

만화 이미지가 표현된 후기산업사회 복식의 해학

류근영* · 이효진**

전북대학교 의류학과 강사* · 전북대학교 생활과학부 교수**

Humor of Post-Industrial Society Costume Expressing Cartoon Image

Geun-Young Ryu* · Hyo-Jin Lee**

Instructor, Dept. of Clothing & Textiles, Chonbuk National University*

Professor, Dept. of Clothing & Textiles, College of Human Ecology, Chonbuk National University**

(2002. 8. 23 투고)

ABSTRACT

The purpose of this study was to identify a basic meaning of humor from the costume expressing cartoon image, to grasp the status of contemporary costume, and also to supply people with a database related to the sphere of costume design. This was done by analyzing and examining humor of the costume expressing cartoon image in post-industrial society.

Consequently, the result of this study was summarized as follows:

First, humor by parody of Pop Art is recognized as humorous expression that repulsed the main current culture and post-industrial society phenomenon.

Second, humor by quotation tends to appear through cartoon character. Costume which quote cartoon character is against Kidult tastes and the pre-existing authoritative prejudices in post-industrial society.

Third, humor by bricolage, making bricolage with silhouette, color, pattern item, is recognized as new creation of humor. In other words, it is regarded as enlargement of new esthetic consciousness and humor about instrumented gender in post-industrial society.

Lastly, humor by deformation expressed itself in deformation of body image of character and cloth silhouette by cartoon image. Deformation of cloth silhouette by cartoon image, being not conscious pre-existing concept of harmony of human and costume, is recognized as humor which have characteristic of play with introduction of new silhouette.

In addition to, the result of this study showed that humor expressed in cartoon image of costume has been limited to the works of few designers because of characteristics of fashion designers who made use of popularity as subjects of the works and internal meanings which were related to the characteristics of post-industrial society.

Key Words : humor(해학), cartoon image(만화 이미지)

I. 서론

현대사회는 컴퓨터로 상징되는 극소 전자기술 혁명이 몰고 온 새로운 사회인 후기산업사회(Post-Industrial Society)로 진입하는 계기를 맞이하게 되었다. 특히 1990년대 들어서 이러한 현상은 더욱 심화되어 현저한 소비의 확대와 그로 인한 의식의 실질적 변화가 일어나 대중의 개념이 확산되었다. 이러한 시대적 배경을 바탕으로 대중매체의 표현 방식의 하나인 만화의 경우 쉽게 여러 사람들이 접할 수 있다는 장점 때문에 전파력과 파급효과가 크다고 할 수 있다.

만화는 과거 오랫동안 아이들이나 보는 것으로 생각되는 고정관념을 가지고 있었으나 오늘날에 와서 만화는 상업광고, 정치선전, 공공홍보 등에서 만화의 매체적 특성을 이용해 많은 효과를 얻고 있으며¹⁾ 비약적인 전자기술의 발전으로 인해 오락산업이나 만화영화에서도 볼 수 있듯이 거대한 산업으로 형성되었다. 특히 1990년대에는 컴퓨터의 보급과 함께 세계가 하나의 전산망에 의해 연결됨에 따라 넘쳐나는 정보를 대중에게 빠르게 인식시킬 수 있는 수단으로써 만화의 표현적 특성이 매스미디어 전 분야에 걸쳐 활용되고 있다. 또한 만화의 특성인 대중적 친화력으로 인해 예술작품에까지 그 표현양식이 수용되었고 복식에서도 그 이미지와 형식이 수용되어 나타나고 있다.

구습에 대한 비판 이미지를 모태로 생겨난 만화는 복식에서도 역시 변형과 풍자의 변증법적인 미학과 새로운 소통어휘로서의 이미지로 창출되었다. 이러한 미학과 소통어휘의 하나인 해학은 웃음을 기저에 깔고 현실적인 틀 속에 머물면서 그에서 벗어나려는 정신적인 태도로서 복식에서도 만화에서와 같이 그 특성을 찾을 수 있었다. 이와 같이 만화 이미지가 표현된 복식은 친근하고 부담없는 접근 방법을 통하여 디자이너가 전달하고자 한 의도를 해학적인 시각적 언어로 대중에게 전달되어져 왔다.

이런 현상이 빈번해짐에 따라 만화와 현대 패션에 관련된 이론적 자료 연구의 필요성을 가지게 되었다. 따라서 본 연구는 후기산업사회의 특성이 더

욱 심화된 1990년대 이후의 만화 이미지가 표현된 복식을 구분하여 그 본질적인 해학성을 분석함으로써 현 시대적인 흐름에서 복식의 위상을 파악하고 복식 디자인의 개념적 측면에서 있어 조형적인 이해의 틀을 제시할 수 있는 기본 자료를 제공하는데 그 목적과 의의를 두었다.

본 연구의 연구방법으로는 문헌연구 방법으로써 이론적 배경을 파악하기 위해 국내의 단행본과 석·박사 학위논문 그리고 간행물들을 참고하였다. 그리고 복식자료분석을 위해서 1990년대 이후 발간된 국내의 패션 관련 간행물 및 잡지 그리고 신문 자료와 internet site를 통해 주류 패션으로서의 하이패션(high fashion)인 컬렉션에 나온 패션작품을 중심대상으로 실증적 분석을 행하였다.

II. 시대적 배경

1. 후기산업사회의 사회 문화적 배경

후기산업사회라는 용어는 1956년을 기준으로 하여 산업사회 이후 나타난 말로써 Darel Bell²⁾은 그의 저서 「후기산업사회의 도래」(1973), 「정보사회의 사회구조」(1980)에서 거론하였다. 그 후 Albin Tofler³⁾의 정보혁명에 관한 「제3의 물결」이 출간된 이후 후기산업사회란 용어가 보편화되었다.

특히 1980년대 이후 시대는 탈산업화가 가속화되어 갔으며 기술 집약적 산업형태가 지식 집약적 산업형태로 전환되어가면서 현저한 소비의 확대와 그로 인해 의·식·주에서의 실질적인 변화가 일어났다. 따라서 동질의 관심과 가치관 및 행동양식을 가진 다원화된 대규모의 인구층이 형성되면서 그들이 대중소비사회의 중추적 역할을 담당하게 되었다. 이어 1990년대에 들어서면서 위와 같은 특징들이 더욱 심화되어져 고도의 전자 통신 설비와 컴퓨터의 급속한 보급으로 세계는 서로 상호 의존하는 무한 경쟁으로 돌입하게 되면서 정보와 지식의 중요성이 더욱 부각되었다.

따라서 후기산업사회의 주요한 특징을 탈산업화, 정보화, 다원화로 분류해 볼 수 있는데 첫째,

탈산업화(Deindustrialization)는 지난 2차 산업인 제조업 중심의 사회에서 3차 산업인 서비스 사회로의 변화라고 할 수 있다. 후기산업사회가 진전됨에 따라 산업분야에서도 변화가 나타났으며 자동화와 로봇 등의 새로운 생산기술은 노동에 의존해 왔던 기존의 산업을 대신하게 되었고 이러한 새로운 생산 기술의 결과로 나타난 에너지와 자원의 고갈, 환경오염의 위협으로 인류는 에너지 소비형 산업구조를 대체할 만한 산업을 발전시키려 했고 이로 인해 탈산업화가 촉진되었다.

둘째, 정보화(Informatization)는 인간생활이 정보의 서비스에 의해서 운영되는 사회현상을 말한다.⁴⁾ 인간의 생활이 정보화의 영향을 받으면서 나타난 가장 큰 특징은 고속의 정보 통신망이 사회의 중심축을 이루으로써 인간생활의 제약조건이 되고 있던 공간적, 시간적 제한이 해소되었다는 점이다. 또한 정보화의 큰 흐름 속에 일반대중까지 정보에 접근하는 기회가 확대되었다. 누구나 쉽게 정보에 접근할 수 있기 때문에 사회의 모든 분야에서 시민의 참여가 용이해졌고 그로 인해 지역적인 폐쇄성이 허물어져 가고 있음을 보였다.

셋째, 다원화(Pluralization)란 사회적으로 볼 때 개인이나 사회에 영향을 미치는 제도적, 의식적 근원이 다양해지는 것을 의미한다. 사회조직 구조에 있어서 수직적 계층구조(Hierarchies)⁵⁾에서 1960년대에서 1970년에 걸쳐 그물구조(network)가 대두되어 소단위의 다원화된 그룹으로 나타났다.⁶⁾ 산업영역에서도 다원화로 인한 개성과 창의력을 바탕으로 한 다품종 소량생산체제가 자리를 잡았다. 예술 부분에서도 지배적인 유파가 없이 전시대의 모든 특징들이 혼합되어 있는 포스트모더니즘(Postmodernism)의 형식을 볼 수 있다. 특히 시각 예술분야에 있어 다양성과 개성이 크게 강조되기 시작하였다는 사실은 바로 현대 사회가 다원화시대로 가속화되고 있음을 알려주는 확실한 지표가 되었다.⁷⁾

2. 1990년대 사회 문화적 배경

후기산업사회는 1990년대 이후 고도의 과학기술

에 의존하여 비약적인 발전을 거듭하면서 정치, 경제와 환경 그리고 가치관의 급속한 변화를 수반하였다. 즉, 독일의 통합과 구 소련의 11개국이 참여하는 독립국가 연합이 새롭게 출범하면서 세계는 정치 이데올로기의 퇴조에 따라 정치적 양극체제에서 경제력에 바탕을 둔 경제적 다극체제로 전환양상을 보였다.

