

실사인물의 조형성을 이용한 캐릭터 제작 연구

: <마법에 걸린 사랑>의 캐릭터 분석 후 적용

조은성

초 록

극장용 애니메이션에서 서사구조와 긴밀히 연관되어 관객들에게 직접적으로 영향을 끼치는 캐릭터의 중요성은 누구나 인지하나 이를 만들어 내는 작업은 대단히 어렵다. 본 연구는 이 과정 즉 캐릭터를 제작하는 과정에 대한 연구이다. 이전에 발표된 애니메이션 캐릭터에 관련된 여러 논문에서 등장인물의 조형적 특징을 분석한 데이터를 이용하여 캐릭터의 전형성을 찾기 위한 분석기준을 마련하였다. 이 데이터를 근거로 2007년에 개봉한 영화중 초반부와 중반부에 애니메이션으로 작업된 씬이 있어 실제 주·조연의 모습이 어떻게 애니메이션 캐릭터로 변형이 됐는지 분석하였다. 마지막 단계로 앞서 분석한 데이터를 기준으로 인물사진의 조형성을 이용한 캐릭터를 만드는 매뉴얼적인 과정을 연구하였다.

연구자의 주관적 판단이 아닌 객관적 데이터를 이용하여 캐릭터창작에 접근하고자 했는데 사람의 손으로 하는 작업이라 연구자의 생각이 완전히 배제 될 수 없었음을 감안해도 만족도가 높은 결과물을 얻어냈다. 애니메이션 작업시 처음부터 실사인물의 조형성을 이용하여 캐릭터 만들기 작업을 시도 한다면, 본 연구에서 나타난 캐릭터를 만드는 이미지의 조형 요소와 이를 적용하는 과정을 인지하여 애니메이션 캐릭터를 제작하는 데 도움이 되길 기대한다.

주제어: 캐릭터, 조형적 전형성, 애니메이션

I. 서론

1. 연구 배경 및 목적

애니메이션의 주요소는 스토리와 캐릭터이다.

스토리 즉 시나리오에 관한 연구도 중요하지만 그 못지않게 캐릭터를 만들어 내는 일도 중요하다. 캐릭터를 만드는 것은 전문가가 철저히 고증된 자료를 분석하고 작품의 컨셉과 시대적인 반영 그리고 관객에 대한 이해 등 그 밖의 많은 요소를 고려해서 만들어야 하는 어려움이 있다. 그래서 본 연구에서 캐릭터를 만드는 과정의 한 가지 방법을 제시하였다.

지금까지 캐릭터에 관련된 국내 연구 논문들은 기존에 만들어진 캐릭터를 분석하여 주인공의 모습이나 주·조연급 얼굴 그리고 몸과 동작에 대한 연구 등 많은 논문들이 써졌으나 제작단계에서 실제 적용과정에 대한 연구는 없었다. 본 연구자는 선행연구에서 애니메이션 캐릭터의 성격유형에 따라 뚜렷이 나타난 조형적 전형성을 확인하고¹⁾ 그 전형화 된 캐릭터로서의 형태를 주·조연급 캐릭터의 제작에 매뉴얼적으로 적용하는 기술적 방법에 의문을 가졌다. 그렇지만 이러한 선행연구 자료들이 캐릭터를 만드는데 직접적으로 적용이 되기는 힘들다. 따라서 이런 난제를 극복하기 위한 중간단계로 2007년에 개봉한 영화 중 실사와 애니메이션 캐릭터가 혼용된 작품을 발견하여 분석하였고, 이 데이터를 근거로 실사인물을 이용해서 캐릭터 만드는 과정을 연구하였다.

단편이나 장편애니메이션 작업을 하는 연출자라면 고민을 했을 것이 한 번 사용하고 사라질 수도 있는 캐릭터들이나 작품에 비중이 작은 캐릭터까지도 만들어야 하는데, 한정된 시간을 캐릭터 이외의 과정에 더 많은 시간투자를 하여 작품의 완성도를 높일 수 있는 다른 길이 있다면 연출자가 작품을 진행하는데 더 효율적 선택을 할 수 있을 것이다. 본 연구는 위의 어려움을 해결하고자하는 대안과정에 관한 연구이고, 더 나아가 이 과정을 좀 더 심도 있게 접근하면 인기 있고 상업적 가치가 있는 캐릭터를 개발하는데 큰 도움이 될 것이다.

2. 연구 방법 및 분석대상 선정

1) 허성훈, 「애니메이션 캐릭터의 성격유형에 따른 조형적 전형성에 관한 연구」, 홍익대광고홍보대학원 석사학위논문, 2007, p57.

본 연구는 캐릭터를 제작하는 과정에 대한 연구이다. 예술에는 정답이 없기 때문에 캐릭터에 대한 감각이 남다르게 뛰어난 사람이라면 배우지 않고도 감으로 캐릭터를 만들고 자유로이 수정 할 수 있을 것이나 천재 소리를 듣는 극소수에 한정된 경우 일 뿐이고 대다수의 작가들은 이미 만들어진 작품을 분석하고 연구해 조금씩 자신만의 캐릭터를 만들어 가게 된다.

