

---

# 만화 그림체가 애니메이션에 미치는 영향

---

김 지 홍(동명대학교)

## 차 례

1. 서 론
  2. 만화 그림체의 종류
  3. 애니메이션에 만화 그림체의 영향
  4. 그림체의 영향 범위와 효과
  5. 사례분석
  6. 결 론
- 

## I. 서 론

### 1. 연구 목적과 배경

매체철학에서 마셜 맥루언은 매체에 대해 표현 형식이 달라지면 표현내용 자체가 달라진다고 하였다. 즉, 만화(Comic)는 평면 작업으로 단속적인 이미지들이 순차적으로 나타나고 애니메이션(Animation)은 시간을 기반으로 이미지와 소리가 동영상으로 표현되는 차이에서 동일한 내용을 작품에 표현하려는 시도는 내용이 매체를 따라 변화가 불가피하다. 만화와 애니메이션의 기본적인 관계를 살펴보면 드로잉이라는 공통적 기반에서 출발하고는 있으나 두 매체간의 표현형식의 편차에 의해 이질적 매체의 개념을 발전하게 되는 것이다. 그런데 두 매체의 관계에서 만화가에 의하여 애니메이션이 제작되는 경우가 발견되는 경우가 나타나는 것은 캐리커처(Caricature)나 카툰(Cartoon)이나 코믹(Comic)과 같은 여러 종류의 만화들 중에 특히 코믹인 출판만화와 다양한 기법의 애니메이션들 중 우선적으로 셀 애니메이션(Cel Animation)에서 두드러진다. 이는 드로잉이라는 기반적 요소를 공유하고 연속적 이미지의 전개와 서사성에 기

반을 공통분모로 하기 때문에 많은 셀 애니메이션들의 원작이 만화를 통해 출발하고 만화가에 의해 애니메이션화가 이루어질 수 있는 계기가 되기 때문이다. 만화와 애니메이션이 지니는 매체간의 유사성, 즉 드로잉(Drawing)에 의해 두 매체간의 하이브리드(Hybrid)의 가능성은 높지만 매체들이 지니는 고유의 특성, 즉 공간적(Spatial)인 만화와 시간적(Temporal)인 애니메이션에 의하여 매체적 간극이 발생되어져 매체적 통합체제는 불가능하다. 그러나 드로잉을 기반으로 제작되는 셀 애니메이션에서의 만화 그림체의 영향력을 배제할 수가 없으며 애니메이션의 그림체에 대한 연구를 위해 출판만화를 간과할 수 없는 것은 이러한 영향력 때문이다. 따라서 매체의 기본적 요소인 드로잉을 통해 두 매체간의 영향력을 분석하는 것이 유의미해진다. 그럼에도 불구하고 만화를 통한 애니메이션의 그림체의 영향에 대한 선례가 없었던 것은 애니메이션과 만화의 유기적 연구의 결핍과 애니메이션의 그림체에 대한 만화적 측면의 연구가 부족했었기 때문이다. 그림체는 기호로서 애니메이션 작품의 기표가 되므로 사회적 의미의 형성과

커뮤니케이션에 중요한 역할을 수행한다. 그림체를 통한 애니메이션의 그림체는 기의와 기표로서의 문화적 표현 방법이 되는 것이다. 비록 셀 애니메이션과 약간의 3D 컴퓨터 애니메이션에 나타나는 경향이지만 상업적 애니메이션의 많은 부분을 차지하는 셀 애니메이션의 관객에 대한 소구력이 크기 때문에 애니메이션 그림체의 발전을 위하여 만화의 그림체를 통한 연구와 분석이 필요하다. 애니메이션의 그림체를 연구하기 위해 근본적으로 만화의 그림체에 대한 연구가 선행되어야 하고 이를 바탕으로 애니메이션의 심도 깊은 연구가 진행되어야 한다. 다양한 방법적 접근이 가능하나 본고에서는 만화체가 애니메이션의 그림체에 미치는 영향을 작가와 작품의 사례분석을 통하여 연구 분석하고 이를 바탕으로 애니메이션의 그림체의 분류와 내용에 이론적 체계를 수립하고자 한다. 따라서 애니메이션을 제작하고 연구하는 기본적 의문점으로 그림체에 대한 이론적 근거를 제시하기 위한 것이다.

