

한국 신문만화의 언어유희적 기법 연구

김을호

초록

본 논문에서는 한국 신문네칸만화에 있어서 언어유희의 기법과 그 기능을 분석하였다. 우리나라 신문네칸만화는 생활만화로 정착한 서구의 네칸만화와 달리 시사만화로 발달하면서 정보전달의 기능이 중시되는 미디어적 특성을 갖게 되었다. 이 때문에 네칸만화는 무엇보다 정확하고 함축적인 언어의 힘을 크게 필요로 하는 장르로 자리잡게 되었다. 또한 한국 네칸만화는 그 성장과정에서 국가권력의 과도한 통제로 인해 의미전달에 있어서 직접성이 강한 이미지 기법보다 유희적 표현이 가능한 언어 기법의 모색에 천착하게 되었다. 그 결과 우리나라 네칸만화텍스트는 '수사법의 보고(寶庫)'라고 할 만큼 다채로운 언어운용의 방법들을 보여준다. 본 논문에서는 네칸만화에 있어서 만화의 주된 효과인 재미와 감동 창출의 동력이며 창작의 원리로 작동해온 수사법들 중에서 언어운용의 방법들을 단적으로 보여주는 언어유희의 기법을 살펴보고자 한다. '촌철살인(寸鐵殺人)의 미학'으로 요약되는 우리나라 네칸만화에 나타난 언어라는 요소의 기능과 가치에 대한 고찰은 만화에술에 있어서 언어가 갖는 중요성을 환기시킨다. 주제어; 신문만화, 만화언어, 수사법, 언어유희

I. 서론

만화에 대한 가장 일반적인 정의 중의 하나는 '만화는 글과 그림의 결합체'라는 것이다. 만화가로서 자신의 만화창작의 경험을 이론적으로 정리한 윌 아이스너는 '만화책은 글과 그림을 엮어 만들어진다. 만화는 글과 이미지라는 두 가지 중요한 전달 장치를 사용한다. 만화라는 매체의 표현 잠재력은 바로 글과 이미지를 얼마나 잘 이용하느냐에 따라 달라진다'¹⁾고 서술한 바 있다. 또한 스콧 맥

클루드는 글과 그림의 결합이 만화에 대한 자신의 정의는 아니라고 하면서도, 이 결합이 만화의 발전에 엄청난 영향을 끼쳤음을 강조하고 있다.²⁾ 요컨대 만화의 본질을 진술하고자 하는 대부분의 이론적 설명들은 만화가 '언어와 그림의 통합'이라는 성격을 갖는다는 점을 공통적으로 받아들이고 있다.

우리나라에서도 만화에 대한 이해에 있어서 언어의 중요성에 대한 통찰이 없었던 것은 아니다. 일찍이 만화평론가 이재현은 '만화작가는 다른 사람보다 말의 재미에 정통해야한다'³⁾며 언어의 중

1) 윌 아이스너(Will Eisner, 이재형 역), 그림을 잘 엮으면 만화가 된다<1>, 현실문화연구, 2000, 10~15쪽

2) 스콧 맥클루드(Scott McCloud, 김낙호 역), 만화의 이해, 시공사, 2002, 160쪽

요성에 대해 다음과 같이 강조한 바 있다.

그(만화작가-인용자 주)는 동서고금의 재담, 농담, 말장난, 응당패설 등에 능해야 한다. 사람을 웃기는 것은 어떻게 보면 기본적으로 타고난 재능이기도 하지만, 동시에 어떻게 보면 그것은 역시 기본적으로 가진 정보의 양에 좌우되는 측면도 있다. 왜냐하면 웃음의 구조에도 유형이 있기 때문이다. 달리 말해서 사람을 웃기는 재주 역시 훈련될 수 있다.(...)또한 말의 경제성과 극적 효과에 대해서도 끊임없는 공부가 있어야 한다.(...)그러나 말이 따로 놀아서는 아니 된다. 그것은 그림과 긴밀하고 유기적인 관계를 맺어야 한다. 말은 그림의 해설이 아니며, 그림 또한 말의 도해가 아니다.(...)말과 그림의 뛰어난 통일은 대개 기발하고 탁월한 착상을 동반하는 경우가 많다.⁴⁾

또 만화연구가 손상익은 박재동의 만평이 호응을 얻었던 데에는 그가 “미술적 표현력과 함께 풍자적 플롯구성 능력을 겸비한 시사만화작가였기 때문”⁵⁾이라고 평가함으로써 만화창작에 있어서 언어적 감각의 중요성을 일깨우고 있다. 플롯구성능력은 다름 아닌 언어적 감수성과 수사학적 사고를 바탕으로 이루어지는 것이기 때문이다.

만화연구가들의 이러한 통찰은 언어가 ‘다른 어떤 시각 상징기호보다도, 글 자체에 이미 감각과 감정이라는 보이지 않는 영역을 완벽하게 묘사할 수 있는 힘을 갖고 있다’⁶⁾는 인식을 바탕으로 하고 있다.

이러한 지적에도 불구하고 우리나라의 만화현실은 창작이나 교육, 그리고 연구에 있어서 그림에 대한 관심에 비해 언어에 대한 관심을 아직 충분히 키우지 못한 단계에 있다고 할 수 있다. 그 원인은 여러 가지 사회문화적 요인이 있었으나 크게 두 가지로 볼 수 있다.

