

관상학을 이용한 애니메이션 캐릭터의 성격표현에 대한 연구

A Study for Character Expression Method based on Physiognomy

김민호, 이동진

전북대학교 산업디자인학과

Kim, Min-Ho Lee, Dong-Jin

Dept. of Industrial Design, Chonbuk National Univ.

정성환

전북대학교 산업디자인학과

Chung, Sung-Whan

Dept. of Industrial Design, Chonbuk National Univ.

• Key words: Character, Physiognomy, Animation

1. 서론

1-1. 연구목적 및 필요성

인간이 살면서 접하는 유무형의 사물들은 모두 기호와 이미지, 상징성을 가지고 있으며 이는 커뮤니케이션을 가능케 하는 도구이다. 특히 얼굴은 텍스트나 음성으로 설명하기 어려운 미묘한 정서 언어를 가지고 있다.

이는 캐릭터에서도 마찬가지로, 정서적 특징이나 묘사에 있어 얼굴이 차지하는 부분은 매우 크다. 성공적인 캐릭터제작을 위해서 의도된 성격과 부합되는 얼굴표현이 중요한 이유가 여기에 있다. 또한 캐릭터의 성격은 항상 동작과 연결되고 행동유발의 동기가 되기 때문에 명확하게 묘사되어야 한다. 그러나 의도된 성격과 캐릭터의 얼굴표현이 부합하는지 여부의 판단은 전적으로 디자이너의 주관적인 판단에 의지하고 있는 것이 현실이다. 이에 오랜 시간에 걸쳐 사람의 얼굴에 대해 체계적으로 정리분석한 관상학을 빌어 판단의 근거로 삼아보려 한다.

본 연구는 캐릭터 얼굴의 형태와 구성요소를 관상학적 접근을 통해 성격별로 분류하고 그 결과가 설문결과와 상관관계를 가지는지 규명하여 캐릭터의 관상학적 성격분류가 가능한지 여부를 확인해 보고자한다. 또한 관상학적 성격분류의 객관화를 위한 얼굴 구성요소들의 형태와 위치, 비례 등의 수치화 작업 가능성 여부를 탐색해 보고자 한다.

본 연구의 최종목적은 첫째, 의도된 성격과 캐릭터의 얼굴표현이 적합한지를 판단할 객관적인 판단근거를 제시하는 데 있고, 둘째, 성격과 캐릭터 얼굴의 구성요소들간의 관계를 DB화하여 캐릭터 개발시 스토리와 성격에 적합한 캐릭터가 나올 수 있도록 디자이너의 창의력을 보조하는 데 있다.

1-2. 연구내용과 범위

관상학은 외형적 생김새를 통해 한 사람의 성격, 체질, 나아가 운명을 추론하는 학문이다. 이는 기본적으로 외양이 내면을 투영한다는 논리를 바탕으로 깔고 있다.¹⁾ 즉, 외형적 생김새를 그 사람의 내면을 나타내는 기호라고 보는 것이다.

관상학에서 얼굴형은 사람의 성격을 나타내는 요소로 간주된다. 캐릭터 성격결정 요인 중에서도 얼굴 표현은 성격을 나타내는 중요한 부분이다.²⁾ 본 연구에서는 얼굴형을 기본으로 해서 구성요소들의 형태와 위치, 비례 등을 고려한 '얼굴형에 따른 성격분류의 여덟 가지 타입'을 제시하고 이 분류가 실제 캐릭터의 성격분류와 상관관계를 가지는지 파악한 후, 상관관계를 가진다면 이를 객관화하기 위한 수치화 가능성에 대해서 알아보려고 한다.

1-3. 연구방법과 한계성

의도한 성격과 캐릭터 얼굴형태의 부합여부 판단을 위해 제시된 '얼굴형에 따른 성격분류의 여덟가지 타입'이 실제 적용가능한지를 알아 보기 위해 먼저 애니메이션 전공 학생들에게 8개의 성격을 제시한 후 해당 성격을 캐릭터로 표현하게 한다. 결과물을 학생들에게 제시하여 각 캐릭터가 8개의 성격 중 어느 성격을 표현한 캐릭터라고 생각하는지 알아본다. 그 결과와 '얼굴형에 따른 성격분류의 여덟가지 타입'에 따라 캐릭터를 분류한 결과를 비교·분석한다.

이 실험의 한계성은 관상학 측면에서의 성격분류에 있어 실험자의 주관적 판단이 작용할 소지가 있다는 데 있다. 이 문제점은 관상전문가에게 캐릭터를 분류하게 함으로써 줄일 수 있을 것이나, 앞으로는 이 분류방법을 객관화하기 위하여 얼굴 구성요소들의 형태와 위치, 비례 등의 관계를 수치화하는 작업이 필요할 것으로 생각된다.

