

## 아트 슈피겔만의 《쥐》에 관한 표현적 특성 연구

최지령\*, 김치용\*\*

### 요약

1992년 풀리처 상을 수상한 아트 슈피겔만의 그래픽 노블 《쥐》에 관한 표현적 특성가운데 첫 번째 작가가 청년기를 보낸 60~70년대 《쥐》의 창작 배경이 되는 시대 상황과 환경을 조사하여 작품의 사상적 배경을 연구하였고 두 번째 서사적 특성에서는 우화적 서사와 다큐멘터리적 내러티브, 이중화법, 액자식 구성에 관한 조사를 하였다. 세 번째 형식적 특성에서는 캐릭터의 변화과정과 상징성 및 스콧 맥클루드의 만화 이론을 바탕으로 《쥐》의 구조적인 분석을 하였다. 마지막으로 슈피겔만 특유의 표현기법인 사진, 약식 도판, 지도를 분석하여 리얼리즘이 강하게 표현된 《쥐》의 형태·구조적 완성도를 고찰하였다.

## A Study on Expressional Feature of 《MAUS》 by Art Spigelman

Choi jiyong\*, Kim Cheeyong\*\*

### Abstract

On Expressional Feature of 《MAUS》 by Art Spigelman who won the Pulitzer Prize in 1992, first in the works background of Spigelman, 60~70's the author sends an adolescence the ideological background of the work investigated a periodic situation and the environment where becomes the creation background of 《MAUS》 and researched. Second, in narrative special quality it was researched about fablelic narration, narration of documentary, doublespeak, frame formula configuration. Third, in formal quality, 《MAUS》 being based on Scott McCloud's cartoon theories analyzed with structure. Last, 《MAUS》 was investigated in form·structural completion degrees with Spigelman peculiar expressive techniques, photos, informality illustrations, maps that were expressed the realism strongly were analyzed.

Keywords : 아트 슈피겔만, 그래픽 노블, 풀리처 상, 스콧 맥클루드

### 1. 서론

‘만화는 제9의 예술이다’라고 주장하며 창작을 하는 작가들의 외침에도 불구하고 세간의 만화에 대한 인식의 변화는 두드러지게 바뀌지 않았다. 만화라는 양식 속에 담을 수 있는 내용에 대하여 대체로 일정한 선입견을 가지고 있음을 숨길 수 없다. 아직까지 일반인들의 생각에 만화는 아이들의 유희나 교육의 일변에서 효과를 높이

거나 산업적인 부산물로 여겨져 예술보다는 상품에 가까운 인식을 가지고 있다.

만화와 같이 예술의 후발 주자인 영화와 사진의 경우 대표적인 상업 문화로 인정하지만, 수적인 팽창에 못지않은 질적 연구와 예술적 탐구가 활발히 이루어지고 있다. 그러나 만화는 다양한 현대 문화의 OSMU(one source multi use)의 원천이 되는 자격에도 불구하고 예술적인 측면과 작품 자체의 진지한 연구는 아직 많이 부족한 실정이다.

이처럼 응용예술의 한 영역에서 저급한 장르로 여겨지는 만화의 위상을 일순간 높이고, 세간의 통상적인 인식을 정면에서 거부한 만화가 아트 슈피겔만의(Art Spigelman) 《쥐, MAUS》이다. 슈피겔만은 이 작품으로 유수한 문학 작품을 제치고 1992년에 풀리처상을 수상하여 만화의 예술적 가치와 작품성을 동시에 인정받게 되

※ 제일저자(First Author) : 최지령  
접수일자:2008년09월03일, 심사완료:2008년09월19일  
\* 동의대학교 영상정보공학과  
kimchee@deu.ac.kr  
\*\* 동의대학교 영상정보공학과(교신저자)  
▣ 이 논문은 2008학년도 동의대학교 교내연구비에 의해 연구되었음(2008AA203).

었다. 그의 수상은 만화사에 커다란 획을 긋게 되어 만화가 예술인지 아닌지의 논의 자체가 이제 무의미한 일이 되었다. 이 한 편의 만화로 기존의 만화에 기대하던 가벼움, 유머, 풍자, 해학 등의 미학적 가치 위에 인간의 심오한 심리나 역사, 철학, 사상을 그 어떤 예술 장르보다 훌륭하게 표현할 수 있다는 사실이 증명되었기 때문이다. 이 논문은 이처럼 예술성과 작품성을 세계적으로 인정받은 아트 슈피겔만의 만화 작품에 관한 연구가 만화사에 꼭 필요한 과제라고 생각하여 연구를 시작하게 되었다. 따라서 만화의 위상을 높인 슈피겔만의 대표 작품 《쥐》에 관한 표현내용의 서사적 특성과 표현형식의 구조적 특성을 분석하여, 그 예술적 가치와 함께 우리에게 직면한 예술적 승화의 도구로서 만화적 의의를 연구하고자 한다.

## 2. 슈피겔만의 작품적 배경

### 2.1. 사상적 배경

사회적 상황을 떠난 개인의 사고는 존재 불가능한 것이다. 한 사람의 가치관은 자기가 속한 사회에서 체험한 문화를 바탕으로 성립하기 때문이다. 《쥐》의 표현적 특성을 고찰하려면, 작가인 아트 슈피겔만의 사회문화적 상황을 알아보는 이유가 여기에 있다. 슈피겔만이 청년기를 보낸 60년대와 70년대의 사회상과 문화현상을 살펴서 그의 사상적 배경과 작품의 이해를 높이고자 한다.

