

카툰에서의 의인화 캐릭터 연구

A Study of Personified Character in Cartoon

최해솔, 윤기현
부산대학교 디자인학과

Hae-Sol Choi(gothf86@naver.com), Ki-Heon Yoon(toon@pusan.ac.kr)

요약

본 연구는 수많은 콘텐츠가 생산·소비되는 현대사회에서 카툰 본연이 갖고 있는 역할적인 부분을 잃지 않고 경쟁력 있는 콘텐츠로 자리매김하기 위해서는 캐릭터의 개발이 필수요소라는 가설에서 시작되었다. 하지만 카툰에서는 캐릭터를 적극적으로 활용한 작품이나 기획이 활발하게 이루어지고 있지 않다. 카툰 캐릭터 개발 연구를 위한 기초연구로서 의인화·의인법에 대해 살펴보고, 의인화가 대표적으로 사용되는 콘텐츠인 우화에서의 캐릭터와 카툰에 등장하는 의인화된 캐릭터의 특징을 비교했다. 우화와 카툰에 등장하는 의인화된 캐릭터는 다음과 같은 특징을 지닌다. 인물이 아닌 또 다른 인격체로서 등장하며, 풍자의 대상을 직접적이지 않고 우회적인 방법으로 순화하여 표현하게 한다. 또한 특수한 상징의미를 풍자하는 대상에게 투영하는 효과를 가진다. 다의적인 해석을 가능하게 하고, 묘사의 축소와 내용을 신속하게 이해하는데 도움을 준다. 그리고 의인화라는 아이러니와 환상적인 요소는 흥미와 웃음을 유발하는 역할을 한다.

■ 중심어 : | 카툰 | 의인화 | 캐릭터 | 우화 |

Abstract

This study based on hypothesis essentiality of character developing is necessary in origin role of cartoons and concern the characteristic of modern society is great many products and consumptions. On contrary to this hypothesis, characters are not importantly utilized in work and planning. As a fundamental research for developing character in cartoon, this research study for personification. Comparative study personification in fable and cartoon. The common feature underlying personification in fable and cartoon are purified expression for object of satire, putting symbolical meaning to target of satire, presenting a diversity of view, reducing descriptions, supporting to understand context easily and playing a role as make interesting and laugh with irony and fantasy.

■ keyword : | Cartoon | Personification | Character | Fable |

I. 서론

1. 연구목적 및 방법

현대사회에는 다양한 매체와 함께 수많은 콘텐츠가 생산되고 있다. 그 가운데 개인이 소비하게 되는 수는

극히 제한적이다. 그런데 우리는 콘텐츠를 직접 소비하지 않고도 거기에 등장하는 캐릭터를 알고 있는 경우가 있다. 영화에 등장하는 슈퍼히어로나, 펜시상품의 모델이 되는 다양한 캐릭터가 바로 그것이다. 원작은 접해본 적이 없지만 다른 매체를 통해 그 캐릭터를 접해 본

경험이 있다. 이는 캐릭터를 아는 것에 비해 본래의 제작물에 대한 구독률이 상대적으로 떨어지는 것을 의미한다[1]. 하지만 원작 캐릭터를 통해 새로운 콘텐츠가 생산되고 새롭게 생산된 2차, 3차 콘텐츠를 통해 원작이 다시 소비되기도 한다. 캐릭터는 스토리텔링의 중심일 뿐만 아니라 서로 다른 매체와 장르를 잇는 가교(架橋)역할을 하기도 한다. 콘텐츠 시장에서 캐릭터의 존재감은 커지고 있고 이를 통한 외연확장 또한 중요한 요소로 작용하고 있다.

만화콘텐츠에 있어 캐릭터의 중요성이 나날이 커지고 있지만 카툰분야에서 만큼은 다른 차원이다. 카툰은 캐릭터라 할지라도 대부분 기호적인 부분과 만화적 표현, 조형적 구조 등의 부분에 머물러 있고 서사를 가지고 연속적인 스토리만화의 캐릭터와 달리 단편적이며 독자에게 인지·기억되기 어렵다. 이는 카툰이 가지는 기본적 속성 즉, 전시나 공모전 당선 등으로 작품의 수명이 한시적이며 다른 콘텐츠와 결합하는 확장성 또한 이벤트에 그치는 경우가 많기 때문이다.

