

## 4D 특수영상에서의 캐릭터 개발과정 제작 공동 작품 연구- 안성 특수 영상 남사당패 Pre-Production 작품 개발을 기반으로

I. 서론

II. 특수영상 캐릭터 제작에 필요한 지자체 캐릭터 개발 목적 및 필요성

III. 특수영상에서 남사당패 캐릭터의 개발 방향성

IV. 지역자치단체 특수영상 남사당패 캐릭터의 컨셉 분석과 디자인 개발  
과 시안 제시

V. 결론

참고문헌

ABSTRACT

조현경

### 초 록

영상을 통한 콘텐츠 유통 활성화는 안성지역 활성화 콘텐츠 산업에서 선순환 구조 구축의 필수조건이다. 2015년 국책 사업을 통해 안성지역 지자체에서 제작되고 있는 특수 영상 콘텐츠 제작의 애니메이션은 지역경제를 활성화시키기 위해 시에서 추진되고 있는 핵심 사업이다. 이 연구는 영상 콘텐츠 개발의 과정에서의 기획과 디자인 작품 제작을 통해 시각적 제안을 하고자 한다. 캐릭터 개발 과정의 창의성 및 독창성을 비롯하여 심미적인 평가와 작품의 타당성, 비평성의 연구는 매우 중요하기에, 점차 활성화되고 있는 특수 영상(3D,4D)에서의 지방자치단체의 일반 기존 제작되어진 캐릭터와는 다른 방향의 캐릭터 개발 발전 방향을 위해서 실질적 개발의 비주얼이 제시되어야 할 연구 과제일 것이다, 아울러 개발 진행 단계와 각 단계별로 평가 기준과 실질적 분석의 기획단계의 과정을 통해 제안된 작품이 주요 결과로서 제시되었다. 각 캐릭터 시안의 대한 기획과정의 연구들이 본문에서 제시되고, 결론부분에서 작품 완성 디자인이 중요하게 다루어 졌으며, 개발 사례에 대한 기획방향과 제시된 특수영상의 캐릭터의 특징들을 자세히 제시하였다. 실질 개발 과정에서의 선택과 평가가 객관적이고 결과 지향적이어야 하기에 특수영상의 실질적 캐릭터 작품을 기획과 결과 과정을 제시하며 발표하는 논문은 중요한 요청을 가지며, 제시된 디자인 결과물로서 실질적 가치 개발 창출에 의미를 가짐으로서 가시적 성과에 기여할 것으로 기대한다.

주제어 : 4d콘텐츠, 남사당패 캐릭터 디자인, 특수영상, 콘텐츠,

## I. 서론

이제 우리나라에서도 대중문화의 한 축으로서 크게 주목받고 있는 애니메이션 분야에서 최근 지자체 에서는 지방 활성화 방안과 아울러 날로 수익과 홍보에 필요한 호응을 받고 있는 지역 문화 축제와 행사에 필요한 특수영상과 전시 영상을 기획하고 제작하고 있는 시기에 있다. 이것을 기반으로 각 지자체는 국책 사업의 일환으로 특수영상제작을 위한 개발에서 기존 지방자치단체의 캐릭터와 특수영상에서의 캐릭터에 대한 조화와 개발 등의 과제를 가지고 있는 것이다<sup>1)</sup>, 이 시점에서 본 연구는 캐릭터의 활용에 따른 개발과 특징에 대한 비평을 통한 연구를 목적으로 실질 제작 사례를 통한 제안과 시안에서 특수영상에 맞는 캐릭터 개발의 방향성에 대한 pre-production의 원화 디자인 컨셉 연구를 마련하고자 한다. 현재 한국 애니메이션 산업 중 자치단체의 지역 사회 특수영상 제작에 필요한 캐릭터 창출을 위한 창작 특수 콘텐츠 산업으로의 산업 카기를 맞이하고 있다. 그동안 한국 애니메이션은 창작 애니메이션에 대한 적극적인 투자와 해외 공동제작 경험의 축적을 통해 질적, 양적 성장을 이루었고, 특수 효과 영상의 선두를 달리고 있다.<sup>2)</sup> IT 적인 기반사업의 바탕과 성장을 통해 지상파 TV 방송이라는 유통 창구의 축을 가지고 있다. 제한성에서 탈피하고 지상파에서뿐 아니라 새로운 관객층 positioning 하나인 지역사회 축제장인 지자체 축제의 장소와 과학관등에서 전시영상의 분야로 관객층을 확보해 나가고 있다. 남사당 특수영상 캐릭터의 개발을 통한 한류 수출 콘텐츠 개발과 4d영화의 지역 경제 활성화 역할에 필요한 관광과 지역 콘텐츠 문화 활성화를 위한 것이다. 4d 영상이란 3D 영상에 물리적인 움직임 등이 가미된 영상이다, 이것은 현재 지역사회 활성화와 지역 특성화에 중요한 요소로 자리 잡을 수 있으며, 각 지자체 별로 이와 관련된 전시영상을 역점 사업으로 인식하여, 부상시켜서

