

캐릭터사업을 위한
안동 하회탈의 시각화

Visualization of Andong Hahoe Mask for Character Business

김 훈

세종대학교 예체능대학 산업디자인학과

Contents

- 1. 서 론
- 2. 하회탈 캐릭터사업 배경.
 - 1. 국내 캐릭터산업 현황.
 - 2. 하회탈 캐릭터사업 목적과 추진방향.
 - 3. 하회탈 캐릭터사업 경과.
- 3. 하회탈에 대해.
 - 1. 역사적 배경.
 - (1) 하회별신굿과 하회탈.
 - (2) 등장인물과 특징.
 - 2. 하회탈의 조형 분석.
- 4. 캐릭터디자인 제작과정.
 - 1. 예비조사 과정
 - (1) 하회지방 현지답사.
 - (2) 문헌조사 및 실태조사.
 - (3) 연구방향의 설정.
 - 2. 캐릭터디자인 제작과정.
 - (1) 본 작업단계.
 - (2) 기본형의 확정 및 승인.
 - (3) 응용형과 조합형 제작.
 - (4) Digitalization
 - (5) Presentation.
- 5. 연구결과물
 - 1. 일반용
 - 2. 아동용
- 6. 결 론

(요약)

본 연구는 지방 문화재 특성화 사업의 일환으로 안동지방 전통문화재인 하회마을 '하회별신굿' 탈의 캐릭터사업 계획에 따른 시각화 작업을 안동 MBC방송국으로부터 의뢰 받고 1998년 6월 1일부터 8월 20일 까지 약 3개월간의 작업과정과 작업결과에 대한 것을 기술한 것이다. 또한 본 논문에는 작업과정 중 기초적인 예비 조사단계에서 자료수집 및 분석과정과 본격적인 아트워크과정, 그리고 최종적인 시각형태를 수록하였고, 향후 각 지방자치단체에서 본 프로젝트와 유사한 전통문화재 캐릭터사업의 시각화작업을 중심으로 그 문제점과 고려해야할 사항들을 요약해서 결론으로 했다.

(Abstract)

Requested from the Andong MBC station to do visualization work on **Hahoe Pyulshin-gut** (Hahoe Mask Dance Drama) of Hahoe village, the traditional cultural asset of Andong Province, as a part of specialization project for local cultural asset, this study describes the work process and result for about 3 months from June 1, 1998 to August 20, 1998.

In addition, this study describes the data collection at the fundamental preliminary research stage, analysis process and full-swing artwork process among the work process as well as the final visual type. This study is concluded with the summery on the problem and point of consideration when local self-governing organization do visualization work on character business of traditional asset similar to this project.

(Keyword)

Graphic design. Character design. Hahoe mask.

1. 서론

본 연구는 안동 MBC문화방송의 주관으로 진행된 경북 안동 하회마을의 전통문화재인 '하회별신굿'에 등장하는 인물들의 탈 형태를 캐릭터사업화 하는 전 과정에서 특히 시각화 과정을 중심으로 다룬 것이다.

본격적인 캐릭터 개발작업은 안동 문화방송국으로부터 용역의뢰를 받고 본인과 연인원 8명으로 구성된 하회탈 캐릭터 개발팀에서 1998년 5월 1일부터 8월 말 까지 약 3개월 여에 걸쳐 진행되어 제작 완료되었다.

지방 전통문화유산인 하회탈춤의 탈 형태들을 현대적으로 재 조형하는 작업은 지방자치체가 정착되는 현시점에서 과거와 달리 지방 자체의 지역특성을 극대화하고 문화유산인 무형자산을 상품화한다는 점에서 각 지방자치단체 (이후 '지자체'로 표기)에서는 많은 관심을 갖게되었다. 특히 이번 안동 MBC문화방송국의 주도로 진행된 캐릭터사업의 특징을 요약하면 다음과 같다.

- ① 시기적으로 타지방에 비해 앞섰고,
- ② 다른 지방에서 지자체가 캐릭터사업을 주도함으로써 상업성이 부족한 것에 비해 처음 시작부터 상업적인 목적의 캐릭터사업으로 성격을 명확하게 한 점이다.
- ③ 안동 MBC문화방송국이 주관함으로써 영상매체의 활성화에 따른 홍보의 경제성과 용이성을 장점으로 한다. 이에 따라 캐릭터의 시각화 사업을 의뢰 받은 연구팀은 사업방향을 다음과 같이 설정했다.

- ① 지방 전통문화재에 대한 다각적인 자료조사 및 분석 및 고증을 철저히 한다.
- ② 일반적인 캐릭터에 비해 그 사용범위와 대상층을 폭넓게 설정했다.
- ③ 다양해진 각종 미디어에 활용할 수 있고 특히, 3D 형태로 제작되는 상품제작을 고려했다.
- ④ 모든 원고의 제작과정과 재생작업을 컴퓨터그래픽을 이용하는 것을 기본으로 했다.

위의 내용들을 바탕으로 개발된 하회탈의 캐릭터를 '물돌이네 (Mooldorinae)'라고 명칭을 정하고 의장등록을 완료한 후 물돌이네사업을 위한 홈페이지를 인터넷상에서 개설하고 각종 미디어를 통해 일반인에게 공개했으며, 약 6개월 후 개발된 캐릭터형태에 대한 안동지방의 청소년층을 대상으로 선호도에 대한 여론조사를 통해 문제점을 파악하고 부분적인 수정 및 보완을 진행하고 있다.

본 논문에서는 물돌이네 캐릭터사업의 전 과정과, 특히 작업과정 중 기초적인 예비 조사단계에서 자료수집 및 분석과정과 본격적인 아트워크과정, 그리고 최종적인 시각형태를 수록하였고, 결론으로 시각화된 캐릭터의 선호도조사를 통한 평가와 분석을 했으며, 향후 각 지방자치단체에서 본 프로젝트와 유사한 전통문화재 캐릭터사업의 시각화작업에서 고려해야할 사항들을 요약했다.

2. 하회탈 캐릭터사업 배경.

1. 국내 캐릭터산업 현황.

