

장면전환으로서 글 없는 만화연출의 활용 연구

이원석*, 윤기현

초 록

이 연구는 만화에서 장면전환 기법으로 사용되는 글 없는 만화 연출의 활용을 고찰하고 분석한다. 소재와 장면, 주제와 내러티브 등에 따라 글 없는 만화가 어떻게 연출되는지 살펴보는 것이 연구의 대상이고, 이러한 글 없는 만화의 활용이 텍스트 즉 글자를 제거한 결과, 어떠한 연출 효과를 주는지 밝힌다.

주제어 : 장면전환, 글 없는 만화, 소재, 주제, 극적연출

I. 서 론

1. 연구의 목적과 방법

오늘날 만화는 문자와 그림이 결합된 소통매체로 인식되고 있다. 그림이 시각적 움직임과 상황을 설명하고, 문자는 대사나 내레이션으로 그림의 명확한 이해를 돕는다. 이는 만화 작품이 텍스트로 구성된 시나리오나 콘티 등을 토대로 설명적 이미지를 구성한다고도 볼 수 있다. 문자로 구성된 문학과 회화적, 디자인적 요소가 들어있는 도상으로 구성된 이미지가 연속적으로 나열되어 만화로 만들어지는 것이다. 문자를 제거한 그림, 즉 대사가 없는 만화 작품은 만화의 역사 초기부터 존재해

왔고, 여전히 건재하고 있다. 언어와 문자가 발달하기 이전에 그림 즉 이미지는 인류의 소통수단이었고, 정보를 보관하는 저장수단이였다. 이미지는 독자적인 소통체계를 구성하고 있었다. 그러나 문자라는 뛰어난 기호가 등장하면서 유사성에 기반한 이미지는 문자에게 역할과 자리를 내주게 되었다.

이미지가 가지고 있는 도상성은 사물 외형의 유사성을 통해 인지된다. 도상성은 이러한 사물과의 닮음을 통해 사진이 가지는 복제성과 컴퓨터에서 사용되는 아이콘까지 그 묘사의 세밀함과 정확함 또는 유사성으로 의사를 전달하다. 이러한 도상성은 복제를 넘어 만화에서 사용되는 단순한 선묘로 묘사되어, 기호화 되고 독자들에게 노출되어 또 다른 언어로서 교육되기도 한다.

‘글 없는 만화’는 이미지로만 스토리를 전달하기

때문에 각광받는다. 언어가 통하지 않는 상황에서 이미지는 언어와 문자를 대신하는 효과적인 소통 수단이다. 인간의 몸짓과 소통 가능한 의성어, 의태어 등은 언어문화를 넘어서는 것이고, 문자 없는 이미지는 몸짓으로 표현하기 힘든 사물을 나타내는데 적합하다.

가까운 일본만화 작품 중 『곤』은 대사와 효과음을 전혀 사용하지 않은 세밀한 묘사로 독자에게 각광받았었고, 국내 실험만화에서도 꾸준히 시도되고 있다. 그렇다면 문자나 대사 즉 언어적 기호가 없는 만화는 어떻게 독자에게 소통되고 어떠한 플롯을 가지며 어떤 표현방법으로 제작되는가에 대한 의문점이 남는다. 따라서 연구는 대사 없는 만화가 가진 연속적 이미지가 주는 서사성과 소통 및 전달의 체계에 관한 연구가 요구된다.

만화에 대한 연구는 스토리, 캐릭터, 플롯, 표현방법, 산업적 측면 등 다양한 이론이 제기된 바 있다. 그러나 대부분의 연구가 문자 즉 문학적 요소가 들어간 텍스트만화를 대상으로 기술되었고 문자가 사용되지 않은 작품에 대한 분석과 이론은 드물다. 이는 만화 본연의 특성에 관한 연구와 학문의 기초적인 토대가 성립되지 않았다는 것을 반증하는 것으로, 특히 연구자가 다루려는 문자가 제거된 대사 없는 만화에 대한 연구는 국내외적으로 제출된 바 없다. 이에 연구는 문자에 기대지 않는 만화는 어떤 의미를 갖고 있고, 대사 없는 글 없는 만화는 어떤 방식으로 소통하는지 그리고 이미지의 연속성은 대사를 어떻게 대신하는지 등에 대한 분석과 비교분석을 다룬다.

연구는 소통의 문제를 다루는 입장에서, 텍스트 만화에서의 글이 주는 역할과 글이 제거된 글 없

는 만화에서의 차이점을 다룬다. 다시 말하면 이미지가 주는 메시지와 글이 첨가되어 이미지가 설명하는 한계를 분명하게 밝히는 명확성의 비교를 통해 글 없는 만화의 소통 구조와 오류 등도 고찰한다.

2. 이론적 배경

시나리오가 있는 만화를 서사만화, 이야기만화라 하고 극적 구성과 사실적 그림체를 동반한 경우 극화(劇畵)라 한다. 아리스토텔레스는 『시학』에서 허구적 내러티브의 두 가지 타입을 구분했다. 미메시스 Mimesis(보여주기), 디제시스 Diegesis(이야기하기) 만화에서 이야기하기는 시나리오의 영역이고, 보여주기는 표현기법의 영역이다. 텍스트 만화는 두 가지 모두를 담은 표현양식이고 글 없는 만화는 ‘보여주기’에 관점을 두고 ‘이야기하기’를 담아내는 표현방식이다.

