

## 안동 전통 문화 콘텐츠 주인공 캐릭터 개발과정과 제작 고찰 - ‘원이엄마’ 영상 남녀 주인공을 중심으로

- I. 서론
  - II. 남녀 캐릭터 디자인 기획
  - III. 원이 주인공 캐릭터와 연령별 디자인 시안
  - IV. 응태 주인공 캐릭터와 연령별 디자인 시안
  - V. 결론
- 참고문헌  
ABSTRACT

조현경

### 초 록

안동 지역에서의 ‘원이엄마’를 모티브로 제작된 특수 영상 콘텐츠 애니메이션은 전통소재의 지역 콘텐츠의 발굴과 지적 재산권의 활용에 주요한 사례 연구로서의 가치를 가진다. 한국적 콘텐츠 개발의 과정에서의 사실 요소(FACTOR)와 픽션(FICTION)의 결합은 디자인 개발과 콘텐츠 연구에 중요한 부분으로서 작품 개발에 가장 큰 영향을 미치는 것이며, 전통 문화 캐릭터 개발 과정에서의 창의성 및 독창성과 함께 프리 프로덕션(Pre-Production)의 과정에서의 원화 기획의 핵심 역할이다. 한국적 콘텐츠는, 개발과정에서 한국적 캐릭터 개발과 함께 지속적으로 심도 있게 다루어 할 연구 과제이다. 여기에 각 캐릭터 디자인 구상과 기획에서의 과정의 고찰이 필요하며, 본 연구의 방향은 콘텐츠의 각 캐릭터 중 주요 주인공 캐릭터 개발의 과정을 통해 전통 문화 캐릭터가 개발되는 과정에 대한 이해와 사항들에 대한 디자인 결과물 연구이다. 의상과 고증을 통한 객관적 캐릭터 개발과정을 제시하여 전통문화 캐릭터 개발에 대한 이해와 방향을 제시하였다. 본론과 결론으로서는 전통적 문양 등의 개발 전체의 기획이 주인공 캐릭터에 어떤 형태로 적용되는지에 대한 과정과 도출, 그리고 세대 연령별에 따른 주인공 각 캐릭터에 대한 디자인이 드로잉 되었고, 안동시와 전통 캐릭터가 전통콘텐츠 창출에 어떤 의미를 가지는 것인지를 제시하였다.

주제어 : 전통문화 , 원이엄마 캐릭터 디자인, 주 개발 과정, 구상, 기획

## I. 서론

전통 캐릭터의 개발과 고찰은 중요한 연구 분야로서 한국적 콘텐츠는 세계적으로 저작권법에 의한 원작자가 확실하고 ORIGINALITY를 가진 분야로서 거듭나야 할 경쟁의 시대인 것이다. 안동시 전통 문화 콘텐츠 캐릭터 개발 기획과 가치성은 애니메이션 분야에서 이러한 판타지로 세계화 콘텐츠작업으로 승화시키기에 적절하며, 실질적 실사영화보다 드라마틱한 요소와 시공간을 넘어 표현이 효율적인 작품으로 평가받을 수 있다.<sup>1)</sup> 이번 연구주제인 안동시 지역 콘텐츠의 특수영상에서의 캐릭터 개발은 안동 지역 설화와 지역콘텐츠를 애니메이션을 통한 대표적인 사례로서, 총감독이 2002년도외국 영화제 수상작인 ‘오세암’을 맡았던 성백엽 감독님이 맡은 작품이다.<sup>2)</sup> 본 연구는 ‘원이엄마’ 애니메이션의 작품에서 캐릭터의 역할과 개발 기획을 중심으로 한 실질적 개발과정과 결과물에 대한 연구로서, 지역 고증에 의한 캐릭터의 원화 디자인 제시와 특징에 대해 비평과 캐릭터 개발 과정에 대한 자료를 공개하고, 이것을 통한 전통 캐릭터 개발과정의 연구를 목적으로 하였다. 실질 제작 사례를 통한 캐릭터 기획과정과 최종 작품에서 전통 캐릭터 콘텐츠의 캐릭터에 대한 디자인 개발 결과를 고찰하고자 한다. 연구의 목적은 안동 전통 문화 캐릭터의 형상화를 통한 전통 캐릭터 개발의 의미와 과정의 발전을 위한 것이고, 본론 과 결론 부분에서는 각 캐릭터들의 연령별 특징분석을 통한 디자인 과정을 visual design과 함께 제안의 형식으로 보여주고 각 디자인의 소스와 전통성의 응용에 대한 서술과 제시를 하고자 한다.

