체격기질유형의 시각적 모델에 의한 캐릭터의 유형특성 분석

김남훈
인제대학교 디자인학부

Features Analysis of Character by Visual Types of Body and Temperament

Nam-Hun Kim
School of Design, Inje University

요 약

애니메이션의 사전제작과정에서 캐릭터의 보다 효율적 제작, 분석, 평가을 위해 시각적 모델화 및 데이터 베이스 구축이 필요했다. 캐릭터의 체격과 기질 관계를 조명하기 위해 W. 셀던의 체격기질유형 이론으로부터 정형화된 분석 틀을 구축하여 개념을 시각화하고 유형분석 모델을 만들었으며, 또한 케이스 스터디를 위해 세 애니메이션에 나타난 캐릭터의 유형들을 분석함으로써 모델의 적용 가능성과 나아가 애니메이션의 캐릭터에서 표현된 외적 형상과 내적 기질의 상관성을 추론하여 실제 적용이 가능한 기초적 데이터가 되도록 하였다.

1. 서론

애니메이션에 있어서 캐릭터는 곧 개성있는 등장인물의 성격 창조이다. 캐릭터의 용모와 배역, 위치, 소도구들은 관객과의 상호작용적 요소이며, 이미지 전달의 직감각적 요소로 캐릭터 디자인의 탄생과 함께 드러나게 된다. 그럴 때 등장인물의 액션뿐만 아니라 심리 묘사에 이르기까지 관객들이 보게 되는 것은 외형 및 액션을 통한 내면의 파악이다. 이러한 외형적 모습을 통해 내면적 기질이나 성격을 알아보려는 사회적 관심은 동서를 막론하고 오랜 역사를 가지고 있으며, 관상학, 인상학, 골상학 등 인간이 사회적 존재로서 활동하는데 어떤 측면으로든 기여해 왔으며 판단의 기준으로 삼아 왔다.

현재 애니메이션에 있어서 캐릭터의 연구는 주로 얼굴 기반의 생김새 위주로 진행되어 왔으며 눈, 코, 입 등과 같은 부분적 특성들을 연구하는데 치우쳐 왔다. 또 체형적 관점도 역학이나 해부학 등에서 구분한 형상과 비율과 같은 분화적 접근법으로 진행되어 왔다. 그러나 시각이 확대된 오늘날에는 캐릭터의 부분뿐만 아니라 전체상을 다루고 제작, 분석, 평가의 측면에서 상대적 비교 가치를 다루는 전유형 시각적 모델(whole-types visual model)의 관점이 요구되고 있다. 특히 캐릭터 분류의 기본적 설정이 될 수 있는 두상과 체상의 결합 유형, 그리고 가장 중요하다고 할 수 있는 성격의 창조 및 규명, 나아가 유형별 액션 및 타이밍 관계성을 다루는 총체적 연구는 미흡하게 진행되어 왔다.

그러므로 캐릭터 디자인은 단순히 외형에만 국한되는 것은 아니며 외형의 디자인과 더불어 액션을 통한 내면적 성격 부곽이 더 중요하므로 배역 및 특성에 맞는 캐릭터를 창조하기 위해서는 분류 기준 및 시각적 모델화의 개념 정립이 필요하다고 본다. 이러한 캐릭터 연구의 기본 관점은 인간의 외형적 유형과 내면적 특성 및 성격의 상관관계를 이해하는데 효과적이며 의의가 있다고 하겠다.

문제는 백인백색이라 불리울 만큼 다양한 개성을 가진 캐릭터의 유형을 분류하는 기준과 그에 따른 다양한 특성들을 적용할 수 있는 모델이 필요한데, 이 점과 관련하여 본 연구에서는 캐릭터의 체형적 분류 기준과 애니메이션에 등장하는 캐릭터들의 유형 분석을 통해 외형적 이미지와 성격과의 상호관련성 여부, 그리고 체계적 개발을 위한 데이터 베이스화 가능성의 제시를 목적으로 한다.

2. 체격기질유형론

2.1 체격의 기본 구성

W. 셀던은 그의 책 "Tracking the Elusive Human, Vol.1"에서 심리학적 관점의 인체 측정에서 태아로부터 형성되는 인간의 기본적 체격기질유형을 내배엽형, 중배엽형, 외배엽형 3가지로 분류하였다. 또 구성유형의 구분 정도를 최소단계(극소)인 1에서 최대단계(극대)인 7로 나누었고, 인간의 기본적 체격 구성을 이 3가지 체격기질유형의 결합으로 표시했다. 그것은 내배엽적 요소-중배엽적 요소-외배엽적 요소이다. 이 인체의 세 층위(layer)에서 내배엽형은 복부와 전소화계에 집중되고, 중배엽형은 근육과 순환계에 초점을 맞추며, 외배엽형은 두뇌와 신경계에 관계된다. 세 유형의 내용은 다음과 같다.