만화는 대개 텍스트를 수반하는 연속적인 그림들로 동작을 전달하는 서사적, 시각적 예술이다. 이야기가 끊어지지 않고 연속되면서 한 이미지에서 다른 이미지로 도약해 동작의 시간적 전개가 이루어지게 된다.¹⁾

‘만화’는 글과 이미지라는 두 가지 중요한 전달장치를 사용한다. 하지만 현대에 와서 이 두 가지는 서로 독립적인 분야로 취급되기 시작했으며, 그 이후 이와 같은 구분은 나름대로의 타당성을 갖게 되었다. 사실 이 둘은 단일한 기원에서 파생되었지

1) 클로드 몰리에르니 & 필리프 멜로, 『세계 만화의 역사 : 연대기로 보는』, 다섯수레, 2003, p.6.

만, 글이 문학으로, 이미지는 회화로 각자 영역을 구축하여 발달하였다. 그러나 로돌프 퇴페르(Rodolphe Topffer)가 만화를 '글과 그림'의 상호 보완적 관계로 규정하면서 만화라는 매체의 표현 잠재력은 글과 이미지를 얼마나 잘 이용하느냐에 따라 달라진다고 말할 수 있다.

이미지는 메시지를 전달한다. 어떤 이미지를 이해하기 위해서는 공통의 경험이 필요하다. 그렇기 때문에 만화가는 독자의 생활을 이해하고 있어야만 자신의 메시지를 독자에게 전달할 수 있다. 다시 말해서 상호 작용이 이루어져야 한다. 왜냐하면 예술가는 자신과 독자의 마음속에 저장된 이미지들을 재현하기 때문이다.²⁾

'글 없는 만화'란 문자가 동원되지 않은 만화를 말한다. 여기서 글은 문자를 주로 칭하지만, 소리에서 온 의성어, 모양에서 온 의태어 등은 기호가 언어로 변환된 것으로 해석할 수 있다. 또한 기호나 부호 그리고 널리 알려진 약호³⁾들도 일종의 문자지만, 언어의 장벽을 넘어 소통되는 기호로 해석할 수 있다.

문자를 전혀 사용하지 않는 만화 -또는 특정 의성어, 의태어 혹은 잘 알려진 기호를 사용하여 제작하는 만화가 있는데, 이처럼 문자를 사용하지 않는 만화를 프랑스에서는 '베데 뮈에트(La BD Muette)'라 칭하고 있다. 미국에서는 '워드리스 코믹스(wordless comics)로 부르고 있다.

'글 없는 만화'는 광의로서 카툰을 포함한다. 한

2) 윌 아이스너, 『그림을 잘 엮으면 만화가 된다』, 현실문화연구, 2000, p.15.

3) 하트 부호, 불쑥 떠오른 아이디어를 상징하는 '전구' 등이 해당한다. -연구자 주-

칸으로 구성되는 카툰은 이야기의 집약성과 이미지로서 상황을 설명하는 작품을 추구한다. 따라서 글이나 문자가 동원되는 작품은 예술적인 가치가 낮게 평가된다. 그러므로 카툰의 대부분 작품이 글 없으므로 제작되는 경우가 많다. 한편 '글 없는 만화'는 좁게 해석하는 협의적 개념으로서 이미지로만 전개되는 만화를 일컫는다. 영어식 표현을 빌리자면, 'Comics, with the only image, not the letter'로 설명할 수 있고, 불어로는 'La Bande Dessinee muette'로 정의 된다.

II. 장면전환으로서 글 없는 만화'

만화에서 소재(material)는 무궁무진하다. 영화나 소설과 같은 허구적 내러티브를 갖는 장르에서 소화하는 모든 소재가 만화에서도 등장한다. 글 없는 만화의 소재도 다양하게 사용되는데, 작품들을 분석하면서 특정 소재가 자주 등장하는 것을 발견할 수 있다. 이러한 소재는 유독 글 없는 만화 기법을 사용하여 제작하는 경우가 그러한 데 일종의 장면전환 기법으로도 해석할 수 있다.

주제와 구분해서 이해해야 하는데 선택된 재료를 걸러내고 정확성에 엄두를 두며, 현지답사, 고증의 단계를 요구한다. 이야기 전개에 '쓸모없는 소재'⁴⁾

4) 소재는 늘 주변에 널려 있지만 특별한 이야기에 사용하게 되면, 특별한 소재가 되는 것이다. 여기에 필요한 것이 허구성 & 개연성인데, 있을 법한 사건으로 추측하여 합리적으로 만드는 작업이 중요하다. 그리고 관련 자료 구한다. 책이나 인터넷, 실제 인터뷰, 신문 스크랩 등 다양한 매체와 만남을 통해 소재를 파악한다. 이야기를 구성하기 위해 소재를 선별한다. 선택된 소재는 입체적으로 배치하여 객관적 사건의 상황, 재미를 가미하여 독자의 흥미와 감동 유발시켜야 한다. 이야기는 사실적인 사건처럼 보이게 하는 리얼리즘이 필요하다.

는 과감하게 버리고, 꼭 필요한 것만 선택한다. 또 소재에 대한 공부도 현실에서 진행되는 자료 수집의 단계를 거친다. 그렇다고 소재를 반드시 현실에서 찾는 것이 아니라 개연성 즉 그럴듯한 허구, 꾸며대는 기교에서 출발하며, 사실은 존재하지 않는 세계이다.

