동물 만화영상의 풍자적 표현 연구

이화자

초록

만화영상은 이미지적 속성과 언어적 속성으로 되어있으며, 유머와 풍자적 내용이 밀접하게 관계되어 있다. 그리고 동물 소재로 표현된 다양한 표현 양식들은 풍자의 내용적 속성을 강하고 쉽게 전달시키고 있다. 이 논문에서는 만화영상매체에서 동물 소재로 표현되었던 풍자적 표현 기법들을 연구·분석한다. 그 방법으로 이론적 배경은 동물 만화영상의 역사적 배경으로 선사시대 원시 동굴 벽화로부터 시작하여 현대의 다양한 만화영상 캐릭터 산업까지 간략한 흐름을 살펴본다. 그리고 동물 풍자적 표현 유형으로 동물 묘사의 문학적 표현의 다양한 유형을 정리해 본다. 마지막으로 문학에서의 풍자 표현 기법인 비유적 표현, 상징적 표현, 수사적 표현들의 개념을 알아보고 비교하여 작품분석을 시도한다. 이러한 시도는 기존에 개념화되었던 인문학적 분류와 새로운 시각영상예술인 만화영상매체에 의미 연결 및 결합의 기초 분석법을 제시하고, 또한 자료들을 데이터베이스화함을 목적으로 한다. 이러한 축적된 자료들은 만화영상에 창작되는 동물 캐릭터들의 내적인 풍자 속성의 이야기 생산 및 그 의미작용에 대한 세부적인 자료를 제시할 것이다.

주제어 : 동물, 만화영상, 풍자적 표현기법

Ⅰ. 서론

1. 연구의 목적 및 필요성

만화영상[1]은 인간의 창조적 활동에 의하여 표현된 종합적 응용 예술임에 동시에 시각적 언어에 의한 커뮤니케이션을 목적으로 하는 시각정보전달 디자인이다. 만화영상은 이미지적 속성과 언어적 속성으로 되어있으며, 유머와 풍자적 내용이 밀접하게 관계되어 있다.

풍자적 내용을 표현하는 예술사에 동물 테마는 인간 문명 역사의 시작부터 현재까지 늘 함께 진행되어 왔기 때문에 인간의 예술 작품과 매체에 동물이 빠진 적은 없다. 그 표현 유형도 다양하게

1) 일반적으로 좁은 의미의 <만화영상>은 정지화면의 '만화'와 동영상의 '애니메이션'으로 구분하고 있다. 그런데 넓은 의미의 <만화영상>은 만화와 애니메이션뿐만 아니라 동영상을 구현하는 사진, 영화, 비디오, TV, 컴퓨터, 디지털, 사이버, 가상현실 등과 같은 모든 멀티미디어 영상을 함의하고 있다. 따라서 매체 차이인 <만화애니메이션>처럼 출판만화와 애니메이션 영상을 한자어와 외래어로 합성하여 쓰기 보다는 <만화영상>으로 통합하여 호칭한다면 학과명, 학위명, 과목명 등에서 용어가 정착될 수 있다고 주장한다. 임청산, 「한미일 만화영상 관련학과의 교육과정 비교연구」, 『창작산업으로서의 만화·애니메이션 발전방안』, 제3차 문화콘텐츠산업포럼(2004), p.59.

전개되어 고대 벽화, 우화, 민담 설화, 전래 동화, 문학, 그림 등에서 보여 지는 사례는 헤아릴 수 없이 풍부하다. 그리고 만화영상에서 동물의 등장은 앞선 장르들보다 한층 더 세련되고 진솔한 표현적 완성도를 보여주고 있다.

그리고 현대에 와서는 커뮤니케이션 산업디자인 요소로서 동물은 아주 중요한 소재 및 주제가 되었다. 예를 들어 월트 디즈니(Walt Disney)의 미키마우스를 20세기 사람들이 가장 많이 보았고 가장 많이 사용했던 이미지라고 하는 데는 약간의 과장은 있으나 틀린 말은 아니다.

이처럼 동물 소재를 예술화 · 시각화 작업 속에 적극적으로 포함시키고 개발하고자 하는 '풍자성(諷刺性)'의 이유는 동물과 인간의 삶은 밀접하며 매우 닮아 있기 때문이다. 인간이 인간답지 못한 행위를 하게 되면 사람들은 인간을 동물만도 못한 것으로 취급하게 된다. 그러므로 실제 동물 같은 인간, 또한 동물만도 못한 인간이 있어 사람들은 동물을 인간이상으로 형상화하여 인간 같은 동물도 있는 것으로 생각한다. 이렇게 인간 사회에서 인간의 상상력은 동물과 인간의 이질성(異質性)을 뛰어넘어 동질성(同質性)을 찾게 되었다. 동물에 인간적인 감정을 이입시켜 행동하게 함으로 동물풍자 캐릭터의 성립이 가능하게 되었다. 또한 그 창작물들에서 우리가 깨닫는 것은 동물들의 세계로 표현되고 있지만 사람을 동물로 바꾸어 놓았을 뿐이지, 그 의도하는 바는 실제로는 인간 사회 교화에 대한 예리한 풍자성이라는 사실이다.

풍자(Satire)란 부정적 사회나 개인의 악덕, 모순, 어리석음, 결점 따위를 비웃음, 조롱, 익살스런 모방, 반어법 등으로 비난하거나 개선하기 위한 의도로 쓰이는 예술의 형식이다. 풍자에 담겨있는 비웃음과 냉소의 희극적 요소는 대상의 부조리를 무리 없이 비판하고 꼬집을 수 있는 요소로 작용하며 심각한 자극을 쉽게 극복하도록 하는 자정의 수단이 된다. 따라서 풍자적 표현은 직설적으로 말하지 않고도 대상의 부조리한 상황을 표출하고 고발하는 방법으로 매우 효과적이며, 우회적이나 강력한 호소력을 지니게 된다.

만화영상의 내용적 핵심이 일찍이 풍자에 있음을 알았던, 모리스 혼(Maurice Horn)은 그가 편찬한 「만화백과사전」(The World Encyclopedia of Cartoons)에서 만화를 "특수하거나 유별난 성격이 우습고 괴기하게 강조된 인물의 그림. 설명이나 이야기가 따르고 한 컷에 정치적· 풍자적· 해학적 의도가 담겨 있는 그림"이라고 사전적 정의를 내렸었다.

그리고 일본 만화영상의 대부인 데츠카 오사무(Osamu Tezuka)도 "만화는 어디까지나 아이러니와 풍자, 경고, 비판이 없으면 안 된다. 그것이 없는 것은 그냥 그림이지 만화가 아니다."[2]라고 말해 만화영상의 풍자성을 강조했었다.

본 논문에서는 만화영상매체에 동물이 적용되었던 작품들을 '풍자'적 속성에 맞추어 자료 분석을 시도해 보고, 언어 양식의 문학에서 정의되었던 다양한 풍자적 표현 기법인 비유적 표현, 상징적 표현, 수사적 표현 등을 적용하여 풍자 작품을 분석해 본다. 이러한 시도는 기존에 개념화되었던 인문학적 분류와 새로운 시각영상예술인 만화영상매체에 의미 연결 및 결합의 기초 분석법을 제시하고, 또한 자료들을 데이터베이스화함을 목적으

2) 박홍규, 「오노레 도미에」(서울: 소나무, 2000), p.6.