최근 1998년 국내 캐릭터 산업에서의 두드러진 경향은 크게 두 가지로 요약할 수 있다. 우선 첫째로 국산 캐릭터 업계가 자체 개발한 고유캐릭터들의 비약적인 성장이다. 97년도 기준 국내 캐릭터시장 규모는 5천억원(잠정치)대로 외국캐릭터 제품이 전체의 80-90%를 차지하고 있다. 이 가운데 미국캐릭터 상품이 전체 판매고의 90%이상 차지하고 있고 무려 150억원 가량의 막대한 로열티가 미국으로 유출되었다. 그러나 최근의 국제통화기금(IMF)의 영향으로 외국 유명캐릭터를 라이선스 계약으로 생산하는 국내 대행업체들은 환율급등으로 로열티 부담이 가중되는 가운데 캐릭터산업 관련 중소기업체들은 로열티의 부담이 없는 국산 캐릭터를 자체 개발함으로써 국내 캐릭터시장에서 적극적인 판매활동을 벌이고 있으며, 이에따라 일본이나 미국 등 해외의 캐릭터들을 선호하던 소비자들이 국내 고유한 캐릭터들에 대해서도 관심과 호응도가 높아져서 국내 캐릭터의 가능성을 보여줬다. 관련업계에서는 국제통화기금(IMF)의 여파로 고가인 외국 캐릭터보다는 비교적 저렴한 국산캐릭터에 대한 수요가 늘 것으로 보고 있다.

두 번째로 98년도에는 지방자치단체 또는 종교단체 및 인기인들을 이용한 캐릭터 사업 등 다양한 형태의 국내 캐릭터사업이 활성화 된 점이다. 그 중에서도 특히 각 지방자치단체가 주관해서 각 지방의 무형문화재들을 이용한 캐릭터 사업이 활발했다. 이처럼 지자체들이 캐릭터 사업에 열을 올리는 것은 2002년 월드컵대회를 앞두고 국내외 관광객들에게 내 고장을 적극 홍보하고 캐릭터 상품판매를 통해 수익을 올리기 위한 목적이 있다. 국내 캐릭터 개발유형의 대표적인 사례를 살펴보면 아래와 같다.

(1) 지방자치단체의 캐릭터 사업: 전남 장성군의 홍길동, 서울시의 '왕범이', 대구 동구청의 '갓바위', 남원시의 '춘향과 이도령' 강원도 영월의 '김삿갓', 경북 밀양의 '아리랑', 강원도 철원의 '두루미' 충남 서천의 '한산모시' 제주의 '돌하르방' 등 현재 진행중인 곳도 30여 군데가 넘고 있다. 특히 강원도 춘천시는 99년 2월부터 고학력 실업인력의 창업을 유도하기 위해 캐릭터 산업 창업 교육과정을 개설하는 등 캐릭터 산업을 집중하기로 했다.

(2) 기타단체의 캐릭터 사업: 안동MBC의 하회탈을 캐릭터로 만든 '물돌이네'와 농수산물유통공사가 김치캐릭터를 개발하고 명칭을 KOKI(Korean Kinchi)로 했다.

(3) 종교단체의 캐릭터 사업: 불교계의 '사천왕' 캐릭터는 사업성보다 캐릭터를 이용해서 신자들 뿐 아니라 일반인들에게 불교에 대한 이미지 제고와 친근감을 목적으로 했다.

(4) 인기인을 이용한 캐릭터 사업: 세계적인 골프선수인 박세리와 미국 메이저리그 투수 박찬호, 그리고 국내 가수 엄정화 등 유명한 스포츠스타나 연예인들을 대상으로 하는 캐릭터사업이 본격적으로 추진되고 있다. 이는 지명도가 높은 특정인의 인기를 상품성으로 활용, 수익을 창출하기 위한 것이 목적이다.

그러나 이러한 국내 캐릭터 사업에 대한 기업과 단체들의 열기가 매우 바람직한 것이지만 부작용도 따르고 있다. 우선 무형 문화재를 캐릭터로 만드는 제작하는 과정에서 이에 대한 소유권에 분쟁이 발생했다. 장성군의 홍길동은 그 당시 TV방송 드라마 '홍길동'을 방영하면서 캐릭터 사업을

추진했던 MBC 방송국과 소유권분쟁이 있었고, 대구 팔공산의 '갯바위' 캐릭터는 대구 동구청과 경산시가 분쟁에 휘말렸다. 특히 농수산물유통공사가 김치의 명칭을 'KOKI' (Korean Kinchi)로 한 것에 대해 매스컴에서는 연일 일반인들의 항의하는 소리가 빗발쳤다. 결국 명칭문제는 제고하기로 하였지만 이 같은 사례를 통해 우리 사회 공동의 재산인 무형적인 문화재 및 명물이 특징한 상업적 목적을 위해 독점되거나 그 이미지가 왜곡될 수 있는 부정적 측면에 대한 사전 철저한 조사와 대책이 마련되어야 한다. 또한 모처럼 형성되기 시작하는 국내 고유 캐릭터사업의 시장이 확고한 위치와 발전을 하기 위해서는 막연한 구상과 의욕만으로 성공하기는 어려울 것이다. 즉 캐릭터사업은 단순히 캐릭터 자체만으로써는 그 생명과 수익성의 기대가 어렵고 홍보, 이벤트, 관련 사업지원 등 치밀하고 계획적이며 지속적인 관리를 통해 추진해나갈 때 비로소 그 효과와 목적을 달성할 수 있는 것이다. 앞으로 시장규모가 점차 커져 2000년 경에는 1조원이 넘을 것으로 예상되는 국내캐릭터 시장에서 국내 캐릭터 업체는 보다 적극적이고 종합적인 캐릭터개발과 마케팅이 필요할 것이다.

2. 하회탈 캐릭터사업 목적과 추진방향

안동 문화방송국은 '물돌이네' 사업의 추진배경으로 "하회탈을 기초로 생명력 및 상업성 요소가 내포된 새로운 형태로 이를 재창조한 후 각종 상품에 활용하는 것으로 제품의 구매력을 배가해 수익성을 높이고 하회탈에 대한 권리보호와 지역의 문화적 우수성을 널리 알리는데 목적을 두고 있다."고 밝히고 '물돌이네' 사업 추진 방향을 다음과 같이 정했다.

