

# 만화와 패션 일러스트레이션의 그림체적 교류

성 광 속

동명대학교 패션디자인학과 부교수

## The Interchange in Drawing Styles between Cartoon and Fashion illustration

Kwang-Sook Sung

Professor, Dept. of Fashion Design, Tong-Myong University

(투고일: 2009. 2. 13, 심사(수정)일: 2009. 3. 23, 게재확정일: 2009. 4. 15)

### ABSTRACT

In this study, it can be identified that drawing style of cartoon and fashion illustration are mutually linked and interchanged.

The common background of drawing style between cartoon and fashion illustration, is as follows; 1. A means of image communication through mass communication 2. Similarities as visual signs 3. The borderless of painting, illustration and cartoon. 4. Usage of common drawing expressions such as deformation, distortion, exaggeration, metaphor, metonymy.

Drawing style interchanging between cartoon and fashion illustration, is as follows; 1. Similar to figure and face are contemporary style, similar figure, Anime style and humourous style. 2. Similar to the way of express is focusing on the line, simplification, mixed computer graphics with hand drawing, artistic expression, the way of multimedia.

Key words: cartoon(만화), fashion illustration(패션 일러스트레이션), drawing style(그림체)

## I. 서론

시각기호만으로 의미를 전달해야하는 일러스트레이션에 비해 글과 그림의 복합체로서의 만화는 의미의 명징성이나 표현의 폭이 넓다는 측면과 함께 만화의 즉물적, 직접적 표현이미지에 따른 대중과의 보다 용이한 소통의 측면이 분명히 존재하나 만화이미지의 존재적 특성 자체가 일러스트레이션의 시각적 소통과 분명 맥락을 공유한다.

마틴 더버(Martin Dawber)는 “20세기 이후 패션 일러스트레이션은 많은 변화를 겪었고 오늘날 패션 일러스트레이션은 비전통적인 언어로서 바뀌어 감으로 인해 다양한 미적인 영역을 인식하게 되었다. 패션은 변화하고 수없이 많은 트렌드를 수용하고 있다. 패션 일러스트레이션은 삶의 현장에서 포착되는 다양한 순간들의 어느 점들을 포착하고 바로 현실 자체를 실제로 표현하는 것까지를 포함한다”고 하였다.<sup>1)</sup>

〈그림 1〉<sup>2)</sup>은 패션 일러스트레이터로 이미 잘 알려진 로렌조 마토티(Lorenzo Mattotti)의 만화 ‘지킬과 하이드’의 한 장면이고, 〈그림 2〉<sup>3)</sup>는 그의 패션 일러스트레이션 작품이다. 오일파스텔을 이용한 미디어 사용방법이나 강렬한 인물의 캐릭터, 화려한 색채구성에서 한눈에 동일인의 작품임을 알아 볼 수 있다. 그는 만화, 회화, 드로잉, 포스터, 일러스트레이션 등 여러 매체를 다루는 작가로 그림스타일 자체가 매우 혼합적인데, ‘뉴요커(NewYorker)’등에 연재했던 그의 패션 일러스트레이션은 19세기와 20세기 미술 양식을 커버할 정도로 현란하며, 그의 만화가로서의 경력은 이미 30년이 넘었다.<sup>4)</sup>

순수미술, 일러스트레이션, 만화, 패션일러스트레이션의 경계는 이제 무의미해지고 있음을 부인할 수 없으며, 영역간의 교류와 모방은 필연적임을 짐작 할 수 있다.

아울러 국내의 패션 일러스트레이션 작품에 멀티미디어 테크닉과 함께 만화적 이미지의 출현빈도가 높아지고 있는 작금(昨今)의 상황에서 만화와 패션일러스트레이션의 그림체의 교류와 그 현

상에 대해 연구하는 것은 패션 일러스트레이션의 연구와 앞으로의 발전에 반드시 필요하고 의미있는 일이라 사료된다.

본고의 연구방법 및 내용은 먼저 문헌을 중심으로 하여 만화에 대한 학문적 이론과 패션일러스트레이션의 연구들을 살펴보고 만화의 개념과 패션 일러스트레이션과의 그림체적 교류의 배경을 고찰하였다. 그리고 그림체적 교류 현상은 만화와 패션일러스트레이션 작품을 수집하여 자료를 분석하여 그림체적 교류 현상을 범주화하였다.

작품으로 수집된 자료는 ‘만화 같은 패션 일러스트레이션 작품’과 ‘패션 일러스트레이션 같은 만화 작품’을 연구자가 수집하여 의류패션 관련 전공자 3인으로부터 검증을 받았다.

패션 일러스트레이션이나 만화가 다른 시각 예술분야와 비교하여 구별지을 수 있는 조형적, 시각적 기준은 학문적으로 적립된 바가 거의 없어 자료판별의 명확한 기준을 제시하기는 어렵다. 다만 연구자가 패션일러스트레이션의 개념 및 요건, 일반적인 표현특성(생략, 과장, 왜곡, 변형 등)등을 숙지하고, II-III장에서 문헌을 통해 고찰된 만화의 개념과 표현 특성 등을 바탕으로 하여 본 연구에 적합하다고 판단되는 자료를 만화책과 패션 일러스트레이션 작품집에서 수집하였으며, 전공자 3인에게 검증을 받았다. 검증은 전공자에게 만화에서 발췌한 작품을 패션 일러스트레이션 작품으로 알려주고 패션일러스트레이션 같지 않은 작품을 가려내게 하였다. 반대로 패션 일러스트레이션 작품집에서 발췌한 작품은 만화에서 발췌한 작품이라고 알려주고 만화 같지 않은 작품을 가려내게 하여 최종적으로 남은 자료를 사용하였다.

자료로 사용된 만화는 1990년 이후 국내에서 발행된 한국만화와 번역판으로 소개된 일본만화, 유럽만화, 미국만화 수백 권 중 그림체가 패션 일러스트레이션과 유사한 250여점이다. 또 패션 일러스트레이션 전문 서적에서 1990년 이후의 작품으로서 만화와 그림체가 유사한 작품 100여점을 수집하여 총 350점을 함께 비교하며 분석하였다.

## II. 만화의 정의와 분류

만화란 대상의 성격을 과장하거나 생략하여 익살스럽고 간명하게 인생이나 사회를 풍자하거나 비판하는 즐거리가 있는 여러 컷짜리 그림이다. 자유로운 과장법과 생략법을 써서 단순, 경묘(輕妙), 그리고 암시적인 특징을 노리는 것이 순수회화와 구별되는 점이다. 회화 또는 풍자화를 캐리커처(caricature)라 하는데, 현재 영국, 프랑스 등 극히 일부 유럽지역에서 시사만화를 가리켜 쓰는 말이며 일반적으로는 과장된 인물화를 캐리커처라 한다. 시사만화나 한 장면만화는 카툰(cartoon)이라 하며, 4컷 이상이 연결되어 스토리가 이루어지는 만화는 코믹스(comics) 또는 코믹 스트립스(comic strips)라 하는데 이것은 주로 미국에서 쓰는 말이며 유럽에서는 보통 카툰이라 한다. 한국, 일본, 중국 등에서는 만화(漫畵)라 한다<sup>5)</sup> 프랑스어로는 방드 데시네(bande desinee), 약어로 베데(BD)라 부른다. 우리가 보통 만화라 할 때는 카툰과 코믹스 양쪽을 다 함께 지칭하며 때로 애니메이션과 캐릭터 산업까지 포괄하여 통칭하기도 한다.<sup>6)</sup>

만화의 분류는 그 체계가 일원화되어 있지 않으며 학자에 따라 다소 차이가 있다.