본 연구는 카툰의 캐릭터가 이러한 단점에도 불구하고 콘텐츠 분야에서 경쟁력을 갖기 위해 필요한 것이 무엇인가 하는 물음에서 시작되었다. 이를 위해 사건이나 주제를 중심으로 한 연작카툰보다 캐릭터를 반복적으로 등장시키는 카툰이 독자들로 하여금 보다 흥미를 유발하게 하고 카툰의 이미지나 캐릭터를 더 오래 기억에 남게 할 것이라고 가정하였다.

본 연구는 의인법을 이용해 탄생한 카툰 캐릭터의 개발에 대한 기초연구이다. 의인법은 카툰에 활용되는 다양한 수사법 가운데 하나로 함축된 캐릭터를 묘사하기에 가장 적합한 방식이다. 이를 위해 먼저 사전조사들에서 언급하고 있는 카툰에서의 의인화에 대해서 살펴보았다. 또한 의인화된 캐릭터가 등장하는 대표적인 장르인 우화의 의인화 캐릭터에 대해 알아보고 카툰에서 의인화된 캐릭터와 어떤 공통점과 차이점이 있는지 알아보려고 한다.

2. 선행연구

카툰에 관한 국내연구는 일천하기 그지없다. 그런 가운데 카툰에 등장하는 의인화 캐릭터와 관련해 기술하

고 있는 사전연구들을 살펴보면, 먼저 최윤선(2000)은 카툰일러스트레이션의 제작방법을 기술하며 카툰에서 동물에 대한 표현으로 의인화가 가능하고 언급하고 있지만 유머와 풍자 표현에 활용된다는 표현방법의 하나로 간략하게 기술하고 있다. 김미림(2011)은 카툰이 풍경화보다 인물 중심의 그림이라고 말하며 왜곡과 과장 등 조형적인 특징을 중심으로 분석하고 있다. 하지만 동물 캐릭터나 의인화 캐릭터에 대해서는 자세한 언급을 찾을 수 없다. 임재환(2006) 또한 카툰에 사용되는 다양한 수사법 중의 하나로 의인화기법을 소개하고 있지만 그 형태적 표현에 대해서만 기술하고 있다. 박정철(2011)은 카툰기호의 의미작용 유형에 대해 기술하는 가운데 의인화된 캐릭터가 인물 못지않게 사건을 설명하는 중요한 요소로 작용한다고 말한다. 하지만 분석 부분에서는 주로 인물과 동물이 함께 등장하여 맺는 관계를 통한 의미작용을 역점에 두고 있다. 윤보경(2008)은 동물만화의 특성에 관한 연구에서 기호적 성격이 강한 카툰이 상징과 비유를 사용하기 때문에 거기 등장하는 동물의 상징성을 반영한다고 한다. 그러나 분석한 작품의 수가 적고 동물만화 전체의 하위단락으로 간단히 언급하는 정도에 지나지 않는다.

이상 살펴본 사전연구에서는 의인화 캐릭터에 대한 연구가 미진하고 캐릭터의 중요성에 주목했다 하더라도 그것이 조형적인 특징에 대한 연구에 국한되어 있는 경우가 대부분이다. 본 연구자는 카툰에 등장하는 캐릭터 중 의인화 캐릭터가 갖는 특징과 역할적인 부분에 대해 논리적으로 접근해보고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 캐릭터와 의인화

캐릭터(character)는 소설이나 연극 등 이야기에 등장하는 인물이나 작품 내용 중에 드러나는 인물의 개성과 이미지, 그리고 그것을 디자인에 도입한 것을 의미한다[3]. 그리고 광고에 사용되는 인물이나 동물들의 이미지, 광고에 등장하는 캐릭터(commercial character)라고 정의한다. 캐릭터는 이야기에 등장하는 인물뿐만

아니라 기업과 상품을 소비자에게 강하게 인식시키기 위해 상징적으로 사용되며 이를 의인화시키기도 한다 [4]. 캐릭터는 인간이나 동물처럼 친숙한 것이거나 독특하여 이목을 집중시키는 것, 상징성을 띄고 의식적으로 만들어진 것 등을 시각화한 것을 말하며 우리에게 동일시의 감정과 친근감으로 다가온다. 의인화(擬人化)란 ‘사물이나 추상개념을 인간인 것처럼 표현하는 수사적 방법’이라고 정의하고 있다[6]. 이렇듯 의인법은 일반적으로 인간이 아닌 생물이나 무생물, 그리고 추상적인 관념 등 비인간적인 것을 인간이나 그의 행동을 하는 듯이 표현하는 것을 말한다.