로 한다. 이러한 축적된 자료들은 만화영상에 창작되는 동물 캐릭터들의 내적인 풍자 속성의 이야기 생산 및 그 의미작용에 대한 세부적인 자료를 제시할 것이다.

2. 연구의 내용과 방법

본 논문에서는 동물 만화영상의 풍자적 표현을 연구하기 위해서 우선적으로 Ⅱ장에서 이론적 배경으로 동물 만화영상의 역사적 배경으로 선사시대 원시 동굴 벽화로부터 시작하여 현대의 다양한 만화영상 캐릭터 산업까지 간략한 흐름을 살펴본다. 그리고 동물 풍자적 표현 유형으로 동물 묘사의 문학적 표현의 다양한 유형을 정리해 본다.

Ⅲ장에서는 풍자적 표현 기법을 문학에서의 분류 기법을 적용하여 동물 만화영상의 비유적 표현 분석 방법으로 직유법, 은유법, 의인법이 적용된 실제 만화영상 자료 분석을 시도하여 동물 만화영상의 비유적 풍자성을 연구한다. 또한 Ⅳ장에서는 동물 만화영상의 상징적 표현 분석으로 상징의 개념과 원리, 상징의 유형을 알아보고, 대표적인 상징 유형인 보편적 상징, 관습적 상징, 구조적 상징에 분류되는 동물만화영상 자료를 분석한다. 그리고 Ⅴ장에서는 동물 만화영상의 수사적 표현으로 아이러니, 역설, 각종 패러디에 적용되는 작품들을 분석한다.

그리하여 Ⅵ장에서는 이 논문의 연구 결과를 정리하고 분석의 한계점과 지향점을 제시한다.

연구를 진행하기 위해 풍자에 관련된 인문학 관련 서적과 논문들을 참고 하였고, 만화, 디자인, 애니메이션, 미술 등의 관련 자료들을 연구, 분석하였다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 동물 만화영상의 역사적 배경

동물은 오래 전부터 인간과 공존해왔다. 우리는 동물로부터 생활에 필요한 먹을 것과 입을 것, 각종 도구(뼈)등을 제공받아 왔다. 또한 동물은 대부분 자연현상, 특히 기후변화에 매우 민감하여 인간이 느끼지 못하는 천재지변을 예감하고 이동할 수 있는 능력을 지녔기 때문에 고대인들은 동물에 대한 강한 경외심(敬畏心)을 가지기도 했다. 이런 밀접한 관계로 인해 동물에 대한 지식이 많을수록 인간생활이 윤택할 수 있었고, 때문에 인간은 동물에 관하여 많은 관찰을 해 왔다. 거기에 동물 주술적 상상력까지 가세되어 동물은 인간의 생활뿐 아니라 종교, 심리, 의식세계에까지도 깊숙이 관련되어져 왔다.

구석기 시대 말기인 약 13,000년전 스페인 알타미라(Altamira) 동굴 벽화에 나타난 <상처 입은 들소>(Wounded Bison)는 만화적 표현기법이 적용되어 있다. 과장과 생략, 상징화와 단순화로 변형되어 있어 만화의 기본적인 특징을 보여주고 있다. 그러나 그 내용에 풍자가 포함되는 데는 상당한 세월이 필요했다. 풍자는 문화적인 요소이기 때문이다.[3] 라스코(Lascaux), 퐁드 곰(Font de Gaume) 등의 구석기 동굴 벽화에서도 동물들의

3) 박홍규, 「오노래 도미에」(서울: 소나무, 2000), p.18.

힘찬 그림들이 묘사되어 있다.

기원 전 8000년 전에 인간이 동물을 사육하고 작물을 재배하기 시작했던 신석기 시대에는 같은 동물 그림이라도 그 성격이 달라졌다. 자연을 충실하게 묘사하려는 자연주의적 경향이 다양화, 또는 이상화 된, 표현의 형식주의가 등장하게 되었다. 4) 이는 사물의 이념 내지는 본질을 포착하려 하고 대상의 묘사보다는 상징의 창조에 관심이 많아져 그림이 점차 도상 기호화되어짐을 의미한다.

기원전 2,000 년부터 기원전 4세기에 이르기 까지 신석기시대 말기부터 청동기시대에 걸쳐서 희화(戱畵)적인 선각화가 암벽이나 청동기의 표면에 조각되었다. 대표적인 암각화로서는 우리나라 경남 울주군 언양면 대곡리의 반구대에 새겨진 각종 동물들과 인물들의 모습에서 원시만화의 형태를 살펴볼 수 있다.

절벽의 표면에다 고래, 거북, 호랑이, 늑대, 사슴, 멧돼지, 개, 염소 등의 동물과 사람의 모습을 선각이나 면각으로 나타냈고, 사냥과 고래잡이 장면 등도 그려져 있다. 그 가운데 성기를 노출한 남자와 새끼를 밴 동물들의 모습들도 있다. 이는 출산과 풍요를 기원하는 주술적 의미라 볼 수 있다.

동물을 빗대어 파피루스에 그려 놓은 이집트 우화에도 캐리커쳐(Caricature)와 패러디(Parody) 요소가 강하게 남아있다. 대영박물관에 있는 파피루스(Papyrus)에 쓴 <죽은이의 책>(Book of the Death)에는 체스 게임을 하고 있는 사자와 사슴이 그려져 있다. 사자는 왕을, 사슴은 귀부인을 상징하고 있다. 이 책의 조수희화(鳥獸戱畵)는 동물로 표현한 풍자화이고, 인간의 이야기에 동물 이미지를 사용한 최초의 그림이다.

고대 조각, 고대 그리스 항아리에도 종종 신화를 패러디한 그림들이 있었고, 인간의 얼굴에 동물의 형상을 한 괴물이 고대 장신구에 종종 등장한다. 이것은 풍작을 기원하는 상징으로 해석되었다. 이 그림들은 현대적 풍자 의미와 다소 차이는 있지만 풍자 정신이 고대부터 존재했음을 알 수 있다. 이것들은 근대에 이르러 풍자화의 원형이 되었다.5)

중세시대에는 승원의 사경본과 필사본의 세밀화 장식이나 중세 성당의 기둥머리에 조각된 동물 형상의 괴물이나 혹은 인간과 동물을 혼합시킨 환상적인 형태들은 중세인의 넘치는 상상력의 소산이다. 그러나 이 시대는 기독교의 영향과 고전문화의 답습으로 새로운 형태의 풍자양식이 발달하지 못했고, 지나친 교조적 기독교 상징체계로 이미지들의 결합이 공허한 부분도 컸다.

르네상스 시대에는 풍자만화를 뜻하는 캐리커쳐(Caricature)가 탄생했고, 많은 화가들에게서 조소(嘲笑)·우의(寓意) 등을 수반한 과장된 표현이 변형되어 재미있는 인물 스케치들이 나왔는데, 그 형상은 동물들의 표정과 흡사했다. 네덜란드의 보슈(Hieronymus Bosch), 브뤼겔(Pieter Bruegel)은 풍자적 캐리커쳐 작업을 했었다. 보슈의 <십자가를 진 크리스트>(1515~6년경) 작품을 보면 추악하고 괴기스럽게 과장된 얼굴들이 보여 지고 이 형상들은 동물과 인간의 얼굴을 혼합해 놓았다. 과

4) 박혜림, "동물 이미지를 통한 희화적 표현연구", 신라대학교 석사학위논문 , 2003, p.5.