캐릭터를 만드는 여러 가지 접근법이 있지만 본 연구에서는 실사인물의 조형성을 이용하였다. 조형성이 좋은 이미지를 이용하여 캐릭터를 만들어 내려는 것이다. 조형성이 좋은 이미지란 영화의 흥행에 큰 비중을 차지하는 배우가 갖는 캐릭터 이미지를 의미한다. 본 연구에서는 유명배우의 사진을 이용하지 않고 연구자의 사진으로 대신하였다. 물론 조형성이 크다고 판단해서 작업한 것은 아니고 나중 작품에 사용하기 위함과 배우가 갖는 조형적 장점이 크지 않는 범인도 본 연구의 도움으로 캐릭터화 되어야 하고, 이렇게 만든 캐릭터 역시도 캐릭터적 가치를 가질 수 있어야 되는 연구의 성과를 기대하기 때문이다.

위와 같은 결과를 얻기 위하여 첫째, 캐릭터의 조형적 전형성을 알아보기 위하여 <디즈니 애니메이션에 나타난 캐릭터 유형 및 특징 분석>²⁾을 중심으로 여러 편의 논문을 조사하여 얼굴유형의 전형성에 대한 기준을 자료를 인용 정리하였다. 둘째는 정리된 자료를 근거로 기존 작품에 적용되는 과정을 분석하였다. 셋째, 위의 결과를 바탕으로 실사인물의 조형성을 이용하여 캐릭터 제작과정을 진행하였다.

분석의 대상의 선정에서 캐릭터가 얼굴만을 의

2) 강민우, 세종대영상대학원 석사학위논문, 2005.

미하는 것이 아니지만 본 연구에서는 얼굴에만 한정하고 추후 연구과제로 진심으로 확장을 하려 한다. 이 연구가 캐릭터를 만드는 전형적인 매뉴얼을 만드는 것이 아니고 그렇게 될 수도 없다. 다만 캐릭터를 만드는 여러 과정 중 다른 하나의 대안을 제시하려는 시도임을 밝혀둔다.

II. 이론적 배경

1. 애니메이션 캐릭터

애니메이션 캐릭터란 영상매체에서 움직이는 동작형태로 만들어진 캐릭터를 말한다. 캐릭터는 사전적 정의인 ‘사람이나 사물의 성격, 특징 또는 그래픽적인 마크나 알파벳 등의 기호활자’의 의미를 넘어서 외형상의 특징뿐만 아니라 이름, 성격, 행동, 목소리 등에 강한 개성을 갖고 이를 제품 또는 서비스에 이전시켜 소비자에게 친근감을 형성할 수 있는 것으로 정의할 수 있다. 애니메이션 캐릭터의 특징 중 하나는 있을 수 없는 일을 일어나게 하는 비현실적인 전달로 흥미와 재미를 일으키고 과장, 왜곡, 생략의 요소를 마음대로 이용 할 수 있다는 점이다.³⁾

캐릭터 디자인이란 물체의 성질, 속성, 모양새를 주제에 맞게 새롭게 꾸미는 것으로 영화에 있어서 배우에 해당하여 애니메이션의 내용을 이끌어 가

는데 중요한 역할을 가지게 한다. 캐릭터 디자인은 크게 주인공과 그 주변 인물들로 나눌 수 있는데 주인공은 물론 어시스트하는 조연 캐릭터들도 각각의 상황에 부합 될 수 있도록 성격을 잘 파악하여 디자인하여야 한다.⁴⁾

애니메이션 캐릭터는 여러 가지 기능과 역할을 가지고 있으며 주로 상업적인 목적을 위해 사용되고 있지만 그 기본 개념은 효과적인 시각전달 매체로써 이미지를 통하여 감성적 정서를 제공하는 것이라 할 것이다. 따라서 애니메이션 캐릭터는 ‘산업’을 위한 상품의 가치를 가짐과 동시에 시각 전달을 위한 ‘조형물’로서의 역할이나 의미가 크다고 할 것이다. 따라서 마스크트나 팬시상품을 위한 캐릭터와는 달리 영상 속 역할에 따른 성격적 특성과 인성을 부여받아 살아있는 캐릭터로서의 내면적 요소를 함께 갖춘다.⁵⁾

2. 얼굴 형태의 외형 특성 기준

먼저 얼굴골격 유형은 총 8개의 유형으로 분류를 한다. 역삼각형 유형은 머리가 크고, 이마의 가로와 세로의 길이가 길고 넓고 턱은 가름하고 좁은 사람이다. 계란형은 얼굴 모양이 계란처럼 위화 아래가 가름하고 얼굴의 가운데 부분이 볼록하게 나온 유형이다. 둥근형은 얼굴이 전체적으로 둥글고 살집이 많은 유형이고, 사각형의 얼굴은 뼈가 볼록 튀어 나와 직사각형인 얼굴로, 볼 뼈가 나와 있으며, 턱의 양옆이 각이 져서 그다지 살이 붙어

3) 허성훈, 「애니메이션 캐릭터의 성격유형에 따른 조형적 전형성에 관한 연구」, 홍익대광고홍보대학원 석사학위논문, 2007, p4

4) 손수경, 「국내애니메이션 캐릭터 디자인에 관한 연구」, 계명대 디자인대학원 석사학위논문, 2001. p12

5) 박영로, 「애니메이션 캐릭터 디자인의 조형성에 관한 연구」, 홍익대광고홍보대학원 석사학위논문, 2004. p20

있지 않은 것이 특징이다. 삼각형의 얼굴은 밑이 넓게 퍼지고 턱에 살집이 많으며 이마가 좁다. 대좌형은 얼굴이 사각형의 받침대 같이 넓고 평평한 형으로 얼굴의 골격은 크고 균형이 잘 이루어져 있다. 장방형(직사각형)은 이마가 넓고 턱도 넓으며 전체적으로 직사각형으로 약간 긴 얼굴이다. 세장형(좁고긴형)은 얼굴의 폭이 매우 좁고 길이가 긴 얼굴형이다.⁶⁾



그림 1. 얼굴 골격 유형 종류

눈의 형태는 눈의 크기, 눈의 좌우와 상하 비율, 눈의 기울기, 눈동자의 크기 4가지 형태를 분석하여 눈의 유형을 조합한다.



