만화분석에 관한 방법론적 고찰
Methodological Review of Cartoon Analysis

권경민
일본 각슈잉(学習院)대학 대학원

Kwon Kyung-Min
Gakushuin Graduate Studies Program,

요약

만화는 감정을 보충하는 만화기호, 스토리에 따른 등장인물의 표정, 행동, 시선, 대사 등으로 메시지를 전달하고 있는데, 만화에 표현되어 있는 이러한 커뮤니케이션 스타일을「만화 커뮤니케이션 스타일」이라고 정의할 수 있다. 만화는 문화적, 사회적 산물이기에「만화 커뮤니케이션 스타일」에 대한 이해는 그 문화와 사회를 이해하기 위한 중요한 수단이 될 수 있고, 만화 제작과 만화교류에 있어서도 그 역할이 크다고 볼 수 있다. 이러한「만화 커뮤니케이션 스타일」을 보다 명확하게 파악하기 위해서 체계적이고 객관적인「만화분석」을 위한 연구방법이 요구된다.

본 연구는, 기호론적 관점에서 한국, 일본, 중국의 출판만화 총 35,225컷의 분석을 통해 만화표현에 대한 인지적 성향을 고찰했다. 그 결과, 만화는 다음의 3가지 규칙(One-Root식, One-Idea식, One-Style식)에 따라 분석기준으로서 코드화가 가능함을 알 수 있었다.

Abstract

The cartoon communicates its messages by cartoon semiotics as a vehicle of emotion, face expression, act, glance, and texts along the story. this style of communication showed in the cartoon can be defined as「Cartoon communication style」. Since, the cartoon is cultural and social product, an understanding of 「Cartoon communication style」plays a major role in understanding culture and society as well as its production and interchange. To understand what is the「Cartoon communication style」, systemic and objective research method through 「Cartoon Analysis」is required.

The study review cognitive tendency of cartoon expression through semiotic analysis of total 35,225 cuts of Korea, Japanese and Chinese published cartoons and consequently, classifies the cartoons by 3 forms - One-Root, One-Idea and One-Style to encode.

Ⅰ. 서 론

1. 연구목적

Pictorial communication(그림 커뮤니케이션)이란, 전통적인 커뮤니케이션으로 언어커뮤니케이션의 선조가 된다. Pictorial communication의 관점에서 만화를 생각하면, 만화는 의식적, 무의식적으로 구성된 수많은 약속들로 메시지를 전달시키고 있다. 특히, 만화특유의「과장」「생략」「왜곡」의 표현은 메시지를 보다 강하고 다양하게 전달할 수 있다. 하지만, 만화가 전달하는 메시지에 대한 표현은 각각의 문화에 따라 다른 인지적 관점을 갖는다.

미국의 언어학자 에드워드 사피아(Edward Sapir)는『언어상대론』에서,「말과 그 말이 가리키는 사물

과는 반드시 일대일의 관계에 있는 것이 아니라, 그 말이 문화와 사회의 문맥 속에서 어떻게 사용되는가를 다양하게 보고 이해되는 것이다」라고 서술하고 있는데[1], 만화에 있어서의 표현 역시 문화와 언어를 배경으로 인지되고 받아들여진다고 볼 수 있다.

본 연구는, 만화에 표현되어 있는 만화기호와 등장인물의 표정, 행동, 시선 등의 전달양상을 「만화 커뮤니케이션 스타일」로 정의하고, 기호론적 관점에서 한국, 일본, 중국의 출판만화 총 35,225컷의 분석을 통해 만화표현에 대한 인지적 성향을 고찰했다. 만화분석은. 만화 커뮤니케이션 스타일의 객관적인 결과제시를 가능하게 하며, 만화에 표현되어있는 문화적, 사회적 특성을 시각화하는 것을 가능하게 한다고 사료된다. 또한 만화 커뮤니케이션 스타일에 대한 이해는 만화제작과 교류에 있어서도 그 역할이 크다고 볼 수 있다.