5) Champfleury, *Histoiredela Caricature*, 정진국 역, 『풍자예술의 역사; 고대와 중세의 패러디 이미지』, 까치, 2001, PP. 19-30, PP. 61-75

장된 풍자적 효과를 내기 위해 그로테스크(Grotesque) 기법을 사용했다. 이 기법은 인간, 동물, 식물의 테마들과 형태들의 혼합을 묘사한 그림을 지칭한다. 고딕 건축에서 동물 모습의 괴수 모양, 소름끼치는 악마의 모습들이 이 양식의 예이다. 캐리커쳐는 시국을 풍자하고 권위에 반항하며 위선을 폭로하는 등의 성격을 담았고, 근대의 인쇄술보급은 캐리커처에 정치적 주장을 강화시켰다.

우리나라는 조선 후기 18세기 중엽에 세계 최초의 4칸 만화 <의열도>(義烈圖)가 제작되었다. 이 만화는 경북 선산 군위, 1703년 당시 선산부사 조구상(趙龜祥)이 제작한 <향량도>(香娘圖)와 <의우도>(義牛圖)에 좌의정을 지낸 권상하(權尙夏)가 발문을 덧붙여 정식으로 <의열도>라고 명명하였다. <의우도>는 의로운 소가 호랑이로부터 주인인 기년을 구하였다는 내용이고, 또 다른 네 칸은 그 주인이 죽자 소도 따라 죽어서 소 무덤에 의우총이라는 무덤과 비석을 세워주었다는 8칸의 연속만화이다.

근대에 들어서면서 인쇄술의 발달로 전문지들이 등장했고, 19세기초 영국에서 출간된 <펀치>(Punch)는 풍자 정신을 대변했다. <펀치>지의 대표적 작가 테니엘(John Tenniel)은 그의 풍자만화에서 미국을 '샘 아저씨', 영국을 '사자', 소련을 '북극 곰'으로 비유해서 오늘날까지 이것을 상징 표현으로 활용하고 있다.

우리나라에서는 1909년 6월에 창간된 <대한민보>에 실린 이도영의 풍자만화가 효시라 할 수 있는데, 그 내용은 일제와 매판적 친일 세력을 원숭이 등으로 풍자하였다.[6]

현대에 와서 정지 화면이었던 만화는 과학문명과의 접목으로 동영상으로 활용되었고, 1909년 윈저 맥케이(Winsor Zenis McCay)가 제작한 <공룡 거티>(Gertie the Dinosaur)는 최초의 동물 캐릭터 만화영상이다.

이후 월트 디즈니가 1928년 <증기선 윌리>(Steamboat Willie)를 제작하면서, '쥐'라는 동물 캐릭터를 창작하여 만화영상매체의 '미키 마우스' 캐릭터 산업 시스템의 모델을 구축하였다.

2. 동물 묘사의 문학적 유형

문학에서는 풍자를 뜻하는 말로 '새타이어(Satire)' 란 말이 일반적으로 사용되고 있으며, 문학에서 동물 풍자의 역사는 문학 그 자체의 역사만큼 오래되었다.

풍자도 원시시대에는 적에 대한 저주의 한 형태로서 효과적인 말에 의하여 적을 우습게 만들어 버리는 방법인 주문의 하나였다. 한국의 옛 향가인 <처용가>도 그 예이다.

세계 여러 나라의 속담(俗談)에는 동물이 자주 등장한다. 사람들은 옛날부터 자신들과 익숙한 동물을 빌어 말하고 싶은 바를 비유적으로 나타내었다. 그래서 동물을 소재로 만들어진 속담은 우리에게 더욱 강한 인상을 남기고, 비유와 풍자를 통해 간접적·우회적인 교화(敎化)까지도 가능하게 한다.

신화(神話, myth)는 서양어원의 뜻이 '구전하는 이야기' 이다. 신화는 한 집단이나 민족의 기원, 우주와 인간과의 관계, 민족이 살아남기 위한 투

6) 박홍규, 「오노레 도미에」(서울: 소나무, 2000), p.19.

쟁, 지도이념, 삶과 죽음, 인간의 미래 등 한 민족 내지 인류전체의 가장 본질적인 문제들을 상징적으로 이야기한 것이다.[7] 한국인은 모두 하눌님(환웅)과 단군, 웅녀의 신화를 무의식적으로 듣고 이야기하고 있다. 여기서 신과 인간과의 관계를 이야기하면서 곰이 인간으로 변해 단군을 낳았다는 변신 설화가 시작된다.

민담(民譚, folk tale)은 민속문화(folklore)의 여러 갈래 중에 가장 문학과 관계가 깊은 것 중의 하나가 민담(또는 설화)이다. 민속문화는 민간 사이에 오랜 세월을 두고 입에서 입으로 전해 내려오는 이야기, 노래, 격언, 무용, 제사방식, 미신, 유희, 우주만상에 대한 설명 등 일체를 총칭하는데, 그중 민담은 말로 전승되는 길지 않은 동화, 야담, 일화, 우화, 전설, 신화, 농담 등을 포함한다.[8] 이 이야기들 속에 등장하는 동물들은 모두 인간 사회의 변형된 모습이다.

인간의 정황을 인간 이외의 동물, 신, 또는 사물들 사이에 생기는 일로 꾸며서 말하는 짧은 이야기로서 비교적 쉽게 파악되는 도덕적 교훈이 있는 글을 우화(寓話, fable)라 한다. 동물을 주인공으로 하는 우화는 기원전 6세기 그리스의 노예 이솝(Aesop)에 의해 쓰여진 이솝우화가 대표적이다. 17세기에 프랑스인 장 드 라 퐁텐느(Jean de la Fontaine)는 운문으로 일련의 재치 있는 우화를 썼고, 수탉과 여우에 관한 이야기인 초서(Chaucer)의 <수녀 시승의 이야기>(The Nun's Priest's Tale)는 대표적인 동물 우화이다.

한국의 우화에는 <별주부전>, <장끼전> 등이 있고, 이 이야기들은 전래 동화나 민담으로 전래되고 있다. 어떤 이야기를 우화로 표현하는 이유는 누구나 이해하기 쉽고 가볍게 읽을 수 있도록 하기 위함에 있다. 그러나 우화의 본질은 인간의 어리석음과 추악함을 지적하는 것으로서 당면한 체제의 비판에 있다. 그러므로 인간을 직접 등장시켰을 때의 위험을 살짝 비켜나가면서도 인간보다 어리석은 존재로서의 동물을 간접적으로 비판할 수 있는 것이다.

조지 오웰(George Orwell)의 <동물 농장>(Animal Farm, 1945)은 인간의 자유를 억압하는 정치 체제의 문제와 겉으로만 평화를 부르짖는 권력자들의 허상을 소설 문학을 통해 알리고자 했다. 여기서 공산주의 독재 정치를 돼지로 표현하며 신랄하게 풍자하고 있다.

동물 풍자는 퇴폐한 시기나 언론이 억압당하기 쉬운 시기에 걸작이 나오는 경우가 많으며, 이로 인하여 정치나 세상 돌아가는 방향을 부조리에서 건전한 쪽으로 돌리는 효과도 기대할 수 있다.