구분	크다/길다/올라가다	보통	작다/ 동그랗다/ 쳐지다
눈의 크기	얼굴의 20% 초과	15~20%	15%미만
눈의 좌우대 상하 비율 (눈 모양)	비율이 1.2 미만	1.2	1.3 이상
눈의 기울기 (눈꼬리)	수평을 기준으로 위로 올라감	수평	아래로 쳐짐
눈동자의 크기	눈의 31% 이상	25~30%	25%미만

표 1. 눈의 형태 유형 지표 기준

6) 강민우, 「디즈니 애니메이션에 나타난 캐릭터 유형 및 특징 분석」, 세종대영상대학원 석사학위논문, 2005. pp75-76

구분	굵다/길다/곡선/치켜 올라가다/넓다	보통	얇다/짧다/직선/쳐지다/좁다
눈썹의 진하기(굵기)	눈썹의 굵기를 얼굴에서의 비율로 환산하기 힘들어 일반적인 시각에 의존한다.		
눈썹의 길이	눈의 폭보다 길다	비슷하다	짧다
눈썹 선의 형태(모양)	눈썹 선이 곡선		직선
눈썹의 기울기	수평을 기준으로 위로 올라갔다	수평이다	아래로 처졌다
이마의 폭	이마 폭의 15% 이상	12~14	11% 이하

표 2. 눈썹의 형태 유형 지표 기준

(단, 비율과 관계없이 시각적으로 확연히 구분되는 경우는 기준비율을 무시한다.)

구분	길다/높다/넓다	보통	짧다/낮다/좁다
코의 길이	얼굴길이의 33%이상	27~32%	26%이하
코의 높이	코의 유형으로 분류한다.		
코의 넓이	콧망울의 끝이 눈의 시작점의 연장선보다 길다	일치한다.	짧다.

표 3. 코의 형태 유형 지표 기준

코의 길이란 코의 시작점과 코끝의 길이를 말하며, 넓이는 콧망울의 발달 정도를 기준으로 한다.






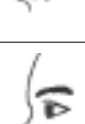
모양	형태	
로마인 코	코의 시작점이 높아 코의 모양이 매부리코처럼 밀으로 꺾인 코를 말한다.	
유태인 코	매부리코 유형인데, 코가 전체적으로 곡선을 이루며 코끝이 구부러진 형태이다.	
그리스 인코 (직비)	그리스 신상조각과 그림에서 볼 수 있는 매끈하고 높이 솟은 유형	
파형비	천한 신분의 교양 없는 취객을 묘사할 때 보이는 코모양	
저비	들창코에 많다. 어린아이 코라고도 하며 비폭이 넓으면 야만적이며 우둔하지만 좁으면 귀여운 느낌을 준다.	
사자비	콧대가 살지 못하고 납작하게 눌린 코이다.	

표 4. 코모양의 종류7)

구분	크다/두껍다	보통	작다/얇다
입의 크기	입의 끝점이 눈동자의 시작점을 너무 간다.	일치한다.	짧다.
입술의 두께	디즈니 애니메이션에서 캐릭터의 입술은 생략하여 그리는 경우와 선을 강조하는 경우가 있다. 따라서 생략하면 얇고, 입술을 강조하면 두꺼운 것으로 분류했다.		

표 5. 입의 형태 유형 지표 기준

7) 안혜정, 「만화영화에 있어 캐릭터의 얼굴 유형에 대한 관상학적 연구」, 홍익대 대학원 석사학위논문, 1999, p28.

턱은 모양별로 둥근 턱, 뾰족한 턱, 이중 턱, 넓은 턱, 주걱턱 유형으로 나눌 수 있다.

III. 캐릭터 제작 과정

구분	길다/높다/ 넓다	보통	짧다/낮다/ 좁다
턱의 길이	코에서부터 턱까지의 기리아가 얼굴 길이의 33%이상	28~32%	27%이하
턱이 튀어나옴 (양음)	옆모습을 보았을 때 턱이 앞으로 돌출	평평함	안으로 들어감
턱의 두께	턱 끝의 두께가 입 크기보다 크다	입 크기정도	입 크기보다 작다.

