

게임(The Game)

이경래

(경민대학 만화예술과 교수)

<초록>

미국과 아프가니스탄의 전쟁에 대하여 그 원인과 전쟁의 결과에 따른 양민들의 희생을 캐리커처 기법을 이용, 시각화하였다.

I. 제작배경

1. 미술이란 무엇인가?

미술은 단순히 ‘아름다운 기술’이 아니라 참다운 미술은 시대의 거울이다. 어느 시대에나 그 시대를 정확하게 보여주는 미술이 있다. 미술은 시대를 이해하는 가장 중요한 표상의 하나이다. 모든 미술은 그 시대정신을 표현한다. 시대와 무관한 미술은 진정한 미술이 아니라 단순히 아름다운 기술일 뿐이다.

2. 만화란 무엇인가?

만화에 대한 사전적인 의의로 곧잘 인용되는 모리스 혼(Mourice Horn)의 정의에 따르면 “만화란 그 안에 완성된 하나의 생각을 갖고 있는 그림”이다. 그러나 현대에 들어 만화를 좀더 구체적이면서, 또한 다각도에서 연구해볼 필요성이 제기되었다.

3. 만화는 미술인가?

이 문제는 이제 더 이상 논쟁거리가 되지 않는 것 같다. 왜냐하면 대부분의 만화연구자들은 오늘 우리가 보는 만화의 뿌리가 서유럽의 회화에 있다는 데 의견의 일치를 보이고 있기 때문이다. 그 계보는 영국의 화가 윌리엄 호가스과 그의 뒤를 잇는 토마스 로우랜드슨과 제임스 질라이, 스페인의 거장 고야와 프랑스의 풍자화의 대가 오노레 도미에이다. 이들 화가의 대부분은 미술사에서 낭만주의화가로 불리우며, 낭만주의란 프랑스 혁명 등 시민혁명에서 비롯되는 민주주의를 예찬한 유파이다.

4. 그러면 왜 만화와 시대정신인가?

앞에서 기술한 바와 같이 현대만화는 낭만주의 화가들에 의해 시작되었으며 낭만주의자들은 민중을 어떤 집단적인 정신을 갖는 실체로 인정한다. 만화는 예술가들의 이러한 자각을 통해 탄생하였으며, 그래서 만화는 시대정신을 통해서 이해될 수 있어야 한다.

II. 작품의 전개방식

1. 이론적 측면

가. 카툰(cartoon)

카툰은 위트와 유머를 주종으로 하되 가급적 언어를 절제하고 그림만으로 메시지를 전달하는 장르이다. 작가의 개성과 스타일에 따라 달라지겠지만, 최소의 선(線)과 언어로 가장 간단명료하게 의도하는 메시지를 전달하다. 주로 사회풍자 또는 운문적(韻文的) 풍자를 다루며 한컷 또는 한 쪽 정도의 분량이다. 최근 들어 고급화 추세가 두드러지고 있으며 컬러와, 일러스트레이션과 접목이 팔목할만한 변화라고 할 수 있다.

나. 캐리커처(Caricature)

캐리커처는 정치풍자, 비판, 사회비판등 비교적 구체적인 사례를 들어 접근하는 장르로써, 유명 정치인이나 저명인사들을 회화(繪畵)화한 것들이 많다. 이념성이 강한 만화라든지, 대형 걸개그림에 등장하는 만화, 또는 대자보에 실리는 만화 등이 이 영역에 속한다. 캐리커처의 생명은 단순한 형태 속에 포함된 강력한 메시지 전달력과 시사성에 있으며 19세기에 인정받고 주목받으면서 이 시대에 이미 역사가들, 특히 전문가들이 즐겨 사용하였다.

영국의 고고학자이며, 프랑스 학사원의 회원인 토마스 라이트(Tomas Wright)는 1864년, 고대인들의 모습을 패러디한 폼페이 프레스코화라는 중세의 석루조(石漏槽)를 언급하면서 캐리커처에 대한 광범위한 접근을 시도한 최초의 학술 연구를 발표하였다.

그는 영국의 초기 데생화가 및 조각가들 중, 특히 캐리커처의 아버지라 불리우는 윌리엄 호가스(William Hogarth, 1697~1764)를 극찬하였다. 호가스는 질레이(Gillray), 로우렌슨(Rowlandson), 우드워드(Woodward) 등의 유명한 제자들을 키워냈다. 이 예술가들은 당시의 출판술, 즉 압형기와 갓 발명된 인쇄기를 사용해 비평적 데생과 회화적 초상화들을 찍어내면서 유명해졌다.

캐리커처란 대상을 추하게 만드는 것이 아니라 반대로 실물보다도 더 사실적으로 그리는 것이다. 캐리커처에 대해 이야기할 때에는, 관찰이라는 까다로운 의미에 기초한 의식적 데포르마시옹(대상을 과장, 단순화시킴으로써 표현의 효과를 주는 것)을 이해해야 한다.

