

내용을 전달하는 디자인 2

02. 평면 표현 II

교과서 90~95쪽(4시간)

■ 학습 목표

- 전달하려는 목적에 맞게 효과적으로 디자인할 수 있다.
- 일러스트레이션, 캐릭터, 만화의 특징을 이해하고, 창의적으로 표현할 수 있다.

■ 준비물

- 교사: 교과서, PPT 자료, 컴퓨터
- 학생: 교과서, 연필, 지우개, 쉐트지(4절), 채색 용구(색연필, 수채 물감, 아크릴 물감, 포스터물감, 붓, 물통 등)

■ 창의·인성 키우기의 주안점

- 자신이 하고 싶은 이야기를 글로 작성한 후 일러스트레이션으로 표현해 보도록 한다.
- 일러스트레이션의 조건과 특징을 이해하고, 주제 표현에 적합한 재료를 사용하여 창의적으로 표현하도록 한다.
- 자유롭게 상상할 수 있는 분위기를 조성하고, 전달하고자 하는 내용을 보는 사람이 쉽게 이해할 수 있도록 지도한다.

■ 학습 전개 PPT 요점 정리 e 관련 사이트 동영상 **활동지 8** 지도서 281쪽 **활동지 14** 지도서 287쪽 **활동지 15** 지도서 288쪽 **활동지 16** 지도서 289쪽

단계	주요 활동	참고 사항 / 유의점
도입	• 참고 작품의 감상을 통하여 일러스트레이션의 특징과 조건을 알아본다. • 이야기 글을 시각적으로 이미지화하는 방법을 익힌다. • 여러 가지 구도와 재료로 표현된 다양한 작품을 감상한다.	• 여러 가지 표현 방법을 알고 자신의 작품에 응용할 수 있도록 한다.
전개	• 자신이 하고 싶은 이야기를 글로 작성하고, 시각적으로 전달하고 싶은 내용을 결정한다. • 호기심과 상상력을 자극하기 위하여 목적에 따라 상징적, 풍자적, 해학적, 설명적, 장식적인 그림으로 가시화해서 특징을 살려 창의적으로 표현한다. • 형과 색의 조화를 생각하며 구도를 잡는다. • 전체와 부분과의 관계를 생각하며 구도에 유의하여 스케치한다. • 표현 의도에 맞는 재료를 선정하고 표현 방법을 구상한다. - 아크릴 물감, 유화 물감, 수채 물감, 전통 회화의 채색 재료 등 • 내용을 암시할 수 있어야 함을 고려하고, 표현 재료의 특성을 살려 채색한다. • 전체적인 색의 조화와 주제가 잘 나타나도록 정리하여 마무리한다.	• 대상의 형과 색에 아름다움을 느끼고 감흥을 살려 독창적으로 표현하도록 한다. • 주제 표현이 명확해야 하며, 전달하고자 하는 내용을 보는 사람이 쉽게 이해할 수 있어야 한다.
정리	• 서로의 작품을 보고 느낀 점을 이야기한다. • 비슷한 주제를 가진 친구가 있다면 어떻게 다르게 표현했는지 비교해 본다.	• 구도, 표현 기법, 완성도 등을 평가해 보도록 한다.
평가	평가 항목	
	표현력	정보 전달력
	태도	창의·인성
	상황과 목적에 맞는 자료들로 흥미롭게 구성하였는가?	전달하고자 하는 정보를 사용자가 알아보기 쉽게 표현하였는가?
	창의적으로 디자인하고, 정보를 전달하기 위한 태도가 되어 있는가?	아이디어 발상이 참신하며, 디자인 전개 과정에서 서로 협동하고 배려하며 활동하였는가?

■ 지도상의 유의점

- 보는 사람의 연령과 수준을 고려하여 시각적으로 전달하고자 하는 내용이 지나치게 흥미 위주로 가지 않도록 지도한다.
- 효과적인 주제 표현을 위해서 주제를 강조하는 방법이 있음을 알도록 지도한다.