---

1) <http://andongart.go.kr/Package> 안동지방 아트의 홈페이지 검색어, 공연 전시 안내

2) 제 28회 안시 국제애니메이션 페스티벌 2004(그랑프리-장편부문상 / 오세암)  
제 49회 아시아 태평양 영화제 (애니메이션상)  
제 7회 SICAF 국제 애니메이션 영화제 (장편- 심사위원 특별상 / 네티즌 초이스)

작품 영상개요는 다음과 같다.

‘원이엄마’ 작품의 영상개요	
제작 형태	Stereoscopic 3D Animation
콘텐츠 포맷	Full-HD 입체 영상(1920px × 1080px), 초당 24Frame이상
작품 길이	콘텐츠 포맷
화면비율	16:9
사운드	5.1채널 서라운드
대사 더빙	한국어
자막	한국어, 영어, 중국어, 일본어, 터키어
관람대상	주 관람대상: 초등학교 고학년 및 중학생
부 관람대상	일반인
특성	전통문화콘텐츠박물관의 기존 특수효과장비 활용을 고려한 입체 영상제작

표 1. ‘원이엄마’ 작품의 영상개요

## II. 남녀 주인공 캐릭터 디자인 기획

1596년 조선 안동지역의 설화를 바탕으로 한 작품 ‘원이엄마’는 시놉시스 등을 최민용<sup>3)</sup> 작가가 맡았다. 간단한 시놉시스는 420년 전의 편지를 바탕으로 어린 응태와 연희의 사랑을 표현한다. 이렇게 주인공 응태, 연희 그리고 자녀인 원이가 주인공이다. 1998년 개발공사로 인한 묘지를 이장하던 중 1586년에 31세의 나이로 죽은 이응태(李應台)의 미라가 발견되었다. 그의 아내인 원이 엄마가 쓴 애절한 한글 편지가 미라의 가슴 위에 놓여 있었고, 그녀의 머리카락으로 삼은 미투리가 나왔다. 그런데 편

3) 2001~2007 서울애니메이션센터 시나리오 심사위원, 2008~2012 광주 스토리텔링 아카데미 강사

지의 내용이 너무 안타깝고 두 사람의 깊은 사랑을 생생하게 전하고 있어 사람들이 모두 놀랐다. 최민용 작가는 하얀 마음 백구(2000) 오세암(2002), 판교 아쿠아리움 3D 입체영화 시나리오, 아버지의 선물 4D애니메이션 시나리오 등을 제작한 스토리텔링의 작가로서, 시놉시스의 주요 맥락을 작업하였다.

실질적 시나리오상의 고증과 기획은 원화 디자인에 있어서 필연적 요소로서 매우 중요한 역할과 심미적 역할의 중요성을 가지고 반영되어져야 할 부분으로 지적할 수 있다.

전체 작품의 18인 등장인물들은 다음과 같이 구분하고 등신의 비율을 분석할 수 있다

분석을 위해 A그룹에서 D그룹까지 다음과 같이 구분하였다. 전 연령 관람을 목표로 하되 주 타겟층은 청소년층을 대상으로 잡고 캐릭터 개발을 하였으며 이것은 주인공 비율을 특히 청소년이 공감할 수 있는 6등신의 비례를 중심으로 나이별로 상황이 바뀌는 것을 고려해 개발 전개한 것을 분석할 수 있다. 특수 영상 디자인의 캐릭터 개성은 실질적 고증의 의미에 쌍꺼풀과 작은 턱의 현대적 선호 얼굴 디자인과 특수영상에서의 이미지와 표정이 잘 보이도록 일반 캐릭터보다 강조점을 둔 것에 창의성이 있다.<sup>4)</sup> 얼굴의 표정의 다양성과 액션의 특징을 잘 표현하고자 하는 요구를 반영한 창작적 특징이 있으며 액션의 최적화와 호감도의 관계를 고려한 5등신 비례의 기획을 기반으로 개발하고자 하였다. 캐릭터의 특수영상에서의 개성보다 아동에서의 전통성을 강조해 표현하고자 하는 디자인 지시 요구사항에 충실한 캐릭터 개발을 의도하여 개발되어진 부분의 연구이다.

