

무언만화 장면 연출의 특징

The characteristics of scene direction in Wordless Comics

시선진, 이태구*

부산대학교 대학원 디자인학과

Si sun-jin, Lee tae-gu*

Dept. Design, Pusan National University

요약

일반적으로 문자가 있는 스토리만화는 이미지와 대사, 의성어, 의태어 등으로 상황과 이야기를 전달한다. 문자가 없이 그림과 효과선 감정기호와 같은 이미지만으로 구성되어지는 형식은 무언만화로 분류되어진다. 스토리만화와 무언만화는 위의 형식적인 특징 이외에 장면 연출에 있어서도 차이가 매우 크다. 문자가 있는 스토리만화에서는 등장하는 캐릭터의 액션이나 대사와 함께 내레이션이 추가적으로 서술되어지면서 장면전환이 이루어지고 있지만, 무언만화에서는 오직 이미지만으로 장면전환이 이루어지고 있다. 이에 본 연구는 '무언만화'로써 대표되는 마사시 타나카의 작품 <곤>과 J.C. 크니의 작품 <산란주의>를 중심으로 장면전환 시에 반복적으로 나타나는 무언만화만의 연출적인 특징과 이미지가 가지는 '언어적 성격'에 대해 분석하였다.

I. 서론

그림은 수천 년 전, 인류가 시작했을 때부터 존재해 왔고 현재에 이르기까지 다양한 방면으로 여러 형식들로 활발히 창작되고 있다. 문자 이전의 그림은 인간의 감정 전달 및 언어를 대신하는 전달 매체였으며, 또한 지식과 정보를 저장 보존하는 역할을 하는 매체였다. 하지만 문자라는 뛰어난 기호가 등장함으로써 그 자리를 양보하게 되었지만 현재에도 그림은 순수회화, 일러스트레이션, 만화 등의 다양한 형태로 그 만의 가치를 표현해 내고 있다.

그중에서도 문자를 사용하지 않고 그림과 효과선 감정기호와 같은 이미지만으로 구성되는 '무언(無言)만화'는 문자의 부재(不在)에도 불구하고, 그 상황과 이야기가 전달됨에 전혀 어색하지 않다. 이에 본 연구에서는 무언만화에서 연속된 그림이 가지는 언어적 성격에 대하여 분석해보고, 특히 오프닝과, 엔딩, 장면 전환 시에 두드러지게 나타나는 연출적인 특징을 집중 분석하여 이미지가 가지는 언어적 성격에 대해 고찰해 보고자 한다.

II. 일반 스토리 만화와 무언만화의 형식적 특징 비교

일반적으로 텍스트와 그림이 함께 존재하는 만화를 일반 스토리 만화 또는 서사만화라고 하며, 텍스트가 거의 없거나, 완전히 없는 만화를 무언만화라고 이야기한다. 무언만화에서 텍스트의 범위는 단순한 대사에서부터 의성어, 의태어 까지 특정언어라고 표기하는 모든 언어를 의미한다.

표.1 일반 스토리만화와 무언만화의 형식적 특징 비교

형식적 특징	일반 스토리 만화	무언 만화
칸과 칸 사이의 장면연출	① 공간과 공간을 이어 주거나, 시간의 흐름을 추측 ② 단순한 4각형 모양의 도형 뿐 만이 아니라 원형이나 타원형 등 다양한 모습으로 표현이 가능	① 현실의 영역을 넘어선 상상과 판타지 적인 장면을 액자구조를 통해 표현 ② 4각형, 원형, 타원형 등의 외형적인 모습은 큰 차이가 없음.
효과음과 말풍선의 연출	① 청각적 영역의 메시지를 시각적으로 표시하여 전달하는 역할 ② 여러 형태의 효과음을 의성어, 의태어를 통하여 표현	① 말풍선이 모두 생략됨. ② 청각적 영역을 시각적으로 표시하는 의성어와 의태어가 존재하지 않음.
움직임과 동작연출	① 만화적인 효과를 대입시켜서 움직임의 동선을 표현 ② 작가가 표현하고자 하는 시선에 따라 발생하는 카메라의 움직임을 그림으로 표현	① 효과음과 말풍선의 부재를 감정기호와 동작선을 이용하여 보다 구체적으로 묘사함

III. 무언만화의 장면 연출의 특징

대사 없이 사건의 흐름과 내용을 전달하여야 할 때, 무언만화를 활용한다. 주로 도입부(오프닝), 엔딩, 그리고 등장인물의 상상신이나 적막함, 극적인 긴장감을 표현 할 때 활용하곤 한다.

