

인쇄만화와 만화영화의 메시지 구성방식에 관한 연구*

원작출판만화의 TV 만화영화화를 중심으로

조윤숙

(원광보건대학 애니메이션과 겸임교수)

- I. 연구목적 및 연구방법
 - II. 인쇄만화와 만화영화의 매체 특성 비교
 - 1. 인쇄만화와 만화영화의 공간과 시간
 - 2. 인쇄만화와 만화영화의 메시지 구성방식 비교
 - 3. 인쇄만화의 만화영화화로 인한 변화
 - 4. 사례분석
 - III. 결론
- 참고문헌

I. 연구목적 및 연구방법

새로운 매체들이 등장함에 따라 그에 적응하는 우리의 감각체계도 변한다. 현대는 활자이상으로 시각기호를 읽고 해석하는 일이 중요해지고 훈련이 필요해진 시대이며 만화는 이렇듯 일반적으로 더욱 시각적이고 비언어적으로 되어가고 있는 오늘날의 커뮤니케이션 경향을 반영하고 그에 참여하고 있다. 일찍이 맥루한(McLuhan)은 활자에 얽매었던 우리의 감각체계가 보다 다양하고 참여적인 방향으로 해방될 것이라 예견하면서 그

* 본 논문은 중앙대학교 신문방송학과 석사논문 <인쇄만화와 메시지 구성방식에 관한 연구>(1998. 6.)를 재정리한 것이다.

러한 과정을 촉진시키는 대표적인 매체로 TV와 만화를 들었으며, 러시코프(Rushkoff)는 시각매체를 처리하고 해석할 수 없다는 것은 우리가 생각하는 것보다 더 치명적인 결과를 낳을 것이라고 경고하면서 이에 대한 해결의 열쇠를 또한 만화에서 찾고 있다.¹⁾

만화는 기본적으로 누구나 그리는 게 가능한 인간의 초보적인 표현수단이다. 이것은 만화가 가지고 있는 단순과 생략, 풍자와 희화의 성격에서 비롯되는 특질이면서 만화에 대한 진지한 접근과 학문적 관심을 가로막았던 강력한 이미지가기도 했다. 그러나 만화라는 형식은 그 자체로 고유한 구성방식과 문법을 가지고 있는 독립적인 ‘커뮤니케이션’ 양식이며 또한 그것을 이해하는 데는 나름대로의 훈련과 관심이 필요하다.

또 만화는 영상매체에 의해 움직임과 음향이 더해져 만화영화로 거듭난다. 그리고 이러한 작업 역시 발전의 길을 걸으면서 만화하고도 영화하고도 다른 고유한 영역을 차지하게 되었다. 그리고 현재는 특히 그것이 가지는 산업적·문화적 영향력이 증가함에 따라 만화영화가 일으키는 독특한 커뮤니케이션 효과에 대한 연구가 요구되는 시점인 것이다.

근래에 국내에서 부쩍 과포화되고 있는 ‘만화영상산업’의 담론은 큰 사회적 반향을 일으켜 단기간에 여러 편의 극장용 만화영화를 제작하는 원동력이 되었다. 하지만 그 결과는 높아진 관객수준과는 동떨어진 국내의 제작수준을 깨닫기 위한 값비싼 수업이었을 뿐이었다. 이러한 현실에서 오리지널 시나리오보다는 원작만화의 인기와 완성도에 기댄 기획은 일단 일차적인 단계의 훈련이 될 수 있다. 원작만화의 캐릭터와 서사구조의 동일성을 바탕으로 소재발굴 비용을 절약할 수 있고, 기존인기와 관객을 확보하기 쉬우며, 제작비 형성이 용이하고, 홍보비용도 절약할 수 있다는 장점이 있기 때문이다.

원작만화가 만화영화화되는 경우는 이러한 산업적 필요성과 자신이 좋아하는 만화의 주인공이 새로운 생명을 얻어 움직이고 말하는 모습을 보고 싶다는 바람이 어우러져 이루어지는 것이다.

원작만화의 만화영화화에 있어 지금 고려되어야 할 것은 산업적 계산 이전에 매체의 특성을 정확하게 파악하는 일이다. 기존의 만화연구는 만화의 산업적 효용성이나 특정 텍스트에 국한된 내용 연구, 또는 어린이에게 미치는 교육적 효과 등에 치중해왔을 뿐 만화라는 매체 자체가 가지는 커뮤니케이션 효과나 만화와 다른 매체간을 비교한 연

1) Rushkoff, Douglas., *Playing The Future*, 1996, 김성기 옮김, <카오스의 아이들>(서울:민음사 1997).

구는 거의 찾아볼 수 없었다. 그리고 그러한 연구를 위해서는 메시지의 효과 이전에 ‘메시지의 구성방식에 영향을 미치는 매체의 형식’에 우선적으로 주목하는 ‘매체중심적’ 시각이 필요하다.

인쇄만화가 만화영화로 옮겨가는 과정은 문학과 영화의 관계처럼 단지 원작으로서의 서사구조만을 구성하는 것이 아니라 이미지와 그 연결방식, 즉 글로 비유하자면 단어와 문법까지 제공한다는 데 있어 보다 직접적인 관계를 가진다. 그러나 인쇄매체와 영상매체라는 근본적인 차이는 필연적으로 서로 공유되는 부분 이상의 새롭게 대체되는 표현방식을 필요로 하게 되는 것이다.

이러한 문제의식에 근거한 본 논문의 목적은 다음과 같다.

첫째, 인쇄만화, 만화영화²⁾ 각각의 형식을 구성하고 있는 표현요소들을 유사한 매체들과 교차 비교함으로써 타 매체들과 구별되는 만화형식만의 특성을 추출해보는 것이다. 이를 통해 인쇄매체와 영상매체 사이에서 만화가 차지하는 독특한 매체론적 위치를 파악할 수 있을 것이다.³⁾

둘째, 인쇄만화와 만화영화의 ‘메시지를 구성하는 각각의 표현요소’들을 비교하여 양쪽에 공유되는 만화형식의 공통점과 인쇄매체와 영상매체의 매체적 속성 때문에 발생하는 차이점을 알아보는 것이다.

셋째, 실제로 원작출판만화(인쇄만화)가 만화영화화 되는 과정을 분석하여 매체의 변화가 메시지의 구성방식을 어떻게 변화시키고 이것이 결과적으로 메시지 자체, 즉 내용에까지 영향을 미치는가의 여부를 알아보는 것이다. 만약 이것이 입증된다면 인쇄만

2) 본 논문에서 다루는 각 용어의 조작적 정의는 다음과 같다.

·인쇄만화종이에 인쇄되어 수용자에게 전달되는 만화의 형식(Printed Cartoon). 특히 이 논문의 관심대상은 그 중에서도 대량으로 유포되는 대중만화의 대부분을 차지하고 있으며 만화영화의 원작이 되는 서술형 만화, 즉 이야기 만화로서 한 편의 줄거리를 전개하는 만화의 양식이다. 이야기 만화는 만화를 구성하는 칸의 수에 따라 네 칸, 단편, 장편만화로 구분되는데 단편만화는 대개 단행본 한 권 이하의 길이, 이 이상이 되면 장편만화로 분류되며(정준영, <대중매체의 이해와 활용>, 한나래, 1996, p.193) 극장용이나 TV용 만화영화는 대개 장편연재만화를 원작으로 삼기 때문에 이 논문에서 의미하는 ‘인쇄만화’도 그러한 형식의 만화를 논의의 대상으로 한다.

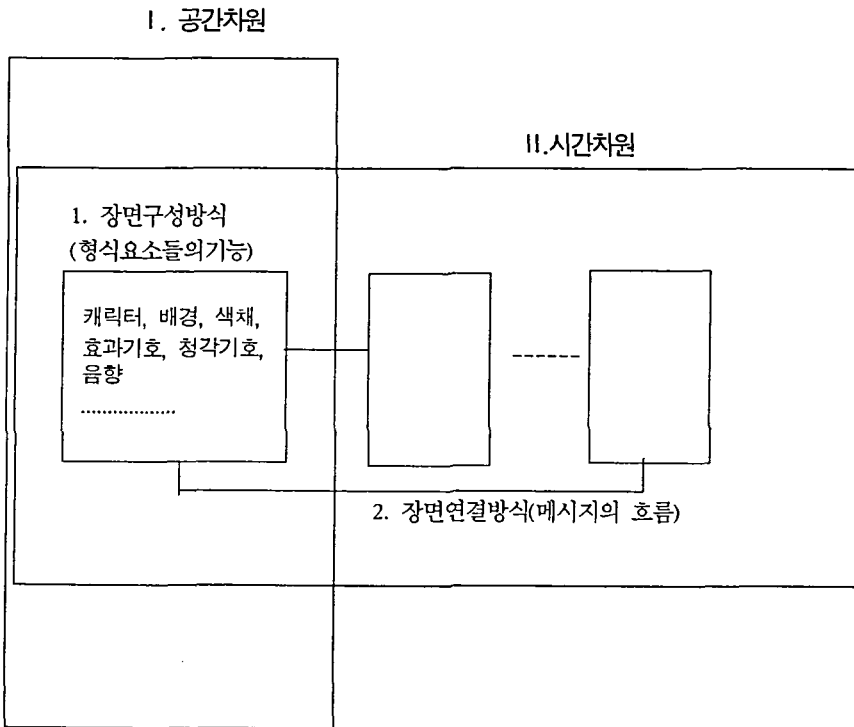
·만화영화 만화영화는 애니메이션(생명이 없는 사물을 움직여 보이게 하는 영상물)의 한 범주에 속하는 셀 애니메이션이며 가장 상업적으로 성공한 애니메이션 분야이다. 그 중에서도 이 논문의 관심대상은 성공한 만화와 주인공들을 대상으로 한 만화영화(Animated Cartoon)이다.

3) 이에 관한 논의는 본 요약문에서는 지면관계상 생략하였다.

화를 만화영화화 하는 데 있어 보다 매체의 특성에 맞는 메시지 구성방식에 대한 기획이 가능해질 것이다.

위와 같은 논의를 전개하기 위한 연구방법으로, 인쇄만화와 만화영화 각각의 표현양식을 구성하고 있는 분리가능한 표현요소들을 중심으로 양측을 상호 비교하기 위한 분석의 틀을 설정하였다.

<그림 1> 분석의 틀



II. 인쇄만화와 만화영화의 매체 특성 비교

1. 인쇄만화와 만화영화의 공간과 시간

영상매체는 공간과 시간의 특수한 결합을 이루며 특히 영화는 공간이라는 범주가 시간에 종속되는 새로운 시공간의 개념을 탄생시켰다. 영상매체는 촬영, 편집, 몽타주 기법, 컷, 클로즈업, 삽입, 혼합 등을 통해 시공을 혼재시키고, 표준화된 시공간개념이 존재할 수 없게 한다.⁴⁾

이것은 영상매체인 만화영화는 말할 것도 없이 이러한 영상매체의 표현기법을 상당부분 공유하고 있는 인쇄만화의 경우에 있어서도 마찬가지이다. 그리고 다른 매체와 달리 인쇄만화와 만화영화에서 발견할 수 있는 독특한 시공간의 차원에 대해서도 연구가 필요하다.

