



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2022년 8월  
박사학위 논문

# 문화유산 활성화를 위한 전통도자 캐릭터 디자인 개발 연구

- 한국의 고려청자(高麗靑瓷)와 중국의  
북송여자(北宋汝瓷)를 중심으로 -

조선대학교 대학원

디자인학과

장 예 건

# 문화유산 활성화를 위한 전통도자 캐릭터 디자인 개발 연구

- 한국의 고려청자(高麗靑瓷)와 중국의  
북송여자(北宋汝瓷)를 중심으로 -

A Study on the Character Design and Development of Traditional  
Ceramics Based on Cultural Heritage Activation

- Focused on the Korean Goryeo Celadon and Chinese Northern Song Ru Porcelain -

2022년 8월 26일

조선대학교 대학원

디자인학과

장 예 건

# 문화유산 활성화를 위한 전통도자 캐릭터 디자인 개발 연구

- 한국의 고려청자(高麗靑瓷)와 중국의  
북송여자(北宋汝瓷)를 중심으로 -

지도교수 박 재 연

이 논문을 디자인학 박사학위 신청 논문으로 제출함  
2022년 4월






조선대학교 대학원

디자인학과

장 예 건



## 장예건의 박사학위논문을 인준함

위원장	조선대학교	교수	김남훈	
위원	조선대학교	교수	박순천	
위원	조선대학교	교수	장재욱	
위원	호남대학교	교수	진 성	
위원	조선대학교	교수	박재연	

2022년 6월

조선대학교 대학원

## 목 차

### ABSTRACT

<b>제1장 서론</b> .....	<b>1</b>
제1절 연구의 배경 및 목적 .....	3
1.1 연구배경 .....	3
1.2 연구목적 .....	6
제2절 연구의 방법 및 범위 .....	9
제3절 연구의 구성 .....	11
<b>제2장 이론적 배경</b> .....	<b>13</b>
제1절 캐릭터 디자인 .....	15
1.1 캐릭터 디자인의 개념 .....	15
1.2 캐릭터의 형태구성 .....	16
제2절 문화유산 .....	34
2.1 문화유산의 개념 .....	34
2.2 문화유산의 분류 .....	37
2.3 문화유산의 활성화 .....	39
제3절 전통도자 .....	41
3.1 한국 고려청자 .....	41
3.2 중국 북송여자 .....	45
<b>제3장 문화유산의 활성화를 위한 캐릭터 사례 연구</b> .....	<b>51</b>
제1절 한국의 문화유산 활성화를 위한 캐릭터 사례 연구 .....	53
1.1 현황분석 .....	53
1.2 사례 선정 및 분석 기준 .....	54
1.3 사례 연구 .....	55

제2절 중국의 문화유산 활성화를 위한 캐릭터 사례 연구 .....	71
2.1 현황분석 .....	71
2.2 사례 선정 및 분석 기준 .....	72
2.3 사례 연구 .....	73
제3절 한·중 캐릭터 비교분석 .....	89
3.1 유사점 .....	89
3.2 차이점 .....	90
3.3 소결 및 계시 .....	94
<b>제4장 문화유산 활성화를 위한 전통도자 캐릭터 디자인 개발 .....</b>	<b>97</b>
제1절 문화유산 활성화를 위한 캐릭터 개발 프로세스 .....	99
1.1 기본 형상 .....	99
1.2 색채 방안 .....	100
1.3 디자인 추출 .....	100
1.4 캐릭터 네이밍 .....	100
제2절 개발 프로세스를 기반으로 한 캐릭터 디자인 .....	102
2.1 캐릭터 개발 프로세스 매뉴얼 .....	102
2.2 전통도자 캐릭터의 디자인 개발 .....	117
2.3 캐릭터의 3D 모델링 .....	153
2.4 문화상품 디자인 개발 .....	167
2.5 <우과천청(雨過天靑)> 작품 전시 .....	179
2.6 디자인 소결 .....	183
<b>제5장 결론 .....</b>	<b>187</b>
제1절 연구결과 .....	189
제2절 시사점 및 향후연구 .....	192

## 표 목 차

[표1-1] 연구내용 및 수행단계 .....	12
[표2-1] 캐릭터의 형태구성 및 이론적 기초 .....	19
[표2-2] 서로 다른 생물의 열거 .....	23
[표2-3] 유네스코(UNESCO) 문화유산 유형 목록(2002) .....	36
[표2-4] 대한민국의 문화유산 분류 .....	38
[표2-5] 중국의 문화유산 분류 .....	38
[표2-6] 일본의 문화유산 분류 .....	39
[표2-7] 북송에서 전해져 내려오는 여자 통계표 .....	49
[표3-1] 한국 문화유산 활성화를 위한 캐릭터 사례 .....	55
[표3-2] 한국 캐릭터 사례의 외적요소 .....	56
[표3-3] 한국 캐릭터의 형상언어 통계표 .....	57
[표3-4] 한국 캐릭터 사례의 참고한 원형 통계표 .....	59
[표3-5] 한국 캐릭터 사례의 등신 비율 통계표 .....	60
[표3-6] 한국 캐릭터 사례의 색채선정 통계표 .....	62
[표3-7] 한국 캐릭터 사례의 성격 연상 .....	64
[표3-8] 한국 캐릭터 사례의 문화유산의 근원 .....	66
[표3-9] 한국 캐릭터 사례의 문화유산 유형 통계표 .....	69
[표3-10] 중국 문화유산 활성화를 위한 캐릭터 사례 .....	73
[표3-11] 중국 캐릭터 사례의 외적요소 .....	75
[표3-12] 중국 캐릭터의 형상언어 통계 .....	76
[표3-13] 중국 캐릭터 사례의 참고한 원형 통계 .....	77
[표3-14] 중국 캐릭터 사례의 등신 비율 통계표 .....	78
[표3-15] 중국 캐릭터 사례의 색채선정 통계표 .....	80
[표3-16] 중국 캐릭터 사례의 성격 연상 .....	82
[표3-17] 중국 캐릭터 사례의 문화유산의 근원 .....	84
[표3-18] 중국 캐릭터 사례의 문화유산 유형 통계표 .....	88
[표3-19] 한중 캐릭터 사례의 형상언어 차이의 대비 .....	91
[표3-20] 한중 캐릭터 사례의 참고한 원형의 차이점 대비표 .....	91

[표3-21] 한중 캐릭터 사례의 등신 비율 차이점 대비표 .....	92
[표3-22] 한중 캐릭터 사례의 색채 선정의 차이점 대비표 .....	92
[표3-23] 한중 캐릭터 사례의 성격 표현의 차이점 대비표 .....	93
[표3-24] 한중 캐릭터 사례의 주제에 내포된 의미의 차이 대비표 .....	93
[표3-25] 한중 양국 캐릭터 사례의 유사점 정리 .....	94
[표3-26] 한중 양국 캐릭터 사례의 차이점 정리 .....	95
[표3-27] 전통도자의 활성화를 기반으로 한 캐릭터 디자인 개발 콘텐츠 포지셔닝 ..	96
[표4-1] 문화 유산의 활성화를 기반으로 한 캐릭터 디자인 프로세스 .....	101
[표4-2] 캐릭터 문화유산의 선택 .....	103
[표4-3] 캐릭터의 형상언어와 등신 비율의 결정 .....	104
[표4-4] 캐릭터의 참고할 원형의 선택 .....	105
[표4-5] 고려청자의 고유색 도출 .....	109
[표4-6] 캐릭터 색채 방안 .....	111
[표4-7] 고려청자의 세부사항 고찰 및 그에 따른 디자인 추출 .....	114
[표4-8] 당초문 브러쉬(Brush)의 제작과정 .....	115
[표4-9] 한국의 고려청자 캐릭터 네이밍 .....	118
[표4-10] 한국 문화유산의 선정 .....	119
[표4-11] 한국 고려청자 캐릭터의 외적요소와 문화유산의 결정 .....	121
[표4-12] 한국의 고려청자 캐릭터의 화선도 및 사용한 문화유산의 세부적 내용 ..	124
[표4-13] 한국 고려청자 캐릭터의 디자인 추출 .....	127
[표4-14] 한국의 고려청자 캐릭터 최종 설계도 및 배색 .....	129
[표4-15] 중국 북송여자 캐릭터 네이밍 .....	134
[표4-16] 중국 문화유산의 선정 .....	135
[표4-17] 중국 북송여자 캐릭터의 외적요소와 문화 유산의 결정 .....	137
[표4-18] 중국의 북송여자 캐릭터의 화선도 및 사용한 문화유산의 세부적 내용 ..	140
[표4-19] 용문(龍紋) 브러쉬의 제작과정 .....	142
[표4-20] 중국 북송여자 캐릭터의 디자인 추출 .....	144
[표4-21] 북송여자의 고유색 도출 .....	147
[표4-22] 중국의 북송여자 캐릭터 최종 설계도 및 배색 .....	148
[표4-23] 문구류 문화상품 .....	167
[표4-24] 장난감류 문화상품 .....	170

[표4-25] 생활용품류 문화상품 ..... 173  
[표5-1] 한·중 간 캐릭터 디자인의 특징 ..... 191

## 그림 목 차

[그림2-1] 베이징 고궁의 오문 .....	17
[그림2-2] 캐릭터 디자인의 주요 형상(形狀) .....	20
[그림2-3] 주요형상의 선택에 따라 서로 다른 심리적 감각이 발생한다 .....	20
[그림2-4] 형체의 조종(Manipulation)사례 .....	21
[그림2-5] 한가지 주요 형상을 기반으로 창작한 캐릭터는 서로 다른 느낌을 준다 ..	21
[그림2-6] 현실 세계의 생물에 대한 관찰 및 정리 .....	22
[그림2-7] 실제 연기자를 참고하여 캐릭터 디자인에 적용한 사례 .....	24
[그림2-8] 연령대별 머리 높이의 비율(약도) .....	25
[그림2-9] 동일한 머리 높이의 비율, 각각 다른 체형 .....	26
[그림2-10] 먼셀(Munsell)의 색채 체계 .....	27
[그림2-11] 카운터 포즈(Counterpose) .....	28
[그림2-12] 플로우(Flow) 곡선 .....	29
[그림2-13] 리듬(Rhythm)과 플로우(Flow)의 비교 .....	29
[그림2-14] 평범한 자세, 기울어진 자세, 트위스트(Twists) 자세의 비교 .....	30
[그림2-15] 눈썹은 얼굴의 생리적 엔진 역할 .....	31
[그림2-16] 일본의 만화가 테즈카 오사무(てづかおさむ)의 표정 이어 맞추기 실험 ·	31
[그림2-17] 고려청자 상감운학문 매병 .....	43
[그림2-18] 고려청자에서 주로 사용되는 문양 .....	44
[그림2-19] 고려상감청자의 제작방법 .....	45
[그림2-20] 북송의 여요 하늘청색 유약을 바른 청자 그릇 .....	46
[그림2-21] 여관요 유적지 .....	48
[그림3-1] 짱옹이 .....	55
[그림3-2] 광박이 .....	55
[그림3-3] 호자 .....	55
[그림3-4] 호랑이 .....	55
[그림3-5] 토비 토미 .....	55
[그림3-6] 청자선녀 .....	55
[그림3-7] 구르미 버리 땅이 .....	55

[그림3-8] 근초고왕 .....	55
[그림3-9] 회암이 .....	55
[그림3-10] 한국의 전통적인 오방정색과 오방간색 .....	63
[그림3-11] 청룡 .....	66
[그림3-12] 한복 두루마기 .....	66
[그림3-13] 박물관 건물 .....	66
[그림3-14] 광주광역시의 햇살 .....	66
[그림3-15] 호자(虎子) .....	66
[그림3-16] 호랑이 .....	66
[그림3-17] 호랑이 모양 허리띠고리 .....	66
[그림3-18] 상감화훼조충문병 및 상감구름학무늬매병 .....	66
[그림3-19] 화훼조충문니및 구름 학무늬 .....	66
[그림3-20] 고려청자 정병 .....	66
[그림3-21] 구름무늬 및 연꽃무늬 .....	66
[그림3-22] 혼개통헌의(渾蓋通憲儀) .....	67
[그림3-23] 담비 올빼미 너구리 .....	67
[그림3-24] 근초고왕이야기 .....	67
[그림3-25] 백제갑옷 .....	67
[그림3-26] 쌍사자 석등 .....	67
[그림3-27] 구름 무늬 .....	67
[그림3-28] 《나타지마동강세》 중의 결계수 .....	72
[그림3-29] 장장미미(壯壯美美) .....	73
[그림3-30] 당유(唐妞) .....	73
[그림3-31] 당궁야연(唐宮夜宴) .....	73
[그림3-32] 검소퇴(臉小堆) .....	73
[그림3-33] 남명자(南溟子) .....	73
[그림3-34] 호아자(虎仔子) .....	73
[그림3-35] 십벌적(什伐赤) .....	73
[그림3-36] 기구(夔九) .....	73
[그림3-37] 모돈(冒頓) .....	73
[그림3-38] 용봉 정상문양(龍鳳呈祥紋樣) .....	84



[그림3-39] 청나라의 황제와 황후의 초상화(清朝皇帝皇後畫像) .....	84
[그림3-40] 당대 채회 여입용(唐代彩繪女立俑) .....	84
[그림3-41] 당대 벽화 사녀도(唐代壁畫仕女圖) .....	84
[그림3-42] 장성묘 채회 악기용(張盛墓彩繪樂伎俑) .....	84
[그림3-43] 당대 분장 사녀용(唐代粉妝仕女俑) .....	84
[그림3-44] 삼성퇴 종목 면구(三星堆縱目面具) .....	84
[그림3-45] 천극 복식(川劇服飾) .....	84
[그림3-46] 중국 민간 동자화(中國民間童子畫) .....	84
[그림3-47] 여족 복식과 골잠(黎族服飾和骨簪) .....	84
[그림3-48] 복조 쌍미 청동 호랑이(伏鳥雙尾青銅虎) .....	84
[그림3-49] 호두모(虎頭帽) .....	84
[그림3-50] 소릉육준 부조석각(昭陵六駿浮彫石刻) .....	85
[그림3-51] 양인 전투(虎牢關之戰) .....	85
[그림3-52] 기룡옥괘(夔龍玉佩) .....	85
[그림3-53] 산해경(山海經) .....	85
[그림3-54] 응형정 금관(鷹形頂金冠) .....	85
[그림3-55] 모돈선우(冒頓單于) .....	85
[그림3-56] ‘당궁야연(唐宮夜宴)’ 무용 작품 영상 캡처 .....	86
[그림3-57] 아동 캐릭터와 성인 캐릭터의 얼굴 디자인 방법 .....	90
[그림4-1] 상감 모란당초문 표형 주자 .....	103
[그림4-2] 참외 모양 병 .....	103
[그림4-3] 한복의 형태 .....	103
[그림4-4] 문화유산을 적용한 캐릭터 ‘려려’ 스케치 .....	103
[그림4-5] 형상언어와 등신 비율을 적용한 ‘려려’ 스케치 .....	104
[그림4-6] 소녀 .....	105
[그림4-7] 여성 한복 .....	105
[그림4-8] 헤어스타일을 적용한 ‘려려’ 스케치 .....	105
[그림4-9] 캐릭터 간략 스케치 .....	106
[그림4-10] 캐릭터 화선도 .....	106
[그림4-11] 환경광(Ambient Light)이 색채에 주는 영향 .....	108
[그림4-12] 고려청자 사진 수집 .....	109

[그림4-13] 고려청자의 고유색과 대응되는 RGB값 .....	109
[그림4-14] 캐릭터 색칠도 .....	111
[그림4-15] 캐릭터 디자인 추출의 간략한 스케치 .....	112
[그림4-16] 캐릭터 디자인 추출 화선도 .....	113
[그림4-17] 당초문 .....	114
[그림4-18] 운학문 .....	114
[그림4-19] 참외 모양 병 밑부분의 조형 .....	114
[그림4-20] 직접 제작한 당초문 브러쉬(Brush) 효과 .....	114
[그림4-21] 운학문을 활용한 머리 장식품 디자인 .....	114
[그림4-22] 소맷부리 디자인 .....	114
[그림4-23] 당초문 브러쉬를 그리기 .....	115
[그림4-24] 당초문 브러쉬의 최종 효과 .....	115
[그림4-25] 캐릭터의 업그레이드 설계도 .....	115
[그림4-26] 캐릭터의 최종 설계도 .....	116
[그림4-27] 상감 구름 학무늬 매병 .....	119
[그림4-28] 죽순모양 주전자 .....	119
[그림4-29] 투각 칠보무늬 향로 .....	119
[그림4-30] 양각 갈대 기러기무늬 정병 .....	119
[그림4-31] 신수 주작 .....	119
[그림4-32] 태권도 .....	119
[그림4-33] 장구춤 .....	119
[그림4-34] 신수 백호 .....	119
[그림4-35] 남성 한복 .....	119
[그림4-36] 고려 관복 .....	119
[그림4-37] 장구 .....	119
[그림4-38] 고려청자박물관 도공 조각상 .....	119
[그림4-39] 고려청자박물관 도공 모형 .....	119
[그림4-40] 강진군 요지 복원 모형 .....	119
[그림4-41] 한국 호랑이 .....	119
[그림4-42] 한국 산토끼 .....	119
[그림4-43] 소년 .....	121

[그림4-44] 건장한 남성 .....	121
[그림4-45] 칠보무늬 향로 투각문양 .....	122
[그림4-46] 칠보무늬 향로의 발 부분 .....	122
[그림4-47] 캐릭터 ‘려려’의 화선도 .....	124
[그림4-48] 캐릭터 ‘려려’에 사용된 문화유산의 상세도 .....	124
[그림4-49] 캐릭터 ‘휘휘’의 화선도 .....	124
[그림4-50] 캐릭터 ‘휘휘’에 사용된 문화유산의 상세도 .....	124
[그림4-51] 캐릭터 ‘늬늬’의 화선도 .....	124
[그림4-52] 캐릭터 ‘늬늬’에 사용된 문화유산의 상세도 .....	124
[그림4-53] 캐릭터 ‘김대인’의 화선도 .....	124
[그림4-54] 캐릭터 ‘김대인’에 사용된 문화유산의 상세도 .....	124
[그림4-55] 캐릭터 ‘인(寅)’의 화선도 .....	125
[그림4-56] 캐릭터 ‘인(寅)’에 사용된 문화유산의 상세도 .....	125
[그림4-57] 캐릭터 ‘떡’의 화선도 .....	125
[그림4-58] 캐릭터 ‘떡’에 사용된 문화유산의 상세도 .....	125
[그림4-59] 캐릭터 ‘휘휘’의 디자인 추출 화선도 .....	127
[그림4-60] 캐릭터 ‘늬늬’의 디자인 추출 화선도 .....	127
[그림4-61] 캐릭터 ‘김대인’의 디자인 추출 화선도 .....	127
[그림4-62] 캐릭터 ‘인(寅)’의 디자인 추출 화선도 .....	127
[그림4-63] 캐릭터 ‘떡’의 디자인 추출 화선도 .....	127
[그림4-64] 캐릭터 ‘려려’의 최종 설계도 .....	129
[그림4-65] 캐릭터 ‘휘휘’의 최종 설계도 .....	129
[그림4-66] 캐릭터 ‘늬늬’의 최종 설계도 .....	130
[그림4-67] 캐릭터 ‘김대인’의 최종 설계도 .....	130
[그림4-68] 캐릭터 ‘인(寅)’의 최종 설계도 .....	131
[그림4-69] 캐릭터 ‘떡’의 최종 설계도 .....	131
[그림4-70] 한국의 고려청자 캐릭터 조합도 .....	133
[그림4-71] 연꽃 모양의 온완(蓮花式溫碗) .....	135
[그림4-72] 옥호춘병(玉壺春瓶) .....	135
[그림4-73] 청자병(膽式瓶) .....	135
[그림4-74] 아경병(鵝頸瓶) .....	135

[그림4-75] 앵무새 모양 향로 뚜껑(鸚鵡形熏爐盖鈕) .....	135
[그림4-76] 지추병(紙槌瓶) .....	135
[그림4-77] 해바라기 꽃잎 모양 잔탁(葵瓣式盞托) .....	135
[그림4-78] 청명상하도(清明上河圖) 국부 .....	135
[그림4-79] 화신축융 .....	135
[그림4-80] 소림무술 .....	135
[그림4-81] 앙가(秧歌) 복식 .....	135
[그림4-82] 하남성의 약칭‘예(豫)’ .....	135
[그림4-83] 빙렬무늬 .....	135
[그림4-84] 경호(京胡) .....	135
[그림4-85] 북송여복 .....	135
[그림4-86] 북송관복 .....	135
[그림4-87] 마가서회(馬街書會) .....	135
[그림4-88] 여요 생산 연출 .....	135
[그림4-89] 여요 유적 복원 모형 .....	135
[그림4-90] 아시아 코끼리 .....	135
[그림4-91] 중국의 Derby's Parakeet(中國大紫胸鸚鵡) .....	135
[그림4-92] 노령 남성 .....	138
[그림4-93] 캐릭터 ‘여여’의 화선도 .....	140
[그림4-94] 캐릭터 ‘여여’에 사용된 문화유산의 상세도 .....	140
[그림4-95] 캐릭터 ‘융융’의 화선도 .....	140
[그림4-96] 캐릭터 ‘융융’에 사용된 문화유산의 상세도 .....	140
[그림4-97] 캐릭터 ‘푸푸’의 화선도 .....	140
[그림4-98] 캐릭터 ‘푸푸’에 사용된 문화유산의 상세도 .....	140
[그림4-99] 캐릭터 ‘장대인’의 화선도 .....	140
[그림4-100] 캐릭터 ‘장대인’에 사용된 문화유산의 상세도 .....	140
[그림4-101] 캐릭터 ‘예(豫)’의 화선도 .....	141
[그림4-102] 캐릭터 ‘예(豫)’에 사용된 문화유산의 상세도 .....	141
[그림4-103] 캐릭터 ‘면’의 화선도 .....	141
[그림4-104] 캐릭터 ‘면’에 사용된 문화유산의 상세도 .....	141
[그림4-105] 요점 .....	142

[그림4-106] 용문 브러쉬를 그리기 .....	142
[그림4-107] 용문 브러쉬의 최종효과 .....	142
[그림4-108] 캐릭터 ‘여여’의 디자인 추출 화선도 .....	144
[그림4-109] 캐릭터 ‘용용’의 디자인 추출 화선도 .....	144
[그림4-110] 양가(秧歌) 무용 동작 .....	144
[그림4-111] 캐릭터 ‘푸푸’의 디자인 추출 화선도 .....	144
[그림4-112] 캐릭터 ‘장대인’의 디자인 추출 화선도 .....	144
[그림4-113] 연구자 부친의 경호(京胡) 연주 .....	144
[그림4-114] 캐릭터 ‘예(豫)’의 디자인 추출 화선도 .....	144
[그림4-115] 캐릭터 ‘면’의 디자인 추출 화선도 .....	144
[그림4-116] 고개를 가우똥하는 앵무새 .....	144
[그림4-117] 서로 다른 색상의 여자 조각 .....	146
[그림4-118] 북송 여자 사진 수집 .....	147
[그림4-119] 북송 여자의 고유색과 대응되는 RGB값 .....	147
[그림4-120] 캐릭터 ‘여여’의 최종 설계도 .....	148
[그림4-121] 캐릭터 ‘용용’의 최종 설계도 .....	148
[그림4-122] 캐릭터 ‘푸푸’의 최종 설계도 .....	149
[그림4-123] 캐릭터 ‘장대인’의 최종 설계도 .....	149
[그림4-124] 캐릭터 ‘예(豫)’의 최종 설계도 .....	150
[그림4-125] 캐릭터 ‘면’의 최종 설계도 .....	150
[그림4-126] 중국의 북송여자 캐릭터 조합도 .....	152
[그림4-127] 캐릭터 ‘려려’의 머리 모델링 .....	154
[그림4-128] 캐릭터 ‘려려’의 표정 그리기 .....	155
[그림4-129] 캐릭터 ‘려려’ 머리부분 기타 모형의 모델링 .....	155
[그림4-130] 캐릭터 ‘려려’의 신체 모델링 .....	156
[그림4-131] 캐릭터 ‘려려’의 텍스처링 그리기 .....	157
[그림4-132] 텍스처링에서 나타난 오류 .....	158
[그림4-133] 모형의 분단선 점검 .....	158
[그림4-134] 캐릭터 ‘려려’의 3D 효과도 .....	159
[그림4-135] 캐릭터 ‘휘휘’의 3D 효과도 .....	160
[그림4-136] 캐릭터 ‘늚늚’의 3D 효과도 .....	160

[그림4-137] 캐릭터 ‘김대인’의 3D 효과도 .....	161
[그림4-138] 캐릭터 ‘인(寅)’의 3D 효과도 .....	161
[그림4-139] 캐릭터 ‘떡’의 3D 효과도 .....	162
[그림4-140] 고려청자 캐릭터 3D 조합도 .....	162
[그림4-141] 캐릭터 ‘여여’의 3D 효과도 .....	163
[그림4-142] 캐릭터 ‘응응’의 3D 효과도 .....	163
[그림4-143] 캐릭터 ‘푸푸’의 3D 효과도 .....	164
[그림4-144] 캐릭터 ‘장대인’의 3D 효과도 .....	164
[그림4-145] 캐릭터 ‘예(豫)’의 3D 효과도 .....	165
[그림4-146] 캐릭터 ‘면’의 3D 효과도 .....	165
[그림4-147] 북송여자 캐릭터 3D 조합도 .....	166
[그림4-148] 탁상용 달력 .....	167
[그림4-149] 사무용품 .....	168
[그림4-150] 시계 .....	168
[그림4-151] 사인펜 .....	168
[그림4-152] 테이프 .....	169
[그림4-153] USB 메모리 .....	169
[그림4-154] 피규어(Figure) 모형 .....	170
[그림4-155] 팔찌 .....	171
[그림4-156] 스케이트 보드 .....	171
[그림4-157] 브로치(Brooch) .....	172
[그림4-158] 스티커 .....	172
[그림4-159] 캔버스 가방 .....	173
[그림4-160] 핸드폰 거치대 .....	173
[그림4-161] 냄비 받침 .....	174
[그림4-162] 식품포장 .....	174
[그림4-163] 음표 포장 .....	175
[그림4-164] 커피컵 .....	175
[그림4-165] 티셔츠 .....	176
[그림4-166] 핸드폰 케이스 .....	176
[그림4-167] 핸드폰 환형(环形) 거치대 .....	177

[그림4-168] 마스크 .....	177
[그림4-169] 호텔 용품 .....	178
[그림4-170] 포스터 .....	179
[그림4-171] 고려청자 캐릭터의 전시 .....	180
[그림4-172] 북송여자 캐릭터의 전시 .....	180
[그림4-173] 고려청자 캐릭터의 선고도 및 완제품 모형 전시 .....	181
[그림4-174] 북송여자 캐릭터의 선고도 및 완제품 모형 전시 .....	181
[그림4-175] 고려청자 캐릭터의 완제품 종합 전시 .....	182
[그림4-176] 북송여자 캐릭터의 완제품 종합 전시 .....	182
[그림4-177] 고려청자 캐릭터의 3D 효과도 .....	183
[그림4-178] 북송여자 캐릭터의 3D 효과도 .....	183

## ABSTRACT

### A Study on the Character Design and Development of Traditional Ceramics Based on Cultural Heritage Activation

- Focused on the Korean Goryeo Celadon and Chinese Northern Song Ru Porcelain -

Zhang Li-jian

Advisor : Prof. Park Jae-yeon, Ph.D.

Department of Design

Graduate School of Chosun University

Based on the principles of character design and theories related to morphological composition, this paper summarizes the morphological composition method of characters, which is a study of the character design process of cultural heritage activation. With the development of cultural and creative industries, character industry has been widely used in many fields. Character design based on cultural heritage can not only accurately express the implicit meaning that culture has, but also better enable national culture to be widely disseminated and inherited. The author starts from the activation of cultural heritage and incorporates it into the process of character composition, and summarizes the character design process of cultural heritage activation in order to provide theoretical guidance and reference for relevant character design.

Firstly, this paper summarizes the morphological composition method of characters by examining character design methods and combining them with morphological composition theory. The object of study of morphological composition is the interpretation of shape and image based on the physical laws of modeling, and then



the interpretation of form by the psychological laws, which involves not only the recognition of shape, but also the psychological feelings of the audience. The modelling activity corresponding to this, i.e. the creative activity of the work, is based on imitation and deformation, with composition as the way of creating form. Incorporating the above theory into character design, the author proposes that the morphological composition of a character is divided into two parts: external and internal elements. The external elements serve as the basis for the design of the visualized appearance of the character, while the internal elements start from the character expression and thematic connotation, and conduct an in-depth study of the character's posture, expression and the cultural attributes behind it.

Secondly, the authors examined the concepts of cultural heritage and cultural heritage activation in depth in order to conduct a study of the cultural attributes behind the character design. Activation of cultural heritage means changing cultural heritage from an inanimate and inactive state of expression to an active state, making cultural heritage resources more in line with the aesthetics and needs of modern society through characterization, storytelling and scenario-based presentation, making these precious cultural heritage "alive" and playing an active role in the conservation and development of cultural heritage. In the character design, the reference characters are used as a reference for the cultural heritage. In character design, the cultural heritage of the reference is the direct use of external shapes and patterns, but also the refinement of the form, the ultimate goal is the in-depth expression of the theme of the character design work.

Thirdly, based on the morphological composition method of characters, the author examines the excellent cultural heritage of Korea and China and compares the similarities and differences between the characters of Korea and China through the data, which provides the general direction of the external elements and the specific reference of the internal elements for the subsequent creation of the work.

Finally, the character design process based on cultural heritage activation was developed in four steps based on the morphological composition method of characters and the experience provided by the results of the character examples in Korea and China.

First, basic shape. Determine the shape language, head-to-body ratio, and reference prototype in the external elements, and determine the way to express the thematic connotation in the internal elements, i.e., the selection of primary and secondary cultural heritage. The purpose is to use these two parts to achieve the integration of the character design with the primary cultural heritage in terms of the character's appearance.

Second, color scheme. Extract the inherent color according to the primary cultural heritage, determine the primary color and the same frequency color, and then determine other secondary colors and accent colors according to the color matching method and example analysis. The purpose is to make the character color match centered on the inherent color of the main cultural heritage, to better reflect the color characteristics of the character, and to highlight the indicative nature of the main cultural heritage.

Third, design advancement. Based on the forms of the primary and secondary cultural heritage, new poses and expressions are designed so as to reflect the character traits of the characters. At the same time, based on the details of the primary and secondary cultural heritage, design patterns and ornaments to enrich the details of the character and strengthen the indicative nature of the cultural heritage.

Fourth, character naming. All factors are integrated for naming to reinforce the character and enhance the interest.

Through the above research, two representative traditional ceramics from Korea and China, Koryo celadon and Northern Song Ru porcelain, were selected as reference cultural heritage, and two sets of character design works and related cultural products were developed based on the character design process, which were presented through the exhibition "Cyan Sky After Rain", providing reference and inspiration to relevant researchers and designers.

**Keywords:** Cultural Heritage Activation, Character Design, Traditional Ceramics, Korean Goryeo Celadon, Chinese Northern Song Ru Porcelain

# 제1장

## 서론

---

### 제1절 연구의 배경 및 목적

1.1 연구배경

1.2 연구목적

### 제2절 연구의 방법 및 범위

### 제3절 연구의 구성



# 제1장 서론

## 제1절 연구의 배경 및 목적

### 1.1 연구배경

캐릭터 산업은 세계적으로 가치의 다양성으로 그 규모가 급성장하고 있으며, 기존 애니메이션·영화·만화·게임 산업 등 엔터테인먼트 분야뿐만 아니라 박물관·출판물·예술 분야·비영리활동·상업 활동으로도 그 범위가 확대되고 있다.

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 공동으로 발간한 2020년 캐릭터 산업백서에 따르면 “한국 소비자 조사에서 ‘상품 구매 시 캐릭터 이미지가 구매 결정을 내리는 데 영향을 미치는가’라는 질문에 ‘그렇다’라고 답변한 비율이 57.2%였다.”<sup>1)</sup> 반면 “중국에서 캐릭터 상품을 구매하는 소비자를 대상으로 한 조사에서는 약 81%가 재구매에 긍정적으로 나타나 자신이 좋아하는 캐릭터 관련 상품에 대한 높은 충성도를 보였다.”<sup>2)</sup> 이와 같은 결과는 한·중 양국에서 캐릭터 산업 라이선스 시장의 잠재력이 매우 크다는 것을 시사하고 있다.

이와 같은 이유로 한·중 양국의 정부도 캐릭터 산업의 발전을 위해 대대적으로 지원하고 있다. 이들 캐릭터 산업백서에 따르면 2020년 한국 정부는 다양한 제작·유통·소비 환경에 적합한 캐릭터 디자인 작품을 발굴하고 “우수 국산 캐릭터와 연계하여 협력을 촉진하는 방법으로 우수한 콘텐츠를 활성화하기 위해 총 177개 프로젝트 과제를 위탁받아 23개 과제와 최종 협약을 체결하였다.”<sup>3)</sup> “반면 중국은 2020년 현대 공공문화 서비스 시스템을 기본으로 구축한 문화산업이 국민경제의 버팀목이 되고, 국가정책의 지원으로 문화 창신 산업을 적극 육성하여, 전통문화를 홍보하며, 국민의 문화적 자긍심을 높이고자 한다.”<sup>4)</sup>

또한 캐릭터 디자인은 전통문화의 전승과 발전에 도움이 된다. 캐릭터 디자인은 전통문화를 현대인의 미적 관습으로 표현하고, 문화유산의 내재적 가치를 설

1) 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 『2020캐릭터 산업백서』, 한국콘텐츠진흥원, 2020, p.19

2) 상계서, p.182

3) 상계서, p.226

4) 中華人民共和國中央人民政府新聞網站: <http://www.gov.cn/index1.htm>, 2021.12.05

명하고, 문화유산을 ‘역동성 있게 살아’ 있게 함으로써 관련 문화콘텐츠의 경제적 효과를 극대화할 수 있다. 예를 들어 “중국 베이징(北京) 고궁박물관의 경우 2017년 문화콘텐츠 매출액이 15억위안(약 1조7000억원)에 이른다.”<sup>5)</sup> 또한 캐릭터에 의한 작품 디자인으로 전통문화에 관한 관심을 고조시키고 있으며, 대중의 정신문화적 삶을 풍부하게 함으로써 행복감을 높이고 있다. 예를 들어 “2014부터 매년 북경고궁박물관은 문화 상품을 출시한 후, 매년 매출의 일부분을 투입하여 아동 상대로 2만5000회의 다양한 주제로 공익 수업을 진행하고 있다. 많은 학부모들은 문화와 관련된 교과목에 자녀들이 수업에 참여하도록 유도하고, 심지어 아이들과 함께 수업에 참여하기도 한다.”<sup>6)</sup> 이처럼 캐릭터 디자인에 관련한 문화산업행사에 참여함으로써 역사와 전통문화에 대한 관심이 높아지는 한편 문화재의 가치를 전승 발전시키는데 기여하고 있다.

인류의 문명을 지속가능하게 보호하고 문화재를 보존할 수 있게 자원을 투입한다는 것은 최종적으로 문화재를 활용하여 보편적 삶의 가치를 향상시킨다는 점에서 매우 의미 있는 일이다. 유네스코 공식 문서에 나와 있듯이 문화재는 사회적, “문화적 요소가 중요한 구성요소가 되는 장소로서 보존되어야 하며, 단순히 역사적으로 물리적 증거를 제공한 유적지로 보면 안된다고 강조하고 있다.”<sup>7)</sup>

문화재 중에서도 전통도자는 인류문화유산의 일부로서 현대적 디자인 이론으로 캐릭터 디자인 개발에 활용되어 경제성과 함께 대중의 정신문화적 삶을 풍요롭게 할 수 있다. 도기(陶器)를 시작으로 자기(瓷器) 발명과 발전까지 오랜 세월을 겪은 “도자기는 사람들의 생활 문제를 해결할 뿐만 아니라, 생활용품, 건축 자재 등과 같이 예술적인 즐거움에도 기여하고 있다.”<sup>8)</sup> “어떤 의미에 있어서, 도자기사(陶瓷器史)는 민족 예술과 과학의 기나긴 발전사의 축소판이라고 말할 수 있으며, 당시 사회생활 및 문화교류, 나아가 정치·경제 등을 표현하기도 한다.”<sup>9)</sup> 이러한 측면에서 한국과 중국은 모두 유구한 역사를 가진 국가이며, 두 나라 모두 도자 공예에 있어서 괄목할 만한 문화적 성과를 거두었다. 두 나라의 도자 문화는 당

5) 疏淑進, 邵雋, 『游客感知价值對故宮文創產品購買意向的影響研究』, 資源開發与市场, 2021年第4期, p.498.

6) 상계서, p.498.

7) UNESCO/ICCROM/ICOMOS/IUCN, 『World Heritage Management』, Attribution-NonCommercial-ShareAlike, 2015, p.14.

8) 溫宁榮 『淺談陶瓷藝術的發展与创新』, 景德鎮陶瓷, 2011, p.13.

9) 叶喆民, 『中國陶瓷史』, 生活·讀書·新知三聯書店, 2011, p.6.

대의 문화적 배경을 바탕으로 각자 고유한 도자 문화가 형성됐다. 따라서 양국의 전통도자사를 바탕으로 캐릭터 디자인을 해석하여 활성화하는 것이 문화의 향유에 의미가 있고, 시대를 거슬러 올라가며 삶에 대한 이해의 폭을 확장한다는 점에서 중요하다. 전통도자는 당대의 가치철학과 시대의 역동성을 반영하는 문화유산의 한 형태로 문화적 가치를 보존하기 위해 환경, 사회, 그리고 경제적 측면에서 지속 가능한 발전에 기여할 수 있을 것으로 판단이 된다. 양국의 전통도자를 바탕으로 캐릭터 디자인을 활성화한다는 것은 시대의 변천에 따라 문화적 가치를 분석할 수 있다는 점에서 의미가 있고, 이는 대중의 삶 속에 내면화된 캐릭터 디자인을 활성화하여 사람들의 가치체계를 추측하여 시장의 반응을 분석하는 데 중요한 출발점이 되어 시대적 환경분석·사회의 가치체계 반영 그리고 지속가능한 경제발전에 기여할 것으로 기대한다.

그러나 많은 참고문헌을 따르면 전통도자에 기반한 한국의 캐릭터 활성화 디자인 작품은 매우 미흡하고, 중국의 경우에는 전혀 없는 것으로 조사되어 연구의 필요성이 있다. 한국의 경우에는 전통도자 기반으로 하는 캐릭터 활성화 디자인 작품은 4개의 부류가 있다. 고려청자박물관의 ‘토비·토미’ 시리즈, 부안 청자박물관 ‘청자선자’ 시리즈 캐릭터, 경기 도자박물관 ‘토야’ 캐릭터와 2019 김해 분청(粉靑)도자축제 ‘옹이’ 캐릭터로 각자 고유한 특성을 가지고 있다.

반면에 도자의 발원국으로 영문 국명이 차이나(China)인 중국은 도자를 뜻하는 캐릭터 디자인 작품(도자기로만 활용)을 찾지 못하고 있다. 이것은 중국 도자 산업의 경우 전통도자의 문양과 디자인을 조사하고 분석하여 현대화된 캐릭터 디자인산업의 활성화에 대한 필요성을 설명하고 있다.

이에 따라 본 연구에서는 한국의 고려청자(高麗靑瓷)와 중국의 북송여자(北宋汝瓷)를 표본으로 하여 연구를 진행하였다. 고려청자는 유약(翡色)과 조형, 문양, 장식기법에서 독특한 매력을 지닌 한국 고대의 대표작품이다. 고려청자가 명성을 얻게 된 대표적인 캐릭터 작품으로 고려청자박물관에서 출시한 ‘토비, 토미’가 있지만, 인지도가 높지 않고, 관련된 문화콘텐츠도 개발되지 않은 채 인터넷 및 명절 홍보용 캐릭터로만 활용되고 있다. 반면에 북송여자의 경우에는 고대 중국 5대 관요(官窯) 중 가장 지명도가 높으나 보존된 작품은 드물다. 게다가 여요(汝窯) 유적지는 상대적으로 폐쇄적이고 낙후되어 있어 현재까지 여자(汝瓷)의 활성화

화된 캐릭터디자인 작품이 없는 실정이다, 이와 같은 현황은 북송여자의 캐릭터 디자인 활성화를 기반으로 전통적 가치를 재조명하여 전통적 가치를 보존하고 확산해야 하는 필요성이 있다. 여요(汝窯)유적지를 선택한 이유는 유적지에 대한 접근성이 양호하고 주변에 여자 생산업체와 종사자들이 많아 문헌 수집과 현장조사 등에서 탁월한 이점을 갖고 있기 때문이다.

따라서 본 연구의 목적인 전통도자의 ‘활성화’를 더욱 잘 실현시키기 위하여 한, 중 양국의 ‘고려청자’와 ‘북송여자’에 대하여 자세히 알아보고, 그 시대의 역사적 배경을 기반으로 ‘고려청자’와 ‘북송여자’의 이면에 존재하는 문화적 속성과 예술적 가치를 깊이 탐구하여 이후의 연구와 작품 개발에 이론적 소재로 제공하고 자 한다.

## 1.2 연구목적

콘텐츠 산업이 발전하면서 캐릭터 산업은 다양한 분야에서 활용되고 있다. “국가와 민족 문화를 근거로 한 캐릭터 디자인은 문화가 지닌 가치의 의미를 정교하게 표현할 수 있다, 국가의 정체성은 문화가 대표한다는 점에서 캐릭터 이미지는 시대를 뛰어넘어 많은 것을 이야기해 주고 있다.”<sup>10)</sup> “캐릭터 디자인과 문화재의 결합은 당대의 사회적 가치를 반영하면서 진화하기 때문에 새로운 캐릭터 활성화를 기반으로 하는 디자인 문화 산업에 대한 연구는 삶의 질을 향상시킨다는 관점에서 매우 의미가 있다.”<sup>11)</sup>

캐릭터는 문화유산 활성화를 위한 중요한 수단 중의 하나로 현대인의 심미적 특성에 부합되는 캐릭터 디자인을 활용하여 문화유산이 내포하고 있는 의미와 가치를 조명하도록 하여야 한다. 따라서 본래 진열만으로 전시되고 있는 다양한 문화유산을 캐릭터의 스토리화, 정경화, 입체화를 통하여 문화재가 담고 있는 역사적 문화 가치를 대중들에게 보다 역동적으로 보여주어야 한다.

캐릭터 디자인이라는 문화유산의 활성화를 위한 수단을 잘 활용하면 관객들에게 해당 문화유산에 대하여 더욱 깊이 알고 싶은 욕망을 불러일으키며, 이로써 문화유산을 계승하려는 목적에 도달한다. 캐릭터 디자인 작품을 활용하여 해당

10) 陳紫琪, 『“炎帝”動漫形象再造及炎帝文化推广』, 長沙理工大學博士學位論文, 2018, p.1.

11) <https://baike.baidu.com/item/文物活化/54024715?fr=aladdin>, 2021.12.08.



문화상품을 개발해냄으로써 문화상품 콘텐츠의 다양성을 실현시키고 문화산업의 영역을 확장시켜 훌륭한 경제적 효과를 가져온다. 이를 통해 문화유산의 보호와 문화유산의 계승을 촉진 시키고 문화유산을 선순환의 단계로 접어들게 만든다.

그러나 현재 문화유산에 대한 캐릭터 디자인은 캐릭터 디자인 기법을 도태로 진행되며, 내적 요소의 사용을 소홀히 하고 있다. 타깃성 디자인 프로세스가 없어 문화 유산의 외형을 그대로 모방하는 경우가 빈번해짐에 따라 캐릭터 디자인 작품의 질량은 천차만별이고 개방적인 캐릭터에 대한 중시 정도가 부족하여 작품의 사용 주기가 짧아지는 상황을 초래한다.

따라서 본 연구는 양국의 문화재 바탕으로 시대정신을 분석하고 향후 시장성을 예측하는 방법으로 전통도자를 중심으로 조사 분석하고자 한다. 도자기의 문양과 모양은 시대의 변화에 따라 가치와 커다란 변혁에 나타나는 특성을 반영하기 때문에 이를 분석하여 캐릭터 디자인 활성화에 대한 방향을 제시하고자 한다. 시대 변천에 따라 나타나는 캐릭터 디자인의 프로세스 어떻게 진행되었는지 문헌을 기초로 다음과 같은 내용을 연구하고자 한다.

첫째, 문화산업의 발전을 촉진하고, 문화재의 보존과 전승이 국민의 정서적 안정과 상호 국가 간 교류와 협력의 장을 확장하는데 있어 전통도자가 우리에게 주는 교훈을 연구하고자 한다. 디지털 산업이 발달하면서 다양한 문양과 모양의 디자인이 디지털화되면서 새로운 형태로의 변형이 유연해짐에 따라 캐릭터 디자인 개발이 정책적, 경제적 자원으로 활용할 수 있는 방안을 연구하였다. 한국과 중국은 5000년의 탄탄한 문화적 자원을 보유하고 있다. 많은 문화적 자산 중에 본 연구에서는 전통도자를 중심으로 도자가 가지는 캐릭터가 만들어지고 확산하여 유통되는 과정에서의 발상지와 주변의 산업 경제 특성과 민중의 문화적 향유에 대한 영향 등을 조사 분석하였다.

둘째, 도자 관련 캐릭터가 문화적 삶의 질을 향상시키는 방법 중 하나라는 관점에서 본 연구는 전통도자를 중심으로 선진문화로 활성화하기 위해 캐릭터 디자인 프로세스를 개발하고, 다양한 캐릭터를 디자인할 때 아이디어와 방법을 도출하는데 기여하고자 한다. 따라서 본 연구에서는 형태 구성학의 기초이론 바탕으로 한국과 중국의 기존 작품을 비교 분석하여 문화재 선택과 조형 요소 사용하는데 각자의 특징을 정리하여 창의적인 디자인 작품을 개발하는 데 활용하고자 한

다. 두 나라의 도자 문화는 당대의 백성이 가지는 가치를 반영하는 문화적 배경을 바탕으로 각자 고유한 도자 문화가 확립되면서 독특한 캐릭터 디자인 프로세스가 정착된 전통문화 보존을 통한 활성화의 방향과 방법을 활용하는데 기여하고자 한다.

셋째, 캐릭터 디자인으로 콘텐츠의 다양화를 실현시킨다는 관점에서 보면, 한국과 중국 양국의 다양한 전통도자 콘셉트의 캐릭터 작품을 통하여 그에 상응하는 문화 상품을 개발하고, 캐릭터 디자인 작품의 홍보 방식과 대중성을 풍부하게 함으로써, 문화 산업의 영역을 확장시킨다. 따라서 본 연구에서는 캐릭터 디자인 작품을 토대로 문구류, 완구류, 생활용품류 등의 문화상품을 개발하고 전시회를 통해 선보임으로써 홍보 및 시장확장의 계기를 마련하고자 한다.

## 제2절 연구의 방법 및 범위

창의적인 문화산업의 발전은 문화재를 진열하는 정태적 진열 방식에서 벗어나 과학기술의 발전과 함께 동태적인 다양한 전시형식으로 발달하면서 문화재 자체에 깃든 역사와 문화적 가치를 역동적으로 잘 보여준다. 본 연구에서는 한·중 양국의 전통도자라는 문화재에 입각한 양국의 문화적 특성을 상호 간에 이해하고 소통함으로써 문화적 삶에 대한 가치를 이해하고 증진시키는데 기여 할 수 있을 것으로 생각한다. 연구 방법으로는 양국 간의 전통도자의 캐릭터 디자인을 비교 분석하여 캐릭터의 개발 프로세스에 대한 특성을 연구하고자 한다. 이와 같은 연구 절차의 결과물로 한국작품인 고려청자 선녀 려려, 화신 휘휘, 도공 늠늠, 감조관 김대인, 요신 인, 영물 떡 등 6개와 북송여자 선녀 여여, 화신 윙윙, 도공 푸푸, 감조관 장대인, 요신 예, 영물 먼 등 6개로 총 12개의 디자인 작품을 도출하였다.

