

반전성격을 가지는 귀신 캐릭터 9종 개발

남윤아, 정보람, 차윤주, 최수빈, 고혜영
서울여자대학교 디지털미디어학과
e-mail : kohy@swu.ac.kr

Design Ghost Characters with Reversal Fun Elements

Yuna Nam, Boram Jeong, Yunjoo Cha, Subeen Choi, Hyeyoung Ko
Dept. of Digital Media Design & Applications,
Seoul Women's University

요 약

사람들이 일반적으로 공포를 느끼는 귀신이라는 소재에 반전적 재미요소를 가미한 새로운 귀신 캐릭터를 개발한다. 세계의 다양한 종류의 귀신을 조사하여 그 중 9개의 귀신을 선정, 반전성격을 가진 새로운 스토리텔링을 가미한 후 캐릭터로 디자인하여 3D 모델링을 통해 9종의 신개념 귀신캐릭터를 개발한다.

“본 연구는 미래창조과학부 및 정보통신기술진흥센터의 SW중심대학지원사업의 연구결과로 수행되었음” (2016-0-00022)

1. 서론

캐릭터는 다양한 산업에서 활용 가능성이 매우 높다. 특히 사용자들이 공감할 수 있는 재미있는 외형적, 내형적 스토리텔링을 지닌 캐릭터를 개발하면 이는 사용자들의 호감도를 크게 높일 수 있는 매체로 활용, 발전 가능하다.

이에 본 연구에서는 일반적으로 공포심을 유발하는 귀신이라는 소재에 반전적 재미요소를 성격에 가미하여 사용자에게 친근하게 다가갈 수 있는 신개념 귀신 캐릭터를 3D 모델링을 통하여 개발하고자 한다.

2. 관련연구

캐릭터는 다양한 콘텐츠산업에 활용이 가능하여 캐릭터 산업의 활용규모와 그 사업이 매우 확장되고 있다. 특히 기존의 요소에 자신만의 독특한 스토리가 가미된 캐릭터는 사용자에게 큰 인기를 얻을 수 있고 그 캐릭터만의 스토리를 이용, 다양한 분야에 활용될 수 있다. 즉, 일반적이지 않은 독특한 스토리를 바탕으로 만들어진 캐릭터는 매우 높은 콘텐츠 산업가치를 가지는 것이다[1].

따라서 기존 소재를 독특하게 각색한 스토리의 캐릭터는 높은 가치를 지닌다. 일본의 <센과 치히로의 행방불명>이라는 애니메이션에 등장하는 ‘가오나시’는 기존의 공포소재를 각색한 캐릭터의 대표적인 예시이다. 온순함과 거친면을 동시에 가진 스토리와 독특한 외모등으로 많은 사용자에게 사랑을 받았다.

미국의 <크리스마스 악몽>이라는 애니메이션의 잭 스켈링턴이라는 캐릭터를 예시로 들 수 있다. 공포소재인 해

골을 캐릭터화하여 일반적으로 알고 있는 죽은 자의 해골이라는 이미지를 탈피하여 사람과 같은 감성이 있고 신사적이고 품위가 있는 캐릭터 스토리가 부여되었다. 바탕은 선량하지만, 그 외면은 무뚝뚝해보일 수 있는 오늘날의 현대인들에게서 찾아볼 수 있는 모습으로 묘사가 되며 사용자들의 공감을 얻으며 호감을 얻었다.



(a) 가오나시 [2]



(b) 잭 스켈링턴 [3]

그림1. 인기 귀신 캐릭터

<신비아파트>는 투니버스에서 제작되고 있는 애니메이션 시리즈로 장르는 공포 애니메이션이지만 어린이들에게 큰 인기를 얻고 있는 캐릭터가 가득하다. 시리즈물로 다양한 귀신 캐릭터가 등장하지만 그 중 <신비아파트>시리즈의 주인공이자 마스코트 캐릭터인 ‘신비’는 도깨비라는 귀신 캐릭터임에도 불구하고 2등신 외형과 애교많은 성격으로 반전적 재미를 주어 극 중 가장 큰 인기를 얻고 있다.