표 6. 턱의 형태 유형 지표 기준

이마의 경우 형태요소를 수치화 하지 않고 모양별로 총 5가지 대표적인 형태의 이마 유형을 기준으로 분류한다. 각진 남성적인 이마, 가운데가 패이고 양 옆으로 둥근 이마, M자형 이마, 둥근 여성형 이마, 대머리 그리고 머리카락이나 모자로 인하여 이마형태를 알 수 없는 것들이 있다.⁸⁾

얼굴형태의 외형특성을 얼굴의 요소별로 나누어서 기준 지표를 정리하였다. 그러나 이러한 선행연구 자료들이 캐릭터를 만드는데 직접적으로 적용이 되기는 어렵다. 이를 극복하기 위한 중간단계로 2007년에 개봉한 영화 중 실사와 애니메이션 캐릭터가 혼용된 작품을 발견하여 분석하였고, 이 데이터를 근거로 실사인물을 이용해서 캐릭터 만드는 과정을 연구하였다

1. 영화에서 표현된 실사를 이용한 캐릭터

<마법에 걸린 사랑> (Enchanted, 2007)은 초반과 후반부에 애니메이션 장면이 일부 포함된 극영화이다. 실사인물과 애니메이션 캐릭터가 한 작품에 등장하기 때문에 극중 등장인물을 이용하여 애니메이션 캐릭터를 만들었다. 동화 속 인물이 현실 세계로 그대로 옮겨온 이유로 실사인물과 애니메이션 캐릭터를 비교하기에 적합한 연구자료이다.

내용을 간략하게 살펴보면, 디즈니의 전통 애니메이션을 현대 감각으로 재해석한 로맨틱 코미디 영화이다. 도입부분은 마법의 왕국을 배경으로 한 동화 속 이야기로, 노래하기를 즐기는 지젤이 백마탄 왕자님과의 사랑을 꿈꾸는데, 어느 날 이 꿈이 이루어져서 노래를 듣고 찾아온 에드워드 왕자와 결혼하기로 한다. 그러나 사악한 여왕이 왕위에서 쫓겨 날 것을 두려워한 나머지 그녀를 강제로 우물에 빠뜨린다. 이 우물은 인간 세상과의 출입구이다. 인간세상으로 내 몰아진 지젤은 모건(주인공)의 도움을 받으며 왕자가 자신을 구하러 와주기를 기다리다가 모건과의 참 사랑을 알게 되고 우여곡절 끝에 둘의 사랑이 이루어지게 되는 이야기이다. 연출은 디즈니 애니메이션 <타잔> (Tarzan, 1999)과 실사영화 <101 달마시안 2> (101 Dalmatians, 2000)를 감독했던 케빈 리마가 담당했다.⁹⁾

8) 강민우, 「디즈니 애니메이션에 나타난 캐릭터 유형 및 특징 분석」, 세종대영상대학원 석사학위논문, 2005, pp77-80

우선 등장인물중 적대자와 그 부하를 실사와 애니메이션 캐릭터를 유형별 지표 기준으로 비교 분석 하였다.

[그림 2]와같이 얼굴을 머리털이 난 곳에서부터 눈썹까지와 눈썹 아래에서부터 코끝까지 그리고 코끝부터 턱끝까지의 수직적으로 3등분하고, 수평적으로는 중앙의 미간 및 코, 턱 부위, 양 옆의 눈(눈썹)부위, 양 가장자리의 눈 옆 및 귀 부위를 5등분으로 관찰하였다.

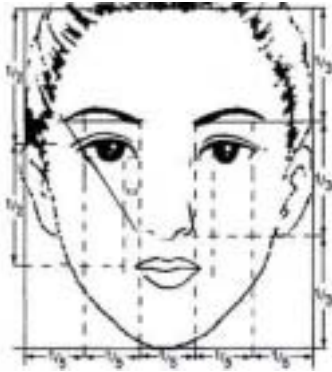
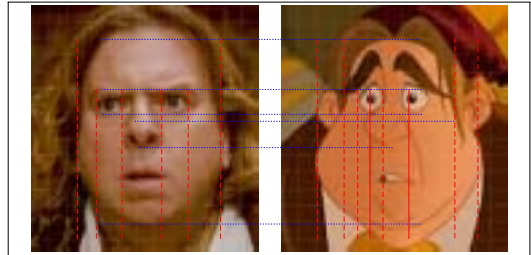


그림 2. 얼굴의 황금 비율 11)



현실 속 인물은 수직 비율이 $3\frac{2}{3} : 3\frac{2}{3} : 4\frac{1}{3}$ 로 턱부분의 비율이 약간 크나 동화 속 캐릭터는 2 : 4 : 5로 이마 부분의 비율이 줄고 다른 부분이 상대적으로 늘었다. 가로는 상정이 $7\frac{1}{2} \Rightarrow 6$ 으로

줄고, 반대로 하정은 $8\frac{1}{2} \Rightarrow 9\frac{1}{2}$ 으로 늘어

삼각형얼굴형에 눈꼬리를 많이 처지게 그려 팔자눈썹의 코믹캐릭터로 그렸다. 눈의 크기는 가로

$1\frac{1}{3} \Rightarrow 1\frac{2}{3}$, 세로 $1 \Rightarrow 1\frac{2}{3}$ 로 변형되어 눈의

크기도 커지고 가로와 세로비율이 일정한 동그란 모양으로 그렸다. 코의 길이는 비슷하고 폭이 25% 넓어졌다.¹⁰⁾

그림 3. 극중 적대자의 부하

헤리포터 시리즈 4편인 ‘헤리포터와 불의 잔’에서 피터페티그루 역을 연기하였던 티머시 스펠은 악인의 캐릭터를 맡아도 어울리는 외모이나 초반의 동화부분에서 코믹한 역할을 담당하고 있고, 애니메이션에서는 캐릭터 표정 연기가 자유로워 팔자 눈썹을 하여도 움직임은 자유로이 조절 할 수 있지만 실사부분에서는 팔자눈썹으로 분장하기도 힘들고 실사 분장을 한다고 해도 눈썹의 움직임을 마음대로 연기하기가 힘들어서 후반부의 설정은 코믹함도 있지만 약간 무거운 이미지의 캐릭터로 변한다.

