

제14회 아시안게임 마스코트 디자인

채운경

(계원조형예술대학 애니메이션과 교수)

<초록>

이벤트의 캐릭터는 특유의 소프트한 측면과 생명력으로 행사의 차별화 및 일반대중과의 친숙도 제고는 물론 무한한 상업적 부가가치로 그 중요성이 더욱 부각되고 있다. 특히 위성방송의 활성화로 전세계 단일 네트워크 권에 있는 오늘날에 있어서 그 역할은 무한하다고 하겠다. 따라서 단순한 행사의 상징으로 사용되었던 시기에 명명된 마스코트(Mascot)라는 용어보다 이벤트 아이덴티티 캐릭터(Event Identity Character)라는 용어가 더 적합하다고 할 수 있지만 행사의 조직위원회와 국제아시안게임조직위원회에서 공식적으로 사용하는 용어가 마스코트이므로 그대로 사용하도록 하겠다.

국내 지방자치도시로는 처음으로 국제적 하계 스포츠행사를 유치한 부산아시안게임의 마스코트를 개발하고 그 활용방안을 제안함으로써 행사의 객단가를 높임은 물론 행사에 대한 내, 외국 관객의 기대심리를 충족시키고자 하였다.

I. 제작배경

2002 부산아시안게임의 마스코트 개발은 Event Identity Program 지정 공모에 태스크 포스 팀(Task Force Team)을 구성, 참여함으로써 시작되었다. 엠블렘(Emblem) 개발 및 총 지휘는 서울시립대학교의 정상근 교수가 맡고, 나는 마스코트 개발을 맡게 되었다.

이미 일반 공모에 많은 시간을 소모하였기 때문에 지정 공모는 시간 여유가 많지 않았다. 짧은 시간에 부산이라는 개최지의 특징을 가장 잘 나타내고 우리나라의 문화적 이미지를 대변할 수 있는 마스코트를 개발해야 했으며 지방자치단체의 행사에 동향인이 아닌 타지 제작진으로서의 불만, 일반 공모의 후유증을 잠재우기 위해 완성도 높은 마스코트를 제작하여야 한다는 부담을 안고 작업하여야 했다.

II. 전개방식

1. 이론적 측면

가. 대상 연구

2002 부산아시안게임의 마스코트는 그 출발부터 이미 대상이 확정되어 있었다. 부산 시민들의 여론조

사에서 우리나라 최대의 항구도시 부산을 상징하는 동물로 꿩이 갈매기를 선택한 것이다.

갈매기는 일반 조류에 비해 목이 짧고 상대적으로 긴 날개와 짧은 다리를 지니고 있다는 특징이 있다. 또한 꿩이 갈매기는 부리와 날개, 그리고 꼬리 끝에 검게 보이는 무늬로 다른 갈매기들과 차별화된다.

그러나 이와 같은 형태적 특징보다 더 주목해야 하는 것은 일반 대중의 갈매기에 대한 인식이 있었다. 사람들에게 갈매기를 그려보도록 청하면 거의 대부분 가운데에 꺾임이 있는 포물선으로 표현한다. 이로써 우리는 다음과 같은 사실을 알 수 있다. 우선 갈매기는 특징인 긴 날개에 대한 인식이 정형화되어 있고 날고 있는 모습으로 인지되어 있다는 사실이다. 이는 날고 있지 않은 갈매기는 우리 눈에 익숙지 않으며 우리가 갈매기를 바라볼 때 피사체와의 거리가 멀고 바닷가라는 특정 배경과 함께 생각하기 때문인 것으로 풀이된다.

결국 이와 같은 갈매기의 형태적 특성과 대중에게 인식되어 있는 특징의 표현이 이 대상의 표현에 있어서 가장 큰 과제인 것이다.

나. 행사의 독창적 이미지 고지

(1) 부산의 이미지

제2의 도시, 제1의 항구도시, 피서지로 유명한 해운대와 광안리, 바다의 절경으로 유명한 태종대와 오륙도 등을 부산의 특징으로 생각할 수 있다. 이러한 특징들은 대부분 하나의 공통된 단어로 압축될 수 있는데 그것은 바로 ‘바다’이다.

(2) 우리나라의 이미지

우리 나라의 이미지를 부각시키는 특징은 무엇일까?