3) 이재현, 민중만화론, <만화와 시대1>, 공동체, 1987, 153쪽

4) 이재현, 같은 책, 153쪽

5) 손상익, 한국 신문시사만화사 연구, 중앙대학교 대학원 박사학위논문, 2004, 240쪽

6) 스콧 맥클루드, 같은 책, 143쪽

첫째, 만화를 주로 시각예술로 보는 일반적인 경향이 크게 작용했기 때문으로 보여진다. 그 결과 만화에서 촌철살인의 재미뿐만 아니라 줄거리의 재미, 즉 ‘서사적 재미’를 구축하는 중요한 요소가 글임에도 불구하고, 만화에서의 언어는 창작주체(작가)나 수용주체(독자)의 주된 관심 바깥에 존재해왔다.⁷⁾

둘째, 만화를 예술로, 그리고 진지한 학문적 연구대상으로 받아들이지 않는 우리나라 인문학계의 권위주의와 엄숙주의의 영향도 적지 않다 하겠다. 문학평론가 김현은 이미 30여 년 전에 ‘만화는 문학이다’⁸⁾라고 선언하고 예술로서의 만화에 대한 인식을 촉구한 바 있지만 오늘날까지도 그에 대한 인문학계의 반응은 최근의 기호학적 접근 움직임 외엔 극히 미미한 형편이다.⁹⁾

그러나 ‘스토리나 의미 없는 화면의 묶음만을 가지고 영화를 얘기할 수 없듯이, 글과 그림 중 어느 한 쪽만을 대상으로 하여 만화를 얘기하는 것은 실은 만화에 대해 아무 것도 얘기하지 않은 것과 마찬가지’¹⁰⁾라는 지적처럼 만화연구는 언어텍스트와 그림텍스트를 공히 중시할 때 학문적 진척을 기대할 수 있다.

7) 유준상, 만화글의 기능성 연구, 인하대학교대학원 석사논문, 2003, 2쪽

8) 김현, 만화는 문학이다, 뿌리 깊은 나무, 1월호, 1977

9) 이런 분위기는 만화에 대한 인식이 발전된 시구에서도 크게 다르지 않았던 것으로 보인다. 스콧 맥클루드는 역사적으로 보면 글과 그림의 결합이라는 만화의 매체적 특징이 만화를 예술로 받아들이는 데 오랫동안 치명적인 장애로 작용하기도 했다고 지적하고 있다. ‘전통적으로, 진정으로 위대한 예술이나 문학작품이라면 둘 사이가 밀착감치 떨어져 있어야 한다는 생각이 오랫동안 지속되어 왔기 때문이다. 글과 그림을 섞는 것은 ‘종게 말하면 대중을 위한 오락, 나쁘게 말하면 형편없는 상업주의의 소산 정도로 간주’되어온 것이다.(스콧 맥클루드, 같은 책, 148쪽)

10) 정준영, 만화 보기와 만화 읽기, 한나래, 1995, 20쪽

이런 점에서 네칸만화의 연구에서 언어의 운용 원리, 즉 수사법에 대한 연구는 의미를 갖는다고 본다. 본 논문에서는 네칸만화에 나타난 수사적 표현양상 중 언어운용의 방법과 그 가치를 집약적으로 보여주는 언어유희적 기법에 대해 살펴보고자 한다.

II. 만화와 언어유희

언어유희(pun)는 흔히 '말장난'으로 일컬어지고 있다. 그리고 우리나라에서 '말장난'이라는 말은 그것이 갖는 긍정적인 기능이나 효과에 대한 섬세한 고찰이 동반되지 않은 채 주로 경멸적인 의미로서 사용되어 왔다. '말장난'이라는 용어에 이미 이 기법에 대한 부정적 가치판단이 개입되어 있다고 볼 수 있다. 그러나 '말장난'은 과연 장난에 지나지 않는 것인가. '말장난'이 언어예술이나 일상 언어생활에서 발휘하는 영향력을 생각해 보면, '말장난'에 대한 이러한 편협한 인식은 고정관념에 대한 반성적 사유를 결여한 인습적인 사고에서 비롯되는 것이라는 의구심을 갖지 않을 수 없다.

그런 점에서 문학평론가이면서 일찍이 만화라는 장르의 가능성과 예술성에 대해 선구적 안목을 가졌던 김현이 '말장난'에 대해서 보여준 진지한 이해와 통찰은 주목할 만하다. 그는 프랑스만화에 넘쳐나는 '말장난'을 보며 "외국인들로서는 이해하기 힘들 정도로 단어의 철자를 바꾸고, 단어를 분철시키고, 발음되는 대로 철자를 기록하는 엄청난 단어학살에서 새로운 만화적 해석뿐만 아니라 그것으로 상징될 수 있는 어떤 의미의 붕괴를 보았

다"¹¹⁾고 선언하고 있다.