Ⅲ. 동물 만화영상의 비유적 표현

문학과 만화영상에서는 이야기를 구성하는 요소와 이야기를 전개하는 표현 기법 등에서 약간의 차이점은 있지만 많은 유사점이 발견된다. 대체적으로 만화영상은 인생에 관한 풍자, 해학, 우의 등의 이야기를 생략, 과장, 변형 등과 같은 그림으로 나타낸 응용예술의 한 형식이다. 이와 같이 문학

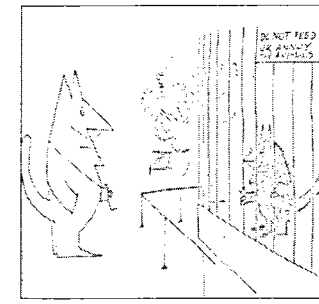
7) 이상섭, 「한국문학비평용어사전」 (서울: 민음사, 1985), p. 173.

8) 이상섭, 「한국문학비평용어사전」 (서울: 민음사, 1985), p. 88.

과 만화영상의 속성을 살펴볼 때에 양자는 각기 표현 형식을 달리할 뿐으로 다같이 작가의식을 갖고 인생의 문제를 추구한다는 점에서 공통점을 가지고 있다.[9] 필자는 문학에서 유형화 되었던 다양한 풍자 표현 기법인 비유적 표현, 상징적 표현, 수사적 표현을 적용하여 작품을 비교분석 분류해 보고자 한다.[10]

비유는(figures of speech) 서양 원어의 뜻은 자리바꿈, 옮겨 넣음이라는 뜻이며, '어떤 사물에게 다른 것에 속하는 이름을 갖다 붙이는 것'이라고 아리스토텔레스는 말했다. 즉, 다른 대상을 빌어서 표현하는 수사법으로 그 목적은 장식, 선명감, 의미의 명확성, 또는 호기심을 자극하는 수수께끼를 표현할 때 사용될 수 있다.[11] 이 비유는 문학에서만 쓰는 것이 아니라 예로부터 일상생활에서도 널리 사용해온 언어 표현이다. 비유에는 직유(直喩, simile), 은유(隱喩, metaphor), 의인법(擬人法, personification), 대유(代喩, synecdoche), 우유(寓喩, allegory), 환유(換喩, metonymy) 등의 기법들이 있는데, 여기서는 대표적인 비유법인 직유법, 은유법, 의인법 세 가지 분류로 분석한다.

1. 직유법적 표현

직유법 개념	직유법은 하나의 사물을 다른 사물과 직접 비교하는 방법으로 가장 명료하고 가장 중요한 초보적 방법이다. 원관념을 확실히 하기 위하여 보조 개념을 동원하여 등식관계 위에 놓는 방법으로 유사성만을 표현한다. 직유법은 만화영상의 형식 가운데 카툰(cartoon)에서 흔히 볼 수 있는 기법이다.
이미지	
작품소개	스타인버그(Saul Steinberg)가 1954년~60년까지 <뉴요커>(The New Yorker)지를 비롯하여 미국과 유럽의 잡지에 발표했던 드로잉과 카툰 341점을 모아 하퍼 앤드 브라더에서 펴낸 <미궁>(迷宮, 1960) 책 속의 작품이다.[12]
분석	이 작품은 사회 제도에 길들여진 동물과 그렇지 않은 야생 동물을 직접적으로 비교한다. 동물의 형상은 두 마리가 아주 닮은꼴이며, 우리 속에 갇혀 있는 야생 동물은 털이 거칠게 묘사되어 있으며 몸집이 작다. 대비적으로 길들여진 동물은 털이 없고 매끈거리며 몸집이 크다. 게다가 카메라를 들고 있으니 도구를 사용할 줄 안다. 두 마리의 동물이 비슷한 자세로 마주보며 서로를 응시하고 있고, 동물원 우리 위에는 '동물에게 먹이를 주거나 괴롭히지 말라' 라는 주의 팻말이 보인다. 실제로 야생 동물들을 잡아서 동물원 우리에 사육하면서 동물의 야생적 본능을 인위적으로 바꾸며 괴롭히는 주체는 인간이다. 동물인 인간이(실제로 인간은 동물이다) 동물원 우리에 야생동물들을 가두어 두고 우습게도 '동물을 괴롭히지 말라'는 말을 써놓음으로써 인간의 모순

9) 임청산, 「만화영상학박사론」(서울: 대훈닷컴, 2003), p.14.

10) 분류 기준은 이명섭, 「세계문학비평용어사전」(서울: 을유문화사, 1985), 권순긍, 「고전 소설의 풍자와 미학」,(도서출판 박이정, 2005), Arthur Pollard, 『풍자(Satire)』, 송낙헌 역, (서울대학교 출판부, 1979) 등의 책들을 참고하였다.

11) 이명섭, 「세계문학비평용어사전」(서울: 을유문화사, 1985), pp.103-105.

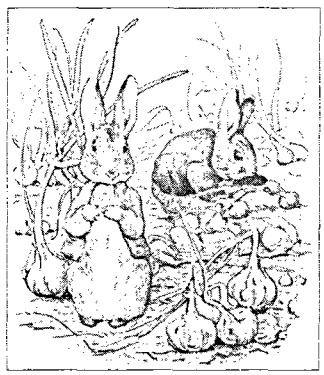
	을 직접적으로 더욱 부각시키고 있다. 이 작품은 인간 사회제도 또는 인간의 부조리함, 결함과 과오 및 모순 등을 비꼬아 풍자하고 있다. 스타인버그는 사람 모습과 사람 욕구를 가진 동물들을 그려 사회비평 방법으로 풍자를 위트(Wit)있게 잘 표현하고 있다.

2. 은유법적 표현

은유법 개념	은유는 언어사용에 있어서 전이(transference)를 뜻하는 그리스어에 어원을 두고 있다. 그것은 개념을 지칭하기 위한 구체적인 다른 개념의 물체로 치환될 수 있다. 원관념을 숨겨 놓고 겉으로는 다만 보조관념을 내어 놓는 비유법이다. 은유를 기호적 속성으로 해석하면 기호를 나타냄에 있어 기표가 언급하는 기의특성을 표면화시키는 경향이 있다. 이를 통해 기표 속에 감추어진 내적 속성과 밀접한 관련이 있다. 외연적으로 그 의미를 전달함(주지와 매체사이에서)에 있어 표면적으로 기표의 외연적 유사성과는 거리가 있다.[13] 심층적 의미가 표면적 의미를 제어한다.
이미지	
작품소개	로랑 제라 글, 모르슈완느 그림, J-P 뒤부슈 채색으로 출간된 <세상을 지배하는 개들>의 조지 부시 대통령 편이다. 만화영상의 형식 가운데 캐리커쳐이다.
분석	작품은 '부시 대통령은 아메리칸 코커 스패니얼' 로 은유하고 있다. '개 같은 놈', '개판', '개소리', '개밥' 등의 '개'라는 단어가 적용되는 은어적 표현들을 생각해 보면 아메리칸 코커 스패니얼종과 강대국 대통령이 외형적으로 닮았다는 비유이상으로 심층적 의미가 '개'로 표현되는 것은 대단히 신랄한 풍자 방법이다. 그리고 독자는 부시 대통령을 조롱(Ridicule)하며 비웃게 된다. 겉으로 드러난 '표면구조'는 '아메리칸 코커 스패니얼' 이지만, '심층구조'는 세계평화로 포장하며 방자한 야욕을 부리고, 힘의 논리로 약소국들을 괴롭히는 강대국 대통령은 성질이 고약한 사람이다 라는 의미이다.