1. 소재와 장면

만화에서 등장하는 소재를 분석한 자료를 찾아볼 수 있다. 바르쿠스(Barcus)는 1961년부터 1963까지 초기의 연구들을 토대로 미국에서 발행된 일요일 신문 연재만화에 대해 광범위한 내용분석을 시도하였다. 그는 '가정일상사가 전체의 약 30% 남짓 되는 가장 많은 내용임을 발견하였다. 두 번째로 빈번한 내용은 '범죄'로 약 17%를 차지하였다. 전 연구기간(1943~1958)에 걸쳐 살펴 보면 연재만화의 주요한 추진력은 유머로 나타나 전체 연재만화의 2/3가 이 범주에 해당되었다. 모험활극이 두 번째로 약 1/5에 해당되었다. 만화의 등장인물들은 다양한 목표를 추구하는데, 쾌락(17%), 권력(13%), 사랑(12%), 정의(11%), 그리고 기타의 것으로 자기표현, 자기보존, 부, 위신, 권태로부터의 도피 및 복수 등이다. 이러한 자신들의 목표를 달성하기 위하여 만화인물들은 일하며(27%), 속임수를 쓰고(15%), 외모를 이용하거나(13%), 폭력을 사용하며(10%), 또한 권력이나 운에 의존하기도 하였다.⁵⁾

5) 랜달 피 헤리슨, 『만화와 커뮤니케이션』, p.116-117, 이론과실천, 1989.

글 없는 만화의 표현에서 몇 가지 경향이 보이는데, 티에리 그로엔스틴(Thierry Groensteen)은 프랑스 만화잡지 『e9 Art』 2권과 3권 '글 없는 만화의 역사(Histoire de la bande dessinée muette)'에서 8가지 유형을 제시하였다. 그가 나눈 유형은 ①판타지 ②풍자 ③벌레스크⁶⁾ ④카툰식 ⑤안무식⁷⁾ ⑥시적 □ 서정적⁸⁾ ⑦르와르 ⑧기타⁹⁾ 등의 경향으로 작품의 다양성과 차별성이 만든 결과라고 주장했다.¹⁰⁾

그의 분류에 따르면, 오랜 시간 글 없는 만화가 진행된 역사를 살펴본 결과 이러한 경향이 두드러지게 되었고, 최근 피터 쿠퍼(Peter Kuper)의 《The System》이 대표적 작품으로 많은 주제를 담고 있다고 설명했다. 쿠퍼의 작품은 대통령선거, 스트립퍼의 죽음, 경찰 개입의 마약 거래, 컴퓨터 정보의 해킹, 인종 차별주의, 섹스, 정치 스캔들 등 탐욕스러운 주제를 잘 섞은 그래픽 서사만화로 제시했다.

현재 만화에서는 생소한 소재, 쓸 수 없는 소재라는 것은 없다. 만화의 역사는 갈수록 다양해지는 주제, 점점 확장되는 서술 탐구 영역으로 요약될 수 있을 것이다. 전문가들이 초기의 만화 시나리오

6) burlesque 버라이어티 쇼 레뷰 등을 상연할 때 막간에 끼워 넣는 해학춘극(諧謔劇) 풍자극(諷刺劇). 본래는 보다 넓고 성실한 것, 고귀한 것에 비속(卑俗)한 양식을 가하여 양자를 대조시킴으로써 웃음을 유발하는 것으로 만화풍 또는 회화적인 수법으로 웃음을 자아내게 하여 풍자의 효과를 얻으려는 예술의 한 장르이다. 패러디와 곧잘 혼동되기도 하나 그 보다 폭이 넓다. 익살 야유 희롱을 뜻하는 이탈리아어 불레스코(burlesco)에서 온 말로, 프랑스어로는 뷔르레스크(burlesque)라고 한다.

7) 다양한 일러스트레이션과 장식적 성격의 작품.

8) 판타지의 유사한 형태로 시적 비주얼과 리듬이 강조된 작품.

9) 앞에서 열거한 7가지 경향이 혼재하는 작품.

10) Thierry Groensteen, *Histoire de la bande dessinée muette, 9e Art*, No.3, 1988, pp.103-104, 9e Art est une publication du Centre de la bande dessinée et de l'image.

가 얼마나 한정된, 늘 같은 주제를 다뤄 왔는지 지적한 것은 거의 없다. 붙어권 만화에 대해서만 이야기한다면 티에리는 크게 세 가지의 독창적인 주제로 나누었다. 여행, 환상, 우매함이다. 이들 주제가 어떻게 출현해 서로 섞이다가 세분화되어 갈라지는지를 따로 설명을 해볼 만한 내용이다.¹¹⁾

글 없는 만화가 사용되는 상황 중 실제적으로 언어가 필요 없는 ‘글 없는의 표현’ 장면, 대사가 있어도 무방하지만 소리를 절제하여 이야기를 풀어가는 ‘대사의 절제’ 그리고 주변 상황이나 배경을 묘사하는 ‘설명적 상황묘사’ 등 3가지 큰 틀로 나누어 살펴본다.

다시 말하면 주제와 구분해서 이해해야 하는데 선택된 재료를 걸러내고 정확성에 염두를 두며, 현지답사, 고증의 단계를 요구한다. 이야기 전개에 쓸모없는 소재는 과감하게 버리고, 꼭 필요한 것만 선택한다. 소재를 반드시 현실에서 찾는 것이 아니라 개연성 즉 그럴듯한 허구, 꾸며대는 기교에서 출발하며, 사실은 존재하지 않는 세계이다.