가. 공간차원

인쇄만화와 만화영화의 표현양식에서 공간차원은 두 가지로 나누어 살펴볼 수 있다. 첫째, 화면을 담고 있는 틀로서 프레임의 크기나 모양이 가지는 의미, 즉 메시지가 표현되는 물리적 공간과 둘째, 프레임 안에서의 공간구성을 의미하는, 메시지를 표현하는 방식으로서의 표현적 공간이다. 이런 구분에 따라 인쇄만화와 만화영화를 비교하면 첫째는 칸과 프레임의 구분이 될 것이고 둘째는 칸과 프레임에 담기는 공간표현의 문제가 된다.

(1) 물리적 공간

인쇄만화나 만화영화는 모두 2차원적 매체(2D)이다. 만화영화에서는 단지 화면의 평면성 뿐 아니라 피사체의 평면성이 중요한 특징이 되는데 이것은 만화영화의 영화와 구별되는 근본적 특징이다. 3차원적 피사체가 가지는 강력한 현실성에 비해 2차원이 가

4) 김택환, <영상미디어론>(서울:커뮤니케이션북스, 1997), pp.40-42.

지는 특성은 현실의 물리적 법칙에 구애받지 않는다는 점이다. 2차원의 이러한 기본적인 성격은 회화적 장치를 통해 가상의 이미지를 만들어 냄으로써 만화영화가 가지는 무궁무진한 표현력의 원천이 된다.

프레임은 인쇄만화에서나 만화영화에서나 존재하는 화면을 의미한다. 인쇄만화에서는 칸이며 만화영화에서는 프레임이라 불리는 것이다. 그러나 이것은 개념적으로는 모두 '화면으로서의 틀(프레임)'이다. 이것은 어떤 장면, 현실의 일부분만을 포착하는 틀이다. 이것을 통해 작가는 정신적으로 정서적으로 의미있는 것만을 골라서 보여주기 위해 주제를 선택하고 고립시키고 제한시킨다. 또 프레임은 장면구성을 위한 기초를 형성해준다. 즉 프레임의 모양에 기준하여 구도·균형·의미를 부여하는 것이다. 그리고 경계선이 뚜렷한 프레임은 시선을 끌고 집중시킨다.⁵⁾

인쇄만화에서 이러한 역할을 하는 것은 '칸'이다. 칸은 불연속적인 이미지들을 차례로 배열하여 연속적으로 의미를 구축해 나간다. 인쇄만화는 2쪽의 지면에 배열된, 크기가 다른 칸들로 구성된다. 인쇄만화는 영화나 TV와 달리, 화면 즉 컷의 크기와 모양을 자유자재로 바꾼다. 컷의 크기나 모양 자체가 어떤 함축 의미를 갖고 있을 뿐더러, 화면 속의 그림에 어떤 의미, 무드, 상황감 등을 조성해준다⁶⁾. 이러한 컷의 기능은 컷 안의 문자나 이미지로부터 얻을 수 있는 정보 외에도 상황에 대한 함축의미를 전달하는 경제적 장치이다.

그리고 인쇄매체의 특성상 인쇄만화는 한 페이지에 여러 개의 칸을 동시에 볼 수 있으며 동시간대의 여러 인물이나 상황을 비추는 일이 가능하다. 따라서 칸의 배열은 순차적으로 이루어지기도 하지만 한 페이지를 채우고 있는 칸의 전체적인 조합이 모자이크처럼 이루어져 또 하나의 완결된 장면을 이루기도 한다.

반면 만화영화는 2차원적인 평면과 4각의 프레임(frame)을 단위로 제작된다는 점에서 영화와 같은 맥락으로 이해할 수 있다. 프레임은 시각적 이미지의 경계를 결정하기 때문에 일차적으로는 필름의 가로 세로 비율의 선택이 영상 배합의 여러 가능성을 사전 결정하게 된다. 그러나 여기서의 문제는 어떤 비율이 적절한 비율이냐가 아니라 영상의 비율(또는 화면의 종류)에 따라 어떤 영상 약호(기계적 약호)가 만들어지는가이다.⁷⁾ TV

5) Stephenson, Ralph. & Debrix, Jean, R., *The Cinema as Art*, Peuguin Books, 1973, 송도의 옮김, <예술로서의 영화>(서울:열화당, 1994), pp.90-92 재구성.

6) 김경용, <기호학이란 무엇인가?>(서울:민음사, 1996), p.276.

와 아이맥스 영화관의 화면은 각각의 사이즈에 맞는 화면구성방식이 필요한 것이다.

(2) 표현적 공간

이론적으로 프레임의 시각적 영상은 세 가지 차원으로 나누어 살펴볼 수 있다. 하나는 '프레임'의 시각적 이미지 차원, 둘째는 촬영되는 지리적 공간의 차원, 셋째는 영상을 보는 사람이 지각하는 시각적 깊이의 차원이다.⁸⁾

그러나 카메라가 개입되지 않는 인쇄만화의 경우에는 원칙적으로, 만화영화의 경우에는 피사체의 2차원성 그리고 그로 인한 카메라의 정지 및 부재의 조건으로 인해 둘째 차원이 해당되지 않는다. 따라서 지리적 공간의 요소로 인해 발생하는 3차원적 심도는 전적으로 회화적 장치를 통한 표현기법에 의해 창출되는 것이다. 그리고 그러한 표현 기법은 가상적으로 설정된 인간의 시점에 기반하여 만들어진다. 물론 극히 일부이긴 하지만 만화영화의 경우는 카메라가 개입되기 때문에 발생할 수 있는 심도의 조정 등이 가능하기 때문에 인쇄만화의 경우와 비교할 수는 없다.⁹⁾

프레임의 시각적 깊이의 지각을 결정하는 가장 주요한 심리적 요인들은 대상물의 집중도, 밀도, 상대적 크기, 중첩 등이다. 이것은 모든 영상 이미지에 공통적인 요소이지만 인쇄만화와 만화영화가 다른 점은 프레임의 크기와 모양에 따라 지각되는 심도의 차이이다. 즉 상대적으로 만화영화에 비해 프레임의 크기와 모양이 자유로운 인쇄만화에서는 프레임의 크기와 모양을 조절함으로써 공간의 넓이나 깊이를 표현할 수 있기 때문이다. 반면 만화영화는 스크린의 크기에 따라 얻을 수 있는 공간감의 차이가 있다. 물론 한 작품을 볼 때는 일정한 크기의 화면을 계속 들여다보는 것이지만 같은 작품이라도 스크린의 크기를 선택함에 따라 공간감은 큰 차이를 보이게 된다.

만화영화는 움직임이 있고 그것은 기본적으로 현실의 물리적 원리에 기반하고 있으므로 더욱 3차원적이고 실제적인 공간감이 요구된다. 따라서 그것을 표현하기 위한 보다 많은 표현기법들이 발달되어 있다.

7) 박정순, <대중매체의 기호학>(서울:나남, 1997), p.337.

8) 박정순, 앞의 책, p.338.

9) 멀티플렌 촬영(배경과 셀을 일정한 간격을 두고 떨어뜨려 촬영하여 공간감을 연출하는 기법)이나 여러 가지 카메라 워크를 통한 촬영 등이 그 예이다.

나. 시간차원

위와 같이 인쇄만화나 만화영화 모두 구성의 기초단위는 한 개의 단일 프레임이라고 할 수 있다. 그러나 문체는 이것이 자연언어에서의 단어처럼 의미의 기초단위가 될 수 없다는 점에 있다.¹⁰⁾ 영상이 구체적으로 이야기하는 행위가 시작되기 위해서는 어떤 접합이 필요하다. 한 장의 사진이 의미하는 것은 공간일 뿐이며 이것이 샷으로서 여러 개가 계속 이어질 때 공간으로부터 의미된 것으로서의 시간이 관계 맺어지는 것이다. 즉 공간의 시간화로서 ‘내러티브’의 첫걸음이 된다는 것이다.¹¹⁾

이렇게 영상과 영상이 만나 형성하는 시간의 차원은 영화의 경우 세 가지로 구분된다. 물리적인 시간, 심리적인 시간, 극적인 시간이다. 물리적 시간이란 움직임이 촬영되는 시간, 즉 그것이 스크린에 영사되는 시간을 말한다. 심리적 시간은 수용자가 영화를 볼 때 경험하는 시간의 경과에 대한 주관적·정서적인 인상을 말한다. 극적 시간은 어떤 시간이 영화로 만들어질 때 그 사건을 묘사하는 데 걸린 압축된 시간을 말한다.¹²⁾ 물론 이것을 명확하게 구분한다는 것은 어려운 일이지만 이러한 이론은 인쇄만화와 만화영화의 시간차원을 분석하는 유용한 틀이 될 수 있다.

물리적 시간에서 만화영화의 경우는 실제 상영시간을 물리적으로 재는 것이 가능하지만 인쇄만화의 경우는 독자에 따라 읽는 속도가 각각 다르기 때문에 절대적인 기준이 존재하지 않는다. 그리고 영화에서는 인위적인 필름조작을 통해 발생하는 시간의 응축과 지연을 제외한 물리적 시간에서 모든 장면의 시간적인 구조는 완전히 현실과 같다. 그러나 실제의 동작 중 극히 일부분만을 선택하는 인쇄만화의 경우는 말할 것도 없이, 연속촬영이 아니라 단속촬영으로 이루어지는 만화영화에서 실제시간과의 비교란 간단하지 않다. 따라서 인쇄만화와 만화영화에서는 실제의 시간을 왜곡시키고 변형하는 특유의 표현기법에 대한 분석이 필요한 것이며 이것은 곧 심리적·극적 시간의 차원과 연결되는 것이다.

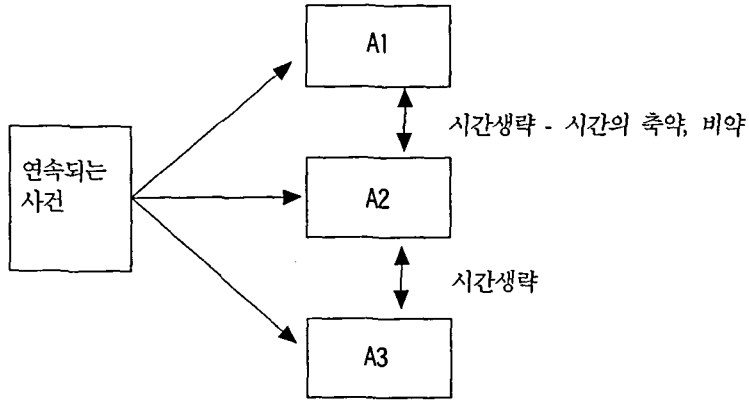
하나의 연결된 사건이 있을 때 인쇄만화는 그것을 몇 개의 컷으로 분할하여 배열하

10) 박정순, 앞의 책, p.317.