12) 김호근,「스타인버그: 카툰의 새로운 세계」(열화당, 1986), p.100

3. 의인법적 표현

의인법 개념	의인법은 사물이나 사람이 아닌 생물에서 사람과 같은 인격을 부여하여 표현하는 비유이다. 의인법은 우리나라의 고대소설 중에서 <장끼전>, <별주부전>, <서동지전> 처럼 자연물을 인간화하여 그 성질과 동작을 표현하는 기법으로 동물 만화영상에 가장 많이 쓰이는 기법이다. 어떤 이야기를 의인기법의 우화로 표현하는 이유는 누구나 이해하기 쉽고 가볍게 읽을 수 있도록 하기 위함에 있다.
이미지	
작품소개	1902년 영국에서 컬러 인쇄로 출판된 비이트릭스 포터(Helen Beatrix Potter)의 <피터 래빗>(Peter Rabbit)은 원래는 그림책이었고, 100년이나 지난 지금까지도 만화영상,

13) 김민수, "웹 그래픽에 나타난 수사적 특성에 관한 연구", <디자인학연구>, 통권 제 51호, 2003, p.300

	캐릭터 상품, 그림책 등으로 많은 사랑을 받고 있는 작품이다.
분석	<피터 래빗>의 의인화는 사회개혁과 제도에 대한 비판보다는 다양한 개별 동물캐릭터 개인의식의 생각과 일상을 그리고 있으며, 특정 계층의 악을 풍자하기보다는, 인간이라면 누구나 지니고 있는 어리석음과 악을 동물을 통해 표현하고 있다. 그러므로 비판과 풍자의 대상이 모든 인간이 될 수 있다는 특징을 가지고 있다. 또 이솝우화를 비롯한 의인화가 동물을 사람의 의인적 수단으로 빌려 쓰고 있지만, <피터 래빗>은 의인화된 동물의 기능뿐 아니라, 동물자체의 삶과 양식 또한 동화의 대상으로 삼고 있어서 다른 의인법과는 차별된 특징을 보인다. 작가가 동식물에 대한 전문가적 지식을 갖고 있었기 때문에 그 자연과학적 지식에 근거하여 지극히 자연주의적이고 동물들이 생각할법한 상상력을 최대한 동원하고 있다. 실제 이야기 속에 등장하는 모든 동물들은 작가 자신이 농장에서 기르고 관찰했던 동물들이다.

Ⅳ. 동물 만화영상의 상징적 표현

상징(象徵, symbol)은 그 자체로서 다른 것을 대표하는 사물일체를 상징이라고 한다. 아라비아 숫자는 어떤 수량을, 한글 24글자는 각각 어떤 소리를 대표한다. 낱말들은 뜻을 대표한다.[14] 또는 본래의 고유한 의미 외에 비본래의 의미를 표현하기도 한다.

문학에서의 상징이란 어떤 대상이나 사건을 뜻하면서도 다른 어떤 것을 의미하거나 일정한 지시내용을 의미하는 단어나 어구를 가리키려고 사용하는 용어다. 즉 상징은 표기된 의미가 연상작용에 의하여 어떤 다른 것으로 대치되는 방식을 취한다. 상징은 어떤 구체적 사물이 다른 영역의 의미를 암시하거나 환기시켜 주는 방법이다. 그리하여 상징은 불가시적 세계, 미경험의 세계, 상상의 세계에 정착하게 된다. [15]

상징의 유형에는 보편적 상징(understood symbol), 관습적 상징(conventional symbol), 개인적 상징(private symbol), 구조적 상징(interrelationship), 원형적 상징(archetypal symbol)등이 있고, 이 장에서는 보편적 상징, 관습적 상징, 구조적 상징 세 가지를 작품분석해 본다.

1. 보편적 상징 표현

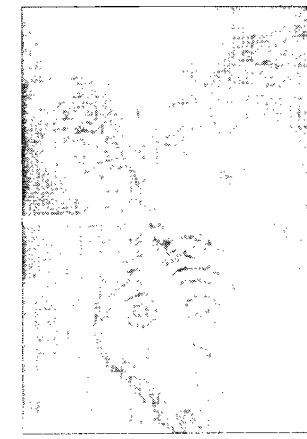
보편적 상징 표현 개념	보편적 상징은 인간의 보편적 생활 경험의 반복에 의해서 획득되는 상징이다. 이 상징은 봄을 소생으로, 꽃을 여성으로 인식하듯이 자연현상과 밀접히 관련되어 자연적 상징이라고 한다. 또한 인간체험의 반복에서 빚어진 것이므로 원형적 상징과도 밀접히 관련된다. 장미꽃이라는 심상이 정열, 또는 쉽게 사라지는 사람의 아름다움 등의 뜻을 암시하면 상징이 된다. 일반적 심상이 구체적, 감각적 사물을 환기시키는 낱말이라면, 상징은 그런 사물이 가리키는, 또는 암시하는 또 다른 의미의 영역을 나타낸다.

14) 이명섭, 「세계문학비평용어사전」 (서울: 을유문화사, 1985), pp.129-131

15) 임청산, 「만화영상학박사론」 (서울: 대훈닷컴, 2003), p.64

이미지	
작품소개	<라이온 킹>(The Lion King)은 1994년 월트 디즈니사에서 제작했던 극장용 장편 애니메이션이다. 디즈니 애니메이션 중에서 동물캐릭터들만 나오는 경우는 거의 없어서 특별했던 작품이다. 데츠카 오사무의 <밀림의 왕 레오>를 패러디한 작품이다.
분석	<라이온 킹>에선 동물들에게 사람사이에 보편적으로 의미되어진 사람 성격의 상징을 투영한다. 예컨대 사자는 용맹스럽고, 원숭이는 현명, 멧돼지는 미련함이라는 사람의 내적 성격을 부여하고, 그러한 속성에 맞는 행동들을 하고 그런 상황에 처하게 만든다. 그 속성들은 복잡 미묘한 것이 아니라 단순하고 전형적이다. 이러한 전형성으로 이 이야기가 갖고 있는 권선징악의 도덕적 교훈이 쉽게 전달된다. 그 교훈 역시 전형적이며 단순하다. 또한 극중 등장하는 임금, 스승, 공주, 신하 등의 신분의 연출도 사람이 자연스럽게 반응을 보이는 심상일 뿐만 아니라, 사람의 생활체험의 어떤 면을 환기시키는 상징노릇도 쉽게 한다. <라이온 킹>은 진정한 왕은 용맹스럽고 지혜로우며 때론 권력자는 모든 것을 가지는 것보단 희생함으로 덕망을 쌓을 수 있다는 교훈이 들어있다. 위정자가 가져야 할 덕목은 힘이 아니라 인(仁)임을 풍자하고 있다.

