위, 전체 애니메이션 중에서는 일루미네이션의 “슈퍼마리오 브라더스”(2023), 월트디즈니의 “겨울왕국 2”(2019)에 이어 역대 3위의 월드 오프닝을 기록했다. 그리고 개봉 19일 만에 역대 애니메이션 영화 최단 10억 불 돌파를 기록한 “인사이드아웃2”는 “겨울왕국2”를 누르고 역대 애니메이션 최고 흥행작이 되었다²⁾. 이렇게 세계적으로 작품성과 흥행 부분에서 모두 성공한 인사이드아웃 시리즈를 연구 대상으로 선정하였다.

연구 방법은 폴 에크먼(Paul Ekman)의 감정을 나타내는 표정 이론과 로버트 플러치(Robert Plutchik)의 컬러이론을 분석 도구로 사용한다.

폴 에크먼은 사람의 감정을 기본적으로 6가지³⁾로

2) <https://blog.naver.com/c106507/223524891184>

정의했다. 이 감정들은 우리들의 얼굴 표정에서 쉽게 파악할 수 있으며, 전 세계적으로 공통적이라고 제안한 방법이다.

연구 대상 작품 속의 캐릭터들이 어떤 표정을 보여 주는지를 살펴보고, 이를 폴 에크먼의 감정표현과 비교, 분석한다. 폴 에크먼의 이론은 기본적인 감정표현을 이해하는 데 유용하며, 이러한 감정들이 어떻게 시각적으로 구현되는지를 이해하는 데 도움이 된다. 또한, 이 이론과 비교, 분석해봄으로써 작품 속에서 감정을 나타낸 캐릭터들이 보편적으로 이해될 수 있는지, 혹은 독특하게 표현되는지를 분석하고 결과를 도출할 수 있다. 예를 들어, 기쁨은 밝은 색채와 미소로, 슬픔은 낮은 톤의 색과 처진 어깨로 표현된다. 이를 폴 에크먼의 감정표현과 비교함으로써 일관성을 확인할 수 있다. 로버트 플러칙은 감정을 색으로 나타내며 색상환의 형태인 감정 휠로 만들었다. 플러칙은 8가지 기본 감정⁴⁾을 제시하였으며, 이 기본 감정들이 섞이게 되어 다양하고 복잡한 감정을 만든다고 하였다.

연구 대상인 “인사이드아웃”의 감정 캐릭터를 플러칙의 색상환 형태의 감정 휠로 분석을 하여 일치하는지 알아보고자 한다. 또한 작품에서 캐릭터들의 상호작용을 분석하여, 어떠한 복합적인 감정을 표현하는지를 플러칙의 감정 휠로 분석한다.

플러칙의 이론은 감정을 시각적으로 이해하는 데 유용하다. 이 이론을 통해 작품 속 캐릭터들의 다양한 감정이 어떻게 표현되는지, 그리고 색상이 이러한 표현에 어떤 역할을 하는지를 살펴볼 수 있다.

예를 들어, 기쁨 캐릭터는 밝은 노란색으로 표현되며, 이는 플러칙의 휠에서 기쁨을 나타내는 색상과 일치한다. 그리고 작품에서 감정 캐릭터들의 상호작용을 분석하고, 이들이 플러칙의 감정 휠에 따라 어떤 복합 감정을 나타내는지를 평가할 수 있다. 예를 들어, 기쁨과 슬픔의 혼합이 어떤 결과를 가져오는지 분석할 수 있다.

폴 에크먼의 이론은 감정의 보편성과 기초적 표현을 탐구하는 데 유용하며, 플러칙의 이론은 감정과 색상 표현을 분석하는 데 유용하다. 이 두 이론을 사용하여 “인사이드아웃”의 감정 캐릭터를 분석하는 것은 애니메이션의 시각적 디자인과 감정표현의 효과를 이해하는 데 도움이 될 것이고, 이러한 분석을 통해 어떻게 시각적으로 감정을 전달하고 관객에게 공감과 이해를 제공 하는지를 알 수 있다.

3) 기쁨, 슬픔, 분노, 두려움, 혐오, 놀라움.
4) 기쁨, 신뢰, 공포, 놀라움, 슬픔, 혐오, 분노, 기대

3.2. 감정과 폴 에크먼의 감정표현

감정은 영어 단어 ‘emotion’에서 움직임 motion과 밖으로 e라는 라틴어에서 파생되었다. 이로부터 감정은 동작이나 움직이는 경향과 관련된다 할 수 있다. 감정(感情)은 사전적으로 어떤 현상이나 일에 대해 마음이나 기분을 느끼는 것을 의미하며, 희(기쁨), 노(노여움), 애(슬픔), 락(즐거움) 등과 같은 상태를 가리킨다.

폴 에크먼(P. Ekman)은 표정을 기준으로 기쁨(happiness), 슬픔(sadness), 분노(anger), 놀람(surprise), 두려움(fear), 혐오(disgust) 등의 여섯 가지 감정을 기본 감정이라고 하였으며, 이후 두려움(fear) 대신 경멸(contempt)과 증오(abhorrent)를 추가하여 7가지 감정으로 분류하였다(강철두, 2016, p.27). 아래는 6가지 기본 감정에 대한 특징적인 표현이다(폴 에크먼, 2006, pp.35-39).

[표2] 폴 에크먼의 감정과 특징

감정	감정에 따른 얼굴 표정
기쁨	눈가에 잔주름이 생긴다. 뺨 근육이 당겨져 올라간다. 눈 주변 근육이 움직인다.
슬픔	위 눈꺼풀이 늘어나고, 초점을 상실한다. 입술가가 늘어져 내려간다.
분노	눈썹이 내려가고 모인다. 눈을 부릅뜨며, 아랫입술이 얇아진다.
두려움	눈썹이 올라가고 모인다. 눈꺼풀이 올라가며 아래 눈꺼풀이 긴장한다. 입술은 귀를 향해 약간 당겨진다.
혐오	코를 찡그린다. 윗입술이 올라간다.
놀람	눈썹이 올라가고 눈이 커진다. 입이 열린다.