---

4) 조용근, 「3차원 입체영상에서 시지각(時知覺) 요인의 상관관계」 한국만화에  
니메이션학회 만화애니메이션연구 (19) pp.161-181, 2010.06

## Scale\_total

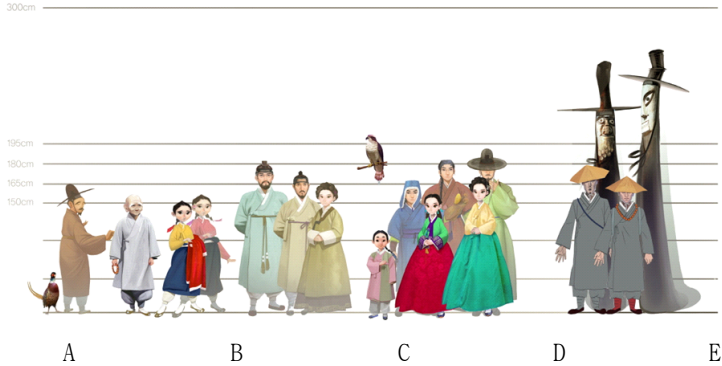


그림 1. 실 디자인 제작한 전체 등장인물 등신의 비율을 분석  
 A그룹: 노스님, 나그네, 순이2, B그룹: 응태의 부, 연희부모, C그룹:  
 연희, 응태(10대 20대 30대), 원이, D그룹: 왜인 승려1,2, 저승사자,  
 E그룹: 꿩, 매, 2명의 저승사자 1,2

고증은 팩트(FACTOR)에 해당하는 요소로서 캐릭터 개발에 결정적인 역할을 한다. 연희 머리스타일을 디자인하고자 할 때 박익묘(A.D.1402)작가가 그린 벽화의 얼굴과 머리스타일을 자료를 고증의 근거로 마련하였다. 단아한 눈과 간격 그리고 작은 코의 디자인 등은 조선 박익묘의 인상을 고증한 예가 될 것이다. 키와 골격 구조도 얼굴 디자인의 고증과 같이 작업에 활용한 것이다. 한국 고전을 바탕으로 하며, 실질적 동양인의 기준을 잡고 그린 캐릭터는 키를 5등신 박익묘 여자 얼굴 골격 구조에 근거한 신장 150cm를 기준으로 등신의 비례가 6등신에서 7등신 사이로 작업되어졌다. 가장 위험과 권위가 있는 캐릭터는 180cm의 키로 조절을 하여 실질적 사회적 계열의 느낌을 주도록 의도하였다.<sup>5)</sup> 이에 고증을 둔 캐릭터들을 현대화 하는 과정에서의 표현적 특징은 기본 눈 코 입의 형태와 사이즈를 고증에 근거하면서 현대인들의 호감도에 맞게 맞추려는 시도가 디자인의 특징이다. 쌍꺼풀이 있는

5) <http://blog.naver.com/kimkiwonnn?Redirect=Log&logNo=220389618254>원이엄마 이야기블로그, 2015.07.25

느낌의 눈매와 강조된 크기는 고증의 이미지를 가지면서도 5등신 현대화 캐릭터의 기반을 위한 편화 작업된 부분이며 장식과 색의 느낌도 현대적 디자인의 표현 양식적 특징을 보이려고 하였다.

### Ⅲ. 원이 주인공 캐릭터와 연령별 디자인 시안

#### 1. 주인공 연희 캐릭터 컨셉

가장 중요한 역할의 연희 캐릭터 여주인공 캐릭터(A.D.1593) 컨셉은 조선시대 박익묘(A.D.1402) 벽화의 여인상을 중심으로 고증의 근거와 자료로 디자인되어졌다. 여기에서 체형과 스타일의 다양한 디자인 현대화 구상에 대한 부분의 고려가 필요하다. 의상은 전통을 반영하되 특수영상 캐릭터 애니메이션의 창조성과 개성으로 변화를 주어 새롭게 표현하도록 해야 할 것이다. 의상과 디자인 캐릭터의 관계는 매우 중요한 것으로서 다양한 자료를 활용하여야 할 것이다. 아울러 특징과 디자인이 16세기 한국 안동 지역을 반영하면서도 현대적 세련미를 통한 재탄생이 캐릭터 디자인에 필요한 창의성이라고 고찰 할 수 있다.