2. 선행연구(기호론적 접근)

만화에 표현된 모든 요소들은 기호화의 대상이 될 수 있다. 특히, 등장인물의 행동, 자세, 표정 등에 대한 묘사는, 일정의 약속으로서 성립되어 만화 속에서 의식적으로, 무의식적으로 등장인물의 커뮤니케이션 스타일, 즉 바꿔 말하자면, 만화에 있어서의 커뮤니케이션의 한 형태로서 표현되는 것이다.

[표 1] 비언어행동 분석을 위한 기호화의 예

연구자명	기호	의미
Birdwhistell (1970)		눈동자를 굴리다 입을 내밀다 입술을 오무리다
Hall (1963)		엎드린 남자 앉아있는 남자 서있는 남자
Kendon (1969)		웃고 있는 입 입을 벌리고 웃고 있는 입 치아를 보이며 웃고 있는 입
Harrison (1964)	e(. .) e(--) e(u u) e(o o)	보통의 눈 반만 감고 있는 눈 감은 눈 크게 뜬 눈

1) 미야오카(宮岡, 1996)

만화의 등장인물의 분석에 앞서, 표정, 행동, 시선 등과 같은 비언어적 커뮤니케이션(NVC-NonVerbal Communication)을 관점에서 분석을 시도한 선행논문으로는 Birdwhistell(1970), Hal(1963), Kendon (1969), Harrison(1964) [2]등을 들 수 있다(<표1> 참조). 또한 Cöceloglu(1970)은, 미국인, 일본인, 터어키인의 표정에 대한 인식을 비교하는 방법으로서 눈썹, 눈, 입의 각 부위를 기호화해서 분석하고 있다. 권(2002, 2003, 2004a, 2004b, 2004c, 2004d)에서는 한국, 일본, 중국의 만화에 표현되어 있는 시선과 표정, 행동을 기호화해서 비교분석했다. 이처럼 만화를 기호화하는 것은, 자료의 양과 범위를 보다 확대시키고, 분석을 보다 객관적으로 할 수 있는 장점을 가진다고 볼 수 있다.

Ⅱ. 본 론

1.만화분석의 대상과 방법

1.1분석대상

분석대상은 한국(15,423컷)과 일본(14,658컷) 중국(5,144컷)의 만화 총 35,225컷이다. 한국과 일본은 5개의 장느(신문만화, 소년소녀 만화잡지, 비즈니스만화, 아동만화, 학습만화)를 분석대상으로 했지만, 중국의 경우 한국과 일본과 같은 기준의 만화수집이 불가능했던 관계로, 전국의 주요만화 간행지로부터 선발된 200개의 작품을 수록한 만화책과 중국의 대표적인 만화잡지를 분석대상으로 했다. 분석대상에 대해서는 논문의 마지막에서 열거하도록 한다.

1.2 분석방법

만화분석의 방법은, 미국의 커뮤니케이션 학자이자 만화가인 랜달 P. 해리슨(Randall. P. Harri son, 1964)의 「그림분석(pictic analysis)」의 이론에 따랐

2) 나프(Mark L.Knapp,1972)는, 비언어전달에 관한 방법론적 설명으로 Birdwhistell(1970), Hal(1963), Kendon (1969), Harrison (1964)을 묶어서 서술하고 있다.

다. 「그림분석」에 의하면, 그림도 언어와 마찬가지로 기술적 분석, 역사적 분석, 비교분석의 분야로 나눌 수 있으므로, 객관적으로 분석하는 것이 가능하다고 한다. 「그림분석」의 방법은 우선, 그림의 중요한 상징을 골라, 그것을 가장 간단한 형태로 바꿔서, 반응의 변화를 관찰하는 것인데, 본 연구에서는 35,225컷의 만화를 이러한 「그림분석」의 과정에 따라 코드화 시켰다.