이야기 속에서 의인화된 캐릭터는 인간의 속성이나 감정 등이 부여되고 인간처럼 말하고 행동하며 생각한다. 그 특징은 생명이 없는 것에 생명을 부여하는 것을 넘어 인격이 없는 것에 인격을 부여하는데 있다.

의인화(擬人化)는 그렇게 사람이 아닌 것을 사람에게 견주어 표현하는 것을 말하며 국가와 문화를 구분하지 않고 넓은 범위에서 표현되는 방식이다. 의인화가 사용되는 대표적인 콘텐츠인 우화(寓話)뿐만 아니라, 만화·애니메이션은 물론이고 시와 소설, 회화나 조각 등의 콘텐츠와 산업과 비즈니스 등 다양한 측면에서 사용된다[7].

의인화된 캐릭터는 상징성과 친근감, 주목성, 이미지의 순화 등의 특징을 지니며 이런 특징은 생동감과 호감으로 남녀노소 모두의 관심과 흥미를 끌게 된다. 이런 이유로 의인화의 당위성과 중요성은 줄어들지 않고 있다[8].

III. 의인화된 캐릭터

1. 우화에서의 의인화 캐릭터

우화(寓話, fable)에는 길이가 짧은 산문 형식을 취하고, 의인화(擬人化)된 생물이나 무생물을 등장시켜 그들의 행동을 통해 사회와 인간상을 풍자하고 비판하여 교훈을 드러내는 이야기를 뜻한다. 짧고 단순한 우화의 구조는 작품의 의도를 쉽고 빠르게 이해하는데 도움을 주고 제시되는 다양한 상황은 보편적 진리와 이치를 가

르치고 도덕적 가치를 확보할 수 있게 한다. 여기서 등장하는 의인화된 화자나 등장인물은 겉모습만 다른 또 하나의 인격체로서 특수한 상징의미를 통해 언어이해 능력이나 경험·지식의 유무와 관계없이 독자에게 시대를 반영한 풍자와 교훈을 전달하고 쉽게 이해하는데 도움을 준다. 또한 의인화라는 알레고리의 방식은 작가의 생각이나 사상을 직설적이지 않은 우회적 방법으로 순화하여 드러나게 한다.

우화는 정치개혁과 사회풍자, 도덕적 훈계의 과정에 자주 등장하며, 또한 대중으로 하여금 비판적 사고를 기르고 능동적인 행동양식을 고양시키는 역할을 한다.

서구 우화의 전통은 BC 6세기경 이솝우화(Aesop's Fables)에서 시작[9]된다. 이솝우화는 의인화를 사용하는 대표적인 작품으로, 윤보경은 이솝우화에는 주로 동물들이 등장하여 각자의 생김새와 습성에 걸맞은 성격을 부여받는다고 하였다[10]. 이솝우화는 등장하는 의인화된 등장인물들을 통해 사회 풍자와 인간성에 대한 성찰, 일상생활의 도덕적 훈계를 통해 교훈적인 이야기를 들려준다.

독일의 극작가이자 비평가인 레싱(G. E. Lessing, 1729~1781)은 이솝의 우화를 바탕으로 한 우화이론에서 의인화된 동물의 등장을 중요하게 설정한다. 레싱의 우화 이론은 지금 우리가 흔히 알고 있는 우화에 대한 정의와 비슷한 특징을 가진다[11]. 사전연구[11-13]에서 정리한 레싱의 우화이론은 다음과 같은 특징으로 요약할 수 있다.

첫째는 간결성(簡潔性)으로, 도덕적 교훈을 정확히 전달하기 위해 장황한 묘사를 지양하는 방법을 말한다. 레싱은 간결성을 우화의 가장 본질적 특징으로 보고 그것의 이상적인 전형을 이솝우화에서 발견한다. 이솝우화는 레싱에게 간결과 산문적 소박함의 이상형이다. 지나치게 장식적인 문체는 우화의 철학적 의미를 상실하게 하고 교훈을 설득하고 증명하고자 하는 우화의 목적을 약화시킨다고 레싱은 주장한다.