1) 이명천 외, 「문화콘텐츠 마케팅」, 커뮤니케이션북스, 2006 p32-56

2) 유진룡 외, 「엔터테인먼트산업의 이해」, 넥서스BIZ, 2009

심의를 기울이고 있는 실정이다. 실질적으로 전문적 심의와 자문 등의 과정을 두어 지역자치단체시민과 지역 방문객에게 독특한 지역 특수 문화 콘텐츠를 제공함과 동시에, 지역의 고유성과 정체성을 전국에 알리는 효과를 위한 것으로 결과적으로는 콘텐츠 전략과 마케팅으로 활용도를 높이고자 하는 목표가 있다.

## II. 특수영상 캐릭터 제작에 필요한 지자체 캐릭터 개발 목적 및 필요성

특수영상은 영상에서 CG 특수효과를 및 입체 영상으로 만들어진 영상을 말한다.

본 논문에서의 특수영상은 돔 특수영상으로 3D입체영상에 물리적인 움직임과 속도 냄새를 느낄 수 있도록 기획된 영상이다. 기존 발표된 지역 콘텐츠 캐릭터의 선행적 연구에서 그동안 지자체들은 많은 비용의 캐릭터 개발을 하여 지역의 홍보를 담당하게 하였다, 이 관점에서의 문제점과 논점의 핵심은 다음과 같이 요약된다. 각 지자체마다 비슷하게 개발된 실질적 캐릭터들은 차별화와 특화의 부재로 인한 효과의 비 실효성을 보여 온 폐단이 있었다<sup>1)</sup>. 현재의 당면한 문제는 이제 특수효과와 차별화된 영상 특성화를 통한 새로운 영역의 콘텐츠를 개발해야 하는 상황과 아울러 지역사회에 새로운 부의 창출과 축제의 장을 맞는 특수영상 제작을 개발하여야 하는 영상 제작에 있어 사용하여야 할 캐릭터가 기존에 이미 개발한 지역사회의 캐릭터와는 다른 양상으로 개발되어야 하는 쟁점의 연구와 중요성을 가진다는 것이다. 이러한 전시영상 및 특수 영상은 특히 유료화 시스템의 특성으로 비추어 볼 때, 지역의 특화성과 캐릭터 활용의 차별성 없이 개발되거나 아울러 상당한 투자와 리뷰 없이 기획되어진다면 그 결과는 관람자 참여로 부터 외면당할 것이다. 한국에 있어서 영상 트렌드(trend)는 대중문화와 문화매체, 등의 정전(canon)문학에서

INTERACTIVE하고, 첨단화 시스템 등 지금까지 시도가 안 된 분야들이 주된 관심 영역으로 부각되고 있다.<sup>2)</sup> 특수영상분야와 전시영상의 분야는 지속적이며, 이 분야는 부가가치 산업의 일환으로 지역의 발전에 주요 사업의 일환으로 등장하는 구체적 항목이다.<sup>3)</sup>