2.1.1 내배엽형(Endomorphic component; 이후 En)

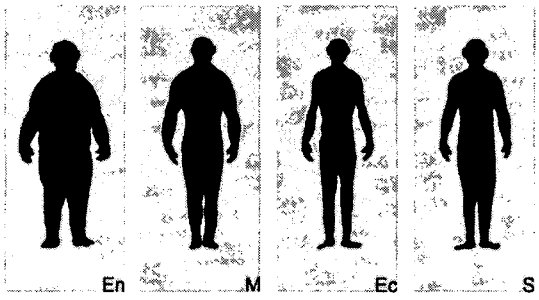
체격의 기본 3분법 체계에서 먼저 내배엽형은 통통하고 살 찐형이다. 그림 1)에서의 내배엽형은 7-3-1의 비율로 구성된 체격인데, 그것은 최대의 En적 요소와 3단계 정도의 M적 요소, 그리고 최소의 Ec적 요소를 말한다. 또한 극도의 내배엽형은 7-1-1(가장 극심한 내배엽형과 최소의 중배엽형, 그리고 최소의 외배엽형으로 구성된 체형을 수치로 나타낸 것)이며, 둥금(roundness)으로 묘사했다. 이 체격은 마치 질량이 복부 부근에 집중된 것 처럼 둥글고 부드럽다. 또한 팔과 다리는 짧고 끝이 가늘어지며, 손과 발은 비교적 작다. 몸은 돌출된 골격과 날씬한 허리가 없는 부드러운 윤곽을 가졌고, 피부는 사과처럼 부드럽고 매끄럽다. 머리칼은 참하고 전체 두상은 둥그럽다. 마치 산타크로스나 쓰모선수 같다.

2.1.2 중배엽형(Mesomorphic component; 이후 M)

그림 1)에서의 2-7-1 중배엽형은 2단계의 En적 요소와 극대의 M적 요소, 그리고 최소의 Ec적 요소로 구성되어 있다. 또 극도의 M 체격은 1-7-1이며 근육형(muscles)으로 묘사된다. 이 체격은 다부진 체격의 근육형이다.잘 발달된 근육과 큰 골격으로부터 기인되는 사각지고 딱딱해 보이는 체형이다. 두상의 골격과 근육은 얼굴은 길고 넓으며, 머리는 사각형에 가깝다. 목의 근육은 피라미드와 같은 효과를 주고 팔다리는 잘 발달되어 보이며, 손목과 손가락은 무겁고 덩어리져 보인다. 피부는 두껍고 결이 거칠며 오렌지 표면에 비유된다. 머리칼은 심히 무미건조해 보인다. 마치 미스터 유니버스나 타잔 같다.

2.1.3 외배엽형(Ectomorphic component; 이후 Ec)

외배엽형은 말라보이고 갸름하며 선형(linear)으로 묘사된다. 그림 1)에서 2-3-7의 외배엽형은 2단계의 En적 요소와 3단계의 M적 요소, 그리고 극도의 Ec 적 요소로 구성되어 있다. 또 극도의 Ec 체격인 1-1-7은 극심하게 여윈형으로 가벼운 골격과 갸날픈 근육의 허약하고 깨지기 쉬운 형상이다. 사지는 비교적 길고 어깨는 축 늘어져 선형적이다. 갈비뼈가 보이고 팔이 약해보인다. 손가락, 발가락, 목은 길고 얼굴 형상은 날카롭고 연약하며 턱이 뾰족한 역삼각형이다. 피부는 건조하고 양파껍질 같고, 헤어는 참하고 빨리 자라며 대머리가 거의 없다. 마치 지조있는 선비나 학자형 같다.



[그림 1] 체격의 기본적 구성: En: 내배엽(Endomorphy)형, 7-3-1/ M: 중배엽(Mesomorphy)형, 2-7-1/ Ec: 외배엽(Ectomorphy)형, 2-3-7/ S: 평균(Standard)형, 4-4-4

2.2 체격의 유형 특성

체격의 기본적 구성요소인 내배엽형, 중배엽형, 외배엽형은 각각 신체형으로는 비만형(肥滿型), 근육 형(筋肉型), 신경형(神經型)을 가리키며, 특성적으로는 영양질(營養質), 근골질(筋骨質), 심성질(心性 質)에 해당된다고 본다. 유형별 전체특징, 두상과 체상, 골격, 근육, 피부, 사지 및 손발의 특성은 다음과 같다.

체격구분	비만형 / 영양질	근육형 / 근골질	신경형 / 심성질
전체특징	중앙집중화 (둥글고 통통한)	질량분산화 (두껍고 크고 모난)	말단분산화 (얇고 가늘고 길고)
두상	뚱뚱하게 살찐 영양형 얼굴	단단하고 다부진 운동형 얼굴	마르고 신경질적 감정형 얼굴
체상	돌출된 곳이 거의 없는 둥그럽고 완만한 형	모가 지고 딱딱해 보이는, 역삼각형	선형, 취약해 보이는, 섬세하고 호리호리한 형
골격	뼈가 가늘고	근육이 튀어나와 튼튼해 뵈는	뼈는 가늘고 섬세
근육	근육이라곤 보이지 않는	울퉁불퉁한 몸에	실같은 근육
피부	매끄럽고 융단같은 피부	검고 선이 깊은 피부	얇고 건조한 피부 창백한
사지/손발	손바닥이 부드럽고 통통	손발이 굵직하고 튼튼	손가락이 길고 가늠

[표 1] 각 유형별 체격적 특성

2.3 기질의 유형 특성

삼형질은 체형의 계층화뿐만 아니라 체형과 기질 간의 링크 관계를 실험하는데 초점을 맞추고 있다. 기질은 액션 속의 체형으로 행위의 세 가지 기본 요소는 각각 내장형의(viscerotonic), 신체형의(somatotonic), 두뇌형의(cerebrotonic)으로 불린다. 내장형의 기질은 음식과 사람, 편안함과 긴장 완화를 좋아하고, 신체형의 기질은 액션과 강인함에 집중되며, 두뇌형의 기질은 고도의 자아인식과 억제, 프라이버시에 초점을 맞추고 있다. 극도의 내장형은 친밀(friendliness)을 나타내고, 극심한 신체형은 행동(action)을, 극도의 두뇌형은 반영(reflection)을 표현한다.