#### 2.1.1 히피문화

히피의 어원은 원래 이전시대의 음악가들과 여타의 보헤미안들이 붙여준 다소 겸손한 느낌의 별명으로서 20세기 초에 재즈 음악가들 사이에서 쓰이기 시작하여 50년대 중반부터 비트세대에 수용된 은어, hep 에서 유래한 것이다. 히피는 정확히 규정하기 보다는 종합적 성격을 가진다. 히피(Hippie)는 반(反)문화운동을 이끌어간 젊은이들로, 이들은 '반문화'의 중심에 있었다.

히피 출현의 가장 직접적인 근원은 보헤미니아즘의 전통 속에서 실존주의적 가치와 허무주의에 기초하여 행동에 대한 일체의 계약과 전통을 거부했던 비트세대(beat generation)로 거슬

러 올라간다. 비트는 1950년대 미국의 경제적 풍요 속에서 획일화 · 동질화의 양상으로 개개인의 거대 사회조직의 한 부속으로 전락하는 것에 대한 반기로써 민속음악(folk music)을 즐기면서 산업화 이전시대의 전원생활, 인간정신에 대한 신뢰, 낙천주의적인 사고를 중요시한다. 따라서 인위적인 형태와 상업주의에 대한 반발로 만연한 물질주의에서 탈피하고자 한 새로운 이상을 표현하는 새로운 문화인 히피가 탄생하게 되었던 것이다.

#### 2.1.2 대항문화

시기적으로 대항문화는 1950년대 중반 이후 1970년대 초까지 진행된 문화현상이다. 1968년 시어도어 로작(Theodore Roszak)에 의하여 대항문화에 대한 본격적인 역사 연구가 이루어졌다. 로작은 『대항문화의 형성』에서 대항문화를 기본적으로 청년문화로 규정하고, “소외심리, 동양적 신비주의, 환각약물, 공동체적 실험”에 대한 젊은이의 관심을 포함한 다양한 문화양식으로서 “적어도 17세기의 과학혁명 이후 우리 서양사회의 주류를 형성해 온 가정들과 가치질서로부터 근본적으로 이탈”하려는 문화적 충동과 그 결과를 의미한다고 정의하였다.

#### 2.1.3 반문화운동

오늘날 미국의 반문화(counter culture)운동은 기성문화에 대결하는 비판적 문화라는 의미에서 반문화이다. 그런데 여기서 말하는 미국의 기성문화는 단순히 미국만의 문화가 아니라, 미국문화로 대표되는 15세기 이후의 소위 현대의 세계 문화를 의미한다. 따라서 반문화는 바로 이 현대 문화의 위기로서의 반문화를 의미한다. 그러므로 오늘날 미국의 반문화 현상은 일부 낙관론자들의 비판처럼 그렇게 단순한 것이 아니다.

베트남전쟁에 대한 반전운동으로 시작된 저항 의식은 민권운동과 반문화 운동이라는 형태로 미국사회의 내부구조에 대한 비판과 회의로 이어졌다. 미국의 전통적인 체제와 가치를 파괴하고 새로운 가치관으로 대체하려는 문화적 혁명 운동이었다. 그렇지만, 구체적인 대안을 찾지 못하였기 때문에, 그들의 우선 목표는 기성체제의 타도였고, 때로는 과격한 행위도 서슴지 않았다.

## 2.2. 작품 활동 경향 및 《쥐, MAUS》 창작의 의의

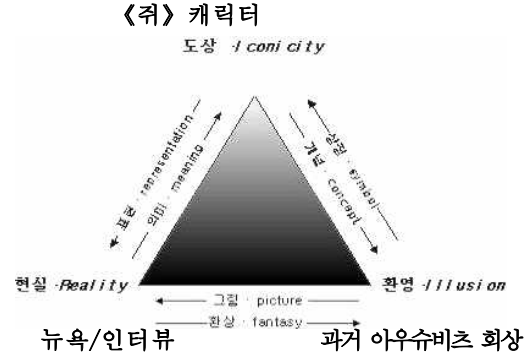
프로이트의 정신분석 비평을 요약해서 유추할 수 있는 창작의 치료효과는 개인의 정신적 억압의 상태가 언어 또는 다른 행위로 발산되어 불안, 강박관념이 해소되고 마음이 깨끗해지는 과정이다. 아트 슈피겔만의 경우에, 《쥐》의 창작으로 그의 부모로부터 받은 강한 정신적 억압의 상태를 치료한 것이다. 그는 아버지가 겪었던 피의 역사와 그 악몽으로 인하여 자기 자신도 오랫동안 심한 갈등과 정신착란까지 겪었다. 또한 《쥐》의 창작을 구상하게 된 것도 이를 치유하기 위한 방편이었던 것이다. 만화 속에 자신의 전기적 요소들을 가미한 것도 만화 그리기를 통한 정신병 치료와 생물학적 필요에 의한 것이었다.

슈피겔만은 개인적인 사건을 창작이라는 도구로 승화하여 자신의 정신적 억압상태의 해소와 함께 역사속의 민감한 건드림이 만화사에 넘보지 못할 걸작을 남기게 된 것이다.

