

오행사상을 적용한 애니메이션 캐릭터 성격 표현 연구

A study on the expression of animation character's personality
according the five elements thoughts

이사상, 이동훈
동서대학교, 동서대학교

Yi si xiang , Lee dong hun
Dongseo Univ. Dongseo Univ

요약

오행이론은 사람들이 객관세계에 대해 장기간 관찰하여 얻어 낸 이론이다. 그 핵심적인 내용은 세상만물을 목' 화' 토' 금' 수' 등 다섯 가지 물질형태로 귀납하여 상생상극(相生相克)인 상호작용을 부여한 것이다. 오행이론에는 인물의 외모 특징을 귀납한 면상학내용이 있다. 그리고 인물의 외모특징과 인물의 성격특징이 상호 대응되어 추상적인 성격을 구상화한 방법을 형성하였다. 본문은 세계적으로 유명한 애니메이션 몇 부에 대한 분석을 통하여 이러한 캐릭터의 성격특징과 조형특점을 정리한 뒤 오행이론중의 인물성격' 인물 외모와 비교하여 캐릭터디자인과 오행이론사이의 대응성을 연구하였다

Abstract

The five elements theory that people in the world objective theory is earned by a long-term observation. The key to the world and everything in the neck. The core content of this theory is summed up in the world all things wood, fire, earth, gold, water-five material form. In the theory, the character's appearance, feature the five elements face is content. And the character's appearance, personality characteristics and features of characters and abstract nature of the mutual response plan which was formed way. Based on the number of world-famous cartoon character design analysis, special features and art theory point the five elements the nature of man, who looks and character design by comparing the response of theory and research and has the five elements. The analysis of theory and research the five elements art and people who find the nature of the systematic correlation to the future of animation, character design is applied

1. 서론

1.1 연구의 필요성 및 목적

동양학에서는 우주의 현상이 음양의 상대성과 대립성, 그리고 순환성을 가지고 생성 유전한다는 이론을 도입하여 신체적 특성과 정신적 관계를 다루었는데, 이러한 오행(五行) 개념을 디자인 요소와 결부시켜 캐릭터가 가지고 있는 형식적 조형과 내용적 의미를 결합시킨다면 완성도 있는 디자인 결과를 도출하고자 할 때 유용할 것으로 생각된다. 캐릭터 디자인은 단순히 외형에만 국한되는 것은 아니며 외형의 디자인과 더불어 액션

을 통한 내면적 성격 부각이 더 중요하므로 배역 및 특성에 맞는 캐릭터를 창조하기 위해서는 분류 기준 및 시각적 모델화의 개념 정립이 필요하다고 본다. 이러한 접근을 위해 본 연구는 먼저 오행에 의한 두상 및 체상의 결합을 통한 캐릭터의 시각화 과정에서 외형적 모습과 내면적 성격이 상호 긴밀한 관련성을 갖는 판단 기준은 무엇인가를 살펴본다. 그리고 주인공, 조연, 그리고 엑스트라 등 등장인물 배치와 캐릭터 디자인의 제작 및 피드백에 필요한 분석 유형을 정립화 시키고 그 결과들의 데이터베이스화 가능성을 타진함으로써 애니메이션 제작과정에서 캐릭터 발상, 전개, 평가의 기본적인 자료로 사용되고자 한다.

1.2 연구의 방법 및 범위

애니메이션에 있어서 캐릭터의 기본 유형 및 역할에 따른 형태와 성격의 분류 기준 및 분석 관점의 출발은 백인백색이라는 말처럼 모든 캐릭터의 외형과 성격이 상이한 점과 인간의 정신과 육체는 뗄 수 없는 관계처럼 캐릭터의 외적 형상과 내적 기질이 불가분의 관계라는 점, 그리고 분석을 통해 체계화된 각 특성들의 피드백 및 평가. 이를 통해 본 연구는 오행론에 의한 캐릭터의 유형 특성을 파악하고, 시각적 모형을 체계화함으로써 캐릭터의 외양을 통해 그것의 성격, 기질, 장단점 판단 및 역할 추론을 목표로 한다. 범위는 양식화된(stylized) 캐릭터 보다 사실화된(realistic) 캐릭터에 초점을 맞추는데, 그 이유는 애니메이션의 캐릭터 모델시트(model sheet)제작이나 디자인시 애니메이션의 원리 적용이 용이하고 피드백 할 때의 일관성 때문이다. 또한 셀 개념이 디지털화된 상태의 애니메이션을 대상 범위로 하는데 그것은 캐릭터 및 디지털 애니메이션을 사용하는 콘텐츠(교육용 멀티미디어, 웹애니메이션, 게임, 모바일 등) 제작시 캐릭터 설정이나 제작을 위한 정형화된 틀 및 피드백 시스템이 필요하기 때문이다.

