

# 한국국학진흥원 캐릭터 및 CI개발에 관한 연구

전형도

(안동정보대학 애니메이션과 교수)

## <초록>

2001년 10월 안동에 위치한 한국국학진흥원의 개소식에 맞추어 타 관련기관과 이미지 차별화를 통한 국학의 세계화, 전문화 실현 및, 국학의 특성에 부응하는 시각적 동질성 확립으로 한국국학진흥원을 국학연구 전문기관으로 표현할 수 있는 C.I.P 개발에 그 목적을 두고 디자인을 하였다. 연구내용으로는 기본편과 응용편으로 나누어 한국국학진흥원의 시각요소로서 필요한 매체에 적용할 수 있는 모든 아이템을 개발하였다. 특히 심볼 로고와 함께 안동지역이 유교문화권으로서, 국학진흥원의 홍보수단으로서 뿐만 아니라 관련 분야에 다양하게 활용할 수 있도록 그 목적을 두고 캐릭터를 개발하였다. 매뉴얼에 제작된 내용으로 실제의 각 요소에 적용함으로써 한국국학진흥원을 상징하는 모든 매체에 이미지통일화를 확립하여 위상정립과 홍보의 효율성을 높이는데 기여할 수 있을 것이다.

## I. 제작배경

한국국학진흥원은 훼손 및 멸실의 위기에 처해있는 전통문화유산에 대한 체계적인 조사·연구를 통하여 국학자료의 과학적인 보존방법을 모색하고, 전통문화와 사상에 기초한 교육을 통해 미래사회의 신한국을 이끌어갈 정신적 좌표를 확립시키기 위하여 설립되었다. 그 세부 사업내역은 국학자료의 조사·정리를 통한 전통문화 보급, 전통문화 교육 실시 및 그와 관련한 교육 과정 개발, 국학자료관 및 유교박물관 운영, 국학자료 및 연구 결과의 국제 교류, 국학연구에 관한 종합계획의 수립, 국학연구자료의 발간 및 보급 등이다. 이러한 작업들을 원활히 수행하고 홍보하기 위하여 안동시에서 발주받아 작업을 진행하게 되었다. 개발컨셉은 국학의 특성에 부응하는 이념적 동질성 확립으로 한국국학진흥원을 국학연구 전문기관으로 표현하며 국학의 우수성을 홍보하고 유교문화에 대한 관심을 가질 수 있는 계기를 마련, 이곳을 상징하는 모든 매체에 한국국학진흥원의 위상정립과 홍보의 효율성을 높이고자 함이다.

## II. 전개방식(본론)

### 1. 이론적 측면

캐릭터는 심벌의 탄생과 그 맥락을 같이한다. 이러한 단정적인 표현은 지극히 위험한 발상이기는 하나, 캐릭터 용어의 정의와 정립을 확실히 하기 위해서는 한번은 거쳐야 할 필수과제이다.

캐릭터 시원의 초기 동기는 원시 동굴벽화로 볼 수 있다. 이 벽화들은 단지 장식적인 요소로서 그려진 것이 아니며, 놀라울 정도의 생동감과 사물이 갖는 고유의 특징 및 성격을 유감 없이 잘 나타내주고 있다. 물론 원시미술이 모두 그러하듯이 주술적, 마술적 목적을 배제할 수는 없으나, 원시인들의 건재함과 강건함을 바라는 의도의 상징성과 풍부한 식량의 획득, 다산을 바라는 의식은 암석에 사냥할 동물의 특징적 요소와 풍만한 가슴, 히프 등을 표현하는 데까지 이르게 되었다. 또한 문자 발생 이전의 점이나 선 등의 형(Shape)도 캐릭터 시원의 범주에 놓을 수 있다. 이러한 점이나 선 등은 단순 도형이지만, 이것이 갖고 있는 의미성은 정보의 공유에 앞장섰을 것이며 의사 전달의 필수 요건으로서 서서히 부각되었을 것이기 때문이다. 이렇듯 점이나 선 또는 원시 그림이 캐릭터의 시원 초기 동기가 될 수 있는 이유는, 우선 초기적인 개념으로서의 캐릭터를 4가지로 가정해볼 때 가능하다.