둘째, 실제적 사건으로 교훈과 가치를 현실적으로 수용할 수 있게 해주는 최소한의 방법이다. 레싱은 쓸데없는 치장이 독자가 우화의 도덕적 교훈을 인식하는 과정에 오해를 야기할 수 있는 가능성이 있기 때문에 지

양되어야 한다고 주장했지만, 우화의 사건을 현실적으로 인식시키기 위해서는 '실재적 사건'을 삽입해야 한다고 주장한다.

셋째, 의인화된 동물의 등장으로 묘사의 축소와 신속한 이해를 위한 방법이다. 의인화된 동물의 등장은 우화에서 일반적인 특징이다. 레싱은 우리에게 잘 알려진 동물이 등장해야한다고 주장한다. 일반적으로 받아들여지는 동물의 특징은 문화권에 따라 조금씩 다를 수 있지만 우리는 간접인 경험을 통해 동물의 어떤 이미지나 특징을 알게 된다. 레싱은 식물이나 돌 등이 우화에서 동물에 비해 드물게 등장하는 이유는 일반적으로 알려지지 않았기 때문이라고 주장이다. 일반적으로 알려져 있고 변하지 않는 동물의 특징은 우화의 목적에 부합한다. 레싱이 우화에 의인화된 동물의 등장을 중요하게 지적하는 것은 신기한 것이 독자의 흥미를 유발한다는 브라이팅어(Johann Jakob Breitinge)의 견해를 따르는 한편, 그보다는 우화에서 동물의 등장이 앞서 언급한 간결성을 위해 적합한 수단이기 때문이다. 고유한 속성을 지닌 동물을 통해 불필요한 묘사를 줄이는 장점과 함께 자연스럽게 이야기 속에서 말하고자 하는 인간상을 유추하고 교훈을 쉽게 이해하고 받아들일 수 있게 한다. 우화에 자주 등장하는 특정동물들(여우, 늑대, 양 등)과 이들이 의인화 되었을 때 고정된 성격(교활한 여우, 탐욕스런 늑대, 남을 잘 믿는 양 등)은 어떤 인간상이 갖는 특징을 암시하며 독자의 신속한 이해를 돕는다. 또한 우화에 나타나는 동물의 상징의미는 표면적(表面的) 의미와 심층적(深層的) 의미로 나누어 다의적 해석을 가능케 한다.

표 1. 레싱의 우화이론

구분	비고
간결함	도덕적 교훈의 제대로 된 전달을 위해 정당한 묘사는 지양
실재적 사건	교훈과 가치를 현실적으로 수용할 수 있게 해주는 최소한의 방법
의인화된 동물의 등장	묘사의 축소와 신속한 이해를 위한 방법

우화에 등장하는 의인화된 캐릭터는 이야기가 끝나도 독자의 기억 속에 남는다. 이야기의 전체적인 맥락을 명확하게 기억하지 못하더라도 우화 속에 등장한 의

인화된 캐릭터 즉, 탐욕스러운 늑대, 교활한 여우, 우둔한 곰, 용맹한 사자, 어리석은 나귀, 지혜로운 까마귀, 약삭빠른 쥐 등을 떠올림으로서 우화가 말하고자 한 교훈에 근접하게 된다. 우화에 등장하는 캐릭터는 단순히 환상적인 요소로 흥미를 유발하는데 그치지 않고 사회상이나 인간을 대변하는 존재로 등장한다. 이야기를 읽는 동안, 혹은 이야기가 끝난 뒤 독자는 우화 속의 의인화된 캐릭터 우리 주변의, 혹은 자신이 알고 있는 주변의 모습 중 캐릭터와 동일 시 되는 인물을 찾아 보다 친숙하게 기억하게 된다.

우화가 의인화된 동물을 통한 비유와 풍자로 이야기를 묘사한다면, 의인화(擬人化)는 인간이 아닌 것을 인간에 견주어 우화와 같은 풍자를 묘사한 그림이다. 이들은 이야기와 그림이라는 차이가 있으나, 풍자적인 속성에서 카툰의 정의와 일치하는 면이 있다. 의인화를 통한 묘사는 카툰에서도 과거부터 현재에 이르기까지 중요한 방식으로 자리하고 있다[14].