## 2.3. 만화미학적 분석

만화예술 장르의 주요한 특성으로 아트 슈피겔만의 《쥐》를 시지각적 현시성 위주의 표현형식을 중심으로 분석하였다. 그러나 최근 장르 개념이 와해되는 예술문화 상황을 고려할 때, 진정한 자유로움과 열린 세상은 타 전공 분야와 인접 학문예술 간의 교류(cross-over)없이 불가능하다는 것을 절감하게 해준다. 따라서 예술전환의 새로운 이디엄과 문맥의 발생에 주목하여 범세계적인 추세이기도 한 퇴폐성 소비문화를 소진하고 새로이 국제적인 미술문화를 구축해 낼 수 있어야 한다. 이는 곧 상호 '교호작용(Interaction)'을 통한 이지적인 추리력과 생물학적 상상력의 구상에 의해서 그 발판이 마련될 수 있을 것이다. 그 전개방식을 요약하면, 다음과 같이 세 개의 축과 교류 경로를 갖게 된다.

(그림 1)은 《쥐》를 예술 텍스트의 상호<교호작용·interaction>에 적용 시켜본 것이다. 뉴욕이라는 현실 속에 사는 슈피겔만과 아버지 블라텍은 과거의 회상을 통한 판타지를 인터뷰 형식으로 이어간다. 이 판타지를 구현해주는 것은 《쥐》캐릭터를 통한 평면 도상으로 가능해진다



(그림 1) 예술 텍스트의 상호<교호작용·interaction> 《쥐》와 예술텍스트 교호작용의 예

《쥐》속의 모든 동물 캐릭터는 억압관계의 상징 즉 개념의 추상이 시각화 된 것이다.

특히, 《쥐》에서 과거와 현실은 《쥐》의 단행본 뒤표지 화보에서 지도로 구체화되어 표현된다. 슈피겔만은 자신이 살고 있는 평화로운 뉴욕의 지도 및 아우슈비츠의 지도-특히 사체 조각장에서 나오는 연기가 당시 어두운 역사의 흔적을 강하게 드러내고 있다. - 아버지 블라텍의 수용소 시절 복장은 시공을 뛰어 넘는 판타지가 시각적 도상으로 구체화된 것이다. 이것은 만화의 매체적 특징인 상징성, 메타포, 알레고리를 함축하는 것이며 고도의 기술을 요하는 연출에서 표현 가능해진다.

## 3. 《쥐》에 관한 표현내용의 서사적 특성

### 3.1. 우화적 서사

《쥐》의 표현에서 두드러지는 점은 동물을 의인화한 우화이다. 대개의 경우, 우화는 보편적인 지혜를 담고 있는 경구를 설명하는 이야기인데 장르적으로 보면 서사적인 것과 교훈적인 것이 절충된 단순 형식이라고 말할 수 있다. 그들이 가르치는 교훈은 비교적 저차원적인 사리 분별을 위한 것이나 실용주의적인 것이다. 우화에는 보통 의인화되어 인간처럼 행동하는 동물이 전형적인 주인공으로 나타나며, 그들의 특성도 정형화되어, 가령 여우는 교활하게, 늑대는 탐욕

스럽게, 사자는 용감하고 위엄 있게 그려진다.

그러나 《쥐》의 경우 상징화된 동물이 주인공으로 나오지만, 교훈을 주기위한 허구적인 이야기가 아닌 사실을 바탕으로 한 서사라는 점에서 일반적인 우화의 성격에서 벗어난다. 교훈을 주기 위한 단순한 목적의 우화와는 많은 차이를 보인다. 우화가 《쥐》의 서사를 담기에는 복잡하게 변화하는 현실의 구체적·역동적 실상을 총체적으로 인식 반영하는데 장애로 작용한다. 따라서 구조가 단순한 기존의 우화소설은 제기되는 삶의 문제를 해결할 수 있는 가능성을 《쥐》와 같은 현실의 관찰을 통하여 지속적으로 검증해 가는 스토리를 담기에는 역부족인 면이 있다. 《쥐》에서 우화의 상징성은 쥐와 고양이의 억압관계를 비유하여 전쟁에 대한 피해자와 가해자라는 형태를 취하고 있다.

### 3.2. 다큐멘터리적 내러티브 및 이중화법

《쥐》는 아트 슈피겔만이 그의 아버지의 삶을 오랜 시간에 걸쳐 인터뷰하여 그것을 기록한 다큐멘터리(documentary)적 그래픽 노블(Graphic novel)이다. 객관적인 사실과 역사라는 개념을 명확하게 정의 내릴 수 있고, 이를 설득시킬 수 있다면, 역사 서술 방법 분류는 간단한 도표 하나로 끝낼 수 있는 문제이다. 그렇지만, 그렇게 간단하게 해결할 수 있는 문제가 아니기 때문에 여러 관점과 태도 및 입장을 달리하는지를 좀 더 분석할 수 있고 다큐멘터리란 개념의 문제에 좀 더 근접할 수 있는 것이다.

다큐먼트가 갖고 있는 두 개의 큰 의미는 증거와 기록이라고 말할 수 있다. 이것은 역사성이라는 말로 대체할 수 있을 것이다. 그러나 단순히 어떤 것을 증명하고 기록한다는 것이 역사성을 갖고 있다고 말하기는 어렵다.

