카툰의 표현 양식에 있어 새로운 입체카툰의 提言

A Study on Possibility of the Three-dimensional Cartoon as New Expression Style of Cartoon.

허영, 안성혜*
대구미래대학, 상명대학교*

Hur Young, Ahn Seong-Hye*
DaeGu Mirae College, SangMyung Univ.*

요약

현재 국내에서 카툰(Cartoon)은 풍자(諷刺)와 유머를 바탕으로 한 호흡이 짧은 내용의 만화(漫畵)를 통칭한 용어로 사용한다. 오늘날 카툰의 표현양식은 전통적 표현양식과 더불어 디지털을 통한 표현양식들을 적극적으로 활용하기도 하고 미술의 표현양식인 판화나 동양화적 느낌을 차용하여 표현하고 있으며 컵, 핸드백 등 오브제(object)를 활용한 입체적 표현양식의 카툰도 있다. 본 연구는 촉각적 감각을 가미한 입체적 표현 양식으로 카툰의 영역확장이 가능하다는 전제 하에 이루어졌다. 또한, 본 논문의 목적은 카툰의 새로운 표현 양식을 통해 카툰의 콘텐츠 산업화와 에듀테인먼트로서의 가능성을 제언하는데 있으며, 카툰의 새로운 영역확장에 필요한 기초적 학문 연구의 토대가 되는 데 있다.

Abstract

Currently, a cartoon is generally used for a term implying a short cut strip based on satire and humor in Korea. Today, the way of expressing a cartoon includes the active utilization of expressive ways through digital medium as well as traditional methods, and the introduction of oriental feelings or an engraving which is a technique used in fine art. Also, there is a three-dimensional cartoon utilizing objets such as cup and handbag.

This study was conducted on assumption that the area of a cartoon may be extendable with a three-dimensional technique added with a tactual sense. Also, this thesis is aimed to identify the possibilities of the industrialization of cartoon contents and of becoming an edutainment (education + entertainment) through a new cartoon technique, and to prepare the basis for scientific research necessary for extending the domain of a cartoon.

I. 서 론

오늘날 카툰의 표현양식을 살펴보면, 펜과 잉크 등을 활용한 전통적 표현양식과 디지털을 활용한 표현양식이 등장했으며, 컵, 핸드백 등 오브제를 활용한 입체적 표현양식도 있다. 그러나 이런 다양한 노력에도 불구하고 카툰은 만화콘텐츠 비즈니스 영역에서 스토리만화에 비해 활성화 되고 있지 않다. 따라서 본 연구의 목적은 카툰의 다양한 표현양식을 연구함으로서 새로운 표현양식인 입체카툰을 통해 카툰의 콘텐츠 산업화와 카툰의 영역확장에 필요한 학문연구의 토대가 되는 데 있다.

본 연구의 방법은 먼저 학술적 접근을 통해 카툰의 개념에 대한 분석을 할 것이다. 이를 바탕으로 카툰 표현양식의 범주를 정한다. 이런 범주를 통해 카툰 표현양식의 다양성을 사례별로 분석한다. 분석된 자료를 토대로 입체 카툰의 정의와 특성을 알아보고, 입체카툰의 유형별 분석을 통해 만화콘텐츠 비즈니스로서 가능성을 열어보고자 한다.

