

이상적 몸의 이미지를 갖춘 캐릭터의 창작 연구

김부자
서강대학교 게임교육원

A study of creating character which has the image of ideal human body
Kim Boo Ja
sogang university Game Institute

요약

오늘날에는 신체의 시각적 표현이 다양한 범주에서 보여 지고 있고, 컴퓨터 환경이야말로 개별적인 신체의 환경을 뛰어 넘는 커뮤니케이션의 새로운 형태라 말할 수 있다. 사이버 공간에서 몸의 상호 작용의 한 분야로서 게임에서, 캐릭터의 존재와 역할로 커뮤니케이션이 이루어 질 때, 각 캐릭터의 이상적인 신체 표현은 현실을 뛰어 넘는 극적인 아름다움을 표현 한다. 본 논문에서는 미술작품에 나타난 몸의 이미지 표현 방법과 변화과정을 분석하여, 이상적 인간형의 게임캐릭터 창작에 활용할 수 있는 방법을 모색하여 보았다. 캐릭터 제작 기술의 진보는 이미 한계에 이르렀지만, 그리이스시대 이래 현재까지 확립되어 온 신체비례에 현대적이면서 미래적인 해석을 가미하여, 개성적이고 아름다운 캐릭터 전형을 창조함에 있어서, 이상적 몸의 이미지를 갖춘 캐릭터 창작방법의 바탕을 제시하였다.

Abstract

Today, the visual description of body is viewed in various categories, and the circumstance of computers is regarded as new type of communication beyond the circumstance of individual body. In cyber space, when existence and role of character in computer game constitute communication, the ideal body description of each character depicts dramatic beauty, which rises above reality. On this thesis, analyzing the body description and transition on visual art, I grope for a method to utilize in creating game character which is modeled from ideal human being. Although the progress of producing character has already come to limit, concluding that we have to create character model which has marked individuality and beauty by adding modern and future analysis to the golden ratio, which has established since ancient Greece, this paper suggests the method of creating character which has the image of ideal human body.

1. 서론

인간의 몸은 나 이외의 다른 인간, 혹은 자연의 모든 유기체와의 관계에서 중심적 역할을 하기 때문에 언어와 함께

상호작용을 하는 매개체 역할을 한다. 오늘날 우리가 살고 있는 환경은 과거에 비해 훨씬 오염 되어있으며, 급진적이고 극적인 테크놀로지의 변화는 거의 해마다 바뀌어 나타난다. 변화가 규범이 되어버린 세상에서 우리 신체 또한 같

이 변화되어야 하며, 신체의 시각적 표현이 다양한 범주에서 보여 지고 있는 오늘날에는 컴퓨터 환경이야말로 개별적인 신체의 환경을 뛰어 넘는 커뮤니케이션의 새로운 형태라 말할 수 있다. 사이버 공간에서 몸의 상호 작용의 한 분야로서 게임은 캐릭터의 존재와 역할로 커뮤니케이션이 이루어지며, 각 캐릭터의 이상적인 신체 표현은 유저들의 취향에 따른 선택의 폭을 넓혀 줄 뿐 아니라, 게임그래픽의 질을 높일 수 있을 것이다. 이상적인 캐릭터 창작 수단으로서의 체계적인 몸의 유형 분석과 응용 방법의 연구는 앞으로도 지속적으로 개발해야 될 과제라 여겨지며, 본 논문에서는 시각 예술에 나타난 몸의 이미지 표현 방법과 변화과정을 분석하여, 이상적 인간형의 게임캐릭터 창작에 활용할 수 있는 방법을 모색하여 보았다.