SICAF 2002 주제전인 명랑만화전의 도록 해설에 따르면 만화를 구분 짓는 분류개념 중 가장 많이 사용되는 구분법이 명랑 만화, 극화, 순정만화의 3분법이다. 이러한 3분법은 독자대상(아동만화, 성인만화 등) 또는 장르(시대만화, 스포츠만화, SF만화 등) 등 일면적인 접근법에 따른 한계를 극복하고 다분히 종합적인 접근으로 전체 만화를 3개로 분류, 지칭하는데 용이하다.<sup>7)</sup>

문룡호는 만화의 종류를 형식, 분량, 내용, 독자 대상으로 기준을 정하고 형식은 캐리커처(회화), 카툰(만평), 코믹스트립(연속만화), 분량은 한 장면(카툰, 캐리커처), 네 장면(패널), 한쪽, 단편, 중편, 장편, 대화물, 내용은 시사, 풍자, 정치, 경제, 개그, 명랑, 순정, 명작, 교양, 학습, 시대, 탐정, SF, 모험, 스포츠 등, 독자대상은 성인(20세 이

상), 성년(16-19세), 십대 중반(12-46세), 아동(8-11세), 유아(7세 이하)로 분류하였다.<sup>8)</sup>

한영주는 명랑만화, 극화만화, 장르만화로 나누고, 순정만화를 장르만화의 종류로 보았다.<sup>9)</sup>

박인하는 장르만화를 구분하면서 큰 갈래인 네러티브를 중심으로 SF, 추리&미스터리, 호러&테마, 판타지, 학원물, 열혈만화, 격투(액션)전문&일상, 멜로, 역사, 개그, 미소년&미소녀 등으로 나누고 작은 갈래로서 독자를 중심으로 순정만화, 소년만화, 청소년만화, 성인만화 등으로 나누었다.<sup>10)</sup>

박창석은 만화를 크게 카툰, 코믹 스트립, 캐리커처, 일러스트레이션 카툰으로 분류하였으며 또한 표현 기법이나 분량 등을 통한 형식과 이야기와 의도를 기준으로 한 내용, 독자층, 목적 등에 따라 다양하게 분류를 거론할 수 있다고 하였고 새롭게 부상하고 있는 영역인 일러스트레이션 카툰, 그래픽 노블, 아트툰 등은 형식에 관한 분류로 보았다.<sup>11)</sup>

이처럼 만화는 다양한 형식과 장르를 포괄하고 있어 여러 갈래와 양상으로 정리되고 있으므로 만화의 개념은 물론 그 분류가 모호하다.

## III. 만화와 패션 일러스트레이션의 그림체적 교류의 배경

### 1. 이미지 전달 수단으로서의 매스커뮤니케이션

만화의 기능적 측면에 대해서 일본의 소에다 요시아(副田義也)교수는 “만화란 대중 속에 넓게 자리하고 있는 예술(mass art)”이라 하였으며<sup>12)</sup> 스콧 맥클루드(Scott McClude)는 “만화란 정보를 전달하거나 보는 이에게 미적반응을 일으킬 목적으로 그림과 그 밖의 형상들을 의도한 순서대로 나란히 늘어놓는 것”이라고 정의하였다. 여기서 전달매체란 무엇을 옮겨 주는 역할을 맡는 존재를 일컫는 말이며 현대사회에서의 대중 전달매체란 매스미디어의 개념으로서 여기에 매체란 송신자와 수신자를 메시지로 이어주는 통로의 역할을 말한다.<sup>13)</sup>

만화왕국으로 일컬어지는 일본에서는 만화를 대중예술의 한 가닥으로 파악하기보다는 뛰어난 정보전달매체로 인식하는 분위기가 폭넓게 형성되어 있다.<sup>14)</sup>

좀더 중립적인 영역에서 만화는 수많은 기능과 다양한 형식으로 존재한다. 광고, 출판, 교육, 디자인, 건축, 패션, 축제, 팬시산업, 테마파크, 관광 등 해아릴 수 없을 만큼 많은 영역에서 만화는 커뮤니케이션의 중요한 수단으로 다양하게 이용되고 있다.<sup>15)</sup>

임청산은 만화에 대한 정의를 내리며 만화의 전달매체적 특성에 대해서도 언급을 하였는데, “만화는 이미지의 시각적 특성에 의한 커뮤니케이션을 목적으로 하는 시각전달 디자인이다. 또한 만화는 회화, 영화, TV, 사진 등의 미디어로 재현, 기록하는 영상디자인이다”라고 하였다.<sup>16)</sup> 즉 만화는 대중을 전제로 제작되며 작가 또는 메시지 송신자의 의도를 그림으로 압축, 정리하여 수신자인 대중에게 전달한다. 또한 수신자가 불특정한 다수인 대중에게 인쇄라는 대량복제 과정을 통하여 전달되는 매스 미디어이다. 다시말해 문자와 부호로 메시지를 전달하는 인쇄매체적 특성을 지니고 있으 그림을 통하여 메시지를 전달해 주는 영상매체의 특징도 지니고 있다.<sup>17)</sup>

만화가 그 존재 형식에 있어 글과 그림을 포함함으로 인해 좀 더 포괄적이며 매체 전달 방식에 있어 인쇄매체를 비롯하여 애니메이션 영상 매체로 그 영역이 광범위한 점이 있음에도 불구하고 이와같이 열거한 만화의 목적적 측면은 패션 일러스트레이션이 갖는 존재론적인 목적에 다름이 아니다.

벨기에의 철학자이자 만화 이론가인 브누아 페터스(Benoit Peeters)는 “만화가 추구하는 것은 단지 내러티브에만 한정되지는 않는다. 만화는 정말 특별한 변신의 무대이며, 이미지들이 서로 도출해내면서 그림, 색채, 화면과 칸의 잠재성을 탐험하는 마술적 공간이다” 라고 말했다. 성완경은 그의 만화에서 가장 먼저 들어오는 것은 시각조형적 인상이라고 마토티의 만화를 평하면서, 오늘날

새로운 만화가 추구하는 매우 중요한 가치, 곧 ‘만화가 이미지로부터 탄생한다는 것’, 곧 만화는 ‘새로운 이야기, 새로운 이미지’에 만화의 핵심적 본질이 있음을 배우게 한다고 했다.<sup>18)</sup>

패션 일러스트레이션은 패션의 의미를 내포하고 전달하기 위한 이미지 혹은 보다 적극적 차원에서의 패션의 특정한 내용을 전달하고자 하는 명확한 의도가 개입되어져 그 이미지를 형성 시키면서 궁극적으로는 패션정보에 대한 이해를 유도하는 메시지 전달수단이다. 따라서 패션 일러스트레이션은 현대라는 시대적 상황 속에서 사회문화적 커뮤니케이션의 한 형태로 나타게 되는 것이다.<sup>19)</sup>

따라서 패션 일러스트레이션과 만화는 수신자의 의도를 그림이라는 언어로 압축 정리하여 대중에게 전달하여 그 이미지를 통해 미적 반응을 일으키고자 하는 공동의 목적을 갖는다고 할 수 있다.

## 2. 시각 기호적 유사성

피어스(Charles Sanders Pierce)는 비의도적 커뮤니케이션, 특히 신체언어를 비롯하여 시각적 기호에 이르기까지 폭넓은 기호현상을 설명하면서 기호의 개념으로 유상, 지표, 상징의 3항구조를 제시하였다. 바르트(Roland Barthes)는 비언어체계에게열체와 통합체에 대한 개념을 의미작용 단위를 조직하는 방식으로 적용하였으며, 기호의 의미작용 모델로서 일단계 수준의 의미작용(지시 의미)과 2단계수준의 의미작용(부가의미, 상위언어)으로 구분하여 기호의 의미작용 방식으로 적용하였다.<sup>20)</sup>

만화는 연속된 그림을 통해 의미를 전달한다는 점과 언어의 그래픽 차원이 강조된다는 점에서 독특한 서술체계를 가진 기호이다. 그러나 말과 그림의 결합체인 만화일지라도 말을 제외한 그림에서도 시각적 기호현상은 발현되어지며 패션 일러스트레이션에서와 유사한 시각적 기호를 관찰 할 수 있다.

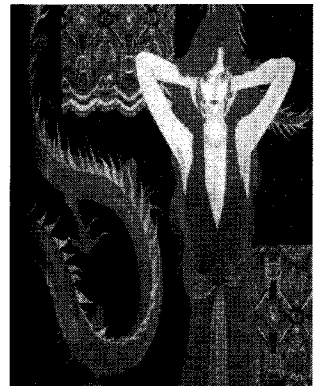
<그림 3><sup>21)</sup>은 유시진의 만화책 ‘마니’의 표지그림이다. 마니는 처용설화를 모티브로 현대적으로 발현한 순정만화인데, 적룡인 용왕녀 ‘마니’와 백



〈그림 1〉 마토티(2004)



〈그림 2〉 Nicholas Drake (1994)



〈그림 3〉 유시진 (1995)

통인 용왕자 ‘소양’을 중심으로 이야기가 전개되어진다. 한국만화문화 연구원의 박창석은 “배경의 전통문양은 한국인이 지닌 집단무의식을 상징하고 왼쪽에 수직으로 가로지르는 용은 사악한 것을 물리치고 복을 부르는 응력을 의미하는 것이다” 라고 평하였다.<sup>22)</sup>

퍼스의 3항구조 기호개념을 빌자면 ‘마니’의 표지그림은 유상 즉 시각적 도상 기호이며, 단청문양과 용은 한국적인 것, 전통적인 것을 유추하게 하는 지표이며, 당당한 아름다운 미인은 만화의 여주인공으로 이런 것과 연관되어 있음을 짐작하게 하는 지표로 작용한다. 동시에 단청과 적룡은 한국을, 옛 것에 대한 상징기호이기도 하며, 적룡은 고귀한 신분 혹은 복의 상징이기도 하다.