그림 2. 연희 머리스타일-박익묘 벽화 참고(1402년)

연희 디자인의 특징은 무늬를 없앴지만, 조선후기의 형태이며. 약학래범의 흑 장삼을 참조하거나, 온양민속박물관의 자의를 참조(1302년 불복장)하였다. 의상은 캐릭터 개발의 핵심으로서 연

회 캐릭터의 흥장삼은 의례를 참조하여 캐릭터에 반영하였다. 최종적으로 의상 소매등 부분 부분에 들어가는 문양은 포도 동자 무늬를 이용하였으며, 머리장식은 당시 유행하던 아름다운 장식인 ‘유소’를 이용하는 것이 고증과 현대적 세련미에 좋다는 분석을 가지고 개발하였다.<sup>6)</sup> 조선의 기본 전통 혼례복을 중심으로 디자인 시안을 제작하였다 연희의 등신은 혼례시기에 맞추어 6.5 등신의 단아한 조선 양가 맥 규수의 모습으로 설정하고 시각적 극대효과와 활력을 위한 활옷복식을 입은 모습으로 디자인 작업을 진행하였다.<sup>7)</sup> 애니메이션과 전통콘텐츠의 우월하고 독특한 혼례 예복은 세계화 콘텐츠의 가장 아름답고 주목할 부분으로 활옷색의 대표색은 자주색의 강렬한 붉은 바탕위에 금색의 전통문양이 돋보이도록 하여 앞부분이 들린 치마위에 모양과 문양이 같은 남색의 배색 치마를 연이어 치마디자인으로 하였다. 뒷모습에서의 화려함은 활옷 복식의 특징과 같이 머리 장식과 땡기의 화려한 금박패턴이 아름답게 마무리 디자인 되었다. 머리 장식과 옷의 기본 color는 반대색을 기본으로 색 선정이 이루어졌다.



그림 3. 주인공 연희 캐릭터 일상복의 고증 분석을 통한 디자인 결과물

6) 이성미 저, 「조선시대의 자주」, 대원사, 이성미 컬렉션 2012, p.14-34  
 7) 홍선옥, 「활옷의 상징성을 반영한 현대혼례복디자인」 한국의상디자인학회, 한국의상디자인학회지10(2), 2008.9, p.117-124

## 연희 혼례복

혼례복은 물론 복식물  
사용하였습니다.



그림 4. 주인공 연희 캐릭터 혼례복의 고증 분석을 통한 디자인 결과물

## 2. 주인공 연희가 엄마 된 캐릭터 컨셉

엄마가 된 연희의 모습에 대한 디자인은 기본이미지를 동시대 인물의 미인도와 조선 현모양처의 사진을 바탕으로 하고 5.5등신의 신체 밸런스를 의도하였다. 어린 연희의 모습과 연계성을 고려해 눈과 코의 이미지를 어린 연희 디자인에서 가져왔다. 동양 캐릭터의 특징을 살리기 위해 작고 좁은 어깨와 단아한 눈 코 입의 이미지를 구현하였으며 자애로운 어머님의 이미지<sup>8)</sup>의 모습을 가채머리의 형태도 얼굴에 맞는 사이즈와 형태로 바꾸어 디자인 되었다. 머리장식과 작은 어깨에 들어가는 문양의 디자인을 전통 자수의 꽃으로 하여 고증적이며 실질적 이미지와의 연결을 중점으로 디자인 하였다. 치마와 저고리의 모양의 섬세함으로 세부적 묘사도 같이 디자인 되었다.