글 없는 만화가 사용되는 상황 중 실제적으로 언어가 필요 없는 장면, 대사가 있어도 무방하지만 소리를 절제하여 이야기를 풀어가는 장면 등을 ‘적막감과 비장미’, ‘액션’, 그리고 ‘성애와 환희’ 등으로 나누어 분석한다.

1) 적막감과 비장미

‘글 없는 만화’의 활용에서 충분히 대사를 동원할 수 있지만, 연출상 대사를 극도로 아끼는 경우

에 해당한다. 대사의 절제를 통해 이야기의 긴장감과 비장미를 높이고 시각적 충격을 주기 위한 것이다.

‘글 없는 만화’의 활용으로 ‘적막감’의 표현은 만화 연출에서 장면전환 기법으로 사용될 수 있다. 앞의 씬에서 새로운 씬으로 바뀌는 경우 흔히 발견된다. 윤태호의 『야후』 1권에서 5페이지 걸친 장면은 주인공이 적막한 집으로 들어서는 장면은 대사가 필요 없는 고즈넉한 분위기를 잘 설명한다. 대사는 의성어가 등장하는데, 이야기 전개에서 필요하지 않은 정도의 절제로 볼 수 있다.[그림1]



그림 1 윤태호, Yahoo 1권, p.136-140, 학산, 1999
 앙상한 가지와 텅빈 골목, 주인에게 전달되지 않은 우편물들은 쌓이다 못해 바닥에 널부러져 있어 소외된 인물의 고독함이 더 진하게 물려온다. 하수구로 흐르는 물과 물소리가 인기척이 느껴지지 않는 텅빈 공간의 적막감을 깨면서 외로움을 더해주며 더욱더 남자가 혼자라는 느낌이 강하다.

이두호의 『바람소리』에서 주인공은 숨죽인 정찰 임무를 대사 없이 진행한다.[그림2]

11) 성완경, 「진가를 인정받지 못한 대중 예술, 만화에 대한 고찰

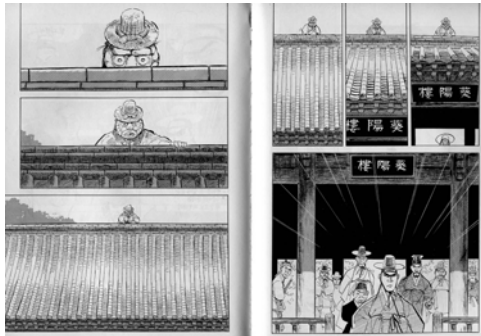


그림 2 이두호, 바람소리, p.174-175, 탐매니아, 1996
 숨죽여 기다리다 기회를 보며 지붕을 넘으려는 남자의 모습을 클로즈업해서 통찰으로 보여주는데서 오랜 시간 그 자리에서 기회를 엿본듯하다. 정중양인물을 배치함으로 비장한 각오로 지붕을 넘었음을 보여 준다.

츠토무 타카하시의 『철완소녀』의 14페이지에 걸친 장면은 대사 없이 진행된다. 일본만화에서 흔히 사용되는 ‘고오오오’ 같은 의성어도 생략되어 연출된 씬으로 대사가 없는 것이 극적 긴장감을 얼마나 효과적으로 전달할 수 있는지 극명하게 보여준다.[그림3]



그림 3 츠토무 타카하시, 철완소녀 5권, 학산 야구장 한가운데 서있는 주인공 토메의 전신과 아래에서 위로 향하는 첫 번째 칸에서 토메의 자신감을 더욱 부각시켜 주며 주인공의 심리상태가 비장한 각오로 경기장에 서있음을 보여준다. 토메의 시구를 보기위해 앉아있는 관중들의 표정에서 토메를 응원하는 것이 단순히 승패가 아닌 그들의 마음속에 있는 한을 풀어줄 선봉자로서 기대하며 비장한 각오로 응원하고 있다

이두호의 『객주』 2권에서 보여주는 이별의 장면은 글 없는데 주는 침묵이 독자에게도 숨죽이면서 읽는 긴장감을 주는데 잘 사용되고 있다. 이별에 말이 필요 없듯이 만화에서 장면에서도 대사가 옥상옥의 누를 끼칠 수도 있다는 것을 보여준다.[그림4]



그림 4 이두호, 객주 2권, p.182-183, 바다, 2002
 야반도주를 하면서 가는 사람과 남겨지는 사람 사이에 느껴지는 가슴앓이는 얼굴표정에서 느껴진다. 이별후의 아픔도 잠시 여자 앞에 나타난 어둠의 그림자는 앞으로 여자에게 드리워질 고초의 시간이 암시된다.

김동화의 작품은 한적한 산골의 남녀관계와 정을 그려내고 있다. 둘 사이가 점점 가까워지는 부분은 어떠한 사건이 일어날지 마지막 흐름을 바라볼 수 있는 장면인데 본격 성인만화속의 노골적인 언어와 이미지와는 또 다르게 성적 상상력을 불러일으킨다. 세워져 있는 지게와 바구니는 저 멀리 보이는 사람이 남과여, 또는 둘의 관계를 연결해주는 듯하다 일하는 이들의 얼굴 표정에서는 고단함과 피곤함이 느껴지지 않는다. 또한 두 사람이 서로 만나지는 장면에서는 둘 사이가 가까워졌음을 의식한 남녀의 입가엔 힘든 표정보다는 기쁜 표정이 역력하다.[그림5]



그림 5 김동화, 못난이, p.166-167, 서울문화사, 1997
 애뜻하고 수줍은 사랑의 애정표현인 신체접촉은 그 애정표현이 노골적이지 않으면서 흠냄새가 동시에 나는 토속적인 정취가 느껴진다.