슈피겔만은 《쥐》에서 많은 부분을 사실의 묘사·노출에 그치지 않고 그 속에 진실과 표현적 예술성을 가미하였다. 그래서 다큐멘터리라는 다소 딱딱한 틀에 구태의연한 소재가 될 수 있는 홀로그래프 스토리를 담아 작품성을 인정받게 된 것이다. 슈피겔만이 작품을 그릴 당시 그리어슨의 다큐멘터리 이론을 공부했는지 알 수 없지만, 우연히도 그리어슨은 다큐멘터리에 부족한 ‘드라마적 요소’를 예술적으로 높이 평가하였다. 《쥐》의 드라마적 서사성이 사실의 기

록이라는 다큐멘터리의 한계를 넘어 예술적으로 인정되었다는 것을 알 수 있다. (그림 2)는 《쥐》의 다큐멘터리적 내러티브 상황의 묘사 장면이다. 현실의 블라텍(Vladek)이 과거 회상 장면에서 직접 등장하여 사실성을 더해주고 있다. 현재 상황은 칸을 그리지 않고 묘사하여 과거와 분리하였고, 현재인물을 검게 색칠하여 과거 회상의 인물과 분리하였다. 또한 회상 장면을 영화 스크린을 바라보듯이 연출하였다.



(그림 2) 블라텍의 회상 장면

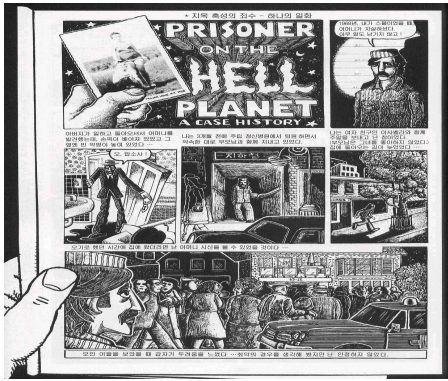
이중화법(doublespeak)은 사전적 의미로 ‘언어가 사람의 심리상태에 미치는 충격을 줄이기 위하여 말을 둘러대거나 모순된 표현을 하는 수법’이다. 어원은 《1984년, Nineteen Eighty Four》(1949)의 작가 조지 오웰의 영향을 받아 생겨난 말이다. 오웰은 《1984》에서 ‘전쟁은 평화’, ‘자유는 노예’, ‘무지는 힘’ 등의 새로운 화법을 구사하였다.

이 논문에서 의미하는 이중화법은 오웰적 의미로 쓰인 것은 아니다. 한국판 《쥐》 단행본의 해설부분 가운데 <HOW>지에 실렸던 내용에서 의미를 차용한 것으로, 슈피겔만의 아버지 블라텍의 이야기가 과거를 회상하는 형식으로 전개됨과 동시에 현재를 사는 아트 슈피겔만과 아버지의 관계 전개가 같이 병행되는 복합 서사구조이다. 과거의 회고장면과 현재장면이 이중적으로 전개되는데, 이 논문에서는 이것을 ‘이중화법’이라고 한정한다.

### 3.3. 액자식 구성-《지옥 흑성의 죄수》

아트 슈피겔만은 1968년 어머니의 자살로 인한 정신적인 충격에 휩싸이게 된다. 어머니의 죽

음으로 인한 질식할 것만 같은 감정은 이후 4년 동안 계속된다. 그러나 4년이 지난 후, 그는 갑자기 악몽 같은 과거에서 벗어난 자신을 발견하면서 《지옥 흑성의 죄수》를 창작한다. 《쥐》가 자서전 형식으로 그려졌다면 《지옥 흑성의 죄수》는 고백의 형식을 취하고 있다.



(그림 3) 《지옥 흑성의 죄수》

《지옥 흑성》이라는 제목에서 시사하듯, 슈피겔만은 자신이 살고 있는 곳을 지옥같이 느끼고 있었다. 표지의 그림의 별과 입체적으로 튀어나온 글은 그러한 지옥의 상황에서 벗어나고 싶은 슈피겔만의 강한 심리적 상태를 표현하고 있다.

일반적으로 스토리가 액자식 구성을 갖추으로써 내부 이야기에 신뢰성을 주고 전체 스토리에 객관성을 준다는 구조상의 이점을 가진다. 주관적이지 않고 다른 사람들이 그걸 믿도록 신뢰성을 줌으로써 객관성을 유지한다. 특히, (그림 3)에서처럼 작가는 손을 그려 넣어 작품을 직접 보는 듯한 효과를 나타내고 있다.

#### 4. 《쥐》에 관한 표현형식의 구조적 특성

##### 4.1. 캐릭터의 특성

《쥐》 캐릭터의 특성에 관한 연구는 첫 번째 《쥐》의 캐릭터가 가지는 상징성과 캐릭터의 변화과정, 그리고 두 번째 다른 민족들을 상징하는 동물 캐릭터의 과정으로 고찰한다.

‘글’은 완전히 추상화한 상징이다. (그림 4)처럼 실



(그림 4) 글과 상징화

제 모습과 닮은 것이라고는 전혀 없다. 그러나 그림에서는 추상의 수준이 다양하다.