그 단어 학살이야말로, 프랑스 사회를 이루고 있는 데카르트적 사유인들의 허위성을 그 근저에서부터 밝혀내려는 의미인(意味人)들의 노력이 아닐까? 그 단어 학대에 가장 신경질적인 반응을 보이는 것이 바로 부르조아지들이기 때문이다. 주체자가 있는 것이 아니라, 무의식의 변형이 있을 뿐이라는 저 자고 라캉의 충격적인 발언이나, 기술(記述)의 주체자는 작가가 아니라 언어체(言語體)라는 자고 데리다의 파격적 주장에서 코기토로 상징되는 구라파 사유인(愚惟人)의 몰락을 본다면, 그리고 그것이 부르조아 사회에 대한 부정적 정신의 표현이라고 한다면 지나친 해석일까. 라캉과 롤랑 바르뜨에 거의 미쳐 있는 한 철학도는 그들의 단어 학대에 대해 불평하는 나에게, 그들의 프랑스어의 아름다움을 누차 강조했다. 한 페이지를 2,3일씩 걸려서 읽어 보라는 것이었다. 그것은 그들의 글이 단순한 기법의 소산이 아니라, 깊은 부정 정신의 소산이라는 것을 입증하는 주장이기도 했다. 부정의 정신은 습관적인 것, 일시적인 것을 부인하는 데서 생겨나는 정신의 힘이다. 부정이 없다면 쇠신 이 있을 리 없다.¹²⁾

언어유희는 단순한 말재롱으로 규정할 수 없는, 독자들에게 새로운 인식의 계기를 마련해 주는 세련된 위트의 산물¹³⁾인 것이다.

김옥동은 수사법이 인간에게 주는 즐거움과 기쁨을 설명하면서 언어예술과 언어유희가 분리 불가능한 관계임을 강조하고 있다.

어찌 보면 문학이라는 것도 거창한 것 같지만 실제로는 말장난에 지나지 않는다. 말장난을 하면서 자연스럽게 삶에 대한 통찰을 가져다주는 것이 바로 문학이라고 할 수 있다. 문학은 단순히 정보나 지식을 주는 말이나 글과 달라서 될 수 있는 대로 말장난의 묘미를 살려야 한다. 문학과 언어의 유희는 손등과 손바닥처럼 때려야 뭉 수 없을 만큼 서로 깊이 연관되어 있다.¹⁴⁾

언어유희에 대한 이런 성찰들은 만화창작의 매커니즘에 대한 경험과 이해 부족으로 종종 탁상비평의 한계를 드러내는 우리나라 만화비평과 연구

11) 김현, 김현예술기행, 열화당, 1979, 73쪽

12) 김현, 같은 책, 74쪽

13) 이순욱, <풍자와 패러디>, 김준오편, 한국 현대시와 패러디, 현대미학사, 1996, 198쪽

14) 김옥동, 수사학이란 무엇인가, 민음사, 2002, 43쪽

활동에 시사하는 바가 크다고 생각된다.

‘말장난’ 기법은 이미 우리나라 만화의 초창기부터 등장한다. 이완용이 며느리와 정을 통하고 있다는 당시 소문을 다룬 1909년 7월 25일자 『대한민보』 만평은 자부상피(子婦相避; 며느리와 시아버가 상피 붙었다)라는 한자성어를 한글만 같고 그 뜻이 전혀 다른 자부상피(自斧傷皮; 제 도끼에 다치다)로 바꾸는 말장난을 통해 매국노를 조소하고 있다(그림 1).¹⁵⁾



<그림 1> 이도영이 그린 이완용의 ‘자부상피’

그러나 우리나라 만화사에서 언어의 힘에 대한 각성과 자의식이 짝트고 수사법이나 ‘말장난’이 본격적인 기법으로 발달하기 시작한 것은 1970년대부터라고 추정된다. 만화평론가 정준영은 70년대에 크게 인기를 끌었던 강철수 만화에 대한 분석에서 그의 대사에 나타난 언어에 주목한다. 정준영

은 강철수의 언어적 특징을 한 마디로 말장난이라고 요약할 수 있다고 판단하면서, 이것이 70년대에 나타난 대중문화와 대학생이라는 엘리트층의 등장이라는 사회현상과 밀접한 관계가 있다고 설명하고 있다. 그리고 70년대 대중문화의 대중성에 대한 예민한 감각을 보여준 강철수의 이러한 언어가 받아들여진 이유를 70년대식 대중성의 주요 창작자와 향수층(享受層)이 대체로 당시 대학생층이었다는 점과 그들의 현실의 벽에 부딪힌 엘리트 의식에서 찾고 있다. 70년대의 대학생들은 엘리트 집단으로서의 일정한 자긍심을 갖고 있으면서도 암울한 정치적 상황에 짓눌려 현실 문제에 대한 발언권은 거의 지닐 수 없었고 물질적 풍요도 아직 제대로 누릴 수 없었던 집단으로, 그런 상황에 대해 구체적인 거부의 몸짓조차 마음대로 표현할 수 없었을 때 이들의 좌절된 마음을 달래 주었던 하나의 수단이 말장난이었다는 것이다.¹⁶⁾

이런 통찰은 70년대에서 80년대로 넘어가는 시기가 말의 재미에 대한 관심이 폭증했던 시기였음을, 그리고 그것이 시대적 감수성의 변화와 밀접한 관계가 있음을 시사해준다.

70년대 이후 우리 사회에 만연한 세속주의에 대한 언어적 대응으로 나타난 언어유희는 더 이상 ‘말장난’이라는 편벽한 이해와 인색한 평가만으로 재단하기 힘든 의미있는 양식으로 자리 잡았다. 특히 만화에 있어서 언어유희는 이미 중요한 창작기법으로 정착한 지 오래 되었다. 만화학자이자 오랫동안 현장 시사만화가로 활동하고 있는 장승태는 다음과 같은 완곡한 진술로써 언어유희에 대한 새

15) 손상익, 한국만화통사(상), 시공사, 1999, 91쪽

16) 정준영, 만화 보기와 만화 읽기, 한나래, 1995, 101~106쪽
참고

로운 이해를 권유하고 있다.