‘마니’의 표지그림이 패션 일러스트레이션 작품이라 가정한다면, 인물이 입을 의상의 이미지, 컨셉을 표현하기 위한 수단 혹은 방법으로서의 배경들이 존재하므로 단청이나 적룡은 의상이라는 통합체에 편입되는 부분적인 계열체로서의 역할을 하게 된다. 따라서 인물의 드레스, 헤어, 귀고리와 벨트의 액세서리 등의 의상 통합체를 위한 부분 계열체로서 한국의 전통적인 이미지를 컨셉으로 하는 패션 스타일로 인지하게 된다. ‘마니’의 표지그림은 패션을 표현하는 도상기호이며, 단청과 용은 한국적인, 전통적인 패션 컨셉을 표현하는 지표이며, 아울러 오방색의 강렬한 녹색 대비를 나타내는 지표기호이며, 동시에 당당한 미인의 포즈

와 의상에서 한국적 전통을 현대화한 패션을 상징하기도 한다.

바르트의 의미작용을 적용하자면, 1단계 수준의 의미작용(지시의미)은 아름다운 여성, 단청, 적룡이지만 2단계의 수준의 의미작용(부가의미)은 한국, 전통적, 왕족, 부귀와 복, 귀인, 멋, 자신감 등 다의적 의미를 갖는다.

이와같이 만화의 주인공이 패션성을 띤 모습으로 표현될 경우 필연적으로 패션 일러스트레이션과 유사한 시각기호를 지니는 특성을 갖게 된다.

### 3. 표현 양식의 공유

만화는 그림과 칸, 글이 있는 말풍선으로 구성되는 형식을 갖추는데, 패션 일러스트레이션과는 그림에서 유사한 특징을 공유하게 된다. 그러나 최근 1990년대 이후의 패션 일러스트레이션을 보면 〈그림 4〉<sup>23)</sup>처럼 그림체 뿐만 아니라 만화의 칸이나 심지어 글의 형식까지를 차용하는 경우를 어렵지 않게 볼 수 있다. 만화는 우선 그림이라는 점에서 회화에 가깝다. 실제 서구에서는 만화와 순수미술 간에 틈이 거의 없을 정도로 바짝 좁혀져 있다. 프랑스를 위시한 유럽쪽의 만화는 순수미술의 한 갈래로 편입된 일러스트레이션과 팝아트의 영역까지 파고들고 있고 따라서 만화와 순수회화의 사이는 서로 넘나드는 관계로까지 발전되고 있다.<sup>24)</sup>

1960년대 팝아트의 거장, 로이 리히텐슈타인(Roy Lichtenstein)은 일찍이 만화를 회화에 차용하여 큰 반향을 불러일으키기도 한 것은 널리 알려져 있다.

이처럼 회화, 패션 일러스트레이션 등에 만화적인 표현양식이 공유되고 있는데, 일반적으로 대상과 유사하게 표현하는 고전적 표현양식 이외에 다음과 같은 특징으로 나타난다.

### 1) 변형, 왜곡, 과장, 생략

일러스트(illustration)는 규격 일러스트와 비규격 일러스트로 구분할 수 있다. 여기서 규격, 비규격을 구분짓는 기준은 그 형태에 있어서의 임의성이다. 만화는 어떠한 종류나 형태의 것을 막론하고 일반 일러스트에 비해 단순화, 과장화, 왜곡화, 변형화 등의 자유로운 특성을 갖는다. 작가의 의도나 특정 목표에 따라 원근법이나 명암 또는 사실적 묘사 등 규격적인 형태의 틀을 벗어나 마음껏 형태적 자유와 규격에서의 자유를 누릴 수 있다. 이 비규격성이 만화가 타 일러스트와 확연히 구별되고 독자적인 영역을 구축할 수 있으며, 흡인력의 열쇠이며, 가장 강력한 메시지 전달 능력을 지니는 까닭이다.<sup>25)</sup>

김승민은 “만화는 하나의 형태(form)이다. 그러나 그것은 동화(conform)하는 것이 아니라 변형(deform)시키는 것으로서 그렇게 함으로서 그것은 전달(inform)하는 것이다”라고 했다. 만화는 주제, 내용, 묘사의 한계를 뛰어넘는 무한한 가능성을 가지고 있어 생략, 과장, 변형이 얼마든지 가능하며, 공상과 환상의 세계를 자유로이 넘나들 수 있어 그 어느 매체보다 강력한 흡인력을 가지고 독자들에게 쉽게 접근하여 막강한 기능을 발휘한다.<sup>26)</sup>

만화는 사물을 변형시킨다. 그것은 사물을 단순화시킬 뿐만 아니라 과장도 한다. 머리는 커지고 몸체가 줄어들며 코가 늘어나고 눈썹이 사라지는 것이다. 만화의 표현방법에는 풍자, 해학, 골개, 유머, 위트 등이 있는데, 만화는 일반그림과 비교하여 과장법, 생략법, 비유법, 변화법등의 여러 수사

적 표현기법을 자유롭게 사용함으로써 그것이 가능하다.<sup>27)</sup>

패션 일러스트레이션에 있어서의 왜곡과 변형, 과장, 생략 등은 일반적으로 널리 구사되어 온 표현양식이며, 이에 대한 다각적인 선행연구도 이루어진 바가 있다. 박숙현(1998)은 패션 일러스트레이션에 나타나는 인체표현기법으로 준사실적, 단순화, 과장, 기형화를 들었다.<sup>28)</sup> 성광숙(2000)은 패션 일러스트레이션의 표현요소의 하나로서 인체 변형을 들고 이를 단순화, 과장화, 기형화 등으로 구분하였다.<sup>29)</sup> 유영선(2000)은 80년대 이후 패션 일러스트레이션의 시각적 이미지 표현방법의 하나로 인체변형을 들고 사실적, 준사실적, 단순화, 과장화, 파손 및 절단, 기형화, 동물과 사물의 의인화, 이미지 해체 등을 들었다. 박창희(2003)는 패션 일러스트레이션에 나타나는 포스트모던페미니즘 여성이미지를 본질주의적 여성 이미지와 해체주의적 여성이미지로 나누고 인체의 개방형, 강조형, 양성형, 중성형, 변형형, 복합형 등의 세부 이미지를 제시하였다.<sup>30)</sup>

### 2) 은유, 환유

은유와 환유의 개념은 기호의 의미작용의 방식으로 확대 적용된다. 그러나 본고에서는 은유와 환유를 기호학적 입장에서의 해석보다 표현양식의 입장에서 살펴보고자 한다.