정치경제의 영역에서 계층 간의 위계와 경계가 무너지고 수평적 관계의 대중으로 이루어진 사회구조로 전환되는 것과 마찬가지로 문화영역에서도 진리나 미를 추구하는 고전적인 가치체계 대신 다양성과 가변성이 수용되며 각 영역의 독자성을 수호하기보다는 상호 교류하는 현상이 되었다.⁸⁾ 더욱이 문화영역은 지식과 정보에 기반한 사회 흐름에 따라 삶의 질을 결정하는 핵심적 요소가 되어서 경제와 문화의 상호 연관성이 깊어졌고 대중매체인 영상, 게임, 디자인, 만화 등을 포함하는 문화산업은 새로운 고부가가치 산업으로 급부상하게 되었다.

문화산업 중에서도 첨단문화산업을 크레비즈(Crebiz)⁹⁾란 신조어를 사용하여 창조성을 중시하는 사회분위기를 표현하기도 하였다. 이는 문화산업을 단순히 오락산업이라고 통칭하기에는 미래의 기간산업으로 부상하고 있는 문화산업의 특성을 포함할 수 없기 때문이다. 하지만 크레비즈도 창조성을 강조하고 있다는 점에서 문화산업의 틀을 넘어 의미의 폭이 넓다고 할 수 있다.¹⁰⁾

이러한 분위기의 1990년대 이후의 사회는 지식기반사회로서 정보와 지식, 문화, 지적 생산에 부의 원천을 두고 서비스 산업, 정보통신 산업, 그리고 창조적인 아이디어 산업 제 2의 산업혁명의 핵으로 등장하였다. 특히 여러 산업과 융화되는 문화의 중요성이 더욱 커지는 시대로 여러 대중매체에 의한 감성과 창조성을 가진 문화산업이 인간에게 풍부한 정보와 지식을 제공하는 역할이 되며 자기충족을 만족케 하였다.

Ⅲ. 만화와 해학

1. 만화

1) 만화의 정의

만화(漫畵)는 카툰(cartoon), 코믹스(comics), 그리고 휘니즈(funnies)와 같은 의미로 거의 동일하게 사용되어 왔는데 현재 한자(漢子)문화권인 한국, 중국, 일본의 동양 3국에서는 일반적으로 다같이 '만화'라는 용어를 사용하고 있다.

사진적 정의로는 '대상의 성격을 과장하거나 생략하여 익살스럽고 간명하게 인생이나 사회를 풍자, 비판하는 그림 형식'¹¹⁾ 또는 '신문이나 잡지 또는 책에 수록된 줄거리를 가진 여러 컷짜리 그림'¹²⁾으로 정의 내리고 있다. 만화는 변형¹³⁾되거나 과장된 도상과 줄거리 속에서의 강한 자기 주장 또는 개성, 그리고 끊임없는 시간과 정황의 흐름 속에서 속도감 있는 참신성이 산업사회를 살아가는 현대인의 시대 감각적 특성과 잘 부합되는 면이 있다.¹⁴⁾ 이와 같이 만화란 변형과 같은 표현기법을 통해 그림과 글이 절묘하게 조화되어 있는 매체로서 이는 미적 반응을 위해서나 의도된 정보를 전달하는 효과를 지니는 그림이라는 협의의 의미와 함께 만화의 변형과 같은 표현방법을 이용한 모든 형식의 그림까지도 포함한다.

따라서 만화는 지난 한 세기 동안 21세기 대중문화의 중요한 한 형식으로 자리잡혔을 뿐 아니라 제9의 예술이라는 명칭까지 얻게 되었으며¹⁵⁾ 시각 매체로서 연상의 힘을 빌려 독자의 몰입과 일체감을 끌어내어 참여 예술의 대명사로 자리잡게 되었다. 즉, 21세기 멀티미디어형 커뮤니케이션의 핵심 장르로 주목받는 만화는 복잡한 현대사회에서 수많은 정보를 그림과 글로 쉽게 전달해주는 수단으로 그 역할과 영역이 날로 확대되어가고 있는 추세이다.

2) 만화의 속성

만화는 그 유형이나 작가에 따라 여러 가지 속성을 지니고 있다. 이러한 만화의 다양한 요소들

함축할 수 있는 대표적인 속성을 포괄적으로 부호와 조형매체의 결합, 표현방법, 대중적 매체로 분류하여 고찰하였다.

첫째, 만화의 속성 중의 하나는 그림과 글이 합쳐진 현대의 가장 호소력있는 전달매체라는 점으로써 그림과 글로 이루어진 만화를 매체적 특성으로 분류한다면 크게 부호매체와 조형매체로 나눌 수 있다. 다시 말해 '활자'라는 부호를 전달매체로 사용한 것과 '그림'이라는 조형 또는 시각요소를 사용한 것으로 볼 수 있다.¹⁶⁾ 부호 매체의 특징은 '문자'라는 상징에 의하여 대상이나 내용이 전달된다. 즉 활자 매체가 부호를 통하여 인식되기 위해서는 '실체→언어화→부호화→인식'이라는 '전환(轉換)'을 필수적인 과정으로 거치게 되는데 반하여 조형 매체는 시지각(視知覺)을 통하여 전환 과정없이 '실체→인식'이라는 직접적 방식으로 대뇌에 인식되기 때문에 활자매체보다 훨씬 신속하고 용이하게 이해된다.¹⁷⁾

만화는 부호매체와 조형매체가 서로 조화롭게 성립된 형태로 서로 서로를 다양한 방식으로 밀고 당기면서 두 양자를 강화시켜 새로운 텍스트로써 간주된다고 할 수 있다.

미술양식이 시대의 문화를 다듬고 선도해 나가는 기능을 갖고 있다면 부호매체와 조형매체의 결합인 만화는 소속된 사회의 문화적 매개물로서 당대의 이상을 가장 잘 표현하는 매체 중 하나라고 말할 수 있다. 부호와 조형매체의 결합이라는 만화의 속성은 다변화하고 분업화된 현대사회의 넘치는 정보를 점차 시각화, 영상화되어 가는 추세에 따라 TV, 영화에 밀리는 인쇄매체를 통해 대중에게 계속 정착시키는 역할을 한다.

둘째, 표현방법에 있어 만화는 어떤 틀에 구애받지 않고 자유로운 표현 양식을 가지고 있기 때문에 모든 만화에 공통되는 표현방법을 찾아내는데 무척 어려운 일 뿐 아니라 사회 전반에 퍼져있는 포스트모더니즘의 영향으로 만화의 표현방법이 더욱 다양화, 개성화 되었다. 그러므로 본 연구에서는 만화를 구성하는 기본적인 표현방법인 칸, 말풍선, 효과선, 윤곽선, 변형 등을 고찰해 보고자 한다.

먼저 칸(panel)은 만화의 최소구성단위로써 대

개 직사각형이나 정사각형의 모양으로 독립해 있으면서 문장을 구성하는 단어처럼 주위의 그림과 밀접한 관계를 맺는 하나의 그림단위이다.¹⁸⁾ 말풍선은 만화에서 나타내는 모든 대화를 표시하는 일종의 가이드라인으로 평면적 상황을 시공의 세계로 인도하는 만화의 요소이다.¹⁹⁾ 만화가는 말풍선을 통하여 시간의 흐름과 생동감을 표현한다. 효과선은 우리가 정상적인 세계에서 보는 것들에 대한 직접적인 보완으로 만화가들은 움직임의 방향 및 속도 등의 무수한 상징적 커뮤니케이션을 사용하여 생명과 실재성을 부여한다. 윤곽선은 우리의 인지과정에서 형태를 배경으로부터 구분하는데 모호한 요소들을 제거하여 즉각적인 반응을 일으키게 하는 역할이 되어 왔다. 형태의 분리를 수반하는 윤곽선은 뚜렷함과 한정적인 의미를 나타내주어 전체적인 주목성과 명시성을 높일 수 있다. 변형은 단순, 과장, 생략, 왜곡, 비유 등의 기법을 통칭하는 것으로 만화에서는 이러한 변형기법을 통해 다른 매체와는 달리 풍자적이며 해학적으로 기지있게 메시지를 전달하는 특성이 있다.