2. 카툰에서의 의인화 캐릭터

카툰(cartoon)은 이탈리아어 카르토네(cartone)와 불어의 카르통(carton)에 어원을 두고 있으며, 1840년 대 이후 인쇄매체가 발달하면서 카툰은 만화와 풍자·유머를 활용한 회화화된 그림의 총칭으로 쓰였다. 오늘날에는 주로 신문에서 정치적 해설과 논설을 전달하는 데 사용되거나, 잡지에서 사회적으로 발생한 희극적인 사건과 시각적으로 재미있는 장면을 다루는 데 사용되고 있다. 1800년대에 <펀치(Punch)>와 같은 풍자와 해학을 매개로 한 잡지 등이 인기를 끌었다. 20세기에는 1컷의 그림으로 이루어진 개그와 대사 없는 해학적 그림이 발전했다.

카툰(cartoon)은 정치, 사회, 인간에 대한 비판을 해학과 풍자를 통한 우회적 표현으로 교훈과 개선책을 주기 위한 한 칸, 한 장짜리 만화로 자리 잡았다. 카툰은 수사법과 기호, 상징적이고 과장된 이미지를 통해 언어를 뛰어넘어 해석을 가능하게 한다.

카툰은 풍자를 무기로 한 만화 장르이지만 문제나 사건에 대해 직접적인 표현보다는 해학과 풍자를 통해 우회적으로 빗대어 표현하고 독자들로 하여금 정서적 정

화를 느끼게 하며 웃음과 교훈과 개선을 위한 메시지를 전달한다.

카툰에서 이러한 우회적 풍자를 위해 다양한 수사법이 사용된다. 그 가운데 의인법은 사람이 아닌 것에 인격을 부여하여 사람처럼 표현한다[9]. 이는 풍자의 대상을 우회적으로 나타내면서도 의인화된 생물 또는 무생물이 지니는 본래의 성격을 풍자하는 대상에게 투영하는 효과와 함께 아이러니를 통한 웃음을 자아내게 한다. 최윤선[15]은 카툰에서 동물 캐릭터의 의인화는 유머나 풍자 등의 시각적 메시지의 표현에 활용된다고 하였다.

카툰에 등장하는 의인화된 캐릭터는 메시지의 표현을 위해 직접적인 풍자의 대상이 되거나 비판의 대상을 소개하기 위해 간접적인 안내자가 되기도 한다. 사건의 묘사와 메시지의 전달을 중심으로 하는 카툰의 특성상 등장인물은 이를 설명하는 하나의 중요한 요소로 작용한다. 캐리커처(caricature) 또한 등장인물이 중요한 역할을 하지만 카툰에 등장하는 것과는 차이를 보인다. 캐리커처에 등장하는 캐릭터의 의인화는 대상이 되는 인물을 직접적으로 비판할 목적을 갖고 있고 이는 비웃음과 해학에 가깝다. 하지만 카툰에 등장하는 캐릭터의 의인화는 소재로 사용된 동물의 성격과 습성을 통해 비웃음보다는 친근감과 동일시에 가깝다.

카툰은 1컷, 1장의 작은 공간 안에서 서사를 빠르게 표현한다. 등장인물은 자연스럽게 다양한 의미를 부여 받고 창작자가 원하는 표현을 충족시킨다. 여기에 의인화된 캐릭터는 인물이 등장하여 설명하는 것 못지않게 사건을 설명하는 중요한 요소로 작용한다. 의인화 캐릭터는 인물 캐릭터가 담지 못하는 다의적인 해석을 가능하게 하고 그 동물 등의 속성에 따라 표면적·심층적 의미를 나타나게 한다.

카툰에 등장하는 의인화된 캐릭터의 모습은 우화에서의 그것과 비슷한 성격을 갖고 있다. 두 장르에 등장하는 의인화 캐릭터는 동물을 통한 상징과 은유적인 표현으로 우회적인 비판과 순화된 풍자를 이야기한다. 표면적인 의미와 심층적 의미를 함께 나타내며 다의적 해석을 가능하게 한다.

카툰에서는 이러한 의인화 캐릭터가 어떻게 사용되

고 있는지 사례를 분석해 보았다.