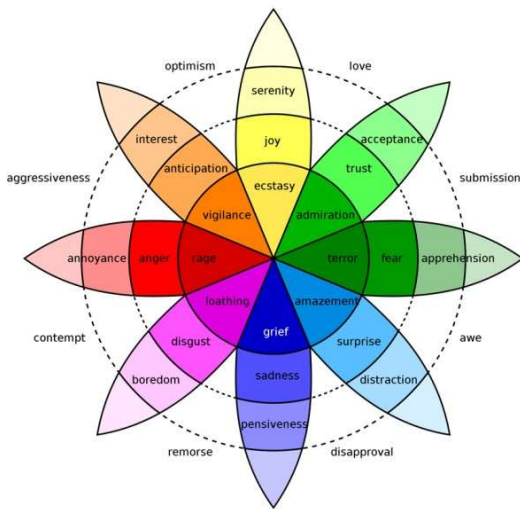
[그림1] 폴 에크먼의 기본 감정 모형(강철두, 2016, p.52)

폴 에크먼의 기본 감정 이론에 따르면, 주요 감정은 보편적으로 공통적이며 얼굴 표정을 통해 인식할 수 있다. 따라서 폴 에크먼의 기본 감정 이론은 이번 연구에서 “인사이드아웃”의 감정 캐릭터들의 분석 도구로써 유용하게 사용된다.

3.3. 로버트 플러치의 감정의 휠

미국의 심리학자 로버트 플러치(Robert Plutchik)은 폴 에크먼이 말한 감정들을 기초로 기대와 수용 두 가지를 덧붙여 여덟 가지의 기본 정서 감정의 휠(Plutchik's Wheel of Emotions)을 제안하였다(이아현, 2024, p.10).

이는 인간의 기본 감정과 그들 간의 관계를 시각적으로 나타낸 것이다.5) 이 이론은 신뢰할 만한 심리학적 연구에 기반을 두고 있으며, 감정 연구에서 널리 인정받고 있다.



[그림2] 로버트 플러치의 감정의 휠

[그림2]는 감정을 세 단계의 강도로 나누고 그것을 색의 명도 차이로 표시했으며 동시에 그 세 감정은 유사성을 기준으로 같은 계열의 감정에 속한다. 서로 반대편에 위치한 것들은 대립하는 감정, 즉 양극성을 나타내고 보색을 활용해 시각화하였다. 덧붙여 그는 두 감정이 혼합되어 그 중간 감정이 되는 것을 두 가지 색상이 합쳐져 혼합색이 되는 것으로 표현하였다(김민채, 2017, p.15). 로버트 플러치의 감정의 휠에서 사용된 색상들은 감정의 강도와 성격을 직관적으로 나타내기 위해 선택되었다. 이러한 색상들은 일반적으로 사람들에게 특정 감정을 떠올리게 하며, 감정의 시각적

5) 노란색(Joy): 기쁨, 행복, 만족
연두색(Trust): 신뢰, 수용, 친근함
초록색(Fear): 두려움, 불안, 걱정
파란색(Sadness): 슬픔, 우울, 실망
보라색(Disgust): 혐오, 경멸, 불쾌감
빨간색(Anger): 분노, 화, 짜증
주황색(Anticipation): 기대, 흥미, 주의
청록색(Surprise): 놀람, 경이, 당황

이해를 돕기 위한 것이다. 색상의 선택은 심리학적 및 문화적 의미를 고려한 것으로, 각 색상은 특정 감정과 연관되어 있다는 것을 보여준다.

플러치의 감정의 휠은 다음과 같은 기본 감정들을 포함하고 있다. 기쁨(Joy, 노란색), 신뢰(Trust, 연두색), 공포(Fear, 초록색), 놀람(Surprise, 청록색), 슬픔(Sadness, 파란색), 혐오(Disgust, 보라색), 분노(Anger, 빨간색), 기대(Anticipation, 주황색)이며, 각각의 기본 감정은 서로 반대되는 감정과 대비되는 관계를 형성한다. 이렇게 8개의 기본 감정으로, 각각의 감정은 서로 다른 강도와 혼합을 통해 다양한 감정을 형성한다. 예를 들어, 기쁨과 신뢰가 결합하면 사랑(Love)이 되고, 공포와 놀람이 결합하면 경악(Awe)이 된다. 안으로 들어갈수록 감정은 강해지고 밖으로 나올수록 약해진다는 의미다. 화(Anger)가 강해지면 분노(Rage)가 되고, 약해지면 짜증(Annoyance)이 된다.

4. 분석과 분석결과

4.1. 기쁨이(joy)



[그림3] "인사이드 아웃"의 9가지 감정 캐릭터

"인사이드아웃" 시리즈의 주인공인 라일리 앤더슨의 감정 중 가장 먼저 생겨난 감정으로서 감정 컨트롤 부서의 리더를 맡고 있으며, 담당하는 분야는 기쁨, 긍정적인 사고, 욕망 충족이다. 기쁨이의 기본 외형은 노란 피부와 커다란 눈이 특징이다. "인사이드아웃"으로부터 나온 기본 다섯 개의 감정들은 리더인 기쁨이의 지휘

아래 움직이지만, 사실상 기쁨이 제어판 조작의 대부분을 담당하고 있으며 라일리의 핵심 기억은 전부 기쁨이의 감정 컬러인 노란색으로 빛난다.

