

논문접수일 : 2013.04.05

심사일 : 2013.04.13

게재확정일 : 2013.04.26

픽사 3D 애니메이션에 등장한 인물형 캐릭터의 색채분석

- 사상체질, 심리 유형, I.R.I 색채 이미지 스케일 중심으로 -

The color analysis of human characters in Pixar 3D animation

- Focused on Sasang constitution, psychological categories of C.G. Jung theory and I.R.I color image scale -

주저자 : 장장자

중앙대학교 일반대학원 산업디자인학과 시각디자인전공 석사과정

ZHANG ZHUANGZI

Chungang University Graduate school Art and Physical Education the Department of Industrial Design, Visual Communication

교신저자 : 김준교

중앙대학교 예체능계열 디자인학부 시각디자인전공 교수

Jun Kyo Kim

Chungang University Art and Physical Education the Department of Design, Visual Communication

* 본 논문은 2013년도 중앙대학교 학술연구비 지원에 의한 결과임

1 서론

- 1.1 연구 배경 및 목적
 - 1.1.1 연구 배경 및 방법
 - 1.1.2 연구 필요성
 - 1.1.3 선행연구
- 1.2 이론적 배경
 - 1.2.1 3D 애니메이션의 개념 및 특성
 - 1.2.2 캐릭터의 분류 및 캐릭터와 색채관계의 중요성
 - 1.2.3 사상체질이론
 - 1.2.4 C.G.Jung의 심리유형론
 - 1.2.5 I.R.I 색채 이미지 스케일

2 체질, 심리유형, I.R.I 이미지 스케일에 따른 애니메이션 캐릭터의 색채분석

- 2.1 픽사 애니메이션 캐릭터의 분류 및 사상체질 분석
- 2.2 캐릭터의 외형적 체질과 성격적 유형 비교분석
- 2.3 I.R.I 이미지 스케일에 따른 애니메이션 캐릭터의 색채분석

3 결론

- 3.1 성격과 체질별 분류된 캐릭터의 색채 특징
- 3.2 맺음 말

4 캐릭터와 색채의 향후 연구

참고문헌

논문요약

본 논문은 다양한 애니메이션 중 최근 인기 큰 3D애니메이션을 중심으로 스토리를 표현하는 매개체로써 보는 이로 하여금 흥미를 일으킬 수 있는 캐릭터의 색채지정기술에 대하여 연구하고자 한다. 본 연구에서는 다양한 애니메이션 영화를 통해 세계적으로 인기 있는 애니메이션 제작사 중 하나인 픽사 애니메이션 스튜디오(2001년부터 2010년까지) 작품들에 등장한 캐릭터를 대상으로 연구했다. 캐릭터의 성격 및 체질, 색채의 상관관계를 이론 고찰을 통해 살펴보고 분석하기 위해 칼 구스타용(C.G.Jung)의 심리학적 성격유형이론, 동무 이제마(李濟馬, 1837~1899)의 사상

체질이론, 이복신의 I.R.I 색채 이미지 스케일을 접목시켰다. 본 연구는 애니메이션 영화에 등장한 캐릭터들의 체질과 성격을 기준으로 분류한 후 각각의 캐릭터들의 색채를 분석하고 색채의 기능과 공감각 효과를 더욱 명확하게 해줄 수 있는 색채 분포표를 추출할 것이며 추후 애니메이션 캐릭터 창작과정에 있어 색채 적용에 참고할 수 있는 연구결과를 목적으로 한다.

주제어

3D 애니메이션, 캐릭터의 색채, 사상체질

Abstract

In variety of animations, we use the most popular 3D animation as key point to do the research of audience interest of different kinds of cartoon story and roles. This article uses the products of the most famous cartoon maker----Pixar Animation Studios, from 2001 to 2010, as the reference. We use C.G. Jung's psychological categories theory and Mr.Li Jima's Sasang constitution and also I.R.I color image scale, in order to theoretically analyze personality of different cartoon characters. This article points out the impressive color table which can express the color function and gather-feeling effect. It would be used in animations in order to analyze the different roles.

Keyword

3D Animation, the color of the character, Sasang constitution

1. 서론

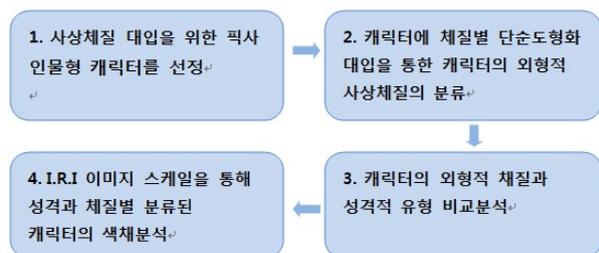
1.1 연구 배경 및 목적

1.1.1 연구 배경 및 방법

현재, IT산업의 큰 성장을 바탕으로 디지털 콘텐츠 산업의 중요성은 점점 더 커지고, 그 중 애니메이션 산업은 발전 가능성이 매우 큰 산업 중 하나이다. 애니메이션은 실제 세계를 재현하는 기술로 인식되어 왔으며 색채는 물체를 표현하는 단순한 기능을 가지는 것 뿐 아닌 사람의 감정을 자극하는데 큰 역할을 한다. 색채는 애니메이션의 서사물을 형성하는 하나의 기호이며 애니메이션의 중요한 요소 중 하나이다. 이러한 색채의 기능을 정확하게 파악하고 활용 할 수 있다면 애니메이션 제작에 있어 또 하나의 전략을 가질 수 있다.

본 논문에서는 다양한 애니메이션의 종류들 중 요즘에 가장 주목받고 있는 3D애니메이션을 중심으로 애니메이션 중요한 요소, 그리고 시장의 주요 아이콘으로 활용하는 캐릭터의 창작에 도움을 주고자 한다. 캐릭터는 스토리를 표현하는 매개체로서 보는 이로 하여금 큰 흥미를 일으킬 수 있는 요소를 내포하고 있다. 본 연구에서는 다양한 애니메이션 영화를 통해 큰 인기를 누리고 있는 애니메이션 제작사 중 하나인 픽사 애니메이션 스튜디오(2001년부터 2010년까지) 작품들에 등장한 캐릭터를 대상으로 연구하고자 한다. 픽사를 선택한 이유는 2002년에 오스카 장편 애니메이션 상을 6차례 최고상을 수상했으며 3D 애니메이션의 선구자 역할을 해온 회사이기 때문이다.

