

국내외 네칸만화 수사적 표현 연구

이 원 석

초 록

이 연구는 국내외 네칸만화에서 사용된 수사적 표현이 이야기 전개에서 어떻게 구현되는지 고찰한다. 수사라는 것이 말을 정갈하게 다듬는 과정이라면, 만화에서 수사는 그림의 스타일과 이야기의 전개를 보다 읽기 쉽고, 재미 있게 만드는 데 목적이 있다. 네칸만화는 장편 만화의 서사구조를 따른다. 기승전결로 전개되는 기본적인 구조를 갖는데, 이때 수사적 표현이 동원된다. 수사적 표현에는 연역적·비연역적 전개를 주로 다룬다. 국내외 유명 작품의 수사적 표현의 분석을 통해 네칸만화가 가진 이야기 구조를 밝히는데 목적이 있고, 시사만화와 유머만화에서 사용된 수사적 표현의 차이점을 밝히는 기회도 된다.

주제어 : 네칸만화, 수사학, 서사구조, 연역·귀납

I. 서 론

1. 연구의 필요성과 목적

창작되고 모방되는 모든 것은 그 안에 이야기를 담고 있다. 인간은 언어로, 문자로 또는 시각적 기호를 담은 매체를 통해 서로 커뮤니케이션 하는데, 순수 창작물에서 모방된 패러디까지 모든

매체는 의사소통의 내용을 지니고 있다. 그래서 모든 사회는 이야기를 가지고 있다. 이야기하기 (story-telling)는 여러 형태를 띠 수 있는데 예를 들어 신화, 민요, 춤, 역사, 농담, 드라마 등이 그것이다.¹⁾

만화도 이야기를 담고 있다. 만화는 작가가 하고 싶은 이야기를 독자에게 전달하는 일종의 전달 매체로서 존재하고 기호, 내용, 그리고 복잡성에 의하여 묘사될 수 있는 하나의 메시지일 뿐만 아니라 보다 광범위한 커뮤니케이션 상황 속에서 작용하는 것이다.²⁾

1) 그래엄 터너, 『대중 영화의 이해』, 한나래, 2004, p.104.

네칸만화는 보통 1회 4개의 패널(panel)³⁾로 구성된 신문이나 잡지의 연재만화를 말한다. 네칸만화의 기본적인 서사 구조가 기승전결의 형태를 갖고 있으나, 연역(演繹), 귀납(歸納), 대조, 나열 등 다양하게 표현된다. 실제 네칸만화 제작에 있어서도 기승전결 구조에 얽매일 필요는 없다. 중요한 것은 마지막 결론의 경우에 단순한 논리적 결론이 아닌, 그 결론을 넘어선 새로운 반전으로 승화시킬 수 있어야 한다.⁴⁾ 네칸만화의 반전을 위해 다양한 수사법이 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.

'네칸만화에는 만화의 즐거리의 기본 요소가 담겨 있어서 만화를 그리는 실력도 네칸만화를 얼마나 많이 연습하는가에 따라 좌우되는 경향이 많다. 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. 네칸에 담긴 아이디어를 하나로 압축하면 한칸만화를 만들 수 있고, 네칸을 열 개, 백 개로 늘어놓거나, 그 이상으로 길게 잡아 늘리면 장편이 된다.'⁵⁾

데스카 오사무가 네칸만화를 통해 이야기를 전개하고, 반전시키는 역량을 기르는 것이 만화가의

생명력을 기르는 길이라고 주장하는데 반해 최근 우리나라 네칸만화 현황을 살펴보면 쇠퇴하는 기미가 역력하다. 우선 시사적인 내용을 가진 네칸만화가 신문지상에서 줄어들고 있다. 국내 최대 발행부수를 기록하는 3대 메이저 신문사의 경우, 동아일보만이 네칸만화를 게재하고 있고, 나머지 두 신문사들은 몇 년째 연재를 중단하고 있다. 이에 따라 지방 일간지도 네칸만화를 실지 않는 분위기가 팽창하고 있다. 또 한 칸 '만평'에 비해 예술적 가치가 낮다는 인식이 일부 편집자와 평론가에 의해 주장되고, 확산되고 있어 위기를 부채질하고 있다. 그렇지만 아직도 네칸만화의 최대 시장은 신문에 연재되는 네칸시사만화에서 찾아볼 수 있는 것이 사실이다. 또 인터넷에서 일상생활을 소재로 담고 있는 네칸만화가 꾸준히 등장하는 것을 찾아볼 수 있다.

만화에 대한 본격적인 연구는 1996년 '한국만화 애니메이션학회'의 등장으로 본격적인 틀을 갖추게 된다. 그러나 지금까지 네칸만화에 대한 이론적 연구 활동은 미미하다. 카툰이나 코믹스에 대한 이론적, 실제적 연구는 흔히 찾아볼 수 있으나, 네칸만화 자체나, 네칸만화의 특성에 대한 연구는 부족한 실정이다. 이에 네칸만화의 이야기가 어떻게 구성되고, 전개되는가를 살펴보고 네칸만화만이 가진 독특한 이야기구조 즉 서사구조를 연구한다. 네칸만화의 특성을 밝히는 연구는 만화 전체를 대상으로 한 기초적인 활동으로 제기된다. 네칸만화의 서사구조는 긴 기간 연재되는 만화(일명 코믹스)의 기본이 되는 구조를 지니는 동시에 스토리텔링 기법에 관한 수사학적 접근을 기본으로 다루어진다.