9) <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/detail.nhn?code=68563>







10) 비례수는 자연수를 사용하는 것이 보기 좋고 수치를 이해하기 쉽지만 이미지의 그리드를 읽은 그대로 기입하였다.

11) 최찬경, 「미야자키 하야오 애니메이션 캐릭터의 비주얼 이미지에 대한 전략적 특징 연구」, 홍익대학교육대학원 석사학위논문, 2006. p51

①	②	③
		
<p>현실 속 인물은 수직 비율이 $3\frac{2}{3} : 3\frac{2}{3} : 3\frac{2}{3}$ 상중하정의 비율이 일정하나 동화 속 캐릭터는 $3\frac{2}{3} : 3\frac{2}{3} : 3$로 턱 부분의 비율이 줄고 다른 부분 그대로이다. 가로는 상정이 $7\frac{1}{3} \Rightarrow 8\frac{1}{3}$으로, 중정은 $7\frac{1}{3} \Rightarrow 8\frac{1}{3}$으로 늘고 하정은 그대로이다. 전체적으로 사각형얼굴형에 눈꼬리를 올려 그려 사악한 캐릭터로 그렸다. 눈의 크기는 가로 $2 \Rightarrow 2\frac{2}{3}$, 세로 $1\frac{1}{3} \Rightarrow 2$로 변형되어 눈의 크기도 커졌다. 코의 길이와 모양은 비슷하다.</p>		

그림 4. 극중 적대자인 여왕

[그림 4]의 ①과 ②를 보면 현실 속에서 이미지나 동화 속 캐릭터나 수치적인 비교는 차이가 있으나 전해주는 이미지에서 차이가 없고 단지 얼굴의 가로는 조금 넓히고 세로는 줄인 모습이다. 그래서 수잔 서랜든의 모습과 정확하게 비교해 보기 위해 분장을 하지 않은 평상시의 모습(그림 4-③)을 확인해 보았다. 영화 속의 이미지와는 역시 다른 것을 알 수 있었는데 눈썹이 원래의 위치가 아니고 그 위쪽에 새로 그렸다. 즉 실사 인물을 그대로 변형한 것이 아니고 먼저 극의 역할에 맞게 분장을 한 이미지를 애니메이션 캐릭터로 변모시켰다.

현실 속 인물	동화 속 캐릭터	라인비교
		
<p>동화속의 왕자역이다. 괴물을 물리치고 지젤과 결혼해 해피엔드로 마무리를 짓게 되는 동화 속에서 주인공이지만 현실로 옮겨지면서 주연이 아닌 조연역할이 된다. 따라서 현실에 조연급인 이미지를 그대로 동화 속 캐릭터로 바꾸니 가짜주인공의 모습을 따라가게 된다. 대뺏값은 모난 세장형 얼굴유형에 눈 크기는 크나 눈동자는 작고 눈썹은 두꺼우면서 눈꼬리는 위로 향하고 미간이 좁다. 밝고 친근감 있고 활기를 불어 넣어주는 역할로 디자인 되었다.</p>		
		
<p>계란형 얼굴 유형, 눈 모양은 동그랗고 눈과 눈동자 크기가 크고 눈꼬리가 살짝 올라간다. 눈썹이 길고 곡선 형태이며 미간이 넓다. 눈썹의 굵기가 얇고 눈 기울기는 보통이다. 코는 반듯하고 오뎅하며 콧망울이 좁고 길이가 긴 그리스인 코이다. 입술이 두껍고 입이 크고 아랫입술이 돌출 되었다. 머리카락에 가려지거나 가운데가 뽀족한 둥근 형태이다. 짧고 가름하여 뽀족한 턱이다. 동화 속 애니메이션 캐릭터와 눈의 크기와 턱 선이 다른 뿐 거의 모든 라인이 일치 한다.</p>		

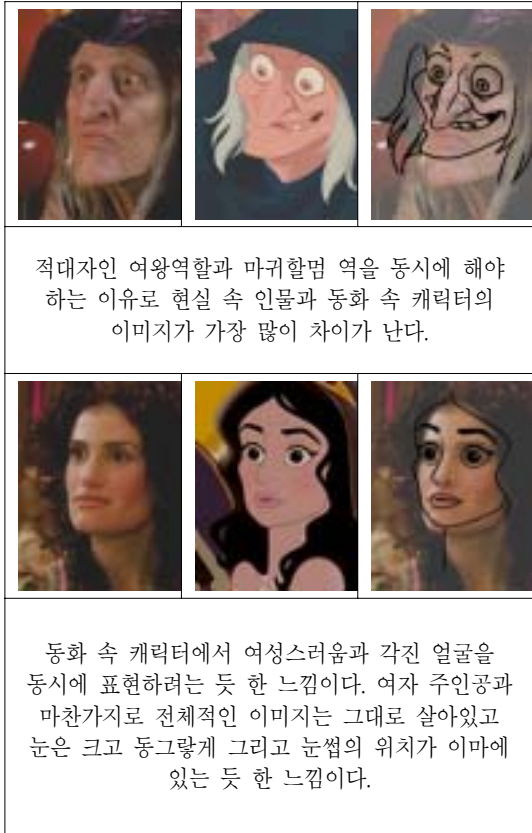


그림 5. 다른 등장인물 비교 분석

현실 속 등장인물과 동화 속 캐릭터를 비교 분석해 보면 일반인을 이용하여 캐릭터를 만드는 과정을 알 수 있다. 애니메이션 캐릭터의 전형적 조형성을 추구하면서 전체적인 이미지는 살려야 한다.