어떤 그림들 같은 경우에는 실제와 아주 닮았다. 이처럼 사진이나 사실화가 실제 모습과 가장 닮은 상징이라는 것이 상식이다. 그러나 추상화를 계속해서 이 모습을 (그림 6)처럼 더 단순하게 만들면, 사진의 ‘실제’얼굴과 점점 더 멀어진다. 그런데 왜 우리 눈에는 (그림 6)의 마지막 그림이 사람 얼굴로 보이는 것일까? 카툰 작업을 통해서 캐릭터를 추상화하는 것은 세부묘사를 없애는 것이 아니라, 특정 부분에 초점을 맞춰가는 것이다. 핵심 ‘의미’를 쫓아 주어진 형상을 벗겨내면, 사실 묘사를 했을 때 보다 그 의미가 더 커지기도 한다.



(그림 5) 아버지 블라텍 캐릭터의 변화 과정



(그림 6) 실사에서 만화로의 상징화 과정

아트 슈피겔만은 《쥐》의 창작 초기에는 비교적 자세하게 캐릭터를 묘사하였다. 그러나 후반으로 갈수록 점점 선은 거칠어지고, 캐릭터는 단순화되는 것을 알 수 있다. 이것은 이상에서 보여준 맥클루드의 상징, 카툰이론과 일맥상통한 것으로 세부묘사를 줄이고 형상을 추상화하여 억압관계의 상징성을 더 부각하는데 그 목적을 집중시킨 결과라고 말할 수 있다(그림 7)(그림 8).

사실 고양이와 쥐라는 상식적인 적대관계를



도용하였다는 것은 달리 참신한 발상이랄 수는 없을 것이다. 그렇지만 그것이 지나는 역사의 비극과 진상이라는 거부할 수 없는 '무계감'과 충돌하게 되면, 우리는 모종의 숙연한 공감을 느끼게 되는 것이다. 여기에 캐릭터 자체의 의미와 상징된 동물이 가지는 속성이 아트 슈피겔만의 《쥐》라는 작품을 예술의 경지로 바라보게 하는 만화만이 가질 수 있는 상징의 미학적 백미가 숨어있는 것이다.

《쥐》에서 무엇보다 중요한 캐릭터의 표현적 특징은 한 캐릭터의 다양한 묘사이다(그림 5).

이러한 다중 이미지는 만화 자체의 구조에 자신을 반영하는 그래픽적 회고를 만들어낸다.



(그림 7) 초기 작품



(그림 8) 후기 작품

이 이미지는 그의 아버지와 슈피겔만의 주요 문제로부터 미적 거리감, 반어를 제공하기도 한다. 슈피겔만은 홀로고스트의 생존자들과 그 2세대의 영향을 재현을 위한 새로운 방법이 요구되는 거의 불가능한 주제에 대한 높은 부담감 때문에 이러한 거리감을 필요로 한다고 고백한다.

#### 4.2. 다양한 민족의 표현

《쥐》에서 슈피겔만은 각 민족을 다양한 동물로 표현하였다. 유대인은 쥐로, 독일인은 고양이로, 프랑스인은 개구리로, 폴란드인은 돼지로, 미국인은 개로, 스웨덴인은 순록으로, 영국인은

물고기로, 유대인과 더불어 나치독일의 인종 학살 피해자인 집시는 나방으로 그려서 현실적 여러 관계에 대한 한 차원 위의 해석을 제시한다(그림 9).



(그림 9) 개 - 백인 미국인 캐릭터

#### 4.3. 《쥐》의 만화 구조적 분석

이 장에서는 스코트 맥클루드의 칸 이동과 연상 작용에 관한 만화이론을 바탕으로 《쥐》를 구조적으로 분석하려한다. 다음은 《쥐》의 전체 내용의 구조적 분석과정에서 첫 번째 칸 이동과 연상 작용에 관한 유형을 분류한 것이다.

1) 순간이동 : 여기서는 연상이 거의 필요 없는 단계. 《쥐》에서 이 장면은 거의 표현되지 않았다.

2) 동작이동 : 어떤 소재의 동작 변화를 나타낸다.

3) 소재이동 : 장면이나 표현하고자 하는 바는 같지만 그리는 소재는 달리하는 것. 독자의 개입이 상당히 필요하다. 《쥐》에서 이 표현이 사용된 장면은 많이 찾을 수 없었다.

4) 장면이동 : 연역적 추리가 필요한 단계이다. 꽤 먼 시간과 공간 사이를 한 번에 뛰어넘어야한다. 이 부분이 《쥐》에서 가장 자주 표현되는 시공의 이동의 진형을 보여준다. 과거의 캐릭터를 검은 색으로 칠하여 현실의 캐릭터와 차별을 두고 있다. 특히 현재의 장면은 칸 틀을 사용하지 않고 그려 현실감을 더하고 있다. 《쥐》에서 가장 많이 표현된 이동 묘사이다.

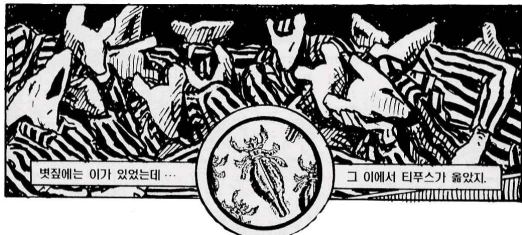
5) 시점이동 : 대개 시간은 무시하고 어떤 장소나 생각, 기분 따위를 여러 가지로 나타내는 이동. 《쥐》에서 이 장면 역시 거의 찾을 수 없었다. 《쥐》의 서사 구조상 실화를 바탕으로 한 인터뷰과정 및 실제 인간관계를 묘사했기 때문에 대사나 설명 없이 생각, 기분을 표현한 장면을 찾을 수 없었다.