본 연구는 2001년부터 2010년까지 픽사 애니메이션에 나온 다양한 캐릭터를 대상으로 캐릭터의 성격, 체질과 색채에 대하여 이론적 고찰을 진행하고 이를 분석하기 위해 칼 구스타용(C.G.Jung)의 심리학적 성격유형이론과 동무 이제마(李濟馬, 1837~1899)의 사상체질이론과 이복신의 I.R.I 색채 이미지 스케일로써 분석하고자 한다. 분석방법은 아래 [그림1]과 같다.



[그림 1] 연구방법순서

1.1.2 연구 필요성

최근 한 연구에서 송미숙은 “세계에서 대부분의 3D 애니메이션 시장을 점유하고 있는 미국은 색채지정 기술을 보유하고 있어 각각 독특한 특징을 가지고 있으며 체계적인 칼라 시스템을 이용해서 애니메이션 캐릭터의 특징인 신비롭고 꿈같은 효과를 극대화시키는 방법으로 작품의 완성도도 높일 것이다”고 주장했다(2010, p.99). 반면 대부분 아시아 3D 애니메이션 제작사는 색채의 역량을 인식하는데 있어 아직까지 체계적인 색채지정 기술이 부족하며, 다양한 연구와 실용도 충분하지 않은 사실을 알 수 있다. 캐릭터 창작에 도움이 되고자 캐릭터를 다양한 방법으로 분석했던 다양한 연구 시도가 있었지만, 애니메이션 캐릭터의 중요한 요소인 성격, 외형, 색채 3가지 다 합쳐서 분석한 사례를 찾기 어렵다. 이에 본 연구자는 체질과 성격에 따른 캐릭터 색채연구의 필요성이 제기되고 있다고 판단하고 애니메이션 제작에 필요한 체계적인 색채지정기술 사례를 분석하고자 한다. 또한 애니메이션에서 색채의 기능과 공감각 효과를 더욱 명확하게 해줄 수 있는 색채 분포표를 추출해서 추후 캐릭터 창작에 참고 할 수 있을 것이라 판단된다.

1.1.3 선행연구

앞서 아시아의 3D 애니메이션은 색채에 대한 중요성을 인식하고 있지만 아직 체계적으로 다양한 연구와 실험이 부족한 실정에 대하여 언급한 바 있다. 이에 따라 색채연구의 필요성이 크다고 생각하고 본 연구와 관련이 있는 캐릭터 색채연구에 대해서도 선행연구를 하였다.

1) 색채의 공감각 효과를 활용한 지역애니메이션 특성화 방안 연구, 김호다 (광주대학교 시각영상디자인학과)

내용: “색의 채도와 명도 값의 변화에 따른 색상의 변화를 분석하여 촉각 형용사 표현에 영향을 미치는지 비교 분석한 결과, 색상의 채도와 명도 값이 변화함에 따라 감각별 형용사 표현에 큰 영향이 있고 공감각적 색채표현 가이드라인을 바탕으로 영상색채를 효과적으로 전달하는 방법에 있어서 꾸준한 연구가 지속될 때 지역 애니메이션의 색채를 보다 나은 방법으로 연출 할 수 있는 가능성이 잠재되어 있음을 강조한다.”(2011, pp.139-140)

2) 성격유형(MBTI)이론을 바탕으로 진로선택에 대한 방향연구 : MBTI 분류에 따른 계열선택과 과학세

부과목 선택의 차이 분석, 신경은(경희대학교 교육대학원 생물교육 전공)

내용: “C.G.Jung의 심리유형이론인 MBTI를 사용하고 이에 따르면 여러 성격 분류 중 어떤 분류의 묶음이 계열선택과 과학세부과목 선택에 영향을 주는지와 성향별 만족도가 높은 영역들을 알아보고 그것에 가장 영향을 많이 주는 특정요인은 무엇인지에 대해 진로선택에 대한 방향을 연구하였다.”(2011, p.i)

3) 영화포스터에 등장한 인물캐릭터의 색채에 의한 성격유형 연구 : 융(C.G.Jung)의 심리학적 성격유형이론을 중심으로, 유인하(한라대학교 광고홍보학과 교수)

내용: “융(C.G.Jung)의 심리학적 성격유형이론을 중심으로 해서 국내 영화포스터를 선정하여 사례를 분석한 결과, 인물캐릭터들의 표현에서 그 성격을 읽을 수 있었으며, 또한 색채분석을 통해 인물캐릭터의 성격을 더욱 명확하게 해주고 있다.”(2010, p.61)

4) 캐릭터 제작을 위한 사상체질의 효용성: 스튜디오 픽사 캐릭터 중심으로, 임원영(인제대학교 U디자인학과), 김석래(인제대학교 디자인대학)

내용: “서양 문화권의 대표적인 픽사 애니메이션 캐릭터를 중심으로 사상체질의학과 성격유형이론을 이용하고 캐릭터 창작과 개발에 활용될 수 있는 창작지표를 제시하는 연구.” (2011, p.336)

제목	유의점	미비점
색채의 공감각 효과를 활용한 지역 애니메이션 특성화 방안 연구	색채 공감각 개념과 애니메이션 색채의 공감각 효과	색의 채도와 영도 값이 변화에 따른 색상의 변화를 분석하는데 색채분석이 부족하고 연구 결과의 가치도 분명하지 않다
성격유형(MBTI)이론을 바탕으로 진로선택에 대한 방향연구 - MBTI 분류에 따른 계열선택과 과학세부과목 선택의 차이 분석	C.G.Jung의 심리유형이론의 이해와 MBTI의 분류	
영화포스터에 등장한 인물캐릭터의 색채에 의한 성격유형 연구 : 융(C.G.Jung)의 심리학적 성격유형이론을 중심으로	융의 심리학적 성격유형 분류	색채분석 부분에서 주관적인 의견을 많고 개관적인 분석이 약하고 색채 분석도 부족하다