- ① 지역민의 문화적 자긍심 고취와 지역 홍보
- ② 하회탈에 대한 지역차원의 권리 확보
- ③ 지역경제의 활성화
- ④ 국내 관광상품의 독창성과 다양화
- ⑤ 국내는 물론 세계적인 관광상품화
- ⑥ 향토 문화단체 지원

3. 하회탈 캐릭터사업 경과

이에 따라 '물돌이네' 사업추진 경과는 1997년 12월에 캐릭터 개발 협의 및 자료를 수집하고, 1998년 5월 2일에 캐릭터 개발사업의 기본계획을 확정된 후 1998년 5월 21일자로 본 연구팀과 캐릭터개발 용역계약을 체결했다. 1998년 6월 27일에는 일반형(9종), 만화형(4종)의 기본형태에 대한 1차 확정 및 '물돌이네' 명칭 확정했으며, 1998년 7월 14일에는 개발 완료된 기본형태에 대한 특허청 상표/의장 출원을 완료했다. 1998년 8월 25일 기본형의 활용형태들을 추가로 완료후 이를 수록한 '물돌이네' 캐릭터 사용지침서를 제작해서 본격적으로 신문이나 각종 미디어에 홍보하고 동시에 동년 8월 1일 안동 문화방송국내에 본격적인 캐릭터 사업을 담당할 특수사업팀을 구성하여 본격적인 캐릭터 사업을 주관하기 시작했다. 안동방송국의 캐릭터 사업의 추진과정은 다음과 같은 특징이 있다고 평가할 수 있다.

- ① 타지역에 비해 선구적으로 지역 문화재를 사업화하는 적극적인 자세.
- ② 지자체 주관이 아닌 매스컴 홍보매체인 방송국에서

주관이 된 점.

- ③ 지방 문화재의 상업적 소유권한에 대한 문제점 발생.
- ④ 전담 사업팀의 구성 및 추진.

3. 하회탈에 대해

1. 역사적 배경

(1) 하회 별신굿과 하회탈

하회별신굿탈놀이는 경상북도 안동시 풍천면 하회마을에서 12세기 중엽부터 상민들에 의해서 연회되어온 탈놀이이다. 한국의 탈춤은 서낭제 탈놀이와 산대도감 계통의 탈놀이로 대별한다고 할 때, 하회 별신굿 탈놀이는 서낭제 탈놀이에 속하는 것으로써 별신굿이라는 종합적인 마을굿에 포함되면서도 연극적인 독립성을 뚜렷이 가진 놀이이다.

별신굿은 강신-영신-오신-송신의 구조로 진행되며 탈놀이는 그 중 오신행위에 해당하는 것이다. 즉, 신을 즐겁게 해드림으로써 마을의 재앙을 물리치고 복을 받으려고 했던 것이다. 하회별신굿 탈놀이는 1928년 무진년을 마지막으로 중단되었다가 1973년 하회가면극 연구회에서 복원되어 1980년 11월 국가 지정 중요무형문화재 제69호로 지정되어 전승되고 있다.

하회별신굿은 다음의 내용으로 구성되어 있는데 ①에서 ③의 내용은 동제와 굿의 성격이며 ④에서 ⑨까지는 연극적인 성격의 내용으로 진행된다.

- ① 강신 : 성황당에 올라가 신내림을 기원한다.
- ② 무동마당 : 각시가 무동을 타고 신성을 기원한다.
- ③ 주지마당 : 잡귀와 사악한 것을 쫓아내고 탈판을 정화한다.
- ④ 백정마당 : 일상의 금기로부터 해방.
- ⑤ 할미마당 : 할미의 신세타령을 베퉴가로 읊는다.
- ⑥ 파계승 마당 : 중의 타락상을 풍자.
- ⑦ 양반선비마당 : 자신들의 학식과 신분 싸움
- ⑧ 혼례마당 : 혼례식을 올린 다음 신방의 초야과정. 풍요다산의 의미를 가지고 있다.
- ⑨ 신방마당 : 신방분위기를 살리기 위해서 삼경에 행사.

(2) 등장인물과 특징

경상북도 안동시 풍천면 하회리에 전해 내려오는 고려시대의 탈로서 국보 제121호로 지정되어 국립중앙박물관에 소장되어 있다. 하회탈은 주지(2개), 각시, 중, 양반, 선비, 초랭이, 이매, 부네, 백정, 할미등 10종 11개가 전해지며, 그 외에도 떡달이, 별채, 총각의 3종이 더 있었으나 유실된 것으로 알려지고 있다. 하회탈의 특징을 정리하면 다음과 같다.

- ① 하회탈의 제작연대는 그 형태적 특성에 따라 고려시대 중엽(12C) 이전에 제작된 것으로 추정된다.
- ② 일반적으로 바가지나 종이로 만들고 탈놀이가 끝나면 태워버리는 한국의 다른 민속탈과는 달리 목제탈이며 엄격한 금기 속에 마을의 동사에 보관하는 풍속으로 지금껏 원형이 전해지고 있다.
- ③ 하회탈은 사실적으로 조형된 조형미가 뛰어나며, 특히 중, 양반, 선비, 백정탈은 턱을 분리시켜 대화를 할

때 입 모양이 자연스럽게 여닫을 수 있도록 제작되어 다양한 표정을 연출할 수 있도록 되어 있다.

④ 하회탈은 등장인물의 극중 성격과 신분이나 역할에 따라 관상학적인 형태로 조형되었다.

2. 하회탈의 조형분석.

하회탈의 조형은 한국의 다른 탈들이 상징성이 강하며 평면적인 조형인 것에 비해 사실적이고 입체적인 형태가 특징이다. 특히 다양한 표정을 연출할 수 있도록 조형되어 있기 때문에 각 탈의 특징이 동작과 보는 각도에 따라 여러 가지 모습으로 나타났다. 따라서 하회탈을 평면적인 캐릭터로 시각화하는 과정에 있어 탈의 형태 그 자체 뿐 아니라 탈을 착용하고 움직이는 동작과 각 탈의 극중 신분 및 역할, 관상학적인 측면 등을 서로 비교하면서 분석해야 할 필요가 있었다. 다음의 도표들은 하회탈에 등장하는 각 탈을 형태적 특성을 기본으로 관상학적분석, 신분 및 성격, 극중역할, 동적특성 등의 항목으로 조형분석을 했다. 그 결과 하회탈은 각 항목들이 서로 밀접한 관계를 갖고 조형되었다는 결론을 얻을 수 있었다.

특히 탈의 형태 외에 탈의 색상표현에서도 양반탈과 이매탈이 밝은 주황색으로 처리된 반면, 당시 불만세력이라고 할 수 있는 선비, 중, 초랭이 등은 주홍색계열의 붉고 어두운 색이고 백정이나 할미는 천한 신분과 노령을 탁하고 어두운 색상으로 처리해서 각각의 성격을 더욱 극대화 하고 있다.

표 1 선비탈의 조형분석.

