

비례변형을 통한 효과적 캐릭터이미지 표현방안

The development of effective character design through distort proportion

김지애, 조동민
전북대학교 산업디자인과

Kim, Ji-Ae Cho, Dong-Min
Dept. of Design manufacturing, Chonbuk National Univ.

홍찬석, 정성환
전북대학교 산업디자인과

Hong, Chan-Suk Chung, Sung-Whan
Dept. of Industrial Design, Chonbuk National Univ.

• Key words: Proportion, Character Design

1. 연구 배경 및 목적

캐릭터의 사용은 주목, 인지, 이해, 기억 등 인지적 효과와 친근감 등을 불러일으키는 정서적 효과, 그리고 캐릭터의 개성을 통해 기업, 제품에 특정한 이미지를 부여하거나 부각시키는 이미지 효과 등 커뮤니케이션의 수단으로 다양한 효용을 갖는다. 말이나 글을 통한 커뮤니케이션 효과 보다 캐릭터가 주는 부드럽고 친근한 이미지, 재미있는 이미지가 소비자에게 강하게 어필하기 때문에 기업캐릭터, 브랜드캐릭터, 프로모션캐릭터, 팬시캐릭터, 캠페인캐릭터, 이벤트캐릭터에 이르기까지 다양한 분야에 널리 사용되고 있으며 최근 게임이나 영화, 애니메이션에 이르기까지 다양한 매체와 결합하면서 활용범위 또한 넓어지고 있다. 이러한 캐릭터는 독특한 성격부여와 같은 내면적 특징과 대상물 본래 형태의 과장, 왜곡 또는 단순화 그리고 변형을 통한 차별적인 형태를 지닌 시각상을 구성하는 외면적 특징을 통하여 사람들이 친밀감을 느낄 수 있고 주목할 수 있는 차별화 된 강한 개성과 이미지를 갖는 캐릭터로 탄생한다. 다양한 이미지의 캐릭터들은 보는 이에게 각기 다른 감정반응을 일으키게 되고, 캐릭터에 대한 긍정적인 감정은 그 캐릭터를 사용하는 제품 또는 기업에 대한 긍정적 감정으로 발전하기 때문에 중요한 위치를 차지한다. 캐릭터를 하나의 조형적 시각물로 가정할 때 캐릭터의 이미지를 표현하는 요소는 다양하지만 본 연구에서는 조형요소 가운데 비례를 적용하여 그에 따른 효과적인 캐릭터 이미지 표현에 대하여 연구하고자 한다.

2. 연구방법

조형요소 가운데 특히 비례는 캐릭터의 특징을 표현하는데 효과적으로 사용되는 요소이다. 인물을 캐릭터화 할 경우를 예로 들어보면, 인물의 특징을 부각시키기 위하여 그 사람만의 특징적인 이목구비 즉 눈이나 코, 입 등을 실제보다 훨씬 크게 강조하여 개성을 극대화하는 경우를 볼 수 있다. 인물캐릭터에 있어서 비례와 캐릭터 이미지와의 관계를 살펴보기 위하여 다음과 같은 연구모델을 구축하였다.

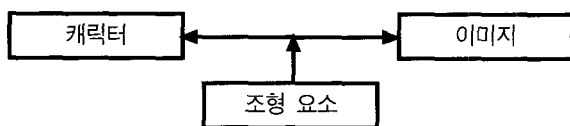


그림 1. 연구모델 구축

3. 이론적 고찰

3-1. 소재에 따른 캐릭터의 분류

자연물 캐릭터	인물	아기, 어린이, 남성, 여성, 노인
	동물	육상동물, 조류, 물고기, 곤충
	식물	꽃, 나무
인공물 및 무형물 캐릭터	사물	사람에 의해 만들어진 모든 것
	무형물	상상에 의해 만들어지는 모든 것

표 1. 소재에 따른 캐릭터의 분류

눈에 보이는 것부터 상상에 의해 만들어지는 모든 것까지 캐릭터의 소재가 되기 때문에 캐릭터의 소재를 쉽게 구분 짓는 것은 어렵다.

또한 이처럼 다양한 소재를 캐릭터로 표현하는 방법은 다양하지만 가장 많이 사용되는 방법이 '의인화' 방법이며, 소재 고유의 성격과 특징이 의인화를 통하여 친근감 있게 표현된다.

3-2 캐릭터의 조형요소

디자인은 어떤 형태를 만들어내기 위해 구성요소들을 계획적으로 배치하는 것이다. 이러한 시각적 구성은 기본요소인 점, 선, 면, 방향, 질감, 크기, 척도, 움직임 등과 함께 시작하며 이러한 기본요소는 구성의 원천이 되는 요인들이다.

이러한 기본 요소들은 시각적 상징물에서 다양하게 사용되며, 디자인 될 대상과 전달 목적의 특징에 의해 유동적으로 조작된다.

선(Line)
형(Shape)
명도(Brightness)
색(Color)
질감(Texture)

표2. 조형요소

(1) 조형요소의 구성원리

형태스타일은 조형요소에서 찾을 수 있으며, 형태변화 요인은 조형요소의 구성원리를 찾는 것으로 이루어질 수 있다. 일반적으로 형태를 이루는 조형요소의 구성원리는 균형, 비례, 율동, 복잡성, 추상성, 깊이 등으로 표현된다.

