

삶의 여정을 통한 만화 히어로 성장유형 연구

- I. 서론
- II. PLOT
- III. 삶의 여정
- IV. 6개의 인물원형
- V. 장편연재만화플롯의 히어로의 삶의 여정과 성장유형
- VI. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

김미림

초 록

긴 이야기구조의 기승전결인 네 국면의 플롯은 패턴화 되어 도식화된 경향이 있다. 인물의 행동에는 인류의 시작과 궤를 같이 하게 되는데 장편연재만화 플롯은 기본적으로 4국면이지만, 단순 배열이 아닌 인류의 추진력이나 행동과 감각의 패턴을 정리하여 개발한 복잡 배열이다.

이 연구는 만화전문대학생 설문과 답변으로 결과지를 얻은 후, 통합적으로 추출된 장편연재만화작품의 설문 자료를 통하여 장편연재만화 아리스토텔레스 이론인 플롯의 국면, 네 단계와 캐롤 피어슨의 인물원형이론을 통한 4개의 인물의 유형화, 조셉 캠벨의 영웅의 여정이론을 네 단계로 유형화한다.

복잡한 장편연재만화의 이야기 구조가 가진 요소 중 하나인, 인물이 겪는 삶의 과정을 제시하여 간략성과 체계적 기술을 통해 유형화하는 이 연구는 결국 만화작가가 장편연재만화의 복잡하고 긴 이야기의 구조에서 은유하는 것은 무엇인가를 밝히고자함이다.

아리스토텔레스의 플롯이론을 근거로 하는 도입, 발전, 전개 결말구조의 의미가 인류의 삶과 운명의 메타포이며, 융 이론에 영향 받은 융 연구가 캐롤 피어슨의 인물 원형론의 성장단계가 인류의 삶과 운명의 메타포임을, 역시 융 이론에 영향 받은 인류학자 조셉 캠벨 이론들은 희노애락의 복합감정을 영웅원형에 투사하여 영웅의 여정이란 은유를 통해 인류의 삶과 운명의 메타포임을 밝히고 있다.

최종적으로, 제기된 이론들은 크리스토퍼 보글러의 저서에 작가의 '시나리오작성법'으로 접근하여 소개되고 있다. 한편으로 이 메타포는 이 연구목표이자 목적이기도 하다.

연구에서 추출된 장편연재만화는 긴 이야기가 복잡하고 얽힌 듯이 보여도 인물이 집을 떠나 모험과 난관을 겪고 세계와의 또 다른 만남을 통해 거부와 갈등, 그리고 경쟁과 전쟁, 시련을 겪으며 보상을 얻어 귀환하는 여정의 과정 중 정신적, 심리적, 상징적 성장으로 결국, 영웅으로 획득되며 만화라는 이미지를 통하여 우리의 내면 성찰에 대한 의미 부여를 플롯에 의해 서사적으로 표현하고 있다.

복잡해보이지만 장편연재만화이야기의 기본구조가 플롯 4단계이며 장편연재만화작품에서 범상치 않은 인물이 여행과 모험을 떠나는 과정에서 성장하는 삶의 방식을 크게 나누어 볼 때, 네 단계의 영유아동기, 청년기, 중년기, 말년기의 상징성을 지닌 심리적 성장과정이며, 인물이 유형화된 특성도 크게 네 단계의 부류로 나누어 성장과정을 설명할 수 있게 한다. 성장할 인물의 표상화된 영웅의 여정, 역시 크게 네 단계의 여정으로 압축되어 설명된다. 즉 이론을 통하여 만화의 4국면의 플롯의 복잡 배열은 삶의 순서를 통한 성장구조의 진행과의 흐름이 일치한다는 것을 발견하였다. 동시에 인물이 영웅으로 거듭나는 성찰의 메타포이며 장편연재만화작가들의 작품을 통하여 인생극면 4단계인 인물의 성장과 삶을 통찰하는 은유를 발견하였다.

만화작가가 의도하는 장편연재만화작품의 긴 이야기란, 플롯의 논리구조성법에 의해 인물이 여정을 떠나 역경과 어려움을 겪으며 삶이 변화되고 그의 성장과정은 유형화된 이미지로 제시하여 성찰에 도달함을 영웅적으로 표현하는 것이며, 독자는 삶과 인생에서 만화이야기의 이미지의 시공간을 공유하는 동시에 감동을 통하여 정서상 인물과 같은 체험을 하게 되었음을 인식하게 한다.

주제어: 원형, 플롯, 여정, 장편연재만화, 성장.

I. 서론

장편연재만화의 긴 이야기를 분석의 대상으로 두기에는 분량만으로 보면 방대하고 포괄적이다. 때때로 내용이 복잡하기까지 하여서 읽는 것조차 막연하고 혼란스럽다. 제시된 세계관에서 활약하는 인물들의 수만 해도 수 십 명이 보통이고 그들의 사연과 역사, 감정과 정서의 경향까지 알게 되려면 독자는 많은 시간을 허구의 만화세계에서 보낸다. 그러나 문득 복잡해 보이는 내용에서 반복적으로 보여주고 있는 인물의 행동양식들은 도식화 되어 있으며 그와 함께 어느 정도 공식처럼 반복적인 이야기구조를 발견하게 된다.

장편연재만화 플롯은 복잡해 보이고 단행본 수 십 권에 달하는 분량이라 할지라도, 독자의 흥미와 욕구충족을 확보하며 초월적인 능력을 지닌 인물이 모험을 하는 과정에서 투쟁을 통하여 악을 물리치고 정의실현을 하는 활약의 내용으로 이루어져 있음을 알 수 있다.

이와 같은 내용들은 굳이 예를 들지 않아도 대부분 장편연재만화작품에서 찾아볼 수 있으며 선행연구¹⁾에서도 언급되는 보고이며 독자들이 장편연재만화를 보는 이유이다. 연구대상은 연재 중이거나 끝이 난 것으로 보여도 끝이 아닌 이야기가 장기간 계속된다.

장편연재만화는 복잡플롯²⁾을 통하여 무언가를 반복적으로 언급

* 이 논문은 2011년 공주대학교 학술연구지원사업의 연구비지원에 의하여 연구되었음, This work was supported by the research grant of the Kongju National University in 2011.

- 1) 움베르토 에코, 김운찬 역, 『대중의 슈퍼맨』, 열린 책들, 1994, p.33. 박유희, 『디지털시대의 서사와 매체』, 동인, 2005, p.134. 김미림, 「미국의 영웅 슈퍼맨 서사해석」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 제10권3호(2010), p.175-186. 조영주, 「할리우드 슈퍼히어로의 이데올로기분석: 배트맨 비긴즈를 중심으로」, 『영상예술연구』, 제7호(2005), p.131-153. 장하경, “소설 임꺽정과 만화 임꺽정의 비교연구: 이야기방식을 중심으로”, 숙명여자대학교 석사학위논문(2008), p.17-27. 김기홍, “만화원작 할리우드 슈퍼히어로 영화의 장르 혼종성 연구: 2000년 이후 제작된 작품을 중심으로”, 서강대학교 석사학위논문(2009). 구영웅, “블랙 유머적 영웅의 이미지에 관한 연구: 본인작품을 중심으로”, 홍익대학교 석사학위논문(2010).

하고 있으며 한편으로는 다음 질문과 같은 도식적인 공식으로 보이는 구조를 제시하고 있음을 알게 된다.

우리 삶과 크게 관련 없어 보이는 장편연재만화에서는 작가는 왜 긴 이야기를 계속 하며 무엇을 보여 주려하는가.

장편연재만화의 사건은 황당무계하며 현실에서는 있을 것 같지 않은 세계에서의 모험과 여행내용으로 차 있는가.

장편연재만화의 허구적 상황의 인물들은 전형화, 유형화된 것처럼 보이며 이들은 매번 과장된 채 영웅이라고 불리는가.

이와 같은 질문에도 불구하고 장편연재만화는 무시할 수 없는 저변의 힘이 작용하는 것을 발견할 수 있으며 현대에 발명된 다양한 콘텐츠 및 매체, 디지털도구와 연동하여 실질적인 작용을 하고 있음을 알 수 있다. 세 가지 의구심은 거창해보이지만 논문 제목과 연결되어 만화이야기를 분석하는 연구들과 공통분모³⁾가 발견되므로 간략성과 체계적 기술을 위해 이론적 근거를 통하여 분리하는 작업을 시도한다.

세 가지 질문에서 시작된 연구내용은 무엇보다 만화작가가 의도하는 긴 이야기에 의미를 주는 인물의 삶의 과정의 유형분류에 의도가 있다. 그러기위해서는 인물의 삶인 사건과 행동을 통해 보여주는 장편연재만화작품을 설문자료를 통하여 제시하였다. 인물의 행동은 긴 이야기의 구조 안에서 세부적이며 다양화되어 인물의 행동, 하나하나를 일일이 분석하기에는 현실적으로 어려움과 복잡함이 따르므로 여정을 떠난 인물에 대한 20여개의 작품의 예를 도출하여 접근하였다. 장편연재만화의 대표작 추출은 만화를 전문으로 교육받는 4년제 대학생 80여명의 설문을 통해 이루어졌다.

통합적으로 추출된 자료를 통하여 II장의 아리스토텔레스의 플롯이론, III장의 조셉 캠벨의 성장할 인물의 표상화인 영웅의 여

2) 메인플롯과 서브플롯의 다양한 조합, 변형 및 합주.

3) 정유라, 「한국만화영화 텍스트연구: 폭력양성 메커니즘을 중심으로」, 『만화에 니메이션연구』, 통권1호(1997), pp.33-34. 내러티브분석은 조지캠벨의 여정이론과 흡사함이 발견된다. 크리스토퍼 보글러, 함춘성역, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 무우수, 2005.

정이론, IV장의 캐롤 피어슨의 인물원형이론을 근거로 각각 네 단계의 유형화 작업을 시도함으로써 최종적으로는 만화작가가 장편연재만화의 인물이 살아가는 과정을 보여주는 이야기구조에서 은유하는 것은 무엇인가에 연구목적이 있다. 복잡하고 장황해 보이는 장편연재만화의 내용만큼이나 이 연구도 광범위해보일 수 있으나 많은 분량의 장편연재만화이야기구조의 기본체계와 구성 성분을 펼친 후, 펼쳐진 존재의 요소들이 가진 의미를 좁혀본다. 연구는 제기된 세 가지 의구심과 관련하여 긴 이야기의 복잡해 보이는 체계를 간략하게 분석하는 것과 그를 통하여 장편연재만화작가가 전달하고자하는 의미와 메타포를 해석하는 것에 있다.