11) 오카다 스스무, <映像學 序論>, 강상욱 옮김, <미디어 영상학>(서울:이진출판사, 1995), p.76.

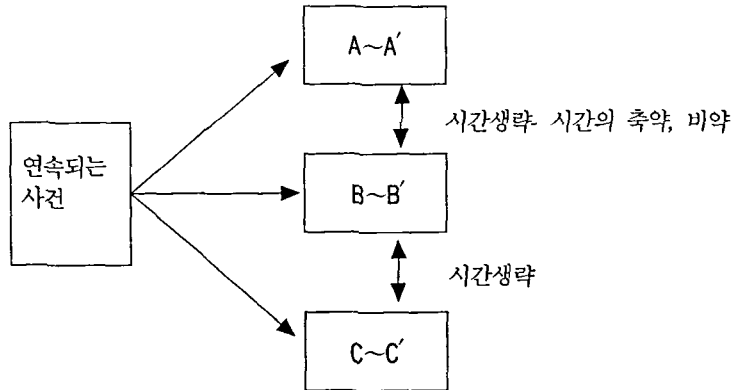
12) Stephenson, R & J. R. Debrix, 앞의 책, p.101.

<그림 2> 인쇄만화의 시간차원



- * $A1 + A2 + A3 = \text{독서시간} \rightarrow \text{물리적 시간(일정치 없음)}$
- * $A1 \sim A3 = \text{극적시간} \infty \text{심리적 시간}$
- * $A1 \times A2 \times A3 = \text{몽타주}$

<그림 3> 만화영화의 시간차원



- * $(A \sim A') + (B \sim B') + (C \sim C') = \text{상영시간} \rightarrow \text{물리적 시간}$
- * $A \sim C' = \text{극적시간} \infty \text{심리적 시간}$
- * $(A \sim A') \times (B \sim B') \times (C \sim C') = \text{몽타주}$

는데 그것은 비록 정지된 그림이지만 얼마간의 시간이 응축되어 있으며 컷과 컷 사이에는 시간이 생략되어 시간의 축약, 비약이 일어난다. 이렇게 눈에 보이는 이미지로만 구현된 것을 보는 시간이 인쇄만화의 물리적 시간이라고 할 수 있고 축약된 시간까지 모두 포함한, 극적으로 설정되어 있는 시간 전체가 극적 시간이라 할 수 있다. 그리고 읽는

데 걸리는 시간보다는 이 극적 시간이 독자가 느끼는 심리적 시간과 큰 상관관계가 있다. 물론 이 심리적 시간도 작가의 다양한 표현기법에 따라 극적시간과 상관없이 이완되고 축약될 수 있다.

만화영화는 인쇄만화와 같이 장면을 분절하는 단계는 같으나 동작이 있기 때문에 어느 시점에서 어느 시점까지 지속되는 동작을 담고 있는 장면들로 나뉜다는 점이 다르다. 즉 인쇄만화의 정영상(停映像)과 달리 동영상(動映像)이라는 의미이다. 그리고 이렇게 스크린에 영사되는 장면들의 합이 물리적 시간이라면 장면과 장면 사이에 생략된 시간까지 모두 포함한 것이 극적 시간이라는 점은 인쇄만화의 원리와 같다. 만화영화의 물리적 시간은 실제시간과 비교할 수 없으나 인쇄만화와 달리 모든 수용자에게 동일하다.

인쇄만화와 만화영화는 모두 시간에 따라 순서화된 언어와 연속된 시각적 이미지를 수단으로 주어진 이야기를 전달한다. 그러나 두 매체의 가장 분명한 차이는 동작과 음향, 그 중에서도 특히 ‘동작’을 표현하는 매체의 상대적인 능력이다. 그리고 이러한 차이가 두 매체가 표현하는(할 수 있는) 시간의 차이를 낳는 근본적인 원인이다.

장면과 장면사이에서 생략되고 변형되는 시간의 차원은 인쇄만화나 만화영화 모두 유사한 방식을 따라 구성되며 독특한 극적 시간의 구조를 낳는다. 장면이 연결되면서 물리적으로 시간은 흐르지만 우리가 느끼는 심리적, 극적 시간은 그와 상응하지 않는 것이다. 이에 대한 연구는 영화에서 장면과 장면의 연결방식을 뜻하는 ‘몽타주’ 이론에 의해 한층 심화되었다.

2. 인쇄만화와 만화영화의 메시지 구성방식 비교

가. 장면구성방식

사전적으로 ‘장면’이란 용어의 사전적 의미는 어느 장소의 정경, 또는 어떤 사건이 벌어지는 광경을 말한다.¹³⁾ 영화에서의 장면은 필름 서술(narration)의 한 완결단위로 단일장소에서 촬영된, 그리고 단일 액션을 촬영한 일련의 샷(또는 한 개의 샷)을 가리키며

13) 이희승 편, <국어 대사전>(서울:민중서림, 1962), p.3104.

흔히 신이라고 불린다.¹⁴⁾

그러나 만화영화의 경우 이러한 기술적 구분은 동일하게 적용될 수 없다. 왜냐하면 카메라의 연속적, 단속적 촬영이라는 차이에 따라 영화의 신은 ‘샷’으로 만화영화에서는 ‘컷(cur)’으로 이루어진다는 점에서 그 구성이 다르기 때문이다. 따라서 만화영화의 씬은 영화에서 사용되는 신의 개념보다 더 세분화된 단위로, 만화영화의 영상을 구성하는 장면의 최소 단위는 컷이라고 할 수 있다.¹⁵⁾ 그리고 인쇄만화의 경우는 카메라의 개입이 없으므로 더군다나 영화의 기준이 적용될 수 없다. 인쇄만화에서의 최소단위는 형식적으로 하나의 칸이지만 인쇄만화의 한 칸(프레임)은 정지된 이미지로 영화의 샷이나 신, 더 나아가 시퀀스에 해당하는 공간과 시간까지 응축할 수 있기 때문이다.

이와 같이 매체에 따라 ‘장면’의 단위가 동일하지 않기 때문에 분석의 편의상 이 장에서의 ‘장면’은 동일한 시간차원을 가진 한 개의 프레임, 즉 인쇄만화의 한 칸, 만화영화의 한 컷에 담긴 그림/사진 이미지를 말하는 것으로 한정한다. 이렇게 보았을 때 하나의 장면을 구성한다는 것은 영화의 미장센(mise-en-scène)과 같은 의미가 된다. 프랑스로 ‘장면구성 요소’를 의미하는 이 용어는 통상적으로 앞에서 살펴본 프레임의 공간적 구조 외의 장면 내에 배치되는 외면적 요소, 즉 표현요소를 가리킨다.

14) 샷(shot) : 카메라가 작동하기 시작해서 멈출 때까지 한 번의 카메라 조작에 의해 기록되는 것. 하나의 샷은 사실적 진술을 하거나 상징적 의미를 나타낼 수 있지만, 어떤 이야기를 전달할 수는 없다. 그러나 하나의 샷은 기본적인 수준에서이기는 하지만 정보를 전달할 수 있다. 롱 테이크 혹은 시퀀스 샷, 즉 보통 지속 시간보다 훨씬 긴 샷은 보다 많은 정보를 담고 있기는 하지만 이것 역시 그 자체로는 불충분하다. 롱 테이크조차도 어떤 전후 맥락이 있어야 하는 것이다.

신(scene) : 일군의 샷들이 모여서 연속된 행위를 이루는 것. 각각의 샷은 그 자체로 사실에 대한 진술을 할 수 있다. 그러나 그것들이 함께 모이면 서사적 진술을 할 수 있는 것이다.

시퀀스(sequence) : 일군의 씬들이 모여서 그 자체로 파악될 수 있는 자기 독립적인 단위를 형성하는 것. 우리가 대부분의 영화를 보고 생각해 낼 수 있는 것은 개별적인 샷 아니면 “시퀀스”이다. 우리가 하나의 샷을 기억할 수 있는 것은 샷이 지닌 예리한 간결성 때문이며, 시퀀스를 기억할 수 있는 것은 그것이 지닌 극적 통일성 때문이다. Dick, Bernard F., *Anatomy of Film*, St. Martin's Press, 1978, 김시무 옮김, <영화의 해부>(서울:시각과 언어, 1996), pp.29-48.

15) 이지연, “애니메이션 장면전환에 관한 연구”, <만화·애니메이션 연구> 통권 1호, 97년 봄, (한국만화학회, 1997), p.100.

(1) 사물의 표현

(가) 캐릭터

인쇄만화와 만화영화는 전달하는 매체가 다르다는 차이에도 불구하고 인쇄만화와 만화영화의 그림에서 보이는 공통된 형식적 특성, 즉 카툰화에 의해 동일한 범주로 분류될 수 있다. 카툰이란 대상을 둔화(leveling), 첨예화(sharpening), 동화(assimilation)시켜 그리는 인쇄만화의 화법이다. 인쇄만화는 윤곽선을 강조함으로써 3차원의 세계를 2차원으로 재현시키고 대상을 단순화하고 왜곡시킨다. 둔화란 단순, 간단해지는 것으로서 생략과 같은 개념이고, 첨예화는 세부묘사가 생략됨으로써 특정부분이 강조되는 둔화의 반작용적 현상이다.

(나) 배경

기본적으로 2차원적인 인쇄만화에 비해 만화영화는 같은 2차원이지만 환경적으로 3차원적인 분위기를 가지는데 이것은 정적인 배경과 동적인 캐릭터의 결합이 가지는 효과이다. 만화영화의 배경은 셀의 도입에 의해 같은 배경을 계속 그려줄 필요가 없기 때문에 캐릭터에 비해 정교한 작업이 가능하다. 따라서 배경은 카툰 양식에 구애받지 않는 회화적인 작업일 수 있다.

인쇄만화에서는 배경이 뚜렷하지 않아도 되지만 만화영화는 배경 디자인이 명확한 편이다. 순간에 지나가버리는 동화에 비해 배경을 보는 시간은 상대적으로 길기 때문에 배경에 대한 정밀성이 필요하게 되는 것이다. 모든 배경은 캐릭터의 위치 변경, 동작 속도, 크기, 거리에 따라 그 형태와 채색이 다르게 설정된다. 즉 모든 배경은 캐릭터에 맞게 설정된다. 또한 만화영화는 실사영화에 비해 상대적으로 다양한 배경을 구사할 수 있다. 특히 인물의 심리상태를 반영하는 효과배경의 처리는 인쇄만화와 만화영화에서 두드러지는 특징으로 바깥세계를 보여주지 않는 대신에 주인공의 마음속 풍경을 묘사하는 표현파식 기법이 많이 사용된다.