셋째, 만화는 어떤 종류의 내용이든 쉽게 한눈에 알아 볼 수 있고 어느 곳에서나 쉽게 접할 수 있는 대중적 매체라고 할 수 있다. 만화는 고급장르에서 저급장르에 이르기까지 가장 현실적이고 당대적인 것으로부터 허구적이고 환상적이며 민담적인 것에 이르기까지 모든 이야기의 영역을 다루고 있는 매체이다. 또한 만화의 대중적 매체라는 속성은 회화 부분에서 팝아트(Pop art)와도 연관될 수 있다. 그 배경으로 대량생산에 따른 대량소비, 그리고 대중매체의 발달에 의한 후기산업사회의 대중문화는 세속적이고 물질적인 것에 관심을 기울리게 되었고 이전의 회화양식이 갖고 있던 독창적인 것, 내면성의 표현은 설득력을 상실해 가고 대신에 대중적이며 실제적 이미지 그리고 현실성 있는 팝아트가 대두되었다.

최근에는 만화가 기업홍보와 광고에까지 널리 이용되고 있어 정보전달매체로서 만화의 대중성이 인정되고 있다. 또한 만화는 특정한 매스 미디어에 한정되지 않고 영화, 신문, 출판 등 모든 매체에 응용할 수 있는 소프트웨어적 문화상품으로써 출판,

영화, 팬시, 캐릭터, 게임, 방송, 광고, 홍보, 교육, 디자인, 이벤트 등 만화가 응용되는 그 영역은 날로 확대되고 있다. 즉, 누구나 쉽게 접근 할 수 있는 포용력을 지닌 만화는 21세기 멀티미디어(multi-media)형 커뮤니케이션(communication)의 핵심 장르로서 급부상하고 있는데 그 이유는 당시의 시대상을 농도 짙게 반영하여 이상적인 관념을 시각적으로 형상화하기 때문에 일반 대중 속 깊이 전파되고 있는 것으로 볼 수 있다.

2. 해학의 정의

해학(諧謔)은 영어의 '유머(humor)' 또는 '유머러스(humorous)'란 용어와 흔히 혼용해 쓰이고 한 자용어로서 사전적 의미로는 '익살스럽고 멋이 있는 말이나 짓'으로 풀이되고 있다.²⁰⁾

H.W. Fowler²¹⁾는 해학을 기지(機智: wit), 풍자(satire), 빈정거림(sarcasm), 독설(invective), 반어(irony), 냉소(cynicism), 조소(derision) 등과 함께 웃음을 유발하는 것이라고 정의 내렸다.

한국 해학의 현대적 변용이란 주제로 열린 미술 전시회에서 박래경²²⁾은 해학을 인간 내부의 깊은 곳을 드러내 보여주게 되는 것으로 즐거운 마음을 우리나라에 하는 유기적 생명체의 자유구가이면서, 현실적인 틀 속에서 머물면서 그에서 벗어나서 해방을 찾으려는 하나의 정신적 태도라 정의하였다.

Henri Bergson²³⁾은 해학, 풍자, 반어, 기지 등은 모두 웃음을 유발하는 것으로 웃음은 '일종의 사회적 몸짓'이라고 하였다. 또한 그는 인간이 생존경쟁의 긴장 속에 살면서 미묘한 균형의 유지를 위하여 '빗나간 것(excentricity)'을 교정할 장치가 필요하고 그것이 곧 웃음이라고 정의 내렸다.

어떤 성격의 해학이건 그것이 해학이라면 웃음이 있고 모든 웃음이 해학과 관련된 것은 아니지만 웃음이 배제된 해학은 없다.²⁴⁾ 본 연구에서의 해학은 온전한 것과 정상적인 것 숭고한 것이 지닌 준엄한 틀이 깨지면서 형성되며 웃음을 기저에 깔고 온전한 것과 숭고한 것이 숨겨진 허실의 정곡을 찌르는 자기 자신에 대한 성찰인 것이다.

3. 만화에 나타난 해학

인간은 일상을 통해 삶을 영위하는 과정에서 여러 형태의 해학을 수 없이 만나고 경험하게 된다. 근래에 와서 독자는 일상의 따분한 굴레에서 벗어나기 위한 몸부림과 새로운 평형과 질서를 마련하기 위한 계기마련으로 해학이 담긴 만화를 선택하기도 한다.

이런 해학을 담고 있는 만화는 단순, 과장, 왜곡, 생략 등의 변형을 통하여 메시지를 선명하게 전달 뿐만 아니라 웃음을 통해 공격을 가한다. 또한 침체되거나 부패된 정치 사회현상을 폭로하고 다른 한편으로는 대중들에게 잘못된 사회를 극복하기 위한 웃음의 여유를 제공한다.

일반적으로 만화에 나타난 해학은 그 당시의 사회전반 문제나 사회에서 급기시 되는 요소 등을 변형을 통한 공격적이지 않는 완화된 웃음으로 표현되며, 또한 만화의 형식이나 주인공을 통해서도 해학을 접할 수 있다.

따라서 만화에 나타난 해학을 시사성, 통속성, 탈장르성, 영웅성으로 분류하여 고찰하였다.

1) 시사성

시사적인 만화에 나타난 해학에는 기존의 절대적인 지배권에 대한 반응, 충돌, 재해석의 개념이 내포되고 있고 동시에 혼합된 시각의 갈등이며 다양한 조망 아래서 인식의 복잡성과 상대성 즉, 편차에 대한 인식인 것이다.²⁵⁾

만화의 오랜 경험과 사회적 무게에 의하여 오늘날 시사적인 정치, 경제, 사회만화는 작가의 공격성과 비판성이 악의적으로 표출되지 않도록 해학을 통해서 그리고 있다.²⁶⁾ 지나치게 직설적인 묘사는 아직 권위주의의 사회나 절대권력이 지배하는 사회일수록 민감하고 부정적인 반응을 불러와 거부와 탄압의 대상이 되기 때문이다.

우리나라의 현대 만화의 선구자인 김성환 화백²⁷⁾은 1950년 12월(고바우 영감)<그림 1>을 등장시켜 반세기 동안 시사적인 문제를 제기하여 서민 가슴속의 응어리를 풀어주는 대중의 벗이었다. 특히 군사정권 시절의 수많은 필화사건에 굴하지 않

고 우리 사회의 울분과 긴장 그리고 불안 등에 민감하고 적극적으로 반응을 보여왔다.

위의 김성환의 작품에서 보는 것과 같이 고바우는 현대사의 온갖 회노애락을 겪었지만 그 얼굴에는 감정의 기복이 드러나지 않고 콧등에 걸친 안경 너머의 작은 눈과 한가닥의 머리털의 반응으로 시사적인 제스처를 보여준다. 이러한 상징적 표현으로 풍자와 해학적 의미를 전달하는 것으로 볼 수 있다.

즉 시사적인 만화의 기능은 정보 전달과 요약 그리고 감정의 카타르시스라고 한다.²⁸⁾ 따라서 작가는 시사적인 문제에 있어 한정된 컷 안에 요약하여 전달하고 대중의 심리적인 감정을 이끌어 내도록 노력하는 것이다.

이와 같이 만화에서의 시사성은 경의집단에 대한 단순, 과장, 왜곡등의 변형을 통해 해학적 형태로 묘사되고 있다.

2) 통속성

통속성이란 '세상에 널리 통하는 일반적인 성격'으로 정의²⁹⁾ 할 수 있고 이 개념을 만화 장르에 대입시킨다면 세련된 교양이나 지적 수준에 상관없이 모든 사람들이 일상생활 속에서 쉽게 수용되는 성질이라 말할 수 있다.

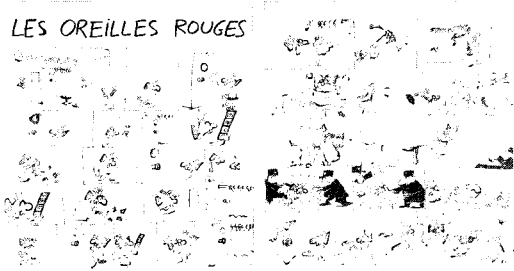
만화 속의 통속적이라는 개념은 상업성과 결탁해 천박하고 도피적이며 저급한 개념쯤으로 이해될 수 있다. 그러나 만화는 인간의 현실세계에서 일어나는 통속적인 요소들을 다룸으로써 당대의 사회상을 가장 잘 알 수 있는 한 방법이라 할 수 있다.

프랑스의 Jean Marc Reiser³⁰⁾의 1992년 출간된 (빨간귀(Les Oreilles Rouges))<그림 2>는 호기심 많고 자기 주장이 강하며 반항적인 어린 소년을 주인공으로 한 만화집이다.