(카툰의 주제 표현방식 중-인용자 주) 또 하나는 언어유희 방식이 있다. 혹자들은 이를 말장난이라고도 하지만, 시사카툰에 있어서는 단순한 말 하나에도 의미를 담고 있기 때문에 말 그대로 장난은 결코 아니다.¹⁷⁾

Ⅲ. 네칸만화에 나타난 언어유희적 수사법의 양상

언어유희에는 다양한 종류가 있다. 언어유희성이 강한 대표적인 기법으로는 반복법과 대구법이 있다. 인용법과 패러디 또한 유행어, 유행가요, 인기영화 제목 등을 인용하고 변형하는 과정에서 언어유희적 성격을 강하게 드러내는 경우가 많다. 그 외에도 언어유희의 범주에 속하는 기법으로는 동음이의법(同音異意語法), 이음동의어법(異音同意語法), 궤사법(卦辭法), 파자법(破字法), 말풀이법, 숫자풀이법, 조어법(造語法) 등이 있다.

1. 반복어법의 언어유희 수사법

반복은 언어유희의 가장 대표적인 표현방법이다. 말의 음악성을 증가시키고, 말의 의미를 심화시키며, 문장의 앞뒤가 서로 맞물리거나 호응되게 하는 반복의 수사적 효과¹⁸⁾는 상당 부분 언어유희적 방법을 통해 실현되는 바가 크다.

만화에서 발견되는 언어유희적 반복은 여러 가지가 있지만 대표적인 것으로 초성(初聲)

반복과 종성(終聲)반복을 들 수 있다.

초성반복은 첫 글자의 반복이다. <그림 2>는 '낙천'-'낙선'-'낙지'의 연쇄를 통해, <그림 3>은 '제일'-'제일'-'제일'의 반복을 통해 만화의 주제를 재미있게 전달하고 있다.



<그림 2> 2004년 제 17대 총선

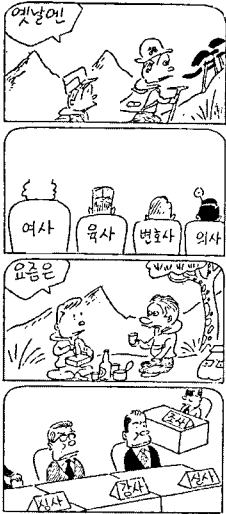
<그림 3> 1999년 12월 해외 투기자본 뉴브리지캐피탈에 5천억원에 매각된 제일은행

중성반복은 끝 글자의 반복이다. <그림 4>는 '여사-육사-변호사-의사'와 '조사-심사-감사-실사'라는 중성반복의 대조를 통해 시대 변화의 한 단면을 압축적으로 묘사하고 있다. 대학졸업자의 심각한 취업난을 그린 <그림 5>는 '재수-삼수-사수'-'백수'라는 중성반복의 언어유희를 통해 뛰어난 만화적 재미와 의미를 획득하고 있다.

17) 장승태, 카툰의 이론과 실제, 트림박스, 2003, 28쪽

18) 문희선, 중국 광고언어에 대한 수사학적 고찰과 교육적 활용에 관한 연구, 이화여대 교육대학원 석사논문, 2002, 24쪽 참고

완손아기네
(5845) 박인철



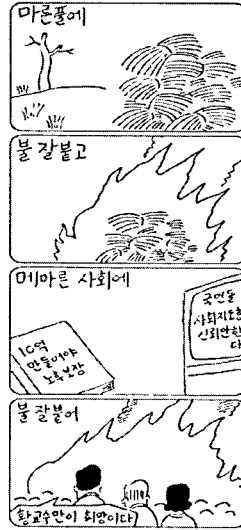
<그림 4> 문민정부의 정책감사기능 강화

나대로 (6531) 이흥우



<그림 5> 2002년 3월 넘치는 대졸 청년백수

강도리 박승찬



<그림 6> 2005년 황우석 사태

강도리 박승찬



<그림 7> 2004년 6월 통계청 발표

2. 대구어법의 언어유희 수사법

대구 또한 '단어나 음절 혹은 리듬의 반복에 바탕을 둔 대립'19)의 수사법이기 때문에 본질적으로 언어유희적 성격이 강한 기법이다.

<그림 6>은 '마른'-'메마른', '불 잘 붙고'-'불 잘 붙어'의 대구를 이루는 언어유희를 통해 희망 없는 사회의 비정상적 욕망을 풍자하고 있다. <그림 7>은 세금과 복지의 관계를 '짜다(쥐어짜다)'와 '짜다(인색하다)'의 명료한 대구로, <그림 8>은 '끓이고 굽고'-'달달 볶고'라는 운율적인 대구로 재미를 높이고 있다.