(2) 소리의 표현

(가) 인쇄만화 — 청각기호 — 대사, 의성어, 음악표현기호

인쇄만화에서 인물의 심리는 말보다는 태도에 의해 더 많이 표출된다. 인쇄만화가 언어를 그래픽적으로 번역하는 척도를 가지고 있기 때문이다. 인쇄만화에서 소리를 표현하는 기호(청각기호)들은 문자외에 대사가 위치하는 말풍선, 의태어와 의성어를 표현하는 그림글자, 음악을 표현하는 효과기호가 있다. 대사의 내용은 문자정보로 주어지지만 풍선의 모양과 크기, 또는 외곽선의 굵기나 형태, 인물을 가리는가 뒤에 위치하는가 등에 따라 대사의 강약이나 중요성, 분위기가 달라진다.

또 의성어는 영화의 음향효과를 대신한다고 볼 수 있으며, 이 역시 특정상황의 분위기를 최대한 살릴 수 있는 조형적 특성을 가진 글자체로 선택되기 때문에 언어기호보다는 도상기호에 가깝다. 인쇄만화는 실제적인 청각적 요소가 없는 관계로 어느 다른 장르보다 소리와 동작을 표현하는 단어들에 발달할 수밖에 없다. 이렇듯 인쇄만화에서 볼 수 있는 다양한 의성어와 의태어의 사용과 창조는 주목할 만하다.

음악은 분위기를 창조하고 영화의 역동성을 돕는 기능을 하지만—영화에서 일반화된—음악과 대사의 동시지각은 영화의 객관적인 음악적 해설에 해당되는 것이 결여되어 있는 인쇄만화에서는 불가능하다.

(나) 만화영화 — 음향 — 대사, 음향효과, 음악

만화영화에서의 실제의 음향을 표현하는 청각요소가 들어가는데 이것은 동작과 함께 실제감을 획득하는 데 가장 크게 기여하는 요소이다.

만화영화의 청각요소는 대사(dialogue), 음악(music), 음향효과(sound effects)로 나뉘며 이를 통틀어 음향(sound)이라 한다. 대사의 경우 만화영화에서 특징적인 것은 언제나 성우에 의한 분리된 녹음작업이 필요하다는 것이다. 이것은 다른 장르와는 다른 성우의 역할에 대한 고찰을 필요로 한다. 일반적인 극영화에서 목소리는 실제 인물인 캐릭터에게 부차적인 것이지만 만화영화에서는 캐릭터에게 인격을 부여하는 적극적 역할을 하는 것이다.

음향효과와 음악의 경우 만화영화에서는 대사, 음악, 음향효과 등이 경계가 뚜렷하지 않고 자유롭게 사용되는 경향이 강하다. 이것은 기술적인 문제 때문이기도 한다. 만화영화의

경우 특히 자연의 소리를 그대로 따온 음향을 사용했을 때 실제의 템포와 차이가 있는 만화영화의 동작 템포가 어울리지 않는 경우가 있다. 따라서 만화영화 제작시에는 타이밍 조절에 좀 더 용이한 인공적으로 만들어진 효과음을 선호한다.¹⁶⁾

마지막 음악의 경우 역시 만화영화와 음악의 관계는 대단히 유기적이다. 영상의 움직임이 작가의 의도에 의해 그려지는 그림이기 때문에 영상과 음악이 정확하게 일치할 수 있기 때문이다. 실사영화에서는 음악과 영상의 일치가 대부분의 경우 주관적이지만, 만화영화는 그것이 완전히 객관적이다.¹⁷⁾ 수용자가 청각 메시지를 20%까지 가지고 있다면 시각 메시지는 30%까지 보유한다. 그러나 두 가지가 성공적으로 조합되면 그것은 70%까지 상승한다.¹⁸⁾ 보는 것과 듣는 것의 효과는 어느 커뮤니케이션 분야에서든 대단히 확실하지만 타 매체에 비해 영상, 음향, 음악이 유기적으로 결합되어 있는 만화영화에서는 특히 강하다.

(3) 분위기의 표현

(가) 인쇄만화 — 효과기호, 명암.

인쇄만화에서 분위기를 표현하는 요소들은 크게 효과기호와 명암으로 나눌 수 있다. 효과기호는 우리가 정상적인 시각세계로부터 볼 수 있는 것 외에도 독자들이 의미를 부여하는 일련의 상징들이다. 이 가운데 몇몇은 우리가 정상적인 세계에서 보는—또는 보지 못하는—것들, 즉 인쇄매체의 특성상 한 장면으로 나타낼 수 없는 동작이나 정서, 음향에 대한 직접적인 보완이다.

인쇄만화에서 상황을 보다 효과적으로 표현하기 위해 개발되는 이러한 상징들은 셀수 없이 많다. 극화체 인쇄만화의 배경 자체도 보이지 않는 것들, 특히 감정세계를 표현하는 훌륭한 도구가 될 수 있다.

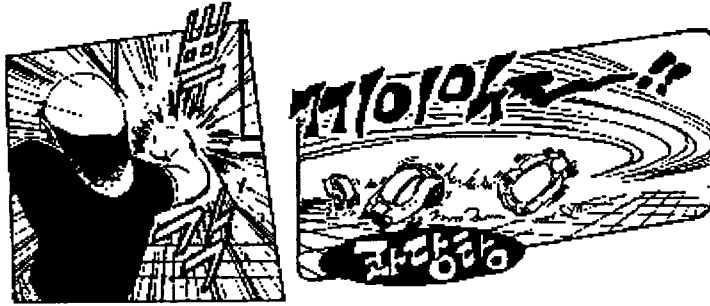
대개 흑백으로 그려지는 인쇄만화에서 색채와 조명의 효과는 흑백의 농도에 따른 명암효과에 의해 대체된다. 이러한 명암효과는 2차원인 인쇄만화에 입체감을 주고 색채

16) 류한균, “사운드 트랙”, <르네상스> 91년 8월호.

17) 이미무라 다이헤이(今村太平), <漫畵映畵論>, 황왕수 옮김, <만화영화론>(서울:다보문화, 1990), pp.58-63.

18) Halas, John., *The Contemporary Animator*(London: Focal Press, 1990), p.64.

<그림 4> 동작을 나타내는 효과기호



에 대한 착각을 일으키며 화면의 밝기를 조정하여 분위기를 표현한다.

인쇄만화의 조명이 영화와 다른 점은 영화의 조명이 인위적으로 만들더라도 물리적 현상을 그대로 이용하지만, 인쇄만화는 빛의 현상을 과장, 왜곡하거나 빛의 물리적 현상을 무시하고 극적으로 만들어 사용한다는 점이다.¹⁹⁾

(나) 만화영화 — 특수효과, 채색.

만화영화에서의 특수효과란 채색이나 인쇄만화의 효과기호들만 가지고 표현할 수 없는 부분을 위해 고안된 방법들이다. 구체적인 만화영화 특수 효과 작업은 크게 브러쉬 작업과 투과광 작업으로 나눌 수 있다. 이러한 작업은 기술적 조작이 가능한 영상매체의 특성을 이용하는 것으로 그림만으로는 표현할 수 없는 역동성이나 실제감을 부여하는 것이다. 만화영화에 있어서도 색과 빛의 연출은 매우 중요하다. 영화에서처럼 만화영화에서 색채는 정서적 기능 이상의 역할을 한다. 색채는 등장인물의 성격, 플롯, 그리고 세트와 직접적인 관련을 맺고 있다. 영화에서는 기본적으로 자연색에 의존하고 있기 때문에 색깔이 잠재적인 요소가 되는 경향이 있다. 그러나 만화영화에서는 실제 물체의 색채가 아닌 시간과 장소에 따라 변화된 색채나 심리를 표현하기 위한 색채를 선택하기 때문에 자연색이 아닌 분위기색이라고 할 수 있다.²⁰⁾ 따라서 만화영화에서의 색채는 창작자의 의도가 반드시 개입하는 표면적인 요소로 적극적으로 기능한다.

19) 안수철, <만화연출>(서울: 글논그림발, 1996), p.152.

20) Giannetti, Louis D., *Understanding Movies*, 3th ed, 1982, 김진해 옮김, <영화의 이해>(서울:현암사, 1993), pp.36-38.

<그림 5> 동작을 나타내는 효과기호



그리고 만화영화에서 채색은 조명의 효과까지도 담당한다. 실사영화에서 조명은 등장인물, 플롯 그리고 세트의 미묘한 부분들을 표현할 수 있다. 빛과 어둠의 대조 혹은 상호작용은 시각적 상징성을 산출할 수 있다.²¹⁾

2차원의 작업인 만화영화는 바로 이러한 영화의 조명효과를 채색으로 표현하게 되는 것이다. 실사영화의 경우는 촬영시간대 조정이나 조명에 의해 낮과 밤의 구분이나 분위기 조정을 해 줄 수 있지만 만화영화의 경우는 오로지 색채의 효과적인 사용에 의해서만 표현이 가능하다. 만화영화에 등장하는 모든 사물의 상태는 색에 의해 그 질감이나 입체감이 표현된다고 할 수 있다.

나. 장면연결방식²²⁾

(1) 장면의 분할

전체 동작을 독립된 장면으로 세분하는 것을 영화 작업에서는 커팅 또는 장면 분할이라고 한다. 이러한 장면분할은 공간 속에 놓여 있는 인물들의 보편적인 상호관계, 극행위의 방향, 통일된 템포와 리듬을 유지해야 한다.²³⁾

21) Dick, B F., 앞의 책, pp.21-23.

22) 이 장에서는 장면구성방식에서 편의상 한정했던 장면의 의미가 아닌 어느 정도의 시간을 함축하고 있는 장면의 개념을 기준으로 한다. 장면이 함축하고 있는 시간은 동일하지 않다 일반적으로 영화에서의 장면이 하나의 씬을 의미한다고 하지만 하나의 샷이 신이 될 수도 있고 또 하나의 신이 시퀀스가 될 수도 있기 때문에 그러한 개념이 명확하게 구분되는 것도 아니다.

23) Einstein, Sergei & Vladimir Nizhny, *Lessons with Einstein*, 이경운 옮김, <영화연출강의>(서울:예건사, 1990), p.88.

인쇄만화에서의 칸은 영화와 비교해보면 물리적인 형식으로는 필름의 한 컷에 불과하다. 영화에서의 컷은 장면구성의 가장 최소 단위이긴 하지만 서로 연결되어 동작을 이루지 않으면 그 자체로는 아무런 의미를 창출할 수 없는 정지된 단편에 불과하다. 그러나 인쇄만화의 컷은 물리적으로는 비록 정지되어 있는 하나의 이미지일 뿐일지라도 그 안에 동작을 암시하는 시간을 응축하고 있다. 즉 칸의 분할이 표현하는 시간이 실제시간, 말하자면 그 칸을 읽는 데 드는 시간과 반드시 일치하는 것은 아니라는 것이다. 또한 칸에 묘사된 사건이라고 해서 모두 단일한 시간을 담고 있는 것도 아니다. 한 화면 내에서도 인쇄만화는 최소한 대사나 기타 글을 읽는 데 소요되는 만큼의 시간의 지속을 담고 있으며 때로는 시간의 지속을 동반하는 일련의 사건들이 한 화면 속에서 펼쳐지기도 하는 것이다. 따라서 인쇄만화의 한 칸은 기능적으로는 영화의 샷과 썸, 나아가서는 시퀀스까지도 표현할 수 있다.

