

일본 만화의 ‘영화적 스타일’이란 무엇인가 —미와 켄타로의 칸과 시간의 이론을 중심으로

김소원*

1. 서론
2. 만화 표현론의 주요 명제들
3. 만화의 칸과 시선, 그리고 시간의 이론
 - 3-1. 만화의 칸
 - 3-2. 시선의 유도
 - 3-3. 만화의 시간
4. 테즈카 오사무와 『신 보물섬(新宝島)』
5. 결론

국문요약

이 글은 미와 켄타로(三輪健太郎)의 『만화와 영화— 칸과 시간의 이론(マンガと映画-コマと時間の理論)』(2014)을 살펴보고 일본 만화 연구에 있어 최대 관심사였던 ‘만화는 영화적인가?’에 대한 대답을 찾는 데에 그 목적이 있다.

일본 만화는 기호화된 이미지를 적극 활용해 간결하고도 빠르게 메시지와 스토리를 독자들에게 전달한다. 오랫동안 일본의 만화 연구는 만화 고유의 표현 문법에 그 방점이 찍혀 있었다. 일본 만화의 문법이란 크게 칸, 언어, 선을 활용하고 이를 적절히 기호화한 것으로 정의할 수 있다. 이러한 일본 만화 연출의 기원은 1947년 테즈카 오사무(手塚治虫)의 『신 보물섬(新宝島)』이었다. 몇몇 만화 연구가들은 테즈카 오사무의

* 상지대학교 강사.

연출을 혁신적이고 영화적인 것 이라고 평가했다. 지금도 많은 연구가 들은 일본 만화의 특징에 대해 ‘영화적인 표현’을 꼽는다.

미와 켄타로는 다양한 선행연구에 대한 재고와 비평 위에 자신의 새로운 이론을 더한다. 그 결과 만화표현의 특징을 지금까지 반복되어 온 ‘영화적 수법’의 연장선상이 아니라 ‘영화적 스타일’의 맥락으로 새롭게 정립한다. 이 글에서는 만화 표현론의 역사에서 중요했던 순간을 되돌아보고 이들 이론에 대한 미와 켄타로의 평가를 살펴본다. 그리고 이 글의 분석 대상인 동시에 만화 표현의 핵심이기도한 ‘칸’, ‘시선’ 그리고 ‘시간’의 이론에 대해 검토한다. 마지막으로 『신 보물섬』의 영화적 표현을 분석한다.

저자는 다양한 분석과 고찰을 통해 ‘만화는 과연 영화적인가?’ 라는 문제에 대해 기존의 연구에 새로운 시각을 더한 답을 내 놓았다. 만화 표현론의 관점에서 매우 의미 있는 연구라고 할 수 있다.

(주제어: 만화, 망가, 일본만화, 만화 표현론, 만화와 영화, 만화연출)

1. 서론

세계적인 인기를 얻고 있는 일본 만화의 기원은 결국 서구의 풍자만화에 있다. 개화기 일본의 개항지에 거주했던 외국인들을 중심으로 창간된 풍자만화 잡지가 근대 일본 만화의 시작이다.¹⁾ 그러나 오늘날 일본의 만화 문법은 유럽과 미국의 만화와는 사뭇 다르다. 일본 만화는 기호화된 이미지를 적극 활용해 간결하고도 빠르게 메시지와 스토리를 독

1) 일본 주재 영국 특파원이었던 찰스 워그먼이 1862년 요코하마 외국인 거주지에서 창간한 『저팬펀치(The Japan Punch)』를 근대 일본 만화의 효시로 보고 있다. 윤기현, 『동아시아 근대만화사 산책』, 부산대학교출판부, 2015, 47-48쪽.

자들에게 전달한다. 오랫동안 일본의 만화 연구는 만화 고유의 표현 문법에 그 방점이 찍혀 있었고 여전히 일본 만화 담론의 큰 축은 만화 표현론이다.

만화가 대중적인 서사 장르로 인기를 끌기 시작한 1950년대 일본 만화는 10대 어린이 독자를 주요 대상으로 했다. 따라서 어린이 독자들의 눈높이에 맞는 이해하기 쉽고도 간결한 표현이 필요 했다. 이러한 만화의 대중적인 인기를 견인한 것은 잡지였다. 1959년 일본 최초의 주간 소년 만화 잡지가 등장했고²⁾ 만화 시장은 잡지를 중심으로 형성된다. 잡지의 짧은 지면에 맞춰 스토리를 진행시키기 위해서는 빠른 전개가 필요했다. 주간 연재 시스템은 만화의 대량 생산과 소비로 이어졌다. 이러한 일본 만화의 매체적 특징이 특유의 표현 문법을 구축한 것은 당연하다. 1960년대 만화는 달라진 위상에 맞는 새로운 시각이 필요했다. 일본에서 만화 표현의 특징과 문법에 대한 좀 더 체계적인 접근법을 제시하는 계기가 된 것은 유명한 만화가인 이시노모리 쇼타로(石ノ森章太郎)가 1965년 펴낸 『만화가 입문(マンガ家入門)』의 대성공이었다. 만화의 연출과 작법을 함께 다루는 입문서로 펴낸 이 책은 만화가 지망생들의 필독서로 불리며 오랫동안 큰 인기를 끌었다.

만화, 특히 일본 만화의 문법이란 크게 칸, 언어, 선을 활용하고 이를 적절히 기호화한 것으로 정의할 수 있다. 칸은 만화 속의 시간과 공간을 구분하는 역할을 한다. 언어는 말풍선으로 둘러싸인 '대사'와 인물의 내면과 장면 설명을 보여주는 '내레이션'으로 나눌 수 있다. 언어는 스토리를 독자에게 직접적으로 전달하는 역할을 한다. 선은 속도, 움직임, 심리상태, 장면의 분위기 등 눈에 보이지 않는 다양한 영역을 시각화한다. 이러한 만화의 요소들 중 서양의 만화와 뚜렷하게 구분되는 것이 선의

2) 쇼가쿠칸(小学館)에서 창간한 『주간 소년 선데이(週刊少年サンデー)』.

활용이다. 직선에서 곡선, 불규칙한 선, 짧게 반복된 선 등 다양한 효과 선의 활용은 만화에 움직임을 부여한다. 그리고 언어의 설명 없이 그림 만으로도 간결하고 빠르게 독자들에게 작품 속에서 일어나는 다양한 상황을 설명한다.

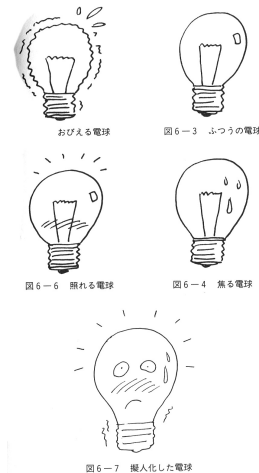
이러한 일본 만화 연출의 기원은 1947년 테즈카 오사무(手塚治虫)의 『신 보물섬(新宝島)』이었다. 사카이 시치마(酒井七馬) 원작을 테즈카 오사무가 만화로 각색한 『신 보물섬』은 오늘날까지도 새로운 연출을 만화에 도입한 기념비적인 작품으로 평가 받고 있다. 몇몇 만화 연구가들은 테즈카 오사무의 연출을 혁신적이고 영화적인 것이라고 평가했다. 지금도 많은 연구가들은 일본 만화의 특징에 대해 ‘영화적인 표현’을 꼽는다. 일본 만화 표현의 특징을 ‘영화적’인 것으로 해석하는 연구는 꾸준히 진행되어 왔다. 만화와 영화라는 두 장르의 예술은 여타 예술 보다 근대적이다. 영화는 촬영과 상영이라는 기술적 발달 위에 이루어졌고 만화는 인쇄술의 발달과 신문, 잡지의 보급과 함께했다. 그리고 만화와 영화는 이야기를 효율적으로 전달해야 하는 대중문화의 하나이며 상업적으로 번성했다는 특징을 가지고 있다. 거기에는 관객과 독자의 관심을 끌고 호기심을 자극할 수 있는 어떠한 의미를 담아야 했고 그러한 메시지를 효과적으로 전달하기 위한 다양한 장치가 존재한다. 만화 이론 연구의 축이 표현론에 있는 이유이다.