기질구분	내장형의(viscerotonic)	신체형의(somatotonic)	두뇌형의(cerebrotonic)
전체특징	사교적, 애락적, 식도락, 관용	자기주장, 활동, 비정, 창험	비사교적(홈로형), 감정억제, 고독
성향	사교적, 외향적, 관용적, 자기만족적	활동적, 적극적, 행동적, 공격적	조심성, 긴장, 과민반응, 비사교적(홈로형), 내향성
자세/태도	침착	솔직; 대담 (타고난 리더형)	지나치게 성급
동작/반응	느림	주저함이 없고 활달	즉각적 반응
장단점	조화성, 음식을 즐기고 기쁘며 웃기를 잘하지만 타인 의지형	육체적 모험, 정력적, 지배욕, 권력욕, 자만형, 유머감각이 없음	감정변화가 없어 표정파악이 어렵고, 방심, 건망증, 광장공포증

[표 2] 각 유형별 기질적 특성

2.4 기본 유형의 판별

인간의 신체형은 세 가지 형질이 뚜렷한 경우를 제외하고는 대개가 혼합된 복합체로 나타나기 때문에 기본형과 더불어 주로 복합형으로 체형과 성격을 구분한다는 것이 본 연구의 기본적 발상이다. 앞에서 살펴본 바와 같이 신체와 기질의 분류는 무엇보다 외모와 성격을 보기 때문에 유형의 판별과정은 먼저 체격의 관찰로부터 시작되고, 그 다음이 특성 분류이며, 마지막으로 유형이 판단되는 순으로 진행된다.

2.4.1 체격 관찰

먼저 대상의 기본적 체격이 내배엽형(En)인지, 중배엽형(M)인지, 외배엽형(Ec)인지 관찰한다. 다음 두상과 체상의 결합에 의한 전체상의 관찰을 통해 일견에 영양질(비만형), 근골질(근육형), 심성질(신경형) 체격이 판단된다.

2.4.2 특성 분류

기본적 체형의 식별 후 대상의 특성을 구체화하기 위해 그 특성 정도를 계층화하고자 할 때는 각각의 형질을 '중도의'(normal, 이후 n), '강도의'(intensive, 이후 i), '극도의'(extreme, 이후 e)로 나누어 분류한다. 분류방법은 예를들어 보통의 비만형은 nEn로, 강도의 비만형은 iEn로, 극도의 비만형은 eEn로 표기한다. 이렇게 기본 체격과 그 유형 정도를 분류하면 표준형을 포함하여 총 19 단계의 기본형 타입을 형성한다. 이는 판단하고자 하는 대상 대부분이 세 가지 비율의 혼합형이라는 가정 하에 좀더 실제적 체형으로 근접하고자 계층화된 것이다.

No.	표기	결합 유형	판단 유형
1	eEn	7-1-1	극도의 비만형
2	iEn	6-2-2, 5-2-2...	강도의 비만형
3	nEn	4-3-3	중도의 비만형
4	MEn	5-3-2, 7-2-1...	근골형적 비만형
5	M-En	4-4-2, 5-5-1	근골형겸 비만형
6	EcEn	5-2-3, 7-1-2	신경형적 비만형
7	Ec-En	4-2-4, 5-1-5	신경형겸 비만형
8	eM	1-7-1	극도의근골형
9	iM	2-5-2, 2-6-2	강도의근골형
10	nM	3-4-3	중도의근골형
11	EnM	3-5-2, 2-7-1	비만형적 근골형
12	EcM	2-5-3, 1-7-2	신경형적 근골형
13	Ec-M	2-4-4, 1-5-5	신경형겸 근골형
14	eEc	1-1-7	극도의신경형
15	iEc	2-2-5, 2-2-6	강도의신경형
16	nEc	3-3-4	중도의신경형
17	EnEc	3-2-5, 2-1-7	비만형적 신경형
18	MEc	2-3-5, 1-2-7	근골형적 신경형
19	Standard	4-4-4	균형형

[표 3] 기본 유형을 구성하는 19종류의 타입

2.4.3 유형 판단

본 연구에서는 19타입의 기본 유형 분류와 각 형질별 19타입 혼합 유형 분류로 대상의 체형 및 기질적 특성을 파악하며, 나아가 애니메이션의 캐릭터에서 표현된 외적 형상과 내적 기질의 상관성을 추론한다. 판단의 기준은 먼저 기본형을 중심으로 대상의 체형을 관찰하고 전체적으로 무슨 체형인지를 밝힌다. 그리고 특성에 따른 유형을 판단하기 위해 19타입 중 어떤 타입인지를 밝히며 최종적으로 분석 및 평가하고자하는 캐릭터의 혼합 정도에 따라 실제 적용이 가능한 정형화된 유형의 평가 및 적용에 기초적 데이터가 되도록 한다.

3. 캐릭터의 유형 판단을 위한 시각화 모델

3.1 기본 유형의 시각화 전개

3.1.1 기본 3타입

삼형질에 의한 기본 3타입은 4유형(3+1)으로 시각화된다. 내배엽형은 전체적으로 둥글게 생겼으며, 비만형(영양질, 내장형의) 특질로 구분되기 때문에 두상과 체상이 원으로 형상화된다. 또 중배엽형은 전체적으로 각지게 생겼으며, 근육형(근골질, 신체형의) 특질로 분

류되기 때문에 두상과 체상이 사각형으로 형상화된다. 외배엽형은 전체적으로 아래가 뾰족하게 생겼으며, 신경형(심성질, 두뇌형의) 특질로 분류되기 때문에 두상과 체상이 역삼각형으로 형상화된다. 그 외에도 중앙에 있는 표준형은 3형질 중 어느 곳에도 치우치지 않는 균형형으로 가장 이상적 체형으로 형상화된다.