8) 서은혜, 김경희, 「한국과 중국의 화장 문화 비교 연구 : 조선시대 미인도를 중심으로」 한국 니트 디자인학회, 한국 니트 디자인학회 학술대회, 2009.5, p.16-18





그림 5. 주인공 엄마연희 캐릭터의 고증 분석을 통한 디자인 결과물

#### IV. 응태 주인공 캐릭터와 연령별 디자인 시안

남주인공 응태 캐릭터 컨셉은 시놉시스의 배경이 되는 겨울과 봄, 성인, 혼례복, 결혼 후, 이렇게 5개의 캐릭터의 디자인으로 나뉘어 캐릭터 컨셉을 잡았다. 특수 영상 디자인의 캐릭터 개성은 실질적 고증의 의미에 현대적 얼굴 디자인과 조화롭게 하고자 하는 요구와 등신 비례의 기획을 기반으로 개발하고자 하였다. 캐릭터의 특수영상에서의 개성보다 아동에서의 전통성을 강조해 표현하고자 하는 디자인 지시 요구사항에 충실한 캐릭터 개발을 의도하여 개발되어진 부분의 연구이다.

##### 1. 어린 이용태 겨울

성인 전 단계의 어린 주인공 이용태이며, 5등신 비례의 전신 디자인에 적용하여 청소년기의 특징을 디자인하였다. 청소년기의 특징인 성인보다 인상의 형태가 코를 중심으로 한 몸의 중앙 중심의 발달 인상과 순수한 눈망울과 성인에 비해 큰 눈이 특징으로 삼아서 디자인 되었으며, 성인 응태에 비해 작은 턱을 가진 모습이 청소년기의 특징으로 제작되어졌다. 3d애니메이션의 디자인

을 위한 세부묘사의 털 질감 표현 등을 명시해 보여주고 있으며 옷의 질감과 두께감을 위한 참고 사진도 같이 제시하였다. 옷은 은은한 광택이 있으며 숨을 넣어 두께감을 표현하는 형태로서 두꺼운 판처럼 움직임과 주름을 주고 있다.<sup>9)</sup>

복대는 광대 천 재질로 부분과의 통일감을 위해서 얇은 두께로 디자인하였다. 신의 형태는 흑피혜로 어리지만 남성의 신발을 표현하고자 하였다. 매에 맞는 모이 주머니도 고증적 자료인 실사를 그대로 표현하였다.



그림 6. 주인공 어린 응태 겨울 캐릭터의 고증 분석을 통한 디자인 결과물

## 2. 이응태 봄 캐릭터 개발

남자옷의 기본인 방령포위에 장식인 광대를 하고 세조대로마감한 형태이며 세조대는 성인용태 디자인과 색의 차이로 연출하였습니다. 신발은 이응태의 기본형 모습 그대로를 사용하였다.

9) 이은주, 「장자백 <춘향가>에 묘사된 조선 후기 남자복식에 관한 고찰」 한복 문화학회, 한복문화 16(2), 2013.8, 17-34

## 응태 (봄)



그림 7. 주인공 응태 봄 캐릭터의 고증 분석을 통한 디자인 결과물

처음 시안에서보다 앞이 겹치지 않고 중심에서 닿는 형으로 최종안으로 수정되었다.

문양과 색은 조선시대의 기본 양반집 옷으로 7등신의 완전한 성인에 비해서는 등신비례를 미완의 형식으로 디자인하였다. 이것은 후에 혼인한 상태의 30대의 주인공 이응태를 위한 것으로 처음 등장 시 부터 성숙해 지는 단계를 묘사하려고 의도한 신체 비율이다.

### 3. 이응태의 혼례복 디자인

이응태의 혼례행사 때의 캐릭터 개발은 특징적으로 사모의 모습이 질감과 같이 사진으로 제안되었다. 허리에 차는 관대의 모습은 기본 사각의 형태를 사진의 형태 복원 그대로 옮긴 디자인이다.<sup>10)</sup>

### 4. 이 응태 성인 디자인

10대시기의 응태 캐릭터와 비교해 얼굴의 길이를 8등신에 가까이 길어지는 디자인을 하였다. 허리의 옥장식품과 옷감의 문양과 질감은 고증을 바탕으로 사진에서와 같이 원형을 가지고 있다.

10) 한국예술정보 저, 「통과의례적(通過儀禮的) 옷치레」 누리미디어, 한국민속대관 2000, p23-54

옷의 고증은 답호복식의 원형으로 작업하였다. 11)



그림 8. 주인공 응태 혼례 캐릭터의 고증 분석을 통한 디자인 결과물

환도디자인의 특징은 조선시대 환도의 중요한 고증을 바탕으로 옷칠을 하여 완성하였으며, 케이스에 줄이 달려 있는데 실이 2겹으로 꼬여 있다. 손잡이는 금칠을 하고 상감으로 마무리하거나 나무위에 광목을 덧대어 옷칠로 마무리를 하였다. 연출에 따라서 손잡이에 광목을 감아 마무리한 디자인으로 해서 두 가지 형태를 기획하였다.

