

동서양 소녀만화의 표현발달 및 성립에 관한 비교연구 - 칸 표현을 중심으로 -

A comparative study on the creation and development of visual techniques in Girl's Comics

권경민

남서울대학교

Kwon kyung-min

Namseoul Univ.

요약

본 연구에서는 고맥락 문화의 대표국인 일본과 저맥락 문화의 대표국인 미국에서 제작되고 있는 소녀 대상 만화의 표현 발달과 성립에 대한 비교분석을 하였다. 동서양 문화권에 따른 비교연구는 소녀만화 표현 매커니즘에 대한 정서적 차이를 구명할 수 있으며, 그 표현영역 확장에도 근거를 제시할 수 있다고 사료된다. 특히, 소녀만화의 표현 매커니즘의 가장 기본이 되는 <칸의 구조>를 살펴보는 것은 소녀 대상 만화를 보다 자생력있는 문화콘텐츠로 육성하기 위한 이론적 토대가 될 것으로 사료된다.

I. 서론

일본의 소녀만화는 크고 반짝이는 눈동자, 8-9등신으로 그려지는 신체적 특징, 배경에 그려진 기호로서의 꽃들, 순차적 칸 배열에서 벗어난 자유스런 칸 구성 등 다른 만화장르에서는 찾아보기 힘든 독특한 시각적 특징을 갖고 있다. 일본소녀만화의 이러한 장르적 특징은 그 영향을 많이 받고 있는 중국과 한국 등의 만화에서도 유사한 특징을 찾아볼 수 있다. 미국은 19세기 말에 이미 출판만화의 상업화를 이루었고 1930년대부터 단행본 만화 전성시대를 구가하였다. 미국의 출판사들은 만화산업의 다각적 발전을 위한 전략으로 소녀들을 위한 Girl's Comics를 발간하였으나 몇몇 성공적인 전략을 제외하고는 미국만화의 역사에서 소녀들을 위한 만화는 좀처럼 등장하지 않는다.

본 연구에서는 여성만화로 통칭되는 일본 소녀만화와 미국의 Girl's Comics의 발달과정을 칸 배열을 중심으로 고찰하여, 칸나누기의 변화에 따른 양국의 소녀만화의 성장과정을 살펴보고 칸나누기의 변화가 소녀만화에

미친 영향을 문화인류학적 관점에서 분석하고자 한다.

만화에서의 칸의 기능은 일반적으로 시간을 나누거나 공간을 이동하거나 시선유도의 역할을 한다. 칸의 종류는 크게 두 가지로 분류할 수 있는데, 형태와 크기가 같고 인접 칸과 엄격히 구별되며 순차적인 시간의 질서를 담당하는 단일형 칸과 칸의 형태와 크기를 자유롭게 변화시키며 회화적 상상력을 바탕으로 칸의 배치에 의미를 두는 복합형 칸이다. 칸의 배치에 의해 이루어지는 만화의 화면은 독자의 심리적 변화와 밀접한 관련이 있다. 미국과 일본의 소녀 대상의 만화의 칸나누기의 변화와 소녀만화 장르 성장과의 관계를 검토해 봄으로써 표현영역 확장에 대한 근거로 제시할 수 있다고 사료된다.

II. 미국 Girl's Comics의 칸나누기 흐름

미국에서 Girl's Comics가 크게 유행하던 1940년대와 1960년대 대부분의 칸들이 세로 3단, 가로 2칸으로 균

등하게 나뉜 칸 구성을 하고 있다. 소재목이 들어가는 경우 맨 위의 4칸을 통합하여 구축 샷을 그리거나, 중요한 상황을 나타내기 위해 좌우 칸을 합쳐서 가로로 긴 칸으로 사용하는 등 기초적인 단계의 칸나누기 연출을 볼 수 있다. 제2차 세계대전 당시 왕성하게 출판되었던 슈퍼 히로인을 소재로 한 만화의 경우에서도 칸나누기의 연출은 거의 비슷한 스타일을 보였는데, 대부분 소재목이 들어가는 페이지의 칸 통합으로 큰 칸이 제목과 함께 그려지며 옆 페이지의 경우 단에 따라 조금씩 크기의 변화를 보이지만 3단을 각 2칸씩 나누어서 페이지 당 6칸의 칸나누기를 하여 대사의 분량과 강조의 정도, 담아야 할 정보의 양에 있어서 비슷한 정도를 나타내고 있다.