2) 액션 씬

액션은 원래 대사보다 기합이나 함성이 자주 등장한다. 그래서 의성어가 매우 자주 사용된다. 그러나 글 없는으로 연출되는 경우 독자에게 호소하는 기회를 줄 수 있다.

만화에서 치열한 전투 장면에서 대사 없는 전개는 좀 더 비극적인 미를 연출한다.



그림 6 야마모토 야스히로, 나 3권, 대원 남자가 여자를 지키기 위해 노력한 싸움의 클라이맥스라 할 수 있는 장면인데 두 인물에 집중하게 되며, 그들의 심리로 빠져드는 경험을 독자들에게 전해준다. 여기서 대사도 칸의 나눔에 있어서 단순로운 연출을 고집하는 대신 한 컷 마다의 회화성을 강조하는 차이점이 있다.

야마모토 야스히로의 『나』의 액션 장면은 독자가 ‘학’, ‘음’ 따위의 대사를 스스로 생각하게 만든다.[그림 6]

권가야의 『남자이야기』에서 전투는 액션으로서 아무런 대사와 효과음조차 허락하지 않는다. 모두가 본인 자신은 죽지 않을 것처럼 사력을 다해 싸웠지만 싸움이 끝났을 즈음 살아남았다는 안도감마저 드는 인물의 클로즈업 씬은 살아 남은자의 감정이 얼굴에 들어난다.[그림 7]



그림 7 권가야, 남자이야기, p.128-133, 서울, 1998

‘전투’는 ‘액션’과는 달리 각종 무기를 사용하여 싸우는 것을 말한다. 이익선의 『밀가루 커넥션』은 음식의 재료나 요리 등이 펼치는 르와르 장르의 만화로 치열한 전투 장면이 몇 개의 의성어를 빼고는 글 없는 만화로 표현된 장면을 볼 수 있다.

‘치고 박고’하는 액션 씬에서 효과선의 직선표현에서 스피드와 강력한 파워가 느껴지며 양쪽 모두의 표정으로 보아 둘의 관계가 필사적으로 대립되는 관계라 짐작할 수 있다.[그림 8]

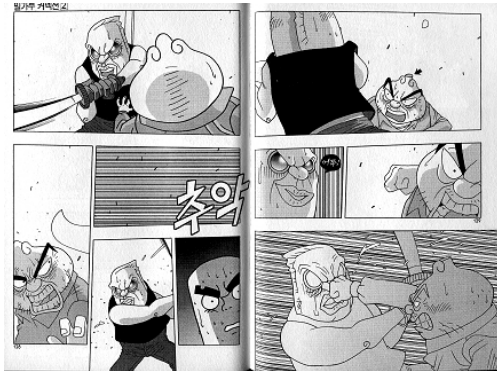


그림 8 이익선, 밀가루케넥션 2권, p.128-129, 대원씨아이, 2000

3) 성애와 환희

애뜻함과 비슷하지만 성애 표현에서 두드러진 ‘글 없는 만화’의 활용이 눈에 띈다. 노골적인 성애 표현에서 대사는 신음소리에 가깝거나 ‘사랑’을 묘사하는 미사여구로 채워진다. 그러나 평범한 연출을 거부하기에 대사를 제거하는 것이 효과적이다.

이유정 작품은 교통사고로 운명을 달리한 여인-사랑하는 남자를 두고 옛 기억은 잊은 채 러브머신이라는 성매매를 하는 인조인간의 이야기이다. 여인의 옛 애인이었던 남자는 여자의 곁에서 묵묵히 그 기계를 클리닉 하는 엔지니어로 여자의 곁에서 함께한다. 여자(러브머신)에게 자신의 존재를 드러낼 결심을 한 남자는 사랑을 나누는데 본인의 존재를 모르는 상태에서 육체적 쾌락을 느끼는 러브머신을 바라보는 남자의 클로즈업된 얼굴표정에서 배신감이 엿보인다. 남자가 꼭 부여잡은 여자의 손은 남녀의 일체감을 표시를 하면서 성교가 이루어 졌다는 은유적 표현이기도 하다. 남과 여의 사랑을 나누는 장면에서 남녀 결합의 장면 전체를 보여주는 과감한 부감법을 사용했는데 사랑을 나

누면서도 그동안 여자를 그리워하며 억눌러왔던 그 남자의 고독감과 괴로움 등 표현 됐다. 남자의 두 뺨에 흐르는 눈물은 세상과의 이별을 암시하면서 여자와의 영원한 사랑을 위해 죽음을 선택했음을 예고한다.[그림 9]

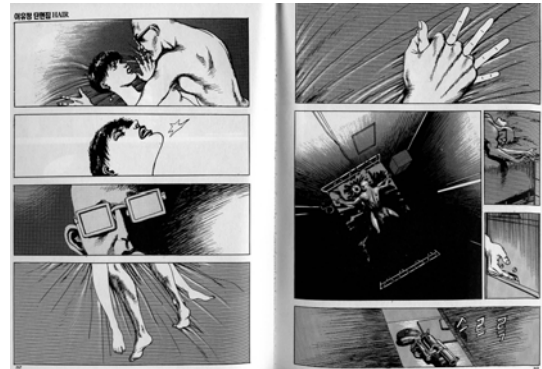


그림 9 이유정, 『헤어』, p.32-35, 시공사, 2001

극적연출을 위해 글 없는의 표현기법을 사용한 대표적인 예는 ‘환희’의 표현에서 찾아 볼 수 있다.