2) 랜달 P. 헤리슨, 『만화와 커뮤니케이션』, 이론과 실천, 1998, p.33.
 3) 칸을 영어로 컷(cut), 프레임(frame) 등으로도 표현한다. -연구자 주-
 4) 장승태, 『카툰의 이론과 실제』, 드림박스, 2003, 서울, p.27.
 5) 데스카 오사무, 『만화 그리기 ABC』, 아람드리, 1998, 서울, p.126.

서사구조 분석은 일상생활을 소재로 구성된 네 칸만화와 비판(批判)을 목적으로 제작되는 시사만화를 대상으로 한다. 두 장르의 네칸만화에서 전개되는 서사구조를 분석·비교하는 것은 네칸만화를 제작하는 기본 기법으로 실제 만화 제작의 모델을 제시할 있고, 더 나아가 장편 만화의 서사구조 기법에도 적용될 것으로 예상된다.

2. 연구의 내용과 방법

연구에서 실제 분석에 사용되는 만화는 네 칸으로 구성된 만화로 한정한다. 네칸만화는 국내외 유명 작품을 대상으로, 국내의 경우 시사만화를 중심으로 서사구조를 분석한다. 그러나 네 칸의 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 역사 또한 미천한 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 진

행 중인 작품으로 한정했다. 그러나 이미 연재가 종료된 「고바우영감」은 단행본으로 출간된 책을 분석했다. 분석 대상 작품은 현재 연재하는 국내 작품의 경우, 2004년부터 2005년에 게재된 임의의 일정 기간을 추출했다.

분석의 틀과 기준이 되는 이론적 배경은 II장에서, 연구의 실제적인 분석과 비교는 III장에서 다룬다. II장은 네칸만화 서사구조가 어떻게 구성되고, 이야기 전개에 어떻게 작동하는지 고찰한다. 또 네칸만화의 서사구조 유형을 연역적·비연역적·실험적 전개 등 크게 세 가지로 구분하고 각 유형별 특징을 살펴본다. 이러한 네칸만화의 특성을 규명하는 것은 우리나라에서 특히 발달한 네칸시사만화가 주로 예시되는 대상으로 등장한다. 또 네칸만화에 사용한 수사적 서사구조를 살펴본다. 유머나 풍자를 자아내는 기술적 배열의 수법에 수사적 유형이 어떻게 사용되는지 알아본다.

III장에서는 구체적인 사례를 분석한다. 국내외 별 네칸만화 작품을 표본 추출하여 각 작품의 서사구조를 분석하고, 네칸만화의 서사구조 유형이 어떻게 적용되는지 II장에서 밝힌 기준에 따라 비교·분석한다. 이렇게 분석된 국내, 해외 네칸만화를 서사구조의 유형별 유사점과 차이점을 연구한다.

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

II. 네칸만화의 수사 유형

1. 네칸만화의 서사구조

작가는 자신의 만화를 독자들이 좀 더 재미있게 읽기 바란다. 그러나 작가의 바램이, 작가가 생각해낸 구상이 좋다 하더라도 그것을 제대로 표현할 줄 몰라서는 모처럼의 훌륭한 구상도 그 빛을 잃고 만다. 무엇보다 작가 자신이 의도하고 있는 통쾌한 웃음을 독자에게 왜곡 없이 전달해야 하는데 그러기 위해서는 독자의 마음을 파고 들 수 있는 리듬과 템포를 활용할 줄 알아야 한다. 지루하다든가 불충분하면 독자의 흥미를 잃게 해서는 안 된다. 여기서 필요한 방법은 ‘기, 승, 전, 결’이라는 리듬이다.⁶⁾ 이런 서술 방법 즉 서사구조는 일종의 수사법으로 해석된다.

Stein과 Glenn은 이야기에서 일화들(episodes)의 연결관계의 특성을 ‘그때(then)’관계, ‘왜냐하면(because)’관계, ‘그리고(and)’관계로 제시하였다. 먼저 ‘그때’ 관계는 두 일화가 시간적인 순서로 연속해서 일어나는 경우로 첫 번째 일화는 두 번째 일화가 일어나는 전제 조건은 되지만 원인은 되지 않는 연결관계이다. ‘왜냐하면’ 관계는 두 일화 간에 인과적인 연결 관계로, 첫 번째 일화가 원인이 되어 두 번째 일화가 일어나는 관계를 말한다. ‘그리고’ 관계는 두 일화가 동시에 발생하는

경우의 연결관계이다.⁷⁾

네칸만화 서사구조 연구에서는 ‘시간의 연속성’ 기준으로만 해석할 때, ‘그때’ 관계를 시간의 순서에 입각해서 ‘연역’으로, ‘왜냐하면’ 관계를 인과관계를 포함하지만 시간의 순서를 파괴한 경우로 해석해서 비연역적 서사구조인 ‘귀납’으로, ‘그리고’ 관계 또한 비연역적 동시 다발 사건 서술로 인식해서 유사, 대조, 언어유희 등 기타 수사적 유형으로 해석할 수 있다.