## 2. 연구 내용과 방법

출판만화에서 애니메이션으로의 제작을 이루는 작가와 작품의 연구와 함께, 애니메이션에 대한 만화 그림체의 영향을 연구하고, 애니메이션에 나타나는 만화 그림체에 대한 분석을 한다. 만화 그림체의 분류인 명랑만화체, 극화체, 순정만화체를 통해, 만화 그림체의 특성의 파악과 분류를 위한 기본적 틀로 삼아 애니메이션에 사용되는 만화 그림체의 활용에 대한 사례를 실제 출판만화와 한국, 일본, 미국 애니메이션을 통해 그림체의 종류와 영향의 범위와 효과도 분석한다. 분석 결과로 만화 그림체의 영향에 대해 그 의미를 파악한다. 본 연구는 만화 그림체의 다양한 종류와 애니메이션의 그림체의 영향을 작가들의

작업 성향이나 원작에 대한 모사에 의해 나타나는데 대한 영향을 분석한다.

## II. 만화 그림체의 종류

박인하는 만화를 위한 책에서 만화의 분류를 성인만화, 아동만화, 리얼리즘만화, 독립만화[2] 등으로 나누고 있다. 성인층을 대상으로 소재와 내용은 폭력성과 성적인 면에서 자유로운 만화이다. 아동용 만화는 도덕적이고 교훈적인 내용이 주종을 이루며, 주요 독자층은 미성년자인 유아와 아동들이다. 리얼리즘만화는 현실의 반영을 통해 사회적, 시사적, 역사적 내용을 소재로 다룬 만화들이다. 따라서 아동이나 성인층에 독자를 얻고 있다. 독립만화란 작가의 자유로운 상상과 자본의 예속 없이 제작되는 만화이다. 그러므로 상업성보다는 예술성에 가치를 두고 생산되는 작품들이다. 이러한 모든 만화들의 공통점 중에서 독자들의 기본적 속성은 오락성의 요구이다. 이는 만화를 통해 재미의 추구가 이루어져야 되기 때문이다. 위의 박인하에 의한 분류는 기준이 모호하여 타당성이 결여되어 있고 자의적 해석에 의한 경향을 보인다. 그러므로 만화에 대해 또 다른 분류들을 찾는다면 그림체, 내용, 형식, 영역 등 다양한 측면에서 분류가 가능하다. 그림체에 의한 분류는 명랑만화체, 극화체, 순정만화체로 나눌 수 있으며, 내용에 따른 분류는 회화(Caricature), 풍자만화(Cartoons), 스토리 만화(Comics)로 나누어진다. 형식에 따른 분류는 단행만화로 한칸, 네칸, 여섯칸, 여덟칸 등의 만평, 풍자, 인물회화, 도안, 삽화, 단편연재만화, 일러스트레이션 등이 있다. 그리고 이야기만화로 단편만화, 장편만화가 있다. 다른 형식적 매체인 애니메이션도 여기에 포함이 가능해진다. 만화의

영역에서는 정치, 경제, 사회, 문화와 산업, 과학, 교육적 측면으로도 활용이 됨을 분류할 수 있다. 이러한 분류들은 체계성을 지니며 잘 정의되어져 나타난다. 다양한 종류의 만화 분류가 가능하지만 그림체를 통한 분류가 애니메이션의 그림체의 연구에 직접적인 관련성을 가지고 있으므로 본고에서는 세 가지의 명랑만화, 극화체, 순정만화체로 나누어 연구하기로 한다. 명랑만화는 극화 만화에 비하여 섬세하지 않고 꼼꼼하지도 않으며 스토리상 스케일도 크지 않다. 이는 만화적인 비교에서 여실이 나타나는데 명랑만화에서의 얼굴을 살펴보면 눈, 코, 입 등이 비교적 단순 명료하고 과장이 심하게 들어가 있다는 것이 가장 큰 특징 중 하나이다. 또한 캐릭터는 3등신이 원칙이고 이목구비의 움직임이 매우 동적이면서 과장이 심하게 나타난다.[3] 길문섭은 만화의 문화시대에서 3등신을 원칙으로 내세우고 있으나 캐릭터의 등신은 실제로는 3등신 이하로 나타나고 있으며, 캐릭터나 배경이 형태가 왜곡이 심하고 사실적이지 못한 경향이 나타난다. 영심이의 배금택, 둘리의 김수정, 검정고무신의 이우영, 크레용 신짱(짱구는 못말려)의 우스이 요시토(1991, 1992년 신에이동화와 아사히 TV, 감독은 하라 게이지) 작품들이 명랑만화체이다. 극화라는 용어는 일본에서 건너온 용어로 방대한 스토리와 탄탄한 구성력을 갖추고 있으며 캐릭터가 실물에 가까운 그림체를 가지고 있다면 극화체라고 보면 좋을 것이다.[4] 따라서 정교한 그림과 스크린톤(Screen tone)의 활용 등이 나타난다. 공포의인구단과 아마게돈의 이현세 등의 작품이 있다. 순정만화체는 구분이 애매하지만 첫째, 스토리 자체가 알게 모르게 한시적으로 여자라는 한정된 주제고 흐르고 극화체에 비해 상당히 단조로운 면을 보여주고 있다. 둘째, 캐릭터의