스콧(Scott, 1998)에 의하면, 사람과 장소, 사물, 생각을 나타내는 이미지를 만화에서 기호라고 정의하면, 언어는 완전하게 추상화된 기호이지만, 그림의 경우는, 추상화의 정도에 따라 똑같은 사물일지라도 다양한 기호가 만들어질 수 있다고 서술하고 있다. 예를 들면, 언어로 「얼굴(face)」이라고 표기하는 기호를 그림으로 표현하면, 사실적인 얼굴에서 데포르메[3] 된 얼굴에 이르기까지 수많은 눈의 표현이 가능한데, 독자는 심하게 데포르메된 그림을 보고는, 곧 그 의미를 알 수 있다. 이와 같이, 만화는 장느에 따라 독자적인 표현구조와 더불어 잠재되어 있는 동일성을 가지므로, 만화표현을 기호화하는 것은, 장느에 따른 차이를 하나의 기준으로 통일시키며, 일반화시킬 수 있다고 생각된다.

2. 「그림분석」에 따른 만화의 코드화의 예

2.1. 만화기호 분석

감정을 보충하는 만화기호에 대한 분석을 위해 메타포(은유)적인 코드와 메토니미(환유)적인 코드를 작성하여 <그림1>과 같이 만화의 코드화를 시도했다.

▶▶ 그림 1. 코드화된 만화의 예, 『コボちゃん51』

3) 데포르메(déformer)-미술수법으로서, 대상의 본질을 보다 잘 표현하기위해서 예술가의 주관적 파악을 중요시하고, 대상의 형태를 과장하거나 일그러뜨리거나 변형시키는 일

2.2 표정 분석

표정 분석의 방법으로서 눈썹, 눈, 입에 대한 다양한 표현들을 각각 기호화하여, 만화에 적용시켜 각 코드를 조합했다.

▶▶ 그림 2. 코드화된 만화의 예, 『コボちゃん51』

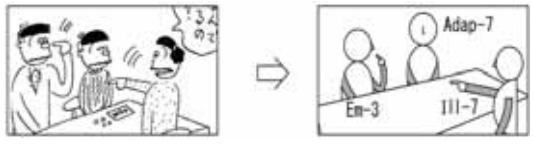
2.3 시선 분석

표정 분석과 마찬가지로, 눈썹, 눈, 입에 대한 다양한 표현들을 기호화하여, 그 가운데 시선접촉(eye contact)을 하고 있지 않은 눈(만화표현에 있어서 눈을 감고 있는 표정의 눈)이 표현된 만화만으로 범위를 한정시켜 각 부위의 코드를 조합했다.

▶▶ 그림 3. 코드화된 만화의 예, 『あさって君』

2.4. 행동 분석

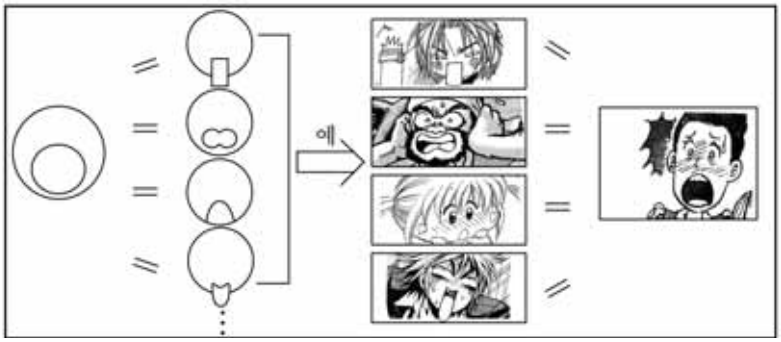
행동분석은, 정면과 측면에 대한 기준 모델을 만들어, 만화의 등장인물에 대한 움직임에 적용시켰다.