내용을 전달하는 디자인 2

PPT 요점 정리

[이 단원을 학습하면]

- 일러스트레이션의 목적에 맞게 효과적으로 디자인할 수 있다.
- 일러스트레이션, 캐릭터, 만화의 특징을 이해하고, 창의적으로 표현할 수 있다.

일러스트레이션 동영상

일러스트레이션은 어떤 의미나 내용을 시각적으로 전달하려고 삽화, 설명화, 만화 등으로 표현하는 그림으로, 그림 자체가 작품이 되기도 하며, 포스터, 달력, 영상 디자인 등 많은 분야에서 다양하게 활용되고 있다.

일러스트레이션을 제작할 때에는 보는 사람이 그림의 내용을 쉽게 이해하고, 각기 자유롭게 상상할 수 있게 해야 하며, 사용 목적에 따라 특징을 살려 창의적으로 표현하는 것이 중요하다.

자신이 하고 싶은 이야기를 일러스트레이션으로 표현해 보자.

일러스트레이션의 조건

- 내용과 어울리게 제작해야 한다.
- 형과 색이 조화를 이루어야 한다.
- 개성과 창의성이 있어야 한다.
- 내용을 암시하고 상징화할 수 있어야 한다.
- 목적에 맞는 표현 방법으로 제작이 있어야 한다.
- 보는 사람의 연령과 수준을 고려해야 한다.

활동지 15



이성원(학생 작품) 마을 이야기(마커 펜/100×307cm) - 평온한 마을에 도사리고 있는 위험을 '어린이는 느끼고 있지만, 어른은 모르고 있다.'는 이야기를 설정하여 표현하였다.

90



박부선(학생 작품) 아이스크림 마을(펜, 수채/54.5×39.47cm) - 아이스크림을 좋아해서 사람들이 다양한 활동을 하는 마을을 이야기로 표현한 일러스트레이션이다. 다양한 요소를 사용하여 표현한 만화풍의 디자인을 보인다.



박부선(학생 작품) 아이스크림 마을(펜, 수채/54.5×39.47cm) - 아이스크림을 좋아해서 사람들이 다양한 활동을 하는 마을을 이야기로 표현한 일러스트레이션이다. 다양한 요소를 사용하여 표현한 만화풍의 디자인을 보인다.

할아버지를 기쁘게 하는 방법



윤정원(학생 작품) 할아버지를 기쁘게 하는 방법(수채, 노끈, 풀지, 극돌)



소복현(학생 작품) 할아버지를 기쁘게 하는 방법(수채, 노끈, 풀지, 극돌)

91

교과서 예시 자료 해설

교과서 90~91쪽

- 부아스로베르(Boisrobert, Anouk/1985~ /프랑스) · 리고드(Rigaud, Louis/1985~ /프랑스) 숲에서(팝업 북/30.4×16.2cm/2012년 작)

그림책 일러스트레이션은 어린이의 지적·정서적 발달을 돕는 전래 동화, 창작 동화, 학습지, 자연 관찰 등을 위한 그림이다. 그림책의 필수 요소인 일러스트레이션은 문장과 적절하게 어우러져 어린이들에게 무한한 상상력과 표현력, 그리고 창조력을 향상시킨다.

펼치면 그림이 튀어나오는 팝업 북(pop-up book)은 접고 오리고 붙이는 과정을 통해 다양한 흥미를 제공하며, 미적 감각과 공간감, 전체 구성에 대한 종합적인 능력을 학습할 수 있다. 이 팝업 북은 펼치면 갖가지 나무들이 서 있고 새들이 날아다니며 사람과 동물의 모습도 보인다. 이 일러스트레이션은 환경 파괴에 대한 교훈적인 내용을 담고 있다.

- 이성원(학생 작품) 마을 이야기(마커 펜/100×307cm)

평온한 마을에 도사리고 있는 위험을 '어린이는 느끼고 있지만, 어른은 모르고 있다.'는 이야기를 설정하여 표현하였다. 이 작품은 언어에서 포착할 수 없는 다양한 이미지를 표출하여 상상의 폭을 극대화하고 있다. 동화를 그리듯이 단순한 형태와 색채로 주제를 소박하게 표현하였으며, 인물의 표정과 동작 표현이 재미있다. 학생은 마커 펜을 사용하여 만화적 요소를 살려 표현하였으며, 시원한 여백으로 한층 더 밝은 이미지를 고조시키고 있다.

