

유머만화와 풍자만화의 서사구조 비교 연구

-네칸만화를 중심으로-

A Study on Narrative Structure of Humor and Satire Comic Strip

-A Focus on 4 panels Comic Strips-

이원석
공주대학교

Lee Won-Seok
Kongju National Univ.

요약

네칸만화는 기승전결 구조를 가지고 이야기를 전개한다. 기승전결 구조는 연역적, 비연역적 전개를 통해 이야기를 풀어 가는데, 작품에서 서사구조는 이야기를 보다 효과적이고 재미있게 전달하기 위해 다양한 변화를 꾀하고 있다. 이에 연구에서는 네칸만화의 연역적, 비연역적 전개를 주로 다룬다. 국내외 유명 네칸만화의 서사구조의 분석을 통해 네칸만화가 가진 이야기 구조를 밝히고, 유머만화와 풍자만화에 사용되는 서사구조의 분석을 통해 비교하는데 목적이 있다.

Abstract

4 panels Comic Strips spreads it's story with introduction, development, turn and conclusion. The structure of introduction, development, turn and conclusion adds to the fun of story through the envelopment of deduction, induction so in the work the narrative structure is unfolded so many evolutions in order to communicating with further effective and funny. Therefore the study is mostly mended deduction, induction unfolding on the 4 panels comic strips. The purpose of this study is based on search for formation of the story and comparison of humor comic strips and satire comic strips through analysis of the narrative structure on 4 panels comic strips in internal and external.

I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적

만화는 이야기를 담고 있는 커뮤니케이션 매체의 일종이다. 그 안에 문자와 그림, 각종 기호가 하나의 메시지로 존재한다. 네칸만화는 보통 1회 4개의 패널(panel)로 구성된 만화를 말한다. 대개 신문이나 잡지에서 흔히 등장하는데, 네 개의 짧은 칸 전개를 통해 이야기를 효과적으로 전달하는 매체로 자리 잡고 있다.

네칸만화는 기본적으로 기승전결의 서사 구조형태를 갖고 있다. 이 서사구조는 또 연역(演繹), 귀납(歸納), 대조, 나열 등 다양하게 표현된다. 하지만 실제 네칸만화 제작에 있어서도 기승전결 구조에 엄매일 필요는 없다. 작품의 재미를 주는 것은 마지막 결론의 경우에 단순한 논리적 결론이 아닌, 그 결론을 넘어서 새로운 반전으로 승화시킬 수 있어야 한다.¹⁾ 네칸만화의 재미를 위해 다양한 서사구조가 사용되는 것은 창작물의 기본적 속성을 떼다고 볼 수 있다.

일본에서 '만화의 아버지'로 불리는 데스카 오사무는 그의 저서 『만화그리기 ABC』에서 '네칸만화는 모든 만화의 기본'이라고 주장한다.²⁾ 그는 "현재 스토리 만화가로 활약하고 있는 사람들도 예전에는 거의 다 네칸만화를 그린 사람들이며, 이들이 성인물이건 아동물이건 또 그림책이건 극화건 다 그려낼 수 있는 역량은 그림 솜씨가 뛰어나서가 아니라 네칸만화로 착실한 토대를 닦았기 때문이다."라고 이야기를 전개하고, 반전시키는 역량을 기르는 것을 강조한다.

그러나 만화에 대한 연구에서 카툰이나 코믹스에 대한 이론적, 실제적 연구는 흔히 찾아 볼 수 있으나, 네칸만화 자체나, 네칸만화의 특성에 대한 연구는 부족한 실정이다. 이에 네칸만화의 이야기가 어떻게 구성되고, 전개되는가를 살펴보고 네칸만화만이 가진 독특한 이야기구조 즉 서사구조를 연구가 요구된다. 네칸만화는 재미를 목적으로 하는 유머만화와 정치 시사 풍자만화로 크게 나눌 수 있는데, 이 두 분야의 작품에 사용된 서사구조의 특징을 비교 연구한다. 네칸만화의 특성을 밝히는 연구는 만화 전체를 대상으로 한 기초적인 활동으로 제기

1) 장승태, 『카툰의 이론과 실제』, 드림박스, 2003, 서울, p.27

2) 데스카 오사무, 『만화그리기 ABC』, 아람트리, 1998, 서울, p.126

된다. 네칸만화의 서사구조는 코믹스의 기본이 되는 구조를 지니는 동시에 스토리텔링 기법에 관한 기승전결 구조와 그에 따르는 수사학적 접근을 기본으로 다루어진다.

