

# 캐릭터 디자인의 형태표현에 관한 연구

A study on an expression method of character.

김 정 대

경성대학교 디자인학부

정 서 란

동서대학교 디지털디자인학부

Kim, Jeong-Dae

Division of Design, KyungSung UNIV.

CHung, Sui-Rhane

Division of Digital Design, DongSeo UNIV.

• Key words: Character, Shape, Simplification

## 1. 서 론

### 1-1. 연구의 배경 및 목적

현대사회가 정보화시대로 접어들면서, 정보의 매개체로서의 캐릭터의 중요성은 높아지고 있다. 캐릭터의 사용은 주목, 인지, 이해, 기억 등 인지적 효과와 친근감 등을 불러일으키는 정서적 효과, 캐릭터의 개성을 통해 기업, 제품에 특정한 이미지를 부여하거나 부각시키는 이미지 효과 등 커뮤니케이션의 수단으로 다양한 효용을 을 갖는다. 언어를 사용할 경우 불명확하고 장황하게 설명할 수밖에 없는 제품의 기능이나 특성도 캐릭터의 시각적 기호를 사용하여 보다 신속하고 정확하게 전달할 수 있다. 하지만 캐릭터를 제작할 때 필요한 분류체계는 기능 및 목적에 따른 분류체계는 존재하지만, 조형적 표현 유형에 따른 분류나 기준은 미비하다. 캐릭터의 표현대상은 주변에 존재하는 유·무형의 모든 것이 될 수 있다. 이러한 소재들을 이용하여 사용 목적에 맞게 시각화의 과정을 캐릭터디자인과정이라고 할 수 있을 것이다. 캐릭터의 표현 소재가 다양한 만큼 조형적 표현 유형 또한 다양하다. 따라서 본 연구는 캐릭터의 시각화를 위한 조형적 표현 유형의 단계구분에 대하여 제시하고자 한다.

### 1.2 연구범위 및 방법

본 연구의 범위는 현재 사용되고 있는 다양한 캐릭터 표현유형에서 사람을 소재로 디자인된 캐릭터를 연구대상으로 하였다. 캐릭터의 일반적인 개념을 고찰하고, 조형적 표현 요소와 방법을 예제를 통하여 분석하였다. 본 연구의 구체적인 분석 방법은 첫째, 기존에 사용되고 있는 캐릭터 자료의 수집을 하였으며 둘째, 인물캐릭터의 시각적 표현요소를 분류하였다. 셋째, 각각의 표현요소들이 캐릭터의 단순화에 영향을 주는 요인을 살펴보았다. 넷째, 위의 자료를 토대로 수집된 예제를 그룹핑하여 캐릭터의 표현 유형을 구분하였다.

## 2. 캐릭터의 분류 방법 및 조형요소에 대한 고찰

### 2-1. 캐릭터의 분류방법<sup>1)</sup>

캐릭터 분류방법은 캐릭터의 기능, 소재, 활용형태, 사용매체 등 다양한 기준에 따라 분류가 가능하지만, 일반적으로 사용되는 분류는 기능·목적 및 소재의 기준에 따른 것이다[표·1].

### 2-2. 캐릭터의 조형요소<sup>2)</sup>

1) 김희진, 캐릭터 마케팅과 전략, 동경광고마케팅연구회편 1999  
2) 김지애, 조동민, 홍찬석, 정성환, 비례변형을 통한 효과적 캐릭터 이

캐릭터의 형태제작을 위해 시각적 조형요소는 선, 형, 원리, 명도, 색, 질감을 들 수 있으며, 형태변화원인은 균형, 비례, 울동, 복잡성, 추상성, 깊이 등으로 표현된다.[표2].

