

# 기호학적 관점에서의 만화 비평에 관한 연구 -장르간(문학,미술,디자인,영화)비교를 중심으로-

## A Study on the Semiology in regard with Methods of Cartoon Criticism

오 유미

전북대학교 산업디자인학과

정 성환

전북대학교 산업디자인학과

Oh, yu-mi

Chon-Buk Univ. Dept. of Industrial Design

Chung sung-whan

Chon-Buk Univ. Dept. of Industrial Design

• Key words: Cartoon, Criticism, Semiology

### 1. 서론

만화에 대한 학문적 연구는 만화가 존재하는 사회의 문화적 현상에 대한 관심으로부터 출발해야 한다. 다양한 문화의 확산과 커뮤니케이션의 광범위한 발전은 만화란 분야를 단지 하나의 분야로 명백하기에는 그 영역이 복잡하고 다양해졌다. 다시 말해서 만화의 발전은 시대상황에 따른 대중문화의 창조 행위라고 볼 수 있으며, 사회적 영향력과 그 가치를 더 고려해서 만화 내용의 선별이나 분명한 영역적 구분이 필요하게 되었다. 이때의 여과장치로서 만화 비평이 필요하다.

문학 비평, 영화비평, 미술 비평, 무용 비평 등 기타 문화 영역에서는 이미 오래 전부터 비평 방법론에 의한 장르 비평이 활성화되고 있는데<sup>1)</sup> 반해 만화 영역에서는 아예 그 기반은 물론 아직 이렇다할 연구가 진행되지 않고 있다.

본 연구의 목적은 커뮤니케이션의 의미전달 도구로서 또한 대중 시각예술로서 만화에 나타나는 여러 가지 흔적이나 형상들 또는 물체들이 어떻게 시각적 기호로 정의되며 이를 만화비평의 방법을 통하여, 받아들이는 독자들에게 만화에 대한 포괄적이고 심층적인 의식을 부여 하고자 한다..

### 2. 만화 비평

#### 2-1. 만화 개념정의

만화는 보통의 그림보다는 과장과 비유, 생략을 많이 사용함으로써 현실에 대한 비판적인 풍자를 그려내고 자유로운 표현 방식을 통해서 상상력과 창조적인 아이디어를 산출해내는 창작물인 것이다.

#### 2-2. 만화 특징

일반적으로 대중매체는 출판매체와 영상매체로 구별할 수 있는데, 만화는 출판매체와 영상매체의 특징을 모두 갖춘 독특한 매체적 성격을 지니고 있다. 만화는 '활자'라는 부호를 매개로 한 부호매체와 '그림'이라는 조형 또는 시각매체의 두 가지로 분류할 수 있다.<sup>2)</sup> 만화는 글의 분명함과 그림의 즉각성이 결합되면서 글의 어려움은 그림을 통해, 그림의 다의성은 글을 통해 보완함으로써 메시지를 명확히 전달한다.<sup>3)</sup> 때문에 만화는 오늘날 모든 산업에 활용되고 있으며, 어떠한 매체보다도 친근하고 강력한 영향력을 행사하고 있는 것이다.<sup>4)</sup>

#### 2-3. 비평개념정의

비평의 사전적 의미는 첫째, 사물의 선악, 시비(是非), 미추(美醜) 등을 분석 논란함. 둘째, 이리궁저러궁 좋지 않게 말함<sup>5)</sup>로 되어 있다.<sup>6)</sup> 따라서 비평한다고 하면 칠만큼 비난할 대상을 공격한다는 의미<sup>6)</sup>와 함께 결점을 시정하고 바람직한 방향으로 고친다는 개선적인 의미도 있다. 일반적으로 비평이란 개념은 어떤 기준에 따라 예술품의 장·단점을 판별하고 그 가치를 평가하는 것이라고 할 수 있다.