(빨간귀)의 모든 에피소드는 아이와 권위적인



<그림 1> 김성환 (고바우영감)



<그림 2> Jean Marc Reiser(빨간귀)

부모간의 이야기지만, 이미 그것은 가족의 범위를 넘어 어떤 편협하고 강력하며 억압적인 질서에 대한 저항의 구조로 읽혀 질 수 있다.³¹⁾ 뒤틀리고 과잉의 극단인 빨간귀는 모든 사회제도 속에 깃들여 있는 권위주의적 억압에 대한 해학적 모습이라 할 수 있다.

통속성의 관점에서 만화는 사회의 저명 인사나 예술작품 등의 일반대중이 직접 접하기 어려운 소재들을 격하시키거나 변형시켜 심리적 스트레스 해소나 자유로운 사고를 보여줄 뿐 아니라 직장, 생활, 연애, 섹스, 결혼, 교육 등 사회 생활의 전반적인 일상사가 해학적으로 표현되었다.

3) 탈장르성

산업사회에서 전문화되고 분업화되었던 모든 사회분야가 후기산업사회에 와서 그 경계가 모호해지고 필요에 따라 결합되어져 새로운 장르가 창출되기도 하였는데 이런 장르의 비경계성을 탈장르성이라 말할 수 있다.

근래에 와서는 탈장르성을 퓨전(fusion)이란 용어를 사용하여 말하기도 하는데 퓨전은 사전적 의미로 ‘융합’, ‘용융’, ‘융해’, ‘결합’, ‘합병’ 등의 뜻을 가지고 있는데 어울릴 것 같지 않은 다른 문화들이 만나 새로운 것을 창조한다는 의미이다.³²⁾

탈장르성은 만화에 있어서 그 형식적인 부분에서 해학을 접할 수 있는데 그 예로 만화 형식의 파괴자라 불리우는 미국의 Chris Ware³³⁾가 1993년부터 펴낸(에크미 노벨티 라이브러리(The Acme Novelty Library))<그림 3>라는 연작만화가 있다.³⁴⁾



<그림 3> Chris Ware
(에크미 노벨티 라이브러리)

(에크미 노벨티 라이브러리)는 현재 열린 정도 출판되었는데 각 권은 크기에 있어서 서로 다른 형태를 하고 있다. 또한 한 권의 만화책을 구성하는 형식에 있어서도 그 배키지나 디자인의 특이점을 발견할 수 있는데 이것은 작가가 만화 형식상의 유희를 보여주고 있는 것이다.



<그림 4> Rene Goscinny, Albert Uderzo
(아스테릭스)

뿐만 아니라 실제인지, 허구인지, 분명치 않은 광고나 독자 편지들 그리고 상품구매 시 접할 수 있는 판촉용 장난감이나 퍼즐과 같은 오려내어 만들기 페이지 등이 그의 만화에 결합되어 있다.

이러한 결합은 상업성에 길들여진 현대인에게 친숙하게 다가왔고 대중들에게 또 다른 웃음과 재미를 제공하는 만화의 형식에 관한 해학으로 여겨진다.

탈장르성은 만화의 형태적인 면에서 찾을 수 있다. 서로 다른 성격의 장르나 재료가 어울려 독특한 분위기의 새로운 장르를 만들어 내어 전형적인 실체에 대한 빛나간 재해석으로써 해학을 볼 수 있다.

4) 영웅성

보편적으로 만화주인공의 여러 유형 중에 영웅적인 주인공은 가장 일반화된 만화 주인공의 유형으로 만화 작품은 그 영웅성에 기대어 이야기가 전개되어 진다. 구성, 그림, 연출 등 모든 만화의 구성 요소가 그 영웅성을 빛내기 위한 요건으로 작용된다. 이런 영웅적 인물에 대한 대리만족을 만화 속의 주인공을 통해 간접적으로 실현될 수 있는데 주인공의 영웅성은 신화의 구조와 유사성을 지니고 있다. 대부분의 신화도 만화와 마찬가지로 무언가 남다른 출생배경, 주인공의 고난, 조력 등이 등장하며 남들과 다른 능력을 가진 영웅성으로 문제를 해결하려 하는 모습을 볼 수 있다.

한 예로 1959년 Rene Goscinny와 Albert Uderz³⁵⁾가 합작하여 만든 (아스테릭스(Asterix)) <그림 4>를 들 수 있다. 아스테릭스의 체구는 왜소하지만 피가 많고 영리한 골(Gaul : 현재의 프랑스)의 전사로 아무리 위험한 임무라도 주저없이 뛰어드는 용맹함을 가진 영웅이다. 그의 단짝 오벨릭스는 거대한 체구답게 힘도 장사지만 남의 말에 쉽게 넘어가고 음식을 좋아하는 인물로 묘사되어 있다.

주인공의 외모에서 볼 수 있듯이 키와 몸매가 왜소하고 나이를 분간할 수 없는 얼굴 생김새로 일반적으로 전형적인 영웅의 이미지에서 벗어나 모습을 볼 수 있다. 이런 점에서 독자들은 영웅성을 가진 주인공도 잘 갖춰진 신체 모습이 아니라는 점에서 심리적 안정감과 친근감을 얻을 수 있다.

후기산업사회 이전의 만화에서 등장하는 영웅들은 (타잔(Tarzan), 1929), (슈퍼맨(Superman), 1938), (배트맨(Batman), 1939) 등과 같이 보편적으로 젊고 건장하고 잘 생긴 남성이 차지하는 비율이 높음을 알 수 있다. 그러나 후기산업사회로 넘어와 영웅들은 완벽하고 멋진 모습보다는 조금은 우스꽝스럽고 부족해 보이는 캐릭터로 표현되었을 뿐만 아니라 남성중심의 영웅주의에서 벗어나 여성을 영웅으로 등장시킨 작품도 볼 수 있다.

영웅성을 통한 해학은 영웅을 해학적으로 표현하여 독자는 친근감을 느끼며 자신의 욕망 실현을 간접적으로 이루는 희열을 느낄 수 있다.

다음은 이상에서 살펴본 만화에서 나타난 해학을 정리하면 <표 1>과 같이 정리하였다.

<표 1> 만화에서 나타난 해학

해학	작가	만화	구체적 해학적성
시사성	김성환	고바우 영감	군사정권의 권력 횡포
통속성	Jean Marc Reiser	빨간귀	권위주의적 억압에 대한 저항
탈장르성	Chris Ware	에크미 노벨티 라이브러리	재구성된 만화 형식
영웅성	Rene Goscinny & Albert Uderzo	아스테릭스	영웅의 인물 형상

IV. 복식에 표현된 만화 이미지와 해학

후기산업사회와 더불어 크게 부각된 만화는 다양한 장르에 응용되어져 왔다. 따라서 복식에 있어서도 만화 이미지가 응용되어 다양한 조형미가 표출되었는데, 특히 1990년대 이후 만화 이미지는 하이패션에까지 영향을 미침으로써 복식에서 해학적 요소로 나타났다. 따라서 만화 이미지가 나타난 복식에서의 해학을 패러디(Parody), 인용(Quotation), 브리콜라주(Bricolage), 데포르마시옹(Deformation)이란 조형언어로 고찰하였다.

1. 패러디(Parody)

패러디의 사전적 의미는 ‘풍자적 시문’, ‘우스꽝스러운 흉내’, ‘서투른 모방’을 의미한다.³⁶⁾ 패러디는 20세기 후반을 특징짓는 하나의 핵심어³⁷⁾로 사용되어 현대 복식에 다양한 관점에서 많은 선행연구가 진행되어 왔다.

패러디는 유사성에 의한 구별이 아닌 차이점에 의한 구별로 그 가치를 평가받으며³⁸⁾ 어떤 목적의식을 가지고 풍자적인 웃음을 유발하는 방법으로 볼 수 있다. 이러한 점이 만화 이미지의 주된 속성과 상통하는 부분이 있는데 만화 또한 기존의 규범적이고 권위적인 이미지에 대항하는 풍자, 해학, 익살적 이미지로의 변형을 통한 사회적 비판 능력이 다른 표현 장르보다 탁월하다고 볼 수 있다.³⁹⁾

본 연구에서는 패러디를 비평적 거리를 가진 유연한 해석으로 간주하여 회화 작품을 패션 작품이 해학적으로 패러디된 만화 이미지를 살펴 보았다.

먼저 Van Gogh의 회화작품 (Bedroom in Arles, 1888)<그림 5>를 의상의 문양으로 패러디한 Jean-charles de Castelbajac의 패션 작품<그림 6>이다. Castelbajac의 작품은 고흐의 선호색상이었던 노란색계열의 색상을 주조색으로 사용하고 회화작품에서의 물체를 배경으로부터 구분할 수 있도록 윤곽선만을 사용하여 표현하였다. 이것은 만화의 표현 방법 중 하나로써 색채를 배제시키고 윤곽선만을 사용하여 고흐의 회화작품을 해학적으로 패러디한 것이라고 할 수 있다. 고흐는 사실적인 기법에 대한 혐오감을 가지고 있었는데 “나 자신은 일부러 사물을 부정확하게 그려서 나의 비사실적인 그림이 직접적으로 사실을 그린 그림보다 더욱 진실되게 보이고 싶다”라고 말하였다.⁴⁰⁾ 이런 고흐의 사상은 단순, 과장, 왜곡, 생략 등의 변형기법을 통해 이미지나 메시지를 전달하는 만화와 그 맥을 같이 한다고 할 수 있다.