캐리커처에 대한 감상은, 대상과 유사성을 유지하여야 함에도 불구하고 매우 주관적이다. 일반적으로

인물을 묘사하는 최종 목적은 모델을 가장 충실하게 알아볼 수 있게 그리는 것이다. 흔히 무엇을 그린다고 하면, 완벽한 객관성에 습관적으로 접근하려 하지만, 그것은 캐리커처의 묘사와는 무관하다. 캐리커처의 영역에는 데포르마시옹이라는 요인이 개입하기 때문이다. 또한 캐리커처는 작가의 주관적 해석과 결합된다.

캐리커처에서 작가 개인적인 시각은 필수불가결하며, 따라서 더욱 주관적이라고 할 수 있다. 이러한 주관성 때문에 캐리커처하는 작업은 위험한 일이 될 수 있다. 캐리커처는 과급효과가 크고, 직접적이며, 누구나 즉시 이해할 수 있기 때문에 민주주의가 미약한 나라에서는 제한되며 심한 통제를 받는다. 때때로 이유없이 금지되기도 하고 불법적인 것이라고 취급받기도 한다.

“캐리커처 뒀다”라는 것은 유명세와 사회적 지위를 인정받았다는 하나의 증거이다. 만약 캐리커처의 모델이 되었던 사람이 그림을 마음에 들어하지 않거나(그래서 어떠한 압력을 가하거나) 그림의 방식에 반발하게 될 경우, 캐리커처는 그 소임을 다하지 못할 것이다.

한편으로 동양, 그 중에서도 일본에는 수묵 초상화인 “니가오에(Nigaoe)”라는 독특한 장르의 미술이 발달해 왔는데, 인물의 얼굴을 그리는 점과 대상을 데포르마시옹하여 표현한다는 것에서는 캐리커처와 비슷하다.

하지만 캐리커처와는 달리 작가의 주관적 해석이 개입하지 않으므로, 보다 대상과 유사성이 강조되는 장르라 하겠다. 따라서 니가오에에서는 캐리커처나 카툰에서와 같은 날카로운 사회비판적인 요소는 찾을 수 없다.

2. 제작측면

캐리커처 기법의 특징은 앞서 기술한 바와 같이 데포르마시옹에 의한 인물의 비대칭, 또는 과장 생략 이므로 2등신으로 설정한 두 인물의 얼굴에 포커스가 맞추어지도록 하였다.

한쪽은 테러라는 수단으로서 자신의 주장과 신념을 관철시키려 하고, 또 한쪽은 자신의 정책과 사회체 제유지를 위해 전쟁이라는 수단을 사용하고 있다. 유사 이래 그래 왔듯이 자신의 주의 주장을 위해 폭력이라는 수단을 사용하고 있는 것이다. 이에 따르는 소시민은 희생을 어찌할 것인가? 대를 위한 어쩔 수 없는 소의 희생인가? 이들의 희생은 과연 불가항력적인 것인가? 이러한 질문을 던지고 싶었다. 이를 표현하기 위해 두 세력의 중심인물인 부시 미 대통령과 오사마 빈 라덴을 캐리커처 하고, 마치 게임판의 말처럼 속절없이 희생당하는 양 국민을 시각화함으로써 어떠한 것보다 우선하는 인간의 존엄성을 말하고자 하였다.

서양의 캐리커처 기법은 매우 입체적이며, 재료에 있어서도 펜과 초크, 색연필 등으로 디테일을 표현 하지만, 동양에서는 일본의 니가오에의 기법에서 보는 바와 같이 평면적이며 붓과 먹의 농담, 번짐 등으로 표현한다.

이번 작품에서 동양적인 표현 방식 즉, 수묵기법을 사용한 데포르마시옹을 실험하였다. 동양적인 관점에서의 그림은 변하기 쉬운 물상의 외관을 그리는 것이 아니라 마음으로 지각하는 본질을 표현하는 것이

다. 따라서 서양화(전통적인 개념에서의)와는 달리 빛이나 그림자는 대상의 본질과는 관계없는 순간의 형상으로 간주한다. 이는 대상에 대한 작가의 주관적 해석이 필요로 되는 카툰이나 캐리커처의 표현 양식 과도 일맥상통하는 바가 있다고 할 수 있다.

물론 그림의 대상에는 두 장르간에 차이가 있다. 서양의 캐리커처는 인물이 주된 표현대상이며, 동양의 묵화에서는 花(화), 鳥(조) 등 동물과 매, 난, 국, 죽 등 식물 그리고 山水(산수) 와 같은 자연물이다.

표현기법의 측면에서 이번엔 시도하는 작업의 목표는, 이질적인 두 장르가 포함하고 있는 카툰의 요소 들을 결합하여, 캐리커처에서의 새로운 표현 양식을 실험하는 것이다.