6) 무관계이동 : 여기서는 칸과 칸 사이에 아무런 논리가 없다. 무관계 이동 역시 리얼리즘을 바탕으로 한 《쥐》에서 거의 찾을 수 없는 장면이다. 아래의 <표 1>은 《쥐》의 1~6의 칸 이동과 연상 작용에 관한 유형별 이동을 조사한 것이다. 여러 사건들을 연결해서 줄거리를 전개하는 만화인 《쥐》의 경우 2,3,4유형이 많은 사실을 알 수 있다. 그렇지만, 아트 슈피겔만의 초기 작품과 같은 실험만화들은 모든 유형의 이동을 다 보여준다.

<표 1> 《쥐》의 칸 이동과 연상작용에 관한 유형 분류

유형1	유형2	유형3	유형4	유형5	유형6

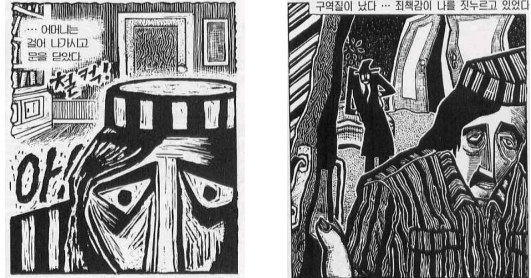
칸 안의 마술보다 더 재미있는 것이 칸 사이에서 생기는 연상의 힘이다. 만화는 단일 감각-시각-매체이다. 《쥐》에서 표현된 칸의 모양을 조사하였다. 만화에서 칸은 시간과 공간을 나누는 일종의 감독역할을 한다. 시간이 얼마나 걸리고 공간 차원이 얼마나 넓어지느냐는 칸 자체보다 칸 안의 내용에 따라 정해진다. 칸의 모양은 다양하다. 그 칸 속에 담긴 시간상의 의미가 이 모양의 차이 때문에 달라지지는 않지만, 이 차이 때문에 읽는 경험이 달라질 수는 있다.



(그림 10) 에디팅 기법 장면

《쥐》에서 두드러지는 칸의 특징 가운데 하나는 기존의 칸 위에 덧붙인 에디팅(editing)기법으로 작은 부분을 확대하거나, 가려서 보이지 않는 상황을 자세하게 보여 준 장면을 많이 연출

하였다. (그림 10) 그 외로 상황과 분위기에 어울리는 네모 칸, 둥근 칸, 공포를 표현하기 위한 번개 모양 등 다양한 칸 모양을 볼 수 있다.



(그림 11) 스크래치보드로 표현한 거친 선 묘사.

《쥐》에 《삼입된 지옥행성의 죄수》에서 표현된 특징적인 선의 느낌을 분석하였다. 만화의 표현에서 감정을 보이게 만드는 것은 거의 선으로 묘사된다. 그림으로 감정이나 감각적인 반응을 일으킬 수 있다는 생각은 만화에서 생명과도 같다. 작가 특유의 선은 캐릭터를 구분 지을 뿐 아니라, 작품의 경향을 드러내기도 한다. 슈피겔만은 삼입된 《지옥행성의 죄수》에서 표현과 스타일로 그려 선이 공포의 분위기를 생생하게 전해준다. 배경도 보이지 않는 것들, 특히 감정 세계를 표현하는 쓸 만한 도구가 될 수 있다. 표현주의 양식과 어그러진 배경이 인물의 불안한 심리 상태와 죄의식을 이해하는데 도움을 준다. 당시 슈피겔만은 정신과 치료를 받고 있다가 퇴원한 상태였는데, 일반적인 펜 선이 아닌 스크래치보드로 긁어 표현한 인물과 배경은 판화로 찍은 듯 한 느낌을 주며 어머니의 자살로 인한 불안한 슈피겔만의 당시의 심리를 그대로 찍어낸 것 같은 효과를 자아낸다(그림 11).

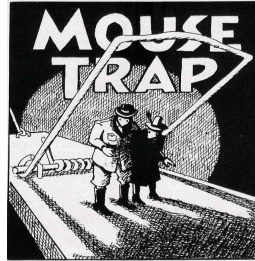
만화의 다양한 종합미학 상징 중 가장 널리 쓰이고 가장 복잡하며 가장 쓸모 있는 도구가 말풍선이다. 만화가들은 오랫동안 시각매체에 소리를 효과적으로 담아내고자 필사의 노력으로 다양한 표현기법들을 개발해 왔다. 슈피겔만도 《쥐》에서 다양한 말풍선과 갖가지 기호를 합성하였고, 말풍선 안에 문자 아닌 기호를 넣기도 한다. 말풍선 안팎에 쓰이는 글자의 형태를 다양하게 하는 것도 소리의 본질을 잡아내려는 표현이다(그림 12)(그림 13).