즉 Castelbajac의 회화 작품은 전통적인 서양회화의 사실기법을 배제하였던 고흐의 작품을 매개체로 하여 만화의 기법을 통한 재창조로써 전통에 대한 반발을 해학적으로 패러디하여 표현하였다고 볼 수 있다.



<그림 5> Van Gogh, Bedroom in Arles, 1888



<그림 6> Jean-charles de Castelbajac 2000 A/W

패러디가 하나의 특징으로 자리잡힌 후기산업사회에 들어서 미술계는 자연의 형상성이 배제된 작가 자신의 내면의 감정을 자유분방하게 화면에 표현하는 추상표현주의(Abstract Expressionism)가 빛을 잃고 그 대신에 팝아트가 그 자리를 차지하게 되었다.

팝아트의 작가들은 대중문화의 주제를 차용한 오브제, 빛나는 색채, 간결한 디자인, 기계적인 질감들의 유희적인 위트를 담은 회화작품으로 대중들에게 매우 친근하게 다가 갈 수 있었다.⁴¹⁾ 팝아트의 작가들 중 특히 Roy Lichtenstein은 자신의 작품에 대중문화 중에서도 미국의 문화를 그대로 보여주는 만화를 이용하였으며 그 만화의 소재 중에서도 무자비한 폭력장면과 싸구려 로맨스 등을

풍자하는 작품세계를 표현하였다.

Iceberg의 패션 작품<그림 7>의 경우도 Lichtenstein 작품의 소재나 기법 등을 패러디 한 예이다. Iceberg의 패션 작품은 흑과 백의 대조와 빨간색의 원색 사용, 그리고 단순화된 형태와 기계적인 질감의 벤 데이 망점⁴²⁾으로 이루어져 Lichtenstein만의 스타일을 그대로 패러디한 작품이라고 할 수 있다. 이는 대량전달매체 중 만화블 매개체로 이용하여 개성적 표현을 극도로 기계화하고 형식화하여 보편화된 대중적 이미지로 표현한 것으로 후기산업사회 이전의 전통적인 순수 회화에 대한 저항과 대중들의 상업적 취향에 대한 해학으로 볼 수 있다.

만화의 기법을 회화작품에 이용한 몇몇의 예술가들 중에 한사람인 Keith Haring은 낙서 스타일의 작품을 선보인 최초의 직업화가로서⁴³⁾ 도시의 벽면이나 지하철에 만화형식의 문구와 영상들로 가득 채웠다. 그는 대량복제와 생산이 가능한 만화와 같은 속성의 상업적 기법을 사용함으로써 예술에 있어서의 순수성, 고상한 예술영역을 일상적 이미지의 세계로 끌어내렸다. 따라서 그의 회화 작품은 곧 소외된 문화를 드러냄으로써 고급미술과 저급미술의 벽을 허물고 대중에게 좀더 쉽게 다가갈 수 있는 공감대를 형성하게 되었던 것이다.⁴⁴⁾

Versus의 패션 작품<그림 8>또한 Haring의 작품 스타일에서 볼 수 있는 단순화된 선 중심의 기법을 패러디 한 작품이다. Versus의 패션 작품은 Haring의 회화 작품과 같이 울동감 넘치는 선들로 형성된 알 수 없는 형체가 가득 묘사되어 있다. 회화의 상상력을 뛰어넘는 매개체로써 만화는 대중성과 통속성을 띠면서 다양한 이미지가 표현될 수 있는데 Versus의 패션 작품에서는 Haring의 회화 작품에서 볼 수 있는 다양한 이미지가 단순화된 선 중심의 유희적인 만화로 패러디되어 표현되었다.

특히 회화작품이 만화 이미지로 패러디된 복식에서의 해학은 팝아트 작가의 작품들에서 주로 나타나는 만화적 속성에서 그 내적 의미가 공유되고 있음을 인식 할 수 있었다. 이는 후기산업사회의 문화적 특징의 하나인 패러디가 팝아트의 핵심 개념⁴⁵⁾으로 널리 이용되어 보편화된 만화 이미지에 서도 즐겨 사용되어지기 때문이라고 본다.



<그림 7> Iceberg, 2001S/S

<그림 8> Versus, 2001/02 A/W

이것은 주류문화나 전통에 대한 반발과 팝아트에서 다루어졌던 일상적 이미지의 오브제를 통한 사회 현상이 복식을 통해 해학적으로 패러디된 것으로 고찰할 수 있다.

2. 인용(Quotation)

인용의 사전적 의미는 ‘끌어다 씹’이란 뜻으로 해석된다.⁴⁶⁾ 인용은 보통 현대 음악과 미술에서 패러디의 한 형식으로 사용되었으며 패러디와의 차이로는 비평적 아이러니가 필수적이지 않다는 것이다.⁴⁷⁾

본 연구에서의 인용은 사물을 모방하는데 있어 유사점에 그 가치를 두고 있으며 만화 이미지가 표현된 복식에서의 인용을 통한 해학은 인용되어지는 대상의 속성을 그대로 함축한 상태에서 재해석되어 나타나는 것으로 고찰되었다.

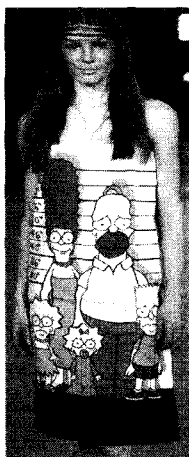
Castelbajac의 패션 작품<그림 9>는 미국 TV 만화시리즈인 (심슨가족(The Simpson))의 캐릭터가 문양으로 인용되어 있다. 이 만화 속에서는 실존의 유명인물을 등장시켜 풍자와 해학을 보여주는 등 당시 미국인들의 공통적인 사고방식을 엿볼 수 있었다. (심슨가족)과 같은 만화의 캐릭터를 그대로 의상에 문양화한 것은 아동복을 중심으로 다

양하게 응용되어 왔고 만화의 영향력이 커진 오늘날에는 성인의 기성복에까지 그 위치가 확대되고 있는 추세이다. 이렇게 만화 캐릭터를 인용한 Castelbajac의 패션 작품 또한 활동적인 심슨 가족의 주인공인 호머(Homer), 마지(Marge), 바트(Bart), 리사(Lisa), 매기(Maggie)의 부동적인 자세에서 오는 경직성이 인물들 각각이 원래 가지고 있는 이미지와 대조되어 웃음을 유발한다고 볼 수 있다.

Moschino의 패션 작품<그림 10>의 경우 (피터팬(Peter Pen))의 만화 캐릭터 해적의 이미지를 인용한 작품이다. 근래에 와서 이렇게 성인이지만 어린이와 같은 취향을 가진 '피터팬 증후군'을 지닌 사람을 키덜트(Kidult)⁴⁸⁾라는 용어로 불리워 지기도 한다.⁴⁹⁾ 이러한 어른들의 취향을 만족시키기 위해서 만화 캐릭터가 여성 기성복 뿐 아니라 60세 이상의 노년층을 대상으로 한 골프웨어에 까지 사용되고 있다. 이러한 현상은 기성세대들이 만들어 놓은 퇴폐적이고 권위적인 사회 풍조에 반발 욕구가 자극되어 나온 사회에 대한 항변이 어린 생각과 어린 옷차림으로 분출된 것이라 할 수 있다.⁵⁰⁾ 즉, Moschino의 패션 작품은 해적 얼굴에 나타난 특징적 요소만을 인용하여 유머러스하게 표현되었다. 이렇게 작품 속에 해적의 얼굴을 해학적으로 표현함으로써 기성사회의 권위적인 사회 풍토에 대한

반발을 드러낸 것으로 볼 수 있다.