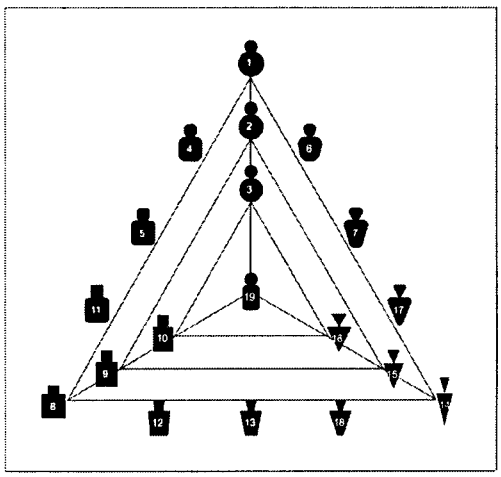
3.1.2 특성 정도 10타입

기본 3타입은 중앙의 이상적 표준형을 기준으로 다시 각 유형의 특성 정도에 따라 중도의(n), 강도의(i), 극도의(e) 유형으로 계층화되는데, 총 (표3-2) 10타입((3X3)+1)으로 시각화되며 삼각형의 가장자리가 가장 극심한 정도를 나타낸다.

3.1.3 기본 완성형 19타입

특성 정도를 나타내는 10타입은 다시 각 형질의 중도 유형, 즉 비만(겸)근골형(En-M), 근골(겸)신경형(M-Ec), 신경(겸)비만형(M-Ec)으로 나누어져 13타입(10+3)으로 분류되어 시각화된다.

중간 유형에서 각각의 형질 쪽에 가까운 세부 중간 유형, 즉 비만적 근골형(EnM), 근골적 비만형(MEn), 근골적 신경형(MEc), 신경적 근골형(EcM), 신경적 비만형(EcEn), 비만적 신경형(EnEc)의 6가지가 추가되어 기본 유형이 완성된다.



[그림 2] 체격기질유형의 기본 완성형 19타입

3.2 복합 유형의 시각화 전개

3.2.1 복합유형의 표기와 결합방식

인간의 신체적 특질은 삼형질 개개의 성향이 강하게 드러나는 경우도 있으나 대개 복합적이어서 어느 한 쪽만 드러나지는 않는다. 이러한 복합적 결합 유형은 예를 들어 En 35%, M50%, Ec 15%와 같이 각 형질의 속성을 조금씩 함유하고 있으면서 특정 속성이 지배적 경향을 띠고 있다. 이러한 형질의 함유 정도에 따라 그 사람의 개성이 드러난다고 볼 수 있다. 마찬가지로 캐릭터의 유형별 특질도 삼형질 개개의 성향만으로 그 특질이 판별 및 적용될 수도 있겠으나 대개 복합적 형질 구성으로 캐릭터의 개성적 성격이 드러날 것으로 본다. 캐릭터의 두상과 체상 결합에 의한 유형 및 표기는 두상/체상으로 하는데, 예를 들어 두상이 중도의 비만형적 신경형(표에서는 비만신경형)과 체상이 강도의 비만형은 nEnEc/iEn으로 표현된다. 또 두상과 체상이 같은 3가지 결합 유형은 예를 들어 강도의 비만형(iEn)으로 표현된다. 그리고 중도의 근골형 겸 비만형(표에서는 근골-비만형) 두상과 중도의 근골형 체상은 예를 들어 nM-En/nM으로 표현된다. 삼형질별 복합 유형은 내배엽형 19타입(No. 1-1, 1-2,...), 중배엽형 19타입(No. 2-1, 2-2,...), 외배엽형 19타입(No. 3-1, 3-2,...)로 구분되며 결합 방식은 다음과 같다.

No.	표기	결합 유형
1-1	eEn	극도의 비만형
2-1	iEn	강도의 비만형
3-1	nEn	중도의 비만형
4-1	iEnM/iEn	강도의 비만근골형/강도의 비만형
5-1	iEnEc/iEn	극도의 비만신경형/강도의 비만형
6-1	iEnEc/iEn	강도의 비만신경형/강도의 비만형
7-1	nEnEc/iEn	중도의 비만-신경형/강도의 비만형
8-1	eM/eEn	극도의 근골형/비만형
9-1	iM/iEn	강도의 근골형/비만형
10-1	nM/nEn	중도의 근골형/비만형
11-1	iEnM/iEn	강도의 비만근골형/강도의 비만형
12-1	iEnEc/iEn	강도의 비만신경형/강도의 비만형
13-1	eiEnEc/nEn	중도의 근골-신경형/중도의 비만형
14-1	eEc/nEc	극도의 신경형/중도의 비만형
15-1	iEc/iEn	강도의 신경형/강도의 비만형
16-1	nEc/iEn	중도의 신경형/극도의 비만형
17-1	nEc/iEn	강도의 신경형/강도의 비만형
18-1	nEcM/iEn	강도의 신경,근골형/강도의 비만형
19-1	Standard	균형형