기쁨이의 전체적인 컬러인 노란색을 색의 상징성으로 보면 기쁨, 행복, 낙천주의를 나타낸다. 또한 밝고 활기찬 노란색은 기쁨의 에너지를 강조한다.

전체적인 컬러는 노란색인데 머리는 파란색이다. 파란색은 작품 속에서 슬픔이의 대표적인 색인데, 세상에는 모두 양면적인 특징이 있기 때문에 약이 있어야 선이 무엇인지 알고 슬픔이 있어야 기쁨이 무엇인지 느낄 수 있도록 머리 부분을 파란색으로 설정했다고 할 수 있다.

플러칙의 컬러이론에도 잘 맞게 분석된다. 플러칙 역시 노란색은 기쁨을 상징하는 색으로 나타내고 있다.

기쁨이 캐릭터를 폴 에크먼의 감정표현으로 보면 기쁨을 나타내는 표정이 잘 나타나 있다. 첫 번째로 입꼬리의 상승 모습을 볼 수 있다. 기쁨이는 작품에서 항상 밝은 미소를 보여주고 있다. 기쁨을 표현할 때 입꼬리가 양쪽으로 올라가며 미소를 짓는데, 이는 기쁨을 나타내는 가장 명확한 신호 중 하나이다.

두 번째는 눈가의 주름이다. 작품 속 기쁨이는 항상 활짝 웃고 있으며, 눈가에 자연스럽게 주름이 생기는 모습을 보여주고 있다. 진정한 기쁨은 눈 주위에 주름을 형성하는데, 진심으로 웃을 때 나타나는 표정이다.

세 번째는 기쁨이가 기쁨을 느낄 때, 눈이 반짝이고, 빛나는 것이다. 기쁨이는 노란색의 밝은 색상으로 묘사되어 있으며, 눈도 활기차고 생동감 있게 묘사되었다.

네 번째는 턱과 입술의 이완이다. 기쁨의 감정은 얼굴 전체의 근육을 이완시키고, 턱과 입술을 자연스럽게 풀어준다. 이런 이유로 작품 속에서 기쁨이는 항상 편안하고 자연스러운 표정을 보여준다.

다섯 번째는 활기찬 자세이다. 기쁨이는 작품 속에서 많은 부분에 기쁨을 느끼면서 얼굴뿐만 아니라 신체 전체가 활기차게 표현되었다.

기쁨이 캐릭터는 항상 생동감 있고 에너지가 넘치는 모습으로 그려지며, 이는 폴 에크먼이 제시한 기쁨의 비언어적 신호와도 일치하고 있다.

4.2. 슬픔이(Sadness)

슬픔이는 파란색으로 표현되고 있다. 파란색은 색의 상징성으로 보면 차분함, 슬픔, 우울함 등을 보여준다. 채도가 높은 중명도의 색은 강직한 느낌을 주지만 채도가 낮은 계열은 우울한 감정이 느껴진다. 작품 속에서 슬픔이는 우울한 모습을 보여주고 있는데 슬픔을 통해

서 우리가 기쁨을 맛볼 수 있는 것처럼 슬픔의 색인 파란색을 통해 치유 받을 수 있다는 심리가 내포되어 있다고 분석된다.

플러칙의 컬러이론에도 잘 맞게 분석된다. 플러칙 역시 파란색은 슬픔을 상징하는 색으로 나타내고 있다.

폴 에크먼의 감정표현으로 분석해보면 다음과 같다.

첫 번째로 입술의 양쪽 끝이 아래로 내려가 있다는 것이다. 폴 에크먼의 감정표현에서 슬픔을 나타내는 중요한 표정은 입술의 양쪽 끝이 아래로 처진다는 것인데, 슬픔이도 입술이 아래로 내려가 있는 표정을 짓고 있으며, 이는 슬픔의 감정을 명확히 보여준다고 분석된다.

두 번째로 눈썹의 중앙 부분이 위로 올라간 점을 확인할 수 있다. 슬픔을 느낄 때 눈썹의 중앙 부분이 위로 올라가고, 양쪽 끝이 아래로 내려가는 형태가 되는데 작품 속에서 슬픔이는 자주 이런 표정을 짓고 있다.

세 번째로는 눈 주위의 이완과 눈물이다. 슬픔을 느낄 때 눈 주위의 근육이 이완되면서 눈이 조금 축 처진듯 한 인상을 준다. 슬픔이의 눈은 항상 조금씩 내려가 있는 모습으로 표현되며, 이는 눈물이 고일 것 같은 느낌을 준다. 또한 슬픔의 감정으로 눈물을 대표적으로 떠올릴 수 있는데, 슬픔이가 작품에서 눈물을 자주 보이며, 슬픔의 감정을 관객들한테 잘 전달하고 있다.

네 번째로 슬픔을 느끼면 몸 전체가 움츠러드는 경향이 있는데, 슬픔이는 작품 속에서 자주 구부정한 자세를 취하고, 팔을 몸 가까이 모으는 등의 움츠린 모습을 보인다.

슬픔이 캐릭터는 슬프고 위축된 모습으로 그려지고 있으며, 이는 폴 에크먼이 제시한 슬픔의 비언어적 신호와도 일치하고 있다.

4.3. 분노(Anger)

분노 캐릭터는 전체적인 컬러가 빨간색이다. 색의 상징성으로 보면 빨간색은 정열, 분노, 흥분, 긴장감, 정지, 금지, 강렬함, 화를 표현한다. 다른 색에 비해 원초적인 에너지를 지니고 본질적으로 강렬함과 격한 분노의 심리가 있다. 작품에서 분노는 자신의 감정을 참지 못하고 다혈질적인 모습을 보이고, 화가 나면 머리에서 불이 솟아오른다. 또한 분노를 느끼면 얼굴이 붉어지는 현상이 나타날 수 있는데, 작품 속에서 분노는 붉은색으로 표현되어서 분노의 감정을 시각적으로 잘 강조하고 있다.