2. 연구의 내용과 방법

연구에서 실제 분석에 사용되는 만화는 네 칸으로 구성된 만화로 한정한다. 네칸만화는 국내의 유명 작품을 대상으로, 국내의 경우 시사만화를 중심으로 서사구조를 분석한다. 그러나 네칸의 변형의 일종으로 사용된 세 칸 만화는 네칸만화로 간주, 분석의 대상에 포함한다.

외국의 네칸만화의 경우, 우리나라에 출간된 작품을 대상으로 한다. 분석 대상 작품은 단행본으로 출간된 책으로 찰스 슐츠(Charles Schulz)의 『스누피(Snoopy)』, 빌 워터슨(Bill Waterson)의 『캘빈 앤 홉스(Calvin & Hopes)』, 끼노(Quino)의 『마팔다(Mafalda)』, 칩 영(Chic Young) 『블론디(Blondie)』 등이다.

국내 작품으로는 시사만화로 대상을 좁혔다. 우리나라의 경우 외국처럼 일상을 소재로 제작된 네칸만화가 드문데다 알려진 유명작품이 없는 까닭에 주로 신문에 연재되는 시사만화를 분석했다. 국내 작품은 동아일보, 경향신문, 매일신문, 무등일보, 전남일보, 강원도민일보, 광주일보, 경인일보 등으로 수도권 3개사, 영남권 1개사, 강원권 1개사, 호남권 3개사로 선정했으며, 인터넷으로도 연재가 진행 중인 작품으로 한정했다. 그러나 이미 연재가 종료된 『고바우영감』은 단행본으로 출간된 책을 분석했다. 분석 대상 작품은 현재 연재하는 국내 작품의 경우, 2005년부터 2006년 동안 게재된 임의의 일정 기간을 추출했다.

네칸만화의 기승전결을 비롯한 여러 형태의 서사구조의 특성을 연구하고, 장르별 네칸만화의 서사구조를 비교 분석, 각각의 서사구조 특성을 알아본다. 또 이러한 유관성이 각 만화의 성격에 어떠한 영향을 주는지 살펴본다.

II. 네칸만화 서사구조

1. 연역적 전개

가장 널리 적용되는 서사구조가 연역법이다. 논리학에서 연역 논리와 귀납 논리의 구분은 추리의 내용이 아니라 추리의 형식을 문제 삼는다. 추리 형식이 연역적으로 타당한가 또는 부당한가에 의해 연역 추리와 비연역 추리로 구별된다. 연역 추리는 추리의 전제가 결론을 필연적으로 함축하므로 논증적 추리(demonstrative inference)이다.³⁾

3) 김준모, 「이야기 구조를 이용한 읽기 지도 방안 연구」, 광주교육대 교육대학원, 2004, p.18

순차적인 사건배열은 사건의 순서와 연결성이 강조되고 과거에서 현재를 거쳐 미래를 향하여 이어지는 선(線)적인 개념의 시간을 나타냄으로써, 시간의 연속적이고 영구적인 속성을 나타낸다.[그림1]



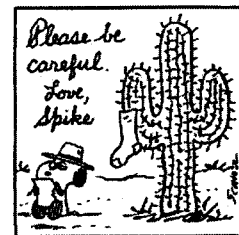
산타클로스에게, 당신이 크리스마스 전에 이 편지를 받아보길 바랍니다



걱정이 있어오



네 양말에 선물을 넣으러 오실 때는...



꼭 조심하세요. 사랑과 함께, 스파이크

1986. 12. 13

▶▶ 그림 1. 연역적 서사구조 스누피 1권 95쪽 (1986.12.13)

인과적으로 사건이 연결될 때, 그 이야기는 사건 그 자체보다는 사건과 사건의 관계에 주목하게 되어 줄거리 중심으로 되는 성격을 가진다. 인과적인 사건들은 발단, 전개, 절정, 결말의 이야기 구조를 나타내는데, 이는 시작이 있으니까 끝이 있고, 원인이 있으니 결과가 있다는 논리적인 결정론을 가지고 있다. 아리스토텔레스는 <수사학>에서 이러한 전개 구조를 '머리말-진술부-논증부-맺음말'로 이어지는 네 가지 부분들로 제시했다.