본 논문은 캐릭터 디자인과 형태구성이론을 기초로 하여 문헌연구를 진행하고, 캐릭터 디자인의 형태구성방법을 새롭게 요약하며 결과물을 도출한다. 디자인한 캐릭터의 1차 원고는 캐릭터의 조형 요소를 대상으로 구성을 분석하여 조형물의 물리학 법칙에 따라 기본적인 모양과 이미지를 창작한다. 캐릭터의 업그레이드된 디자인에서 캐릭터의 형태에 맞는 심리적인 면을 반영하여 성격과 주제 중심의 캐릭터 형태적 요소 디자인 방법을 제시해 각각의 캐릭터 특성 표현을 구체화한다.

캐릭터 디자인의 형태적 구성방법에 따라 문화재 분류에 관한 개념을 결합하여 한·중 양국의 캐릭터 디자인 사례를 비교 분석하여, 그들의 차이점과 독창성을 확립한다. 비교 결과를 바탕으로 캐릭터 디자인의 형태학적 구성방법과 전통도자라는 문화재와 결합해 캐릭터의 개발 프로세스를 연구하고 결과물을 도출한다.

연구 방법과 진행 절차로는 지역의 특화산업으로 자리매김한 도자기가 문화재로 활성화된 캐릭터의 개발 과정을 검증하기 위해 한국 강진군 고려청자박물관 및 주변 고요지(古窯址), 한국 부안군 부안청자박물관, 한국 국립중앙박물관, 중국 허난성 보풍현 청량사여관요(汝官窯)유적전시관, 중국 허난성 여요박물관과 중국 허난박물관 등 6개의 종합박물관을 답사하면서 연구를 진행한다. 한국 고려청자와 중국 북송여자에 대한 전반적인 자료 수집과 문헌연구를 거쳐 이를 바탕으로

전통문화재인 도자기를 중심으로 하는 문화산업을 활성화하기 위해 캐릭터를 디자인하는 프로세스 개발의 결과물로 총 12 작품의 디자인을 도출한다.

### 제3절 연구의 구성

제1장은 본 연구의 배경과 목적, 그리고 연구 방법과 범위를 진술하여 연구의 목적과 적용을 위한 연구 방법을 제시한다.

제2장은 이론적 배경으로 캐릭터 디자인의 개념을 소개하고 형태구성이론을 결합해 조형적 요소와 형태적 요소 두 부분으로 캐릭터 디자인의 요소를 분석한다. 기본적인 조형 요소는 물리적 법칙에 따라 캐릭터의 주요 모양과 이미지를 디자인한다. 형태요소를 업그레이드하며, 형태의 심리적 요소를 활용하여 캐릭터의 자세, 표정, 옷차림 등의 요소가 캐릭터의 성격과 표현 주제를 업그레이드 하는데 중요한 역할을 하고 있다. 그 다음 문화재의 개념을 소개하고, 한·중·일 3개국의 문화재 분류방법에 대해서 분석하고 정리하여 비교하였다. 비교 분석한 결과를 바탕으로 전통도자를 기반으로 하여 문화산업을 활성화하기 위해 캐릭터 디자인에 적용할 수 있는 한국 문화재 분류 방법을 선택하여 연구를 진행했다. 마지막으로 한·중 양국의 고려청자와 북송여자의 역사적 배경과 예술적 특징을 간략하게 소개하고 후기 캐릭터 개발에 영향을 미친 이론적 소재를 제공한다.

제3장은 한국과 중국의 캐릭터 디자인 사례 분석을 다룬다. 현재 전통도자의 문양과 모형을 기반으로 문화산업 활성화를 위한 캐릭터 디자인 작품 사례가 미비하여 한국과 중국의 박물관과 활성화로 범위를 확장했다. 마지막으로 한·중 양국 문화재를 기반으로 하여 삶의 질을 향상시키기 위한 문화산업 활성화 캐릭터 디자인 사례의 공통점과 차이점을 정리하여 작품의 특징과 전통도자를 활용한 문화산업 활성화의 장·단점을 분석하였다. 또한, 정리한 다양한 결과로부터 캐릭터 디자인 개발 프로세스 개발에 참고하여, 향후에 캐릭터를 개발하는데 활용할 수 있도록 방법과 방향을 제시하고자 한다.

제4장은 앞에 언급한 제3장의 내용 바탕으로 전통도자가 문화산업을 활성화하는데 효율성과 관련하여 캐릭터 디자인 프로세스를 정리하고, 이에 따라 한국의 고려청자와 중국의 북송여자가 문화적 향유를 위한 캐릭터 디자인 작품을 완성한다. 마지막으로 본 연구로부터 취득한 분석결과를 이용하여 실증적 성과물로 도자를 활용한 문화콘텐츠 작품을 제안한다.

제5장은 위의 내용에 근거하여 연구결과와 연구의 의미를 정리하고 향후 지속적으로 연구해야 할 과제를 제시한다. 연구 구성은 [표1-1]에 정리하였다.

[표1-1] 연구내용 및 수행단계

<b>I. 서론</b>			
연구배경 및 목적	연구범위 및 방법	연구의 구성	
<b>II. 이론적 배경</b>			
캐릭터 디자인	문화유산	전통도자	
캐릭터 형태구성	문화유산의 활성화	한국 고려청자	중국 북송여자
<b>III. 연구 방법 및 절차</b>			
문화유산 활성화를 위한 한국과 중국의 캐릭터 사례 연구			
외적요소		내적요소	
비교 분석 및 계시			
<b>IV. 연구 결과</b>			
문화유산 활성화를 위한 전통도자 캐릭터 디자인 개발			
캐릭터 개발 프로세스			
한국 고려청자 캐릭터 디자인		중국 북송여자 캐릭터 디자인	
3D 모델링 및 문화상품 디자인			
<b>V. 결론</b>			
캐릭터 디자인을 통한 콘텐츠 다양화		문화 산업 영역 확장	

## 제2장

### 이론적 배경

---

#### 제1절 캐릭터 디자인

- 1.1 캐릭터 디자인의 개념
- 1.2 캐릭터의 형태구성

#### 제2절 문화유산

- 2.1 문화유산의 개념
- 2.2 문화유산의 분류
- 2.3 문화유산의 활성화

#### 제3절 전통도자

- 3.1 한국 고려청자
- 3.2 중국 북송여자





## 제2장 이론적 배경

제2장에서는 캐릭터 디자인에 대해 이론적으로 소개하고, 형태 구성학의 도입을 통해 캐릭터의 형태구성 방법을 도출해낸다. 이를 기반으로 문화유산 활성화를 위한 전통도자 캐릭터 디자인의 프로세스를 구축하고자 한다. 또한 문화유산에 대해 배경적 고찰을 진행하고 이에 대응하는 문화유산의 분류 방법을 선정하여 이후의 사례연구에 활용하는 동시에 문화유산의 활성화에 대하여 연구한다. 마지막으로 한국의 고려청자와 중국의 북송여자에 대한 역사와 현황을 설명할 뿐만 아니라 범위를 넓혀 예술적 특징을 추출하여 디자인 개발에 대한 이론적 소재로 제공하고자 한다.

### 제1절 캐릭터 디자인

#### 1.1 캐릭터 디자인의 개념

본 연구는 문화유산 활성화를 위한 캐릭터 디자인에 중점을 두고 있다. 따라서 우선 캐릭터 디자인의 이론적 개념에 대해 살펴보고자 한다. 캐릭터 디자인은 주로 애니메이션, 영화, 만화, 게임에서 사용되고 있으며, 캐릭터는 사람들의 공감을 불러 일으키는 한 개 또는 다수의 허구적인 것을 말한다. 캐릭터 디자인은 캐릭터의 외모 이외에도 캐릭터가 말하는 방식, 신체 언어(Body Language), 행동 등 캐릭터의 모든 방면을 만들어내는 과정이다. “따라서 충분히 발전된 캐릭터 디자인은 생산 과정에서 하나의 중요한 요소이며, 최종적으로 제품이 시장에서의 성공 여부가 결정될 수도 있다.”<sup>12)</sup> 예술가는 어떠한 캐릭터의 추상적 ‘개념’을 영상의 시각적 형식을 통해 구체적으로 표현해냄으로써 시각예술에서 미학, 개성, 행위와 시각적 전체 외관을 완전무결하게 창조해낸다. 캐릭터 디자인은 단순히 캐릭터를 그려내는 것뿐만이 아니라 그 속에 어떠한 이야기를 내포시켜야 한다. 다시 말해서, 캐릭터 조형 요소의 매개 방면, 형상과 색채, 그리고 사소한 부분까지도 특정 원인에 의하여 선정해야 된다는 것이다. 캐릭터의 개성에 대한 세부적인

12) Michael Erhoff, Tim Marshall, 『Design Dictionary』, Birkhäuser Verlag AG, 2008, p.64.

사항들을 통상적으로 디자이너에게 캐릭터의 시각적 속성을 전달해준다. 그중에서 색채 이론, 형상 언어, 심지어 일반적인 심리학 등 원칙까지도 예술가가 유효한 캐릭터 디자인을 창조해 내는데 도움을 준다.

일본의 캐릭터 디자이너 <菅本順一>의 저서, 《캐릭터 디자인 기초》에 따르면, 일본의 만화가 코이케 카즈오<こいけ かずお>교수와 미국의 할리우드(Hollywood) 인디펜던트(Independent) 프로듀서(Producer) 조슈아 로건(Joshua Logan)은 일본의 오사카 예술대학교에서 특강을 진행하였다. 이 특강에서 다루는 수많은 문제에서 이 두 명의 거장은 서로 다른 의견으로 날카롭게 맞서 의견을 제시하고 있었지만, 캐릭터 디자인에 대한 의견은 그들 모두 “좋은 작품은 어떠한 이야기에서 나오는 것이 아니라 캐릭터에서 나오는 것이고, 하나의 캐릭터는 한 명의 배우처럼 이야기를 연출해냄으로써 이야기의 탑재물이 되어야 한다.”<sup>13)</sup>고 하였다. 이렇듯 게임, 애니메이션, TV 프로그램, 영화는 모두 어떠한 이야기에서 시작되는 것이고, 이야기는 캐릭터의 성격에 의하여 구동된다. 캐릭터 디자인은 캐릭터가 사람들의 마음을 사로잡고, 시각적 충격을 주는 동시에 사람들에게 잊을 수 없는 것으로 기억되어야 한다.

시각예술의 세계에서, 디자이너는 ‘0’(무)에서 시작하여 캐릭터를 창조해내야 한다. 이 과정에서 다양한 디자인 방식이 허용되며, 이러한 다양한 디자인 방식으로 하나의 독특한 캐릭터를 개발해내야 한다. 캐릭터 디자인은 한 폭의 회화 작품을 창조해내는 것이 아니라, 스토리텔링 (Storytelling) 과정이다.

## 1.2 캐릭터의 형태구성

이미 앞에서 논의했던 캐릭터 디자인의 개념과 목적에 따라, 본 연구에서는 형태 구성학 이론을 바탕으로 캐릭터 디자인을 분석하고자 한다. “형태 구성학의 연구대상은 형태의 창조적 규율이다. 구체적으로 말하자면, 조형의 물리적 규율과 형태의 심리적 규율을 말하는 것이다.”<sup>14)</sup> 이를 위해 우선 형태의 개념에 대하여 알아보고, 형태 구성의 원리에 따라 캐릭터 디자인 작업을 진행해야 한다.

먼저, 형상(形狀), 형상(形象), 형태(形態)의 관계와 차별점을 살펴본다.

13) 菅本順一, 『角色設計基礎』, 中國青年出版社, 2011, pp.10-11.

14) 辛華泉, 『形態構成學』, 中國美術學院出版社, 1999, pp.5-6.

“형상(形狀)은 물체 혹은 도형이 외부의 면이나 선의 조합으로 나타나는 사물의 표면을 말한다.”<sup>15)</sup> “형상(形象)은 사람들의 사상이나 감정 활동을 불러일으킬 수 있는 형상(形狀)을 말하며, 수많은 예술창작과정에서 흔히 생물의 모습과 면모를 가리킨다.”<sup>16)</sup> 이에 주목해야 할 사항은 동일한 형상(形象)은 서로 다른 형상(形狀)을 지닐 수 있다는 것이다. 예를 들어 여러 사람이 같은 모델을 그릴 때, 화면에 어떤 형상(形狀)이 나타나든 간에 모두 동일한 형상(形象)을 표현한다. 따라서 형상(形象)은 일종의 추상적인 도형임을 알 수 있다. 형태는 사물의 내적 본질이 일정한 조건을 전제로 표현형식으로, 형상(形狀)과 형상(形象)의 두 가지 측면을 포함하고 있다.

베이징에 위치한 고궁의 오문(베이징의 옛 자금성(紫禁城)의 정문)을 예를 들어 보면, ‘요(凹)’자형 건축과 높은 벽돌담으로 형성되어 있는데, 이것은 외적인 형상(形狀)이고, 높은 성벽이 만들어내는 포위지세(包圍之勢)는 사람들에게 웅장하고 위엄있고 억압적인 느낌을 주고 있으며, 이는 곧 형상(形象)이다. 그리고 이러한 외형과 느낌들은 사람들로 하여금 봉건 왕조(封建王朝)의 폐관쇄국(閉關鎖國)과 독재적 통치를 연상케 하고 있으며, 이는 곧 그것의 형태(形態)이다. [그림2-1]<sup>17)</sup>와 같다.



[그림2-1] 베이징 고궁의 오문

15) 辛華泉, 전게서, p.4.

16) 辛華泉, 전게서, p.4.

17) <https://baike.baidu.com/item/午門/461882?fr=aladdin>, 2021.11.25.

요컨대 형태에 대한 연구는, 형상(形狀)의 식별성 뿐만 아니라, 사람의 심리적 느낌, 사상, 깨달음에 까지도 관련되어 있다. 그것은 객관적인 측면과 주관적인 측면을 지니고 있다. 이는 루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim)의 말대로, “시각적 형상은 절대로 감성 재료에 대한 기계적인 복제가 아니라, 현실에 대한 일종의 창조적 파악이다. 그것이 파악한 형상(形象)은 풍부한 상상과 창조성, 예리성을 내포하고있는 미적 형상(形象)이다. 세계를 관찰하는 것은 외부의 객관적인 사물 자체의 성질과 관찰자 본성의 상호작용으로 인하여 증명된다.”<sup>18)</sup>

다음은 구성에 대하여 알아보고자 한다. 조형 활동에서 형태를 창조해내는 방식은 3가지(모방, 변형, 구성)로 분류된다. 모방의 심리적 근거는 공간에 대한 신뢰이고, 변형의 심리적 근거는 공간에 대한 불만이며, 구성의 심리적 근거는 공간에 대한 공포이다. “어떠한 곤혹(困惑)과 고뇌를 제거하기 위하여 법칙을 창조해내는데, 이 과정에서 현상을 얻는다. 또한 표현하는 과정에서 마음의 평안과 희열을 느끼게 된다.”<sup>19)</sup> 구성과 조형은 개념적으로 차별점이 있다. 형태의 수 많은 요소들을 일정한 법칙에 따라 창조적으로 조합한다. 이러한 창조 방법을 구성이라 부르며 창조해낸 작품을 조형이라고 한다. 다시 말해서, “구성과 조형의 차이는 구성은 결과뿐만이 아니라 조형 과정도 매우 강조한다는 것이다.”<sup>20)</sup>

이를 통하여 캐릭터의 형태 구성을 두 개의 부분으로 분류할 수 있다. 하나는 물리적 규율이고 다른 하나는 심리적 느낌이다. 본 연구자는 이를 외적 요소와 내적 요소로 구분한다. 외적 요소는 조형의 물리적 규율에 따라 형상(形狀)과 형상(形象)의 디자인을 하는 것으로 모방 또는 변형에 속한다. 이러한 기초에서 시작하여 캐릭터는 형태의 수많은 요소를 고려하고 형태의 심리적 규율과 캐릭터의 자세, 표정, 스토리, 문화적 배경이 전달하는 성격, 콘셉트에 따라 정밀한 위치측정을 진행하여야 하며, 이는 내적 요소에 속하는 것이다. 결론적으로, 외적 요소에서부터 내적 요소까지의 모든 조형적 활동은 모두 구성에 속한다.

본 연구에서는 이상의 이론과 캐릭터 디자인의 기본기법을 결합하고 캐릭터 디자인의 기법을 외적 요소와 내적 요소에 접목시켜 캐릭터 디자인 개발의 지도에도움을 주고자 하며, 그 내용은 [표2-1]<sup>21)</sup>과 같다.

18) Rudolf Arnheim, 『Art and Visual Perception』, University of California Press, 1974, p.5.

19) 辛華泉, 전제서, p.5.

20) 辛華泉, 전제서, p.5.

[표2-1] 캐릭터의 형태구성 및 이론적 기초

형태구성학의 연구대상	조형 활동 (작품창작활동) (형태의 창조적 방식)	캐릭터의 형태 구성	
		외적 요소 (기초)	형상 언어
조형의 물리적 규율 형상(形狀)、형상(形象)	모방, 변형(기초)	외적 요소 (기초)	형상 언어
			참고원형
			등신 비율
형태의 심리적 규율	구성	내적 요소	색채 선정
			성격 표현
			콘셉트에 내포된 의미

위의 [표2-1]에서 볼 수 있듯이, 캐릭터 디자인에서 외적 요소와 내적 요소의 내용은 사실상 캐릭터의 창작 단계이며 형상(形狀)과 형태를 창조해내는 방법으로 사용된다. 형태 구성학에서 조형 요소는 크게 두 가지로 분류할 수 있다. “유형의 요소(물질성 요인)와 무형의 요소(관계성 요인)가 그것이다.”<sup>22)</sup> 이것은 외적 요소와 내적 요소의 기본 기능에 대응한다. 외적 요소는 관찰과 감지가 필요한 물질성 요인으로 형상(形狀)과 형상(形象)을 창조해낸다. 그리고 이를 바탕으로 내적 요소는 창조적 형태이며, 연상을 필요로 하는 관계성 요인인 것이다.

캐릭터 디자인에 있어서 디자인 프로세스에는 엄격한 규칙이 존재하지 않는다. 따라서 본 연구에서는 캐릭터의 형태구성에 근거하여 미국 21Draw 작업실의 《The Character Designer》, LiGang&SunYuCheng의 《Adobe創意大學原創概念角色設計標準教材》, LiYi의 《角色設計》이 세 권 책의 내용을 간략하게 요약하고 캐릭터 디자인에 연관된 기법을 캐릭터의 형태 구성이라는 프레임에 융합시키고자 한다.

### 1.2.1 외적요소

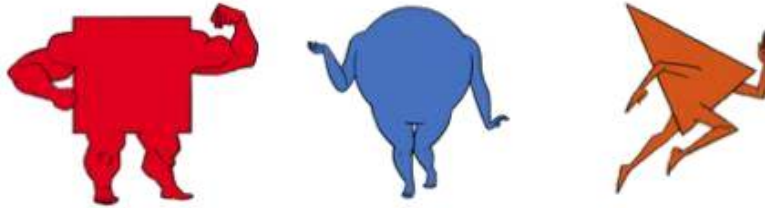
#### 1) 형상언어

형상(形狀)언어는 형상(形狀)을 통하여 내포된 의미를 전달하는 것을 말한다. 서로 다른 형상(形狀)은 우리 내면의 각기 다른 반응을 불러일으키며, 우리가 보

21) 辛華泉, 전게서, pp.17-18.

22) 辛華泉, 전게서, p.5.p.16.

고 있는 대상을 어떠한 사상이나 감정적 활동과 연결 시켜준다. “그 구성의 주요 형상(形狀)은 직사각형, 원형, 삼각형이다.”<sup>23)</sup> 이는 [그림2-2]<sup>24)</sup>와 같다.



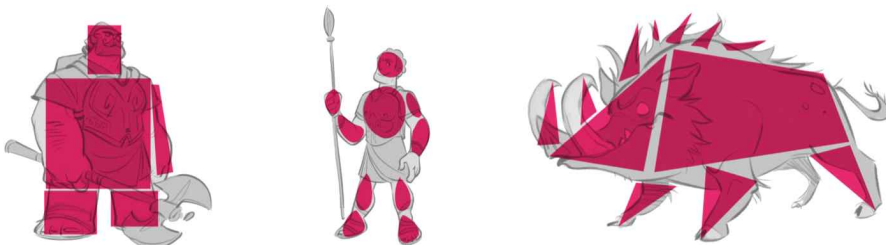
[그림2-2] 캐릭터 디자인의 주요 형상(形狀)

주요 형상(形狀)에서 직사각형, 원형, 삼각형에서부터 직사각체, 구체, 삼각뿔이 파생되는 과정을 구조화(Structuralization) 라고 한다. 이러한 형체들은 심리적 감각에 있어서 어떤 의미와 강한 연관성을 가지고 있다. 직사각형과 직사각체는 안정, 믿음, 규율, 강건, 남성적 특징을 나타내며, 지루함과 무뚝뚝함, 우둔함을 의미하기도 한다. 원형과 구체는 긍정, 평화, 선량, 부드러움, 안전, 우호적, 여성적인 특성을 나타내며, 약하고 역지력이 부족함을 의미하기도 한다. 삼각형과 삼각뿔은 중성(中性), 동태(動態), 위험, 불안정, 예도(銳度), 편차의 특성을 나타내고, 각도가 극단적일수록 효과가 증가함을 [그림2-3]<sup>25)</sup>을 통해 알 수 있다.

안정, 믿음, 규율, 강건, 지루함,  
무뚝뚝함, 우둔함

평화, 선량, 부드러움,  
안전, 우호적, 여성적

위험, 불안정,  
각도가 작을수록 효과 증가



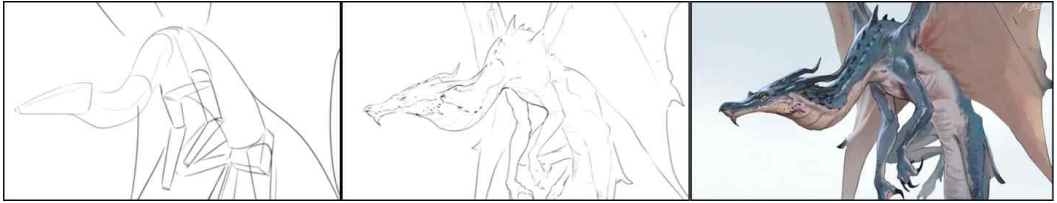
[그림2-3] 주요형상의 선택에 따라 서로 다른 심리적 감각이 발생한다

23) 21Draw, 『TheCharacter Designer』, 21D Sweden AB, 2019, p.2.

24) 상계서, p.2.

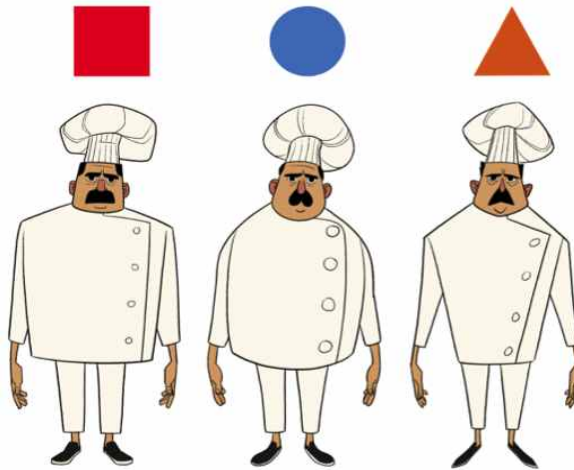
25) 상계서, p.138.

그리고 그 외의 일부분은 각종 형태의 유도체(誘導體)이다. 이는 회화의 기초 훈련에서도 매우 중요시하는 것으로, 조종(Manipulation)이라고 부른다. 예를 들어, 원각 뒤의 직사각체는 유연함과 불명확함을 나타내며, 다양한 형태의 특징을 겸비하고 있으며, [그림2-4]<sup>26)</sup>와 같다.



[그림2-4] 형태의 조종(Manipulation)사례

하지만 캐릭터 디자인에서 하나의 주요한 형상을 사용하는 사례는 극 소수에 불과하다. 대부분의 경우, 세 가지의 주요형상을 조합하여 사용하지만, 각 캐릭터의 디자인은 한가지 주요 형상을 기반으로 캐릭터의 형상 언어를 구축한다. 이 과정에서 캐릭터에 대한 관람자들의 감각의 차이점이 생겨나며, [그림2-5]<sup>27)</sup>와 같다.



[그림2-5] 한가지 주요 형상을 기반으로 창작한 캐릭터는 서로 다른 느낌을 준다

26) [https://www.youtube.com/watch?v=6T\\_-DiAzYBc&list=RDCMUCIM2LuQ1q5WEc23462tQzBg&start\\_radio=1&rv=6T\\_-DiAzYBc&t=40](https://www.youtube.com/watch?v=6T_-DiAzYBc&list=RDCMUCIM2LuQ1q5WEc23462tQzBg&start_radio=1&rv=6T_-DiAzYBc&t=40), 2021.12.04.

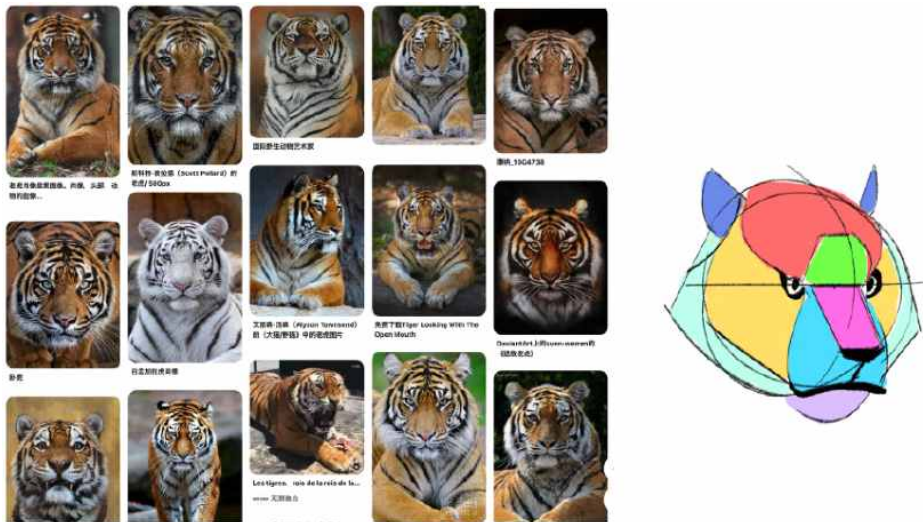
27) 21Draw, 전게서, p.6.



## 2) 참고한 원형

참고한 원형은 두 가지로 구분된다. 첫째는 현실 세계의 생물을 선정하여 참고하는 것이고, 둘째는 실제 연기자를 섭외하여 참고하는 것이다.

현실 세계의 생물을 선정하여 참고하는 것은 비교적 간단한 방법이다. 호랑이를 원형으로 참고하여 만들어낸 캐릭터를 예로 들면, 우선적으로 현실 세계에서 고양이과 동물의 특징을 충분히 이해하고 파악해야 하며, 이미지, 영상, 서적 등을 최대한 많이 찾아보고 참고하여야 한다. 또한 현장 방문으로 호랑이를 직접 관찰하고 스케치하는 과정은 실물에 대한 보다 깊은 이해로 디자인의 기초가 되며, [그림2-6]<sup>28)</sup>과 같다.



[그림2-6] 현실 세계의 생물에 대한 관찰 및 정리

“현실 세계의 생물을 선정하는 과정에서 우리는 서로 다른 종류나 각 종류의 신체 부분을 중첩, 교체, 합성, 조립의 방식으로 조합하여 무한한 개념의 디자인 조형물을 쉽게 만들어 낼 수 있는데, 이러한 과정에서 창조물 주체의 형상(形狀)이 결정된다.”<sup>29)</sup> 흔히 볼 수 있는 구체적인 구분은 [표2-2]<sup>30)</sup>와 같다.

28) <https://m.weibo.cn/status/4609706403044380>, 2021.11.28.

29) 李剛、孫玉成, 『Adobe創意大學原創概念角色設計標準教材』, 印刷工業出版社, 2012, p.23.

30) 상계서, pp.23-24.



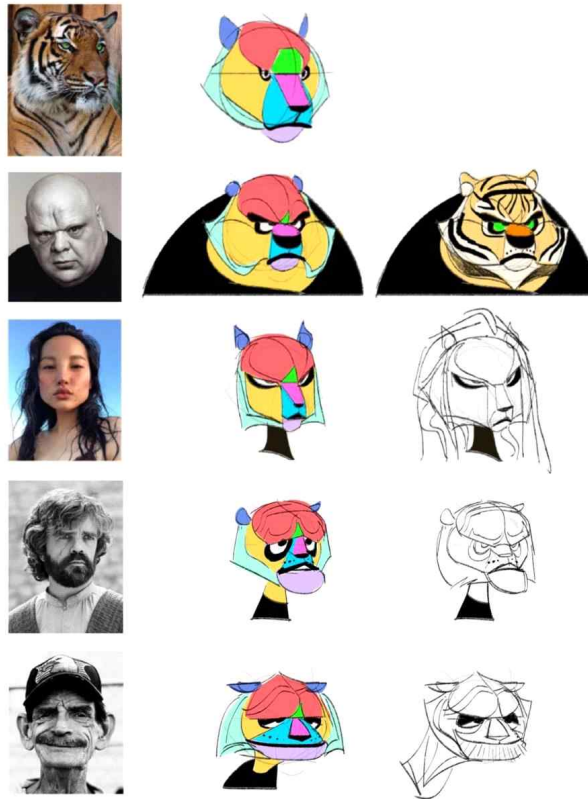
[표2-2] 서로 다른 생물의 열거

참고한 원형	사례 캐릭터
인류	남, 여, 영아, 아동, 소년, 청년, 중년, 노인 등
포유동물	고양이, 개, 토끼, 원숭이, 소, 말, 양, 늑대, 여우, 오랑우탄, 호랑이, 사자, 곰, 돌고래 등
파충류	악어, 거북이, 뱀, 개구리, 영원, 도마뱀 등
수생 동물	각종 어류, 게, 해파리, 산호, 낙지, 소라, 불가사리, 말미잘, 다시마 등
조류, 곤충	각종 조류, 나비, 사마귀, 꿀벌, 개미, 잠자리, 매미, 전갈, 애벌레 등
식물, 과일, 채소	체리, 귤, 딸기, 키위, 당근, 가지, 완두콩, 토마토, 선인장 등
기타	비생명종, 상상적 동물 등

그러나 참고하려는 원형이 동물이든 신수(神獸)든 식물이든 인간이든 실제 연기자의 기질을 참고하여 캐릭터로 하여금 다른 캐릭터의 외형적 특성과 구분되는 자신만의 특성을 갖도록 만들어야 한다. 여기서 주목해야 할 점은 이러한 과정에서 실제 연기자를 그대로 따라 그리거나 추가적으로 설명할 필요가 없다는 것이다. 그 첫 번째 이유는, 초상권에 연관된 법률적 문제이고, 두 번째 이유는, 캐릭터가 실제 연기자의 형사(形似) 즉, 형태의 유사를 추구하는 것이 아니라, 신사(神似) 즉, 내면적 특성의 유사를 추구하기 때문이다.

캐릭터에 적합한 기질을 찾아내는 가장 효율적인 방법은 성공적인 캐릭터 사례를 참고하는 것으로, 실제 연기자의 얼굴 특징에 따라 오관과 표정을 디자인하는 [그림2-7]<sup>31)</sup>을 통해 알 수 있다.

31) <https://m.weibo.cn/status/4609706403044380>, 2021.11.28.



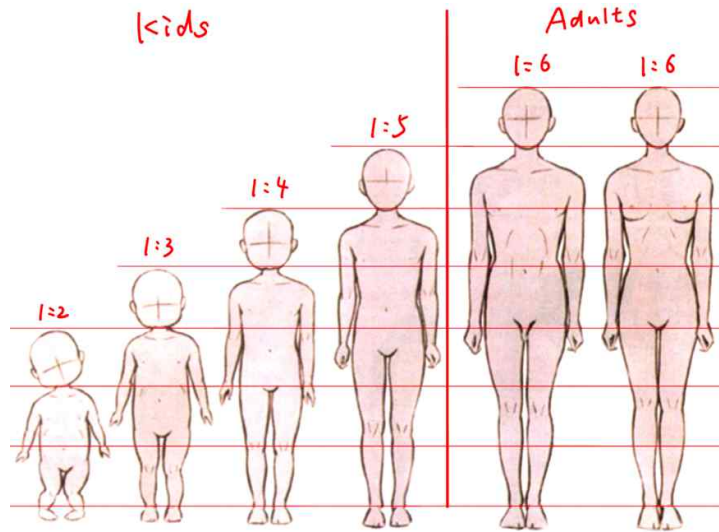
[그림2-7] 실제 연기자를 참고하여 캐릭터 디자인에 적용한 사례

### 3) 등신 비율

등신 비율은 두 가지 방향의 내용을 말한다. 첫 번째는 머리 높이의 비율(Head Heights)이고, 두 번째는 체형이다.

머리 높이의 비율은 머리 높이를 하나의 단위로 하여, 전체 인체의 높이를 계량화 하는 방법이다. 일반적으로, 보통의 성인 남녀의 키는 자신의 머리 높이의 7~7.5배이며, 유아에서 청소년까지는 평균적으로 3~6배이다. 사실적으로 만들어진 캐릭터는 성인의 머리 높이를 사용하고 있으며, 과장되거나 Q버전 캐릭터는 유아나 청소년의 머리 높이를 사용한다. 머리 높이의 비율 표기 방법은 ‘머리 높이: 턱부터 발 뒤꿈치까지의 높이’이다. 따라서 7개 머리 높이의 표기법은 ‘1:6’이고, 6개 머리 높이의 표기법은 ‘1:5’이다. 이를 유추해 보면 [그림2-8]<sup>32)</sup>과 같다.

32) 李剛、孫玉成, 전개서, p.101.



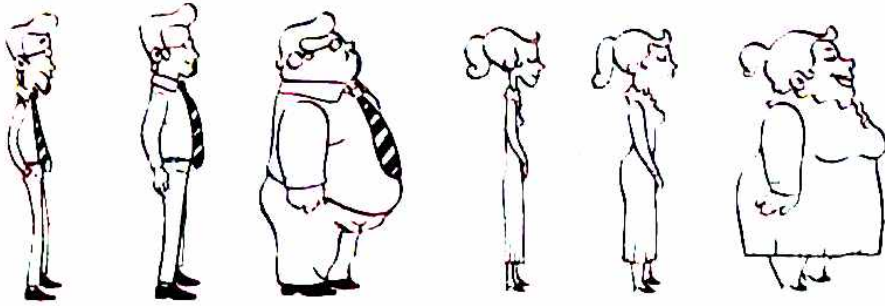
[그림2-8] 연령대별 머리 높이의 비율(약도)

머리 높이로 캐릭터의 머리와 신체의 비율은 명확히 알 수 있지만 캐릭터의 체형은 알 수 없다. 그 이유는 남녀노소에 따라 체형의 차이가 크기 때문이다. “성인 남성을 기준으로 비교하면, 여성은 일반적으로 어깨가 좁고 골반이 넓으며, 어린아이는 머리가 크고 팔다리가 짧으며, 노인은 등이 구부러져 있을 수 있다.”<sup>33)</sup> 그리고 개개인에 따라 체중의 차이가 있을 수도 있다. 본 연구에서는 캐릭터의 상체와 하체의 디자인에 유연성을 더하고 체형 디자인을 세분화 하기 위하여 기존의 ‘머리높이 : 턱부터 발 뒤꿈치까지의 높이’를 ‘머리높이 : 턱부터 벨트라인(Belt Line)<sup>34)</sup>까지의 높이 : 벨트라인부터 발 뒤꿈치까지의 높이’로 약 ‘두:신:다리’와 같이 세 개의 수의 비율로 세분화하였다. 이를 ‘등신 비율’이라고 정의하고, [그림2-9]<sup>35)</sup>에 나타냈다.

33) 李毅, 『角色設計』, 中國青年出版社, 2019, p.49.

34) 벨트라인(belt line) : 애니메이션 용어, 캐릭터의 배꼽에 위치한 벨트모양의 보조선을 의미함.ダイナミック한 부피감과 무게감 강화에 많이 활용함

35) 李毅, 전제서, p.49.



[그림2-9] 동일한 머리 높이의 비율, 각각 다른 체형

#### 4) 색채 선정(Color Setting)

캐릭터 디자인 과정에서 캐릭터의 흡입력, 재미, 표현력은 매우 중요하다. 이를 실현하기 위하여 사용되는 도구 중 한가지가 바로 색채이다. “매력적이고 표현력 있는 색채의 선정은 재미있는 캐릭터를 만드는데 매우 중요한 요소로 작용한다.”<sup>36)</sup> 본 연구에서는 캐릭터의 색상을 색채 체계로 분류하여 색채의 사용 규칙을 찾아내고자 한다. 뒤이어 캐릭터의 주제에 내포된 의미에 따라 주 색채를 선택하고, 색채의 규칙에 근거하여 다른 색채를 확인한다. 이를 통해 색채를 선정한다.

“색채 체계는 실제 색채의 집합에 의거하여, 시스템의 배열과 호칭을 부여하여 구성된 시스템이다.”<sup>37)</sup> 국제적으로 색채 체계는 여러 종류가 있는데, 그 중 대표적인 것은 네 가지 ‘먼셀(Munsell)의 색채 체계, 오스트발트(Ostwald)의 색채 체계, 스웨덴의 NCS색채 체계, 일본의 PCCS색채 체계’이다. “이 네가지 색채 체계의 기본 원리는 모두 색의 명도(Value) 등급을 수직 중심축으로 정하고, 채도(Chroma) 등급을 반경 길이로 정하고, 원둘레각으로 색상의 순위를 나타낸 뒤 각종 표준 색표와 기호를 정하여 색의 비교 기준으로 삼는 것이 색채 체계의 색입체(色立體)이다.”<sup>38)</sup> 본 연구에서는 먼셀의 색채 체계를 기반으로 색채를 분류하고자 한다.

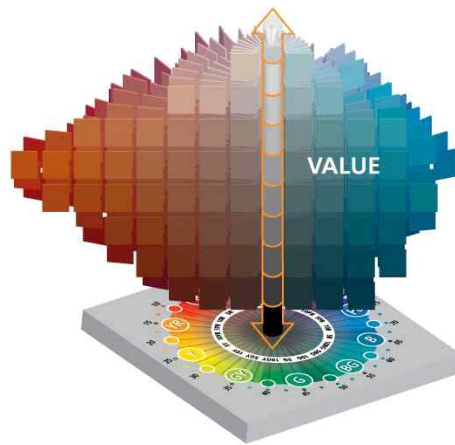
먼셀의 색채 체계는 미국의 예술가 먼셀, 앨버트 헨리(Munsell, Albert Henry)

36) 21Draw, 전계서, p.60.

37) 李剛、孫玉成, 전계서, p.68.

38) 李剛、孫玉成, 전계서, pp.68-69.

가 1898년에 창제한 것으로, 그 기본 원리로 이루어진 색입체는 10가지 색상 ‘빨강(R), 황적색(YR), 황색(Y), 황녹색(GY), 초록색(G), 청록색(BG), 청색(B), 남보라(PB), 보라색(P), 자홍색(RP)’을 기반으로 무색계열의 흑백 두 색을 중심축으로 양극화하여 11개 등급으로 구분한다. 채도는 반경 방향으로 뻗어나가 중심축에서 멀어질수록 채도가 높아지고, 그 반대로 갈수록 채도는 낮아진다. 이러한 먼셀의 색입체로는 작품 속의 색채를 쉽게 분류하여 사용된 색채의 특징과 배색 방법을 연구할 수 있으며, [그림2-10]<sup>39)</sup>과 같다.



[그림2-10] 먼셀(Munsell)의 색채 체계

이상의 외적 요소의 기초 이론을 종합해보면, 조형의 물리적인 법칙을 기반으로 모방과 변형을 통하여 형상(形狀)을 그려내고, 이를 통하여 사람들의 감정 활동을 불러일으킬 수 있는 캐릭터의 외적 면모를 구현해낸다.

### 1.2.2 내적요소

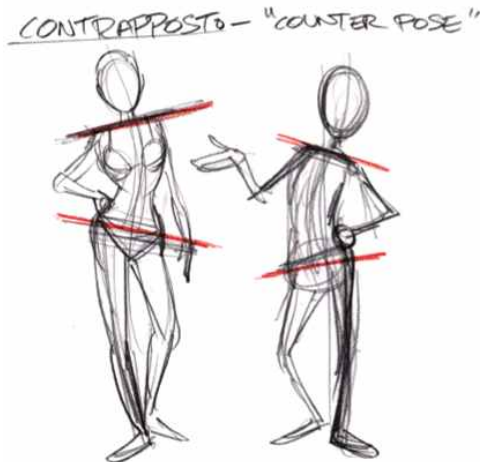
앞서 언급한 바와 같이 캐릭터 디자인은 조형적 요소를 기반으로 형태의 여러 가지 요소들을 고려하여, 형태의 심리작용에 따라 캐릭터의 자세, 표정, 이야기, 문화적 배경으로부터 표현하려는 성격, 콘셉트 또는 테마(Thema)를 정밀하게 결정해야 한다.

39) <https://munsell.com/about-munsell-color/how-color-notation-works/munsell-value/>, 2021.11.29.

## 1) 성격표현

캐릭터는 자세와 표정으로 성격을 표현해야 한다. 자세와 표정은 서로 조화를 이루어, 대부분의 경우 동시에 생겨날 뿐만 아니라 변화할 수 있다. 자세를 설계하는 과정에서 주로 네 가지의 방법 ‘틸트(Tilts), 플로우(Flow), 리듬(Rhythm), 트위스트(Twists)’을 사용한다.

“틸트는 캐릭터의 형상(形狀)을 일정한 각도로 조절하여 더욱 강렬한 시각 효과를 만들어내는 과정이다.”<sup>40)</sup> 가장 대표적인 자세는 ‘카운터 포즈(Counterpose)’이다. ‘카운터 포즈’는 오른쪽 발은 비교적 무겁게, 오른쪽 고관절은 왼쪽 고관절보다 높게, 오른쪽 어깨는 왼쪽 어깨보다 낮게 설정하는 것이다. 이로 인하여 어깨와 고관절은 반각(Dihedral Angle)을 이루어내는 동시에 상호 대비되어 전체 자세에서 역동성을 한층 더 갖추게 되며, [그림2-11]<sup>41)</sup>과 같다.



[그림2-11] 카운터 포즈(Counterpose)

“플로우는 캐릭터의 윤곽이나 중심축이 한쪽 끝에서 다른 한쪽으로 유동하는 경로를 말하며, 볼록한 면에서 오목한 면으로 유동하는 곡선의 형태로 이루어져 있다.”<sup>42)</sup> 해당 내용은 [그림2-12]<sup>43)</sup>와 같다.

40) 21Draw, 전계서, p.16.

41) 21Draw, 전계서, p.16.

42) 21Draw, 전계서, p.16.



[그림2-12] 플로우(Flow) 곡선

“리듬은 자세의 전반적인 모습을 말하는 것으로, 정반대 양면의 형상(形狀)이 함께 작용하여 자세에서 역동적인 흐름을 만들어내는 방식이다.”<sup>44)</sup> 리듬은 구부러진 선, 원숙하고 매끄러운 형상(形狀), 대립적인 직선에 의하여 최상의 효과를 발휘하며, [그림2-13]<sup>45)</sup>과 같다.



[그림2-13] 리듬(Rhythm)과 플로우(Flow)의 비교

“트위스트는 기울어진 기초에서 더욱 강력한 비주얼 임팩트(Visual Impact)를 더해주고자 진행되는 몸부림이다.”<sup>46)</sup> 몸과 머리가 뒤틀리면 자세의 흡인력, 재미, 활력, 유창성이 증가되며, [그림2-14]<sup>47)</sup>와 같다.

43) 21Draw, 전계서, p.16.

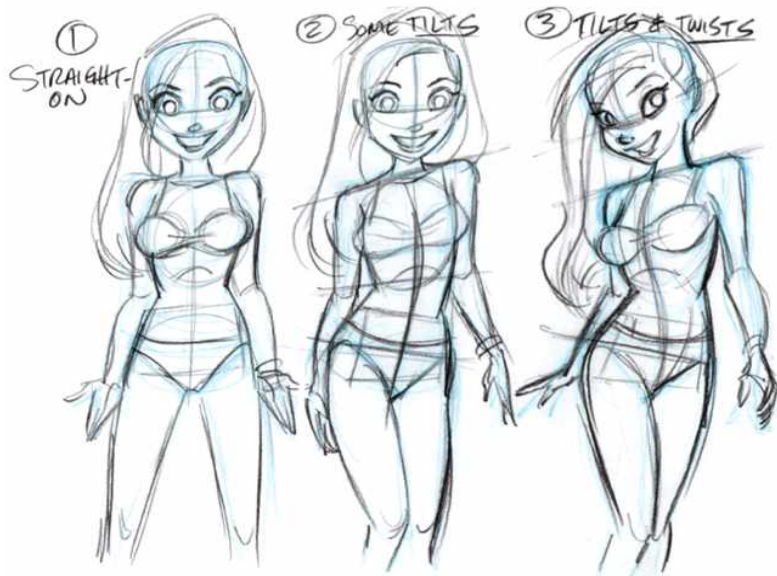
44) 21Draw, 전계서, p.16.

45) 21Draw, 전계서, p.16.

46) 21Draw, 전계서, p.17.

47) 21Draw, 전계서, p.17.





[그림2-14] 평범한 자세, 기울어진 자세, 트위스트(Twists) 자세의 비교

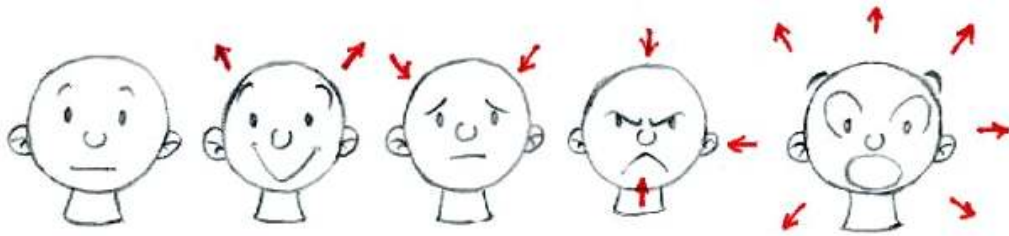
캐릭터의 자세가 정해지면 캐릭터에 힘이 들어가는 여부와 상관없이 몸 전체는 반드시 자연스럽게 유창해야 한다. 이에 따라 상응하는 표정이 때맞추어 자연스럽게 생겨난다. 본 연구에서는 인간의 정서나 감정에 의한 표정의 변화와 이목구비의 화법을 논하지 않는다. 그 이유는 인터넷상에 이와 관련된 동영상과 책들이 수없이 많기 때문이다. 이에 본 연구에서는 무의식중에 나타나는 미세한 표정들을 중점적으로 다루고자 한다.

프랑스의 화가 샤를 르 브룅(Charles Le Brun)은 “얼굴은 영혼이 더 이상 느끼는 것을 볼 수 있는 신체의 일부이고, 눈썹은 열정이 가장 잘 알려진 전체 얼굴의 일부분이자 얼굴의 생리적 엔진이다.”<sup>48)</sup> 라고 언급한바 있다. 캐릭터의 표정을 디자인하는 과정에서 이목구비를 과장되게 표현하는 경우가 많은데, 이목구비를 과장되게 표현하는 가장 큰 구동력은 눈썹, 혹은 눈썹과 눈의 조화이며, 이는 [그림2-15]<sup>49)</sup>와 같다.

48) [https://jjblain.pagesperso-orange.fr/new\\_site/apprendr/theorie/expressioname/index.htm](https://jjblain.pagesperso-orange.fr/new_site/apprendr/theorie/expressioname/index.htm), 2021.11.30.