그림 1. Andy Riley, Selfish Pigs / Return of the Bunny Suicides[16]

먼저 동물 캐릭터가 등장하는 대표적인 작품인 앤리 라일리(Andy Riley)의 ‘자살토끼(The Book of Bunny Suicides, 2003)’이다. 토끼가 죽기 위해 세우는 여러 가지 계획들을 보여주는 연작카툰이다. 작가는 여러 가지 도구와 아이디어를 통해 자살을 기획하는 토끼를 통해 인간세상의 여러 모습들을 패러디한다. 작중 토끼는 비록 인간의 말을 하거나 그 조형적인 특징을 갖추진 못하고 있지만 혼한 일상의 행동들과 그 이상의 기상천외한 행동들로 인격화되어 있다. 작가는 이후 ‘돌아온 자살토끼(Return of the Bunny Suicides, 2004)’와 ‘욕심돼지(Selfish Pigs)’를 발표한다. ‘욕심돼지’는 ‘자살토끼’와는 달리 인간처럼 말도 하는 분홍색 돼지가 등장하는 연작카툰이다. 여기서 욕심돼지는 흔히 돼지의 특성이라고 생각되는 욕심 많음과 게으름, 그리고 뻔뻔함을 갖추고 있으며 남이 하는 일은 뭐든지 다 하고 싶고 뭐든 다 뺏고 싶어 하는 캐릭터로 그려진다. 욕심돼지는 인간 세상에 뛰어 들어 사람의 자리를 차지하려는 돼지처럼 보이기도 하고, 어른들을 흉내 내고 버릇없이 3구는 어린아이의 모습과도 같이 그려진다.

국제공모전 등에 출품되는 카툰 중에도 의인화된 캐릭터를 염두에 두고 제작된 작품은 없었다. 2012년에서 2014년 사이에 발표된 국제카툰대회 결과[15]를 토대로 상위 1~3위 수상작을 표본으로 조사하였다.

표 2. 국제카툰공모전 수상작 분석[17]

대회	수상	수상자	의인화 소재
4th P.C.RATH MEMORIAL INTERNATIONAL WEB CARTOON CONTEST BOLANGIR(INDIA, 2012)	3	Raed Khalil (Syria)	그림
the 3rd International Olive Cartoon Contest Cyprus	3	Ivailo Tsvetkov (Bulgaria)	올리브 잎
Results Euro-Kartoenale(2013)	2	Pavel Constantin (Romania)	양
Results Of Doha Center For Media Freedom_Qatar(2013)	2	Hani Abbas (Palestine)	연필
The 10th Tehran International Cartoon Biennial(Iran, 2013)_Free	2	Ricciardi Leslie (Spain)	카멜레온 등
the Brain Sneezing International Cartoon Contest(2013)	3	Heibat Ahmadi (Iran)	여우
THE INTERNATIONAL BEGGAR CARTOON CONTEST(2012)	1	Sunnerberg Constantin Cost(Belgium)	건물
	3	Mikhail Zlatkovsky (Russia)	천사, 악마
the International Gaza Cartoon & Caricature Contest Iran(2014)	3	Nikola Listes (Croatia)	비둘기

총 42개 대회, 124개 작품이며 이중 의인화된 캐릭터가 등장하는 작품은 9개 작품이다. 그 중 동물이 의인화된 작품은 4개 작품이고, 나머지는 식물 1개, 사물 2개, 건물 1개, 기타 1개 작품이다. 이 중 그림, 올리브 잎, 건물, 천사와 악마를 소재로 한 작품은 친근감보다는 동일시를 통해 독자로 하여금 작중 등장인물에게 연민을 느끼게 하거나 인격화된 소재에 대한 안쓰러운 감정을 자아내게 한다.

그림이 의인화된 Raed Khalil(Syria)의 작품은 가난해 보이는 화가와 캔버스에 그려진 늙은 노인의 모습이 그림에서 상체를 내밀어 포옹하는 장면을 묘사하고 있다. 화가의 뒷모습만으로 어떤 인물인지를 알 수 없지만 노인을 그린 그림과 감동적인 포옹을 하고 있는 것으로 보아 떨어져 있는 아버지나 먼저 떠나보낸 친구에 대한 그리움을 묘사한 듯하다. 건물을 의인화한 Sunnerberg Constantin Cost(Belgium)의 작품은 ‘은행(BANK)’이 걸인(乞人)처럼 주저앉아 있다. 이 작품

은 의인화를 통해 추락한 자본을 우회적으로 풍자하는 한편, 자본주의 사회에서 길거리로 내몰린 인간의 자화상을 보는 듯 연민을 불러일으키고 있다.