본 논문에서는 특수영상에서 사용된 캐릭터의 개발 방향은 무엇이고, 그 의도는 어떠한 미학적 장치 및 효과를 발휘하여 작품의 의미를 실현시키고 디자인에 반영하는가를 고찰하고자 한다. 따라서 제1장에서는 기존 지자체 캐릭터의 선행적 개발의 장점과 특수영상에서의 비효율적인 부분을 분석하고, 특수영상 공간에서의 캐릭터의 대비 구조와 그리고 그 양립항의 매개자로서의 각 단계별 개발 사례를 비교하여 구성되어진 개발된 캐릭터에 대해서 살펴보고자 한다. 제2장에서는 특수영상 캐릭터들의 제안과 개발방향에 대한 구조와 효과를 비평 분석하기로 한다. 마지막 제3장에서는 결론부분으로, 개발 디자인된 캐릭터의 파급 효과 및 적용과 활용으로서 맺고자 한다.

### Ⅲ. 특수영상에서 남사당패 캐릭터의 개발 방향성

#### 1. 기존 캐릭터와 4D 특수영상에 캐릭터 전략의 분석

4D 특수영상은 4-DIMENSION의 약자로서 4d 영상이므로 3D 영상에 동작인 움직임 등이 가미된 영상으로, 지방 자치 단체의 캐릭터들은 상당기간 개발의 불을 타고 그동안 개발과 발전을 통해 각 분야 별로 사용되어져 왔다. 그동안 자치단체 캐릭터들은 거의 SD캐릭터라는 장르의 형태로 그 당시 유행과 특성을 가지고 많은 지자체의 캐릭터들이 개발되어졌다. 이러한 SD캐릭터는 Small Design 이라는 실질적 비율(proportion)을 가지고 다양한 장점들이 어필되어져 왔다. 이처럼 많은 호응과 인기를 가진 SD

---

3) 권진진, 「캐릭터 연구」, 만화애니메이션연구학회, 통권 제2호(1997), p.171.

캐릭터의 장점은 다음과 같이 요약될 수 있을 것이다. SD캐릭터가 그동안 많은 인기의 비결은 첫째로 친근감이었다. 이것은 중요한 요소로서 다른 지자체의 요구들도 비슷한 상황을 가지고 개발된 것이었다. 각각이 다 생소했던, 자치 단체 초기 시대에 외부에서는 낯선 지방자치단체 자칫 경직되기 쉬운 지역사회를 홍보하는데 적격하다고 지방 캐릭터를 판단한 근거이기도 하다. 신규 캐릭터 매체 적합성은 구 캐릭터는 2D지면 평면 포스터 홍보물과 머천다이징 [merchandising]에 많은 비중을 두고 개발되었으며, 특수영상 캐릭터는 4D 특수영상의 적합한, 캐릭터 활동성을 보일 수 있다.

이러한 개발이후 지방 자치단체는 국고 지원 사업이나 행정 사업 등의 지원을 통해 많은 지금은 영상의 형태가 진화되어 지방 자치단체의 테마파크나 지역 활성화 지역축제의 특수영상분야로 변모를 하고 있는 상황이다. 이것은 이미 익숙한 지역 콘텐츠의 관객을 유도하기에 적당한 특성화로 보이며 지역사회를 전국에 홍보할 수 있는 기반으로 중요성을 가진다. 이제는 차별적이고 선두적인 지역의 특색을 강조하는 시기로 접어든 상황으로서 특수영상분야에서 프리-프로덕션(Pre-Production)과정 중 캐릭터의 작업에 기획과 디자인 할 때 연구하고 제안해야 할 사항들이 많을 것이다.<sup>4)</sup>

다음은 실제 안성시 특수영상에 들어갈 캐릭터의 발전 과정을 가지고 연구한 제작 사례의 캐릭터를 제작에 필요한 요소 도출과 문제점에 대한 부분을 살펴보고자 한다.

안성 지방 자치단체의 기존캐릭터의 기본주인공은 ‘어름’ ‘풍물’ 두명의 남녀 SD캐릭터로 개발되었다. 이것은 안성의 이미지를 홍보하고자 개발된 것으로 귀여운 느낌과 친근감을 활용한 부드러움이 강조되면서 안성이라는 지역세계의 친근감을 제공하는 캐릭터의 역할을 정의하였다. ‘버나’ ‘덜미’ ‘덧뵈기’와

---

4) 박현정, 「전국에 나타난 지방자치단체의 캐릭터 문제점 및 개선 방안」, 조선대, 2001.