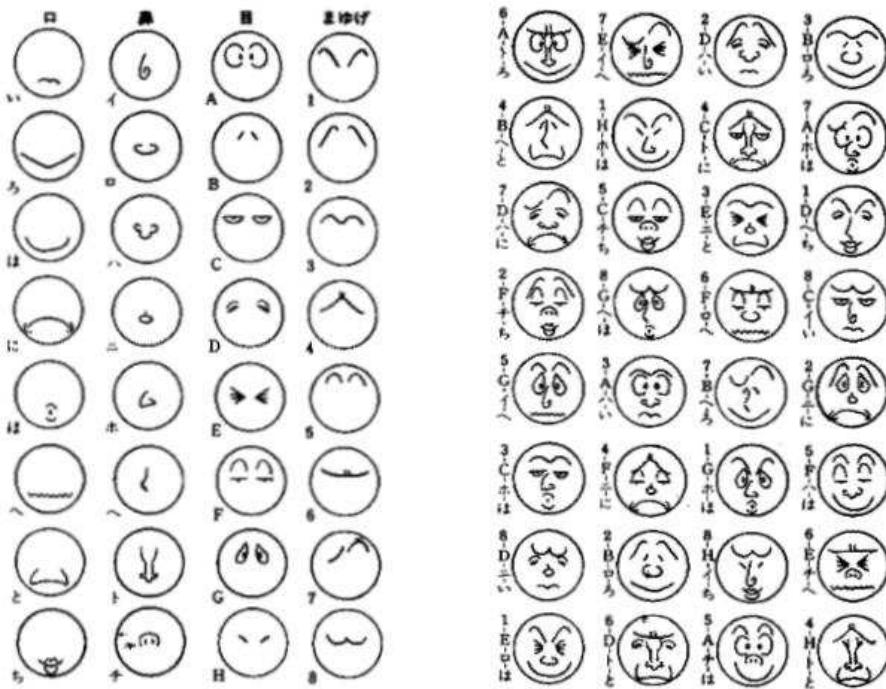
49) 상계서, 2021.11.30.





[그림2-15] 눈썹은 얼굴의 생리적 엔진 역할

일본의 만화가 테즈카 오사무(てづかおさむ)는 그래픽 상징물(Graphic Symbol)의 조합원리를 기반으로 입, 코, 눈, 눈썹의 서로 다른 형상(形狀)을 새롭게 배열, 조합하여 특정한 내용을 표현하는 표정 원리도를 만들어 냈다. 표정 이어 맞추기 실험은 표정의 디자인에 있어서 눈썹의 중요성을 [그림2-16]<sup>50)</sup>을 통해 설명하고 있다.



[그림2-16] 일본의 만화가 테즈카 오사무(てづかおさむ)의 표정 이어 맞추기 실험

50) 李毅, 전게서, p.33.

캐릭터의 성격을 표현하는 과정에서 조형적 요소를 바탕으로 앞서 언급한 형태의 요소 중 자세와 표정에 관련된 이론을 결합하여 만들어낸 캐릭터만이 성격 특징을 뚜렷하게 드러내고 재미와 활력을 증진시키는 동시에 캐릭터에 생명력을 불어넣을 수 있다.

## 2) 콘셉트에 내포된 의미

캐릭터에 외모와 영혼을 부여한 이후에는 어떠한 이야기와 문화적 배경을 토대로 콘셉트를 표현하는 과정이 필요하다.

앞서 언급한 일본의 캐릭터 디자이너 스가모토 준이치의 저서인 <캐릭터 디자인 기초>의 특강에는 ‘답이 먼저냐, 알이 먼저냐’에 대한 이야기가 제기되었는데, 이는 ‘캐릭터가 먼저냐, 이야기가 먼저냐’하는 질문에 대한 좋은 답변이라고 볼 수 있다. 따라서 캐릭터가 먼저 존재하고, 이후 이야기가 생겨나며 그 이야기가 발전되면서 더욱 많은 캐릭터들이 생겨난다.

따라서 여러 캐릭터가 포함된 프로젝트에서 우선적으로 한 개의 캐릭터가 만들어져야 하고, 이후 그 캐릭터를 기반으로 이야기를 생각해보아야 한다. 이야기가 전개될수록 자연스럽게 캐릭터의 디자인 아이디어가 수없이 생겨난다. 여기서 말하는 이야기는 반드시 완전한 문학적 구조를 가질 필요가 없으며, 단지 하나의 이야기 줄거리이거나 혹은 캐릭터 관계의 구상일 수도 있다. 이러한 이야기는 이후의 캐릭터 디자인에 좋은 아이디어를 제공해준다. 그리고 이야기를 통하여 캐릭터의 콘셉트 또는 테마를 표현하기가 더욱 쉬워진다. 여기서 주의해야 할 점은, 다수의 캐릭터가 포함된 프로젝트에서 캐릭터의 라인업은 형태적 연속성을 필요로 한다. “모든 캐릭터들이 하나의 세계에서 온 것처럼 보여야 한다는 것이다.”<sup>51)</sup> 이를 위해 캐릭터의 이면에 존재하는 문화적 속성을 깊이 있게 들여야 보아야 한다. 따라서, 캐릭터의 콘셉트에 내포된 의미를 구현하려면, 캐릭터의 문화적 배경에 대한 심도 깊은 연구가 필요하다.

《캐릭터 디자인 기초》에 따르면, 한 학생은 조슈아 로건(Joshua Logan)에게 ‘어떠한 이야기가 인터내셔널 레벨(International Level)에 속하는지?’ 질문 하였고 조슈아 로건(Joshua Logan)은 다음과 같이 답하였다. ‘아시아 국가에는 수많은

---

51) 2IDraw, 전게서, p.8.

민간 전설이 존재하는데, 이것은 모두가 잘 알고 있는 이야기이다. 이를 현대적인 캐릭터 디자인 기법을 통해 재구성하면 좋은 소재라고 생각한다.’ 이 답변은 실제로 캐릭터의 이면에 있는 문화에 대하여 말하는 것이다. 이는 캐릭터의 걸모습과 의상, 장식품 뿐만이 아니라 자세, 언어, 풍습, 습관 등 더 깊은 차원으로 파고 들어야 한다는 것이다. 이는 사람들에게 특정한 문화 현상을 이해하고 우리의 캐릭터 디자인에 적용하도록 부추길 것이다. 따라서 문화유산에 대하여 심도 깊게 탐구하고, 그 분류에 대하여 깊이 이해해야 하며, 문화유산을 어떻게 활성화하여 캐릭터 디자인에 활용할 것인지에 대하여 고뇌하여야 한다.

## 제2절 문화유산

문화유산과 문화유산의 보호는 국내외 학계에서 최근 몇 년간 떠오르고 있는 화두 중 하나이다. 세계화의 흐름 속에서 각 나라의 전통적인 생활방식은 나날이 쇠퇴해지고 있다. 따라서 각 국가에서는 자국의 문화유산 보호에 높은 관심을 가지고 세계화의 흐름 속에서 각 민족의 정체성을 유지하기 위하여 법률을 제정하고 규제기관을 만들었다.

### 2.1 문화유산의 개념

1933년 국제적인 건축가의 조직인 CIAM에 의하여 발표된 선언 <아테네 헌장(Athens Charter)>에서도 이미 예술과 고고한 유산의 보호에 대하여 고려하였으나 이에 대하여 정의한 바는 없다. 유산의 개념에 대하여 최초로 정의한 문헌은 1964년에 발표된 선언 <베니스 헌장(Venice Charter)>이다. 이 글의 도입부에서 유산에 대한 첫 번째 정의를 내렸다. ‘대대로 내려오는 사람들의 역사 유적은 과거에 대한 정보로 가득 차 있으며, 오늘날 까지도 여전히 그들의 오래된 전통이 살아있는 증거로 작용한다.’ “사람들은 시간이 갈수록 인류 가치의 통일성을 인식하여 고대 유적을 공동 유산으로 간주한다. 따라서 후손들을 위하여 그것들을 보호하는 것은 모두의 공통된 책임이라고 인정한다. 우리는 그것들을 사실대로 풍부하게 전부 전승해야 할 의무가 있다.”<sup>52)</sup>

유형학과 지리학적 관점에서 보면, 1950년대 초부터 국제문서에서 유산 보호에 대한 기초개념이 확장되기 시작한다. 1954년의 <헤이그 협정(Hague Agreement)>에서 처음으로 문화유산이라는 개념이 제기되면서 각 나라에서 유산을 가리키는 말로 쓰이기 시작하였다. 1956년에는 인도의 수도 뉴델리(New Delhi)에서 유네스코(UNESCO)는 모든 유적에 적용이 가능한 고고학적 발굴에 관한 원칙을 정하였다. 그리고 예술적, 역사적 관점에서 보았을 때, 유적을 보호하는 것은 공공이익에 부합한다고 권고하였다. 마릴레나 베코 (Marilena Vecco)의 연구 《문화유산의 정의: 유형에서 무형까지》에 따르면 <유네스코(UNESCO) 권고서, 1962>에서는 문화적, “심미적 가치를 지니고 있는 경관, 자연적 환경, 인

---

52) International Charter on the conservation and restoration of monuments and sites, Venice.

류에 의하여 만들어진 환경, 또는 자연과 조화를 형성하는 모든 것을 보호해야 한다고 제기하였다.”<sup>53)</sup>

이어서, 1972년의 <세계 문화 및 자연유산 보호협약(Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage)>에서는 ‘문화유산’이라는 표현이 나왔다. “이 협약에는 역사적, 예술적, 과학적 관점에서 보았을 때, 특수하면서도 보편적인 가치를 지닌 기념물과 건축군(建築群), 유적지도 포함되어 있다.”<sup>54)</sup>

따라서, 문화유산의 개념은 처음부터 존재한 것이 아니라, ‘유산’에서 ‘문화재산’, ‘문화유산’으로 명칭이 바뀌었다. 그 과정에서 보호에 대한 범위도 많이 넓어졌다. 오늘날의 문화유산은 하나의 광범위한 용어로서, 그것은 견고한 건축, 기념비와 기념관, 신비한 음악, 명절, 언어 등으로 묘사할 수 있다. 이 용어는 큰 것부터 작은 것, 웅장함부터 초라함, 자연에서 인공으로 이어지는 일련의 사물들을 전체적으로 이르는 말이다.

문화유산의 개념은 한 국가의 역사와 역사를 창조하는 관계뿐만 아니라 현재와 과거의 생산에 관여하는 또 다른 방식까지 광범위하게 다루고 있다. 따라서, 유산은 일련의 서로 다른 공간과 시간, 그리고 제도적 범위안에서 작용한다고 볼 수 있다. 이런 광범위성을 설명하기 위해 저작자는 유네스코가 2002년 유네스코의 해에 편성한 문화유산 유형 목록을 찾아보았는데, 그 목록에는 다음과 같은 항목들이 포함되어 있으며, [표2-3]<sup>55)</sup>과 같다.

53) Marilena Vecco, 『A definition of cultural heritage: From the tangible to the intangible』, Journal of Cultural Heritage 11 (2010). p.321.

54) Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage, Paris. All the conventions quoted were found on the UNESCO website (www.unesco.org).

55) Rodney Harrison, 『Heritage Critical Approaches』, Routledge, 2013, pp.5-6.

[표2-3] 유네스코(UNESCO) 문화유산 유형 목록(2002)

유형	내용
문화유산지	고고학적 유적, 폐허, 역사적 건축물을 포함.
역사적인 도시	도시 경관과 그 구성 부분, 그리고 폐허 도시.
문화 경관	목지와 농장 등 공원, 화원과 기타 개조된 경관을 포함.
자연의성지	사람들은 숭경하거나 중요한 곳이라고 생각하지만, 인류가 개조했다는 증거는 없다. 예를 들면 성산.
수중문화재	난파선.
박물관	문화박물관, 예술관, 가족박물관을 포함.
이동식 문화재	회화, 트랙터, 석기, 사진기 등의 각종 물품과 같이, 이 종류는 어떠한 형태로든 움직일 수 있고 고고학적인 범주에 속하지 않는 물품과 공예품을 포함.
문헌과 디지털 유산	디지털 기록물을 포함하여 도서관에 보관하고 있는 문서와 물품.
영화 유산	영화와 그것들이 전하고자하는 사상.
구두 전통	서면이 아닌, 대대로 전해 내려오는 이야기, 역사, 전통.
언어	국가 및 국가 언어.
명절 행사	명절과 축제 그리고 그것들이 보여주는 전통들.
의식과 신앙	의식, 전통 및 종교적 신앙.
음악과 노래	
예술공연	극장, 연극, 무용, 음악.
전통 의약 문헌	
요리 전통	
전통 스포츠와 놀이	

이 목록에서는 매우 다양한 분류들을 포함하고 있지만, 자연유산은 포함되어 있지 않다. 또한 세계문화유산은 선정방식으로 이루어지기 때문에 각국에는 아직 대량의 등재되지 않은 문화유산이 존재한다. 그래서 국제연합(United Nations)의 위 목록과 <세계 문화 및 자연유산 보호협약(Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage)>의 안내문서에 따르면, 각국은 저마다의 문화유산 분류방법을 정하고 본국의 유네스코에 등재되지 않은 문화유산을 등급별로 본국 문화유산 유형 목록에 등재 되어있다.

## 2.2 문화유산의 분류

캐릭터 디자인 속 문화유산 선택은 분류가 세밀할수록 추후 사례 연구와 저작물 제작 시 문화유산의 종류를 판단하는 것이 더 유리하다. 따라서 본 연구에서 사용된 문화재 분류 방법은 유네스코의 문화유산 유형 목록에 너무 모호하기 때문에 적용되지 않는다. 그래서 본 연구는 한국과 중국, 일본의 문화유산 유형 목록을 살펴본 결과, 그 속에서 본 연구에 적합한 문화유산 분류 방법을 찾을 수 있기를 기대한다. 그 중, 한국문화유산의 분류는 크게는 3개의 유형으로 이루어져 있는데 유형문화유산, 무형문화유산, 기타 문화유산이 그것이다. 기타 문화유산에는 기념물, 민속문화유산, 등극문화유산이 포함 되어있으며 고급(古今)과 생활 각 방면의 내용을 포함시켜 비교적 세밀하게 분류하였다. 중국의 문화유산은 유형문화유산과 무형문화유산으로 분류하였는데, 그중 작은 유형이 매우 번잡하여 정리하거나 세분화가 쉽지 않다. 일본의 문화유산은 한국의 문화유산과 비슷하지만 유형이 다양하고 세분화 정도는 한국에 비해 부족하였다. [표2-4]<sup>56)</sup>, [표2-5]<sup>57)</sup>, [표2-6]<sup>58)</sup>과 같다.

56) 이창근, 『미디어파사드 체험이 문화재 가치 인식과 진흥 효과에 미치는 영향 연구-문화유산 활용 미디어파사드를 중심으로』, 박사학위논문, 경희대학교 대학원, 2018, p.11.

57) 劉世錦, 『中國文化遺產事業發展報告』, 社會科學文獻出版社, 2008, pp.1-6.

58) 周星, 周超, 『日本文化遺產的分類體系及其保護制度』, 文化遺產, 2007, pp.122-125.

[표2-4] 대한민국의 문화유산 분류

유형		내용
유형 문화유산	국보	인류의 문화적 관점에서 보면 유적지 건축물과 유물, 기록유산의 그 가치는 역사상 유례가 없는 유산
	보물	유형 문화유산중 중요한 유산은 유적지 건축, 전적, 서적, 고문서, 회화, 조각, 공예품, 고고 자료
기념물	사적	기념비에는 유적, 제사, 신앙, 정치, 국방, 산업, 교통, 토목, 교육
	명승지	화경관, 자연경관, 역사문화, 이중경관
	천연기념물	문화역사기념물, 생물과학기념물, 지구과학기념물 중 동물(서식지, 번식지, 서식지를 포함), 식물(자생지 포함), 중요한 지질학적 유산
무형문화유산		전통공연예술(악곡, 무용, 공연, 종합예술, 야외공연예술), 전통기술(공예, 건축, 미술), 전통지식(민간의약지식, 생산지식, 자연과 우주지식, 기타 전통지식), 구전전통 및 표현(언어표현, 구전 전승, 기타 구전표현), 전통생활습관(절기풍속, 의상, 음식, 목욕, 기타 생활습관), 예절의식(민간의신앙예절, 종교예절)
민속문화유산		의식주·생산·생계·교통·운수·통신·교조·사회생활·신앙·민속·예능 등의 중요한 유산
등록문화유산		동산, 교육시설, 기타 시설, 전쟁시설, 인물기념시설, 사무시설, 산업시설, 종교시설, 주거숙박시설, 미술품, 영화, 의료시설, 공공시설, 상업시설, 문화집회시설. 그 후 50년이 경과하여 보호 및 활용에 필요한 행정조치를 위해 등록된 문화재. 다만 긴급보호가 필요한 경우에는 50년 이상 경과하지 않아도 등록문화재로 등록할 수 있음

[표2-5] 중국의 문화유산 분류

유형	내용
물질문화유산 (유형문화재)	이동불가능한 유물들에는 역사유물, 역사건축, 인류문화유적지에는 고유적, 고기장, 고건축, 석굴사, 석각, 벽화, 근대현대중요사적 및 대표건축물 등 포함되며, 이동유물에는 역사적으로 중요한 실물, 예술품, 문헌, 원고, 도서자료 등이 해당됨. 아울러 건축양식과 분포가 균일하거나 환경경관과 결합함으로써 뛰어난 보편적 가치를 지닌 역사문화명성(길거리, 마을) 등
비물질문화유산 (무형문화유산)	각 집단, 단체, 때로는 개인에 의해 그 문화재로 간주되는 각종 실천, 공연, 표현 형식, 지식과 기능 및 그 관련 도구, 실물, 공예품, 문화의 장소에는 구두설화와 표현, 공연예술, 사회풍속, 의례, 축제, 민간설화, 관습, 언어, 음악, 무용, 의례, 축제, 조리, 전통의약, 자연계와 우주에 관한 지식 및 실천, 전통적 수공예 기능, 각 종족의 인민세대에 계승되어 대중생활과 밀접되는 다양한 전통문화 표현형식(민속문학, 민속행사, 공연예술, 전통지식 및 기능, 이와 관련된 것)이 포함됨



[표2-6] 일본의 문화유산 분류

유형	내용
유형의 문화유산	역사적으로 예술적이고 역사적 가치를 높이는 건축물, 그림, 조각, 공예품, 책, 전적, 고서 등 '유형'을 가리키는 문화
무형의 문화유산	역사와 예술에서 모두 높은 가치를 지닌 전통연극, 음악, 예능, 악무, 공예기술 등 '무형'의 문화를 일컫는 말로, 여기서는 '무형'(無形)은 주로 물질의 상태가 결여되어 있거나, 그 문화의 의미가 물질적 소재에 완전히 드러나지 않거나 혹은 물질화된 적재물에 주로 나타나지 않는다는 것 의미
민속문화유산	무형민속문화재 : 의, 식, 주, 생계직업, 신앙, 연절세시(年節世時) 등의 풍습, 각종 설화(說話)의 민속기능(연절축제·제사공연·민속행사)·민속기술 등
	유형민속문화재 : 무형민속문화재가 규율하는 각종 장면, 의류, 그릇, 행사도구, 물건 등의 시설
기념물	유적(예:총, 고분, 도성터, 성, 궁전, 구택 등), 명승지(예:인문정원, 교량, 산악, 자연계곡, 해변 등), 천연기념물(예:특유의 동물, 식물, 지질광물 등)
문화경관	지역에 따라 사람들의 생활이나 생업, 및 그 지역에 뿌리를 둔 풍토에 의해 형성되는 인문 경관 예; 계단식, 마을, 집회 지역 또는 주변의 산과 숲(산, 수로) 등
전통 건축군	주변 환경과 하나가 되어 역사적인 풍모를 이루는 전통 건축물의 집합
문화유산 보존기술	문화유산의 보존 및 보수에 필요한 전통기술과 기능 의미하며, 국가는 기술 보호를 위해 관련 기록을 수행하고 전승자를 양성해야 함
매장문화유산	땅속에 묻혀 있는 문화유산으로, 재생성이 없기 때문에 발굴되지 않은 문화유산은 모두 이와 같이 산정됨

위의 3개 국가의 문화유산 분류에서 볼 수 있듯이, 중국의 문화유산 분류 방법은 비교적 두루뭉술한 편으로, 각 유형에 포함된 내용과 항목이 비교적 두루뭉술하다. 반면 한국과 일본은 중국보다 문화유산의 유형수가 많고 세부적이며 분류 체계도 잘 갖춰져 있고 분류 방법에서도 유사한 점이 많다. 이와 같이 본 연구의 후기 사례연구에서 선정된 문화유산의 범주 판단을 하고 그 문화유산의 사용경향을 정리하여 후속작품의 창작에 대해 필요한 참고를 제공하여야 한다. 이상의 연구결과를 기반으로, 본 연구에서는 분류유형이 풍부한 한국문화유산의 분류방법을 활용하여 후속연구를 진행하였다.

## 2.3 문화유산의 활성화

‘활성화’는 본래로 화학 용어로 물질의 화학적 활성을 향상시키는 것을 말한다.

‘문화유산 활성화’의 문자적 의미는 활성화되지 않은 문화유산을 활성화 상태로 바꾸는 과정을 의미한다. “캐릭터 디자인은 문화유산의 활성화를 활용하여 디지털 문화의 정보화 과정을 거쳐 전통문화자원의 축적과 산업 효용 가치를 선도 하는데 사용된다.”<sup>59)</sup> 그만큼 문화유산의 활성화는 다양한 형태의 작품을 통하여 문화자원을 구현하는 것 이외에도 문화유산의 지속 가능한 발전을 촉진시키는 중요한 작용을 하고 있다. 이는 애쉬워스 (Ashworth)의 말처럼“<문화유산의 활성화>는 문화유산을 지속적으로 발전 가능하도록 만들어주는 수단 중 하나이며, <문화유산>은 다양한 형식을 통하여 경제발전을 촉진하는 재생적 작용을 한다.”<sup>60)</sup>

발전 사이의 관계는 두 가지 방면으로 구분할 수 있다. “첫 번째는 주체의 형식으로, 마땅히 보호하여 후세에 전해주어야 할 유산과 일부 환경이나 문화자원을 지속시킴으로써 그것들의 발전을 보장하는 것이다. 두 번째는 도구의 형식으로 유산과 유산의 보호가 환경, 사회, 경제적 방면에서 지속가능한 발전에 기여할 수 있도록 하는 것이다.”<sup>61)</sup> 본 연구는 두 번째 방식인 도구의 형식 관계에 속한다. 중국 고궁박물관(中國故宮博物院) 원장 Shanqixiang(單霽翔)교수의 말처럼, “문화유산을 잘 보호하여야 한다. 문화유산을 창고에 가두거나 사수하는 것이 아니라, 그것으로 하여금 생활속으로 돌아가 살아가도록 만들어야 한다. 그렇기 때문에 전시는 단순한 진열 뿐만아니라, 스토리화, 정경화, 입체화를 통하여 문화재에 내포된 역사 문화의 가치를 제시하고 그것들을 살아나도록 하는 것이 최선의 보호이다.”<sup>62)</sup>

이상의 내용을 정리해보면, 문화유산의 활성화는 생명력이 없고 불활성 표현상태의 문화유산을 활성화 상태로 변화시키는 것이다. 따라서 “캐릭터화, 스토리화 정경화를 통하여 문화유산의 자원을 현대사회의 심미적 요구에 부합되도록 만들고, 이 소중한 문화유산들을 살아나도록 만들어 문화유산의 보호와 개발 사이에서 적극적인 역할을 할 수 있도록 만드는 것이다.”<sup>63)</sup>

59) 차태호, 『한국 민속설화의 스토리텔링을 활용한 디자인 개발 연구』, 박사학위논문, 서울과학기술대학교, 2014, p.165.

60) Ashworth,G.J. 『Heritage and Economy』. International Encyclopedia of Human Geography, 2009, pp.104-108.

61) UNESCO/ICCROM/ICOMOS/IUCN, 『世界文化遺産管理』, Attribution-NonCommercial-ShareAlike, 2015, p.21.

62) [https://www.sohu.com/a/319967551\\_267582](https://www.sohu.com/a/319967551_267582), 2021.12.01.

63) 喻學才. 『遺產活化論』. 旅游學刊, 2010, pp.6-7.

## 제3절 전통도자

[표2-4]에 따르면 대한민국 유형문화유산 보물 중 공예에 포함된 전통도자 예술은 인류가 오랫동안 탐구하고 쌓아온 기예(技藝)로서, 시대적인 심미적 취미를 표현해낼 뿐만 아니라, 인간의 삶을 기록하고 반영하는 중요한 수단이라 할 수 있다. “도자기 예술은 도기에서부터 등장하였으며, 한 국가의 역사와 문화에 밀접하게 연관되어 있다.”<sup>64)</sup> “전통도자는 대대로 계승되어 제조과정과 기술 방면에서 풍부한 경험을 가지고 있으며, 유구한 역사를 지닌 도자기 작품이다.”<sup>65)</sup>

한국과 중국은 모두 유구한 역사를 지니고 있는 국가이다. 그리고 도자기 공예에 있어서도 휘황찬란한 업적을 이루어 각각의 도자기 문화를 형성하였다. 청자는 한중 양국의 도자기 문화에서 큰 비중을 차지하고 있다. 대부분의 청자는 황실의 후예들을 위하여 사용되고 있으며, 극히 높은 역사적 가치와 예술적 가치를 지니고 있다.

### 3.1 한국 고려청자

한국의 고려청자는 고려시대(918년-1392년)에 구워진 청자 작품으로, 전라남도 강진군 대구면 사당리와 전라북도 부안군 보안면 유천리의 가마터=요창(窯廠)가 가장 유명하다. 그곳의 청자 상품은 황실과 상류층의 귀족들에게만 제공된다. 기물(器物)들은 반드시 화려해야 되고, 양(量) 보다는 질(質)을 중시하였으며, 노동력과 자본을 아끼지 않았다. 퇴화(堆花), 투조(透雕), 상감(象嵌), 진사(辰砂), 상감묘금(鑲嵌描金), 철회(鐵繪)등 고난의도의 정교한 기교들을 활용하여, 단독으로 사용하거나 여러 가지 공예를 종합하여 사용하였다. 이렇게 만들어진 도자기는 기형(器形)이 풍부하고, 청아하며, 유약의 색채가 화려하여 비취(翡翠)에 가까운 색채를 띄고 있다.

고려청자는 도자기를 만드는 기술과 장식 수법을 고려 문화의 내면에 유입시켰으며, 최종적으로 전통도자 기술과 본토의 문화와 예술적 특색을 지닌 독립적인 청자 시스템을 형성하였다. 이는 당시 귀족 생활의 물질적, 문화적 상징이자 도자

64) 강경숙, 『고려·송대 청자의 조형 분석을 통한 현대 도자 연구』, 박사학위논문, 전남대학교 대학원, 2017, p.1.

65) 박喆民, 전제서, p.667.

기 역사에서 매우 중요한 지위를 차지하고 있다. “당시 고려 왕조는 중국 송나라와의 활발한 외교 활동을 통하여 문화적, 예술적 방면에서 상호 깊은 영향을 주었다. 특히 청자 소조(燒造) 기술에 있어서 상호 많은 영향을 주었다.”<sup>66)</sup> 고려시대의 시인 이규보(李奎報)는 그의 시문집인 동국이상국집(東國李相國集)에서 고려 청자를 다음과 같이 평가하였다.

청자 술잔에 부친 시-이규보(1168~1241)

‘청자로 술잔을 구워내 열에서 우수한 것 하나를 골랐으니  
 선명하게 푸른 옥빛이 나는구나  
 몇 번이나 연기 속에 파묻혔기에 영롱하기는 수정처럼 맑고  
 단단하기는 돌과 맞먹는단 말인가 이제 알겠네 술잔 만든 솜씨’<sup>67)</sup>

북송(北宋) 선화(宣和) 5년(1123년) 고려에 파견된 사신 서경(徐兢)의 저서 <선화봉사고려도경(宣和奉使高麗圖經)>에는 다음과 같이 기록되었다. “도기의 빛깔이 푸른 것을 고려인은 비색이라고 하는데, 근래에 들어 제작 기술이 정교해져 빛깔이 더욱 좋아졌다.”<sup>68)</sup>

중국 남송시기의 태평노인의 천하의 제일을 논하면서 저서<수중금(袖中錦)>에 다음과 같이 기록되었다, “고려의 비색, ……모두 천하 제일로, 다른 곳에서 모방하려 해도 도저히 흉내 낼 수 없는 것들이다.”<sup>69)</sup> 여기서 말하는 ‘고려 비색’은 ‘고려 청자’를 말하는 것이다. 따라서 고려청자는 고려 귀족의 사랑을 받았을 뿐만 아니라 동시대 중국 북송과 남송의 관원들과 문인들에게도 찬양하는 등 높은 평가를 받고 있었다는 것을 알 수 있다.

고려청자는 조형적으로 크기는 식기, 주기(酒器), 문방용구, 생활용구로 구분할 수 있다. 흔히 병, 주전자, 캔, 접시, 그릇, 잔받침, 상자, 베개 등으로 볼 수 있다. 그 조형은 전체적으로 비교적 두꺼우며, 선은 부드럽고 매끄러우며 청신하고 단

66) 강경숙, 『韓國陶磁史』, 예경, 2012, p.209.

67) 이해지, 『전통 창살문양을 응용한 청자 투각 향로 제작에 관한 연구』, 석사학위논문, 단국대학교 대학원, 2019, p.3.

68) 徐兢, 『宣和奉使高麗圖經.卷三』, 中華書局, 1985, p7.

69) 이해지, 『전통 창살문양을 응용한 청자 투각 향로 제작에 관한 연구』, 석사학위논문, 단국대학교 대학원, 2019, p.4.

아하여 매우 특색이 있다. 유약 층은 얇고 투명하며 주로 청회색과 청록색을 위주로 사용한다. 유약의 색이 맑고 깨끗하고 재질이 촉촉하며 소량의 파편을 지니고 있으며, 이는 [그림2-17]<sup>70)</sup>과 같다.



[그림2-17] 고려청자 상감운학문 매병

이외에도 고려의 자기 공예가들은 대자연에서 소재를 찾는데 능하였으며, 음각(陰刻), 양각(陽刻), 투각(透刻) 기술을 충분히 발휘하여 참신한 예술작품을 창조해냈다. 그들은 끊임없이 예술적 탐구를 하여 자기 공예의 아름다움을 더욱 효과적으로 부각시켰다. 문양의 장식은 고려청자의 내면을 매우 풍부하게 만들어 주었고 기하학적인 서정적 도안을 드러냈다. 도안은 운룡, 운학, 여의, 봉황, 목단, 연판, 하화, 대나무 잎, 국화, 선학, 포류수금 등으로 대부분 제사신령(祭祀神靈), 길상여의(吉祥如意), 건강장수(健康長壽) 등 기탁을 구현하였다. 그리고 당시 문인과 고아한 선비들의 심미적 정취를 반영하여 작품의 장식 효과를 높였다. 이러한 문양들은 신화와 종교적 소재뿐만 아니라 원숭이, 석류, 참외 등 일상생활에서 흔히 접할 수 있는 동식물의 형상(形狀)을 그대로 활용하였다. “이러한 재료들은 중국의 자기에서는 찾아보기 어렵기 때문에 고려청자가 지닌 독특한 특징으로 여겨

70) 2021.05.07 한국국립중앙박물관에서 촬영자료

진다.”<sup>71)</sup> “특히 문양의 장식 기법과 색채에 있어서 중국 송대(宋代)와 원대(元代) 남방(南方)의 자기보다 더욱 섬세하게 발전하였으며,”<sup>72)</sup> [그림2-18]<sup>73)</sup>과 같다.



[그림2-18] 고려청자에서 주로 사용되는 문양

수많은 고려청자 제작 기법 중에서 가장 특색이 있는 기법은 상감 기법이다. “12세기 후반 이후 고려청자는 급속한 발전을 이루면서 상감 기법이 광범위하게 사용되는 계기를 형성하면서 그 문양에 정교한 콘텐츠를 담아냈다.”<sup>74)</sup> “상감 기법은 태토(胎土)로 기명(器皿)을 만든 후 모양을 잡고 적당한 수분이 남아있는 상황에서 다시 기명의 표면을 조각하고 흙을 파내고 그 흙에 서로 다른 색상의 흙(백토, 자토)을 메운다. 건조된 이후에 작품 표면에서 흙을 벗겨내면 파여진 흙 부위에만 백토 또는 자토(瓷土)가 남아있어 문양을 형성하며,”<sup>75)</sup> [그림2-19]<sup>76)</sup>를 통해 알 수 있다.

71) 백은경, 『高麗象形靑磁研究』, 석사학위논문, 홍익대학교 대학원, 2004, p.85.

72) 노형구, 김응수, 조우석, 『고려청자와 중국청자의 유약의 특성과 색도 비교 연구』, 한국도자 학연구, 한국도자학회, 2013. p.20.

73) 2021.05.30 한국부안청자박물관에서 촬영자료

74) 정양모(著), 김영미(譯), 『高麗靑瓷』, 文物出版社, 2000, p.21.

75) 김윤정, 『원대 자기에 보이는 고사인물문의 도상과 화본』, 동아시아미술문화2호, 고려대학교 동아시아미술연구소, 2011, p.34.

76) 2021.06.05. 한국 강진 고려청자박물관에서 촬영자료





[그림2-19] 고려상감청자의 제작방법

“상감 기법은 대부분 작은 면적의 도안에 사용되지만 상감 문양의 효과적인 표현으로 보았을 때, 상감은 선과 면의 조화를 이루어내는 도자(陶瓷)의 장식 기법으로 입사 기법과 나전 기법과는 다른 도자 고유의 조형적 방식이다.”<sup>77)</sup> 이러한 공법은 금속공예와 목공예에도 광범위하게 사용되었으며, 이는 고려청자의 전성기(12세기 후반~13세기)에서 고려청자의 가장 독특한 장식 기법이다.

고려청자는 최초의 전통 청자에서 비롯되어 점차적으로 비색청자로 변화되면서 상감 등 공예 기법이 만들어졌으며, 수많은 유명한 도자 중에서 두각을 나타내면서 중국의 청자와 함께 휘황찬란하게 번영하는 시대를 보냈다. 고려청자는 독특한 매력으로 청자의 표현 수법을 효과적으로 풍부하게 만들었다. 이는 청자의 심미적 경지를 높여 가장 아름다운 청자로 여겨졌을 뿐만 아니라 청자 가족 중에서 아름다운 자가 되었다. 이는 우리로 하여금 역사를 다시 돌이켜보도록 할 뿐만 아니라 창조의 미, 진아(典雅)한 미, 유희(柔和)의 미에 대하여 깨닫게 해준다.

### 3.2 중국 북송여자

북송여자는 중국 북송 왕조(960년-1127년) 시기의 여요청자(汝窯靑瓷)이다. 이를 만들어낸 장소인 중국의 고여주 ‘오늘날 중국 하남성 여주시 화보풍현의 일부분(河南省汝州市和寶豐)’에서 붙여진 이름이다. 본 연구에서는 북송 고여주 지역의 민간 도요(陶窯)에서 구워서 만들어낸 수많은 자기를 가리키는 것이 아니라,

77) 천모위엔, 『고려·송대 청자의 조형 분석을 통한 현대 도자 연구』, 박사학위논문, 전남대학교 대학원, 2017, p.13.

북송 말기 여관요에서 구워서 만들어낸 자기를 가리킨다. 고대문헌에서 여요는 북송시대에 궁전만을 위하여 하늘청색 유약을 바른 청자를 구워서 만들어내는 가마터로 사람들이 흔히 말하는 ‘오대명요 : 여(汝), 관(官), 가(哥), 정(定), 균(鈞)’ 중의 여요이다. 북송 엽치(叶寘)의 저서 탄재필형(坦齋筆衡)에는 다음과 같이 기록되어 있다. “본국에서는 정요백자가 유망(有芒)하여 사용하기에 적합하지 않으므로, 여주에 명하여 청요기(靑窯器)를 만들게 하였다. 고로 하북의 당(唐), 등(鄧), 요주(耀州)에도 존재하나 그중 여요가 으뜸이다.”<sup>78)</sup> 이로써 당시 여요자기(汝窯瓷器)는 명성이 천하에 널리 알려졌다는 사실을 알 수 있다. 남송 시대에 이르러서는 이미 ‘최근에는 더욱 얻기 어렵다’는 탄식이 나왔다. 남송 주밀(周密)의 무림구사(武林舊事) 9권에는 다음과 같이 기록되었다. ‘소흥(紹興) 21년(1151년) 고종이 하청군왕 장준의 저택에 순행하자, 장준이 그에게 바친 보물 중 16점이 여자였다.’ 이로써 활실에서 여자를 매우 좋아하였고, 그 당시 여자는 매우 진귀하고 희소한 물건이 있음을 말해준다. “명청시대에는 ‘집에 천냥이 있다고 하여도, 여자 한 조각에도 미치지 못한다’, ‘집에 1만 관의 동전을 두기보다는 여자 하나 숨기는 게 낫다’는 속담이 있는데.”<sup>79)</sup> 이로써 여요자기가 중국 도자 역사에서 차지하고 있는 위상을 가늠할 수 있게 하며, [그림2-20]<sup>80)</sup>을 통해 알 수 있다.



[그림2-20] 북송 여요 하늘청색 유약을 바른 청자 그릇

“여요자기(汝窯瓷器)가 흥한 시기는 북송 휘종황제의 재위 기간인 정화원년(1111년) 부터 북송이 멸망한 선화 9년(1127년) 까지이다. 이 16년 동안에 구워서 만들어진 여요자기는 황실과 귀족층에 사용되었다.”<sup>81)</sup>

78) 叶喆民, 전계서, p.269.

79) 馮先銘, 『河南省臨汝縣宋代汝窯遺址調查』, 文物, 1964, p.15.

80) 2021.07.27 중국하남성 여요(汝窯)박물관에서 촬영자료



금나라 군대의 침입으로 인하여 여자의 소조 생산 지역도 전쟁의 재앙을 피할 수 없었으며, 도공(陶工)들은 남쪽으로 도망치거나 은닉하여 사람들로 하여금 탄식을 금치 못하게 하였다. 후세에도 생산되었지만, 유약 조제의 실전(失傳)과 심미적 의지와 취향의 변화로 인하여 여러 지방의 여자 상품은 모두 여요자기의 모조품이 되었다.

1977년, 베이징 고궁박물관의 풍선명(馮先銘), 엽철민(叶喆民) 두분의 고대 도자기 전문가는 중국 하남성 보풍현 청량사촌(河南省寶豐縣清涼寺村)에서 북송에서 전해져 내려오는 여자의 특징에 부합되는 도자기 파편의 표본을 수집하였다. 과학자의 테스트를 거친 결과, 이 표본의 근원을 표명하였고 유약의 화학적 조성은 베이징 고궁 박물관에서 소장하고 있는 북송의 여자쟁반과 근본적으로 일치하였다. 이로 미루어 보면 고여요(古汝窯) 유적의 위치를 대략적으로 추정할 수 있다. 청량사촌(清涼寺村)은 보풍현(寶豐縣)에서 서쪽으로 20km 떨어진 대영진(大營鎮)에 위치하고, 여주시(汝州市)에서 약 30km, 북송도성 개봉(北宋都城開封)에서 약 160km 떨어져 있다. 풍선명 선생은 답사 이후의 ‘가마터 조사 보고’에서 ‘본 가마는 두 개의 주요 부분으로 이루어져 있다. 첫 번째는 궁중에서 사용할 자기(瓷器)를 전문적으로 제작하는 것으로, 소조 시간이 짧고, 상품의 수량이 비교적 적다. 두 번째는 민간에서 사용할 자기를 제작하는 것으로, 소조 시간이 비교적 길고, 상품의 수량이 많으며, 품질이 비교적 좋다.’ 라고 언급하였다. “이 과학적 연구 성과는 역대 궁궐에서 전승되어 온 여요자기의 생산지가 보풍현 청량사촌에 있을 것이라는 것을 표명하였다.”<sup>82)</sup>

“이후, 이 여요(汝窯) 유적지에서 1987년부터 2014년까지 총 12차례의 고고학 발굴이 이루어졌는데, 주요적으로 출토된 자기는 그릇, 접시, 세(洗), 병, 우(盃), 향로 등이 있으며, 이와 동시에 소조 공구와 모형 등도 발견되었다.”<sup>83)</sup> 이러한 고고학 조사와 발굴로 인하여 여요 유적지의 위치는 오늘날 하남성 평정산시 보풍현 대영진 청량사촌(河南省平頂山市寶豐縣大營鎮清涼寺村)에 위치해 있음을 최종적으로 확정하였으며, [그림2-21]<sup>84)</sup>과 같다.

81) 李輝柄, 『宋代官窯瓷器』, 故宮出版社, 2013, p.41.

82) 叶喆民, 전게서, p.272.

83) 李知宴, 權奎山, 丁鵬勃, 賀利, 李紀賢, 金澤陽, Laurie E. Barnes, Virginia L. Bower, William R.Sargent, 『中國陶瓷藝術』, 外文出版社, 耶魯大學出版社, 2010, pp.273-274.

84) 2021.07.27 중국하남성 寶豐縣清涼寺汝官유적지전시관에서 촬영자료



[그림2-21] 여관요 유적지

여요자기는 구워서 만드는 시간이 짧고 소성(燒成) 난이도가 높기 때문에, 오늘날까지 전해져 내려오는 제품의 수량은 극히 제한적이다. 연구자의 통계에 따르면, 정확한 소장 장소와 그림이 있는 북송에서 전해져 내려온 여자는 93점에 불과하며, 주로 베이징 고궁박물관과 국립고궁박물관(타이베이), 영국 대영박물관(The British Museum) <데이비드 재단(Percival David Foundation of Chinese Art) 포함>, 상하이 박물관 등 기관에서 소장하고 있다. 2021년 2월 독일 드레스덴 국립 미술관(Staatliche Kunstsammlungen Dresden)에서 100여년의 역사가 깃든 여자 세를 발견하는 등 북송의 여자는 대대로 전해져 내려온 것이 드물고 심미적 가치가 높기에 연구의 의미를 더한다. 이러한 북송여자의 통계는 [표2-7]<sup>85)</sup>과 같다.

85) 북송여자(北宋汝瓷)작품들을 근거한 통계자료

[표2-7] 북송에서 전해져 내려오는 여자 통계표

소장 장소/기형(器型)	병	분	준	사 발	반	세 洗	접 시	잔 탁 盞 托	개 鈕 盖 鈕	합계
국립고궁박물관(타이베이)	3	4		1	3	8	2			21
중국 베이징 고궁 박물관			1	1	6	10			1	19
중국 상하이시 박물관					5	3				8
중국 천진시 박물관					2					2
중국국가박물관						2				2
중국 하남성 박물관	1									1
중국 길림성 박물관		1								1
중국 보퉁현 문화재 관리국				1						1
중국 홍콩 예술관						1				1
중국 홍콩 목문당(沐文堂)						1				1
영국 대영박물관(데이비드 재단)	2		1	1	1	9		2		16
영국 옥스퍼드 대학 박물관						1				1
영국 빅토리아 앤드 알버트 미술관								1		1
미국 보스턴 미술관						1				1
미국 필라델피아 미술관						1				1
미국 신시내티 예술 박물관			1							1
클리블랜드 미술관						1				1
미국 세인트 루이스 박물관					1					1
일본 도쿄 국립박물관						1				1
오사카 시립 동양 도자 미술관		1								1
네델란드 레이와르덴 박물관						1				1
네델란드 레이우아르던공주 박물관						1				1
독일 드레스덴 국립 미술관						1				1
스웨덴 예테보리 디자인 장식 예술관						2				2
스위스 취리히 리트베르크 박물관					1					1
개인 소장					2	2		1		5
합계	6	6	3	4	21	46	2	4	1	93

또한 여요가 후세에 ‘5대 명요’ 중의 가장 으뜸으로 추대된 가장 중요한 이유는, 여자 작품의 하늘청색 유약은 산뜻함과 불온불화(不濫不火)를 내포하고 있어 북송의 문인들과 사대부들의 색채에 대한 심미적 추구를 만족시켰기 때문이다. 여자의 채료 선정은 매우 정성스럽게 이루어지고, 솜씨가 정교하며, 태체(胎體)가 비교적 얇아 대다수가 광소무문식(光素无紋飾)이며, 개별적으로 각, 인화 장식을 채용하였다. “기본적인 특징은 조형이 수려하고 열은 회색의 태(胎)와 열은 하늘 청색 유약으로 대부분 만유과족지소(滿釉“裹足”支燒) 방식을 채용하여 유약의 표면에는 잘게 쪼개진 빙열문(氷裂紋)이 많다.”<sup>86)</sup>

천여 년 전, 오대 후주의 세종황제 시영(柴榮)은 ‘비가 그치고 하늘이 맑아지면서 구름 낀 곳에, 천봉우리의 취색 물결이 밀려온다’는 시구를 통하여 자신이 추구하는 유약의 이상적인 색채는 비가 온 뒤 흐린 날씨가 맑아지면서 나타나는 하늘 청색임을 표현하였다. “이러한 여요는 매우 매력적인 유약 색채를 지니고 있다. 온화하고 부드러운 유약 빛, 청색 속에 초록빛을 띤 여자의 유약 색채는 ‘비가 그치고 하늘이 맑아진다’ 라고 다수의 학자들이 표현하고 있다.”<sup>87)</sup>

86) [www.dpm.org.cn/show/226231.html](http://www.dpm.org.cn/show/226231.html), 2021.09.12.

87) 王向群, 『淺析汝窯釉色之美—雨過天晴云破處』, 魅力中國, 2014(9), p.1.

## 제3장

### 문화유산의 활성화를 위한 캐릭터 사례 연구

---

#### 제1절 한국의 문화유산 활성화를 위한 캐릭터 사례 연구

- 1.1 현황분석
- 1.2 사례 선정 및 분석기준
- 1.3 사례 연구

#### 제2절 중국의 문화유산 활성화를 위한 캐릭터 사례 연구

- 2.1 현황분석
- 2.2 사례 선정 및 분석기준
- 2.3 사례 연구

#### 제3절 한중 캐릭터 비교분석

- 3.1 유사점
- 3.2 차이점
- 3.3 소결 및 제시



## 제3장 문화유산의 활성화를 위한 캐릭터 사례 연구

제2장에서 문화유산의 활성화는 생명력이 없고 활성화되지 않은 상태의 문화유산을 활성화 상태로 변화시키는 것으로, 캐릭터화, 스토리화, 정경화를 통하여 문화유산 자원을 현대사회의 심미적 요구에 부합되도록 만드는 것이다. 따라서 제3장의 중점은 한국과 중국의 캐릭터 사례를 종합적으로 분석하여 양국의 캐릭터 작품의 특징과 우열을 가려내고, 다양한 특징들과 강점들을 전통도자의 활성화를 기반으로 한 캐릭터 디자인 개발에 중요한 참고 요소로 간주하고자 한다.

### 제1절 한국의 문화유산 활성화를 위한 캐릭터 사례 연구

#### 1.1 현황분석

한국의 문화산업이 비교적 오랫동안 한국의 애니메이션과 관련된 파생상품은 중국에서 큰 인기를 끌었다. 이는 한국의 문화상품 등 관련 산업의 발전을 촉진시켰다. “문화유산의 활성화를 위한 캐릭터 디자인 영역에서, 한국의 17개의 지방 행정구역 중에서 15개의 지방 행정구역은 독특한 지방 캐릭터를 보유하고 있다.”<sup>88)</sup> 이외에도 박물관, 기념관, 유적관, 심지어 전통시장이나 축제 등 한국문화와 관련된 장소에도 대부분 자기만의 캐릭터 작품을 보유하고 있다. 이를 통해 한국은 문화유산의 활성화를 위한 캐릭터 디자인이 상대적으로 발달된 나라임을 알 수 있다.

한국의 역사와 문화는 깊고 문화유산도 다양하다. 귀중한 문화유산을 널리 알리기 위해 한국 정부는 전력을 다하여 캐릭터 산업과 관련된 가상의 파생상품을 대대적으로 발전시켜 인터넷 커뮤니케이션에 활용하고, 실체화된 문화 상품에 협업하였다. 그리고 교육과 오락을 융합하여 더욱 많은 사람들이 즐기며 교육을 받을 수 있도록 하였으며 한국의 역사와 문화유산을 깊이 이해할 수 있도록 하였다.

88) 이홍립, 『문화유산을 바탕으로 한 캐릭터 개발 프로세스 연구 -중국 푸젠성을 중심으로』, 박사학위논문, 조선대학교 대학원, 2021, p.44.

## 1.2 사례 선정 및 분석 기준

한국의 문화유산을 활성화 시키기 위한 캐릭터 작품은 비교적 많고 스타일도 다양하다. 그러나 전통도자 활성화를 위한 사례의 수가 너무 적어 체계적인 연구가 불가능하다. 그리고 전통도자 활성화를 위한 캐릭터 디자인 작품은 대부분 도자기 박물관의 마스코트이며, 콘셉트 또는 테마와 내면적 표현에 더욱 초점을 맞추고 있다. 따라서 본 연구에서는 사례 선정의 범위를 한국의 종합적인 국립박물관과 전문적인 박물관으로 적절히 확대하고자 한다.