II. PLOT

1. 플롯의 특징과 개념

아리스토텔레스⁴⁾는 플롯을 사건의 배열이라고 하였는데, 사건의 배열은 기(起), 승(承), 전(轉), 결(結)이 있는 순서를 갖는다. 즉, 이야기구조는 시작이 있으면 끝이 있는 순서를 가진다. 인과성은 그러한 일이 일어났기에 또 다른 일이 계속해서 일어나며 사건과 행위의 결과⁵⁾이다. 아리스토텔레스는 3천년동안 최소 공배수적인 플롯의 기본원리를 제공하였다. 연결된 행동의 개념은 플롯⁶⁾에 있으며 연결된 행동은 시작, 중간, 마지막으로 나누

4) 아리스토텔레스(기원전 384년 ~ 322년); 고대 그리스의 철학자, 플라톤의 제자, 알렉산더 대왕의 스승. 다양한 주제로 책을 저술. 도덕과 미학, 논리와 과학, 정치와 형이상학을 포함하는 서양 철학의 포괄적인 체계를 처음으로 창조하였다. 최초로 플롯에 대해 『시학』, p.29-30에서 언급을 하였고 이야기구조를 연구하는 서사학의 기원이 된다. 이후 1700년 후반, 극적플롯을 언급하는 카를로 고지, 에케르만, 조르주 폴티 등이 있다. 당시에는 본격적인 학문으로 발전하지 못하였다.

5) 김중현 외 6인, 『대중문학의 이해』, 예림기획, 2005, p.243에서 서사구조의 내용, 인물의 개념.

6) 시모어 채트먼, 김경수역, 『영화와 소설의 서사구조』, 민음사, 1990, p.133. 연결된 행동의 주체인 인물도 플롯의 부산물이다. 따라서 아리스토텔레스, 러시아형식주의자, 구조주의자들은 인물을 이야기를 하기위한 존재물로서 기능적으로 보았다. 인물의 행동이 이야기이며 이야기는 구조적이다. 그 구조에

어 전체를 강조한다. 이후, 플롯의 기본원리를 언급한 구조주의의 시초인 러시아의 형식주의자⁷⁾들은 의미를 지닌 최소단위를 화소⁸⁾라고 하는데 화소가 선적으로 연결된 것 의미하므로 이야기의 구조를 의미를 가진 순서에 의한 배열로 파악하고 있다. 그러나 이야기구조는 기본 몇 단계를 통하여 다양한 변형이 가능하므로 복잡해진다.

이야기라는 보다 더 큰 틀을 위해 플롯과 구조는 존재한다.⁹⁾

매우 짧은 이야기라도 플롯은 가능하다. 즉 단 한 줄의 문장으로 주어와 동사나 서술어가 주어진다면 플롯은 가능해진다. 단 한 장의 그림을 문장으로 풀어볼 때, 주어와 서술어가 사건으로 맺어져 어떤 행위와 사건을 표현하였다면 플롯의 체계¹⁰⁾가 발생한 것이다.

플롯은 작가를 위한 것이며 작가에게 이야기의 복잡성과 난해성을 해결하기 위해 정리를 하는 능력을 요구한다. 일어난 내용과 사건을 순서¹¹⁾대로 전달하는 일종의 해설이자 논리적인 글쓰기 구조이다. 플롯은 뼈대이고 받침이며 자동차의 새시와 같은 것으로, 짧게 요약한 것을 포함한다. 즉 계획을 가져야 이야기체계가

플롯이 있다.

- 7) 러시아형식주의자 : 구미에 있어서도 1950년대 초반까지만 해도 그것은 현대 슬라브 문학 비평을 연구하는 소수의 사람들 사이에서나 알려져 있던 비평의 유파에 불과했다. 이 유파의 저자들이 발굴, 번역, 소개되기 시작한 것은 1960년대 후반부터이다. 70년대에 들어와서는 그것이 현대의 문학 이론의 가장 중심적인 과제를 모범적으로 다루어 주었다는 사실이 인정될 뿐 아니라, 최근 거론되는 구조주의와 서사구조연구에 기초가 되었고 매체발달과 함께 현대에 이르러 그 영향을 받은 학자들에 의해 서사학과 4국면의 플롯에 대해 본격적인 연구가 이루어졌다.
- 8) 화소(話素): 이야기를 구성하는 최소 단위. 에센스 국어사전.
- 9) 제임스 스코벨, 김진아 역, 『소설 쓰기의 모든 것-플롯과 구조』, 다룬, 2010, p.21.
- 10) 레이 프렌샴, 제임스조역, 『실전에 강한 시나리오 쓰기』, 용기장이, p.141. 2,3,4,5단계의 플롯, 극적플롯 등 플롯의 국면은 다양하다. 연구에는 만화의 4국면을 기본으로 한 플롯에 대하여 기술한 박기준, 김용락, 송재일 문헌을 근거로 다루었다.
- 11) 기(起), 승(承), 전(轉), 결(結)의 순. 서사구조에서 ‘시간은 화살이다’ 는 한 방향으로 나아간다는 의미이며 인류의 삶의 방향을 상징한다.

형성된다.

이야기의 설득력 있는 비유는 쉽게 흔들리지 않으므로 플롯은 이야기들을 함께 엮는 힘이며 전자기장 같이 교통하며 서로를 연결한다. 플롯은 고정된 사물이 아닌 유기적 특성을 지닌 과정이므로 하나의 선택이 플롯 자체에 영향을 미친다는 점을 안다면 플롯의 역동성을 이해할 수 있다. 플롯은 움직이는 힘을 갖는다. 정체된 것이 아니며 물결의 흐름과 같다.¹²⁾

플롯은 인간의 행동을 담고 있는 청사진으로 인류행동과 느낌의 패턴을 개발하고 이야기의 기본이므로 5천 년간 거의 변하지 않았으며 앞으로도 별로 변하지 않을 것이다. 인간의 행동은 기나긴 시간을 거슬러 올라 인류의 시작과 궤를 같이 하는데, 이러한 태도는 본능과 관계한다. 예를 들어 모성애적 본능, 공격본능, 방어본능 등등. 이 원초적 태도들은 인간의 표현에서 많은 부분을 차지하며 인간의 생존을 위한 보편적 행동의 표현이라고 생각하면 된다.¹³⁾

따라서 플롯은 인류의 삶과 행동방식을 요약한 해설로 볼 수 있으며 인류의 행동인 삶의 과정을 모방하여 구성한 기본체계라고 볼 수 있다.

줄거리를 듣는 사람은 무엇이 일어날지 알고 싶어 한다. 플롯은 기록보다는 다른 질문을 품게 되는데 집중한다. 왜, 어째서, 그러한 일, 어떻게 이다. 줄거리는 궤어놓은 염주처럼 사건을 연속적으로 이어놓은 해설이라면 플롯은 고리로 연결된 사슬처럼 행동과 태도의 패턴이 묶여 전체성이 나타난다. 행동이 원인과 결과의 사슬로 연결되며 게임처럼 안내한다. 줄거리는 다음에 무슨 일이? 궁금증을 유발하지만 플롯은 기억능력, 사건사이의 관계, 인물의 관계파악능력, 결과예측을 위한 능력이 요구된다.¹⁴⁾

12) 로널드 B. 토비아스, 김석만 역, 『인간을 사로잡는 스무 가지 플롯』, 풀빛, 1997, p.25.

13) 로널드 B. 토비아스, 김석만 역, 위의 책, p.33.

14) 로널드 B. 토비아스, 김석만 역, 위의 책, p.37.

사람은 무질서보다는 질서를 원하며 카오스보다는 코스모스를 원한다. 말하자면 일관성 있는 목적의 통일성을 원한다. 예를 들어 종교가 과학보다¹⁵⁾ 질서가 있어서 믿게 된다. 만화작가¹⁶⁾작품 수행의 입장에서 플롯은 복잡한 인물의 삶을 요약하기 위해 기능성과 역할을 가지며 논리적인 구성 체계로 접근을 하는 것에 있다.

2. 플롯의 4단계

1) 기(起, exposition)

기¹⁷⁾는 도입부를 지칭하며 이야기 안에서의 인물의 삶의 시작이다. 이야기의 예비적인 지식전달 및 정보를 주는 단계로, 만화에서 작품성격과 전체적인 상황과 환경, 세계관, 일상의 모습들, 시대성과 사건의 배경, 주요 캐릭터들의 행동의 정보들이 만화에 있어서 시각적으로 제시된다.

사건의 방향제시를 하는 단계이기도하다. 보통, 인물은 사건에 휘말리거나 삶이 위협을 받아 있던 곳에 머무를 수 없고, 인생과 삶에 색다른 변화가 요구된다. 동기부여를 통해 다른 삶이나 다른 세계의 부름을 요청받는다. 인생전체가 흔들리기 시작하며 혼란의 시작이다. 믿었던 세계에 사실 믿을만한 요소가 없음을 알게 된다. 만화에서는 호기심을 자극하기 위해 선명하고 인상적인 장면들로 제시된다. 도입부에는 숨겨진 주제를 나타내기 위한 중심사건의 복선이 들어 있다. 복선은 다음을 예비하는 장치로서 독자에게는 긴장감을 갖게 한다.

15) 과학이란 방법적인 것을 지칭하고 종교는 서사적 서술체계임을 의미. 따라서 과학은 즉 배열과 순서에 의한 서사체계가 아님을 말함.

16) 박기준, 『만화작법』, 청우각, 1978, p.173-185. 만화작가를 위한 서적으로 만화플롯의 정의와 개념을 예시. 김용락·김미림, 『서사만화개론』, 범우사, 1999, p.161-309, 제5장 서사만화 구성요소.

17) 송계일, 『논리적인 글쓰기』, 한림원, 1997, p.175, 부록-애니메이션시나리오 실제.

2) 승(承, complication)

승은 이야기의 전개부를 지칭하며 사전적의미로 벌리기, 발전을 의미한다. 이야기 안에서의 인물의 삶은 복잡하고 정교한 사건과 인간관계로 얽히고 갈등은 극대화된다.

인간관계와 삶이 다변화양상을 보이며 혼란은 가중되어 갈등의 골이 깊다. 선택에 따라 생존을 위해 투쟁을 벌이며 부분적으로는 승패가 여러 번 반복되므로 인생의 난점들이 해결될 것 같지 않다. 이야기 양에 따라 장 단편이 결정되는 단계이다. 단편일수록 사건의 양은 단순하며 적고 장편에 따라 사건은 복잡하고 많거나 길어진다. 장편연재일 경우, 많은 서브플롯¹⁸⁾이 접목된다.