이러한 가운데 최근 만화 이론 연구에 흥미로운 시도를 보여주는 서적이 출판되었다. 미와 켄타로(三輪健太郎)의 『만화와 영화— 칸과 시간의 이론(マンガと映画-コマと時間の理論)』(2014)이 그것이다. 저자는 제목대로 만화와 영화를 비교하고 고찰한다. 그리고 다양한 선행연구에 대한 재고와 비평 위에 자신의 새로운 이론을 더한다. 이 글에서는 만화 표현론의 역사에서 중요했던 순간을 되돌아보고 이들 이론에 대한 미와

켄타로의 평가를 살펴본다. 그리고 분석 대상인 동시에 만화 표현의 핵심이기도한 '칸', '시선' 그리고 '시간'의 이론에 대해 검토한다. 마지막으로 이러한 분석과 고찰을 바탕으로 일본 만화사의 변곡점이며 오늘날까지도 많은 만화 연구의 텍스트인 『신 보물섬』 분석을 제시한다.

2. 만화 표현론의 주요 명제들

일본의 대표적인 만화 평론가 나즈메 후사노스케(夏目房之介)는 만화 표현의 기호성에 대한 기초적인 개념을 정립한 것으로 평가 받는다. 나즈메 후사노스케는 현대 일본 만화는 크게 그림, 칸, 언어의 세 가지 요소로 구성되어 있으며 그림은 기호적인 약속으로 이루어진다고 설명한다. 일본 만화는 선으로 표현된 그림이지만 이는 단순한 그림이 아닌 '약속'과도 같은 것이다. '등근 원에 점을 두 개' 그리는 것만으로도 사람들은 그 그림을 얼굴로 인식한다. 기호화된 이미지는 일상생활에서 보편적으로 사용되는 표지판, 혹은 부호와도 같이 문화적인 약속이 된다. 만화의 이러한 기호적 표현에 대해 나즈메 후사노스케는 케이유(形喩, 만화의 특징적인 기호)라는 조어로 표현한다.³⁾ 케이유에는 땀과 빛, 혼란한 심리를 의미하는 엉킨 실타래, 상처를 의미하는 반창고, 움직



〈그림 1〉

다양한 전구의 표현 (夏目房之介, 『マンガはなぜ面白いのか』, NHKライブラリー, 1997, 86쪽)

3) 夏目房之介, 『マンガはなぜ面白いのか』, NHKライブラリー, 1997, 87쪽.

임을 표현하는 동선 등을 예로 들 수 있다. 그는 〈그림 1〉에서 보듯 단순한 전구에 여러 가지 만화적 기호를 더하는 것만으로도 독자는 전구에서 캐릭터성과 생명력을 인지할 수 있다고 설명한다.

이러한 표현을 모두 삭제할 경우 만화는 그림의 움직임과 재미, 아울러 만화 속에 담긴 심리적 움직임과 시간의 흐름까지도 느낄 수 없게 된다. 만화는 이렇게 독자적인 방법으로 발달한 여러 기호를 통해 언어 이상의 감각을 독자들에게 전달한다. 만화의 칸은 눈에 보이는 외곽선이지만 만화를 시간과 공간으로 나누는 기능을 한다.⁴⁾ 칸 나누기는 장면과 장면을 구분 짓고 독자의 시선을 유도하는 1차적 기능 이외에도 칸의 크기와 모양을 변형 시키는 다양한 연출을 통해 만화의 흐름에 매우 중요한 변화를 부여한다. 만화란 결국 그림의 ‘기호적’인 역할과 이야기를 만들어내는 ‘언어’의 역할 그리고 ‘칸’ 구성이 매우 유기적으로 결합하여 성립되는 것이다.

나츠메 후사노스케는 만화 연구에 대해 ‘기존의 만화론은 사회와 대중의 동향 등을 거울처럼 비추는 것으로 만화를 다뤘고 그려진 주제를 직접 사회상과 대중상으로 환원하는 비평’이었다고 평가한다. 그러나 만화는 그 시대와 사회의 창작자가 그 시대와 사회를 규정하는 매체에 의해 표현된 작품을 시장시스템을 통해 독자에게 전달하는 것이며 문학과 영화와도 다른 고유의 매체 구조가 있고 이에 대응하는 표현 구조로 성립되어 있음을 강조한다.⁵⁾ 이에 대해 미와 켄타로는 만화의 특성을 논하기 위한 전제가 나츠메 후사노스케의 주장 속에 존재하며 만화에 대한 탐구는 만화를 그 자체로 투명하게 보기 보다는 만화와 만화를 둘러

4) 夏目房之介, 『マンガはなぜ面白いのか』, NHKライブラリー, 1997, 91쪽.

5) 夏目房之介, 『マンガ表言論の「限界」をめぐる』, 『マン美研-マンガの美/学的な次元への接近』, 醍醐書房, 2002, 3쪽.

싼 모든 시대와 사회와 문화에 대한 탐구도 함께 추구해야 하는 것이라는 자신의 만화 연구 관점을 제시한다.

『테즈카 이즈 데드(テヅカ・イズ・デッド, Tezuka is Dead)』라는 도발적인 제목으로 주목을 받은 이토 고(伊藤剛)는 일본의 만화 담론이 과연 '만화의 현재'를 이야기할 수 있는가 하는 문제를 제기한다. 이토 고는 표현 수단의 하나로서 만화 속에 내재되어 있는 메커니즘을 분석한다. 그의 저서에서 언급된 '프레임의 불확정성'은 최근에 등장한 만화 표현이론 중 매우 흥미로운 개념의 하나이다. 만화의 이미지는 우선 페이지 단위로 나뉘어 있고 페이지는 다시 여러 개의 칸으로 나뉘어 있다. 이토 고는 영화에서의 '프레임'이라는 개념을 만화에 대입할 경우 '칸'과 '페이지'라는 두 가지 개념 중 어디에 속할 것인가는 간단히 결정할 수 없는 문제라고 주장한다. 그의 이론에서 '프레임'이란 두 가지 의미를 지닌다. 우선 관객과 독자의 의지와는 무관하게 '세계'를 담는 틀로서의 넓은 의미가 있다. 그리고 두 번째로 '세계를 구획 짓는 카메라 장치'라고 하는 영화 고유의 좁은 의미가 있다. 전자의 경우 프레임은 만화의 '칸' 혹은 '지면' 어느 쪽으로도 정의하기 힘들다. 만화에는 예외적인 칸구성이 꽤 빈번히 일어나기 때문이다. 예를 들면 만화에서 간혹 간백⁶⁾을 작품의 일부로 활용하기도 한다. 이토 고는 '간백'의 활용으로 이를 설명한다. 드문 예이기는 하나 간백에 철봉처럼 내달리거나 간백을 뚫고 나가는 연출을 볼 수 있다. 이러한 경우 각각의 칸은 간백에 의해 단절된 것이 아니라 간백을 포함해 페이지 전체를 포괄하는 구성으로 읽히게 된다. 게다가 이러한 칸의 파괴는 현대 소녀만화에서는 매우 빈번하게 일어난다. 이토 고는 만화 연출의 이러한 특징을 '프레임의 불확정성'으로

6) 간백(間白): 만화의 칸과 칸 사이의 좁은 여백. 나츠메 후사노스케가 만든 조어(夏目房之介, 『マンガはなぜ面白いのか』, NHKライブラリー, 1997, 159-161쪽.)