2. 미술작품에 나타난 몸의 이미지 고찰

2.1 역사적 고찰

인류가 두발로 서게 되고, 손이 자유로워진 때부터 신체의 시각적인 재현은 생존을 위한 원시 동굴인의 주술적인 목적으로써의 재현과, 유희적 본능에 의한 장식적 목적으로 시작 되었다. 최초로 재현된 인간의 몸은 빌렌 도르프의 비너스로서, 난형(卵形)의 '신성한 자갈'을 연상케 하는 구근형(球根形)의 둥근 체형을 지니고 있다.(1) 이집트에서의 신체 표현은 신성한 파라오의 존엄성을 가시적인 형식으로 표현하기 위해, 눈과 어깨는 정면을 향하고, 머리와 다리는 측면을 향하는 방식으로 그려낸다. 마치 얼어붙은 듯한, 시간을 초월한 의식들을 장중함과 신성에 어울리는 모습으로 묘사하기 위해, 사실적인 신체 표현은 포기한 것으로 보여지는 인물상이다. 우리가 소위 고전적 양식이라 부르는 가장 이상적인 신체를 표현해 냈던 그리스인들은 특정 개인의 모습이 모두 결함을 가지고 있다고 믿고 관심을 갖지 않았다. 인간의 신체를 가능한 한 아름답게 이상화시켜 제작했으며, 견실하고 사실적이면서도 3차원적인 형상을 보여주는 현실과 이상을 결합시킨 완벽한 신체를 재현해 냈다. 네상스 이래로 신체는 시각예술의 중요한 주제로 자매김하게 된다. 또한 현실적으로 이상적인 아름다움을 갖추지 못한 신체의 약점을 극복하기 위해서, 인간의 신체를 재현하는 완벽한 방법을 발견하려 노력해 왔다.

현대의 예술가들은 신체란 변하기 쉽고, 불완전 하며, 간

적이라는 자각을 하고 있다. 이러한 불안정감 때문에, 신체의 다른 속성을 희생시켜서라도 특정한 신체의 특징을 강조하여, 물리적인 신체의 개발을 통제하려는 노력을 하고 있다. 실제 신체의 결핍을 보충하기 위해서 예술가들은 신체에 대한 다양한 표현들을 상상했고, 이는 시각적 재현으로만 가능하게 된다.

2.2 사회적 고찰

인간과 인간의 활동을 재현하려는 욕구는 태초부터, 그리고 동서양을 막론하고 미술가들의 마음을 사로잡아 왔다. 조각이나 그림 할 것 없이 인체에 대한 묘사는 다른 어떤 주제의 묘사보다도 훨씬 더 많았다고 단언할 수 있다. 서구에 있어서 인체는 그 자체가 아름다운 주제로서 항상 미술가들의 마음을 끌어당겼다. 즉 그 아름다움은 근육구조나 동작을 통해서 표출되기도 하고, 표정이나 자세를 통한 감정 표출의 형태로 표현되기도 한다.

그리스 전통양식에서는 어떤 상을 만들 경우, 그 신체적인 특성을 가장 이상적인 모습으로 완성하면 신의 신성한 아름다움을 충분히 나타낼 수 있다고 생각하였다. 반면에, 동양에서는 항상 초자연적인 이상(理想)의 창조에 중점을 두었고, 그 이상은 가끔 실제 신체나 그 신체의 비례에 있어서 추상적으로 표현되곤 하였다.

과학적 사고가 태동하기 시작한 르네상스시기에 몸에 관한 해부학적 연구가 급속히 진행되어, 가장 아름다운 신체의 모델을 찾기 위해 신체의 비례와 명암의 구조를 연구하였던 고전적 방식 대신에 역동적인 살아있는 신체의 개념이 도입하였다. 일레르 레오나르도 다 빈치는 끊임없는 관찰을 통해 몸에 대한 편견이나 선입관을 새롭게 고찰하려 힘썼고, 보는 것만이 아는 것이라고 믿었던 사람들에게 해부 드로잉이 요구하는 관찰과 분석의 엄밀성을 강조하기도 했다.