Ⅱ. 카툰의 선행연구

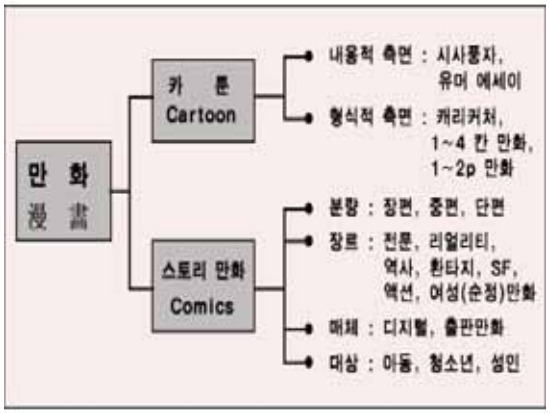
1. 카툰(Cartoon)의 개념

카툰은 원래 미술사에서 사용되던 용어였다. 즉, 두꺼운 종이, 판지 등을 말하나 전용되어 밑그림, 화고라는 의미로 사용된 것이다.[1] 그러던 것이 인쇄술의 발전과 더불어 초기 만화의 형태로서 카툰은 1841년 존 리치(John Leech)가 창간한 「펀치(Punch)」지에 등장하게 된다. 카툰은 이제 미술의 영역이 아닌 만화의 영역에서 자리매김하게 된 것이다. 만화는 근대 대중매체와 같이 등장한 문화 장르로서 지금은 매우 복잡한 양상을 보이고 있다. 만화의 분류는 그 기준에 따라 매우 다양한 형태로 이루어진다. 랜달 P. 해리슨은 만화삽화, 한 칸 만화, 서술형 만화, 만화영화, 만화상품으로 분류했고[2], 김창남은 만화도안, 한 칸 만화, 이야기만화, 동화로 구분하였다[3]. 이러한 분류는 기준에 따라 다양해질 수 있다. 오늘날 만화의 분류를 보면 다음과 같이 분류 할 수 있다[표.1].

만화의 종합적 개념 속에는 크게 카툰과 이야기만화 또는 극

화라고도 하는 코믹스로 구분된다. 먼저, 카툰의 정의를 살펴보면 생략된 수법으로 표현되는 풍자화 또는 만화를 뜻한다. 카툰은 대개 사회나 정치풍자를 비롯하여 일상생활의 유머(humor), 난센스(nonsense) 등을 소재로 다룸으로서 웃음을 제공하는 기능을 갖는다[3]. 영국의 유명한 카툰니스트인 데이비드 로우(David Low)는 카툰이란 '풍자적이거나 위트 또는 유머러스한 것을 만들어 내는 묘사적, 상징적 그림이다. 그것은 표제를 가질 수도 있고 갖지 않을 수도 있으며, 한 칸 또는 그 이상일수도 있다.'고 말했다[4]. 위의 정의를 살펴보면 카툰은 풍자(諷刺)와 유머(humor)라는 공통된 요소를 가지고 있다. 또한 카툰은 크게 3가지로 분류된다. 캐리커처(Caricature)와 사회현실과 세태 등을 풍자한 한 칸 또는 네 칸 만화로 이루어진 시사만화와 풍자만화, 그리고 다양한 소재들을 다룬 1~2p 분량 정도의 유머 에세이만화[1]로 분류된다. 만화의 분류에서 보이듯 카툰은 만화를 읽어가는 호흡이 짧은 내용의 만화가 된다. 이러한 내용을 종합해보면 다음과 같이 카툰의 개념이 정의된다. 즉 카툰은 풍자(諷刺)와 유머(humor)를 바탕으로 한 호흡이 짧은 내용의 만화를 말한다.

[표 1] 만화의 분류



2. 카툰 표현양식의 분류

오늘날 카툰의 표현 양식은 매우 다양하다. 이런 다양성은 작가의 개성과 표현 도구에 따라 달라진다. 이런 다양한 현상은 크게 3가지로 분류될 수 있으며, 그 세 가지 유형은 초기 만화에서 지금까지 꾸준히 이어오는 전통적 표현양식과 1990년대부터 등장하기 시작한 디지털 표현양식, 그리고 최근에 등장하기 시작한 입체적 표현양식이다.

1.1 전통적 표현양식

국내 근대만화의 시작은 20세기 전후의 신문, 잡지 발행과 맥을 같이 하고 있다. 1909년 6월2일 〈대한민보大韓民報〉 창간호에 최초로 만화가 등장하기 시작하여 1920년대 동아일보, 조선일보, 시대일보에 의해 본격적인 신문만화가 시작되었다. 초기 만화들은 말 칸 대신 캐릭터 주변에 대사, 상황 설명을 하는 글을 배치하여 동양화 시구와 같은 양식을 취하고 있었으며, 표현 양식은 목판화와 같은 양식이었다. [2](그림1)

▶▶ 그림 1. 좌: 「노동야학독본」 의 삽화,
우: 「대한민보」 1909년 12월자 만평

오늘날 형식의 네 칸 만화는 1920년 동아일보 네 칸 만화가 최초였으며, 본격적인 네 칸 만화는 조선일보에 연재된 '멍텅구리 헛물켜기'이다.[6] 이후 카툰의 표현 양식은 초기 목판화적 느낌에서 점차 만화의 펜과 잉크를 사용한 양식이 자리매김 함으로써 카툰의 전통적 표현양식으로 정착되었다([그림2]참조)[7].

▶▶ 그림 2. 고바우의 네 칸 만화

1.2 디지털 표현양식

초기 만화의 형태에서 시작된 전통적 표현양식은 1997년 조

1) 여기에서 유머 에세이만화는 내용이 네 칸 이상에서 1~2p 분량의 만화로서 주로 일상적 생활, 에세이, 등을 주 소재로 사용한다. 예를 들면 광수 생각 같은 만화를 들 수가 있다.