2. 실사인물의 캐릭터 적용 과정

실사인물의 캐릭터 변형 시 계슈탈트적 효율성을 간과해서는 안 된다. 이는 시각적 해석에 대한 경제의 원칙이자 효율성의 원칙이다. 인간의 뇌가

정보를 수용함에 있어 외부 정보를 좀 더 단순한 형태로 정리하여 수용할 수 있는 필요한 부분만 효율적으로 받아들인다는 것이다. 자연 질서의 원칙이며 경제의 원칙이 적용된 시각적 인식인 것이다. 따라서 애니메이션 캐릭터는 정리되지 않은 많은 선들이 아닌 꼭 필요한 선들만 이용하고 그렇지 않은 부분은 과감히 삭제해야 한다. 이는 캐릭터를 특징화하기 위해 적당하지 않은 요소들을 삭제하거나, 필요한 부분들을 제외한 일반적인 요소들을 약화시킴으로서 대상의 특징을 더 강하게 표현 할 수 있다.¹²⁾

본 연구에서 사용된 실사 인물의 애니메이션 캐릭터 변형의 데이터는 <디즈니 애니메이션에 나타난 캐릭터 유형 및 특징 분석>에서 일곱 가지 등장인물별 얼굴 유형 조사를 연구한 내용을 분석하여 대표성을 갖는 각각의 데이터를 추출하여 정리한 내용을 바탕으로 실사이미지를 애니메이션 캐릭터로 변형하는 기준으로 하였다. 이는 캐릭터들이 등장인물별로 전형화 된 조형적요소를 갖고 있기 때문이다. 캐릭터를 전형적인 형상으로 만드는 이유는 관객들이 캐릭터를 쉽게 이해하고 경우에 따라서는 동화하기 쉽게 하는 캐릭터 디자인의 전형화 결과이다. 캐릭터의 전형화는 묘사하려는 대상의 속성을 단번에 드러내어, 관객이 캐릭터의 행동을 납득하며 이야기의 전개를 쉽게 이해하는 기능을 한다.¹³⁾

12) 최찬경, 「미야자키 하야오 애니메이션 캐릭터의 비주얼 이미지에 대한 전략적 특징 연구」, 홍익대학교육대학원 석사학위논문, 2006, p69

13) 박영로, 「애니메이션 캐릭터 디자인의 조형성에 관한 연구」, 홍익대광고홍보대학원 석사학위논문, 2004, p163.

구분	요소	대표기준	제작과정		
7-1. 남자 주인공 얼굴 유형	얼굴형	세장형	 ①	 ②	 ③
	눈	눈 크기가 크고 눈모양이 동그랗다. 눈꼬리는 수평이다. 눈동자크기가 크다			
	눈썹	굵기가 굵고 길이가 길다. 모양이 곡선 또는 직선이다. 눈 기울기가 없다. 미간넓이가 넓다.			
	코	길이가 길고 높이가 높다. 넓이는 보통이다. 그리스코 형태가 많다.			
	입	입 크기가 크고 입술두께가 두껍다. 아랫입술이 돌출 되었다.			
	이마	머리카락에 이마가 가리거나 가운데가 패인 등근 유형			
	턱	길이가 길고 약간 앞으로 돌출되었다. 두께가 두껍다			
7-2. 적대자 얼굴 유형	얼굴형	모난세장형	 ④	 ⑤	 ⑥
	눈	눈동자가 작고 눈이 큰 편이며 눈꼬리가 올라간 형태이고 눈모양은 길다			
	눈썹	눈썹이 길고 꼬리가 올라가며 미간이 좁다. 굵기는 얇고 모양은 직선이다.			
	코	길이가 짧고 높이가 높고 넓이가 넓은 로마인 코			
	입	입이 크고 끝이 뾰족한 형태 입술두께는 보통이다.			
	이마	M자형이마이다.			
	턱	길고 두꺼우며 앞으로 돌출되었다.			
7-3. 여자 주인공 아버지 얼굴 유형	얼굴형	대좌형	 ⑦	 ⑧	 ⑨
	눈	눈이 크고 동그랗다 눈동자가 큰 유형이 많다.			
	눈썹	눈썹이 두툼하고 길며 끝이 처졌다. 모양은 곡선이고 미간이 넓다			
	코	길이가 짧고 높이가 높다 넓이는 넓다 유테인코			
	입	입 크기가 크나 큰 특징은 없고 수염이 있다.			
	이마	거의가 대머리이다.			
	턱	좁은 턱이거나 수염이 있는 유형			
		원형의 얼굴형으로 하고 귀를 둥글게 변형시켰다.	눈 크기를 크고 동그랗게 하고 눈 사이를 좁혔다.	눈썹이 두툼하고 길며 끝이 처졌다. 머리는 일부 대머리	

표 7. 캐릭터 제작과정

[표 7-1]의 ①, ②, ③은 남자주인공의 캐릭터얼굴을 만드는 과정이다. 일반인 사진을 단순화시키기 위해 얼굴골격과 눈, 눈썹, 코, 입, 턱 등 얼굴 유형의 필수요소를 그리기 위하여, 우선 사진을 제일 아래 레이어에 위치하고 그 위에 그대로 따라 그리기는 방식으로 라인드로잉을 하였다. ③번 그림의 2차 변형은 주인공의 얼굴골격인 세장형으로 만드는 것과 눈을 가로 길이와 세로 쪽을 가로 길이가 비슷하게 동그랗게 그리게 되면 눈이 커지게 된다. 눈이 커진 만큼 자연스럽게 눈썹의 위치가 이마 쪽으로 밀려올라 갔다.