1) 연역적 전개

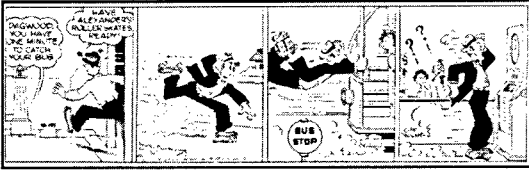
가장 널리 적용되는 서사구조가 연역법이다. 논리학에서 연역 논리와 귀납 논리의 구분은 추리의 내용이 아니라 추리의 형식을 문제 삼는다. 추리 형식이 연역적으로 타당한가 또는 부당한가에 의해 연역 추리와 비연역 추리로 구별된다. 연역 추리는 추리의 전제가 결론을 필연적으로 함축하므로 논증적 추리(demonstrative inference)이다.⁸⁾

순차적인 사건배열은 사건의 순서와 연결성이 강조되고 과거에서 현재를 거쳐 미래를 향하여 이어지는 선(線)적인 개념의 시간을 나타냄으로써, 시간의 연속적이고 영구적인 속성을 나타낸다.[그림1] 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 있으니 끝이 있고, 원인이 있으니 결과가 있다는 논리적인 결

6) 박기준·이원석 외, 고등학교 「만화일반」, 서울시교육청, 2004, p178.

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

8) 김준모, 「귀납논리교육의 이론과 실제」, 고려대 교육대학원, 석사학위논문, 2001, p.9.



[그림1] Chic Young, Blondie, 1944년 9월 15일 데그우드는 1분 안에 회사에 도착하지 않으면 지각이다. 첫 번째 칸에서 롤러스케이트를 찾아서, 두 번째 칸에서 달려, 세 번째 칸에서 달리는 전차에 몸을 실고 이러한 원인이 지각을 면하는 결과를 낳는다. 시간의 순서에 따라 앞 칸과 뒤 칸이 밀접하게 원인과 결과를 거스르지 않게 전개되는 것이 연역적 전개이다. 따라서 칸들의 연결은 '그때' 관계를 갖는다.

정론을 가지고 있다.9) 아리스토텔레스는 <수사학>에서 이러한 전개 구조를 '머리말-진술부-논증부-맺음말로 이어지는 네 가지 부분들로 제시했다.

2) 비연역적 전개

비연역 추리는 연역적으로 부당한 추리이기는 하지만 전제의 참이 결론의 참을 개연적으로(확률적으로) 지원하므로 비논증적 추리(non-demonstrative inference)이다. 비연역 추리의 대표적인 것이 귀납추리이다. 따라서 귀납추리를 포함한 비연역 추리는 모두 확률 추리라고 할 수 있다. 따라서 '진리 보존적' 추리 혹은 '진리 이행적' 추리이다.10) 이것은 인과적·논리적이지는 않지만 발생 가능성 혹은 확률의 존재를 인정하는 것을 의미한다.

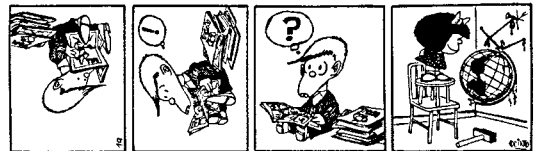
비순차적인 사건배열은 시간의 연속성의 파괴를 시도함으로써, 시간의 파편화 현상을 가져와 순간으로의 시간, 현재로서의 시간 개념을 강조하

9) 이희재, 「대중문화로서 만화의 내러티브에 관한 연구」, 홍익대 산업미술대학원, 석사학위, 1998, p.45~p.46.

10) 김준모, 같은 논문, 같은 쪽 참조.

게 된다.11) 시간 역행은 특정 주제에 각기 다른 시간에 벌어진 사건을 연결하는 방식으로 인과관계의 순서에 상관없이 배치된다.

우리나라 네칸시사만화에서도 이러한 시간의 연속성 파괴를 이용한 연결관계인 귀납법의 사용이 자주 보인다. 앞 칸은 마지막 칸의 원인이 되어 귀결된 나타난, 이미 발생한 사건이 담긴다. 귀납법은 앞의 '기' '승' '전'의 이야기의 속셈을 '결'에서 보여주는 방식이다. 정리하자면 귀납법은 시간의 순서와 관계없이 전개되는 서사구조로, 독자의 호기심을 유발한 후, '결'에서 이야기의 진실을 전달하는 효과적 기법이다.[그림2]



[그림2] 끼노, 마팔다

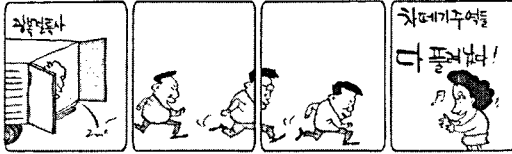
비연역적 전개는 앞 칸에서 벌어지는 일과 마지막 칸이 인과적 시간 법칙을 따르지 않는다. 앞의 세간은 독자에게 호기심을 유발시키는 효과를 주고, 마지막 칸에서 비로소 앞에서 벌어진 사건의 원인을 보여주는 줌으로써 유머를 생산하는 구조를 갖는다. 이러한 전개를 귀납법이라 하고, 마지막 칸이 앞의 칸에 대해서 '왜냐하면' 관계를 갖게 된다.

3) 실험적 전개

주로 한 칸으로 봐도 무관한 전개 구조를 말하거나 각 칸들이 전혀 무관한 관계를 가진 네칸만화 등을 실험적 작품으로 볼 수 있다. 하지만 근래 들어 이러한 작품들의 제작이 자주 등장한다. 전자의 경우 그 안을 들여다보면 한 칸으로 구성된 카툰의 서술 방식을 보인 경우와 네 칸을 한 칸으로 길게 터서 그린 경우가 있다. 매우 드물게

11) 이희재, 앞의 논문, 같은 쪽 참조.

나타나지만 특정 시기 혹은 이벤트, 예를 들어 창사기념, 신년 축하 만화 등에서 등장한다.[그림3]



[그림3] 경인일보 네칸만화, 2005년 8월 13일 외형으로는 네 칸이지만 한칸만화 구조를 가지고 있다. 이렇게 한 칸 카툰처럼 길게 터서 이어진 경우 연역적 서사구조를 가질 수밖에 없다.