만화작가로서는 역량을 발휘하는 단계이다. 인물의 행동은 구체적이며 시각적으로 제시 된다. 다양한 사건의 연속으로 인하여 인물관계의 얽힘으로 해결이 전혀 안될 것처럼 전개된다. 복잡한 이야기의 해답은 만화작가만이 알고 있으므로 인물들은 고통스럽고 모욕 받으면서도 목적하는 바를 성취하기위해 나아가야 한다. 인물들은 살기가 어렵고 만화작가는 잔인할 정도로 이야기를 전개한다.

사건은 인물의 갈등, 복수, 모멸, 긴장, 분열, 위기, 투쟁, 대립, 고통, 실망, 절망, 포기, 실패, 좌절과 희망, 가능성 등이 독자의 감정유발을 위해 노출된다. 독자는 인물과의 감정공유로 인하여 심리적으로는 동질화된다. 극적 치밀도¹⁹⁾를 높이며 다양한 수수께끼나 미스터리 등 이야기의 몰입을 위해 장면은 재미와 흥미를 주는 요소로 채우게 된다.

3) 전(轉, climax)

전은 이야기의 반전부, 절정부를 지칭하는데, 사전적의미로 꼬기, 비틀기, 뒤바뀜을 의미한다. 이야기 안에서의 인물의 삶은 의외의 상황을 맞이한다. 알고 있던 것이 뒤바뀌거나 예측할 수

18) 서브플롯(sub plot): 주제에 대한 변주, 여러 가지 변형. 메인플롯의 그 밖의 이야기에 해당. 이야기의 복잡성이 가중된다.

19) 극적치밀도 극을 보는 것처럼 긴장이나 큰 감동을 불러일으키는, 극적기능은 관객의 동일화, 성장행위, 희생, 죽음에 임하는 태도.

없는 상황에 도달한다.

우유부단했던 인물조차 적극적인 판단을 할 때이며 부정적인 결과를 보든 긍정적인 결과를 보든 결정적인 행동을 통하여 대처를 한다. 행동이나 판단은 사건의 실마리와 직결된다. 메시지가 드러나며 전개부에서 벌려놓은 사건은 닫을 단계이다. 반전부에서는 사건과 그동안의 모든 관계가 표출되고 폭발된다. 억압된 감정과 참아내던 고통이 드러나고, 감추었던 것을 전복한다. 진실이 드러나고 새로운 사실을 깨닫는다.

만화작가는 감정은 걱정적이거나 놀라움의 연속이며 호기심과 비밀, 위선과 가증스러움의 실체가 나타나는 장면으로 제시한다. 독자는 이 단계에서 궁금증이 해결되고 사건의 이면을 알게 된다. 해결되지 않던 갈등의 요소들은 긴장감과 함께 은밀함의 정체를 보이고 결정적인 계기를 통하여 사건이 전복됨이 묘미이다. 서브플롯은 주인공인물에 관련된 모든 것이 밝혀지기 전에 마무리된다.

4) 결(結, anticlimax)

결은 이야기의 결말부를 지칭하는데, 사전적의미로 해결, 끝을 의미한다. 이야기 안에서의 인물의 삶이 결정적으로 끝난다기보다 사건의 말미를 알게 되거나 삶의 문제와 관계를 해결하는 것에 의미를 둔다. 독자들은 가슴을 쓸어내리고 안도의 숨을 쉰다.

인물들을 괴롭히는 것은 없고 위선과 속임수는 사라진다. 갈등과 사건이 비극적 결말이든, 희극적 결말이든 해결되므로 과거의 일처럼 희미해지며 객관적인 거리를 확보하고 인정하게 되어 냉각 단계이다.

만화작가가 전달하고자하는 정서와 메시지를 통하여 감정의 여운과 함께 승화작용이 발생한다. 독자입장에서는 더 이상 호기심과 의문의 제기가 없고 평화롭고 안정감이 들며 감정폭파도 잔잔해진다. 만화작가와도 정서적 유대감이 형성된다.

Ⅲ. 삶의 여정

1. 삶의 여정의 특징과 개념

조셉 캠벨²⁰⁾은 원주민신화와 전설, 영웅담, 옛 이야기에서 비슷한 맥락이 있음을 발견하여 이 지식들을 연결하는 고리를 마련하였다. 이 연결고리란 인물이 자연과 인류의 본능에 입각하면서 일상에서 명상을 통하여 내면을 향한 여행을 지속적으로 하는 것이다.

내면여행의 방법은 성찰과 함께 예술, 학문과 영화, 애니메이션 분야²¹⁾의 사람들에게 영감과 영향을 주었다. 결국 “신화이야기와 종교가 사람들에게 주는 메시지는 같다”를 발견하고 정신적인 화합을 이야기를 통해 강조한다.

이야기와 신화는 우리의 삶과 인생에서 변화와 그 삶에서 겪을 수 있는 갈등과 사건을 간접체험 할 수 있게 도와준다. 현대문명 사회에서 의미와 의식의 과정, 환경에 대한 인식의 변화에서 오는 갈등과 파괴, 이기심이 사회전반에 나타나고 있을 즈음, 이를 이해하고 해결하기 위해서는 현대인에게 신화가 다시 필요하며 공감할 수 있는 고인들의 경험, 사랑, 신에 대한 인식의 전환, 즉 신은 자연의 나이, 만물을 표상한 존재라는 점을 말해준다.

조셉 캠벨의 영웅의 여정인 기본 판형의 이미지는 인류의 보편적 삶의 경험의 상징으로 그 가치를 갖는다. 상징은 이야기를 시대와 사회와 집단 의식에 맞게 변형되고 조정되며 무한정 변경된다. 영웅과 인물은 “나”라는 존재의 삶의 이야기의 표상이며 삶은 위기와 죽음에 마주한 모습에서 생존하고자 나아가려는 우

20) 조셉 캠벨(Joseph Campbell, 1904. 3. 26 ~ 1987. 10. 31): 미국작가, 편집자, 비교신화학자. 저서를 통해 다양한 인류 문화 속에서 신화가 갖는 보편적인 기능을 검토하는 한편, 광범위한 문학작품 속에 나타난 신화적 인물을 연구했다. 『스타워즈』를 만든 루카스 감독은 스승으로 모셨다. 영웅의 원형(原型)을 비교하고, 회생과 천국, 사랑과 신성(神聖), 영원성의 가면(假面)에 대해 풀었다. 20세기 신화와 신화 해석에 관련하여 업적을 남겼다. 저서로는 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 『신들의 가면』이 있다.

21) 크리스토퍼 보글러, 함춘성 역, 앞의 책, p.16.

리의 인생여정에 있다. 이 분석모형은 우리의 삶이나 창작품에 적용시킬 수 있다. 여정의 패턴화는 인간의 삶을 밝히는 메타포이다. 삶의 풍부한 의미를 찾는 데 있어 여정은 현실적인 부분보다는 다른 측면을 조명하고 이해하는 필요성을 제공한다. 즉, 인물의 내면화된 생존과 삶은 만화로 이미지화되어 여행의 모습으로 긴 이야기를 보여준다. 여정을 통하여 삶을 인식하고 매단계마다 자연의 나이를 과정적으로 받아들이는 행위이며 성장의 표상인 영웅이미지에 투영함으로 거듭난다.

삶과 인생에서 오는 여정의 단계²²⁾는 장편연재만화의 이야기구조와 흡사하거나 일치함을 알 수 있다. 영웅의 여정²³⁾이란 이야기에서 크게 구분하여 4단계²⁴⁾를 통해 뼈대와 같은 프레임 워크에 해당되는데 이순서는 변주의 가능성을 가지고 첨가되고, 삭제되며 힘을 지닌다. 이 연구에서는 이야기구조인 만화의 4단계 플랫폼원리를 기반으로 유형화하였다.

2. 삶의 여정의 네 단계

1) 일상세계 그리고 모험에의 소명

영웅은 지금까지 있었던 편하고 반복적이며 안일함과 친근했던 일상세계의 삶에서 새롭고 낯선 세계로 가게 된다.

어떤 문제로 도전과 모험을 시작하는 것이 제시된다. 이 이상 안락함에 머무를 수는 없다.

여행의 위험을 설정하고 인물의 목표를 명확하게 한다. 목표는 연인이나 보물, 복수, 불의에 저항, 꿈의 실현과 도전, 삶의 변화를 추구 등이 수반된다. 인물에게는 동기부여를 위한 중요한

22) 크리스토퍼 보글러, 함춘성 역, 앞의 책, p.13, p.135에서 여정, 또는 여행으로 표기했다.

23) 조셉 캠벨은 『천의 얼굴을 가진 영웅』에서 신화를 통하여 영웅의 태생과 죽음까지의 변모와 성장과정을 말함으로서 인류의 삶에 대해 투영한다. 이를 영웅의 여정이라고 하였다.

24) 크리스토퍼 보글러, 함춘성 역, 앞의 책, p.8. 민담형태분석학자 블라디미르 프롭은 '서사적 구성-plot 원리는 창작자의 작업원리'이다. 라고 주장했다.

단계이다. 플롯에서 도입부에 해당된다.

2) 소명의 거부, 정신적 스승(협력자, 적대자 단계. 경쟁자)과 만남을 통하여 첫 관문(시험)의 통과

영웅은 세계에 대한 공포와 두려움으로 결단을 내리지 못한다.²⁵⁾ 모험의 관문에서 주저함으로 우유부단함을 보이게 되고 극한에 처한다. 어떤 궁리를 하지 못한 채, 전환점에서 환경의 변화와 사물의 본원적 질서에 대한 극복이나 자극의 요소가 요구되는데, 정신적으로 스승(Mentor)과 동료의 격려가 요구된다.

이때, 인물에게 충분한 동기부여가 필요하다. 신뢰에 대한 관계는 인물에게 가장 보편적이고 상징적 가치를 지닌다. 마치 부모, 자식, 스승, 제자, 의사와 환자, 신과 인간사이 등 심리적 측면²⁶⁾에 근거를 두고 관계를 표상한다.

정신적 스승의 기능은 미지에 대한 것의 대면과 예비이며 안내자나 동행자로서, 신비로운 도구의 쟁취를 돕거나 선사를 하기도 한다. 결국은 열쇠는 인물의 몫이므로 스승의 역할은 여기까지이다.

열의나 성의가 없는 인물에게 질책과 충고, 교훈적 행위로 도전과 모험을 유도하는데 있다. 특별한 세계로 진입한 인물은 고통의 관문을 통과한다. 이 단계는 급격한 이야기의 진행과 전개로 움직이기 시작한다. 긴장감도 강하다. 인물의 결단, 행동, 행동한 결과의 표상이다. 여정에 오른 인물은 되돌아가기에는 늦었다. 관문통과 후에는 시험에 들게 되어 적대자를 만들며 세계의 규칙을 배운다. 이러한 관계형성에 있어 술집, 식당은 적합하다. 남성다움을 드러내게 하고 정보를 입수하며 인물의 능력을 보여준다. 능력을 통해 여러 시험을 통과한다. 플롯에서 전개부에 해당된다.