남자주인공이 선의 캐릭터라면 [표 7-2]는 악의 캐릭터인 적대자의 얼굴을 제작하는 과정이다. 우선 ②번의 그림을 이용하여 적대자의 얼굴골격인 모난 세장형으로 만들고 눈썹을 길고 꼬리가 조금 올라가게 한 것이 ④번 그림이다. 골격과 눈썹만 바꾸었는데 이미지의 느낌은 완전히 다른 사람의 얼굴로 변해 있다. 대표기준의 내용대로 ⑤번을 그리고 이마를 M자형으로 만들어 완성하였다. 주인공과 마찬가지로 눈이 커진 만큼 자연스럽게 눈썹의 위치가 이마 쪽으로 밀려올라 갔다.

아버지 얼굴유형의 대표성을 갖는 기준은 [표 7-3]과 같고 앞서 주인공과 적대자의 캐릭터를 만든 것과 같은 방법을 적용하면 기존의 이미지를 변형시키는 것이 크게 힘들지 않다. 그래서 이번에는 코믹한 이미지를 갖는 아버지의 모습으로 변형해 보려한다. 그 이유는 하나의 인물로 선의 모습과 악의 모습 그리고 코믹한 이미지로의 변형이 가능하다는 것을 확인하고 싶어서이다. 기본적인 변형은 대표기준을 적용하고 눈썹을 팔자로 하고 어눌하게 보이게 하기위해서 눈 사이를 좁히면서

눈이 반쯤 감기게 그렸다.

이상으로 실사인물을 이용해서 주인공, 적대자, 여주인공의 아버지의 얼굴을 차례대로 만들어 보았다. 변형을 시작하기 전에 어떻게 변형시킬지(표 7의 데이터)의 모든 준비를 완료하고, 작업을 시작하여 실제 작업에 걸린 시간은 10시간정도 소요되었다. 변형 작업 중 큰 어려움은 없었고 데이터에 나와 있는 대로 손은 따라 그리는 수준으로 변형 과정이 진행되었다.

하나의 인물로 선과 악의 캐릭터와 코믹한 모습까지 만들어 보았다. 여주인공은 여성의 이미지로 남성과는 조형적 차이가 분명히 존재한다. 따라서 여성사진을 이용하여 만들어야 하는데, 적용과정이 반복되는 이유와 본 연구가 한 인물을 이용해서 여러 캐릭터를 만들어 보고자 하는 연구이므로 적용과정은 여기까지로 제한한다.

위의 연구에서 결과물을 작품에 그대로 사용할 수는 없다. 애니메이션 캐릭터는 단순화되는 경향이 있는데 이것은 시각 상에서 볼 수 있는 평탄화(leveling)시키는 것이다. 여기서는 불필요한 세부사항이 삭제되어 형태의 구조, 음영, 모양이 단순화 된다. 이런 평탄화를 거친 요소는 다시 불필요한 것과 중요치 않은 인물들은 탈락시키고 눈, 입 그리고 눈썹 등은 더욱 뚜렷하게 표현시키는 첨예화(sharpening) 과정을 거친 뒤 마지막으로 과장과 써넣기(interpolation)를 통해 대상을 동화(assimilation)시킨다. 네모진 턱을 가진 남주인공은 더욱 강건하게 느껴지고 여주인공의 재능도 더욱 돋보이게 표현한다. 멍청한 사람은 확실하게 바보처럼 비열한 사람은 철저하게 악인으로 그려진다.¹⁴⁾

따라서 분석된 데이터를 이용해 실사인물을 각각의 캐릭터로 변형한 위의 주인공과 적대자, 그리고 아버지 얼굴은 다시 평탄화와 침예화 그리고 동화과정을 거쳐서 캐릭터로서의 조형적, 상업적 가치를 높이는 과정을 거치게 되면 캐릭터로서 큰 가치를 지니게 될 것이다.

IV 결 론

본 연구는 앞서 선행 연구된 캐릭터에 관한 이론을 바탕으로 만든 자료를 기준으로 캐릭터제작이 가능한지에 대한 궁금증에서 출발하였다. 캐릭터간의 조형적 전형성이 엄연히 존재하였으나 이를 캐릭터 만들기에 적용하기 힘들었다. 이는 정리된 얼굴 유형별 특성기준만으로 그림을 그리기에는 아직 정보가 부족한 이유에서였다. 부족한 부분을 채우기 위한 자료가 영화에서 적용된 등장인물을 이용하여 만든 애니메이션 캐릭터를 비교함으로써 매뉴얼을 이용하여 캐릭터를 만드는 것을 가능하도록 하였다.