정의 한다. 결국 ‘프레임의 불확정성’은 각 칸의 크기와 형태가 페이지 전체의 구성, 즉 만화의 지면이 허락하는 한 매우 자유롭게 변화할 수 있다는 이론이다.⁷⁾

미와 켄타로는 이토 고의 이러한 이론을 ‘프레임의 가변성’으로 재해석한다. 이토 고는 하나하나의 칸은 그 자체로 자유롭게 변형될 수 있지만 페이지 전체의 화면 구성에서 이러한 자유는 제한된다고 주장한다. 그는 이에 대해 만화는 종이를 매체로 제작되고 유통되기 때문이라고 지적한다. 만화가 여러 가지 이미지를 지면위에 공간적으로 배치하는 매체라는 점에서 만화의 페이지 구성은 제한적일 수밖에 없다. 만화는 각각의 칸이 모여 페이지를 만들고 이들 이미지는 다시 한 권의 책으로 묶이게 된다. 이와 같이 만화의 표현 단위에는 여러 겹의 층위가 존재한다. 반면 영화의 경우 필름 위의 각 칸들이 시간의 흐름에 따라 지속적으로 배열되어 있다. 미와 켄타로는 이와 같은 매체적 차이를 바탕으로 만화는 공간적 배치이고 영화는 시간의 지속 현상인 것으로 구분한다.

오오츠카 에이지(大塚英志)는 전시(戰時) 일본 만화의 특징인 ‘기호적 신체성’, ‘과학적 리얼리즘’, ‘전쟁을 보는 시점’, ‘영화적 수단’이라는 네 가지 시점으로부터 일본 만화의 영화적 요소를 찾는다. 그는 우선 작중 인물의 신체 표현에 주목한다. 그는 테즈카 오사무가 디즈니의 미키 마우스처럼 비현실적인 캐릭터가 아니라 다치고 죽을 수 있는 인간의 신체, 즉 ‘신체성’을 표현하면서 일본 만화에는 리얼리즘이라는 결정적인 특징이 생겨났다고 분석한다. 오오츠카 에이지의 ‘신체성’에 대해 미와 켄타로는 기호적 이미지로 표현된 비현실적인 캐릭터가 리얼리즘을 획득했고 이를 통해 오오츠카 에이지는 캐릭터의 ‘내면’문제로 만화 담론을 전개해 나갈 수 있었다고 평가한다. 비현실적으로 기호화된 캐릭터

7) 伊藤剛, 『テヅカ・イズ・デット』, NTT出版, 2005, 199-204쪽.

에 '신체성'이라는 현실성이 더해지면서 일어난 모순에 의해 캐릭터에 대한 보다 사실적인 묘사가 가능해졌다는 것이다. 저자는 오오츠카 에이지가 강조한 전시 일본 만화의 특징에 대해 흥미로운 관점을 제시한다. 즉 무기의 묘사를 위해 '과학적 리얼리즘'은 '투시도법'을 필요로 했고 비행기에서 내려다본 광경 같은 '전쟁을 보는 시점'은 작품에 '깊이감' 있는 공간을 구축하게 했다. 깊이감을 획득한 공간에서 만들어진 '원근법'이 '영화적 수단'을 발달시켰다는 것이다. 즉 만화는 현실의 공간을 재현하기 위해 스타일을 구체화 했고 현실 공간의 효과적인 재현을 위해 필요하게 된 것이 바로 '영화적 수법'인 것이다.

다케우치 오사무(竹内オサム)의 이론인 '동일화 기법'도 만화 표현론의 시점에서 매우 흥미로운 개념이다. 그는 '독자의 눈이 작중 인물의 눈에 동화되는 것'을 '동일화 기법'으로 정의한다. 이는 만화의 칸 안에 그려져 있는 대상이 작중 인물이 바라보는 것과 동일한 경우 독자가 작중 인물의 눈으로 대상을 바라보는 것과 같이 묘사하는 연출을 말한다. 이 역시 테즈카 오사무가 『신 보물섬(新宝島)』에서 보여주었던 기법 중 하나이다. 주인공 소년이 보물지도에 나온 독수리 모양의 산을 발견한다. 소년은 손가락으로 독수리 모양의 산을 가리키고 다음 칸에서는 멀리서 바라본 산의 모습이 그려져 있다. 다케우치 오사무는 이러한 칸의 연출이 영화의 '몽타쥬' 기법과도 흡사한 것이라고 주장한다.⁸⁾ 이에 대해 미와 켄타로는 다케우치의 '동일화 기법'은 영화의 '시선의 연결(시선의 일치)'과 매우 흡사한 표현으로 영화에 여러 개의 쇼트가 만들어지면서 공간에 대한 감각이 확장되는 것과 마찬가지로 만화의 경우 이러한 연쇄적인 칸이 작중의 공간을 확장하고 강조하는 역할을 한다고 분석한다. 만화에서 '영화적'이란 것은 이렇게 여러 가지 기법을 활용해 현실의

8) 竹内オサム, 『手塚治虫論』, 平凡社, 1992, 234쪽.

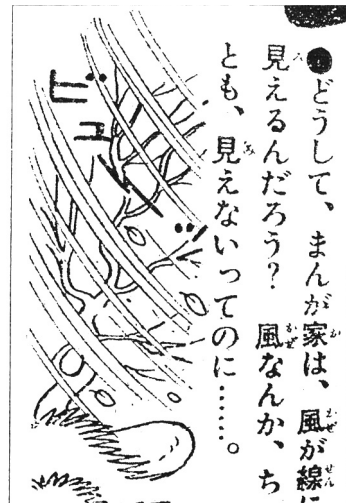
공간을 재현하는 화면을 구성하고 거기에 원근법을 이용한 3차원적 공간을 제시하는 것이기도 하다. 미와 켄타로의 지적에 따르면 만화의 칸 구성에 다양한 쇼트 사이즈의 개념이 도입되면 각 칸이 카메라로 촬영한 공간의 일부처럼 표현되기도 한다. 그는 이렇게 구성된 각 화면을 연쇄적으로 배열하는 것으로 공간의 감각은 더욱 더 넓어진다고 분석한다. 그리고 이처럼 ‘동일화 기법’을 통해 만화의 ‘칸과 칸의 관계’를 보다 정확하게 파악할 수 있으며 이와 같은 만화의 영화적 스타일에서 만화의 ‘칸’은 영화의 ‘쇼트’로 간주된다고 설명한다.

3. 만화의 칸과 시선, 그리고 시간의 이론

미와 켄타로는 만화 표현론의 맥락에서 영화와의 비교·분석을 통한 만화 고찰을 시도한다. 그리고 다양한 이론을 새롭게 분석하기 위해 ‘영화 연구와 시각문화론에 대해 만화연구가 기여할 수 있는 가능성’을 제시한다. 만화는 그림으로 구성되며 영화는 순간적인 사진으로부터 구성된다. 만화는 표현의 대상을 실제로 움직이게 하지는 못하지만 영화는 (눈의 착각이 빚어낸 결과이기도 하지만) 움직임을 구현한다. 그는 이러한 매체적 특징에서 기인하는 중요한 차이가 있음에도 불구하고 만화와 영화는 근대 예술로서 몇 가지 커다란 공통점을 갖는다고 주장한다. 또한 만화와 영화가 가진 차이점은 상호 보완적이기도 하며 영화는 순간에 촬영된 사진 이미지를 ‘운동 이미지’로 전환하는 매체적 특징을 갖지만 만화의 칸은 순간의 이미지를 사진과 같은 형태로 독자들에게 전달한다고 설명한다. 미와 켄타로에 의하면 영화의 경우 직접적인 움직임으로 이야기를 전달하지만 만화는 지면위에 표현된 ‘잉크 자국’에 지나

지 않는다.