플러칙의 컬러이론에도 잘 맞게 분석된다. 플러칙 역시 빨간색은 분노와 화를 상징하는 색으로 나타내고

있다.

폴 에크먼의 감정표현으로 분석해보면 다음과 같다. 첫 번째로 분노 캐릭터의 내려가고 모여 있는 눈썹을 주목해야 한다. 분노를 느낄 때, 눈썹이 아래쪽으로 향하고 눈썹 사이가 모아지며 이마에 주름이 생긴다고 폴 에크먼도 언급하였는데, 작품에서 분노는 이러한 표정을 자주 짓고 있으며, 눈썹이 아래로 내려가면서 이마에 주름이 나타나고 있다.

두 번째로 콧구멍이 넓어지는 것이다. 분노를 느낄 때 콧구멍이 넓어지면서 숨을 깊이 들이마시게 된다. 작품에서 분노는 종종 콧구멍이 넓어지며 화가 난 모습을 보여준다.

세 번째로 눈의 집중하는 모습이다. 분노의 감정은 눈을 크게 뜨고 집중하는 모습으로 나타나는데, 이는 위협을 느끼거나 무언가에 대한 강한 반응을 보이는 상황에서 자주 나타나는 표현이다. 작품에서 분노는 눈을 크게 뜨고 노려보는 것 같은 표정을 지어서 강한 분노의 감정을 관객들한테 전달하고 있다.

네 번째로 입술을 꽉 다물거나 입을 벌린 모습이다. 분노의 감정은 입술을 꽉 다물거나 이를 악물게 만들며, 때로는 입을 벌려 큰 소리를 내거나 외침으로 나타난다. 작품 속에서 분노는 입술을 꽉 다문 상태로 화가 난 상태를 표현하거나, 화가 나서 크게 외치는 모습을 보여준다.

다섯 번째로 얼굴의 붉어짐을 볼 수 있다. 분노를 느끼면 얼굴이 붉어지는 현상이 나타나는데, 작품 속에서 분노 캐릭터의 얼굴이 붉은색으로 표현되며, 이는 분노의 감정을 시각적으로 강조한 것으로 분석된다.

여섯 번째로 움직임의 긴장감을 볼 수 있다. 폴 에크먼은 분노는 몸 전체에 긴장감을 주며, 강한 움직임으로 나타날 수 있다고 하였다. 작품에서 분노가 세계 손을 내리치거나 몸을 움켜쥐는 등의 모습은 이러한 긴장감으로 해석된다.

분노 캐릭터는 화가 난 모습과 강한 움직임 등의 모습으로 그려지고 있으며, 이는 폴 에크먼이 제시한 분노의 비언어적 신호와도 일치하고 있다.

4.4. 까칠이, 역겨움(Disgust)

까칠이는 초록색 칼 단발의 머리 스타일과 초록색 원피스와 레깅스 반바지 그리고 구두 차림을 하고 있다. 까칠이는 초록색으로 표현되고 있으며 우리나라에서는 까칠이로 번역이 되고 있는데 실제 이름은 'disgust'로 역겨움으로 해석된다. 까칠이의 전체적인 컬러인 초록색은 안전, 환경, 성장, 번영, 역겨움, 공포,

두려움을 상징한다. 초록색은 보통 회복과 치유, 평화와 안정을 상징하는 긍정적인 요소로써 사용되지만, 부정적인 요소로 쓰이는 경우도 있다. 부정적인 상징을 표현한 피물을 서양에서는 초록색으로 설정하는 경우가 많다. 외계인, 파충류, 오크 그리고 슈렉과 헐크가 있다.

플러칙의 컬러이론에서는 초록색이 앞에 분석한 노란색이나 빨간색처럼 완전히 일치하지는 않는다. 플러칙은 초록색을 두려움, 불안, 걱정을 상징하는 색으로 나타내고 있어서 여기에서는 부정적인 의미에서는 일치한다고 분석된다.

폴 에크먼의 감정표현으로 분석하면 다음과 같다. 첫 번째로 코의 주름짐을 확인할 수 있다. 역겨움을 느낄 때 가장 두드러지는 특징 중 하나는 코 주름인데, 작품 속에서 까칠이는 코가 오그라들며 코 옆 부분에 주름이 생기는 것을 보여준다. 이렇게 자주 코 주름을 지으며 역겨운 상황을 표현한다.

두 번째로 윗입술의 올라간 점을 살펴볼 수 있다. 역겨움의 감정은 윗입술이 올라가는 형태로 나타나는데, 이는 입을 약간 벌리면서 윗입술을 들어 올리거나 입을 찡그리게 만든다. 작품 속에서 까칠이는 이러한 특징을 자주 보여주며, 특히 역겹다는 생각을 할 때 입술이 올라가는 표정을 지어 감정을 관객들한테 시각적으로 잘 전달하고 있다.

세 번째로 혀를 내미는 모습이다. 종종 역겨움을 느낄 때 혀를 내밀며, 이를 통해 무언가를 피하거나 거부하는 행동을 보일 수 있는데, 까칠이는 작품 속에서 혀를 내밀거나 입을 벌려 불쾌감을 나타낸다.

네 번째로 눈의 표현과 눈썹의 찡그림을 볼 수 있다. 역겨움을 표현할 때, 눈을 반쯤 감거나 특정한 방향으로 눈을 돌리면서 무언가를 피하려는 듯한 표정을 지을 수 있다. 까칠이도 작품 속에서 종종 눈을 반쯤 감고 무언가를 비판적으로 바라보는 표정을 보인다.

