

한·중·일 <삼국지>만화 캐릭터디자인 비교

South Korea · China · Japan comic book, "Three Kingdoms" character design comparison

김 강, 오치규*,
디자인스튜디오203, 충남대학교*

Jin gang, Oh chi-gyu*
Design studio203.,
Chungnam National University*

요약

본 논문은 한·중·일 3개국에 널리 알려져 있는 고전문학<삼국지> 소재로 제작된 만화에 나타나는 캐릭터비교 연구이다. 캐릭터는 언어적 의미를 시각화해서 전달하는 감성적이고 효과적인 표현 전달 방법이다. 또한 만화 캐릭터는 시각적인 조형으로 만화속의 스토리를 이어나가는 핵심적인 요소이며, 고전 문학을 원형으로 하는 캐릭터는 문화원형의 속성을 지니며 그 원형이 지니고 있는 문화적 특징도 시각화하여 커뮤니케이션 대상에게 재미와 정보를 제공해준다. 고전문학<삼국지>를 원형으로 제작된 만화에 등장하는 캐릭터디자인에 대한 비교를 통해 알 수 있는바 3개국 캐릭터디자인특징은 3개국 문화 속에서 원인을 찾아 볼 수 있고, 자국 문화콘텐츠에서부터 출발해, 주변 국가 문화콘텐츠의 영향과 더불어, 시대적 트렌드에 알맞은 디자인접근 방식을 보여주고 있다는 것을 알 수 있었다.

I. 서론

현 시대의 맥락을 말해주듯이 예전에는 활자로 만들어진 문학작품이 일반적이었으나, 영상문화의 시대인 지금 문학작품은 활자뿐만 아니라 "만화"라는 형식으로 표현가능하게 되었다. 시각언어는 추상적인 언어보다 더 쉽고 더 감성적으로 의미를 전달할 뿐만 아니라 국가와 민족, 집단의 특성을 담은 시각화된 상징물들을 만들어 커뮤니케이션의 원활한 진행을 도모 한다.

캐릭터는 이러한 시각상징물들 중의 하나이며 내포하고 있는 언어적 의미를 시각적 메시지로 전달하고 있는 가장 감성적이며 효과적인 표현, 전달 방법이며, 하나의 독자적인 매개체이기도 하다. 그리고 만화캐릭터는 시각적인 조형으로 만화속의 스토리를 이어나가는 핵심적인 요소이며 고전 문학을 원형으로 하는 캐릭터는 원형의 속성을 지니며 그 원형이 지니고 있는 문화도 시각적으로 표현하여 커뮤니케이션 대상에게 재미와 정보를 제공해

주는 매개체이다.

디자인은 철저한 연구의 결과물이다. 문학과고전을 소재로 만들어진 만화캐릭터디자인에 관한 연구로부터 우리는 캐릭터들이 감성적으로 고전문학의 매력을 전달할 수 있는지에 대한 해답을 찾을 수 있으며, 나아가 고전문학이 내포하고 있는 한 지역 심지어 전파되어 있는 지역의 감성을 자극할 있는 근원적 요소들을 분석해낼 수 있다.

따라서 본 논문은 한·중·일 3개국에 널리 알려져 있는 고전문학<삼국지>을 소재로 제작된 만화 캐릭터디자인에 대한 연구를 통하여 한·중·일 3개국이 만화캐릭터디자인에 포함되어있는 문화원형으로부터 추출해낸 디자인요소들을 고찰하고 한·중·일 3개국이 만화캐릭터를 디자인함에 있어서의 특징을 살펴보고자한다.

II. 본론

본 논문에서는 고전문학<삼국지>을 소재로 제작된 한·중·일 만화 중 한국만화작품 2점, 중국만화작품 3점, 일본만화작품 2점을 선택하였다. 구체적으로 [표-1]에 표시된 바와 같다.

표 1.

한국	중국	일본
고우영삼국지	삼국연의 연화화소리즈	요코야마미즈테루 三國志
만화 삼국지	무·패삼국	BB전사 삼국전 영웅격돌편
	삼국무쌍	

[표-1]에 제시된 만화작품에 나타나는 캐릭터 유비, 관우, 장비, 제갈량, 조조의 형태와 아이টে임을 중심으로 분석도표를 만들고 캐릭터를 구성한 개개의 디자인적인 요소들의 원형을 살펴보는 것으로 3개국의 캐릭터 각색 특징, 캐릭터 디자인특징 및 국가별 특징을 추출, 정리하여 최종적으로 한·중·일 3개국 캐릭터디자인의 차이점과 이런 차이점들이 나타나게 된 원인을 살펴보고, 이런 차이점으로부터 연생하는 3개국 캐릭터가 독창적인 인상을 주게 되는 원인을 조형, 형상, 아이টে임 3가지 측면으로 접근하여 [표-2]로 정리하였다.