25) 조셉 캠벨, 이윤기 역, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 민음사, 1999, p.81.

26) 이 연구에서는 음 분석에 근거하여 세계와의 관계를 의미하며 인간의 관계도 포함한다.

3) 동굴 가장 깊은 곳에 진입 후 시련이 오고 보상을 받는다

영웅은 위험한 장소의 경계에 놓인다. 탐색대상의 숨겨진 곳, 적의 수뇌부, 특별한 세계의 가장 깊은 곳의 진입은 필요한 것을 준비하고 계획하게 만들며 악한의 수호자들을 속이고 접근하게 된다.

죽음의 땅을 표상하는 단계이므로 여정에 있어 중요하다. 대부분은 연인과 동료구출에 있으나 죽음의 정체를 직면하기 전 단계로 작용한다. 인물은 어려움에 빠지고 절대 절명의 위기에 있어 긴장감을 제공한다. 시련을 견딘다는 것은 심리적 차원의 생사의 순간에서 변화를 유도하는 단계이다. 삶에서 살아가는 훈련 쌓기를 그만두길 거부함으로 덜 이기적이며 동료와 협력관계를 형성하게 된다.

죽음이란, 일시적인 관계의 끊어짐으로 연결될 기회가 보이지 않다가 재생의 전단계이다. 죽거나 죽은 것처럼 보이고 신비로움을 부여하는 원천으로 작용한다. 이 단계에서 독자는 인물과 동일시된다. 인물과 더불어 우리는 죽음에의 체험을 하게 내몰리고 일시적으로 감정적으로 가라앉는다. 스틸은 죽음을 바라본 순간에 살아 있음을 생생하게 느끼게 한다. 인물의 모험과 도전은 죽음의 체험을 동반한다. 공포체험은 죽음을 맛 본 후에 거듭나는 심리적인 부활²⁷⁾을 경험하게 하는 것이다.

결과적으로 모든 이야기는 인물의 목표가 이르는 생과 사의 순간의 체험에 있다고 보아도 무방하다. 부활은 기쁨에 취하게 만든다. 심리적 차원의 보상인 보물은 특별한 무기, 도구, 회복의 약이며 이는 이해의 심화, 적대적 세력과의 화해를 유도하는 수단이 되기도 한다. 부모, 특히 오이디푸스 콤플렉스²⁸⁾와의 갈등의 종식이며 이성과의 화해, 인물의 승리는 축하와 사랑으로 표

27) 융 분석에 근거하여 변화를 받아들이고 새로이 깨달음으로서 거듭 난다는 의미. 동양적 해석에 의하면 성찰.

28) 오이디푸스 콤플렉스(Oedipus complex)는 지그문트 프로이트가 제시한 개념. 오이디푸스 콤플렉스는 어머니를 손에 넣으려는, 또한 아버지에게 대한 강한 반항심을 품고 있는 앰비밸런스적인 심리를 받아들이는 상황을 말한다. 지배적인 아버지를 죽일 수가 없으므로 닮기로 하며 결국 아버지와 같게 된다.

현되고 인물은 진정으로 변화됨을 상징한다. 시련을 통한 승리란 이해를 확장시키고 외면을 넘어 통찰력을 제공하고 성찰을 통해 내면의 심리적인 화해를 유도한다. 극복과 생존은 속한 집단과 공동체에 매력적인 인물모형을 제시하며 "영웅"이란 호칭을 획득한다. 플롯에서 반전부, 절정부에 해당된다.

4) 정화단계를 거쳐 귀환의 길, 부활+영약을 가지고 귀환.

영웅이 귀환을 하는데 있어 적대세력과 화해가 어렵다면 적대세력은 영웅을 쫓기 시작한다. 추격의 장면은 적대자의 복수심에서 비롯된다. 영웅이 획득한 보상과 보물을 시기하고 귀환을 방해한다. 깨닫는 것은 특별한 세계가 있는 한 위험과 유혹, 시험은 영원히 남겨져 있다는 사실이다.

일상으로 가기 전 정화를 통해 주인공²⁹⁾에게 묻힌 피의 흔적을 씻어내야 한다. 생사의 순간 플롯에서 반전을 제공하며 죽음과 재생의 반복이 일어나는데 죽음에 굴복하기 전 결정적인 타격에 인물은 시련과 교훈의 진정체득을 확인하는 단계이다. 이 순간을 겪으며 인격적인 변모를 통해 거듭남을 상징한다.

귀환에서 획득이 없다면 반복의 가혹한 운명에 놓일 뿐이다. 결말을 통하여 앞의 일상세계는 귀환하는 일상세계와 다른 인물의 변모한 모습이다. 플롯에서 결말부이다.

IV. 6개의 인물원형.

1. 6개의 원형

1) 인물원형의 특징과 성장유형

원형이라는 연구에 선구적 역할을 한 스위스의 정신 분석학자

29) 크리스토퍼 보글러의 『신화, 영웅 그리고 시나리오쓰기』에서 영웅, 인물, 주인공은 같은 개념으로 전개된다. 영웅은 고정화 된 것이 아닌 여정의 과정에서 획득되는 개념이다. 따라서 성장단계를 통한 각 이미지의 유형화가 가능하다.

인 칼 구스타프 융은 원형³⁰⁾이란 개념을, "인간의 정신에 깊이 뿌리 박혀 세월이 흘러도 변함없이 강력하게 남아 있는 일정한 양식"이라고 설명했다. 원형은 융의 용어를 빌자면, "집단 무의식" 속에, "객관적인 정신"속에 존재할 수도 있고 인간의 뇌 구조 속에 암호화되어 있을 수도 있는 것이다.

융 연구자인 캐롤 피어슨³¹⁾은 인물원형들은 우리가 인생의 성장 단계를 거치면서 겪게 되는 삶의 고비 때마다 등장한다고 말한다. 즉 삶의 매순간 원형단계를 건널 때 내면의 성장통을 앓게 된다. 삶에 혼란을 겪을 때도 원형은 기준의 근거가 되며 이 삶과 인생의 흐름의 변화를 이미지로 표상화하여 제공한 것이 만화라고 볼 수 있다. 이 원형흐름의 변화를 삶의 큰 전환점 4단계국면을 통하여 다음과 같이 유형화가 가능하다. 이는 영유아동기, 사춘기와 청년기, 장중년기, 노년기 순이다.

원형은 형식을 만드는 능력으로 선천적으로 주어진 관념형식의 가능성이다. 시나리오에서의 만화 캐릭터존재의 의의와 기능을 이해하는데 있어 원형의 개념³²⁾은 필수불가결한 요소이다. 원형은 스토리텔링의 보편적 언어의 일부이며 원형에너지를 꿰뚫는 지식은 작가의 숨 쉬는 공기와 같다.

이 사회에서 성인의 대접을 받는다고 해서 우리의 내면의 성숙도를 발견하기는 어렵다. 내면이란 보이지 않는 것이며 내면의 나이의 존재여부를 입증하기 어려운 일이다. 그러나 내면 성장은 일생을 거둬들이며 일어나며 우리에게 변화를 요구한다. 원형은 현대의 사회적 역할과 가면을 쓰고 성인인척 연극을 하고 있는 우

30) 원형(Archetypes): 집단적 무의식은 선제하는 틀, 즉 원형들로 이루어지며 단지 이차적으로 의식될 수 있고 의식내용에 뚜렷한 형태를 부여하는 것이다. 원형이란 개념은 아직 의식의 가공을 받지 않은, 그렇기 때문에 직접적인 정신의 소여성을 나타내는 정신의 내용만을 표시 한다. 원형은 충동의 형식원리이자 심리학적으로 인간 본성이 지향하는 정신적 목표다. 다양성과 변형의 바탕으로서의 원형은 무수한 산물의 기원으로써 문화현상을 바라보는 새로운 틀을 마련하게 되었다.

31) 캐롤 피어슨(Carol Pearson): CASA소장, 심리학박사, 심리연구가. The Inner Edge의 수석편집자. 저서로는 *The hero within: Six archetypes we live, Awakening the heroes within*이 있다.

32) 크리스토퍼 보글러, 함춘성 역, 앞의 책, p.90.

리들에게, 이제 그 가면을 벗고 거부하지 말고 진정한 자신의 모습을 찾으라고 독려한다. 동시에 해결책도 함께 제시해준다.

2. 인물원형과 인물유형

1) 고아원형-유아동기유형

고아원형³³⁾은 심리적으로 아동기를 말한다. 대략 4~12세가량의 내면성숙도를 가지며 엄마 없는 아이의 심정에 있다. 세상과 부모에게 버림을 받는 것으로부터 시작한다. 도입부 성장유형인물이다.

경제적 어려움이나 가문의 갈등에 의한 격리, 예기치 못한 사고, 부모의 피살, 부모의 삶의 실패나 미혼모 등 원치 않거나 선택하지 않은 상황에서 비롯된다. 실망한 이상주의자로서, 어려움과 고통을 당하는 유형에게 감정이입이 된다.

고난, 결핍, 죽음이 삶의 피할 수 없는 일면임을 깨닫는 것이 고아원형의 의무이다. 미숙한 아이 상태이므로 사랑하는 대상에게 매달려 자신의 고통을 통하여 타인의 동정심과 죄책감을 자극하므로 원하는 바를 얻게 된다.

이분법적사고 안에 갇혀 있으며 자신을 돕는 자는 선하고 자신을 내치는 자는 악하다고 믿는다. 상실감과 공허감, 절망에 빠져 있고 이야기에서 엄청난 시련과 고통을 받는데 가난과 순결을 위협 받는데서 비롯된다. 역경을 이기면 부유한 사람과의 만남이 있으며 잃은 부모를 대신한다. 착하기만 하면 신이 돌봐주실 거라 믿으므로 학대를 참고 견딘다.

고아원형은 성공하거나 부자가 되는 전형적인 신분상승의 스토리인 경우가 많으며 착한소녀가 부잣집도련님을 만나 행복해진다. 긍정적으로 나타날 때, 순정만화나 멜로물의 인물유형에서 주로 볼 수 있고 “신데렐라”³⁴⁾가 대표적이며 부정적으로 나타

33) 캐롤 피어슨, 왕수민 역, 『내 안엔 6개의 얼굴이 숨어있다』, 사이, 2007, p.13, p.20.

