‘자동기술법’에 의한 캐릭터 디자인 개발에 관한 연구

The creating of character design by ’Automatisme’

주저자: 김수화

동서대학교 시각디자인전공

Kim Sue-Hwa

Dong-seo University

교신저자: 김정명

보도리디자인

Kim Jung-Myung

Bodori Design

1. 서 론

2. 무의식의 표현과 '자동기술법'

2-1. 의식과 무의식
2-2. 무의식의 내적 표현
2-3. 무의식의 시각적 표현 '자동기술법'

3. '자동기술법'을 통한 캐릭터 디자인 형성

3-1. 정신질환자 작품에서의 캐릭터 형성
3-2. 초현실주의 작품에서의 캐릭터 형성

4. '자동기술법'에 의한 캐릭터 디자인 분석

4-1. '우유각 소녀와 친구들'의 캐릭터 형성
4-2. '악동캐릭터'의 캐릭터 형성 및 분석
4-3. '어린왕자'의 캐릭터 형성 및 분석

5. 자동기술법에 의한 캐릭터 디자인 개발

5-1. '왕따클럽'의 형성 배경 및 과정
5-2. '왕따클럽'의 캐릭터 분석

6. 결 론

참고문헌

논문요약

본 연구는 캐릭터 디자인의 방법으로 무의식의 시각적 표현이자, 초현실주의 작가들의 표현행위로 잘 알려진 '자동기술법(Automatisme)'을 통한 캐릭터 디자인 개발에 관한 연구이다.1)

작가의 개인적 무의식을 통해 형성된 캐릭터는 개성적이면서도 그가 속한 문화와 집단의 정서를 반영하게 되는데, 이에 성공한 캐릭터는 대중의 공감과 사랑을 얻어 '장기캐릭터(long-term character)'라 불리며 폭넓게 성장하고 장수한다.2)

본 연구는 먼저 무의식의 표현 및 '자동기술법'에 대한 이론을 기술하고, 정신질환자 및 초현실주의자의 작품에서 '자동기술법'에 의한 캐릭터 디자인의 개발 근거를 제시한다. 다음으로 성공한 캐릭터 디자인의 형성 과정과 그 캐릭터에 대한 분석을 통해 '자동기술법'을 활용한 캐릭터 개발의 과정을 파악한 후, 본 연구자의 무의식에 대한 '자동기술법'을 통해 '왕따클럽' 캐릭터들이 형성되는 과정을 기술하고 그 결과로서의 캐릭터를 개발, 제안한다.

이 연구를 통해 '자동기술법'을 활용한 무의식의 시각적 표현이 캐릭터 디자인을 개발하는 독창적인 한 방법임을 구체적으로 밝힌다.

주제어

자동기술법, 장기캐릭터, 무의식의 시각적 표현

Abstract

This research is unconscious visual expression and research about character design formation possibility through 'Automatisme' known well as expression conduct of surrealism writers by method of character design.

On the Character designed through private unconscious of designer, he reflects emotion of culture under the rule of his society and unconscious of group. The character that succeed hereupon gets public's sympathy and love, and is called 'Long-term character' and grows comprehensively and lives long.

This study is processed by four steps. First, It describes the expression types of unconsciousness and theory about 'Automatisme'. Second, It finds the

1) 두산백과사전 EnCyber & EnCyber.com, Automatisme, http://100.naver.com/100.nhn?docid=116048. 시인이자 평론가인 앙드레 브르통은 초현실주의의 이름 아래 무의식을 계기로 한 시나 그림이야말로 진실의 과정이 기록되는 것임을 주장했다.
2) 박성은, 한국 캐릭터 일러스트 정체성 연구: 팬시캐릭터를 중심으로, 서울산업대학교 산업대학원 석사학위논문, 2005, 9p

possibilities of creating new characters from mental patient's works and the surrealism works formed by 'Automatisme'. Third, It discovers by analyzing the creating processed character itself of succeeding character design, which is made by 'Automatisme'. Finally it proposed the creating process and design character 'Wangta-club' made by researcher, myself with 'Automatisme'

This 'Wangta-club' character shows the possibility of character design by 'Automatisme' as a creative character design process.

Keyword

Automatisme, long-term character, visual expression of the unconscious

1. 서론

캐릭터란 우리의 꿈과 이상의 세계를 실현하는 매개체로, 각종 미디어를 통해 형태를 달리하며 우리 삶 곳곳에서 살아 숨 쉬는 생명체이며, 막대한 이윤을 창출하는 상품이기도 하다.