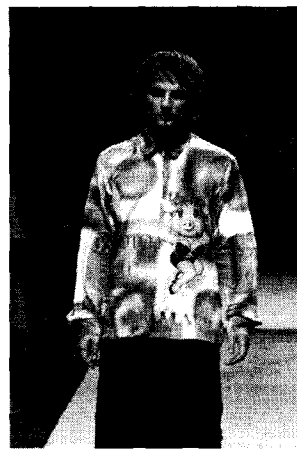
Yohji Yamamoto의 패션 작품<그림 11>은 돼지 캐릭터가 인용된 작품이다. 만화가 Michael Ryba⁵¹⁾도 유명 미술품에 돼지의 한 부분을 대체시키는 자유로운 만화적 사고를 보여 주었는데 서양인들의 잠재적 사고 속에서의 돼지는 가장 심한 경멸의 상징인 동시에 행운의 상징으로 여겨져 왔다. 영어, 프랑스, 독일어, 이탈리아어 등 모든 서구에서 '돼지(Pig!)'는 가장 심한 욕설이며 또한 행운의 대명사로 쓰이고 있는데 독일어로 '돼지를 가졌다.(Ich habe Schwein gehabt)'는 행운을 가지게 된 것이며⁵²⁾ 우리나라에서도 돼지꿈을 길몽으로 여겨 왔다. 따라서 돼지 캐릭터가 인용된 패션 작품은 돼지가 상징하는 부정적, 긍정적 양면성을 동시에 인간이 갖고 있는 선악의 본성으로 과장된 권위나 심오한 철학 대신에 민중의 산물로써 스스로 없는 익살로 휴머니즘인 해학으로 고찰할 수 있다.



<그림 9> Jean-Charles de Castelbajac, 1999/2000 AW



<그림 10> Moschino, 2000 S/S



<그림 11> Yohji Yamamoto, 2002 S/S

이처럼 만화 캐릭터가 인용된 패션 작품의 해학은 만화 캐릭터 자체의 이미지가 주는 속성과 의상이 결합되어 기존의 권위적인 편견에 대한 해학으로 나타났다. 또한 성인이 된 후에도 만화 캐릭터가 담긴 복식을 착용함으로써 동심의 세계로 회귀하고자하는 자기만의 취향이 인용을 통한 해학으로 고찰할 수 있다.

3. 브리콜라주(Bricolage)

브리콜라주는 인류학자인 Claude Levi-Strauss 에 의해 사용된 용어로 콜라주에 대한 하나의 실천으로 보았다.⁵³⁾ 또한 'do-it-yourself'의 개념으로써 최초의 의도와는 다른 방식으로 문화적 기호들을 시험하고 사용하여 조합함으로써 문제 해결책을 찾는다는 것으로 의미한다.⁵⁴⁾

대중적 스타일 또는 전통적 스타일에 대한 반응으로서 브리콜라주의 속성은 개인적 또는 전문적 소비를 통해 가까이에 있는 도구를 사용하여 옛 맥락과는 전혀 다른 새로운 의미를 만들고 결합하는 것이라 할 수 있다.⁵⁵⁾ 복식에서는 만화 이미지가 복식을 구성하는 여러 요소들과 브리콜라주되어 해학으로 표현되고 있는데 본 연구에서도 브리콜라주를 새로운 해학적 의미 창조를 위한 것으로 고찰되었다.

먼저 Messori의 패션 작품 <그림 12>의 경우 일본 만화 한 페이지가 바지의 한쪽에 브리콜라주되어 있다. '망가(漫畵)'⁵⁶⁾라고 불리는 일본 만화의 영향력은 이미 아시아 전역을 넘어 유럽과 미국에 까지 광범위하게 퍼져 있다. 이렇게 널리 퍼져 영향을 줄 수 있었던 이유는 정부 당국에서 국책 산업의 하나로 삼고 있으며 창작의 자유를 최대한으로 보장해 주어 자유롭게 소재를 선택할 수 있기 때문이기도 하다.⁵⁷⁾ Messori의 패션 작품은 일본 만화가 만양화 된 천연소재인 리넨의 바지와 셔츠, 운동화 등의 헝클어진 자유분방한 모습과 창작적 자유를 가진 일본 만화가 브리콜라주 되어 탈 구속에 대한 희망이 해학적으로 표현된 것으로 여겨진다.

Jean-Paul Gaultier의 패션 작품<그림 13>의 경우 현란한 색상의 만화 이미지가 전면의 문양으로 사용된 테일러드 수트이다. 현대 여성복 아이템 중의 하나인 테일러드 재킷은 세계 대전을 전후에 널리 퍼졌고 산업화가 가속화되면서 완전히 실용적인 기능복으로 자리잡았다.⁵⁸⁾ 그리고 만화 또한 21세기 멀티미디어형 커뮤니케이션의 핵심장르로서 사회가 산업화되면서 급진적으로 발전한 형태이다. 그러나 Gaultier의 패션 작품에서는 원시적인 느낌의 가공되지 않은 듯한 케이프(cape)와 산업화를

상징하는 만화가 테일러드 수트라는 근대적 의미 속에 브리콜라주됨으로써 서로 부조화적인 요소의 상반된 이미지를 볼 수 있다. 만화는 웃음을 유도해야하는 전제조건을 가지고 있으며 웃음은 '의외성'에서 유발하며 '의외성은' 평범하지 않은 상황'에서 나타난다고 할 수 있다.⁵⁹⁾ 이처럼 Gaultier의 패션 작품에서도 서로 상반된 이미지가 브리콜라주되어 웃음을 유발하였다.



<그림 12> Messori,
2002 S/S



<그림 13> Jean-Paul
Gaultier, 1995 S/S

Milk의 작품<그림 14>의 경우 'TELEVISION'이란 문구와 함께 자기 다른 TV의 브라운관과 같은 칸들이 연속적으로 브리콜라주된 작품이다. 그 칸 안에는 만화 이미지로 표현된 한 사람이 TV를 시청하는 모습이 담겨 있고, 직접적인 의사전달의 문구가 같이 브리콜라주되어 있다. 이 작품은 현대 사회의 대표적인 대중매체인 TV음 소재로 유희적인 단위반복과 거기서의 일탈, 질서적 변화와 함께 전체적으로 여유있는 생동적 즐거움으로 현대인들이 대량소비사회의 산물에 길들여져 가는 현상에 대해 해학적으로 표현한 것으로 볼 수 있다.

이상과 같은 패션 작품은 실루엣이나, 색상, 문양, 아이템 등과 같은 복식의 구성요소들과 만화 이미지가 브리콜라주되어 새로운 해학적 의미가

보여졌다. 이것은 주로 자유로운 사고에 기인한 새로운 미의식의 확대와 후기산업사회에서 도구화된 성에 대한 해학으로 고찰 될 수 있었다.

4. 데포르마시옹(Deformation)

데포르마시옹의 사전적 의미는 ‘모양 손상’, ‘뒤 틀림’, ‘변형’ 등으로 미술용어로써는 ‘변형에 의해서 특수한 예술적 효과를 얻는 일’로 정의된다.⁶⁰⁾ 또한 데포르마시옹은 대상을 시각적 형상으로 재현하는 것이 아니라 그 대상을 의도적, 무의식적, 주관적, 조형적 시각에 따른 형상화를 말하며 이것은 규칙적인 조화에서 벗어나 주관적 시각으로 새로운 질서를 만들어 가는 의미를 나타내는 것으로 볼 수 있다.⁶¹⁾

따라서 데포르마시옹은 변형이란 측면에서 예술 뿐만 아니라 만화의 표현 방법 중의 변형과도 그 맥락을 같이 한다고 볼 수 있으며 또한 복식을 통하여 만화 이미지가 데포르마시옹되어 표현되고 있다.



<그림 14> Milk,
1992 S/S



<그림 15> Custo,
2001/02 A/W

그 예로 Custo의 패션 작품<그림 15>는 만화의

표현방법 중 변형을 통해 여성의 신체가 심하게 왜곡되어 문양으로 표현되어 있다. 서양에서 이상적인 신체는 7등신으로 각 신체 부위별 5:8의 황금 비율이 적용되어야만 아름다운 신체로써 보편적 기준이 되어 왔다.⁶²⁾ 그러나 만화에서는 인체의 표현에 있어서도 자유로운 상상력을 기초로 등장인물의 성격에 맞도록 인체의 비율을 무시하거나 어떤 특정부위를 강조하여 나타나기도 한다. 더우기 만화에는 당시대의 이상적인 신체상에 기초하여 인체를 왜곡하여 표현되기도 하였는데, 후기산업사회 이후 특히 1990년대 들어서 여성들은 날씬하고 호르는 듯한 유연한 가느다란 체형을 이상적 체형으로 여기게 되었다.⁶³⁾ Custo의 패션 작품에서도 만화 인물의 신체를 데포르마시옹하여 현재의 문화에 따른 이상적인 신체상에 기초한 왜곡된 정신적 사고를 해학적으로 보여주고 있다.