2. 비연역적 전개

비연역 추리는 연역적으로 부당한 추리이기는 하지만 전체의 참이 결론의 참을 개연적으로(확률적으로) 지원하므로 비논증적 추리(non-demonstrative inference)이다. 비연역 추리의 대표적인 것이 귀납추리이다. 따라서 귀납추리를 포함한 비

연역 추리는 모두 확률 추리라고 할 수 있다. 따라서 ‘진리 보존적’ 추리 혹은 ‘진리 이행적’ 추리이다. 이것은 인과적·논리적이지는 않지만 발생 가능성 혹은 확률의 존재를 인정하는 것을 의미한다.

장도리 박순찬
doi@kyunghyang.com



▶▶ 그림 2. 비연역적 서사구조 경향신문 장도리 (2006.7.15)

의 호기심을 유발한 후, ‘결’에서 이야기의 진실을 전달하는 효과적 기법이다.[그림2]

Ⅲ. 네칸만화 서사구조 분석

1. 외국 네칸 유머만화 서사구조

외국 네칸 유머만화는 슐츠의 ‘스누피’, 칩 영의 ‘블론디’, 빌 워터슨의 ‘캘빈앤헝스’ 등 유머만화와 끼노의 유머를 동반한 논평만화 ‘마팔다’를 분석한다. 분석의 틀은 먼저 연역적-비연역적 구조를 살펴본다. 각 작품은 국내 번역된 출판물을 대상으로 하고, 스누피 1권, 3권 / 블론디 1권, 2권 / 캘빈앤헝스 ‘만화 일기’ / 마팔다 1권, 2권 등 총 7권을 분석한다.

분석 대상 출판물은 190페이지 안팎의 서적으로 매 5쪽마다

실리는 작품을 채택하였고, 100페이지 안쪽 서적(마팔다)의 경우 매 쪽마다 실린 작품 중 임의의 하나를 선택했다. 분석표에는 먼저 연역과 비연역을 표시했다. 그리고 분류된 작품의 분포를 통해 외국 네칸만화의 서사구조와 국내 네칸만화의 서사구조의 특성을 비교 분석한다. 또 각 작품마다 어떠한 서사구조가 가장 널리 사용되는지 살펴본다.

총 150개의 외국 네칸만화를 분석한 결과, 전체 대상 작품의 81.7%가 연역적 서사구조를 가지고 있었으며 비연역 구조는 18.3%였다.

각 작품 별 분포는 스누피(3권)의 경우, 비역적 서사구조는 37개 작품 중 네 작품에 그쳐 10%의 점유율을 보였다. 마팔다 역시 두 작품으로 5%가 비역적 구조를 가지고 있다. 그러나 켈빈앤헝스는 분석 대상 38개 작품 중 비역적 구조가 8개로 21%의 높은 비율을 보였고, 블론디는 38개 작품 중 12개 비연역적 구조를 가지고 있어 30%의 점유율을 보였다.[표1]

[표 2] 외국 유머만화 서사구조 분석

작품	연역	비연역	합
스누피 1권	24	13	37
스누피 3권	33	4	37
캘빈앤헝스	30	8	38
마팔다 1권	34	3	37
마팔다 2권	35	2	37
블론디 1권	32	6	38
블론디 2권	26	12	38
합	214	48	262
%	81.7	18.3	

캘빈앤헝스는 다른 네칸만화와 달리 연역법과 귀납법이 대분분으로 구성된 특이한 예를 보인다. 이것은 캘빈앤헝스가 단일 소재를 통한 서사구조를 갖는데 원인을 찾을 수 있다. 작품은 주인공 캘빈이 겪는 생활 속 에피소드를 소재로 전개되는 서사구조가 시간을 거슬러 풀어내는 경우가 드물기 때문이다. 마팔다 또한 캘빈앤헝스와 마찬가지로 주인공 마팔다를 위주로 사건이 시간의 순서대로 전개된다. 따라서 연역법 서사구조가 절대다수 사용되었다.