‘살만’ 등의 조연캐릭터 들을 등장시키며 안성의 풍물을 자랑하도록 의도하였다. 이러한 캐릭터는 현재의 새로운 전시영상의 영역인 특수영상 분야의 캐릭터 개발에 활용되기 위해서는 몇 가지 문제점을 내포한다. 기존 캐릭터의 전시영상에서의 적당하지 못한 요소들을 분석해 보도록 한다.

특성은 첫째, SD캐릭터의 캐릭터 가이드는 활동적이지 못하다는 점이다. 평면적으로 기획된 지역 자치단체 캐릭터의 모습은 역동적 특수영상에서는 단점으로 작용한다.<sup>5)</sup> ‘작은, 귀여움’의 장점이 공간 활용을 목표로 하는 특수영상 전시 영상이라는 공간에서는 더 이상 의미를 증폭시키지 못한다는 단점을 가진다.

안성시 지자체 SD 캐릭터의 특수영상화 캐릭터 적용시의 장단점	
장점	단점
대중에게 다가가는 친근감	활동성이 특수영상에서 표현되기 어렵다
대중에게 보여지는 매력요소인 귀여움	등신의 비율의 한계로 인한 다양한 캐릭터가 특수 영상효과와 같이 돋보이기 힘들다.
사랑스러움과 사용의 범용성	축제 영상의 특수 효과를 나타내는 새로운 부가가치 산업의 유닉크(unique)새로운 이미지와의 조화가 어렵다
미취학개통과 유아 층을 위한 캐릭터로 타겟층이 된다.	유아 및 아동 층과 아동과 동행하는 성인층의 타겟 층, 즉 축제에 참여하는 일반인도 가능한 전 연령층을 타겟으로 포함할 수 없다.

표 1. 안성시 지자체 SD캐릭터의 특수영상화 캐릭터 적용시의 장단점

주인공 어린이의 단조로운 움직임은 팔다리가 짧아서 나오는 태생적 한계를 보여준다.

5) 황준필, “지방자치단체 캐릭터 디자인 활용에 관한 연구”, 울산대학교 대학원 디자인학 전공석사 학위논문, 2002.p.45-56

4D 특수영상은 역동적인 영상이 중요한 요소로 자리매김한다. 생명력이 넘치는 살아있는 홀로그램의 공간이라 특수성을 이해할 수 있어야 올바른 개발의 방향으로 정착될 것이다. 둘째로 돔(DOOM)공간의 영상이라는 점이다. 돔 스크린의 매체특성은 반구형 돔 모양의 스크린에 영사하는 전용관을 옴니맥스(Omnimax) 또는 아이맥스돔(Imax dome)이라고 하는데, 영사기를 영사장 안의 영상에 맞는 각도로 설계해 두고 경사형 위로 둥근 스크린에 상영하며 관객은 좌석에서 반쯤 누운 자세로 거의 180도 선상의 반구 안에서 하늘로 솟은 스크린 영상을 관람한다. 이것은 돔(DOOM)특수영상이 상영되는 상영의 공간 즉 깊이 값을 주는 스크린으로 특수영상에서 매우 중요하며 스크린의 역할을 하는 공간이다.<sup>6)</sup> 돔(DOOM)영상의 스크린의 캐릭터 특성은 액션이 강조될 수 있는 활동적인 캐릭터로서 8등신과 9등신의 액션 게임 캐릭터가 적당하다. 이러한 액션 캐릭터의 사전 조사는 1인칭 액션게임 캐릭터와 MMO RPG게임의 형태에서 가장 보편화 되어있다. 캐릭터의 장점과 역동성으로 인한 스토리 전개와 비주얼(visual)적인 엑스터시가 있어서 관람자에게 필요한 모든 것이 살아 숨쉬는, 비옥하고 자족적인 곳으로서 완벽한 가상과 현실의 생산의 공간이 되어야 한다. 그러므로 이 영상의 상영 장소와 환경으로 얻을 수 있는 관객의 호응은 상상력과 창의력으로 가득하기 때문에 무한한 가능성의 세계로 열려있는 공간으로 인식되어야 하고 캐릭터는 그 공간의 아름다운 사물의 절정이자 안내자의 역할을 할 수 있어야 한다. 셋째로 특수영상의 캐릭터의 조건은 상호 소통적인 자유로움과 소통이 가능한 공간이어야 한다. 현실의 어떤 조건으로부터도 어떤 움직임의 통제로부터도 벗어나 활동적인 캐릭터가 필요한 것이다. 다만 작품의 초반부에서에서부터 발단, 전개, 위기, 절정의 스토리 맥락을 이어 갈 수 있는 공감각적 캐릭터의 디자인이 필요한 것이다.