이러한 맥락에 따라 자료조사와 캐릭터 사례 선정을 진행하였다. 먼저, 고려청자박물관과 부안청자박물관의 캐릭터를 선정함으로써 창작 사상과 도자기류 문화유산 선정의 목표성과 더불어 본 연구에 시사점을 줄 수 있다. 이어 국립중앙박물관과 국립광주박물관 등 기타 박물관 캐릭터를 선정하였는데, 이는 고유한 문화유산을 중심으로 개발되었으며, 본 연구에 참고적 대상이 될만한 작품이다.


본 연구에서는 문화유산 활성화를 위한 캐릭터 사례 아홉 개 그룹(국립중앙박물관의 ‘짱용이’, 국립광주박물관의 ‘광박이’ 국립부여박물관의 ‘호자’, 국립대구박물관의 ‘호랑이’(공식적인 명칭이 없으므로 본문에서는 ‘호랑이’로 칭한다), 고려청자박물관의 ‘토비와 토미’, 부안청자박물관의 ‘청자선녀’, 실학박물관의 ‘구르미, 버리, 땅이’, 한성백제박물관의 ‘근초고왕’, 양주시립회암사지박물관의 ‘회암이’)에 대하여 연구 및 분석을 진행하며, 이는 [표3-1]<sup>89)</sup>과 같다.

---

89) <https://www.museum.go.kr>, 2021.10.02.  
<https://gwangju.museum.go.kr>, 2021.10.02.  
<https://buyeo.museum.go.kr>, 2021.10.02.  
<https://daegu.museum.go.kr>, 2021.10.02.  
<https://www.celadon.go.kr>, 2021.10.02.  
<http://www.buan.go.kr/buancela>, 2021.10.02.  
<https://silhak.ggcf.kr>, 2021.10.02.  
<https://baekjemuseum.seoul.go.kr>, 2021.10.02.  
<https://www.yangju.go.kr/museum>, 2021.10.02.



[표3-1] 한국 문화유산 활성화를 위한 캐릭터 사례

캐릭터 사례			
장소	국립중앙박물관	국립광주박물관	국립부여박물관
명칭	[그림3-1] 짱용이	[그림3-2] 광박이	[그림3-3] 호자
캐릭터 사례			
장소	국립대구박물관	고려청자박물관	부안청자박물관
명칭	[그림3-4] 호랑이	[그림3-5] 토비, 토미	[그림3-6] 청자선녀
캐릭터 사례			
장소	실학박물관	한성백제박물관	양주시립회암사지박물관
명칭	[그림3-7] 구르미, 버리, 땅이	[그림3-8] 근초고왕	[그림3-9] 회암이

### 1.3 사례 연구

본 절에서는 앞서 정리한 아홉 곳의 캐릭터 사례에 대하여 구체적으로 분석을 진행하고자 한다. 한국의 캐릭터 작품에서 구현되는 디자인 관습과 공통된 특징들을 깊이 있게 연구하기 위하여 우선적으로 캐릭터의 외적 요소에 의하여 구현되는 조형의 물리적 법칙을 살펴본다.

#### 1.3.1 외적요소

제2장에서 제시한 캐릭터의 형상구성 방법에 따르면, 캐릭터의 형상언어, 참고한 원형, 등신 비율, 색채선정에 대하여 분석해야만 최종적으로 한국캐릭터 사례에서 조형의 물리적 규칙과 특징을 파악할 수 있으며, [표3-2]와 같다.

[표3-2] 한국 캐릭터 사례의 외적요소

캐릭터	형상언어	참고한 원형	등신 비율	색채 선정	
국립중앙박물관 -짱용이			기타 (신수)	1:2:1	 BG R B
국립광주박물관 -광박이			기타 (건축)	1:0.5:0.5	 B Y YR
국립부여박물관 -호자			포유동물(호랑이)	1:0.5:0.5	 YR YR 무색계열
국립대구박물관 -호랑이			포유동물(호랑이)	1:1:0.5	 YR R 무색계열
고려청자박물관 -토비, 토미			인류 (여)	1:0.5:0.5	 G RP YR
부안청자박물관 -청자선녀			인류 (여)	1:2:2	 PB G YR
실학박물관 -구르미, 버리, 땅이			포유동물 (흰족제비, 라쿤) 조류 (부엉이)	1:1:0.5 1:0.5:0.5 1:0.5:0.5	 무색계열 B YR
한성백제박물관 -근초고왕			인류 (노인)	1:1:0.5	 Y P YR
양주시립회암사지박물관 -선녀			기타 (회암)	1:1:0.5	 YR YR 무색계열

[표3-2]를 바탕으로, 외적 요소의 모든 세부 사항 분석을 진행한다.

1) 형상언어

제2장에서 서술한 캐릭터 형상 언어의 이론에 근거하면, 어떤 캐릭터든 세 가지 주요 형상(形狀)(원형, 삼각형, 직사각형) 또는 세 가지 주요 형상(形狀)의 파생 형태와 변형으로 요약할 수 있다.

한국의 캐릭터 사례 아홉 개의 그룹 중에서 주요 형상으로만 사용되는 캐릭터는 없다. 그 이유는 캐릭터가 너무 단순하고 캐릭터의 움직임도 경직되어 있기 때문이다. 두 가지 주요 형상(形狀)을 조합으로 사용한 캐릭터의 세부 표현은 그리 많지 않으며 주로 의상, 액세서리 또는 표정으로 캐릭터의 친화력을 과장 및 향상시킨다. 그리고 세 가지 주요 형상(形狀)의 캐릭터 (복합적 캐릭터 형상)를 사용하면 가장자리의 자유도를 높이고 캐릭터가 전달하려는 심리적 감정을 보다 쉽게 표현할 수 있으며, [표3-3]과 같다.

[표3-3] 한국 캐릭터의 형상언어 통계표

명칭	짱왕이	광박이	호자	호랑이	토비, 토미	청자선녀	구르미, 버리, 땅이	근초고왕	회암이
기하학 형태									
	삼각형	삼각형		원형	삼각형	원형	삼각형	삼각형	원형
		구형	구형	구형	구형	구형	구형	구형	구형
통계	원형+삼각형+구형의조합 (수량: 7)								
	원형+구형의조합 (수량: 3)								
	삼각형+구형의조합 (수량: 2)								

위의 [표3-3]에서 알 수 있듯이, 세 가지 주요 형상의 조합을 이용한 캐릭터는 광복, 토비, 토미, 구르미, 버리, 땅이, 회암이로 총 7개이다. 이 캐릭터들은 가

장자리의 디테일이 풍부하여 민족적 특성과 캐릭터의 행동 특징을 잘 구현되었다. 그리고 토비, 토미의 디자인에는 액세서리와 의류 등 부가물이 사용되지 않고 캐릭터의 주요 형상 조합만으로 일부 첨단을 부각시켜 캐릭터의 이미지가 잘 반영해 사람들을 하여금 한 번 보면 쉽게 잊지 못하게 한다.

원형과 직사각형의 조합을 사용한 캐릭터는 호자, 호랑이, 청자선녀 등 3개가 있다. 이 캐릭터들은 삼각형의 뾰족한 모서리가 없어 전체적으로 비교적 매끄러우면서 귀여운 스타일이지만, 호랑이 캐릭터는 특정 문화유산을 반영하여 액세서리에 뾰족한 물체가 나타나 전체 가장자리의 재창작을 진행하였다.

삼각형과 직사각형의 조합을 사용한 캐릭터는 ‘짱용이’와 ‘근초고왕’ 2개이며 전반적으로 비교적 거칠게 표현되었다. 특히 ‘근초고왕’의 스타일은 간결하고 세련되었다. 반면, ‘짱용이’의 청중은 박물관의 관람객들이므로 디자이너는 의도적으로 삼각형의 뾰족한 모서리를 매끄럽게 처리하여 전체적인 스타일을 단단하게 만드는 동시에 친근감을 주도록 표현하였다.

## 2) 참고한 원형

캐릭터의 디자인은 참고 대상이 필요하며, 참고한 원형 선택은 문화와 지역특성을 표현하는 기본요소로 삼고 문화 유산와도 깊은 관계를 가지고 있으며 지역의 상징적 의미와 캐릭터 형태적 특징에도 가장 직접적인 영향을 미칠 수 있다. 참고한 원형은 겉모습만 보는 것이 아니라 디자인적 필요에 따라 깊은 감성을 파고들 때도 있다.

제2장에서 언급한 참고한 원형의 이론을 바탕으로, 한국 캐릭터 사례를 참고한 원형에 따라 분류하며, 내용은 [표3-4]와 같다.

[표3-4] 한국 캐릭터 사례의 참고한 원형 통계표

참고한 원형	수량	캐릭터
인류	4	토비, 토미, 청자선녀, 근초고왕
포유 동물	4	호자, 호랑이, 구르미, 땅이
파충류	0	
수생 동물	0	
조류	1	벼리
식물 과채	0	
기타	3	짱용이, 광박이, 회암이



















위의 표에서 인류를 참고한 캐릭터는 4개(토비, 토미, 청자선녀, 근초고왕)가 있고, 포유동물을 참고한 캐릭터는 4개(호자, 호랑이, 구르미, 땅이)이다. 기타 분류에서 신수를 참고한 캐릭터는 1개(짱용이)이고, 건축물을 참고한 것은 2개(광박이, 회암)로 총 3개이며 조류를 참고한 캐릭터는 1개(벼리)이다.

분석결과, 한국의 캐릭터는 포유류 캐릭터에 중점을 두고 있다. 예술화 된 동물의 형상은 작품의 표현력을 효과적으로 향상시키고 작품의 친근감을 높여준다. 캐릭터 사례에서 인류를 참고한 캐릭터 디자인이 비교적 많은 편인데, 사람의 내면적 정신을 구현하는 것에 중점을 두고 있다. 기타 분류에서 신수와 건축을 참고한 캐릭터는 대표하는 대상의 내면적 의미를 구현하는 것에 중점을 두고 있다. 참고할 수 있는 원형이 많을 때, 신수나 건축을 참고하여 캐릭터 디자인 개발을 진행하는 것은 매우 좋은 선택이라고 할 수 있다. 그 이유는 신수나 건축을 참고한 캐릭터에는 풍부한 내면적 의미를 담아낼 수 있기 때문이다.

### 3) 등신 비율

제2장에서 언급한 바와 같이, 등신 비율은 캐릭터의 나이를 가리키는 것 이외에도 캐릭터의 체형이 나타내고 있는 친근감의 세기를 조절하는 작용을 한다. 머리의 높이를 참고하여 한국 캐릭터의 머리, 몸, 다리의 관계를 비교하여 4개 종류의 등신 비율(1:0.5:0.5, 1:1:0.5, 1:2:1, 1:2:2)을 도출하였다. 아래에 구체적인 분석을 진행한다. [표3-5]와 같다.

[표3-5] 한국 캐릭터 사례의 등신 비율 통계표

캐릭터	짱용이	광박이	호자	호랑이	토비, 토미	청자선녀	구르미, 버리, 땅이	근초고왕	회암이
									
비례									
	1:2:1	1:0.5:0.5	1:0.5:0.5	1:1:0.5	1:0.5:0.5 1:0.5:0.5	1:2:2	1:1:0.5 1:0.5:0.5 1:0.5:0.5	1:1:0.5	1:1:0.5
통계	1:0.5:0.5 (수량 : 6)								
	1:1:0.5 (수량 : 4)								
	1:2:1 (수량 : 1)								
	1:2:2 (수량 : 1)								

캐릭터의 등신 비율을 분석한 결과는 <표 3-5>와 같이, 6개의 캐릭터(광박이, 호자, 토비, 토미, 버리, 땅이)는 1:0.5:0.5의 등신 비율을 나타냈다. 이런 비율은 캐릭터 디자인에서 광범위하게 활용되고 있으며, 얼굴의 표정과 어깨 넓이를 제어하여 보는 사람들에게 매우 강한 친근감을 주는 동시에 여리여리함을 선사하여 여러 가지 용모로 어린이 콘셉트의 디자인에서 활용된다.

4개의 캐릭터(호랑이, 구르미, 근초고왕, 회암이)는 1:1:0.5의 등신 비율을 나타냈다. 이런 비율도 캐릭터 디자인에서 비교적 광범위하게 활용되고 있다. 머리의 높이를 그대로 유지한 채 몸의 높이를 증가시키고 다리의 높이를 감소시켜 박진감을 증가시키는 동시에 친근감을 유지 시켜주는 작용을 한다. 몸의 높이가 늘어나면 상지의 길이도 반드시 늘어나게 되는데, 이를 통해 상지의 움직임에 유연성을 더해준다. 이런 등신 비율을 나타내는 캐릭터는 어린이 콘셉트의 디자인뿐만 아니라 애니메이션 캐릭터와 마스코트 디자인에서도 비교적 흔히 볼 수 있다.


























캐릭터 ‘짱용이’는 1:2:1의 등신 비율을 나타내고 있다. 이런 등신 비율은 1:1:0.5 비율의 파생형식으로, 머리 높이를 줄여 얻을 수 있는 비율이다. 여기서 주의해야 할 점은, 머리의 높이를 축소시키면 어깨너비가 늘어나는데, 어깨 너비를 늘리면 관객들에게 성숙되거나 강인한 느낌을 줄 수 있다는 점에 유의해야 한다.

캐릭터 ‘청자선녀’는 1:2:2의 등신 비율을 나타낸다. 1:2:2의 등신 비율을 나타내는 캐릭터는 애니메이션에서 비교적 흔히 볼 수 있는데, 주로 청소년의 형체 디자인에 사용된다.

#### 4) 색채 선정

제2장에서 언급한 먼셀의 색채 체계와 연관된 이론을 기반으로, 한국의 캐릭터 사례 이미지를 ‘블러 처리’한 이후 색을 도출하였다. 면적이 가장 큰 3개 색 조각의 고유 색상을 도출하여 통계 하였으며, 음영과 하이라이트 색채를 고려하지 않고 각각 먼셀 색체계의 10가지 색상에 대응시켰으며, [표3-6]과 같다.

[표3-6] 한국 캐릭터 사례의 색채선정 통계표

색상	수량	색채 및 연관 캐릭터							
빨강(R)	2								
		짱용이				호랑이			
황적색(YR)	10								
		광박이	호자	호랑이	토비, 토미	청자 선녀	구르미, 버리, 땅이	근초고왕	회암이
황색(Y)	2								
		광박이				근초고왕			
황녹색(GY)	0	무							
초록색(G)	2								
		토비, 토미				청자 선녀			
청록색(BG)	1								
		짱용이							
청색(B)	3								
		짱용이		광박이		구르미, 버리, 땅이			
남보라(PB)	1								
		청자 선녀							
보라색(P)	1								
		근초고왕							
자홍색(RP)	1								
		토비, 토미							
무색계열	4								
		호자	호랑이	구르미, 버리, 땅이	회암이				

[표3-6]에서 나타난 것처럼, 가장 많이 사용된 색채는 황적색(YR)이다. 황적색(YR)은 10번이나 사용되었는데, ‘호자’와 ‘회암이’ 두 캐릭터에서 두 개의 색조각이 황적색(YR)에 속하였다. 다음 무색계열의 색채는 4번 사용되었는데, 대부분 흰색이나 회백색을 사용하였다. 3번째로 많이 사용한 색채는 청색(B)인데, 이는 한국의 지리적 환경과 관련이 있는 것으로 보인다. 황색(Y)과 초록색(G)은 모두



2번 사용되었는데, 황색(Y)은 따듯한 느낌을 주는 색채로서 캐릭터에 황색(Y)을 사용하면 사람들에게 따듯한 느낌을 줄 수 있다. 초록색(G)은 고려청자의 대표적인 색채로 전통도자의 활성화를 위한 캐릭터 사례에서 사용되었다. 그리고 황녹색(GY)을 제외한 나머지 색채는 모두 1번씩 사용되었다.

한국의 캐릭터 사례에서 색채에 대한 선호도와 경향은 비교적 뚜렷하게 나타나고 있다. 내추럴 베이지(Natural Beige), 어스 컬러(Earth Color), 썬라이트 컬러(Sunlight Color)를 포함한 황적색(YR)의 사용 빈도가 가장 많다. 그다음은 무색 계열의 흰색이다. 고대의 중국인들은 대한민족을 ‘백의민족’이라고 칭하였다. 따라서 자연적으로 흰색과 회백색에 대한 감정이 특별히 깊다. 한국에서 빨강(R)과 황색(Y)은 권위와 구복(求福), 벽사(辟邪)를 상징하며, 한국 축구 국가대표의 빨강(R) 유니폼(Uniform) 등으로 보았을 때, 한국인들이 빨강(R)과 황색(Y)일 비교적 선호한다는 것을 알 수 있다. 그리고 한국의 속담이나 민간에서 옛부터 전해오는 이야기에서는 초록색에 약간의 남색이 비취진 청색이 자주 등장하는데, 고려 청자의 색을 예로 들어보면, 고려 청자의 색은 초록색(G) 범위에 속하며 사람들이 비교적 선호하는 색채이기도 하다. 결론적으로, 이러한 색채의 사용 범칙은 한국의 전통적인 오방정색과 오방간색에도 부합되며, [그림3-10]<sup>90)</sup>과 같다.



[그림3-10] 한국의 전통적인 오방정색과 오방간색

90) <http://www.irdruwa.com/2019/06/18/전통색채-오방정색-hex사코드/>, 2021.10.06.

### 1.3.2 내적 요소

#### 1) 성격표현

외적 요소의 기초에서 캐릭터의 내적 요소 중 성격 표현은 자세와 표정에 의해 나타나며, 이로 인하여 캐릭터의 성격에 대한 연상을 불러일으키며, [표3-7]와 같이 정리 할 수 있다.

[표3-7] 한국 캐릭터 사례의 성격 연상

캐릭터	자세	표정	성격(연상)	성격 표현	
짱용이		뒷짐 직립	점잖음	듬직함, 믿음직스러움, 자신만만함.	듬직한 편
광박이		손을 흔들기 직립	미소	낙관적, 우호적	중립적인 편
호자		신진 달리기	개구쟁이 입을 열다	개구쟁이, 사소한 것에 구애되지 않는	요란한 편
호랑이		입가리기 직립	개구쟁이 호기심	지나치게 조심스러운, 강한 호기심	중립적인 편
토비, 토미		손을 흔들기 점프 직립	미소 입을 열다	우호적, 개구쟁이	중립적인 편
청자선녀		신진	미소 점잖음	듬직함, 믿음직스러움, 자신만만	듬직한 편
구르미, 버리, 땅이		직립 눈 부릅뜬	개구쟁이 호기심	총명함, 강한 호기심	중립적인 편
근초고왕		손짓 직립	근엄함	듬직함, 의연함	듬직한 편
희암이		손을 흔들기 직립	미소 입을 열다	낙관적, 우호적	중립적인 편

캐릭터의 자세와 표정을 분석하여 캐릭터의 성격을 연상할 수 있는데, 짱용이, 청와선녀, 근초고왕은 비교적 듬직하고 내성적인 성격으로 자신감과 유능함, 노력함을 표현해냈다. 광박이와 회암이의 성격은 낙관적이면서 우호적이고 호자는 개구쟁이 같고, 요란하며 사소한 것에 구애되지 않고 하고 싶은 대로 하는 성격이다. 호랑이와 구르미, 버리, 땅이는 총명하고, 호기심이 강하지만 약간 조심스러운 측면을 내포하고 있다. 또한 토비와 토미의 성격은 낙관적이고 사람들과 우호적 관계를 형성하면서 약간 개구쟁이 같은 느낌을 준다.

위의 분석 내용에서 볼 수 있듯이, 한국 캐릭터 사례의 자세와 표정에 대한 분석을 통하여 관중들로 하여금 캐릭터의 성격에 대해 풍부한 연상을 하도록 만들어준다는 것을 알 수 있다. 결론적으로, 한국 캐릭터의 성격 특징은 주로 중립적인 편이며 다양한 긍정적인 성격들이 풍부하게 잘 표현되어 있다. 그리고 같은 성격을 지닌 캐릭터라도 관중들은 사소한 차이점을 발견할 수 있다.

## 2) 콘셉트에 내포된 의미

2장의 이론적 배경의 내용에 따르면, 문화유산의 활성화를 기반으로 한 캐릭터 디자인은 캐릭터의 이면에 담긴 문화적 속성을 깊이 있게 탐구하여 콘셉트에 내포된 의미를 정확하게 파악해야 한다. 따라서 한국의 캐릭터 사례(9개)의 문화유산 근원에 대한 분석은 [표3-8]에 정리하였다.

[표3-8] 한국 캐릭터 사례의 문화유산의 근원

캐릭터		문화유산		
짱용이		근원	 [그림3-11] 청룡	 [그림3-12] 한복 두루마기
		유형	무형 문화유산	민속문화유산
평박이		근원	 [그림3-13] 박물관 건물	 <b>광주광역시</b> [그림3-14] 광주광역시 심볼
		유형	기념물	등록문화유산
호자		근원	 [그림3-15] 호자(虎子)	 [그림3-16] 호랑이
		유형	유형문화유산	기념물
호랑이		근원	 [그림3-17] 호랑이 모양 허리띠고리	 [그림3-16] 호랑이
		유형	유형문화유산	기념물
토비, 토미		근원	 [그림3-18] 상감화훼조충문병, 상감구름학무늬매병	 [그림3-19] 화훼조충무늬, 구름 학무늬
		유형	유형문화유산	무형문화유산
청자 선녀		근원	 [그림3-20] 고려청자 정병	 [그림3-21] 구름무늬, 연꽃무늬
		유형	유형문화유산	무형문화유산

캐릭터		문화유산		
구르미, 버리, 땅이		근원		
		유형	[그림3-22] 혼개통현의 (渾蓋通憲儀) 유형문화유산	[그림3-23] 담비 올빼미 너구리 기념물
근초고왕		근원		
		유형	[그림3-24] 근초고왕이야기 기념물	[그림3-25] 백제갑옷 무형문화유산
회암이		근원		
		유형	[그림3-26] 쌍사자 석등 유형문화유산	[그림3-27] 구름 무늬 무형문화유산

[표3-8]의 내용을 바탕으로 한국의 캐릭터 사례(9개)의 문화유산에 대하여 분석한 결과는 다음과 같다.

첫째, 국립중앙박물관의 ‘짱용이’는 박물관의 위치해 있는 ‘용산구’의 이름에서 비롯된 것이고, 한국의 전통적인 ‘청용’의 형상과 ‘용포’를 결합하여 디자인하였다. 이 귀여운 조형은 전통문화를 알리는 동시에 친근감을 증가시켜 관객들이 더욱 좋아할 수 있도록 만들어준다.

둘째, 국립광주박물관의 ‘광박이’는 박물관의 건축 외형과 광주의 ‘광’자를 참고하고 의인화를 통하여 설계한 캐릭터이다. 뒤이어 이모티콘과 문화상품이 출시되면서 대중들의 사랑을 받고 있다.

셋째, 국립부여박물관의 ‘호자’는 박물관에서 소장하고 있는 문물‘호자’를 참고하여 설계한 캐릭터이다. 국립부여박물관은 캐릭터 디자인을 위하여 소장품 4점에 대한 온라인 투표를 진행하였고, 결과적으로 ‘호자’가 선정되었다. 문물‘호자’의 외형은 매우 특이하여 많은 사람들의 관심을 받았다. 전문가들의 고증에 따르면, 이

는 백제시대 귀족 남성의 이동하는 요강이라는 사실을 확인하였다. 하지만 그 조형이 호랑이와 비슷하며, 이와 유사한 문물이 중국에서도 많이 출토되었다.

넷째, 국립대구박물관의 ‘호랑이’는 천진난만한 호랑이의 형상을 하고 있어 많은 사랑을 받고 있다. 또 허리 부분에 호랑이 형상의 버클(Buckle)이 달려 있는데, 이는 경산에서 출토된 삼한시대의 청동호랑이 모양 띠고리를 참고하여 설계한 것이다. 문화유산을 캐릭터디자인에 직접적으로 사용하여 관중들로 하여금 문화유산의 역사에 대한 호기심과 궁금증을 불러일으킨다.

다섯째, 고려청자박물관의 ‘토비, 토미’는 한국의 캐릭터 사례 중 전통도자를 콘셉트로 설계한 캐릭터 디자인 작품이다. 고려청자 ‘상감화훼조충문병’과 ‘상감운학문매병’의 외형을 참고하여 캐릭터의 머리 부분에 사용하였다. 또한 ‘화훼조충문’과 ‘운학문’이라는 흔히 볼 수 있는 문양을 참고하여 캐릭터 머리 윗부분에 적용하였다. 캐릭터는 전체적으로 귀엽고 친화력이 강하게 느껴진다.

여섯째, 부안청자박물관의 ‘청자선녀’는 한국의 캐릭터 사례 중에서 두 번째로 전통도자를 콘셉트로 설계한 캐릭터 작품이다. 이 캐릭터는 고려청자의 무문정병(無紋淨瓶)을 참고하여 설계하였다. 그리고 다른 청자에서 보여지는 ‘연화문’과 ‘운문’을 참고하여 머리 장식과 의복의 무늬 장식을 디자인하였다. 이 캐릭터의 디자인 과정에서 참고한 소재는 비교적 적다. 소재를 쌓아두는 것이 아니라 캐릭터의 성격 표현과 스토리 전달에 중점을 두어 많은 사람들의 사랑을 받고 있으며, 이러한 방법은 본 연구의 최종 설계에 계발과 지도 역할을 하였다.

일곱째, 실학박물관의 ‘구르미, 버리, 땅이’는 ‘실학 세친구’라고도 불리우는데, “이는 실학박물관의 친근감을 구현하기 위하여 실학자 중심의 인물을 배제하고 호감도가 높은 생활 속 세 가지 동물(담비, 부엉이, 너구리)을 참고하여 ‘변화, 지혜, 창의’<sup>91)</sup>로 형상화하는 동시에, 대한민국의 국가보물 제2032호 ‘혼개통헌의(渾蓋通憲儀)’를 형상화하여 넓은 지식을 담고 있는 우주를 상징하여, 이 캐릭터 디자인에 일정한 문화 정신과 역사적 무게감을 더하였다.

여덟째, 한성백제박물관의 ‘근초고왕’은 한국 백제의 제13대 왕인 ‘근초고왕’을 참고하여 설계한 캐릭터이다. 근초고왕은 재위 시절 신라와 화친하고 고구려와의 평양전투에서 승리하여 고국원왕을 사살하여 한시대를 군림하면서 백제 최고의

91) <http://www.ggetv.co.kr/news/articleView.html?idxno=228688>, 2021.09.29.

전성기를 개척하였다. 그리고 백제 시대의 병사들이 입었던 갑옷을 참고하여 ‘근초고왕’ 캐릭터의 의복이 설계되었다.

아홉째, 양주시립회암사지박물관의 ‘회암이’는 회암사의 ‘쌍사자 석등’을 참고하여 설계한 캐릭터이다. 귀여운 형상을 통하여 고려왕조 말기에서부터 조선왕조 초기에 이르기까지 최대의 왕실사찰인 회암사의 위용을 표현하였으며, 전통문양인 ‘구름무늬’를 장식으로 활용하여 현지의 대표적인 문화공간의 활력을 전개하였다.

다음은 이 9개 그룹의 캐릭터 사례에 사용된 문화유산의 분류하여 정리하고, 양적 통계를 진행하고자 하며, 그 내용은 [표3-9]와 같다.

[표3-9] 한국 캐릭터 사례의 문화유산 유형 통계표

캐릭터 명	유형문화유산	무형문화유산	민속문화유산	기념물	등록문화유산
짱용이		0	0		
광박이				0	0
호자	0			0	
호랑이	0			0	
토비, 토미	0	0			
청자선녀	0	0			
구르미, 버리, 땅이	0			0	
근초고왕		0		0	
회암이	0	0			
합계	6	5	1	5	1

[표3-9]을 통하여 볼 수 있듯이, 한국의 캐릭터 사례에서 민속문화유산과 등록문화유산을 제외한 기타 문화유산의 사용 빈도는 비교적 평균적이다. 사용 빈도가 가장 많은 것은 유형문화유산과 무형문화유산이며 기념물 중에서 특유하거나 멸종위기 야생동물들이 많이 사용되고 있는데, 이 세 개 종류의 문화유산은 모두 구상적 외형을 갖추고 있어 참고할 수 있기 때문이다. 호자, 호랑이, 구르미, 버리, 땅이 등이 바로 그 예이다. 민속문화유산과 등록문화유산의 사용 빈도는 비교적 적지만, 한국문화유산의 활성화를 위한 캐릭터 디자인에 반영되어 문의 내면적 의미와 풍속, 그리고 습관, 문화의 내면적 의미와 풍속, 습관을 중시한다. 국립

중앙박물관의 쌍용이와 국립광주박물관의 광박이가 그 예이다.

결론적으로, 한국의 캐릭터 사례는 자국 문화유산을 선택하는데 사용 경향을 보이지 않고 있다. 캐릭터가 미치는 범위가 넓고 보급률이 높으며, 디자인 사고가 성숙하여 체계가 완비되어있다.



## 제2절 중국의 문화유산 활성화를 위한 캐릭터 사례 연구

### 2.1 현황분석

2014년 시진핑(習近平) 주석은 유네스코의 연설에서 “박물관에 소장된 문화재와 넓은 대지에 진열되어 있는 유산, 그리고 고서에 적혀져 있는 문자들을 모두 살려, 중화 문명이 세계 각국의 인민들이 창조해 낸 풍부하고 다채로운 문명과 함께 인류에게 올바른 정신을 인도하고 강대한 정신적 동력을 제공하도록 하여야 한다.”<sup>92)</sup>고 강조하였다. 이를 통해 중국 문화유산 활성화를 위한 캐릭터 디자인은 발전의 좋은 기회를 맞이하면서 단순히 한국과 일본을 모방하는 것에서부터 벗어나 중국풍의 도로에 첫 발을 내딛게 되었다. 물론, 중국 문화유산 활성화를 위한 캐릭터 디자인은 다른 선진국들에 비하여 여전히 적지 않은 문제가 있다.

이러한데면, 천편일률적인 스타일과 문화유산을 그대로 모방하여 응용하는 것, 그리고 후기에 일반화된 호랑이 머리와 뱀 꼬리 등의 문제는 중국문화유산의 활성화를 위한 캐릭터 디자인의 발전에 국한되어 있다. 또한 중국 최고의 캐릭터 작품은 베이징, 산시 등 경제적 발전과 문화적 소양이 깊은 지역에 집중되어 있다. 베이징고궁박물관, 하남박물관, 산시역사박물관의 캐릭터 작품 등이 그 예이다. 이에 비해 다른 지역의 작품은 상대적으로 질량이 낮고, 수량이 적거나 아예 없는 등 매우 불균형한 발전을 보이고있다.

중국은 도자기의 종주국임에도 불구하고, 연구자는 중국에서 어떠한 도자기나, 고대 도요지 유적, 도자 박물관과 관련된 캐릭터 사례를 발견하지 못하였다. 단지 사람의 형상이나 동물의 형상을 나타내고 있는 현대 도자기 조각 작품만 찾아볼 수 있었다. 이는 캐릭터 작품과 관련 가상 파생상품의 온라인에서 보급되고 있는 역량과 범위에 훨씬 미치지 못한다. 하지만 연구자는 중국 애니메이션에서 나온 문화유산 활성화를 위한 캐릭터인 ‘결계수(結界獸)’를 발견하였는데 이 캐릭터는 지명도가 매우 높았다. ‘결계수’는 사천의 광한삼성퇴에서 출토한 청동가면을 참고로하여 설계되었다. 애니메이션에서 사용할 문화유산 활성화를 위한 캐릭터의 성공사례가 매우 적어 이후 캐릭터 디자인 개발에 맞춤형 레퍼런스를 제공할 수 있으며, [그림3-28]<sup>93)</sup>과 같다.

92) 刁仁昌. 『讓收藏在博物館里的文物活起來』. 群衆, 2018, p.31.



[그림3-28] 《나타지마동강세》중의 결계수

## 2.2 사례 선정 및 분석 기준

중국의 문화유산은 매우 풍부하며 각 지역의 박물관 수도 많다. 하지만 연구자는 여태 어떤 도자기나 고대 도요지 유적이거나, 도자 박물관과 관련된 캐릭터 사례를 발견하지 못하였다. 따라서 한국 캐릭터 사례의 선정 방법에 따라 중국문화유산의 활성화를 위한 캐릭터 사례의 선정 범위를 박물관으로 확대하였다.

박물관이 위치한 지역의 경제발전 수준과 문화적 소양의 차이로 인해 중국 박물관의 캐릭터 디자인 수준이 다르다. 따라서 본 연구에서는 고궁박물관, 중국국가박물관 등 중국 국가급 박물관을 선정하였고, 허난성 박물관, 장시성 박물관, 산시역사박물관 등 문화유산이 풍부한 지역의 성급 박물관과 더불어 삼성퇴박물관, 소릉박물관 등 전문 박물관도 선정하였다. 이들은 선정된 캐릭터 작품 사례의 질을 보장하면서 외적 표현과 내적 의미를 본 연구의 참고자료로 활용한다.

이러한 사고방식에 근거하여, 본 연구에서는 문화유산 활성화를 위한 캐릭터 사례 아홉 개 그룹(베이징 고궁 박물관의 ‘장장미미(壯壯美美)’, 산시 역사 박물관의 ‘당유(唐妞)’, 하남 박물관의 ‘당궁야연(唐宮夜宴)’, 삼성퇴 박물관의 ‘검소퇴(臉小堆)’, 해남성 박물관의 ‘남명자(南溟子)’, 강서성 박물관의 ‘호아자(虎伢子)’, 소릉 박물관의 ‘십벌적(什伐赤)’, 중국국가 박물관의 ‘기구(夔九)’, 내몽골 박물관의 ‘모돈(冒頓)’, 에 대하여 연구 및 분석을 진행하며, [표3-10]<sup>94)</sup>과 같다.

93) <https://www.youtube.com/watch?v=t4yZbmLEHM>, 2021.11.24.

94) <https://www.dpm.org.cn>, 2021.10.03.

[표3-10] 중국 문화유산 활성화를 위한 캐릭터 사례

캐릭터 사례			
장소	베이징 고궁 박물관	산시 역사 박물관	하남 박물관
명칭	[그림3-29] 장장, 미미 (壯壯, 美美)	[그림3-30] 당유(唐妞)	[그림3-31] 당궁야연(唐宮夜宴)
캐릭터 사례			
장소	삼성퇴 박물관	해남성 박물관	강서성 박물관
명칭	[그림3-32] 검소퇴(臉小堆)	[그림3-33] 남명자(南溟子)	[그림3-34] 호아자(虎仔子)
캐릭터 사례			
장소	소릉 박물관	중국 국가 박물관	내몽골 박물관
명칭	[그림3-35] 십벌적(什伐赤)	[그림3-36] 기구(夔九)	[그림3-37] 모돈(冒頓)

## 2.3 사례 연구

본 절에서는 앞서 정리한 아홉 곳의 캐릭터 사례에 대하여 구체적으로 분석을 진행하고자 한다. 한국의 캐릭터 작품에서 구현되는 디자인 관습과 공통된 특징들을 깊이 있게 연구하기 위하여 우선적으로 캐릭터의 외적 요소에 의하여 구현되는 조형의 물리적 법칙을 살펴본다.

<https://www.sxhm.com>, 2021.10.03.  
<http://www.chnmus.net>, 2021.10.03.  
<https://www.sxd.cn>, 2021.10.03.  
<https://www.hainanmuseum.org>, 2021.10.03.  
<http://www.jxmuseum.cn>, 2021.10.03.  
<http://m.zwbk.org>, 2021.10.03.  
<http://www.chnmuseum.cn>, 2021.10.03.  
<http://www.nmgbwy.cn>, 2021.10.03.

### 2.3.1 외적요소

제2장에서 제시한 캐릭터의 형상구성 방법에 따르면, 캐릭터의 형상언어, 참고한 원형, 등신 비율, 색채선정에 대하여 분석해야만 최종적으로 한국캐릭터 사례에서 조형의 물리적 규칙과 특징을 파악할 수 있으며, [표3-11]과 같다.

[표3-11] 중국 캐릭터 사례의 외적요소

캐릭터	형상언어	참고한 원형	등신 비율	색채 선정
베이징 고궁 박물관 -장장, 미미			기타 (신수) 1:0.5:0.5	 YR BG R
산시 역사 박물관 -당유			인류 (여) 1:0.5:0.5	 YR R YR
하남 박물관 -당궁야연			인류 (여) 1:1:1	 R R G
삼성퇴 박물관 -검소퇴			기타 (신수) 1:1:0.5	 BG 무색계열 YR
해남성 박물관 -남명자			인류 (남) 1:0.5:0.5	 YR PB YR
강서성 박물관 -호아자			인류 (남) 1:0.5:0.5	 YR YR YR
소릉 박물관 -십별적			포유동물(말) 1:1:0.5	 R R YR
중국국가 박물관 -기구			기타 (신수) 1:0.5:0.5	 B R RP
내몽골 박물관 -모돈			인류 1:1:1	 R YR 무색계열




이를 바탕으로, 외적 요소의 모든 세부 사항 분석을 진행한다.

### 1) 형상언어

제2장에서 서술한 캐릭터 형상 언어의 이론에 근거하면, 어떤 캐릭터든 세 가지 주요 형상(形狀)(원형, 삼각형, 직사각형) 또는 세 가지 주요 형상(形狀)의 파생 형태와 변형으로 요약할 수 있다.

중국의 캐릭터 사례 아홉 개 그룹 중에서 주요 형상으로만 사용되는 캐릭터는 없다. 그 이유는 캐릭터가 너무 단순하고 캐릭터의 움직임도 경직되어 있기 때문이다. 두 가지 주요 형상(形狀)을 조합으로 사용한 캐릭터의 세부 표현은 그리 많지 않으며 주로 의상, 액세서리 또는 표정으로 캐릭터의 친화력을 과장 및 향상시킨다. 그리고 세 가지 주요 형상(形狀)의 캐릭터 (복합적 캐릭터 형상)를 사용하면 가장자리의 자유도를 높이고 캐릭터가 전달하려는 심리적 감정을 보다 쉽게 표현할 수 있다. [표3-12]와 같다.

[표3-12] 중국 캐릭터의 형상언어 통계

명칭	장장, 미미	당유	당궁야연	검소퇴	남명자	호아자	십벌적	기구	모든
기하학 형태									
	원형	원형	원형	원형	원형	원형	원형	원형	원형
	삼각형	삼각형	삼각형	삼각형		삼각형	삼각형	삼각형	삼각형
	구형	구형	구형	구형	구형	구형	구형	구형	
통계	원형+삼각형+구형의 조합 (수량: 8)								
	원형+구형의 조합 (수량: 1)								
	삼각형+구형의 조합 (수량: 1)								

위의 [표3-12]에서 알 수 있듯이, 세 가지 주요 형상의 조합을 이용한 캐릭터는 ‘장장미미’, ‘당유’, ‘당궁야연’, ‘검소퇴’, ‘호아자’, ‘십벌적’, ‘기구’으로 총 8개이다.

이 캐릭터들은 가장자리의 디테일이 풍부하여 민족적 특성과 캐릭터의 행동 특징이 잘 구현되었다. 하지만 ‘당유’는 온화하고 화려한 당나라시대 귀부인의 느낌을 살리기 위하여, 삼각형의 모서리를 동글반반하게 만들고 캐릭터의 스타일을 더욱 매끄럽게 하여 당나라 시대 여인들의 ‘뚱뚱한 것을 아름답다고 한다’는 특징을 부각시켰다.

원형과 직사각형의 조합을 사용한 캐릭터는 ‘남명자’이다. 이 캐릭터에는 삼각형이 사용되지 않아 전체적으로 비교적 동글반반한 귀여운 스타일이다. 원형과 삼각형의 조합을 사용한 캐릭터는 ‘모돈’인데, 이 캐릭터에도 캐릭터의 귀여운 느낌을 살리기 위하여 삼각형 모서리를 동글반반하게 처리하였다.

중국의 캐릭터 사례는 공통적인 특징을 지니고 있는데, 아홉 그룹의 캐릭터에는 모두 원형이 사용되었다. 그리고 삼각형은 모서리를 동글반반하게 만들어주고 있다. 이는 중국의 디자이너들이 동글반반한 귀여운 캐릭터를 선호하고 캐릭터 스타일의 표현이 지나치게 유사하여 이용자의 연령이 비교적 어린 편이다.

## 2) 참고한 원형

제2장에서 언급한 원형의 이론을 바탕으로, 중국캐릭터 사례를 참고한 원형에 따라서 분류하며, [표3-13]과 같다.

[표3-13] 중국 캐릭터 사례의 참고한 원형 통계

참고한 원형	수량	캐릭터
인류	5	당유, 당궁야연, 남명자, 호아자, 모돈
표유 동물	1	십별적
파충류	0	
수생동물	0	
조류	0	
식물 과채	0	
기타	4	장장, 미미, 검소퇴, 기구

위의 [표3-13]에서 볼 수 있듯이, 인류를 참고한 캐릭터는 5개<‘당유’, ‘당궁야연’, ‘남명자’, ‘호아자’, ‘모돈’>가 있고, 기타 분류에서 신수를 참고한 캐릭터는



















4개<‘장장’, ‘미미’, ‘검소퇴’, ‘기구’>이고, 포유동물을 참고한 캐릭터는 1개<‘십벌적’>이다.

분포 상황을 보면, 중국의 캐릭터는 인류를 참고하여 설계하는 것을 중시하고, 예술화된 인류 캐릭터는 관중들과 공감대를 형성하여 캐릭터에 대한 친근감을 높여준다. 깊은 문화적 함의를 구현하기 위하여 기타 분류에서의 신수를 참고한 캐릭터 디자인이 비교적 많은 편인데, 이로 인하여 관중들에게 문화적 소속감을 느끼게 하는 동시에 친근감을 높여준다.

### 3) 등신 비율

제2장에서 등신 비율의 이론에 대하여 설명한바와 같이, 등신 비율은 캐릭터의 나이를 가리키는 것 이외에도 캐릭터의 체형이 나타내고 있는 친근감의 세기를 조절하는 작용을 한다. 머리의 높이를 참고하여 중국 캐릭터의 머리, 몸, 다리의 관계를 비교하여 3개 종류의 등신 비율(1:0.5:0.5, 1:1:0.5, 1:1:1)을 도출하였다. [표 3-14]와 같다.

[표3-14] 중국 캐릭터 사례의 등신 비율 통계표

캐릭터	장장, 미미	당유	당궁아연	검소퇴	남명자	호아자	십벌적	기구	모든
									
비례									
	1:0.5:0.5 1:0.5:0.5	1:0.5:0.5	1:1:1	1:1:0.5	1:0.5:0.5	1:0.5:0.5	1:1:0.5	1:0.5:0.5	1:1:1
통계	1:0.5:0.5 (수량 : 6)								
	1:1:0.5 (수량 : 2)								
	1:1:1 (수량 : 2)								



캐릭터의 등신 비율을 분석한 결과는 <표 3-14>와 같이, 6개의 캐릭터<‘장장’, ‘미미’, ‘당유’, ‘남명자’, ‘호아자’, ‘기구’>는 1:0.5:0.5의 등신 비율을 나타냈다. 이런 비율은 캐릭터 디자인에서 광범위하게 활용되고 있으며, 얼굴의 표정과 어깨 넓이를 제어하고 원형을 사용하여 보는 사람들에게 매우 강한 친근감을 준다. 하지만, 이와 동시에 여러여리함을 선사하여 진실성을 떨어뜨린다.

2개의 캐릭터<‘검소퇴’, ‘십별적’>는 1:1:0.5의 등신 비율을 나타냈다. 이런 비율도 캐릭터 디자인에서 비교적 광범위하게 활용되고 있다. 머리의 높이를 그대로 유지한 채 몸의 높이를 증가시키고 다리의 높이를 감소시켜 박진감을 증가시키는 동시에 친근감을 유지 시켜주는 작용을 한다. 몸의 높이가 늘어나면 상지의 길이도 반드시 늘어나게 되는데, 이를 통해 상지의 움직임에 유연성을 더해준다. 그래서 애니메이션 캐릭터 설계에서 1:1:0.5의 등신 비율을 자주 사용하고 있다.

캐릭터 ‘당궁야연’과 ‘모돈’은 1:1:1의 등신 비율을 나타내고 있다. 이는 귀여운 스타일의 캐릭터를 디자인하는 매우 안정적인 방법이다. 이 비율을 사용하면 실제감을 대폭 높일 수 있지만, 균일한 비율을 강조하다 보니 디자인에서 재미가 조금 사라진다.

#### 4) 색채선정

제2장에서 언급했던 먼셀의 색채 체계와 연관된 이론을 바탕으로, 중의 캐릭터 사례 이미지를 ‘블러 처리’한 이후 색을 도출하였다. 면적이 가장 큰 3개 색 조각의 고유 색상을 도출하여 통계 하였으며, 음영과 하이라이트 색채를 고려하지 않고 각각 먼셀 색체계의 10가지 색상에 대응시켰으며, [표3-15]와 같다.

[표3-15] 중국 캐릭터 사례의 색채선정 통계표

색상	수량	색채 및 연관 캐릭터							
빨강(R)	6								
		장장미미	당유	당궁야연	검소퇴	기구	모돈		
황적색(YR)	7								
		장장미미	당유	검소퇴	남명자	호아자	십벌적	모돈	
황색(Y)	0	무							
황녹색(GY)	0	무							
초록색(G)	1								
		당궁야연							
청록색(BG)	2								
		장장미미				검소퇴			
청색(B)	1								
		기구							
남보라(PB)	1								
		남명자							
보라색(P)	0	무							
자홍색(RP)	1								
		기구							
무색계열	2								
		검소퇴				모돈			

[표3-15]에서 나타난 바와 같이, 가장 많이 사용된 색채는 빨강(R)과 황적색(YR)이다. 빨강(R)과 황적색(YR)은 총 19번 사용되었는데, 3개 캐릭터<‘장장미미’, ‘당궁야연’, ‘모돈’>의 중요한 3개 색조각 중 2개의 색 조각이 빨강(R)과 황적색(YR)에 속하였고 2개의 캐릭터 <‘당유’, ‘십벌적’>의 중요한 3개 색조각은 모두 빨강(R)과 황적색(YR)에 속하였다. 다음으로 많이 사용한 색채는 청록색(BG)과 무색계열의 색채인데, 청록색(BG)과 무색계열의 색채는 각각 2번씩 캐릭터 ‘장장

미미'와 '검소퇴', '모돈'에 사용되었다. 황색(Y), 황녹색(GY), 보라색(P)을 제외한 나머지 색채는 모두 1번씩 사용되었다.

중국의 캐릭터 사례에서 색채에 대한 선호도와 경향은 매우 뚜렷하게 나타나고 있다. 빨강(R)과 황적색(YR)을 가장 선호하고 있는 것으로 나타나는데, 중국에서 빨강(R)은 특권, 부귀, 구사(驅邪), 행운을 상징한다. 중국의 국기의 색상이 빨강(R)과 황색(Y)이라는 점과 각종 축제에서 사용되는 등롱(燈籠)과 하나의 긴 실을 여러 가지 방식으로 교차하여 만든 중국 전통 민간 공예품의 일종인 '중국 매듭'도 빨강(R)이는 점, 중국의 고대 황실의 건축에서 대부분 빨강(R)과 황색(Y)을 사용하여 장식하였다는 점에서 보아도 중국인들이 빨강(R)과 황적색(YR)을 매우 선호한다는 것을 쉽게 알 수 있다. 그리고 청동기, 옥기 등 중국의 수많은 문화재는 초록색(G)이나 황녹색(GY)에 가까운 색상을 지니고 있으며, 청자는 청록색(BG)에 가까운 색상을 지니고 있는데, 이러한 색상들도 중국인들이 비교적 선호하는 색이다.

### 2.3.1 내적 요소

#### 1) 성격표현

외적 요소의 기초에서 캐릭터의 내적 요소 중 성격 표현은 자세와 표정에 의해 나타나며, 이로 인하여 캐릭터의 성격에 대한 연상을 불러일으킨다. [표3-16]와 같다.