다섯 번째로 전체적인 얼굴의 찡그림이다. 역겨움의 감정은 얼굴 전체가 찡그려지는 것으로 나타날 수 있다. 얼굴 근육이 긴장하면서 불쾌한 감정을 전반적으로 표현하는 것인데 까칠이는 얼굴 전체를 찡그리며 역겨운 감정을 강하게 보여준다.

까칠이는 역겨움의 감정을 찡그린 모습과 눈, 입, 혀 등의 움직임으로 나타내고 있다. 이는 폴 에크먼이 제시한 분노의 비언어적 신호와도 많은 부분이 일치하고 있다.

4.5. 소심이, 두려움(Fear)

소심이라 불리고는 있지만 실제로 ‘fear’는 두려움으로 해석된다.

소심이는 전체적으로 보라색의 모습을 하고 있다. 소심이는 주로 라일리가 불안하거나 두려움을 느낄 때 등장하여, 그녀의 내면에서 경험하는 미심쩍은 감정을 나타낸다. 보라색은 신비스러움, 고급, 귀함, 강압, 불안, 우울감, 피로, 싫증, 슬픔, 정서불안, 두려움을 상징하는 컬러이다. 이 캐릭터는 자신의 안전과 안정을 중시하는 경향이 있어, 때로는 위험을 피하려고 하거나 새로운 상황에 대해 불안해하는 모습을 보인다. 소심이의 등장은 관객에게도 감정적인 취약성과 그 중요성을 깊이 생각하게 한다. 그의 신중한 성격은 라일리가 어려움을 극복하고 자신의 감정을 받아들이는 방법을 배우는 데 도움을 준다. 보통 사람은 생각이 많아질 때 두려움도 느끼는데, 바로 망상에서 시작된다고 생각할 수 있다. 보라색을 신비스러운 컬러, 상상의 컬러라고도 얘기하고 한편으로는 망상의 컬러라고 상징성을 부여하는 것으로 분석된다.

플러칙의 컬러이론에도 보라색은 혐오, 경멸, 불쾌감을 상징한다. 소심이의 보라색의 부정적인 상징적 의미에서는 일치하는 점이 있다고 분석된다.

폴 에크먼의 감정표현으로 분석하면 다음과 같다. 첫 번째로 폴 에크먼은 두려움이 있을 때 눈썹이 위로 올라가고, 가운데로 모아지며, 이마에 주름이 생긴다고 하였다. 작품 속에서 소심이는 두려움의 감정표현을 자주 눈썹이 높이 올라가며 이마에 주름이 잡히는 모습에서 확인할 수 있다.

두 번째는 두려움이 있을 때 눈이 크게 뜨이게 되고, 눈동자가 커지는 특징이 있는데, 작품 속에서 소심이는 역시 눈을 자주 크게 뜨며, 동공이 확장된 모습을 보이면서 두려움에 휩싸인 모습을 보여준다. 이는 위협을 경계하거나 공포에 반응하는 모습이다.

세 번째로 폴 에크먼은 두려움을 느낄 시에 입이 벌어지거나 입술에서 긴장된 상태를 볼 수 있다고 했는데, 소심이는 입술과 턱을 떠는 모습을 보이면서 두려움으로 인한 긴장감을 관객들한테 시각적으로 잘 전달하는 모습이다.

소심이는 두려움의 감정을 특정한 생리적 반응을 포함하면서 긴장이나 공포 상황에서의 즉각적인 반응을 촉진하였다. 이는 폴 에크먼이 제시한 두려움의 비언어적 신호와 일치하고 있다.

4.6. 불안이(Anxiety)

불안이는 “인사이드아웃2”부터 나오는 캐릭터이다.

라일리가 사춘기를 겪고 환경도 바뀌면서 느끼는 주된 감정을 주로 불안으로 표현하고 있다. 작품에서 라일리는 기존 친구들과 학교가 떨어져 느끼는 외로움에서 시작된다. 이 외로움을 극복하기 위해 다른 무리에 끼려고 노력하고 도태될까봐 불안을 느낀다. 외로움에서 시작된 불안은 점점 커져 라일리가 감당하기 힘든 상태에 빠진다. 불안이는 주황색으로 표현되고 있다.

색의 심리학 측면에서 보면 주황색은 차가운 계열의 컬러가 아니라 따뜻한 계열의 컬러이다. 상큼, 친근, 약동, 활력, 만족, 적극, 산만, 외로움을 극복하고자 함을 상징적으로 나타내고 있다. 태양의 색상을 표현할 때 노란색, 빨간색과 더불어 사용하는 색이다. 주황색은 에너지를 나타내기도 하는데 축소와 수축보다는 분출과 확장이란 느낌을 준다. 그래서 주황색에서 느낄 수 있는 것은 활동적인 느낌, 에너지가 분출하는 느낌이다.

작품에서 불안이는 엄청난 에너지를 가진 감정이다. 추진력이 강하고 자신의 존재감을 확실히 드러내고 싶어 하는 캐릭터다. 후반부에 불안이가 공황상태에 빠졌을 때 엄청난 에너지를 분출하며 방어막을 만드는 모습을 볼 수 있다. 이런 점에서 에너지의 확장을 담고 있는 주황색을 불안이로 표현하기에 적합하다고 분석된다. 또한 주황색은 빨간색과 노란색의 사이에 위치하기 때문에 변화라는 의미를 갖고 있기도 하다. 작품에서 라일리가 외로움을 느끼지 않기 위해 사람들과 어울리고, 놀고 싶어 하며 변화하는 심리가 있기 때문에 “인사이드아웃2”의 주된 감정을 나타내는 불안을 주황으로 설정했다고 분석된다.