이미지의 해독은 무엇보다도 우리 스스로의 기대감과 상상 속에서 '예상을 품은 탐색'에 의해 이루어진다. 그중에서도 가장 중요한 효과는 범자연주의적 재현을 포함한 상징과 메타포(mataphor), 알레고리(allegory)의 둘레를 감싸고 있는 공간의 아우라(aura)효과이기 때문이다.<sup>31)</sup>

김용락은 만화에 대한 기호체로서의 의미를 첫째, 만화는 커뮤니케이션을 위한 전달매체인 동시에 도상으로 연결된 간결하고 간편한 기호이므로 대중에게 쉽게 이해되어 메시지를 강렬하게 전달한다는 점, 둘째, 만화는 간단한 도상으로 많은 것을 의미할 수 있고 추상적인 것을 구체적으로 표현하는 '은유'라는 점, 셋째, 만화는 과장, 왜곡, 생

략, 변형을 이용하여 메시지를 전하는 도상이라는 점에 두고 있다.<sup>32)</sup>

만화의 세계는 우리가 세상을 살아가는 자연적, 문화적, 인습적인 정서 반응을 기초로 구축되어 있다. 새로운 세기의 잠재적 가능성으로서의 만화텍스트는 그 형식이나 방법론에 있어서 미술 이외에도 지구문화의 다양성을 포용하는 심벌과 메타포, 알레고리의 기능적 풍자와 유머 뿐 만 아니라 그 이미지의 패로디(parody)와 혼성모방(pastiche), 오마주(hommage)등의 형식을 통한 현대문화 상황의 총체성을 보여주는 상징기호적 도상성을 지녀야한다. 이것이 바로 새로운 문맥과 이디엄(idiom)을 갖춘 신개념의 '대안만화'로서 그래픽 노블(graphic noble)과 이코노텍스트(econotext)의 계열체를 구축해 보이는 것이다.<sup>33)</sup>

패션 일러스트레이션에 있어서의 은유와 환유에 대한 선행연구도 이루어진 바가 있다. 최정화(2004)는 '시각기호의 3차원을 활용한 패션 일러스트레이션의 은유와 환유적 표현방법의 분석'을 통해 색채, 패턴, 텍스처, 실제기호의 인체와 비인체, 규칙기호의 원근법, 텍스처의 변화도, 인습적 관습기호로 범주화된 통사론과 패션이미지, 대체 패션이미지, 관습적 상징기호로 범주화된 의미론, 그리고 전달도구의 드로잉 및 페인팅, 사진합성, 오브제, 판화, 컴퓨터에 의한 실용론으로 범주화하여 은유와 환유적 표현 현상을 분석하였다.<sup>34)</sup>

#### 4. 회화, 일러스트레이션, 만화의 탈 경계화

팝아트는 순수미술과 대중미술의 경계를 이미 와해시켜버렸고, 포스트모더니즘의 탈 텍스트, 패로디, 패스티쉬, 하이브리드(hibride) 등의 현상으로 미술과 상업미술이었던 일러스트레이션, 저급한 문화로 치부되었던 만화와 일러스트레이션, 만화와 미술 등 각 영역간의 경계와 구분이 의미를 퇴색한지 이미 오래이다.

포스트모더니즘은 회화와 미술의 경계를 무너뜨렸다. 사실 미술과 만화의 벽은 이미 백년 전 1890년대 영국의 화가이자 일러스트레이터였던 오브리 비어즐리(Aubrey Vincent Beardsley)에 의

해 무너졌으며, 그는 그림에 이야기를 담았고 다양한 선의 반복과 화려한 문양으로 강렬한 흑백의 대조를 보여주는 그림을 그렸으며, 그런 표현기법은 만화재료인 스크린톤의 바탕이 되었다. 비어즐리 이후 독일의 만화가이자 화가였던 조지 그로스(George Gross)와 미국의 팝아티스트 로이 리히텐슈타인을 거치면서 만화는 미술이 되었다. 많은 미술가들이 만화 작품을 차용했으며 지금도 하고 있다. 마찬가지로 많은 만화가들이 미술작품을 차용하고 미술적 표현기법을 사용한다. 무엇이 만화이고 무엇이 미술인가하는 물음은 이제 이미 낡고 상투적인 것이 되어버렸다.

이미지 예술 혹은 시각예술이라는 관점에서 볼 때 만화와 미술, 그래픽과 만화의 경계는 분명치 않다.

현대미술계에서는 1991년 '카툰'기법이 현대미술의 주요한 테크닉과 스타일의 한 양상으로 공인되었음을 밝힌바 있다. '제9의 예술'이라 불리우는 문예적 명칭의 권위를 획득하여 21세기 멀티미디어형 커뮤니케이션의 핵심장르로 주목받고 있다.<sup>35)</sup>

세기말 포그트모더니즘의 다원주의와 멀티미디어에 힘입어 만화는 그 형식과 내용에 있어 놀라운 실험정신을 발휘하며 아트툰, 일러스트레이션 카툰, 그래픽 노블, 멀티카툰, 디지털 등 새로운 영역을 구축해 나가면서 기존의 상업만화의 한계를 초월하여 소위 '대안만화'로 명실공히 대중속의 살아있는 예술로서 그 위상을 높여가고 있다.

1998년 5월, 만화대국인 일본의 일본미술사학회는 "미술사로서의 만화를 생각한다"는 획기적인 심포지엄을 개최하여 만화를 미술사학이나 예술학의 정통적인 연구대상으로 공인하는 자세를 보였고, 뒤이어 도쿄와 히로시마의 시 현대미술관에서 열린 "만화시대"전에 수많은 만화작품이 출품되었다.<sup>36)</sup>

이미지 예술 혹은 시각예술이라는 관점에서 볼 때 만화와 미술, 그래픽과 만화의 경계는 그리 분명치 않다. 주류 미술사의 모든 위대한 레파토리(repertoire)와 일러스트레이션, 사진그래픽, 영화

언어의 빛나는 형식들이 모두 만화라는 블랙홀로 모아지면서 다시 만화 교류의 형식으로 방사되는 듯 하다.<sup>37)</sup>

### Ⅲ. 만화와 패션 일러스트레이션의 그림체적 교류

그림체는 드로잉 스타일로서 표현대상인 인물의 얼굴 및 인체표현 양상과 함께 표현기법을 살펴보면 될 것이다. 따라서 수집된 자료를 중심으로 만화와 패션 일러스트레이션에 공통적으로 유사하게 나타나는 얼굴과 인체표현의 양상 및 표현 기법을 분석하여, 그 특징을 범주화함으로 상호간에 그림체적 교류를 논의하였다.

#### 1. 얼굴 및 인체표현의 유사성

만화에서는 다양한 상황에 따라 얼굴 표정이 풍부하고 상황을 전달하기 위해 과장된 얼굴표정을 나타내는 경우가 많으나, 아주 드라마틱한 표정이나 포즈를 제외하고 패셔너블한 이미지가 나는 얼굴표정이나 포즈를 찾아 보면 많은 유사점을 찾을 수 있다.

패션 일러스트레이션과 만화의 얼굴 캐릭터는 구별하기 힘들 정도인 경우가 많은데, 특히 만화의 여주인공은 명랑만화를 제외하고는 동시대의 이상형의 관점이 지배적으로 나타나기 때문에 전형적인 예쁜 미인형이나 큰 눈을 과장한 순정적인 느낌의 순수 미인형, 섹시한 미인형, 진보적인 느낌의 개성적인 미인형 등으로 거의 현대미인의 범주에 드는 얼굴형을 하고 있다. 다만 순정만화나 소년소녀 만화에서는 얼굴이 남녀 모두 어색할 정도로 V라인이며, 눈 역시 비정상적으로 큰 기형화 현상을 보이는 경우가 아주 많고 남녀구별이 모호한 것이 큰 특징인데, 이는 한국과 일본에서만 나타나는 현상이다. 기형적으로 큰 눈과 눈동자는 만화 캐릭터에만 있는 특징으로 패션 일러스트레이션과 그 이미지 차이가 현격히 나는 부분으로 패션 일러스트레이션에도 간혹 큰 눈이나 V라인

이 관찰되기도 하지만 이상적 환상성을 추구하는 만화 이미지와는 차이가 분명히 드러난다.

만화의 다수 작품들이 얼굴만을 가리고 전체 인물을 보면 패션 일러스트레이션 작품과 거의 구별하기 힘든 경우가 많다.

만화와 패션 일러스트레이션에서 공통적으로 볼 수 있는 얼굴표현 양식은 대체로 다음과 같은 범주들로 유형화 할 수 있다.

#### 1) 컨템포러리 스타일(contemporary style)

현대만화의 예술적 흐름인 대안만화들에서 주로 관찰되어지는, 패션성이 돋보이는 개성적이며 현대적인 얼굴 및 인체표현 스타일을 컨템포러리 스타일로 명명하고 이를 범주화하였다.

대안만화는 아직 일반인들에게는 생소한 장르로서 만화 스타일이라는 기존의 편견과 상식을 뛰어넘는 예술성과 독창성이 탁월한 만화들로서 한국에서는 만화방에서는 보기 어려운 것들로 서점에서 전문도서들과 함께 판매된다.