탈이름 / 재원	선 비 탈	피나무 높이 19cm 너비 16cm
형태특성	얼굴은 주홍색 바탕에 짙은 갈색, 머리와 눈썹은 검다. 눈은 둥글고, 한쪽 눈 가운데부터 윗 입술까지 깨져 있고 매부리 코다. 턱은 따로 달아서 움직인다.	
관상학적 분석	역삼각형의 얼굴형. 이는 치밀한 두뇌와 복잡한 심사를 지닌 내성적인 상이다. 광대뼈가 돌출 되고 눈두덩과 볼의 살이 푹 꺼진 것은 학문에만 열중하고 살림살이는 돌보지 않는 것을 나타내고, 눈이 튀어나온 것은 열심히 글을 읽은 탓으로 볼 수 있다. 눈 꼬리가 위로 치켜졌고, 오른쪽 눈썹은 아래쪽으로 당겨졌으며 입의 오른쪽 언저리는 위로 향하였다. 즉, 권가에 대한 불만을 나타내는 얼굴에 깊은 상념을 담고 쩡그리는 표정을 하고 있다. 이에 덧붙여 눈썹의 카락이 곧두선 것은 불만에 의한 노여움을 표현한 것이라 볼 수 있다.	
신분 / 성격	학 자	대쪽같은 지조와 세속에 타협하지 않는 고고한 성품.
극중역할	기녀인 부네를 차지하려고 싸우다 자신들이 학식과 신분 싸움을 하게 된다.	
동적특성	위엄있고 지조있게 보이는 행동.	

표 2 이매탈의 조형분석.

탈이름 / 재원	이 매 탈	피나무 높이 15cm 너비 16.5cm
형태특성	얼굴은 주황색이다. 눈은 실눈으로, 눈 구석이 아래로 길게 쳐져 있고, 코와 턱은 분실되었다.	
관상학적 분석	코가 비뚤어져 있으면 대체로 몸의 어느 한 부분이 비뚤어져 있는 경우가 많다. 이매의 다리 한쪽이 틀어져 비틀거리는 것과 일치한다. 또 눈꼬리가 아래로 쳐져 있으면 심성이 순하고 착하다고 한다.	
신분 / 성격	선비의 하인	바보스러운 성격이나 착하고 순한 성격.
극중역할	한쪽다리가 불편한 병신 역	
동적특성	다리 한쪽이 틀어져 절름거리며 비틀거리는 바보스러운 동작.	

표 3 양반탈의 조형분석.

탈이름 / 재원	양 반 탈	피나무 높이 23cm 너비 17cm
형태특성	주황색 바탕에 머리와 눈썹은 검고, 눈구석 언저리와 양 볼에 가느다란 주름살이 잡혀 웃는 표정을 나타내고 있다. 코는 매부리코로 콧날개가 벌어진 큰 코이며, 강한 인상이다. 턱은 따로 달아서 움직인다.	
관상학적 분석	얼굴형에서부터 눈썹, 눈, 코, 볼, 입 등이 대단히 부드러운 선으로 묘사되어 있고 전체적으로 여유 있는 표정을 하고 있다.	
신분 / 성격	사 대 부	여유가 있으며 허풍스러운 성격.
극중역할	기녀인 부네를 차지하려고 싸우다 자신들이 학식과 신분 싸움을 하게 된다.	
동적특성	기분이 좋거나 하여 고개를 뒤로 젖히고 크게 웃는 동작	

표 4 각시탈의 조형분석.

탈이름 / 재원	각 시 탈	피나무 높이 39.5cm 너비 20cm
형태특성	얼굴은 주황색이다. 눈은 실눈으로, 눈 구석이 아래로 길게 쳐져 있고, 코와 턱은 분실되었다.	
관상학적 분석	눈은 아래로 내려 깔고 있으며, 입은 꼭 다물고 있다. 윗머리타래는 가채(없는머리)이며, 각시탈의 광대뼈는 관상학에서 과부상으로 해석된다.	
신분 / 성격	새 색 시	무겁고 조용하며 조심스러운 성격.
극중역할	이웃마을에서 시집 온 새색시 역	
동적특성	춤사위는 사뿐사뿐하며 조용히 가볍게 걷는 동작.	

표 5 백정탈의 조형분석.

탈이름 / 재원	백 정 탈	피나무 높이 24cm 너비 16cm
형태특성	얼굴은 검은 주홍색이고, 머리와 눈썹은 검은 색이다. 미간에 백호처럼 흑이 있고 이마와 양 볼에 주름살이 있으며 눈은 실눈이다. 코날개가 넓고 크며 턱은 따로 달아서 움직인다. 미소짓고 있다.	
관상학적 분석	각(角)형의 상은 우물쭈물하지 않고 남보다 먼저 해치워 버린다"고 한다. 이마가 비뚤어진 상은 성질이 불량하고 잔인한 상이라 하고, 눈꼬리가 위로 치켜 올라가면 살기가 있고아랫입술이 윗입술보다 튀어나오면 성격이 포악하다고 한다.	
신분 / 성격	처음에는사형을 집행하는 망나니였다가 백정으로 바뀜.	성질이 불량하고 심술긋으며 잔인한 성격.
극중역할	소를 잡으며 우랑과 염통을 꺼내 주위 사람들에게 사라고 권유하다가 낙뢰에 비틀거리며 헤매다가 퇴장하는 역할	
동적특성	몽두리춤, 즉 뺨뺨한 동작의 춤사위다. 긴장한 몸이 부드러울 수 없다.	

표 6 부네탈의 조형분석.

탈이름 / 재원	부 네 탈	피나무 높이 24cm 너비 17cm
형태특성	얼굴에는 살색으로 분칠을 했고, 연지곤지 적은 흔적이 보이며, 입술에는 붉은 칠을 했다. 머리는 잘 빗겨서 빨처럼 엷은머리를 했다.	
관상학적 분석	여자의 눈꼬리와 입언저리에 웃음기가 배어 있으면 정숙하지 못하여 못 남자를 유혹하는 바람기가 있는 상으로 분류된다.	
신분 / 성격	과부, 기생 또는 양반, 선비의 소첩	애교와 교태를 부리는 성격
극중역할	양반, 선비 사이를 오가며 교태를 부리는 역할.	
동적특성	다리를 꼬는 듯한 오금춤을 추며 손가락을 턱부분에 대고 머리를 좌우로 까딱거리며 유혹하는 행동	

표 7 중탈의 조형분석.