그러나 또 다른 한편으로 인쇄만화는 연속된 장면 중 중요순간만을 선택하여 형상화하므로 카메라로는 커트 없이 긴 시간 지속될 수 있는 장면도 몇 개의 컷으로 나누어져 그려진다. 지나치게 오랜 시간을 한 컷으로 표현하려는 것은 인쇄만화가 일으키는 움직임의 착각을 일깨우게 되기 때문이다.

만화영화에서의 장면도 영화에 비해서는 단속적이며 불연속적인 경우가 많다. 이것은 제작비 문제로 최소의 그림으로 최대한의 효과를 내야 하는 특성 때문인데 이것이 오히려 인쇄만화의 효과선을 사용한 정지 컷 등 만화영화만의 독특한 표현기법을 발전시켰다.

(2) 장면의 전환

영화에서 장면과 장면을 전환하는 방식으로서의 몽타주 기법은 기술적으로는 두 개의 필름을 서로 겹치거나(over-lap) 필름의 한 끝을 다른 한 끝과 붙이는(cutting) 두 가지이다. 전자는 샷과 샷을 시간차를 두고 자연스럽게 이어주는 여러 가지 '기법'이며 후자는 장면과 장면을 직접 연결하여 장면간의 내용적 대비를 통해 의미를 창출하는 '원리'라고 말할 수 있다. 임의적으로 장면전환의 의미를 이렇게 두 가지로 구분한다면 인쇄만화와 만화영화의 경우도 이러한 틀에 맞추어 분석해볼 수 있다. 첫째, 장면과 장면의 연결부 형식을 뜻하는 전환기법의 특성, 둘째, 장면과 장면의 상호관련성에 기반한 연결의 원리이다.

(가) 전환기법

인쇄만화의 장면전환기법이 만화영화와 비교하여 구별되는 특징은 모두 인쇄매체의 특성에서 연유하는 것이다. 그 중 첫째는 앞장면과 뒷장면이 완전히 공간적으로 대치되는 영상매체의 특성과 달리 인쇄매체는 여러 개의 장면을 동시에 볼 수 있다는 점이다. 따라서 인쇄만화는 상대적으로 장면전환의 지점이 명확하지 않다. 즉 하나의 장면을 몇 개의 장면으로 나누어 모자이크처럼 표현하는 분할법이나 여러 공간이나 시점이 동일한 페이지에 공존하는 병행법과 같이, 칸이 존재하지만 실질적인 ‘전환’이라고 볼 수 없는 경우이다.

둘째, 인쇄만화는 편집기계나 제작기술에 의한 기술이 사용되지 않는다. 기계적, 조형적 전환기법이 모두 사용되는 만화영화에 비해 인쇄만화에서 모든 장면전환의 특정한 기법들은 모두 조형적으로 이루어진다.

그러나 이러한 전환기법을 표현하기 위해서는 일일이 그려야 하기 때문에 일정 정도의 칸이 소비된다. 따라서 최대한 경제적으로 컷을 사용해야 하는 인쇄만화의 특성 때문에 자주 쓰지 않거나 최소한의 칸으로 이루어지는 경향이 있다. 또 이러한 영화의 전환기법 외에도 패스트모션(fast-motion)이나 메타모포시스(metamorphosis)²⁴⁾ 같은 만화영화의 기법이 모두 활용된다. 물론 매체의 조건상 앞의 장면이 뒤의 장면으로 완전히 대치됨으로써 일어나는 환상은 가능하지 않으며 앞장면과 뒷장면이 모두 공존하는 병치의 형태를 띠게 된다.

24) 메타모포시스(metamorphosis) : 애니메이션의 가장 특징적인 장면전환기법이며, 애니메이션만이 가능한 초현실주의적 기법. 화면 전체나 어떤 대상의 형태가 마치 마술처럼 그 구조와 본질이 전혀 다르게 변화되는 것을 가리키며, 동화상 디자인에서 매우 중요하게 다루어진다. 그리고 소재나 공간이 전환될 때 자주 사용되는 원리이며 애니메이션의 미디어에 따라 독특한 효과를 낼 수 있다.

패스트모션(fast-motion) : 실사영화에서는 긴 시간의 흐름을 짧게 일축하는 방법으로 미속도 촬영 기법(time-laps cinematography)이 사용된다. 이 방법은 영화촬영의 표준속도인 1초에 24프레임보다 적게 찍어서 피사체의 움직임을 빠르게 보이도록 하는 기법이다. 이러한 효과가 애니메이션에서는 단 몇 장의 그림으로 표현될 수 있는데 이때 움직임의 형태를 과장하거나 왜곡시켜 더욱 재미있는 효과를 낼 수 있다. 물론 이것은 실사영화에서도 가능하지만 많은 영화 이론가들이 의문을 제시했지만 어떤 이유에서건 실사영화감독들은 슬로 모션과 패스트모션을 비교적 쓰지 않았다. 이와 달리 애니메이션 영화와 실사적 광고에서는 이러한 방법을 사용하여 흥미와 주의를 끄는 예들이 많이 있다.

인쇄만화에서 주목할 점은 칸에서 칸으로의 전환 외에도 칸 안에서 이러한 전환이 이루어진다는 것이다. 이것은 일종의 다중영상(multiple-image)이라고 볼 수 있는데 하나의 칸(장면)내에도 캐릭터의 동작이나 변화가 연속적으로 겹쳐지게 그려져 물리적인 공간으로는 하나의 칸이지만 실질적으로는 수십 개의 장면이 지나가는 것을 표현할 수 있다. 이런 점에서는 하나의 칸은 형식적으로만 하나의 장면을 의미하는 것이지 기능적으로는 만화영화의 개념과 동일한 것이 아니다.

만화영화에서는 기본적으로 애니메이터가 시간에 따른 장면의 움직임은 직접 그리고 그 타이밍을 계획하기 때문에 시간의 변화는 실사 영화에서보다 훨씬 자유롭다. 물론 페이드(fade)나 디졸브(dissolve)와 같은 전통적인 방식도 만화영화에서 시간을 전환시키는 기본 방법으로 쓰여진다. 그러나 만화영화에서의 장면전환은 장면전환의 기술적 대상이 필름이 아닌 프레임 내부의 이미지 자체이기 때문에 실사영화보다 재치있고 유머러스한 기법들이 자주 사용되는데 그 특징이 있다. 영화에서는 장면의 명암이나 색상을 실제대상을 조작하거나 기계적인 조작을 통해 변화시키지만 만화영화 작가들은 그러한 시각적인 효과를 직접 그려서 표현한다. 이 경우에 재료를 다루는 솜씨, 손을 움직이는 방법이나 속도에 따라서 전환의 이미지는 매우 다양하게 나타난다. 이지연의 연구에 따르면 만화영화는 인쇄만화에서 조형적인 전환기법, 또는 영화의 편집과정에서 광학 효과와 디렉트 커팅(direct-cutting)으로 이루어지는 전환기법이 아닌 새롭고 조형적인 기법들이 많았으며 만화영화는 전환의 예술이라고 할 수 있을 정도로 기법이 다양하고 자유롭다는 것이다.²⁵⁾

(나) 연결의 원리

영화에서 두 개의 샷을 연결하는 가장 일반적인 방법은 ‘커트’이다. 일반적으로 커트의 종류를 구분할 때는 샷과 샷간의 연속성의 정도, 즉 내용적 간격을 염두에 두는 것이다. 그러나 아무리 장면간의 시공간적 간격이 크더라도 장면과 장면 사이에는 개념적 연속성이 존재하고 그것이 있었을 때만이 두 장면의 결합이 의미를 가지게 되는 것이다. 이것이 바로 장면간의 연결원리이다.

영화에서는 네 가지 기본적인 연결원리를 제시하고 있다. 시각적 연결, 운율적 연

25) 이지연, 앞의 논문, p.117.

결, 공간적 연결, 시간적 연결이 그것이다. 시각적 연결이란 두 샷간의 순수하게 회화적인 성질—형상, 색채, 명도, 운동속도의 방향 등—이 갖는 유사점과 차이점을 통해서 상호작용이 가능하도록 한 것이다. 운율적 연결은 샷의 길이를 조정함으로써 의도하는 분위기를 위한 음악적인 리듬감을 창출하는 것이다. 공간적 연결은 공간을 해체, 연결하여 공간을 조작하는 것이고 시간적 연결은 같은 식으로 시간을 조작하는 것이다.

이러한 커트와 연결의 원리는 인쇄만화와 만화영화 모두에 적용될 수 있다. 그러나 보다 영화적 문법에 충실한 만화영화와 달리 인쇄만화는 인쇄매체의 특성 때문에 상대적으로 샷의 길이로 인해 발생하는 음악적 리듬감을 구현하기가 어렵다. 물론 칸의 크기와 길이를 조정함으로써 얻어지는 관념상의 리듬효과는 있겠지만 이것은 엄연히 화면에 영사되는 물리적 시간을 과학적으로 계산함으로써 창출되는 영상매체의 효과와는 구별되어야 한다. 그리고 장면과 장면 사이의 생략 정도는 인쇄만화가 더 크기 때문에 장면의 비약정도를 가지고 점프 커트를 규정하는 만화영화와는 다른 기준이 있어야 한다.

3. 인쇄만화의 만화영화화로 인한 변화

가. 장면 구성방식의 변화

(1) '움직임'의 부여로 인한 변화

인쇄만화가 만화영화화되면서 겪게 되는 가장 큰 변화이자 두 매체간의 차이를 낳는 가장 큰 원인은 '움직임(동작)'과 '음향'의 부여이다. 우선 '움직임'으로 인해 만화영화의 캐릭터는 운동감을 획득하면서 인쇄만화보다 3차원적 공간감을 가지게 되고 이러한 효과를 보완하는 장치가 필요하게 된다.

이러한 장치로는 배경과 캐릭터의 분리, 색채효과를 들 수 있다. 정적인 배경과 동적인 캐릭터, 색채를 통한 조명효과와 색상차이를 이용한 심도의 창출은 화면에 양감, 부피, 깊이를 부여하여 보다 현실감을 느끼게 만든다.