캐릭터 제작을 위한 사상체질의 효용성: 스튜디오 픽사 캐릭터 중심으로	캐릭터 분석하기 위해 사상체질의 활용과 픽사 캐릭터의 체질 분석	캐릭터 제작을 위한 외형적 체질과 성격적 체질의 비교분석을 하는데 캐릭터의 중요한 요소가 하나인 색채에 대한 분석이 없다
--	-------------------------------------	---

[표 1] 선행연구 분석표 < 연구자정리 >

선행연구를 살펴보면 색채 이론적인 감정과 이용에 대한 연구가 많지만 색채와 관련된 체계가 부족하고 색채 활용의 부분도 미비한 사실을 알 수 있다. 선행연구의 색채분석 부분은 주관적인 의견이 많고 객관적인 분석이 부족하며 애니메이션 제작을 위해 캐릭터의 성격 및 체질과 색채의 관계도 명확하게 추출하지 못하고 있는 실정이다. 그러므로 본 연구는 사상체질과 성격유형이론을 통하여 캐릭터의 체질과 성격의 관계를 연결시킨 후, 기준에 따라 캐릭터들을 분류하고 이를 I.R.I 색채 이미지 스케일에 대입하여 캐릭터의 색채 분포표를 추출하고자 한다.

1.2 이론적 배경

1.2.1 3D 애니메이션의 개념 및 특성

진창현은 “애니메이션은 넓은 의미로, 움직이는 그림과 움직이는 무생물을 표현하며, 다른 형태의 예술 장르들이 합쳐서 이루어진 종합 예술로 대중과 서로 의사전달을 할 수 있는 커뮤니케이션 기능을 가진 동적인 의미를 지닌다”고 정리했다(2009, p.32). 애니메이션은 움직이지 않는 물체를 움직이는 것처럼 보이게 만드는 촬영기법 또는 그렇게 만들어진 영화라고 말한다. 또한 진창현은 “애니메이션의 특성은 실제 세계의 재현뿐만 아니라 사람의 무한한 상상이 직접 표현될 수 있다는 것이다. 애니메이션은 보는 사람들에게 재미와 흥미를 불러 일으키게 하는데 이것은 애니메이션의 독특하고 다양한 표현 방법을 통하기 때문이다”고 주장했다(2009, pp.32-33).

1.2.2 캐릭터의 분류 및 캐릭터와 색채관계의 중요성

애니메이션 캐릭터란 스토리를 전달하는 매개체로서 관객들의 감정을 조절할 수 있는 요인을 내포하고 있으며 애니메이션 영화의 스토리를 이끌어가는 아주 중요한 요소이다. 애니메이션 캐릭터 분류는 기분을 어떻게 설정하느냐에 따라 차이가 있을 수 있으며 본 연구에서는 동무 이제마의 사상체질이론을 통해서 체질별 분류된 캐릭터의 색채를 살펴보는 목적에 있다.

따라서 캐릭터의 형태를 기준으로 3가지 유형으로 분류하였다.

- 1) 인물형 캐릭터: 인물 또는 그 외에 것을 의인화 하여 캐릭터로 창작하는 경우 (가능).
- 2) 동물형 캐릭터: 동물을 캐릭터로 만들고 실제 동물을 재생산하여 창작하는 경우 (불가능).
- 3) 가공물 애니메이션 캐릭터: 실제 세상에 존재하지 않고 컴퓨터 기술을 이용해서 창의적으로 만든 캐릭터(불가능).

따라서 본 연구에서는 주로 사상체질이론을 이용해서 분석할 수 있는 인간 형태 캐릭터를 위주로 연구하고자 한다.

색채의 기능과 감성적인 영향을 이용하여 캐릭터 창작에 활용할 수 있다. 캐릭터 창작할 때 적당한 색채를 선택하고 사용을 고려한다면 그 캐릭터의 생생한 특성과 감정을 관객들에게 전달하는데 도움을 줄 수 있다. 색채와 캐릭터의 특성이 이질감을 갖게 되면 보는 이의 공감효과를 유발하는데 어려움이 따르며 전체 작품의 완성도 또한 감소 할 수 있다. 관객들의 흥미를 자아내기 위해서는 적당한 색채를 활용해야하며 캐릭터의 머리색, 옷, 피부 등에서도 사람들의 감성을 불러일으킬 수 있는 공감효과를 부여한 색채를 활용함에 따라 그 효과는 큰 차이를 보일 수 있다.

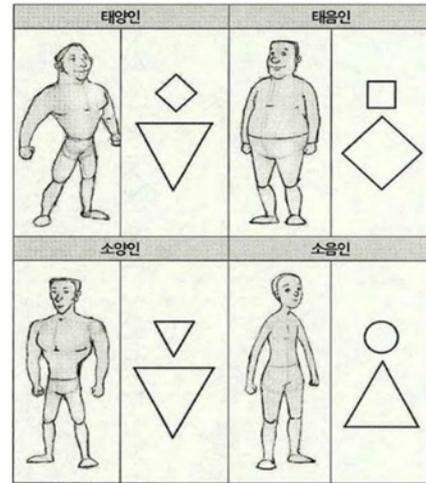
오상민은 “애니메이션 캐릭터의 색채 작업은 섬세한 색채 작업을 통한 캐릭터에 내제된 성격을 표출해 내는 것이 중요하다. 따라서 애니메이션에서의 색채 선정과정은 캐릭터의 개성을 부여하는 작업이라고 말할 수 있다”고 주장했다(2005, p.12).