[표3-16] 중국 캐릭터 사례의 성격 연상

캐릭터	자세	표정	성격(연상)	성격 표현
장장미미 	직립 무술동작	미소 실눈	듬직함, 자신만만함, 우호적	듬직한 편
당유 	턱 올림 직립	미소 실눈	나른함, 평온함	듬직한 편
당궁야연 	무용동작 고개숙임	점잖음	평온함, 내성적, 수줍음	듬직한 편
검소퇴 	희곡동작	크게 웃음	요란함, 자신만만함	요란한 편
남명자 	손짓 직립	익살스런 표정	개구쟁이, 총명함	중립적인 편
호야자 	직립	미소 입을 개방	지나치게 조심스러운, 우호적	중립적인 편
십벌적 	달리기	미간을 찌푸림	의연함, 과감한	중립적인 편
기구 	신전	크게 웃음 입을 개방	요란함, 개구쟁이	요란한 편
모돈 	기거 (起居)	근엄	듬직함, 의연함, 과감한	듬직한 편

캐릭터의 자세와 표정을 분석하여 캐릭터의 성격을 연상할 수 있는데, ‘장장미미’, ‘당유’, ‘당궁야연’, ‘모돈’의 성격은 모두 비교적 듬직한 편이지만 미세한 차이점이 있다. ‘장장미미’는 자신만만하고 우호적이며, ‘당유’는 나른한 성격이다. ‘당궁야연’은 내성적이고 부끄러움이 많으며 ‘모돈’는 의연하고 과감하다. ‘검소퇴’와

‘기구’는 요란한 성격으로 표정과 동작이 비교적 과장되었다. ‘남명자’는 개구장스러우면서 총명하고 ‘호아자’는 지나치게 조심스럽고 우호적이며 ‘십벌적’는 의연하고 과감한 성격일 것이라고 연상하였다.

위의 분석 내용에서 볼 수 있듯이, 관중들은 캐릭터의 자세와 표정을 통하여 캐릭터의 성격 특징에 대한 풍부한 연상이 생겨난다. 결론적으로, 중국의 캐릭터 사례는 성격에 대한 연상을 비교적 활발히 불러 일으키고 있다. 그리고 대부분은 비교적 듬직하고 내성적인 성격 특징을 지니고 있다. 이는 지역성과 민족성격에 연관되어 있다고 볼 수 있다.

## 2) 콘셉트에 내포된 의미

제2장의 이론적 배경의 내용에 따르면, 문화유산의 활성화를 기반으로 한 캐릭터 디자인은 캐릭터의 이면에 담긴 문화적 속성을 깊이 있게 탐구하여 콘셉트 OR 테마에 내포된 의미를 정확하게 파악해야 한다. 따라서 중국의 캐릭터 사례(9개)의 문화유산 근원에 대하여 일일이 분석하고, 각각의 문화유산을 분류 하고자 한다.[표3-17]와 같다.

[표3-17] 중국 캐릭터 사례의 문화유산의 근원

캐릭터		문화유산		
장장 미미		근원		
		유형	[그림3-38] 용봉 정상문양(龍鳳呈祥紋樣) 무형문화유산	[그림3-39] 청나라 황제와 황후의 초상화(清朝皇帝皇后畫像) 유형문화유산
당유		근원		
		유형	[그림3-40] 당대 채회 여입용(唐代彩繪女立俑) 유형문화유산	[그림3-41] 당대 벽화 사녀도(唐代壁畫仕女圖) 유형문화유산
당궁 아연		근원		
		유형	[그림3-42] 장성묘 채회 악기용(張盛墓彩繪樂伎俑) 유형문화유산	[그림3-43] 당대 분장 사녀용(唐代粉妝仕女俑) 유형문화유산
검소퇴		근원		
		유형	[그림3-44]삼성퇴 종목 면구(三星堆縱日面具) 유형문화유산	[그림3-45] 친극 복식(川劇服飾) 민속문화유산
남명자		근원		
		유형	[그림3-46] 중국 민간 동자화(中國民間童子畫) 무형문화유산	[그림3-47] 여족 복식과 골잠(黎族服飾和骨簪) 민속문화유산
호이자		근원		
		유형	[그림3-48] 복조 쌍미 청동 호랑이(伏鳥雙尾青銅虎) 유형문화유산	[그림3-49] 호두모(虎頭帽) 민속문화유산

캐릭터		문화유산		
십벌적		근원		
		유형	[그림3-50] 소릉육준 부조석각(昭陵六駿浮彫石刻)	[그림3-51] 양인 전투(虎牢關之戰) 기념물
가구		근원		
		유형	[그림3-52] 기용옥패 (雙龍玉佩) 유형문화유산	[그림3-53] 산해경(山海經) 유형문화유산
모든		근원		
		유형	[그림3-54] 응형정 금관(鷹形頂金冠) 유형문화유산	[그림3-55] 모돈선우(冒頓單于) 기념물

[표3-17]의 내용을 바탕으로 중국의 캐릭터 사례( 9개)의 문화유산에 대하여 분석한 결과는 다음과 같다.

첫째, 베이징 고궁 박물관의 ‘장장미미’는 용봉정상(龍鳳呈祥)<sup>95</sup>의 문양에 근거하여 청나라 시대(淸朝)로부터 전해져 내려오는 황제와 황후의 초상화를 결합하여 설계되었다. “장(壯)은 용의 고유한 힘을 구현하여, 명청(明清)시대의 자금성을 표현하였다. 자금성은 세계에서 규모가 가장 크고 가장 웅장하며, 가장 온전하게 보존된 황실 건축군으로 사람들에게 심리적 충격을 준다.”<sup>96</sup>

둘째, 산시(陝西) 역사 박물관의 ‘당유’는 당대 채회 여입용(唐代彩繪女立俑)의 조형과 당대 벽화 사녀도(唐代壁畫仕女圖)의 인물표정과 색채를 결합하여 설계하였다. 잇따라 ‘당유’시리즈 만화와 애니메이션 등 각종 문화상품도 출품하면서 디자인에서부터 상업적 홍보까지 모두 비교적 완벽하게 이루어낸 우수한 사례이다.

95) 용봉정상(龍鳳呈祥): 용과 봉황은 상서로운 조짐을 나타낸다.

96) <https://baike.baidu.com/item/壯壯美美>, 2021.10.11.

‘당유’는 당대(唐代) 부녀자의 온화하고 점잖으며 귀티나는 기색과 자태를 현대인의 심미적인 표정과 동작에 맞게 결합하여 출시되자마자 대중들의 사랑을 받았다.

셋째, 하남(河南) 박물관의 ‘당궁야연’은 ‘당궁야연’이라는 동명의 무용작품에서 나왔다. ‘당궁야연’은 장성묘 채회 악기용(張盛墓彩繪樂伎俑)에서 여용(女傭) 여덟 명의 형상을 기반으로 당대 분장 사녀용(唐代粉妝仕女俑)의 기색과 자태, 색채를 결합하여 창작하였다. 그리고 AR 기술을 접목시켜 가상의 장면과 현실적 무대를 결합하여 관람자들로 하여금 무용을 감상하는 동시에 고금을 넘나드는 몰입감을 체험할 수 있도록 하였다. 이 무용 작품은 방송되자마자 전국을 떠들썩하게 만들었다. 이어서 하남 박물관은 이 귀엽고 매력있는 캐릭터 디자인 제품을 발표하면서 대량의 문화 상품도 출시하였다. 이 무용과 캐릭터 디자인 작품으로 인하여 하남 박물관의 명성이 널리 퍼지게 되었다. 따라서 최근 몇 년간 중국 문화유산의 활성화를 위한 캐릭터 디자인의 모범적인 사례라고 할 수 있으며, [그림3-56]97)와 같다.



[그림3-56] ‘당궁야연(唐宮夜宴)’ 무용 작품 영상 캡처

넷째, 삼성퇴(三星堆) 박물관의 ‘검소퇴’는 사천성(四川省) 광한시(廣漢市)에서 출토된 삼성퇴 종목 면구(三星堆縱目面具)를 참고하여 설계한 캐릭터이다. ‘검소퇴’는 사천 지방의 전통극에서 배우가 신속하게 얼굴 가면을 바꾸는 연기를 할 때 입을 무대복을 입고 있으며, 특 뒤는 성격을 가지고 있다. 따라서 이 캐릭터

97) [https://www.youtube.com/watch?v=JB\\_ezhWukFY](https://www.youtube.com/watch?v=JB_ezhWukFY), 2021.10.11.



디자인 작품은 출토된 문화재의 형상과 지방 희곡의 동작과 연기 형식을 결합하여 설계되었으며, 형(形)과 의(意) 두 가지 요소로 캐릭터의 내면적 의미를 구현하였다.

다섯째, 해남성(海南省) 박물관의 ‘남명자’의 디자인 아이디어는 남명기전부(南溟奇甸賦)에서 나왔다. “해남도(海南島) 여족(黎族) 원생태인물(原生態人物)의 조형을 기반으로 해남(海南)의 오지산(五指山)과 해양의 열대 풍경을 추출하고, 중국 민간 동자화(童子畫)의 특징을 결합하여 활발하고 귀엽고 정의감이 넘쳐나며 호기심이 많은 ‘남해의 아들’의 형상을 연출해냈다.”<sup>98)</sup>

여섯째, 강서성(江西省) 박물관의 ‘호아자’는 강서성 신간현(新幹縣)에서 출토된 상대(商代)의 청동기(青銅器)인 복조 쌍미 청동 호랑이(伏鳥雙尾青銅虎)의 조형을 참고하여 설계한 캐릭터이다. 이 호랑이는 두 개의 꼬리를 가지고 있고, 등에는 새 한 마리가 앉드려 있으며 입부분은 허공에 떠있는 모양으로 이루어져있다. 그리고 송곳니는 길고 날카로우며 팔다리에는 회자문(回字紋)가 새겨져 있어 전체적으로 정와지세(靜臥之勢)를 이루고 있다.

일곱째, 소릉(昭陵) 박물관의 ‘십벌적’은 소릉육준 부조석각(昭陵六駿浮彫石刻)을 참고하여 설계한 캐릭터이다. 소릉은 당태종 이세민의 능묘(陵墓)이며 섬서성(陝西省) 함양시(鹹陽市)에 위치하고 있다. 이 능묘 안에 있는 소릉육준 부조석각(昭陵六駿浮彫石刻)은 이세민이 참전한 여섯 차례의 대전투에서 타고 다녔던 여섯 필의 군마이다. 그 여섯 필의 군마 중 하나가 ‘십벌적(什伐赤)’인데, 양인 전투(虎牢關之戰)에서 이세민의 목숨을 구하는 엄청난 전공을 세웠다. 이 작품은 바로 소릉육준 부조석각(昭陵六駿浮彫石刻)과 양인 전투를 결합하여 설계한 캐릭터로 말의 엉덩이 부분에 화살이 꽂혀 있는 것을 볼 수 있다.

여덟째, 중국국가 박물관의 ‘기구’는 한 대(漢代)의 기룡옥패(夔龍玉佩)를 참고하는 동시에 산해경(山海經)에 나오는 기룡(夔龍)에 대한 묘사를 종합하여 만들어 낸 귀여운 스타일의 캐릭터이다. 캐릭터를 설계하면서 블라인드 박스(Blind Box) 등 관련 문화상품도 출시하여 수많은 소비자들의 사랑을 받고 있다.

아홉째, 내몽골 박물관의 ‘모든’은 응형정 금관(鷹形頂金冠)을 참고하여 만들어 낸 캐릭터이다. 연구를 통하여 이 문화재는 서한(西漢) 초기의 흉노왕(匈奴王) 모

98) <https://baike.baidu.com/item/南溟子>, 2021.10.11.

돈선우(冒頓單於)가 착용하였던 금관이라는 사실을 발견하였다. 이 두 가지 문화유산을 결합하여 이 캐릭터를 설계하였는데, 그 형체가 동글반반하여 중국의 고대 북방 유목민족의 장막을 방불케 하였다. 따라서 관중들이 이를 더욱 쉽게 받아들이고 좋아할 수 있게 만들었다.

다음은 이 9개 그룹의 캐릭터 사례에 사용된 문화유산의 분류하여 정리하고, 양적 통계를 진행하였으며, 그 결과는 [표3-18]과 같다.

[표3-18] 중국 캐릭터 사례의 문화유산 유형 통계표

캐릭터 명	유형문화유산	무형문화유산	민속문화유산	기념물	등록문화유산
장장미미	○	○			
당유	○ ○				
당궁야연	○ ○				
검소퇴	○		○		
남명자		○	○		
호아자	○		○		
십별적	○			○	
기구	○ ○				
모돈	○			○	
합계	11	2	3	2	0

[표3-18]을 통해 볼 수 있듯이, 중국의 캐릭터 사례에서 문화유산 선택은 주로 유형문화유산에 집중되어 있다. 이는 중국의 국토 면적과 문화재 수와도 관련이 있지만, 다른 방면으로는 문화유산 선택에 있어서 중국 디자이너들의 경향을 볼 수 있다. 이는 사실상 문화유산의 전면적 진파에 도움이 되지 않는다. 예를 들면, 앞서 다룬 9개 캐릭터 사례에서 등록문화재는 사용되지 않았으며, 기념물의 사용 빈도 또한 매우 적다. 중국의 디자이너들은 유적, 특유한 동식물, 원시촌락, 민간 축전, 제사, 민속활동 등 유산에 대하여 중시하는 정도가 현저히 부족하다.

총체적으로, 한국의 캐릭터 사례는 자국 문화유산을 선택하는데 뚜렷한 경향성을 나타내고 있다. 디자인 수준은 국제적 수준에 도달하였지만, 캐릭터가 미치는 문화유산의 범위가 비교적 좁으며 대부분은 유형문화유산에 집중되어 있다.

## 제3절 한·중 캐릭터 비교분석

앞서 다룬 한국과 중국 캐릭터의 사례분석을 기반으로, 한국과 중국 캐릭터 사례의 외적 요소와 내적 요소를 비교하여 유사점을 도출하고, 형상 언어, 참고한 원형, 등신 비율, 색채 선정, 성격 표현, 콘셉트에 내포된 의미를 기반으로 비교 분석하여 양국의 차이점을 도출하고자 한다. 마지막으로, 한국과 중국 캐릭터 사례의 유사점과 차이점을 통하여 각각의 특징과 디자인 관행을 참고함으로써 장점은 발양하고 단점을 소거하여 전통도자 활성화를 위한 캐릭터 디자인 방안을 제정하고자 한다.

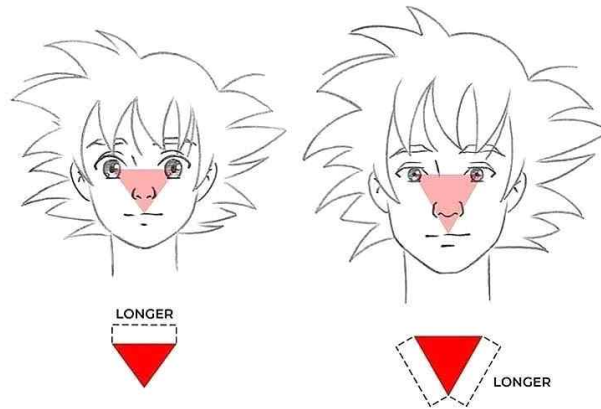
### 3.1 유사점

#### 3.1.1 아동화(兒童化)한 형체와 얼굴 디자인

“조사 결과에 따르면, 나이와 관련된 신체적 외모의 변화와 형상 발달의 변화는 보다 젊은 체형을 가진 개체가 성인들의 보화와 포용을 쉽게 받을 수 있도록 만든다.”<sup>99)</sup> 이를 통해 한국과 중국의 캐릭터 사례분석에서 양국의 작품은 모두 1:0.5:0.5의 등신 비율을 가장 많이 사용하였으며, 모두 머리 높이를 증가시키고 몸의 높이를 줄여 귀여운 스타일의 캐릭터를 디자인하였다. 얼굴 디자인에서 아동화(兒童化)는 주로 ‘동공의 중점 사이의 거리가 동공의 중점에서 윗 입술 중점까지의 거리보다 크게’ 표현하여 아동화(兒童化)한 얼굴을 표현했으며, [그림 3-57]<sup>100)</sup>과 같다.

---

99) Alley, T. R., 『Infantile head shape as an indicator of adult protection』, Merrill-Palmer Quarterly, 29, 1983, pp.411.  
 100) <https://www.instagram.com/p/CU47YqCoRSH/>, 2021.10.12.



[그림3-57] 아동 캐릭터와 성인 캐릭터의 얼굴 디자인 방법

### 3.1.2 미소 위주의 표정 디자인

미소는 움직임과 정적 아름다움의 결합으로 인류가 감정을 전달하는 중요한 방식 중 하나이다. 한·중 양국의 캐릭터 사례는 대부분 미소 위주로 설계되어, 관객과 작품의 거리를 증진시켰다. 하지만, 더 세분화된 표정의 활용이 비교적 적은데, 이것도 일정한 정도에서 관중들에게 표정이 경직되는 느낌을 받도록 만들어 준다.

## 3.2 차이점

### 3.2.1 형상언어의 차이

한국의 캐릭터는 대부분 원형을 위주로 사용하고 직사각형과 삼각형을 부차적으로 사용하는 디자인 관습이 있다. 이는 캐릭터의 동글반반하고 귀여운 특징을 보장하는 동시에 직선과 곡선의 대비적 표현을 대폭 강화하며, 스타일도 비교적 건장한 편이다. 반면, 중국의 사례는 원형에 대한 선호도가 매우 높으며, 동글반반하고 귀여운 특징을 매우 강하게 표현해낸다. 그리고 곡선을 많이 활용하고 곡선과 직선의 대비적 표현이 비교적 약하여 관객들에게 귀여움만을 추구하는 느낌을 주며, [표3-19]와 같다.

[표3-19] 한중 캐릭터 사례의 형상언어 차이의 대비

국가	원형+삼각형+직사각형	원형+직사각형	직사각형+삼각형	원형+삼각형
한국	7	3	2	0
중국	8	1	0	1

### 3.2.2 참고한 원형의 차이

한국의 캐릭터 사례는 의인화된 동물이나 전통 신수를 참고하여 디자인하는 것이 보편적이다. 특히 한국 호랑이의 형상은 대한민족의 정신을 대변한다. 그 외에도 인류를 참고하여 디자인하는 경우가 비교적 많다. 하지만 중국의 캐릭터 사례는 인류나 전통 신수를 참고하여 디자인하는 것을 중시하며, 동물을 참고하여 디자인하는 경우가 비교적 적다. 참고할 원형을 선택과 문화유산의 선택은 매우 밀접하게 연결되어 있다. 이는 중국 캐릭터 작품의 참고한 원형이 사람 형상의 문화유산을 선택하는 성향이 비교적 강하게 나타내며, [표3-20]과 같다.

[표3-20] 한중 캐릭터 사례의 참고한 원형의 차이점 대비표

국가	인류	표유 동물	과충류	수생 동물	조류, 곤충	식물, 과일, 채소	기타
한국	4	4	0	0	1	0	3
중국	5	1	0	0	0	0	4

### 3.2.3 등신 비율의 차이

위에서 언급한 바와 같이, 한중 양국의 캐릭터 사례는 1:0.5:0.5의 등신 비율을 사용하여 동글반반하고 귀여운 캐릭터를 만들어낸다. 그러나 다른 등신 비율의 선택에서 한국의 사례는 상지와 몸의 높이를 늘리고 다리의 높이를 낮추어 상체의 움직임과 성격 특징을 더욱 잘 표현하려는 경향이 보인다. 반면 중국의 캐릭터 사례는 사지의 균일화로 신체의 전반적인 움직임을 표현하려는 경향이 있는데, 이는 참고하려는 원형 중 대부분이 인류인 것과 관련이 있다. 이로 인하여 캐릭터의 진실성이 높아지지만 스타일화 표현은 약화되어 관객들에게 친편일률의 느낌을 주며 [표3-21]과 같다.

[표3-21] 한중 캐릭터 사례의 등신 비율 차이점 대비표

국가	1:0.5:0.5	1:1:0.5	1:1:1	1:2:1	1:2:2
한국	6	4	0	1	1
중국	6	2	2	0	0

### 3.2.4 색채 선정의 차이

지리적 조건과 민족 교류의 원인으로 인하여 한중 양국의 캐릭터 사례에서 색채 선정의 차이는 비교적 적다. 한국의 캐릭터 사례에서 무색계열의 흰색과 회백색에 대하여 남다른 애정을 가지고 있다. 그리고 따듯한 자연의 황적색과 바다의 청색을 선호한다. 중국의 캐릭터 사례는 빨강과 황적색에 대하여 남다른 애정을 가지고 있으며, 이외에 사용하고 있는 색채는 모두 비교적 보수적인 색채이며, 색채 선정의 차이점은 [표3-22]와 같다.

[표3-22] 한중 캐릭터 사례의 색채 선정의 차이점 대비표

국가	빨강 (R)	황적색 (YR)	황색 (Y)	황녹색 (GY)	초록색 (G)	청록색 (BG)	청색 (B)	남보라 (PB)	보라 색(P)	자홍색 (RP)	무색 계열
한국	2	10	2	0	2	1	3	1	1	1	4
중국	6	7	0	0	1	2	1	1	0	1	2

### 3.2.5 성격 표현의 차이

한중 캐릭터 사례의 성격 표현에 대한 분석에 따르면, 한중 양국의 캐릭터 사례에서 성격 표현의 차이는 비교적 적게 나타났다. 양국의 캐릭터 사례에서 대다수가 미소를 짓는 표정을 위주로 하고, 성격 표현은 듄직하고 중립적인 성격을 위주로 하고 있다. 이는 한중 양국 국민의 성격이 유사한 것과 연관되어 있다. 한국의 캐릭터 사례 중에는 중립적인 성격 특징을 지니고 있는 캐릭터가 많은 반면, 중국의 캐릭터 사례 중에는 요란한 성격 특징을 지니고 있는 캐릭터나 비교적 많으며, 그 차이는 [표3-23]과 같다.

[표3-23] 한중 캐릭터 사례의 성격표현의 차이점 대비표

국가	듣직한 편	중립적인 편	요란한 편
한국	3	5	1
중국	4	3	2

### 3.2.6 콘셉트에 내포된 의미의 차이

한중 양국의 캐릭터 사례의 콘셉트에 내포된 의미의 차이는, 주로 문화유산의 선택에서 나타난다.

양국은 오랜 역사와 풍부한 문화유산을 보유하고 있다. 그러나 문화유산의 선택에 있어서 비교적 큰 차이가 존재하고 있다. 한국의 캐릭터 사례에서 문화유산의 선택 범위는 비교적 전면적으로 다양한 유형의 문화유산을 다루고 있으며 비교적 평균적으로 분포되어 있다. 반면, 중국의 캐릭터 사례는 유형문화유산에 집중되어 있으며 다른 유형의 문화유산을 선택하는 경우가 비교적 적게 나타나고 있으며, 차이점은 [표3-24]와 같다.

[표3-24] 한중 캐릭터 사례의 주제에 내포된 의미의 차이 대비표

국가	유형문화유산 수	무형문화유산 수	민속문화유산 수	기념물 수	등록문화유산 수
한국	6	5	1	5	1
중국	11	2	3	2	0

그리고 양국의 캐릭터 사례에서 문화유산을 사용하는데 있어서도 서로 다른 경향이 있다. 한국은 시각화한 도형이나 기호의 간략화와 추출을 중시하여 작품에 내포된 의미가 비교적 많은 편이다. 하지만 중국은 시각화한 도형이나 기호의 예술적 재현을 중시하여, 지시성이 강하고 관중들로 하여금 더욱 잘 이해할 수 있도록 만들어주지만, 작품에 내포된 의미의 표현은 한국의 캐릭터에 미치지 못한다.

### 3.3 소결 및 계시

#### 3.3.1 소결

이상의 서술에 근거하여, 한중 양국의 캐릭터 사례의 유사점과 차이점을 종합하여 정리하면 [표3-25]와 같다.

[표3-25] 한중 양국 캐릭터 사례의 유사점 정리

분류	내용	한국	중국
유사점	아동화(兒童化)한 형체와 얼굴 디자인	1) 머리 높이를 증가시키고 몸의 높이를 줄여 아동화한 얼굴의 형상을 표현 2) '동공의 중점 사이의 거리가 동공의 중점에서 윗입술 중점까지의 거리보다 크게' 표현하여 아동화한 얼굴을 표현	
	미소 위주의 표정 디자인	양국의 캐릭터 사례는 모두 미소 표정을 위주로, 더 세분화된 표정의 활용이 비교적 적음	

[표3-25]에서 알 수 있듯이 한·중 양국의 캐릭터 사례의 유사점은 캐릭터의 신체와 얼굴의 아동화적인 디자인 경향이다.

첫째, 머리부분의 높이가 전체높이의 3분의 1 이상이며, 전체 신장의 절반을 차지하는 경우도 존재한다.

둘째, 눈을 확대하여 동공 중심점과의 거리를 동공 중심점부터 윗입술 중심점 사이의 거리보다 크게 하였으며 이러한 방식으로 캐릭터의 귀여움을 살려냈다. 그리고 양국 캐릭터의 표정은 모두 미소를 짓는 표정을 위주로 설계되어 캐릭터의 친화력을 나타내고 있다.



[표3-26] 한중 양국 캐릭터 사례의 차이점 정리

분류	내용		한국	중국
차이점	외적 요소	형상언어의 차이	대부분 원형을 위주로 사용하고 직사각형과 삼각형을 부차적으로 사용하고 직선과 곡선의 대비적 표현을 대폭 강화하여 민첩한 스타일이다.	원형을 선호하고, 곡선과 직선의 대비적 표현이 약하며, 비교적 귀여운 스타일이다.
		참고한 원형의 차이	인물과 동물을 동시에 참고하는 것을 중시하며, 신수를 참고하여 디자인하는 것을 선호한다.	인류를 참고하여 디자인하는 경우가 많고, 동물을 참고하는 경우는 비교적 적지만, 신수를 참고하여 디자인하는 것은 선호한다.
		등신 비율의 차이	귀여움을 보장하는 동시에, 상지와 몸의 높이를 늘리고, 다리의 높이를 줄여 스타일화 표현이 강하다.	귀여움을 보장하는 동시에, 사지의 균일화나 다리의 높이를 늘려 스타일화 표현이 비교적 약하다.
		색채 선정의 차이	황적색>무색계열>청색>기타	황적색>빨강>청록색>기타
	내적 요소	성격 표현의 차이	주로 중립적인 성격 특징을 지니고 있고, 듬직한 성격 특징을 지닌 캐릭터도 비교적 많은 편이다. 요란한 성격을 지닌 캐릭터는 매우 드물다.	주로 듬직한 성격 특징을 지니고 있으며, 중립적인 성격을 지닌 캐릭터도 비교적 많다. 그리고 요란한 성격 특징을 지니고 있는 캐릭터는 한국의 캐릭터 사례보다 많은 편이다.
		콘셉트에 내포된 의미의 차이	문화유산의 선택 범위가 비교적 전면적으로 다양한 유형의 문화유산을 다루고 있다.	유형 문화유산에 집중되어 있다.

[표3-26]를 통하여 한·중 양국의 캐릭터 사례의 차이점을 알 수 있다.

첫째, 한국의 캐릭터 사례는 형상언어를 더욱 유연하게 사용하고 있지만, 중국의 캐릭터 사례는 귀여움만 추구하고 있다.

둘째, 한국의 캐릭터 사례는 포유동물을 참고하여 설계하는 경우가 많은 반면, 중국의 캐릭터 사례는 주로 인류를 참고하여 설계한다.

셋째, 등신 비율을 선택하는데 있어, 한국의 캐릭터 사례는 중국보다 캐릭터의 스타일화 된 특징을 더욱 잘 구현한다.

넷째, 색채 선정에 있어, 한국의 캐릭터 사례는 황적색과 흰색을 선호하는 반면, 중국의 캐릭터 사례는 황적색과 빨강을 선호한다.

다섯째, 성격 표현에 있어, 한국의 캐릭터 사례는 중립적인 성격을 위주로 하는 경우가 많은 반면, 중국의 캐릭터 사례는 듬직한 성격을 위주로 한다. 그리고 요란스러운 성격 특징을 지닌 캐릭터 사례가 한국의 캐릭터 사례보다 많다.

여섯째, 한국의 캐릭터 사례에서 대다수는 문화유산을 시각화한 도형이나 기호의 간략화와 추출을 통하여 매우 깊은 내면적 의미를 표현한다. 반면에 중국의 캐릭터 사례에서 문화유산 선택은 사람 형상의 유형문화유산에 너무 경향적이며

직접적으로 캐릭터에 활용하는 경우가 비교적 빈번하다.

### 3.3.2 계시

이상의 소결에 따라서 한중 양국의 캐릭터 사례는 모두 각자의 스타일과 유사점과 차이점이 있음을 알 수 있다. 본 논문의 디자인 개발은 양국 전통도자 활성화를 위한 두 그룹의 캐릭터로서 하나의 시리즈에 속한다. 이는 연구자로 하여금 양국의 캐릭터 사례에서 나타나고 있는 유사점과 차이점을 비교 분석하여 캐릭터 디자인 과정에서 다방면으로 활용할 것을 요구하며, [표3-27]와 같이 정리할 수 있다.

[표3-27] 전통도자의 활성화를 기반으로 한 캐릭터 디자인 개발 콘텐츠 포지셔닝

내용	고려청자의 활성화를 기반으로 한 캐릭터	북송여자의 활성화를 기반으로 한 캐릭터
아동화(兒童化)한 형태와 얼굴 디자인	‘동공의 중점 사이의 거리가 동공의 중점에서 윗 입술 중점까지의 거리보다 크게’ 표현하여 아동화(兒童化)한 얼굴을 표현하는 동시에, 얼굴에서 오관의 위치를 낮추고 이마의 면적을 넓힐 수 있다.	
형상언어	원형을 위주로 하고, 직사각형과 삼각형을 부차적으로 사용하여 곡선과 직선의 대비를 강화한다.	
참고한 원형	주로 인류를 참고하여 디자인하고, 부차적으로 신수나 동물을 참고한다.	
등신 비율	1:1:0.5의 등신 비율을 위주로 사용하고, 부차적으로 1:2:1이나, 1:0.5:0의 등신 비율을 사용한다.	
색채 선정	주로 초록색(고려 청자의 색)을 위주로 사용하고, 부차적으로 흰색과 황적색을 사용한다.	주로 청록색(북송여자의 색)을 위주로 사용하고, 부차적으로 황적색과 빨강색을 사용한다.
성격 표현	애니메이션의 과장된 동작과 표정 디자인 기법을 활용하여 캐릭터의 성격 특징에 대한 표현을 향상시킨다.	
콘셉트에 내포된 의미	도자기라는 유형문화재를 위주로 활용하고, 부차적으로 무형문화재와 민속문화재, 기념물을 활용한다. 그리고 시화화된 도형이나 기호의 간략화와 추출을 통하여 내포된 의미를 끌어올리는 것에 중점을 둔다.	

이를 바탕으로 본 연구와 디자인 개발의 사전 준비 단계가 완성되었다. 다음은 캐릭터의 형태구성에 근거하여, 개발 프로세스를 구축하고 양국 캐릭터 사례의 연구를 통하여 도출한 내용을 결합하여 캐릭터 디자인을 진행한다.

## 제4장

# 문화유산 활성화를 위한 전통도자 캐릭터 디자인 개발

---

### 제1절 문화유산 활성화를 위한 캐릭터 개발 프로세스

- 1.1 기본 형상
- 1.2 색채 방안
- 1.3 디자인 추출
- 1.4 캐릭터 네이밍

### 제2절 개발 프로세스를 기반으로 한 캐릭터 디자인

- 2.1 캐릭터 개발 프로세스 매뉴얼
- 2.2 전통도자 캐릭터의 디자인 개발
  - 2.3 캐릭터의 3D 모델링
  - 2.4 문화상품 디자인 개발
  - 2.5 디자인 소결



## 제4장 문화유산 활성화를 위한 전통도자 캐릭터 디자인 개발

한국의 고려청자와 중국의 북송 여자는 모두 양국 문화예술의 결실이며, 전 세계의 도자기 역사에서 매우 높은 지위를 차지하고 있다. “캐릭터 디자인은 견고한 인물관계나 스토리텔링에 의하여 이루어져야 하며, 외관과 색채에 특수성이 형성되어야 한다.”<sup>101)</sup> 이 두 가지 방면의 내용을 결합하여 본 4장에서는 한중 양국의 캐릭터 사례분석과 캐릭터 디자인 프로세스에 근거하여 전통도자 캐릭터 디자인 개발을 진행하고 관련 문화상품을 제작하고자 한다.

본 연구에서는 2장에서 다룬 캐릭터의 형태 구성과 문화유산 활성화에 대한 개념, 그리고 3장에서 다룬 문화유산의 활성화를 기반으로 한 캐릭터 사례조사 결과를 결합하여, 문화유산의 활성화를 기반으로 한 캐릭터 디자인 프로세스를 구축하고자 한다.

### 제1절 문화유산 활성화를 위한 캐릭터 개발 프로세스

문화유산 활성화의 개념과 캐릭터의 형태 구성, 그리고 한중 양국의 캐릭터 사례조사를 기반으로 문화유산의 활성화를 기반으로 한 캐릭터 디자인 프로세스를 도출하고자 한다. 이 프로세스는 기본 형상, 색채 방안, 디자인 추출, 캐릭터 네이밍 등 네 단계로 나뉘며, 세부 내용은 다음과 같다.

#### 1.1 기본 형상

주로 두 개 부분으로 구분할 수 있는데, 첫 번째는 외적 요소 중 형상 언어, 등신 비율, 참고한 원형을 결정하는 것이고, 두 번째는 내적 요소 중 콘셉트에 내포된 의미의 표현 방식으로 주요 문화유산과 부차적인 문화유산을 결정하는 것이

---

101) Hyeyoung Chu, Hyunju Lee, Hye Hyun Cho, Mirae Hwang, 『Periodic Features of Korean Character Designs』, Archives of Design Research, 2014, 27(1): p.117.

다. 그 목적은 이 두 개 부분의 내용을 활용하여 캐릭터의 외형적인 면에서 캐릭터 디자인과 주요 문화유산의 융합을 이루어내는 것이다.

## 1.2 색채 방안

주요 문화유산을 기반으로 고유색채를 도출하여 주색채와 동일 빈도의 색채(同頻色)를 정한다. 그리고 배색 방법과 성공적인 캐릭터 사례를 분석하여 기타 보조색과 강조색을 정한다. 목적은 주요 문화유산이 지니고 있는 고유의 색채를 중심으로 캐릭터에 배색을 진행하여 캐릭터의 색채 특징을 잘 반영함으로써 주요 문화유산의 지시성을 부각시키는 것이다.

## 1.3 디자인 추출

주·부차적인 문화유산의 형태에 근거하여 새로운 자세와 표정을 설계한다. 이로써 캐릭터의 성격 특징을 구현해낼 수 있다. 그리고 주·부차적인 문화유산의 사소한 부분에 근거하여 문양과 액세서리를 설계하여 캐릭터의 사소한 부분까지도 풍부하게 만들어주는 동시에 문화유산의 지시성을 강화시켜 준다.

## 1.4 캐릭터 네이밍

모든 요소, 특히 사용된 문화유산과 캐릭터의 성격 특징을 종합적으로 고려하여 간단하면서도 재미있고 쉽게 기억할 수 있도록 캐릭터 네이밍을 한다. 그 목적은 두가지로 나눌 수 있는데, 첫 번째는 캐릭터의 성격 표현을 강화하여 관중들로 하여금 캐릭터의 이름을 통하여 작품에 대하여 깊은 인상을 갖도록 만들어주는 것이고, 두 번째는 캐릭터의 이름을 통하여 캐릭터들 사이에 존재하는 이야기의 대략적인 줄거리를 파악할 수 있으며, 모든 캐릭터의 배경적 관계를 파악하여 재미를 돋워 준다.

문화유산의 선택은 처음부터 끝까지 전체 캐릭터 디자인 프로세스를 꿰뚫고 있다. 이는 문화유산 활성화라는 주제에 부응하는 것이기도 하다. 따라서 이 디자인 프로세스를 사용하는 디자이너들은 항상 문화유산을 둘러싸고 작업함으로써 주관적인 설계에 쉽게 빠지지 않을 수 있음을 알 수 있으며, [표4-1]과 같다.

[표4-1] 문화 유산의 활성화를 기반으로 한 캐릭터 디자인 프로세스

캐릭터의 형태구성		문화유산의 활성화를 기반으로 한 캐릭터 디자인 프로세스			
		1.기본 형상	2.색채 방안	3.디자인 추출	4.캐릭터 네이밍
외적요소 (기초)	형상언어	형상언어 결정			캐릭터 네이밍
	등신 비율	등신 비율 결정			
	참고원형	참고원형 결정			
	색채 선정		주 색채와 동일 빈도의 색채(同類 色)를 제외한 기 타 색채의 선정		
내적요소	콘셉트에 내포된 의미	주. 부차적인 문 화유산의 선택, 캐릭터 외형 디자 인에 활용	주요 문화유산의 선택, 주색채와 동일 빈도의 색채 (同類色)를 선정 하는데 활용	주. 부차적인 문화 유산의 선택. 문양 과 액세서리 디자 인에 활용	
	성격표현			주. 부차적인 문화 유산의 선택, 표경 과 자세 디자인에 활용	

## 제2절 개발 프로세스를 기반으로 한 캐릭터 디자인

### 2.1 캐릭터 개발 프로세스 매뉴얼

문화유산 활성화를 위한 캐릭터 디자인 개발 프로세스 매뉴얼은 고려청자 캐릭터인 선녀 ‘려려’를 예로 들어 순차적으로 설명한다.

#### 2.1.1 순서 1: 기본형상

##### 1) 문화유산의 선택

선녀 ‘려려’는 고려 청자를 주요 문화유산으로 선정하였다. 그러나 고려청자를 선택하는 것만으로 캐릭터 디자인 개발에 전반적으로 다양한 소재를 제공할 수 없다. 따라서 부차적인 문화유산을 도입시켜 더 많은 인류의 문화와 역사적 자료를 제공해야 한다. 이렇게 디자인된 작품은 비로소 많은 관중들에게 받아들여질 수 있다.

고려청자 중 병과 주자를 우선적으로 고려하였다. 그 이유는 이 두가지의 기형(器型)이 비교적 높고 테두리의 곡선이 우아하고 아품다워 캐릭터의 신체를 개발하는데 참고하기 편하다. 그 중 문양과 일부 조형은 캐릭터 복장의 문양과 액세서리 디자인에 활용이 가능하며, [표4-2]와 같다.



[표4-2] 캐릭터 문화유산의 선택

고려청자	고려청자	전통한복
		
[그림4-1] 상감 모란당초문 표형 주자	[그림4-2] 참외 모양 병	[그림4-3] 한복의 형태



[그림4-4] 문화유산을 적용한 캐릭터 '려려' 스케치

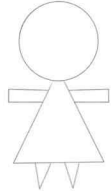
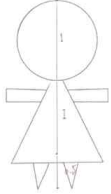
이로써 해당 캐릭터는 전통 한복을 입은 여자 형상의 캐릭터로 확정되었다. 한복의 치맛자락은 참외 모양 병의 몸체를 참고할 수 있고, 캐릭터의 머리띠 단추는 상감 모란당초문 표형 주자의 뚜껑 외형을 참고할 수 있다. 그리고 병을 똑같이 모방하여 그려내는 것이 아니라 시각화 도형이나 기호의 간략화와 추출을 중시함으로써 내면에 담긴 의미를 높여야 한다.

## 2) 형상언어와 등신 비율의 결정

제3장의 게시 부분에서 기본적으로 결정한 것과 같이, 캐릭터의 형상 언어는 원형을 위주로 하고, 직사각형과 삼각형을 보조로 하여 곡선과 직선의 대비를 높인다. 그러나 등신 비율은 1:1:0.5의 등신 비율을 위주로 하고 머리 부분을 키우고 몸을 늘리지만 사지의 길이를 줄여 귀여운 스타일의 캐릭터를 만들어낸다.

그리하여 캐릭터 '려려'의 형상언어를 고려할 때, 머리 부분은 원형, 팔은 직사각형, 다리 부분은 삼각형으로 정한다. 그러나 몸은 전통 한복의 양식에 따라서 삼각형을 주요 형상으로 정한다. 그리고 각 신체의 비율은 대체로 1:1:0.5의 머리 높이 비율로 제작하며, [표4-3]과 같다.

[표4-3] 캐릭터의 형상언어와 등신 비율의 결정

형상언어	등신 비율
	
원형+삼각형+직사각형	등신 비율은 대체적으로 1:1:0.5





[그림4-5] 형상언어와 등신 비율을 적용한 '러러' 스케치

### 3) 참고할 원형의 결정

제3장의 게시 부분에서는 본 그룹의 활성화 캐릭터 디자인은 주로 인류를 참고하고 부차적으로 동물을 참고하려는 책략을 기본적으로 결정하였다. 이 캐릭터는 고려청자 시리즈에서 가장 중요한 캐릭터로 인간 소녀를 참고하여 디자인하는 것으로 결정하였다. 그리고 2장에서 언급한 바와 같이, 참고한 원형이 동물이든, 신수든, 식물이든, 인간이든 실제 배우의 기질을 참고하여 다른 캐릭터와는 차별화된 캐릭터 자신만의 외형적 특성을 갖도록 만들어야 한다. 이는 이후 캐릭터 성격 표현의 기초로 작용한다.

한복을 입은 귀여운 여자아이를 모티브로하여 아름답고 밝고 자신감 넘치는 성격 특징을 구현하고자 하였으며, [표4-4]와 같다.

[표4-4] 캐릭터의 참고할 원형의 선택

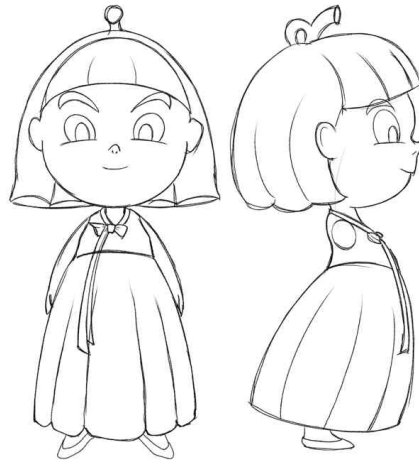
형태	표정과 복식
	
[그림4-6] 소녀	[그림4-7] 여성 한복



[그림4-8] 헤어스타일을 적용한 '려려' 스케치

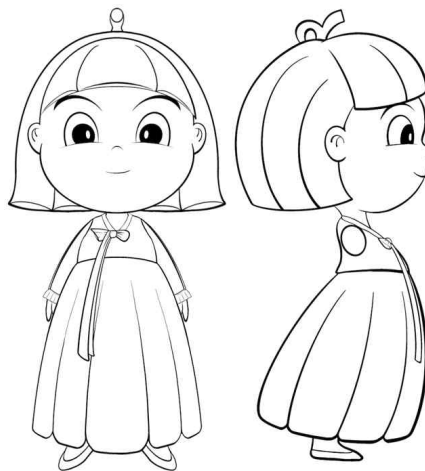
앞서 언급한 기본형상의 문화유산, 형상언어, 등신 비율, 참고한 원형에 근거하여 고려청자의 중심 캐릭터를 스케치(sketch) 하였다. 이는 이번 디자인에서 첫 번째 캐릭터이기 때문에 간략한 스케치를 여러 번 시도한 후에야 비로소 원고를 확정할 수 있었다.

캐릭터 '려려'에서 중시해야 할 점은 등신 비율, 형상언어, 참고한 원형의 상호 융합이다. 어려운 점은 선택한 문화유산의 외형을 캐릭터의 기본 형상에 융합시키는 것이다. 하지만 문화유산의 외형을 그대로 모방하여 사용할 수 없으며, 이로 인하여 강한 돌출감을 주며, [그림4-9]와 같다.



[그림4-9] 캐릭터 간략 스케치

기본적인 간략한 스케치를 완성하고, 이어서 매개의 선을 정교하게 그려내어 캐릭터 선화도를 완성시킨다. 이후의 3차원적 모형 제작을 위하여 정면도와 측면도, 즉 A-Pose 투시도가 필요하다. 선화도에서는 캐릭터 오관의 디테일을 표현해 내야 하는데, 이 과정에서 참고하려는 실제 배우의 오관을 분석하여야 한다. 따라서 실제 배우의 사진을 많이 찾아보고 ‘형태의 모방’이 아닌 ‘정신적 닮음’에 도달해야 한다. 이는 [그림4-10]과 같다.

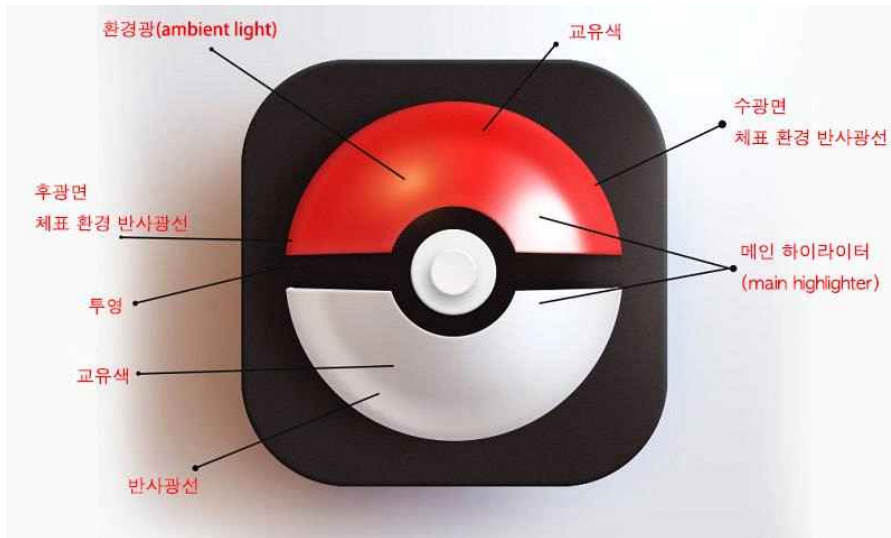


[그림4-10] 캐릭터 화선도

## 2.1.2 순서 2: 색채 방안

캐릭터의 색채 방안은 두가지 부분을 고려하여야 한다. 첫 번째는 한국의 기타 캐릭터 사례에서 사용된 색채를 참고하는 것이다. 앞서 제 3장에서 이미 한국 캐릭터 사례를 분석하여 용색 특징을 도출하였다. 두 번째는 고려청자의 사진에서 색채를 도출하는 것이다. 그러나 환경과 빛의 통일성이 이루어지지 않기 때문에 도자기의 고유색채는 비교적 큰 색차를 나타낸다. 이 그룹의 사진들을 동일한 램프 박스 안에서 촬영하여 환경과 조도의 조건을 비교적 통일시켰으며 다른 사진에 비해 색차가 적게 나타났다. 이로 인해 고려청자 고유의 색채와 가장 가까운 색채를 나타내어 색채 도출의 정확도를 보장할 수 있다.

사진에서 고유의 색을 선정하여 도출하기 전에, 반드시 환경광(Ambient Light)에서 물체가 나타내는 색채의 변화를 깊이 이해해야 한다. 하이라이터(Highlighter): 주광원에 가장 가까운 색채로 고유색 보다 밝다. 고유색: 밝은 부분과 어두운 부분의 과도면에 위치하고 있으며, 물체 자체의 색에 가장 가깝다. 어두운 부분: 물체의 후광 부분에 위치하여 있으며, 고유색보다 약간 어둡다. 반사광선: 어두운 부분에 위치하여 있으며, 물체와 환경광을 거쳐 여러 차례 굴절되어 생기는 빛으로, 어두운 부분보다 색채가 약간 밝게 나타난다. 체표 환경 반사광선: 물체의 표면에 위치한다. 물체와 환경광이 여러번 굴절되어 생기는 빛으로, 고유의 색보다는 약간 밝게 나타난다. 투영: 물체에 의하여 광원이 가려지면서 생겨나는 그림자로 색이 어두운 편이고 환경광과 고유색의 영향을 받으며, 그 영향력은 [그림4-11]과 같다.



[그림4-11] 환경광(Ambient Light)이 색채에 주는 영향

간단히 말하면, 일반적으로 화면에서 물체의 색채 포화도가 가장 높은 것은 고유색이다. 하이라이터와 어두운 부분은 모두 고유색을 바탕으로 밝아지거나 어두워지면서 회색으로 변한다.