대상이 다양하지 못하여 한정적이다. 사람이 대부분을 차지한다. 셋째, 펜 터치와 단순함하고 간략하다. 넷째, 배경은 매우 단조로운 면을 볼 수 있다. 세밀한 배경 대신에 그에 필요한 만화적 효과를 많이 구사한다.[5] 그러므로 여성적인 주제에 사람을 중심으로 캐릭터를 단순하고 간결하게 묘사하고 배경은 만화적 효과를 많이 활용하여 서정성을 높인다. 황토빛 이야기의 김동화 등의 작품에서 찾아볼 수 있다. 세 가지의 구분에 따라 만화체의 특성이 대체적으로 잘 나타난다. 아래 표1에서는 세 가지 만화의 그림체의 분류와 이에 관련된 내용의 설명들이 있다.

표 1. 만화 그림체의 종류

종 류	내 용
명랑만화체	단순명료하고 캐릭터는 3등신 또는 그 이하가 원칙이고 이목구비의 움직임이 매우 동적이면서 과장이 심한 그림체.
극화체	캐릭터와 배경이 실물에 가까운 그림체.
순정만화체	여성적이고 단조로운 캐릭터와 배경, 획일화된 캐릭터의 그림체.

아래 그림 1은 명랑만화체의 예시로서 이로마의 대중탕에서라는 작품은 명랑만화체를 나타내고 있고, 그림 2는 극화체의 예시로 이현세의 천국의 신화이며, 그림 3은 순정만화체의 예시로 야하기 다카코의 유리과실의 장면이다.



▶▶ 그림 1. 이로마의 대중탕에서라는 작품은 명랑만화체를 나타내고 있다.



▶▶ 그림 2. 이현세의 천국의 신화 (1권, 1997)는 극화체의 예이다.



▶▶ 그림 3. 야하기 다카코의 유리과실, 바큐야소보, 1993년 작품에서와 나타나는 순정만화체이다.

### III. 애니메이션에 만화 그림체의 영향

만화작업을 통해 애니메이션과의 유기적 관계를 인식하게 되어 실제로 만화가가 애니메이션의 제작에 참여하는 경우가 많이 있다. 즉 만화가로써 애니메이션의 작업을 통해 애니메이터가 되거나 두 가지를 병행하는 작가들이다. 한국에서는 홍길동, 호피와 차돌바위(1967, 신동헌)의 원화를 제작한 신동우는 한국적 그림체로 한국

적 이야기를 나타내었고, 만화가인 김수정은 아 기공룡 돌리(1983)를 출판 만화로 제작하였고, TV용 애니메이션은 김수정이 원작자로만 참가했으나 1996년에 제작된 극장판은 직접 감독을 하였다. 애니메이션에서 원작 만화체로 캐릭터와 배경을 제작하였다. 아마게돈(1996)과 공포외인 구단(1983)의 이현세와 영심이(1991)의 배금택 등에 의해 만화를 기반으로 애니메이션이 제작되어 그들의 애니메이션에서 그림체의 동일성을 찾을 수 있다. 미국에서는 리틀 니모(1911, 애니메이션1911)나 공룡 거티의 원저 맥케이와 미키 마우스(1930, 애니메이션1928)의 플로이드 고트 프레드슨이 있고 슈퍼맨(1938, 애니메이션1941)의 제리 시걸과 조 슈스터도 있으며 배트맨(1939, 애니메이션1958)의 윌리엄 핑어와 피너츠(1950, 애니메이션1965)와 찰리브라운(1969)와 스누피(1972), 찰리브라운, 네 삶을 돌아봐(1977)의 찰스 M. 슐츠 등의 만화가가 애니메이션을 제작하였다. 일본의 대표적인 작가로 데스 카 오사무가 있다. 그는 만화를 기반으로 애니메이션을 제작하므로 애니메이션에 만화적인 기법의 과장성을 다양하게 표현하였다. 도라에몽(1970)의 후지코 F. 후지오, 아키라(1982, 애니메이션1988)의 오토모 가쓰히로 등 수많은 일본 작가들을 찾을 수 있다. 이들은 공통적으로 출판 만화를 통해 그림체를 완성하여 애니메이션에 적용하므로 애니메이션의 그림체에 영향을 주었다. 만화와 애니메이션의 기본적 동질성에 기인하였지만 매체적 이질성 즉, 시간의 지배에 대한 통제력을 통하여 애니메이터로 변신할 수 있었던 것이다. 그러나 완전히 애니메이터가 되기도 하고 본업인 만화가로 회기 하는 경우도 발생한다. 따라서 애니메이션 작품들 중 만화가에 의해 제작된 애니메이션은 그림체의 성향이 만화적