2. 국내 네칸 풍자만화 서사구조

국내 네칸만화는 시사만화를 분석한다. 외국처럼 오랜 기간 연재된 유명한 작품이 없는 관계로 부득이 시사만화만을 선택 분석했다. 연구 대상 시사만화는 동아일보, 경향신문, 매일신문, 무등일보, 전남일보, 강원도민일보, 광주매일신문, 경인일보 등 총 8개사 작품으로 외국만화와 동일한 기준을 적용, 2006년 8월 한 달 동안 분석했다. 또 서사구조 분석의 오차를 줄이기 위해서, 고바우영감, 나대로, 장도리, 미스터팔공, 광주매일 등

총 5종의 만화는 2005년 9월부터 2006년 6월까지 약 10개월 간 게재된 작품 중 매월 4작품씩(매주 수요일) 분석했다. 연재가 종료된 작품의 경우를 제외했고 각 작품마다 약 40건이 분석 대상이다.

분석한 결과 외국만화에 비해 비연역적 서사구조가 두드러진 사용을 보였으며, 연역적 구조가 43.8%, 비연역적 구조가 56.2%로 사용 빈도에서 역전현상을 보였다. 경향신문 '장도리'와 강원도민일보, 전남일보의 경우 비연역적 서사구조 사용이 60%를 넘는 등, 높은 비율을 보였다.[표2]

[표 3] 국내 풍자만화 서사구조 분석(1개월간)

작품	연역	비연역	합
동아일보 나대로	16	4	20
경향신문 장도리	7	16	23
매일신문 미스터팔공	8	6	14
무등일보	9	11	20
전남일보	14	12	26
강원도민일보	3	20	23
광주매일	10	10	20
경인일보	9	11	20
합	76	90	166
%	43.8	56.2	

[표 4] 국내 풍자만화 서사구조 분석(10개월간)

작품	연역	비연역	합
동아일보 나대로	17	17	34
경향신문 장도리	15	21	36
매일신문 미스터팔공	18	17	25
고바우영감	27	11	38
광주매일	12	22	34
합	89	88	167
%	47.4	52.6	

또 10개월간 게재된 작품을 분석한 결과, 한 달 간 분석 결과와 비슷한 비율을 보였으나, 연역적 서사구조가 다소 많은 결과를 낳았다. 대부분 각 서사구조를 50%씩 사용하였으나, 광주매일의 경우 비연역적 전개가 약 65%를 차지하였으며, 반대로 고바우영감은 약 70%의 연역적 전개 서사구조를 보였다.[표3]

3. 유머만화와 풍자만화 서사구조 비교

국내의 네칸만화 서사구조 비교는 외국 만화 262작과 국내 만화 345작을 비교했다. 먼저 연역적 서사구조와 비연역적 서사구조를 비교했는데, 외국만화는 전체 262개 작품 중 214개(81.6%)가 연역적이었고 국내만화는 전체 345개 작품 중 167

개(48.4%)가 해당했다. 비연역적 구조는 외국만화가 48개(18.4%), 국내만화가 178개(51.2%)였다.

분석 결과에서 외국만화는 연역적 서사구조가 압도적으로 우세하였으나, 국내만화는 비연역적 서사구조가 연역적 서사구조보다 다소 많이 사용되는 결과가 나왔다. 분석 대상에 해당하는 외국만화의 경우 유머만화가 대부분이라서 한 가지 이야기를 시간의 순서대로 전개하는 유형이 지배적인 까닭에 이와 같이 압도적인 연역적 전개가 우세함으로 나타났다. 그러나 우리나라 만화의 경우 풍자만화가 분석대상이라서 두 가지 이상 사건을 다루는 작품인 까닭에 시간의 연속성을 파괴하는 비연역적 서사구조가 더 많이 발견된 것으로 해석할 수 있다.

IV. 결론

연구에서 유머만화와 풍자만화의 서사구조가 어떤 방식으로 구현되는지 분석했고, 외국과 국내 네칸만화에서 적용되는 서로 다른 서사구조를 비교했다.

외국 네칸만화의 경우, 한 가지 소재가 한 작품에 등장하는 경우가 가장 많았다. 이야기는 시간 순서가 뒤집히거나 꼬이는 일이 드문 연역법으로 전개되는 서사구조를 대부분 보였다. 그러나 국내 네칸 풍자만화는 다른 나라의 일반적인 네칸만화와는 차별화된다. 즉 비판을 목적으로 제작되는 풍자만화의 서사구조는 유머를 목적으로 제작되는 만화와 다르게 풍자와 해학을 동시에 만족시켜야 하는 풍자만화의 목적에 따라 시간의 순서대로 늘어놓는 연역적 서사구조 만큼 비연역적 전개를 흔히 사용했다.