의복의 원형은 방령포에 광대를 하고 세조대로 마감한 형태의 디자인원형을 도입하였다

11) 임영주 저, 「조선시대의 무늬비단 [紋緞]」 대원사, 한국의 문양, 한국의 전통문양 2012, p.13

## 응태(성인)

10대 응태와 비교해 얼굴의 비례가 길어졌습니다.



그림 9. 주인공 응태 성인 캐릭터의 고증 분석을 통한 디자인 결과물

## 5. 결혼 후 응태 디자인

직령포를 입은 모습으로 차분한 모습이 주요모습이다. 젊은 시절 와일드하고 활동적인 모습에 비해 결혼한 모습은 중후한 선비의 모습으로 디자인되어 있으며, 사용된 직령포의 고증은 실제 사진을 구해 작업이 이루어졌다. 재회의 모습에서는 흰색의 옷으로 변화된다. 갓끈과 세조대의 형태에서 장식 디자인의 화려한 모습을 연출하고 품격을 위한 소품으로 사용되었다.<sup>12)</sup> 상투관과 관자의 형태는 고증을 그대로 <그림 10> 에서와 같이 조선 상투 재현의 사진에서 고증하여 제시하고 그대로 옮겨져 디자인 되었다. 안동지역의 복식 풍속의 핵심 쟁점으로는 미투리를 대표적으로 들 수 있으며, 본 콘텐츠 안동 원이엄마의 문화 콘텐츠에서는 스토리의 구조에서 보여지는 쟁점은 조선 일반복식의 디자인적 화려한 변신과 미투리라고 할 것이다. 특히 쟁점으로서는 머리카락으로 짜여진 미투리의 특징적 디자인이라고 되어야 할 것이다. 이것은 머리카락으로 만들어진 특징을 통해 주제인 영원하고 변치 않는 사랑 그리고 애절함의 모양을 보이고자 한다. 복식의 핵심적 쟁점으로는 양식이 소박했지만 단아한 아름다움과 예절과

12) 안인희, 「조선시대 혼인의례와 혼례복에 관한 스토리텔링 원천자료 분석」 한국상디자인학회, 한국상디자인학회지 16(1), 2014.2, p.139-151

격식을 문양과 색으로 표현한 양식적 특징 오방색의 특징을 살린 옷감을 제시할 수 있다.

## V. 결론



그림 10. 주인공 응태 결혼 후 캐릭터의  
고증 분석을 통한 디자인 결과물

한국적 콘텐츠 영상에서 주인공의 역할은 매우 중요하며 이야기 흐름의 상징이다. 캐릭터 디자인 개발과정의 고찰은 그러한 면에서 중요한 연구적 가치를 가지며, 고증과 상징의 특징을 디자인에 적용하고 개발해 가는 과정은 향후 캐릭터 개발과 특수영상에서의 연구해야할 중요한 부분이다. 이와 함께 주인공의 활동 연령 기본 캐릭터와 연령별 캐릭터의 개발은 방향과 고증의 형식을 가지고 기획되고 개발되어야 하는 것이다. 본 연구에서는 주인공 디자인 기획과 방향에서의 개발과정을 고찰하고 결론적으로 제시되는 개발 디자인의 과정을 연구를 통해 고찰함으로써 향후 지역에서의 문화 콘텐츠 주인공의 디자인 개발 과정에서의 주요한 부분들에 대한 세분화 과정을 보았다. 이것은 기획과 캐릭터 원화 디자인을 통한 작품 논문과 지역 캐릭터의 기초 연구로서의 의미를 지니며, 본 논문 성과로서는 캐릭터 개발의 개념 도출과

고증과 자료의 연구를 통한 실질 개발의 사례 연구가 되어 향후 연구 캐릭터 비평 등의 연구 과제를 발전시켜 제시할 수 있을 것으로 기대한다.