균형(Balance)
비례 (Proportion)
율동(Rhythm)
복잡성(Complexity)
추상성(Abstract)
깊이(Depth)

표 2. 조형요소의 구성원리

■ 비례

비례란 부분과 전체간 혹은 부분과 부분들간의 '크기'의 상호관계를 말한다. 차별적인 형태를 지닌 시각물을 창조하기 위하여 디자이너는 대상물의 요소를 아주 작게 축소하거나 크게 확대하는 등 비일상적인 비례변화를 시도하여 보는 이에게 시각적 충격과 호기심과 을 준다. 인물캐릭터에 있어서는 얼굴을 구성하는 이목구비의 작은 비례변화만으로도 전혀 다른 이미지를 전달할 수 있으므로, 효과적인 비례의 사용은 인물의 특징과 성격을 극대화하는데 효과적이다.

4. 사례연구 프로세스

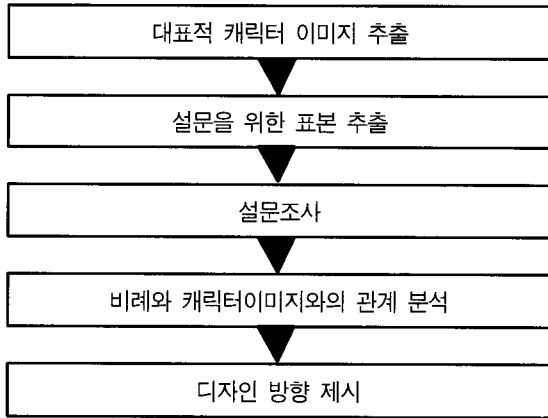


그림 2. 사례연구 프로세스

4-1 대표적 캐릭터 이미지 추출

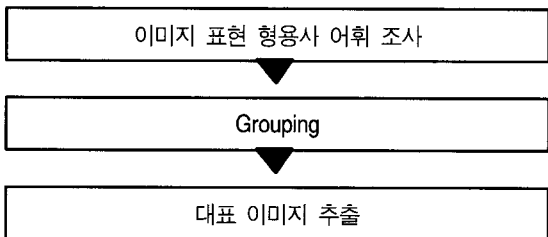
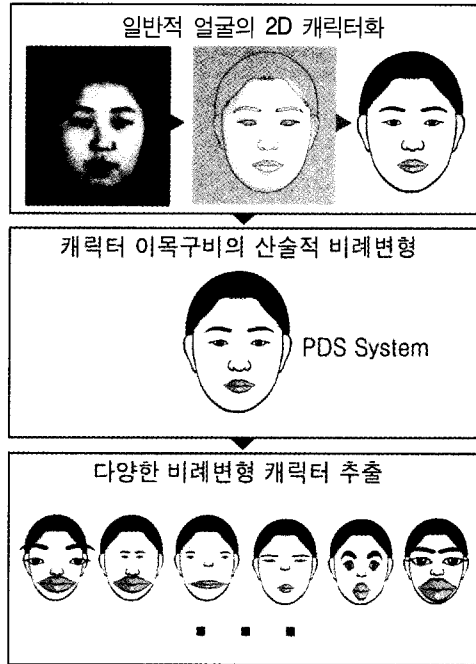
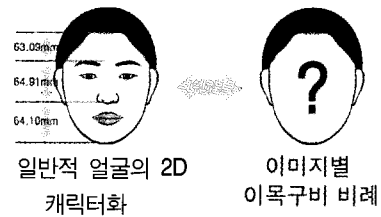


그림 3. 대표적 캐릭터 이미지 추출 프로세스

4-2 설문을 위한 표본 추출



4-3 비례와 캐릭터 이미지와의 관계분석



4-5 디자인방향 제시

설문조사를 통해 도출된 각각의 이미지를 대표하는 캐릭터 이목구비의 비례를 비교하여 각각의 이미지를 극대화하여 표현할 수 있는 효과적인 캐릭터의 비례를 제시한다.

5. 결론 및 향후연구과제

캐릭터 이미지에 있어 비례가 어떠한 영향을 미치는지를 파악하여 캐릭터 개발에 있어 방안을 제시할 수 있으며, 향후에는 다른 심미성 요소를 적용하여 캐릭터 이미지와의 관계를 살펴보고자 한다.

참고문헌

- 조용진, 얼굴 한국인의 낮, 사계절, 1999. 12
- 김지애, 심볼의 심미성요소 개발을 위한 조사방법연구, 전 북대학교 석사논문, 2001
- 김춘일 · 박남일편역, 조형의 기초와 분석, 미진사, 1991
- 데이비드 A라우어역, 조형의원리, 예경, 1999
- 최영진, 캐릭터의 기호적분석과 표현에 관한 연구, 국민대학교 석사논문, 1996

■본 연구는 전북대학교 산업디자인 개발연구소의 지원으로 연구되었습니다.