그림 2. <신비아파트> 등장인물 중 ‘신비’ [4]

위의 기존 귀신 캐릭터들 사례를 통해 그저 공포를 느끼게 하는 우리가 생각하는 그대로의 공포 스토리텔링을 지닌 캐릭터가 아닌 귀신이라는 소재를 사용하되 그 안에서 재미와 귀여움을 자아내는 외형적, 내형적 스토리텔링을 지닌 캐릭터가 큰 호감을 얻어내는 것을 알 수 있다.

3. 캐릭터 개발 내용

본 연구에서는 귀신이라는 소재에 반전적 재미요소를 가미하여 누구나 즐길 수 있는 귀신 캐릭터를 개발하고 3D 모델링을 통하여 제작한다. 하나의 귀신 캐릭터만을 개발해내는 것이 아닌 다양한 귀신들을 조사 후 반전적 스토리텔링으로 각색하였을 때 큰 호감도를 이끌어낼만한 9종의 캐릭터를 개발하여 하나의 캐릭터팩을 디자인한다.

3.1 캐릭터 설정

각 나라 및 지역별로 다양한 귀신에 대한 전설이 있고, 이 중에서 많은 것이 전 세계적으로 다양한 콘텐츠를 통해 알려져있다. 본 연구에서는 국내뿐만 아니라 아시아, 유럽, 아프리카 오세아니아 등 다양한 지역의 대표적인 귀신을 조사하였다 [5].

그 중 고유 특징이 반전적 재미요소를 가미하였을 때 더욱 새롭고 재미있게 변화할 수 있는 캐릭터적 요소를 가지고 있는 귀신을 각기 다른 국가에서 도출하여 최종 캐릭터 9종을 선정하고 각각 새로운 캐릭터적 스토리를 부여하였다.

표 1. 최종선정 9종의 귀신 기준, 변형 스토리 특징

지역/나라	귀신명	기존 스토리 특징	변형된 스토리 특징
대한민국	구미호	9개의 꼬리가 달린 여우로 인간이 되기 위해 노력하는 존재	순대를 먹을 때는 간을 빼고 먹으며 애교가 많은 성격이다.
중국	강시	죽었으면서도 마치 살아있는 것처럼 움직이는 시체. 손을 앞으로 뻗고 곧은 자세로 뛰어다닌다.	통통 뒤편에서 걸을때마다 곧게 선자세가 아닌 휘청거리는 자세. 균형감각이 정말 없는 모습을 보인다.

일본	사다코	초능력을 가지고 태어나 비참하게 죽음을 맞이한 뒤 비디오테이프에 저주를 걸어 그것을 본 사람은 찾아가서 죽이는 귀신	텔레비전에 끼쳐 밖으로 나오려 할 때 엉덩이가 끼쳐, 나오지 못하고 다시 들어간다. 또는 머리카락이끼 어긴 머리카락은 가발로 밝혀져 창피해하는 모습, 소심하고 조용한성격을보인다.
미국	처키	사탄의 인형. 목이 잘려도 몸통이 따로 움직이며 빨간 머리와 주근깨가 특징, 본명은 굿가이	행동이 어리숙하고 엉뚱한 성격. 우스꽝스러운 모습을 한 채로 어설픈 인형인척을 하는 모습을 보인다.
영국	고블린	광산지하에 사는 요정의 일종. 탐욕스러운 존재로 녹색피부와 작은 체구를 가진	영화 슈렉처럼 작은 체구와 못생긴 얼굴을 가진 고블린이 갑자기 큰키와 잘생긴 얼굴로 변한다.
터키	스켈레톤	중세 유럽의 옛 싸움터에서 나타났다는 움직이는 해골. 싸움터를 떠나지 못하고 방황함	해골임에도 관절염이 있어 걸을 때 마다 무릎을 아파한다.
루마니아	뱀파이어	무덤에서 일어나 살아있는 인간의 피를 빨아서 생명력을 빼앗는 죽은 자들을 일컬음	와스로 정리한 머리가 특징인 것이 자신의 자존심을 강조한다. 정기적으로 헌혈을 한다. 생마늘을 싫어하지만 구운마늘을 잘먹는다. 토마토주스를 주는 장난을 제일 싫어한다.
이집트	미라	고대 이집트에서 천 년적인 처리로 오랫동안 원형과 가깝게 보존되고 있는 시체. 자신의 잠을 깨운 도굴꾼에게 저주를 내리며, ‘아마포’라는 봉대에 감겨있음	봉대를 칭칭 감고 뛰다가 자신의 봉대에 걸려 넘어진다.
독일	꼬마유령	하얀 식탁보를 뒤집어 쓴 것처럼 생긴 유령. 발이 없고 물건을 만지거나 들 수 없음	둥둥 떠다니다가 갑자기 발이 나타나면서 걷는다. 걷다가 쓰고 있는 흰천을 벗어던지는데 사실은 검은 몸을 지니고 있다.