근래에는 수많은 캐릭터들이 여러 매체를 통해 등장하지만 대부분은 잠시 존재하다가 사라진다. 반면 성공적인 캐릭터는 대중의 관심과 호응 속에서 폭넓게 성장하고 발전한다. 이 '장기캐릭터'의 공통점은 캐릭터 고유의 개성이 강하면서도 캐릭터에 표현되어진 작가의 개인적 무의식의 세계가 캐릭터의 소구대상인 대중과 공감하기 때문이다.3)

연구의 방법으로 첫째, 무의식의 표현을 '무의식의 내적 표현'과 '무의식의 시각적 표현'으로 나누어 살펴보고, 이 중 무의식의 시각적 표현 방법인 '자동기술법'에 대해 살펴본다.

둘째로 정신질환자의 작품과 초현실주의의 작품 분석을 통해, '자동기술법'을 활용한 캐릭터 디자인의 개발 근거를 제시한다.

셋째로 '자동기술법'을 통해 캐릭터가 형성되는 과정을 밝히기 위해, 전 세계적인 동화 '어린왕자'의 캐릭터를 대상으로, 작가 개인의 무의식과 경험의 소산인 캐릭터가 어떻게 시대상과 문화를 반영하고 대중의 삶과 호흡하는지를 밝힌다.

넷째로 '자동기술법'을 통한 연구자의 캐릭터 디자인의 형성 과정 및 결과물을 제안함으로 '자동기술법'을 활용한 캐릭터디자인을 개발한다.

3) 박성은, 한국 캐릭터 일러스트 정체성 연구: 팬시캐릭터를 중심으로, 서울산업대학교 산업대학원 석사학위논문, 2005, 9p

2. 무의식의 표현과 '자동기술법'

2-1. 의식과 무의식

인간의 정신을 집이라고 가정하면 의식은 우리가 생활하며 인지하는 장소다. 무의식은 깊은 지하실과 다락같은 곳으로 그곳에 가려면 사다리가 필요하다. 무의식은 방대한 이미지의 창고로, 자유연상법, 자동기술법, 최면 등은 그 곳에 올라갈 수 있는 방법, 즉 사다리이다.4) 이 사다리를 통해 무의식은 모습을 드러낼 수 있는 것이다.5) 잠재된 무의식은 우뇌의 시각적이고 전체적인 이미지 사유 처리과정을 간직하고 있다.6) [그림1]은 의식과 무의식의 관계를 그림으로 설명한 것이다.

[그림 1] 의식과 무의식의 구조

2-2. 무의식의 내적표현

무의식의 내적표현을 가능하게 하는 방법에는 최면술, 자유연상, 꿈의 해석 등이 있다. 정신분석의 창시자 프로이트(Sigmund Freud)는 정신분석 및 치료에 있어 환자의 무의식을 아는 방법으로 최면술을 사용했으나 모든 환자들에게 적용하기 힘들었다. 그는 무의식에 대한 다른 방법을 구하기 시작했으며, 마침내 '자유연상'으로 알려져 있는 정신분석 기법을 만들어냈다.7) 편히 소파에 누워 무엇이라도 마음이 내키는 대로 이야기하게 하는 이 방법으로 프로이트는 환자의 일견 혼란된 사고의 계열 중에서 강한 감정적인 충동과 마음의 갈등의 원인을 추적할 수 있었다.8)

4) 루스 베리 지음 이근영 옮김, 30분에 읽는 프로이트, 중앙 M&B, 2003, 69p
5) 강선영, 자유로운 드로잉을 통한 무의식의 형상화 표현 연구, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2005, 3p
6) 필 멀런 지음 이세진 옮김, 무의식, 이제이 북스, 2004, 81p
7) 두산백과사전 EnCyber &EnCyber.com, 자유연상법(free association), http://100.naver.com/100.nhn?docid=131859
8) 한국일보, 마음의 세계, 한국일보 타임라이프, 1987, 84p

2-3. 무의식의 시각적 표현 '자동기술법'

초현실주의를 이끌어간 주요기법인 '자동기술법'은 프로이트의 자유연상법에서 착안해낸 것으로, 순수한 심적 자동작용으로 모든 이성적 사고에서 벗어나 인간내면의 내적 주제를 찾는 즉흥성이 강조된 기법이다.[9] '자동기술법'은 이성과 관념을 벗어던지고 마음의 움직임을 따라 자신의 오감을 내맡긴 채로 그것에 빠져들 듯 무의식의 재료를 만나게 해 준다.[10]