2. 오행에 의한 두상과 체상 유형의 시각화

2.1 두상의 형태와 성격

[표 1] 두상의 형태와 성격

구분	형태소	내용	성격 및 기질
목형상		이마의 폭이 넓고 하악부분과 턱부분이 좁은 형태.	일견에 사르하고 스마트한 인상을 주고 이성적이며, 곧고, 경시적 인상.(심성질)
화형상		이마가 산봉우리같이 상단부위의 양폭이 좁고 하악부분과 턱부분이 넓은 형태.	성격이 매우 급하고 다소 폭력적 기질이 있으며 화려한 것을 좋아하고 욕심이 발달.(다혈질)
토형상		두상에서 관공부위가 발달하고 상대적으로 이마와 하악부분이 좁은 형태.	성격이 느리며 보수적 성향이 강하고 항상 안정지향적, 인내심이 강해 일을 끝까지 이끌고 나가며 대사에 철저하고 위엄.(부유질)
금형상		이마, 관공부위, 하악부분이 고르게 발달하여 얼굴의 골격이 다부진 인상. 직사각형.	의지가 강해 승부욕이 강하고, 지성도 겸비 현실적인 면, 자신의 힘으로 무슨 일이든 착수하고 실천하는 강한 면. 남성에게 많고 행동적이며 개방적이고 투사적 정신으로 사회 적응범위가 넓음.(근골질)
수형상		골격이 강하게 드러나지 않고 전반적으로 둥글둥글한 원형. 가로세로폭이 턱부분이 둥근.	여성에게서 많이 볼 수 있는 두상으로 물의 기운처럼 유동적, 낙천적, 온화한 느낌.(영양질)

2.2 체상의 형태와 성격

표 2. 체상의 형태와 성격

구분	형태소	내용	성격 및 기질 (두상과 동일)
목체상		이마가 넓게 발달하고 가슴이 넓은데 비해 허리폭이 가늘고 엉덩이도 같은 편. 전반적으로 실감이 부족한 편.	일견에 사르하고 스마트한 인상을 주고 이성적이며, 곧고, 경시적 인상.(심성질)
화체상		앞에서 보면 어깨폭과 가슴폭이 좁은데 비해 두께가 넓이에 비해 두터운 편. 엉구리와 엉덩이가 크고 두께가 많이 목처럼 느낌. 상체에 비해 하체가 발달.	성격이 매우 급하고 다소 폭력적 기질이 있으며 화려한 것을 좋아하고 욕심이 발달.(다혈질)
토체상		유난히 허리와 엉구리 부위가 발달하고 상대적으로 이마와 엉덩이 폭이 좁아 다이아몬드형 발매.	성격이 느리며 보수적 성향이 강하고 항상 안정지향적, 인내심이 강해 일을 끝까지 이끌고 나가며 대사에 철저하고 위엄.(부유질)
금체상		이마, 엉구리, 엉덩이 등이 근육질로 고부 발달하여 외견상으로 보아도 단단한 느낌. 사지의 상하폭이 고부 발달하여 스포티한 타입으로 운동성향이 발달하여 몸놀림이 유연.	의지가 강해 승부욕이 강하고, 지성도 겸비 현실적인 면, 자신의 힘으로 무슨 일이든 착수하고 실천하는 강한 면. 남성에게 많고 행동적이며 개방적이고 투사적 정신으로 사회 적응범위가 넓음.(근골질)
수체상		이마, 가슴, 허리, 엉덩이가 모두 평균 원으로 선체와 부위가 둥글다 보니 광선이 드뭄.	여성에게서 많이 볼 수 있는 두상으로 물의 기운처럼 유동적, 낙천적, 온화한 느낌.(영양질)

3. 두상과 체형 결합에 의한 캐릭터의 시각적 모형과 유형 분석

3.1 두상과 체형의 결합 유형 및 시각화

두상과 체상의 결합 유형은 동질적 결합이나, 이질적 결합이나에 따라 정체상과 잡체상으로 나눈다. 정체상은 두상과 체상의 상하동질형이므로 한 가지 기운의 성격이 강하나, 잡체상은 오행의 상생, 상극작용에 따라 서로 생하기도 하고 극하기도 하므로 총 20타입으로 분류한다. 먼저 정체상에 의한 두상/체상의 결합은 木/木, 火/火, 土/土, 金/金, 水/水이다.