서구의 시각문화는 정신적이건 정치적이건 간에, 완벽한 신체를 나타내기 위한 몇 가지 도상들을 차츰 발전시켜 왔는데, 근대 초기의 절대군주들과 근대국가의 정치적 신체는, 군주라는 한 사람에게 본래의 자연적 신체와 정치적 신체라는 두 신체가 동거하고 있다는 것과, 이러한 동거가 17세기와 18세기의 절대왕정에서부터 시작해서 프랑스 혁명과 나폴레옹 제국에 이르러 변형되고 재 개념화 되는 과정을 보여주는 초상화로부터 베트남 참전용사의 기념비에 이

르기까지, 단지 시각적 재현으로서만 그 풍부함을 성취하였
다.(2)

시각문화의 역사는 개별적인 것 보다는 테마를 둘러싼 내
용, 이를테면 국가 보다는 특정시대에 관한 것으로 규정지
어야 하며, 그러한 역사는 어떤 하나의 형식, 매체, 실행자,
혹은 양식에 특권을 주지 않는다. 동서양인들은 같은 인물
을 표현함에 있어, 각기 해석하는 방법과 표현하는 방식이
서로 다르다. 서양인들은 현상적인 모습과 과학적이고 분
석적인 방법을 통하여 입체감과 사실적 표현에 주력을 하
였고, 동양인은 현상적인 모습보다도 그 내면의 정신성과
그것을 상징화시킨 단순성, 평면성, 추상성을 통하여 극대
화시키고자 하였다. 이러한 현상은 그들이 각자 살아가고
있는 환경과 대상들을 인식하는 방법, 즉 우주의 모든 것들
을 어떻게 관계 짓느냐에 따라 서로 달라지게 된다. 신체를
재현하는 방법은 동서양이 서로 다르지만, 상호 공존하는
방식들 간의 긴장은 현대 문화의 변이에 중심 요소가 되고
있다. 신체 이미지를 성형해내는 새로운 의학 기술의 진보
와, 성 정체성을 규정해 왔던 많은 규범들이 붕괴된 이후,
신체에 대한 문제는 계속 끊임없이 제기되어왔다. 사회적
으로 불안했던 서구의 모든 시대에는 신체의 재현이 실제
로 주요 관심사였다. 몸은 외부세계가 자신을 바라보는 거
울 역할을 한다. 그러면서 몸이 구현해 내는 것은 바로 예술
적인 아름다움의 요소들인 것이다.

가장 정교한 몸의 철학자인 모리스 메를로-퐁티(Maurice
Merleau-Ponty: 1908~1961)는 신체성(corporeality)을 지향
성들의 역동적 종합으로 간주하라고 말한다. '인간에게 몸
아닌 것은 없으며, 영혼은 몸에 관련된 어떤 부분을 일컫는
것이다' 라고 니이체가 말했듯이, 메를로퐁티는 '지각자는
순수한 사유자가 아니라 바로 신체 주체(body subject)' 라
는 것이다.

3. 몸의 이미지에 따른 유형 분석

3.1 미술작품속의 이상적인 몸의 이미지 표현 방법 분석

잘 손질되고 발달된 근육을 가진 남성상들은 초인적인 형
태를 한 이상적인 타입으로 나타난다. 과거의 조각인물상
을 보면, 이상적인 남성상은 대체로 실물보다 큰 크기로 제
작되어, 결의로 가득 찬 긴장된 포즈로 공격적인 성향을 나
타내고 있으며, 여성상은 전형적인 여성의 우아함과 현실적

이며 순응하는 방식으로 표현 된 것이 압도적으로 많다. 알
브레히트 뒤러(Durer Albrecht, 1471~1528, 독일화가)는 이
상적인 인간상을 창조하기 위해서는 하나의 신체에서 얼굴
을 취하고, 다른 신체에서 흉부를, 또 다른 신체에서 다리
를, 어깨를, 손을 취하고 있으며, 그 모든 상태를 잘 연결지
어 짜 맞추어야 된다고 말했다. 이러한 제작방식의 예로
1789년, 살롱에 전시된 신고전주의 창시자중의 한 사람인
프랑스어 앙드레 뱅상의 그림 '크로톤 마을에서 아름다운
여성들을 모델로 그리는 제옥시스(파리, 루브르미술관)' 을
보면, 모델이 될 만큼 충분히 아름다운 여성을 발견 할 수
없었기 때문에, 크로토나 마을에 있는 각 여성들의 신체들
중 가장 아름다운 부분만을 모아 그림속의 이상적 인물을
구성해내는 장면을 나타내고 있다.(그림1)