포스트모던 미술 문화와 세기말의 미술의 잠재적 가능성에 기인했던 그래픽 예술로서의 만화는 '픽처 노블', '콜라주 노블'로 명명하는 일종의 '대안만화(alternative comix)로서의 신개념 만화를 산출하였다.<sup>38)</sup> 대안만화는 일러스트레이션 카툰, 아트툰, 그래픽 노블 등이 속하는데, 그 구별이나 한계는 명확치 않으나 아트툰은 일러스트레이션 카툰보다 좀 더 회화적이고 미술적 조형성을 담고 있는 것을 말한다. 연속된 그림보다는 한 면의 이미지로 표현되며 연결된 내러티브보다 독립된 내러티브를 담고 있으며, 표현기법에서 회화성을 부각하는 일러스트레이션에 가까우며, 간혹 미술적 기법과 구도를 사용하며, 평면을 넘어서 오브제를 사용한 입체형도 있다. 일러스트레이션 카툰은 텍스트의 보조적 역할을 하는 일러스트레이션이며 소통과 작가의 의도를 전달하는 목적으로 창조된 카툰을 말한다. 그래픽 노블은 소설과 비슷한 복잡한 이야기 구조와 길이를 갖고 있는 만화 장르로 성숙한 독자를 대상으로 한다. 그래픽 노블에 대한 개념 정의도 여러 가지 견해가 엇갈리며 독



립된 장르도 인정하지 않는 주장도 있으나, 그래픽 노블은 앨범이라는 책의 형식, 한 권 내 내러티브의 완성도를 갖춘 만화, 회화적 혹은 그래픽 기법으로 그려진 만화라는 점 등이 그래픽 노블을 만화 장르로 인정할 수 있다고 본다.<sup>39)</sup>

대안만화는 주류만화와 대조되는 만화로 성인을 독자층으로 하는데, 반문화적인 경향을 많이 나타내며, 주류만화보다 더욱 유행에 민감하다는 중요한 특징을 가진다. 특히 펑크는 대안만화의 그림체에도 많은 영향을 미쳤는데, '자연발생적인' 스타일에서 펑크로부터 영감을 받은 '신표현주의' 등 모든 그림체가 나올 수 있음을 의미하였으며, 이후 새로 출연한 레이브(rave), 인디(indie), 트레블링(traveling) 같은 하위문화의 관심사를 반영하였다.<sup>40)</sup> 이같은 특징을 지니는 대안만화에서 보여지는 그림 스타일은 패션 일러스트레이션 캐릭터나 이미지와 구별이 거의 불가능할 경우가 대단히 많은데 이와같은 대안만화들에서 보여지는 캐릭터나 이미지는 그로테스크(grotesque)〈그림 5〉<sup>41)</sup> 〈그림 6〉<sup>42)</sup>, 파워어풀(powerful) 〈그림 7〉<sup>43)</sup>, 페티시(fetish) 〈그림 5〉, 앤드로지너스(androgynous) 〈그림 8〉<sup>44)</sup>, 엑스테틱(ecstatic), 보이시(boyish), 테크노사이버(techno-cyber), 퓨처리스틱(futuristic) 등 헤아릴 수 없이 다양하며 만화스타일이라는 고정관념과는 관계없이 멀티포메이션(multiformation)을 보여주고 있다. 인체비율 역시 주제에 따라 그 이미지를 부각시키기 위해 다양하게 전개되어진다.

이 스타일은 만화에 나타나는 유사한 패션 일러스트레이션의 그림체라기보다는 흔히 패션 일러스트레이션에서 구사해왔던 유니크한 스타일들이 그대로 재현된 듯한 느낌이 들 정도로 패션 일러스트레이션과 유사하다. 패션 일러스트레이션의 독특한 이미지와 컨셉들이 현대인의 라이프 스타일 뿐 만 아니라 시대적인 정신문화까지도 포함하는 영역으로 확산되고 있음은 재론의 여지가 없는 바, 현대의 독창적인 대안만화만화가 추구하는 삶의 스타일이나 정신들과 부합되 것이 상당 부분 존재하는 데 그 이유를 찾을 수 있을 것이다.

## 2) 시밀러 피겨 스타일(similar figure style)

가장 일반적으로 많이 볼 수 있는 스타일로 〈그림 9〉<sup>45)</sup> 〈그림 10〉<sup>46)</sup>처럼 대상에 대한 변형이나 왜곡이 없는 범위 내에서 사실에 근거하여 작가의 개성에 의한 선으로 재창조된 스타일을 말한다. 대상을 있는 그대로 묘사하기보다는 단순화, 개성화된 스타일이 많아 사실적이라고 보기는 어려우나 어디까지나 사실에 근거한 형태를 취함으로써 인해 가장 사실과 유사하다. 패션 일러스트레이션이나 만화에서는 흔히 과장과 왜곡에 의한 표현이 일반적으로 많이 사용됨으로 인해 이 정도의 표현을 사실적이라고 보는 시각도 있으나 실제 있는 그대로를 묘사한 것이 아니므로 엄밀히 말해 사실적이라고는 할 수 없다.

한국과 일본의 경우 사실에 가까운 얼굴 모습에 눈만 약간 크게 묘사되는 경우가 종종 있는데, 이는 애니메 스타일의 영향으로 보인다.

인체비율은 대체로 6등신에서 8등신정도로 사실에 근거하며 섹슈얼한 글래머형이 많고 슬림하고 날씬한 정도 눈에 띈다. 한국과 일본만화에는 주로 19세 미만 구독불가의 성인만화에 이런 스타일이 많은데, 왜곡이나 과장이 심한 개성적이고 재미있는 캐릭터보다는 사실에 근거한 캐릭터가 섹슈얼리티를 표현하기가 용이하기 때문일 것으로 보인다. 유럽이나 미국의 경우는 그래픽노블에서 많이 관찰되어진다.

## 3) 애니메 스타일

애니메 스타일은 소녀적인 청순, 발랄한 이미지인데, 순정만화, 소년소녀만화에 많다. 얼굴형은 작은 얼굴에 기형적인 V라인형이나, 계란형의 미인, 여성과 구별이 잘 안되는 예쁜 미남형에 만화 특유의 기형적 큰 눈을 가지고 있다. 8등신 이상의 길고 아주 마른 체형과 조합되어 현대인의 인체 이상형에 부합되는 이미지이다. 패션 일러스트레이션 스타일과 유사하지만 눈과 눈동자가 너무 크게 과장되고 얼굴 라인이 어색할 정도로 V라인으로 표현되고 환상적 이상미나 청순미 혹은 천진난만한 미를 추구하여 패션 일러스트레이션스



<그림 4> Nicholas Drake (1994)



<그림 5> 권신아 (1995)



<그림 6> 이애림 (2004)



<그림 7> 형민우(2004)



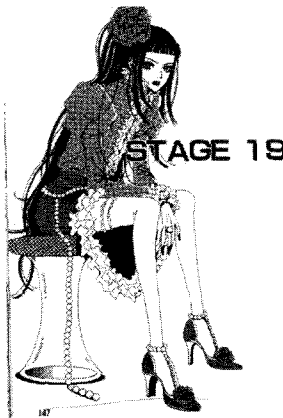
<그림 8> 프랭크밀러(2006)



<그림 9> 허영만(2001)



<그림 10> 앵키발발 (2000)



<그림 11> Ai Yazawa (2002)



<그림 12> 자련 위 (2008)

타일과 다소 구별되어진다 <그림 11><sup>47)</sup>.

동아시아 만화의 주인공은 서구의 만화보다 훨씬

큰 눈동자를 지니고 있다. 테즈카 오사무(手土家 治蟲)가 디즈니의 영향을 받아 큰 눈의 귀여운

주인공을 만들어 낸 이후 소녀만화에서 서구의 귀족사회가 주요한 소재가 되어오는 동안 큰 눈 전통은 매우 공고화되었다. 큰 눈은 무엇보다 독자들에게 어필하기가 좋다. 큰 눈은 순진하고 어려 보이고 눈동자 속의 미묘한 감정의 변화를 쉽게 알아채게 만든다. 그래서 어린이와 청소년을 대상으로 한 애니메이션 주인공들 속에서 큰 눈의 전통은 더욱 강화되었고, 동인지의 강력한 성장 속에서 90년대 이후에는 소위 '아니메(アニメ) 스타일'이라는게 등장한다. 큰 눈으로 표상되는 이 아니메 스타일의 만화는 서구가 동아시아 만화에 갖게 되는 편견에 강력히 일조한다. 그들은 동아시아의 만화에 나오는 주인공들을 비정상적인 신체 비례를 지닌 '괴물'로 인식했다. 오토모 가쓰히로(大友 克洋)로부터 시작되는 동양형의 사실적인 주인공 만들기가 하나의 즐거움을 형성하고 있지만 큰 눈의 매력과 중독은 쉽게 떨쳐지지 못하는 모양이다.<sup>48)</sup>

패션이 추구하는 이미지 중 많은 부분이 섹시 열함과 연관되어 있는데 만화 역시 상업성을 기반으로 하기 때문에 섹시한 이미지가 많다.