우선 붓으로 표현되는 먹선을 들 수 있다. 한국화의 난초 그림에서 볼 수 있는 단아하면서 힘찬 먹선의 이미지는 무엇보다 독창적인 우리나라의 이미지로 특징지을 수 있을 것이다. 두 번째는 깨끗함이다. 예로부터 백의 민족으로 불리었던 깨끗한 이미지는 온갖 정치 비리와 전쟁 공포, 날로 극심해지는 환경 문제 등에 시달리는 현대인이 다시 찾고픈 제 1의 특징이 아닐까?

(3) 스포츠 캐릭터의 이미지

사람들이 스포츠에 열광하는 이유는 여러 가지가 있을 것이다. 대리 만족, 스트레스 해소, 예측할 수 없는 의외성 등. 그러나 스포츠의 특성 중 손 꼽을 수 있는 것은 무엇보다도 인간이 살아 있음을 절실히 느낄 수 있도록 해주는 생명력, 심장 박동과 같은 힘찬 기운일 것이다. 그런 이유로 스포츠 행사의 마스코트는 빠르고 날렵함, 강함, 활동적인 이미지를 갖추어야 한다.

이상에서 다음과 같은 컨셉을 얻을 수 있다.

- 대상인 꿩이 갈매기의 특징이 충분히 표현된 마스코트

- 부산의 특징인 바다를 연상시키는 마스크트
- 자유롭고 강하고 깨끗한 이미지의 우리 나라를 연상시키는 마스크트
- 빠르고 액티브한 마스크트

2. 제작측면

가. 마스크트 시안

디자이너의 입장에서 바람직한 방향으로 1, 2안을, 비전문가인 의사 결정권자의 시각을 인식한 4, 5안, 그리고 절충안인 3안으로 구성된 5개의 시안을 제작, 제안하였다.

나. 마스크트 확정

모든 프로젝트에서 언제나 디자이너의 뜻대로 결정되는 것은 아니다. 오히려 의외의 결과가 나는 것이 보통이다. 그 이유는 디자이너의 시간이 너무 앞서가거나 의사 결정권자의 시각이 지나치게 경직되어 있기 때문인 경우가 많다.

이번 경우에도 당선 소식을 듣고 처음의 흥분이 가시고 난 후 과연 어떤 안이 되었는지에 대한 두려움이 엄습해왔다. 왜냐하면 비전문가의 시각을 인식한, 전혀 만족스럽지 못한 시안도 제시되었기 때문이다.

그러나 결과는 놀랍게도 1안이 선택되었다는 것이었다. 지금 다시 생각해봐도 놀랍고 기분 좋은 결과였다. 물론 그랬기 때문에 결과적으로 이후 마스크트의 활용에 있어서 많은 우여곡절을 겪게 되었지만...