실사인물을 이용하여 캐릭터 작업 시 다음의 전형적인 요소를 고려하여 작업을 진행한다면 캐릭터 만드는 작업을 해 본 작가라면 누구나 캐릭터를 만들 수 있다.

첫째, 사진을 아래 레이어에 위치하고 그 위에 그대로 따라 그리기는 방식으로 라인드로잉을 하여 기본 얼굴을 만든다.

둘째, 얼굴 골격의 모양은 유지하되 가로나 세로로 축소하거나 확장할 수 있다.

셋째, 코의 모양과 크기는 거의 변하지 않아 기준으로 삼고 작업한다.

넷째, 눈은 눈동자의 중심을 기준으로 가로는 그대로이고 세로 쪽으로 커지면서 동그랗게 그려준다.

다섯째, 이마는 전체적으로 좁아진다. 눈썹은 눈과 이마의 끝을 기준으로 반 정도에 위치하고 동작 연기시 눈썹에서 많은 표정 연기를 만들어 낸다.

여섯째, 입은 거의 그대로 이거나 약간 두꺼워진다.

일곱째, 턱은 가름해지면서 불필요한 부분은 잘라낸다.

실사인물의 조형성을 이용한 캐릭터 만들기의 매뉴얼적 적용으로 만든 3장의 연구결과가 다소 평이한 캐릭터이미지가 나온 것은 연구 대상의 선택에서 일반인 사진을 연구의 대상으로 적용했기에 나온 결과이다. 따라서 조형성이 큰 배우를 선택하여 작업한다면 좀 더 나은 결과를 얻을 것으로 기대한다.

본 연구의 서두에서 밝힌 바이지만 분석의 대상의 선정에서 캐릭터가 얼굴만을 의미하는 것이 아니다. 이번 연구에서는 실사인물의 조형적인 요소를 얼굴만 제한하여 진행하였다. 따라서 지금의 연구결과를 전신으로 확대 적용 할 필요성이 절실히 요구되며, 이렇게 만들어진 캐릭터가 잘 만들어진 캐릭터인지에 대한 평가 받기를 기대한다.

14) Randall P. Harrison, 하중현 역, 「만화의 커뮤니케이션」, 『이론과 실천』, 1989, pp.58-59

참고문헌

- 강민우, 「디즈니 애니메이션에 나타난 캐릭터 유형 및 특징 분석」, 세종대영상대학원 석사학위논문, 2005.
- 문유라, 「캐릭터 분석을 통한 캐릭터 작법 연구」, 상명대 디지털미디어대학원 석사학위논문, 2006.
- 박영로, 「애니메이션 캐릭터 디자인의 조형성에 관한 연구」, 홍익대광고홍보대학원 석사학위논문, 2004.
- 박선희, 최호철, 「비주얼 커뮤니케이션 디자인」, 『미진사』, 2001.
- 블라디미르 프로프, 유영대 역, 「민담형태론」, 『새문사』, 2007.
- 손수경, 「국내애니메이션 캐릭터 디자인에 관한 연구」, 계명대 디자인대학원 석사학위논문, 2001.
- 안혜정, 「만화영화에 있어 캐릭터의 얼굴 유형에 대한 관상학적 연구」, 홍익대 대학원 석사학위논문, 1999.
- 이승관, 「매체전이가 용이한 캐릭터 개발」, 세종대 공연예술대학원 석사학위논문, 2002.
- 이시모토 유후, 「인상학대전」, 『동학사』, 2007.
- 조용진, 「얼굴, 한국인의 낮」, 『사계절출판사』, 1999.
- 최찬경, 「미야자키 하야오 애니메이션 캐릭터의 비주얼 이미지에 대한 전략적 특징 연구」, 홍익대학교육대학원 석사학위논문, 2006.
- 허성훈, 「애니메이션 캐릭터의 성격유형에 따른 조형적 전형성에 관한 연구」, 홍익대광고홍보대학원 석사학위논문, 2007.
- Randall P. Harrison, 하종현 역, 「만화의 커뮤니케이션」, 『이론과 실천』, 1989.
- <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/detail.nhn?code=68563>

ABSTRACT

A Study on Character Creation Using Forms of Real Characters : Analyzed character and applied focusing on <Enchanted>

Jo, Eun-Sung

Everybody recognizes importance of characters in theater animation that directly influence audiences through narrative structure. However, it is very difficult to make one. This study is about this process that creates characters. This study derived what common points were involved in analysis data of major/supporting characters' formative characteristics in various studies related to animation characters. Then, based on the data, this study analyzed how major/supporting characters were transformed to animation characters in the scenes that were animated at the beginning and end of film that were released in 2007. Finally, this study investigated the process of character creation using portrait based on the analyzed data.

Although this study tried to approach to character creation objectively using objective data rather than subjective judgment of the researcher, the researcher recognizes that subjective thoughts could not be completely excluded since it is done by man's hands. However, this author sincerely hopes that this research can be a great help in producing animation characters through understanding form factors of images that makes character for short film producers who suffered from slow work process due to difficulty in creating characters or authors who failed to complete satisfactory work as they could not find slight difference in character modification.

Key Word : character, formative typical nature, animation

조은성
청운대학교 멀티미디어학과 겸임교수
(140-841) 서울특별시 용산구 용산동 2가 14-1
Tel : 02-794-4923
aniwiz@paran.com