---

6)백승만, “가상현실 기술을 이용한 영상산업 활용에 관한 연구”, 한국디자인학회, 디자인학연구15(1), 2002.2, p.163-170



그림 1. 기존 지자체 캐릭터 어름이와 풍물이

넷째, 몬스터나 조연 캐릭터들과도 소통이 가능한 공간이어야 한다. 따라서 ‘특수영상’의 이러한 특성들을 종합해 볼 때, ‘특수영상’은 어떠한 외부적 간섭과 통제도 느껴지지 않는 자유로운 상상력으로 가득 찬 창조의 판타지 공간이어야 할 것이다. 여기서 개발되는 캐릭터 또한 행동과 표현의 제약이 비교적 자유롭고 활동성과 유동성이 표현 가능한 디자인으로 거듭나야 할 것이다. 마지막으로 지자체의 정체성을 가장 잘 표현한 인상적이고 적당한 디자인이어야 할 것이다. 이것은 디자인적 요소로서 매우 중요한 역할과 심미적 역할의 중요성을 가지고 디자인되어야 할 부분으로 지적할 수 있다.

## 2. 지역자치단체 특수영상 남사당패 캐릭터의 TARGET 층 분석

### ① 유아계층 타겟

유아계층을 타겟으로 하는 애니메이션 작품은 유아 프로그램으로 활용도가 높으며 매체 또한 만화 애니메이션으로 다음과 같이 사례를 찾아볼 수 있다. 이러한 유아 타겟의 캐릭터는 특수효과 캐릭터로서는 적합성을 가지지 못한다.<sup>7)</sup> 특수 효과의 영상은 3d와 4d의 바탕이 된 기본적으로 홀로그램 영상으로 제작되기에, 사람의 좌우 눈 넓이와 시야의 깊이 depth 값으로 기본 원리를 가진다, 이것은 아동 층의 시각자극에 주의 깊은 사전 점검(pre-testing)이 필요하며 불필요한 자극과 구토 증세 등의 부작용을 호소 할 수 있다.

7) 최성규 “CG 특수효과(VFX) 제작 기술동향분석과 제안” 한국멀티미디어학회, 멀티미디어학회논문지 12(4), 2009.4, p.591-599



그림 2. 유아용 캐릭터를 타겟으로 한 개발 사례

## ② 성인용 계층 타켓



그림 3. 성인용 캐릭터를 타겟으로 한 개발 사례

성인용 캐릭터를 타겟으로 한 개발 사례에서의 개발은 실질적 액션과 활동성 그리고 성인들의 영웅성과 활약 등이 강하게 표현 되기에 매우 다양하게 개발되고 상용되는 캐릭터가 될 수 있다. 성인용 캐릭터는 현재 각 게임에서 활발히 개발되고 실질적 액션이 강한 콘텐츠에서 많이 사용되는 상황이다. 하지만 안성 지역 특수영상에 활용할 남사당패 캐릭터는 8등신 캐릭터와 성인용 캐릭터로 개발된다면 문제점으로 공감대 연령층이 한정된다는 것이 문제일 것이다. 성인용 타켓의 캐릭터는 특수영상 캐릭터에서 가장 호평 받고 액션의 다양성을 표현하는데 아주 적격의 현 상태를 가지고 있지만 취향이 성인과 대학생 그리고 젊은 20대에서 30대 사이에 적격이기에 풍물과 바우덕이 축제의 기본 관객인 안성의 이미지 홍보와 축제의 전시영상으로서의 활용도 면에서 최선의 캐릭터 개발 타켓으로는 적당하지 않을 것이다.