미와 켄타로는 만화와 영화의 표현 방법을 비교하기 위해 바람의 표현을 예로 든다. 바람은 사람들의 눈에 보이지 않는다. 이는 스크린에서도 마찬가지이다. 따라서 영화에서는 바람을 표현하기 위해 바람에 흔들리는 나뭇잎이나 옷자락을 표현하고 이를 통해 관객은 영화 속에서 바람이 불고 있는 것으로 인지한다. 한 편, 만화의 경우 바람을 표현하기 위해 바람이 부는 모양을 시각화한 효과선을 사용한다(그림 2).



〈그림 2〉

바람의 묘사 (三輪健太郎, 『マンガと映画コマと時間の理論』, NIT出版, 2014, 6쪽)

눈에 보이지 않는 대상을 묘사하기 위해 선을 그려 가시화하는 것이다. 이와 같이 만화에서는 바람뿐 아니라 소리, 속도, 움직임, 분노나 공포, 부끄러움 등 등장인물의 다양한 감정과 같이 눈에 보이지 않는 많은 요소를 시각화해 눈에 보이는 기호로 표현한다. 만화의 기호적 표현이란 창작자와 독자 사이의 약속과도 같은 것이다. 당황했을 때는 이마에 땀방울을 그려넣고, 뺨에 그려진 복수의 짧은 선은 부끄러움을 나타낸다. 화가 났을 때는 이마에 열십자 같은 기호로 분노를 표현한다. 인물의 감정뿐만이 아니다. 바람이나 속도를 나타내는 효과선은 작품의 분위기를 보다 실감 나게 전달한다. 만화에서는 인물이 갖는 감정이나 바람, 속도감처럼 구체적인 현상 이외에도 인물의 감정 같은 추상적인 표현에도 선을 활용한다. 주인공의 불안한 심리를 나타내기 위해서는 불규칙하고 거친 선을 배경에 그려 넣는다. 이러한 기호들은 영화와 달리

만화가 종이위에서 움직임과 효과음, 배경 음악 등을 사용할 수 없기 때문에 생겨난 기호들이다. 종이라는 평면적 공간위에 그림과 텍스트를 활용해 이야기를 전달하기 위해 만화는 다양한 방법을 시도하고 특유의 표현 문법을 정착시켰다. 다음에서는 미와 켄타로가 기존의 이론을 심화하고 재해석한 몇 가지 개념에 대해 살펴보자.

3-1. 만화의 칸

미와 켄타로는 만화는 여러 개의 칸을 연속적으로 배치함으로써 작품 속에 그려지는 ‘공간’을 확장한다고 분석한다. 그리고 앞서 서술한 바와 같이 다케우치 오사무가 주장한 ‘동일화 기법’이 영화가 시선의 흐름을 만들기 위해 연속적인 여러 쇼트를 연결해 공간감을 확장하듯 만화의 연속적인 칸 구성은 만화의 공간감을 강화하는 역할을 한다고 정의한다. 따라서 ‘영화적인 만화’를 추구하는 작품은 여러 기법을 활용해 현실의 공간을 지면위에 재현하고 구성한다. 이러한 구성에는 원근법을 활용한 구도라든가 3차원적인 공간의 배치가 있다.

그는 만화의 칸은 각각 특정 순간과 특정 시점을 내포하고 있고 이것은 영화에서의 ‘편집’과 직결된다고 해석한다. ‘편집’이란 어떠한 이야기를 전달하기 위한 표현 방법의 하나인데 특정 순간들이 모여 하나의 이야기로 구성되는 매체에 있어 매우 중요한 역할을 한다. 일상적인 이야기의 흐름이라는 하나의 ‘선’위에 순간들을 배치하고 이야기로 감상자를 이끄는 역할을 하는 것이다. 이야기를 효과적으로 묘사하고 흥미롭게 전달하기 위해 창작자는 칸을 적절히 편집하고 이를 통해 보다 고차원적인 공간을 구성하게 된다는 것이다.

미와 켄타로는 만화가 영화적이라는 평가를 받는 이유는 칸 안에 그

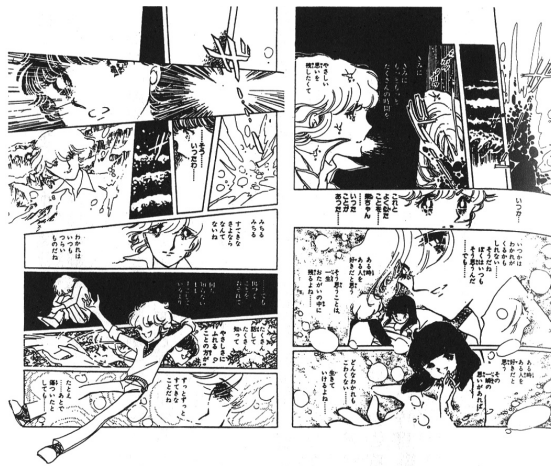
려진 '잉크 자국'에 지나지 않는 장면이 '가상의 카메라'에 의해 현실과 유사한 공간을 구축해 내기 때문이라고 분석한다. 반면 이토 고는 '영화적인 만화'는 프레임을 '칸'에 고착시키고 가상의 카메라가 있는 것처럼 묘사된 작품이라고 주장한다. 즉 프레임이 '칸'과 '지면' 어느 쪽에 속하는 것에 대한 문제 보다는 '가상의 카메라'의 존재 유무가 결정적으로 만화를 영화적인 것으로 만든다는 것이다. 이에 대해 미와 켄타로는 '가상의 카메라'는 영화에서 카메라가 그렇듯 움직임을 부여 받고 어떤 특정한 시간과 시점으로부터 바라보는 풍경을 제공하는 역할을 한다고 설명한다. 그리고 복수의 인물들이 비슷한 비중으로 등장하는 칸처럼 독자의 시선이 확실하게 집중되어야 하는 뚜렷한 대상이 없는 경우에는 특정 시간과 시점을 부여하는 것이 곤란하다. 이러한 구도의 경우 시간과 시점이 뚜렷한 구도와 비교하면 공간감을 재현하기 보다는 평면적인 구도에 머무르는 경우가 많다. 즉 만화에서 '가상의 카메라'와 '시간'과 '시점'은 입체적인 공간 연출의 중요한 요소라는 것이다.

미와 켄타로는 칸의 특징을 보다 선명하게 설명하기 위해 소녀만화의 독특한 칸나누기 연출을 분석한다. 소녀만화⁹⁾는 위에서 살펴본 바와 같은 만화의 보편적인 칸 나누기의 특징과 일치하지 않는 여러 특성을 보여주기 때문이다. 소녀만화의 칸 나누기 연출에 대해 후지모토 유카리(藤本由香里)는 영화적인 움직임을 보여주는 소년만화의 칸 구성과 달리 소녀만화는 시각적인 효과를 우선해 책을 펼친 상태의 좌우 페이지 전체의 디자인과 분위기를 강조하는 방향으로 발전했다고 분석한다. 그리고 이와 같은 시각 요소의 중시로 인해 소녀만화는 소년만화와 전혀

9) 소녀만화는 한국의 순정만화와 매우 유사한 개념이나 십대 여학생들을 대상으로 하는 이른바 '소녀잡지'에 연재되었던 만화들을 '소녀만화'로 정의한다. 대부분의 소녀잡지는 1960년대 초 소녀만화잡지로 재편되었다.

다른 방향성을 갖게 되었다고 주장한다.¹⁰⁾

소녀만화의 이와 같은 독특한 칸 나누기에 대해서는 많은 연구가들이 지적하고 있다. 소녀만화에서는 칸과 칸이 겹쳐지기도 하고 칸의 외곽선이 생략되기도 한다. 때로는 칸과 칸 사이에 넓은 여백을 배치하기도 하고 소년만화에서 일반적으로 활용되는 직사각형이나 정사각형의 칸 대신 마름모나 사다리꼴, 평행사변형 등 보다 자유로운 형태의 칸을 배치하기도 한다(그림 3).