1.2.3 사상체질

최근 한 연구에서 임원영, 김석래는 “사상체질이란 동무(東武) 이제마(李濟馬, 1837~1899)가 전해 내려오던 많은 의사들의 학술경험에 자신이 연구해왔던 유학사상과 철학사상을 접목시켜 인간의 체질을 네 가지로 구분하고 각각에 따른 특징과 치료방법을 연구하여 일상생활에서 각각의 체질에 맞는 섭생과 치료방법을 통하여 몸의 기능이 개선될 수 있다는 내용을 담아 1894년에 쓴 동의수세보원(東醫壽世保元)과 1897년에 쓴 격치고의 사상의학에서 비롯된 이론이다”라고 언급했다(2011, p.337). 사상의학에 의하여 이제마는 인간 사람을 체질별로 네 가지 종류로 구분할 수 있다. 그것 바로 태양인, 소양인, 태음인, 소음인으로 구분하는 사상체질이라고 한다.

본 연구에서는 체질별 분류할 때 외형적인 요소를

중심으로 사상체질이론에서 제출한 체질별 특징을 통해서 픽사 애니메이션의 인물형 캐릭터를 분석하고자 한다. 사상체질의 외형적 특징을 캐릭터화하고 단순화하면 [그림2]와 같이 볼 수 있다.



[그림 2] 사상체질에 따른 외형의 캐릭터화와 도형화 (임원영&김석래, 2011, p.341)

1.2.4 C.G.Jung의 심리유형론

유인하은 “성격은 개인의 환경에 대한 적응을 결정짓는 특징적인 행동방식과 사고양식, 유사한 상황에 걸친 개인의 특징적인 반응경향성을 말한다.”고 정리했다(2010, p.64). 칼 구스타프 융(C. G. Jung)의 심리유형이론에서 사람들의 기초적인 태도를 분류하면 외향성과 내향성으로 구분하였다. 그리고 기능에서는 4가지로 구분하며 바로 사고, 감정, 감각, 직관이다.

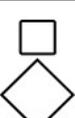
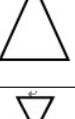
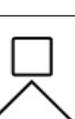
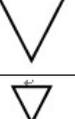
성격유형	내용
외향적 사고 (E T)	1. 객관적 세계를 될 수 있는 대로 많이 배우려는 전력투구하는 과학자. 2. 자기본성의 감정적 측면을 쉽게 억압하는 경향이 있고 냉소적이며 교만하다.
내향적 사고 (I T)	1. 자기 존재를 이해하려 애쓰는 철학자, 심리학자가 전형. 2. 혼자 있기를 좋아하고 완고하고 고집이 세고 화를 잘 내며, 냉담한 경향이 있다. 3. 감정이 강화되면 점차 돈키호테형처럼 변한다.
외향적 감정 (E F)	1. 감정에 많이 치우치며 기쁨이 심하다. 또한 허풍을 잘 떨고, 과시적이고 기분파. 2. 사람들에게 강한 애착을 가지고 있으나 일시적이고 쉽게 변하고 형식적이며, 최신 유행만 찾는다.(여성에 많음)
내향적 감정 (I F)	1. 자신의 감정을 숨기고, 말이 없고, 가까이 하기가 어렵고 마음을 헤아리기가 어렵다. 2. 우울하거나 침울할 때가 많으나, 사람들에게 신비적인 힘, 카리스마를 갖고 있는 보인다.(여성에 많음)

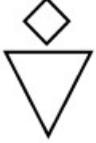
Finding Nemo (2003/5/30)	Nemo		동물 형태 캐릭터 (불가)
	Dory		동물 형태 캐릭터 (불가)
	Bloat		동물 형태 캐릭터 (불가)
The Incredibles (2004/11/5)	Bob Parr		인간 형태 캐릭터 (가능)
	Helen Parr		인간 형태 캐릭터 (가능)
	Buddy Pine		인간 형태 캐릭터 (가능)
Cars (2006/6/9)	McQueen		가공물 캐릭터 (불가)
	Sally		가공물 캐릭터 (불가)
	Mater		가공물 캐릭터 (불가)
Ratatouille (2007/6/29)	Linguini		인간 형태 캐릭터 (가능)
	Remy		동물 형태 캐릭터 (불가)
	Anton Ego		인간 형태 캐릭터 (가능)
WALL·E (2008/6/27)	Wall-E		가공물 캐릭터 (불가)
	Eve		가공물 캐릭터 (불가)
	mo		가공물 캐릭터 (불가)
Up (2009/5/29)	Carl Fredrickson		인간 형태 캐릭터 (가능)
	Russell		인간 형태 캐릭터 (가능)
	Charles Muntz		인간 형태 캐릭터 (가능)
Toy Story 3 (2010/6/18)	Woody		인간 형태 캐릭터 (가능)
	Buzz		인간 형태 캐릭터 (가능)
	Jessie		인간 형태 캐릭터 (가능)

[표 3] 각 작품별 메인캐릭터

사상체질을 이용해서 분석할 수 있는 캐릭터들에

앞에 [그림1]처럼 단순 도형화하고 사상체질을 대입하면, 아래 [표4]와 같다. 외형적 요소를 중심으로 도형화된 캐릭터들이 각각 사상체질을 대입하고 분석하고자 한다.

캐릭터 이름	캐릭터 이미지	해당 사상체질	
Bob Parr			태양인
Helen Parr			소음인
Buddy Pine			태음인
Linguini			소음인
Anton Ego			소양인
Carl Fredrickson			태음인
Russell			태양인
Charles Muntz			소양인
Woody			소양인

Buzz			태양인
Jessie			소음인

[표 4] 캐릭터와 사상체질 도형화 대입

2.2 캐릭터의 외형적 체질과 성격적 유형 비교분석

사상의학에 따르면 사상체질을 가진 사람들이 체질에 따라 각각 독특한 성격 특징을 지니고 있다. 예를 들어, 태양인은 리더형 사람이 많고 활동적이며, 소양인은 융통성 있고 사무에 능하다. 태음인은 노력형의 측면이 강하고 끈기가 있으며 포용력이 있다. 마지막으로 소음인은 내성적이고 꼼꼼하며 여성적이다. 이런 특징 성격을 가져서 성격유형 이론을 대입하면 아래와 같다.