- ① 대상을 구분짓기 위해 나타낸 간략화된 그림 또는 표시
- ② 특징이나 연관성을 나타내는 무늬 또는 도안
- ③ 각종의 문서나 기능적인 부호 표시
- ④ 개개의 것을 구성하는 특징이나 특질

이와 같이 캐릭터는 인간의 거주 정착과 동일한 시간에 탄생하게 되었다고 본다. 점, 선, 면은 태양이 되기도 하고 사람이 되기도 하며 고양이가 되기도 하였다.

일종의 비언어적 전달 수단인 요소가 기호나 부호로서 시각화된 비언어적 통신(Non Verbal Communication)을 하게 된 것이다. 이것은 다시 글, 그림, 픽토그램 등으로 나뉘어 나갔는데 이것의 한 갈래가 캐릭터이다.

본 연구는 캐릭터개발을 중심선상에 놓고 한국국학진흥원의 이미지통합프로그램을 개발하였다.

### 2. 제작측면

#### 가. Symbol의 의미

심볼마크는 한국국학진흥원을 집약적으로 상징하는 시각물로서 아이덴티티(Identity)시스템의 핵심이 되는 가장 중요한 기본 요소이다.

천지인의 화합으로 우주가 되고 처음과 끝이 없이 이어지는 무한성을 나타내는 삼태극과 이를 둘러싼

팔괘를 배치하여 국학이 세계 중심의 학문으로서 거듭나는 발전과 변영의 의지를 표현하였다. 가장자리를 둘러싼 보상꽃 구름문양은 우리의 학문이 세계를 주도하고 이마지함으로서 학술을 통한 이상 세계를 펼쳐겠다는 뜻을 담았다.

칼라는 한국의 오방색에서 인용해온 청색을 기본색으로 주색(Main Color)은 청색(Blue - C 100%)이다. 청색은 주목성이 높아, 선명하고 활발하며, 화합의 이미지를 주는 색으로 국학진흥원의 활발한 학문탐구의 이미지를 표현하였다.

전체적으로 각 도형이 나타내는 의미와 색의 의미를 일치시킴으로써 국학진흥의 의지를 한층 더 굳게 표현, 21세기를 주도하는 인류 발전의 중심학문으로써 거듭나는 사명감을 표현 한국국학진흥원이 탄생한 목적과 의미를 시각화하였다.