만화영화에서는 인쇄만화와 동일하게 카툰 기법을 사용하지만 움직임을 얻기 위해서는 아주 약간의 변화만을 가한 거의 동일한 그림들이 연속적으로 그려져야 한다. 이럴 경우 그림이 아주 복잡한 선으로 이루어져 있으면 시간도 많이 걸릴 뿐 아니라 색을 칠

할 면이 많아져 제작에 많은 지장을 받게 된다. 따라서 만화영화에서 그려지는 캐릭터는 그 세밀함에 있어서는 상대적으로 더 정리되고 단순해지며 또 다수의 인원이 작업하는 특성상 캐릭터를 가능한 한 대칭형으로 만들어 반전(反轉)시에 생길 수 있는 오차를 줄이려는 경향이 있다.

그리고 만화영화에서는 연속동작이 필요하므로 다양한 앵글에서 바라보는 캐릭터의 모습이 설정되어야 한다. 이것은 인쇄만화처럼 분절된 이미지만으로 움직임이 이어질 수 없기 때문이다. 따라서 주인공이나 등장인물들을 원작의 분위기를 깨지 않으면서 조금 더 입체적으로 작화하는 캐릭터 작업이 필요하다.²⁶⁾ 만화영화에서는 또한 제작비 문제 등에 의해서 생략되거나 과장되는 동작들이 존재한다.

배경은 캐릭터와 분리되어 정적 요소로 남음으로써 분위기와 환경을 표현하는 동시에 움직이는 캐릭터의 운동감을 강조한다. 인쇄만화에서 배경은 칸마다 새로 그려져야 하는 번거로움 때문에 환경의 변화를 알려줘야 할 때를 제외하고 반복적으로 그려지지 않는다. 그러나 셀 애니메이션인 만화영화에서는 배경을 매번 새로 그릴 필요가 없고 움직이는 캐릭터에 비해 오래 시야에 남아있는 요소이므로 정성들여 그려질 필요가 있다.

인쇄만화에서의 효과기호는 대개 동작, 음향, 심리 등을 나타내기 위해 쓰인다. 따라서 동작이나 음향이 부여되는 만화영화에서는 많은 효과기호들이 사라지게 된다. 다만 기호에 학습된 독자들에게 의미전달을 신속하게 할 수 있고 심리적인 표현이나 코믹한 효과를 내며, 시간이나 제작비 문제로 인해 컷의 수를 제한받는 경우에 상당한 효과를 발휘할 수 있는 경제적 장치이므로 인쇄만화의 효과기호는 만화영화에서도 여전히 활용되는 부분이 있다.

인쇄만화는 기본적으로 선의 예술이지만 만화영화에서는 색이라는 또 하나의 요소가 더해진다. 흑백만으로, 그리고 다양한 색채로 제작된 작품 사이에는 감상자 경험의 모든 단계에 영향을 주는 크고 깊은 차이가 존재하게 된다. 흑백으로 그려진 선화는 선의 강약과 명암 대비로 대상에 대한 집중도가 높고 호흡의 강약이 뚜렷이 나타난다면 감성과 분위기를 표현하는 점에서는 색채화가 더욱 뛰어나다. 이러한 특성 때문에 인쇄만화에서 효과기호나 효과음, 대사 등으로 표현되었던 분위기가 색채의 효과에 의해 대체될 수 있는 것이다.

26) 이지원, <만화영화 강좌-캐릭터>, <르네상스> 1990년 10월호, p.345.

실제 세계가 다양한 색채로 이루어져 있기 때문에 색채가 가해지면 형상은 더욱 실제감을 획득하게 된다. 더구나 움직임이 있는 형상은 선화만으로 이루어져 있는 경우 개별적인 형상들을 구분하기가 힘들다. 만화영화에서의 색채는 형상을 구분하여 움직임을 쫓게 만들고 양감을 부여하여 역동성을 느끼게 한다.

(2) '음향'의 부여로 인한 변화

만화영화에서의 음향은 영상을 독립시켜준다. 따라서 인쇄만화에서는 읽는 수고 때문에 걸리는, 그림과 말의 시간차 대신 영상과 소리에 대한 동시성을 경험하게 된다. 영상과 음향의 동시전달과 대사의 축약은 동작을 부각시키고 장면전환의 속도를 빠르게 만든다. 강렬한 음악과 자극성의 음향효과등이 그러한 속도감과 어우러지는 요소다.

그리고 인쇄만화에서는 소리가 시각적으로 표현되기 때문에 말풍선이나 효과음도 공간의 일부분을 차지하게 되지만 이것이 모두 만화영화에서 음향으로 대치되면 같은 장면이라도 공간구성이 달라지게 된다.

인쇄만화에서 의성어로 표현되었던 음향효과는 만화영화에서 실제음으로 대치된다. 구분하자면 말풍선 안의 글은 성우의 목소리로, 그림글자로 표현되는 효과음은 실제 효과음향으로 변한다. 그리고 음표나 악보, 가사 등으로 표현될 수밖에 없기 때문에 가장 미약하게 다루어지는 음악은 따라서 원작인 인쇄만화에 가장 의존하지 않는, 거의 새롭게 창작되는 영역이다. 대사나 내레이션은 절정을 강조하고 불명확한 상황을 설명해 주어 스크린 상의 많은 시간을 절약해줄 수도 있지만 남용되면 동작을 둔화시키고 흐름을 끊어서 흥미를 떨어뜨릴 수 있다. 또 만화영화는 지면에 의해 제약받는 인쇄만화와는 달리 시간의 제약을 받기 때문에 주어진 시간에 맞추어 축약되고 성우의 목소리로 더빙되기 때문에 다소 문어적인 표현도 구어에 맞게 수정되어야 한다.

인쇄만화에서는 모든 청각 효과가 독자의 상상 속에서 이루어지지만 실제 인간의 목소리는 문자언어보다 더 많은 표현 능력을 갖고 있다. 대사는 감정의 표현이면서 행동의 표현이기도 하다. 모든 동작과 표정은 영상으로 표현되면 그에 대한 설명적인 대사는 필요 없게 된다. 또 인쇄만화는 독자들이 읽는 속도에 있어서 통제를 더 잘 할 수 있게 하는 반면, 영상매체는 구두정보를, 특히 연속적으로 나타낼 수 있는 속도에 있어서 덜 융통적이다. 따라서 이렇게 만화영화에서의 대사는 언제나 짧고 보편적인 언어이어야 할 필요가 있다. 반면 실제 목소리의 묘미를 살릴 수 있는 대사들은 첨가될 수 있다.

그리고 인쇄만화에서 주로 의성어로 표현되었던 음향효과는 만화영화에서 실제음향효과로 바뀌지만 만화영화의 영상이 과장되었기 때문에 음향효과도 과장되는 경향이 있다. 그리고 인쇄만화라는 분야가 상상의 세계를 다루는 경우가 많기 때문에 그에 따른 새로운 음향효과와 창조가 필요한 경우도 많다.

인쇄만화는 음향 중에서도 음악의 표현이 가장 어렵다. 대사와 음향효과는 말풍선과 의성어에 의해 어느 정도 표현이 되지만 음악은 특정 음악을 사용하고 싶을 경우에만 그것을 문자 정보로 알려줌으로써 독자와의 공유된 경험을 통한 환기에 의존하는 방법밖에 없다. 따라서 만화영화에서 삽입되는 음악은 매체가 달라지면서 원래의 인쇄만화는 독립적으로 창조되는 요소이다. 주로 시각적 이미지나 대사에 의해 전달되던 분위기의 창출은 상당부분 음악에 의해 그 역할을 넘겨받게 된다.

나. 장면연결방식의 변화

장면분할의 문제에 있어 독자의 상상력은 출판만화의 경우 적극적인 역할을 담당한다. 장면과 장면들이 언제나 일방적으로만 진행되는 것은 아니지만 그것을 머릿속에서 조직적으로 구성할 시간이 독자에게 달려있으므로 결과적으로는 모든 장면들이 계속타트적으로 결합하여 메시지의 의미작용을 끌어내게 되는 것이다. 반면 만화영화에서는 제한된 시간 안에 모든 장면들이 한 장면씩 순차적으로 배열되어 제시되는 것이므로 메시지도 선형적인 구조에 따라 조직되며 장면과 장면의 연결은 강한 논리적 관계를 가지고 이루어진다.

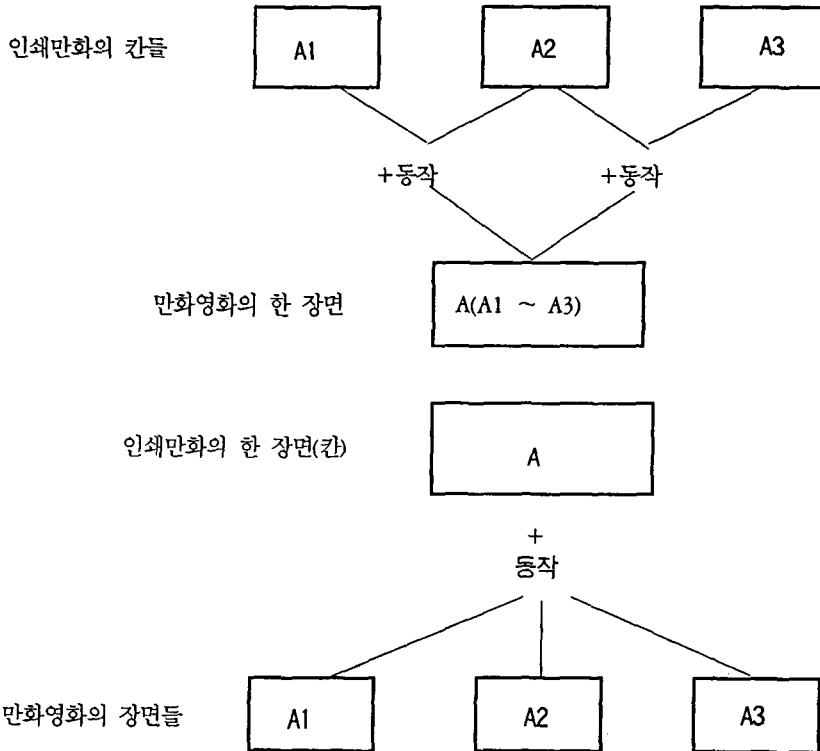
인쇄만화의 칸이 비록 정지된 이미지라 하더라도 만화영화의 샷에서 시퀀스에 해당하는 시간을 함축할 수 있는 한편 동일한 장면만을 서로 비교한다면 만화영화에서는 끊임없이 연속된 장면도 몇 개의 컷(칸)으로 나누어져 그려질 수 있다. 즉 만화영화에서의 하나의 장면이 인쇄만화에서 여러 개의 칸으로 분할되고 인쇄만화에서의 한 칸이 만화영화에서는 여러 개의 장면으로 분할될 수 있다.

따라서 인쇄만화가 만화영화화될 때 다양한 모양의 칸으로 분절되었던 장면들은 연속성을 가진 동작, 공간, 시간단위로 합쳐지고 하나의 칸 안에서 응축되었던 시간과 공간은 전체적인 흐름에 맞추어 적당한 단위로 분절된다. 이것을 그림으로 나타내면 다

음과 같다.