#### 2-4. 기호학 비평

기호학이란 기호에 관한 학문이나 이론이다. 그러나 기호란 단순한 개념이 아니고 거기엔 여러 가지 기능과 의미와 구조가 있기 때문에 기호학은 기호가 갖고 있는 이러한 제 원리를 규명하는 학문이나 연구방법이라고 부연할 수 있다. 기호는 세 가지 기본 요소, 기표, 기의 그리고 기호 자체로 이루어지는데 이중 기호 자체는 기표와 기의가 연합하여 만들어진 새로운 요소이다. 만화에서 기호가 차지하는 영역은 기표와 기의라는 용어로 표현할 때 좀더 명확해진다. 다른 기호와 마찬가지로 만화코드 역시 하나의 기호로 성립되어 사용될 때에는 의미작용 또는 의미화라는 과정을 통해서 발화자와 수신자간의 성공적인 커뮤니케이션을 달성한다. 의미작용은 정신적 개념을 실재로 부여하거나 또는 실재로부터 정신적 개념을 해독해 내는 일로, 의미작용은 기표에 기의를 더하거나 빼내는 작용이다. 특히 메시지의 수신자 쪽에서 보면 의미를 재생산해 내는 작용이다.

### 3. 장르간 만화 비평 방법의 양상

#### 3-1. 문학

문학비평을 가장 간단하게 정의하면 '문학작품에 대한 전문적인 독서행위'라고 말해진다. 물론 이론의 형성 그 자체에 몰두하는 이론비평이 없는 것은 아니지만, 실사 그렇다고 할지라도 문학비평은 그 대상이 되는 작품의 세계와 밀착되어 전개되는 특이한 세계이며, 작가의 감수성과 상상력에 의해 창조된 작품의 세계가 독자의 의식에 어떻게 전달·수용되는가를 보여주는 구체적이고 실천적인 과정이라 할 수 있다.

1) 김병희, 『광고비평이 수용자의 광고태도에 미치는 영향』, 연세대학교 석사학위논문, 2002, p.3

2) 이원복, 『세계의 만화 만화의 세계』, p.183

3) 정준영, 『만화보기와 만화읽기』, 한나래, 1994, p.30

4) 정유선, 『한·일 만화가 청소년에게 미치는 영향 비교』, 만화 애니메이션 연구 제1호, 한국만화학회, 1997, p.64

5) 신기철 외, 『새우리말큰사전』, 삼성출판사, 1987, 1516

6) 김은주, 『E. B. Feldman의 미술비평교육이론에 관한 연구』, 인천교육대학 석사학위논문, 2000, p.4, 재인용

	만화	문학
형식적	한권 만화, 삽화	단편소설, 시
	네칸 만화, 유머만화	중편 소설(에세이, 수필)
	스토리만화, 애니메이션	장편소설
내용적	현실적 내용	
	비현실적 내용	
표현적	해학, 풍자, 패러디, 아이러니, 알레고리	

[표 1] 만화와 문학의 상관관계

### 3-2. 미술

미술비평이란 시각적 이미지를 언어화하는 것인 바, 미술작품의 의미와 그것이 갖는 사회 속의 역할에 대한 이해와 감상을 증진시키기 위해 생각하고 고안해내는 미술작품에 대한 언어이어야 한다. 따라서 비평은 지적하는 것에서 출발하지만, 지적하는 것 이상을 목표로 해야 한다. 미술비평이 정확한 근거 위에 수립되는 과학이 될 수는 없지만, 직관이나 미학적 이념들을 근거로 한 공통감과 삶에 대한 또 다른 지혜로 이끌어 줌으로써 과학이 제공하는 것과는 다른 가치를 우리에게 제공할 수 있어야만 한다. 7)

### 3-3. 디자인

디자인비평은 디자인 창작과정에서 목적인 특수한 실용적 기능 외에도 미학적, 사회적, 문화적 환경·여건 즉 다원적 맥락과의 총체적 조화가 다각적으로 깊이 고려되어야 한다.

	만화	일러스트레이션
범위	다양한 매체 활용(광고, 신문, 잡지 등)	
내용적	시사적, 유희적, 교훈적 내용 (생략, 과장, 환상, 우화, 정서적 방법을 통한)	
표현적	풍자적 표현의 골자	
	비주얼 스킴(왜곡), 아이러니(역설), 그로테스크(과장), 알레고리(비유), 유머러스한(익살)	

[표 2] 만화와 일러스트레이션의 상관관계

### 3-4. 영화

영화비평에서의 핵심은 아무리 단편이더라도 분명 비평에 해당하므로 비평 본래의 기능과 역할을 잊지 말아야 한다. 비평이란 단순한 사실보도가 아니라 작품을 '이해'하고 '해석'해서 '평가'하는 창조적인 작업이어야 한다. 영화비평은 단순한 감상 에세이가 아니라 영화에 대한 '작품 평가'에 궁극적인 목적이 있다. 8)