34) 동화 작가 샤를 페로원작. 킬리테 제로니미, 해밀턴 루스케, 윌프레드 잭슨

날 때 “공포의 외인구단”³⁵⁾이 대표적이다. 이들은 심리적으로 버려진 상태를 말한다.

2) 방랑과 전사원형

(1) 방랑원형-사춘기유형

방랑원형³⁶⁾은 심리적으로 사춘기에 해당하며 10~20세가량의 내면성숙도를 가진다. 방랑원형은 새로운 행동을 하며 여행하고 실험한다. 이들은 스스로 체제순응에 직접적인 반감을 나타내는 인물로 정의된다. 권위자들이 제시하는 답에 의문을 던지며 자신만의 진실을 찾으려 한다. 방랑원형은 아웃사이더가 되는 것으로 자신의 정체성을 형성하는 인물이다. 세계에 맞서 나서는 것은 다른 차원의 삶을 시작하겠다는 첫걸음이다. 전개부 성장유형인물이다.

삶은 고통이 아닌 모험이라는 것, 그리고 발견하는 보물은 진정한 자기 자신이다. 방랑원형은 들은 새로운 행동을 하며 여행하고 실험한다. 자수성가, 여성 사업가, 직장 내 인습타파주의자, 사회 틀 안에 갇히기 거부하는 반문화주의자 등이 속한다. 속박하거나 구속하는 자가 악당이라는 점을 밝히고 인정해야한다.

사람들은 변화가 일어나는 것을 두려워하는 경우가 많아 모험에 나서는 사람을 말리며 현재모습을 안정적으로 유지하기를 바란다. 방랑원형은 이것을 이겨내고 미지의 세계로 나아가기로 마음먹는다. 보통, 이야기에서 연인이 죽거나 버림, 배신당했을 때 찾아오며 여행길을 오른다. 방랑원형이 성장을 돕는 외로움을 온몸으로 느끼게 한다. 사춘기에 독립적인 모습을 드러내고 부모에게 떨어져 어른이 된다는 의미이며 모험과 여행을 통해 의미를 탐구하며 우리에게 교훈을 준다. 역할은 새로운 아이디어와 두려

이 감독. 월트 디즈니사의 정규 극장판 12번째 작, 1950년 2월 15일 RKO 라디오 픽처를 통해 극장에 배급.

35) 이현세 원작, 1983년, 세주문화출판.

36) 캐롤 피어슨, 왕수민 역, 앞의 책, p.13, p.49.

움 없는 현실을 그대로 전하는 정찰병이다. 방랑원형은 중세 기사나 서부 카우보이, 세상을 향해 떠나는 탐험가유형이며 모험과 여행자이야기에서 찾을 수 있다. 만화작품으로는 모험물, 어드벤처장르의 인물유형에서 주로 보이며 “원피스”가 대표작이다. 이들은 심리적으로 새로운 세계와의 다양한 관계와의 탐험, 호기심, 모험상태를 말한다.

(2) 전사원형-청년기유형

전사원형³⁷⁾은 심리적으로 청년기에 해당하고 20~30세가량의 내면성속도를 지칭한다. 만화에서 가장 많이 볼 수 있는 유형이며 일반적으로 히어로, 영웅의 의미의 대표성³⁸⁾을 갖는다.

삶을 전투나 시합으로 여길 수 있으며 옳고 그른 것이 분명하다. 악전고투 속에 성공을 거머쥐었을 때 큰 자부심을 느끼며 업신여김을 당한 것을 무엇보다 수치스럽게 여긴다. 경쟁적이고 최고라는 것을 입증하려는 강박관념에 싸여 있다. 전개부 성장유형 인물이다.

전사원형은 자신과의 전쟁이며 타인과 세상을 위해 싸워야 한다. 일하지 않는 동안 자신이 무가치한 존재라고 생각하기 때문에 일을 놓지 못하는 경우가 많다. 식량을 비축하고, 무기를 개조하고, 다듬고, 사냥 나가고, 수확을 올리면 식량과 타인의 존경을 받는다. 성과를 거두지 못할 때 죽음을 맞는다.

전사원형은 싸워서 승리를 거머쥐고 기여하여 자신의 몫을 받기 때문에 부족한 것이 없다. 스스로를 부양하는 능력은 성인의 기본적인 삶이다. 전사의 역사를 보면 그 능력과 성취를 왜 중시하는지 이해할 수 있다. 실직하면 가족을 부양하는 어려움과 자존심까지 위협 받는다. 자긍심은 자신과 가족을 먹여 살려 급료를 들고 성공을 거머쥐었을 때 생긴다.

전사 원형은 열심히 하고자 하는 욕구를 가질 수 있도록 강한 책략을 만들어 낸다. 영웅에너지의 기본 요소는 자긍심과 존엄성

37) 캐롤 피어슨, 왕수민 역, 앞의 책, p.13, p.85.

38) 크리스토퍼 보글러, 함춘성 역, 앞의 책, 2001, p.25.

이다. 대결을 벌이고 명예를 걸고 싸우며 곤경에 빠지는 것을 도우는 것도 전사원형의 도리이다. 보통, 직장에서 경쟁을 통해 성과를 얻는 남성들의 모습에서 찾는다. 방어준비가 안된 상대를 이기려 드는 것은 기사도 정신에 어긋난다. 고결한 정신은 중요한 의미를 지니며 전사는 경쟁자를 물리치는 것을 좋아한다. 고통을 참아내는 능력 속에서 승고한 덕, 용기와 불굴의 정신, 인내심을 볼 수 있다. 전사는 감정을 느끼는 것, 감정을 나누는 것을 거부한다. 감정조차 힘을 발휘하는 수단으로 삼는다.

전사원형은 승리할 거라는 희망을 준다. 승리 하지 않는 결말은 맥 빠지게 한다. 힘을 보여주는 것은 살아 있을 권리를 주장한다. 위대한 영웅은 두려움과 친구가 되는 것이다. 두려움은 성장의 발판으로 삼을 수 있으며 자신과 싸워 이기려 애쓴다.

이야기의 마무리를 보면 용을 죽이는 과정을 통해 두려움에 맞선 후 왕국에 돌아와 결혼하는데 상징적으로 힘든 투쟁의 보답으로 마침내 다른 이를 사랑할 수 있다. 전사원형은 미국장편연재 만화의 영웅물의 대부분이며 대표작으로 “슈퍼맨³⁹⁾”이다. 이들은 심리적으로 전쟁 중이거나 경쟁, 투쟁하는 상태를 말한다.

3) 이타원형-장년기유형

이타원형⁴⁰⁾은 심리적으로 장년기이며 30~40세가량의 내면성숙도에 해당된다. 전사원형에 파충류의 본능이 있다면 이타원형에는 포유류의 본능이 있다. 새끼에게 젖 물리는 습성뿐만 아니라 몸을 맞대며 지속적인 관계를 맺는 경향이 있다. 포유류는 포식자를 유인한다. 무리를 위해 자신을 희생한다. 이러한 기질이 우리에게 본능으로 남아 사랑하고 헌신하고 희생하게 만든다. 반전, 절정부 성장유형의 인물이다.

미덕은 사랑하는 사람을 선택할 수 있을 뿐 아니라 자신을 희생 하겠다는 결심도 한다. 현대에는 추상적인 형태로 나타난다. 현대에서 팀원이 되기 위해 개인의 욕망을 포기 하거나 아이들을

39) 제리 시겔, 조 슈스터 원작, 1938년, DC 코믹스.

40) 캐롤 피어슨, 왕수민 역, 앞의 책, p.14, p.123.

위해 희생을 감수 하거나 가진 것이 적은 사람에게 베풀 때 이타원형이 나타난다. 이타원형은 어떤 형태이든 희생과 순교의 가치를 믿는다. 타인을 도울 때 생기는 즐거움과 자긍심은 모두가 잘 알고 있다. 죽음이 자연에서 당연한 것이라는 것을 인식하는 것은 삶이 희생적인 측면을 이해하는 한 걸음이다. 몸은 죽어 썩고 토양을 비옥하게 하며 바로 다산신앙이 우리에게 가르쳐 주는 지혜이다. 자신의 삶을 선물로 바치는 것을 결심하는 것이다.

인간은 자신보다 위대한 무언가를 희생 하고자 욕구를 가지고 있다. 희생은 이열정이 자리 잡을 때 보람을 얻는다. 희생은 자발적인 선택이 아닌 강압적 강제에 의한 것이 많았다.

이타원형은 여성에게 친숙하다. 여성의 희생이 있어야 가능하고 자녀 양육의 이상으로 희생이 요구 된다. 여성의 창의적인 표현과 성취에 대한 욕구는 희생해야 한다는 것이다. 희생은 여성을 옥죄는 도구가 된다. 여성의 삶을 구속하는 것이 되기 때문이다. 그러나 강요나 구속이 아닌 진실한 이타의 표현은 자발적인 사랑에서 나온다. 여성의 세계는 성취하기 위해 사람에게 베풀지 않는다. 나눈 것을 독려하며 함께 살 배려와 번영의 관계를 보여주며 풍요의 길로 이끈다. 종교적인 성자, 성인의 생애를 다룬, 무의식에 의한 자기희생상징이며 희생을 전제로 하는 일대기를 다룬 만화에서 인물을 찾을 수 있다. 대표작으로 “만화인물성경 예수⁴¹⁾” 이다 이들은 타인과 집단, 가족을 위해 참고 견디며 희생하는 상태를 말한다.

4) 순수원형과 마법사원형

(1) 순수원형-영아기, 중년기유형

순수원형⁴²⁾은 심리적으로 아기와 같은 낙원에 있는 상태로, 영아기인 0~5세가량의 미숙한 순수원형과, 40~50세가량 중년기에 지혜로운 순수원형으로 나눈다.

41) 이장희, 『예수를 만화로 만나다』, 바다출판사, 2005. 그밖에 이타를 그린 만화는 『수녀 테레사』, 『간디』가 있다.

42) 캐롤 피어슨, 왕수민역, 앞의 책, p.14, p.157.

과정을 무사히 거치려면 타락한 세상을 거쳐 순수성을 회복하는 일이다. 자기 자신을 진정한 동반자로 인식하며 신념과 낙관주의를 가지며 진실성을 훼손하면서까지 성공할 필요는 없다고 생각한다. 진정한 평화와 만족감을 맛보는 순간이 많아지고 있다면 순수원형이 된 것이다. 미숙한 순수원형은 도입부 성장인물유형이며 지혜로운 순수원형은 결말부의 인물유형이다.