개발된 9종의 캐릭터들은 하나의 귀신 단체로 무섭지만 ‘horribly’ 귀여운 ‘lovely’ 캐릭터들이라는 함축적인 의미에서 ‘호러블리 펌’이라 지칭한다.

3.2 캐릭터 디자인

3D 모델링에 앞서 캐릭터마다 부여된 스토리에 맞게 2등신 또는 그와 유사한 귀여운 느낌을 줄 수 있는 형태로 2D 캐릭터를 제작하였다. 캐릭터의 2D 버전은 추후 캐릭터 체험공간에서 사용자들이 직접 보고 가질 수 있는 상품으로도 활용가능하다.

2D 디자인된 캐릭터 디자인을 바탕으로 Cinema4D를 이용하여 캐릭터들의 기본 몸 형태를 제작 후 세부사항을 모델링 디자인하였다. 형태가 완성된 캐릭터들은 Mixamo 리깅을 통하여 캐릭터 스토리에 맞는 다양한 애니메이션으로 활용, 캐릭터별 애니메이션 역시 바로 확인해볼 수 있다.

표 2. ‘호러블리 펍’ 캐릭터 표 (2D완성작, 3D작업중간단계)

귀신명	2D 버전 캐릭터	3D 버전 캐릭터
구미호		
강시		
사다코		
처키		
고블린		
스켈레톤		
뱀파이어		
미라		
꼬마유령		

6. 결론

본 연구에서는 다양한 지역의 귀신들을 조사한 후 기존 스토리를 재미있고 귀엽게 각색하였을 때 효과적으로 캐릭터적 요소를 지닐 수 있는 귀신 9종을 선정, 이후 반전 요소를 외형적, 내형적 스토리에 가미하여 새로운 귀신 캐릭터 9종 ‘호러블리 펍’을 3D 모델링을 통해 개발하였다.

귀신이라는 공포적 소재로 캐릭터라는 기본 소스를 개발하여 캐릭터의 가치를 지닌 기본 콘텐츠를 개발한 것이다. 기존소재를 그대로 사용하지 않고 내부적, 외부적 스토리에 반전요소를 더하여 탄탄한 스토리텔링을 디자인한 ‘호러블리 펍’ 캐릭터들은 그 스토리가 다양한 시리즈, 콘텐츠로 활용될 수 있다.

또한 2D 뿐만 아니라 최종적으로 3D 캐릭터로까지 개발되었음에 따라 캐릭터라는 하나의 소재를 OSMU를 통해 다양한 산업, 콘텐츠에 적용하여 효과적인 활용을 노릴 수 있을 것이다.

참고문헌

- [1] 『2017 콘텐츠 산업백서』, 한국콘텐츠진흥원, 2018,
- [2] 지브리, 센과 치히로의 행방불명, 2001,
<https://movie.daum.net/moviedb/main?movieId=3649>, 2018.10.11
- [3] 팀버튼, 크리스마스의 악몽, 1993,
<https://movie.daum.net/moviedb/main?movieId=1638>, 2018.10.11.
- [4] 투니버스, 신비아파트 시리즈, 2014
<http://program.tving.com/tooniverse/ghostballx2/1/Contents/Html>
- [5] 구사노 다쿠미, 『환상동물사전』, 2001,
<https://terms.naver.com/list.nhn?cid=41882&categoryId=41882>