태양인	리더형, 명철, 과단성, 진취성, 창의성 위인, 영웅호걸, 정직, 충실, 후회심이 없다, 공격성, 용진불퇴성, 교제 민활하나 지나친 의욕으로 화합성 부족	외향 직관 (EN)
소양인	외향적, 명량, 재치, 사무에 민활, 자기 싫어함, 다정다감, 봉사와 희생정신, 동정심, 책임감, 장단시비 판단, 급한 성격, 강직, 열변적, 열정적, 가정 경솔, 명예심	외향 감각 (ES)
태음인	노력형 또는 대기만성형, 무언신행, 은거하기 좋아함, 과묵, 변화 싫어함, 발표 또는 동작을 싫어함, 사업경영에 우수, 지구력, 인내, 너그러움, 가정 중시, 교만심, 속마음 드러내지 않음	내향 감각 (IS)
소음인	내성적, 자기중심적, 계산적, 질투심, 간섭 싫어함, 은거하기 좋아함, 신경 예민함, 세심함, 판단력, 발명적 재질, 여성적, 희락적, 여자라면 침착한 가사 정리, 애교성	내향 직관 (IN)

[표 5] 캐릭터의 외형적 체질과 성격적 유형 비교분석 (임원영&김석래, 2011, p.343)

2.3 I.R.I 이미지 스케일에 따른 애니메이션 캐릭터의 색채분석(2001년~2010년)

앞서 연구했던 내용이 표로 정리하면 아래[표6]과 같다. 픽사 8편 영화중에서 사상체질 구분을 가능한 캐릭터들이 태음인(내향감각), 태양인(외향직관), 소음인(내향직관), 소양인(내향감각)으로 4가지 종류를 분

류해서 색채분석을 하기로 한다.

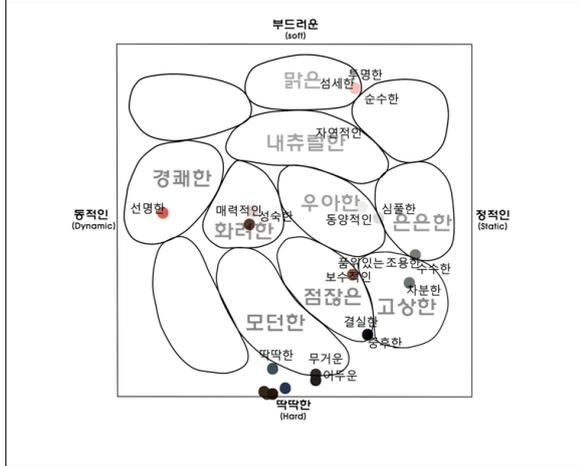
색채 표	해당 사상체질	성격 유형	캐릭터 이름	캐릭터 이미지
표 7	태음인	내향 감각 (IS)	Buddy Pine	
			Carl Fredrick sen	
표 8	태양인	외향 직관 (EN)	Bob Parr	
			Russell	
			Buzz	
표 9	소음인	내향 직관 (IN)	Helen Parr	
			Linguini	
			Jessie	
표 10	소양인	외향 감각 (ES)	Anton Ego	
			Charles Muntz	
			Woody	

[표 6] 캐릭터 분류

아래 연구는 구체적으로 4가지 분류를 구분한 캐릭터들의 색채 분석이다. I.R.I 색채 이미지 스케일을 이용해서 캐릭터의 색채 분포표를 추출하고자 한다.

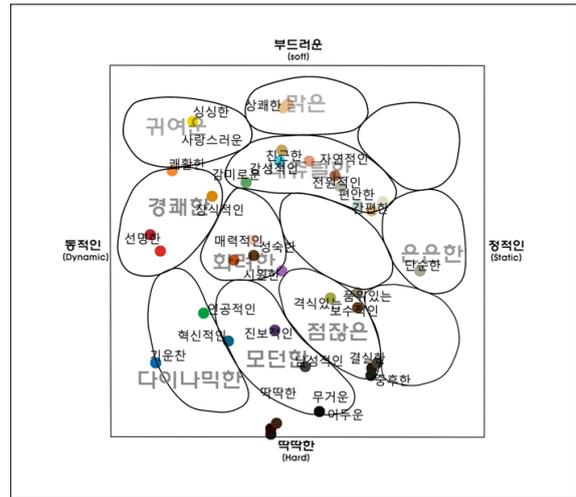
태음인	
	

- | | |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. H(7) S(64) B(84) 2. H(8) S(27) B(98) 3. H(285) S(100) B(7) 4. H(198) S(36) B(35) 5. H(228) S(2) B(96) 6. H(240) S(1) B(87) 7. H(222) S(55) B(33) | <ol style="list-style-type: none"> 1. H(60) S(1) B(93) 2. H(26) S(20) B(19) 3. H(173) S(9) B(46) 4. H(18) S(53) B(51) 5. H(18) S(13) B(89) 6. H(12) S(25) B(21) 7. H(40) S(10) B(13) 8. H(33) S(9) B(49) 9. H(23) S(55) B(35) 10. H(30) S(44) B(20) 11. H(31) S(70) B(15) |
|---|--|