[표 4-1] 복합유형 중 내배엽형 두상과 체상을 구성하는 19타입

No.	표기	결합 유형
1-2	eEn/eM	극도의 비만형/극도의 근골형
2-2	iEn/iM	강도의 비만형/강도의 근골형
3-2	nEn/nM	중도의 비만형/중도의 근골형
4-2	EnM/nEc	강도의 근골비만형/강도의 신경형
5-2	nM-En/nM	중도의 근골-비만형/중도의 근골형
6-2	iEnEc/iM	강도의 비만신경형/강도의 근골형
7-2	nEn-Ec/nM	중도의 비만-신경형/중도의 근골형
8-2	eM	극도의 근골형
9-2	iM	강도의 근골형
10-2	nM	중도의 근골형
11-2	iMEn/iEn	강도의 근골비만형/강도의 비만형
12-2	iMEc/iEn	강도의 근골신경형/강도의 비만형
13-2	nM-Ec/nM	중도의 근골-신경형/중도의 근골형
14-2	eEc/eM	극도의 신경형/극도의 근골형
15-2	iEc/iM	강도의 신경형/강도의 근골형
16-2	nEc/nM	중도의 신경형/중도의 근골형
17-2	iEnEc/iM	강도의 비만신경형/강도의 근골형
18-2	iMEc/iM	강도의 근골신경형/강도의 근골형
19-2	Standard	균형형

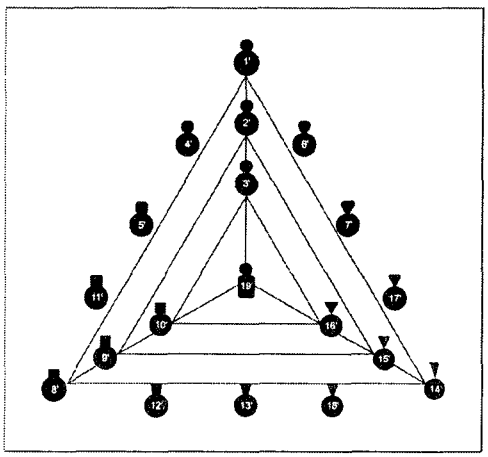
[표 4-2] 복합유형 중 중배엽형 두상과 체상을 구성하는 19타입

No.	표기	결합 유형
1-3	eEn/eEc	극도의 비만형/극도의 신경형
2-3	iEn/iEc	강도의 비만형/강도의 신경형
3-3	nEn/nEc	중도의 비만형/중도의 신경형
4-3	iEnM/iMn	강도의 비만근골형/강도의 신경형
5-3	nEn-M/nEc	중도의 비만-근골형/중도의 신경형
6-3	iEn-Ec/iEc	강도의 비만신경형/강도의 신경형
7-3	nEn-Ec/nEc	중도의 비만-신경형/중도의 신경형
8-3	eEcEn/eEc	극도의 신경비만형/극도의 신경형
9-3	iEcEn/iEc	강도의 신경비만형/강도의 신경형
10-3	nEcEn/nEc	중도의 신경비만형/중도의 신경형
11-3	iMEn/iEc	강도의 근골비만형/강도의 신경형
12-3	iMEc/iEc	강도의 근골신경형/강도의 신경형
13-3	nM-Ec/iEc	중도의 근골-신경형/강도의 신경형
14-3	eEc	극도의 신경형
15-3	iEc	강도의 신경형
16-3	nEc	중도의 신경형
17-3	iEcEn/iEc	강도의 신경비만형/강도의 신경형
18-3	iEcM/iEc	강도의 신경근골형/강도의 신경형
19-3	Standard	균형형

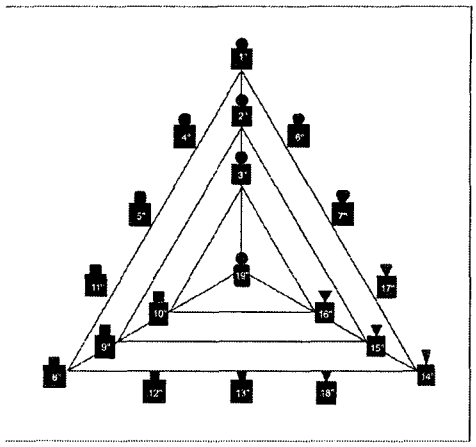
[표 4-3] 복합유형 중 외배엽형 두상과 체상을 구성하는 19타입

3.2.2 복합유형의 시각적 모델

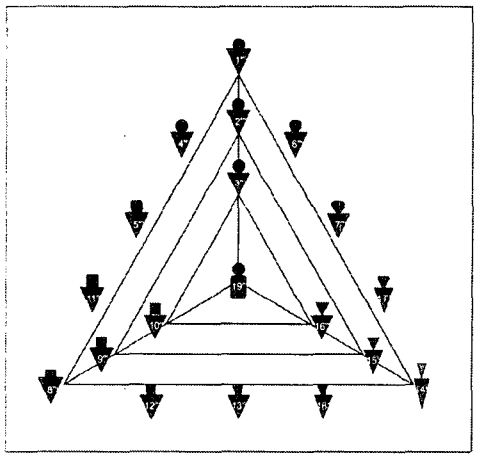
셀던의 분류는 343가지 가능성에서 실제적 유형 76가지 분류하여 체계화시켰다. 그러나 본 연구에서는 두상과 체상 결합에 의한 캐릭터의 판단 및 제작시 피드백을 위해 기본형 19타입을 근간으로 채택하였고, 각 형질에 따른 변수라 할 수 있는 En 요소에 따른 복합 유형 19타입, M 요소에 따른 복합 유형 19타입, Ec 요소에 따른 복합 유형 19타입으로 나누어 유형화하였다. 각 요소에 따른 유형들은 시각적으로 특정 형질 내 변화 양상을 알 수 있게 디자인되었고, 쉽게 찾을 수 있도록 시각화하였다. 다음의 표는 삼각형의 축을 e로 하여 중앙 및 표준형으로 갈수록 각각 i, n으로 표기되며, 각 형질의 체상 정도 위에 두상 정도를 시각적으로 보여주는 결합이다. 기본형 19타입으로부터 파생된 세 요소의 시각화 분류는 다음과 같다.