국내 네칸만화에 사용된 서사구조는 시간의 순서대로 늘어뜨려서 논리적 유추를 가능하게 하는 연역법의 전통이 고수되고 있는 가운데, 두 가지 이상의 사건을 다양한 수사법으로 연결하는 비연역적 서사구조를 보인다. 이러한 비연역적 전개 유형은 일종의 스타일로 굳혀지는 경향을 보이고 있고, 외국에서 발견하기 드물다.

연구에서 획득하려는 목적인 유머만화와 풍자만화의 서사구조 차이점은 형식상 네칸의 외형을 유지하지만, 내용상 동일하지 않은 장르(유머 VS 풍자)의 작품을 추출하는 것으로 시작하여 내용과 형식의 차이를 검토하는 검증도 거치게 되었다. 실제 분석한 결과도 마찬가지로 일상의 유머를 이끌어내는 외국 작품의 경우 다양한 서사구조를 구사할 필요가 없는 것으로 판단되고, 유머와 풍자 두 가지 목적을 모두 도출하려는 국내 작품의 경우 복잡한 유형의 비연역적 서사구조를 보였다.

국내 네칸만화는 이러한 풍자적 요소를 지니는 까닭에 유머를 소홀히 다루는 경향을 보이는 반면 외국 네칸만화는 끼노의 '마팔다'를 제외하고 대부분의 작품이 가볍고 따뜻한 내용의 유

머를 구사하고 있다. 이것은 단절된 스토리 전개가 불가피한 네칸만화의 형식상 제약이 외국 작품의 경우 동일한 캐릭터가 등장하여 각각의 에피소드가 전체 스토리 맥락에 닿는 연작의 형태를 취하고 있는 즉, 내용상으로 일종의 긴 이야기를 가진 코믹스 성격을 가진 것에 기인한다. 그러나 국내 작품은 매일 매일 시의성을 가진 소재를 작품의 소재로 선택하는 제한점으로 인해, 전체 작품(연재기간)에서 통일된 맥락의 스토리 라인을 찾을 수 없으며, 매회 다양한 캐릭터의 등장이 필수불가결하며, 단절된 이야기를 끌어간다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 강응자, “한국 신문만화의 기능에 관한 연구”, 중앙대 석사학위논문, 서울.
- [2] 김용락, 김미림, 서사만화개론, 범우사, 1999, 서울.
- [3] 김준모, “귀납논리교육의 이론과 실제”, 고려대 교육대학원, 석사학위논문, 2001.
- [4] 테스카 오사무, 만화 그리기 ABC, 아람드리, 1998, 서울
- [5] 랜달 P. 헤리슨, 만화와 커뮤니케이션, 이론과 실천, 1998.
- [6] 로널드 B. 토비아스, 인간의 마음을 사로잡는 스무가지 플롯, 풀빛, 2001, 서울.
- [7] 로버트 맥기, 시나리오 어떻게 쓸 것인가, 황금가지, 2004, 서울.
- [8] 로저 새빈, 만화의 역사, 글논그림발, 2002, 서울
- [9] 박기준, 이원석 외, 고등학교 만화일반, 서울시교육청, 2004.
- [10] 심산, 한국형 시나리오 쓰기, 해냄, 2004. 서울
- [11] 앙드레 고드로, 프랑수아 조스트 공저, 영화서술학, 동문선, 2001, 서울.
- [12] 유선영, 『한국 시사만』, 한국언론재단, 2000, 서울.
- [13] 이원석, “만화에서 칸과 칸 사이의 공간 연구”, 세종대공연예술대학원 석사학위논문, 2003.
- [14] 이희재, “대중문화로서 만화의 내러티브에 관한 연구”, 홍익대 산업미술대학원, 석사학위, 1998.
- [15] 임청산, 만화영상박사론, 대훈닷컴, 2003, 서울.
- [16] 장승태, 카툰의 이론과 실』, 드림박스, 2003, 서울
- [17] 주원수, “한국 신문만화 연구”, 한양대 교육대학원 석사학위논문, 1999, 서울.
- [18] 클로드 몰리에르니, 필리프 멜로, 세계 만화의 역사, 다섯수레, 2003, 서울,