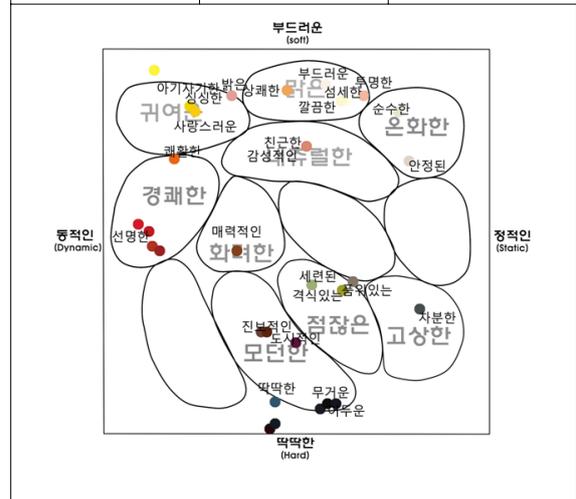
[표 7] 태음인 색채 분석

태양인		
<ol style="list-style-type: none"> 1. H(34)S(21)B(55) 2. H(0)S(0)B(8) 3. H(23)S(25)B(90) 4. H(357)S(78)B(70) 5. H(55)S(98)B(92) 6. H(37)S(99)B(84) 7. H(21)S(85)B(73) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. H(42)S(56)B(77) 2. H(0)S(54)B(7) 3. H(3)S(100)B(16) 4. H(18)S(47)B(89) 5. H(27)S(82)B(97) 6. H(28)S(35)B(92) 7. H(19)S(64)B(24) 8. H(43)S(49)B(85) 9. H(26)S(75)B(39) 10. H(44)S(9)B(66) 11. H(20)S(57)B(67) 12. H(27)S(76)B(39) 13. H(28)S(70)B(15) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. H(37)S(23)B(28) 2. H(69)S(10)B(70) 3. H(169)S(11)B(27) 4. H(34)S(39)B(90) 5. H(288)S(43)B(69) 6. H(61)S(58)B(64) 7. H(187)S(72)B(85) 8. H(172)S(11)B(82) 9. H(146)S(100)B(62) 10. H(204)S(98)B(68) 11. H(125)S(42)B(63) 12. H(86)S(21)B(12) 13. H(3)S(84)B(87) 14. H(195)S(98)B(52) 15. H(43)S(12)B(89) 16. H(271)S(50)B(46)

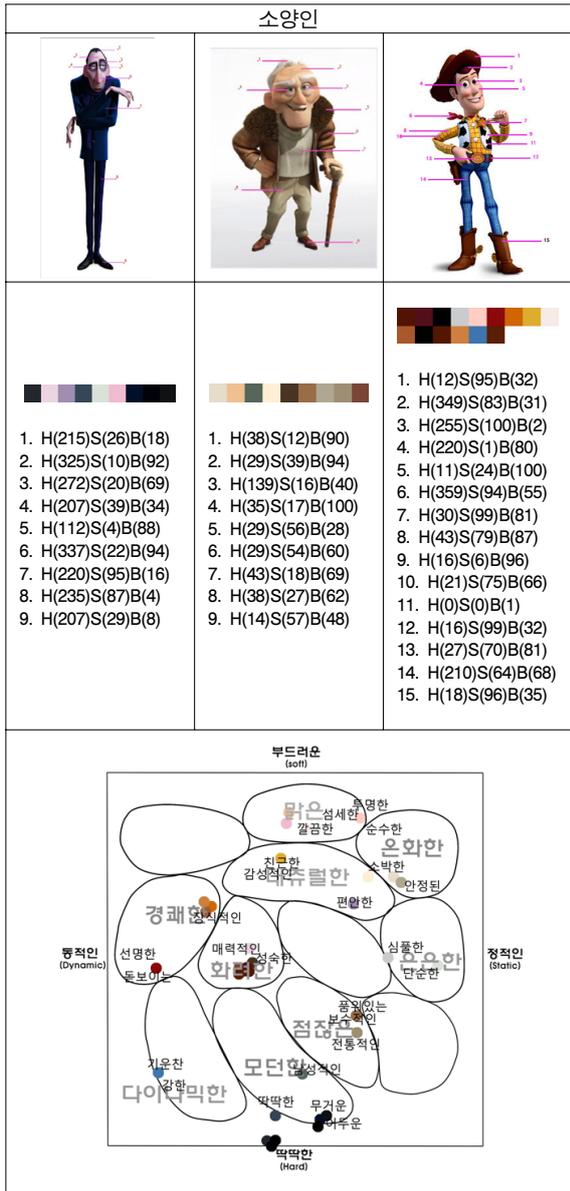


[표 8] 태양인 색채 분석

소음인		
<ol style="list-style-type: none"> 1. H(14)S(47)B(40) 2. H(351)S(85)B(15) 3. H(230)S(18)B(13) 4. H(8)S(33)B(88) 5. H(60)S(10)B(90) 6. H(53)S(99)B(93) 7. H(8)S(81)B(69) 8. H(22)S(89)B(91) 9. H(208)S(41)B(13) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. H(30)S(8)B(98) 2. H(15)S(82)B(36) 3. H(325)S(75)B(35) 4. H(13)S(48)B(85) 5. H(64)S(7)B(99) 6. H(18)S(35)B(95) 7. H(30)S(9)B(87) 8. H(30)S(19)B(51) 9. H(356)S(67)B(83) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. H(357)S(86)B(76) 2. H(359)S(77)B(59) 3. H(131)S(14)B(6) 4. H(17)S(51)B(88) 5. H(57)S(77)B(99) 6. H(48)S(93)B(97) 7. H(81)S(33)B(69) 8. H(30)S(61)B(93) 9. H(61)S(76)B(62) 10. H(204)S(55)B(42) 11. H(192)S(10)B(31) 12. H(217)S(33)B(12) 13. H(51)S(17)B(99) 14. H(22)S(79)B(51)