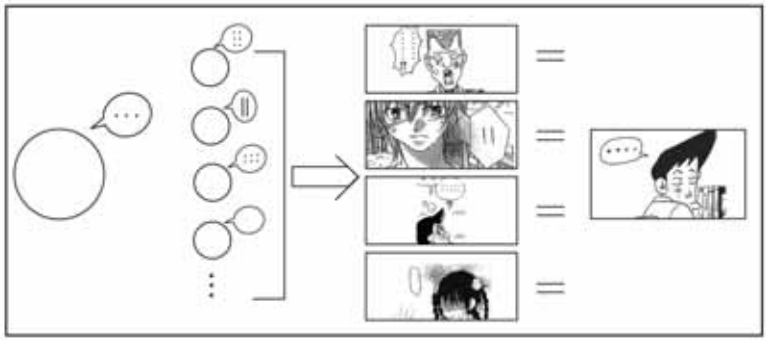
▶▶ 그림 4. 코드화된 만화의 예, 『あさって君』

3. 분석결과

이번에 한국과 일본, 중국의 만화를 코드화하는 과정에서, 만화는 장느와 표현양식에 관계없이 다음의



▶▶ 그림 5. One-Root식(同一畵根)의 예



▶▶ 그림 6. One-Idea식(同一發想)의 예

3가지 규칙(1) One-Root식(同一畵根), (2) One-Idea식(同一發想), (3) One-Style식(同一樣式)에 적용되어 분석기준으로서 기호화됨을 알 수 있었다.

3.1 One-Root식(同一畵根)

일반적으로 만화표현은 데포르메의 정도에 따라 무수히 표현되는데, 이렇듯 무수히 표현되는 그림일지라도 그 그림의 근본이 되는 그림의 요소, 즉 그림의 근원(畵源)은 하나의 뿌리(root)를 갖는다고 하는 규칙이 One-Root식의 기본 개념이다. <그림5>는, 만화에 그려진 다양한 표현의 눈인데, 데포르메의 정도에 따라 다양한 표현을 보이지만, 그림의 근원을 동일한 하나의 형태로 나타내고 있다.

3.2. One-Idea식(同一發想)

One-Idea식은, 언어의 임의성(恣意性)과 유사한 개념이다. 예를 들면,「사랑」「Love」「愛」의 단어가 언어의 표기법에 따라서 다른 형태를 취하지만 그것들이 상징하는 의미는 동일하다. <그림6>의 <할말을 잃거나 입을 일부러 다물고 있는 심리상태>를 표현하는 만화기호(여기에서는 이러한 기호명을「무언(無言)」이라고 함)는, 언어의 표기법에 따라 표현되는 형태는 다르지만, 결국 무언(無言)을 표현하고자 하는 동일한 발상에서 나온다는 규칙이다.

3.3. One-Style식(同一樣式)

만화에 있어서의 Style이란, 만화가의 고유의 화풍을 가리킨다. <그림7>에서 알 수 있듯이, 똑같이 얼

▶▶ 그림 7. One-Style식(同一樣式)의 예

굴이 붉어진 것에 대한 기호표현일 지라도 만화의 표현에 따라서 2가지로 분류할 수 있다. 우선, 감정을 보충하는 기능으로서의 만화기호로서, 예를 들면, 부끄럼, 곤란 등의 감정을 보다 잘 전달하기위해서 만화가가 의도적으로 그려 넣은 것을 말한다. 다른 하나는 감정과 상관없이 만화가의 고유의 표현양식으로서의 기호이다. 이처럼 만화의 표현은 시각적으로는 같지만, 기능의 유무에 따라 그 성격을 달리하는데, 이것을 One-Style식으로 정의할 수 있다.

Ⅲ. 결 론

본 연구에서는 기호론적 관점에서 한국, 일본, 중국의 출판만화 총 35,225컷의 분석을 통해 만화표현에 대한 인지적 성향을 고찰했다. 그 결과, 만화는 다음의 3가지 규칙(One-Root식, One-Idea식, One-Style식)에 따라 분석기준으로서 코드화가 가능함을 알 수 있었다.

만화표현은, 좁게는 장느와 표현스타일에 따라, 넓게는 그 만화가 속해있는 문화와 사회에 따라 수많은 표현스타일이 존재하고, 또 거기에 따른 인지적 성향도 각각 다르다. 이것은 세계의 국기에 표현되어 있는 태양의 색깔이 빨강, 노랑, 주황 등 나라에 따라 다양하게 표현되는 것과 마찬가지라고 생각된다.