3. 자동기술법을 통한 캐릭터 디자인 형성

3-1. 정신질환자 작품에서의 캐릭터 형성

[그림 2]와 [그림 3]은 정신질환자가 '자동기술법'을 이용하여 자신의 무의식을 그림으로 옮긴 것이다. [그림 2]는 부친에 대한 성적 동경으로 인해 죄악감에 시달리는 소녀가 그린 아버지의 초상화인데, 부친의 성적 심볼을 상징하는 수탉, 야누스와 같은 부친의 얼굴, 잘못된 욕망으로 인해 억압된 자신을 표현한 작고 초라한 나무와 한 송이 연약한 꽃등에서 캐릭터로서의 표현 근거를 찾을 수 있다.

어머니에 대한 성적 집착으로 인해 괴로워하는 20세의 청년의 밀폐된 내면을 표현한 [그림 3]에서, 여성상을 형성하고 있는 유방을 상징하는 비둘기의 다양하고 단순화된 형태를 통해 캐릭터화된 시각적 표현의 예를 찾을 수 있다.[11]

[그림 2] 정신질환 소녀의 작품

[그림 3] 정신질환 청년의 작품

3-2. 초현실주의 작품에서의 캐릭터 형성

초현실주의 회화는 눈에 보이는 현실적인 세계뿐 아니라 인간의 무의식 안에 존재하는 인간본성의 순수함을 회화를 통해 표출하는 과정에서 무의식의 실체를 찾을 수 있다.[12] 작가들은 구속되지 않은 진실을 추구하기 위해 의식의 흐름에 의한 '자동기술법'을 실험하였다.[13]

[그림 4]는 후기 표현주의의 대가이자 초현실주의의 문을 연 화가 마르크 샤갈(Marc Chagall)의 회화 '곡예사'이다. 샤갈의 무의식은 유태인 의식, 성서, 어린 시절 살았던 러시아의 마을로 이루어져 있으며, 그의 회화에서 등장하는 암소는 조국·어머니·연인을, 수탉은 남성·태양·속죄를 위한 희생 제물, 예수를 부인하는 성 베드로 등을 상징한다.[14]

'곡예사'에서는 의인화된 수탉이 이 그림의 주연 캐릭터로 등장한다. 곡예를 하듯이 위태로운 수탉은 이 그림을 그린 시점이 샤갈의 인생에서 중요한 시작임을 의미하고 있으며, 그림 곳곳에서 조연캐릭터 역할을 감당하는 암소, 무희, 바이올린 켜는 사람 등의 캐릭터화된 상징물을 볼 수 있다.

[그림 4] 샤갈, '곡예사' 1943

[그림 5] '곡예사'의 주연 캐릭터

4. '자동기술법'에 의한 캐릭터 디자인 분석

4-1. '우유각 소녀와 친구들'의 캐릭터 형성

드로잉 아티스트 홍학순의 작가명이기도 한 '우유각 소녀'는, 각진 얼굴로 인해 생긴 작가의 별명 '우유각'에, 자주 얼굴이 발개지는 습관으로 인해 얻은 별명인 '소녀'를 합해서 캐릭터의 이름으로 만들만큼 작가 개인의 성격과 무의식에서 발현된 캐릭터다.[15]

---

9) 이은주, 초현실주의의 창작과정과 작품에 나타나는 미술치료 요인고찰, 원광대학교 보건환경대학원 석사학위 논문, 2004, 20p
10) 강선영, 자율적인 드로잉을 통한 무의식의 형상화 연구:본인의 작품을 중심으로, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2005, 22p
11) 위의 책, 22p
12)오세화, 초현실주의 미술의 무의식 표현에 관한 연구, 한남대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2005, 2p
13) 필립 B 멕스 지음 월간 디자인 편집부 옮김, 그래픽 디자인의 역사, 디자인하우스, 1985, 285p
14) 다니엘 마르슈소 김양미 옮김, 샤갈-몽상의 은유, 시공사, 2007, 41p
15) 조윤석, 김중혁 지음, 놀이터 옆 작업실, 월간미술, 2005, 110p

이 캐릭터는 작가 스스로 '전봇대의 뿌리'라고 부르는 원에서 탄생했으며[그림 6] 마치 생물체처럼 드로잉이 저절로 자랐다. 이후 '전봇대의 뿌리'를 통해 말, 닭, 즐거운 여자, 개, 토끼, 더기가 탄생 되었으며, 이들은 '우유각 소녀와 여섯 친구들'이라는 캐릭터 군을 형성하며 서로 관계하고 이야기를 만들면서 스스로 성장해 나간다[그림 7].[16]