〈그림 3〉

회상을 표현하는 중층 칸 나누기 (夏目房之介, 『マンガはなぜ面白いのか』, NHKライブラリー, 1997, 169쪽)

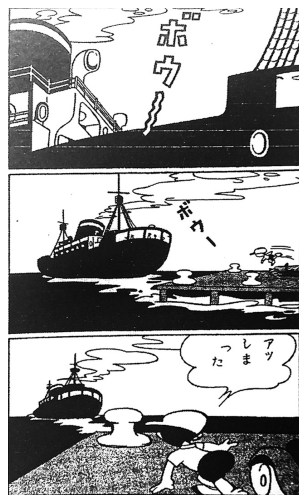
이러한 소녀만화의 칸 구성의 특징은 ‘중층적’이며 ‘다층적’인 것으로 해석된다.¹¹⁾ 그리고 나츠메 후사노스케는 소녀만화의 이러한 특징은 만

10) 藤本由香里, 「少女マンガの起源としての高橋真琴」, 『マンガ研究』 22号, 日本マンガ学会, 2007, 82쪽.

11) 増田のぞみ, 「少女マンガにおけるコマ構成」, 『社会学部紀要』 33권 2호, 関西大学, 2002, 54-56쪽.

화의 칸이 시간의 순서에 따라 배열되는 기본 전제 보다는 시각적인 장식미를 중시하고 작품 내면의 언어와 시간을 작품에 투영한 결과로 평가한다.¹²⁾ 그리고 이토 고는 이러한 나츠메의 주장에 덧붙여 소녀만화가 그리는 '내면'의 세계는 근대 문학의 '내면' 묘사와 흡사하며 소녀만화는 문화적인 리얼리즘을 지향하지만 소년만화는 순차적인 칸의 흐름을 통해 영화적인 리얼리즘을 지향한다고 분석한다.¹³⁾ 미와 켄타로는 이러한 다층적인 칸 구성에 대해 이토 고의 이론인 '프레임의 불확정성'이 작품 연출에 드러난 전형적인 예로 해석한다. 그러나 이러한 다층적인 칸 나누기도 독자가 파악해야 할 정보를 놓치지 않도록 독자들의 시선의 흐름을 충분히 배려하고 있음을 강조한다.

미와 켄타로는 만화의 칸 구성에서 볼 수 있는 영화적 기법에 대한 분석을 위해 다시 테즈카 오사무의 『신 보물섬』에 주목한다. 그리고 테즈카 오사무 연출의 참신성은 칸의 흐름에 따라 공간 감각이 배가 되는 데에 있다고 강조한다. 저자는 이를 위해 주인공 소년이 타려고 했던 배를 놓치는 장면을 세 개의 연속된 칸으로 표현한 것을 예로 든다(그림 4).



〈그림 4〉

테즈카 오사무 『신 보물섬』 (大塚英志, 『まんがはいかにして映画になろうとしたのか- 映画的手法の研究』, NTT出版, 2012, 359쪽)

뱃고동이 울리는 배를 클로즈업한 장면이 첫 번째 칸이다. 막 선착장으로 들어서 달리는 소년과 이제 막 바다위로 나온 배를 그린 두 번째

12) 夏目房之介, 『マンガはなぜ面白いのか』, NHKライブラリー, 1997, 163-166쪽.

13) 伊藤剛, 『テヅカ・イズ・デット』, NTT出版, 2005, 235쪽.

칸은 롱 쇼트를 활용했다. 세 번째 칸은 수평선을 향해 멀어지는 배와 선착장으로 달려가는 소년의 뒷모습과 ‘놓쳤다’라는 안타까움이 대사로 표현되어 있다. 세 번째 칸은 주인공의 눈높이와 비슷한 각도에서 배를 그리면서 동시에 소년의 뒷모습을 함께 표현했다. 이처럼 작가는 각 칸에서 독자가 얻어내야 할 정보를 간결하고도 효과적으로 나열한다. 주인공이 배를 놓친 상황만을 표현 하고자 한다면 세 번째 칸만으로도 충분한 상황이다. 그러나 막 뱃고동을 울리는 배와 이제 막 선착장으로 달려드는 소년의 모습은 독자들에게 배를 놓친 안타까운 소년의 심정을 전달한다. 연속된 칸의 흐름과 바다와 배, 수평선으로 표현된 공간, 서서히 멀어지는 배와 달려가는 소년의 움직임은 영화적 수법을 적극 활용한 사례라는 미와 켄타로의 분석처럼 각 칸은 단절된 것이 아니라 부드럽게 이어지며 하나의 장면을 완성한다. 이와 같이 미와 켄타로는 만화의 ‘칸’을 단순히 여러 장의 그림을 일컫는 개념으로 정의되는 것을 거부한다. 이는 ‘칸이란 무엇인가?’라는 질문에 대한 답으로 ‘칸’안에 내재된 시간을 제외하고는 답할 수 없기 때문이다. 이렇게 저자는 만화의 가장 원론적이고 기본적인 단위인 ‘칸’안에 작품 속의 시간과 공간이 반영되어 있음을 강조한다.

3-2. 시선의 유도

만화 담론 중 ‘시선의 유도(視線の引き寄せ)’라는 것이 있다. 이는 만화를 읽을 때 독자의 시선의 흐름을 만화가가 의도한 대로 유도하기 위한 기법이며 이를 위해 창작자는 적절한 지면 구성을 연출하게 된다. 이는 나츠메 후사노스케의 저서 『만화 읽는 법(マンガの読み方)』에서 명료하게 정의되었고¹⁴⁾ 그 후로도 만화의 주요 기법의 하나로 연구되고

있다.

‘시선의 유도’는 서로 근접한 위치에 있는 칸과 칸의 관계를 표현하기 위해 꼭 필요한 기법으로 만화가 가진 풍부한 표현방법의 하나이다. ‘시선의 유도’에서 중요한 것은 감상자, 즉 독자를 지면의 특정 부분에 집중하도록 작가가 의도적으로 이끌어 내야 한다는 것이다. 영화에서도 관객의 시선을 유도하기 위한 특정 쇼트를 삽입하는 것과 마찬가지로 만화에서는 독자의 시선을 유도한다. 예를 들면, 말풍선의 위치를 등장인물의 눈높이와 일치 시켜 독자들의 시선을 대사에서 인물로 유도한다. 미와 켄타로는 등장인물이 나누는 대사에 독자들을 집중 시켜야 할 경우, 혹은 등장인물의 반응이나 표정 등에 집중해야 하는 경우 인물 뒤의 배경을 과감하게 생략하는 연출에 주목한다. 이러한 경우 하얀 여백만을 남긴 칸 안에 그려지는 것은 인물과 대사가 유일하다. 같은 페이지 안에서도 배경이 묘사되는 경우가 있지만 많은 작품에서 인물을 중심으로 둔 작은 칸은 배경을 생략하는 경우가 많다. 만화에서 하얀 여백으로 처리된 배경은 독자의 시선을 분산시키지 않는 역할을 한다는 것이다. 그리고 만화에서 장면이 전환되는 첫 칸에 인물과 텍스트를 생략한 채 배경만을 그려 넣는 경우는 꽤 빈번하게 볼 수 있다. 이러한 경우 독자는 배경이 소개된 칸 이후의 칸에서 배경이 생략되더라도 이야기가 어떠한 공간에서 진행되는 것인지 뚜렷하게 인식하게 된다. 종종 배경이 생략된다고 해도 독자들은 불필요한 정보가 삭제된 정보를 바탕으로 작가가 의도한 메시지만을 정확하게 받아들이게 된다는 것이다. 미와 켄타로는 이러한 장면 전환과 감상자의 시선 유도가 영화에서도 유사하게 존재한다고 주장한다. 만화에서 배경 전체를 생략하는 것과 유사한 효과를 위

14) 夏目房之介, 『マンガはなぜ面白いのか』, NHKライブラリー, 1997, 139-153쪽. 제10장 칸의 역할(コマの働き) 참조.