2. 서사구조의 수사적 유형

‘수사’는 기본적으로 ‘설득persuasion’의 개념에 집중되어 있다. 이는 내용과 형식의 이분법이나 지적인 범주들과 정감적 차원에 속하는 가치들 사이의 대립을 그 전제로 하지 않는 일종의 통합된 원형이다. 특히 아리스토텔레스는 수사학을 ‘모든 주제에서 그 속에 내포된 설득의 도수를 추출해내는 기술’¹²⁾이라며 수사학을 일종의 ‘기술art’¹³⁾로 간주하고 있다. 이러한 논거를 배치하는 기술인 ‘논거배열술’은 담론의 구성, 즉 말해야 할 것을 담론의 어느 부분에서 말해야 하는가를 아는 것과 관련된 기술, 또는 담론에 포함되는 모든 것을 가장 완벽한 순서에 따라 배열하는 기술, 또는 사물

들이나 부분들의 적절한 위치와 서열을 할당함으로써 그것들을 유용하게 배분하는 기술 등을 뜻한다.¹⁴⁾

원칙적으로 다루자면 연역과 귀납 또한 수사법의 일종이나 앞 장에서 자세히 다뤘기에 생략함을



[그림4] 매일신문, 미스터팔공, 2005년 8월 4일 국내 유명 교수가 복제한 개에 대한 이야기와 당시 정·재계를 떠들썩하게 만든 불법 도청 tape를 ‘복제’라는 관계로 유사하게 배치하고 있다. 이러한 유사 관계는 시간의 흐름을 무시하는 비연역적 전개에 주로 사용되고, 다른 두 공간에서 동시에 발생하는 사건을 연결한다. 이것이 비슷한 내용이 아니라 상반되는 경우 대조 관계가 발생한다.

밝힌다.

1) 유사와 대조

보통 두 칸씩 짝을 이뤄 전개되는 서사구조이다.[그림4] 앞의 두 칸과 뒤의 두 칸은 서로 유사하거나, 상반되는 구조를 갖는다. 유사구조는 일정 사건에 대한 공통적과 유사점을 매개로 이야기를 전개한다. 반면에 대조구조는 이야기의 소재가 갖는 상반된 특성을 찾아 제시한다.

유사의 경우 같은 주제로 비슷한 상황이 전개되는 방식이다. 이것은 주제어를 A로 사건을 A'로 설정할 때, A-A'-B-B' 형태로 나타나는 전개 방식이 일반적이다. 대조는 전혀 다른 상황을 동시에 비교하는 방법으로 A-B-A'-B'의 전개 구조를 가진다.

12) R. Barthes, 김 현 역, 『수사학』, 문학과지성사, 1985.

13) 조미라, 「한국장편애니메이션의 서사 연구 :1990년 이후 장편 애니메이션을 중심으로」, 중앙대학교원, 박사학위, 2005, p.135 개인용.
수사학이 기술이라고 할 때 이는 그리스어의 'techne'의 역어인데 이는 다음과 같은 다양한 함의들을 지닌다. 1) 자발적인 능력 2)교육에 의해 획득되고 전수될 수 있는 능력 3)창조적 능력을 말한다. -박성창, 『수사학』, 문학과지성사, 2000, p.36-

14) 박성창, 『수사학』, 문학과지성사, 2000, p.72.

2) 점층과 점강, 나열

일련의 사건이 점차 커지거나 반대로 작아지는 전개를 가진 경우를 말한다.[그림5] 네칸시사만화에서 사용되는 점층법은 사소한 일상 소재를 대규

모 사회문제나 혹은 중대한 정치 사안에 귀결되는 방식으로 전개되고, 점강법은 그 반대로 중대한 사건이 일상으로 흡수되어 미소를 자아내게 만드는 서사구조이다. 나열은 비슷한 규모의 사건이 비슷한 주제에 의해 열거되는 전개 방식을 말한다.



[그림5] 데스카 오사무, '만화그리기ABC 중에서' 넘어지고, 데이고, 물에 빠지는 등 사고가 연달아 터진다. 점차적으로 강화된 사건이 터지는 경우 점층으로 볼 수 있다. 주로 연역적 구조에서 자주 사용된다.

3) 언어유희

조크(joke) 수준의 말장난을 말한다.[그림6] 이러한 말장난은 끝말잇기, 유행어(영화제목, 유행가)로 변형 사용되기도 한다. 특히 유사, 대조, 점층, 점강을 비롯해서 나열, 개그, 허무 등 모든 수사적 서사구조에 모두 적용되는 복합적 성격을 보인다. 언어유희는 동음이의어가 가장 흔한 방법으로 사용되고, 유추되는 단어의 나열의 형태도 나



[그림6] 솔츠, 스누피

'old'를 매개로 전개되는 언어유희를 구사하고 있다. 언어유희는 번역물인 경우 쉽게 이해하기 어려운 경우도 있다.

타난다. 우리나라 네칸시사만화의 경우 언어유희가 기본적 작법 형태의 일환으로 자리 잡고 있는데, 특히 1990년대 이전 작품에서 흔히 발견된다.

4) 개그와 허무

논리적 이야기 전개에 느닷없이 주인공 캐릭터가 넘어지거나 엎어지는 등 슬랩스틱 코미디 같은 결말을 맺는, 일종의 연역적 서사구조가 해당한다.