야마모토의 『리듬』에서 환희는 대사 없이 표현된다. 골인에 몰입한 순간 득도와 같은 경지의 환희가 몸속 깊은 곳에서 붓물 터지듯 나오는 그 감흥은 결코 말로 형용할 수 없는 감정의 결정체이다. 말로 표현할 수 없는 그것을 구질구질하게 설명하는 것 자체가 그야말로 사족일 것이다. 달리는 것에 대한 환희를 맞본 진군이 수천마디의 언어로 이해했던 머릿속이 하얗게 비어진 듯 한 느낌을 비언어적 장면을 통해 고스란히 독자들에게 전해주고 있다.[그림 10]

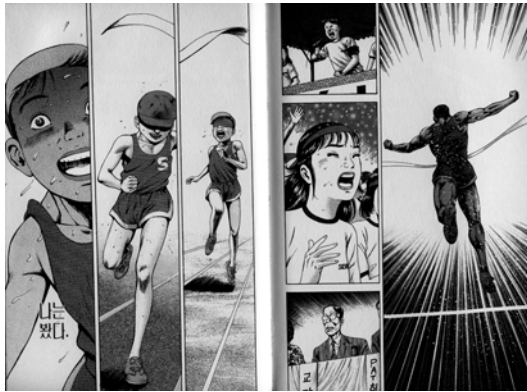


그림 10 야스히토 아마모토, 리듬 1권, 삼양

2. 장면전환으로서 활용

만화에서 '글 없는 만화'는 대사 없이 이미지를 전달하여야 할 때 활용된다. 플롯 상의 구조에서 주로 도입부, 엔딩, 그리고 주인공의 상상신, 극적인 긴장감을 고조시킬 때 -즉 위기, 활용되곤 하는데 효과적으로 쓰인 글 없는 씬은 독자로 하여금 상상력을 자극시키고 극적인 긴장감을 유발시키고 작품에 대한 정보를 얻는 창구로 쓰일 수 있다. 또 액자구조와 극적연출을 위해 대사 없는 만화를 사용한다.

1) 오프닝과 엔딩

만화에서 오프닝의 고전적 스타일은 '옛날 옛적에'로 시작하는 배경의 설명이다. 주인공이 등장하기 전에 우선 캐릭터들이 사는 곳을 보여주는 것이 과거의 전형이었다. 이때 가장 흔히 사용하는 것이 배경을 그리고 하늘이나 기타 여백에 내레이션을 써 넣는 형식이었다. 그러나 근래 만화에 들어오면서 빠른 호흡의 긴장감을 주는 작품이 요구

되는 현실을 맞게 된다. 이러한 짧은 주기를 맞추기 위해 작가는 첫 장면부터 '액션', '섹스', '추격' 등 화려한 연출을 하게 되는 경우를 고안하게 되었다.

고전적 만화 오프닝에서 바라볼 때 무언만화의 기법은 독자에게 전체적인 상황을 이미지로 전달함으로써 시간적 여유를 제공할 수 있다. 즉 오프닝에서 주로 무언만화는, 인물과 시간적, 공간적 배경에 대한 설명에 주로 활용된다. 대사나 지문 없이도 배경에 대한 묘사와 인물의 이미지로 작품의 전체적인 분위기, 시공간적 배경, 인물들, 앞으로 벌어질 사건에 대한 실마리를 제공받을 수 있다.

오프닝에서 주로 '글 없는 만화'는, 인물과 시간적, 공간적 배경에 대한 설명에 주로 활용된다.

대사나 지문 없이도 배경에 대한 묘사와 인물의 이미지로 작품의 전체적인 분위기, 시공간적 배경, 인물들, 앞으로 벌어질 사건에 대한 실마리를 제공받을 수 있다.



그림 11 차린 & 부크, 미술사의 아내, 교보문고

이 장면은 미술사의 아내 에 등장하는 장면으로 - 배경을 설명하고 있다. 첫 장면은 강가, 그리고 물

에 띠여진 낙엽과, 그에 비친 여인의 상으로 가을이라는 시간적 배경과 인물을 등장시켰다. [그림 11]

문학이나 기타 허구적 내러티브를 가지는 예술에서 극의 마지막을 장식하는 엔딩은 매우 중요하다. 일반적으로 희극(喜劇)의 ‘해피엔딩’, 비극의 ‘언해피엔딩’ 그리고 프랑스 누벨이미주(new image) 작가들이 보여준 허무한 ‘결말 없음’ 즉 독자에게 전적으로 결과를 맡기는 등 다양한 유형의 엔딩이 존재한다.



그림 12 발락, 쟁브르, p.81-82, B&B, 2000

엔딩으로 사용된 발락의 작품은 대사로 전개된 앞부분을 정리하는 의미에서 ‘글 없는 만화’를 사용했다. 대사로 전할 수 없는 서정적 이미지를 잘 묘사하고 있다.[그림 12]

2) 액자 구조

액자구조는 소설에서 등장하는 액자소설에서 기인한다. 만화에서 액자구조란 일종의 2중 플롯의 의미로 이야기 속에 이야기가 담겨있는 패턴을 일컫는다. 액자구조는 흔히 꿈, 판타지 등 현실의 영역을 넘는 서브 플롯에서 자주 등장한다.