한 연출로 렌즈의 초점을 조절해 관객이 집중해야 하는 대상을 선명하게 클로즈업하고 주변의 대상은 흐릿하게 촬영하는 것이다. 애니메이션에서도 이와 유사한 표현이 등장하는데 실제 카메라로 촬영된 영상이 아님에도 카메라를 모방해 초점을 조절하는 연출이 사용되기도 한다. 그는 감상자의 시선을 특정 대상으로 집중시키는 것은 영화와 애니메이션에서도 활용되지만 배경 전체를 과감하게 생략하는 방법은 만화이기에 가능한 특징적 표현의 하나라고 강조한다.

미와 켄타로는 결국 이러한 ‘시선의 유도’는 여러 이미지를 공간적으로 배치하는 만화의 매체적 특성상 필수불가결한 것이며 독자의 눈앞에 동시에 펼쳐진 이미지를 작가가 의도한 순서대로 바라보게 만드는 기법이라고 강조한다. 그리고 이러한 의미에서 만화의 ‘시선의 유도’는 영화와 다른 매체적 차이를 전제로 하는 기법인 동시에 만화에서 ‘영화적인 것’으로 여겨지는 스타일을 만들어내는 양면성을 가지고 있다고 지적한다. ‘시선의 유도’는 만화 고유의 기법인 동시에 만화를 영화처럼 보이게 하는 기술이기도 한 것이다.

3-3. 만화의 시간

만화의 칸에는 지속적인 움직임이 묘사되어 있다. 그러나 이는 움직이고 있는 특정 대상의 일정 순간만을 지면에 표현한 것이다. 만화에 표현되는 이미지의 대부분은 ‘순간’을 그리고 있지만 만화에는 시간의 흐름이 있다. 다케우치 오사무는 칸 내부에서 흐르는 시간은 ‘대사의 길이’에 큰 영향을 받는다고 지적한다. 다케우치 오사무의 이론에 대해 미와 켄타로는 작중 인물이 말하고 있는 대사의 길이는 물리적인 시간으로 상정되고 만화의 칸 안에 흐르는 시간은 칸 밖의 물리적 시간에 영향을

받는다고 설명한다. 즉 칸 안에 흐르는 시간에는 주인공이 말하는 대사의 길이에 비례하는 구체적인 시간의 폭이 상정되어 있다는 것이다. 따라서 칸에 그려지는 그림은 사진처럼 특정 순간을 포착한 것이라기보다는 일정 시간의 폭 전체를 제시한다고 강조한다. 독자는 한 칸에 그려진 순간 이라고 해도 그것을 사진처럼 순간으로 받아들이는 것이 아니라 일정한 시간(작중 인물이 대사를 말하는 정도 길이의)의 흐름 속에서 벌어지는 상황으로 인지한다는 것이다.

만화는 종이 매체로 독자가 개인적으로 감상한다. 따라서 감상에 소요되는 시간이 엄밀하게 설정되어 있지 않다. 미와 켄타로는 관객 모두가 함께 감상하는 영화나 불특정 다수가 TV를 통해 시청하는 드라마와 같이 개인이 아닌 복수의 감상자를 대상으로 하는 매체와 만화는 다르다는 점을 지적한다. 또한 각 칸 안에 앞서 언급한 구체적인 시간의 폭이 존재한다는 것은 '영화적 양식의 만화'에 근대적인 시간의 개념이 더해진 것이라고 설명한다. 그리고 만화의 시간에는 독자가 감상하는 데에 걸리는 '감상의 시간'과 '작품 고유의 내재적 시간'이라는 두 개의 층위가 존재한다고 주장한다.

선으로 그려진 만화는 대부분 종이에 인쇄된 상태로 유통된다. 그리고 이러한 선과 그림은 기호화 되어 일정한 메시지를 독자에게 전달하는 것을 목적으로 한다. 그러한 목적은 만화가 가지고 있는 원초적인 재미이기도 하고 작가가 독자들에게 보여주고자 하는 주제이기도 하다. 영화와 만화는 이러한 메시지 전달이라는 공통의 목적을 가지고 있다. 그렇다면 메시지를 전달하기 위한 작품 속의 시간은 어떻게 다를까. 영화의 시간은 편집에 의해 결정된다. 관객에게 꼭 전달해야 하는 이미지는 연속된 쇼트 속에 담기고 관객은 연속적인 쇼트를 감상하게 된다. 오오츠카 에이지는 『영화식 만화가 입문(映画式まんが家入門)』에서 대학

생 대상의 워크샵을 통해 만화를 그대로 영상화하는 시도를 했다.¹⁵⁾ 그는 만화는 그 자체로 영화의 콘티와 같은 역할이 가능하다고 주장한다. 그리고 이러한 가설을 토대로 이시노모리 쇼타로의 『용신 늪(龍神沼)』¹⁶⁾을 그림 콘티로 활용해 촬영을 전개했다. 한 페이지 반에 담긴 11개 칸을 하나의 시퀀스로 영상화 했을 때 완성된 영상의 길이는 1분 11초였다. 만화를 한 페이지 반 감상하는 데에 걸리는 시간은 개인차를 감안해도 1분 11초 보다는 훨씬 빠르다. 오오츠카 에이지는 ‘10초도 걸리지 않는다’라고 이야기 한다. 만화를 그 자체로 영상화 했다는 시도는 매우 흥미로운데 이는 미와 켄타로가 제시한 ‘감상의 시간’과 ‘작품 고유의 내재적 시간’이라는 두 층위가 만화에서 분명히 존재함을 보여준다.

4. 테즈카 오사무와 『신 보물섬(新宝島)』

테즈카 오사무의 『신 보물섬』(1947)의 성공은 일본 만화의 역사에서 가장 의미 있는 순간의 하나로 꼽힌다.¹⁷⁾ 어린 시절 『신 보물섬』을 접했을 때의 충격에 대해 만화가 후지코 후지오(㉠)(藤子不二雄(㉠))¹⁸⁾는 이렇게 말한다.

15) 大塚英志, 『映画式まんが家入門』, アスキー新書, 2010, 253-254쪽.

16) 이 작품은 작가인 이시노모리 쇼타로 스스로가 ‘영화적인 작품’이라고 밝힌 바 있다. (三輪健太郎, 『マンガと映画-コマと時間の理論』, NIT出版, 2014, 131쪽.)

17) 『신 보물섬』이 출간된 1947년은 일본이 전쟁에서 패망한 직후 사회적인 혼란이 가시지 않았던 시기이다. 『신 보물섬』은 전쟁이 끝난 후 간사이 지방에서 처음으로 발행된 만화 단행본이기도 하다. 『신 보물섬』은 경이적인 성공을 거두며 이후의 만화에 큰 영향을 주게 된다. 하드커버의 세련된 표지로 장정된 고가의 단행본이었다는 점에서도 당시의 만화 시장에서는 매우 이례적인 작품이다.

18) 후지코 후지오(㉠)(1934-). 『닌자 핫토리군(忍者ハットリくん)』, 『괴물군(怪物くん)』 등으로 유명한 일본의 만화가이다.