[그림 3-1] 내배엽형에 의한 복합 유형 19타입: 단계별 비만형 체상 위에 각 정도에 따른 두상 유형을 결합한 시각화 조합



[그림 3-2] 중배엽형에 의한 복합 유형 19타입: 단계별 근육형 체상 위에 각 정도에 따른 두상 유형을 결합한 시각화 조합



[그림 3-3] 외배엽형에 의한 복합 유형 19타입: 단계별 신경형 체상 위에 각 정도에 따른 두상 유형을 결합한 시각화 조합

4. 애니메이션에서의 캐릭터 유형 분석

4.1. 유형 분석의 대상

애니메이션에서 캐릭터의 유형을 분석함에 있어 연구 방향을 양식화된(stylized) 것 보다는 사실화된(realistic) 애니메이션의 캐릭터로 잡았기 때문에 카툰과 같은 과장이나 왜곡이 심한 유형은 논의선상에서 제외된다. 왜냐하면 심히 양식화된 캐릭터의 경우 애니메이션 적용시 12대 원리에 나타나는 물리적 운동법칙들을 무시해도 상관없기 때문에 과장은 가능하나 심한 왜곡은 피한다는 접근이다. 그래서 흥행에도 성공하고 사실화된 캐릭터 유형을 사용한 미국 및 일본 애니메이션에 초점을 맞춰 월트 디즈니사와 드림웍스사의 대표작 중 뮬란과 엘도라도의 캐릭터, 그리

고 스튜디오 지브리(토쿠마 쇼텐, 니혼 TV, 덴쥬와 공동 작업)의 월령공주로 알려진 모노노께 히메의 캐릭터를 선정했다. 그것은 동서양권의 애니메이션 전개시 캐릭터의 유형 분류와 체형 및 기질별 특성 및 시각화 모델, 그리고 제작시 결합 유형을 알아보기 위해서이다. 선정 캐릭터의 내용은 다음과 같다.

1) 엘도라도; 드림웍스사
   Tulio, Miguel, Chief, Chel, Tzekel-Kan
2) 뮬란; 월트 디즈니사
   Mulan, Li-shang, Sangyu Imperial King, Mulan's Father
3) 모노노께 히메; 스튜디오 지브리(토쿠마 쇼텐, 니혼 TV, 덴쥬와 공동 작업)
   San, Ashitaka, Eboshi Gozen, Jiko Bou, Gonza

4.2. 유형분석 과정 및 결과

분석은 먼저 애니메이션에서 추출된 캐릭터를 삼형질에 의한 시각화 모델들과 비교해서 그 캐릭터가 애니메이션 속에서 가진 성격과 두상과 체상의 결합 유형에서 나타난 성격을 비교, 분석하여 그 적용 정도 및 일치성 여부를 알아본다. 그러나 애니메이션의 캐릭터는 대부분의 경우 공통적 객관성을 가진 수치화된 분류기준을 세운다는 것에 한계가 있다. 따라서 삼형질 관점에서 체형과 성격의 연관성이 애니메이션 속에서의 성격과 일치하는지 여부가 관건이 된다.

4.2.1 체형의 분석

체형의 분석은 먼저 전체상이 무슨 체형인가로부터 출발하는데, 나무의 예를들어 분석 대상이 삼나무형인가, 소나무형인가, 회나무형인가를 판별하고, 다음 그것이 해당되는 나무 중 각 형질별 정도를 관찰하며 등급을 세부적으로 파악한 후 최종적으로 어떤 성격의 어떤 수종인지를 결정한다. 방법은 두상과 체상을 순차적 또는 동시적으로 파악 후 먼저 기본 완성형에서 찾고, 없으면 복합 유형에서 찾아 판단한다. 분석 과정은 캐릭터, 두상 유형, 두상과 체상 유형, 시각화, 유형 표시, 결합내용으로 정리한다.

1) 두상 분류

두상은 머리끝에서 눈섭까지, 눈섭에서 코끝까지, 코끝에서 턱까지의 수직적 3등분으로 나누어 관찰하고 전체적 도형화가 원인지, 삼각인지, 그리고 사각인지를 밝히며, 결합 정도에 따라 시각적 유형을 결정한다.

2) 체상 분류

체상은 어깨에서 가슴까지, 허리에서 중심까지, 엉덩이에서 발까지로 3등분되며 각 캐릭터들의 관찰 결과가 원, 삼각, 삼각의 전체적 도형화 판단 후 결합 정도에 따라 시각적 유형을 결정한다.

3) 두상과 체상의 결합에 의한 분류

두상과 체상의 결합 구조를 통해 기본 유형과 복합 유형으로 나누고, 각 캐릭터들이 유형분석의 시각화 모델에서 어떤 특징을 갖고 있으며 유형 표시, 결합내용으로 정리한 후 삼형질 관점의 성격과 애니메이션 속에서의 성격의 일치성 여부가 결정된다.