그러나 이야기 진행단위, 즉 내용적인 면에서 본다면 인쇄만화가 원작인 경우 1차 콘티²⁷⁾에 해당하는 인쇄만화의 장면분할은 만화영화에서도 기본적인 맥락을 유지한다.

<그림 6> 인쇄만화의 만화영화화에 따른 장면결합과 장면분할



하지만 그 기본적인 맥락의 정도를 어느 정도로 잡느냐는 인쇄만화를 만화영화화하는 감독의 연출의도에 달려 있는 것이며 장면이 분절되는 지점도 그에 따라 수많은 기준이 있을 수 있다. 장면분할이란 바로 영화의 커트와 같은 개념으로 인쇄만화나 만화영화 모두 매체의 종류에 상관없이 공통적으로 적용되며 창작자에 따라 수많은 변수를 가진 예술의 원리이기 때문이다.

반면 장면전환기법은 매체의 기술적 속성에 크게 좌우된다. 인쇄만화와 만화영화는

27) 작품의 세세한 액션과 내용을 지시해놓은 만화영화의 시나리오 이에 비해 스토리보드는 작품의 줄거리를 요약해서 그려놓은 일러스트들이다.

인쇄매체와 영상매체 즉 지면예술과 필름예술이라는, 장면전환기법이 다르게 발전할 수밖에 없는 기술적 조건의 차이가 있는 것이다. 인쇄만화가 칸의 모양과 칸의 모자이크적 배열을 통한 전환기법을 발전시켰다면 만화영화는 편집기와 동작요소에 의한 다양한 전환기법들을 발전시켰다. 출판만화에서 장면과 장면 사이의 조형적인 묘사로 표현되었던 전환기법은 만화영화의 조형적, 기계적 조작에 의해 새로운 미적 영역을 획득한다. 인쇄만화의 장면전환기법이 조형적 묘사의 공간적 배열, 병치로 인한 장면의 변화라면 만화영화는 동일한 프레임을 통한 시간적 배열, 대치로 인한 장면의 변화를 만들어낸다.

결론적으로 인쇄만화와 만화영화의 장면연결방식에서 나타나는 차이는 인쇄만화에서의 '시간의 공간적 배열', 만화영화에서의 '공간의 시간적 배열'이 원인이라 할 수 있을 것이다. 그리고 이로 인해 발생하는 만화영화의 '동작' 요소가 인쇄만화를 효과적으로 영상화하는데 있어 결정적인 요소가 된다. 정지된 이미지로 분절되었던 장면들에 생명을 불어넣고 그 장면들을 효과적으로 연결하여 새로운 리듬감을 창출하는 것은 결국 동작에 대한 철저한 연구와 이해를 필요로 한다.

이렇듯 인쇄만화의 만화영화화에서 인쇄매체와 영상매체의 속성 차이에 의해 발생하는 메시지 구성방식의 변화 정도는 만화영화가 원작인 출판만화에 의존하는 정도에 따라 달라진다. 예컨대 기술적으로는 새롭게 첨가되는 청각요소도 내용적으로는 인쇄만화에서 주어진 정보에 근거하여 구성될 수 있기 때문이다. 만화영화를 구성하는 표현요소들이 원작인 출판만화에서 주어진 정보, 즉 표현요소의 원형에 어느 정도나 의존하고 있는가는 두 매체의 관계를 밝혀주는 척도가 된다. 그 의존 정도에 따라 만화영화의 메시지 구성요소들을 구분해 보면 다음과 같다.

<그림 7> 만화영화 메시지 구성요소들이 인쇄만화에 갖는 의존도

의존적 요소		독립적 요소
캐릭터	배경 명암 효과기호	색채
배경		특수효과
대사	음향효과 장면분할	음악 장면전환

4. 사례분석

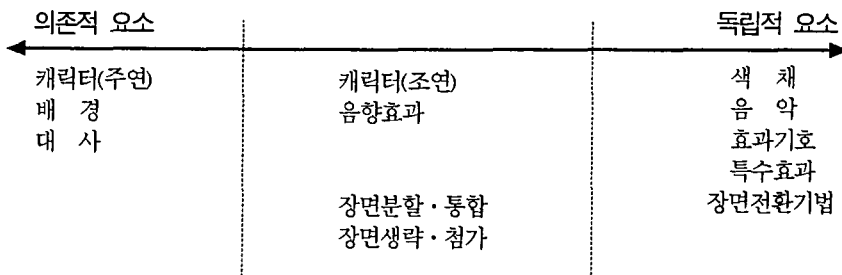
이러한 연구결과를 검증하기 위한 하나의 사례로서 인쇄만화인 <아기공룡 둘리>가 TV 만화영화화되면서 생긴 변화들을 분석해보았다. 결과적으로 공간과 시간 차원의 변화, 동작과 음향의 부여라는 네 가지 변인에 따라 다음과 같이 변화의 양상들을 분류해볼 수 있었다.

<표 1> 인쇄만화의 만화영화화 과정의 변화 요인 및 결과
:인쇄만화 <둘리>의 만화영화화에 따른 변화를 중심으로

변화의 원인	동작의 부여	음향의 부여
공간차원의 변화 (장면구성방식)	(1)·캐릭터와 배경의 분리 ·효과기호 거의 사라짐 →일부 효과기호, 독자적인 효과기호 ·색채 부여 ·카메라 워크 사용 ·특수효과로 인한 새로운 장면구성	(2)·칭각기호 사라짐 ·장면구도 변화
시간차원의 변화 (장면연결방식)	(3)·선형적 연결 -장면생략, 첨가, 통합, 분할 ·Close-Up 장면 삽입 ·컷 전환속도를 통한 리듬감 창출 ·독자적 장면전환기법	(4)·대사의 축약, 수정 ·구어적 표현 ·다양한 의성어 사라짐 →관습적 음향효과 ·음악의 비중 커짐 ·새로운 음악,노래삽입 →부합하는 장면 삽입

이와 같이 개개 표현요소들에 일어난 변화들을 살펴보았을 때 만화영화 <둘리>를 특징지을 수 있는 원작에 대한 의존정도는 다음과 같다.

<그림 8> 만화영화 <둘리>의 메시지 구성요소의 원작에 대한 의존도



인쇄만화 <둘리>의 만화영화화에 따른 메시지 구성방식의 변화는 만화체이며 명량만화, 아동물이며 에피소드별로 확실히 구분되는 인쇄만화 <둘리>의 조건이 TV 만화영화로 옮겨지기에 용이하기 때문에 상대적으로 변화의 정도가 크지 않은 경우라고 볼 수 있다. 대개 리미티드 방식인 TV 만화영화의 특성과 관련된 부분은 셀의 수를 절약하기 위해 효과기호를 이용한 인쇄만화적 기법과 카메라 워크의 활용, 가장 작은 단위의 화면에 어울리는 클로즈업 등의 타이트한 앵글, 단순한 배경, 에피소드적 진행에 따른 원작 스토리의 원형 유지, 그리고 아동 시청자층을 감안한 대사와 장면의 수정 및 생략 등이다. 이러한 변화는 연구대상인 인쇄만화와 만화영화의 다양한 장르 및 스크린의 종류에 따라 달라질 수 있는 변수이므로 다양한 사례분석을 통한 검증이 지속적으로 이루어져야 할 것이다.

Ⅲ. 결론

이와 같이 인쇄만화와 만화영화는 메시지 구성방식에 있어 서로 공유하고 있는 부분만큼이나 많은 차이점을 보이고 있다. 그리고 이러한 형식상의 공통점과 차이점들은 인쇄만화를 만화영화화하는 과정에서 어떤 식으로든 원작의 이미지와 이야기 구조에 영향을 미치게 된다. 인쇄만화의 연상의존적이며 상징적이고 함축적인 메시지 구성방식은 만화영화화되면서 동작과 음향, 색채 등이 첨가되어 보다 구체화되고 실제감을 구현하는 구성방식으로 변화하게 된다.

그렇다면 이러한 연구결과로 미루어볼 때 인쇄만화를 만화영화화 하는 과정에서 효과적인 메시지 구성을 위해 고려해야 할 점은 무엇인가? 물론 본 연구의 주요관심은 메시지 구성 방식의 변화를 통해 인쇄만화와 만화영화 각각의 매체적 특성 및 상호관계를 파악하는 것이기 때문에 여기서의 ‘효과’는 수용자 대상의 실증적인 검증을 기반으로 하는 것이 아니라 앞서서의 논의에 근거해서 유추할 수 있는 정도의 제안에 한정하려 한다.

메시지 구성방식 중 우선 장면구성이란 당장 가시적으로 보여지는 화면상의 이미지이다. 그런데 인쇄만화가 만화영화화 되는 경우 시청자에게 이미 자신의 상상에 의해 구축되어 있는 그 만화의 상(像)이 있다. 인쇄만화는 인쇄매체이면서도 영상매체적 표현 기법을 구사함으로써 가상의 영상매체적 효과를 창출하는 매체이다. 이것을 가능하게 하는 것은 인쇄만화의 메시지 구성에 개입하는 독자의 상상력 내지 연상능력이다. 독자의 상상력은 캐릭터의 카툰기법에서부터 전체적인 이야기 전개와 진행에까지 끊임없이 개입하여 문자 및 상징화된 시각적 기호만으로 동작 및 음향, 그리고 색채의 부재를 채워나가며 생략된 수많은 장면들을 연상해나감으로써 분절된 몇 개의 장면만으로도 전체적인 이야기를 이해하게 한다. 이렇게 작가에 의해 일차적으로 제시된 인쇄만화는 독자의 상상력과 결부되어서야 비로소 전달하고자 하는 메시지를 완성되는 것이다.

따라서 만화영화 제작자는 원작의 독자가 가지고 있는 이러한 심리적 환상이 만화영화화를 통해 실제화되었을 때 느낄 수 있는 괴리감을 잘 조정해야 한다. 환상 속에서 가지고 있던 실제감이 만화영화에서 구현된 실제감과 일치할 때 인쇄만화의 독자는 만화영화에서 더욱 확장된 차원의 환상을 경험하게 되는 것이다. 이런 이유로 인쇄만화와 만화영화의 공통요소인 동일한 캐릭터 등의 시각적 이미지는 원작에 근거하여 큰 변형 없이 옮겨지는 쪽이 바람직하다.

그러나 인쇄만화가 만화영화의 기본적인 장면구성방식을 제공한다 하더라도 영상매체로 전환되면서 상이한 시간적·공간적 조건에 따라 동작과 음향 등 완전히 새로운 표현방식이 가능해지기 때문에 만화영화는 작품마다 정도는 다르지만 많은 부분 새로운 창조력이 발휘될 필요가 있다.