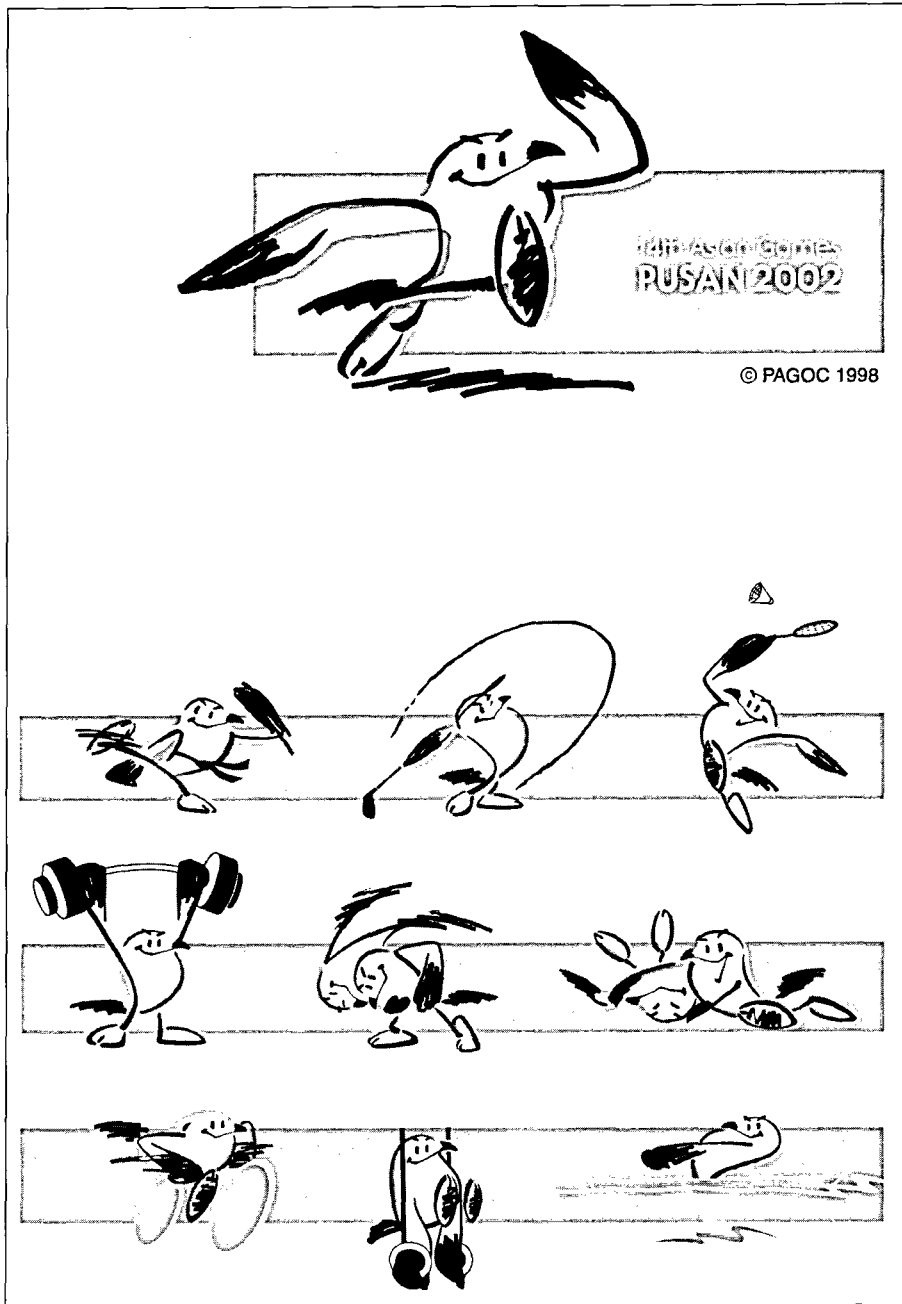
다. 마스크트의 생명력 부여를 위한 작업

마스크트는 개발되는 것보다 어떻게 활용하는가 하는 것이 그 마스크트의 성패를 좌우한다. 디자이너의 역할이 개발에만 국한되는 것이 보통인 우리나라의 경우 이 부분에 대한 지속적인 관리 미숙으로 수많은 캐릭터들이 단순 아이캐처(Eye Catcher)로 전락하는 경우가 많았다. 물론 이 프로젝트에서도 결과적으로는 마찬가지로 되겠지만 조금이나마 그 문제를 해결하기 위해 마스크트의 아이덴티티화 작업에 힘을 기울였다.

이 작업에는

- 바리에이션(Variation)
- 응용형 개발(Application)
- 입체물을 위한 연구

3. 작품사진



제목: 14회 부산아시안게임 마스코트

제작년도: 1997.

III. 향후방향

마스코트는 한번에 만드는 것이 아니고 키워나가는 것.

순간의 필요성이나 한정된 용도를 위하여 만들어지는 마스코트는 생명력을 지니기 어렵다. 마스코트가 생명력을 지닌다는 것은 마스코트 자체가 행사의 고유자산이 됨을 의미한다.

개최지인 부산이 경제 불황을 맞으면서 행사에 대한 계획들이 차질을 빚게 되었다. 그 와중에서 마스코트를 위한 추가 사업들은 요원해지고 거기에 기존 시각을 앞서간 마스코트에 대한 사용업체들의 불만과 조직위와의 관계가 불편해진 OCA의 트집 등이 겹쳐지면서 부산아시아안게임 마스코트는 조직위원회로부터 애물단지 취급을 받기조차 하였다.

문화를 앞서간다는 것이 쉬운 일이 아닌 것은 잘 알지만 전문가들로부터 새로운 방식의 시도로, 완성도 높은 작업으로 평가된 마스코트가 평가 절하되는 사태를 아프게 바라볼 수밖에 없었다. 이제 1년도 채 남지 않은 행사 개최를 앞두고 모쪼록 이 마스코트가 많이 훼손되지 않고 잘 사용되었으면 하는 바람만을 가질 뿐이다.