표 1 캐릭터의 분류

구 분	종 류
소재별 분류	① 인물을 소재로 사용한 경우 ② 동물을 소재로 한 경우 ③ 식물을 소재로 한 경우 ④ 만화주인공을 사용한 경우 ⑤ 제품, 신체 일부분의 특성이나 개성을 의인화한 경우 ⑥ 연상을 유도하는 자연현상이나 가공물의 의인화를 사용한 경우 ⑦ 기업의 심벌, 마스크트를 캐릭터로 활용한 경우
기능 목적별 분류	① 이미지제고 및 차별화를 위한 보조 심벌로서의 캐릭터 ① 코퍼레이트 ② 브랜드 ③ 캠페인 ④ 이벤트 캐릭터 ② 캐릭터 상품 및 캐릭터 산업을 선도하는 주 심벌로서의 캐릭터

표 2 캐릭터의 조형요소와 구성원리

조형요소	조형요소의 구성원리
선 (Line) 형 (Shape) 명도(Brightness) 색(Color) 질감(Texture)	균형(Balance) 비례(Proportion) 울동(Rhythm) 복잡성(Complexity) 추상성(Abtract) 깊이(Depth)

## 3. 사례분석

### 3-1. 캐릭터의 표현 요소



사람을 소재로 한 캐릭터에 나타난 표현요소들을 살펴보면, 사람의 신체부분(머리카락, 눈, 코, 입, 귀, 손 등)과 의복 그리고 악세서리류로 나누어 볼 수 있다. 이 중에서 신체부분의

이미지표현방안, 디자인학연구, 2002년 봄학술대회 발표 논문집.

코는 표현이 생략되어 있는 경우가 많았으며, 나머지의 표현 요소들은 거의 동시에 표현되어 있었다.



그림1 신체 표현



그림2 의복 표현

셋째, 중간형 표현

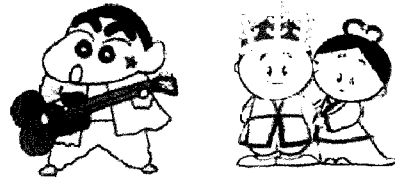


그림7 중간형 표현 캐릭터



그림3 악세서리 표현



그림4 신체의 생략 표현

넷째, 사실형 표현



그림8 사실형 표현 캐릭터

### 3-2. 캐릭터 표현양식의 단계 분류

캐릭터의 표현양식을 구분하는 것은 쉽지가 않다. 하지만 캐릭터의 기본적인 표현 양식이 도상적인 것이기 때문에 조형요소를 적용해서 양식을 구분하는 것이 가능하다고 할 수 있다. 그리고 도상적 표현은 실물에 비해서 단순함을 가지고 있다. 조형요소의 표현을 기준으로 하여 캐릭터를 극사실표현에서 단순표현형까지 5단계로 구분해서 분류했다. 캐릭터의 특징이 나타나는 최소의 요소만으로 표현한 것을 극단순형 캐릭터로 구분하고, 신체부위나 의복 등의 생략이 없이 전체를 표현하고 근육의 움직임이나 명도변화의 단계가 자연스럽게 변화된 캐릭터를 극사실형 캐릭터로 구분하였다.

첫째, 극단순화 표현



그림5 극단순형 표현 캐릭터

둘째, 단순화 표현



그림6 단순형 표현 캐릭터

다섯째, 극사실형 표현



그림9 극사실형 표현 캐릭터

### 4. 결론 및 향후 연구과제

본 연구의 결과로 인물 캐릭터 디자인에 있어서 시각적 표현유형에 대한 하나의 기준이 마련되었다고 할 수 있겠다. 이는 캐릭터 제작 시에 목적에 맞는 캐릭터의 표현유형을 개발하는데 도움이 될 것으로 기대된다. 그리고 향후 각 단계별 캐릭터 표현에 대한 도상학, 인지심리학 등의 관점에서 심도있는 후속연구가 이어져야 할 것이다.

### 참고문헌

- 강우현, 멀티캐릭터디자인, 안국문화, 1998
- 이민진, 인물캐릭터의 커뮤니케이션기능에 의한 일러스트레이션 연구, 성신여대산미대학원, 1993
- 조영제 외, 디자인 사전, 안그래픽스, 2002
- 한국문화콘텐츠진흥원, <http://www.kocca.or.kr>
- <http://www.character.co.kr>