이상의 원리에 따르면 연구자는 고려청자의 사진을 수집하고 나서 가장 먼저 고유색을 추출해야 한다. 하지만 일부 도자기 표면에는 대량의 불규칙한 면과 문양, 그리고 파손, 변색 등 요인이 나타나 고유색 추출 과정이 매우 힘들고 비교적 큰 오차가 발생하였다. 이를 해결하기 위하여 연구자는 수집한 도자기 사진을 Affinity Photo 프로그램에서 0.5px의 미세한 가우시안 블러 효과를 적용시켜 색채 도출에 영향을 주는 외부 요소 중 일부분을 제거하였다. 그 목적은 오차를 더욱 감소시키는 것이며, 이를 통하여 대응되는 고유색과 RGB값을 얻었으며, 그 결과는 [표4-5]와 같다.

[표4-5] 고려청자의 고유색 도출

<p>[그림4-12] 고려청자 사진 수집</p>	
<p>0.5px의 미세한 가우시안 블러 효과를 적용한 사진</p>	
<p>[그림4-13] 고려청자의 고유색과 대응되는 RGB값</p>	

이후 추출한 모든 고유색 RGB값으로 각각 간단하게 산술평균값을 계산하여 146, 159, 138의 RGB값을 얻었으며, 이에 대응하는 색채도 얻었다. 이 색채는 본 그룹의 디자인에서 고려청자를 대표하는 색으로써 캐릭터의 주 색채로 사용된다. 여기서 알아두어야 할 부분은, 추출된 기타 고유색은 사용하지 않고 버리는 것이

아니라, 주 색채와 결합하여 동일 빈도의 색채(同頻色)로 사용할 수 있다는 것이다.

마지막으로 주 색채에 따라 색상을 지정한다. 여기에서는 색채기능취색법(彩功能取色法) 중 색상동빈법칙(色相同頻法則)을 사용한다. 즉 디자인에서 색상정보의 기능적 관점에서 적합한 색을 찾는 것이다. 구체적인 방법은 다음과 같다. 우선, 한가지 색채의 경향성이 명확한 색채를 정한다: “주 색채(주인공과 주요 시각 정보를 매우 돋보이게 만들 수 있다), 다음으로, 주 색채와 상호 대항하는 일종의 보조색채를 결정한다.(보조 색채나 포인트로 사용한다), 그리고 가장 짙은 색(중심억제)과 가장 옅은 색(통기감)을 정한다. 마지막으로 주 색채와 비슷한 여러 가지 색채(즉, 동일 빈도의 색채로 화면의 볼륨감을 풍부하게 만들기 위함이다)를 결정한다.”<sup>102)</sup>

이를 근거로 이 캐릭터의 색채방안을 제정한다:

주 색채: 고려청자의 대표적인 색채(RGB: 146,159,138)이다. 이를 가장 큰 색조각으로 지정.

보조색: 주색의 보색으로, 이를 약간 조정하여 가장 작은 색 조각으로 지정. (주 색채와 보조색의 대항은 서로의 장점을 부각시킬 수 있으며 차가움과 따듯함, 색의 명암, 색의 순도 등이 균형을 이루어 주 색채의 색상, 차가움과 따듯함, 명도, 채도 모두 일정한 대비적 작용을 한다. )

동일 빈도의 색채: 고려청자의 기타 고유색으로, 주로 의복 부분에 사용되며 색조각의 면적이 비교적 크다. (동일 빈도의 색채는 주로 변화를 더욱 풍부하게 만들어주고 화면을 더욱 풍만하게 만들어준다.)

포인트색: 주 색채의 명도를 대폭 낮춘 색으로, 백석의 피부색과 한국인들이 선호하는 흰색이다. (가장 짙은 색채와 가장 연한 색채는 주로 포인트나 돋보이게 하기 위하여 사용되며, 신발의 색상과 옷 소매와 옷의 목둘레 부분에 구현할 수 있다.)

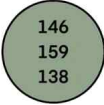
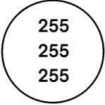
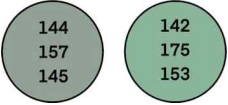
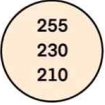
이상의 사고방식에 근거하여 여러 차례 시도한 결과를 결합하여 해당 캐릭터의 색채를 다음과 같이 제정하였으며, [표4-6]과 같다.

---

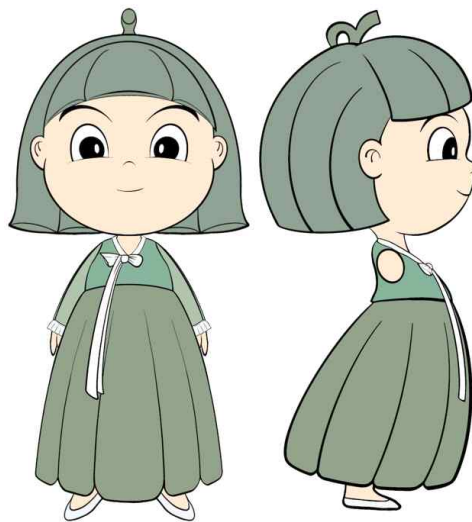
102)) 梁景紅, 『梁景紅談色彩設計法則』, 人民郵電出版社, 2015, p.104.



[표4-6] 캐릭터 색채 방안

주 색채	보조색	동일 빈도의 색채(同頻色)	포인트색
			
고려 청자의 대표적인 색	한국인들이 선호하는 흰색	상감 모란당초문 표형 주자 와 상감 모란무늬 은테 대접의 고유한 색채를 선정	백색의 피부색

색채 방안에서 제정한 색채를 기반으로 화선도에 색을 입힌다. 캐릭터의 치마 부분은 최대면적의 색 조각으로 구성되어 있어 주 색채를 사용한다. 머리카락과 상의의 색 조각 영역도 비교적 넓어 동일 빈도의 색채를 사용한다. 하지만 이 중 한가지 동일 빈도의 색채가 주 색채와 너무 가깝다는 점을 감안하여 볼륨감을 높이기 위하여 치마에서 멀리 떨어진 머리카락 부분에 사용하였다. 보조색과 주 색채의 대비가 매우 강하여 주색채의 영역과 비교적 가깝고 면적이 작은 땀기, 옷의 목둘레, 소매부리, 신발 부분에 적용하였다. 그리고 마지막 포인트색은 캐릭터의 피부에 적용하였다. 이로써 캐릭터의 채색 원고를 완성하고 기본적인 형상과 색채 방안을 결정하였으며 이로써 캐릭터의 외적 요소를 모두 완성한 캐릭터 색칠도는 [그림4-14]와 같다.



[그림4-14] 캐릭터 색칠도

### 2.1.3 순서 3: 디자인 추출

캐릭터의 외적 요소가 완성된 기초에서 내적 요소들을 구현한 형태로 다시 디자인 하여야 한다. 이와 관련된 2장의 이론에 따르면, 캐릭터의 표정과 자세를 설계하여 캐릭터의 콘셉트에 내포된 의미와 성격 특징을 성공적으로 표현할 수 있도록 만드는 것에 중점을 둔다.

이 부분에서 연구자는 참외 모양 병과 상감 모란당초문 표형 주자를 다시 참고하였다. 그리고 그 외적 형태와 기타 세부사항에 근거하여 캐릭터의 자세와 문양, 액세서리를 디자인 하였으며, [그림4-15]와 같다.



[그림4-15] 캐릭터 디자인 추출의 간략한 스케치

자세와 표정의 간략한 스케치를 완성한 이후, 그려낸 스케치 중에서 가장 만족스러운 하나를 선택하여 스케치의 선을 그려냄으로써 선화를 완성 시켰다. 그리고 참고할 실제 배우의 오관을 분석하였는데, 배우의 기색과 자태를 세심하게 탐구하여 내면적 정신은 닮았지만, 표면적 형태는 닮지 않도록 만들었다. 따라서 자

세에 걸맞는 표정을 디자인하여 캐릭터의 아름답고, 귀엽고, 명랑하며, 자신감이 넘치는 성격 특징을 구현하였으며, [그림4-16]과 같다.



[그림4-16] 캐릭터 디자인 추출 화선도

그러나 고려청자의 활성화를 위한 캐릭터로서 부피감과 콘셉트에 내포된 의미의 지시성이 비교적 약하다. 그래서 더 많은 액세서리와 디테일을 추가하고 그림자와 하이라이터를 그려 넣어야 한다. 이 캐릭터의 디자인에서 선택한 관련 문화유산에 근거하여 세부적인 문양을 추출하거나 지시성이 비교적 강한 시각화 기호를 귀납하면 작품의 효과를 극대화시킬 수 있다.

따라서 연구자는 참외 모양 병과 상감모란당초문 표형 주자의 문양과 세부사항을 도출하였다. 그 결과로 세가지의 세부적인 소재와 그에 상응되는 디자인을 구상하였다. 첫 번째는 당초문과 그 색채이다. 이는 캐릭터의 치마 문양에 활용할 수 있다. 둘째는 운학문과 그 색채이다. 약간의 수정을 가하여 캐릭터의 머리부분의 장식품을 디자인하는데 활용할 수 있다. 세 번째는 참외 모양 병 밑부분의 조형이다. 이는 캐릭터 상의 소맷부리 부분에 활용할 수 있다. 마지막으로 이러한 디자인의 구상에 따라서 더 많은 디테일을 추가하고 캐릭터의 콘셉트에 내포된 의미의 표현을 강화하였으며, [표4-7]과 같다.

[표4-7] 고려청자의 세부사항 고찰 및 그에 따른 디자인 추출

상감 모란당초문 표현 주자		참외 모양 병
		
[그림4-17] 당초문	[그림4-18] 운학문	[그림4-19] 참외 모양 병 하단의 조형
		
[그림4-20] 직접 제작한 당초문 브러쉬(Brush) 효과	[그림4-21] 운학문을 활용한 머리 장식품 디자인	[그림4-22] 소맷부리 디자인

여기서 설명이 필요한데, 캐릭터 치마에 사용할 당초문을 제작하는 과정에서 연구자는 의도적으로 그 표현력을 약화시켰다. 그 이유는 이 문양을 큰 면적에 사용하면 주객이 쉽게 전도될 수 있으며, 관중들의 시각 중심도 이동시킬 수 있기 때문이다. 그래서 작가는 원래의 색채와 비교적 유사한 색채를 사용하여 당초문을 표현하는 동시에 직접 브러쉬(Brush)를 제작하여 캐릭터의 치마 부분에 칠하였다.

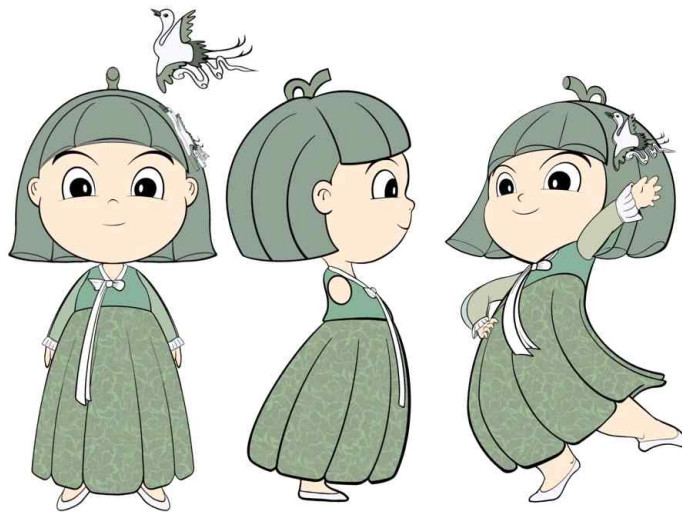
당초문 브러쉬를 제작하는 과정은 비교적 번거롭다. 제작 과정을 간단히 설명하면 다음과 같다. 첫째, 가장 먼저 고려청자의 사진에서 당초문의 테두리 선을 따고 색을 칠한다. 여기서 제작 환경은 반드시 흰색 문양과 투명한 색의 배경으로 이루어져야 한다. 둘째, 고려청자의 표면이 평면이 아니기 때문에 앞서 그려낸 문양을 투시원리에 따라 퍼준다. 이어서 한 개의 정방형 틀에 문양을 배치하고 가장자리의 결함이 있는 문양을 보완한다. 마지막으로 Procreate프로그램의 브러쉬 새로추가 항목에서 이미 만들어진 장방형 문양을 복사하고 파티클 에디터(Particle Editor)에서 일부 열(列)의 값을 조정하여 예정된 효과를 달성하였으며, [표4-8]와 같다.

[표4-8] 당초문 브러쉬(Brush)의 제작과정

1.당초문 형상을 결정.	2.당초문의 형상에 근거하여 브러쉬(Brush)를 그린다.	3. 브러쉬(Brush) 최종 효과
		
[그림4-17] 당초문	[그림4-23] 당초문 브러쉬를 그리기	[그림4-24] 당초문 브러쉬의 최종 효과

그리고 기본형상의 단계에서 연구자는 소매가 없는 상의를 그렸는데, 그 목적은 피부를 더 많이 노출시켜 캐릭터를 더욱 귀엽게 만들어주기 위함이다. 하지만 이후에 소매 배래기가 여성 한복 상의의 큰 특징임을 발견하였다. 그래서 디자인 추출 단계에서 소매를 투명한 재질로 수정하여 캐릭터의 귀여운 느낌을 증가시키고 소매 배래기를 보존하는 동시에 현대적 감각을 살렸다.

이상의 순서에 따라서 캐릭터의 치마 부분에 당초문과 머리 장식품을 추가하고 소매와 소맷부리의 양식을 수정한 이후의 캐릭터는 고려청자의 콘셉트에 내포된 의미에 대한 지시성이 한층 강화되었으며, 캐릭터의 디테일도 매우 풍부해졌으며, [그림4-25]와 같다.



[그림4-25] 캐릭터의 업그레이드 설계도

다음은 캐릭터에 음영과 하이라이트를 추가하여 캐릭터의 부피감과 사실감을 높여주어야 하는데, 여기서 고려해야 할 것은 이 캐릭터는 고려청자의 활성화를 위한 캐릭터라는 점이다. 따라서 의도적으로 피부를 제외한 모든 영역의 하이라이트 면적을 증가시켜 도자기의 질감을 구현하고자 하였다. 그리고 당초문의 밀도를 적절하게 증가시켜 레이어 블렌딩 모드(Blending Mode)에서 곱하기(Multiply)를 소프트라이트(Soft Light)로 변경하고 음영과 하이라이트 가장자리 부분의 유창성을 주의하여 캐릭터 치마의 빛과 그림자가 도자기의 재질과 도자기 파편 효과처럼 보여지도록 [그림4-26]와 같이 표현했다.



[그림4-26] 캐릭터의 최종 설계도

#### 2.1.4 순서 4: 캐릭터 네이밍

캐릭터 디자인 프로세스의 마지막 단계는 캐릭터 네이밍, 즉 캐릭터에 이름을 부여해주는 단계로 모든요소를 종합적으로 고려하여야 한다. 특히 사용한 문화유산과 캐릭터의 성격특징을 고려하여 간단하면서도 재미있는, 그리고 기억하기가 쉬운 이름을 지어야 한다.

이상의 이론에 따라서 캐릭터의 이름을 ‘려려’라고 정하였으며, 이 이름은 ‘고려

청자'의 '려'자에서 비롯된 것이다. 그리고 이 이름은 아름답고, 귀엽고, 밝고, 자신감 넘치는 성격 특징을 나타낸다.

이로써 본 연구에서는 캐릭터 디자인 프로세스에 근거하여 캐릭터 '려려'의 사례를 예로 들어, 개발 프로세스 매뉴얼의 전체 개발 과정을 상세히 설명하고자 한다. 그리고 이 캐릭터의 디자인 프로세스를 바탕으로 기타 캐릭터를 디자인하여 개발해내고자 한다. 이후의 캐릭터 개발에 대한 설명에서는 앞서 언급한 프로세스를 생략하고 주로 문화유산, 외적요소, 내적요소, 그리고 최종 설계도를 위주로 논술하고자 한다.

## 2.2 전통도자 캐릭터의 디자인 개발

한·중 양국의 도자기 문화는 매우 깊지만 전통도자의 활성화를 위한 캐릭터 디자인 작품은 매우 희소하다. 연구자는 문헌적 고찰과 현장 조사를 통하여, 한국에 있는 총 4개 그룹의 전통도자 활성화를 기반으로 한 캐릭터 디자인 작품을 발견하였다. 고려청자박물관의 캐릭터 '토비, 토미', 부안청자 박물관의 캐릭터 '청자선녀', 경기도자박물관의 캐릭터 '토아', 2019김해분청도자기축제에서 선보인 캐릭터 '옹이'가 그것이다. 반면 중국에서는 전통도자를 기반으로 한 캐릭터 디자인 작품을 찾아볼 수 없었다. 다만 도자기 조각작품으로 여겨지는 인물이나 동물의 형상만 있을 뿐이다. 따라서 본 절에서는 문화유산의 활성화를 기반으로 한 캐릭터 디자인 프로세스와 한·중 양국의 캐릭터 사례에 대한 연구 결과를 바탕으로, 양국의 전통도자를 대표할 수 있는 고려청자와 북송여자를 결합하여 캐릭터 디자인 개발을 진행하고자 한다.

### 2.2.1 한국의 고려청자 캐릭터

이후의 편리한 서술을 위해 먼저 한국 고려청자 캐릭터의 직능적 정체와 이름을 제시한다. 그리고 고려청자를 구워내는 과정을 중심으로 이 그룹의 캐릭터를 구상한다. 각자의 캐릭터는 모두 각자의 정체성이 존재하기에 문화유산의 선택에 따라서 그 이름이 결정되며, 그 내용은 [표4-9]와 같다.



[표4-9] 한국의 고려청자 캐릭터 네이밍

연번	정체성	한국 이름	한문 이름	디자인 구상
1	선녀 (仙女)	려려	麗麗	고려청자의 '려'에서 유래되었다. 아름다움, 귀여움, 자신감 넘치는 성격 특징을 나타낸다. 그리고 참고한 고려청자(상감 모란당초문 표형 주자와 참외 모양 병)의 모양이 아름답고 단정하며 마치 몸매가 날씬한 선녀같다.
2	화신 (火神)	휘휘	小焱	주작의 불타는 소리에서 유래되었다. 그리고 화염은 명랑함과 열정을 상징함으로, 해당 캐릭터는 외향적인 성격을 지닌 화신에 부합된다.
3	도공 (陶工)	눔눔	大壯	상감 구름 학무늬 매병의 형상에서 유래되었다. 이 고려청자 작품은 위 부분이 넓고 아래부분이 좁아 마치 상체가 튼튼한 한명의 도공처럼 호기(浩氣)가 위엄이 있고 당당한 느낌을 준다.
4	감조관 (監造官)	김대인	金大人	한국에서 가장 많은 성씨인 '김'에서 유래되었다. 그리고 '금'은 황금을 의미하기도 하며, 존귀한 느낌을 지니고 있어 '감조관'이라는 관직을 구현해 냈다.
5	요신 (窯神)	인(寅)	寅	신수 '백호'에서 유래되었다. 호랑이는 십이지신 중, 십이지지 중의 제 3위 인(寅)에 대응되어 일명 '인호(寅虎)'라고 칭하기도 한다. 고려청자 요로(窯爐)의 복원 모형이 마치 기지개를 켜는 호랑이와 유사하여 그 이름을 '요신(窯神)'으로 사용하였다.
6	영물 (靈物)	떡	年糕	한국의 전통적인 음식에서 비롯되었다. 영물의 이름을 음식물의 이름으로 네이밍하면 사람들에게 더욱 큰 재미와 친근감을 줄 수 있다. 따라서 해당 캐릭터의 이름을 한국에서 흔히 볼 수 있는 전통 음식인 '떡'으로 네이밍하였다.

한국의 고려청자는 빛깔이 아름답고 선명하며 우아하고 부드럽다. 장식문양은 대자연의 동식물을 소재에서 도출된 것이며 구조가 조밀하고 섬세하며 기품이 있어 흥미로워 당시 고려인의 심미적 특징을 반영하고 있다. 또한 작품의 기형이 다양하고 아름다우며 장식기법이 독특하고 역동적이며 활기차고 생동감 넘치는 느낌을 준다. 이러한 고려청자의 예술적 특성을 종합하여 캐릭터 디자인 개발을 위해 고려청자라는 주요 문화유산을 선정하고, 디자인 필요성과 결합하여 부차적인 문화유산과 조형요소를 정하도록 한다.

한국은 오랜 역사를 가지고 있으며 선택할 수 있는 문화유산의 수가 매우 풍부하다. 하지만 이번 캐릭터 디자인 개발의 목적이 고려청자의 일반화와 홍보라는 점을 고려하여 고려청자를 제외한 나머지 부차적인 문화유산의 선택은 다른 나라들이 한국의 문화에 대한 이해도를 고려하여 선택하여야 한다. 예를 들어 중국에서 한국의 문화라고 하면, 사람들은 태권도, 영화, 드라마, 예능, 김치, 이순신, 아리랑, 한복 등을 연상한다. 따라서 국제적으로 인지도가 높은 한국의 문화유산을 중점적으로 선정하여 사용해야 한다.



따라서 고려청자를 주제로 한 무형 문화유산, 민속 문화유산, 기념물 중에서 국제적으로 인지도가 높은 한국 문화유산을 선정하여 문화유산의 활성화를 위한 캐릭터 디자인에 참고적 소재로 활용하고자 하였으며, [표4-10]과 같다.

[표4-10] 한국 문화유산의 선정

구분	문화유산		
유형 문화유산			
	[그림4-1] 상감 모란당초문 표형 주자	[그림4-2] 침외 모양 병	[그림4-27] 상감 구름 학무늬 매병
			
	[그림4-28] 죽순모양 주전자	[그림4-29] 투각 칠보무늬 향로	[그림4-30] 양각 갈대 가라기무늬 장병
무형 문화유산			
	[그림4-31] 신수 주작	[그림4-32] 태권도	[그림4-33] 장구춤
			
	[그림4-34] 신수 백호	[그림4-17] 당초문	[그림4-18] 운학문
민속 유산			
	[그림4-3] 한복의 형태	[그림4-35] 남성 한복	[그림4-36] 고려 관복
			
	[그림4-37] 장구	[그림4-38] 고려창자박물관 도공 조각상	[그림4-39] 고려창자박물관 도공 모형
기념물			
	[그림4-40] 강진군 요지 복원 모형	[그림4-41] 한국 호랑이	[그림4-42] 한국 산토끼

위의 표와 같이, 유형 문화유산으로는 기형이 비교적 높고 문양이 뚜렷한 고려청자 작품 6개를 선정하였다. 무형 문화유산으로는 한국의 문화에서 흔히 볼 수 있는 신수 조형인 주작과 백호를 선정하고, 그 외에 태권도와 장고춤, 그리고 고려청자에서 흔히 볼 수 있는 당초문과 운학문도 선정하였다. 민속유산으로는 민족적 특색이 매우 강한 한복과 고려시대의 관복, 장고의 조형, 그리고 연구자가 강진군에서 촬영한 고대 도공의 조각상과 모형을 선정하였다. 기념물로는 강진군에 위치한 고려청자 가마터의 복원 모형과 한국 특유의 동물 2종을 선정하였다.

참고할 문화유산이 정해지면, 문화유산의 외형에 근거하여 캐릭터의 외적요소 중 형상언어, 참고 할 원형, 등신 비율을 종합적으로 고려해야 한다. 제3장 문화유산의 활성화를 위한 캐릭터 개발 부분에서는, 이 그룹 캐릭터 디자인의 형상언어는 원형을 위주로 하고, 직사각형과 삼각형은 부차적으로 사용하여 곡선과 직선의 대비를 강화한다. 캐릭터의 참고 할 원형은 인류를 위주로 하고 신수나 동물의 조형을 부차적으로 사용한다. 그리고 캐릭터의 등신 비율은 주로 1:1:0.5의 등신 비율을 사용하고, 부차적으로 1:2:1, 1:0.5:0.5의 등신 비율을 사용한다.

이상의 내용을 종합하여 고려청자 캐릭터 디자인 개발의 기본 아이디어를 얻게 되었다. 그 중 캐릭터 디자인은 고려청자와 가마터의 복원 모형을 중심으로 한국의 부차적인 문화유산 중 의복과 장신구, 문양, 무용, 신화 등 소재를 결합하여 참고 한 원형에 따라 디자인을 구상한다. 따라서 문화유산 활성화를 위한 캐릭터의 디자인 개발을 위하여 선택한 문화유산은 [표4-11]과 같다.

[표4-11] 한국 고려청자 캐릭터의 외적요소와 문화유산의 결정

구분	한국 고려청자 소재			
선녀 - 려려	형상언어, 참고원형, 등신 비율			
	형상언어	[그림4-6] 소녀	등신 비율 (1:1:0.5)	
	문화유산			
	[그림4-1] 상감 모란당초문 표형 주자	[그림4-2] 참외 모양 병	[그림4-3] 한복의 형태	
화신 - 휘휘	형상언어, 참고원형, 등신 비율			
	형상언어	[그림4-43] 소년	등신 비율 (1:1:0.5)	
	문화유산			
	[그림4-28] 죽순모양 주전자	[그림4-35] 남성 한복	[그림4-31] 신수 주작	
도공 - 늚늚	형상언어, 참고원형, 등신 비율			
	형상언어	[그림4-44] 건장한 남성	등신 비율 (1:2:1)	
	문화유산			
	[그림4-27] 상감 구름 학부늚 매병	[그림4-38] 고려청자박물관 도공 조각상	[그림4-32] 태권도	


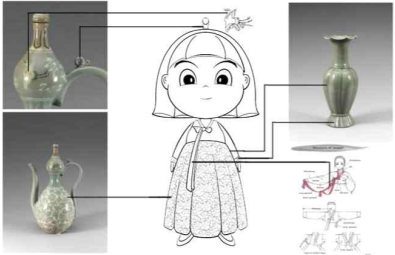





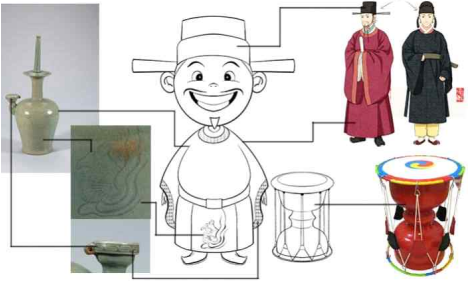
구분	한국 고려풍자 소재			
감조관 -김대인	형상언어, 참고원형, 등신 비율			
		형상언어	[그림4-43] 소년	등신 비율 (1:1:0.5)
요신 -인	형상언어, 참고원형, 등신 비율			
	문화유산	[그림4-30] 양각 갈대 기러기무늬 정병	[그림4-36] 고려 관복	[그림4-37] 장구 [그림4-33] 장구춤
영물 -떡	형상언어, 참고원형, 등신 비율			
	문화유산	[그림4-34] 신수 백호	[그림4-40] 강진군 요지 복원 모형	[그림4-42] 한국 산토끼 등신 비율 (1:0.5:0.5)
		[그림4-45] 칠보무늬 향로 투각분양	[그림4-46] 칠보무늬 향로의 발 부분	


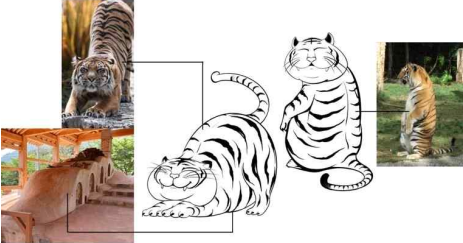
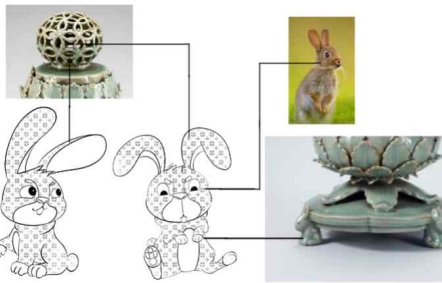
위의 표에서 볼 수 있듯이, 청자선녀 려려는 전통한복을 입은 소녀의 모습인데, 그중 한복의 치맛자락은 참외 모양 병의 몸체를 참고할 수 있고, 행동과 한복 문양은 상감 모란당초문 표형 주자를 참고하여 단정하고 아름다우며 명랑하고 자신감 넘치는 모습을 표현할 수 있다. 청요화신 휘휘는 전통 한복을 입은 소년의 모습인데, 그중 신체의 조형과 한복의 문양은 죽순모양 주전자의 몸체를 참고할 수 있고, 행동은 하늘을 비상하고 있는 주작의 조형을 참고할 수 있다. 그리고 화신의 특징을 구현하기 위해 머리카락은 화염의 형상처럼 디자인하여 요란하고 장난이 심하고 총명한 성격을 표현할 수 있다. 청요 도공 늠늠은 도공의 제복을 입고 있지만 그 색채는 태권도 도복을 입고 있는 무술 고수에 더 가깝다. 그중 신체의 조형과 복장 문양은 상감운학문 매병을 참고할 수 있으며, 동작은 태권도 자세로 디자인하여 강건한 신체와 용감하고 안정된 모습을 표현할 수 있다. 청요 감조관 김대인의 체형과 동작은 양각 갈대 기러기무늬 정병을 참고할 수 있고, 손에 장구를 들고 춤을 추는 모습으로 한국 특유의 민속 문화와 열정적이고 우호적인 성격 특징을 구현할 수 있다. 그리고 고려 왕조 시기의 관복에 근거하여 엄밀하게 설계하여 감조관의 정체성을 구현해낸다.

청요 요신 인(寅)의 참고한 원형은 한국의 호랑이이다. 신수 백호의 색상과 강진군 고려청자 가마터 복원 모형의 형상을 결합하여 디자인하였으며, 용맹한 호랑이를 귀엽고 빙구미 스러운 형상으로 디자인하였다. 청요 소충 떡의 외형은 투각 칠보무늬 향로의 투각문양과 투각 칠보무늬 향로의 발 부분의 토끼 형상을 선정하고 한국의 산토끼를 결합하여 참고함으로써 특 튀는 성격의 특징을 살려낸다.

이 그룹의 캐릭터를 구상해낸 이후, 디자인한 형상을 간략한 스케치(Thumbnail Sketch)와 화선도로 그려내고자 한다. 그리고 문화유산의 활용에 대하여 세부적인 내용은 [표4-12]와 같다.

[표4-12] 한국의 고려청자 캐릭터의 화선도 및 사용한 문화유산의 세부적 내용

캐릭터	화선도	사용한 문화유산의 세부적 내용
려려		
	[그림4-47] 캐릭터 '려려'의 화선도	[그림4-48] 캐릭터 '려려'에 사용된 문화유산의 상세도
휘휘		
	[그림4-49] 캐릭터 '휘휘'의 화선도	[그림4-50] 캐릭터 '휘휘'에 사용된 문화유산의 상세도
눔눔		
	[그림4-51] 캐릭터 '눔눔'의 화선도	[그림4-52] 캐릭터 '눔눔'에 사용된 문화유산의 상세도
김대인		
	[그림4-53] 캐릭터 '김대인'의 화선도	[그림4-54] 캐릭터 '김대인'에 사용된 문화유산의 상세도

캐릭터	화선도	사용한 문화유산의 세부적 내용
인(寅)		
	[그림4-55] 캐릭터 '인(寅)'의 화선도	[그림4-56] 캐릭터 '인(寅)'에 사용된 문화유산의 상세도
떡		
	[그림4-57] 캐릭터 '떡'의 화선도	[그림4-58] 캐릭터 '떡'에 사용된 문화유산의 상세도

캐릭터 '려려'는 전통 한복을 입고 있는데, 그 중 한복의 맵기, 옷깃, 동정, 배래기 모두 전통 한복의 모습에 맞추어 엄밀하게 디자인하였다. 그리고 치맛자락은 참외 모양 병의 몸체 형상을 활용하여 틈을 뚜렷하게 하였다. 문양은 상감 모란 당초문 표형 주자의 당초문을 활용하고 머리부분의 단추와 머리띠 디자인에는 상감모란당초문 표형 주자의 뚜껑과 운학문 문양을 활용하여 디자인하였다. 그리고 소맷부리 디자인에는 참외 모양 병 밑부분의 주름진것과 같은 문양을 활용하였으며, 몸의 전체적 형상은 참외 모양 병 테두리의 조형을 활용하여 디자인하였다.

캐릭터 '휘휘'는 전통 한복을 입고 있는데 그중 한복의 맵기, 옷깃, 동정, 바지 모두 전통 한복의 모습에 맞추어 엄밀하게 디자인하였다. 그리고 주작의 하늘을 비상하는 외형에 근거하여 새의 부리 모양의 마스크를 디자인하고 주작이 화염과 비슷한 주작의 붉은 깃털을 캐릭터의 머리카락과 눈썹에 적용하였다. 몸의 전체적 형상은 죽순모양 주전자 테두리의 조형을 활용하여 디자인하였다.



캐릭터 ‘늬늬’의 머리띠와 옷차림은 연구자가 강진군에서 직접 촬영한 도공의 조각상을 기반으로 디자인하였다. 그리고 몸의 전체적 형상과 옷의 문양은 삼강구름 학무늬 매병 테두리의 조형과 운학문을 사용하였다. 그리고 해당 캐릭터의 정체성을 무술 고수로 정하였으므로 태권도 도복과 허리띠를 활용하여 소맷부리와 바짓가랑이를 비교적 간결하게 디자인하였다.

캐릭터 ‘김대인’의 의복과 관모는 고려시대 관복의 양식과 색채에 따라 엄밀히 디자인하였고 몸의 전체적 형상은 양각 갈대 기러기무늬 정병 테두리의 형상을 활용하여 디자인하였으며, 무릎을 가리는 부분에는 양각 갈대 기러기무늬를 사용하였다. 그리고 옷의 목둘레와 소맷부리 부분에는 양각 갈대 기러기무늬 정병의 S형 문양을 사용하였다. 이와 동시에 장구라는 한국의 전통적 악기를 도입하여 이 독특한 민속문화를 구현하였다.

캐릭터 ‘인(寅)’은 한국의 호랑이를 참고하는 동시에 신수 백호의 색채, 기색, 자세를 참고하여 디자인하였다. 캐릭터의 동작 설계는 주로 강진군의 고려청자가마터 복원 모형의 형상에 근거하여 설계되었으며, 그 형상은 천진난만한 모습으로 기지개를 켜는 백호를 연상시켜 줌으로써 요신의 정체성을 나타내고 있다.

캐릭터 ‘떡’은 한국의 야생 토끼를 참고하여 디자인하였다. 이 창의적 근원은 투각 칠보무늬 향로 발 부분의 토끼 형상에서 비롯되었다. 그리고 투각 칠보무늬 향로 상부의 칠보무늬를 도출하여 캐릭터 몸의 문양으로 활용하였다.

화선도로 캐릭터의 외적 형상(形狀)과 형상(形象)을 기본적으로 완성시켰다. 하지만 여기서 필요한 것은 스토리텔링적인 콘셉트와 캐릭터의 성격에 근거하여 매개 캐릭터의 자세와 표정에 대하여 디자인 추출을 진행하여야 한다. 이를 통하여 캐릭터의 형태표현을 실현하여 이후 캐릭터들을 한데 모아두었을 때, 작품의 일체감과 스토리감을 높여주도록 하였다. 이번 캐릭터 디자인 개발은 도자기가 성공적으로 구워져 가마에서 꺼낼 때 매개 캐릭터의 표정과 행동으로 장면을 구상하였다. 따라서 매개 캐릭터는 풍부한 생동감, 활발함, 민첩함을 지니고 있어야 한다. 이를 바탕으로 캐릭터의 자세와 표정에 대하여 디자인 추출을 진행하였고, [표4-13]과 같다.



[표4-13] 한국 고려청자 캐릭터의 디자인 추출

캐릭터	자세와 표정의 재설계	참고 대상	캐릭터	자세와 표정의 재설계	참고 대상
려려			휘휘		
	[그림4-16] 캐릭터 '려려'의 디자인 추출 화선도	[그림4-1] 상감 모란당초문 표형 주자		[그림4-50] 캐릭터 '휘휘'의 디자인 추출 화선도	[그림4-31] 신수 주작
눔눔			김대인		
	[그림4-60] 캐릭터 '눔눔'의 디자인 추출 화선도	[그림4-32] 태권도		[그림4-61] 캐릭터 '김대인'의 디자인 추출 화선도	[그림4-33] 장구춤
인(寅)			떡		
	[그림4-62] 캐릭터 '인(寅)'의 디자인 추출 화선도	[그림4-40] 강진군 요지 복원 모형		[그림4-63] 캐릭터 '떡'의 디자인 추출 화선도	[그림4-46] 칠보무늬 향로의 발 부분

캐릭터 '려려'의 참고 대상은 한국 국립중앙박물관에서 소장하고 있는 상감 모란당초문 표형 주자이다. 조롱박 모양과 좌우 양쪽 부분의 손잡이와 입부분은 마치 자신만만한 아름다운 소녀가 한손은 허리에 얹고 다른 한 손은 흔들며 인사하는 듯한 모습이다. 이러한 연상에 따라 캐릭터 성격의 정체성을 결합하여 캐릭터 '려려'의 새로운 자세와 표정을 그려냈다.

캐릭터 '휘휘'의 참고 대상은 한국 강서대묘 남벽 벽화에 그려진 주작의 모습이다. “주작은 부활을 상징하며 화염의 힘으로 상처를 치유하고 화염, 폭발, 고열, 용암, 마그마, 가뭄 등 자연현상을 다룬다.”<sup>103)</sup> 따라서 이를 통해 청요화신의 형상을 표현하고 캐릭터의 성격과 결합하여 캐릭터 '휘휘'가 날아오르는 동작과 새의

103)) [https://namu.wiki/w/주작\(도교\)](https://namu.wiki/w/주작(도교)), 2021.11.23.

부리와 같은 마스크를 그려냈다.

캐릭터 ‘늬늬’의 참고 대상은 태권도의 손날막기 자세이다. 이 자세와 캐릭터의 성격에 근거하여 캐릭터 ‘늬늬’의 새로운 무술자세와 표정을 그려냈다.

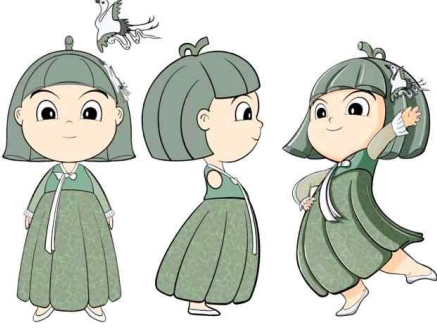


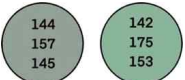




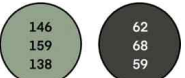
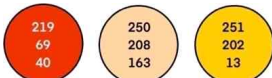
캐릭터 ‘김대인’의 참고 대상은 한국 장구춤의 무용 동작이다. 이 캐릭터의 신체를 과장하여 표현하는 동시에 이미 정해둔 캐릭터의 성격 특징을 결합하여 캐릭터 ‘김대인’의 새로운 자세와 열정이 넘쳐나는 표정을 그려냈다.

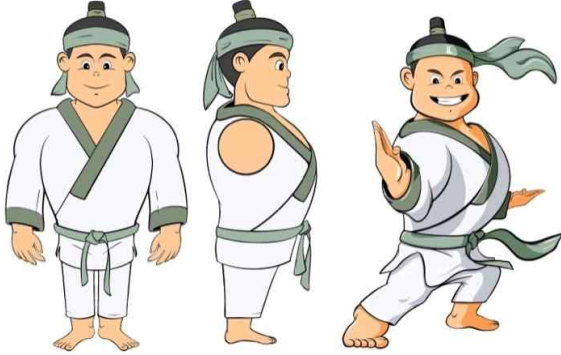

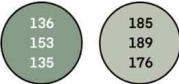
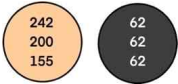




캐릭터 ‘인(寅)’의 참고 대상은 강진군 고려청자 가마터의 복원 모형이다. 가마의 기복과 전저후고의 형상은 마치 호랑이 한 마리가 기지개를 켜는 모습과 흡사하여 이에 따라 캐릭터 ‘인(寅)’의 새로운 자세와 만족스러운 표정을 그려냈다.




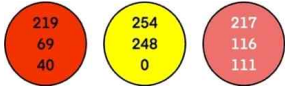
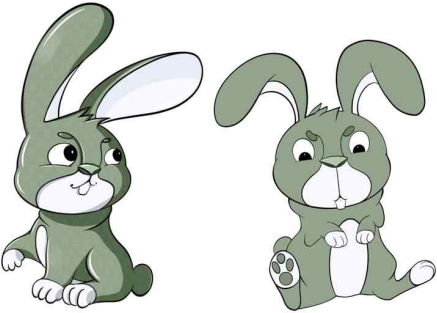

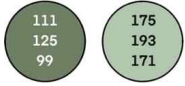

캐릭터 ‘떡’의 참고 대상은 투각 칠보무늬 향로 발 부분의 토끼 모양이다. 하지만 이 형상은 안정적 지탱을 위한 경직된 있는 모습으로, 이를 보완하여 캐릭터 ‘떡’의 머리를 돌리고 앞발을 올리는 활기찬 동작과 미소 짓는 표정을 그려냈다.

캐릭터의 형태가 구현된 후에는 색채를 활용하여 화면을 풍부하게 만들어야 한다. 캐릭터 디자인의 색채조합은 매우 중요하며, 절적인 조합은 캐릭터의 특징을 다시 한번 상승시켜 캐릭터의 성격을 더욱 잘 전달할 수 있다. 이 그룹의 작품은 앞서 언급한 색채 도출 방법과 색상 동빈법(同頻法)에 근거하여 고려청자의 대표 색(RGB값 : 146,159,138)과 기타 표본 작품에서 추출한 고유 색으로 색채조합을 진행하고 마지막으로 그림자와 하이라이터에 맞추어 디자인을 최종적으로 완성한다. [표4-14]와 같다

[표4-14] 한국의 고려청자 캐릭터 최종 설계도 및 배색

구분	캐릭터 구성			
선녀 -려려	 <p>[그림4-64] 캐릭터 '려려'의 최종 설계도</p>			
	주 색채	보조색	동일 빈도의 색채(同顏色)	포인트 색
				
	고려 청자의 대표적인 색	한국인 선호의 흰색	상감 모란당초문 표현 주자와 상감 모란무늬 은테 대접의 고유한 색채 선정	백석의 피부색
화신 -휘휘	 <p>[그림4-65] 캐릭터 '휘휘'의 최종 설계도</p>			
	주 색채	보조색	동일 빈도의 색채(同顏色)	포인트 색
				
	상감 동자 하엽당초문 원형합의 고유색	한국인 선호의 흰색	고려청자 대표적인 색채와 동일 빈도의 색채(同顏色)의 명도를 낮추어 신발의 색상으로 사용	머리카락의 화염색 피부 색 새 부리 모양의 마스크 색

구분	캐릭터 구성			
도공 -늬늬	 <p data-bbox="578 656 971 685">[그림4-66] 캐릭터 '늬늬'의 최종 설계도</p>			
	주 색채	보조색	동일 빈도의 색채(同頻色)	포인트 색
				
	한국인 선호의 흰색	상감 구름 학무늬 매병의 고유색 상감 매죽학문 매병의 고유색	무	피부 색 머리카락 색
감조관 -김대인	 <p data-bbox="571 1333 985 1362">[그림4-67] 캐릭터 '김대인'의 최종 설계도</p>			
	주 색채	보조색	동일 빈도의 색채(同頻色)	포인트 색
				
	관복 상의의 색채	무	소맷부리와 옷의 목둘레 부분의 색 관복 하단의 무릎을 가리는 부분의 색 혀의 색	피부 색, 머리카락, 수염, 관모, 허리띠, 신발의 색 한국인들이 선호하는 흰색

구분	캐릭터 구성			
요신 -인	 <p data-bbox="568 676 982 705">[그림4-68] 캐릭터 '인(寅)'의 최종 설계도</p>			
	주 색채	보조색	동일 빈도의 색채(同頻色)	포인트 색
				
	한국인 선호의 흰색	주색의 보색(補色)	무	화염의 두가지 색채 명도가 비교적 높은 살색
영물 -떡	 <p data-bbox="588 1323 959 1352">[그림4-69] 캐릭터 '떡'의 최종 설계도</p>			
	주 색채	보조색	동일 빈도의 색채(同頻色)	포인트 색
				
	고려청자의 대표적인 색	무	상감 국화당초문 대접의 고유색. 상감 동자 하엽당초문 원형 합의 고유색	한국인 선호의 흰색

색상 동빈법(同頻法)으로 색채 조합을 진행할 때, 보조색의 작용은 주 색채에 대항하여 서로의 장점을 부각시킬 수 있으며, 차가움, 따듯함, 명도, 순도 등을 균형 있게 만들어주며, 주색의 색상과 차가움, 따듯함, 명도, 채도 모두 일정한 대비 작용을 한다. 하지만 한국의 고려청자 캐릭터 디자인 개발에서 연구자는 의도적으로 캐릭터 ‘김대인’과 캐릭터 ‘떡’에 보조색을 사용하지 않고 대비 효과를 약화시켜 다른 캐릭터들을 부각시키려고 하였다. 그리고 충요오신-인(寅)은 참고한 원형과 선택한 문화유산으로 인해 사용가능한 동일 빈도의 색채가 없다.

음영과 하이라이트는 캐릭터의 입체감과 사실감을 높여주는 동시에, 재질의 상이함을 어느 정도 구현해낼 수 있다. 본 그룹의 캐릭터 디자인에서 고려청자의 대표적인 색과 매개 도자기작품 고유의 색이 사용된 위치에 따라, 상응하는 하이라이트 면적을 늘리고, 이와 조화로운 문양을 사용함으로써 도자기의 질감을 더욱 잘 구현할 수 있다. 반면, 음영 부분을 그릴 때, 연구자는 멀티레이어(Multi Layers) 곱하기법을 사용하였다. 이것은 수치도화(Digital Plotting)에서 광범위하게 사용되는 음영 그리기 방법이다. 구체적인 조작방법은, 먼저 새로운 레이어를 만들고, 레이어 블렌딩모드의 곱하기를 사용한다. 이때 흰색만 사용하여 그리면 자동으로 두 레이어의 동일한 색상이 겹쳐지면서 명도가 낮아진다. 만약 여러 겹의 음영이 필요한 경우 이 조작방식에 레이어를 더 추가하면 된다. 그러나 이 방법은 한계성을 가지고 있는데, 그것은 흑, 백, 그리고 채도가 가장 높은 색채는 사용할 수 없다는 것이다. 예를 들면, 캐릭터 청요오신-인(寅)의 흰색 신체 부분의 음영 부분은 수동적으로 색을 배합해야 한다.

이상의 캐릭터 디자인 개발을 완성한 이후, 모든 캐릭터 들을 한데 조합하여 작품의 일체감과 스토리감을 증가시키며, 조합도는 [그림4-70]과 같다.



[그림4-70] 한국의 고려청자 캐릭터 조합도



## 2.2.2 중국 북송의 여자 캐릭터

한국의 고려청자 캐릭터 디자인과 같이 이후의 편리한 서술을 위해 중국 북송 여자 캐릭터의 직능적 정체와 이름을 제시한다. 캐릭터는 모두 각자의 정체성이 존재하기에 문화유산의 선택에 따라서 그 이름이 결정되며, 그 내용은 [표4-15]와 같다.