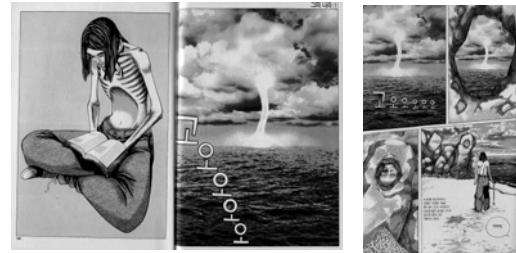
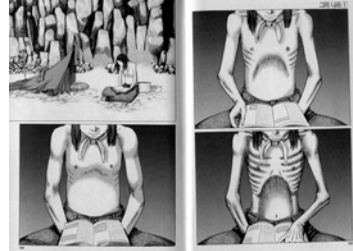


그림 13 박흥용, 그의 나라 1, p.164-167, 대원, 2001 같은 앵글에서 반복적으로 동일 인물의 몸의 변화를 묘사함으로써 시간의 흐름을 알수 있다. 도입부도, 엔딩도 아니라는 점에서 작품 중반에 등장한 장면으로 짐작 되고 - 이 장면들을 통해 주인공은 남자고-배경을 통해 섬에 있다는 점 (등뒤에 절벽으로 둘러싸여있고 마지막 이미지에서는 바다가 등장한다), 그리고 왼쪽의 천막등으로 미루어보아 무인도에 혼자 있을것이라는 짐작이 가능하다.

박흥용의 『그의 나라』에서 반복적인 장면을 통하여 동일한 무게의 시간이 흘러갔다는 점(특정한 비중 있는 사건 없이 같은 무게의 시간이 연속적으로 흘러갔음)과 몸의 변화를 통하여 오랫동안 같은 자세로서 있었음에 대한 짐작이 가능하고 그로 인해 주인공의 성격을 짐작해볼 수 있다.[그림 13]

더불어 주인공이 왜 이런 처지에 놓였고 왜 책을 그토록 오랫동안 열심히 읽었는지 궁금증을 유발한다. 더불어 엄숙하고 무거운 느낌을 주어 주인공에 대한 기대와 종교적인 숙연함이 들게 한다. 글 없는 만화는 상상 장면에도 많이 활용된다. 김동화의 『황토빛이야기』는 조선시대를 배경

으로, 남원주막의 딸 이화의 성장과 사랑, 주변 인물들의 이야기를 통하여 그 시절 우리네 여인들의 이야기를 맛깔나게 풀어놓은 만화이다. 조선시대를 배경으로 마치 수묵화를 보는 듯 한 그림체와 대사 하나하나가 살아있는, 여백을 살린 화면구성이 특징이며 한편 한편의 에피소드가 있는 옴니버스방식으로 구성되어있다.[그림 14]



그림 14 김동화, 황토빛이야기 3권, p.162-165, 대원, 1995

김동화의 작품에서 이 장면은 바느질하던 어머니와 주인공 이화가 이야기하던 도중 이화의 상상 장면이다. 딸의 신랑감에게 줄 주머니를 바느질하던 어머니와, 좋은 남자를 만나게 해달라고 정성들여 땀을 흘린다는 어머니의 말을 들던 이화가 쭉불을 보다가 얼마 전에 입맞춤을 했던 덕삼을 떠올리는 장면이다. 어머니와 대화를 나누던 이화가 멍하니 쭉불을 보고 있다. 점점 클로즈업됨으로써 독자로서 하여금 인물의 감정에 몰입할 수 있게 만들며 극적 긴장을 고조시킨다. 그리고 다음 장면에서 커다랗게 등장한 덕삼의 모습에서 성적인 코드와, 이화에게 덕삼의 존재가 비중이 큼을 알 수 있다. 그다음 이어진 결정적인 입맞춤 장면을 절정이라 할 수 있고, 동일한 크기의 프레임을 사용하여 둘의 시선, 입맞춤, 수줍음과 행복함이 느껴지는 인물들의 표정을 통해 행복한 첫사랑을 하고 있는 이화의 심리를 효과적으로 표현하였다. 세 페

이지 안에서도 플롯이 있으며 남편감에 대한 대화 중에 액자식으로 상상장면이 삽입됨으로서 앞으로의 둘의 관계에 대해 암시하고 있다.

III. 결론

프랑스 만화가 루이 트롱댐은 『미스터 오』 서문에서 '한국 독자들에게' 말했다.

음악은 국경 없는 예술이다.
피리소리, 북소리 혹은 기타소리를 들어보라.
우리는 이내 하나가 되어 서로를 이해하게 된다. 하지만 만화는 문자언어에 대한 이해와 그 나라 고유한 정서와 문화적 특성에 대한 이해가 선행되어야 한다.
음악이 주는 직접적인 이해가 불가능한 것이다. 하지만 대사가 없는 만화라면, 인간의 보편적 진실을 담은 만화라면 그것이 가능할지도 모른다.

이처럼 글 없는 그림으로 표현된 만화는 자체로서 독립적 위치를 가지기도 하지만 장면전환으로서 활용될 때 가치도 막대하다. 연구는 본론에서 글 없는 만화가 활용된 여러 가지 소재와 장면을 제시했다.