그림 2. Raed Khalil(Syria) / Sunnerberg Constantin Cost(Belgium)[17]

양, 연필, 카멜레온, 여우, 비둘기 등을 소재로 한 작품은 풍자적 속성을 띠고 있다하더라도 의인화된 대상에 호감을 느끼게 한다. Hani Abbas(Palestine)의 작품에 등장하는 지우개가 달린 연필에게 붙잡혀 가는 연필이나 Nikola Listes(Croatia)의 작품에 등장하는 문신을 세기고 있는 텅치 큰 비둘기는 표현의 자유나 힘의 논리에 의한 평화와 같은 풍자적인 내용을 암시하지만 의인화된 캐릭터가 갖고 있는 특징과 아이러니를 통해 웃음과 친근감을 불러일으킨다.



그림 3. Hani Abbas(Palestine) / Nikola Listes (Croatia)[17]

공모전이라는 한시적인 특성과 주제가 부여된다는 한계가 있기 때문에 의인화된 캐릭터가 등장할만한 당위성(當爲性)이 떨어질 수도 있다. 또, 국가나 연령, 작업환경 등도 작가나 작품에 영향을 끼쳤을 것이다. 하지만 부분적으로나마 카툰에 등장하는 의인화 캐릭터나 독자에게 어떤 이미지를 제공하는지 살펴볼 수 있었다.

3. 우화와 카툰의 캐릭터 비교분석

이상 우화와 카툰, 그리고 두 콘텐츠에 등장하는 의인화된 캐릭터를 살펴 본 바와 같이 우선 우화와 카툰은 글과 그림이라는 차이를 제외하고 내용과 역할에서 유사함을 보였다. 두 장르 모두 짧고 단순한 이야기 구조를 가지고 있으며 등장인물과 상황을 통해 시대상을 반영한 사회와 인간을 풍자하고 비판하며 독자에게 보편적 진리와 도덕적 가치를 전달한다.

두 콘텐츠에 등장하는 의인화 캐릭터는 다음과 같은 유사함을 보였다. 인물이 아닌 또 다른 인격체로서 등장하면서, 알레고리 방식을 통해 작가가 전달하고자 하는 메시지와 풍자의 대상을 직설적이지 않고 우회적인 방법으로 순화하여 표현하게 한다.

또한 각자의 생김새와 습성에 걸맞은 특수한 상징의 미와 성격을 풍자하는 대상에게 투영하는 효과를 가진다. 이는 인물 캐릭터가 담지 못하는 다의적인 해석을 가능하게 하고, 묘사의 축소와 언어의 이해와 지식이나 경험의 유무와 관계없이 내용을 신속하게 이해하는데 도움을 준다. 그리고 의인화라는 아이러니와 환상적인 요소를 통해 흥미와 웃음을 자아낸다.

차이가 있다면 우화에 등장하는 의인화 캐릭터는 주로 그 자체가 이야기의 주체(主體)가 되지만 카툰에 등장하는 의인화 캐릭터는 사건을 설명하기 위한 요소로 등장한다.

IV. 결론

본 연구는 카툰에 등장하는 의인화 캐릭터의 특징을 알아보기 위해 살펴본 작품의 표본이 적다는 데 한계점이 있다. 하지만 의인화를 활용한 장르의 근간(根幹)이라 할 수 있는 우화에 등장하는 의인화 캐릭터와 함께 정의해 봄으로서 카툰에 등장하는 의인화 캐릭터의 특징과 역할적인 부분에 대해 논리적으로 접근하는 연구로서 다소나마 의의를 갖는다.

우화와 카툰에 등장하는 의인화 캐릭터는 두 장르의 짧고 단순한 이야기 구조와 풍자를 통해 교훈을 전달한다는 내용적 측면에 중요한 역할을 하고 있었다. 의인

화되는 대상이 갖는 고유의 특성은 묘사의 축소와 다양한 해석을 가능하게 하고, 이러한 다의적 해석은 내용의 이해를 용이하게 하며 풍자의 대상을 우회적으로 표현하게 한다.