	만화	영화
시간성	순차적 장면 이동	초당 프레임을 통해
공간성	칸, 칸막	카메라를 통한 시점
이미지의 자의적 서술과 해석	배치, 구도, 내용, 그림의 나열을 통한 전체적인 독자입의의 해석	연출, 편집을 통한 2차원적 해석

[표 3] 만화와 영화의 상관관계

## 4. 결론

모리스 혼이 주장한 비평기의 중요성을 들어보면, '다른 분야에서 그것처럼, 연재만화의 비평기는 두 가지 중요한 기능을 수행한다. 첫째는 과거의 것에 대한 재발견, 재평가 및 보존이고, 둘째는 현재의 작품에 대한 전문적인 판단이다'라고 말하고 있다. 9) 여러 비평의 방법이 제시되나 현대에 많이 활용되고 있는, 기호학은 언어를 모델로 삼되 언어학의 개념들을 언어 자체에만 국한시키지 않고 사회와 문화에 존재하는 여타의 다른 현상들, 패션, 음식, 텔레비전 프로그램, 영화와 같은 텍스트에 적용할 수 있다. 그러므로 기호학은 사물들을 지금까지 바라 보아온 방식과는 다른 방식으로 바라볼 수 있도록 해 준다. 10)

비평의 역할은 이제 과거나 현재의 문제에서 미래의 'visual'제 시로까지 넓어질 수 있을 것이다. 이런 비평의 자립을 위한 노력으로 비평사(批評史)를 위한 노력이 계속되고 있고, 또한 비평이 지녀야 할 가장 큰 요건인 객관성을 위해 비평이론의 연구<sup>11)</sup>가 계속되어야 한다. 만화는 단순히 주변부문화로 읽히는 것이 아니라 우리 생활 중심부에 밀접하게 닿을 수 있으며, 따라서 우리는 올바르게 만화를 읽어내는 '눈'이 필요하다. 12) 이 눈은 만화 비평에 관한 이론적 방법론의 체계 구축과 만화를 섬세하고 올바르게 읽어낼 수 있는 젊은 평론가들의 관심 속에서 만들어 질 수 있다. 이를 위해서 만화의 글과 그림이라는 측면에서 각 장르 문학, 미술, 디자인(일러스트레이션), 영화측면에서의 상관관계를 찾아보았으며, 그 속에 존재하는 기호들의 의미를 이야기측면에서 찾아 볼 수 있으며, 외시적 의미로의 이미지기호들을 추출 할 수 있다.

현재까지 만화비평이라는 이론적 근거가 미미한 실정에서 각각의 예술분야 비평이론과 방법을 통해서 만화비평에 대한 방법론을 고찰할 수 있었으며, 만화에서 비평이 기존의 만화코드(만화기호론)에 대한 비판 의식과 함께 새로운 문화 창조주역으로서의 역할을 하기 위해 기호학적 비평 방법을 독자들의 만화 인식 코드에 적용 할 수 있어야 할 것이다.

## 참고문헌

- 김병희, 광고비평이 수용자의 광고태도에 미치는 영향, 연세대학교 석사학위논문, 2002
- 박인하, 만화를 위한 책, 교보문고, 1997
- 이원복, 세계의 만화 만화의 세계, 미진사, 1991
- 정준영, 만화보기와 만화읽기, 한나래, 1994
- 정유선, 한·일 만화가 청소년에게 미치는 영향 비교, 만화 애니메이션 연구 제1호, 한국만화학회, 1997
- 신기철 외, 새우리말큰사전, 삼성출판사, 1987
- 김은주, E.B.Feldman의 미술비평교육이론에 관한 연구, 인천교육대학 석사학위논문, 2000
- Peter V. Zima, 김태환 역, 비판적 문학 이론과 미학, 문학과 지성사, 2000
- 박일우, 글과 그림. 문학과 기호, 문학과 지성사, 1995
- 서인숙, 영화비평의 이론과 실제, 집문당, 1996

9) *Ibid.*, p.49

10) 서인숙, *op. cit.*, P.209

11) 이옥희, 김동영, 김정재, *op. cit.*, p.619

12) 이상엽, *op. cit.*, p.175

7) 박일우, 글과 그림. 문학과 기호, 문학과 지성사, 1995

8) 서인숙, 영화비평의 이론과 실제, 집문당, 1996