나대로 (3367) 이흥우



<그림 8> 1991년 콜레라 발생

강도리 박승찬

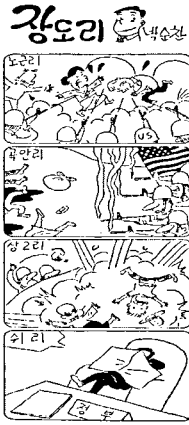


<그림 9> 2004년 갈수록 치열해지는 대학입시경쟁

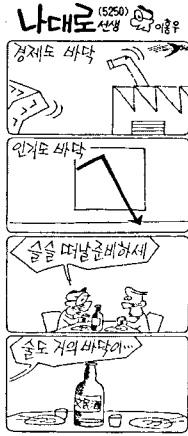
반복과 대구 외에 대조(그림 9)나 열거(그림 10,

19) 올리비에 르볼(박인철 역), 수사학, 한길사, 2001, 79쪽

그림 11) 등에서도 언어유희적 표현을 자주 발견할 수 있다.



<그림 10> 2006년
계속 드러나는
6.25당시
미군양민학살사건과
당국의 외면

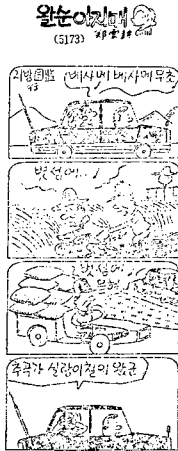


<그림 11> 1997년
문민정부 말기
경제위기로
민심이반

3. 패러디어법의 언어유희 수사법



<그림 12> 2004년
한류열풍 배우
배용준 일본 방문



<그림 13> 제
6공화국 말기
추곡매매 앞둔
국정감사

패러디와 인용법은 원텍스트를 희극적으로 개작, 변형, 혼성모방 하는 과정에서 필연적으로 언어유희성을 강하게 드러내게 된다.

한류열풍으로 인기를 모은 배우의 별명을 패러디한 <그림 12>, 제 6공화국 당시 대통령의 애창곡을 패러디한 <그림 13>, 시중의 농담을 패러디한 <그림 14>, 그리고 군가를 개작한 <그림 15> 등이 제공하는 웃음은 모두 언어유희성에서 비롯된다.

4. 동음이의어법(同音異意語法)

동음이의어법은 소리가 같고 뜻이 다른 낱말이나 어구를 최대한으로 살려 한꺼번에 두 가지 의미를 노리는 수사법이다. 은유법이 의미의 유사성에 무게를 두는 수사법이라면, 동음이의어법은 소리의 유사성에 무게를 두는 수사법이다. 올리비에 르블에 의하면 동음이의어법은 겉으로 보기에는 유사하지만 의미는 다른 두 단어를 근접시키는 어법으로, 동음이의어의 힘은 믿게 하는 데 있는 것이 아니라 반대자의 사고를 무장해제 시키는 데 있다.²⁰⁾

동음이의어법은 언어의 함축성을 살리고, 웃음을 유발하는 데에도 매우 효과적이기 때문에 만화 창작자들이 즐겨 쓰는 수사법이다.

20) 올리비에 르블, 같은 책, 58쪽



<그림 16> 1991년 광복절

나대로 (5475) 이흥우



<그림 17> 1998년 월드컵 축구 열기



<그림 19> 1999년 김대중대통령 박정희기념관건립지원 약속



<그림 18> 1987년 노태우 여당대표, 정치인사면복권등이 포함된 6.29선언 발표

(日製,일본 제품)라는 동음이의어를 활용하여 일본에 대한 우리의 복잡하고 모순된 감정을 함축적으로 묘사하고 있다. <그림 17>은 축구에 대한 국가적 열광으로도 감출 수 없는 경제에 대한 위기감을 '골(goal)'과 '골골(않는 소리)'의 동음이의어로 간명하게 전달하고 있다. <그림 18>과 <그림 19> 또한 '복권(復權)'과 '복권(福券)', '박(박정희 전대통령)'과 '박(바가지)'의 동음이의어로서 만화적 의미와 재미를 획득하고 있는 작품이다.

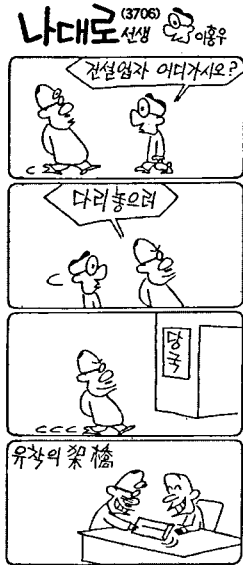
5. 이음동의어법(異音同意語法)

이음동의어법은 동음이의어법과는 반대로, 소리는 다르지만 뜻이 같은 말을 사용하는 수사법을 말한다. 동음이의어법이 소리의 유사성에 뿌리를 두고 있다면, 이음동의어법은 의미의 유사성에 뿌리를 두고 있다.

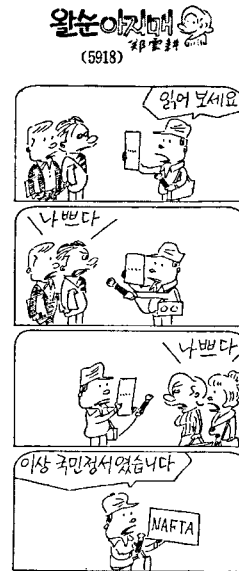
건축물로서의 다리와 인간관계에서의 연결로서의 다리라는, 다리라는 말이 갖는 이중적 의미를 바탕으로 하여 만화의 효과를 구축하고 있는 <그림 20>은 '다리'와 '가교(架橋)'라는, 똑같이 다리를 의미하는 이음동의어를 활용하고 있다.