〈프랑스어 앙드레 뱅상-크로톤 마을에서 아름다운
여성들을 모델로 그리는 제옥시스〉 (그림1)

중세와 르네상스 이후에 가장 완벽한 형태의 여성형이며,
몸체가 완전히 신적이지도 인간적이지도 않은 천사와 마찬
가지인 마리아(마돈나)의 모습은, 현실적이면서도 비현실
적인 몸체를 재현한 도상이었다. 그녀는 평범한 여성의 신
체보다 우위에 있으며, 타락한 여성의 신체를 초월하고 있
다. 프로이트가 주장했듯이 마돈나는 그 이미지 안에서 인
종과 계급이 중추적 역할을 하는 한 시리즈의 두 부분을 구
성하고 있다. 최근에는 마돈나를 비껴 마른 슈퍼모델형의
신세대로 재생시키려는 노력이 시각 예술가들에 의해 시도
되고 있다. 그러나 다른 한편에서는 신체의 재현이 고전주
의적 이상형으로 회귀되어야 한다고 주장하고 있다. 이러
한 움직임의 동기 중 일부는 현대의 그릇듯한 냉소주의, 즉
모든 것이 이미 완성되었다고 하는 믿음에서 벗어나려는

바람에서 이기도 하다.

3.2 이상적 캐릭터 이미지 분석

21세기에 들어, 대중들에게 미의 원형이 되는 패션모델들은 170cm가 넘는 키에 40kg 남짓한 몸무게가 기본인데, 시대와 스타일과 나라를 뛰어넘어 미인의 기준이 되어버린 이러한 현상은 이제 현실에만 적용되는 것이 아니라, 가상 현실의 공간 즉, 이상적인 미의 기준에 맞는 게임 캐릭터의 전형의 창조로 이어지고 있다. 최근의 게임 캐릭터들은 개성은 무시되고 있지만, 너무나 아름다운 미소년, 미소녀 캐릭터들로 양산되고 있다.

‘반지의 제왕’의 캐릭터의 예를 들어보면, 영화 속의 배우의 모습도 이미 7등신대의 완벽한 아름다운 인체비례를 갖추고 있지만, 게임 캐릭터로 재현된 형상은 8등신대로 더욱 아름다운 인체 비례를 통해 완벽한 이상적인미를 갖춘 모습으로 재현되고 있다.(그림2)



(그림2)

90년대에 만화 및 게임으로 최고의 인기를 누렸던 ‘슬램덩크’의 작가는 만화 전반에 걸쳐 두 가지 기법으로 그렸다. 그 한 기법은 인물들을 사실적이고 입체적인 그림체이며, 또 하나의 기법은 회화화된 만화체이다. 그가 사실적이고 입체적인 그림체를 쓰게 된 이유는 인물들의 신체 비례나 외형을 현실의 사람과 비슷하게 그리기 위함이었으며, 7-8등신대의 사진과 영화에 익숙해져 있는 세대에게 인물

들을 보다 사실감 있게 느끼게 하기 위함이었다. 배경을 거의 사진에 가까울 정도로 정교하게 그린 것은, 농구 경기를 하는 역동적인 신체를 묘사하기 위해서라도 이와 같은 사실적인 화풍은 불가피했을 것이다. 또한 멋진 ‘롱 다리’ 농구 선수들의 신체적 매력을 드러나 보이게 하는 표현수단도 같은 맥락에서 보면 이해가 될 수 있는 부분이다.

4. 게임 캐릭터 창작에의 응용

4.1 이상적 신체 비율

시각적으로 재현된 이상적 인간형의 신체비례는, 고대인의 비율이나 현대의 컴퓨터 그래픽상의 캐릭터의 비율이나 별 차이가 없다. 물론 서구 취향적인 게임 캐릭터의 설정이 대부분이기 때문이기도 하겠지만, 황금분할(Golden-section-그리스 시대부터 미적인 비례의 전형으로 사용되었고, 르네상스 시대에는 신의 비례라고도 한 황금비례는 가로와 세로의 비율이 한 변의 길이가 1일 때 또 다른 한 변의 길이가 1.618 이라는 비례관계를 말한다.)을 인체비례에 적용한 과거의 전통이 오늘날까지 인체표현의 한 양식으로 자리 잡은 것도 이유가 되겠다.