캐릭터	시각화 모델	유형 표시	결합 내용
Tulio		iEc (기본 유형)	강도의 신경형 체형
Miguel		nEc (기본 유형)	중도의 신경형 체형
Chief Tanni		eEn (기본 유형)	극도의 비만형 체형
Chel		nEn/iEn-M (복합 유형)	중도의 비만형 두상 /중도의 비만-근골형 체상
Tzekel-Kan		nEc/nM (복합 유형)	중도의 신경형 두상 /중도의 근골형 체상

[표 5-1] 애니메이션 엘도라도의 체격기질유형에 의한 유형 분석

캐릭터	시각화 모델	유형 표시	결합 내용
Mulan		nEn/nM (복합 유형)	중도의 비만형 두상 /중도의 근골형 체상
Li-shang		iM (기본 유형)	강도의 근골형 체형
Shangyu		eM (기본 유형)	극도의 근골형 체형
Imperial King		nEc/nM (복합 유형)	중도의 신경형 두상 /중도의 근골형 체상
Mulan's Father		iM (기본 유형)	강도의 근골형 체형

[표 5-2] 애니메이션 뮬란의 체격기질유형에 의한 유형 분석

캐릭터	시각화 모델	유형 표시	결합 내용
San		nEcEn/nEcM (복합 유형)	중도의 신경형 두상 /강도의 신경근골형 체상
Ashitaka		nEc/iEcM (복합 유형)	중도의 신경형 두상 /강도의 신경근골형 체상
Eboshi Gozen		iEc/nEcM (복합 유형)	강도의 신경형 두상 /중도의 신경근골형 체상
Jiko Bou		iEn/nEnM (복합 유형)	강도의 비만형 두상 /중도의 비만근골형 체상
Gonza		iM/nM (복합 유형)	강도의 근골형 두상 /중도의 근골형 체상

[표 5-3] 애니메이션 모노노께 히메의 체격기질유형에 의한 유형 분석

4.2.2 유형 분석 결과

캐릭터의 유형별 시각화 모델을 활용한 애니메이션 캐릭터의 유형 분석 결과 대체로 주인공급에 해당하는 캐릭터는 기본 유형을 따르는 경향이 많았으며, 특별한 성격화를 노릴 때는 복합 유형을 사용하는 것을 알 수 있었다. 스토리라인으로부터 주인공을 포함한 등장인물의 배치 스타일은 시각적 컴포지션과 같은 화면전개 구조를 가지며, 유형의 적용과 성격의 가감에 따라 독특한 유형의 캐릭터가 결정되고 있음을 알 수 있었다. 분석 대상의 세부 결과는 다음과 같다.

1) 엘도라도(Eldorado)

틀리오와 미구엘이라는 두 주인공의 캐릭터 설정은 각각 강도의 신경형(iEc) 타입과 중도의 신경형(nEc) 타입으로 황금을 찾아 떠나는 항해선에 몸을 신기까지, 그리고 황금의 땅 엘도라도에서의 활약상이 관객 및 관찰자적 시점에서 즉각적인 파악이 가능하도록 했음을 알 수 있었다. 즉 형태 및 색상면에서 어떤 체형과 기질의 소유자인지가 캐릭터의 직관적 관찰을 통해 알 수 있도록 배려되었고(키, 체형, 나이, 인종, 의상, 소도구 등), 또 주인공과 관련 캐릭터들(추장, 첼, 제사장 등)의 설정에 있어서도 유형의 안배 및 중요도, 그리고 특징적 성격이 매우 합리적으로 구축되어 있음을 알 수 있었다.

2) 뮬란(Mulan)

엘도라도에서 주인공의 체상이 주로 기본 유형으로 설정되었던 것과 달리 뮬란은 중도의 비만형 두상에 중도의 근골형 체상(nEn/nM)이라는 복합 유형이 적용되었는데, 그것은 고대 중국의 스토리를 다룬 동양적 이미지와 인종적 측면이 고려된 것이라고 생각된다. 즉 고래로 후덕한 이미지는 원형에 가까우며(계란형 포함) 한족과 훈족의 대비적 캐릭터 설정에 기인한 것이라고 본다. 또 문과 무의 관계에서도 무장쪽의 캐릭터는 사각형 및 그것의 복합 유형을 선택했고, 황제는 천하의 중심으로서 삼각형의 변형인 마름모 스타일(오행에서 토체상)로 형상화되었다. 병영에서 서브캐릭터들의 과장이 심한 두상과 체상 결합은 주인공급 캐릭터들이 소위 반듯하고 잘 생긴 면모를 부곽시킴으로써 극중 캐릭터 식별력을 높였다고 볼 수 있다. 또 주인공 부근의 인물들은 비교적 기본 유형의 체상을 취하거나 극도의 복합 유형 체상을 취함으로써 대비감을 높였음을 알 수 있었다.

2) 모노노께 히메(Mononokehime)

스피디하고 박진감있는 활동적 장면을 많이 보여주는 영화의 캐릭터 설정에서 비만이나 근골형 보다 신경형 및 신경형적 근골형의 사용은 보기에도 날렵해 보이는 특질을 갖는다. 원령공주에서 주인공을 포함한 주 캐릭터가 신경형(Ec)적 두상에 신경형적 근골형(EcM)의 체상을 했다는 것은 미야자키 하야오 감독의 애니메이션적 특질을 보여준다. 미야자키 히로인의 기본 이미지는 외적으로 청순가련형에 내적으로 강인함과 의외의 행동력의 소유자이며 마음속에 비밀이나 비애를 내포하고 일편단심의 성품을 간직한 일반적 남성들의 이상형으로 설정된다.(참고문헌 9. P123) 산, 아시타가, 에보시 고젠에서 보여지는 복합 유형 또한 (동양엔 가깝지만) 서양도 동양도 아닌 매우 미묘한 개량된 이미지를 보여주는데 그것은 뮬란에서 보여지는 지극히 동양적 캐릭터 설정과는 큰 차이를 보인다. 그리고 보조 캐릭터들(지코 보, 곤자 등)에서 근골 및 비만형적 체형을 구사한다는 점이 엘도라도와는 비슷해 보인다.