낙원처럼 삶이 이어지고 사랑과 보살핌에서 사람들 욕구가 충족된다. 우리는 유년시절에는 유사한 경험을 한다. 낭만적인 사랑, 신비한 종교적인 체험은 낙원상태를 경험한다. 갓난아이나 어린아이가 보살핌을 기대하는 것은 당연하다. 추락의 경험한 적이 없는 순수주의자 경우, 세상이 마땅하고도 당연히 돌봐줄 것이라고 여긴다. 신은 전능한 아버지, 어머니 모습이고 이상적인 우주의 모습과 관련하여 규칙을 지키기만 하면 순수한 상태에 머물 수 있다고 믿는다. 세상 사람들이 타인의 안녕에 관심 없고 연인이라는 사람조차 배신과 실망을 시키며 탐욕적인 사람들은 나를 이용해 이익을 쟁길 때 심하게 상처 받고 상심할 수 있으며 신은 존재하지 않는 것처럼 원망하게 된다.

지혜로운 순수로서의 성장과정을 거치다 보면 환상은 버리게 된다. 의존하는 아이 심정이 아닌, 한 사람의 성인인 만큼 자신 역시 신성한 존재의 일부라는 독자적인 깨달음 속에 내 존재를 접한다. 우리는 성장하며 끊임없이 자신을 창조 한다. 지상의 낙원을 유지하기 위해 개인에게 책임이 필요하고 낙원의 삶에서도 고통은 피할 수 없다는 사실을 인식하게 된다.

신념만 갖는다면 고통은 견딜 수 있다. 삶이 이 지점에 이르게 되면 세상을 이끌 자신과 능력을 손에 넣는다. 그 비밀이 자기 안에 있다는 사실을 깨닫게 된다. 그곳에서 안식을 느낀다. 모든 경험을 선이라고 이름 지을 수 있는 능력을 다시 얻을 때 낙원에 받을 들이게 된다. 이 상황을 떠나 보다 나은 곳으로 갈 수 있는 힘이 있다고 굳게 믿는다.

자신만의 틀로 기업, 가정, 사회를 이해하고 평가할 줄 안다. 변화를 일으키려고 노력하는 것이 능사는 아니다. 관심과 지지를

통해 모든 상황에서 발견할 수 있는 힘을 키워 긍정적인 결과를 이끌어 낼 수 있다. 원하는 것을 놓지 못해도 행복할 수 있다는 믿음이 있다. 순수원형은 세상을 있는 그대로 사랑하라고 가르친다. 순수원형은 굳이 애써 변하거나 성장하길 원하지 않는다. 유아기와 같은 내면상태가 좋다고 생각한다.

순수원형은 만화에서는 농부, 은둔자, 무녀, 공주님, 신의 대행자, 교주, 스승, 도사, 청렴한학자, 무기력한 왕에서 볼 수 있는데 만화에서는 세상을 바라보되, 능력은 있으나 속세를 등지고 숨어있는 존재로 상징화된다. 대표작으로 클램프원작⁴³⁾의 만화 인물유형에서 자주 나타난다. 미성숙한 순수는 잠자는 숲속의 미녀, 백설공주⁴⁴⁾, 미성숙한 순수에서 지혜로운 순수로 성장한 미녀와 야수⁴⁵⁾가 있다. 이들은 현대 문명에서 활동하는 듯 보여도 심리적으로 낙원의 상태에서 은둔해 있음을 말한다.

(2) 마법사원형-노년기유형

마법사원형⁴⁶⁾은 심리적으로 노년기이며 50세 이상의 성숙도를 말한다. 선택을 할 수 있는 인간의 자유 의지, 자신의 삶을 이끌어 가겠다는 결정과 관련이 있다. 너도나도 차에 몰려 운전대를 독차지 하고 당신 차를 몰려고 할 때, 마법사원형은 인생을 변모시키기 위해 어떤 일을 해야 하는지 알고 있다고 자신 한다. 비전을 명확히 그릴 것이며 자신의 삶의 주도권을 잡기 위해 실행하려 한다. 결말부 인물유형이다.

세계는 정적인 상태가 아니며 언제나 창조되고 그 과정에 우리는 참여하는 것이다. 세상을 바꾸고 싶다면 자신을 바꿔야 하는 것이다. 마법사원형은 보통 종교에서, 전통적인 집단에서 치유능

43) 클램프CLAMP: 일본 여성 만화가 집단, 1980년대 중반, 오사카에서 동인지로 시작, 초기 멤버는 12명으로 1989년에 상경, '사우스사우스' 3호에 『성전聖伝』으로 데뷔. 현재 4명 활동.

44) 원제 『백설공주와 일곱 난쟁이』, 1937년, 애니메이션, 디즈니 클래식 시리즈가 되었다.

45) 1991년, 월트 디즈니 피쳐 애니메이션에서 제작, 2D 애니메이션과 컴퓨터 그래픽의 융합은 영화에도 큰 영향을 주었다

46) 캐롤 피어슨, 왕수민 역, 앞의 책, p.15, p.195.

력이나 영력을 가진 신과 가까운 존재로 여겨졌다. 스스로 불만에 귀를 기울이다 보면 세상을 변화시키며 자신의 마법을 사용해 무엇을 해야 하는지 알 것이다.

자신을 평가할 수 있기에 자신의 모습에 대한 부정적인 사실도 외면하지 않고 감상이나 연민, 낭만에 빠지지 않는다. 타인들의 변화를 추구하고 자극한다. 자신을 인식하고 표현하는 기술을 익혀 표현할 때 용기가 필요하며 불완전 하더라도 의지를 드러내야 한다는 사실을 알고 있다. 자기를 잘 알고 있는 사람은 자신 아닌 그 어떤 힘에도 사로잡히거나 이용당하지 않는다. 즉, 균형의 의미를 알고 찾는다. 커뮤니케이션을 통해 공동체에 안정을 가져오며 진실하고 개방적이고 진솔한 관계를 맺는 것은 가능해진다.

리더들은 문제가 발생하면 직접 나서서 세상에 나아가 할 수 있는 일을 한다. 리더가 긍정적이면 공동체의 발전을 가져오지만 리더 스스로가 부정적인 그림자⁴⁷⁾를 인식 못하면 세상은 악⁴⁸⁾으로 찬다. 의식이 변하면 세상도 변한다. 성숙의 과정을 거치면 시간과 현명함이 필요하다. 공통의 노력을 이끌어 내고 유대감이 형성되어 공동체를 만들고 성장과 발전에 주안점을 둔다. 마법사원형은 변화를 일으키는 것을 좋아하는 존재로 비결은 자기 자신이 성장하고 변화 될 때 거부하지 않는 것이다. 대표작은 변신을 통해 자신의 성숙도를 보여주고 세상을 변화시키는 “세일러문⁴⁹⁾” 과 같은 만화작품들이 해당된다. 변신물의 대부분은 원래는 순수원형의 캐릭터가 마법사원형으로 변모하는 것을 상징으로 한다. 이들은 자신변화와 변모를 받아들이고 세계도 변하게 만드는 것을 주저하지 않는 심리상태를 말한다.

47) 그림자: 그림자는 의식에 가장 가까이 있는 무의식의 내용이다. 그림자는 일차적으로 개인적 무의식의 열등한 인격, 자아 콤플렉스의 무의식면의 여러 가지 열등한 성격경향이다. 그러나 융은 그림자라는 말을 때때로 집단적 무의식의 내용에도 적용시킨다. 자기 자신을 인식하는데 그림자는 중요한 요소이다.

48) 이원론적 의미의 선악이라기보다는 ‘공동체에 끼치는 폐해가 크다’로 해석.

49) 타케우치 나오코, 원제 『미소녀전사 세일러 문』, 1991년, 일본만화지 '나카요시' 연재.

V. 장편연재만화플롯의 히어로의 삶의 여정과 성장유형

1. 장편연재만화 인물의 삶과 여정

이 연구는 삶의 여정의 4단계 연계작업을 통하여 인물원형을 유형화하는 이야기구조가 장편연재만화와 관계가 있음을 요약한다. 만화를 전문으로 교육받는 충남지역 4년제 대학생 85명의 설문답변을 통하여 <부록>은 여정과 관련하여 주인공 인물 있었던 곳에서 떠날 수밖에 없는 상황에 접한 만화를 제시하였다. 설문 내용은 모험과 여정에 관련된 이야기를 가진 만화를 5개 이내에서 적어보라는 질문에 대한 결과표이다. 참고로, 끝이 나지 않은 국내 외 연재작품, 단행본 및 애니메이션 몇 작품도 기록되었다.

다음은 추출된 장편연재만화플롯에서 영웅의 삶의 여정을 다룬 인물의 성장유형화 4단계는 다음과 같다.

도입부에서, 영아기에 안정감을 느꼈던 집이나 유아동기를 보낸 마을이며 믿고 신뢰하던 낙원 같은 장소는 더 이상 인물에게는 평화로운 곳이 아니다. 유아동기유형은 위협을 당하거나 세계의 부름을 받아 영아기의 미성숙한 순수를 버리고 세계에 버려진 고아의 삶이 된다.

전개부에서, 사춘기유형은 방랑을 하게 된다. 모험의 과정 중에 다양한 관계를 맺으며 친구, 적, 이성, 성인, 스승을 만나 시험과 관문을 통하여 성장을 도모하며 청년기유형은 전사로서 투쟁과 경쟁으로 영웅을 획득한다.

절정부에서, 장년기유형은 시련에 의하여 이타로서의 자기희생과 죽음의 반복으로 영웅으로 거듭난다.

결말부에서, 영웅으로서 인물은 정화의식을 통해 지혜롭게 청년기유형은 순수해지며 공동체를 변모시키기 위하여 떠난 곳으로 돌아가 노년기유형인 마법사로서의 새 삶을 보인다.

2. 장편연재만화플롯의 삶의 여정을 통한 히어로의 성장유형

<표 1>을 보면 장편연재만화플롯에는 용과 용 관련 사상의 연구자들과 예술가, 작가들이 제시한 성장메타포인 인류기원의 삶의 지혜가 담겨져 있음을 체계적으로 알 수 있다.

연구결과는 다음과 같다.