2) 부천 만화 박물관 포스터 자료

선일보에 '광수생각'이라는 유머 에세이만화의 등장으로 표현 양식의 새로운 전환점이 되었다.[그림3]이후 만화계에는 전통적 표현 양식에 디지털 표현양식을 가미하기 시작하였다. 디지털 표현양식은 디지털을 활용한 표현양식으로 디지털 프로그램을 활용한 방식이 대부분이다. 최근 들어 만화관련 공모전, 세계대회, 각종 웹진에 개재되고 있는 카툰의 대부분이 위와 같은 형식을 취하고 있다. 이와 반대로 디지털과 설치미술을 활용한 디지털 카툰展[그림5]은 새로운 추세로 등장하고 있다. 디지털 표현양식은 프로그램 활용에만 국한하지 않고 새로운 영역확장으로 웹 툰, 모바일 콘텐츠로서의 가능성을 시도하고 있다.

▶▶ 그림 3. 광수생각

▶▶ 그림 4. 디지털카툰展에 출품된 디지털 카툰 작품
좌 : 허영作, 우 : 모해규作(2005)

1.3 입체적 표현양식

2000년대에 들어 카툰은 디지털 표현양식과 더불어 실험성이 강한 표현양식이 나타나기 시작한다. 2002년 Cartoon & Cartoonist라는 전시에서 하인상의 '운명'이라는 작품은 만화 지면에 실물의 오브제(연필과 지우개)를 부착하여 '덧붙이기(additive combinations)'와 '멀티풀 몽타주(multiple montage)기법을 새롭게 보여주고 있다. 최근의 여러 국제만화전에서 '멀티풀 카툰(multiple cartoon)이라 하여 화면에 각종 인쇄물과 사진 혹은 실물의 오브제를 사용한 다음 최소한의 표현을 갖거나 거의 전적으로 그리지 않는 작품이 드물게 제기되었다[8]. 그 후 컵이나 핸드백 등 오브제에 직접 그려서 표현한 입체적 표현양식이 등장하기 시작했다.

▶▶ 그림 5. 사물에 그림을 그려 표현한 입체적 표현양식
사이로 作 : 기다림, 탈출(2006)

[그림5]는 사이로의 2006년 작품으로 맥주 PT병과 핸드백에 직접 그림을 그려 표현한 입체카툰으로 사물의 특성과 부합된 유머를 만들어내고 있다.

▶▶ 그림 6. 입체적 표현양식의 캐리커처
고경일 作 : 고이즈미, 부시(2005)

그림6의 입체적 표현양식은 고경일 작품으로 오브제에 직접 그리는 방식과 그에 맞는 이미지를 제작, 가미하여 만든 캐리커처 작품이다. 사물의 특징을 잘 활용하고 그 인물에 맞는 이미지를 가미하여 풍자와 유머가 느껴진다.

이 외에도 입체적 표현양식은 입체 캐릭터를 활용하여 유머 에세이만화로 제작하는 기법도 등장하였으며, 미술적 표현양식인 부조 형식의 작품도 같이 등장하고 있다[그림7].

이러한 노력은 카툰의 새로운 방법 모색의 일환으로 시작되었으며, 입체적 표현양식은 카툰에 대한 인식의 전환점에 있으며, 표현 양식의 새로운 장을 여는 시발점이 된다.

▶▶ 그림 7. 입체캐릭터를 활용한 입체적 표현양식과 부조형식의 입체적 표현양식
좌: 허영 作 : 헐랭이네(2005), 우: 사이로 作(2006)