5. 결론

사회 속에서 인간은 의식적이든 무의식적이든 외모의 영향을 받지 않을 수 없다. 나아가 외모와 성격을 동일시 할 수는 없지만 사람들은 공적으로든 사적으로 외모를 통해 자신을 비추려하거나 타인에게 파악되고 있음은 주지의 사실이다. 이렇게 외형을 통해 내면을 파악하려는 움직임은 동서를 막론하고 인간의 주된 관심사였으며, 역사와 문화를 통해 오래 전부터 입증되어 왔다. 그러나 그것이 자칫 미신이나 점술과 같은 운명이나 신비적 관점으로 잘못 오인된 점이 없지 않다. 이 점에서 본 연구는 캐릭터 유형 분석에 대한 접근을 인간에 대한 과학적, 심리학 연구(인체계측학, 성격심리학 등)를 토대

로 출발함이 바람직하다고 생각했다.

삼형질 이론은 그런 과학적이며 합리적 토대 위에 인간 및 캐릭터 유형을 모델화 할 수 있는 유용한 접근으로 본 연구의 기본 유형으로 설정되었고, 그 속에 들지 않는 유형 파악을 위해 복합 유형을 두었다. 그것은 인간이든 캐릭터든 그 구조와 속성이 실제로 각 형질의 정체형 또는 혼합형이 될 수 밖에 없기 때문이다.

유형의 모델화 과정에서 캐릭터를 파악할 수 있는 기본적 토대를 마련하고 캐릭터 설정 및 제작시 피드백이 가능하도록 하였으나 백인백색이라는 말처럼 체상 및 기질적 특성의 복잡다단한 상관성을 정확히 규정한다는 것은 심히 어려운 일이며 향후 더 심도있는 접근을 필요로 한다.

이 연구는 캐릭터 및 디지털 애니메이션을 사용하는 콘텐츠(교육용 멀티미디어, 웹애니메이션, 게임, 모바일 등) 제작시 캐릭터 설정이나 제작을 위한 정형화된 틀 및 피드백 시스템의 필요하다고 생각했다. 그래서 애니메이션의 기획 및 제작과정에서 캐릭터의 보다 효율적 적용, 평가, 분석을 위해 시각적 모델화에 의한 데이터 베이스 구축 가능성을 타진하였다. 기존 이론으로부터 정형화된 분석 틀을 구축하여 캐릭터의 체상과 기질과의 관계를 조명하기 위해 개념을 시각화하고 유형 모델을 만들었다. 또한 케이스 스터디를 위해 세 애니메이션에 나타난 캐릭터의 유형들을 분석함으로써 시각화 모델의 적용 가능성을 타진해 보았다. 먼저 삼형질로부터 발전된 19타입의 기본 유형 분류와 기타 혼합형 분류로 대상의 체형 및 기질적 특성을 파악하였고, 나아가 애니메이션의 캐릭터에서 표현된 외적 형상과 내적 기질의 상관성을 추론하여 실제 적용이 가능한 정형화된 유형 적용에 기초적 데이터가 되도록 하였다.

유형 분석의 결과에서 본 것처럼 주인공 캐릭터, 주인공 주변의 주 캐릭터, 그리고 서브캐릭터의 설정에서 도형화, 조형성, 대비감 등 일련의 구성적 체계가 적용되었음이 드러났고, 체형과 기질의 상관성 및 상호작용성이 긴밀한 대조적 내용을 보여주었다.

분석 과정은 삼형질에 의한 대상의 직관적 유형 파악으로부터 시작하여 그 특성을 파악하고, 그것을 통해 기본 유형 및 복합 유형에 의한 체형을 파악함으로써 기질적 특성 추론 및 피드백 가능성을 타진하였다. 그 결과 삼형질로부터 발전된 체형 및 기질적 특성이 애니메이션의 캐릭터에서도 많은 유사함을 찾을 수 있었고, 또 캐릭터의 유형 분석으로부터 나타난 데이터를 애니메이션 제작 및 캐릭터 설정, 평가, 분석시 효과적으로 적용할 수 있는 개연성을 확보할 수 있었다. 이러한 일련의 과정들이 체계화된 유형을 통한 캐릭터 창출과 개성을 부곽시키는 애니메이션의 이미지 시각화에 보탬이 되기를 기대하면서 향후 이 관점의 연구자들에 의한 심도있는 연구를 기대한다.

[참고문헌]

1. 데즈먼드 모리스 저/ 이규범 역, 바디워칭, (주)범양사출판부, 1985
2. 데즈먼드 모리스 저/ 과학세대 역, 맨워칭, 까치글방, 1997
3. 존 리젯 저/ 이영식 역, 얼굴문화 그 예술적 위장, (주)보고싶은책, 1997
4. 니시준이찌로 저/ 김준호 역, 한번 보고 성격을 아는 법, 태학당, 1992
5. 조용진 저/ 우리몸과 미술문화, 미술교육사, 1989
6. 사무엘 컬헤인 저/ 송경희 역, 애니메이션 제작, 한국방송개발원, 1998
7. K.G. 융, 이부영외 역, 인간과 무의식의 상징, 서울. 집문당, 1993
8. 박아청 저, 성격심리학의 이해, 교육과학사, 2001
9. 황의웅 저, 미야자키 하야오의 세계, 도서출판 예솔, 1997
10. Tyra and James Arraj., TRACKING THE ELUSIVE HUMAN, Vol. 1, 2; A Practical Guide to C.G. Jung's Psychological Types, W.H. Sheldon's Body and Temperament Types and Their Integration, Inner Growth Books and Videos Publisher, January 1988, June 1990
11. Kit Laybourne, The Animation Book, Three Revers Press, 1998
12. Frank Thomas/ Ollie Johnston, The Illusion of Life, Abbeville, 1981