두 인물의 얼굴과 손은, 인체의 비례를 무시하고 필요한 부분을 확대, 축소하여 표현하였다. 이렇게 함으로써 만화가 가지는 특유의 유머를 살릴 수 있고 대상에 대한 작가의 재해석된 주관적인 요소를 삽입 할 수 있다. 캐리커처를 제작하는 데 있어, 최종적으로 작품의 질을 좌우하는 중요한 요소는 캐리커처된 얼굴부분(대부분 확대되어 그려진다)과 신체부분과의 조화, 그리고 전체적인 작품의 분위기와 얼굴표정과 의 조화이다. 두 부분 모두 작가의 데생력과 관계되는 부분이지만, 특히 후자의 경우 숙달된 화가의 경우 라도 어려운 부분이다. 이는 자료를 사진에만 의지할 때, 또는 그럴 수밖에 없는 경우에서 그 원인이 된다. 캐리커처하는 데 가장 좋은 방법은 인물을 직접 만나보고 스케치하는 것이다. 대상을 직접 대하면 사진으로만 그럴 때 놓치기 쉬운, 그러나 매우 중요한 요소들을 표현할 수 있다. 우선은 모델의 입체적인 이미지를 가질 수 있으며, 그 모델에 대한 인간적인 분위기를 그림에 전달할 수 있다. 이번 작품의 경우, 모델이 되는 두 인물 모두 외국인이어서 전적으로 사진에 의지할 수밖에 없었으므로 이점에 특히 주의하여 스케치를 했다.

스케치 이후의 작업, 만화에서 말하는 펜터치 부분에서는 예의 묵화 기법을 사용하였는데, 묵화의 종류를 간단히 서술하자면 다음과 같다. 우리가 흔히 전통적인 동양의 그림을 수묵화라고 칭하지만, 수묵 화는 백묘화와 더불어 묵화의 일종이다. 백묘화는 백화 또는 소화라고 하며 먹선만으로 그린다. 채색이나 바림(비백)을 하지 않은 선묘본위의 그림으로서 흑백을 위주로 하는 출판 만화와 기법상에서 매우 유사하 다. 이에 반하여 수묵화는 수분을 포함한 먹의 농담에 의한 바림 등 미묘한 변화 있는 먹의 면이나 선으로 그리는 회화이다.

또한 그리는 방법에 있어서는 구름법과 물골법 등이 있는데, 구름법은 먹의 가는 선으로 윤곽을 그리 고, 그 안쪽을 채색하는 화법으로 화조화에 있어서 그 대표가 되는 화법이다. 물골법은 윤곽선은 그리지 않고 붓에 먹의 농담을 묻혀서 그리는 묘법이다. 이 기법은 정감이 풍부한 표현에 적합하다. 정신을 순화 응집하여 농담으로 단숨에 그려 나가기 때문에 그림에 생기 발랄한 생명감이 넘치게 된다.

이러한 묵화의 기법에 따라 우선 구름법으로 두 사람의 얼굴과 손 부분을 제작하고, 인물의 옷 부분은 물골법으로 표현하였다. 그 이외 장기관이나 용기 등은 두 용법을 혼용하여 그렸으며, 전체적으로는 감필 묘법(붓을 더 이상 줄일 수 없을 만큼 적게 사용하여 최소한의 선으로써 그리는 기법으로 인물화를 사의적 으로 표현할 때 많이 사용됨)으로 군더더기 없이 그렸는데, 이는 이 기법이 캐리커처의 특징에 적합하기 때문이다.

3. 작품사진



제목: 게임(The Game)
크기: A1/ 재료: 수묵, 수채화, 종이/ 제작년도: 2001.

III. 향후방향

가속되는 문화의 상업화와 급변하는 디지털환경 하에서 작품성과 예술적인 깊이 있는 만화를 찾는다는 것이 점점 어려워지고 있다. 문화란 표현의 자유와 그 표현 양식의 다양성이 보장될 때 발전된다고 한다. 만화 또한 새로운 표현매체의 활용과 함께 주변 장르와의 연계를 통한 다양한 표현 방법이 연구되어야 할 것이다.

그 하나의 현안으로써 전통적인 동양적인 표현기법연구와 그것을 만화에 적용해 봄으로써 만화 표현 양식의 다양화에 대한 효과를 기대할 수 있을 것이다.

참고문헌

강홍구, 『미술관 밖에서 만나는 미술이야기 1』, 내일을 여는 책, 1994.

박홍규, 『시대화 미술』, 영남대학교 출판부, 1997.

손상익, 『한국만화통사』, 프레스빌, 1996.

신정기, 『수묵기법』, 학일, 1995.

임혜정, 「만화산업에 나타난 캐릭터 상품의 활성화에 대한 연구」, 부산여자대학교 석사학위논문, 1999.

장 읍 드 벅, 『캐리커처 기법』, B&B PRESS, 2001.