- 박부선(학생 작품) 아이스크림 마을(펜, 수채/54.5×39.47cm)

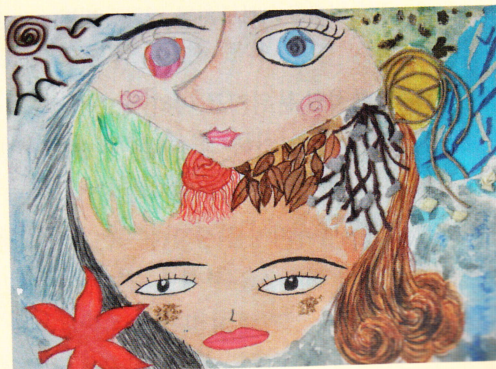
아이스크림 위에서 사람들이 다양하게 활동하는 모습을 재

90쪽 창의·인성 키우기

자신이 하고 싶은 이야기를 일러스트레이션으로 표현해 보자.

예시 답안 일러스트레이션으로 표현하기

- 일러스트레이션은 이미지를 전달하기 위해 만들어진 것으로, 회화처럼 일품 제작에 바탕을 두는 수작업이다. 자신의 생각을 구체화할 수 있도록 스케치 과정을 거친 다음, 제작 방법, 재료에 대한 구체적인 계획을 세워 평면이나 입체로 제작한다.
- 시각 전달을 위한 캘린더, 공간 전달을 위한 지도, 각종 도표 등 상업적인 목적의 인쇄물을 위한 일러스트레이션, 순수하게 기록적인 일러스트레이션, 보이지 않는 과학의 세계를 위한 상상도, 사진이나 전시를 위하여 표현된 것 모두가 일러스트레이션이라고 할 수 있다.
- 자신이 하고 싶은 내용을 암시하고 상징화할 수 있어야 한다.
- 자신이 하고 싶은 이야기를 효과적으로 전달하기 위해 형과 색이 조화를 이루도록 해야 하고, 독특한 기법으로 매력이 있어야 한다.



최세희(학생 작품) 계절이 지나면서 더 이뻐지고 싶어(수채, 노끈, 풀지, 극돌)



장용훈(학생 작품) 낙동강 수호 캐릭터(컴퓨터 그래픽/가변 크기) - 낙동강에 서식하는 동물을 주제로, 영웅 캐릭터를 개발하여 환경 보호의 중요성을 알리고 있다.

캐릭터 디자인

캐릭터는 만화, 게임, 단편, 형사, 제품 등 특정 대상의 성격에 맞게 디자인한 시각적 상징물이다. 오늘날 캐릭터는 애니메이션, 비디오, 게임, 출판, 출판, 상품, 테마파크 등에 이르기까지 다양하게 활용되고 있다.

캐릭터를 디자인할 때에는 캐릭터의 성격, 개성, 외모의 특징을 파악하고, 환경 상황에 따른 캐릭터의 반응을 고려해야 한다.

주제의 특성에 맞게 독창적인 캐릭터를 디자인해 보자.



활동지 14



캐릭터를 구성하는 요소

- **개성:** 캐릭터가 생명을 가지게 하는 요소를 말한다.
- **형태:** 캐릭터를 알아보는 형태 요소로, 다양한 변화가 가능해야 한다.
- **색상:** 형태를 부각시켜 주고 개성을 지칭 또는 간접적으로 표현해 주는 요소이다.
- **이름:** 캐릭터의 성격을 나타내거나 강조하는 요소로, 개성을 잘 표현할 수 있는 뜻과 소리를 가지야 한다.

캐릭터 디자인하기

인물, 동물, 식물 등을 단순화하여 개성이 잘 나타나는 캐릭터를 디자인해 보자. 이때, 머리 가지 형태로 아이디어를 스케치하고, 가장 마음에 드는 것을 골라 채색한 다음에 캐릭터의 이름과 캐릭터 설정 이유 등을 써 보자.