카툰에서는 의인화된 캐릭터를 적극적으로 활용하는 작품이나 기획이 활발하게 이루어지지 않고 있다. 과거 해외에서 발표되던 몇몇 연작카툰은 출판에 머물고 있었고, 공모전에서는 의인화 캐릭터의 활용이 크게 두드러지지 않았다. 그 중 몇몇 작품에 등장하는 의인화 캐릭터도 상황을 설명하기 위한 역할에 그치고 있었다. 카툰의 의인법에 관한 기존의 연구 또한 대부분 수사법으로서 의인법이 갖는 의의와 표현방식, 또는 동물 캐릭터의 표현에 초점이 맞추어진, 제작의 측면에서 접근한 연구에 머무르고 있다.

현재 카툰은 만화 유통의 주류라 할 수 있는 웹툰이나 모바일을 기반으로 한 만화 관련 콘텐츠에서 거의 찾아볼 수가 없다. 카툰이 만화 시장에서 살아남기 위해서는 내용뿐만 아니라 독자에게 다가갈 수 있는 다양한 장치들이 필요할 것이다. 본 연구자는 그 중 의인화를 통한 캐릭터의 개발을 장르가 가진 역할적인 부분을 잃지 않고 카툰이 콘텐츠 시장에서 살아날 수 있는 중요한 요소라고 보았다. 의인화 캐릭터를 통해 카툰이 장르로서 소비되는 것뿐만 아니라 다른 콘텐츠를 통해 확산될 수 있을 것으로 예상된다. 본 연구가 카툰의 산업적인 부분에 대한 관심과 연구의 단초가 되길 희망한다.

참고 문헌

[1] 김미림, “카툰캐릭터의 개념과 2등분 유형의 구조”, 한국콘텐츠학회논문지, 제9권, 제3호, p.28, 2011.
 [2] 김일태, 윤기현, 김병수, 설종훈, 양세혁, *만화애니메이션사전*, 한국만화영상진흥원, 2008.
 [3] <http://stdweb2.korean.go.kr/main.jsp>
 [4] <http://dic.mk.co.kr>
 [5] 최인수, *웹툰 캐릭터 상품화를 위한 미디어믹스 연구*, 부산대학교 석사학위논문, p.15-16, 2011.
 [6] <http://www.doopedia.co.kr/>

- [7] 임재환, *카툰의 풍자성과 해학성 표현연구: 카툰의 수사법과 표현기법을 중심으로*, 공주대학교 석사학위논문, p.80, 2006.
- [8] 박성환, “캐릭터 디자인에 있어 의인화 표현의 동인(動因)에 대한 연구”, 한국기초조형학회지, 제4권, 제2호, p.20, 2003.
- [9] <http://www.britannica.co.kr/>
- [10] 윤보경, *동물만화의 특성에 관한 연구_동물 기호학의 만화화를 중심으로*, 공주대학교 석사학위논문, p.24-25, 2008.
- [11] 이규영, “G. E. Lessing의 우화이론 고찰”, 상명대학교 어문학연구소, 어문학연구, 제8집, p.4, 1999.
- [12] 여상운, “G. E. Lessing의 우화이론과 우화의 구조 분석”, 뷔히너와 현대문학, 제24권, p.314-315, 2005.
- [13] 윤시향, “계몽주의와 우화: 레싱의 우화이론과 관련하여”, 한국괴테학회, p.11-18, 2000.
- [14] 박경철, *카툰기호의 의미작용 연구: 카툰의 커뮤니케이션 분석을 중심으로*, 공주대학교 박사학위논문, p.28, p.38, 2011.
- [15] 최윤선, “카툰 일러스트레이션의 시각적 메시지표현에 관한 연구”, 커뮤니케이션 디자인학연구, 제5호, p.74-75, 2000.
- [16] <http://www.google.co.kr>
- [17] <http://www.irancartoon.com/>

윤 기 현(Ki-Heon Yoon)

정회원



- 2012년 2월 : 경북대학원 디자인학과(박사)
- 2004년 3월 ~ 현재 : 부산대학교 디자인학과 교수

<관심분야> : 만화, 카툰, 애니메이션

저 자 소 개

최 해 솔(Hae-Sol Choi)

준회원



- 2011년 2월 : 부산대학교 디자인학과(학사)
 - 2011~2014년 : 세계일보 편집국 편집부(미술기자)
 - 2014년 3월 ~ 현재 : 부산대학교 대학원 디자인학과
 - 2013년 : 제11회 대한민국창작만화공모전 카툰부문 우수상
- <관심분야> : 만화, 카툰, 애니메이션