2. 관습적 상징 표현

관습적 상징 표현	관습적 상징은 특수한 역사적 사건이나 종교적 인습, 또는 관습적으로 널리 알려져 있는 상징을 뜻한다. 이 상징은 십자가가 구원으로 인식하는 종교적 관습과 흰옷을 한민족으로 표상하는 문화적 관습에 의하기 때문에 일상생활과 밀접하게 관련되어 있는 문화적 상징이라고도 한다. 예를 들어 국화가 동양 문화에서는 '고결함'과 관계되는 정신적인 뜻을 내포하는 상징이다. 점점 추상적 의미가 접근되어 알레고리스런 상징에 접근하게 된다.
이미지	
작품소개	<이야기 속의 이야기>(Skazka Skazok, 1979)는 러시아 작가 유리 놀슈테인(Yuri Norstein)의 대표적인 작품이다. 기법은 콜라쥬와 컷아웃 기법을 사용했고, 러시아 민담처럼 구슬프게 이야기를 들려주고 있다.
분석	<이야기 속의 이야기>는 전쟁으로 황폐화 된 러시아 조국의 슬픔과 작가의 유년 시절에 대한 아련한 향수를 '어린 늑대' 한 마리가 부르는 전통 자장가로 함축적으로 상징화 되어있다. '늑대'는 러시아 전래 민담에 자주 등장하는 동물이며 러시아를 상징하는 동물이기도 하다. 여기서 '어린 늑대'는 과거의 행복했던

	러시아 조국과 작가의 유년시절을 의미하고 있으며 이야기를 이끄는 것도 구체적인 스토리에 있지 않고 '어린 늑대'가 화면과 화면 사이를 오고 가는 유동적인 시선에 있다. 늑대는 열리지 않는 인간의 무의식을 또는 조국 역사의 기억속의 사건들을 횡적으로 배열시킨다. 상징적 이미지들로 나열된 러시아의 슬픈 역사와 국민들이 겪는 개개인의 황폐함과 삶의 과오들을 아름답고 측은하게 풍자하는 이 작품은 내적 성찰의 영상시인인 유리 놀슈테인의 인간내면을 향한 따뜻함을 느낄 수 있다.

3. 구조적 상징 표현

구조적 상징 표현 개념	구조적 상징은 작품을 구성하는 제 요소들 사이의 내적 관계에 의해서 이루어지는 상징이다. 이 상징은 문맥적 상징 또는 내면적 상징이라고도 부른다. 개인적 상징은 개인의 심리적 특징을 외부세계와 연결시키는 상징이다. 곧 시인의 독창적인 표현 습관과 의식에 의해서 이루어지는 상징이다. 예를 들면, 예이츠(W. B. Yeats)가 개인적 심리세계의 순환을 달의 변화에 대응시켰다든가, 유치환의 <깃발>도 인간 본연의 열망을 나타내는 상징으로 읽히는 것은 시인 자신의 생각이다.
이미지	
작품설명	<Maus>는 '유태인대학살'을 다룬 전위적인 만화가 아트 슈피겔만(Art Spiegelman)의 작품이다. 1992년 퓰리처상을 받았다.

분석	현대에 올수록 개인적 상징을 만들어내는 경향이 짙다. 개인적 상징은 사람들이 다 알고 있든가 짐작할 수 있는 뜻에 기초를 두지 않고, 어떤 구체적 심상을 제시하고 그것으로 하여금 지금까지 다른 사람들이 의도하지 않았던 추상적인 뜻을 암시하게끔 만들어 놓은 것이다. 이 작품은 단순히 일반 만화책으로 부르기에는 내용이 무겁다. <쥐>는 일반 만화의 극화체와는 다르게 단순하고 거친 선으로 표현하고 있다. 나오는 인물들은 몸은 사람, 얼굴은 동물들이라는 점이 독특한데, 의인화 시킨 동물들은 쥐는 유태인이고, 쥐의 천적인 고양이는 나치, 돼지는 폴란드인, 개는 미국인, 개구리는 프랑스인, 곰은 소련인으로 묘사되고 있다. '유태인 대학살'이라는 실증적인 비극적 사건을 작가는 '고양이와 쥐'의 관계로 설정해 '생존'이라는 의미를 더욱 처절하게 만든다. 그리고 각 민족을 상징하는 동물들도 만화를 읽다보면 작가가 부여한 내면적 속성들과 외면적 성격이 맞아 떨어지는 부분이 많다. 극중 인물들이 다큐멘타리적인 요소로서로 대화하면서 극을 이끌어 나가는데, 실제 아버지가 증언하듯 이어가는 유태인 대학살의 역사적 사실과 필자와 아버지인 극중 생존자와의 관계 개선 노력은 또 하나 극의 실마리를 자선전적으로 풀어 나간다. 이 작품은 작가 자신이 유태인이기 때문에 '유태인 학살'에 대한 '나치즘'을 풍자 공격한 것이 아니라 '유태인 생존자'인 아버지가 가지고 있는 모든 민족들의 이기심과 인간성 상실, 비도덕성을 풍자 하고 있다. 이 왜곡된 인물들은 시니시즘(Cynicism)적 냉소적인 염세주의, 인간적 상실과 선에 대한 불신, 도덕 원리에 대한 조소 등의 모습이 보여 진다. 시니시즘은 자신들의 이기적인 이익을 추구함에 있어서 비도덕적인 수단을 포함하는 수단들을 무도하고 제멋대로 이용하는 사람들의 특징적인 행위와 신념이라 하겠다.

V. 동물 만화영상의 수사적 표현

수사적 표현은 대개 다른 사람들을 조정하려는 의도를 가지고 말하는 사람이 실제 느낌이나 뜻을 감추거나 사실을 왜곡하기 위한 수단으로 언어를 선동적으로 사용하는 것을 의미한다. 수사학적인 언어들은 결과적으로 사실이 아니거나 오도된 것에 가깝게 파악되며 최악의 경우에는 거짓말이 되는 것이다. 이 모든 경우에 이해관계 혹은 그와 관련된 관점이 주로 이야기된다.[16]

수사적 표현은 현대적이며 앞서 사용했던 비유적 표현과 상징적 표현에 비해 언어의 더 세련된 방법들을 찾게 된다.

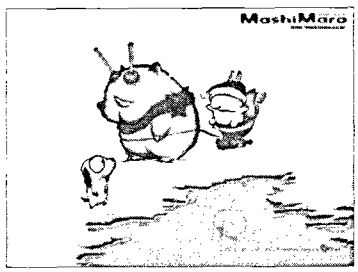
1. 아이러니(irony)적 표현

아이러니적 표현 개념	이 영어낱말은 <에이론(eiron)>이라는 그리이스말에서 유래한 것으로서, <에이론>은 고대 그리스 희극에 으레 등장하던 붙박이 인물의 하나였다. 에이론은 겉보기에는 약하고 세력도 없지만 꾀자여서 역시 희극 붙박이 인물이던 <알라존(alazon)>이라는 힘센 허풍장이를 살짝 골려주곤 한다. 겉보기에는 아무런 특별한 데가 없지만 속으로는 대단한 힘을 발휘하는 인물 <에이론>의 뜻이 아이러니라는 추상명사에 살아남아 있다. 즉 아이러니는 겉으로 나타난 말과 실질적인 의미 사이에 괴리가 생긴 결과이다.[17] 즉, 주장과 사실 사이의 괴리라는 뜻이 남아 있다. 반어(反語) 또는 비꼬는 말, 풍자의 일종으로 자기가 의도하는 뜻과 반대되는 뜻을 가진 표현이다.
이미지	
작품소개	드림웍스의 <마다가스카>(Madacascar, 2005)는 3D디지털영상 기법으로 <개미>의 에릭 다넬(Eric Damell)과 신예 감독 톰 맥그래스(Tom McGrath) 감독이 공동으로 만든 작품이다.
분석	은유가 원관념과 보조관념의 관계라면 이 아이러니는 원관념과 또 다른 원관념사이에서 이를 대체시키는 상호 배타적인 의미를 가지고 출발한다. 이 배타성은 이중적 의미 생산을 한다. 만화영상에서의 아이러니는 보통 작품자체가 전체적으로 아이러니를 담고 있는 경우가 있다. 그 예로 주인공이 자기가 체험하는 사건 또는 의도하는 일이 종국적으로는 자기가 생각하는 것과는 전혀 딴판인데도 모르고 행동하는 것이다. 이런 태도들 때문에 유머(해학)가 캐릭터 태도, 동작, 표정, 말씨 등에서 광범위하게 나타난다. 이때 유머는 동료 인간(동물상)에 대하여 선의를 가지고 그 약점, 실수, 부족함을 같이 즐겁게 시인하는 공감적인 태도가 된다. <마다가스카>는 뉴욕이라는 대도시의 생활에 흠뻑 젖어있던 사자 알렉스, 얼룩말 마티, 기린 멜먼, 하마 글로리아가 어느 날 갑자기 아프리카 인도양의 큰 섬인 <마다가스카>라는 야생의 세계에 던져지는 상황을 희극적으로 엮은 작품이다. 자신의 생활과는 정반대의 환경에 부딪친 사람들의 당황하고 실수하는 모습을 빗대어 풍자하고 있다. 이 동물은 원래 야생 생활을 하는 것이 옳은데, 동물들은 '동물원을 더 사랑하는 뉴요커'인 것이다. 여기서 아이러니가 발생하고 지적인 날카로움을 갖는 점에서 기지(機智)에 통하고, 간접적인 비난의 뜻을 암시하는 점에서는 풍자와 통하며, 표리(表裏)의 차질에서 생기는 유머를 포함하게