표 3. 두상과 체상 결합의 정체상, 잡체상 유형

두상과 체상결합	목	화	토	금	수
정체상					
잡체상	상생				
	상극				
	상극				

3.2 행의 특성 및 시각화 전개

두상과 체상의 결합에 의한 오행의 기본 유형 5타입은 목국목, 화국화, 토국토, 금국금, 수국수 체상인데, 그 중 목국 목체상은 이마폭 넓고, 관골 및 하악골 부위 좁음, 전체적으로 역삼각형의 두상과 어깨폭 넓고, 허리 가늘며, 골반 및 엉덩이 좁은(상하가 대체로 살이 많지 않은) 체상의 결합으로 이루어져있다. 선비형 기질의 곧고 깔끔한 몸가짐과 예의, 지조(절개), 귀티를 갖춘 타입으로서 신체볼륨이 가늘고 길며 몸통의 앞뒤가 좁은데다 좌우도 좁은 편이고 전체적으로 상체가 하체에 비해 비교적 짧은 편이다. 이 타입은 심성질에 신중하면서 식성 등이 까다로운 특질을 갖고 있다. 정체상 기본 5타입의 형태소, 특징 및 성격을 보면 다음과 같다.

표 4. 정체상 (正體相) 기본 5타입의 형태소, 특징 및 성격

두상+체상	형태소	특징	성격
목국목체상		이마, 어깨폭 넓고, 하악과 엉덩이 좁음. '선비형 기질'로 곧고 깔끔한 몸가짐.	지조, 절개, 피가 많고 창의적, 계획적, 결단력, 온화함.(심성질)
화국화체상		이마, 어깨폭 좁으나 가슴팍은 두터움. '남비형 기질'로 힘이 세고 강인한 체력에 과격.	성격이 급함, 정열적, 다소 폭력적, 탐구심.(다혈질)
토국토체상		얼굴 넓적, 복부가 넓고 두터움. '수구형 기질'로 보수적이고 변화를 싫어하며 좀 게으른 편.	행동이 느림, 인내심, 애착심, 일관단심, 명령력, 위엄.(부욕질)
금국금체상		어깨, 얼굴리, 엉덩이 등 골고루 발달. '투사형 기질'로 남성미, 운동신경 발달.	개방적, 행동적, 규칙적, 승부정신, 승선수변.(근골질)
수국수체상		머리, 몸집이 다 포동포동 살편형. '은화형 기질'로 여성미, 인상 전모가 둥근형.	생산적, 유동적, 지혜로움, 내성적, 양보심, 낙천적.(영양질)

3.3 행과 행의 특성 및 시각화 전개

표 5. 잡체상 (雜體相) 상생 10타입의 형태소 특징 및 성격

두상+체상	형태소	특징	성격
목국화체상		목이 길고 두상에 비해 몸매 살이 많음. (흔치 않음)	이상적이거나 한번씩 화를 표출하기도 함.
화국토체상		이마가 빈약하여 초년운이 없고 몸은 하체가 부실해 말년운이 적음. (35세-50세 전성기)	타인과의 친화력이 조금 부족하며 광학일 노출.
토국금체상		넓적한 얼굴과 다루긴 체격의 결합으로 의외가 위압적으로 보임.	스케일이 크고 승부욕이 강해 이루어고 하는 일은 끝까지 이루고야 마는 성격.
금국수체상		체력이 강함. 머리 좋은 편.	정의감과 투사정신이 강함.
수국목체상		체력이 좋지 않고 머리도 좋지 않은 편. 학운도 그다지 없음.	진취적인 면이 부족.
목국수체상		심성질의 두상에 영양질의 체상 이상의 결합. 뛰어난 두뇌에 건강한 정신.	개척정신, 창작성 등 창의력 발달. 데사에 능수능란할 수완가.
화국목체상		다혈질의 두상.	조급한 성미에 다소 리스터리움.
토국화체상		체구에 비해 몸이 날렵하고 식욕 왕성. 연동이 거칠어 주위에 사람이 없음.	여성적 매력은 없고 근로정신이 부질한 일복 많은 형.
금국토체상		기지, 배향, 체력의 3박자형. 일거수 일투족에 무게감이 느껴짐.	분의와 타협하지 않고 의리도 있지만 임머뭇 함함.
수국금체상		이마가 출세, 운 작용.(넓으면 대길)	박내타입으로 조실부모 많음.