표 2. 한·중·일 수호지 캐릭터디자인 특징

	한국	중국	일본
조형	3등신부터 8등신 사이의 형태를 취하여 보다 대중적인 인상을 준다.	7등신부터 9등신 사이의 형태를 취하여 보다 사실적인 인상을 준다.	3등신부터 8등신 사이의 형태를 취하여 보다 대중적인 인상을 준다.
형상	귀여움과 카리스마보다는 스토리의 재미를 도모하는 캐릭터디자인을 선호한다.	문학교전 속의 인물형상에 대한 충실한 시각화가 캐릭터디자인의 핵심으로 된다.	귀여움과 카리스마를 강조하는 캐릭터 디자인을 선호하며, 캐릭터의 개성을 충실히 표현하는 디자인을 선호한다.
	캐릭터 디자인에 있어서 고전적인 형상과 현대적인 형상을 결합하여 디자인한다.	캐릭터 디자인에 있어서 고전적인 형상을 일반적으로 취하며, 현대적인 형상을 취하는 경우가 드물다.	캐릭터 디자인에 있어서 고전적인 형상과 현대적인 형상을 결합하여 디자인한다.
	시대성과 유행에 민감한 캐릭터 디자인 양상을 엿볼 수 있다.	고전문학이 묘사하고 있는 시대에 접근하는 캐릭터디자인 양상을 선호한다.	시대성과 유행성을 디자인에 융합하면서도 고적인 요소들을 디자인에 융합한다.

아이টে임	한국문화 자체와 유행성을 지닌 요소들을 흔히 디자인에 융합해 넣는다.	중국문화 자체에서 요소를 발취하여 융합하는 경우가 일반적이며, 서구와 아시아 문화요소를 디자인에 융합하는 경우가 드물다.	자국과 중국, 한국, 서구 문화 등에서 추출한 요소를 디자인에 융합해 넣는다.
	시대성과 유행에 민감한 캐릭터 디자인 양상을 엿볼 수 있다.	문학교전의 시대 양상에 접근하는 캐릭터디자인 양상을 선호한다.	시대성과 유행성을 디자인에 융합하면서도 고적인 요소들을 디자인에 융합한다.

[표-2]로부터 알 수 있는바 캐릭터 조형적 측면에서 한국과 일본은 다양한 조형으로 캐릭터디자인을 전개하고 있으며 반면 중국은 사실적인 조형으로 캐릭터디자인을 전개하고 있음을 알 수 있다.

형태적인 측면에서 한국, 일본은 귀여움과 카리스마를 강조하는 캐릭터디자인과 시대성을 강조하는 캐릭터디자인전개하고 있으나, 일본과 비교해 보았을 때 한국은 캐릭터자신이 지니는 개성에 대한 부각보다는 스토리전개를 위해한 디자인임을 알 수 있고, 한국사회 이슈로 되는 문화현상을 캐릭터디자인에 융합하는 것으로 시대성과 유행성에 민감한 특징을 표출하고 있다. 즉 한국은 비주역보다 시나리오에 초점을 두는 경향으로 캐릭터디자인을 진행하고 일본은 캐릭터의 개성을 강조하고, 자국의 시대적인 문화현상보다 대표성을 지닌 세계적 문화현상을 보다 많이 디자인에 융합하는 것이 특징이다. 중국은 고전문학을 기반으로 캐릭터디자인을 진행하고 있음을 알 수 있다.

아이টে임 측면에서 한국, 일본은 유행성과 자체의 문화에 근거를 두며 중국은 본국 문화자체의 발굴에 중점을 두고 있음을 알 수 있다.

III. 결론

고전문학이란 원형으로부터 만들어진 만화라는 측면과 동아시아 문화권에서 중요한 자리매김을 하고 있는 한국·중국·일본 3개국이 오래전부터 다뤄왔던 고전문학이란 측면에서 봤을 때 <삼국지>를 소재로 한 만화캐릭터는 충분히 3개국의 만화캐릭터디자인을 전개에서 지니는 포괄적 특징과 3개국이 공감할 수 있는 요인을 가지고 있다고 볼 수 있을 것이다.

3개국 캐릭터디자인은 자국 문화콘텐츠에서부터 출발

해, 주변 국가 문화콘텐츠의 영향과 더불어, 시대적 트렌드에 알맞은 디자인접근 방식을 보여주고 있다. 또한 3개국 캐릭터디자인 비교 분석을 통하여 3개국 캐릭터디자인의 장점과 단점을 엿볼 수 있는 계기로 되었다. 따라서 3개국 캐릭터디자인이 지니고 있는 장점과 단점을 상호 보완함으로써 보다 공감을 불러올 수 있으며 완성도가 높은 캐릭터디자인전개에 도움이 되리라고 생각한다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 요모타 이누히코 "만화원론" 김이랑 역 시공사 [2000]
- [2] 고우영 외 "고우영 이야기" 씨네21북스 [2008]
- [3] <http://image-search.yahoo.co.jp/>
- [4] <http://www.baidu.com/>