

# 만화의 기호학적 분석을 통한 글과 그림의 매체로서의 기능성 연구

Function research of the text and image which the analysis of cartoon's a symbol.

오유미

전북대학교 산업디자인학과

정성환

전북대학교 산업디자인학과

OH Yu-Mi

Dept. of Industrial Design, Chonbuk National Univ.

Chung Sung-whan

Dept. of Industrial Design, Chonbuk National Univ.

• Key words: cartoon, text, picture, symbol

## 1. 서론

이 연구의 목적은 기호학(semiotics)적인 관점에서 만화에서의 글(text)과 그림(picture)의 관계를 통해 아동의 만화 읽기에 대한 영향력과 이해력에 관해 살피기 위한 것이다. 만화에서 글과 그림은 '고정'과 '중계'의 역할을 한다. 만화에서 글은 시간의 흐름을 직접적으로 나타내고 공간을 함축적으로 나타내며, 그림은 시각적인 이미지를 효과적으로 전달하며 공간을 직접적으로 나타내고 시간을 함축적으로 나타낸다. 기호학적인 관점에서 만화의 글과 그림은 '변화중재(transmediation)와 '이도노텍스트(iconotext)'<sup>1)</sup>로 개념화 될 수 있으며, '대칭', '보충', '대위와 대조'로 나눌 수 있다. 이러한 기호학적 관점에서 만화의 글과 그림의 역할과 관계에 대한 해석은 만화의 매체적 기능의 체계를 찾는 데 도움을 줄 수 있으며, 이를 통해 수용자에게 만화가 지닌 그림으로서의 시각적 즐거움과 활자로서의 학문의 이해력에 도움을 줄 수 있다.<sup>2)</sup>

## 2. 이론적 고찰

### 2-1. 만화 개념정의

만화의 사전적 정의는 '붓이 돌아가는 대로 그림 그림이나 사물의 특징을 꼬집어 단순하고 정교하게 그림으로써 인사(人事)를 풍자하거나 비평하는 회화의 한 형식으로, 풍자나 우스갯거리 등을 주로 선화(線畵)로써 경쾌하고 익살스럽게 그린 그림이나 어떤 즐거움이 있는 이야기를 연속된 그림과 대화로 엮은 것'<sup>3)</sup> 첫 번째 의미는 분류상 캐리커처와 카툰을 말하며, 두 번째 의미는 극화를 이야기한다. 또한 미국의 만화이론가 쿨톤 워(Coulton waugh)는 만화를 '연속된 그림 칸에 의해서 이야기를 전달하는 방식'이라 정의<sup>4)</sup>, 스코트 맥클라우드(Scott McCloud)는 '정보를 전달하거나 보는 이에게 반응을 일으킬 목적으로 그림과 그 밖의 형상들을 순서대로 나란히 늘어놓은 것'<sup>5)</sup>, 모리스 혼은 '특수하거나 유별난 성격이, 우습고 괴기하

게 강조된 인물의 그림, 설명이나 이야기가 따르고 한 것에 정지적, 풍자적, 해학적 의도가 담겨 있는, 그 안에 하나의 완성된 생각을 갖고 있는 그림.'<sup>6)</sup>이라 정의하고 있다.

### 2-2. 만화의 특성

- ①만화는 다른 예술 장르와 달리 누구나 쉽게 받아들이고 이해된다는 예술적 미덕을 지니고 있다.
- ②만화는 연속된 연상작용을 통해 이차원 세계의 삼차원화를 시각화 할 수 있다. 이는 평면을 입체화시킴으로써 시간과 공간적인 한계를 극복하며, 주제의 범위를 확산 시켜 응용과 사용의 한계를 무한대로 추구케 하는 속성을 동시에 나타낸다.
- ③만화의 인간의 상상력을 가장 자유롭게 이끌어내는 장르이다. 만화는 분절된 칸과 칸을 통해 연결되어 있는데 여기서 수용자의 상상력은 칸과 칸 사이의 공간을 통해 이루어진다.<sup>8)</sup> 만화란 그림이나 글을 비롯한 상징화된 형상을 통해 수용자에게 연속된 연상작용을 일으키며, 미적인 반응이나 정보를 전달하는 효과를 거두는 것, 혹은 정보를 전달하거나 미적인 반응을 일으킬 목적으로 그림과 글을 비롯한 상징화된 형상을 의도적으로 늘어놓거나 배치하여 수용자에게 연속된 연상작용을 일으키는<sup>9)</sup> 특성을 지닌다.

