

애니메이션 캐릭터의 관상학적 분류를 통한 외형적 형태와 내면적 성격의 기본 모델에 관한 연구

A Study on the Basic Model for the Personality of Animation Character Base on Physiognomy

김지홍

동명정보대학교 정보조형학부 컴퓨터그래픽학과

Kim, Ji-Hong

Dept. of Computer Graphics, Tongmyong University of IT

• Key words: Animation, Facial Model, Character

1. 서론

애니메이션에서 캐릭터의 창조는 개성을 소유한 인물들을 시각화하는 작업이다. 애니메이션도 다른 예술과 마찬가지로 창의적인 작업이므로 작가의 상상력과 경험의 바탕에서 캐릭터의 얼굴이 창조된다. 창조된 캐릭터 얼굴 형태와 성격과의 부합 여부는 애니메이션 작품의 완성도와 관계 지어지므로 매우 중요하다. 그러나 기본적인 얼굴 형태와 성격과의 체계적인 연구가 없으므로 대부분의 애니메이터들은 임의적으로 작업을 수행한다. 이는 성격과 연관하여 캐릭터의 외형적 분석과 기본적인 모델의 형성에 대하여 아직 연구된바가 없기 때문이다. 캐릭터의 얼굴의 형태를 구분하고 성격을 분류하기 위해서는 여러 가지 방법이 있을 수 있으나 본 연구에서는 독창적으로 관상학을 기본으로 해서 캐릭터의 얼굴 형태와 성격을 분류하고 캐릭터의 제작을 위한 모델을 구축해 보기로 한다. 얼굴의 형태를 통해 성격이나 운세를 예견하는 관상학을 미신적인 것이라고 할 수가 있으나 그 분류가 일상적 경험에 의해 통계적 개념으로 완성된 것이고 얼굴의 외형을 나름대로 구분하여 정리하고 있다. 따라서 관상학에서 나타내는 미래 예견적 운명 보다는 성격적 측면을 중심으로 연구할 것이고 애니메이션의 캐릭터에서 얼굴의 형태 이외에도 다른 요소들이 성격을 묘사하기도 하지만 여기서는 특히 얼굴의 외형만을 중심으로 연구를 해보기로 한다. 여기서 캐릭터의 얼굴 형태를 세 가지 기본형으로 나누어 사각형, 역삼각형, 둥근형으로 나누었고 세부적으로는 그 변형 형태를 분류해 성격들을 분석한다. 사각형은 투지가 강한 성격이고 역삼각형은 지적이고 둥근형은 부드러운 성격을 가지고 있다. 따라서 애니메이션의 캐릭터의 등장인물들이 인간의 형태이든 동물의 형태이든 특징적인 성격을 표현해야하기 때문에 애니메이션을 제작을 위해 여러 방법들 중 하나로 참조할 가치가 있고 재미있는 연구일 것이다.

2. 본론

관상학은 얼굴의 형태를 통해 성격이나 운세를 예견하기 위하여 만들어졌고, 그 분류체계는 통계적 개념으로 완성되었다. 문헌상으로도 처음 관상학의 기원은 중국의 주나라의 숙복이라는 사람이 기원으로 일컬어진다. 서양에서도 관상학은 로마시대 이전부터 있었다고 전해져 내려오나 서양에서는 관상학 보다는 점성술이 많이 쓰인 것으로 알려져 있습니다. 피타고라스나 아리스토텔레스 등과 같은 사람들도 사람의 생김을 보

고 행동을 예측했다고 전해지고 있습니다. 우리나라에 관상학이 들어온 것은 신라시대에 스님들이 중국 당나라에서 관상학을 터득한 것으로 추정하고 있다. 고려시대에는 관상학이 아닌 상술(相術)과 상법(相法)이라는 이름으로 사용되기도 하였다. 우리나라도 관상의 역사는 오래 되었으나 우리 고유의 관상법에 대한 책자는 특별한 것이 없습니다. 지금도 관상에 대한 공부를 하려면 중국의 상법책을 연구하여야 하는 실정입니다. 본 연구에서는 관상학에서 나타나는 얼굴의 유형별 분류를 통해 캐릭터의 성격과의 관계를 연구해보고 애니메이션의 캐릭터에 적용될 때의 사례와 적용에 대하여 분석해보기로 한다.