[표4-15] 중국 북송여자 캐릭터 네이밍

연번	정체성	한국 이름	한문 이름	디자인 구상
1	선녀 (仙女)	여여	汝姪	‘북송여자’의 ‘여’에서 유래되었다. ‘여(汝)’는 몸치장을 하는 소녀라는 뜻을 지니고 있으며 단아하고 함축적이며 귀여운 선녀의 모습을 구현하였다.
2	화신 (火神)	융융	融融	중국의 ‘화신축음’이라는 전설에서 유래되었다. 캐릭터 화신의 정체성을 구현해냈다. 화염은 열정과 명량함을 상징하는데, 이를 통해 캐릭터의 개구쟁이스럽고 총명한 성격 특징을 구현해냈다.
3	도공 (陶工)	푸푸	小武	소림 무술의 자세에서 유래되었다. 마차 무술을 연마하는 사람들이 항상 입을 약간 벌리고 입김을 내뿜을 때 나는 소리와 같다. 그 과감한 성격과 무술에 능한 도공의 정체성을 구현해냈다.
4	감조관 (監造官)	장대인	張大人	연구자의 부친에서 유래되었다. 연구자의 부친은 ‘경호약사’이다. 마차 고관처럼 보이는 오만한 표정은 바로 연구자의 부친이 경호를 연주할 때의 표정이다.
5	요신 (窯神)	예(豫)	豫	중국 하남성의 약칭‘예(豫)’에서 유래되었다. ‘예(豫)’는 사람이 코끼리를 데리고 있는 모습을 의미한다. 여요(汝窯)의 소재지는 바로 중국의 하남성인데, 요로(窯爐)의 복원 모형이 마차 코를 하늘을 향해 뻗은 코끼리 같다. 그래서 이 요신(窯神)의 이름을 예(豫)로 네이밍하였다.
6	영물 (靈物)	면	燴面	중국 하남성의 전통적인 음식에서 유래되었다. 영물의 이름을 음식물의 이름으로 네이밍하면 사람들에게 더욱 큰 재미와 친근감을 줄 수 있다. 따라서 해당 캐릭터의 이름을 중국 하남성의 전통 음식인 ‘회면(燴面)’을 활용하여 면으로 네이밍하였다.

중국 북송시기의 여요가 후대의 사람들에게 ‘5대 명요’의 우두머리로 여겨지는 가장 중요한 이유는, 연한 하늘 청색 유약을 바른 여자는 산뜻함을 담고 있으며, 따듯하지도 뜨겁지도 않고, 내성적이면서 듬직하여 북송 황족들과 문인, 그리고 사대부들의 색채에 대한 심미적 추구를 만족시켰다. 북송여자의 문양은 극히 드물고(대영박물관에 소장되어 있는 ‘쌍어문타원세’ 뿐이다) 대부분은 개편(開片) 위주로 되어있다. 그 중 해각문(蟹脚紋), 병렬문, 선익문(蟬翼紋), 어자문(魚子紋), 계조문(鷄爪紋)등이 포함되어 있어 매우 높은 심미적인 정취를 지니고 있다. 이상의 중국 북송 여자의 예술적 특징을 결합하여, 우선적으로 캐릭터 활성화를 위한 문화유산과 조형 요소를 정한다.



중국은 오랜 역사를 가지고 있으며 문화유산의 수가 매우 풍부하다. 하지만 이번 캐릭터 디자인 개발의 목적이 북송 여자의 일반화와 홍보라는 점을 고려하여 북송 여자 이외에 지명도가 높은 부차적인 문화재를 중점적 선택 및 여요 유적 주변의 문화유산을 선정하였으며, 그 내용은 [표4-16]와 같다.

[표4-16] 중국 문화유산의 선정


구분	문화유산		
유형 문화유산			
	[그림4-71] 연꽃 모양의 온완(蓮花式溫碗)	[그림4-72] 옥호춘병(玉壺春瓶)	[그림4-73] 청자 병(靑式瓶)
			
	[그림4-74] 아경병(阿鏡瓶)	[그림4-75] 앵무새 모양 향로 뚜껑(鸚鵡須彌爐蓋鈕)	[그림4-76] 지추병(紙鎚瓶)
			
[그림4-77] 해바라기 꽃잎 모양 잔탁(葵瓣式盥鉢)	[그림4-78] 청명상하도(清明上河圖) 국부		
무형 문화유산			
	[그림4-79] 화신축음	[그림4-80] 소림무술	[그림4-81] 양가(秧歌) 복식
			
[그림4-82] 하남성의 약창예(豫)	[그림4-83] 병렬무늬	[그림4-84] 경호(京胡)	
민속 유산			
	[그림4-85] 북송여복	[그림4-86] 북송관복	[그림4-87] 마가서회(馬街書會)
기념물			
	[그림4-88] 여요 유적 복원 모형	[그림4-90] 아시아 코끼리	[그림4-91] 중국의 Derby's Parakeet(中國大紫胸鸚鵡)

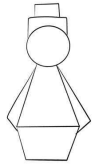

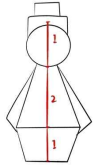



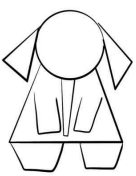

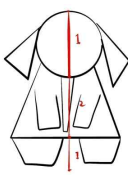


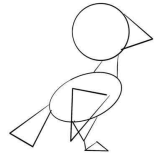

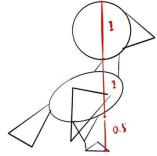
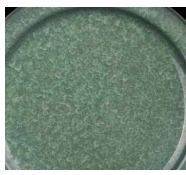

위의 표와 같이, 유형 문화유산으로는 북송여자 중 기형이 비교적 높은 연꽃 모양의 온완(蓮花式溫碗), 옥호춘병(玉壺春瓶), 청자 병(膽式瓶), 아경병(鵝頸瓶), 앵무새 모양 향로 뚜껑(鸚鵡形熏爐蓋鈕)을 선정하였다. 여자 작품 중 수가 가장 많은 세(洗)와 반(盤)은 구조가 너무 납작하여 캐릭터 디자인에 참고 대상으로 정하기 어렵다. 그 외에 북송의 저명한 화가인 장택단(張擇端)이 그린 청명상하도(清明上河圖)의 국부를 참고하였다. 청명상하도는 북송의 도성 변경(현재 하남성 개봉시)의 모습과 당시 사회 각 계층 인민의 생활 형편을 그려낸 작품으로 이 작품에서 화면속 인물의 용모와 기색, 자세를 참고하여 캐릭터 디자인에 활용할 수 있다. 무형 문화유산으로는 화신축융(火神祝融), 소림무술, 대영양가(大營秧歌), 하남성의 약칭‘예(豫)’와 그에 내포된 의미, 여자의 빙렬무늬 개편, 용문(龍紋) 조형을 선정하였다. 민속유산으로는 북송여복, 북송관복, 마가서회(馬街書會), 경호(京胡), 하남성 평정산시 박물관의 여요 생산 연출과 보풍현 마가서회의 공연 장면을 선정하였다. 기념물로는 보풍현 여요유적관의 여요 복원 모형, 아시아 코끼리, 중국의 Derby's Parakeet(中國大紫胸鸚鵡)를 선정하였다.

참고 할 문화유산이 정해지면, 문화유산의 외형에 근거하여 캐릭터의 외적요소 중 형상언어, 참고 할 원형, 등신 비율을 종합적으로 고려해야 한다. 제3장 문화유산의 활성화를 위한 캐릭터 개발 부분에서는, 이 그룹 캐릭터 디자인의 형상언어는 원형을 위주로 하고, 직사각형과 삼각형은 부차적으로 사용하여 곡선과 직선의 대비를 강화한다. 캐릭터의 참고 할 원형은 인류를 위주로 하고 신수나 동물의 조형을 부차적으로 사용한다. 그리고 캐릭터의 등신 비율은 주로 1:1:0.5의 등신 비율을 사용하고, 부차적으로 1:2:1, 1:0.5:0.5의 등신 비율을 사용한다.

그리고 이상의 내용을 종합하여 북송 여자 캐릭터 디자인 개발의 기본 아이디어를 얻게 되었다. 캐릭터 디자인은 북송 여자작품과 여요의 복원 모형을 중심으로 기타 문화유산 중 의복과 장신구, 문양, 연출, 신화와 전설 등 소재를 결합하여 참고한 원형에 따라 디자인을 구상한다. 따라서 문화유산 활성화를 위한 캐릭터의 디자인 개발을 위하여 선택한 문화유산은 [표4-17]과 같다.

[표4-17] 중국 북송여자 캐릭터의 외적요소와 문화유산의 결정

구분	한국 고려청자 소재		
선녀 - 여여	형상언어, 참고원형, 등신 비율  		
	형상언어	[그림4-6] 소녀	등신 비율 (1:1:0.5)
문화유산			 
	[그림4-71] 연꽃 모양의 은완(蓮花式溫碗)	[그림4-72] 옥호춘병(玉壺春瓶)	[그림4-85] 북송여복, [그림4-83] 병렬무늬
화신 - 용용	형상언어, 참고원형, 등신 비율  		
	형상언어	[그림4-43] 소년	등신 비율 (1:1:0.5)
문화유산			
	[그림4-73] 청자 병(膽式瓶)	[그림4-79] 화신축융(火神祝融)	[그림4-81] 양가(秧歌) 복식
도공 - 푸푸	형상언어, 참고원형, 등신 비율  		
	형상언어	[그림4-43] 소년	등신 비율(1:1:0.5)
문화유산			
	[그림4-74] 아경병(挈頸瓶)	[그림4-88] 여요 생산 연출	[그림4-80] 소림무술




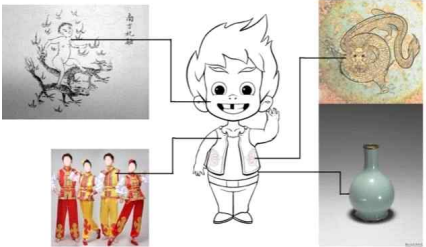


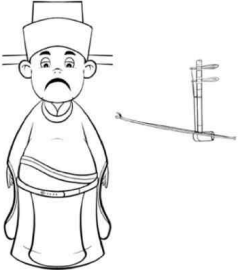
구분	한국 고려청자 소재		
감조관 -장대인	형상언어, 참고원형, 등신 비율  		
	형상언어	[그림4-92] 노령 남성	등신 비율(1:2:1)
문화유산			
	[그림4-86] 북송관복	[그림4-76] 지주병(紙透甁) [그림4-78] 청명상하도(淸明上河圖) 국부	[그림4-84] 경호(京湖) [그림4-87] 마가서회(馬街書會)
요신 -예	형상언어, 참고원형, 등신 비율  		
	형상언어	[그림4-90] 아시아 코끼리	등신 비율(1:2:1)
문화유산			
	[그림4-82] 하남성의 약칭'예'(豫) (사람이 코끼리를 데리고 있는 모습을 의미)	[그림4-88] 여요 유적 복원 모형	
영물 -면	형상언어, 참고원형, 등신 비율  		
	형상언어	[그림4-91] 중국의 Derby's Parakeet(中國大紫胸鸚鵡)	등신 비율(1:1:0.5)
문화유산			
	[그림4-83] 빙렬무늬	[그림4-75] 앵무새 모양 향로 뚜껑(鸚鵡形熏爐蓋鈕)	

위의 표에 근거하여 다음과 같이 정리할 수 있다. ‘여자선자-여여’는 북송시대의 의복과 장신구를 착용한 소녀의 모습인데, 그중 체형 디자인은 옥호춘병의 몸체를 참고할 수 있고, 머리 부분의 변발은 연꽃 모양의 온완을 참고할 수 있으며, 일부 의복과 장신구의 문양에는 병렬무늬를 적용하여 아름다움, 선량함, 귀여움을 담아낼 수 있다. ‘여요 화신-용용’은 용문 양가(秧歌) 조끼를 착용한 소년의 모습인데, 그중 신체조형과 한복의 문양은 청자 병의 몸체를 참고할 수 있고, 행동은 양가의 무용 조형을 참고할 수 있다. 그리고 화신의 특징을 구현하기 위하여 머리카락은 화염의 형상 그대로 디자인하여 요란하고, 장난이 심하고, 총명한 성격을 표현할 수 있다. ‘여요 도공-푸푸’는 도공의 제복을 착용하고 있으며, 행동은 소림 무승(武僧)의 무술을 연마하는 자세를 참고 하였다. 그중 신체의 조형은 아경병을 참고하여 용감하고 안정적이며, 내성적이면서 듄직하게 표현할 수 있다. ‘여요 감조관-장대인’의 체형도 아경병을 참고하여 배가 비교적 큰 모양으로 디자인할 수 있다. 그리고 손에 경호(京胡)를 들고 연주하는 모습으로 중국 특유의 민속문화인 마가서회를 구현하여 스스로 고결함을 인정하는 거만한 성격 특징을 표현해낸다. 그 외에도 북송왕조 시기의 관복에 따라 엄밀히 디자인하여 감조관의 정체성을 구현해냈다. ‘여요 요신-예(豫)’의 참고한 원형은 아시아 코끼리인데, 중국 하남성의 약칭은 예(豫)이다. 예(豫)는 사람이 코끼리를 데리고 있는 모습을 의미한다. “하남성이 위치한 중원지방의 야생 코끼리는 북송왕조 초기에 한바탕 힘써 버티다가 자취를 감추었다. 그리고 이후에는 주로 동남지역과 서남지역의 북회귀선 남북일대에 분포되어 있다.”<sup>104)</sup> 이 캐릭터는 예(豫)의 의미와 코끼리의 형상, 그리고 청량사 여요 유적관의 여요 복원 모형을 결합하여 설계되었다. ‘여요 소충-면’의 외형은 앵무새 모양 향로 뚜껑의 형상과 중국 특유의 Derby’s Parakeet를 결합하여 참고 대상으로 정하고 호기심이 많은 성격 특징을 살려 디자인하였다.

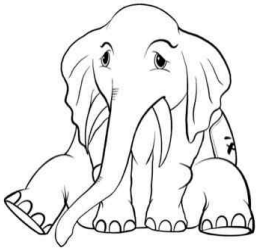

기본적인 구상이 완성되면, 그 형상을 간략한 스케치와 화선도로 그리고, 문화유산의 활용에 대하여 세부 내용은 [표4-18]과 같다.

104) 程民生, 『宋代大象的自然与社會生態』, 中原文化研究, 2021(9):3, p.48.

[표4-18] 중국의 북송여자 캐릭터의 화선도 및 사용한 문화유산의 세부적 내용

캐릭터	화선도	사용한 문화유산의 세부적 내용
여여		
	[그림4-93] 캐릭터 '여여'의 화선도	[그림4-94] 캐릭터 '여여'에 사용된 문화유산의 상세도
용용		
	[그림4-95] 캐릭터 '용용'의 화선도	[그림4-96] 캐릭터 '용용'에 사용된 문화유산의 상세도
푸푸		
	[그림4-97] 캐릭터 '푸푸'의 화선도	[그림4-98] 캐릭터 '푸푸'에 사용된 문화유산의 상세도
장대인		
	[그림4-99] 캐릭터 '장대인'의 화선도	[그림4-100] 캐릭터 '장대인'에 사용된 문화유산의 상세도



캐릭터	화선도	사용한 문화유산의 세부적 내용
예(豫)		
	[그림4-101] 캐릭터 '예(豫)'의 화선도	[그림4-102] 캐릭터 '예(豫)'에 사용된 문화유산의 상세도
면		
	[그림4-103] 캐릭터 '면'의 화선도	[그림4-104] 캐릭터 '면'에 사용된 문화유산의 상세도

캐릭터 '여여'는 북송의 여복을 입고 있는데, 그중 저고리류, 적삼류, 배자(褙子)류, 반비(半臂)류는 모두 여성의 의복과 장신구 중 상의에 속한다. “저고리류와 적삼류는 주로 하반신의 긴 치마를 맞추기 위하여 만들어지는 것으로, 의복과 장신구 디자인이 기본적으로 같으며, 보편적으로 짧고 작게 제작하여 매우 간결하다.”<sup>105)</sup> 그리고 몸의 모양은 옥호춘병 테두리의 조형을 활용하고, 말총머리는 연꽃 모양의 온완 테두리의 조형을 활용하여 디자인함으로써 형상이 독특하고 아이덴티티(Identity)가 비교적 높다. 문양은 대영박물관에서 소장하고 있는 ‘전세북송 여자원족세(傳世北宋汝瓷圓足洗)’의 빙렬무늬를 활용하였으며, 직적 빙렬무늬 브러쉬 를 제작하여 캐릭터의 적삼과 배자에 사용하였다.

캐릭터 '용용'은 민간 전통 양가의 조끼를 착용하고 있으며, 화신의 정체성에 따라 조금 개선하여 디자인하였다. 이 캐릭터의 오관은 주로 '화신축용' 초상화를 참고로하여 창작되었고 몸의 형상은 청자 병 테두리의 조형을 활용하여 디자인하

105) 李燕, 『論宋代女性服飾的藝術表現形式研究』, 藝術品鑒, 2014(12):2, p.61.

였으며 조끼에는 용문(龍紋) 문양을 사용하였다. 맨 처음으로 디자인할 때에는 청동기의 용문 조형을 사용하였다. 그런데 연구자의 동기는 용문과 유사한 요점(窯粘)<sup>106)</sup> 형상의 여자 찻잔 모조품을 만들어 냈다. 연구자의 재창작을 통하여 용 한 마리를 다시 그려냈다. 그리고 앞서 제작한 당초문 브러쉬의 제작 과정에 따라 Procreate 프로그램을 활용하여 용문 브러쉬를 제작하여 캐릭터 ‘용용’에 사용하였고, 제작 과정은 [표4-19]와 같다.

[표4-19] 용문(龍紋) 브러쉬의 제작과정

1. 찻잔위의 요점(窯粘) 형상 결정	2. 요점형상에 근거한 용문(龍紋) 제작	3. 브러쉬(Brush) 최종 효과
		
[그림4-105] 요점	[그림4-106] 용문 브러쉬 제작	[그림4-107] 용문 브러쉬 최종효과

캐릭터 ‘푸푸’의 신체 조형은 아경병 테두의 조형을 활용하여 복부가 비교적 충만하고 윤택하다. 또한, 작가가 평정산시(平頂山市) 박물관에서 촬영한 여요 생산 연출에서 배우가 착용한 의상에 따라 디자인 하였다. 그리고 이 캐릭터의 정체를 한명의 무술고수로 정하고 소림사 무승의 형상을 도입시켜 캐릭터의 자세와 허리띠를 설계하였다.

캐릭터 ‘장대인’의 관복, 관모, 허리띠 모두 북송왕조시기 관복의 양식과 색채에 따라 엄밀히 디자인하였으며, 폐슬(蔽膝) 부분에는 회자문을 사용하고 체형은 지추병(紙槌瓶) 테두리의 조형을 활용하여 디자인하였다. 그리고 오관은 청명상하도에 그려진 한 문인의 용모특징을 참고하여 디자인 하였으며, 경호라는 중국의 전통 악기를 활용하여 독특한 민속문화를 구현하였다. 장대인이 연주 중 스스로 고결함을 자임하는 거만한 표정은 마가서회의 나이든 예능인을 참고하였다.

캐릭터 ‘예(豫)’의 참고한 원형은 아시아 코끼리이다. 그 이유는 여요 유적지가 중국의 하남성에 위치하여 있는데, 하남성의 양칭은 예(豫)이며, 예(豫)는 사람이

106) 요점(窯粘): 소성과정에서 도자기 표면에 달라붙는 알갱이 부착물을 의미한다. 고대의 낮은생산력 수준으로 나타낸 현상이며 현대에는 문양 창작수단으로 활용하여 불활실성 강함



코끼리를 데리고 있는 모습을 의미하기 때문이다. 그리고 고대시기 이 지역에는 아시아 코끼리 군체가 존재 하였지만 인류활동과 기후의 변화로 인하여 점차 남쪽으로 이동하기 시작하였고 현재 야생 코끼리는 이미 하남성에서 볼 수 없게 되었다. 그리고 연구자가 평정산시 보풍현 청량사의 여관요유적(汝官窯遺迹) 전시관을 답사하면서 촬영한 여요 복원 모형은 마치 코를 허공으로 뻗은 코끼리 같았으며, 이것도 이전의 생각과 일치하였다. 하지만, 맨 처음으로 디자인할 때 한 마리의 아프리카 코끼리를 참고하여 설계하였는데, 작품을 완성한 이후, 연구자는 우연히 아시아 코끼리와 아프리카 코끼리는 형체의 크기 이외에도 세가지 중요한 차이점이 있다는 것을 발견하였다. 첫째는, 아시아 코끼리의 귀와 상아 모두 비교적 작다는 점이다. 둘째는, 아시아 코끼리의 코끝에는 돌기가 1개뿐이라 음식을 코로 말아서 들어올릴 수 있고 반면, 아프리카 코끼리의 코끝에는 돌기가 2개 있어서 음을 집을 수 있다는 점이다. 셋째는, 아시아 코끼리의 머리에는 혹처럼 솟아있는 곳이 한군데가 있고 반면, 아프리카 코끼리는 머리 양쪽이 혹처럼 솟아 있다는 점이다. 따라서 연구자는 이러한 차이점에 근거하여 신속하게 캐릭터 디자인을 수정하였다.

캐릭터 ‘면’의 참고한 원형은 한 마리의 Derby’s Parakeet이다. 유형 문화유산으로는 여요 천청유(天靑釉) 앵무새 모양 향로 뚜껑을 선정하였으며, 이 두 부분을 결합하여 캐릭터 ‘면’을 디자인하였다. 그리고 캐릭터의 디테일을 풍부하게 만들기 위하여 빙얼문 장식 목걸이를 추가하였다.

캐릭터의 화선도가 완성되면서 캐릭터의 외적 형상(形狀)과 형상(形象)도 기본적으로 완성되었다. 하지만 아직 스토리텔링을 더한 콘셉트와 캐릭터의 성격에 근거하여 매개 캐릭터의 자세와 표정에 대하여 디자인 추출을 진행할 필요가 있다. 이를 통하여 캐릭터의 형태표현을 실현하여 이후 캐릭터들을 한데 모아두었을 때, 작품의 일체감과 스토리를 풍부하게 해야한다. 이번 캐릭터 디자인 개발은 도자기가 성공적으로 구워져 가마에서 꺼낼 때 매개 캐릭터의 표정과 행동으로 장면을 구상하였다. 따라서 매개 캐릭터는 풍부한 생동감, 활발함, 민첩함을 지니고 있어야 한다. 이를 바탕으로 캐릭터의 자세와 표정에 대하여 디자인 추출을 진행하고, [표4-20]과 같다.

[표4-20] 중국 북송여자 캐릭터의 디자인 추출

캐릭터	자세와 표정의 재설계	참고 대상	캐릭터	자세와 표정의 재설계	참고 대상
여여			용용		
	[그림4-108] 캐릭터 '여여'의 디자인 추출 화선도	[그림4-77] 해바라기 꽃잎 모양 잔탁(葵瓣式盞托)		[그림4-109] 캐릭터 '용용'의 디자인 추출 화선도	[그림4-110] 양가(秧歌) 무용 동작
푸푸			장대인		
	[그림4-111] 캐릭터 '푸푸'의 디자인 추출 화선도	[그림4-80] 소림무술		[그림4-112] 캐릭터 '장대인'의 디자인 추출 화선도	[그림4-113] 연구자 부친의 경호(京胡) 연주
예(豫)			먼		
	[그림4-114] 캐릭터 '예(豫)'의 디자인 추출 화선도	[그림4-89] 유적 복원 모형		[그림4-115] 캐릭터 '먼'의 디자인 추출 화선도	[그림4-116] 고개를 넓게 가우뚱하는 앵무새

캐릭터 '여여'의 참고한 대상은 영국의 대영박물관에 소장되어 있는 북송의 여자작품 '해바라기 꽃잎 모양 잔탁(葵瓣式盞托)'이다. 이 작품을 처음 보았을 때부터 그 우아한 형태에 매료되었는데, 그 모습은 마치 한 명의 우아하고 고상한 소녀가 조신한 걸음걸이로 두 팔을 뻗고 천천히 걸어오면서 자신의 의복과 장신구를 선보이는 것 같았다. 이러한 상상을 기반으로 연구자는 캐릭터 성격의 정체성을 결합하여 캐릭터 '여여'의 새로운 자세와 표정을 그려냈으며, 치마 부분을 금보(禁步)를 추가하여 고대 여성들의 의복과 장신구의 특징에 부합되도록 만드는 동시에 캐릭터의 디테일도 더욱 풍부하게 만들었다.

캐릭터 '용용'의 참고한 대상은 양가 단체 공연 때의 장면으로 행동의 폭이 넓고, 기세가 드높다. 캐릭터의 성격을 결합시켜 화기에애하고 폭넓은 행동과 비교적 과장된 표정을 그려냈다.

캐릭터 ‘푸푸’의 참고 대상은 소림무술의 오보권 제3식 ‘마보가타(馬步架打)’라는 체계적인 무술 동작이다. ‘마보가타’는 “오른발은 착지하고, 왼쪽으로 몸을 90° 회전시키고, 아래는 쭉그려서 마보(馬步) 자세를 취한다. 동시에 왼쪽 주먹을 펴고 팔을 굽혀 올리고, 오른쪽 주먹은 앞으로 내민다. 이때 시선은 오른쪽을 주시한다.”<sup>107)</sup> 이 자세와 캐릭터의 성격에 근거하여 캐릭터 ‘푸푸’의 새로운 무술 자세와 표정을 그려냈다.

캐릭터 ‘장대인’의 참고한 대상은 연구자의 부친이 경호(京胡)를 연주할 때 보여주는 자세와 표정이다. 여기에 이미 정해진 캐릭터의 성격 특징을 결합하여 캐릭터 ‘장대인’의 새로운 포즈와 오만한 표정을 그려냈다.

캐릭터 ‘예(豫)’의 참고한 대상은 청량사 여요 유적관의 여요 복원 모형으로, 우뚝 솟은 굴뚝과 큰 가마는 마치 코끼리의 코와 몸 같다. 이러한 형상에 근거하여 캐릭터 ‘예(豫)’의 새로운 자세와 즐거운 표정을 그려냈다.

캐릭터 ‘면’의 참고한 대상은 연구자가 우연히 찾아낸 고개를 가우똥하고 있는 앵무새의 사진인데, 그 호기심 많은 표정이 매우 귀여워 보였다. 그래서 이러한 형태에 근거하여 캐릭터 ‘면’의 고개를 가우똥하고 있는 모습과 호기심이 가득찬 표정을 그려냈다.

캐릭터의 형태가 구현된 후에는 색채를 활용하여 화면을 풍부하게 만들어야 한다. 활성화를 위한 캐릭터 디자인의 색채 조합은 캐릭터의 특징을 다시 한번 상승시켜 캐릭터의 성격을 더욱 잘 전달할 수 있다. 이 그룹의 작품은 앞서 언급한 색채 도출 방법과 색상 동빈법에 근거하여 북송 여자의 고유색을 추출하여 색채 조합을 진행한다. 그러나, 현존하는 북송 여자는 대부분 중국 이외의 박물관이나 개인 수집가들의 손에 있다. (예: <표2-7> 북송에서 전해져 내려오는 여자 통계표) 그리고 촬영한 시간, 장소, 일조조건 일정하지 않기 때문에 색차가 아주 심하다. 그래서 연구자는 북송여자를 가장 많이 소장하고 있는 국립고궁박물관(타이페이)과 베이징 고궁박물관 공식 홈페이지에 제시된 북송 여자의 이미지를 선정하여 고유색을 추출하였다. 이 두 개 그룹의 이미지는 다른 이미지에 비해 촬영한 환경과 시간, 일조 조건이 비교적 통일되어 있고, 색차가 상대적으로 적으며 북송 여자의 고유색과 매우 유사하다. 이로써 추출한 자기 표면 고유색에 대한

107)) <https://baike.baidu.com/item/五步拳/6724021?fr=aladdin>, 2021.11.23.

정확도를 더욱 보장할 수 있다. 그리고 중국 하남성 여요박물관에서 연구자가 촬영한 이미지를 참고하여 비교 및 확인해 보았으며, [그림4-117]<sup>108)</sup>과 같다.

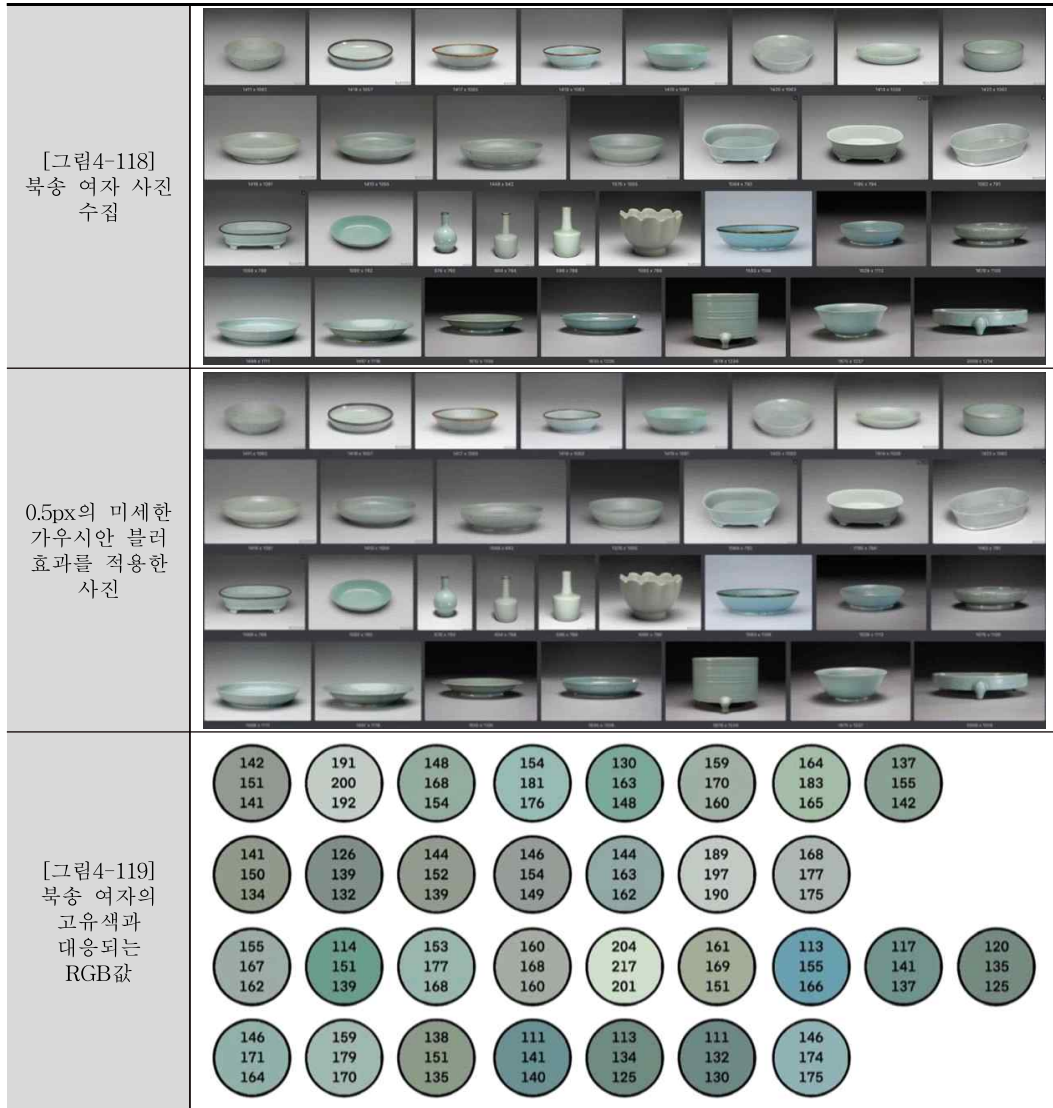


[그림4-117] 서로 다른 색상의 여자 조각

앞서 언급한 환경광이 색에 미치는 영향의 원리에 따라서, 연구자는 박물관 2곳의 북송여자 이미지 37폭을 수집하였다. 그리고 베이징 고궁박물관에서 소장하고 있는 화재로 인하여 심각하게 변색된 세 6점을 배제하고, 최종적으로 31점의 북송여자 작품을 선정하였다. 하지만 일부분의 자기의 표면에는 불규칙한 먼, 개편, 파손, 변색 등의 요인이 나타나 고유색 추출 과정이 매우 힘들고 비교적 큰 오차가 발생하였다. 이를 해결하기 위하여 연구자는 수집한 도자기 사진을 Affinity Photo 프로그램에서 0.5px의 미세한 가우시안 블러 효과를 적용시켜 색채 도출에 영향을 주는 외부 요소 중 일부분을 제거하였다. 그 목적은 오차를 더욱 감소시키는 것이며, 이를 통하여 대응되는 고유색과 RGB값을 추출 과정은 [표4-21]과 같다.

108) 2021.07.27 중국하남성 여요(汝窯)박물관에서 촬영자료





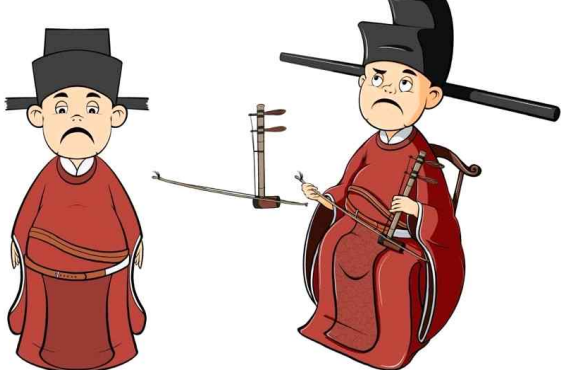
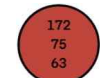
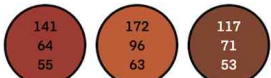
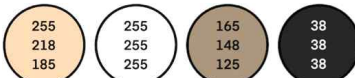
[표4-21] 북송여자의 고유색 도출

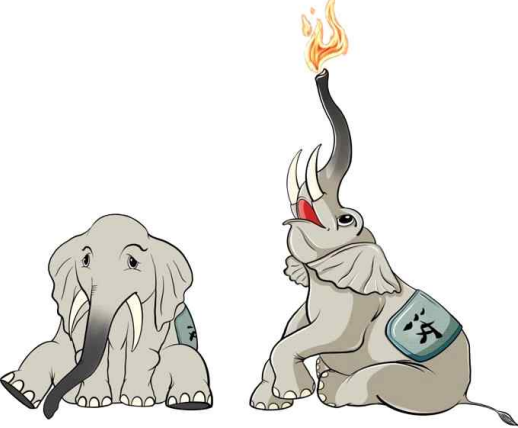

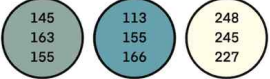
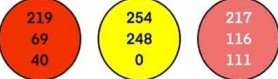



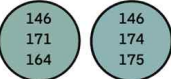



이후 추출한 모든 고유색 RGB값으로 각각 간단하게 산술평균값을 계산하여 145,163,155의 RGB값을 얻었으며, 이에 대응하는 색채도 얻었다. 이 색채는 본 그룹의 디자인에서 북송 여자를 대표하는 색이다. 그리고 추출된 기타 고유색은 동일 빈도의 색채로 사용할 수 있으며, 최종 설계도 및 배색은 [표4-22]와 같다.





구분	캐릭터 구성			
도공 -푸푸	 <p data-bbox="571 637 971 666">[그림4-122] 캐릭터 '푸푸'의 최종 설계도</p>			
주 색채	보조색	동일 빈도의 색채(同頻色)		포인트 색
				
하늘색 원족 세(圓足洗)의 고유색을 옷에 사용	무	수선분(水仙盆)의 고유색을 바지와 헤어 밴드(hair-band)에 사용 별구완(撇口碗) 고유색의 명도를 낮추어 옷의 가장자리 부분과 허리띠에 사용		피부색 별구완(撇口碗) 고유색의 명도를 낮추어 신발과 머리카락에 사용 의복의 안감 등 부분에는 흰색을 사용
감조관 -장대인	 <p data-bbox="571 1342 971 1371">[그림4-123] 캐릭터 '장대인'의 최종 설계도</p>			
주 색채	보조색	동일 빈도의 색채(同頻色)		포인트 색
				
관복의 색채	무	관리 예복의 폐슬(蔽膝) 색채, 허리띠의 색채 의자의 색채는 경호(京胡)의 주색을 사용		피부색 옷깃 등 부분에는 흰색을 사용 경호(京胡)의 기타 두 가지 색채 사용

구분	캐릭터 구성			
요신 -인				
	[그림4-124] 캐릭터 '예(豫)'의 최종 설계도			
	주 색채	보조색	동일 빈도의 색채(同頻色)	포인트 색
				
수선분(水仙盆)의 고유색을 피부에 사용	무	복숭 여자의 대표색채를 등부분의 패킹(packing) 하늘색 원족세(圓足洗)의 고유색을 패킹(packing)의 가장자리 부분과 상아에 사용	화염의 두가지 색. 명도가 비교적 높은 살색	
영물 -면				
	[그림4-125] 캐릭터 '면'의 최종 설계도			
	주 색채	보조색	동일 빈도의 색채(同頻色)	포인트 색
				
하늘색 원족세(圓足洗)의 고유색을 몸체에 사용	주색채를 약간 조정 한 이후의 보색(補色)을 부리와 발(톱)에 사용	심복반(深腹盤)의 고유색을 머리 부분에 사용 삼족존승반(三足尊承盤)의 고유색을 꼬리 부분에 사용	복부 등 부분에는 흰색을 사용 진홍색 목걸이	



색상 동빈법으로 색채 조합을 진행할 때, 보조색의 작용은 주 색채에 대항하여 서로의 장점을 부각시킬 수 있으며, 차가움, 따듯함, 명도, 순도 등을 균형 있게 만들어주며, 주색의 색상과 차가움, 따듯함, 명도, 채도 모두 일정한 대비 작용을 한다. 하지만 북송 여자 콘셉트의 활성화를 위한 캐릭터 디자인에서 연구자는 의도적으로 캐릭터 ‘푸푸’, ‘장대인’, ‘예(豫)’에 보조색을 사용하지 않고 대비 효과를 약화시켜 캐릭터 ‘여여’와 ‘용용’을 부각시키고자 하였다. 그리고 ‘면’의 정체는 한마리의 영물로 형태가 비교적 작다. 따라서 보조색은 사용한다고 하여도 주요 캐릭터에 큰 영향을 미치지 않는다.

음영과 하이라이트는 캐릭터의 입체감과 사실감을 효율적으로 높여주는 동시에, 재질의 상이함을 어느 정도 구현해낼 수 있다. 본 그룹의 캐릭터 디자인에서도 자기 재질을 가진 신체 또는 의복 부분에, 상응하는 하이라이트 면적을 늘리고, 이와 조화로운 문양을 사용함으로써 도자기의 질감을 더욱 잘 구현할 수 있었다. 반면, 음영 부분을 그릴 때, 연구자는 여전히 멀티레이어 곱하기법을 사용하여 효과를 보장하는 동시에 음영 그리기의 효율을 높였다.

이상의 캐릭터 디자인 개발을 완성한 이후, 모든 캐릭터 들을 한데 조합하여 작품의 일체감과 스토리감을 증가시키며, 조합도는 [그림4-126]과 같다.



[그림4-126] 중국의 북송여자 캐릭터 조합도

## 2.3 캐릭터의 3D 모델링

캐릭터 디자인 개발이 완성되면, 후기의 문화상품 개발을 위하여 2차원적인 캐릭터를 3차원적인 캐릭터로 전환하여야 한다. 수많은 3차원 모델링(Modeling) 프로그램을 선택함에 있어서, 이번 캐릭터 모델링은 정밀도에 대한 요구가 높지 않지만, 텍스처링(Texturing)과 재질에 대한 요구가 비교적 높은 상황이다. 이러한 상황에 근거하여 여러번의 시도를 거친 이후 노마드(Nomad) 프로그램을 선택하여 3D 모델링과 조각을 진행하였다. 그리고 프로크리에이트(Procreate) 프로그램을 사용하여 텍스처링을 진행하였다.

노마드는 헥사 노마드(Hexanomad) 회사가 내놓은 하나의 멀티 플랫폼(Multi-Platform)이다. 이 프로그램은 애플펜슬(Apple Pencil)로 창작할 수 있는 3D 조각 프로그램이다. 이 프로그램에는 기본적인 조각 기능, 주름, 이동, 팽창, 평활, 불 연산(Boolean Operation) 등 도구가 포함되어 있으며, 다이내메쉬(Dynamesh) 기능이 지원되고 모형의 제작이 정확하다. 그리고 에디트 스플라인(Edit Spline)의 배치가 합리적이고 조각이 비교적 편리하다. 하지만 이 프로그램은 텍스처링을 진행하는데 한계가 있다. 색칠은 큰 면적에만 할 수 있고 브러쉬는 사용할 수 없으며, 비교적 복잡한 텍스처링은 그릴 수 없다. 이러한 문제점을 해결하기 위하여 이번 개발에서는 프로크리에이트 프로그램도 사용하여 복잡한 텍스처링을 그렸다.

프로크리에이트는 새비지 인터랙티브(Savage Interactive)에서 출시한 iPad용 페인트 소프트웨어(Paint Software)이다. 강대한 브러쉬 툴(Tool)을 갖추고 있고, 브러쉬를 자체적으로 제작할수 있으며, 다양한 컬러 양식을 지원한다. 레이어, 마스크, 자유변환, 알파 채널(Alpha Channel), 색상 조절 등 기능들도 모두 갖추고 있다. 5.2버전이 출시되면서 3D 모형의 도입과 UV 텍스처링 직접 제작의 기능이 지원되면서 3D 모형의 색칠 작업이 매우 편리해졌다. 따라서 노마드와 프로크리에이트를 모두 사용함으로써 이번 3D 모델링의 요구를 모두 충족시킬 수 있다.

캐릭터 디자인은 형상언어 중 직사각형, 원형, 삼각형의 기초에 따라 그려졌으며, 3D 모델링에서도 이 세가지 형상을 기초로하여 세가지 파생체인 입방체, 구체, 원기둥, 원환(圓環), 원추로 전체 형상을 쌓고, 여기에 여러 가지 조각툴을 활용하여 디테일을 만들어낸다. 이러한 아이디어에 따라, 본 절에서는 캐릭터 ‘려려’

로 3D 모형 제작의 전반적인 제작 프로세스를 상세히 서술하고자 한다. 그리고 이외의 캐릭터들은 디자인이 완성된 모습만 제시한다.

첫 번째: 머리 모델링. 노마드 프로그램에 캐릭터의 설계도를 불러오고, 구체를 만들고 미리 이미지 시메트리(Image Symmetry) 기능을 켜고, 뒤이어 드래그(Drag), 팽창, 핀칭(Pinching), 평활 도구를 이용하여 캐릭터의 머리 모양을 조소한다. 그런 다음 불 연산 기능으로 눈의 위치에 움푹을 파내는 동시에 가장자리 부분을 평활하게 만든다. 마지막으로 납작하게 눌러둔 두 개의 구체를 안구로 배치하고 에디트 스플라인의 밀도를 높인다. 에디트 스플라인의 밀도가 UV 텍스처링을 그릴 때의 정확도를 결정하기 때문에 [그림4-127]과 같이 진행한다.



[그림4-127] 캐릭터 '려려'의 머리 모델링

두 번째, 표정 그리기 및 반복적인 수정. 제작 완료된 머리 모형의 UV를 펴고, obj 형식으로 프로크리에이트 프로그램에 불러온다. 뒤이어 컬러바(Colour Bar)에서 텍스처링을 그리고, 머리는 살색 그대로 그린다. 그리고 캐릭터의 설계도에 따라서 입과 눈동자를 그린다. 마지막으로 광원의 위치를 조정하면서 모형의 전반적인 세부사항을 관찰하여 결점과 어긋나는 부분을 찾아낸다. <그림 4-125> 이 부분은 캐릭터의 기색과 자태, 표정을 제작하는 과정으로, 캐릭터의 모형과 설계도의 비교를 통하여 만족스러운 효과에 도달할때까지 두 개의 프로그램을 여러 차례 바꾸어 가면서 관찰하고 수정하여야 하며, [그림4-128]과 같다.



[그림4-128] 캐릭터 '려려'의 표정 그리기

세 번째, 머리부분 기타 모형의 모델링. 눈썹과 머리위의 장식품은 원형튜브 (Circular Tube) 도구를 사용하여 모델링하였다. 그리고 펀칭과 평활 도구로 조각하여 형태를 갖추었다. 머리카락은 재단된 구체와 주름, 팽창, 평활 도구를 활용하여 조각하였다. 그리고 모형을 조합하고 캐릭터의 설계도와 비교하여 각 모형 간의 크기와 비율이 맞아떨어지도록 하였고, [그림4-129]와 같다.



[그림4-129] 캐릭터 '려려' 머리부분 기타 모형의 모델링

네 번째, 신체 모델링. 캐릭터 '려려'의 옷의 목둘레, 소맷부리, 땡기는 원형튜브를 사용하여 모델링하였다. 그리고 드래그, 핀칭, 주름, 마스크, 평활도구를 활용하여 조각하였다. 상의, 치마, 소매 부분은 레이스(Lathe)를 사용하여 모델링하고 주름, 드래그, 팽창, 마스크, 평활 도구를 사용하여 조각하였다. 손과 다리는 원기둥을 사용하여 쌓아올리는 방식으로 모델링을 진행하였다. 뒤이어 복셀머지(Voxel Merge)를 사용하여 전체를 연결시키고 드래그, 핀칭주름, 평활 도구를 사용하여 조각하였다. 마지막으로 마스크 기능에서 엑스트랙트(Extract)를 사용하여 신발을 제작하였다. 그리고 최종적으로 모형을 조합하여 문제점을 찾아내고 [그림4-130]와 같이 수정을 가하였다.



[그림4-130] 캐릭터 '려려'의 신체 모델링

다섯 번째, 텍스처링 그리기. 모형 제작이 완성되면, 이후에 색칠을 더욱 간편하게 하기 위하여 동일한 색상의 모델로 심플 머지(Simple Merge)를 진행해야 한다. 그리고 매개 모형의 UV를 펴고 obj 형식으로 프로크리에이트(Procreate) 프로그램에 불러온다. 마지막으로 다양한 브러쉬를 활용하여 UV 텍스처링 작업을 진행하여 최고의 복원을 달성하며, [그림4-131]과 같다.

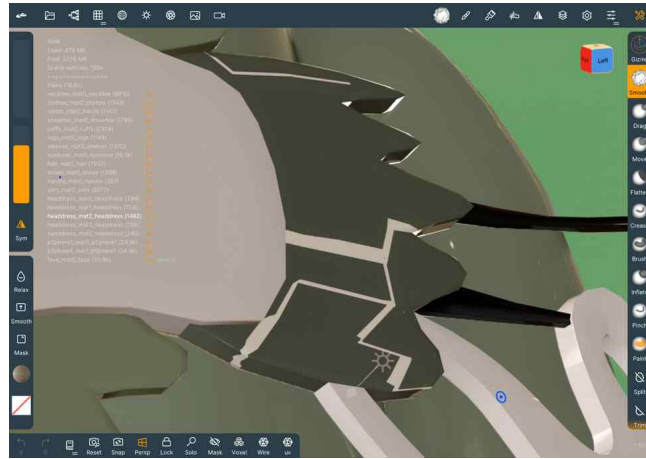


[그림4-131] 캐릭터 '려려'의 텍스처링 그리기

여섯 번째, 렌더링 이미지 뽑기. 프로크리에이트 프로그램에서 텍스처링을 그려낸 이후, obj 형식으로 노마드 프로그램에 불러온다. 그리고 조명과 정경을 구축하고 렌더링 이미지를 뽑아낸다.

하지만 [그림 4-129]를 작업할 때, 일부 텍스처링 위치에 갈라진 금이 나타났다. 이 때문에 프로크리에이트 프로그램에서 텍스처링 오류를 찾는 작업이 필요하다. 따라서 연구자는 반복적인 테스트를 통하여 이 문제는 UV 텍스처링을 펼 때 모형의 분단밀도가 부족하여 발생한 문제임을 알게 되었다. 하지만 분단밀도를 높이자 프로그램이 붕괴되는 문제가 발생하였다. 그래서 자료 검색과 여러 차례의 테스트를 통하여 머지 텍스처링 레이어(Merge Texturing Layer)와 텍스처링 전체 부분에 색칠하는 방법을 찾아내어 이 문제를 해결하였고, 그 결과 [그림 4-132]와 같다.





[그림4-132] 텍스처링에서 나타난 오류

다음으로 완전한 텍스처링 모형을 노마드 프로그램에 불러오고 정경을 구축하였다. 그리고 재질을 부여하고 조명을 추가하였고, 렌더링 작업을 진행하기에 앞서 모형의 분단에 오작동으로 인한 변형 여부를 [그림4-133]와 같이 확인했다.



[그림4-133] 모형의 분단선 점검

마지막으로 모든 점검이 완료된 이후, 노마드 렌더링 프로그램을 켜고 비교적 높은 정밀도로 레이어를 나누어서 렌더링을 진행하여 최종적으로 캐릭터 '려려'의 3D 효과도를 얻을 수 있었고, [그림4-134]와 같다.