탈이름 / 재원	중 탈	피나무 높이 20cm 너비 16cm
형태특성	얼굴은 주황색이고, 머리와 눈썹에는 검은 색의 흔적이 있다. 이마와 미간에 백호처럼 작은 흑이 있고 코는 매부리코로 우뚝하다. 턱은 따로 달아 움직인다.	
관상학적 분석	눈이 둥글게 생겨 호색 하게 보이고 눈두덩이에 주름이 있으면 자손 연(緣)이 희박하다.	
신분 / 성격	떠돌이 중 또는 파계승	능청맞고 교활하며 호색한 성격.
극중역할	부네와 어울려 춤을 추며 놀거나, 충각을 살해하고 각시를 채어 가는 역할	
동적특성	능청맞은 중의 걸음	

표 8 초랭이탈의 조형분석.

탈이름 / 재원	초 랭 이 탈	피나무 높이 20cm 너비 14cm
형태특성	얼굴은 주홍색 바탕에 갈색이 덮였다. 미간 위 이마가 흑처럼 튀어나왔으며, 눈썹은 검게 칠했고 둥글고 조그마한 눈도 툭 튀어 나왔다. 양 볼에 주름이 있고, 코 밑과 아랫입술에는 식모공이 남아 있다. 아랫턱 가운데에 금이 가 있다.	
관상학적 분석	이마가 불거진 상은 위사람과 의견이 맞지 않아 파가하고 고생이 많으며 고집불통이라 한다. 이는 자기의 상전인 양반을 조롱하는 놀이에서의 역할에서 드러난다. 또, 코등에 주름이 있는 사람은 재산이 쌓이지 않는다고 한다.	
신분 / 성격	양반의 종	영악하고 까불거리며 출랑거리는 성격.
극중역할	이마가 불거진 상은 위사람과 의견이 맞지 않아 파가하고 고생이 많으며 고집불통이라 한다. 이는 자기의 상전인 양반을 조롱하는 놀이에서의 역할에서 드러난다. 또, 코등에 주름이 있는 사람은 재산이 쌓이지 않는다고 한다.	
동적특성	방정맞은 걸음으로 까불거리며 출랑거리는 동작.	

표 9 할미탈의 조형분석.

탈이름 / 재원	할 미 탈	피나무 높이 20cm 너비 14cm
형태특성	얼굴 바탕은 검붉은 갈색이다. 얼굴 곳곳에 반점을 찍어 기미를 나타냈다. 눈은 둥글게 뚫렸다.	
관상학적 분석	관상학적으로 정수리가 위로 솟은 사람은 한평생 쓰라린 노고가 많다고 하고, 눈 아래(와잠)에 수직의 주름이 있으면 일생 동안 남이 빚을 갚기 어렵다고 한다. 또 코끝이 뾰족하면 빈곤을 면치 못할 상이며 입술 끝이 아래로 향하면 가난할 상이며 턱이 살이 없고 뾰족하면 말년에 박복할 상이라고 되어 있다. 노인이 검버섯이 생기면 장수할 상이라 한다.	
신분 / 성격	가난한 노파	신세타령을 하면서도 강인한 정신을 가진 성격
극중역할	15살에 청상과부가 되어 한평생 궁핍한 생활을 살아온 신세타령을 베풀가로 읊는다.	
동적특성	삐딱삐딱한 할미걸음은 늙어 허리는 굽고 엉덩이는 뒤로 쭉 빠진 꼬부라진 할미의 동작이다. 할미 춤은 엉덩이를 삐뚤거리리는 엉덩이춤이다.	

4. 캐릭터디자인 제작과정.

1. 예비조사 과정.

(1) 하회지방 현지답사 :

가. 하회별신굿 공연관람을 통해 놀이의 내용(각 캐릭터의 극중의 성격, 역할)을 파악하고, 사진촬영을 통

해 동작을 분석한 결과 하회탈은 타지방 탈들과 달리 탈을 착용했을 때 더욱 사실감과 감정의 표현력이 뛰어난 것을 알 수 있었다.

나. 기념품점의 캐릭터 상품 현황은 상품의 질이 조악하고 아이টে이 부족했으며, 생산방식도 가내수공업 수준을 벗어나지 못한 실정이었다.

다. 탈박물관을 방문해서 하회탈 관련 문헌자료 입수 및 문화재 지정된 원형 탈 실물을 조사했다.

(2) 문헌조사 및 실태조사.

관련서적 및 논문조사결과 탈의 형태에 관한 내용은 다소 빈약 했다. 실태조사에서는 다음의 내용으로 진행했다.

가. 전문가 인터뷰 및 현지인 의견청취 : 여기에 해당되는 내용이 수록된 안동 MBC가 특집으로 제작한 프로그램의 비디오 자료 입수. (양반탈과 선비탈이 바뀌었을 가능성에 대한 가설을 토대로 하회탈에 대한 다양한 접근이 있었다.) 한편 하회탈은 현지에서 기념품형태로 많은 하회탈 제작자들이 공방을 운영하면서 공인된 형태가 없이 제각기 임의로 제작되고 있는 실정이었다.

나. 의뢰인측(안동 문화방송국) 실무자를 통한 브리핑 : 하회탈신규 등장인물 전원(9명)을 일반형과, 아동형(만화형)으로 2원화 해서 각각의 형태는 다양한 동작 활용형을 제작해줄 것을 의뢰하였고, 특히 캐릭터의 소유권 관계로 분쟁이 우려되는 바 철저한 보안을 요구했다.

위의 조사결과 하회탈의 캐릭터사업은 상업성을 목적으로 하는 동시에 안동지방 지역사회의 전통계승과 지방홍보에 도움이 될 수 있는 공적인 목적이 동시에 충족할 수 있어야 했다. 이에 따라 형태의 시각화 과정에서 하회탈의 고유한 형태에 대한 철저한 고증이 필요했다. 또한 안동문화방송국측에서 요구한 캐릭터형태의 2원화 및 다양한 캐릭터의 종류(9종x활용형태x2원화)는 단기일 내에 집중적인 홍보와 많은 비용이 요구되었다.

(3) 연구방향의 설정.

지자체가 아닌 지방 방송국(안동 MBC)이 전통문화재인 '하회탈신규' 캐릭터사업을 주관함으로써 해당 지자체 안동시와 지적소유권의 분쟁이 예상되었지만 캐릭터의 홍보측면에서는 강력하고 경제적인 장점이 있을 것으로 판단되었다. 안동 문화방송국 측에서 최초로 요구한 9종의 등장인물을 일반용, 아동용 등 2가지 카테고리 총 18종의 기본형과 각각의 활용형태(형태별 약 4 종)로 모두 72종으로 등장인물의 시각화는 전체적인 작업규모가 확대되는 것도 문제였지만 특히 홍보측면에서 집중도가 약화될 것을 우려해서 연구팀에서는 캐릭터의 갯수를 최소화시키고, 2원화 시켜 시각화를 시키더라도 일반용에 비중을 치우쳐서 시각화하는 것을 권유했다. 또한 연구팀은 홍보과정에서 많은 수의 캐릭터가 갖게되는 집중도 : 희라는 단점을 극복하기 위해 본 프로젝트가 가지고 있는 또 한가지의 약점, 즉 만화영화 주인공 캐릭터의 가장 장점인 '내용'이 없다는 점을 동시에 극복할 수 있는 아이디어로서 많은 수의 캐릭터를 여러 가지로 조합시켜서 '내용'을 표현할 수 있는 방안을 생각했다.