2-1. 앞 얼굴 기본 세 가지형태 구분

앞 얼굴의 형태 분류에서 기본 세 가지 형태들을 살펴보면 다음과 같다. 사각형과 역삼각형과 둥근형이 있다. 첫째, 사각형은 근육형이다. 성격은 투쟁심과 경쟁심이 강하여 자존심이 높고 목표에 대한 강한 집착으로 반드시 성취한다. 자수성가하는 타입이다. 타인에 대한 혐오나 배려가 적은 성격이다. 사소한 일에 얽매이지 않고 여유가 있으며 끈기도 있다. 그러나 생각보다 행동이 앞서고 고집도 세고 독단적인 것이 단점이다. 감정이 둔한편이다. 회노애락을 잘 드러내지 않는다. 체력이 강하므로 체력과 관련된 방향으로 나가면 성공할 수 있으나 폭력을 행사하는 파괴적인 인물이 되기 쉽다. 둘째, 역삼각형은 머리가 전신에 비하여 약간 크게 보이고 역삼각형이다. 두뇌의 명석하지만 포용력과 지구력이 약하다. 판단력과 비판력이 날카롭지만 실천력이 약하고 두뇌로만 처리하려 한다. 내성적인성격을 소유했다. 머리가 좋고 감각이 뛰어나며 상상력도 풍부하다. 그러나 감정적인 성격이 문제이다. 운동신경보다 감각신경이 예민하고 감정이 얼굴에 바로나타나 신경질적으로 보인다. 예능 방면이나 지식, 학문 쪽의 창의적인 일이나 안정된 조직적 사무에 적합하다. 셋째, 둥근형으로 뚱뚱한 편이다. 지구력이 약하고 거절을 잘 못하여 호인으로 대접 받는다. 쉽게 싫증을 내기 쉬운 성격이다. 명랑하고 쾌활한 성격으로 대인관계가 좋고, 모든 면에 여유는 있지만 깊이가 없다. 대인관계가 원만하다. 몸집이 건장하여 외견상으로는 몸이 실하게 보이나 정신적으로 약한 편이다. 육체적인 향락에 젖는 본능적인 면이 강하여 식욕이나 성욕에 빠지기 쉽다. 또한 계획을 세우는 데 치밀하지 못하여 낭비를 잘한다. 인내를 가지고 오랜 기간 정성을 쏟는 일은 할 수가 없다. 반면에 애교가 있어 장사에 적합하다. [표1]은 얼굴 형태와 성격

의 표이고 (그림1)은 캐릭터의 예시이다.

[표 1] 얼굴 형태의 기본 세 가지와 성격의 분석

앞 얼굴의 형태	성격
사각형	근육형으로의 투쟁심과 경쟁심이 많고 감성이 약하며 폭력적일 수 있다. 강한 인상을 준다.
역삼각형	명석한 두뇌를 소유했으나 실천력이 부족하다. 육체적인 것보다 감성적인 면이 발달하여 학문과 예술 분야에 관심이 많다. 신경질적인 외모이다.
등근형	뚱뚱한 편이고 거절을 못하여 대인관계가 원만하며 호인이라고 하기도 한다. 정신적으로 연약하고 나약한 경우가 많다. 부드러운 인상을 준다.



(그림 1) 앞 얼굴 형태별 캐릭터의 예시

2-2. 옆 얼굴의 다섯 가지 형태 분류

옆에서 본 얼굴을 다섯 가지로 나누어 보면 다음과 같다. 볼록렌즈 형, 평평한 형, 오목렌즈 형, 위쪽이 들어가도 아래쪽이 튀어나온 형, 그리고 위쪽이 나오고 아래쪽이 들어간 형이 있다. 볼록렌즈 형은 괴롭거나 슬픈 일을 쉽게 잊어버리고 명량한 성격이다. 무슨 일이나 쉽게 반응을 나타내지만 오래 끌지 않고 흐지부지하기 쉽다. 좋은 일이든 싫은 일이든 금방 얼굴에 나타나는 단순하고 정직한 성격이다. 모든 일에 적극적으로 임하기 때문에 실행력이 뛰어나고 자기주장이 강해서 리더가 될 가능성이 높다. 평평한 형의 성격은 어느 한쪽도 치우치지 않고 중용을 지킨다. 사물의 분별력이 있고 냉철한 사고를 한다. 오목렌즈 형은 성격은 내향적이고 소극적이다. 머리는 좋고 이론적인 면이 이따금 나타나지만 입은 무거운 편이다. 자기에게 도움을 준 것도 기억하고 모욕이나 배신을 당한 것도 가슴에 새겨두는 형이다. 상대방에 대한 배려가 깊고 다른 사람의 의견에 잘 동조하는 편이기 때문에 대인관계