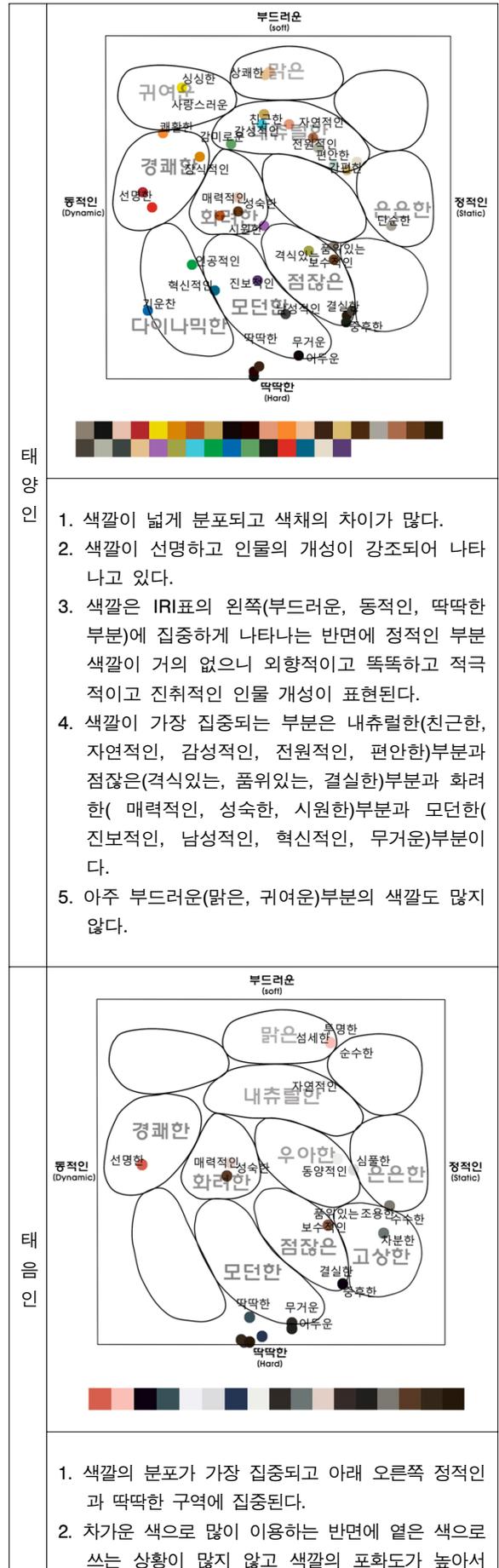


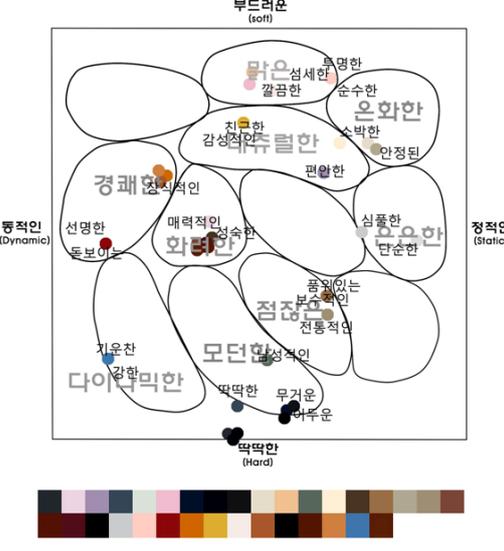
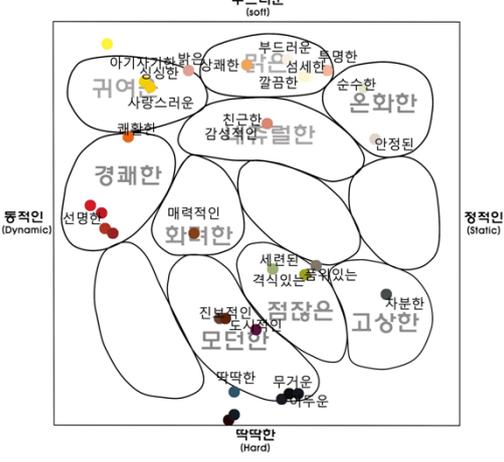
[표 9] 소음인 색채 분석



[표 10] 소양인 색채 분석

태양인(외향직관), 태음인(내향감각), 소양인(외향감각), 소음인(내향직관)으로 4가지 종류의 캐릭터들의 색채 분석을 완성한 후에 각 종류의 색채 특징과 분포차이가 있어서 I.R.I 색채 이미지 스케일에 따라서 색채 분포차이의 비교 분석을 하고자 한다.



	<p>성숙하고 묵묵히 노력하는 모습이 표현된다.</p> <p>3. 색깔이 가장 집중되는 부분은 모던한(딱딱한, 무거운, 어두운), 점잖은(보수적인, 결실한, 중후한), 고상한(조용한, 수수한, 차분한), 화려한(매력적인, 성숙한) 부분이다.</p> <p>4. 동적인, 부드러운 부분이 관련된 색깔이 많지 않다.</p>
소양인	
	<p>1. 색깔은 표의 아래 좌측(동적인, 딱딱한)과 위 우측에(부드러운, 정적인) 집중되며, 동적인 외향성이 나타날 때 딱딱한 느낌도 표현되고 부드러움과 경쾌함이 나타나는 동시에 정적인 느낌이 있어서 서로 모순된 성격이 표현된다.</p> <p>2. 포화도가 높은 짙은 색깔이 많이 이용하고 딱딱한 구역에서 가장 집중되니 남성적인 특징이 표현된다.</p> <p>3. 색깔은 모던한(남성적인, 딱딱한, 어두운), 맑은(섬세한, 투명한, 깔끔한), 경쾌한(장식적인, 선명한, 돋보이는), 화려한(매력적인, 성숙한) 부분에 집중된다.</p> <p>4. 고상한, 우아한, 귀여운 느낌이 나오는 색깔이 없다.</p>
소심인	

	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. 색깔은 표의 위 좌측(동적인, 부드러운)과 아래 우측(정적인, 딱딱한)에 집중되고 색깔의 차이가 많으니 감성적이고 감정 기록이 심하게 표현된다. 2. 색깔의 포화도가 평균적으로 분포되고 부드러운(맑은, 귀여운)부분이 가장 집중되니 여성적인 특징이 표현된다. 3. 색깔이 가장 집중되는 부분은 맑은(부드러운, 섬세한, 깔끔한), 귀여운(사랑스러운, 싱싱한, 쾌활한), 경쾌한(선명한), 모던한(진보적인, 도시적인, 딱딱한), 점잖은(세련된, 격식있는, 품위있는)부분이다. 4. 정적인 부분에 관련된 색깔이 많지 않다.

3. 결론

3.1 성격과 체질별 분류된 캐릭터의 색채 특징

태양인의 성격유형은 외향지관이고 인계관계가 활발하고 자신의 감각을 믿고 미래지향적이다. 태양인 캐릭터들의 색채 분포는 정적인 느낌과 아주 부드러운 느낌의 색깔을 제외하고 다양한 색깔을 이용하여 인물의 감정을 풍부하게 표현되며 개성이 강조되어 나타나고 있다. 색깔이 가장 집중된 부분은 내추럴한(친근한, 자연적인, 감성적인, 전원적인, 편안한) 부분과 점잖은(격식있는, 품위있는, 결실한)부분과 화려한(매력적인, 성숙한, 시원한)부분과 모던한(진보적인, 남성적인, 혁신적인, 무거운)부분이다.