## 3. 시각기호론

### 3-1. 기호론

- ①기호란 우리의 감각기관에 의해 감지될 수 있는 어떤 물리적 형태를 갖는다.
  - ②어떤 것을 대신해서 그 의미를 나타내는 어떤 것으로서 기호와 그것이 대신하는 것은 동일한 것이 아니다.
  - ③기호란 그것의 사용자가 그것을 기호로서 사용하고 인정할 때 기호가 된다.<sup>10)</sup>
- 기호란 사람들에게 무엇인가를 대신 의미해 주는 어떤 물리적

1) '글과 그림이 불가분의 관계에 놓인 하나의 단위로서, 그 내부에서는 글도 그림도 보조적인 기능이나 삼화적인 기능을 삼화적인 기능을 가지지 않으며, 반드시 그렇지는 않지만 보통 책의 형태를 가지는 것' 박일우, 글과 그림-문화와 기호, 문학과 지성사, 1995, p.387, 재인용

2) 변윤희, 현은자, 기호학적 관점에서 본 그림책의 글과 그림 읽기, 2002, 유아교육연구 22, p.339

3) 동아새국어사전, 동아출판사, 1994, p.658

4) 손상익, 만화로 여는 세상, 고려원미디어, 1996, p.40

5) McCloud, S., 고재경 역, 만화의 이해, 아람드라, 1995, p.25

6) 김지현, 만화'Tin Tin'기호학적 분석, 한양대 대학원 석사학위논문, 1994, p.8

7) 정준영, 만화보기와 만화읽기, 한나래, 1994, p.28

8) *Ibid.*, pp.74~76

9) 박인하, 만화를 위한 책, 교보문고, 1997, p.35

10) 이진, 기호학적 분석을 통한 일러스트레이션의 의미작용에 관한 연구-시사주간의 표지일러스트레이션을 중심으로, 홍익대 대학원 석학 위논문, 1998, p.14

실체를 말한다. 기호 관계속에서 모든 기호는 세 가지, 즉 매체·대상·해석소가 서로 관련되어 효과를 발생하는 과정으로 이해된다.<sup>11)</sup>

### 3-2. 만화 기호론

시각적·청각적 매체의 발달은 철저하게 커뮤니케이션 활동을 바꾸어 놓았다. 커뮤니케이션의 기능은 전달자와 수신인이 항상 기호들의 교환을 전제로 이들 기호에 똑같은 의미를 부여할 때 생겨나게 된다.<sup>12)</sup> 그림의 편중은 그림 기호체계가 커뮤니케이션의 광범위한 영역을 떠맡도록 한 것은 아니다. 이들 순수한 양적인 문제는 결정적으로 질적인 요인과 연결된다. 즉, 독립된 '그림 언어'의 발전을 가져온 것이다.<sup>13)</sup> 퍼스<sup>14)</sup>는 '그것을 앞으로써 다른 많은 것을 알 수 있게 되는 것이 바로 기호'<sup>15)</sup>이며, 그림기호에 대한 기호학은 언어의 범위내에서 특별한 이론을 형성할 수 있게 된다.<sup>16)</sup>

### 4. 만화기호로서의 매체성

만화의 말과 그림의 구조는 접근이 쉬운 방식으로 그 결과 생각을 발전시키기 위한 이상적인 전달수단이었다. 1930년대부터 1950년대까지 지속적으로 만화가 물건의 판매에 이용되어 왔으며 1930년 경제 대공황이 최악의 상태에 이르렀을 때 조지 갤러트 여론조사 보고서가 전체 미국인의 90%가 만화책이나 만화코너를 읽는다는 사실을 발표한 직후 광고주들은 만화 형식을 광고에도 사용하기 시작했다.<sup>17)</sup>

만화의 매체적 특징을 분류하자면 활자라는 도구를 전달매체로 한 부호매체와 그림이라는 도구를 사용하는 조형 또는 시각매체로 분류할 수 있다.<sup>18)</sup>

#### 4-1. 만화기호의 글과 그림의 매체적 상관성

부호매체는 문자라는 상징(심볼)에 의해 대상이나 내용이 전달되며 이는 대뇌에서 상황적인 형태로 인식되는 복잡한 전환의 과정을 거쳐야만 한다.