이 키덜트(kidult)[17]적인 캐릭터들은 인터넷 블로그의 다이어리를 통해 자신들의 일상을 공개하며, 온라인상에서 또 다른 일상을 살고자 하는 대중의 성향을 대변하며 마니아와 함께 커뮤니티를 형성하고 있다.[18]

[그림 6] '우유각 소녀' 캐릭터의 자궁 '전봇대의 뿌리'

[그림 7] '우유각 소녀와 여섯 친구들'

4-2. '악동캐릭터'의 캐릭터 형성 및 분석

일본 네오 팝(Neo Pop) 세대의 대표작가 요시토모 나라(奈良美智)의, 반항적이고 때로는 사악해 보이기까지 하는 '악동캐릭터'의 표정에서 우리 내면에 감춰진 두려움과 고독감, 반항심, 잔인함 등 복잡한 현대인의 감정을 읽을 수 있다.[19]

[그림 8] '악동캐릭터', 2003

[그림 9] '악동캐릭터'의 초기 드로잉, 1993

이런 양면성을 통해 작가는 자신의 감정을 숨기고 '포커페이스'로 살아야 하는 현대인의 속내를 직설적으로 드러내고 있다.[20] [그림 8, 9].

도시생활을 경험하지 못한 채 이로사키의 빈집에서 홀로 그림을 통해 자신의 존재를 확인한 작가의 어린시절 외로움이 반영된 악동 캐릭터는, 대중문화의 정서를 바탕으로 일본과 서양미술사를 아우르는 예술 전통에 대한 애착, 어린 시절의 목가적 추억, 청소년기부터 심취해온 저항과 자유를 노래하는 펑크 등을 포괄하는 그의 폭넓은 관심을 담고 있으며, 이는 장르와 영역의 경계를 초월한 현대미술의 한 특성을 잘 보여준다.

그는 대중문화를 성공적으로 포용한 일본 현대미술의 대표작가로 최근 세계 미술계에서 크게 주목받고 있다.[21]

4-3. '어린왕자'의 캐릭터 형성 및 캐릭터 분석

성공적이고 문화적 영향력이 있는 캐릭터는 그 캐릭터의 성격이 개인의 고유성과 독창적 세계를 표현할 뿐만 아니라 그가 속한 문화와 집단의 세계를 반영한다. 프랑스 소설가 셍떽쥐베리(Antoine Marie Roger de Saint-Exupéry)의 '어린왕자'는 인류 역사상 가장 비극적인 시기인 세계 2차 대전 기간 동안 쓰여진 동화로, 작가의 개인사가 반영된 그의 캐릭터들은 시대상을 포용하며 비판하고 있지만 전반적인 내용은 매우 아름답다.

어른의 모순점을 지적하고, 어른이 된다는 문제를 심도 있게 다루며 어른과 어린이의 환유(換喩, metonymie)[22]를 암시하는 이 동화는 전 세계 판매부수가 일억 부에 육박하는 것으로 추산된다.[23]

[표 1]은 어린왕자에 등장하는 주요 캐릭터를 통한 작가 개인 무의식, 시대적 상황, 집단의식 등을 분석한 표이다.

캐릭터 종류	캐릭터 분석
어린왕자	작가 셍떽쥐베리의 무의식에 존재하는 어린 셍떽쥐베리다. 어린왕자는 때 묻지 않은 인간 내면의 순수와 본래의 마음을 반영한다. 생떽쥐베리에게 있어 어린왕자는 자신의 분신이기도 하다.

16) 조윤석, 김중혁 지음, 놀이터 옆 작업실, 월간미술, 2005, 110p
17) 두산백과사전 EnCyber & EnCyber.com, 키덜트족, http://100.naver.com//100.nhn?docid=767549
18) 홍학순, hakpage studio, http://www.hackpage.net/, 2008
19) 나라요시토모, http://www.happyhour.jp/, 2008
20) 홍경한, 미술과 비평, http://blog.naver.com/pieta999.do
21) 에이엠 코리아, 나라 요시토모, http://www.amkorea.com/
22) 김화영 지음, 어린왕자를 찾아서, 문학동네, 2007, p57
23) 위의 책, p7