4.1.1. 고대인의 인체비례

그리스인들은 완벽한 몸매를 위한 ‘캐넌’이란 수학적인 비례법칙을 발명해냈다. 조각가인 폴리클레이토스가 창안한 ‘캐넌’은 머리의 길이로 다른 신체를 측정하는 척도의 기준으로 삼았다. 키가 머리 길이의 7배가 될 때 가장 아름다운 인체가 탄생한다고 보고 있는 것이다. 1세기 후, 조각가 리시포스는 머리 길이가 신장의 8분의1이 되는 ‘캐넌’을 만들었다. 오늘날 미인대회에 출전하는 후보들에게 어김없이 요구되는 ‘7등신 또는 팔등신’이라는 수학적인 비례는 이 ‘캐넌’에서 유래한 것이다.

레오나르도 다 빈치가 ‘비트루비우스의 인체비례’를 보며, 완벽한 인체비례를 그가 설명하는 대로 그림을 그리고 연구한 내용을 보면 다음과 같다. 사람이 두 팔을 펼쳤을 때 그 폭은 그 사람의 신장과 같다.

머리카락이 자라는 이마 선에서 턱 끝까지 이르는 얼굴 길이는 신장의 1/10이다. 턱 끝에서 정수리 끝까지의 머리 길이는 신장의 1/8이다. 가슴의 위쪽 어깨선에서 정수리까지의 길이는 신장의 1/6이 되어야 한다. 가슴의 위쪽 어깨

선에서 이마 선까지의 길이는 신장의 1/7이 되어야 한다. 두 팔을 제외한 어깨의 너비는 신장의 1/4이다. 팔꿈치에서 손가락 끝까지의 길이도 신장의 1/4이 되어야 한다.

팔꿈치에서 겨드랑이까지의 길이는 같은 사람의 신장에 대해서 1/8이 되어야 한다. 손바닥을 편 길이는 신장의 1/10이 되어야 한다. 남성의 성기는 전체 신장의 한복판에서 솟아 나온다. 발바닥의 길이는 신장의 1/7이 되어야 한다. 발바닥에서 무릎관절 아래까지의 길이는 신장의 1/4이 되어야 한다. 무릎아래 관절에서 남성기가 솟아나는 지점까지의 길이도 신장의 1/4이 되어야 한다. 턱의 길이, 코의 길이, 눈썹에서 머리카락이 자라기 시작하는 이마 선까지의 길이는 제각기 얼굴 길이의 1/3씩 차지하는데, 이는 귀의 길이와 똑 같다. (3)

위의 내용에서 레오나르도가 비투루비우스의 글을 보고 실제로 사람의 길이를 재서 그림으로 옮겨 완벽한 인체 비례를 재현 했는데, (그림3) 바뀐 것은 발바닥의 길이가 1/6이라는 것을 실제 재보니 1/7인 것으로 표현 된 것뿐이다. (그림4

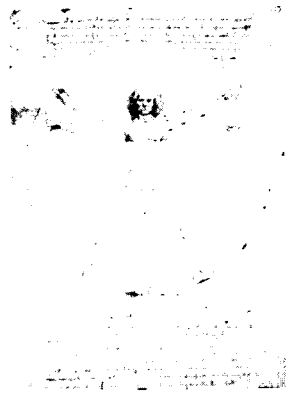


그림3



그림4

(그림3)〈레오나르도 다 빈치-비투루비우스의 인체비례〉

(그림4)〈알브레히트 뒤러-인체비례론〉

4.1.2. 게임캐릭터의 인체 비율 기준

가. 황금 비율에 의한 캐릭터의 신체비례

인체의 황금 비례=발끝부터 배꼽까지를 1이라 할 때 신장은 그 수치의 1.618배.

얼굴의 길이=허리의 폭=팔꿈치의 길이=발바닥의 길이.