플러칙의 컬러 이론에서는 주황색을 기대, 흥미, 주의 깊음의 의미를 상징하고 있어서 작품 속에서의 불안이 컬러인 주황색과도 어느 정도 맞게 분석된다.

폴 에크먼의 감정표현으로 분석하면 다음과 같다. 첫 번째로 커다랗게 뜬 눈을 볼 수 있다. 폴 에크먼은 불안이나 두려움을 느낄 때, 눈이 크게 떠지며 주변을 경계하는 모습이 나타난다고 했는데, 이는 미래에 대한 불확실성이나 위협을 인지하는 본능적인 반응이라고 볼 수 있다. 불안이는 작품 속에서 이런 감정을 대변하듯이 눈을 크게 뜨고 있다.

두 번째로 올라간 눈썹을 주목해 볼 수 있다. 눈썹이 위로 올라가고 이마에 주름이 지는 표정은 놀람과 긴장감을 나타내는데 작품 속에서 불안이의 이런 모습은 불안감을 시각적으로 관객들한테 전달하고 있다.

세 번째로 입이 벌어진 모습이다. 불안을 느낄 때 입이 벌어지는 현상은 공포나 놀람에 대한 반응으로, 긴장과 걱정을 표현하는 증거이다. 불안이도 입이 벌어

진 모습을 많이 보여준다.

네 번째로 입술의 긴장을 볼 수 있다. 불안 상태에서 입술이 긴장되거나 떨릴 수 있으며, 이는 작품 속에서의 불안이의 심리적 긴장과 불안을 전달해주고 있다.

다섯 번째로 몸의 움츠림과 경계심을 발견할 수 있다. 불안할 때 몸이 움츠러들고 보호적인 자세를 취하게 되며, 이는 방어적인 반응으로 해석된다.

불안이 캐릭터는 얼굴의 눈, 코, 입을 중심으로 불안한 감정을 보여주고, 몸의 움츠러진 모습으로 그려지고 있다. 이는 폴 에크먼이 제시한 불안함의 비언어적 신호와도 일치하고 있다.

4.7. 부럽이, 질투(Envy)

청록색으로 표현되고 있는 부럽이는 'eney'로 질투, 동경, 선망으로 해석이 된다. 감정들 중에 유일하게 몸보다 머리가 크고 손가락이 4개이다. 자기가 마음에 드는 것을 보면 초록 눈빛으로 변화하고 텐션이 매우 높아진다. 부럽이의 키는 다른 캐릭터들에 비해 작는데 이는 사춘기 시절에 키가 큰 친구들을 부러워하는 감정을 바탕으로 작은 키로 설정한 것이라 분석되고, 부럽이의 마음은 스스로 더 키가 커서 아이 같지 않기를 바라고 있다. 색의 상징성으로 보면, 청록색과 관련된 긍정적인 의미는 세련미, 치유력, 보호력 및 영성이다. 부정적인 의미는 부러움, 질투가 있다. 또한 청록색의 심리는 나서는 것이 아니다. 누군가를 침입하지 않으며 지속적인 활력을 지니고 있다. 작품에서도 부럽이는 나서기보다는 불안이를 옆에서 더 자극을 하는 모습을 보여준다.

플러칙의 컬러이론에도 청록색은 놀람, 경이, 당황을 상징한다. 부럽이는 종종 슬픔과 분노의 혼합된 표정으로 나타나고 있는 점 등은 부럽이의 청록색의 부정적인 상징적 의미를 내포하고 있다.

폴 에크먼의 감정표현으로 분석하면 다음과 같다.

첫 번째로 눈썹 부분이다. 무언가를 질투할 때, 눈썹을 살짝 내리거나 찡그릴 수 있는데, 이는 작품 속에서 부럽이가 자주 나타내는 표정이다.

두 번째로 눈을 주목해 볼 수 있다. 눈이 좁아지거나 다른 사람의 행동에 주목하는 표정을 종종 보이고 있다. 이런 표정 역시 질투를 느낄 때 나타나는 표현들이다.

세 번째로 입의 표현이다. 입꼬리를 내리거나 반응이 없다.

부럽이 캐릭터는 얼굴의 눈과 입을 중심으로 질투하는 감정을 보여주고 있다. 이는 폴 에크먼이 제시한 질

투하는 비언어적 신호와도 일치하고 있다.

4.8. 따분이(Ennui)

따분이는 남색으로 설정되었다. 우리나라에서는 따분이로 부르고 있는데, 'ennui'는 권태로 해석된다. 따분이는 움직임보다는 누워있는 모습이 많다. 무엇이든 다 따분해하고 시니컬한 모습이다. 말도 상대방이 듣기 좋게 하는 것이 아니라 약간은 비꼬아서 하는 경향이 있고 친절과는 거리가 멀다. 따분함의 감정은 권태기이기도 하다. 사춘기인 라일리는 많은 복잡한 상황에 직면하게 되고, 이때 따분이는 중요하지 않은 일에 에너지를 낭비하지 않게 도와주는 역할을 한다. 남색은 깊이 있는 감정이나 우울, 그리고 어느 정도의 침체를 상징하는 컬러이다. 또한 지루함이나 무기력감을 표현하는데 사용된다.

플러칙의 컬러이론에는 남색은 없으나 감정의 휠에서 서로 인접한 두 기본 감정들 사이에서 발생하는 감정인 이중 감정으로 분석해볼 수 있다. 슬픔과 혐오가 더해져서 자책, 회한이 된다고 플러칙은 제시하고 있다. 따분이의 무기력함과 지루함은 자책과 회한에서 비롯된다고 분석할 수 있다.

폴 에크먼의 감정표현으로 분석하면 다음과 같다.