또한 일반적인 만화제작과 교류뿐만 아니라, 신개념적인 대안만화 텍스트까지를 염두에 둔다면, 만화표현들의 문화적 차이에 대한 인식이 반드시 필요하다고 생각된다.

본 논문은 만화표현의 보편적 규칙을 밝히고, 만화분석에 대한 새로운 시도로서 그 의의가 있다고 생각된다.

▌참고문헌▐

[1] 백준기, 만화미학탐문, 다섯수레, 서울, 2001.
[2] Cöceloglu, D.M. "Perception of Facial Expression in three Different Culture" ECONOMICS, 13(1), 1970.
[3] Harrison, Randall. P. 1964 "Pictic analysis: with reseach on facial expression" Ph. D. Dissertation, Michigan State University
[4] Mark.L.Knapp, "NONVERBAL COMMUNICATION IN HUMAN INTERAC TION" 1972(牧野成一他訳『人間関係における非言語情報伝達』(1979) 東海大学出版部)
[5] McCloud, Scott, "Understanding comics" 1998.(岡田斗司夫訳『マンガ学』(1998)美術出版社)
[6] 宮岡伯人, "言語人類学を学ぶ人のために" 世界思想社,

1996 : 東京
[7] 権敬珉 "日韓の非言語コミュニケーションにおける表情対照ー四コマ新聞漫画の分析を中心にー" 社会言語科学会 第9 回研究大会, 2002.: 東京
[8] 権敬珉 "韓国と中国の日本語教材のイラストと漫画に見られる非言語行動についての比較考察" 日本語教育学会 春季大会, 2003.: 東京
[9] 権敬珉 "漫画に見られるアイコンタクト拒否についての日韓比較" 韓国日本文化学会 春季国際学術大会, 2004a.
[10] 権敬珉 "漫画に見られる日本 · 韓国 · 中国の非言語行動の比較研究", 言語, Vol.33, No.6, 2004b.:東京
[11] 権敬珉 "漫画における視線無視の表現メカニズム" 日本文化学報, 2004c.
[12] 権敬珉 "漫画に見られる視線無視の意味分析" 人文科学論集, No.13, 2004d.:東京
[13] 분석대상

(1. 신문만화: 총 4,916컷)
『나대로 선생』(동아일보, 2000.1~12)
『왈순아지메』(중앙일보, 2000.1~12)
『あさって君』(毎日新聞, 2000.1~12)
『コボちゃん』(読売新聞, 2000.1~12)

(2. 비즈니스만화: 총 5,629컷)
『무대리, 용하다. 용해 1, 2』(아선미디어, 1999)
『천하무적 홍대리』(바다그림판, 2002)
『泣くな、田中君』(竹書房, 1989)
『かりあげクン』(双葉社, 1985)
『はこてん課長』(芳文社, 1981)

(3. 소년 / 소녀 만화잡지: 총 7,789컷)
『월간 팡팡』(대원아이씨, 2003.10월호)
『격주간 찬스』(학산문화사, 2004. 2월호)
『月刊 マガジン』(講談社, 2003. 11月号)

『月刊 ジャンプ』(集英社, 2003.11月号)
『월간 밍크』(서울문화사, 2004. 2월호)
『월간 파티』(학산문화사, 2003. 11월호)
『月刊 ちゃお』(小学館, 2003. 11月号)
『月刊 りぼん』(集英社, 2003. 11月号)

(4. 아동만화: 총 7,885컷)
『악동이 1, 2』(디자인 하우스, 2001)
『아기공룡 둘리 1』(바다그림판, 2003)
『クレヨンしんちゃん 1, 2』(双葉社, 1992)
『ちびまる子 5, 6』(集英社, 1989 / 1990)

(5. 학습만화: 총 3,862컷)
『에디슨/퀴리부인/헬렌켈러』(능인, 1997/1998/1998)
『エジソン/キュリー夫人/ヘレンケラー』(集英社, 1984)

(6. 중국만화: 총 5,144컷)
『2000年 中国年津最佳漫画』(漓江出版社, 2001)
『月刊 中国漫画』(天津人民出版社, 2002. 1~12)