“이 책을 손에 넣은 것으로 내 운명은 정해졌다. 본문 페이지를 넘기고 난 눈앞이 아찔해지는 것 같은 충격을 느꼈다. (중략) 이것은 분명 종이에 인쇄된 정지된 만화인데, 이 자동차는 대단한 속도로 달리고 있는 것이 아닌가. 마치 영화를 보고 있는 것처럼! 그렇다. 이것은 영화다. 종이에 그려진 영화다. 아니! 잠깐 이것은 영화가 아니다. 그렇다면 도대체 이것은 무엇인가?”¹⁹⁾

후지코 후지오^㉔는 『신 보물섬』을 처음 읽었을 때의 충격에 대해 마치 영화를 본 것 같은 느낌으로 표현한다. 이처럼 테즈카 오사무가 『신 보물섬』에서 선보인 획기적인 표현들은 ‘영화적’인 것으로 평가받고 있다. 테즈카 오사무의 이러한 시도는 오늘날까지 일본 만화 연출의 기본으로 이어지고 있다.

『신 보물섬』은 작품의 첫 페이지를 파격적인 2단 구성으로 맨 윗단에는 작품의 소재목을 배치하고 그 아래 칸에 주인공 소년이 오픈카에 타고 달리는 장면이 나온다. 많은 연구가와 후지코 후지오^㉔가 말한 ‘영화를 보는 것 같은’ 느낌이란 바로 칸 한 가운데에 그려진 달리는 자동차의 박진감 넘치는 움직임이다. 그리고 바닷가를 달려가는 소년을 그리는 도입부에서는 ‘클로즈 업’과 ‘롱 쇼트’ 등을 자유롭게 활용한다.

만화는 종이위의 정지된 그림에 불과하지만 독자들에게 움직임을 느끼도록 구성되어 있다. 이러한 움직임을 표현하는 것이 만화에서 볼 수 있는 ‘영화적인 표현’이기도 하다. 『신 보물섬』이전에도 만화에서 ‘움직임’을 표현한 작품이 없었던 것은 아니지만 테즈카 오사무는 기존 작품을 한층 발전시킨 대담한 연출을 활용해 독자들에게 잊을 수 없는 첫 장면을 보여주었다.

대사 한 마디 없이 차를 타고 달리는 소년의 모습은 독자들을 등장인물의 움직임에 몰입하도록 만들었다. 비슷한 시기 잡지에 실린 작품들

19) 藤子不二雄, 『二人で少年漫画ばかり描いてきた』, 文春文庫, 1980, 22쪽.

과 비교하면 『신 보물섬』이 가진 혁신성은 더욱 뚜렷해진다. 1947년 당시 일본의 잡지 만화에서 ‘대사’가 없는 칸은 거의 존재하지 않았다. 만화의 대부분이 4칸 만화의 형태였고 페이지 구성이 있는 스토리 만화라고 해도 한 회 연재 분량은 길어야 4페이지였다. 짧은 지면에 배경을 설명하고 박진감 있는 도입부를 표현하기 위해 여러 페이지를 대사로 없이 할애하는 것은 상상도 할 수 없는 일이었다. 만화의 칸 구성은 이야기의 진행 순서를 위해 임의적으로 분절해 놓은 단위였을 뿐 시간의 흐름과 독자의 시선의 흐름 등을 세밀히 고려해 배치하는 것은 아니었다. 여러 면에서 『신 보물섬』이 갖는 의미는 크다.

나즈메 후사노스케는 『신 보물섬』이 당시 많은 독자들에게 충격에 가까운 참신함을 주었던 것은 칸 나누기나 앵글의 연출이 아니라 첫 장면에서 소년이 스포츠카를 타고 달리는 ‘스피드’를 표현하기 위해 그려진 몇 개의 칸, 그리고 그러한 대담한 표현 센스와 수준 높은 그림체라고 분석한다. 그리고 이후 일본 만화는 여러 개의 연속적인 칸을 활용해 역동적인 움직임을 표현하는 기법을 적극적으로 사용하기 시작한다.

미와 켄타로는 작품을 분석하기 위해 두 가지 버전의 『신 보물섬』을 비교한다. 『신 보물섬』은 1947년에 나온 초판(그림 5)과 1986년 고단샤에서 펴낸 테즈카 오사무 만화 전집을 위해 테즈카 오사무가 초판을 바탕으로 다시 그린 개정판이 있다(그림 6). 그는 이 두 가지 버전의 『신 보물섬』에 대해 서로 다른 평가를 내리는 연구가들이 있다는 점을 지적한다.

더 많은 페이지에 보다 분화된 칸으로 묘사했다는 점을 지적한다. 초판에 대해서는 ‘시간의 흐름을 물 흐르듯이 표현하기에는 페이지 수가 부족했을 것’이라고 소극적인 평가를 내린다. 그러나 이에 대해 미와 켄타로는 『신 보물섬』 초판본은 테즈카 오사무가 250페이지의 원고로 완성했으나 출판사에서는 작가와 상의 없이 192페이지 분량으로 편집해서 출판 되었다는 점을 지적한다.²⁰⁾

한편, 아베 마사히코(安部公彦)는 『신 보물섬』에 대해 ‘멈춰있는 그림임에도 움직이는 듯한 착각과 동시에 정지된 그림임을 인식하는 것’이 만화라는 매체에 있어 매우 중요한 점이며 테즈카 오사무가 영화적인 수법을 확립한 결정적인 부분은 운동을 운동으로 제시하면서 움직이고 있는 것 같은 착각에 주목하도록 하는 방법이라고 평가한다.²¹⁾ 미와 켄타로는 이에 대해 영화는 정지된 순간의 사진을 연속적으로 영사한 것으로 관객의 착각을 일으키는 장치로 발명되었다는 점을 지적한다. 일반적으로 영화 관객은 영화가 눈의 착각임을 인지하지 못한다는 것이다. 그는 영화의 경우 하나하나의 프레임²²⁾은 눈에 보이지 않지만 만화는 하나하나의 칸을 독자가 별도로 인식한다는 것을 강조한다.

오오츠카 에이지는 『신 보물섬』의 초판이 그 자체로 영화 콘티와도 같다고 평가한다. 미와 켄타로 역시 오오츠카 에이지의 의견에 동의한다. 오오츠카 에이지는 첫 장면의 세 칸을 바탕으로 영화로 만든다면 카

20) 초고와는 다르게 편집되어 출판된 것과 개정판을 위해 원고 작업을 새로이 한 경위에 대해 테즈카 오사무는 개정판 후기에서 자세히 밝히고 있다. 원고 분실로 초고를 그대로 출판하지는 못했으나 테즈카 오사무가 초고에 대한 기억을 최대한 되살려 새로 작업한 원고를 바탕으로 개정판이 출판되었고 초판은 2009년 쇼가쿠칸에서 복각판으로 출판되었다.

21) 安部公彦, 『スローモーション考—残像に秘められた文化』, 南雲堂, 2008, 70-71쪽.

22) 일본어로 프레임(フレーム) 혹은 칸(コマ)이라고 표현된다. 만화의 칸(コマ)과도 같은 단어이다.

메라의 위치를 변경해야 하는 구도로 그려져 있고 그러한 의미에서 영화의 세 가지 쇼트에 비유할 수 있는 '몽타주'라고 주장한다. 그리고 개정판의 경우 영화로는 하나의 컷이라고 할 수 있으며 이 모든 것이 영화라면 하나의 쇼트로 촬영된 것으로 볼 수 있다고 설명한다. 또한 이들 칸에서는 자연스러운 연결을 볼 수 있으며 칸마다 카메라의 위치를 바꾼 초판과는 다르다고 평가한다. 이에 대해 미와 켄타로는 초판 『신 보물섬』의 칸을 영화의 쇼트에 비유할 수 있다면 개정판의 칸은 영화의 프레임으로 비유할 수 있다고 정의한다. 즉 개정판의 운동표현은 운동을 하나하나 분절해 연속적으로 보여준다는 부분에서 영화적 수법을 충실하게 재현한다는 것이다.