Ⅲ. 만화콘텐츠로서 입체카툰의 가능성提言

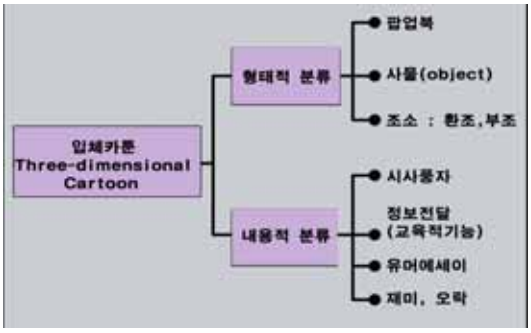
1. 입체카툰(Three-dimensional Cartoon)의 개념

입체카툰은 카툰의 개념과 특성을 밑바탕으로 한 입체적 표현양식의 카툰을 통칭하는 새로운 용어이다. 입체카툰은 시각적 정보와 촉각적 놀이를 유발시켜, 독자와 상호관계를 이룬다. 즉 입체카툰은 놀이를 통한 재미와 정보 등을 유발시키는 것이다. 바로 이점이 백준기가 사용한 멀티풀 카툰과 다른 점이라고 할 수 있다. 이러한 것들을 종합해 보면 입체카툰은 다음과 같이 정의된다. 입체카툰은 풍자와 유머를 바탕으로 한 호흡이 짧은 내용이 독자들과 시각적· 촉각적 상호관계를 통해 재미와 정보를 전달하는 카툰이라고 정의한다.

2. 입체카툰의 특징

입체카툰은 다음과 같이 두 가지 유형과 특징을 가지고 있다.(표2)입체카툰의 유형은 형태와 내용으로 나눌 수 있고 특징은 만화콘텐츠로서의 가능성을 보여준다. 입체카툰의 특징을 살펴보면 첫째, 글+그림의 형태로서 정보전달의 신속성, 편리성, 생산의 동시성 등의 '매체로서 강점'을 가지고 있다. 둘째, 다양한 표정연출을 통해 친근감과 부담 없이 독자들과의 접근은 만화의 '문화 침투력'이 강한 것을 의미한다.

[표 2] 입체카툰의 유형



셋째, 만화는 복합 산업적인 특성이 있다. 즉 매체별 이전이 싶고 대부분 '아이디어 지향의 고부가가치산업'으로 전환된다.[9]입체카툰의 이와 같은 특징은 다음과 같은 가능성으로 제시된다. 첫째 '매체로서의 강점'은 팝업북 형태로서 가능하다. 또한 팝업북 형태의 카툰은 정보와 놀이의 기능을 모두 가지고 있어 에듀테인먼트로서의 기능도 가지고 있다[그림8].

▶▶ 그림 8. 팝업북 카툰
Barbara Coney作(Peter and The Wolf)

둘째, 표정연출을 통한 '문화침투력'은 주걱, 컵 등에 캐리커처 등을 활용한 상품개발이 가능하다 이러한 상품개발은 '문화상품'으로서 콘텐츠化 할 수 있다[그림9].

▶▶ 그림 9. 사물 카툰-문화상품으로서 카툰(학생作)

셋째, '아이디어 지향의 고부가가치산업'의 특징은 공공미술·디자인, 즉 메시지가 있는 카툰을 활용한 벽화, 체험을 중시하는 입체카툰 체험관, 박물관 등으로 나타 날수가 있다[그림10].

▶▶ 그림 10. 공공디자인으로서 카툰

Ⅳ. 결 론

입체카툰의 콘텐츠 산업화로서의 가능성은 만화가 가지고 있는 콘텐츠로서의 강점과 입체카툰의 형태적 특징에 의해 산업화가 가능하다. 또한 입체카툰은 엔터테인먼트로서의 가능성 또한 보여주고 있다. OSMU(one souse multi use)의 구조를 입체카툰은 충분히 가지고 있는 것이다. 이상으로 '카툰의 표현양식에 있어 새로운 입체 카툰의 提言'에 관한 연구를 마치고자 한다. 본 연구는 동시대에 일어나고 있는 카툰의 현상에 관한 연구로서 많은 부분이 더 연구되어야 할 것이다. 그러나 카툰의 만화콘텐츠로서 새로운 영역확장에 필요한 기초적 학문 연구의 토대가 되었으면 한다.

▌참 고 문 헌▌

[1] 월간미술, "세계미술용어사전", p.455, 월간 미술, 2002.
[2] 랜탈 P 해리슨, 하종원 옮김 "만화와 커뮤니케이션", pp.21-22, 이론과 실체, 1989.
[3] 정준영, "만화보기와 만화 읽기", p.19, 한나래, 1994.
[4] 박선의, "디자인 사전", p.280, 미진사. 1991.
[5] 조항리, "카툰의 세계", p.32, 초록배 매직스, 2001.
[6] 하종원, "만화와 시대", p.113-115, 공동체, 1989.
[7] 김성환, "고바우現代史 1권" pp99, 고려가,
[8] 백준기, "한국근대카툰의 미학적 과제와 전망" 부천만화정보센터 기획전시 논평, p.9, 한국만화박물관 2002.
[9] 권일현, 고은나, "문화 콘텐츠산업과 만화에 관한연구", The Society of Korea Illusat, Vol.11, pp.11-12, 2002.