[그림4-134] 캐릭터 '려려'의 3D 효과도

이로써 캐릭터 '려려'의 3D 모형 및 3D 효과도의 제작이 완성되었다. 문장의  
 편폭으로 인하여 다른 캐릭터들은 모두 렌더링 이후의 3D 효과도만 제시하고, 그  
 과정은 [그림4-135, 4-136, 4-137, 4-138, 4-139, 4-140, 4-141, 4-142, 4-14  
 3, 4-144, 4-145, 4-146, 4-147]와 같다.



[그림4-135] 캐릭터 '휘휘'의 3D 효과도



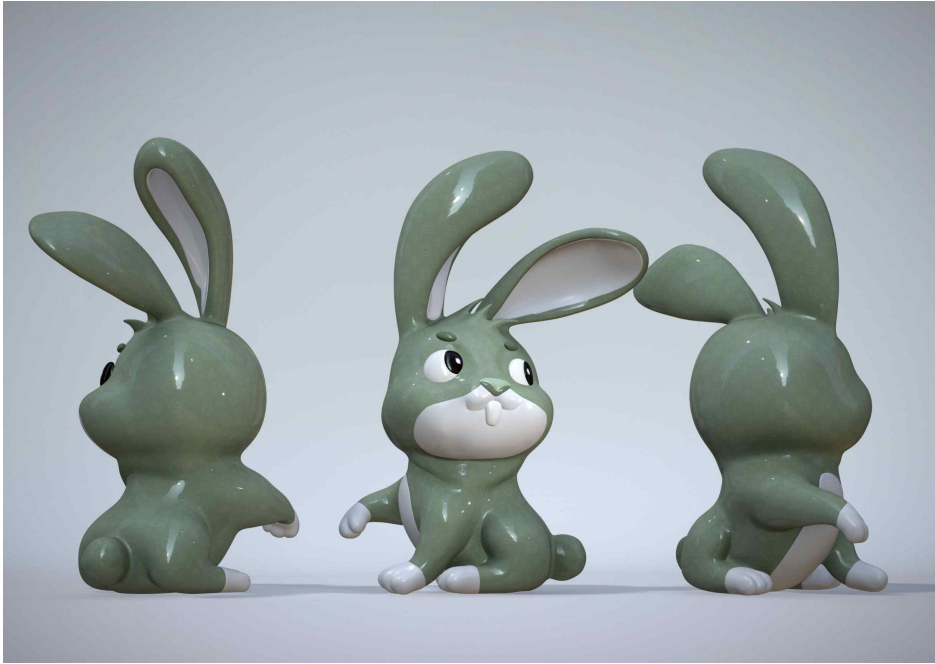
[그림4-136] 캐릭터 '눔눔'의 3D 효과도



[그림4-137] 캐릭터 '김대인'의 3D 효과도



[그림4-138] 캐릭터 '인(寅)'의 3D 효과도



[그림4-139] 캐릭터 '떡'의 3D 효과도



[그림4-140] 고려청자 캐릭터 3D 조합도



[그림4-141] 캐릭터 '어여'의 3D 효과도



[그림4-142] 캐릭터 '융융'의 3D 효과도





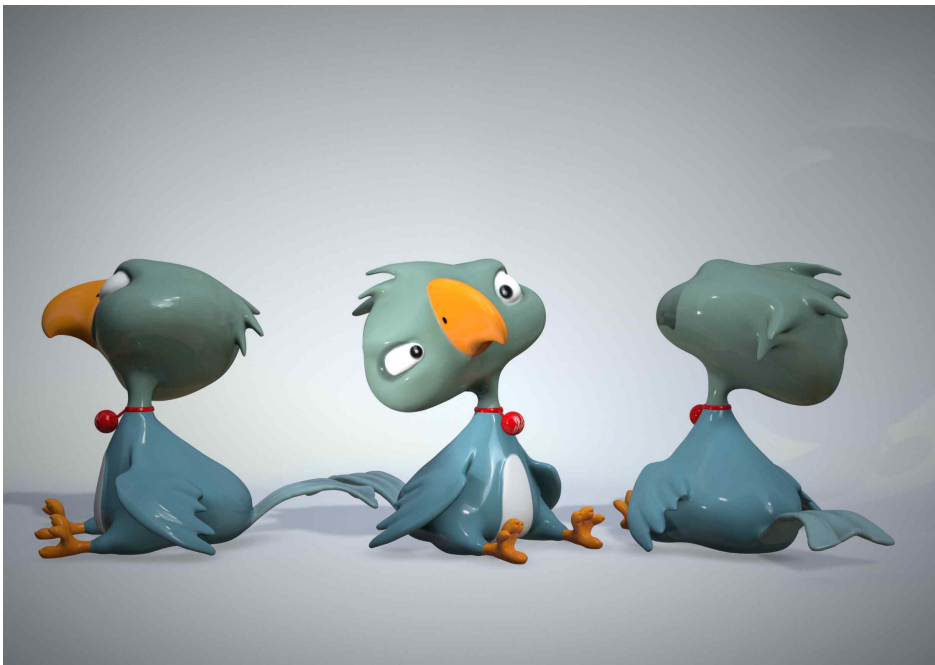
[그림4-143] 캐릭터 '푸푸'의 3D 효과도



[그림4-144] 캐릭터 '장대인'의 3D 효과도



[그림4-145] 캐릭터 '예(豫)'의 3D 효과도



[그림4-146] 캐릭터 '면'의 3D 효과도



[그림4-147] 북송여자 캐릭터 3D 조합도



## 2.4 문화상품 디자인 개발

이번 문화상품 디자인 개발은 고려청자와 북송 여자 캐릭터를 기반으로 통일된 배경화면과 로고(Logo)를 디자인하여 문화상품 디자인 과정에서의 요구를 만족시킨다. 그리고 이번 문화상품 디자인을 문구류, 장난감류, 생활용품류로 구분하고 박물관 제품과 일반 상품 판매에 사용할 수 있다.

### 2.4.1 문구류 문화상품

[표4-23] 문구류 문화상품

[그림4-148] 탁상용 달력



고려청자 캐릭터를 활용하여 배경과 로고를 다시 설계하였다. 그리고 일반적인 사무용품을 디자인하였다. 책표지, 쇼핑 백, 에코백, 편지봉투, 명패, 필통 디자인이 포함되어 있다.

[그림4-149] 사무용품



12개의 캐릭터를 이용한 청자 달력. 각 페이지마다 한 개의 캐릭터를 사용하였다. 이 캐릭터들은 십이지지에 대응되며 세 번째는 인(寅)이다. 따라서 3월에는 캐릭터 인(寅)의 형상을 사용하였다.

[그림4-150] 시계



고려청자와 북송여자의 대표색채를 활용하여 시계를 디자인하였다. 그리고 4개의 동물 캐릭터를 추가하여 재미를 더해주었다.

[그림4-151] 사인펜



한,중 양국 국민이 선호하는 흰색과 빨강으로 두 종류의 사인펜을 디자인하였으며 Logo를 새겨 넣었다.

[그림4-152] 테이프



고려청자와 북송여자의 대표색채를 사용하여 투명 테이프를 디자인하였으며 Logo와 손 글씨체 글자를 새겨넣어 테이프의 기능을 실현하는 동시에 일정한 장식성을 부여하였다.

[그림4-153] USB 메모리



고려청자 작품의 고유색채를 활용하여 USB 메모리를 디자인하고 로고(Logo)를 새겨 넣었다.

## 2.4.2 장난감류 문화상품

[표4-24] 장난감류 문화상품

[그림4-154] 피규어(Figure) 모형



3D 모형을 이용하여 입체적인 캐릭터 피규어(Figure) 모형을 출력하였다. 이 귀여운 모양과 풍부한 색상은 청소년들의 사랑을 받을 수 있다. 그리고 리메이크(Remake) 기술을 통하여 화이트 모델 피규어를 만들어 아이들이 직접 도색할 수 있도록 만들어 주는 것을 고려할 수 있다.

[그림4-155] 팔찌



고려 청자와 복숭 여자의 대표색채를 활용하여 고무팔찌를 디자인 하였으며 Logo와 손 글씨체 글자를 새겨넣었다. 그리고 모기퇴치 팔찌로 제작하여 일정한 기능성을 갖추도록 하는 것도 고려해볼 만하다.

[그림4-156] 스케이트 보드



캐릭터 '용용'을 활용하여 스케이트 보드를 디자인하였다. 캐릭터 '용용'의 개구장스럽고 귀여운 성격은 스케이트 보드를 즐기는 젊은 사람들과 어울린다.

[그림4-157] 브로치(Brooch)



각 캐릭터와 두가지 자기의 대표색채를 활용하여 브로치(Brooch)를 디자인하였다. 이는 아이들이 좋아하는 롤플레이팅 게임 (Role-playing Game)에 사용하기 적합하다.

[그림4-158] 스티커



고려청자 캐릭터를 활용하여 아이들이 좋아하는 스티커를 디자인하였다. 이 스티커는 작은 소포를 봉할때에도 사용이 가능하다.



### 2.4.3 생활용품류 문화상품

[표4-25] 생활용품류 문화상품

[그림4-159] 캔버스 가방



북송 여자 캐릭터를 활용하여 캔버스 가방을 디자인 하였다. 이 가방은 실용성이 뛰어나며 박물관의 기념품으로 판매 할 수도 있다.

[그림4-160] 핸드폰 거치대



캐릭터 '푸푸'를 활용하여 휴대폰 거치대를 디자인 하였다. 이 휴대폰 거치대는 기능성을 갖추고 있으며, 탈부착이 가능한 캐릭터는 아이들의 장난감이 될 수 있다.

[그림4-161] 냄비 받침



서로다른 인물과 도자기 작품의 고유색채를 활용하여 한그룹의 냄비 받침을 디자인 하였으며 기능성과 관상성(觀賞性)을 모두 실현하였다.

[그림4-162] 식품포장



캐릭터 '여어'를 활용하여 사탕 포장지를 디자인하였으며, 박물관의 어린이 구역과 휴식 구역의 식품매장에서 판매할 수 있다.



[그림4-163] 음료 포장



캐릭터 '여여'를 활용하여 음료수 캔을 디자인하였으며, 박물관의 어린이 구역과 휴식 공간의 식품매장에서 판매할 수 있다.

[그림4-164] 커피컵



로고와 배경 이미지를 활용하여 커피컵, 컵받침, 엽서를 디자인하였으며, 박물관의 휴식 공간이나 카페에서 판매할 수 있다.

[그림4-165] 티셔츠



캐릭터 '면'과 등그런 모양의 배경을 활용하여 티셔츠를 디자인하였다. 이 티셔츠는 박물관의 행사나 개성있는 의상으로 주문 제작 할 수 있다.

[그림4-166] 핸드폰 케이스



캐릭터 '여여'와 북송 여자의 3가지 고유색채를 활용하여 개성있는 핸드폰 케이스를 디자인 하였다.

[그림4-167] 핸드폰 환형(环形) 거치대



고려청자의 각종 대표적인 문양을 활용하여 환형 거치대를 디자인 하였으며 기능성과 관상성을 모두 실현하였다.

[그림4-168] 마스크



당초문과 고려청자의 대표적인 색채를 활용하여 개성이 넘치는 시원한 색상의 마스크를 디자인하였다.

[그림4-169] 호텔 용품



로고와 배경 이미지를 활용하여 호텔의 세면도구를 디자인하였다. 깔끔하고 시원한 색채와 도형은 모든 손님들의 마음을 편안하게 해준다.

## 2.5 <우과천청(雨過天靑)> 작품 전시

### 2.5.1 포스터 디자인(Poster Design)

우과천청(雨過天靑)<sup>109</sup>작품전은 2022년 5월 2일부터 2022년 5월 6일까지 조선대학교 미술관에서 열렸다. 포스터는 고려청자(상감 구름 학무늬 매병의 운곽)을 기반으로 설계되었으며, 색상은 고려청자와 북송여자의 대표색을 사용했다. 포스터의 전체적인 구도는 간결함을 추구하였다. 전시 주제는 중국 오대시기(五代時期)<sup>110</sup> 후주(後周)의 세종황제 시영이 청자를 모사한 시구‘우과천청운파쳐, 천봉벽파취색래(雨過天靑雲破處, 千峰碧波翠色來)’에서 비롯된 것이다. 이 시구는 ‘비 온 뒤의 푸른 하늘’이라는 뜻을 내포하고 있고, 포스터는 [그림4-170]과 같다.



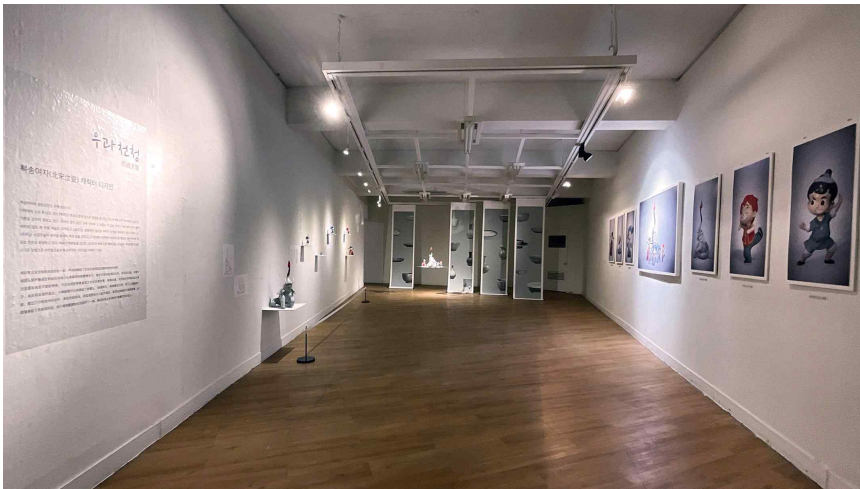
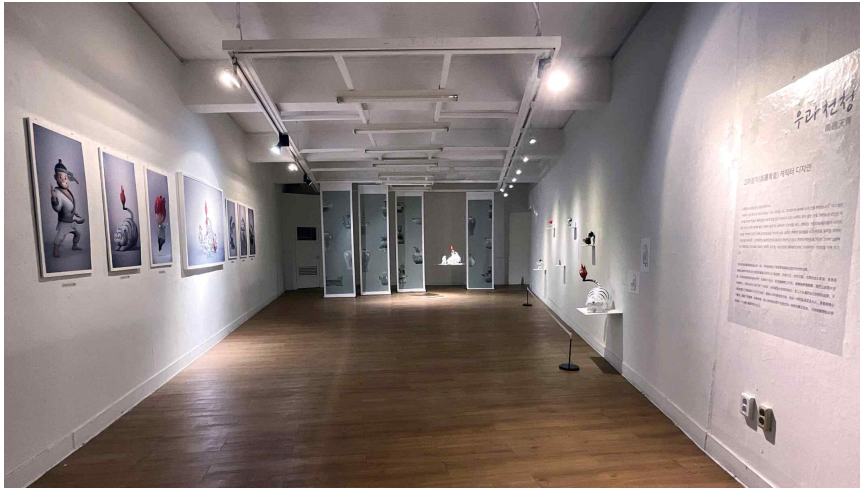
[그림4-170] 포스터

109) 우과천청(雨過天靑): 비 온 뒤 날이 더욱 맑다

110) 오대시기(五代時期): 중국의 동진(東晉)이 망(亡)한 뒤부터 당(唐)나라 이전(以前)까지의 198년 동안에 번갈아 가며 흥망(興亡)한 다섯 왕조(王朝). 곧, 남조(南朝)의 송(宋), 제(齊), 양(梁), 진(陳)과 남북(南北)을 통일(統一)한 수(隋). 전오대(前五代).

## 2.5.2 전시배치 및 설치

이 작품은 수지 재료를 사용하여 3D 프린팅을 하고, 수성 페인트로 색을 입혔다. 전시 홀은 고려청자와 북송여자의 2개 전시홀로 구분되며, 각 전시홀은 선고도 및 완제품 모형 전시, 완제품 종합 전시, 3D 효과도 전시의 3개 부분으로 구분된다. 배경에는 3미터 길이의 두루마리 그림 8장을 사용하여 [그림4-171, 4-172]와 같이 캐릭터 디자인의 도자기 콘셉트의 캐릭터 디자인을 구현하였다.



[그림4-171] 고려청자 캐릭터의 전시  
 [그림4-172] 북송여자 캐릭터의 전시



### 2.5.3 작품 전시

선고도 및 완제품 모형 전시는 주로 최초의 설계 작품과 최종적으로 완성된 설계 작품을 보여준다. 3D 프린팅 모델은 수지 재료를 사용하여 수성페인트와 결합하여 펜 코팅(Pen Coating)과 스프레이 코팅(Spray Coating)을 진행하고, 마지막으로 마무리용 광택 도료를 사용하여 수성 페인트를 보호하였다. [그림4-173, 4-174]와 같다.



[그림4-173] 고려청자 캐릭터의 선고도 및 완제품 모형 전시  
 [그림4-174] 북송여자 캐릭터의 선고도 및 완제품 모형 전시

완제품 종합 전시는 투명한 아크릴 원반을 사용하여 공중에 매달고, 캐릭터 작품을 투명 원반 위에 올려두었다. 그리고 고려청자와 북송여자 콘셉트를 구현해 낸 배경의 두루마리 그림과 함께 사면팔방에서 모두 볼 수 있도록 만들었으며, [그림4-175, 4-176]와 같다.



[그림4-175] 고려청자 캐릭터의 완제품 종합 전시  
 [그림4-176] 북송여자 캐릭터의 완제품 종합 전시



3D 효과도는 노마드 3D 인그레이빙 소프트웨어(Engraving Software)를 활용하여 3d 캐릭터를 디자인 하였으며, 출력 후 [그림4-177, 4-178]와 같이 전시하였다.



[그림4-177] 고려청자 캐릭터의 3D 효과도

[그림4-178] 북송여자 캐릭터의 3D 효과도

## 2.6 디자인 소결

본 장에서는 전통도자 캐릭터를 개발하기 위하여, 초반의 이론에 근거하여 문화유산의 활성화를 위한 캐릭터 개발 프로세스를 도출하고 개발 프로세스 매뉴얼을 구축하였다. 그 프로세스는 : 첫째, 기본적 형상을 결정하고, 외적요소 중 형상언어, 등신 비율, 참고한 원형을 결정 및 내적 요소 중 콘셉트에 내포된 의미의 표현 방식, 즉 주요 및 부차적인 문화유산을 선정하였다. 둘째, 색채 선정 방안으로 주요 문화유산의 고유색을 추출하고 주색과 동일 빈도의 색채를 결정하였으며, 배색 방법과 성공적인 캐릭터 사례를 분석하여 다른 보조색과 포인트 색을 선정하였다. 셋째, 캐릭터의 디자인 추출로 주요 문화유산의 형태에 근거하여 새

로운 자세와 표정을 디자인하여 캐릭터의 성격 특징을 구현하였다. 그리고 문양과 액세서리를 추가하여 캐릭터의 디테일을 풍부하게 함으로써 문화유산의 지시성을 강화하였다. 넷째, 캐릭터 네이밍 단계로 모든 요소를 종합적으로 고려하여 캐릭터에 이름을 부여하였다.

이러한 개발 프로세스에 따라 본 연구에서는 전통도자 캐릭터의 개발 작업을 실행하였다. 전통도자 캐릭터는 두 가지 주제로 나뉘는데, 하나는 한국의 고려청자이고 다른 하나는 중국의 북송여자이다.

한국의 고려청자 캐릭터의 형상언어는 원형을 위주로 하고 직사각형과 삼각형을 부차적으로 사용하여 직선과 곡선의 대비의 효과를 주었다. 등신 비율은 주로 1:1:0.5의 등신 비율을 사용하고 부차적으로 1:2:1과 1:0.5:0.5의 등신 비율을 사용하였다. 참고한 원형은 주로 인류를 위주로 하고, 신수와 동물을 부차적으로 참고하였다. 콘셉트에 내포된 의미는 고려청자를 위주로 하고 신수 주작, 신수 백호, 태권도, 고려왕조의 관복 등 기타 문화유산을 부차적으로 사용하였다. 캐릭터 얼굴의 오관은 아동화 얼굴을 주로 사용하고, 표정은 미소를 짓는 표정 뿐만 아니라 적당히 과장하여 캐릭터 성격 특징의 표현을 강화시켰다. 캐릭터의 네이밍은 한국의 각종 문화유산의 이름을 중심으로 최대한 통속적이어서 알기 쉽고 귀엽게 표현하였다.

중국의 북송여자 캐릭터의 형상언어도 원형을 위주로 하고 직사각형과 삼각형을 부차적으로 사용하여 직선과 곡선의 대비의 효과를 주었다. 등신 비율은 주로 1:1:0.5의 등신 비율을 사용하고 부차적으로 1:0.5:0.5와 1:2:1의 등신 비율을 사용하였다. 참고한 원형은 주로 인류를 위주로 하고, 신수와 동물을 부차적으로 참고하였다. 콘셉트에 내포된 의미는 북송여자를 위주로 하고 화신축융, 도공 복장, 소림사 무술, 북송시기의 여복 등 기타 문화유산을 부차적으로 사용하였다. 색채는 주로 북송여자의 대표 색채와 각종 고유색을 사용하고 부차적인 문화유산의 색채를 부차적으로 사용하였다. 캐릭터 얼굴의 오관은 아동화 얼굴을 주로 사용하고, 표정은 미소를 짓는 표정뿐만 아니라 적당히 과장시키고 색다른 표정을 사용하여 캐릭터 성격 특징의 표현을 강화시켰다. 캐릭터의 네이밍은 중국 하남성의 각종 문화유산의 이름을 중심으로, 최대한 통속적이어서 알기 쉽고 귀엽게 표현하였다.

본 연구에서는 이 두 가지 콘셉트의 캐릭터를 위하여 총 12개의 캐릭터를 디자인 하였으며, 이 12개의 캐릭터와 관련된 문화상품도 디자인하였다. 도출된 문화상품은 크게 세 가지 카테고리로 나뉘는데, 문구류, 장난감류, 생활용품류이다.

문구류 문화상품에는 탁상용 달력, 다양한 사무용품, 책갈피, 시계, 사인펜, 투명 테이프, USB 메모리가 포함되어 있다. 장난감류 문화상품에는 피규어(Figure) 모형, 팔찌, 스케이트 보드, 브로치, 스티커가 포함되어 있다. 생활용품류 문화상품에는 캔버스가방, 티셔츠, 냄비받침, 선물박스, 식품&음료 포장, 커피컵, 핸드폰 거치대, 핸드폰 케이스, 핸드폰 환형(环形) 거치대 마스크, 호텔 세면도구가 포함되어 있다.

문화상품의 디자인 개발을 위하여 본 디자인에서는 매개의 캐릭터의 3D 모델링을 진행하였다. 모델링은 iPad 플랫폼의 노마드 프로그램의 모델링, 조각, 렌더링을 사용하고, 프로크리에이트 프로그램을 사용하여 텍스처링을 그려냈다. 최종 3D 렌더링 효과는 본 디자인의 요구사항을 만족시켰으며, 동시에 3D 프린팅(Printing)의 요구도 만족시켰다.

결론적으로, 문화유산의 활성화를 기반으로 한 전통도자 캐릭터 디자인 개발을 통하여 전통도자를 홍보할 수 있을 뿐만 아니라, 전통도자에 대한 보호와 전승의 시범적 역할을 할 수 있다. 이는 대중들의 정신적 문화생활을 풍부하게 만들 뿐만 아니라, 도자기 생산지의 경제와 사회적 영향력에 긍정적인 영향을 끼칠 수 있으며, 캐릭터 디자인 작품을 통하여 관련 문화상품을 디자인하고 개발하여 일정한 경제적 효과를 거둘 수 있다.



## 제5장

### 결론

---

제1절 연구결과

제2절 시사점 및 향후연구



## 제5장 결론

문화창의산업의 발전으로 문화재에 대한 다양한 해석으로 전시와 홍보방식이 발전함에 따라 캐릭터 디자인에 대한 새로운 요구가 제기되고 있어, 본 연구에서는 전통도자를 기반으로 하는 문화산업의 활성화를 위한 캐릭터 디자인 프로세스를 연구하여 다음과 같은 결론을 도출하였다.

### 제1절 연구결과

문화창의산업의 발전으로 문화재의 전시와 전파는 단순한 전시가 아니라 현대인의 미적 감각으로 문화재의 역사적·문화적 가치를 구현할 수 있는 보다 다차원적인 접근이 요구되고 있다. 문화재의 활성화에 기반한 캐릭터 디자인 개발로 캐릭터 작품이 문화재를 이해하고 보존하는 매개체가 되고, 그 귀여운 이미지는 대중이 쉽게 받아들이고 친밀감을 가지질 수 있도록 하여 문화재의 보호와 전승에 긍정적인 역할을 하고 있다. 이러한 관점에서 조사하고 사례분석을 통하여 연구한 결과는 아래와 같다.

첫째, 본 연구에서는 캐릭터의 형태 구성 방법을 제시하였다.

형태는 모양과 형상에 대한 주관적인 상상으로 사물의 본질이 일정한 조건에서 나타나는 형식이며, 형태구성학은 모양과 형상으로 대표하는 조형에 기초하여 조형의 물리학 법칙과 심리학적 관점에 따라 만든 이미지이고, 구성은 조형 활동(작품 창작 활동)의 형태 요소를 일정한 법칙에 따라 창조적으로 조합하는 과정이다.

이러한 이론에 근거하여 조형물의 물리법칙을 적용하는 연구는 모양과 형상을 모방하고 개선하며, 기본적인 캐릭터 디자인 이론, 즉 내적 요소를 표현하는 외적 요소의 선과 모양, 색을 표현하는 것이라고 한다. 물체의 외관, 등신 비율, 원형 참조, 색상 확정이 주를 이룬다. 이를 바탕으로 진행한 형태에 대하여 심리적으로 투영되는 연구는 구성법칙을 이용해 캐릭터의 성격과 내면을 표현하는 내재적 요소다. 이는 차별화된 문화재의 선정, 캐릭터의 표정과 자세 디자인을 포함하고 있

다. 그 모든 과정이 곧 캐릭터의 형태 구성이다.

둘째, 캐릭터의 형태 구성방법에 따라 문화재를 활용한 문화산업의 활성화에 기반한 캐릭터 디자인 프로세스를 제시하였다.

본 연구에서는 캐릭터의 형태학적 구성방법에 따라 제시하고 있는 프로세스는 기본 형상, 색채 방안, 디자인 추출, 캐릭터 네이밍 등 네 단계로 나뉜다.

첫 번째 단계는 캐릭터의 외형적 특징 디자인의 기본 형상으로 형상적 이미지, 등신 비율, 참조원형을 다루며, 내재적 요소 중 주제적 표현을 위해 주요 문화유산을 선정한다.

두 번째 단계는 색채 방안으로 캐릭터의 주요 색상과 배색을 확정하며, 주요 문화유산의 고유색에 따른 퍼스널컬러를 추출함으로써 해당 색상을 결정한다.

세 번째 단계는 디자인 추출로 캐릭터의 주제에 따른 성격적 특징 표현으로 문양과 장식물 디자인을 위한 문화유산 선택과 함께 캐릭터의 표정과 자세 디자인까지 다룬다.

마지막 네 번째 단계인 캐릭터 네이밍은 캐릭터의 모든 요소를 종합적으로 고려하여 캐릭터의 성격 특징을 전달하기 쉽고 흥미로우며 기억하기 쉽게 이름을 부여하는 과정이다.

본 연구에서는 문화유산을 활용하여 문화산업을 활성화하기 위해서는 다차원적인 분석과 조사를 기반으로 하는 연구가 필요하다는 것을 제시하였다. 문화유산은 당대의 생활했던 사람들의 가치와 생활 철학을 반영한 유·무형으로 남는 이는 모양, 형태, 색상, 문양 등이 종합적으로 투영된 형태로 남기 때문에 과거를 거슬러 올라가 해석하고 현대적 감각으로 해석하여 캐릭터를 디자인하고 생활에 쉽게 접근할 수 있도록 해야 함을 의미한다.

따라서 문화유산 중 한국의 고려청자와 중국의 북송여자의 특징과 형태에 관련된 자료의 조사하고 분석한 자료를 바탕으로 새로운 캐릭터 디자인 프로세스 절차와 방법을 정립함으로써 창의적인 디자인을 도출할 수 있는 효율적인 방법을 제시하였다. 이로써 캐릭터 디자인을 하는 과정에서 일부 요소의 변경이 필요할 경우 작품에 대한 신속한 수정을 가능하게 해준다.



셋째, 본 연구를 통해 개발한 캐릭터 디자인 프로세스를 활용해 본 연구자는 한국 고려청자와 북송여자에 관련된 자료를 이용하여 캐릭터 디자인 작품을 완성하였다.

이 과정은 2차원 캐릭터디자인, 3차원 모델링, 3차원 프린팅과 캐릭터 모형 채색 4단계로 진행된다. 그 중에 2차원디자인은 현지 탐방, 그림 및 문헌 자료 등을 근거하여 2차원 캐릭터디자인을 완성하였고, 2차원 캐릭터디자인에 따라 3차원 캐릭터 모델링 완성 할 수 있었다. 그 다음에 3차원 프린팅 하고, 마지막으로 모형 채색을 완성하여 개인전을 준비할 수 있었다.

개발 과정에서 한·중 양국이 주체적으로 자주 활용한 기법의 사례를 분석하여 국가별, 민족별로 자주 이용된 캐릭터 디자인 작품의 특징인 다음 [표 5-1]를 반영하여 작품을 완성하였다.

[표 5-1] 한·중 간 캐릭터 디자인의 특징

1.	유형 문화재의 모양은 캐릭터 모양의 주요 형태 선택에 영향을 미친다.
2.	무형 문화재의 풍부함은 캐릭터의 컬러와 문양의 다양성에 영향 미친다.
3.	나라문화는 표정과 제세나 동작 디자인에 영향을 미친다.
4.	문화재 기념품은 캐릭터의 참조원형과 등신 비율에 영향을 미친다.

## 제2절 시사점 및 향후연구

본 연구결과는 전통도자라는 문화재의 재해석으로 문화산업의 활성화에 기여하기 위하여 캐릭터 디자인 프로세스를 개발하였다. 연구를 진행하는 과정에서 일부 문제는 해결하였으나 미비한 점도 있다.

첫째, 디자인 과정 중에 문화재를 선정하는 과정을 세분화하여 더 구체적인 선택 방법을 제시할 필요가 있다. 예를 들어, 주제는 전통도자로 선정하였지만, 전통도자의 품목인 도자기 접시는 캐릭터 디자인을 할 때 적용하는데 적절하지 않다. 또한, 대표적인 문화재와 보조적인 문화재를 어떻게 분류하여 규정할지에 대한 연구할 필요가 있다.

둘째, 현대적인 정서와 감각이 반영된 디자인 요소와의 융합하는 방법에 대한 연구가 더 필요하다. 문화재를 활용한 문화산업의 활성화에 기반한 캐릭터 디자인 작품은 사회적 이슈, 트렌드 등 현대인의 미적 관습에 맞는 디자인 요소들을 융합할 필요가 있는데, 향후 연구에서 이 부분에 대한 논의가 필요하다.

시대와 국가적으로 수용 가능한 캐릭터 디자인 작품마다 라이프 사이클이 있어 문화창의산업과 디지털산업의 융합으로 일상생활 속으로 스며들도록 다양한 표현 방식의 캐릭터 디자인으로 작품의 지속 가능한 생명력과 접목하는 연구가 필요하다. 예를 들어, 한국 강진군의 경우 고려청자박물관 옆에 고려청자디지털박물관에 많은 멀티미디어기술과 융합한 작품들이 전시되어 있었지만, 일반인들에게 친숙한 대표적인 캐릭터인 ‘토비·토미’ 시리즈는 찾지 못했다, 이는 작가와 일반인들이 서로 교감하는 문화적 감각에 대한 확산이 캐릭터 작품에 역할을 하지 못하고 있다는 것을 반영하고 있다.

예를 들어 특수효과 애니메이션과 비교하여 전통도자를 기반으로 하는 캐릭터 애니메이션의 경우 제작비용이 비교적 많이 든다. 혹은 일상생활에 깊게 접근하고 있는 캐릭터 디자인의 정서적 결합 문제로 애니메이션 만드는데 어려움을 주고 있다. 따라서 문화재의 활성화에 기반한 캐릭터 디자인 개발 단계에서 디자이너는 민중 속에 쉽게 접근하는 캐릭터 작품과 첨단기술을 활용하는 전시방식이 융합될 수 있도록 준비해야 한다. 전통도자와 관련된 문화적 가치는 시대 상황과 당대의 가치철학을 반영하여 나타나므로 표현 기법과 전시의 역동성은 물론 시대 정신이 현장감 있게 표현하는 방법을 연구하여 전시하는 방법을 연구해야 문화산

업 활성화에 기여할 것이다.

중국 같은 경우에는 이러한 기능을 하는 전통도자 디지털 박물관은 아직은 없다. 상대적으로 과학기술 및 멀티미디어 기술을 이용해 전통적인 문화재를 표현하는데 상대적으로 낙후된 원인을 분석하여 연구할 필요가 있다. 전통도자의 역사와 문화적 가치를 전시·홍보하는 실례를 볼 때 여전히 복제 도자기로 전통도자로 홍보하는 경우가 많고, 도자기가 탄생하고 의미하는 이면을 관중이 접근할 수 없는 한계점으로 많은 사람들의 관심을 끌지 못하고 있어 이와 관련된 보완 연구가 필요하다.

또한, 사라져가는 중국의 많은 문화재들을 이용하여 문화산업을 활성화하기 위한 캐릭터 디자인 작품들에 대한 스토리 분석 자료가 없고 문화재에 대한 체계적으로 과학화하여 수집한 연구가 미진한 실정이다. 특히 외형적인 규모에 치중한 나머지 문화재가 가지고 있는 서사를 발굴하여 정리한 자료가 빈약하여 유형문화재에 대한 다양한 해석이 취약한 풍토가 조성되고 있다. 이에 따라 문화재에 대하여 다각적이고 개방적으로 해석하는 심도 있는 연구가 필요하다. 이런 문제들은 중국이 가지고 있는 다양한 문화유산 자원에 대한 잠재적 가치가 국민들에게 심오한 영향을 미치도록 하는데 소중한 자산이 낭비되는 결과로 나타날 수 있어 이에 대한 체계적이고 과학적인 분석과 함께 디지털화해서 다차원적으로 가치를 분석하여 확산하는 연구도 병행되어야 할 것이다.

## 참고문헌

### <단행본>

- 강경숙, 『韓國陶磁史』, 예경, 2012  
 김윤정, 『원대 자기에 보이는 고사인물문의 도상과 화본』, 동아시아미술문화2호, 고려대학교 동아시아미술연구소, 2011  
 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 『2020캐릭터 산업백서』, 2020  
 21Draw, 『TheCharacter Designer』, 21D Sweden AB., 2019  
 Alley,T. R., 『Infantile head shape as anelicator of adult protection』, Merrill-Palmer Quarterly, 1983  
 Ashworth,G.J. 『Heritage and Economy』. International Encyclopedia of Human Geography, 2009  
 Michael Erlhoff, Tim Marshall, 『Design Dictionary』, Birkhäuser Verlag AG, 2008  
 Rudolf Arnheim, 『Art and Visual Perception』, University of California Press, 1974  
 Rodney Harrison, 『Heritage Critical Approaches』, Routledge, 2013  
 UNESCO/ICCROM/ICOMOS/IUCN, 『World Heritage Management』, Attribution-NonCommercial-ShareAlike, 2015  
 정양모(著),김영미(譯), 『高麗靑瓷』, 文物出版社, 2000  
 馮先銘. 『河南省臨汝縣宋代汝窯遺址調查』, 文物, 1964  
 菅本順一, 『角色設計基礎』, 中國青年出版社, 2011  
 梁景紅, 『梁景紅談色彩設計法則』, 人民郵電出版社, 2015  
 李剛、孫玉成, 『Adobe創意大學原創概念角色設計標準教材』, 印刷工業出版社, 2012  
 李毅, 『角色設計』, 中國青年出版社, 2019  
 李輝柄, 『宋代官窯瓷器』, 故宮出版社, 2013  
 李知宴, 權奎山, 丁鵬勃, 賀利, 李紀賢, 金澤陽, Laurie E. Barnes, Virginia L. Bower, William R.Sargent, 『中國陶瓷藝術』, 外文出版社, 耶魯大學出版社, 2010  
 劉世錦, 『中國文化遺產事業發展報告』, 社會科學文獻出版社, 2008  
 辛華泉, 『形態構成學』, 中國美術學院出版社, 1999  
 徐兢, 『宣和奉使高麗圖經.卷三』, 中華書局, 1985  
 叶喆民, 『中國陶瓷史』, 生活·讀書·新知三聯書店, 2011

### < 학술지 논문 >

- 노형구, 김응수, 조우석, 『고려청자와 중국청자의 유약의 특성과 색도 비교 연구』, 한국도자학회, 2013
- MarilenaVecco, 『A definition of cultural heritage: From the tangible to the intangible』, Journal of Cultural Heritage 11 (2010)
- Hyeyoung Chu, Hyunju Lee, Hye Hyun Cho, Mirae Hwang, 『Periodic Features of Korean Character Designs』, Archives of Design Research, 2014, 27(1)
- 程民生, 『宋代大象的自然与社會生態』, 中原文化研究, 2021(9)
- 刁仁昌, 『讓收藏在博物館里的文物活起來』, 群衆, 2018
- 李燕, 『論宋代女性服飾的藝術表現形式研究』, 藝術品鑑, 2014(12)
- 疏淑進, 邵雋, 『游客感知价值對故宮文創產品購買意向的影響研究』, 資源開發与市場, 2021(4)
- 王向群, 『淺析汝窯釉色之美—雨過天晴云破處』, 魅力中國, 2014(9)
- 溫宁榮, 『淺談陶瓷藝術的發展与創新』, 景德鎮陶瓷, 2011
- 喻學才, 『遺產活化論』, 旅游學刊, 2010
- 周星, 周超, 『日本文化遺產的分類体系及其保護制度』, 文化遺產, 2007

### < 학위 논문 >

- 강경숙, 『고려 · 송대 청자의 조형 분석을 통한 현대 도자 연구』, 박사학위논문, 전남대학교 대학원, 2017
- 김세진, 『고려 13세기 청자 연구』, 박사학위논문, 충북대학교 대학원, 2020
- 백은경, 『高麗象形靑磁研究』, 석사학위논문, 홍익대학교 대학원, 2004
- 유영초, 『전통문화콘텐츠를 활용한 게임 캐릭터 연구』, 박사학위논문, 강원대학교 대학원, 2019
- 이백림, 『게임 캐릭터 디자인에서 무형문화유산의 활용에 관한 연구』, 박사학위논문, 전주대학교 대학원, 2022
- 이진우, 『문화유산 활용의 이론과 활성화 체계 연구』, 박사학위논문, 한국전통문화대학교 대학원, 2018
- 이창근, 『미디어과사드 체험이 문화재 가치 인식과 진흥 효과에 미치는 영향 연구-문화유산 활용 미디어과사드를 중심으로』, 박사학위논문, 경희대학교 대학원, 2018
- 이현정, 『문화유산의 지속가능한 발전과 가치창출』, 박사학위논문, 고려대학교 대학원, 2021
- 이홍림, 『문화유산을 바탕으로 한 캐릭터 개발 프로세스 연구 -중국 푸젠성을 중심으로』, 박사학위논문, 조선대학교 대학원, 2021
- 이해지, 『전통 창살문양을 응용한 청자 투각 향로 제작에 관한 연구』, 석사학위논문, 단국대학교 대학원, 2019
- 송정후이, 『여요 자기의 조형적 특성 연구』, 박사학위논문, 단국대학교 대학원, 2019
- 차태호, 『한국 민속설화의 스토리텔링을 활용한 디자인 개발 연구』, 박사학위논문, 서울과학기술대학교, 2014
- 천모위엔, 『고려·송대 청자의 조형 분석을 통한 현대 도자 연구』, 박사학위논문, 전남대학교 대학원, 2017
- 陳紫琪, 『“炎帝”動漫形象再造及炎帝文化推广』, 長沙理工大學博士學位論文, 2018

## <Website>

고려청자박물관: <https://www.celadon.go.kr>  
 구글 이미지 검색 : <https://www.google.co.kr/search>  
 국립광주박물관 : <https://gwangju.museum.go.kr>  
 국립대구박물관 : <https://daegu.museum.go.kr>  
 국립부여박물관 : <https://buyeo.museum.go.kr>  
 국립중앙박물관: <https://www.museum.go.kr>  
 네이버 지식백과 : <https://terms.naver.com/>  
 문화재청 국가문화유산포털: <https://www.heritage.go.kr/>  
 부안청자박물관: <https://www.buan.go.kr/>  
 실학박물관 : <https://silhak.ggcf.kr>  
 양주시립회암사지박물관 : <https://www.yangju.go.kr/museum>  
 위키백과 : <https://ko.wikipedia.org/wiki>  
 한성백제박물관 : <https://baekjemuseum.seoul.go.kr>  
 Instagram: <https://www.instagram.com/>  
 Les Coinceurs de Bulles: <https://jjblain.pagesperso-orange.fr>  
 Munsell Color: <https://munsell.com>  
 Pinterest : <https://www.pinterest.co.kr/>  
 UNESCO: [www.unesco.org](http://www.unesco.org)  
 YouTube: <https://www.youtube.com>  
 百度百科: <https://baike.baidu.com/>  
 故宮博物院: <https://www.dpm.org.cn>  
 河南省博物院: <http://www.chnmus.net>  
 海南省博物館 : <https://www.hainanmuseum.org>  
 江西省博物館 : <http://www.jxmuseum.cn>  
 內蒙古博物院 : <http://www.nmgbwy.cn>  
 三星堆博物館 : <https://www.sxd.cn>  
 陝西歷史博物館 : <https://www.sxhm.com>  
 搜狐网: <https://www.sohu.com/>  
 新浪微博: <https://www.weibo.com>  
 昭陵博物館 : <http://shaanxi.smart-museum.cn>  
 中國國家博物館 : <http://www.chnmuseum.cn>  
 中華人民共和國中央人民政府新聞网站: <http://www.gov.cn/>

<기타>

International Charter on the Conservation and Restoration of Monuments and Sites, UNESCO, Venice, 1964  
Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage, UNESCO, Paris, 1972

## 국문초록

본 연구는 캐릭터의 디자인 원리와 형태 구성학에 관한 이론을 토대로 캐릭터의 형태 구성방법을 정리하고 문화유산의 활성화를 위한 캐릭터 디자인 프로세스를 구축하는 연구이다. 문화 콘텐츠 산업의 발전에 따라, 캐릭터 산업은 많은 분야에서 널리 활용되고 있다. 문화유산을 기반으로 한 캐릭터 디자인은 문화에 내포된 의미를 정확히 표현해낼 수 있을 뿐만 아니라, 민족문화를 더욱 널리 전파하고 계승할 수 있도록 만들어준다. 본 연구에서는 문화유산의 활성화에 대해 연구하고, 이를 캐릭터 형태구성 과정에 접목시켰다. 그리고 이를 통해 문화유산의 활성화를 위한 캐릭터 디자인 프로세스를 도출하여 관련 캐릭터 디자인에 이론적 지도와 참고적 자료를 제공한다.

본 연구의 연구방법은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 캐릭터 디자인 방법을 고찰하고 형태 구성학 이론을 결합하여 캐릭터의 형태 구성 방법을 정리한다. 형태구성학의 연구대상은 조형의 물리적 법칙을 바탕으로 형상(形狀)과 형상(形象)에 대해 연역하고 심리적 법칙으로 형태(形態)에 대하여 연역한다. 이는 형상(形狀)에 대한 식별성뿐만 아니라, 관람자들의 심리적 느낌에도 관련된 것이다. 따라서 이에 대응하는 조형활동, 즉 작품의 창작활동은 모방과 변형을 기반으로 구성을 형태를 창조하는 방식으로 채택하는 것이다. 상술한 이론을 캐릭터 디자인에 접목시키고자, 연구자는 캐릭터의 형태 구성을 외적 요소와 내적 요소로 구분하여 제기하였다. 외적 요소는 캐릭터 디자인의 가장 기초적인 것으로, 캐릭터의 외모를 디자인 하는 것이고, 내적 요소는 성격 표현과 콘셉트에 내포된 의미에서부터 시작하여 캐릭터의 자세, 표정, 이면에 존재하는 문화적 속성에 대하여 심도 깊이 연구하는 것이다.

둘째, 캐릭터 디자인의 이면에 존재하는 문화적 속성을 연구하기 위하여 문화유산과 문화유산 활성화의 개념에 대해 심도 있게 고찰하였다. 문화유산의 활성화, 즉 생명성이 없고, 활성화되지 않은 표현상태에서 활성화 상태로 변화시키고, 캐릭터화, 스토리화, 상황화를 통하여 문화유산 자원을 현대사회의 심미적 요구에



부합되도록 만들어주고, 이러한 진귀한 문화유산이 살아나서 문화유산에 대한 보호와 개발 사이에서 적극적인 역할을 하도록 하는 것이다. 그리고 캐릭터 디자인 과정에서 문화유산의 표면적 형상과 도안을 직접적으로 참고하여 디자인의 세부 사항을 추출할 수 있다. 이를 통한 궁극적인 목적은 캐릭터 디자인 작품의 콘셉트에 내포된 의미를 깊이 있게 표현하는 것이다.

셋째, 캐릭터의 형태구성 방법에 근거하여, 한중 양국의 문화유산 활성화를 위한 우수한 캐릭터 사례를 고찰하였다. 그리고 분석한 데이터를 통하여 한중 양국 캐릭터의 유사점과 차이점을 비교하여 후속의 작품 창작에 외적 요소에 대한 대략적인 방향과 내적 요소에 대한 구체적인 참고 자료를 제공하였다.

넷째, 캐릭터의 형태 구성 방법과 한중 캐릭터 사례의 연구결과로 제공된 경험에 근거하여 문화유산 활성화를 기반으로 한 캐릭터 디자인 프로세스를 구축한다. 이 프로세스는 4개의 단계로 구분된다. 첫 번째, 기본 형상으로 외적 요소에서 형상언어, 등신 비율, 참고원형을 결정한 이후 내적 요소에서 콘셉트에 내포된 의미의 표현방식을 결정하는 것이다, 즉 주요 및 부차적인 문화유산을 선정하는 것이다. 그 목적은 이 두 개 부분의 내용을 활용하여 캐릭터의 외형적인 면에서 캐릭터 디자인과 주요 문화유산의 융합을 이루어내는 것이다. 두 번째, 색채 방안으로 주요 문화유산을 기반으로 고유색채를 도출하여 주 색채와 동일 빈도의 색채(同頻色)를 결정한다. 그리고 배색 방법과 사례분석에 근거하여 기타 보조색과 강조색을 결정한다. 목적은 주요 문화유산이 지니고 있는 고유의 색채를 중심으로 캐릭터에 배색을 진행하여 캐릭터의 색채 특징을 잘 반영함으로써 주요 문화유산의 지시성을 부각시키는 것이다. 세 번째, 디자인 추출로 주요 및 부차적인 문화유산의 형태에 근거하여 새로운 자세와 표정을 디자인한다. 이로써 캐릭터의 성격 특징을 구현해 낼 수 있다. 그리고 주요 및 부차적인 문화유산의 사소한 부분에 근거하여 문양과 액세서리를 디자인하여 캐릭터의 디테일을 풍부하게 만들어주는 동시에 문화유산의 지시성을 강화시켜준다. 네 번째, 캐릭터 네이밍으로 모든 요소를 종합하여 캐릭터에 이름을 부여한다. 캐릭터의 성격을 강화하고 재미를 주어 주어야 한다.

이상의 연구를 통하여, ‘고려청자’와 ‘북송여자’라는 한중 양국의 대표적인 전통 도자를 참고문화재로 선정하였고 이를 활성화하기 위하여 두 그룹의 캐릭터 디자인 작품과 관련 문화상품을 개발하였다. 연구자는 비 온 뒤의 푸른 하늘을 의미하는 우과천청(雨過天靑) 전시회를 통하여 개발된 캐릭터와 문화상품을 선보임으로써 관련 연구자 및 디자이너에게 문화유산 활성화를 위한 방안으로 교두보를 제시하고자 한다.

주제어 : 문화유산 활성화, 캐릭터 디자인, 전통도자, 한국 고려청자, 중국 북송 여자