그림체를 주로 나타낸다. 기법 상으로 만화적 그림체의 영향을 받은 애니메이션의 전체 기법에서는 매우 한정적이지만 제작 편수에서는 월등히 많다. 일본의 애니메이션이 셀 애니메이션을 기반으로 하고 있기 때문이다. 즉 다양한 기법의 애니메이션, 즉 드로잉, 오브젝트, 컷아웃, 모래, 페인트 온 글라스, 컴퓨터 3D CG 등이 있으나 만화적 그림체가 나타나는 것은 드로잉 애니메이션에서의 주된 경향을 보이며, 3D 애니메이션에서도 조금 나타난다.

## IV. 그림체의 영향 범위와 효과

### 4.1 그림체의 영향 범위

애니메이션의 전반에 대하여 만화 그림체가 나타나거나 부분적인 만화 그림체가 나타나기도 한다. 전체적인 만화 그림체는 애니메이션의 시작과 끝 부분에 걸쳐 일률적이고 균질하게 그림체가 나타나는 것이고 부분적 그림체는 전반적 그림체가 정해져 있는 상태에서 또 다른 이질적인 그림체를 특정부분에 삽입 시키는 것이다. 극화체에 부분적인 명랑만화체가 삽입되는 것을 발견 할 수가 있다.

### 4.2 그림체의 영향 범위

디즈니 애니메이션에서는 그림체가 시작과 끝이 일정하지만, 일본 애니메이션에서 그림체의 변화를 손쉽게 발견할 수가 있다. 심각한 장면을 코믹하게 표현할 때 주로 사용됨을 발견할 수가 있다. 이러한 애니메이션의 이질적 그림체의 부분적 활용은 베르톨트 브레히트(Bertolt Brecht)의 연극 이론에서 환기 또는 소외효과[6]로 분석해 볼 수 있다. 리얼리즘 형식으로 생소함을 통

해 몰입을 제어하고 주관적 인식을 강화하는 장치이다. 다양한 의미에서 활용이 가능하지만 애니메이션에서는 기존의 이미지와 정서적 이질감을 조성하여 극적인 장면의 연출을 도모한다. 즉 실제 사실적인 배경의 배제와 그래픽화를 통하여 생소함과 이질감으로 소외효과를 이루고 감정적 고조와 정서적 변화의 극단화를 추구한다.

## V. 사례분석

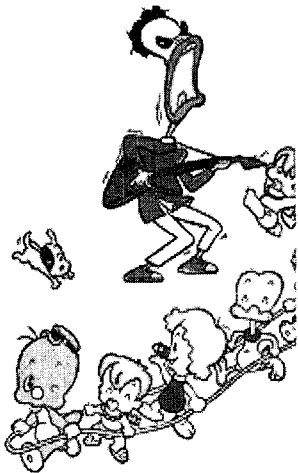
만화의 그림체는 명랑만화, 극화체, 순정만화체로 나눌 수 있다. 명랑만화체와 극화체가 주종을 이룬다. 즉 순정만화체가 애니메이션으로 활용되는 예는 다른 두 가지 그림체에 비해 적은 편이다. 그 이유는 만화의 작가가 여성에 한정되어 있고 스케일이나 내용이 매우 지엽적인 관심사, 즉 여성을 중심으로 전개되는 이야기로 독자층의 한계가 애니메이션의 제작으로 인한 경제적 위험 요소로 작용하기 때문이다. 명랑만화체에 대한 한국작품은 이우영의 검정고무신, 김수정의 아기공룡 둘리와 일본은 후지코 F. 후지오의 도라에몽, 데스카 오사무의 아톰과 미국은 어브 아이웍스와 디즈니의 미키 마우스, 찰스 슐츠의 찰리브라운-네 삶을 돌아봐, 등에서 명랑만화의 그림체를 발견할 수 있다. 극화체로서는 한국 작품에는 신동현과 신동우의 호피와 차돌바위, 이현세의 아마게돈과 공포의 외인구단, 미국은 제리 시걸과 조 슈스터의 슈퍼맨과 일본은 오토모 가쓰히로의 아키라 등에서 나타난다. 마지막으로 순정만화체는 일본은 이가라시 유미코의 캔디캔디(1975)만화가 있다. 아래 그림 4, 5, 6, 7, 8, 9는 명랑만화체, 그림 10, 11, 12, 13은 극화체의 예시이다.