삼계탕, 막걸리, 비빔밥

만화

만화는 대상의 성격을 과장하거나 생략하여 익살스럽고 간명하게 그린 그림으로, 단순하고 함축적인 특징을 나타낸다.

만화는 그리는 사람의 의도와 목적에 따라 형태를 단순화, 왜곡, 과장, 변형, 생략 등의 방법으로 자유롭게 표현하여 메시지를 전달하는 기능을 지닌다.

만화의 종류로는 과장된 인물을 표현한 캐리커처(caricature), 시사만화나 한 장면만으로 구성된 카툰(cartoon), 네 컷 이상이 연결되어 하나의 이야기를 이루는 코믹스(comics) 또는 코믹 스트립스(comic strips) 등이 있다.

자신이 생각하는 내용을 상상력을 발휘하여 만화로 표현해 보자.

활동지 16



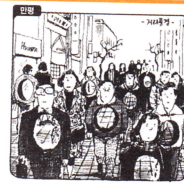
장용훈(학생 작품) '낙동강 수호 캐릭터' (컴퓨터 그래픽/가변 크기) - 낙동강에 서식하는 동물을 주제로, 영웅 캐릭터를 개발하여 환경 보호의 중요성을 알리고 있다.

시사만화

시사만화는 시사 문제를 인물 등을 풍자하는 만화로, 네 컷 만화가 일반적이다.

시사만화는 왜곡과 풍자로 날카로운 비판을 하는 데 목적이 있다. 한 컷 만화를 만화(漫畵: psalical cartoon)이라고 한다.

'고추 영감'은 무표정한 인상, 풍족한 코, 남작 머리에 솜은 머리카락 한 줄이 특징이다. 힘없고 가난한 서민을 대변하는 내용으로 독자에게 많은 사랑을 받았다.



박정환(1920~ / 한국) - 한 컷 만화로 실과 사회의 현상을 꼬아 그려서 독자의 공감을 이끌어냈다.



장정환(1920~ / 한국) - 고추 영감, 힘없고 가난한 서민을 대변하는 내용으로 독자에게 많은 사랑을 받았다.

교과서 예시 자료 해설

교과서 91쪽

미있게 표현한 일러스트레이션으로, 놀면서 아이스크림을 마음껏 먹고 싶은 어린이의 상상력이 돋보인다. 이 작품은 유머, 환상, 그리고 비밀상성 등의 시각적 매력과 흥미가 밀도 있게 표현되어 있다. 또 아이스크림과 사람의 크기를 바꾸어 표현함으로써 시선을 강하게 이끌고 있다.

- **스코튼(Scotton, Rob/1960~ /영국) 스피릿(출판 일러스트레이션/가변 크기)**
애니메이션의 한 장면처럼 고유의 캐릭터로 동화책의 내용을 담고 있다. 다채롭고 익살스러운 표정을 한 어린 고양이 스피릿의 일상을 통해 어린이의 심정을 상징적으로 묘사하였다. 그림 동화의 본문 내용을 시각화한 그림으로, 화면 구성이 독특하며 풍부한 양감과 질감 처리로 포근함을 느낄 수 있는 작품이다.

- **윤문영(1946~ /한국) 할아버지를 기쁘게 하는 12가지 방법(출판 일러스트레이션)**

표지 그림은 책의 전반적인 분위기를 미리 예고해 주어 독자의 흥미를 유발시키는 기능을 하며, 본문 내용은 표지 그림을 통해 한눈에 파악할 수 있도록 간결하면서도 상징적으로 표현한다. 이 표지 그림은 할아버지를 생각하는 손자의 마음과 손자를 아끼는 할아버지의 마음을 주제로 서로 소통하고 교감하는 모습을 사실적으로 정겹게 표현하였다.

최근 책 표지 일러스트레이션은 독자적인 영역으로 자리잡고 있다.

교과서 예시 자료 해설

교과서 92~93쪽

- **장용훈(학생 작품) 낙동강 수호 캐릭터(컴퓨터 그래픽/가변 크기)**

낙동강에 서식하는 동물을 주제로, 영웅 캐릭터를 개발하여 대중에게 환경 보호의 중요성을 알리고 있다. 동물의 특징을 포착하여 친근한 이미지로 캐릭터를 제작하였다. 기업이나 제품, 행사나 캠페인 등을 친근한 모습으로 표현하기 위해서 사용하는 캐릭터를 마스코트라고 한다.