순정만화 속의 여성은 주인공이 아닐지라도 8등신의 가는 몸매에 커다란 눈, 작은 얼굴, 기다란 속눈썹, 검고 긴 생머리 등 사회에서 미인이라 불려지는 특성을 모두 갖추고 있다. 평범한 외모를 가졌다고 말해지는 인물조차도 전형적인 순정만화의 여성 주인공은 8-9등신의 꽃미녀이어야 한다는 공식에 어긋나지 않는다<sup>49)</sup>. 얼굴은 계란형이 대부분이고, 극소수의 둥근형이나 약간 긴 형으로 개성적이면서도 섹시한 이미지를 보여주기도 한다. 이 목구비는 과장이나 왜곡이 많지 않고 비교적 사실과 유사하나 일본의 소년소녀만화 중에는 가슴이 크고 허리는 잘록하며 엉덩이는 큰 글래머러스한 인체와 얼굴에서 눈이 비정상적으로 큰 청순한 소녀 얼굴이 조합되어 얼굴은 소녀, 몸매는 성인으로 혼성(混成)적인 탈 정형미를 보이며, 어리지만 섹시한 이미지로 표현되기도 한다 <그림 12><sup>50)</sup>.

패션 일러스트레이션에서는 그동안 아니메 스타일이 거의 없었으나 2000년 이후부터는 패션 일

러스트레이션의 전문서적에도 많이 등장하며, 관련광고 이미지에서 많이 차용되고 있어 앞으로는 더욱 확산될 것으로 예측된다.

#### 4) 유머러스 스타일(homourous style)

주로 명랑만화, 소년소녀만화, 장르만화, 그래픽노블, 일러스트레이션카툰 등에서 보이는데, 어리고 귀엽고, 명랑하고, 밝고, 천진난만하거나 유머러스한 이미지 등으로 표현된다. 간혹 글래머러스한 인체와 결합하여 섹시얼한 이미지로 표현되는 경우도 있다. 눈과 눈동자가 기형적으로 큰 공통점을 가지며, 둥근형이나 계란형 얼굴로 만화에서는 주로 5등신 이하의 인체로 표현되어 재미있고 귀여운 형상을 하고 있다. 그러나 섹시 컨셉은 명랑만화도 예외는 아니어서 5등신 이하의 프로포션을 가지면서도 글래머러스한 풍만한 인체와 결합되어 귀여우면서도 섹시한 이미지를 주는 경우도 많다<그림 13><sup>51)</sup>. 특이사항은 만화의 유머러스한 스타일이 패션 일러스트레이션에서 아주 많이 도입되고 있어 수많은 작품들을 관찰 할 수 있는데 <그림 14><sup>52)</sup>은 패션의 이미지를 부가시키기 위해 유머러스한 얼굴과 10등신 이상 15-16등신의 비뚤어진 기형적 몸매와 결합하여 유니크한 패션 이미지를 표현해 내고 있다. 이러한 스타일은 만화책에서는 찾을 수 없는 스타일로 만화 이미지가 패션 일러스트레이션으로 동화된 독특한 스타일이라 하겠다.

## 2. 표현기법의 유사성

만화와 패션 일러스트레이션에 공통적으로 나타나는 표현기법은 다음과 같은 유형으로 범주화할 수 있다.

### 1) 선묘 중심

선묘(線描)에 의한 표현은 만화 표현의 가장 일반적이고, 양적으로나 역사적으로 대중적으로 가장 많이 알려지고 익숙해 온 스타일이다 <그림 5><그림 8-9><그림 11><그림 13>. 기존의 만화 그

림이 오직 흑색 선에 의한 묘사로만 이루어지기 때문에 양감이나 볼륨감, 입체감, 형태감, 원근감 등을 오직 선만으로 묘사함으로 인해서 다른 어느 시각 표현 분야보다도 선묘가 두드러지고 작가에 따라서는 선묘가 지나친 감도 있다. 선묘와 더불어 스크린톤을 사용하여 배경처리를 하거나, 의상의 무늬나 색을 나타내는데 사용함으로써 지나친 선묘의 복잡함을 다소 막을 수 있었다. 화려한 선과 문양으로 인쇄된 스크린톤은 인물의 의상과 형태, 색, 배경, 의성어, 의태어, 사물의 윤곽과 질감 등 다양한 표현을 할 수 있어 그 한계가 없을 정도이며 스크린톤은 만화를 그리는데 없어서는 안 될 존재이다.<sup>53)</sup>

따라서 선묘가 지나치게 많은 경우는 패션 일러스트레이션 스타일과 이질적인 느낌을 가지게 되는데, 특히 의상에 잡힌 주름처리나 순정만화에서 에로틱한 여성성을 고조하기 위해 긴 머리의 머리카락을 한올 한올 흐름을 지나치게 선묘로 묘사하여 사실과 거리가 먼 기교적인 표현을 지향하는 경우가 많다.

반대로 최소형태의 최소표현을 추구하는 단순 선묘기법도 많은데 인물의 윤곽선과 얼굴의 이목구비, 단순한 형태의 머리 등으로, 전체적으로 심플한 캐릭터를 표현한다.

패션 일러스트레이션은 원래 의상의 디자인을 설명하고 전달하는 본래의 역할로 인해 스타일화라는 협의의 개념을 포함하기도 한다. 따라서 의상의 형태나 구조선, 실루엣 등을 표현하다보면 선묘중심적인 스타일로 표현되는 경우가 많아 패션 일러스트레이션에서 선묘중심적 표현은 오히려 기초적이며, 전통적인 표현방법이므로 만화에서 나타나는 선묘중심적 표현스타일과 가장 유사한 표현기법으로 볼 수 있다.

## 2) 단순화

만화 스타일이라는 전통적인 고정관념은 바로 만화 그림체가 흑백에 의한 선묘중심이라는 것과 더불어 단순화되어있다는 것이다. 즉 대상의 특징을 잡아 최소표현을 하는 것인데 이는 윤곽에 의

해 형태를 파악하여 최소표현을 하고, 입체감이나 명암 등은 생략하거나, 평면적으로 표현되는 경우가 많다 <그림 6><그림 8-9><그림 11><그림 13>. 최근 컴퓨터 그래픽에서 2D가 많이 보급되고 상용화됨으로 인해 패션 일러스트레이션에서도 2D가 일반적인 것이 되었고 그 여파로 평면화가 대거 확산되었을 뿐 아니라 회화적인 선이나 터치감 보다는 컴퓨터그래픽적인 단순하고 간결하고 깔끔한 라인들이 많이 유행되기도 하였다.

## 3) 컴퓨터와 핸드드로잉의 합성

컴퓨터를 이용한 기법은 미술계 뿐 만아니라 만화에서도 가히 혁명의 바람을 불러일으켰다. 만화의 그래픽노블 분야에서는 국내외를 불문하고 이 기법은 아주 흔하게 관찰되어진다 <그림 6>.

먼저 컴퓨터그래픽만을 사용하는 경우와 컴퓨터 그래픽과 핸드드로잉을 합성하는 경우가 있는데, 합성하는 경우가 대부분이며 작가에 따라서 컴퓨터 작업에 핸드드로잉을 많이 가미하거나 약간만 가미하는 등의 차이를 보인다. 윤곽의 안쪽을 2D로 평면적으로 채우고, 윤곽이나 형태감을 살리기 위해 핸드드로잉에 의한 라인이나 터치로 완성시키는 것은 흔히 볼 수 있는 표현기법이며, 3D로 입체감과 원근감을 사진에 버금가게 하거나 혹은 부분적으로만 사실적으로 표현하고, 그 위에 부분적으로 선묘를 하되, 윤곽을 중심으로 약간의 핸드드로잉이 가미되거나 부분적인 터치감을 주는 경우도 많다. 그밖에 핸드드로잉의 느낌을 많이 주고 컴퓨터는 배경이나 의도하는 부분에 약간만 사용하는 보조적 미디어로 활용되는 경우도 흔하다. 즉 컴퓨터와 핸드드로잉의 결합정도는 작가의 개성에 따라 다양하게 나타난다.

작품에 따라서는 마치 3D입체 영화의 정지된 한 장면, 한 장면을 보는 것처럼 정교한 컴퓨터 작업으로 이루어지기도 한다.