1960년대 주류의 만화들과 전혀 다른 목적과 성향을 갖고 시작된 언더그라운드 여성만화에는 기존의 틀에 대한 변화를 볼 수 있으며, 칸나누기에 있어서도 전에는 찾아볼 수 없었던 독창성을 보이는 작품들이 등장했다. 하지만 칸의 형태에는 과감한 변화를 시도했음에도 불구하고 순차적인 시간의 흐름에 맞춰 칸이 진행되는 것에는 변함이 없었다.

1990년대부터 시작된 망가 붐은 미국의 Girl's Comics에도 많은 영향을 주었는데, 망가스타일을 만화에 접목되기 시작하여 눈이 크게 확대되었고 꽃이나 하트가 배경에 흩날리고 있으며 칸나누기의 변화가 생기는 등 소녀만화의 영향을 강하게 보이는 작품들이 등장하기 시작했다. 망가의 영향에 따른 소녀만화의 붐과 더불어 미국 Girl's Comics는 새로운 분화를 통한 성장을 진행하고 있다.

Ⅲ. 일본 소녀만화의 칸나누기 흐름

1940년대까지 대부분의 소녀만화는 연재되는 페이지의 양이 전체 페이지의 10분의 1에도 미치지 않는 분량의 한계로 4~8칸의 짧은 만화가 대부분이었다. 1958년 이후에는 많게는 32페이지 분량의 만화가 연재되며 남성 작가들이 대부분이었던 소녀만화계에 여성작가들이 등장해 독특한 그림체와 스토리로 인기를 끌며 소녀만화의 기반을 닦기 시작했다. 1950년대 말까지의 작품들의 칸나누기는 시간의 흐름에 따라 순차적으로 이루어졌으며, 비슷한 크기의 사각형 칸으로 이루어졌다. 1950년대말 다카하시 마코토에 의해 소녀만화의 균등한

칸나누기는 획기적인 변화를 보였는데, '3단통합스타일화'¹⁾라고 불리는 칸나누기가 등장한 것이다.

1970년대 발생한 소녀만화의 뉴웨이브는 그때까지 수평, 수직축을 기본으로 전개하고 있던 소녀만화의 컷배분 법칙과는 전혀 이질적인 원리를 들고 나왔다. 그들은 칸을 극히 가늘고 길게 변형하거나 몇 겹씩 겹치는 것은 물론 칸이라는 약속 그 자체를 과감하게 파괴해버리기도 했다(四方田犬彦, 2000). 이러한 소녀만화의 칸나누기는 내면묘사와 긴밀히 연결되어 새로운 표현형식으로 확립되어 갔다.

1980년대와 1990년대는 소녀만화의 장르적 특징이 정착되어 다양화된 시기였다. 심리묘사 장면이외에도 전체적으로 선이 가늘어졌으며, 칸나누기도 보다 안정된 발전을 보였다. 1990년대 이후 소녀만화의 장르적 특징으로 개발된 세련된 수법들은 소년만화, 청년만화에도 보급되어 내면묘사 표현은 일본의 만화의 특징 중 하나로 자리 잡게 되었다. 1990년대 이후 소녀만화는 그 화려함과 섬세함을 방사하거나 무언가를 플러스하거나 하면서 보다 다채롭게 변화하기 시작했다.

Ⅳ. 결론

여성을 대상으로 하는 만화라는 공통점을 가지지만, 미국과 일본은 소녀만화 장르의 성장과 발전에 있어서 큰 차이를 보인다. 미국 소녀들에게 외면을 받았던 Girl's Comics와 달리 일본의 소녀만화는 일본의 대표적 만화장르로서 황금기를 구가하며, 다양한 장르로의 분화가 이루어졌다. 그렇다면, 일본의 소녀만화의 어떠한 요소가 여성 독자들을 강하게 이끄는 것일까?