### ③ 전 연령층의 타켓



그림 4. 전 연령층용 캐릭터를 타켓으로 한 개발 사례

## IV. 지역자치단체 특수영상 남사당패 캐릭터의 컨셉 분석과 디자인 시안 제시

### 1. 특수영상에 필요한 남사당패 캐릭터 컨셉

특수영상에 필요한 남사당패 캐릭터 컨셉은 남사당놀이의 각 6마당을 책임지는 캐릭터를 중심으로 각각의 기예의 특성을 캐릭터에 반영해야 할 것이다. 주요 캐릭터들은 독특한 개성을 가진 하나의 팀으로 구성되어야 할 것이다. 여기에는 체형과 스타일의 다양한 고려가 필요하다. 의상은 전통을 반영하되 특수영상 캐릭터의 특수영상 지역 애니메이션의 변화를 주어 새롭게 표현하도록 해야 할 것이다.<sup>8)</sup> 의상과 디자인 캐릭터의 관계는 매우 중요한 것으로서 특징과 디자인이 안성지역과 특수효과의 역동성 심미성이 다 같이 반영되어야 할 주요 분석사항이 되어야 할 것이다.

### 2. 특수영상에 사용할 지역자치 단체 남사당패 캐릭터 구성

① 꼭두쇠 어름 산이 덕이 캐릭터: 바우 덕이 남사당의 우두머리인 꼭두쇠로 남사당놀이 전체를 이끈다. 동시에 외줄타기를 하는 어름 산이이며, 남사당패 유일의 여성 단원, 당차고 책임감이 강한 성격이다.

② 버나 잼이 태양이: 접시돌리기를 하는 태양이 성격도 둥글둥글 원만하고 밝다.

③ 땅 재주꾼 산이: 살판 놀이를 하는 산이는 풍물놀이에 맞추

8) 김연섭, <지방자치단체 캐릭터의 조형적 분석 및 개발>, 공주대, 2004.p.34

어 확확 몸을 날리며 재주를 넘는다. 익살맞은 성격

④ 소고 짬이 강이: 소고와 장모돌리기를 특기로 하는 주인공 중 하나인 강이는 대범하고 의젓해서 모두가 따르는 큰형 같은 존재

⑤ 덧뵈기 구름이: 탈을 쓰고 연극을 하는 구름이 깜짝 놀래주기를 좋아하는 장난꾸러기

⑥ 덜미 하늘이: 인형극을 하는 덜미잡이 하늘이, 흥내 내기를 잘하는 재주꾼으로 재담을 담당한다.<sup>9)</sup>

### 3. 특수영상에서 캐릭터의 개발 결과 시안 결과물 제시와 방향성

특수영상 남사당패 디자인 작업은 다음과 같이 작업 컨셉을 고려해서 크게 3가지 시안으로 제안될 수 있을 것이다. 전 연령층을 목표로 디자인적인 컨셉을 나눈 시안으로 다음 A,B,C로 제시될 수 있다.

① A안 :특수영상의 역동성을 강조하고 재주를 부리는 능력을 활동적으로 보여주면서 전 연령층의 호응을 얻을 수 있는 각 등신의 비율과 특성을 최대한 강조한 6인의 캐릭터를 제안해 볼 수 있다.



그림 5. 디자인 원화 시안 A

② B안:한국적 캐릭터의 인상의 특징을 더 섬세히 살려서 동양적 카툰 느낌의 얼굴을 더 참가한 캐릭터 디자인으로 제안될 수 있을 것이다. 이 B안의 특징은 전 연령층과 안성의 풍물을 살

9)안성 바우덕이 축제 <http://www.baudeogi.com/> 바우덕이 축제와 남사당패

려 관객층을 확보하면서도 좀 더 친숙한 기존 한국 기존 애니메이션의 이미지를 강조한 것이다.<sup>10)</sup> 이것의 특징은 실질적 추세의 현재 유행하는 글로벌한 느낌보다는 한국 지역적 특징을 살린 지역적이고 현재 한국의 애니메이션 선호 캐릭터를 의식한 시안이라고 할 것이다.