5. 결론

한국의 대중서사 연구, 특히 만화 연구는 오랫동안 만화의 역사적 흐름에 대한 연구와 산업·정책면에 집중되어 왔다. 따라서 만화 표현의 특징에 관한 분석 연구는 많지 않은 것이 현실이다. 한국 만화, 특히 1990년대 만화 부흥기의 잡지 만화는 일본의 만화와 흡사한 표현 양식을 가지고 있다. 미와 켄타로의 연구가 한국의 만화 연구에도 일정부분 기여할 수 있는 이유이다. 또한 현재 한국 만화의 큰 축을 차지하고 있는 웹툰은 독자들이 스크롤 행위를 통해 열람한다는 부분에서 기존의 종이 만화와 다른 특유의 표현 문법을 갖게 되었다. 스크롤을 통해 일직선으로 나열된 연속적인 칸으로 표현되는 웹툰의 특징은 종이 만화보다 영화에 근접해 있다. 따라서 미와 켄타로의 연구는 한국의 출판만화와 웹툰 연구에 있어 충분한 확장성을 가지고 있다.

한편, 일본 만화연구의 흐름은 크게 역사적 접근과 표현론적 관점에
서의 고찰, 장르별 특징 분석으로 나눌 수 있다. 표현론 연구는 나츠메
후사노스케와 다케우치 오사무, 요모타 이누히코(四方田犬彦)등에 의해
1990년대에 집중적으로 이루어졌다. 2000년대 이후 만화 표현에 ‘영화적
기법’이라는 명제를 더한 것이 오오츠카 에이지와 이토 고, 미와 켄타로
등이다. 일본 만화는 속도감 있는 전개와 철저히 기호화된 표현, 칸 구
성의 역동성 등의 특징을 가지고 있다. 그러나 이러한 특징의 근저에 무
엇이 있는가에 대한 폭 넓은 고찰은 부족했던 것이 현실이다. 따라서 미
와 켄타로가 그의 저서에서 만화 표현론의 집대성과 재구성을 시도했다
는 데에는 큰 의미가 있다.

미와 켄타로는 『만화와 영화— 칸과 시간의 이론』에서 나츠메 후사노
스케, 오오츠카 에이지, 다케우치 오사무 등이 주장한 현대 만화 표현론
의 주요 명제를 깊이 있게 분석하고 이를 재해석한다. 그리고 이러한 분
석과 고찰을 통해 ‘영화적 수법’이라는 문제로부터 다음과 같은 몇 가지
스타일을 찾아낸다. 첫 번째, 칸 안에 그려진 광경을 단순한 ‘잉크 자국’
이 아니라 ‘가상의 카메라’에 의해 포착된 현실과 흡사한 공간을 만들어
내는 스타일이 있다. 그리고 독자를 주목 시키기 위해 정보를 제한하면
서 이야기를 전달하는 스타일이 있다. 또한 가상의 카메라에 의해 만들
어진 구획 안으로 독자의 시선을 유도하고 연속적으로 보여주는 스타일
을 들 수 있다. 마지막으로 움직임의 연속적으로 보여주는 칸과 그 칸에
내재된 시간을 표현하는 스타일이 그것이다. 이와 같이 미와 켄타로는
만화표현의 특징이 지금까지 반복되어 온 ‘영화적 수법’의 연장선상이
아니라 ‘영화적 스타일’의 맥락에 있는 것이라고 강조한다.

만화란 무엇인가? 라는 근본적인 물음에서 출발한 미와 켄타로의 연
구는 만화와 영화는 분명한 매체적 차이점을 갖고 있다는 부분을 인정

한다. 그러나 이 두 매체는 영원히 멈춰있는 '순간'이 아니라 '동적인 사물'을 지향한다는 공통점을 가지고 있으며 만화와 영화는 각각의 매체적 특징을 살린 다양한 스타일을 만들어냈다는 결론에 도달한다. 그리고 다양한 분석과 고찰을 통해 '만화는 과연 영화적인가?' 라는 문제에 대해 '영화적 스타일'이라는 새로운 답을 내놓았다.

그러나 만화에서 '영화적 스타일'을 구현한 작품들의 예시가 지나치게 원론적인 작품들, 즉 테즈카 오사무의 작품 같은 '고전'에 집중되어 있다는 인상을 지울 수 없다. '만화의 현재'와 다양성을 논하기에는 그 한계가 드러나는 부분이다. 그러나 만화 표현론의 관점에서 매우 의미 있는 연구임에는 틀림없다.

참고문헌

1. 기본자료

三輪健太郎, 『マンガと映画-コマと時間の理論』, NTT出版, 2014.

테즈카 오사무, 『신 보물섬』, 에이케이커뮤니케이션즈, 2008.

2. 논문과 단행본

윤기현, 『동아시아 근대만화사 산책』, 부산대학교출판부, 2015.

大塚英志, 『映画式まんが家入門』, アスキー新書, 2010.

_____, 『まんがはいかにして映画になろうとしたのか-映画的手法の研究』, NTT出版, 2012.

藤本由香里, 『少女マンガの起源としての高橋真琴』, 『マンガ研究』 22号, 日本マンガ学会, 2007, 64-91쪽.

藤子不二雄, 『二人で少年漫画ばかり描いてきた』, 文春文庫, 1980.

安部公彦, 『スローモーション考-残像に秘められた文化』, 南雲堂, 2008.

伊藤剛, 『テヅカ・イズ・デット』, NTT出版, 2005.

竹内オサム, 『手塚治虫論』, 平凡社, 1992.

増田のぞみ 外, 『少女マンガにおけるコマ構成 (特集 感性・認知・記憶)- (マンガ表現の時空(1)レイヤー分解・少女マンガのコマ・マンガ表現の感性認知記号論』, 『社会学部紀要』 33권2호, 関西大学, 2002, 53-141쪽.

夏目房之介, 『マンガはなぜ面白いのか』, NHKライブラリー, 1997.

_____, 『マンガ表言論の「限界」をめぐって』, 『マン美研-マンガの美/学的な次元への接近』, 醍醐書房, 2002 3-22쪽.

Abstract

What Is "Cinematic Style" in Japanese Comics?

- Miwa Kentaro's Theory of Panels and Time

Kim, So-Won(Sangji University)

This study is about Miwa Kentaro's *Comics and Cinema: Theory of Panels and Time* (2014). The aim of the essay is to find address the question of whether comics are cinematic. Japanese comics actively use encoded images; in addition, they convey messages and stories briefly and quickly.

For a long time, most Japanese comics research was centered on the comic's unique expression mode. The origin of this direction in Japanese comics was *New Treasure Island* (Tezuka Osamu, 1947). Some comics scholars have appreciated that Tezuka Osamu's direction was innovative and cinematic since 1990s. Now, many scholars argue that "cinematic expression" is characteristic of Japanese comics.

Miwa reconsiders and criticizes various preceding studies. Furthermore, he adds his own new theory. As a result, he newly describes the features of comics' expression not as exhibiting a "cinematic method" but as representing "cinematic style."

This article examines major theories of the history of expression in comics. Beyond this, it considers Miwa's appraisal of these theories and his theory on "panels," "gaze," and "time." Finally, it presents an analysis of the cinematic style of *New Treasure Island*.

Miwa's theory incorporates diverse analyses and considerations. In addition, he adds a new perspective to preceding studies on the question of whether comics are cinematic. This article demonstrates the significance of Miwa's book in the context of the theory of expression in comics.

(Key Words: comics, manga, Japanese comics, theory of comics' expression, comics and cinema, direction of comics)

324 대중서사연구 제23권 1호

논문투고일 : 2017년 1월 11일

심사완료일 : 2017년 2월 4일

수정완료일 : 2017년 2월 13일

게재확정일 : 2017년 2월 14일