▶▶ 그림 4. 감정 고무신



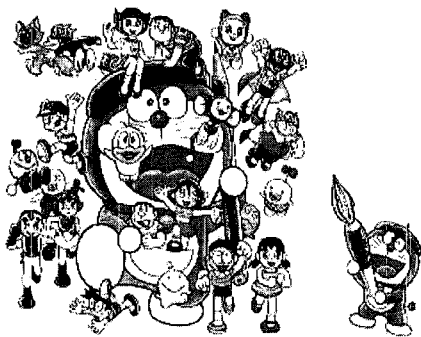
▶▶ 그림 7. 우주소년 아담



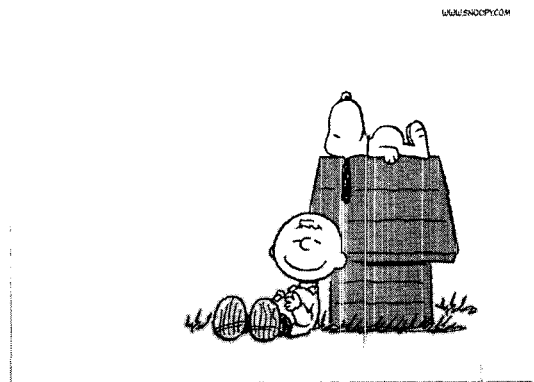
▶▶ 그림 5. 아기공룡 둘리



▶▶ 그림 8. 미키마우스



▶▶ 그림 6. 도라에몽



▶▶ 그림 9. 찰리 브라운



▶▶ 그림 10. 호피와 차들이



▶▶ 그림 13. 아키라



▶▶ 그림 11. 아마게돈



▶▶ 그림 14. 캔디캔디



▶▶ 그림 12. 슈퍼맨

## VI. 결론

만화작가들의 애니메이션 제작 참여의 의한 만화적 기법들의 유기적인 적용들이 사례를 통하여 확인된다. 만화 그림체에서 명랑만화체, 극화체, 순정만화 그림체는 애니메이션의 내용과 잘 부합되어 나타나므로 만화가의 영향력이 잘 파악된다. 만화 그림체의 영향을 명랑만화체와 극화체와 순정만화체로 세 가지로 구분할 수 있다. 여기에서 순정만화체에 대한 적용은 독자층과 경제적 측면의 고려를 통해 약화되어 나타나므로 사례가 다른 그림체들보다 적게 발견이 된다.

만화 그림체의 영향은 드로잉 애니메이션으로 한계가 설정되어지며 다양한 애니메이션에 대해 미미한 영향력을 나타내고 있음이 밝혀졌다. 만화체가 애니메이션 전반에 미치는 영향이란 드로잉 애니메이션을 제외하고는 미미하다. 더욱 많은 사례 조사가 이루어진다면 더 많은 다양한 형식의 그림체도 분류가 가능 할 것이다. 만화의 영향력을 연구하기 위해서는 이미지뿐만 아니라 내러티브와 문화적 배경의 조사도 요구가 된다. 본 연구는 애니메이션에 대한 만화 그림체의 영향에 대한 분석으로 만화와 애니메이션의 유기적 관계와 매체적 전이에 대하여 연구가 되었다. 향후 연구는 만화의 영향이 내러티브와 문화적 배경이 측면에서 애니메이션에 미치는 영향에 관해서 연구가 이루어 질 것이다.

### 참고 문헌

- [1] 매체철학연구회, 매체철학의 이해, 인간사랑, p75, 2005
- [2] 박인하, 만화를 위한 책, 교보문고, p165, 1998
- [3] 길문섭, 만화의 문화시대, 도서출판, p63, 2000
- [4] 전계서, 길문섭, p72
- [5] 전계서, 길문섭, pp81-82
- [6] [http://preview.britannica.co.kr/bol/topic.asp?article\\_id=b12s2339a](http://preview.britannica.co.kr/bol/topic.asp?article_id=b12s2339a)

### 저자 소개

#### ● 김지홍(Ji-Hong Kim)



- Graphic Design, State University of New York, USA, BS
- 3D Animation, Wolverhampton University, UK, MA
- Animation, Nottingham Trent University, UK, MPhil

- Animation, Nottingham Trent University, UK, PhD Candidate
- Professor, Digital Video & Animation, Tongmyong University

<관심분야> : 그래픽디자인, 영상디자인, 2D&3D애니메이션