- **김수정(1950~ /한국) '아기 공룡 둘리'의 한 장면(애니메이션)**

1983년에 탄생한 둘리는 그 당시 월간지 '보물섬'에 연재되었으며, 텔레비전 만화 영화로 만들어졌다. '아기 공룡 둘리'는 빙하기 때 얼음 속에 갇혀 있다가 어느 날 갑자기 서울로 오게 된 초록빛 공룡 둘리가 친구들과 다양한 모험을 하는 이야기이다.

92쪽 창·인생 키우기

주제의 특성에 맞게 독창적인 캐릭터를 디자인해 보자.

예시 답안 캐릭터 디자인하기

- 평소 자신이 친근하게 여기고 좋아하는 캐릭터에는 어떤 것이 있으며, 그 이유는 무엇인지 글로 써 본다.
- 동물이나 식물 등 캐릭터의 주제와 성격에 맞게 여러 가지 형태로 아이디어를 스케치한다.
- 가장 마음에 드는 것을 골라 마커 펜 등으로 채색하고 캐릭터의 이름과 캐릭터 설정의 이유 등을 서술한다.
- 캐릭터 이미지에 컴퓨터를 활용하면 다양한 배색, 자유로운 형태와 크기 조절, 미리 보기 등의 장점이 있어 유용한 도구가 된다.

●맹주공(1973~ /한국) 라바(컴퓨터 그래픽/가변 크기)

라바는 냄새가 진동하는 찻길 건널목 하수구 출신의 애벌레 캐릭터이다. 나비인지 나방인지 혈통도 불분명한 애벌레 콧비 옐로우와 레드가 주인공이다.

애니메이션 캐릭터 라바(제작사 투바엔)는 뽀로로, 로보카 폴리 같은 국산 캐릭터로 최근 아이들에게 큰 인기를 얻고 있다. '라바'는 2011년 초 KBS 1 TV와 일부 케이블 TV를 통해 대중과 처음 만났다.

●박성희(학생 작품) 한국 전통 음식 캐릭터(컴퓨터 그래픽/가변 크기)

한국 전통 음식과 전통 복장의 이미지를 혼합하여 캐릭터를 디자인하였다. 그릇을 의인화하였으며, 그릇의 기율기와 표정으로 친숙하게 전달하고 있다.

●김용오(학생 작품) 개구쟁이(수채/각 22×147cm)

자신의 유년 시절의 아름다운 추억을 빠르고 친숙하게 전달하고 있다.

●장우룡(1974~ /한국) 캐딜락(컴퓨터 그래픽/가변 크기)

할아버지와 손자의 따뜻한 사랑 이야기를 주제로 표현한 만화이다. 컴퓨터 그래픽으로 채색하였으며, 할아버지와 손자의 따뜻한 이야기를 느낄 수 있다.

●박재동(1952~ /한국)

인물이나 사회를 풍자하거나 비판하는 만평이다. 삶과 사회 현상을 재치 있게 풍자하여 독자의 공감대를 이끌었다.

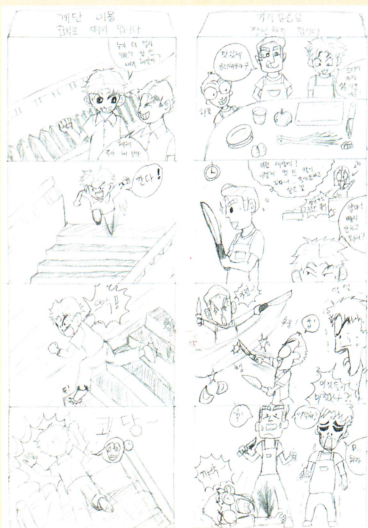
●김성환(1932~ /한국) 고바우 영감

시사만화는 시사 문제나 인물 등을 풍자하는 만화로, 네 컷 만화가 일반적이다. '고바우 영감'은 무표정한 인상, 뚱뚱한 코, 납작 머리에 솟은 머리카락 한 올이 특징이다. 힘없고 가난한 서민을 대변하는 내용으로 독자에게 많은 사랑을 받은 고바우 영감은 신문에 연재된 네 컷 시사만화이다. 시사만화는 해학과 풍자로 날카로운 비평을 하는 데 묘미가 있다.