본론에서 살펴본 글 없는 만화 연출은 특정 소재를 두드러지게 사용하였다. 다시 말하면 이러한 소재를 작가가 글 없이 연출하기를 자주 사용한다는 점이고, 글 없는 만화가 더 효과적이라고 미루어 짐작 할 수 있다.

장면과 장면 전환에서 대사 없는 글 없는 만화는 시간과 공간의 멈춤이나 지속, 일탈을 가져온다. 이러한 발견은 글 없는 만화의 새로운 특성과 장점으로 확대 재생산 될 수 있다.

첫째, 언어 장벽을 넘어서는 전 세계적인 작품

이 될 수 있다. 전 세계에서 사용하는 주된 언어는 36가지 넘는다. 소수민족이 사용하는 말까지 포함하면 3000여개가 넘을 것으로 추산된다. 이는 자국에서 흥행한 만화가 수출될 때 번역이 필요 없다.

둘째, 언어가 전달하는 미묘한 뉘앙스의 차이로 인한 해석의 오류가 줄어든다. 말이 표현의 100%를 대변하지 못하듯이, 만화에서 대사도 그 의미를 정확하게 한정하기 어려운 경우가 있다. 특히 번역물인 경우, 역자의 능력에 따라 원작의 맛을 살리기도 망치기도 한다. 그러나 글 없는 만화는 문자라는 제한된 표현을 견어냄으로써 해석의 단순함을 추구한다.

셋째, 글 없는 만화에서 내용의 해석은 문자의 사용으로 빚어진 해석의 오류를 넘어선다. 글 없는 만화가 단순한 이해를 특징으로 주장했으나, 오히려 해석의 애매모호함이나 자유로운 독해를 유도한다. 읽는 사람의 지적 수준과 문화적 배경이 다른 경우 같은 그림을 보고도 전혀 다른 방향으로 이해하는 해석의 자유로움과 무한한 상상을 불러 일으킨다.

넷째, 글 없는 만화는 문자가 사용된 만화에 비해 더 많은 만화적 기호를 사용한다. 왜냐하면 문자가 대신하던 감정과 대사를 그림만으로 표현하기에 캐릭터의 감정변화나 이야기의 분위기 전환 등을 묘사하는데 만화기호는 대폭 늘어나게 된다. 만화에서 사실적 데생이 주를 이루면서 만화기호는 말풍선 속이 대사에 자리를 내주는 경향이다. 현재 명랑만화, 즉 사실적인 데생이 아닌 만화에서 또 4칸만화나 카툰에서 만화기호는 지난날 영광스런 자리의 명맥을 유지하고 있다. 대사를 제거하는 것을 기본으로 제작하는 것이 카툰이다. 한칸에서

설명하는 집약된 시각적 정보를 글 없는 만화의 활용에서 찾아 볼 수 있다.

참고문헌

- 김미림, 『서사만화개론』, 범우사, 1999.
- 랜달 피 헤리슨, 『만화와 커뮤니케이션』, 이론과 실천, 1989.
- 로널드 B. 토비아스, 『인간의 마음을 사로잡는 스토리 무가지 플롯』, 풀빛, 2005.
- 로저 새빈, 『만화의 역사』, 글논그림밭, 2002.
- 루이스 자네티, 김진혜 역, 『영화의 이해』, 현암사, 1998.
- 루이스자네티, 『영화의 이해』, 현암사, 1998.
- 스콧 맥클루드, 『만화의 이해』, 시공사, 2002.
- 월 아이스너, 『그림을 잘 엮으면 만화가 된다』, 현실문화연구, 2000.
- 월 아이스너, 『그림을 잘 엮으면 만화가 된다』, 현실문화연구, 2000.
- 조르주 장, 『기호의 언어』, 시공디스커버리, 2006.
- 클로드 몰리에르니 & 필리프 멜로, 『세계 만화의 역사 : 연대기로 보는』, 다섯수레, 2003.
- 이원석, 「만화에서 칸과 칸 사이의 공간 연구」, 세종대 공연예술대학원 석사학위논문, 2003.
- 정혜윤, 「출판만화에 나타나는 ‘글자’에 관한 연구」, 상명대학교 예술디자인대학원 석사

학위논문, 2005.

허지영, 「출판만화에 나타난 말간의 유형과 역할에 대한 연구」, 세종대 공연예술대학원 석사학위논문, 2005,

Thierry Groensteen, *Histoire de la bande dessinée muette (1)*, 9e Art, No.2, 9e Art est une publication, 1998.

Thierry Groensteen, *Histoire de la bande dessinée muette (2)*, 9e Art, No.2, 9e Art est une publication, Centre de la bande dessinée et de l'image, 1998.

Will Eisner, *Graphic Storytelling*, Poorhouse Press, 1996.

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

ABSTRACT

A Study of the Direction on Wordless Comics Inflection as The Transition

Lee, Won-Seok*, Yoon, Gi-Hyuen

The wordless comics means comics without word and only the image. The study treats the research and the analysis on the wordless comics as the transition. The degree of study are the wordless comics is used as transition with material and scene, with subject and narrative and so on. These practical use of the wordless comics influence how much dramatic effect with comics rather than text comics.

Key Word : transition, the wordless comics, material, subject, dramatic direction

이 원 석

공주대학교 만화학부 교수

(314-712) 충남 공주시 옥룡동 326

Tel : 042-850-6124

comix@kongju.ac.kr

윤 기 현

부산대학교 디자인학부 교수

(609-735) 부산광역시 금정구 장전동 산 30

Tel : 051-510-1736

toon@pusan.ac.kr