2. 이론적 고찰

2-1. 관상학(觀相學) 개념

관상학(Physiognomy)이란 말의 어원은 그리스어 자연(Physis), 법칙(nomos), 그리고 판단 또는 해석(gnomon)의 조합에서 나온 것으로, 이에 따르면 관상학은 자연의 법칙 또는 자연(본질)의 해석이라고 풀이 할 수 있다.³⁾ 흔히 우리는 관상을 주로 얼굴을 읽는 것으로 생각하지만, 관상은 수상, 족상을 포함하여 골격, 색 등 몸전체의 외모, 나아가 몸짓까지를 보는 포괄적 개념이다.

2-2. 캐릭터의 성격형성요인

캐릭터의 성격은 항상 동작과 연결되고 행동유발의 동기가 되기 때문에 명확하게 묘사되어야 한다. 캐릭터의 성격은 외모, 의상 디자인, 컬러 지정, 동작과 대사, 진행되는 극적 상황과 분위기에서 결정된다.⁴⁾

3. 얼굴형에 따른 성격분류의 여덟가지 타입

[표 3-1] 얼굴에 따른 성격분류의 여덟가지 타입

1	역삼각형인 얼굴 = 정신형(100%)
2	계란형인 얼굴 = 정신형(40%)+근골형(60%)
3	동근형 = 지방형(100%)
4	사각형인 얼굴 = 근골형(100%)
5	삼각형인 얼굴 = 지방형(60%)+근골형(40%)
6	대좌형인 얼굴 = 지방형(60%)+정신형(40%)
7	장방형 얼굴 = 근골형(60%)+정신형(20%)+지방형(20%)
8	세장형인 얼굴 = 정신형(50%)+근골형(50%)

본 연구에서는 관상학적 측면에서 얼굴형을 기본으로 하여 구성

1) 설혜음, 서양의 관상학 그 기원과, 한길사, 2002, p29

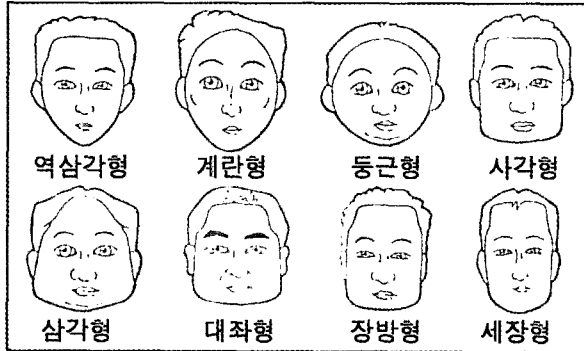
2) 황선길, 애니메이션의 이해, 디자인하우스, 2000, p183

3) Melissa Percival, The Appearance of Character : Physiognomy and Facial Expression in 18th Century France, London, 1999, p8

4) 양선아, 캐릭터 디자인의 성격형성에 관한 연구, 영남대, 2001, p30

요소들의 형태와 위치, 비례 등을 고려한 '얼굴형에 따른 성격분류의 여덟 가지 타입'을 제시하고 있다. 얼굴형을 기본적인 3가지 타입으로 분류하면 역삼각형의 지적(知的)인 정신형(精神型), 둥근형의 정적(情的)인 지방형(脂肪型), 골격이 굵고 체격이 잡힌 의지적(意志的) 근골형(筋骨型)으로 나눌 수 있다. 이 기본 3가지 분류를 보다 세분화하여 8가지 대표적 타입으로 분류한다.

[그림 3-1] 얼굴형에 따른 성격분류의 여덟가지 타입의 형태



[표 3-2] 여덟가지 타입별 성격

	성실	사교성	명석	실행력	감정	의지력	논리성	직감	인정	포용력	신중
1역삼각형	O	X							X	X	O
2계란형		X	O	O		O	O		O		
3둥근형		O			O			O			
4사각형	O	X				O			O		
5삼각형	O				O	O					
6대좌형		O	O	O					O	O	
7장방형			O	O	O					O	
8세장형		O	O	O	O	O	O	O			