성장전환점	이야기구조 플롯이론	삶의 여정이론	원형을 통한 성장 유형화이론	장편연재만화대표작(설문응답결과)	메타포
유아동기	기(도입부) 동기부여	1. 일상세계+ 2.모험에의 소명	미성숙한 순수 고아	원피스 강철의 연금술사 베가본드 은하철도999 헌터X헌터 아기공룡돌리 캔디 몬스터 드래곤 볼 베르세르크 빈랜드 사가 이누야샤 환상게임 씨엘 풍운아 홍길동 주먹대장 나루토 구르믈 버서난 달처럼 기타	내면 성장 (성찰) ↓ 영웅 획득과 거듭 나기
사춘기 청년기	승(전개부) 도전과 모험	3.소명의 거부+정신적 스승+첫 관문의 통과+시험, 협력자, 적대자 단계.	방랑 전사		
장년기	전(반전, 절정부) 자기희생	4.동굴 가장 깊은 곳의 진입+시련+보상	이타		
중노년기	결(결말부) 정화와 회생	5.정화단계 귀환의길+부활+영약을 가지고 귀환	지혜로운 순수 (의식행위 중 정화) 마법사		

표 1. 히어로성장메타포

장편연재만화플롯이란, 기본적으로 4단계 이상의 구성이 이루어진다. 짧지 않은 삶의 이야기에는 길고 구조화된 패턴이 필요하며 형식과 구조자체가 성장의 의미를 가진다. 만화작가입장에서 본다면 복잡하게 얽힌 인물의 사건과 투쟁을 보여주기 위해

이야기시간을 요약하는 기능과 역할을 갖는다. 직관적 사고를 가진 만화작가는 플롯을 통하여 긴 인생이야기의 씨줄날줄을 엮고 풀기도하며 인류기원의 삶을 투영하고 상징함으로서 성장메타포를 가능하게 한다. 장편연재만화플롯은 만화작가를 위한 글쓰기 구조이며 이야기는 복잡하지만 구조는 기본체계원리를 갖는다. 플롯은 인류의 성장하는 삶과 행동방식의 과정을 모방하여 요약한 기본구성체계이다.

삶의 여정이란, 삶의 의미를 표상화한 것으로 결정적인 것이 아닌, 과정적이고 체험적인 것으로 우리의 내면도 외면과 같이 성장하며 변화하는 모습에서 일어나는 사건과 여행이다. 이 사건이나 여행의 내용은 자연과의 관계에서 오는 것을 의미한다. 따라서 자연의 의미를 담은 신화적 이미지와 정량, 신, 초자연적 존재, 변형과 돌연변이 등이 등장한다. 인간도 여기에 포함된다. 즉, 여정은 성장메타포이다. 장편연재만화에서 영웅의 여정이란 여행과 모험을 통해 나아가며 성장단계마다 위기에 직면하는 인류의 모습을 삶의 여정으로 표상화한 것이다.

원형이란, 태곳적부터 인간무의식과 내면에 잠재하는 성질의 것이며 단순하게 영웅만을 일컫는 것은 아니다. 모험과 여정이 가득한 영웅의 삶이 결국 인간의 성숙순간을 말하는 것이며 다변화가 가능한 성장하고 거듭나는 과정의 모습이다. 인물원형에서 변화를 받아들이고 다음단계인 내면의 성장순간, 고통을 통하여 우리의 모습은 영웅이 된다. 장편연재만화는 원형을 통하여 인물의 성장유형의 표상화가 가능하다. 연구는 원형을 유형화하여 삶의 성장과정을 표상화한 영웅성장메타포를 발견하였다.

장편연재만화란, 인물이 삶의 국면을 크게 4단계로 나누어 성장을 이미지로 보여주기도 하며, 긴 이야기시간을 통하여 역경과 어려움을 겪으며 인물의 성장과정을 이미지로 제시한다. 영웅을 획득하여 거듭나고 성찰하기이다. 성장이란 인간의 인생의 이미지만큼이나 공들이는 시간이 필요하며 찬찬히 설명과 해설을 하여 고통에서 승리하여 변화하는 인물의 삶을 투영하는 것이다. 그것이 허구이든, 과장과 왜곡된 이미지이든 결국은 사람에 관한 이

이야기이며 우리 진실의 일부이다. 장편연재만화는 인간의 내면의 성장의 삶을 표방한 시각적 제시물이다.

VI. 결론

이야기를 거부하는 만화작가들이 있다. 그저 이미지로 보여주기를 시도하며 이야기진행을 의도적으로 빼버린다. 그러나 이들 여러 장의 그림도 나열하게 되면 각각 오브제와 요소로 작용되며 결국 그곳에 현실적인 시공간이 결합되면서 그림과 이미지로 이루어진 이야기가 되고 만다. 인간은 본능적으로 혼란의 우주보다는 질서의 우주를 향해 인식하려는 노력 때문이다. 긴 이야기는 일관성 있는 목적의 통일성을 원하며 인물의 연결된 행동의 개념은 작가에게 정리하는 능력을 요구한다.

긴 만화이야기는 우리의 모방된 삶의 내면이미지와 같다. 장편연재만화란 인간의 내면성장이 장기간 걸리는 만큼 장기간 걸쳐 보여주기이며 만화영웅인물의 성장기간이 독자의 성장과 인생교육기간과 일치한다. 장편연재만화는 인생의 전편에 걸쳐 청소년기에 가장 설득력이 강하며 의미부여를 더 강화할 수 있다. 그와 같이 성장하며 모험하는데 체험하기가 있고 여정이라는 성숙을 위한 여행을 의미한다. 긴 삶의 이야기에 내면이미지가 필요하며 그와 같은 표현에는 장편연재만화가 적합하다. 긴 만화이야기를 통해 독자는 인물의 삶인 모험과 여행의 세계에 들어가 체험의 시간을 통하여 내면 성장을 하며 감동한다.

장편연재만화는 체계가 없이 긴 분량으로 다양하고 복잡해보이지만 인물의 복잡하게 얽힌 긴 여정을 통하여 삶을 보여주는 히어로성장유형의 메타포이므로 구조화, 도식화, 체계화, 유형화하는 이 연구의 근거를 위하여 관련 사상과 이론들이 방대하게 동원되었다. 통합된 이론들은 서로 인물의 변모하는 성장을 수식하고 있다. 따라서 이론적 개념을 제기하여 네 단계의 국면으로 나누는 작업은 다소 작위적인 측면이 있으나 장편연재만화는 고정되어 판에 박힌 영웅이야기가 아닌, 인물의 삶인 여정을 통하여

내면성장유형의 이미지를 다양성과 더 많은 가능성을 제시하기 위한 만화작가의 창조적구성체임을 밝힌다.

부록

부록 표. 장편연재만화인물의 삶의 여정

번호	제목	연재 잡지	만화가	년도	이야기	명수
1	원피스	슈에이샤 소년 점프	오다에이 이치로	1997	루피는 해적 왕이 되기로 한다. 주인이 없는 물품을 줍거나, 다른 해적단을 약탈한다. 루피와 동료들은 꿈과 목적을 가지고 그것을 이루기 위해 바다를 여행한다.	21
2	강철의 연금술사	스퀘어 에닉스 월간 소년 간간	아라카와 히로무	2001	에드워드는 동생, 알폰스를 찾기 위해 자신의 오른팔을 자르고 동생의 영혼을 끌고 와 갑옷에 정착시킨다. 동생의 몸을 되찾기 위해 국가 연금술사가 되어 현자의 돌을 찾기 위한 여정을 떠난다. 동생육신의 찾기를 성공하나 동생은 기억을 잃었다.	11
3	베가 본드	집영사 모닝	이노우에 다케히코	2004	『미야모토 무사시』소설원작. 코지로의 어린 시절부터 성년이 되기까지 검사로서의 여정.	5
4	은하 철도 999	소년 화보사 소년킹	마츠모토 레이지	1977	우주의 부유한 사람들은 '기계의 몸체'에 정신을 옮겨 기계화 인간이 되어 영생을 누린다. 가난한 사람들은 기계의 몸을 얻을 수 없다. 무료로 기계의 몸을 준다는 별을 목표로 주인공인 한국명 철이와 신비의 여인 메텔은 은하초특급 999호에 탑승한다. 우주여행을 통해 이들의 여정은 시작된다.	4

번호	제목	연재 잡지	만화가	년도	이야기	명수
5	헌터X 헌터	슈에이샤소년 점프	토가시 요시히로	1998	인간들이 고성능로봇과 공생한다. 로봇은 오작동으로 인간을 공격한다. 이 로봇을 막기 위한 헌터조직구성원들의 여정.	4
6	아기 공룡 돌리	보물섬	김수정	1983	빙하에서 깨어난, 조능력을 지닌 아기공룡이 한 가정으로 들어와 다양한 친구들과 함께 지내면서 모험과 여행을 통해 다양한 사건을 맞는다.	3
7	캔디 캔디	코단샤 나카요 시	이가라시 유미코	1975	20세기 초, 미국, 12살의 고아캔디는 일라이저의 말동무로 들어가 학대를 받으며 누명을 쓰고 멕시코로 추방당할 위기에 놓인다. 소식을 접한 아드레이가의 큰 할아버지에 의해 캔디는 양녀가 된다. 세인트폴로 유학을 가 테리우스와의 스캔들로 캔디는 퇴학 처분 받고 학교를 떠나 스스로 갈 길을 찾으며 간호병으로서 삶의 여정을 한다.	3
8	몬스 터	쇼카쿠 칸 빅 코믹 오리지 널	우라사와 나오키	1994	1980년대, 독일 아이슬러기념병원에서 근무하는 일본인 외과의사 겐조 텐마가 어린 소년, 요한의 목숨을 구한다. 부패한 병원의 암투에 이용당하는 처지와 양심에 가책을 느끼던 텐마는 독살사건과 관련하여 실종된 소년 환자 요한과 재회한다. 그가 독살사건의 주범이며 살인을 저지른다는 사실을 알고 텐마는 요한을 쫓는다.	3

번호	제목	연재 잡지	만화가	년도	이야기	명수
9	드래곤 볼	슈에이샤 소년 점프	토리야마 아키라	1984	초반에는 유쾌한 분위기의 모험과 유머에 집중되며 중반에는 손오공의 가장 친한 친구인 크리링의 죽음으로 적들과의 전투가 벌어진다. 후반에는 손오공의 출신이 외계인으로 밝혀져 우주여행, 외계인의 침공, 사이보그 등이 내용에서 나타난다. 결말부에는 초사이어인이 출현한다.	3
10	베르세르크	하쿠센 사영 애니멀	미우라 켄타로	1989	용병단 매의 단원으로 리더, 그리피스의 헛된 망상에 의해 매의 단 전체가 고드헨드의 의식에 제물로 바쳐지고 매의 단원은 절멸한다. 가즈와 캐스커는 해골기사의 도움으로 살아남았으나 가즈는 한쪽 눈과 한쪽 팔을 잃었다. 가즈와 캐스커에는 낙인이 찍히고 이 낙인은 악마를 부른다. 가즈의 천신만고의 여정이 시작된다.	3
11	빈랜드 사가	코단샤 애프터눈	유키무라 마코토	2005	아들이 억울하게 죽은 아버지의 복수를 하기 위해서 원수를 따라다닌다. 바이킹역사와 실제인물을 근거로 한 삶의 여정이 펼쳐진다.	2
12	이누야샤	쇼가쿠칸 소년 선데이	타카하시 루미코	1996	한국명 유가영은 중3학년으로 15번째 생일에 사당 안의 우물에서 나타난 지네요괴에게 붙잡혀 시공을 초월한다. 약 500년 전 전국시대, 신성한 나무 앞에서 봉인되어 잠들어 있던 반요 이누야샤는 깨어난다. 사혼의 구슬은 공중에서 산산조각으로 깨어진 채 흩어졌다. 세상이 어지러워 질 것을 염려한 이누야샤와 유가영은 조각을 모으기 위해 여정에 오른다.	2