## 참고문헌

- 임영주 저, 「조선시대의 무늬비단 [紋緞]」 대원사, 한국의 문양, 한국의 전통문양 2012.
- 유지은 저, 「Hi 캐릭터, Hello 마케팅: 마케팅 경쟁력을 백배 높여주는 캐릭터의 힘」, 미래의 창, 2004.
- 유진룡 외, 『엔터테인먼트산업의 이해』, 넥서스BIZ, 2009
- 황춘필, 「지방자치단체 캐릭터 디자인 활용에 관한 연구」, 울산대학교 대학원디자인학 전공 석사 학위논문, 2002.
- 고봉희, 「지역축제 캐릭터의 차별화 전략에 관한 연구: 2004년 문화관광 축제를 중심으로」, 단국대학교 디자인대학원 시각디자인 전공 석사학위 논문, 2004.
- 오혜승, 「지방자치단체 캐릭터 조형요소에 관한 연구: 서울특별시, 광역시, 도를 중심으로」 단국대학교 대학원 시각디자인 전공 석사학위 논문, 2010.
- 윤승혁, 「국내 캐릭터 산업의 국제 경쟁력 제고를 위한 방안 연구」, 단국대학교 정보미디어대학원 석사학위 논문, 2010.
- 조용근, 「3차원 입체영상에서 시지각(時知覺) 요인의 상관관계」 한국 만화애니메이션학회 만화애니메이션연구 (19) pp.161~181, 2010.06
- 안인희, 「조선시대 혼인의례와 혼례복에 관한 스토리텔링 원천자료 분석」 한국의상디자인학회, 한국의상디자인학회지 16(1), 2014.2, p.139-151
- 이은주, 「장자백 〈춘향가〉에 묘사된 조선후기 남자복식에 관한 고찰」 한복문화학회, 한복문화 16(2), 2013.8, 17-34
- 홍선옥, 「활옷의 상징성을 반영한 현대혼례복디자인」 한국의상디자인학회, 한국의상디자인학회지10(2), 2008.9, p.117-124
- 서은혜, 김경희, 「한국과 중국의 화장 문화 비교 연구 : 조선시대 미인도를 중심으로」

한국니트디자인학회, 한국니트디자인학회 학술대회 , 2009.5, p.16-18  
유관선, 「지역이미지 형성을 위한 캐릭터 디자인 활용에 관한 연구」,  
강원대, 1999.

<http://blog.naver.com/kimkiwonn?Redirect=Log&logNo=220389618254>원  
아엄마이야기 2015.07.27.

<http://andongart.go.kr/Package> 안동지방 아트의 홈페이지 검색어, 공  
연 전시 안내



## ABSTRACT

### A Study on AN-DONG Traditional Main Character Creative Processing Project in Content Development - with 'Mother Wonlee' Film Main Character

Cho, Hyun-Kyung

Being a symbolic image to let traditional 'mother wonlee' contents characters known widely, need to be made in a way that can deliver the powerful message of korea An-dong traditional local contents and the value of regent story. As for the contents character develop methods and the scope of the study, an theoretical study was conducted based on literature review, and, factor plus fiction field surveys, and the legend story and then an effect of character marketing on global contents with original identity. 'mother wonlee' pre-production planing have been analysis with creative described based on the ancients features and the classification of ancient original characters, and the situation and the concept of An-dong local place. as a results this thesis is show up how to make up a main character develop processing and make a features design processing of the characters who different age and a scenes. as a conclusion is drawing about a 'Wonlee' and 'Eungtea' both main Character planing processing and graphics; traditional face, all clothes, body proportion, etc. Also we trade to traditional patten with character planing. it will be a high value industry which facilitates a variety of industries in conjunction with marketing traditional source characters in global. Recognizing the value of traditional story main character design and graphics marketing and utilizing the value through various media will create infinite value, enabling the global marketing.

Key Word : traditional Contents, 'Mother Wonhe' Character Design, Main Design Processing, Planing.

조현경

동아 방송 예술 대학교 디지털영상디자인학과 교수  
(456-717) 경기도 안성시 삼죽면 동아방송대예길 47

Tel : 031-670-6705

SHARONNY69@ANVER.COM

논문투고일 : 2015.07.30.

심사종료일 : 2015.08.24.

게재확정일 : 2015.08.28.