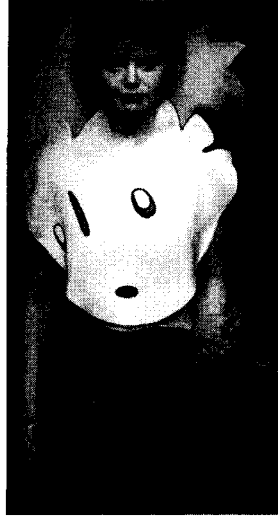
John Galliano의 패션 작품<그림 16>은 만화 이미지를 통한 실루엣의 데포르마시옹이라고 할 수 있다. Galliano는 아동의 장난감으로 이용됐던 종이 인형의 의상을 인체에 대입시키는 과정에서 서양의복구성 원리를 해체시켜 데포르마시옹에 의한 새로운 실루엣을 디자인하였다. 이러한 디자인은 일상규칙의 위반, 이질적 요소의 도입, 강조, 변형, 부조화를 통한 유희성의 표현으로 볼 수 있다. 따라서 만화적 이미지를 통한 실루엣의 데포르마시옹으로 표현된 복식은 이탈된 형식의 의외성으로 유머를 느낄 수 있는 해학으로 여겨진다.

Casteljajac의 패션 작품<그림 17>의 경우 만화 이미지에 의해 의상 실루엣이 데포르마시옹된 작품이다. 1990년대에 이르러 의상 디자이너 혹은 예술가들은 의상의 정확하고 기술적인 재단기법에 의한 구조와 조화 등의 전통적인 미학적 가치를 거부하며 또한 기능성, 보존성, 정체성의 상징, TPO 개념이나 성의 문체 등의 관습적인 편견들을 떠나 새로운 ‘의상언어’를 찾고자 한다.⁶⁴⁾ Castelbajac의 패션 작품에서도 만화 이미지에 의해 의상 실루엣이 데포르마시옹되어 인체구조 조건을 전제로 하는 전통적 의상 실루엣에서 벗어나 있는 것으로 볼 수 있다. 만화 이미지를 이용한 의상의 데포르마시옹은 유희성이 내포되어 있고, 이 유희성은 웃음을

유발할 뿐 아니라 보다 더 나아가 인간과 사회의 잘못되고 획일화된 부분을 통찰 비판하는 기능을 갖고 있는 것으로 고찰할 수 있다.



<그림 16> John Galliano, 2000/01 AW



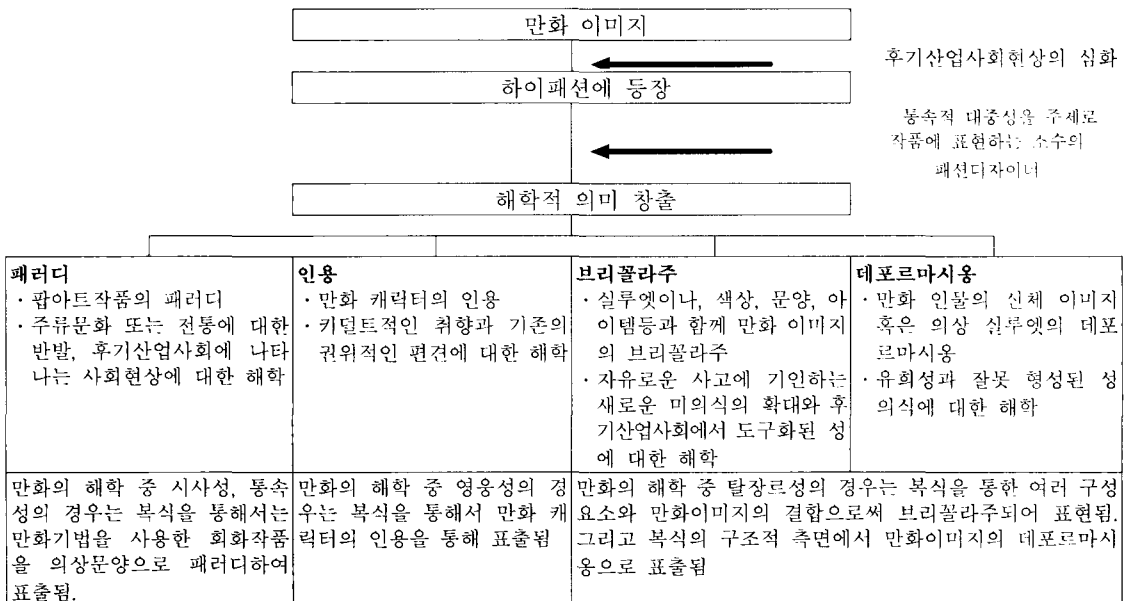
<그림 17> Jean-charles de Castelbajacc, 1995 S/S

이상과 같이 만화 인물의 신체이미지를 데포르마시옹하여 의상에 표현된 경우 주로 여성 인물의 신체 이미지의 데포르마시옹으로써 후기산업사회에서 잘못 형성된 성 의식에 대한 해학으로 고찰할 수 있었다. 또한 만화 이미지에 의한 실루엣의 데포르마시옹은 인간과 복식과의 기존의 조화개념을 의식하지 않고 새로운 실루엣의 도입으로 유희성을 가지는 해학으로 볼 수 있다.

특히 후기산업사회가 심화되어 만화가 여러 장르에 다수 응용됨에 따라 만화 이미지는 주류패션으로서 하이패션에까지 빈번히 나타났다. 그러나 만화 이미지가 표현된 복식에서의 해학은 특정 몇몇 디자이너의 작품으로 한정됨을 알 수 있었는데 이것은 대중적 경향을 작품을 통해서 보여주는 소수의 패션 디자이너의 작품 속성이 후기산업사회의 시대적 특징과 공유되는 내적 의미를 갖기 때문으로 분석되었다.

이상과 같은 만화이미지가 표현된 후기산업사회의 복식의 해학을 <표 2>를 통해 정리 요약하였다.

<표 2> 만화 이미지가 표현된 복식의 해학 도식화



VI. 요약 및 결론

후기산업사회에 들어와 21세기 멀티미디어형 커뮤니케이션이라고 할 수 있는 만화는 무한한 표현 가능성과 대중친화력이 강한 속성으로 TV, 신문, 라디오, 영화, 광고, 인터넷 등의 다양한 대중매체에 응용되어 왔다. 본 연구에서 복식에 표현된 만화 이미지의 고찰을 통해 패션 디자이너가 전달하고자 하는 의도에 내재된 해학이 어떠한 시각적 언어로 대중에게 전달되는지를 규명하여 현 시대적 흐름에서 나타나는 문화와 복식의 상관관계를 고찰·분석하고자 하였다.

이를 위해 본 연구에서는 시대적 배경과 만화의 이론적 배경을 살펴보고 또한 만화와 해학의 관계를 살펴보기 위한 방법으로 만화에 나타난 해학을 고찰하였는데 이는 시사성, 통속성, 탈장르성, 영웅성으로 정리할 수 있었다. 이를 바탕으로 1990년대 이후의 만화이미지가 나타난 복식의 해학 유형에 따라 다음과 같이 나누어 볼 수 있었다.

첫째, 패러디에 의한 해학은 주로 팝아트의 작품을 패러디의 대상으로 하여 나타나는 경향을 보였다. 이는 후기산업사회의 문화적 특징의 하나인 패러디가 팝아트의 핵심개념으로 만화 이미지에서도 즐겨 사용되어지기 때문으로 본다. 따라서 팝아트의 표현기법이나 주로 사용되는 일상적인 이미지의 오브제의 패러디를 통한 만화 이미지는 주류문화 또는 전통에 대한 반발과 후기산업사회에 나타나는 사회현상을 해학적으로 표현된 것이라 할 수 있었다.

둘째, 인용에 의한 해학은 주로 만화캐릭터를 통해 나타나는 경향을 볼 수 있었다. 만화 캐릭터가 인용된 복식은 만화자체의 이미지가 주는 속성과 복식이 결합되어 키덜트적인 취향과 기존의 권위적인 편견에 대한 해학으로 고찰할 수 있었다.

셋째, 브리콜라주에 의한 해학은 실루엣이나 색상, 문양, 아이템 등과 함께 만화 이미지가 브리콜라주되어 새로운 해학적 의미가 창조된 것으로 볼 수 있었는데, 이것은 주로 자유로운 사고에 기인한 새로운 미의식의 확대와 후기산업사회에서 도구화

된 성에 대한 해학으로 고찰할 수 있었다.

넷째, 데포르마시옹에 의한 해학은 만화 인물의 신체이미지가 데포르마시옹된 해학과 만화 이미지에 의한 의상 실루엣이 데포르마시옹된 해학으로 나타났다. 의상에 표현된 만화 인물의 신체이미지가 데포르마시옹된 경우는 주로 여성 신체 이미지의 왜곡된 변형을 통해 후기산업사회에서 잘못된 형성된 성 의식에 대한 해학으로 고찰할 수 있었다. 또한 만화 이미지에 의한 의상 실루엣의 데포르마시옹은 인간과 복식과의 기존의 조화개념을 의식하지 않고 새로운 실루엣의 도입으로 유희성을 가지는 해학으로 볼 수 있었다.