허무 역시 논리적 비약을 따지지 않고 등장인물이 '신세한탄', '계몽적 대사'를 내뱉는 구조로 인과 관계를 따지지 않고 사용된다.[그림7]



[그림7] 빌 워터슨, 캘빈 앤 흡스

대표적인 슬랩스틱 코미디를 연출하고 있다. 개그와 허무를 마지막 칸에 등장시키는 경우, 대개 연역적 전개를 가진다. 그러나 사건의 핵심을 빗겨가는 경우 비연역 전개에도 가능하다.

Ⅲ. 국내외 네칸만화의 수사적 표현 분석

1. 외국 네칸만화

외국 네칸만화는 슬츠의 '스누피', 칩 영의 '블론디', 빌 워터슨의 '캘빈앤홉스' 등 유머만화와 끼노의 유머를 동반한 논평만화 '마팔다'를 분석한다. 분석의 틀은 먼저 연역적·비연역적 구조를 살펴보고, 구체적인 수사적 표현을 찾아낸다. 각 작품은 국내 번역된 출판물을 대상으로 하고, 스누피 1권, 3권 / 블론디 1권, 2권 / 캘빈앤홉스 '만화일기' / 마팔다 1권, 2권 등 총 7권을 분석한다.

분석 대상 출판물은 190 페이지 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 표시했으며, 수사적 표현이 가미된 경우 하이픈(-)을 이용 구분했다. 예를 들어 '연'은 연역적 구조를, '비-귀납'은 비연역적·귀납 관계를 가진 서사구조를 의미한다.

각 작품을 연역·귀납·유사·대조·점층·점강·나열·언어유희·허무·개그·한칸구조 등으로 분류한다. 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 86.7%가 연역적 서사구조를 가지고 있었으며 비연역 구조는 13.3%였다. 각 작품 별 분포는 스누피(3권)의 경우, 비역적 서사구조는 37개 작품 중 두 작품에 그쳐 5%의 점유율을 보였다. 마팔다 역시 두 작품으로 5%가 비역적 구조를 가지고 있다. 그러나 캘빈앤홉스는 분석 대상 38개 작품 중 비역적 구조가 9개로 24%의 높은 비율을 보였고, 블론디는 38개 작품 중 7개 비연역적 구조를 가지고 있어 7%의 점유율을 보였다.

네칸만화에서 수사적 표현을 통해 전개되는 서사구조를 가진 작품을 따로 분석한다. 수사적 표현에서 네칸만화의 가장 기본이 되는 '연역'과 '귀납'은 제외했다. 기본적인 기승전결 구조와 이야기

	스누피 (1권)	스누피 (3권)	캘빈앤홉스	마팔다 (1권)	마팔다 (2권)	블론디 (1권)	블론디 (2권)	합	%
연역	17	14	20	33	27	22	16	149	56.8
귀납	11	2	8	2		3	7	33	12.6
유사	2					2	1	5	1.9
대조		1				2		4	1.5
점층		1				1	4	5	1.9
점강						1		1	0.4
나열						1	1	2	0.8
언어유희	2	4			2	2	2	12	4.6
개그	1	7	8		5	3	5	29	11.1
허무	4	8	2	1	3	1	2	21	8.0
한칸									
합	37	37	38	37	37	38	38	262	

[표 1] 해외 네칸만화 수사적 유형
수사적 유형의 서사구조 분석 결과 '유사 대조' 3.4%, '점층 점강 나열' 3.1%, '언어유희' 4.6%, '개그 허무' 19.1% 등이 사용되었으며, 전체 작품 중 30.2%가 해당했다.

전개상 변형된 서사구조인 귀납, 즉 '결-기-승-전' 이나 '승-승-전-결' 등은 수사적 유형의 서사구조에서 제외하고 분석했다. 분석 결과 '유사 대조' 3.4%, '점층 점강 나열' 3.1%, '언어유희' 4.6%, '개그 허무' 19.1% 등이 사용되었으며, 전체 작품 중 30.2%가 해당했다.[표1]

사용된 수사적 표현 비율은 '개그 허무' - '언어유희' - '유사 대조' - '점층 점강 나열' 순으로 나타났다. 유머만화가 분석이 대상으로 된 것을 감안하면 당연한 결과일 수도 있게 보여 지고, 실험적 서사구조는 찾아 볼 수 없었다.

각 작품 별 분석 결과를 살펴보면, 스누피의 경우 연역-허무-귀납-언어-개그 등의 순서로 서사구조를 많이 사용했다. 켈빈앤흡스는 다른 네칸만화와 달리 연역법과 귀납법이 대부분으로 구성된 특이한 예를 보인다. 이것은 켈빈앤흡스가 단일 소재를 통한 서사구조를 갖는데 원인을 찾을 수 있다. 작품은 주인공 켈빈이 겪는 생활 속 에피소드를 소재로 전개되는 서사구조가 시간을 거슬러 풀어내는 경우가 드물기 때문이다. 마팔다 또한 켈빈앤흡스와 마찬가지로 주인공 마팔다를 위주로 사건이 시간의 순서대로 전개된다. 따라서 연역법 서사구조가 절대다수 사용되었다.

2. 국내 네칸시사만화

국내 네칸만화는 시사만화를 분석한다. 외국처럼 오랜 기간 연재된 유명한 작품이 없는 관계로 부득이 시사만화만

을 선택 분석했다. 연구 대상 시사만화는 동아일보, 경향신문, 매일신문, 무등일보, 전남일보, 강원도민일보, 광주매일신문, 경인일보 등 총 8개사 작품으로 외국만화와 동일한 기준을 적용, 2005년 8월 한 달 동안 분석했다. 또 수사적 표현 분석의 오차를 줄이기 위해서 고바우영감, 나대로, 장도리, 미스터팔공, 광주매일 등 총 5종의 만화는 2004년9월부터 2005년6월까지 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 48.2%, 비연역적 구조가 51.8%로 사용 빈도에서 역전현상을 보였다. 경향신문 '장도리'와 강원도민일보, 전남일보의 경우 비연역적 서사구조 사용이 60%를 넘는 등, 높은 비율을 보였다.