가. Concept설정 : 민간단체에서 주관이 되어 상업성을 목적으로 하는 동시에 지역사회에 대한 공익성도 고려해서 작업이 진행되어야 한다. 특히 안동지방에서 '하회탈신규'

은 지역민들의 높은 관심과 애정이 있기 때문에 고중에 철저를 기하는 동시에 현대적인 감각의 조형작업이 요구되었고 시각화 과정에서 현대감의 표현에 어려움 예상되었다. 특히 하회탈 원형 자체가 조형이 우수하며 사실성이 강하고 전통적인 관상학적인 개념을 바탕으로 조형된 점 등은 캐릭터의 중요한 요소인 친근감의 표현에서 불리한 점이 많았다. 연구팀은 하회탈의 캐릭터 시각화 작업방향을 다음의 항목으로 정하고 시각화 과정을 진행했다.

① 일반형과 만화형(도형형)으로 2원화해서 제작한다.

② 상업성과 공공성을 동시에 충족할 수 있도록 한다.

③ 안동지방의 특산물에 잘 적용될 수 있도록 한다.

④ 다양한 매체(인쇄매체, 사인매체, 영상매체)에 적합한 형태로 제작한다.

나. 세부 디자인 제작방향의 설정.

① 캐릭터 제작시 2원화(일반용과 아동용)되는 조형적 특징을 차별화 시켜 각각의 용도에 적합하도록 하고 일반용 캐릭터를 중점으로 개발한다. (아동용의 경우 캐릭터 중 성격이 강한 양반, 이매, 각시, 초랭이 등 4개만 활용형태를 제작한다.

② 다양한 종류와 형태에 최소한의 통일감을 부여하기 위해 일반용의 경우 전체 형태에서 탈의 크기비례를 1:1로 하고 활용형태에서 탈의 모양은 한가지로 통일시킨다.

③ 아동용은 일반용과의 차별화를 위해 극히 단순화, 도형화, 현대화된 형태로 제작한다.

④ 캐릭터를 드라마틱하게 전개하기 위해 일반용은 단독으로 사용하면서 동시에 2개 이상의 캐릭터가 같이 사용되는 조합형을 제작한다.

⑤ 전통적이고 독창적인 캐릭터를 위해 일반적으로 사용하는 만화적인 표현을 피하고 캐릭터 윤곽선은 굵기에 변화를 준다.

⑥ 캐릭터의 효율적인 재생을 위해 처음부터 컴퓨터를 이용해서 작업을 진행하며, 원고는 디지털데이터로 만들고 추후 캐릭터 관리 매뉴얼을 별도 제작한다.

2. 캐릭터디자인 제작과정.

(1) 본 작업단계

가. 아이디어스케치: 각 탈의 특징을 찾고, 그 특징이 잘 나타나는 시각을 추출한다. 이를 위해 각 탈의 조형적인 특징을 파악해서 여러 가지 스케치를 진행했다. 탈의 실물형태 및 각종 책자에 수록된 하회탈의 사진들을 참고로 얼굴 스케치. 현지 공연 촬영사진과 비디오를 참고로 동작을 스케치 했다.

나. 기본스케치 : 대강 정해진 형태를 펜이나 붓 등의 여러 가지 다양한 도구로 표현 선의 굵기를 일정하게 하거나 변화를 주어 그려보고 외곽선과 내부선과의 관계를 차이를 주어 그려본다. 다양한 시점에서 얼굴형태와 동작형태를 표현하거나 여러 가지 상황을 시각화 함. 아동용의 경우는 만화 전문가에게 의뢰해서 보다 자유롭게 표현하도록 유도함.

다. 기본형태의 확정: 앞 과정에서 선택된 형태를 정리한 후 수정 보완함. 일반용의 경우 가능한 얼굴의 통일성을 위해 얼굴은 한가지 형태로 고정하고 몸통동작의 몇 가지를 제작해서 합성테스트를 했다.

(2) 기본형의 확정 및 승인

가. 기본형의 예비 프리젠테이션 :

① 일반용 캐릭터 9종, 아동용 4종의 기본형태와 색상을 완료한 후 안동MBC측 실무진과 협의 후 기본형의 형태를 확정했다.

② 고중에 따른 얼굴의 색상을 보다 밝게 해줄 것과 영상물과 인쇄물의 차이에 따른 색상의 미세한 조정을 요구했다. 이에 대해 연구팀은 캐릭터의 일부 세부적 형태와 색상을 수정, 보완했다.

나. Naming

안동 MBC문화방송국측은 하회탈을 이용해서 캐릭터로 시각화한 형태를 '물돌이네'라 명칭을 정했다. ('물돌이네' 영문표기 'Mooldorinae'는 '河廻'의 한자의미를 한글로 바꾼 것임 영문표기에서는 'Muldorinae'라는 일부 의견이 있었음.)

다. 의장 특허의 출원

일반용 캐릭터 9종, 아동용 4종의 기본형태와 '물돌이네' (영문표기 'Mooldorinae') 라는 명칭을 특허청에 출원했다.

(3) 응용형과 조합형 제작.

가. 앞에서 확정된 형태를 '기본형'이라 하고 여러 가지 동작을 표현한 것을 '응용형', 그리고 두 가지 캐릭터 이상을 조합한 '조합형'으로 구분해서 제작함. 각 캐릭터의 활용형의 갯수는 비중이 높은 캐릭터와 다소 비중이 떨어지는 캐릭터의 차이를 두었다.

나. 응용형 개발에서 중점을 둔 것은 일반용의 경우 얼굴 형태에 특성을 주기 위해 얼굴과 몸의 비례를 1:1로 해서 얼굴표정을 강조했으며, 아동용의 경우 각 캐릭터의 성격에 따라 비례를 일정하게 고정하지 않음. 일반용의 응용형을 결정하는 과정에서 고려한 사항은 다음의 두 가지로 기준을 정했다.