장미꽃	작가의 아내 콘수엘로를 상징하는 장미꽃은 매우 아름답지만 까다롭고 변덕이 심하며 이기적이다. 장미꽃과 어린왕자의 관계와 대화에는 작가의 아내에 대한 화해와 사랑의 약속이 담겨있다.24)
여우	여우는 친구의 중요성을 상징하는 캐릭터다. 사랑하는 것은 길들이는 것이라는 진리를 진실한 친구의 입장에서 담담히 이야기 해주는, 이상적인 친구다.
바오밥나무	이 동화가 쓰일 당시의 세상은 히틀러의 전성시대였다.25) 바오밥나무는 빠르게 세상을 지배하가는 히틀러의 나치당에 대한 두려움과 파시즘에 대한 경각심을 일깨우는 상징물로서의 캐릭터이다.
임금님	이 캐릭터는 무엇이든 자신의 권력으로 지배하려고 든다. 인간의 지배욕의 상징물인 이 캐릭터는 삶에 있어서 권력욕이 얼마나 덧없는 것인지를 나타내고 있다.
허영심 많은 사람	이 캐릭터는 자아도취적, 개인주의적 개인의 행태를 표현하며, 문화적 허영에 사로잡힌 현대인의 집단무의식을 잘 표현하고 있다.
사업가	금전적 행위만을 소중히 여기고 금전적 숫자에 의해 감정이 좌우되는 '사업가'는 물질만능주의에 의해 가치기준을 빼앗긴 기성세대를 상징한다.26)
술꾼	중독자의 자기 기만과 전형적인 중독의 논리를 잘 보여주는 이 캐릭터는 가치 상실의 시대에서 무엇인가에 중독되어 있는 현대인의 삶을 잘 표현하고 있다.27)
불 켜는 사람	작가가 어린 시절을 보낸 생모리스 성의 점등인을 모델로 한 이 캐릭터는28) 자기 주장이 없고 어리석을 정도로 자신의 일을 수행하면서도 그 일을 통해 삶의 의미를 발견하지 못하는 안타가운 평범한 가장의 심리를 잘 반영한다.
지리학자	지리학자는 직접 경험하지 않은 모의 체험을 통해 얻은 지식을 자신의 경험보다 소중하게 여기는 지식인의 모순점을 지적하는 캐릭터이다.

[표 1] '어린왕자'를 형성하는 캐릭터 분석

5. 자동기술법에 의한 캐릭터 디자인 개발

5-1. '왕따클럽'의 형성 배경 및 과정

정신질환에 시달리던 2003년 4월, 무의식의 '자동기술법'에 의한 드로잉을 시작한 연구자의 초기 드로잉은 어둡고 기괴했다. 드로잉의 양이 늘어나면서 연구자의 드로잉은 점차 캐릭터로서의 성격을 가지며 생장하여 독립적인 캐릭터로 형성되었다.

[그림 10]은 '왕따클럽' 캐릭터의 태아기 모습이다. 제일 위층은 연구자의 의식 세계에 해당하며 그 아래층들은 무의식 세계에 해당한다. 의식 층의 쪼개진 하트는 후에 '마음이'로 성장한다. 중간층의 눈이 잔뜩 달린 괴물은 연구자의 분신이자 무의식적 자아인 '노란인간'의 태아 이미지이며, 제일 아래층의 별이 가득한 밤하늘은 캐릭터의 주된 세계인 '우주공간'과 '소행성'을, 그 오른쪽은 '달걀귀신'의 태아 이미지를 각각 보여주고 있다.

[그림 10] 김정명 내면의 캐릭터 태아기 분석, 2003

이 혼란된 무의식적 드로잉은 시간을 거듭하며 각각의 캐릭터를 탄생시켰고, 각 캐릭터는 분화되고 성장되어 마침내 '왕따클럽'이라는 캐릭터 군으로 형성되었다.

24) 김화영 지음, 어린왕자를 찾아서, 문학동네, 2007, 44~53p
25) 위의 책, 73p
26) 데이비드 캘러헌 지음 강미경 역, 치팅컬쳐, 서돌, 2008, p142~146
27) 크레이그네켄 지음 오혜경 역, 중독의 심리학, 웅진지식하우스, 2008
28) 위의 책, p37