따라서 캐릭터나 배경설정 등과 같은 공통적인 요소가 아닌 완전히 새롭게 첨가되는 음향이나 특수효과, 장면전환기법 등의 활용은 그 효과를 살리기 위한 새로운 장면들과 함께 영상매체만의 미적 차원을 형성하게 된다. 이렇게 인쇄만화에서 옮겨오는 시각적 이미지와 영상매체 고유의 기술이 균형을 이루었을 때 만화영화는 인쇄만화의 효과적인 영상화와 함께 만화영화만의 새로운 표현영역을 획득하게 되는 것이다.

장면구성방식이 가시적 이미지에 의해 바로 인식되는 것이라면 장면연결방식은 바로 깨닫기는 어려우나 메시지 자체에 미치는 영향은 더욱 크다. 인쇄만화에서 주어진 화면들을 새로운 연출라인에 따라 재구성할 때 장면과 장면의 새로운 조합에 의한 몽타주

의 효과가 발생하게 되므로 장면연결방식을 변화시키는 것은 곧 새로운 메시지의 효과 및 분위기의 변화를 가져오게 된다.

장면연결방식은 시간의 차원에 의해 많이 좌우되는 것이다. 인쇄만화에서의 장면들은 삭제, 첨가, 통합, 분할됨으로써 만화영화의 한정된 물리적 시간 안에 새롭게 배치되는데 만화영화의 선형적이며 단속적인 컷 연결, 그리고 한 장의 컷도 제작비 상승과 연결되는 점 때문에 효율적인 장면의 선택 및 배치를 위한 타이밍 기술이 요구된다.

그리고 정해진 시간 안에 효과적으로 메시지를 구성하기 위해서는 인쇄만화에서의 중심적인 이야기를 전후맥락에 맞추어 재구성하고 그림도 그에 따라 재조직하여 일방향적으로 배열할 필요가 있다. 따라서 이 과정에서 주변적인 이야기 및 일탈적인 장면 등이 삭제되고 그러한 요소들이 불러일으키는 주인공의 갑작스런 성격이나 분위기 변화 등이 일으키는 효과도 사라지기 때문에 만화영화에서는 한 주인공에게서 급변하는 여러 가지 성격을 부여하기보다는 성격이나 역할별로 분리된 인물들을 배치하는 것이 메시지의 전달을 용이하게 한다.

매체의 속성을 이해하는 것은 효과적인 메시지 구성의 기본이 된다. 따라서 인쇄만화가 성공적으로 만화영화화 되는 데에는 인쇄매체의 특성 및 영상매체의 특성을 잘 파악하여 각각의 매체에서 가능한 표현요소들의 효과를 살려야 할 것이다. 그러나 매체간의 상호교류가 활발해지고 있는 현대에 있어서 특히 상호 텍스트성이 강한 인쇄만화와 만화영화의 경우는 더욱 서로의 메시지 구성방식에 많은 영향을 주고받게 될 것이므로 이에 대한 가능성은 항상 열어둘 필요가 있다.

참고문헌

- 강상현, 채백 편, <대중매체의 이해와 활용>(서울: 한나래, 1993)
- 김경용, <기호학이란 무엇인가>(서울: 민음사, 1996)
- 김용수, <영화에서의 몽타주 이론>(서울: 열화당, 1996)
- 김종엽, <웃음의 해석학, 행복의 정치학>(서울: 한나래, 1994)
- 김택환, <영상미디어론>(서울: 커뮤니케이션북스, 1997)
- 박명진 편, <비판커뮤니케이션과 문화이론>(서울: 나남, 1994)

- 박정순, <대중매체의 기호학>(서울: 나남, 1997)
 박인하, <만화를 위한 책>(서울: 교보문고, 1997)
 송락현, <애니스쿨> 제1·2권, (서울: 서울문화사, 1997)
 안수철, <만화연출>(서울: 글논그림발, 1996)
 이동욱, <Animation이론의 이해>(서울: 세종출판사, 1995)
 이원복·임청산·박기준·김영배·박세형, <만화 프로테크닉>(서울: 다섯수레, 1991)
 조중혁, <커뮤니케이션론>(서울: 세영사, 1992)
 황선길, <애니메이션의 이해>(서울: 디자인하우스, 1996)
 <만화·애니메이션 연구>, 97년 봄, 통권 1호, 한국만화학회, 1997.

국내논문

- 김성재, “매체이론의 새로운 패러다임: 체계이론적 접근”, 1997년 한국언론학회 가을철 정기 학술대회 자료집.
 김태관, “소설의 영화화 과정에 관한 서사학적 요소의 연구: 80년대 한국영화 분석을 통하여”, 동국대학교 대학원 석사학위논문, 1990.
 박명진, “하이퍼텍스트 시대 영상 커뮤니케이션 연구의 새로운 과제”, 서울대 언론정보연구소 1996.
 _____, “영상언어와 커뮤니케이션”, 서울대 신문연구소 학보, 1983.
 박현미, “영상언어의 내러티브 구성에 관한 연구: TV 신문학관 ‘슈퍼마켓에서 길을 잃다’의 분석을 중심으로”, 한양대학교 대학원 신문방송학과 석사학위논문, 1996.
 소연희, “소설과 영화의 표현 양식 비교 연구: 이청준 作 『서편제』를 중심으로”, 한양대학교 교육대학원 석사학위논문, 1996.
 이윤정, “매체특성에 따른 영상화 과정 연구: 영화와 텔레비전 드라마의 영상을 중심으로”, 서강대학교 대학원 신문방송학과 석사학위논문, 1993.
 이준선, “幼兒의 回想 및 推論에 미치는 그림책과 만화映畵의 影響”, 서울대학교 대학원 소비자 아동학과 석사학위논문, 1996.
 장정현, “매체 철학에 관한 일고찰”, 고려대학교 대학원 신문방송학과 석사학위논문, 1993.
 전규찬, “TV 만화 보기와 이야기하기”, 언론과 사회, 제12호, 여름호, 1996.
 조득수, “애니메이션이 생성하는 기호학적 관계에 대한 연구: 실사와 혼합된 TV CF를 중심으로”, 홍익대학교 산미대학원 광고디자인과 석사학위논문, 1997.
 하효용, “소설과 각색한 TV 드라마와 영화의 비교연구: 미니시리즈 ‘걸어서 하늘까지’를 중심으로”, 경희대학교 신문방송대학원 신문방송학과 석사학위논문, 1994.
 홍병문, “영화의 의미변화에 영향을 주는 배경 음악의 효과: 실험적 접근”, 1996.
 오시로 요시타케(大城直武), <漫畫の文化記號論>, 김이랑 옮김, <만화의 문화기호론>(서울: 눈빛, 1886)
 오카다 스스무, <映像學 序論>, 강상욱 옮김, <미디어 영상학>(서울: 이진출판사, 1995)

- 이미무라 다이헤이(今村太平), <漫畵映畵論>, 황왕수 옮김, <만화영화론>(서울: 다보문화, 1990)
- Arner, Alan A., *Directing Television and Film*, Wadsworth, Inc. 김광호·김영룡 옮김, <텔레비전 연출론>(서울: 나남, 1995)
- Aumont, Jacques. & Vernet, Marc., *Analysis del Film*, Barcelona-Ediciones Paidos, 1993, 강한섭 옮김, <영화학 어떻게 할 것인가?>(서울: 열린책들, 1992)
- Barwise, Patrick & Ehrenberg, Andrew, *Television and its audience*, London-Saga Publications, 1988, 한균태 옮김, <텔레비전과 수용자>(서울: 한울아카데미, 1994)
- Bordwell, David., & Kristin, Thompson., *Film Art-an introduction*, New York- McGraw-Hill, c1990, 청동 카메라그룹 옮김, <영화예술>(서울: 현장문화, 1993)
- Dick, Bernard F., *Anatomy of Film*, St. Martin's Press, 1978, 김시무 역, <영화의 해부>(서울: 시각과 언어, 1996)
- Birren, Faber., *Color Psychology and Color Therapy*, 김희중 옮김, <색채 심리>(서울: 동국출판사, 1986)
- Einstein, Sergei. & Nizhny, Vladimir., *Lessons with Einstein*, 이경운 옮김, <영화연출강의>(서울: 예건사, 1990)
- Fiske, John., *Introduction to Communication Studies*, London/NewYork; Routledge, 1990, 강태완·김선남 옮김, <문화커뮤니케이션론>(서울: 한뜻 1997)
- Giannetti, Louis D., *Understanding Movies*, 3th ed, 1982, 김진해 옮김, <영화의 이해>(서울: 현암사, 1993)
- Harrison, Randall P., *The Cartoon-Communication to Quick*, Sage Comm Text Series, Vol. 7, 1981, 하종원 옮김, <만화와 커뮤니케이션>(서울: 이론과실천, 1991)
- Horn, Moris., *The World Encyclopedia of Comics*, 1976, 박성봉 엮어옮김, <대중예술의 이론들>(서울: 동연, 1994)
- Lester, P. M., *Visual Communication-Images With Messages*, Wadsworth Publishing Company, 1995, 금동호·김성민 옮김, <비주얼 커뮤니케이션>(서울: 나남, 1996)
- Littlejohn, S. W., *Theories of Human Communication*, Washington Publishing Co., 1996, 김홍규 옮김, <커뮤니케이션 이론>(서울: 나남 1996)
- Lotman, Juri M., 박현섭 옮김, <영화기호학>(서울: 민음사, 1996)
- McCloud, Scott., *Understanding Comics-The Invisible Art*, 1993, 고재경·이무열 옮김, <만화의 이해>(서울: 아람드리, 1995)
- Rushkoff, Douglas., *Playing The Future*, 1996, 김성기·김수정 옮김, <카오스의 아이들>(서울: 민음사, 1997)
- Sobchack, Thomas., *An introduction to film*, 1997, 주창규 외 옮김, <영화란 무엇인가>(서울: 거름, 1998)
- Stephenson, Ralph. & Debrix, Jean, R., *The Cinema as Art*, Peuguin Books, 1973, 송도익 옮김, <예술로서의 영화>(서울: 열화당, 1994)

Walker, Morton., *The Power of Color*, Avery Publishing Group, Inc, Garden City Dark, New York, <파워 오브 컬러>(서울: 교보문고, 1996)

Witte, Karsten., *Theorie des Kinos*, 박홍식·이준서 옮김, <매체로서의 영화>(서울: 이론과 실천, 1996)

McLuhan, Mashall., *Understanding Media*, New York, 1964.

Barker, Martin., *Comics-Ideology, Power & the Critics*, Manchester University Press, 1989.

Cholodenko, Alan., *The Illusion of Life*, Sydney-Power Publication, 1991.

Culhane, Shamus., *Animation-From Script To Screen*, New York-St. Martin Press, 1988.

Eisner, Will., *Comics & Sequential Art*, Poorhouse Press, 1985.

Halas, John., *The Contemporary Animator*, London-Focal Press, 1990.

Lowenstein, Merril and Ralph L., *Media, Message and Men*, New York-David mokay, 1991.