③ C안: 이것은 전 연령층을 상대로 하면서 귀여운 안성 캐릭터의 이미지를 이어가는 느낌을 반영한 디자인 시안이다.

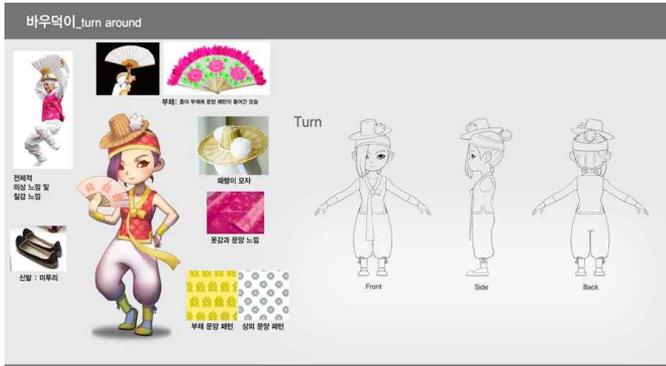


그림 7. 디자인 원화 시안 C

## V. 결론

지역 특수영상을 고려해 볼 때 특수영상에서의 캐릭터 디자인

10) 손정화, 「지역이미지 활성화를 위한 캐릭터디자인 활용에 관한 연구」, 조선대, 2001.p 56-67

개발 방향성 연구는 기본 캐릭터와 다른 방향의 시안으로 제안되어야 하며 본 연구에서는 디자인 기획과 방향의 연구에 중요성을 두고 결론에서는 3개의 방향성 개발 디자인을 선보였다. 돔 영상의 특수성과 전 연령층의 복합적 요소를 두고 개발 제안되었다.

4D 영상의 시설의 중요한 요소인 스크린과 콘텐츠제작이며, 3D/4D풀 돔 입체영상관은 입체 풀돔(full doom)과 4D시스템이 결합한 최고 성능의 복합영상 시설을 갖추어야 한다. 그 동안 돔 영상은 국내 제작보다는 해외 제작 영상을 임차하는 것이 대부분이어서, 국산화

한국적 소재이지만 세계화되지 않은 샤머니즘적이지 않은 소재와 주제를 중심으로 개발되어야 하는 것은 매우 중요한 의미를 가진다. 이와 같은 바탕에서 본 연구는 지역 캐릭터의 특수영상에서의 제작 시안에 작업 결과 및 과정에 관한 연구로서, 안성의 여장 남자의 조선의 명인 남사당을 소재로 설정하여, 돔 특수영상 영상기획과 캐릭터 개발을 위한 실제 시안 제작을 통한 연구를 통해 개발된 캐릭터 사례이다. 아울러 캐릭터 개발의 바탕이 된 예술 상호간의 담론인 전통적 스토리텔링은 오래된 역사를 재창조하는 예술 양식으로서, 연출 부활되어야 할 것이고 남사당 캐릭터의 개발은 전체 기획의도와 매우 흡사히 반영되기에 프리프로덕션 개발에 있어서 디자이너가 참여해야 할 주요 부분이 되는 것이다. 이러한 개발의 목적과 효과는 실질적 지방 자치단체에서 전 지역 주민에게 문화적 소외성에서 또 다른 콘텐츠 탄생지로서의 의미를 가지며 동시에 지역 축제 활로의 새로운 방향성을 만들 수 있는 것이다.