표 6. 잡체상 (雜體相) 상극 10타입의 형태소, 특징 및 성격

두상+체상	형태소	특징	성격
목국토체상		하악과 턱이 좁아지고, 토체상의 경우처럼 말년복이 없음.	창의력을 가졌지만 능력발휘가 어려움.
화국금체상		다혈질의 두상에 행동과 스타일의 체상.	성미가 급한데 행동으로 바로 옮기 큰 화를 불러올 수 있음.
토국수체상		안정적 토형상의 두상에 흐트러는 수체상.	오히려 안정을 찾기 어렵고 자주 방황하게 됨.
금국목체상		아양은 크나 그것을 받쳐줄 체력과 끈기 부족.	몸이 생각에 따라 주지 못함.
수국화체상		두상과 체상 결합이 서로의 기운을 잃어버, 특히 화가 세기운 발휘가 안됨.	목국금체상
목국금체상		심성질 두상에 행동과 스타일의 체상결합.	너무 생각만 많아 이리저리 타진해 보다 오히려 행동으로 옮겨 못하는 형.
화국수체상		두상과 체상의 상극상으로 서로의 기운을 발휘하기 힘들.	머리와 몸이 따로 노는 형.
토국목체상		의지력과 승부욕의 두상에 다혈질의 급하고 화려한 체상 결합.	의지에 비해 실천력이 떨어짐.
금국화체상		기지, 배향, 체력의 3박자형. 일거수 일투족에 무게감이 느껴짐.	분의와 타협하지 않고 의리도 있지만 임머뭇 함함.
수국토체상		초년에 많은 방황.	내성적이며 인내심이 지나쳐 속알이가 많음.

4. 애니메이션 캐릭터 디자인 분석

4.1 분석 대상

애니메이션에서 캐릭터의 유형 분석방향을 양식화된 것 보다는 사실화된 것으로 잡았기 때문에 카툰과 같은 과장이나 왜곡이 심한 유형은 논의선상에서 제외된다. 왜냐하면 양식화가 심한 캐릭터의 경우 애니메이션 적용 시 12대 원리에 나타나는 물리적 운동법칙들을 무시해도 상관없기 때문에 과장은 가능하나 심한 왜곡은 피한다는 접근이다. 그래서 흥행에도 성공하고 사실화된 캐릭터 유형을 사용한 미국과 일본 애니메이션에 초점을 맞춰 캐릭터를 선정했다. 선정된 애니메이션은 ‘물란’ ‘인크레더블’ ‘센과치히로의 행방불명’ 이다.

4.2 분석 방법 및 과정

- 1) 캐릭터의 신분배경을 설명’ 분석하였으며 성격특점을 소개하였다.
- 2) 캐릭터의 이미지를 분석하여 그들의 두상(頭相)과 체상(體相)의 오행유형을 귀납하였다.
- 3) 캐릭터의 체상유형과 오행상(五行相)의 특징 및 성격을 대비하여 디자인방법의 합리성을 검증하였다.
- 4) 캐릭터와 캐릭터사이의 관계를 정리하여 캐릭터 관계도를 얻었다.
- 5) 캐릭터사이의 관계와 캐릭터의 오행유형을 대비하여 캐릭터사이의 상생 상극 존재여부를 연구하였다.