5-2. '왕따클럽'의 캐릭터 분석

1) 왕따로봇

'왕따로봇'은 '왕따클럽' 최초의 캐릭터로, 작가의 어둡고 외로운 과거 경험과 삶을 반영한다[그림 11]. 겉모습은 로봇이지만 가슴 속에 사람의 심장을 가진 '왕따로봇'은 사랑을 갈구하며 살지만 많이 받지 못해서 언제나 비실비실하다. '로봇'인 이유도 스스로의 힘만으로는 생존할 수 없는 작가의 무의식과 자아를 대변한다[그림11]. 잘못 태어나 세상에서 버림받고, 소외되고, 동떨어졌다고 느끼며, 자신의 방식으로 다른 사람을 사랑하려 하지만 매번 뜻대로 잘 되지 않는 '왕따로봇'은 이러한 점에서 팀 버튼 감독의 영화 '가위손'의 주인공 '에드워드'와 닮았다.[29]

'왕따로봇'이 캐릭터로서 가장 처음 등장한 작품 '우리는 모여 있어도 외로워[그림 12]'는 같은 시간, 같은 장소에 있지만 소통에 문제를 겪는 현대인의 외로움을 반영한다.[30]

[그림 11] 캐릭터 '왕따로봇'

[그림 12] 우리는 모여 있어도 외로워, 2003

2) 물음표 상자

'물음표 상자'는 작가의 캐릭터 중에서 유일하게 의인화 되지 않은 캐릭터이다[그림 13]. '물음표 상자'는 '상자'처럼 보이는 사물의 형태를 하고 있으며, 그 내부는 비어 있으면서도 다양한 심상을 담고 이야기를 만들어간다.

'물음표 상자'의 속은 텅 비어있으나 때때로 무언가가 그 안에서 빠져 나오는 것을 보면 일면 그렇지도 않아 보인다. 마치 사람처럼 속을 알 수 없고, 그의 이야기는 있는데 정체는 알 수 없다[그림 14, 15]. 해체된 기준 속에서 불확실성을 안고 살아가는 현대인의 모습과 닮았다.[31]

[그림13] 캐릭터 '물음표 상자'

[그림 14] 물음표 상자의 정체, 2007

[그림 15] 나의 본성은 무엇인가?, 2008

3) 노란인간

'노란인간'은 '자동기술법'에 의한 드로잉을 시작한지 3개월 후에 형성된 캐릭터로, 이름에서 알 수 있듯이 몸 전체가 노란색인 인간의 형상을 하고 있다[그림 16]. 노란색은 중국에서는 고귀함을 나타내는 색이면서도, 따뜻한 느낌과 차가운 느낌을 동시에 갖는 중성색으로, 고귀한 존재이면서 동시에 모호한 인간의 본질을 나타낸다.[32]

남자도 여자도 아닌 중성적 성향의 가냘픈 외모에 여러 가지 물건으로도 변신 할 수 있는 '노란인간'은 인생의 난관을 날렵하고 슬기롭게 대처하며 가볍게 살고 싶은 작가를 포함한 일반 대중의 소망을 반영한 캐릭터이다[그림 17, 18].

[그림16] 캐릭터 '노란인간'

29) 매일신문, 영화 속 정신의학-가위손, http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=088&aid=0000024194

30) 한광일 지음, 스트레스 치료법, 삼호미디어, 2008

31) 릭 포이너 지음, 민수홍 옮김, 포스트모던 그래픽 디자인, 시지락, 2007, 6p

32) 에바 헬러 지음, 이영희 옮김, 색의 유혹, 예담, 2002, 165p

[그림 17] Any time any place, 2008

[그림 18] 마주보다, 2006

4) 마음이

'마음이'는 '사랑은 아픔이다'라는 작품에서 처음 등장했다[그림 19]. 눈, 코, 입이 없고 화살이 박혀 있는 빨간 하트 머리를 한 이 캐릭터는 작가의 아픈 과거 경험을 바탕으로 형성되었다. '마음이'는 상처를 주기도 하고 받기도 하며, 사랑함으로 인해 겪게 되는 아픔과 인간관계의 갈등을 이야기한다.

'마음이'는 관계로 인해 힘들고 아픈 작가의 내면임과 동시에 동일한 관계적 어려움을 겪으며 사는 우리 삶을 대변한다[그림 20, 21, 22].

[그림 19] 캐릭터 '마음이'

[그림 20] 사랑은 아픔이다, 2005

[그림 21] 마음이의 액기스, 2007

[그림 22] 낮은 가고 밤은 온다, 2008

5) 달걀귀신

'달걀귀신'은 이름과 같이 귀신의 형상을 한 캐릭터로, 2003년 6월 '자동기술법'에 의한 드로잉에 의해 탄생했다[그림 23]. 저승에서 온 듯한 인상 때문에 '달걀귀신'이라 이름 붙은 이 캐릭터는 작가의 부정적인 내면을 많이 반영하는데, 인간의 통과의례는 모두 싫어할 뿐 아니라 밥 먹는 일마저 귀찮아한다. 이는 관습적이고 문화적인 전통으로부터 점차 멀어져 지극히 주관적이고 개인적인 삶을 살고 있는 현대인의 사회적 부적응의 모습과 닮았다[그림 24, 25].