4. 실험 및 결과

실험은 애니메이션을 전공하는 100명의 학생들을 상대로 이루어졌다. 먼저 학생들에게 8가지 타입의 성격을 제시하고 캐릭터로 표현하게 하였다. 결과물은 애니메이션 캐릭터 전문가가 표현력을 중심으로 각 타입별로 30개씩 추렸다. 각 타입별로 그려진 캐릭터들이 어떤 관계를 가지는지 알아보기 위하여 얼굴의 가로세로비와 폭비(얼굴의 가로길이와 얼굴형태를 결정하는 하악골의 길이 비)를 조사하여 타입별로 비교하였다. [표4-2]는 타입별로 평균값을 비교한 그래프이다. 타입별로 큰 차이를 보이고 있어 다른 구성요소들의 데이터를 축적한다면 각 성격타입별로 객관적인 수치화가 가능할 수도 있을 것으로 생각한다. 또한 학생들이 해당성격을 나타내기 위해서 타입별로 어떤 요소들을 사용하였는지를 조사하였다. 예를 들어 안경의 경우 2번과 7번성격에서 높은 빈도로 그려진 것을 알 수 있다.

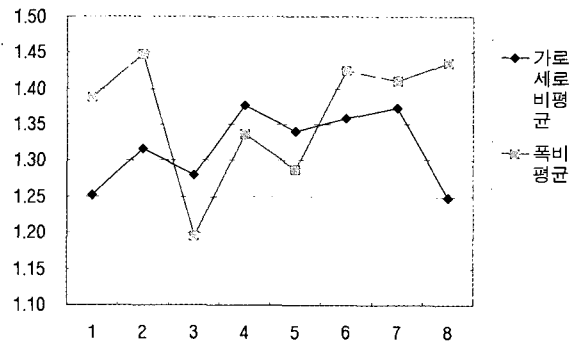
다음으로 타입별 캐릭터를 '얼굴형에 따른 성격분류의 여덟가지 타입'을 사용하여 관상학적 측면에서 분류한 후 제시되었던 성격과 분류성격이 일치하는 캐릭터 한점, 일치하지 않는 캐릭터 한점씩을 선정하였다. 선정된 캐릭터를 학생들에게 제시하고 8가지 성격 중 하나로 분류하게 하였다. [표4-1]은 각 제시캐릭터별로 원래 학생들에게 제시되었던 성격타입, 관상학적으로 분류된 성격타입, 그리고 학생들이 분류한 성격타입을 보여주고 있다. 결과를 보면 학생들이 분류한 성격과 관상학 측면에서 분류한 성격간에

상관관계가 높은 것으로 나타났다.

[표4-1] 관상학측면에서 분류한 성격타입과 학생들이 분류한 성격타입 비교

제시캐릭터	제시성격	관상학적 분류	학생분류(선택%)
A	5	3	3(52%)
B	2	2	2(70%)
C	1	1	1(48%)
D	3	6	5(35%)
E	3	3	3(52%)
F	7	7	7(66%)
G	4	1	1(53%)
H	8	4	4(81%)
I	4	4	4(90%)
J	5	8	5(45%)
K	1	8	5(47%)
L	8	6	6(47%)
M	6	6	8(47%)
N	7	8	8(43%)
O	6	3	3(77%)
P	2	2	2(44%)

[표4-2] 학생들이 제시된 성격을 보고 그린 타입별 캐릭터들의 가로세로비평균값과 폭비평균값



5. 결론

캐릭터 얼굴표현에 있어 성격을 표현하기 위해 여러 가지 요소들을 고려하여 묘사하지만 의도한 성격과 얼굴표현간의 부합여부를 '얼굴형에 따른 성격분류의 여덟 가지 타입'을 사용하여 규명하는 것이 유의하다는 결과를 얻었다.

향후에는 각 성격타입별로 얼굴 구성요소들간의 관계를 객관적으로 수치화하여 성격과의 상관관계를 밝히고, 성격유형을 심리학적으로 명확히 하는 작업이 필요하다.

관상학을 통해 얼굴구성요소의 체계적인 Database가 이루어진다면 캐릭터 표현에 있어 디자이너의 창의력을 보조하여 다양한 표현과 형태를 전개시키는데 도움이 될 것이다.

참고문헌

- 설혜음, 서양의 관상학 그 긴그림자, 한길사, 2002
- 황선길, 애니메이션의 이해, 디자인하우스, 2000
- 양선아, 캐릭터 디자인의 성격형성에 관한 연구, 영남대 석사학위 청구논문, 2002
- 이문학, 복·덕·돈있는 얼굴, 봉성기획, 1999
- 박일주, 관상을 알면 팔자가 보인다, 좋은글, 1994
- 한행수, 단 한번 보고 아는 사람 판단법, 으뜸사, 1998
- 김의철, 관상고전, 동반인(맑은소리), 1999

■ 본 연구는 전북대학교 산업디자인 개발연구소의 지원으로 연구되었습니다.