첫 번째로 눈썹의 모양을 볼 수 있다. 폴 에크먼의 감정표현에서도 따분함을 느낄 때는 눈썹이 아래로 약간 내려간 상태이거나 무겁게 느껴질 수 있다고 했는데 작품 속에서 따분이는 늘 처진 모습이면서 특히 눈꺼풀이 무거워서 거의 감기다시피 하고 눈썹도 아래로 처진 모습을 보여주고 있다.

두 번째로 눈을 주목할 수 있는데, 폴 에크먼이 언급한 내용과도 일치하게 따분이의 눈은 나른하거나 관심이 없는 표정을 짓고 있다.

세 번째로 얼굴이나 몸의 행동을 살펴볼 수 있다. 얼굴부터 몸 전체가 무기력하고 지루해 보이는 모습을 관객들한테 시각적으로 전달하고 있다.

따분이 캐릭터는 전체적으로 힘이 없고 무기력하며, 모든 일에 무관심한 감정을 보여주고 있다. 이는 폴 에크먼이 제시한 따분하거나 권태기의 비언어적 신호와도 일치하고 있다.

4.9. 당황이(Embarrassment)

당황이는 분홍색으로 설정이 되었다. 부끄럽거나 당황하면 얼굴이 붉어지는 현상이 있다. 그것을 모티브로 당황이가 분홍색이 된 듯하다. 이는 부드러운 감정이 겉으로 드러나는 것을 의미한다. 색의 심리학적 측면에

서 보면 분홍색은 애정과 사랑을 상징한다. 또한 분홍색은 귀여움과 순수함을 상징하는 색이다. 분홍색은 심리적으로 싸움을 하지 않고 주변과 조화를 맞추려고 한다. 그리고 옆 사람들을 잘 챙기는 특징을 보인다. “인사이드아웃2”에서 당황이는 유일하게 슬픔이를 돕는 캐릭터이다.

분홍색 역시 플러치의 8가지 컬러이론에는 없다. 감정의 휠에서 서로 인접한 두 기본 감정들 사이에서 발생하는 감정인 이중 감정으로 분석해볼 수 있다. 분홍색은 일반적으로 행복과 사랑과 관련이 있다. 그러나 당혹감은 이와는 다른 색상으로 나타나며, 기본 감정이 혼합된 상태로 표현되기 때문에 플러치의 감정 휠에서 당혹감이 정확히 어떤 색상으로 표현될지에 대한 정확한 매칭은 어렵다. 다만, 분홍색의 당혹감은 감정의 휠에서 주로 슬픔과 혐오가 결합된 복합 감정으로 볼 수 있다. 플러치의 감정 휠에서 당황이는 주로 슬픔과 혐오의 조합으로 설명할 수 있으며, 분홍색의 감정표현은 이 복합 감정의 시각적 상징으로 이해될 수 있다.

폴 에크먼의 감정표현으로 분석하면 다음과 같다.

첫 번째로 눈썹을 주목할 수 있다. 폴 에크먼은 사람들이 당황할 때, 눈썹이 살짝 올라가거나 중앙에서 모일 수 있다고 했는데, 작품 속에서 당황이가 자주 이런 모습을 보여준다.

두 번째로 눈 부분을 확인할 수 있다. 당황이는 눈이 약간 동그랗고, 종종 부끄러운 표정을 짓는다.

세 번째로 입의 모습을 살펴볼 수 있다. 폴 에크먼도 당황하게 되면 입꼬리가 약간 내려가거나 작은 웃음을 짓는 경우가 많다고 했다. 당황이 역시 대부분의 모습이 입꼬리가 내려가 있고 큰 덩치에 비해 말할 때나 웃을 때 입 모양이 작다.

네 번째로 당황이의 얼굴과 행동을 보면, 작품 속에서 당황스러운 일에 직면하면, 얼굴이 붉어지거나 손으로 얼굴을 가리는 행동을 한다.

당황이 캐릭터는 작품 속에서 많은 부분이 부끄러움과 혼란이 섞인 표정으로 관객들한테 전달되고 있다. 이는 폴 에크먼이 제시한 당황스러운 표정의 비언어적 신호와도 일치하고 있다.

5. 결 론

“인사이드아웃”과 “인사이드아웃2”의 감정을 나타내는 캐릭터 9개를 분석하였다.

기쁨이(Joy)는 노란색으로 표현되었으며, 긍정적 감정을 상징하며, 밝고 낙관적인 성격을 지닌 캐릭터다.

슬픔이(Sadness)는 감정의 슬픔과 우울함을 표현하는 캐릭터이며 파란색으로 설정되었다. 소심이(Fear)는 보라색이고, 위협과 불안을 느끼는 캐릭터로, 경계와 걱정을 표현한다. 분노(Anger)는 빨간색이며 분노와 짜증을 나타내는 캐릭터다. 까칠이(Disgust)는 불쾌감과 혐오를 표현하는 캐릭터이고 초록색으로 설정되었다. 불안이(Anxiety)는 주황색이며 불안함과 초조함, 두려움을 표현한다. 부럽이(Envy)는 청록색으로 설정되었으며, 질투를 표현한다. 따분이(Ennui)는 지루함과 무기력함을 표현하고 있으며, 남색으로 표현되었다. 당황이(Embarrassment)는 당황하거나 부끄러움을 표현하며 분홍색의 모습이다.

각각 다른 컬러로 표현된 캐릭터에 대해 부여된 색의 상징성을 알아보고, 폴 에크먼과 로버트 플러치의 감정 이론을 사용해서 캐릭터를 분석하였다. 감정의 시각적 표현과 상호작용을 분석함으로써 감정 캐릭터들이 어떻게 감정을 시각적으로 표현하고, 관객이 감정을 이해하고 공감하는 데 도움을 주는지를 분석했다.