93쪽 창의·인성 키우기

자신이 생각하는 내용을 상상력을 발휘하여 만화로 표현해 보자.

예시 답안 자신의 생각을 만화로 표현하기



정우석(학생 작품)

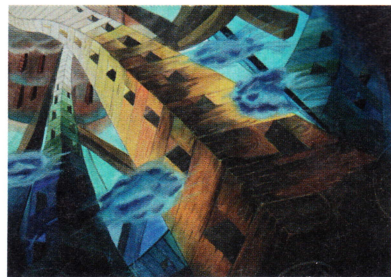
참고 사항 및 관련 자료

일러스트레이션

일러스트레이션(illustration)이란 삽화(挿畵), 도해(圖解), 특히 서적(사본, 인쇄본 등), 잡지, 신문, 광고 등에서 문장 내용을 보충하거나 강조하기 위한 목적으로 첨부하는 그림을 말한다. 또는 이 목적 때문에 직접 만든 그림은 아니더라도 문장에 관련된 내용이 인용된다면 삽화의 역할을 한다. 문장에 첨부되면서 직접 그 내용과 관계가 없는 경우는 삽화라기보다 장식화에 해당된다.

그러나 현대에는 일러스트레이터(illustrator)라는 직업은 본격적인 화가와 그래픽 디자이너 사이에 개입되어 있다. 그들이 그리는 '삽화풍의 그림'은 문장에 수반되거나 수반되지 않더라도 일러스트레이션이라 부르고 있다.

일러스트레이션은 그 자체가 독립된 표현이 될 수 있다. 일러스트레이션은 예술로서의 회화에서 나타나는 일품 제작에서 벗어나 인쇄 기술도 구사



김혜정(학생 작품)

하면서 대중과의 접점을 유지하고 있다. 일반적으로 일러스트레이션은 휴머니티, 유머, 환상, 그리고 비일상성 등의 시각적 매력과 흥미가 밀도 있게 표현되어야 한다. 일러스트레이션은 광고 일러스트레이션, 서적 일러스트레이션, 저널 일러스트레이션 등으로 나뉜다.

1. 일러스트레이션의 조건

- (1) 전달하려는 내용과 어울리게 제작한다.
- (2) 형과 색이 조화를 이루도록 한다.
- (3) 목적에 맞는 기법으로 매력이 있어야 하며 독창성을 살린다.
- (4) 전달하려는 내용을 암시하고 상징화할 수 있어야 한다.
- (5) 보는 사람의 연령과 수준을 고려하여 제작한다.

2. 일러스트레이션의 활용 분야

(1) 출판 일러스트레이션

출판 일러스트레이션은 잡지나 소설 또는 단행본, 그림동화 등의 표지나 본문, 신문 잡지 기사를 시각화한 그림으로서 사회적 기능 확대에 따라 그림책 일러스트레이션과 간행물 일러스트레이션으로 크게 나뉜다.

(2) 광고 일러스트레이션

광고 일러스트레이션은 대중의 시선을 끌고 상품의 가치와 구매 의욕을 높인다. 광고 일러스트레이션은 신문, 잡지광고,

레코드 재킷, 브로슈어, 영화나 연극 포스터, 스토리보드, 애니메이션 등 상업적인 목적으로 그리는 그림 외에도 계몽적인 홍보물이나 우표, 카드, 회사 연감, 정부에서 간행하는 인쇄물, 달력 등 공익을 목적으로 한 그림까지 포함한다.

(3) 팬시 일러스트레이션

오늘날 팬시 일러스트레이션은 제품 디자인이나 그래픽 디자인 분야에 폭넓게 활용되고 있다. 팬시 일러스트레이션은 달력, 카드, 판촉물, 기념품, 사무용품 및 문구류 같은 각종 팬시 제품의 디자인에 활용되는 일러스트레이션을 통칭한다. 이것을 크게 마스코트 및 캐릭터를 표현하는 캐릭터 일러스트레이션과 단순히 상품의 이미지만을 표현하는 이미지 일러스트레이션으로 나누기도 한다.