어깨넓이=머리부터 흉골 정 가운데까지의 길이=팔꿈치부터 손끝까지의 길이=종아리의 길이.

나. 황금비율에 의한 이상적인 여성형 캐릭터의 신체 비례

이상적인 허리둘레=허리÷엉덩이가 0.7이하

엉덩이의 위치=몸길이의 반 보다 위에 위치

바스트의 탑 위치=2등신 짜에 위치

바스트의 탑에서 허리까지의 거리=허리부터 힙 탑까지의 거리

다. 얼굴의 황금 비율

1)정면

눈의 위치=머리통 전체의 1/2

눈의 위치=귀의 윗부분과 일치

눈과 입의 거리와 코의 길이=황금 분할 비율

입의 위치=눈의 위치와 황금 분할 비율이 되는 위치

눈동자의 위치와 입의 양 끝은 같은 수직선상에 위치

2)측면

머리의 높이에 대한 코의 정점은 황금 분할 비율

코의 정점과 콧구멍은 동일한 위치

4.2 개성 있는 이상형의 캐릭터 창작에의 응용

최근의 3DCG 제작방식은 캐릭터의 모티브가 되는 모델을 따로 두지 않고, 처음부터 이상형의 목표를 정해, 그 요건을 충족시키도록 제작한다. 컴퓨터의 성능이 낮았던 때에는 캐릭터의 개성을 얼굴이 아닌 복장으로 구별시켜야 했지만, 최신의 발달된 기술과 높은 컴퓨터 사양에서는 얼굴이 캐릭터의 중요한 개성으로 자리 잡았고, 얼굴이나 육체를 제대로 만들어 나가지 않으면 매력적이고 개성적인 표현은 이미 불가능하다. 이상적 인간형 캐릭터의 표현 기술은 이미 정점에 다다랐다고 본다. 이제는 황금 분할의 변형 및 응용으로 현대적 취향의 개성적인 아름다움을 추가해야 한다고 본다. 얼굴표현에서 표정을 나타내는 부분을 수정하는 경우, 코와 입술과 턱이 일직선이 되게 하고, 눈과 눈 사이를 높게 변형하면, 눈?코?입의 윤곽이 더욱 또렷해지는 효과가 있다. 또한 광대뼈 부분부터 턱 아래로 이어지는 부분을 기준보다 작게 제작해서, 턱을 포함한 얼굴 윤곽을 작게 한다. 얼굴 윤곽의 요철을 없게 하면서 이목구비를 강조하는 방법도 마찬가지로 효과를 낸다. 이는 얼굴표현에서 이목구비의 중요성이 최근 들어 더욱 커지고 있음을 반

영한다. 또한 눈의 위치를 아래로 조금씩 내려, 어려 보이게 하거나 고집 있어 보이는 개성을 연출하기도 한다.

몸의 비례는 8등신대 황금비율을 활용하면서, 복장 측면에서 캐릭터를 더욱 돋보일 수 있도록 하는, 시대적으로 유행하는 스타일을 강조한다. 아름답게 그려진 세계의 배경 처리로 캐릭터의 아름다움을 더욱 돋보이게 하는 방법도 필요하다.

5. 결론

미켈란젤로의 시스티나 성당에 그려진 <최후의 심판>에 등장하는 인물들의 누드 앞에서 교황은 불경하다며 가리개를 그려 넣지 않으면 안 되겠다고 다짐했다.

그러나 우리의 눈은 그 누드 앞에서 얼굴을 붉히고 결눈 질해서 보기에는 너무 불가론 적이고 너무 포화되어 있다. 이러한 현상은 우리 자신들의 재현 기술에 의해 그 투영 방식이 변화되었으며, 의식적으로나 무의식적으로 우리들의 집단적 시각이 부여하는 판단력이 다양해졌기 때문이다.

21세기의 과학은 생명공학이 될 것이라고 한다. 최근에는 부모로부터 물려받은 23쌍의 염색체 유전자 구성을 완전히 규명해 유전 설계도를 완성하기에 이르렀다. 이러한 연구는 생명체를 구성하는 기본적인 유전자를 짜 맞추어, 인공 박테리아와 같은 전혀 다른 생물을 만들어낼 수도 있으며, 뇌에 변형을 가함으로써 인간의 행동을 지배할 수도 있다는 것이다.