	나대로 (동아)	장도리 (경향)	미스터 팔공	무등 일보	전남 일보	강원 도민	광주 매일	경인 일보	합	%
연역	6	3	3	3	7	2	3	7	34	20.5
귀납	2	2	3	8	7	10	5	7	44	26.5
유사 대조	1	10	2	1		5	1	1	21	12.7
점층		3	1		3	5	2		14	8.4
점강					1			1	2	1.2
나열									0	
나열	1	1		1	1				4	2.4
언어	10	4	2	3	5	1	4		29	17.5
개그			3	1			4	2	10	6.0
허무				3	2		1	1	7	4.2
한칸								1	1	0.6
합	20	23	14	20	26	23	20	20	166	

[표 2] 국내 네칸시사만화 수사적 유형 (2005년 5월~ 6월)
사용된 수사적 표현은 그 사용 비율에 따라 유사 대조 21.2%, 언어유희 17.5%, 개그 허무 6.2%, 점층 점강 나열 3.6%로 차지, 전체 166개의 분석 작품의 53%의 높은 비율을 보였다. 또 한칸구조도 한 작품(0.6%) 발견되었다.

사용된 수사적 표현은 그 사용 비율에 따라 유

사 대조 21.2%, 언어유희 17.5%, 개그 허무 6.2%, 점층 점강 나열 3.6%로 차지, 전체 166개의 분석 작품의 53%의 높은 비율을 보였다. 또 한칸구조도 한 작품(0.6%) 발견되었다.[표2]

한편 10개월간 게재된 작품을 분석한 결과, 한 달 간 분석은 비연역적 서사구조와 연역적 서사구조의 사용의 빈도가 비슷했다. 수사적 유형 서사구조 사용 빈도는 언어유희 19.7%, 유사 대조 14.5%, 개그 허무 6.4%, 점층 점강 나열 5.8% 등으로 전체 175개 대상 작품의 46.6%를 차지했다. 10개월 분석한 내용은 '한 달 간 분석' 결과와 달리 언어유희 사용이 두드러지는 경향을 보였으며, 그 뒤를 유사 대조가 이었다.

동아일보 '나대로'의 경우 전체 34개 작품 중 41%가 '언어유희'를 사용한 점이 두드러지게 나타났고, 경향신문 '장도리'의 경우 약 44%가 '유사 대조'를 사용한 점이 특이했다. '교바우영감'은 다른 작품과 달리 '점층 점강 나열' 구조를 16% 가량 사용했다.[표3 참조]

경향신문 장도리 서사구조 분석 결과, 연연과 귀납의 사용과 같은 비율로 유사와 대조를 사용할 수 있다. 장도리는 특히 두 가지 사안을 비교하는 유사와 대조를 사용 독자에게 유머를 전달하는 독특한 서사구조를 보인다. 미스터 팔공은 귀납, 점강, 점층 등의 서사구조가 없는 대신, 언어와 개그가 상대적으로 많다. 물론, 연역, 유사, 대조가 주를 이룬다.

3. 국내외 네칸만화 수사적 표현 비교 분석

국내외 네칸만화 서사구조 비교는 외국 만화

	장도리	미스터 팔공	광주 매일	나대로 (동아)	교바우 영감	비 고	
연역	9	5	13	15	21	63	36.4
귀납	3	.	6	1	4	14	8.1
유사	9	5	3	2	4	23	13.3
대조	7	6	4	.	1	18	1.4
점층	2	.	.	.	2	4	2.3
점강	4	4	2.3
나열	2	2	1.2
언어	3	6	9	14	2	34	19.7
개그	.	2	1	2	.	5	2.9
허무	1	1	4	.	.	6	3.5
한칸	0	
합	36	25	40	34	38	173	

[표 3] 국내 네칸시사만화 수사적 표현 유형 (2004년9월~2005년6월, 10개월 간)

사용 빈도는 언어유희 19.7%, 유사 대조 14.5%, 개그 허무 6.4%, 점층 점강 나열 5.8% 등으로 전체 175개 대상 작품의 46.6%를 차지했다. 10개월 분석한 내용은 '한 달 간 분석' 결과와 달리 언어유희 사용이 두드러지는 경향을 보였으며, 그 뒤를 유사 대조가 이었다.

150작과 국내 만화 166작¹⁵⁾을 비교했다. 먼저 연역적 서사구조와 비연역적 서사구조를 비교했는데, 외국만화는 전체 150개 작품 중 130개(86.7%)가 연역적이었고 국내만화는 전체 166개 작품 중 80개(48.2%)가 해당했다. 비연역적 구조는 외국만화가 20개(13.3%), 국내만화가 86개(51.8%)였다.[그림8]

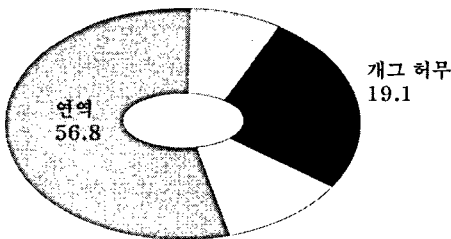
분석 결과에서 외국만화는 연역적 서사구조가 압도적으로 우세하였으나, 국내만화는 비연역적 서사구조가 연역적 서사구조보다 더 많이 사용되는 결과가 나왔다. 분석 대상에 해당하는 외국만화의 경우 유머만화가 대부분이라서 한 가지 이야기를 시간의 순서대로 전개하는 유형이 지배적인 까닭에 이와 같이 압도적인 연역적 전개가 우세함으로 나타났다. 그러나 우리나라 만화의 경우 시

15) 비교의 편의를 위해 국내 만화의 경우 2005년 8월 한 달 간 신문에 게재된 8종의 작품을 대상으로 했다.