## 참고문헌

- 이명천 외, 『문화콘텐츠 마케팅』, 커뮤니케이션북스, 2006  
네모토 유우지, 박석희 외 역, 『포스트 테마파크』, 일신사, 2000  
유진룡 외, 『엔터테인먼트산업의 이해』, 넥서스BIZ, 2009

- 조앤 웨프 번스타인, 임연철 외 역, 『문화와 예술 마케팅』, 2007
- 황춘필, 「지방자치단체 캐릭터 디자인 활용에 관한 연구」, 울산대학교 대학원디자인학 전공석사학위논문, 2002.
- 최성규, 「CG 특수효과(VFX) 제작 기술동향분석과 제안」 한국멀티미디어 학회, 멀티미디어학회 논문지 12(4), 2009.4, p.591-599
- 백승만, “가상현실 기술을 이용한 영상산업 활용에 관한 연구”, 한국 디자인학회, 디자인학연구 15(1), 2002.2, 163-170
- 권진진, 「캐릭터 연구」, 만화애니메이션연구학회, 통권 제2호(1997), p.171.
- 박세라, 김종기 디지털 특수영상 효과와 가상현실 기술의 접목에 관한 연구 : 가상광고를 중심으로” 한국디자인학회, 디자인학연구 46, 2002.5, 92-93
- 김문석, 「지방자치단체의 캐릭터 개발 사례와 마케팅에 관한 연구」, 서울디자인포럼학회 디자인학 연구집
- 권경태, 「지방자치단체 캐릭터 디자인에 관한 연구, 목원대, 2000.
- 김연섭, 「지방자치단체 캐릭터의 조형적 분석 및 개발」, 공주대, 2004.
- 박도성, 「지방자치단체의 캐릭터 상품 활용에 관한연구」, 청주대, 2002.
- 박현정, 「전국에 나타난 지방자치단체의 캐릭터 문제점 및 개선 방안」, 조선대, 2001.
- 손정화, 「지역이미지 활성화를 위한 캐릭터디자인 활용에 관한 연구」, 조선대, 2001.
- 이상기, 「지방자치단체 캐릭터 디자인에 관한 연구」, 영남대, 2000.  
[http://www.redover.co.kr/main/ko/sub02\\_06\\_04\\_01.html](http://www.redover.co.kr/main/ko/sub02_06_04_01.html), 검색어 : 콘텐츠 기획 제작, 2015.07.23.
- 안성 바우덕이 축제 <http://www.baudeogi.com/> 바우덕이 축제와 남사당패, 2015.07.26.

## ABSTRACT

### A Study on 4D Special Effect Graphics Content Development Creative Processing and Preproduction Design : base on Special Effect Graphics of 'Namsadang' Character Preproduction Report in An-Sung

Cho, Hyun-Kyung

In Kyung-GI DO, An-sung, Each local autonomous entity developed the character design to inform the public relations and revitalize local economy and culture. consequently, These have got benefits with marketing local speciality related to their an-sung character; we call it name is arum, pung-mul, duck-bugi who korea traditional face characters. On the contrary, Most of old characters which have been fallen off their formative qualities became a reason that unfit (4D,3D) special film at local doom movie theater. This thesis aims to study on the character of 'namsadang' group what have been produced in ansung-si, that the show up to people about an-sung 4D Contents what local actually character and to make it more competitive through 3D,4D spacial character project developing process. It is need for new various characters, that (3D,4D-VFX) -Graphics of new an-sung 'namsadang' group. that will be total different and new development. total VFX; 4-Dimention visual graphics released in next an-sung local festival, Business prospects are bright and receiving benefits are increasing. As seen in the case of the character of in 2015, it can be a measure to earn benefits as a higher value-added business if it is managed in the local autonomous entities. In this thesis, I propose what the of character in the local special graphics; VFX style characters design. also I was show up to '4D contents character;' ; 'namsadang' group; creative processing including planing. It is possible to be ranged from special 4D series animation, a feature-length special effct cartoon film, character products, and even local doom Theme parks show up film. which are all expected high profits. These profits will be returned back to the an-sung local autonomous entity, who can use them to develop new contents, one of foundations in local economy. As a result, it is

helpful to make local traits and effective tourist attractions.

Key Word : 4D Contents, 'Namsadang' Group Character Design, Special Effect Graphics, Contents.

조현경

동아 방송 예술 대학교 디지털영상디자인학과 교수  
(456-717) 경기도 안성시 삼죽면 동아방송대예길 47

Tel : 031-670-6705

SHARONNY69@ANVER.COM

논문투고일 : 2015.11.01.

심사종료일 : 2015.11.19.

게재확정일 : 2015.11.26.