우리의 보는 눈의 향상과 과학의 진보가 끝을 모르고 나아가고 있는 현실에서, 앞으로의 게임 그래픽의 표현기술의 진보나, TV를 포함한 게임기의 고성능화에 따라, 우리들이 볼 수 있는 3D 미남 미녀들의 모습을 어떠한 형상으로 기대할 수 있는가라는 문제는 전적으로 개발자들의 창조적인 노력에 달려 있다고 사료된다.

오래전부터 인간에 대해 끊임없는 탐구와 도전을 해 온 예술가들이나 과학자들에 의해 새로운 완전한 인간형이 탄생되고 있는 것과 마찬가지로, 가상현실 공간에서 활동하는 사이버 미남, 미녀형의 인간상을 구현하는 것은 표현영역이 훨씬 자유로운 것이다. 그러므로 오늘의 과제는 사이버 캐릭터를 어떠한 방향으로 구현해 나갈 것인지 심사숙고해야 할 중요한 시점이라고 생각한다.

게임 캐릭터가 보다 아름답게 보여 지는 기준을 어디에

둘 것인가 라는 문제가 제기된다면, 현실을 뛰어 넘는 극적인 아름다움을 표현하는 기술의 진보가 한계에 이르렀다고 답할 수 있겠다. 그렇다면 이제는 유저들의 취미와 판단에 호소해서 감성을 자극할 수밖에 없는 현실이다.

예술가의 시각은 현존하는 것과 내포된 것, 그리고 아직 이루어지지 않은 것을 본다고 한다. 이러한 주장을 미완성적인 것, 불가능한 것, 가상적인 것이라고 볼 때, 우리들은 신체의 이상적인 미의 기준을 새롭게 세워 나가지 않으면 안 될 것이다. 그렇기 때문에 본인은 게임캐릭터에 그리이스시대 이래 지금까지 확립되어 온 신체비례에 현대적이면서 미래적인 해석을 가미하여, 개성적이고 아름다운 캐릭터 전형을 창조해야 한다는 결론을 내리는 바이다.

참고문헌

- (1) H.W. Janson. 'History of Art'. 삼성출판사. P24. 1978.
- (2) 니콜라스 미르조예프. 'Bodyscape'. 이윤희, 이필譯. 시각과 언어. 1999
- (3) 노성두. '유혹하는 모나리자'. 한길아트. P110. 2001
- (4) 한림미술관, 이대 기호학 연구소. '몸과 미술-새로운 미술사의 시작'. 이화여자대학교 출판부. 1999.
- (5) Philip Thomson. 'The Grotesque'. 金榮茂譯. 서울대학교 출판부. 1986.
- (6) 게임비평. 2002년 3·4월호
- (7) Rusel DeMaria, Johnny L. Wilson, 'History of Electronic Games' 송기범譯. 제우미디어.
- (8) 존 버거. 'Ways of Seeing'. 동문선. 1990.
- (9) Gary Russel. 'The Load Of The Ring'. Harper Collins Publishers. 2002



김부자

- | | |
|----------------|---|
| 1985년 | 홍익대학교 미술대학서양화과 졸업 |
| 1990년 | 홍익대학교 대학원 서양화과 졸업 |
| 2001년~2003년 6월 | 서울게임대학 게임그래픽학과 교수 |
| 2000년 | 청강문화 산업 대학 컴퓨터게임과 출강 |
| 1999년~2000년 | 전주대학교 영상예술학부 출강 |
| 1997년~1999년 | 경원전문대 시각디자인과 출강 |
| 1993년~현재 | 서원대학교 조형예술학부 출강 |
| 2003년 현재 | 서강대학교 게임교육원 게임학과 전임교수
서원대학교, 홍익대학교 출강중
한국게임학회 회원
한국미술협회회원/한국여류화가협회회원
/홍익여성화가협회회원/선과색 회원 |