조형을 통한 시각매체는 시지각을 통하여 전환없이 직접 인식이 되기 때문에 훨씬 용이하게 이해된다. 그러나 '보여지는 상태 그대로' 인식되고 수용되기 때문에 활자매체에 비하여 수용자 개개인에게 상상의 가능성과 나름대로의 해석영역을 크게 제한시키므로 메시지 내용의 확산에 제동이 걸리는 상대적인 약점이 있다. 그러나 만화는 가시적 매체가 갖는 정신적 약점(확산)을 활자로 보완하며, 부호매체(활자)가 갖는 전환의

과정을 가시성으로 축소시키는 양면성에, 그림 자체도 메시지 전달에 꼭 필요한 요소만을 추출하여 강조, 활용한다.<sup>19)</sup>

### 5. 결론

20세기 초에 연재 만화가 일간지에 처음 등장한 이후 대중적인 독서 형식으로, 역사, 정치활동, 캠페인 등 생활 곳곳에 침투되어 있고, 넓은 독자층을 가지고 있으며, 글을 통한 해독만이 아닌 글과 그림이 혼합되어 쉽게 이해된다는 만화의 매체적 특성을 활용한다면 과학, 철학, 종교, 경제 등의 분야들을 쉽게 이해하도록 만들 수 있다.

만화는 그림언어와 문자언어가 함께 공존하는 것으로 만화의 칸과 칸 사이에 생략된 의미를 찾아보는 것이 아동들의 추론능력을 향상시키는 좋은 학습 자료가 될 수 있다. 텍스트의 변용과 다양한 매체의 연구들이 90년대 이후 많이 나오면서 독자에 대한 친숙도가 높고, 직관적인 인식만이 아닌 글을 통한 비직관적 접근과 학습자의 능동적인 내용이해의 특성을 가진 만화의 교육, 매체, 기호등의 다각적 방향으로 향후 연구가 이루어져야 할 것이다.

### 참고문헌

- 하인쯔 크로엘, 최길렬, 현대커뮤니케이션 디자인, 도서출판 국제, 1987
- 이원복, 세계의 만화 만화의 세계, 미진사, 1991
- 우성봉, 커뮤니케이션 수단으로서의 시사만화의 구조분석, 홍익대 대학원 석사학위논문, 1994
- 김지현, 만화 "Tin Tin" 기호학적 분석, 한양대 대학원 석사학위논문, 1994
- 동아새국어사전, 동아출판사, 1994
- 박일우, 글과 그림-문화와 기호, 문학과 지성사, 1995
- McCloud.S, 고재경 역, 만화의 이해, 아름드리, 1995
- 손상익, 만화로 여는 세상, 고려원미디어, 1996
- 박인하, 만화를 위한 책, 교보문고, 1997
- 이진, 기호학적 분석을 통한 일러스트레이션의 의미작용에 관한 연구-시시주간의 표지일러스트레이션을 중심으로, 홍익대 대학원 석사학위논문, 1998
- 스티븐 헬러, 카렌 포메로이, 디자이너 세상을 읽고 문화를 움직인다. 안그라픽스, 2001
- 변윤희, 현은자, 기호학적 관점에서 본 그림책의 글과 그림 읽기, 2002, 유아교육연구 22
- 정유선, 만화의 조형성이 청소년에게 미치는 영향, 한양대학교 대학원 석사학위논문, 1996
- 정준영, 만화 보기와 만화 읽기, 한나래, 1994

■ 본 연구는 전북대학교 산업디자인 개발 연구소의 지원을 받아 연구되었습니다.

11) 하인쯔 크로엘, 최길렬, 현대커뮤니케이션 디자인, 도서출판 국제, 1987, pp.38-39

12) 하인쯔 크로엘, *op. cit.*, p.1

13) *Ibid.*, p.1

14) Chales.S.Pierce, 1839-1914

15) 우성봉, 커뮤니케이션 수단으로서의 시사만화의 구조분석-시각기호학을 통한 연구, 홍익대 대학원 석사학위논문, 1994

16) 하인쯔 크로엘, *op. cit.*, p.29

17) 스티븐 헬러, 카렌 포메로이, 디자이너 세상을 읽고 문화를 움직인다. 안그라픽스, 2001, p.321

18) 정유선, 만화의 조형성이 청소년에게 미치는 영향, 한양대학교 대학원 석사학위논문, 1996, p.14

19) 이원복, 세계의 만화 만화의 세계, 미진사, 1991, p.175