16) 에디트 흐뤼손 외, 「디자인 수사학」 (서울: 조형교육, 2004), p. 16.

	된다.

2. 역설(逆說, Paradox)적 표현

역설적 표현 개념	역설이란, 겉으로 보기에는 자기모순이거나 불합리한 것 같지만, 나중에 보면 이치에 맞는 진술이다. 역설은 거의 모든 시인들이 사용하지만 형이상학파 시의 종교시와 세속시에서는 핵심적인 기법이다. 반대말인 두 용어를 결합시켜 모순 어법(Oxymoron)을 만든다. 테니슨(Tennyson)의 '오 삶 속의 죽음이로다.'와 이순신 장군의 명언 중 '죽고자 하면 살 것이고 살고자 하면 죽을 것이다.' 등이 그 예이다. 역설은 현대에 와서는 수사학적 비유법에서 확대시켜, 일상 지각들이나 진부한 견해들을 제한한 말들을 모두 포함시켰다.
이미지	
작품소개	2000년 엽기 토끼 시리즈인 <마시마로>(Mashi Maro) 로 플래시 컴퓨터 툴로 제작되었다. 제작자인 김재인이 만화영상 전공 학생시절에 만들어 화제가 되기도 했다. <마시마로>는 인터넷상에서 만화영상 소스가 어떻게 활용될 지를 보여주는 사례가 되었다.
분석	'고통스럽다든가 파괴적이 아닌 결함 또는 추악함'을 다루는 것이 희극이라고 아리스토텔레스는 정의하였다. 또한 그는 희극의 인물은 평균적 인간보다 저급한 인물이라고 하였다. 인물이 평균적 인간이상이라면 위인, 영웅이 되기 쉽고, 결함 또는 추악함이

17) 이상섭, 「한국문학비평용어사전」 (서울: 민음사, 1985), p. 188.

	고통스럽든가 파괴적이면 심각하고도 우울한 이야기가 되기 쉽다.[18] 2000년도에 인터넷상에서 유행되었던 엽기(獵奇)코드의 대명사였던 <마시마로>는 위의 아리스토텔레스의 인물상을 전복시키는 일을 만들었다. 아기처럼 생긴 귀여운 아기 토끼가 일반인들의 기존 상식을 역전시켜 웃음을 유발시켰다. 귀여운 생김새와는 달리 기괴한 것이나 이상한 일에 강한 흥미를 가진 이 토끼는 작가의 의도와는 다르게 '엽기 토끼'라 네티즌들은 명칭했고, 블랙 유머 (Black Humour)로 그 위트는 신랄하고 유머는 풍자적이다. '엽기 코드'는 일종의 '병든 농담' 같아 일반적으로 받아들여지고 있는 사회적 규범과 이상을 경멸하는 태도가 보여 진다. 그렇다고 해서 냉소적 풍자는 반드시 약점이나 악덕은 아니다. 일반적으로 인정된 규준이나 인간 행위의 천부적 선(善)에 대한 회의를 보여줄 수 있다.

3. 패러디(parody)적 표현

패러디적 표현 개념	패로디는 보다 문학적 내지 언어유희적 아이러니의 한 형식이다. '태산이 높다 하되 하늘 아래 뫼이로다'에 대하여 '콧대가 높다 하다 얼굴 속에 콧대로다, 꺾고 또 꺾으면.....'식으로 장난을 치면, 한국시조에 대한 교양이 있는 사람은 금방 그 아이러니를 알아차린다. 이처럼 특수한 교양, 즉 문화적 내지 사회적 문맥이 배경으로 되어 있는 아이러니는 보다 고급한 차원에서 사용된다.[19] 익살 · 풍자 효과를 위하여 원작의 표현이나 문체를 자기 작품에 차용하는 형식, 문학 · 음악 · 미술 분야에서 그 형식을 볼 수 있다. 패러디는 단순한 모방이 아니라, 패러디의 대상이 된 작품과 패러디를 한 작품이 모두 새로운 의미를 가지게 된다는 점에서 표절과 구분된다. 어떤 인기 작품을 변경시키거나 과장하여 익살 또는 풍자의

18) 이상섭, 「한국문학비평용어사전」 (서울: 민음사, 1985), p. 303.

	효과를 노린 경우가 많다.
이미지	
작품소개	드림웍스에서 2004년도에 3D디지털영상 기법으로 만든 <슈렉 2>(Shrek 2)이다. 원작은 윌리엄 스타이그의 <슈렉> 동화책이며, 캐릭터 구성의 유머감각이 탁월하다.
분석	<슈렉>은 작품 전체적 코드가 패러디에 맞춰 있어 모든 장르의 영화, 동화, 만화영상 등을 패러디했던 작품이다. 더욱이 경쟁사인 디즈니 제작사가 만들었던 주인공들을 모두 우스꽝스럽게 표현하고 연기시키고 있어 냉소주의(Cynicism)적 비웃음이 많이 드러났던 작품이다. 이때 풍자적 조소의 대상은 흉내 내고 있는 작품이나 장르일 수도 있고 그 모방이 어울리지 않게 적용되는 내용일수도 있으며, 혼히 이 둘을 합친 것일 수도 있다. <슈렉 2>에서의 히어로는 전편의 피오나 공주와 슈렉이 아니라 '장화신은 고양이' 이다. 샤를 페로의 원작 동화인 <장화신은 고양이>를 패러디했고, 고양이를 사람처럼 표현하기 위해 많이 공을 들였다. 기존의 문학 작품이나 문학 장르의 내용(캐릭터구성)이나 양식을 흉내냈지만, 그 형식 및 문체 그리고 내용이 서로 우스꽝스럽게 어울리지 않도록 함으로써 그 모방을 재미있게 했다.

19) 이상섭, 「한국문학비평용어사전」(서울: 민음사, 1985), p.200

Ⅵ. 결론

본 논문에서는 만화영상매체에 동물이 적용되었던 작품들을 '풍자'적 속성에 맞추어 자료 분석을 시도해 보고, 언어 양식의 문학에서 정의되었던 다양한 풍자적 표현 기법인 비유적 표현, 상징적 표현, 수사적 표현 등을 적용하여 풍자 작품을 분석해 보았다.