(그림 12) 소리를 표현한 말풍선



(그림 13) 감정을 기호화한 말풍선



(그림 16) 그림의 효과를 높여주는 글

만화의 보여주기와 말하기, 글과 그림의 결합 방식은 사실상 끝이 없을 만큼 그 종류가 많다. 그 중 여섯 가지 확실한 범주로 묶어 정리하였다.

1) 글 중심의 결합으로 여기서 그림은 내용을 설명하지만 내용을 완성하는데 그다지 큰 몫을 하지 않는다(그림 14).

2) 다음은 그림 중심의 결합으로 여기서 글은 연속되는 시각 장면의 음향효과 구실에 그친다(그림 15).



(그림 14) 그림보다 글의 비중이 큰 장면



(그림 15) 음향효과와 글 표현

3) 동등한 결합에서는 물론 글과 그림이 함께 같은 내용을 전달한다.

4) 다른 유형은 덧붙이기로 여기서는 글이나 그림이 효과를 높이거나 다듬어 주게 된다(그림 16).

5) 병렬결합에서는 글과 그림이 서로 만나지 않고 각자 다른 길을 가는 듯이 보인다. 인터뷰를 바탕으로 내러티브를 이끌어가는 리얼리즘이 강한 《쥐》에서 병렬결합은 찾아 볼 수 없었다.

6) 또 한 가지는 몽타주인데, 글이 그림의 일부가 된다(그림 17).



(그림 17) 글이 그림의 일부가 되는 몽타주 장면

#### 4.4. 리얼리즘의 표현을 위한 도구 : 실사, 의인화 사진, 도표, 지도

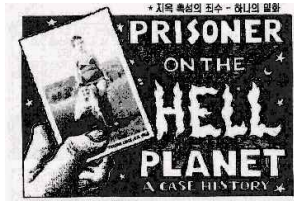
아트 슈피겔만은 만화가 가질 수밖에 없는 각각의 것에 따른 공간적 한계점을 독자로 하여금 즉각적인 시각으로 파악 가능하게 하는 사진이나 신문 등의 매체를 책 속에서 적극적으로 활용하였으며, 그것은 곧 백 마디의 말과 수많은 사각 프레임 컷들을 훌륭하게 대신할 수 있었다.

이와 더불어 마치 아버지를 인터뷰하는 과정을 비디오로 찍어서 독자들에게 보여주는 것처럼 과거의 기억에 대한 아버지와의 대화를 여과 없이 책 속에 표현해 놓았기 때문에 인간의 한계를 여실히 드러내는 과거의 시간들이 현재와 동떨어지지 않는다는 느낌으로 현재의 모습을 반성하게 하는 효과까지도 가져올 수 있는 것이다(그림 19)(그림 21).

만화에 실사를 사용한 표현은 컴퓨터 그래픽의 발전으로 실사와 그림의 경계가 무의미해진 지금은 자연스러운 것이지만, 슈피겔만이 《쥐》를 그리던 70년대~90년대 초반 당시로서는 파



격적인 시도였다고 볼 수 있다. 독자들은 책을 읽어가는 가운데 의인화된 쥐와, 실사 인물과의 괴리감 없이 자연스럽게 이 이야기가 사실임을 받아들일 수 있다. 이것은 슈피겔만의 탁월한 작가적 감각을 엿볼 수 있는 연출이다(그림 18).



(그림 18) 어머니 아나와 슈피겔만의 유년 실사



(그림 19) 비밀리에 교환되던 기호품 도판

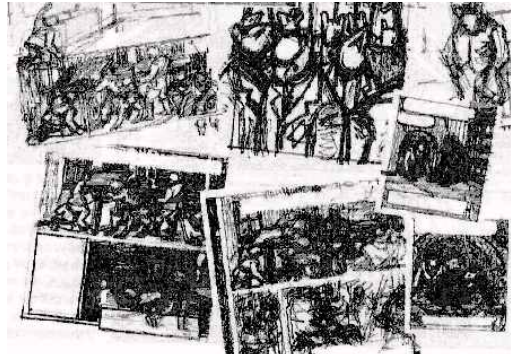
슈피겔만은 잡지 <MAD>를 처음 제작한 영상학교 동료 강사인 하비 컷트만에게 배운 복층 스케치 기법으로 드로잉을 하였다. 복층 스케치 기법은 우선 얇은 색상(노란색이나 오렌지색)의 플래어 펜으로 대략의 스케치를 한 다음, 약간 짙은 색상(녹색이나 파란색)으로 스케치를 더 뚜렷하게 만든다. 이렇게 점점 진한 색으로 세 번이나 네 번 혹은 다섯 번씩 그림을 덧칠해서 만족스런 그림이 그려지면, 그 그림을 채광 탁자 위에 놓고 잉크로 다른 종이 위에 그대로 옮기는 방법이다. 슈피겔만은 이러한 방법으로 13년에 걸친 작업 기간 동안 수 만장의 그림과 스케치를 그려서 《쥐》의 배경으로 활용했다. 《쥐》는 수십 권의 노트와 수만 장의 스케치, 다양한 자료수집과 같은 집요한 노력의 결실이었다(그림 22).