① 각 캐릭터의 성격이 잘 표현되는 동작 및 상황의 표현과 소품의 활용한다. (예. 선비-책과 곱방대, 양반-부채, 할미-쪽박, 백정-도끼, 초랭이-육모방망이 부네-장구 등)

② 안동지방의 특산물과 연계되는 동작 및 상황을 표현한다. (예. 안동한우와 백정, 안동소주와 양반, 등)

다. 조합형의 개발은 '물돌이네' 캐릭터 제작의 가장 특징적인 점이라 할 수 있다. 일반인에게 친근감과 이미지 연상성을 극대화하기 위해 일반용의 경우 한 개 이상의 캐릭터를 조합해서 특정한 상황을 표현하는 방법을 시도한 것이다. 조합형에는 우선 기본적으로 모든 캐릭터가 한 곳에 등장시키는 전체그룹의 조합과 기타 기본형 및 응용형을 조합해서 여러 가지 상황의 표현으로 전개시킬 수 있도록 했다. 또한 일반용과 달리 아동용에서는 조합형은 사용 할 수 없도록 했다. 기본형과 응용형 및 조합형을 표로 만들면 다음과 같다.

표 10 물돌이네 캐릭터의 형태활용

구분	기본형	응용형	조합형
일반용	9종	캐릭터의 비중에 따라 차별 제작.	제한없음
아동용	4종	캐릭터의 비중에 따라 차별 제작.	사용할 수 없음

라. 응용형 및 조합형의 적용성 시험.

① 각종 응용아이템 적용검토.

② 인쇄, 영상매체의 적용성 테스트.

(4) Digitalization : '물돌이네' 캐릭터 제작은 원도의 스케치가 완료되어 형태가 승인된 이후 부터 모든 작업은 컴퓨터를 사용해서 제작했다.

가. 사용 프로그램은 최종스케치 원도를 스캐닝하는 과정에서 Photoshop 5.0 버전을 사용했고, 스캐닝한 데이터를 Retouch한 후 Adobe Streamline을 이용해서 Vectorizing했다. 그후 Illustrator 8.0 Version을 사용해서 다시 정교한 형태를 수정작업해서 마무리 했다.

나. 정확한 재생을 위해 원고는 외곽선형, 흑백 면형, 색상이 사용된 표준형으로 제작하고, 표준형의 경우 색상표준은 영상매체와 인쇄매체를 동시에 고려해서 'Panton Color System'으로 정했다.

다. 기본원고의 데이터형식은 PC용 데이터로 제작해서 CD에 수록했으며, 원고형태는 기본원고 데이터(벡터형식의 *.ai) 외에 인쇄출력용 데이터 와 컴퓨터 프린터용 데이터, 화면용 데이터와 홈페이지용 데이터로 구분해서 각각 수록했다.

(5) Presentation

가. 기본형태와 활용형태(응용형, 조합형)와 각 형태의 응용아이템에 적용한 사례를 보드로 제작해서 프리젠테이션 한 후 응용형에 대한 최종적인 형태를 승인 받았다.

5. 연구결과물

1. 일반용

일반용은 기본형과 기본형의 활용형태인 응용형으로 나누며 기본형 및 응용형을 구성해서 만들거나 앞으로 필요에 따라 추가 제작되는 형태로 조합형이 있다. 아래 그림은 일반용의 모든 캐릭터를 함께 조합한 '물돌이네'의 전체 모습이다.

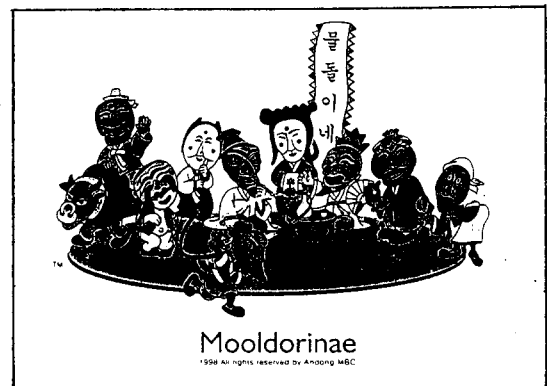


그림 1 물돌이네_전체



그림 2 물돌이네 일반/기본형



그림 3 물돌이네 일반/응용형

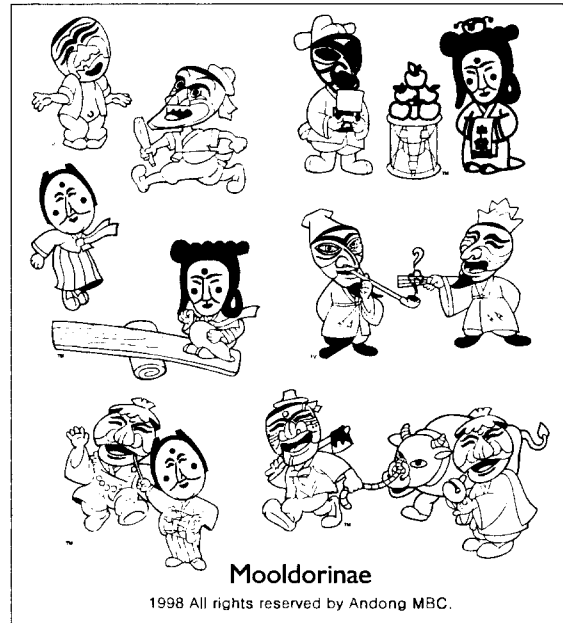


그림 4 물돌이네 일반/조합형

2. 아동용

아동용은 주로 3세에서 초등학교 3-4학년층을 대상으로 한다. 일반용과 차별성을 위해서 형태를 단순한 형태로 도안화하고 동작을 강조하기 위해 몸의 비례를 자유롭게 했다.

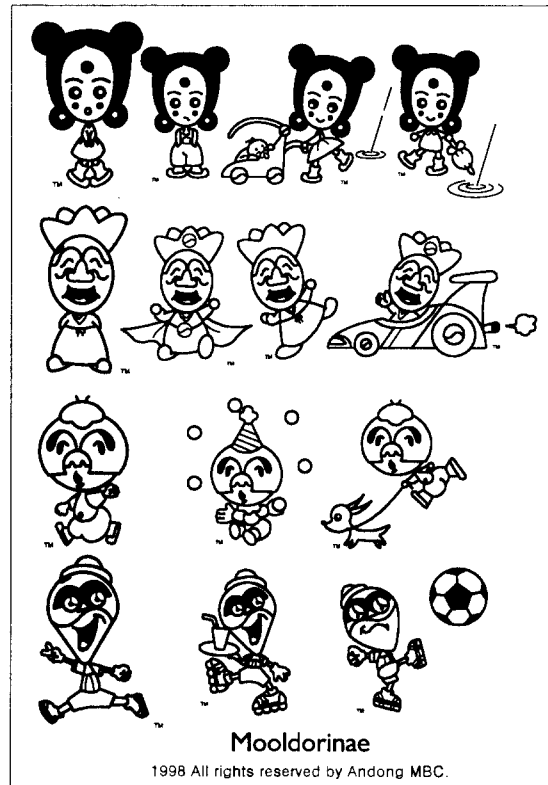


그림 5 아동용/기본형과 응용형

5. 결론.