#### 나. Symbol에 쓰여진 각 도형과 칼라의 key word

##### (1) 도형

삼태극: 천, 지, 인, 무한성, 우주, 충효사상

팔괘: 건, 태, 이, 진, 손, 감, 감, 곤, 대자연의 오묘한 섭리

주역의 기본이 되는 이론

보상꽃 무늬: 불교에서 쓰이는 이상적인 꽃. 만다라화

우리나라에서는 통일신라시대부터 건축물을 비롯해 그에 부속되는 기와 벽돌

등에 새겨지고 모든 불교적 유물에 다채롭게 적용. 천상세계

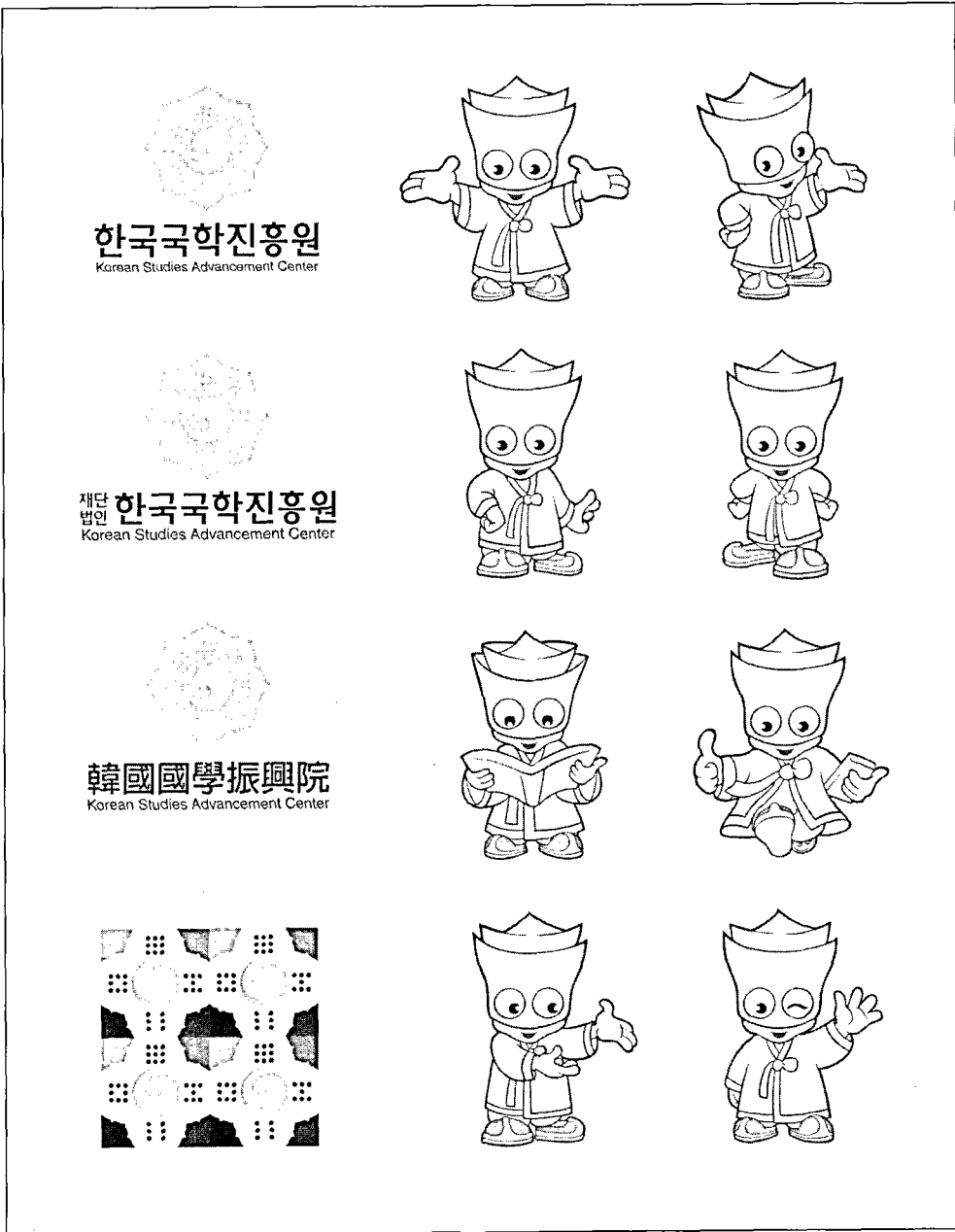
##### (2) 칼라

청색: 한국의 오방색인 청, 적, 황, 백, 흑 중에서 우선하는 칼라이며, 음양오행에서 청색은 동(東)쪽, 봄, 간장(肝腸), 신맛, 기쁨, 인(仁)을 상징한다.

#### 다. 캐릭터의 의미

국학에 있어서 가장 큰 비중을 차지하는 것이 아마도 유교일 것이다. 유교는 공자의 독창적 사상은 아니다. 중국 고대로부터 내려오던 여러 사상들을 공자가 종합하여 서술한 것이다. 공자는 인(仁)과 예(禮)라는 관점을 가지고 기존의 여러 관념들에 새로운 의미를 부여하고, 교육을 통해 이를 널리 알리고자 하였다. 이러한 사상을 우리의 문화로 발전 승화시켜온 안동이 유교문화권의 핵심으로서 조선시대 때 유학자들의 가장 禮를 갖춘 복장인 심의와 사대부가 쓰던 유건을 소재로 하여 학문을 탐구하던 그 시대의 학동을 현대의 감각에 맞게 캐릭터화 하였다. 유교문화, 국학, 이러한 단어들에서 떠오르는 경직되고 딱딱한 생각들을 순화시키고 친근감 있게 다가설 수 있도록 하였으며, 향후 홍보용품 및 관광상품과 접목하여 사용이 용이하도록 그래픽이션을 배제하고 국학진흥원 사업내용과 연계하여 응용동작을 개발하였다.

3. 작품사진



한국국학진흥원을 나타내는 심볼, 로고와 캐릭터 및 응용패턴

### III. 향후방향

한국국학진흥원을 상징하는 모든 매체에 이미지통일화를 확립하여 위상정립과 홍보의 효율성을 높이는 데 기여할 수 있을 것이다. 향후 상품개발로 이어져 지역특화상품으로 자리잡을 수 있도록 하고 지속적인 감리와 보완을 해나가는 것이 무엇보다도 중요하다고 본다.