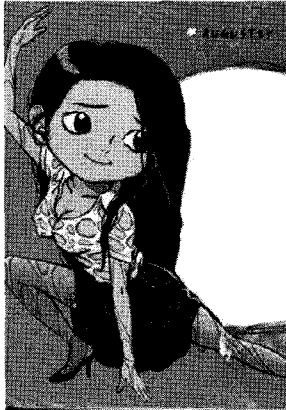
패션 일러스트레이션에서의 컴퓨터를 이용한 표현방법도 거의 마찬가지이며, 컴퓨터 기법을 제외한 동시대의 패션 일러스트레이션은 이제 생각할 수 없을 만큼 일반화되어 있으며, 표현기법상

으로는 패션 일러스트레이션과 거의 유사하다.

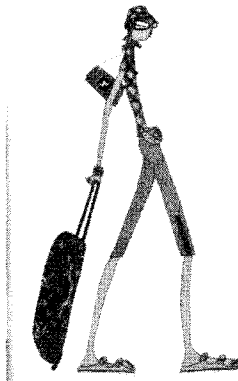
#### 4) 미술적 표현

대안만화인 그래픽노블에 많이 보여지는데 그동안 만화 표현에 사용되지 않았던 미디어를 통해 개성적인 예술작품들이 창작되고 있다. 특히 다양한 기법의 드로잉이 대거 등장하고 있는데 입체형을 선으로 표현하는 기존의 윤곽드로잉을 벗어나 속도를 중요시하며 움직이는 동작을 표현하는 동작드로잉, 무의식적 상상이나 공상을 우연처럼 낙서하듯이 그린 무의식드로잉, 톤을 더해 그리면서 입체감을 묘사하는 전통적인 명암드로잉, 선보다는 점으로 표현하는 점묘법, 선을 기준으로 명암

을 펜이나 연필을 가지고 직선이 아닌 커브나 지그재그, 수평과 수직, 또는 45도 각도로 교차하는 크로스 해칭, 평행선이나 수직선을 반복하는 해칭, 완성된 것이 아닌 무언가를 위한 밑그림 같은 스케치 등 드로잉 표현기법이 아주 다양하다. 명암 드로잉은 극사실주의적인 그림체로 나타나기도 하는데, 만화의 한 칸 한 칸을 마치 사진처럼 사실적으로 묘사하는 기법도 어렵지 않게 찾아 볼 수 있다<그림 15><sup>54)</sup>. 현대 만화가들이 대학에서 정식 미술교육을 받은 전문가들이 많으며, 탈장르 현상으로 인해 화가, 일러스트레이터, 만화가가 그 영역을 서로 넘나들며 작업하는 경우가 한국, 일본, 유럽, 미국 등에 폭넓게 나타나고 있어 만화 그림체의 예술성과 독창성은 실로 상상을 뛰어넘을 만



<그림 13> August 25 (2005)



<그림 14> Laird Borrelli(2000)



<그림 15> 김민 (2004)



<그림 16> charyn & Loustal (2000)



<그림 17> 안아취(2004)



<그림 18> Laird borrelli (2004)

큼 도약하고 있는 실정이다.

수채를 이용한 회화적 터치, 크레용, 파스텔, 목탄, 붓펜 등 만화에서는 생소한 표현재료들이 현대만화에서 이미 회화적인 터치로 구사되고 있다 <그림 16><sup>55)</sup>. 수채기법은 흔히 볼 수 있는데 투명 수채(수채 혹은 잉크)의 번지는 효과로 칼라링을 하고 펜터치로 형태와 윤곽을 표현하는 방법, 마치 입시미술을 보는 듯이 한 단계 한 단계 명암을 주어 입체감을 주는 수채기법도 인상적이다. 수채(아크릴이나 과슈 등)를 두껍게 칠해 마치 유화같은 느낌을 주는 불투명 수채기법도 많다.

동양화적인 붓그림으로 초서체 글씨처럼 붓으로 그린 대담하고 완숙한 필력은 자유분방한 필치의 자동기술법적인 그림솜씨로 동양화풍 같은 정서를 보여주어 정형적인 만화나 일러스트레이션과 전혀 다른 차원의 이미지를 준 작품도 볼 수 있다.

그 밖에 스크래치, 스텝핑, 그라피티 기법, 민화적 기법을 차용한 방법, 서양화가의 대작들을 패로디한 스타일 등 만화에서의 표현기법은 이제 미술, 일러스트레이션, 회화의 그것과 다를 바가 없다.

이상 열거한 기법들은 이미 패션 일러스트레이션에서는 상당부분 활용되어 온 것이며, 이러한 만화속의 미술표현기법들은 더욱더 패션 일러스트레이션과 만화를 구별하기 힘들게 하는 요소로 판단된다.

### 5) 멀티미디어 기법

멀티미디어 기법은 1994년 영국 버크셔 예술디자인대학에서 디자인, 일러스트레이션, 영화를 전공한 데이브 맥킨(Dave Mckean)의 그림에 의해 탄생한 멀티미디어기법의 그래픽노블 '미스터펀치

<표 1> 만화와 패션 일러스트레이션과의 그림체적 교류

| 만화와 패션 일러스트레이션의 그림체적 교류의 배경   | 이미지 전달수단으로서의 메스커뮤니케이션   |   |  |   |
|---|---|---|--|---|
|   | 시각기호적 유사성   |   |  |   |
|   | 회화, 일러스트레이션, 만화의 탈장개화   |   |  |   |
| 만화와 패션 일러스트레이션의 그림체적 교류   | 표현양식의 공유  |   | 변형, 왜곡, 과장, 생략<br>은유, 환유   |   |
|   | 인체 및 얼굴표현의 유사성  | 컨템포러리(contemporary) 스타일   | 시밀러 피겨(similar figure) 스타일   | 아니메 스타일   |
|  |   |  |  |  |
| 표현기법의 유사성   | 선묘(線描) 중심   | 단순화   | 컴퓨터와 핸드드로잉의 합성   | 미술적 표현  |
|   |  |  |   |   |

의 비극적 희극 또는 희극적 비극'을 대표적인 예로 들 수 있다. 만화적 그래픽과 회화, 사진영상, 콜라주, 컴퓨터그래픽, 인쇄서체, 손글씨 등이 시원하게 지면을 교차하면서 농밀한 맛으로 심리적 밀도를 살려낸 멀티미디어 만화의 수작이다. 데이브 맥킨은 컴퓨터를 사용한 '인터랙티브(interactive) 그래픽노블'이라는 형식을 이용하여 만화를 새로운 차원으로 격상시키고 있다.<sup>56)</sup>

〈그림 17〉<sup>57)</sup>에서 역시 멀티미디어 기법이 적용된 만화인데, 남성의 인물표현이 개성적이면서도 패셔너블한 이미지로 표현되어있다.

패션 일러스트레이션에서의 멀티미디어 사용은 2000년대에 들어서서 관찰되어지는데 〈그림 18〉<sup>58)</sup>처럼 사진콜라주, 컴퓨터그래픽, 회화 등이 결합된 기법이 보여진다.

이상으로 만화와 패션 일러스트레이션과의 그림체적 교류에 관한 연구내용을 〈표 1〉을 통해 정리하였다.

## V. 요약 및 결론

본고는 먼저 문헌을 중심으로 하여 만화와 패션 일러스트레이션의 그림체적 교류의 배경을 고찰하고, 실증적인 연구로서, 작품을 수집하여 내용분석을 실시해 그림체적 교류 현상을 범주화하였다.

먼저 만화와 패션 일러스트레이션의 그림체적 교류의 배경은,

1. 이미지 전달 수단으로서의 메스커뮤니케이션: 만화와 패션 일러스트레이션은 수신자의 의도를 그림이라는 언어로 압축정리하여 대중에게 전달하여 그 이미지를 통해 미적 반응을 불러일으키고자하는 공동의 목적을 갖는다고 할 수 있다.

2. 시각 기호적 유사성: 만화와 패션 일러스트레이션은 그림에서 유사한 시각기호의 의미를 갖는다.

3. 회화, 일러스트레이션, 만화의 탈 경계화 현상: 영역간의 탈 경계화 현상으로 인한 만화와 패

션 일러스트레이션의 영역간의 경계가 불분명해지는 현상이 가속화되고 있다.