이음동의어법은 동음이의어법만큼 자주 쓰이지는 않지만 동음이의어법과 마찬가지로 익살이나 해학을 자아내는 데 효과적인 기법이다.

<그림 16>은 '일제(日帝;일본 제국주의)'와 '일제



<그림 20> 제 6공화국 말기의 공무원 업자 유창



<그림 21> 1994년 발효된 북미자유무역협정



<그림 22> 1994년 프랑스 바스티유오페라 정명훈감독 전격 해임

6. 패사법(卦辭法)²¹⁾

패사법은 소리가 비슷하고 의미가 다른 말을 서로 연관 지어 사용하는 수사법으로, 넓은 의미에서는 동음이의법의 한 갈래로 볼 수 있다(그림 21, 그림 22). 그림의 예에서 볼 수 있듯이 패사법은 흔히 서로 비슷하게 소리 나는 점에 착안하여 만들어내는 언어유희기법이다.

7. 말풀이법

말풀이법은 말 그대로 말을 풀어서 의미나 재미의 확장을 꾀하는 기법이다. 만화에서 말풀이법은 언어적 재치와 만화적 상상력을 바탕으로 말을 재해석해내는 방식으로, 말풀이(그림 23, 그림 24, 그림 25), 의미풀이(그림 26, 그림 27), 한자풀이(그림 28), 영어풀이(그림 29, 그림 30) 등 다양한 양상을 보여준다

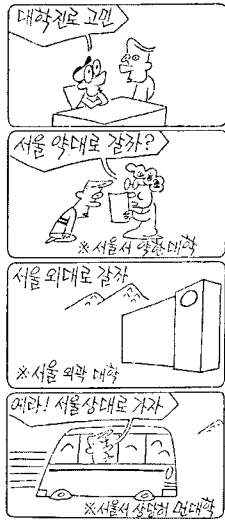
21) 김옥동, 같은 책, 184쪽

강도리 박승찬



<그림 23> 2005년
경제양극화 속에 맞는
새해

나대로 (5177) 이홍우



<그림 24> 1997년
대학입시철 풍경

알순이키네 (3933) 김광호



<그림 25> 제 6공화국 초
노태우대통령과 세
야당총재의 정치구도

나대로 (6094) 이홍우



<그림 26> 1999년 국민의
정부 들어서도 여전히
계속된 안기부의 전화
도감청

나대로 (2099) 이홍우



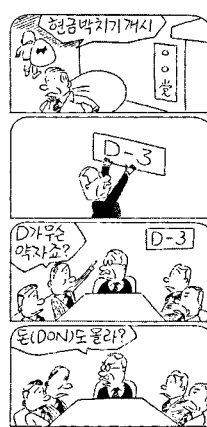
<그림 27> 1988년 제
6공화국 '8.10
부동산대책'에
토지공개념 도입

나대로 (4185) 이홍우



<그림 28> 문민정부의
자기 사람 쓰기 인사정책

알순이키네 (5334) 김광호



<그림 29> 선거운동
막판 돈 뿌리기 유행한
1992년 제 15대 총선

대추 (525) 조기영



<그림 30> 1995년
연예인 방송출연 관련
PD비리

8. 숫자놀이법

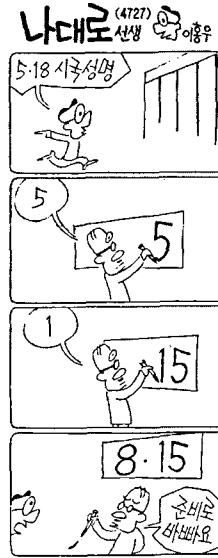
만화에서는 언어놀이 뿐만 아니라 숫자놀이를 통한 재미 창출도 종종 시도되고 있는 기법이다. <그림 31>은 남북관계 개선 과정의 지난(至難)함을 익히 알려진 동요의 구절을 인용하여 숫자놀이 방법으로 풍자한 작품이다. <그림 32>는 '9'라는 숫자의 변용을 통해서, <그림 33>은 주어진 숫자의 해체와 재구성을 통해서, 그리고 <그림 34>는 주어진 숫자에 대한 해석의 오류를 통해 만화적 재미와 의미를 구현하고 있다.



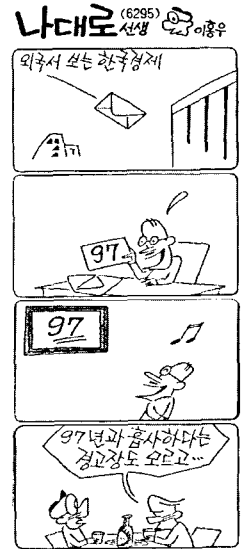
<그림 31> 1989년 1월 정주영 당시 현대그룹회장의 첫 방북



<그림 32> 문민정부 말기의 악화되는 경제난



<그림 33> 1995년 '5.18 진상규명' 요구에 소극적 대응으로 일관한 문민정부



<그림 34> 2001년 초 국민의 정부에서도 되풀이되는 경제 위기감

9. 조어법(造語法)²²⁾

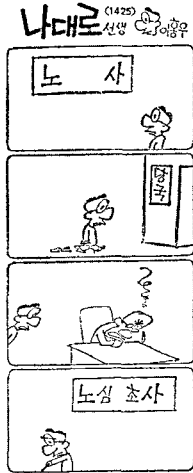
조어법은 말 그대로 '말을 만들어내는 기법'을 말한다.