문화인류학자 에드워드 T. 홀(1976)는 문화를 맥락을 중심으로 크게 두 가지, 고맥락문화(high context culture)와 저맥락문화(low context culture)로 구분하였다. 고맥락문화에 속하는 일본의 소녀만화와 저맥락문화에 속하는 미국의 Girl's Comics를 비교해보면, 우선 말풍선에 쓰여진 대사의 양으로 시작적인 큰 차이를 느낄 수 있다. 다시 말해, 미국의 Girl's Comics에서는

1) 3단통합스타일화는 이야기의 흐름과 상관없이 만화페이지의 맨윗단에서 아랫단까지 등장인물의 전신을 커다랗게 배치하는 표현방식을 가리킴. 이러한 방식을 통해 소녀만화는 더욱 화려하고 세밀하게 인물을 묘사할 수 있게 됨.

수많은 말풍선이 사용되어 스토리를 전개하고 있는데 비해 일본 소녀만화에서는 말풍선보다 등장인물의 표정이나 행동, 칸의 연출 등을 통해 이야기를 이끌어가고 있음을 알 수 있다. 스콧 맥클라우드 역시 그의 저서 『만화의 이해(UNDERSTANDING COMICS)』(1993)에서 ‘일본의 만화는 흔히 도달하는 것보다 여기 있다는 것을 강조한다’고 지적했으며, 서양의 만화와 일본만화는 서술방식의 차이로 인해 매우 다른 시각을 보여준다고 서술하고 있다.

여성을 위한 만화에서 주로 선택하는 주제와 그 주제를 이끌어가는 스토리텔링은 남성을 위한 만화와 전혀 다른 방식을 선택한다. 예를 들어 남성의 경우 여성을 위한 만화는 심리적인 면을 강조하고 관계의 설정, 여성의 시각 등이 강조된다. 이러한 스토리텔링을 표현하기 위해서는 소녀만화에서 주로 사용하는 순차적인 칸 흐름과 칸나누기로는 표현의 한계가 있다. 일본의 소녀만화 작가들은 혁신적인 칸 변형을 통해 전달하고자 하는 메시지를 효과적으로 표현하는 방식을 찾았고 그것이 바로 다양한 형태의 칸나누기였다.

고맥락문화에 속하는 일본의 소녀만화 작가들은 공유하고 있는 맥락을 바탕으로 혁신적으로 변형된 칸나누기가 보다 쉽게 이루어질 수 있었을 거라고 사료된다. 반면에 미국의 Girl's Comics 작가들은 남성작가들이 대부분을 차지했던 상황과 저맥락문화의 특성상 큰 변형을 이루는 과감한 칸나누기의 변화는 이루어지기 힘들었을 것이라고 생각된다. 이것이 남성중심의 코믹 스타일로 여성의 이야기를 읽을 수 밖에 없었던 미국의 여성 독자들이 일본 소녀만화에 공감하고 열광하는 이유가 될 것이다. 애니메이션과 일본망가를 보고 성장한 미국의 Girl's Comics 작가들은 일본 망가 스타일을 자신의 작품에 적용하고 있으며 그것은 효과적인 표현 스타일로 인정받고 있다. 서양의 문화적 수용성에 맞춰 일본 소녀만화의 표현양식의 적절한 도입은 앞으로 미국 Girl's Comics를 자생력있는 문화콘텐츠로 육성할 수 있는 하나의 방법이 될 것으로 사료된다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 권정민, “기호학적 만화론”, 심포지움, 2007.
- [2] 로저새빈, “만화의 역사” 글논그림발, 2002.
- [3] Hall, Edward.T., “Beyond Culture” New

York, 1976.

- [4] 夏目房之介, “マンガはなぜ面白いのか” NHKライブラリー, 2002.
- [5] 四方田犬彦, “漫画原論” ちくま學芸文庫, 1994.