4. 표현양식의 공유: 만화와 패션 일러스트레이션은 변형, 왜곡, 과장, 생략 그리고 은유와 환유 등의 공통적인 표현특성을 갖는다.

만화와 패션 일러스트레이션의 그림체적 교류에 관해서는 인체 및 얼굴 표현의 유사성과 표현 기법의 유사성을 중심으로 내용분석을 한 결과,

1. 인체 및 얼굴표현의 유사성으로는 동시대의 다양한 스타일과 컨셉을 표현한 컨템포러리(temporary)스타일, 실제 인물과 유사하게 표현하는 시밀러 피겨(similar figure)스타일, 눈을 크게 부각시키고 미인형으로 표현되는 순정만화풍의 애니메이션 스타일, 코믹과 위트, 명량한 분위기를 표현하는 유머러스(homourous)스타일 등이 나타났다.

2. 표현기법의 유사성으로 표현요소 중 선을 중심으로 표현되는 선묘(線描)중심, 입체감이나 원근감을 무시하고 형태표현의 최소화를 지향하는 단순화, 컴퓨터와 핸드드로잉의 합성, 동양화 및 서양화, 현대미술에서 구사되어 온 다양한 예술적인 표현이 구사되는 미술적 표현, 다양한 미디어들이 혼합되어 새로운 표현을 추구하는 멀티미디어 기법 등이 관찰되었다.

국내의 패션 일러스트레이션 작품에 멀티미디어 테크닉과 함께 만화적 이미지의 출현빈도가 높아지고 있는 작금의 상황에서 본 연구를 시작한 연구자는 만화와 패션 일러스트레이션의 그림체의 교류가 짐작했던 것보다 훨씬 활발하고도 밀접하고 그리고 다양한 양상으로 교류되고 있음을 확인할 수 있었다.

순수미술, 일러스트레이션, 만화, 패션 일러스트레이션의 경계는 이제 무의미해지고 있음을 부인할 수 없으며, 영역간의 교류와 모방은 필연적이다.

본 연구를 시작으로 하여, 향후 만화 뿐만 아니라 패션 일러스트레이션이 다른 영역과 어떻게 교류되고 있는가 하는 것과 어떠한 영역과 교류될 가능성이 있는가 등을 추적하여 연구된다면, 연계

성을 가진 완성된 연구로 발전될 것으로 사료되며, 후속연구를 기대하는 바이다.

## 참고문헌

- 1) Matin Dawber (2007). *Fashion Big Book of Illustration*. London: Batsford, p. 8.
- 2) Mattotti & Kramski (2004). *지킬과 하이드*. 서울: 새만화책, p. 39.
- 3) Nicholas Drake (1994). *Fashion Illustration Today*. London: Thames & Hudson, p.101
- 4) Laird Borrelli (2000). *Fashion Illustration Now*. London: Thames & Hudson, p.65.
- 5) 카툰. Naver 백과사전, 두산세계대백과, 자료검색일: 2008.7.20, 자료출처: <http://www.naver.com>
- 6) 성완경 (2005). *세계만화: 상상력으로 빚어낸 새로운 언어의 세계, 만화이야기*. 서울: 생각의 나무, p. 15.
- 7) 이상홍 (2001). *웃음의 변천사*. SICAF2001공식도록. 서울: 서울문화사, p. 21.
- 8) 문용호 (2000). *만화강의*. 서울: 미술문화, p. 21.
- 9) 한영주 (2001). *다시보는 우리문화*. (사)부천만화정보센터, pp. 7-8.
- 10) 박인하 (2004). *장르만화의 세계*. 서울: 살림출판사, pp. 25-32.
- 11) 조정래 엮음 (2007). *세계만화*. 서울: 비전비엔피, 비전코리아, pp. 171-188.
- 12) 손상익 (1996). *만화로 여는 세상*. 서울: 고려미디어, p. 40.
- 13) 홍기선 (1985). *커뮤니케이션론*. 서울: 도서출판 나남, p. 54.
- 14) 손상익. *앞의 책*, p. 43.
- 15) 성완경 (2001). *세계만화탐사*. 서울: 생각의 나무, p. 19.
- 16) 임정산 (1989). 응용미술로서의 만화미학. *공주대학교 논문집*, 16, p. 192.
- 17) 이원복 외 (1999). *만화프로텍트닉*. 서울: 다섯수레, pp. 12-13.
- 18) Mattotti & Kramski. *앞의 책*, p. 68.
- 19) 성광숙 (2000) 패션 일러스트레이션의 상업적 기능과 특성에 관한 연구. *복식*, 50(7), p. 167.
- 20) 박정순 (1997). *대중매체의 기호학*. 서울: 나남 출판, pp. 137-273.
- 21) 박창석 (2004). *미술 속 만화, 만화 속 미술*. 서울: 다빈치, p. 37; *미술속의 만화 만화속의 미술*, p. 37.
- 22) *위의 책*, p. 37.
- 23) Nicholas Drake. *op. cit.*, p. 31.
- 24) 손상익. *앞의 책*, p. 99.
- 25) 이원복 외. *앞의 책*, pp. 12-13.
- 26) 김승민 (1989). *학습만화의 교육적 기능에 관한 연구*. 중앙대학교 신문방송대학원 석사학위논문, pp. 11-12.
- 27) 김용락, 김미림 (1999). *서사만화개론*. 서울: 범우사, p. 62.
- 28) 박숙현 (1998). 패션 일러스트레이션에 나타나는 인체 표현기법에 관한 연구. *경성대학교 논문집*, 19(2), p. 26.
- 29) 성광숙 (2000). *앞의 논문*, p. 176.
- 30) 박창희 (2003). 패션 일러스트레이션에 나타난 포스트모던 페미니즘 이미지 연구. *패션비즈니스*, 8(4), p. 38.
- 31) 백준기 (2001). *만화미학탐문*. 서울: 다섯수레, pp. 110-111.
- 32) 김용락, 김미림. *앞의 책*, p. 76.
- 33) 백준기. *앞의 책*, pp. 113-114
- 34) 최정화, 유영선 (2004). 시각기호의 3차원을 활용한 패션 일러스트레이션의 은유와 환유적 표현방법 분석. *복식*, 54(3), pp. 13-25
- 35) 성완경 (2001). *앞의 책*. 책머리.
- 36) 자클린 베른트 (2005). 불균형한 짝. 현대일본의 미술과 만화의 언설적인 관계에 관하여. *미술사논단*, 20, p. 553.
- 37) 성완경 (2005). *앞의 책*, pp. 26-27.
- 38) 백준기. *앞의 책*, p. 106.
- 39) 조정래 엮음. *앞의 책*, pp. 174-187
- 40) 로저 새빈, 김한영 역 (2002). *만화의 역사*. 서울: 글논그림발, p. 177.
- 41) 박창석. *앞의 책*, p. 63.
- 42) 행복한 만화가게 (2004). *파라헤드*, p. 137.
- 43) 형민우 (2004). *Justice & Mercy*. 서울: 시공사
- 44) 프랭크 밀러 (2006). *Sin City*. 서울: 사이언스북스, p. 158.
- 45) 허영만 (2001). *타짜*, 4(2). 서울: 채널, p. 136.
- 46) 앵키 발랄 (2000). 이체형 역. *야수의 잠*. 서울: 현실문화연구, p. 27.
- 47) Ai-Yazawa (2002). *파라다이스 키스*. 서울: 시공사, p. 147.
- 48) 이명석 (2002). *패락의 금소찾기*. 서울: 시지락, p. 159.
- 49) 장영숙 (1998). *문화회로를 통해본 순정만화 읽기*. 계명대학교 대학원 석사학위논문, p. 30.
- 50) 자련 외 (2008). *애플 컬렉션*. 서울: 유노, p. 110.
- 51) August 25 (2005). *구로막차 오뎅한 개*. 서울: 가나플러스, 표지.
- 52) Laird Borrelli. *op. cit.*, p. 69.
- 53) 박창선 (2008). *만화가 사랑한 미술*. 서울: 아트북스, p. 217.
- 54) 김인 (2004). *그림자 소묘*. 서울: 새만화책, p. 169.
- 55) Charyn & Loustal (2000). *화이트 소녀*. 서울: 현실문화연구, p. 55.
- 56) 성완경 (2005). *앞의 책*, pp. 273-281.
- 57) 안아줘 (2004). *더 좋은방향*. 서울: 새만화책, p. 186.
- 58) Laird Borrelli (2004). *Fashion Illustration Next*. London: Thames & Hudson, p. 113.