이상과 같이 만화 이미지가 표현된 복식에 나타난 해학을 고찰해 본 결과 만화 이미지가 1990년대 이후 복식에 다수 나타나는 경향이였다. 이것은 대중소비사회로 규정될 수 있는 후기산업사회에서 정보와 지식이 부각되었고 이런 정보전달 측면에서 쉽게 많은 사람이 접할 수 있는 만화가 급부상하게 되었기 때문이라고 사료된다. 그 중에서도 웃음으로 표현되어지는 해학은 만화이미지를 통해서 복식에 쉽게 표현되어 질 수 있는 요소로 작용되었다. 또한 만화 이미지가 표현된 복식에서의 해학은 특정 몇몇 디자이너의 작품으로 한정되어 보여지는데 이것은 통속적인 대중성을 작품의 주제로 표현하는 패션 디자이너의 작품속성과 후기산업사회의 시대적 특징에서 공유되는 내적의미를 갖기 때문으로 간주되었다.

앞으로의 연구에서는 날로 높아가는 만화의 산업적 영향력으로 볼 때 복식디자인 측면에서 만화 이미지의 응용에 있어 적극적 개발이 이루어져야 하며, 조형적 측면에서의 다양한 특성 분석이 이루어져야 한다.

참고문헌

- 1) 한예성(2000), 만화의 표현적 특성을 응용한 패션 일러스트레이션 연구, 이대 대학원 석사학위, p.1.
- 2) 우리사회연구회(1998), *알기 쉬운 사회학*, 서울: 정립

- 사, p.318.
- 3) Albin Tofler(1983), *The Third Wave*, London: Pan Books.
 - 4) 김병무(1999), *현대사회학의 이해*, 서울: 청목출판사, p.345.
 - 5) 수직적 계층구조: 위계질서, 직급중심의 내부지향적 정형화된 구조.
 - 6) John Naisbitt, 장상용, 홍성범공편(1988), *메가트렌스*, 서울: 고려원, p.301.
 - 7) *위의 책*, p.376.
 - 8) 유송옥, 이은영, 황선진 (1999), *복식문화*, 서울: 교문사, p.241..
 - 9) 크레비즈(Crebiz): 크리에이티브와 비즈니스의 합성어로 창조산업을 뜻한다. 영국에서 컴퓨터게임이나 영화, 애니메이션, 캐릭터 등 아이디어로 승부를 겨루는 참단문화사업을 칭함.
 - 10) 유병선(2000), *밀레니엄키워드 .com*, 서울: 웅진출판사, p.30.
 - 11) 이회승(1999), *국어대사전*, 서울: 민중서림, p.1130.
 - 12) 브리태니커 사전 <http://www.britannica.co.kr>
 - 13) 변형이란 '모양이 달라지거나 달라지게함'이란 사전적 의미를 가지며 본 연구에서는 단순, 과장, 생략, 왜곡 등의 표현기법을 함축하는 의미를 가진다.
 - 14) 임청산(1996), *응용예술로의 만화미학*, p.187.
 - 15) 성완경(2001), *성완경의 세계만화담사*, 서울: 생각의 나무, p.28.
 - 16) 이원복(1995), *세계의 만화 만화의 세계*, 서울: 미진사, p.174.
 - 17) *위의 책*, p.175.
 - 18) 박성봉 역(2000), *대중예술의 이론들*, 서울: 동연, p.237.
 - 19) 박인하(1999), *만화를 위한 책*, 서울: 교보문고, p.144.
 - 20) 동아사전연구회(1990), *동아새국어사전*, 서울: 동아출판사, p.2227.
 - 21) 김용락, 김미림(1999), *서사만화개론*, 서울: 범우사, p.233 재인용.
 - 22) 한국문화교류연구회(1998), *해학과 우리*, 서울: 시공사, p.37.
 - 23) *위의 책*, p.86.
 - 24) *위의 책*, p.50.
 - 25) *위의 책*, p.61.
 - 26) 이원복, *위의 책*, p.155.
 - 27) 박제동외(1995), *한국만화의 선구자들*, 서울: 열화당, p.124.
 - 28) 이원복, *위의 책*, pp.161-163.
 - 29) 동아국어사전 연구회(1990), *동양새국어사전*, 서울: 동아출판사, p.2100.
 - 30) Jean Marc Reiser: 프랑스 최고의 풍자만화가로 <하라키리>,<주간샤를린>,<월간샤를린>에 수천건의 작품을 발표하였고 1960-70년대의 프랑스 사회심리의 핵심을 가장 잘 표현한 작가로 평가받고 있다. 대표작은 <빨간귀>,<원시인1,2>,<우리아빠>등이 있다.
 - 31) 성완경, *위의 책*, p.166.
 - 32) 시사영어사 사진편찬실(1994), *시사엘리트 영한사전*, 서울: 시사영어사, p.967.
 - 33) Chris Ware: 일찍이 '명료한 선'으로 특징 지워지는 유럽만화와 미국 초기의 신문만화에 많은 영감을 받았다. 그의 주된 무대는 <로>였고, 주요작품은 <에크미 노벨티 라이브러리>,<스네이크 아이즈>연작 등이 있다.
 - 34) 성완경, *위의 책*, p.283.
 - 35) Rene Goscinny, Albert Uderzo: 프랑스 태생 두사람은 <아스테릭스>를 지속적으로 출판하였고 작화가, 시나리오 작가로써 눈부신 활약을 보였다.
 - 36) 시사영어사 사진편찬실, *위의 책*, p.1639.
 - 37) 유송옥, 이은영, 황선진, *위의 책*, p.245.
 - 38) 진경옥, 박민여(2000), 포스트모던패션에 표현된 혼성모방, *복식*, 50(5), p.146.
 - 39) 김영운(2000), 현대회화에 등장하는 만화적 이미지의 변용과 차용에 관한 연구, 호남대학교 대학원 석사학위논문, p.13.
 - 40) Carol Strickland, 김호경 역(2001), *클릭 서양미술사*, 서울: 예경, p.222.
 - 41) *위의 책*, p.306.
 - 42) 벤 데이 망점: 사진 제판술(Photoengraving)의 색면 인쇄공정에서 생기는 망점으로 1879년에 뉴욕신문의 조판공이었던 벤자민 데이(Benjamin Day)의 이름을 다시 붙여졌다. 그는 프린팅을 위한 망판의 이미지를 제작하기 위하여 점과 선 패턴의 향상된 이미지를 가지고 일련의 셀룰로이드 스크린을 이용하였다.
 - 43) Carl Strickland, *위의 책*, p.331.
 - 44) 김영운, *위의 책*, p.18.
 - 45) *위의 책*, p.14.
 - 46) 동아국어사전 연구회, *위의 책*, p.1646.
 - 47) 이윤주(1998), 포스트모던복식에 나타난 패러디 현상에 관한 연구, 세종대학교 대학원 석사학위논문, p.19.
 - 48) 키덜트는 키드(kid 아이)와 어덜트(adult 어른)의 합성어로 '에 같은 어른'이란 뜻이다.
 - 49) 그녀의 패션은.... 유치찬란, 스포츠 조선, 2002.4.3. 수요일
 - 50) http://www.nefa.co.kr/hotline/issue/histoey/old/101_ba_02.shtm
 - 51) Michael Ryba: 독일 태생의 화가이며 미술사를 전공하였고 여러 미술작품에 돼지를 응용하여 그렸고 천사만 등장하는 안젤리노(angelino)시리즈를 그려

- 크게 성공하였다.
- 52) 이원복, *앞의 책*, p.67.
 - 53) Claude Levi-Strauss(1966), *The Savage Mind*, Chicago: The University of Chicago Press, p.22 양학미(1998), 후기자본주의 사회의 패션에 나타난 혼성모방, 서울대학교 대학원 석사학위논문, p.9 재인용.
 - 54) 유송옥, 이은영, 황선진, *앞의 책*, p.246.
 - 55) *위의 책*, p.246.
 - 56) 망가(漫畵): 오랜전통을 지닌 일본 고유의 예술이 서양으로부터 수입된 만화형식과 융화된 것으로 일본 만화를 칭한다. 일본에서의 망가는 어린이부터 노인에 이르기까지 골고루 읽혀지고 하나의 문화로써 그 영향력이 막강하다.
 - 57) 박석환(1999), *만화시비 탕탕탕*, 서울: 초록배 매직스, p.66.
 - 58) 정홍숙(1999), *서양복식문화사*, 서울: 교문사, p.375.
 - 59) 이원복, *앞의 책*, p.65.
 - 60) 시사영어사 사전편찬실, *앞의 책*, p.636.
 - 61) 이효진(2000), 세기말 서양복식에 표현된 Deformation에 관한 연구, *복식*, 50(3), p.16.
 - 62) <http://chaos.inje.ac.kr/alife/fibo-art.html>
 - 63) 유송옥, 이은영, 황선진, *앞의 책*, p.260.
 - 64) 박현신(1998), 카오스·프랙탈적 사고에 기초한 의상의 해체경향에 관한 연구, *복식*, 38호, p.185.