만화에서 조어법은 기존의 언어에 변형을 가하는 방법(그림 35, 그림 36), 완전히 새로운 말을 만들어내는 방법(그림 37, 그림 38), 그리고 한자 등을 활용하여 새로운 의미의 말을 지어내는 방법(그림 39, 그림 40, 그림 41, 그림 42) 등의 양상으로 나타난다.

22) '조어법(造語法)'은 문학작품을 주요 대상으로 하는 일반 수사학 분류에는 없지만, 만화장르에서는 드물지 않게 발견되는 창작기법이기 때문에 여기서 자의적인 명칭을 부여하여 정리하기로 한다.



<그림 35> 미국의 통상 압력에 굴복한 문민정부



<그림 36> 1984년 사회 전면에 등장하기 시작한 노조설립운동과 노동 운동



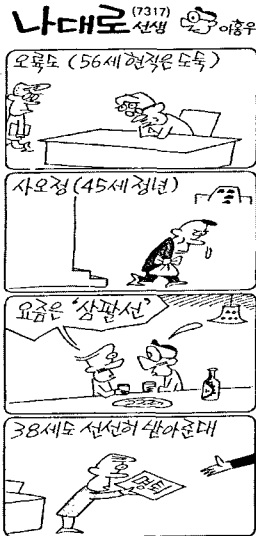
<그림 39> 2003년 3월 부시대통령 이라크 침공



<그림 40> 1995년 4월 대구 지하철 공사현장 폭발 사고



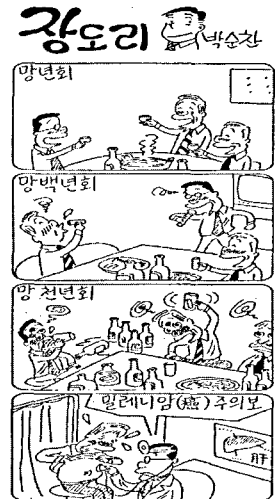
<그림 37> 2004년 제 17대 총선 민주노동당 노회찬 사무총장의 말씀씨 화제



<그림 38> IMF직후 시작되어 국민의 정부, 참여정부 거처며 일상화된 기업의 구조조정



<그림 41> 야권통합이 실패한 상태에서 맞게 된 1987년 제 13대 대통령선거



<그림 42> 새천년에 대한 희망으로 들뜬 1999년 연말 분위기

10. 기타

그 외에도 끝말잇기법(그림 43, 그림 44)이라든가, 음절뒤집기(그림 45), ‘한자(漢字)의 자획을 나누거나 합쳐서 맞추는 놀이’²³⁾인 파자법(破字法)(그림 46) 등 만화작품에 나타나는 언어유희기법은 다양하다.



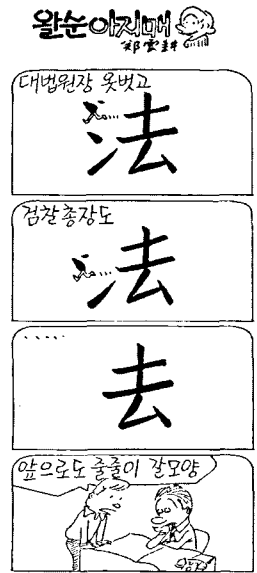
<그림 43> 2001년 2월 국세청 중앙일보 세무조사 실시



<그림 44> 다사다난했던 1999년



<그림 45> 80년대 말 잇따라 일어난 대학생 분신 사건



<그림 46> 1993년 부동산 투기 의혹으로 대법원장, 검찰총장 줄줄이 사퇴

이상으로 네칸만화에 나타난 언어유희의 수사법을 살펴보았다. 인터넷 매체와 디지털 문화의 발달과 함께 오늘날 이모티콘, 네티즌어체의 생산과 유행 등이 우리의 언어생활에 끼치는 막대한 영향력에 비추어 볼 때 언어유희의 수사법과 범위는 더욱 확대될 것으로 전망된다.

IV. 결론

본 연구는 한국 신문네칸만화에 구현된 언어유희적 수사법의 예를 통해 만화에서의 언어운용의 가치를 일깨우고 만화에 있어서 언어의 기능이 얼마나 중요한 것인가를 환기하는 데에 그 목적을 두었다. 그 결과 인용된 작품들이 보여준 다양한

23) 네이버 국어사전, www.naver.com

언어유희의 기법은 언어의 운용이 네칸만화에 있어서 만화의 주된 효과인 재미와 감동 창출의 동력이며 창작의 원리임을 일깨워 주고 있다.

본 연구가 특별히 언어의 측면에 주목한 것은 그동안 우리나라 만화현실이 창작이나 교육, 그리고 연구에 있어서 그림에 대한 관심에 비해 언어에 대한 관심이 상대적으로 매우 소홀한 상태에 머물러 있다고 보았기 때문이다. 이 같은 불균형의 원인으로는 유준상의 지적²⁴⁾처럼 크게 작가의 '그림 우선주의'에 기초한 창작관(創作觀)과 독자들의 언어기피현상을 들 수 있다.