첫 번째로 9가지의 감정 캐릭터는 색의 상징적인 의미를 잘 나타내었다. 기쁨이(joy), 슬픔이(sadness), 분노(anger), 까칠이(Disgust), 소심이(Fear), 불안이(Anxiety), 부럽이(Envy), 따분이(Ennui), 당황이(Embarrassment)를 각각 노란색, 파란색, 빨간색, 초록색, 보라색, 주황색, 청록색, 남색, 분홍색으로 표현하였는데 작품 중에서 캐릭터들의 역할과 성격, 행동을 보면 색의 상징성에 맞게 컬러 선택이 되었음을 알 수 있다.

작품 속에서 감정 캐릭터들의 컬러 선택은 각 감정의 본질을 시각적으로 표현하는 중요한 디자인 요소이기 때문에 이 컬러 선택은 관객이 캐릭터와 그들이 나타내는 감정을 즉시 인식할 수 있도록 돕고 있다.

두 번째로 폴 에크먼의 감정 이론의 주요 감정은 보편적으로 공통적이며 얼굴 표정을 통해 인식할 수 있는데, 연구 대상인 감정 캐릭터들은 각각 기본 감정을 상징적으로 잘 표현하여 폴 에크먼의 이론에 부합했다. 이들은 문화적 차이에도 불구하고 보편적으로 인식될 수 있는 것이다.

세 번째로 로버트 플러치의 감정의 휠 이론에서는 감정을 나타내는 캐릭터가 대부분 플러치가 제시한 컬러와 일치하는 것으로 분석된다. 플러치가 제시한 기본 8가지 컬러에 일치하지 않는 감정 캐릭터는 기본 감정의 조합으로 복합적인 감정을 형성한다고 분석할 수 있어서 플러치의 이론과 맞물린다고 분석된다.

이번 연구로 “인사이드아웃”, “인사이드아웃2”에 나

온 감정 캐릭터들은 보편적인 기본 감정을 식별하고 이해할 수 있도록 디자인되었으며 다양한 문화와 상황에서 감정의 표현을 해석할 수 있도록 캐릭터 디자인이 잘 되었다고 분석된다.

또한 적절한 컬러 선정과 캐릭터들의 디자인은 기본 감정의 조합을 통해 복합 감정을 이해하고, 이들이 어떻게 상호 작용하는지 파악할 수 있는 중요한 방법으로 분석된다. 결론적으로 “인사이드아웃”에 나온 감정 캐릭터는 컬러의 선정과 디자인, 스토리 전개를 통해 감정 이론을 시각적으로 잘 구현한 작품이라고 분석된다.

이번 연구는 “인사이드아웃”의 감정 캐릭터들을 통해 감정의 시각적 표현이 사람들의 감정 인식에 미치는 영향을 파악하는 데 기여할 것이다. 앞으로는 애니메이션에만 국한하지 않고 게임, 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등 다양한 매체에서 감정을 나타내는 색과 디자인이 어떻게 활용될 수 있는지 연구도 필요하다고 생각한다. 이러한 연구들은 감정과 색상, 디자인의 상관관계를 더욱 깊이 이해하는 데 도움을 줄 것이다. 또한, 본 연구의 결과를 기반으로 하는 디자인 가이드라인이 애니메이션 산업 전반에 걸쳐 널리 활용될 수 있을 것으로 기대한다.

참고문헌

- 강철두. (2016). **비언어적 커뮤니케이션의 감정 표현 연구: 예크먼과 라반의 이론에 근거한 영화 장르를 중심으로**. 대구대학교 대학원 석사학위논문. 대구.
- 공현희. (2013). 캐릭터의 성격과 욕구 변화에 관한 연구. **일러스트레이션 포럼**, 36, p.5.
- 김민채. (2017). **감정의 시각화 유형 간 상호작용에 따른 시각 언어의 확장성**. 연세대학교 커뮤니케이션 대학원 석사학위논문. 서울.
- 김정해. (2011). **좋아 보이는 것들의 비밀**. 서울: 길벗.
- 손경애 외. (2003). **color color color**. 고양: 예경.
- IRI색채연구소. (2002). **웹컬러디자인**. 서울: 영진닷컴.
- IRI색채연구소. (2004). **잘 팔리는 컬러가 있다. 컬러 마케팅**. 서울: 영진닷컴.
- 안중혁. (2001). **Let's make 애니메이션**. 서울: 시공사.
- 이아현. (2024). **감정표현 시각화 디자인 연구: 인스타그램 스토리 활용을 중심으로**. 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 서울.
- John Halas. (2000). **애니메이션의 이론과 실제**. (이

일범 역). 서울: 신아사.

- Linda Holtzschue. (2001). **색채의 이해**. (윤희수 역). 고양: 미술문화.
- Paul Ekman. (2006). **얼굴의 심리학**. (이민아 역). 서울: 바다출판사.
- Paul Ekman. (2020). **표정의 심리학**. (허우성 역). 서울: 바다출판사.
- 네이버 지식백과. (2017.8.30). **인사이드 아웃**. Retrieved 2024.7.25. from <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3651545&cid=43667&categoryId=43667>
- 씨니 아저씨의 솔직한 영화 이야기. Retrieved 2024.7.25. from <https://blog.naver.com/c106507/223524891184>
- 인사이드 아웃2 리뷰. Retrieved 2024.7.10. from <https://nkreview.tistory.com/70>
- Paul Ekman 공식 홈페이지. Retrieved 2024.7.30. from <https://www.paulekman.com/>

전자우편: hanikong@naver.com

원고접수일: 2024년 8월 06일

심사완료일: 2024년 9월 03일

게재결정일: 2024년 9월 23일

3명의 익명(匿名)에 의한 심사.