4.3 캐릭터 두상 체상 부합률 및 관계 분석

표 7. 캐릭터 두상(頭相)과 체상(體相)의 부합을 분석 예

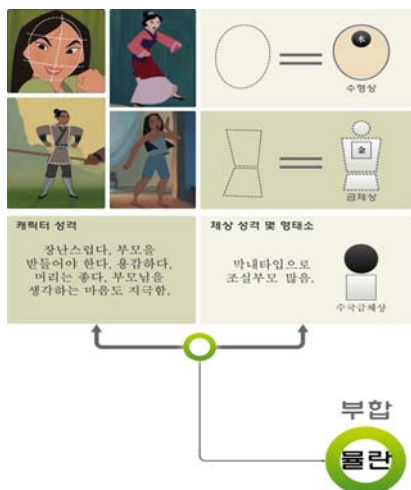
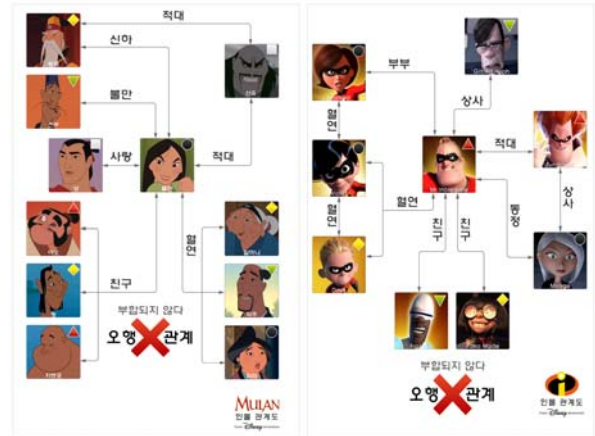


표 8. 캐릭터 관계도 예



4.4 분석결과

분석을 통하여 하나의 캐릭터를 디자인할 때 캐릭터의 머리특징과 신체특징 및 성격상 아주 밀접한 관계가 있다. 바로 이러한 관계는 오행이론중의 면상학 부분과 기본상 일치하다. 본문에서는 두편의 서양 애니메이션과 한편의 동양 애니메이션을 분석하였다. 두 편의 서양 애니메이션중 <물란>은 중국문화를 배경으로 하였기 때문에 세편에서 두 편은 동방문화를 기초로 디자인한 것이다. 세편의 애니메이션에서 <물란>과 <센과 치히로의 행방불명>의 캐릭터조형은 비교적 현실적이다. 즉 캐릭터의 외모특징과 신체비례는 현실에서의 사람외모와 비슷하다. 그러나 <인크레더블>은 본문의 연구대상의 선택원칙에 부합되는 전제하에서 선택하였기때문에 캐릭터조형은 비교적 과장되었다. 즉 얼굴과 체형의 특징은 모두 돌출하고 선명하다. 그리고 방영시간도 지금과 제일 가깝다. 두상과 체상의 부합률 결과에서 <인크레더블>은 서양문화를 디자인기초로 하고 최근에 나온 것이기 때문에 동방문화를 기초로 한 다른 두편의 애니메이션보다 높다. 합리성으로 놓고 볼때 오형사상이 동방의 전통철학사상이라 하여 오형체상과

인물성격의 대응체계가 비동방문화의 애니메이션캐릭터 디자인의 대응성에서 차이가 생기지 않는다. 그리고 돌출하고 선명한 인물조형이 나타내는 캐릭터성격과 오행이론의 부합율도 더 높다. 위에서의 분석과정과 결과로 부터 볼수 있는바와 같이 오형사상에서 인물성격이 외모특징에서 나타나는 규칙을 종합해 보면 보편적으로 각종 문화배경으로 한 애니메이션 캐릭터조형디자인에 응용할 수 있다. 이는 애니메이션캐릭터의 디자인은 이론상에서 많은 도움이 될 것이다.

표 9. 분석결과

	서양 애니메이션		동양 애니메이션			
	주제	MULAN	THE INCREDIBLES	千と千尋の神隠し		
시간	1998년	2004년	2001년			
회사	Disney	Disney	スタジオジブリ映画 STUDIO GHIBLI			
배경 문화	동방 문화	서방 문화	동방 문화			
비인칭	○	×	○	×	○	×
	물론		물론		물론	
서명	상, 신유, 초부, 아오, 치히로	원	Shrek, Donkey, Puss in Boots	Chihiro, San, Koro Sensei	모두	
기호	호미, 미안, 모두	물론	Shrek, Donkey, Puss in Boots, Mickey, Minnie	물론	물론, 치히로, 무사시	
비인칭	82%	89%	86%			

현재 애니메이션 캐릭터사이에는 필연적인 상생상극적인 관계가 없다. 즉 애니메이션 캐릭터사이의 적아관계는 캐릭터자체의 오행상과 필연적인 연계가 없다. 이는 디자인과정에서 오행이론은 이용하지 않았으며 시나리오 중 캐릭터사이의 이해에서도 오행의 상생상극을 이용하지 않았기 때문이다.