[그림 23] 캐릭터 '달걀귀신'

[그림 24] 혼자 있고 싶어요, 2006

[그림25] 잠이 안와요, 2006

6) 동동이

2005년 7월에 탄생한 '동동이'는 언제나 이를 보이며 웃고 있다[그림 26]. 작가의 부친을 모델로 한 '동동이'는 웃는 모습이 현실의 부친과 그대로 닮았고, 이름도 부친의 함자를 따랐다[그림 27].

사람도 동물도 아닌 중간 외형의 '동동'이는 부친에 대한 작가 유년시절의 부정적인 감정에서 태어났다. '동동이'는 전통적 권위주의를 가지고, 술이나 담배, 일에 중독되어 자녀와 소통에 문제를 겪는 우리의 아버지와 닮았다[그림 28, 29].[33]

33) 김영화, 가부장 사회에서의 여성의 자아인식-'제인에어'와 '드넓은 시가소 바다'를 중심으로, 홍익대학교 대학원 영어영문학과 영문학 전공 석사학위논문, 2002, 12p

[그림 26] 동동이의 초기 이미지, 2005

[그림 27] 동동이

[그림 28] 여긴 우리집이야, 2005

[그림 29] 신문보고 있는 동동이, 2006

7) 보비

입이 없는 캐릭터 '보비'는 말이 없고 생각이 많은 점이 애니메이션 '윌레스와 그로밋'에서의 그로밋과 닮았다[그림 30]. '보비'가 입이 없는 이유는 자기 주장이 없고 남의 얘기를 잘 들어주기 때문이다[그림 32]. '보비'는 작가의 모친과 어린 시절에 키웠던 개가 혼합된 캐릭터로, 그 성격 또한 조용히 이야기를 들어주는 모친과 기르던 개와 닮았다.

'보비'가 처음 등장한 작품의 제목은 '부부싸움'인데, 이 작품에서 보비는 마당에 서서 뚱한 표정으로 부부싸움을 하는 소리를 듣고 있다[그림 31].

'보비'는 남편과의 소통에 어려움을 겪는 우리 시대 어머니의 외롭고 담담한 모습을 반영한다.[34)]

[그림 30] 캐릭터 '보비'

34) 김영화, 가부장 사회에서의 여성의 자아인식-'제인에어'와 '드넓은 시가소 바다'를 중심으로, 홍익대학교 대학원 영어영문학과 영문학 전공 석사학위논문, 2002, 1p

[그림 31] 부부싸움, 2003

[그림 32] 왕따로봇과 술 한 잔, 2005

8) 고양이

'고양이'는 '왕따클럽' 중에서 제일 밝은 성격의 캐릭터이다[그림 33]. 상황과 관계없이 언제나 좋은 것만 생각하고 모두와 친하며[그림 34, 35] 먹는 것을 많이 밝히는 '고양이'는 뭐든지 잘 먹지만 그 중에서 물고기를 제일 좋아한다.

'고양이'는 가장 행복했던 시기인 작가의 4~5세경의 외모와 성격을 닮은 캐릭터로 작가의 무의식 중 긍정적이고 낙관적인 면을 반영하는 캐릭터이다. 어려움과 두려움이 많은 현실 속에서도 항상 희망을 잃지 않으려는 작가의 자세와 대중의 소망을 반영한다.

[그림 33] 캐릭터 '고양이'

[그림 34] 잠자는 고양이, 2006

[그림 35] 우리는 친구, 2007

[그림 36] 개 키우고 있는 고양이, 2007

5. 결론

성공적인 캐릭터 디자인 개발의 한 방법으로 무의식의 시각적 표현인 '자동기술법'을 통한 캐릭터 디자인 형성에 대한 연구를 통해 다음의 결론을 내릴 수 있다.

첫째, '자동기술법'을 통해 제작된 정신질환자의 작품 및 초현실주의자의 작품을 분석함으로, '자동기술법'을 활용한 작품에서의 캐릭터로서의 형성의 가능성과 근거를 찾을 수 있다.