작가의 '그림 우선주의'의 경향은 작가배출 시스템과 창작시스템의 문제와 관련되어 있다고 보여진다. 만화가 교육이 유명 만화가 아래서의 문하생활 형식으로 이루어지던 시절부터 시작되었던 그림 우위의 교육은 작가양성과정에서 대학의 만화학과로 이동된 후에도 계속 되고 있다. 대학교 만화학과 커리큘럼은 만화가의 숙련과정과 창작과정에 글이 여전히 배제되어 있음을 보여주고 있다. 이와 같은 현상이 작화가와 스토리작가로 분리되어있는 현재의 창작시스템이 가져온 자연스러운 결과라 하더라도 창작주체들에게 문필훈련의 중요성이 간과되고 있는 점은 문제라고 보여진다.

독자의 언어기피현상은 최근 들어 심화되고 있는 현상이다. 90년대 이후 가속화된 문자 시대에서 이미지 시대로의 전환은 현재 만화의 주 독자층이라고 할 수 있는 10대~20대, 즉 영상세대들의 읽기 능력 저하를 야기했고, 급기야 만화글 읽기도 부담으로 작용했으며, 이것이 다시 창작주체의 창작과

탄에 반영됨으로써 창작주체들의 만화글 기피의식을 고조시키는 악순환을 초래하고 있다. 만화가 대중매체인 까닭에 상업성을 도외시 할 수 없다는 사실을 인정한다 하더라도, 창작주체와 수용주체의 심미적 거리가 이처럼 기형적으로 좁혀지는 것은 그만큼 상대적으로 만화에서의 언어와 그림의 거리는 상당부분 후퇴하는 결과를 불러온다는 점에서 우려할 만한 현상이라고 할 수 있다.

스콧 맥클루드가 정의했듯이 만화는 글과 그림의 결합이며 동시에 그것을 뛰어넘는 예술이다. 만화창작을 '그림 잘 그리는 기술' 정도로 인식하는 현실을 개선하고 우리 만화가 당면한 콘텐츠의 위기를 극복하기 위해서는 그림 훈련 못지않게 인문학적 사고와 언어적 감수성의 훈련이 강조되어야 한다고 본다.

참고문헌

<국내저서>

- 김옥동, 『수사학이란 무엇인가』, 민음사, 2002
김준오편, 『한국 현대시와 패러디』, 현대미학사, 1996
김현, 『김현예술기행』, 열화당, 1979
김현, 『만화는 문학이다, 뿌리 깊은 나무』, 1월호, 1977
손상익, 『한국 신문시사만화사 연구』, 중앙대학교 대학원 박사학위논문, 2004
손상익, 『한국만화통사(상)』, 시공사, 1999
장승태, 『카툰의 이론과 실제』, 드림박스, 2003

24) 유준상, 같은 책, 38~42쪽 참조

정준영, 『만화 보기와 만화 읽기』, 한나래, 1995
<외국저서>

스콧 맥클루드(Scott McCloud, 김낙호 역), 『만화
의 이해』, 시공사, 2002

올리비에 르블(Olivier Reboul, 박인철 역), 『수사
학』, 한길사, 2001

윌 아이스너(Will Eisner, 이재형 역), 『그림을 잘
읽으면 만화가 된다<1>』, 현실문화연구,
2000

<학술논문>

문희선, 『중국 광고언어에 대한 수사학적 고찰과
교육적 활용에 관한 연구』, 이화여대 교
육대학원 석사논문, 2002

유준상, 『만화글의 기능성 연구』, 인하대학교육대
학원 석사논문, 2003

<정기간행물 기고글>

이재현, 민중만화론, <만화와 시대1>, 공동체, 1987

<인터넷사이트>

네이버 국어사전, www.naver.com

ABSTRACT

Study of Rhetorical Puns in Korean Comic Strips in Daily Newspaper

Kim, Eul-Ho

This thesis aims to recall the importance of language in comics by studying comic strips in Korean daily newspapers: the comic strips are analyzed for rhetorical puns in its language text as they representatively show the value and role of language in comics.

Moreover, Korean comic strips, as they developed into current affairs comics, acquired a stronger media characteristic of communicating information compared to other genres of cartoons. As a result, comics strips have become a genre where language plays an important role and the words needing to be able to convey the meaning quickly and implicitly. Due to tight control of national authority, the language technique developed into an indirect expression rather than a stronger direct imaging technique. The political oppression of the comic strip paradoxically brought on the rhetorical development in the creative techniques.

Based on this analysis, the writer studied the rhetorical puns of the texts Korean comic strips by implementing the classification techniques of rhetoric expressions. As a result, through quotes and analysis of actual comic strips, the writer confirmed that Korean comic strips do actually show tremendously vast rhetorical puns in its language application techniques. The writer was also able to conclude that the rhetorical puns in comics were the force entertaining and impressing the readers, and also acting as the creative principle.

Concluding this study, the writer emphasizes that language, not only in comic strips, is a combination of words and images and is also an important factor in all cartoons in general. Thus the thesis proposes that the training of humanistic thoughts and linguistic sensitivity are as important as learning to draw in the creation of cartoons.

Key Word : comic strips in Korean daily newspapers, language in comics, rhetoric, puns

김을호

목원대학교 미술대학 미술학부 만화애니메이션전공학과 강사

(136-851) 서울 성북구 정릉2동 559-174

Tel : 011-9024-360

cosmdochi@naver.com