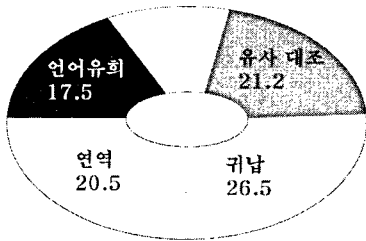
사만화가 분석대상이라서 두 가지 이상 사건을 다루는 작품인 까닭¹⁶⁾에 시간의 연속성을 파괴하는 비연역적 서사구조가 더 많이 발견된 것으로 해석할 수 있다.

수사적 서사구조 사용 빈도를 살펴보면, 외국만화는 전체 150개 작품 중 30.2%가 국내만화(2005년 8월 한 달 동안)는 전체 166개 작품 중 53%가 수사적 유형을 사용했다. 외국만화는 개그·허무를 이용한 서사구조가 19.1%로 가장 많은 비중을 차지했고, 언어유희 4.6%, 유사·대조 3.4%,

귀납 12.6



[그림8] 해외 네칸만화 수사적 유형 비율



[그림9] 국내 네칸만화 수사적 유형 비율

3.1%로 각각 나타났다. 한편 국내만화는 유사·대조 21.1%, 언어유희 17.5%, 개그·허무 6.2%, 점층·점강·나열 3.6% 순으로 나타났다.[그림

9]

서사구조에서 수사적 유형이 나타나는 빈도는 국내만화가 약 1.8배 이상으로 월등히 자주 나타났다. 또 사용한 유형 중 외국만화가 개그·허무를 가장 많이 사용한 반면, 국내만화는 유사·대조, 언어유희 등을 빈번히 구사했다. 이는 외국만화가 유머를 유도하는 가벼운 소재를 선택한 반면에 국내만화의 경우 유머와 논평의 성격은 물론 일정 당파성¹⁷⁾ 또한 담아내야 하는 칼럼 성격을 가지기 때문으로 볼 수 있다.

IV. 결 론

지금까지 국내외 네칸만화의 서사구조가 어떤 방식으로 구현되는지 그리고 수사적 표현은 얼마나 사용되는지 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 네칸시사만화는 다른 나라의 일반적인 네칸과는 차별화된다. 즉 비판을 목적으로 제작되는 시사만화의 서사구조는 유머를 목적으로 제작되는 만화

16) 비교 분석 기준에 해당하지는 않는다.

17) 시사성을 띠는 우리나라 네칸시사만화는 신문사를 비롯한 소속 매체의 목소리를 대변하기 마련이다. 따라서 서양의 생활 소재 네칸만화가 갖는 유머 형식과는 사뭇 다른 형태의 서사구조를 갖는다. 또한 전달하는 메시지가 강한 까닭에 그림의 스타일 또한 판이하다. 즉, 우리나라 네칸시사만화는 정치성과 당파성을 전달하는데 주 목적이 있으므로 기타 기술적, 예술적 측면에서 소홀하기 쉽다.

-유선영, 『한국 시사만화』, 한국언론재단, 2000, p.25.-

와 다르게 풍자와 해학을 동시에 만족시켜야 하는 시사만화의 목적에 따라 시간의 순서대로 늘어놓는 연역적 서사구조 만큼 비연역적 전개를 흔히 사용했다. 또한 다양한 수사법을 도입 두 가지 이상의 사건을 연결해서 독자를 설득하는 수단으로 사용했으며, 그 유형은 유사·대조, 언어유희 등이 대표적이다.

국내 네칸만화에 사용된 수사법은 시간의 순서대로 늘어뜨려서 논리적 유추를 가능하게 하는 연역법의 전통이 고수되고 있는 가운데, 두 가지 이상의 사건을 다양한 수사법으로 연결하는 서사구조를 보인다. 이러한 수사적 유형은 일종의 스타일로 굳혀지는 경향을 보이고 있고, 외국에서 발견하기 드문 서사구조인 한 칸 형식도 나타났다.

연구에서 획득하려는 목적인 국내외 네칸만화의 서사구조 차이점은 형식상 네칸의 외형을 유지하지만, 내용상 동일하지 않은 장르(유머 VS 시사)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 수사적 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 유머를 구사하고 있다. 이것은 단절된 스토리 전개가 불가피한 네칸만화의 형식상 제약이 외국 작품의 경우 동일한 캐릭터가 등장하여 각각의 에피소드가 전

체 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.

네칸만화의 연결적인 측면에서 살펴본 서사구조를 연역, 비연역(귀납)으로 크게 구분하는 것에 대한 이의(異意)는 없으리라 여겨지지만, 수사적 서사구조 유형을 연역, 귀납, 유사·대조, 점층·점강·나열, 언어유희, 개그·허무, 기타(한칸)로 분류하는 것은 연구의 필요성에 따라 나눈 것으로 작품 전체를 이 테두리 안에 묶어 놓는 것을 불가능하다는 점을 밝힌다.