둘째, '자동기술법'에 의한 캐릭터 디자인 형성 방법은 작가의 개별적 경험과 개인적 무의식의 반영 결과로써, 그 어떤 캐릭터보다 독특한 작가 고유의 개성을 함유한 캐릭터 디자인 개발의 방법이 될 수 있으며, 이 과정을 통해 개발된 캐릭터는 스스로 성장하고 변형되며 다양한 캐릭터로 형성되어, 캐릭터 군으로 확장될 수도 있다.

셋째, '자동기술법'에 의한 작가의 무의식을 통한 캐릭터 디자인이 그 소구대상 집단의 문화와 집단 무의식과 상통할 때, 대중으로부터 지지와 공감을 얻으며 '장기캐릭터'로 성장할 수 있다.

이 연구에서 제안된 연구자의 캐릭터 '왕따클럽'은 현재 자체 블로그를 가지고 생장하며 그 이야기를 이어가고 나가고 있다[35].

이 연구에서 '왕따클럽'의 형성 과정이 '자동기술법'에 의한 것임을 밝히기는 하였으나, 시대상과 문화 및 대중의 집단무의식과 어떻게 반응하는 지에 대해 실증 할 후속 연구가 필요하며, 이것이 이 연구의 한계점이라 할 수 있다. 현재 '왕따클럽' 캐릭터의 상품화가 진행되어, 인테리어용품점[36]에서 '보도리 디자인'이라는 브랜드로 캐릭터 상품이 판매되고 있으며, 그 과정과 결과를 근거로 한 후속 연구가 추진될 예정이다.

참고문헌

- 에바 헬러 지음, 이영희 옮김, 색의 유혹, 예담, 2002
- 한광일 지음, 스트레스 치료법, 삼호미디어, 2008
- 릭 포이너 지음, 민수홍 옮김, 포스트모던 그래픽 디자인, 시지락, 2007
- 다니엘 마르슈소, 김양미 옮김, 샤갈-몽상의 은유, 시공사, 2007
- 나라 요시토모 지음 신희경 옮김, 나라노트, 시지락, 2005
- 생떽쥐베리 원작 강인순 옮김, 어린왕자, 지경사, 1991
- 데이비드 캘러헌 지음 강미경 역, 치팅컬쳐, 서돌, 2008
- 루스 베리 지음 이근영 옮김, 30분에 읽는 프로이트, 중앙M&B, 2003
- 지그문트 프로이트 지음 정장진 옮김, 예술, 문학, 정신분석, 열린책들, 2007
- 크리스토퍼 볼라스 지음 최정욱 옮김, 이제이 북스. 자유연상, 2005
- 필립 B 멕스 지음 월간 디자인 편집부 옮김, 그래픽 디자인의 역사, 디자인하우스, 1985
- 필 멀런 지음 이세진 옮김, 무의식, 이제이 북스, 2004
- 조윤석, 김중혁 지음, 놀이터 옆 작업실, 월간미술, 2005
- 김화영 지음, 어린왕자를 찾아서, 문학동네, 2007
- 한국일보, 마음의 세계, 한국일보 타임라이프, 1987
- 강선영, 자율적인 드로잉을 통한 무의식의 형상화 연구: 본인의 작품을 중심으로, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2005
- 박성은, 한국 캐릭터 일러스트 정체성 연구: 팬시캐릭터를 중심으로, 서울산업대학교 산업대학원 석사학위논문, 2005
- 오세화, 초현실주의 미술의 무의식 표현에 관한 연구, 한남대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2005
- 이은주, 초현실주의의 창작과정과 작품에 나타나는 미술치료 요인고찰, 원광대학교 보건환경대학원 석사학위 논문, 2004
- 김영화, 가부장 사회에서의 여성의 자아인식- '제인 에어'와 '드넓은 시가소 바다'를 중심으로, 홍익대학교 대학원 영어영문학과 영문학 전공 석사학위 논문, 2002
- 두산백과사전 EnCyber &EnCyber.com, 자유연상법 (free association), http://100.naver.com/ 100.nhn?docid=131859
- 두산백과사전 EnCyber & EnCyber.com, automatisme, http://100.naver.com/100.nhn?docid =116048.
- 홍학순, hakpage studio, http://www.hackpage.net/
- 김정명, 정명이의 행복 공간, http://blog.daum.net/jm26512

35) 김정명, 정명이의 행복 공간, http://blog.daum.net/jm26512

36) 나무와그림이야기, http://local.naver.com/siteview/index?code=450333797