(그림 20) 작업 도표



(그림 21) 수용소로 가는 지도



(그림 22) 복층 스케치기법

### 5. 결론

아트 슈피겔만은 《쥐》를 통하여 나찌의 파시즘이 부른 지울 수 없는 역사적 과오에 대한 후세대의 망각을 재고시켜 줄 뿐 아니라, 역사의 중량이 개인사에 미치는 영향력과 이에 대처할 수 없는 실존의 현실을 일깨운다. 이것은 비단 나찌의 횡포에 대한 고발의 수준에 끝나는 것이 아니라, 아버지와의 소통의 단절을 만화로 그려 개인사의 갈등을 예술로 승화시켰다는 점이 슈피겔만을 세계적으로 인정받게 한 《쥐》의 탁월한 작품성일 것이다. 이상에서 이루어진 아트 슈피겔만의 《쥐》의 표현적 특성에 관한 분석을 통하여 그 예술적 가치와 작품성을 연구하였다.

《쥐》는 단순히 홀로고스트를 겪은 유대인들의 고통을 말하는데 그치지 않고 거기서 살아남은 사람이 또다시 어떤 편견과 고통 속에서 살아야 하는지, 아니 왜 그는 살아남을 수 있었는지? 그것이 새로운 가치를 지향하는 작가와 같은 젊은 세대와 왜 부딪히게 되는지에 대해서 솔직하게 다루고 있다는 점에서 다른 작품과 차별성을 가진다. 비단 아트 슈피겔만의 작품뿐 아니라, 우리나라에도 시대와 역사의 아픔을 그린 훌륭한 만화 작품이 많이 있다. 단지 그것을 예술 작품으로 바라보고 우리에게 직면한 예술적 승화의 도구로서 만화적 의의를 연구하는 풍토가 아직 일반화되지 않았다.

이 논문은 이러한 만화연구 논문의 형식과 기준이 모호한 상태에서 시작하였으며, 《쥐》는 알려진 명성에 비하여 국내에 전문적인 연구자

료가 거의 없는 실정이었다. 작가와의 인터뷰, 신문사설, 리포트 형식의 글과 외국의 관련 사이트를 참고하여 조사가 이루어졌다. 앞으로 예술성 · 작품성을 인정받은 국내외의 다양한 만화의 작품연구가 고무되어 만화의 상업적 팽창에 뒤지지 않는 질적 성장을 기대한다.

참 고 문 헌

[1] 김충원, (2004) 《캐릭터 스케치》 진선출판사.  
 [2] 백준기, (2002) 《만화미학원론》 정진문화사.  
 [3] 성완경, (2005) 《세계만화》 생각의 나무.  
 [4] 이순구, (2006) 《또 다른 소통 매체로서 Toon Art》 예은도서.  
 [5] 장희익 외, (2004) 비평 《생각의 나무》  
 [6] 스콧 맥클루드, (1999) 《만화의 이해》 아람트리.  
 [7] 프로이트, (2001) 《정신분석》 정민미디어.  
 [8] 클로드 몰리테르니, 《만화미학의 역사적 전개》  
 [9] 공저. (2004) 《만화예술비평사》 공주대대학원.  
 [10] Art Spiegelman. In the Shadow of No Towers. Pant heon Books. 2004  
 [11] Art Spiegelman’s MAUS : A Different Type of Holocaust Literature  
 [12] Intersections: Of ‘Maus’ and Spiegelman  
 [13] MAUS: A Bibliography of Materials in the UC Berkeley Library  
 [14] Portrait of the Artist as a Young Art Spiegelman  
 [15] ‘MAD’ Inspired Comic Book Look at the Holocaust  
 [16] Techniques of Remembering the Holocaust by Second Generation Jews  
 [17] The Unusual Structure of MAUS  
 [18] The Holocaust as a Demonstration of Man’s Brutal Nature  
 [19] Christopher Monte Smith ‘Art Spiegelman Interview’  
 [20] Kenneth Baker ‘Spiegelman gets people to take comics seriously’ -SanFrancisco Chronicle  
 [21] 블로그 집필 - 枇杷晚翠 (비과만취)  
 [22] [http://mybox.happy-campus.com/crossover/468875/agent\\_type=naver](http://mybox.happy-campus.com/crossover/468875/agent_type=naver)  
 [23] [http://en.wikipedia.org/wiki/Art\\_Spiegelman](http://en.wikipedia.org/wiki/Art_Spiegelman)  
 [24] <http://www.barclayagency.com/spiegelman.html>

최 지 령



2007년 : 공주대학교 만화학과 (석사)  
 2006년~현재 : 한국 문화예술교육진흥원 만화 · 애니메이션 예술 강사

2008년~현재 : 동의대학교 시간강사  
 관심분야 : VR Contents, Computer Graphics, Cartoon, 2D · 3D Animation, Film & Video Editing,

김 치 용



1991년 : 인제대학교 물리학과 (이학사)  
 2004년 : 인제대학교 전산물리학과(이학석사)  
 2000년 : 인제대학교 전산물리학과(이학박사)

1991년~2000년 : 인제대학교 컴퓨터디자인교육원 실장  
 2000년~2006년 : 부산정보대학 정보통신계열, 동서대학교 디지털디자인학부 멀티미디어디자인전공 조교수  
 2006년~현재 : 동의대학교 영상정보대학 영상정보공학과 조교수  
 2008년~현재 : 동의대학교 영상미디어센터 소장  
 관심분야 : 3D Animation, Multimedia Design, Film & Video Editing, Fractal Design, VR Contents Design, Chaos Theory