(4) 웹 디자인 일러스트레이션

21세기에 가장 빠른 성장을 보이는 분야는 인터넷이라고 볼 수 있다. 웹 디자인 일러스트레이션은 웹 응용 프로그램을 활용하기 위한 기본 코스이며 디자인의 핵심인 색채를 익히는 중요한 역할을 한다.

캐릭터

캐릭터는 특정 상표를 나타내고 긍정적 느낌을 갖도록 만든 가공의 인물이나 동물 등 시각적 상징물을 말한다.

1. 캐릭터 디자인

- 어떤 상품을 소비자에게 강하게 또는 친근하게 접근시키기 위해 상징적 이미지를 만들어 개성이나 성격 등을 삽입하는 것이다. 특정 인물을 상징화하고 동물이나 식물 등을 의인화하여 특정 상품으로 개발하거나 존재하는 사물 등을 더욱 친근한 요소로 만들어 소비자에게 어필하기도 한다.
- 광고 표현에서는 개성이라는 의미로 쓰이며, 트레이드 캐릭터(trade character)의 약칭으로 사용되기도 한다.
- 흔히 광고에 사용되는 인물이나 동물 등의 사진 또는 일러스트레이션을 말하고, 광고 캐릭터(commercial character)를 의미하기도 한다. 또 광고의 개성 또는 광고의 성격이라는 의미를 가지고 있다. 즉, 광고에 일관된 개성을 갖게 하고 소비자에게 그 기업이나 상품의 특성에 대한 인상을 강하게 심어 주기 위하여 상징적으로 사용하며 동물을 의인화하기도 한다. 예를 들어, 서울 올림픽의 호돌이, 국민은행의 까치, 디즈니랜드의 미키마우스 등을 들 수 있다.

2. 캐릭터 디자인의 성공 조건

- 상품화하기 쉬워야 한다.
- 감성이 담겨 있어야 한다.
- 재미있고 즐거워야 한다.

3. 캐릭터의 종류

(1) 인물 캐릭터

연예인이나 스포츠 선수들을 비롯한 많은 사람들이 자신을 알리는 홍보 수단으로 캐릭터를 활용하고 있는데, 이것은 자신의 장점이나 개성을 빠르고 친숙하게 알릴 수 있기 때문이다.

(2) 팬시 캐릭터

딸기 캐릭터, 키티 인형 등과 같이 우리 주변에서 흔하게 볼 수 있는 상업적인 성격이 강한 기획 상품이다. 팬시 캐릭터는 단체나 행사를 대표하고 상품화한 것으로서 특정 행사의 마스코트 역할을 하는데, 대표적인 것으로는 88 올림픽의 호돌이, 대전 엑스포의 꿈돌이 등이 있다.

(3) 애니메이션 캐릭터

아기 공룡 둘리나 고인돌처럼 만화 영화 속의 등장인물을 이용한다. 수입 만화 영화가 주류를 이루고 있는 현재 우리나라의 만화 영화와 애니메이션 캐릭터는 많은 부가 가치를 높이고 있다.

(4) 테마 파크 캐릭터

디즈니랜드의 '미키마우스'나 에버랜드의 '킹코' 등과 같이 놀이 공원 내의 시설물과 테마 파크 자체를 더 친밀감 있게 만들어 주는 매개체 역할을 한다.

만화

만화는 시국을 풍자하거나 인간 생활의 내면과 외면을 표현할 수도 있으며, 은유와 비유로 우의성(寓意性)을 담기도 한다. 일반 회화가 새로운 시각이나 조형으로 사물을 미화하고 표현하는 데 역점을 둔다면, 만화는 그 사물에 숨겨진 내면의 성격이나 단면을 파헤쳐 표현하거나 다른 사물에 비유, 암시, 과장, 풍자함으로써 독자와 관중의 호응을 받고자 하는 데 역점을 둔다.



안수민(학생 작품)