동물 만화영상의 풍자는 거의 대부분 이야기나 캐릭터의 '웃음'과 '유머'와 밀접하게 연결되어 있고, 다양한 작품들을 통해 그 속에 감추어져 있는 풍자 전략들과 풍자 층위가 뭔지를 알아내는 작업은 흥미롭고 재미있었다.

그러나 모든 문화가 현대로 들어서면서 종합적이고 다중적인 양상을 드러낸다. 만화영상도 그 대표적인 매체여서 기존의 문학에서 다루었던 풍자적 표현 기법의 방법만으론 만화영상을 포괄적으로 통찰력 있게 분석하지 못한다. 이 논문에서 다룬 분석법은 문학 양식에 기술되었던 풍자 속성의 일부분 표현법만 적용 분석을 시도해 보았고, 또한 종합 커뮤니케이션 예술인 만화영상매체만의 차별화된 세밀한 분석법을 제시하지 못한 것이 한계점이다.

그리고 '만화'와 '애니메이션'을 간단하게 아우르는 간략한 역사적 배경의 서술이 '만화'에 치우쳐 있음과 동물 이미지의 역사적 배경 서술에 있어 서양문화중심의 간략한 서술이라는 점도 아쉬움을 남긴다. 동양권의 역사적 자료들을 찾고 축적시키는 일도 필요하리라 본다.

현대 만화영상은 과거 문학이 사회적 역할을 담당하였던 삶의 문제와 인생의 활로를 이야기로 감상자에게 제시하고 있으며, 근대이후부터는 시각 이미지 예술로서 과거 회화가 제공하였던 문화적 역할을 담당하고 있다. 이처럼 만화영상은 문학과 이미지, 또는 글과 그림이라는 절묘한 결합이 현재 최첨단 기술과 과감하고 밀접하게 병행되고 있어 매우 진취적인 매체임이 분명하고 그 발전가능성은 다른 학문과의 밀접한 접목에서 더욱 발전하리라 기대해 본다.

동물 만화영상의 풍자적 맥락을 찾아보면서 발견되었던 점 중 하나는 과거에는 동물들이 이야기들 속에 등장하여 인간의 허점을 보여주고 교화시키는데 주력했다면, 현대는 인간의 상상력을 키우고 동물을 다른 요소로 만드는데 더 주력을 한다는 사실이다. 문화가 산업화 되면서 풍자적 속성이 점차 사라지고 오락적 관심과 산업에만 초점이 맞춰지는 현상을 많이 볼 수 있었다. 오락적 코메디만을 양상하고 풍자의 의미를 잃는다면 공허한 웃음이 된다.

외국에 비해 한국에서 창작되는 만화영상 동물 캐릭터들은 인간적인 내러티브와 인간적인 성숙에 비중을 두지 않고 표층적인 비쥬얼에만 신경을 쓰는 경우가 많다. 외국의 만화영상의 동물들에 비해 그림 디자인이나 그 내용이 심층적으로 완숙되지 못한 경우도 많다. 단순한 캐릭터 상품으로만 이해하는 공허한 동물캐릭터가 아닌 세밀한 웃음과 풍자 정신을 되찾는 작업이 필요하다.

본 논문의 자료들이 만화영상에 창작되는 동물 캐릭터들의 내적인 풍자 속성의 이야기 생산 및 그 의미작용에 대한 기초 자료들을 제시하리라 기대해본다.

참고문헌

강선구, "동물우화소설과 동물동화의 대비적 고찰", 인천대대학원 석사논문, 2001

권순긍, <고전 소설의 풍자와 미학>, 도서출판 박이정, 2005

김경민, "미야자와 겐지의 동화연구", 중앙대대학원 박사논문, 2004

김민수, "웹 그래픽에 나타난 수사적 특성에 관한 연구", 디자인학연구, 통권 제 51호, 2003

김호근 역, <스타인버그>, 열화당, 1986

모르슈완느 그림, <세상을 지배하는 개들>, 이승재 역, 문학세계사, 2003

박혜림, "동물 이미지를 통한 회화적 표현연구", 신라대대학원 석사논문, 2003

박효진, "풍자적 표현연구", 이화여대 대학원 석사논문, 2002

박홍규 저, <오노레 도미에>, 소나무, 2000

에디트 흐뤼손, 헤르트 스탈 엮음, <디자인 수사학>, 강현주 역, 조형교육, 2004.

이규항, "살뜨이꼬프-시체드린의 풍자동화 연구: 동물의 알레고리 형상을 중심으로", 고려대학교 대학원 석사논문, 1992

이명섭, <세계문학비평용어사전>, 서울: 을유문화사, 1985

이상미, "유아를 위한 일러스트레이션의 동물 표현 연구", 이화여대 디자인대학원 석사논

문, 2001

이상섭, <한국문학비평용어사전>, 서울: 민음사, 1985

임청산, <만화영상학박사론>, 대훈닷컴, 2003

임청산, <만화영상예술학>, 대훈닷컴, 2003

임청산, <만화영상예술사>, 대훈닷컴, 2004

임청산, "한미일 만화영상 관련학과의 교육과정 비교연구", 제3차 문화콘텐츠산업포럼, 2004

Champfleury, *Histoiredela Caricature*, 정진국 역, 『풍자예술의 역사; 고대와 중세의 패러디 이미지』, 까치, 2001

Hoff, Syd, *Editorial and Political Cartooning*, Stravon Educational Press: New York, 년도

Janson, Horst Wodemar, *A Basic History of Art*, 『서양미술사』, 이환 역, 미진사, 1984

Pilling, Jayne, *2D and beyond*, 김세훈, 한창완 역, 『21세기 애니메이션의 혁명가들』, 한울, 2002

Philippe, Robert, *Political Graphics*, Phaidon, 1982

Pollard, Arthur, *Satire*, 송낙헌 역, 『풍자』, 서울대학교 출판부, 1979

ABSTRACT

A Study on Satirical Expression of Animal Cartoon & Animated Cartoon

Lee, Hwa-Ja

Cartoon & Animated cartoon is consists of imaginal attributes and linguistic attributes, and it is closely connected with humor and satirical contents. And then various expressions using animals as matter communicate satirical attributes of a satire strongly and easily. On this article, techniques of satirical expression using animals in Cartoon & Animated cartoon media are studied and analyzed. By the method, it looks around briefly beginning from primitive cave paintings of the prehistoric age to various contemporary Cartoon & Animated cartoon character industries as historical background of Cartoon & Animated cartoon, and also arranges various types that literary expression and representation for visual arts of animal description as satirical expression using animal. Finally, it tries to analyze works inquiring satirical expression techniques - metaphorical expressions, emblematic expressions, figure of speech and so forth - on literature. This attempt aims for presenting a basic analysis method that connecting and combining Cartoon & Animated cartoon media with humanistic classification and making database of existing data. These accumulated data will indicate detailed information about story production of created animal characters' internal satire attributes in Cartoon & Animated cartoon and the action of meaning.

Key Word : Animal, Cartoon & Animated Cartoon, Satirical expression technique

이화자
동주대학 캐릭터·애니메이션 학과 초빙교수
(604-715) 부산광역시 사하구 괴정동 산15-1
Tel : 051-200-3324, 051-200-3276
hwa28@dreamwiz.com