번호	제목	연재 잡지	만화가	년도	이야기	명수
13	환상 게임	쇼가쿠 칸소녀 코믹	와타세 유우	1992	중3칸년의 미주와 진아는 '사신천지서' 라고 하는 서적 안으로 들어가 고대 중국을 닮은 세계에서 각각 주작·청룡의 무녀가 된다. 책안의 세계를 지켜 자신의 세계로 돌아오기 위해, 그녀를 돕는 주작 칠성사와 함께 힘을 모으고 그중 한 명인 유귀와 연을 맺는다. 세계 파멸의 야망을 안고 있던 청룡 칠성사 유심은 진아를 속여 미주와 적대시킨다. 미주는 전국에 흩어져 있는 칠성사를 모아 성수를 불러낼 수 있도록 여행을 한다.	2
14	씨엘	학산 문화사 이슈	임주연	2004	19세기 영국, '이비엔 마그놀리아' 영주의 펄박에 로우드마법학교를 탈출한다. 도착한 또 다른 마법학교에서 범상치 않은 사람들을 만나 운명이 엮힌다.	2
15	풍운 아 홍길 동	소년조 선일보	신동우	1964	허균이 지은 민중 소설인 '홍길동전' 을 각색하여 차돌바위나 호피, 굽단이와 여정을 한다.	1
16	주먹 대장	어깨 동무	김원빈	1958	가난한 평민의 집안에서 태어난 주인공은 한 쪽 팔이 기형적으로 커서 마을 사람들은 그를 따돌린다. 학선 선인을 만나 자신의 남다른 힘, 주먹을 정의롭고 남을 돕는 좋은 일에 쓴다면 세상은 자신에게 달리 대할 것이라는 것을 깨닫는다. 조산팔도 여행을 통해 영웅으로 거듭난다.	1
17	나루 토	슈에이 샤 소년 점프	기시모토 마사시가	1999	불의 나라의 나뭇잎 마을의 수장인 호카게를 목표로 열심히 수련하는 소년, নিজ 우즈마키 나루토는 우정파 마을의 보호 사이에서 갈등한다.	1

번호	제목	연재 잡지	만화가	년도	이야기	명수
18	구르 블 머서 난 달처 럼	대원사 투엔티 세븐	박홍용	2002	조선 후기, 벼슬하지 못한 시골 선비의 배다른 막내아들로 태어나 불평등한 사회를 비판하던 건주는 어느 날 '구름을 벗어난 달처럼' 이라는 알 수 없는 이야기를 건네는 당대 최고의 검객이자, 앞 못 보는 침술가, 황정학의 제자가 되어 길을 떠난다.	1
19	아르 미안 의 네 딸들	도서 출판 프린스	신일숙	1986	신비한 능력을 계승한 레 마누여왕이 다스리는 무속국가, 레 마누'를 죽이려 했다는 누명을 쓰고 아르미안에 추방당한 샤르휘나는 '불새의 깃털' 을 찾아 모국으로 되돌아오기 위한 고난의 여행을 시작한다.	1
20	기타				블레이드블레이드, 3월의 라이온, 로스트, 넘버6, 진격의거인, 도르헤도르, 마법기사 레이어스, 발란드사가, 고요, 용의 아들 최창식, 야의 백동수, 빌리베트, 블러드. 식객, 모함왕 걸리버, 업마 찾고 리틀 울챙이, 화목란, 시간탐험대, 정글은 언제나 맑은 뒤 흐림, 총몽, 클로스 로드, 망님의 장드, 꼭두각시 서커스, 짱, 총사, 기생수, 샤먼 킹, 극리 맨, 레터비, 클로스로드, 간즈, 소년 기사 라무, 루어, 나비, 잔혹한 신이 지배한다, 페르세폴리스, 나나, 개와 늑대의 시간, 아일랜드, 우리들이 있었다, 쿠베라, 세븐시드, 굿모닝 스페이스, 클로스로드.NO.6, 재봉사의 공방, 십이국기, 모노노케 히메, 탐나는도다, 사무라이합 프로, 21C소년, 이케야, 레터비, 닥터 노구찌, 드래곤 퀘스트 타이의 모험, 복두의 권, 아이실드, 바사라, 헬싱, 나의지구를 지켜줘, 봉신연의 외.	

참고문헌

로널드 B. 토비아스, 김석만역, 『인간을 사로잡는 스무 가지 플롯』, 풀빛, 1997.

박기준, 『만화작법』, 청우각, 1978.

박유희, 『디지털시대의 서사와 매체』, 동인, 2005.

- 블라디미르 프로프, 유영대역, 『민담형태론』, 새문사, 1987.
- 오타번 · 이남호, 『서사문학의 이해』, 고려대학교출판부, 1999.
- 움베르토 에코, 김운찬역, 『대중의 슈퍼맨』, 열린 책들, 1994.
- 윤지은 · 김미림, 『리얼만화작법서』, 서울문화사, 2010.
- 제임스 스콧 벨, 김진아역, 『소설쓰기의 모든 것 Part 1: 플롯과 구조』, 다룬, 2010.
- 조셉 캠벨 · 빌 모이어스, 이윤기역, 『신화의 힘』, 이끼리오, 2002.
- 조셉 캠벨, 이윤기역, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 민음사, 2004.
- 캐롤 피어슨, 왕수민역, 『내 안엔 6개의 얼굴이 숨어 있다』, 사이, 2007.
- 크리스토퍼 보글러, 함춘성역, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 무우수, 2005.
- 피터 브룩스, 박혜란역, 『플롯 찾아 읽기: 내러티브의 설계와 의도』, 강, 2011.
- 한스미디어편집부, 김현영역, 『쉽게 배우는 만화 신화 전설의 세계』, 한스미디어, 2011.
- 김미림, 「미국의 영웅 “슈퍼맨” 서사해석」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 제10권3호(2010), pp.175-186.
- 정유라, 「한국만화영화 텍스트연구: 폭력양성 메커니즘을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』, 통권1호(1997), pp.1-54.
- 오세권, 「2000년대 한국미술에서 나타나는 ‘슈퍼히어로’의 표현연구」, 『기초조형학연구』, 제11권4호(2010), pp.145-158.
- 김기홍, “만화원작 할리우드 슈퍼히어로 영화의 장르 혼종성 연구-2000년 이후 제작된 작품중심으로”, 서강대학교 석사학위논문(2009, 2).
- 이문희, “웹툰의 부조리성향플롯연구” 공주대학교 석사학위논문(2011, 8).
- 장진영, “한국 만화문화의 생성과 수용과정 연구-만화의 사회적 가치를 중심으로”, 공주대학교 박사학위논문(2011, 2).
- 장하경, “소설 임격정과 만화 임격정의 비교연구: 이야기방식을 중심으로”, 숙명여자대학교 석사학위논문(2008, 2).
- Wikipedia, <http://wikipedia.org>, 검색어: 서사용어, 만화제목, 연대기, 인물, 심리학용어.

ABSTRACT

**A Study on Growth Type of Comic strips Heroes through
Journey of Life**

Kim, MiRim

The four-phased plot which consists of introduction, development, turn and conclusion in the long-story structure tends to be patterned and schematized. The behavior of characters is in line with the beginning of human beings and the plot of comic strips basically has four phases. It is, however, not a simple arrangement but a complex one which was developed by organizing patterns of human power, behavior and emotions.

With the results from a survey with college students studying comic strips, this study aims to categorize four characters from the archetypal system by Carol Pearson, four phases of the hero's journey by Joseph Campbell, and the four phases of the plot based on Aristotle's theory, which is the frame of the comic strip structure through supporting evidence extracted from comic strips in an integrated way.

In this study, the categorization is performed by simplifying and systemizing a character's life cycle, which is a factor of a story structure in complex comic strips. This study is to identify what comic strip writers express by using the metaphor in the complicated long-story structure of comic strips

This study reveals that the structure of introduction, development, turn and conclusion based on the plot theory by Aristotle is the metaphor of human life and fate and that the phases of development in the archetypal system by Carol Pearson, a Jung researcher influenced by Jung's theory are the metaphor of human life and fate. Also, the theories of Joseph Campbell, who also was influenced by Jung, are the metaphor of human life and fate as they projected complex emotions of joy, anger, sorrow, and pleasure onto the archetype of heroes and used the metaphor of the hero's journey.

Lastly, the theories are introduced with the approach of 'guide to screenwriters' by Christopher Vogler. Meanwhile, this metaphor is the objective and goal of this study.

The comic strips selected for this study seem to have long complex stories which have characters leaving their homes, going through adventures

and difficulties, meeting the world in another way, experiencing tension, competition, wars, and hardship and returning home with compensation. They grow mentally and psychologically through their journeys and finally become heroes. They express the meaning of our introspection in a narrative through plots and images of comic strips.

This appears complex but the basic structure of long comic strips has four phases of plot. The life style of an extraordinary character traveling for adventures and growing in long comic strips can be divided into four phases symbolizing childhood, adolescence, adulthood, and senescence and it is a psychological growth process. The archetypes of the character can be divided into four phases and the growth process can be explained. The hero's journey symbolized by the character can be also divided into four phases. Through theories, the complex arrangement of four-phased plots in comic strips corresponds with the growth process of introduction, development, turn and conclusion through the stages of life. At the same time, this study found that the characters becoming heroes are the metaphor of introspection and that the characters' growth and life correspond with the four phases in life through long comic strips.

Long stories in long comic strips written by comic strip writers show that characters go on their journeys and change their lives through hardship and difficulty by logical construction of plot and their growth processes are presented in archetypal images and they reach introspection as heroes. The readers share time and space through images in comic strips and realize that they had the same experience as the characters emotionally by being moved by the stories.

Key Word : prototype, plot, journey, comic strips, growth

김미림

공주대학교 만화애니메이션학부 교수

충남 공주시 신관동 공주대학교 예술대학 만화애니메이션학부사무실

010-5309-8016

kimmr@kongju.ac.kr

논문투고일 : 2012.07.30

심사종료일 : 2012.12.03

게재확정일 : 2012.12.14