▶▶ 그림1. <센과 치히로의 행방불명> 인물 오행 관계 사례

<센과 치히로의 행방불명>에서의 인물 관계도를 예를 들어 구체적으로 분석해 보자. 시나리오가 설정해놓은 관계 중에서 유바바와 센이 적대적인 사이외에 기타 캐릭터와 센은 모두 사이좋은 사이이다. 이로하여 애니메이션의 인물사이는 친구(우정, 우애, 동정)와 원수(적대적인 관계)적인 관계 두 가지로 나타내고 있다.

애니메이션에서 하쿠는 센을 도와 센의 부모를 구해냈으며 센도 하쿠를 도와 하쿠의 본명을 되찾게 하였다. 그들사이 관계는 친구관계 즉 상생관계로 이해할수 있다. 그리고 두상에서 하쿠는 금형상이고 센은 수형상이다. 또한 오행이론에서 금이 수를 생한다. 유바바는 센을 여러모로 괴롭혀 센에게 많은 곤난을 준다. 그러나 센은 친구들의 도움을 받아 끝내 곤난을 이겨내어 자신의 부모를 구해낸다. 이따므로 센과 유바바 사이는 적대적인 관계 즉 상극관계라는 것을 할 수 있다. 두상에서 유바바는 토형상 이고 센은 수형상인데 오행이론에서 토는 수를 극한다. 때문에 이러한 두상오행상은 시나리오가 묘사한 인물관계에 부합될 뿐만 아니라 오행이론의 상생상극인 관계에도 부합된다. 또한 캐릭터가 가지고 있는 오행상도 충분히 캐릭터의 성격 특징을 나타낸다. 물론 여기에서는 다만 한편의 애니메이션에서 오행관계에 부합되는 두조의 인물관계를 예로 들었다. 위에서 제기했던 다른 두편의 애니메이션에서는 이러한 관계가 드물다. 그러나 이는 오행관계가 향후의 캐릭터 디자인에서 많이 응용될 것이다.

5. 결론

본문은 오행체계가 캐릭터 디자인과정에서의 응용을 논했다. 분석결과를 놓고 볼때 유명한 애니메이션의 캐릭터디자인은 캐릭터의 성격특징 및 캐릭터의 조형과 밀접한 관계가 있다. 그리고 이러한 관계는 오행체계중에서 서로 대응되는 점을 찾아볼 수 있다. 때문에 한 측면에서 오행이론이 디자인과정에서의 가능성을 검증하였다. 본문에서 제기된 3편의 유명한 애니메이션은 캐릭터디자인과정에서 위에서 제기된 연구방법을 사용하지 않았기 때문에 캐릭터사이 필연적인 오행상생상극의 관계가 없다. 그러나 향후 캐릭터디자인과정에 생극(生剋) 관계를 고려해볼 수 있다. 캐릭터사이의 관계를 확정된후 캐릭터를 대응되는 상생상극인 위치에 놓아 캐릭터의 면상특징을 정할 수 있다. 다만 본문은 캐릭터의 면상과 체상의 전체적인 형태상에서 귀납분석을 하여 캐릭터의 기타내용은 언급하지 않았다. 예를 들어 캐릭터의 오관, 동작특점, 복장 등. 그러나 캐릭터의 여러가지 조형디자인방법은 고대의 면상학(面相學)에서 대응되는 디자인이론의거를 찾아볼 수 있다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 박인찬, 「음양오행사상에 기초한 감성측정 접근방법 연구」, 디자인학회.
- [2] 류근영, 「음양오행사상에 의한 캐릭터의 두상과 체상에 의한 유형 분석 연구」, 2002.
- [3] <http://disney.lovesakura.com/>, 迪士尼動畫王國, 관련사이트.
- [4] <http://www.totoroclub.net/>, 宮崎駿映畫館, 관련사이트.