

# 의왕시 캐릭터 디자인

채운경

(계원조형예술대학 애니메이션과 교수)

## <초록>

지방자치제도가 정착되면서 각 지방자치단체들은 자치주민들의 친숙도 제고와 자치단체의 특성화, 차별화를 위해 시 아이덴티티 프로그램 개발에 박차를 가하였다. 특히 캐릭터는 특유의 소프트한 측면과 생명력으로 시의 차별화 및 자치주민들의 친숙도 제고는 물론 무한한 상업적 부가가치로 그 중요성이 더욱 부각되고 있다.

## I. 제작배경

우리 학교가 위치하고 있는 의왕시는 서울 근교에 위치하고 있으면서도 전체 시 면적의 90% 이상이 녹지로 조성되어 있다. 주변 과천시, 안양시에 비해 외부의 인지도가 많이 떨어질 뿐 아니라, 시의 재원도 부족하고 인구도 적기 때문에 내부 주민들의 애항심이 상대적으로 적을 수밖에 없었다. 이러한 점을 극복하기 위하여 시의 아이덴티티 프로그램은 매우 중요한 과업이었다.

학내에서 구성된 디자인 팀, 의왕시, 시의회 의원으로 구성된 의왕시 T. I. P Task Force Team이 주축이 되어 각 분야별 작업에 들어가게 되었다.

## II. 전개방식

### 1. 이론적 측면

#### 가. 대상 연구

앞서 거론한 바와 같이 의왕시는 시 면적의 90% 이상이 녹지로 구성되어 있다. 이러한 특징은 시의 재원이 적을 수밖에 없다는 단점으로 인식되어 왔으나 점차 환경의 중요성이 그 비중을 더하는 현 시점에서 이는 곧 시의 장점이자 미래가 될 수 있다. 그와 같은 생각에서 이 부분을 잘 나타낼 수 있는 대상을 선택하고자 하였다.

우선 검토된 것은 기존에 결정되어 사용되고 있던 시 상징물들이었다. 시 상징물들은 다음과 같다.

- 시 꽃: 철쭉
- 시 나무: 느티나무
- 시 동물: 다람쥐
- 시 새: 까치

이 중에서 꽃은 다른 자치단체에서 너무 많이 사용하여 차별화가 어렵고 시를 상징하기에 지나치게 유약해 보인다는 단점을 들어 느티나무, 다람쥐, 까치를 대상으로 접근하기로 하였다.

## 나. 시 이미지 연구

앞서 거론한 바와 같이 여태까지 시의 환경적 단점으로 여겨졌던 점을 적극적으로 시의 장점으로 전환하여 녹원의 도시, 휴양의 도시로서의 이미지 제고에 역점을 두었다.

## 2. 제작측면

### 가. 캐릭터 시안

느티나무를 대상으로 한 2개안과 까치, 다람쥐를 대상으로 한 각 1개의 안, 이렇게 4개안이 제안되었다.

### 나. 캐릭터 확정

녹원의 도시, 휴양의 도시로서의 시의 이미지를 가장 잘 나타낼 수 있는 느티나무를 시 캐릭터의 대상으로 결정하고 시장과 시의원들이 미련을 갖는 다른 상징물들은 부가적인 디자인 요소로 사용할 것을 결정하였다.

느티나무의 안 중에서는 디자이너의 적극적 추천으로 유니크하고 쾌활한 모습으로 웃으며 뛰어가는 느티나무를 형상화한 1안이 결정되었다. 이 안은 처음에는 느티나무 하나로 구성된 단일 대상의 캐릭터였으나 시 관계자들의 강한 요청에 양보하여 까치를 보조 캐릭터로 사용하게 되었다.

### 다. 캐릭터의 생명력 부여를 위한 작업

- 캐릭터 바リエ이션(Character Variation)
- 캐릭터 응용형 개발(Character Application)

### 3. 작품사진



제목: 의왕시 캐릭터 디자인

제작년도: 2000.

### III. 향후방향

학교는 교육적 목적이 최우선임에는 틀림이 없다. 그러나 학교가 위치하고 있는 지역에 긍정적인 기여를 할 수 있다면 그 또한 매우 바람직한 일이 될 것이다.

그간 학교와 의왕시가 함께 진행하였던 사업들이 없었던 것은 아니나 학교와 직, 간접으로 연관된

일이 대부분이었다. 시의 이미지 제고, 특성화 등 시의 직접적 필요성에 의해 진행되었던 이 프로젝트는 의왕시와 학교의 관계에 있어서도 새로운 전환점이 되었다.

모쪼록 이 캐릭터의 적극적인 활용으로

- 의왕시의 인지도 제고
- 시 구성원의 친숙도 제고
- 캐릭터 부가가치 창출

등의 가시적인 효과를 거둘 수 있기를 진심으로 바란다.