태음인의 성격유형은 내향감각이고 다른 사람의 교제가 좀 신중한 편이며 자기의 직접적인 경험을 중시하다. 태음인 캐릭터들의 색채 분포는 다른 종류의 캐릭터보다 더 집중되어 나타난다. 정적인 느낌과 딱딱한 느낌의 색깔들에 집중되고, 동적이고 부드러운 느낌의 색깔이 많지 않다. 차가운 색을 많이 이용하고 색깔의 포화도가 높아서 성숙하고 묵묵히 노력한 모습이 표현된다. 색깔이 가장 집중된 부분은 모던한(딱딱한, 무거운, 어두운), 점잖은(보수적인, 결실한, 중후한), 고상한(중용한, 수수한, 차분한), 화려한(매력적인, 성숙한) 부분이다.

소양인의 성격유형은 외향감각이고 인간관계가 활발한 편이고 자기의 경험을 중시하고 감정이 얇고 단순하다. 소양인 캐릭터들의 색채는 I.R.I표의 아래 좌측(동적인, 딱딱한) 부분과 위 우측(부드러운, 정적인) 부분에 집중되며 동적인 외향성이 나타날 때 딱딱한

느낌 또한 표현되고 부드러움과 경쾌함이 나타나는 동시에 정적인 느낌도 있으니 서로 모순된 성격이 표현된다. 포화도가 높고 짙은 색깔을 많이 이용하고 딱딱한 구역에서 가장 집중되어 남성적인 특징이 표현된다. 색깔이 가장 집중된 부분은 모던한(남성적인, 딱딱한, 어두운), 맑은(섬세한, 투명한, 깔끔한), 경쾌한(장식적인, 선명한, 돋보이는), 화려한(매력적인, 성숙한) 부분이다.

소음인의 성격유형은 내향직관이고 인간관계가 신중한 편이고 자기의 감각을 믿고 미래지향적이다. 소음인 캐릭터들의 색깔 차이는 분명하여 감성적이고 감정 기복이 심하게 표현된다. 색깔은 부드러운(맑은, 귀여운)부분이 가장 집중되어 여성적인 특징이 표현된다. 색깔이 가장 집중된 부분은 맑은(부드러운, 섬세한, 깔끔한), 귀여운(사랑스러운, 싱싱한, 쾌활한), 경쾌한(선명한), 모던한(진보적인, 도시적인, 딱딱한), 점잖은(세련된, 격식있는, 품위있는)부분이다.

3.2 맺음 말

본 연구에서는 다양한 애니메이션 영화를 통하여 세계적으로 가장 인기 있는 애니메이션 제작사 중 하나인 픽사 애니메이션 스튜디오(2001년부터 2010년까지) 작품들에서 나온 캐릭터를 대상으로 연구하였다.

애니메이션 작품의 캐릭터는 스토리텔링을 더 잘하기 위해 각각 독특하고 재미있는 성격과 외모형태를 정한 후에 그에 어울리는 색채를 지정하는 것이 일반적이다. 본 논문에서는 사상체질과 성격유형이론을 통해서 성격과 체질별로 캐릭터를 분류하고 각 종류의 캐릭터를 색채 분석하여 캐릭터의 성격, 체질, 그리고 색채 모두 합쳐서 연구한데에 의미가 있다.

앞의 결과적인 색채표를 보면 4가지 체질과 성격으로 분류된 캐릭터들은 각각 독특한 성격을 가지고 있을 뿐만 아니라 자기의 특성에 맞게 색채 분포 특성도 가지고 있다. 이런 특성을 적극적으로 참고하여 활용하면 캐릭터 창작할 때 도움이 줄 수 있을 것으로 사료된다.

4. 캐릭터와 색채의 향후 연구

본 연구에서는 3D 애니메이션을 중심으로 연구했으며 빛의 영향을 고려하지 않았다. 향후 연구 시 빛의 영향을 추가한다면 더 자세한 색채 분포표를 얻을 수 있을 것이다. 또한 본 연구에서는 캐릭터의 체질과 성격에 한정지어 분석하였다. 향후 연구에 있어서 캐릭터의 머리카락, 눈, 입, 옷 등 구체적인 부분을 분류해서 색채분석을 한다면 더 효율적인 색채 분

포표를 추출할 수 있을 것이다. 이러한 색채 분포표에 의해 체계적인 칼라 시스템을 구성할 수 있을 것이며 애니메이션 캐릭터의 특징적인 요소인 신비롭고 환상적인 효과를 증가시켜 애니메이션 작품의 완성도를 높일 수 있을 것으로 기대된다.

참고문헌

- 송미숙 (2010). 3D애니메이션 영화에서 색채분석에 관한 고찰. 『한국영상학회 논문집』, 93-108.
- 유인하 (2010). 영화포스터 등장한 인물캐릭터의 색채에 의한 성격유형 연구: 융(C. G. Jung)의 심리학적 성격유형이론을 중심으로. 『한국색채학회논문집』, 61-71.
- 김호다 (2011). 색채의 공감각 효과를 활용한 지역애니메이션 특성화방안 연구. 『한국콘텐츠학회논문지』, 131-141.
- 진창현 (2009). TV 광고에 나타난 애니메이션 캐릭터에 관한 연구. 『한국광고홍보학회』, 29-35.
- 임원영, 김석래 (2011). 캐릭터 제작을 위한 사상체질의 효용성: 스튜디오 픽사 캐릭터 중심으로. 『디지털디자인학 연구』, 335-344.
- 신정은 (2011). 「성격유형(MBT)이론을 바탕으로 진로선택에 대한 방향연구: MBTI 분류에 따른 계열선택과 과학세부과목 선택의 차이 분석」, 석사학위논문.
- 오상민 (2005). 「애니메이션 캐릭터의 성격에 따른 색채의 연구」, 석사학위논문.
- 백창환, 박승옥, 김홍석 (2011). kobayashi 스케일과 I.R.I 스케일을 사용한 LED 광색의 형용사 이미지 분석. 『조명*전기설비학회』, 1-13.