1. 캐릭터의 평가.

캐릭터의 시각화작업이 완료된 이후 약 5개월 후인 1999

년 3월경 안동지방의 초등학생에서 고등학생까지 대상으로 하회탈의 선호도조사 및 시각화된 캐릭터의 선호도를 조사했다. 연구팀은 조사결과를 분석하기 위해 레이더차트를 이용해서 표 11의 하회탈 선호도와 표 12의 캐릭터 선호도를 동시에 도표로 만든 것이 표 13이다. 여기에서 나타난 결과는 각시탈의 캐릭터를 제외한 대부분의 캐릭터는 하회탈의 선호도 분포와 거의 일치하고 있었으며, 각시탈과 중탈에서만 비교적 큰 편차로 나타났다. 이러한 결과를 통해 캐릭터에 대한 선호도에서는 형태적인 요인보다 캐릭터의 극중 역할과 신분 등의 요인에 따른 기존의 이미지와 밀접하게 대응한다는 것을 확인할 수 있었다.

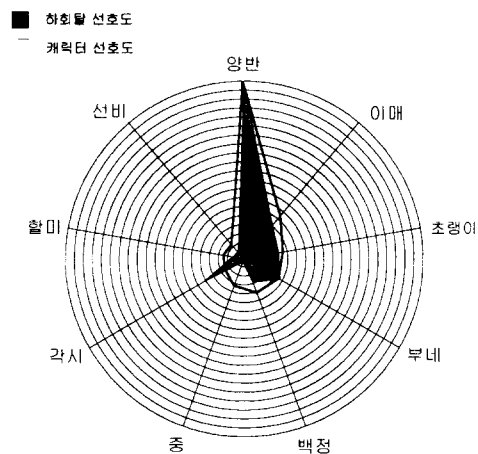
표 11 하회탈 선호도 조사.

	초등 (남)	초등 (여)	중등 (남)	중등 (여)	고등 (남)	고등 (여)	계
양 반	8	2	20	24	16	13	83
각 시		81		4	6	5	23
이 매	2	3	4	2	3	7	21
부 네	1	6		5	2	6	20
초랭이	5	1	1		3	7	17
백 정			2		8	2	12
할 미			1	2	1	2	6
선 비			3	1	1		5
중			3		1		1
	16	20	31	38	41	42	188

표 12 가장 좋아하는 캐릭터.

	초등 (남)	초등 (여)	중등 (남)	중등 (여)	고등 (남)	고등 (여)	계
선 비	2	2	3	5	3	3	18
각 시	2	1		4	5	1	13
초랭이	2		4	3	1	1	11
이 매		2	2	1		3	8
부 네		1	2		3	2	8
할 미			2	2	1	2	7
중	1		1	3		1	6
백 정	1				2	2	5
양 반					1	2	3
	8	6	14	18	16	17	79

표 13 하회탈 선호도와 캐릭터의 선호도 비교



2. 캐릭터의 시각화 방향.

- (1) 다양한 연령층에 공감성이 되는 형태로 제작해야 한다. 만화일변도의 형태를 벗어나야 하며, 지역의 특산물 및 지역산업체의 생산제품과의 적합성을 고려해야 한다.
- (2) 다양한 시각매체로 활용할 수 있도록 해야 한다. 캐릭터 원고 및 매뉴얼의 디지털화, Animation화, 입체화 등 현대 정보전달 체계에 사용할 수 있는 다양한 데이터베이스가 만들어져야 한다.
- (3) 캐릭터개발과 더불어 네이밍의 개발도 동시에 진행되는 것이 바람직하다.
- (4) 캐릭터의 효과적인 활용과 다양한 형태활용을 위해 Identity개념을 도입해야 하며, 상품화에 따른 세부적이고 추가적인 작업이 가능할 수 있도록 디자인시스템이 지원되어야 한다.

참고문헌

서적 및 논문

The art of Walt Disney. Eric Himmel. Finch, Christopher. Published in 1955 by Harry N. Abrams, Incorporated, New York. A Times Mirror Company.
Disney Animation The Illusion of Life, Frank Thomas and Ollie Johnston. Abbeville Press.
안녕하시이끼 물돌이네 시터(규정집). MBC안동문화방송.1998
한국의 탈, 전경옥, 한국문화보호재단, 태학사 1996.
월간디자인 98.9월호 '왜 캐릭터디자인인가?' 월간 디자인 관상학적인 측면에서 본 하회탈, 김동표, 하회동 탈 박물관.

기사 및 보도

동아일보 1998.7.24, 7.29, 9.7, 10.28, 12.24, 12.29
조선일보 1998.7.24, 11.26, 12.23,
한국일보 1998.7.24, 12.5
한겨레신문 1998.11.07
문화일보 1998.12.3, 12.5
중앙일보 1998.1.16, 9.10, 12.23, 12.31
강원일보 1998.12.3, 12.30 12.31
무등일보 1998.12.31

YTN News 1998.12.24 보도내용.

인터넷 관련사이트

물돌이네 <http://user.chollian.net/~anmbcm>
갓방구 <http://www.katbawi.co.kr/>
디즈니 캐릭터 <http://WWW.Update.UU.SE/~starback/disney-comics/chars/>
띠아블 <http://www.ddiable.com/>
(주)캐릭컴 <http://www.clamp-y.co.kr/>
텔레토비 동산 <http://my.netian.com/~eventman/teletuby/>
패트라 특허법률사무소 <http://user.chollian.net/~patral>
한국의 탈, 전경옥. 문화체육부 한국문화재 보호재단 1996.
<http://www.tal.or.kr/tal/howtomake.htm>
기타 캐릭터관련 국내외 사이트
<http://www.disney.com/go>
<http://www.wanerbros.com/>
<http://www.characterplan.co.kr/>
<http://www.eke.co.kr/>
<http://www.3dcharacter.com/>