[표 2] 옆 얼굴 형태의 기본 세 가지와 성격의 분석

옆 얼굴의 형태	성격
볼록렌즈 형	쉽게 달아오르고 쉽게 식는 편이다. 단순하고 정직한 성격이다.
평평한 형	냉철하고 분별력이 있으며 중용을 지킨다.
오목렌즈 형	내향적이고 소극적이다. 남의 말을 잘 들어 주어 대인관계가 원만하다. 그러나 우유부단하다.
위쪽이 들어가도 아래쪽이 나온 형	이상이 부족하여 동물적인 삶에 치중한다.
위쪽이 나오고 아래쪽이 들어간 형	자기주장이 강하고 독단적이어서 대인관계가 원만하지 못하다.

가 매우 좋다. 주관이 부족하여 우유부단한 성격이다. 위쪽이 들어가도 아래쪽이 튀어나온 형 현실감이 뛰어난 성실한 사람이며 아래사람을 이해하고 포용하는 능력을 갖추고 있어 부하 직원들에게 인기가 많다. 이상이 부족하고 현실에만 너무 치중하여 정신적인 삶이 빈곤하며 동물적인 감각이 발달하여 여성에 치중해 주위의 비난을 받을 우려가 있다. 마지막으로 위쪽이 나오고 아래쪽이 들어간 형은 자기주장이 강하고 윗사람들의 후원을 얻어 뜻밖으로 일찍 성공하게 될 가능성이 높다. 그러나 독단적인 성격으로 다른 사람의 말에 귀를 기울이지 않아 대인관계가 원만하지 못하다.



위쪽이 들어가고 아래쪽이 나온 형 / 위쪽이 나오고 아래쪽이 들어간 형 (그림 2) 옆 얼굴 형태별 캐릭터의 예시

3. 결론

애니메이션에서 캐릭터는 애니메이션의 이야기를 전개해나가는 데 중요한 역할을 한다. 주인공과 적대자의 외형적인 특징을 스토리와와의 관계 하여 적절하게 얼굴의 형태를 제작하기 위해 일반적으로는 인물의 외형은 애니메이터의 개인적인 경험에 바탕을 두고 제작하므로 임의적이다. 그러나 기본적인 모델을 통하여 개념을 수립한다면 많은 도움이 될 수 있을 것이다. 그러므로 본 연구는 새로운 모델을 관상학적인 기본 개념을 통하여 형식화 하였다. 관상학에서의 얼굴의 형태에 따른 미신적인 부분의 길흉화복보다 성격에 대한 개념을 바탕으로 현재 제작된 캐릭터를 유형별로 분류하고 그 성격을 분석하여 모델을 세우고 분석하였다. 즉, 얼굴과 성격을 분석하기 위해 세 가지 기본형을 만들고 그에 따른 변형 형들을 모델화 하였다. 관상학에서 나타나는 얼굴 형태의 분류를 애니메이션의 캐릭터의 성격의 분석으로 연구한 경우는 처음이고 매우 창의적인 발상이었다. 끝으로 애니메이션을 연구하는 분들이 관상학적인 방법뿐만 아니라 여러 방향으로 연구하여 새로운 캐릭터의 외형에 관한 모델들을 많이 제시하였으면 한다.

참고문헌

- 이정환지음, 아하!내얼굴에이런비밀이?, 창작시대, 2002
- 백운산지음, 현대인의 창조적 관상과 수상, 가림출판사,1998
- 이우훈 엮음, 관상을 알면 인생이 즐겁다, 아카데미북, 2001
- <http://sajuunse.doo.to> 2002년 9월30일
- <http://www.kuin.pe.kr/looks1.htm> 2002년 9월30일