1. 도입부(오프닝)

만화에서 오프닝은 전체 이야기를 시작하는 동시에 이야기의 흐름과 성격을 제시하는 힌트를 주는 부분이다. 오프닝에서 무언만화는 주로 인물과 시간적, 공간적 배경에 대한 설명과 함께 앞으로 진행되게 될 극의 전체적인 분위기와 앞으로 벌어지게 될 사건에 대한 암시와 함께 긴장을 고조시키는 역할을 한다.[1]

2. 엔딩

만화뿐만이 아니라, 문학과 같은 허구적 내러티브를 가지는 예술장르에서 엔딩은 이야기의 결말을 나타내는 부분으로써 매우 중요 하다. 서정적이거나 극적인 순간 대사나 내레이션이 전하지 못하는 그 감흥을 이미지만을 사용하여 전달한다.

3. 장면전환

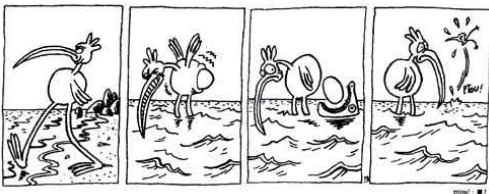
외부 이야기 속에 내부 이야기가 담겨있는 형식을 말하는 액자구조는 흔히, 꿈이나 판타지, 상상 장면 등에서 내부 이야기로 주로 표현 된다.



▶▶ 그림 1. 바느질 하는 어머니와 딸이 대화중 딸의 상상장면.

4. 작품 분석

1) J.C. 무늬의 카툰 무언만화 <산란주의>



▶▶ 그림 2. J.C. 무늬의 <산란주의>, 시간의 경과에 따라 바다의 물이 차오름을 통하여 어미 새가 바다를 향해 전진해 가고 있음을 표현.

다리 긴 어미 새가 '알 낳기를 반복적으로 실패' 하는 이야기를 그린 작품이다. 형식적으로 말풍선과 의성의, 의태어를 철저히 배제시킨 무언만화를 추구 하였다. 4칸 만화로 구성되어 매 페이지마다 알 낳기, 위기, 결말을 모두 보여 준다. 칸의 이동에 따른 배경의 변화와 어미 새의 움직임을 다양한 효과선과 동작선을 함께 사용함으로써 어미 새가 겪는 심리적 변화와 표정을 섬세하게 묘사 하였다.

2) 마사시 타나카의 장편스토리 무언만화 <GON>

의성어와 의태어는 물론 어떠한 문자도 사용하지 않은 채 이미지만으로 서사를 전개하는 무언만화이다. 정밀하게 표현된 동물들과 배경처리, 매우 설명적인 동작들이 인상적인 작품이다. 주인공이 뛰고, 날고, 점프할 때에 다양한 동작선과 효과선을 사용하여 더욱더 사실적이고 설명적인 움직임을 표현 하였다.



▶▶ 그림 3. 마사시 타나카의 <GON>, 코블소의 매우 역동적인 움직임을 효과선을 통하여 보다 더 사실적으로 묘사 하였다.

IV. 결론

단순히 텍스트의 유무에 의한 형식적인 특징의 차이만이 아닌 장면연출에 있어서 다양한 특징이 나타남을 알 수 있다.

첫째, 무언만화는 문자가 사용된 일반 스토리만화에 비하여 청각적 요소를 시각화 할 수 있는 의성어나 의태어가 제거되어 표현되기 때문에 그 역할을 대신 할 수 있는 만화적이고 기호화 적인 요소가 보다 많이 등장하게 된다.

둘째, 캐릭터의 표정과 움직임이 더 정밀하고 섬세하게 묘사 된다. 무언만화는 그림만을 통하여 등장인물의 대사와 감정변화, 그리고 심리적인 묘사를 표현하여야 한다. 따라서 그에 따른 캐릭터의 표정이나 움직임의 묘사력은 보다 증대 되어 진다.

셋째, 무언만화에서는 칸의 구분이 시간의 흐름과 공간적 구분뿐만 아니라 상상하는 장면 등을 표현하기 위하여 액자구조 라는 형식을 함께 사용하면서 표현된다. 따라서 무언만화에서는 시간이 흐를수록 달라지는 배경과 사물의 양상을 더욱더 사실적으로 그리고 구체적으로 표현하며 묘사 한다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 이원석, <무언만화' 서사 이미지 분석 연구>, pp.152-155 2007
- [2] 이원석, 윤기현, <장면전환으로서 무언만화의 활용연구>
- [3] 김문섭, <스토리만화의 장면연출에 관한 연구>, 2004
- [4] 탁영호, <출판만화의 칸 구성과 각도 설정 - 칸에 의한 감정 변화를 중심으로->, 2004