네칸만화 서사구조를 연구하는 것은 기승전결 구조의 연결 고리를 밝힘으로서 이야기의 전개를 이끄는 방식이 어떻게 구현되는 가를 살피는 것으로 귀결된다. 연역, 귀납, 유사·대조, 점층·점강·나열, 언어유희, 개그·허무, 기타(한칸) 서사구조가 네칸만화 제작 기법으로 스타일로 자리 잡게 되고, 더 다양한 기법의 발견과 구현을 찾는 것이 추가로 제기할 수 있는 연구 영역이라 생각된다.

연구에서 분석한 수사적 표현은 이미 문학이나 영화에서 시도한 영역을 빌려왔다. 그러나 만화만이 갖는 고유한 무엇에 대한 연구가 필요하다. 예를 들면, 대사 없는 만화 즉 병어리 만화의 서사구조에 사용된 수사적 표현은 대사가 없는 탓에 오로지 시각적 요소로 독자에게 호소한다. 만화는

무성영화처럼, 마임처럼 순수하게 동작(action)에 의해 읽혀진다. 이러한 동작은 반복되고 확장되면서 이야기의 절정을 향해 간다.

점차 영역을 넘나드는 크로스오버 성격을 가진 문화, 예술 시대를 사는 21세기는 평면에서 읽는 만화에서 컴퓨터로, 휴대전화로 옮겨서 구현되는 새로운 세상을 맞이하고 있다. 따라서 널리 알려진 수사법을 넘어서는 만화에서 독특하게 사용되는 수사학을 연구하는 필요성이 절실하다. 또한 신개념의 하이퍼텍스트로서의 네칸만화나 디지털 환경에서의 웹툰, 플래시 카툰, 포토 카툰 등 다양한 형식으로 나타나는 새로운 작품에서도 수사적 표현이 어떻게 구현되는지 밝히는 것이 필요하다.

참 고 문 헌

- 강용자, 「한국 신문만화의 기능에 관한 연구」, 중앙대 석사학위 논문, 서울.
- 김현, 「수사학」, 문학과지성사, 1998, 서울
- 그래엄 터너, 「대중 영화의 이해」, 한나래, 2004
- 김용락, 김미림, 「서사만화개론」, 범우사, 1999, 서울.
- 김준모, 「귀납논리교육의 이론과 실제」, 고려대 교육대학원, 석사학위논문, 2001.
- 데스카 오사무, 「만화 그리기 ABC」, 아람트리, 1998, 서울
- 랜달 P. 헤리슨, 「만화와 커뮤니케이션」, 이론과 실천, 1998.
- 로널드 B. 토비아스, 「인간의 마음을 사로잡는 스무가지 플롯」, 풀빛, 2001, 서울.
- 로버트 맥기, 「시나리오 어떻게 쓸 것인가」, 황금가지, 2004, 서울.
- 로저 새빈, 「만화의 역사」, 글논그림발, 2002, 서울
- 롤랑 바르트, 김현 역, 「수사학」, 문학과지성사, 1985.
- 박기준·이원석 외, 고등학교 「만화일반」, 서울시교육청, 2004.
- 박성창, 「수사학」, 문학과지성사, 2000, 서울
- 심산, 「한국형 시나리오 쓰기」, 해냄, 2004. 서울
- 앙드레 고드로, 프랑수아 조스트 공저, 「영화서술학」, 동문선, 2001, 서울.
- 유선영, 「한국 시사만화」, 한국언론재단, 2000, 서울.
- 이원석, 「만화에서 칸과 칸 사이의 공간 연구」, 세종대공연예술대학원 석사학위논문, 2003.
- 이희재, 「대중문화로서 만화의 내러티브에 관한 연구」, 홍익대 산업미술대학원, 석사학위, 1998.
- 임청산, 「만화영상박사론」, 대훈닷컴, 2003, 서울.
- 장승태, 「카툰의 이론과 실제」, 드림박스, 2003, 서울
- 주완수, 「한국 신문만화 연구」, 한양대 교육대학원 석사학위 논문, 1999, 서울.
- 최열, 「한국 만화의 역사」, 열화당, 1995, 서울
- 클로드 몰리에르니·필리프 멜로, 「세계 만화

의 역사, 다섯수레, 2003, 서울,
황혜옥, 「이야기 구조를 이용한 읽기 지도 방안
연구」, 광주교육대 교육대학원, 2004.

ABSTRACT

A Study on the Rhetoric Expression in Domestic and Foreign 4 Panel Comic Strips

Lee, Won-Seok

Comic has a story. Comic exists as a some kind of media to convey the story the writer wants to say and it not only is a message described by sign, content, and complexity but also works in more vast communication condition.

This Study treats that the rhetoric expression of 4 panels comicstrip in internal and external weigh with the narration of story. If the rhetoric is the sort out of the words, in the rhetoric of 4 panels comicstrip, the target is how easy to read, how interesting to read.

Here are the analysis of the narrative structure in daily life and current affair 4 Panel Comic Strips. To analyze and compare the narrative structure of two above strips proposes actual model of basic skill making 4 Panel and further will be applied in the narrative structure of long comics. The study of explaining the feature of 4 Panel Comic Strips is proposed, based on the basic act in all comics. The narrative structure of the 4 Panel Comic Strips has the basic structure of long serialized comics and story telling.

Key Words : 4 panel comic strip, rhetoric, narration, deduction · induction

이 원 석
송곡대학 만화영상학과 교수
(200-911) 강원도 춘천시 남산면 창촌리 1번지
Tel : 033-261-3661
best@songgok.ac.kr