

# 만화비평의 준거 마련을 위한 기초연구

-고전적 예술이론을 바탕으로-

A Base Research in regards to the Standards of Comics Criticism

-Based on the Classical Aesthetic Theories-

고철환, 안성혜  
상명대학교

Koh Cheol-Hwan, Ahn Seong-Hye  
Sangmyung University

## 요약

만화가 예술장르의 하나로써 회자되는 것을 발견하기란 어렵지 않다. 그런데도 여전히 예술 전반에 관한 논의에서 만화는 제외되는 일이 흔한 것은, 만화의 예술적 가치를 규명하고 알리기 위한 노력이 그 효과를 보이지 못하고 있기 때문인 듯싶다. 어떤 예술장르의 가치를 밝혀내어 알리고 그 위상을 굳건히 다지게끔 하는 일은 비평의 몫이다[1]. 그러나 만화비평은 그와 같은 기능을 위한 뚜렷한 준거가 마련되지 않은 바, 그러므로 본고에서는 만화비평이 만화의 예술적 가치를 판단하고 제시하기 위해 어떠한 준거를 가져야 하는지를 논하고자 한다. 이를 위해 모든 예술의 보편타당한 가치를 밝히고자 시도했던 예술이론들을 대상으로 논의를 진행하여 각 예술이론들로부터 도출 가능한 준거들을 살펴보고, 그들이 만화에 대해 구체적으로 제시할 수 있는 준거에 대해 살펴본다.

## Abstract

It's a seldom case that someone denies comics are one of art forms. On the other hand, Comics are usually skipped in discussions about arts, because it seems the attempts to find out the artistic worth of comics are not successful. The very work which figures out the worth of the works of arts belongs to criticism. However the standards of comics criticism are not prepared yet, though criticism should have standards to make a decision. Therefore, this thesis intends to suggest the standards of comics criticism to figure out the worth of comics. In order to reach the end, the discussions on this thesis go on the classical aesthetic theories, because the classical aesthetic theories had attempted to find out the universal worth of arts. After that, with the standards supplied by the aesthetic theories, I will suggest the specific standards of comics criticism finally.

## I. 서론

만화를 예술의 한 장르로 이야기하는 것은 낯선 일이 아님에도 불구하고 예술 전반에 관한 논의에서 만화가 제외되는 것은 어제 오늘의 일이 아니다. 그것은, 만화의 예술적 가치를 밝히기 위한 많은 시도가 있어왔으나, 단지 만화를 연구하는 사람들 간에서만 논의될 뿐 이것이 대중에게 영향을 주는 일은 미미했던 탓이다. 대상 예술장르의 예술적 가치를 규명하여 알리는 일은 비평의 기능 중 하나[2]이며, 그러므로 위와 같은 현상은 만화비평이 제대로 기능하지 못하는 데서 기인한다고 지적할 수 있다.

그 원인은 만화비평이 만화의 예술적 가치 규명을 위한 준거를 갖지 못한 데 있다. 비평은 대상 예술장르에 대한 세세한 이해를 기초로 하여 그것의 형식과 내용 양 측면에서 예술적 가치를 말할 수 있어야 한다[3]. 그러나 현재의 만화비평은 만화의 내용을 분석하는 데서 혹은 심지어 개인적 소견이나 감상을 피력하는 데서 그치는 경향이 짙다.

본고는 이 같은 문제의식에서 출발하여, 만화의 예술적 가치를 말하기 위해 만화비평이 가져야 할 준거를 제시하고자 한다. 이 같은 목적을 달성하기 위해 논의의 과정에서는 다소 고전적인 예술이론들을 살펴보고, 그 예술이론들이 만화비평에 대해 제시할 수 있는 준거들을 도출한 후, 다시 만화의 형식적·내용적 측면으로 접근하여 구체적 준거들을 보여주고자 한다. 오래된 예술이론의 역사에서 20세기 중·후반의 예술이론들은 더 이상 보편타당한 예술의 가치를 논하지 않는다. 특히 시각 예술에 있어서는 예술 자체가 개념화되어 일종의 '방법적 기획[4]'이 되어버렸고, 그에 대한 예술이론도 사정이 크게 다르지 않다[5]. 방법적 기획은 단지 '형식'에 관한 기획[4]이며 따라서 만화비평의 준거를 위한 숙고의 대상으로는 부적절하다. 본고에서 만화의 예술적 가치를 규명하기 위해 다소 고전적인 예술이론으로 논의를 진행하는 것은 그런 이유에서다.

## II. 만화비평의 개념과 기능

비평에 대한 정의는 학자별로 다양하게 제시되었는데, 그 공통점을 추려 정리하면 '어떤 기준에 따라 예술작품을 분석하고 그 가치를 평가하는 것'이라고 할 수 있다[6]. 같은 가치판단이라 하더라도 비평이 감상자가 내리는 취향에 의한 판단과 다른 것은 '기준'이 존재한다는 것이다. 이는 비평이 보편타당성을 가진다는 뜻이며, 그러기 위한 비평의 바탕은 오로지 대상 장르에서 나와야 한다[7]. 그러나 예술작품을 '분석하고' 그 가치를 평가하는 것을 비평의 정의로 삼을 수는 없다. 엄밀히 말해 비평은 분석을 바탕으로 하며, 따라서 비평과 분석은 분리되어야 한다[8]. 그러므로 만화비평은 '일정한 준거로써 작품이 지닌 보편타당한 가치를 이끌어내는 것'으로 말할 수 있다.

비평의 기능은 프라이(Northrup Frye)에 의해 주장된 비평의 존재이유를 통해 설명할 수 있다. 노스럽 프라이는 '비평의 해부'에서 비평의 존재이유를 문화적 맥락에 따라, 그리고 예술의 일반적 특성에 따라 설명하고 있다. 그에 따르면 비평은 '예술가와 감상자 사이의 참다운 관계를 형성시켜 주는 문화교육의 개척 혹은 문화전통의 형성'을 위해, 그리고 '모든 예술은 말이 없다'는 이유에서 존재의 정당성을 인정받는다[9]. 이로부터 비평의 기능을 ① 해당 예술장르의 가치를 일정한 준거에 의거해 판단하고 알리며, 그것을 통해 ② 문화교육의 개척 혹은 문화전통의 형성에 기여하는 것으로 제시할 수 있다. 본고에서는 제시된 비평의 기능 중 ①에 주목한다.

## III. 만화비평을 위한 예술이론

만화의 예술적 가치를 규명하기 위해 살펴 볼 예술이론은 쾌락설, 인식설, 재현이론, 표현이론, 형식이론의 다섯 가지로 한정한다. 이는 무수히 제기되어왔던 예술이론들 중 이 다섯 가지가 가장 큰 영향력을 행사해왔고[10], 오늘날까지도 은밀하게 존재하는 것으로 보이기 때문이다.

### 1. 쾌락설

이는 예술이 감상자에게 반드시 쾌락을 전달한다는 학설로, 예술에서 중요한 것은 우리가 작품으로부터 얻을 수 있는 쾌락이며, 예술 자체에는 어떤 고유한 가치가 없다는 것[11]이다. 그 같은 견해로 인해 몇 번의 수정이 있었음에도 끝내 극복되지 못했던 이 이론의 난점은 '쾌락은 예술이라 명명된 분야에 변별성을 부여하지 못한다'는 점이었다. 그러나 쾌락설은 만화의 예술적 가치를 설명하는 데에는 여전히 유용해 보인다. 그것은 ① 쾌락설이 저급한 쾌락에서부터 고급한 쾌락[12] 모두를 인정하고 있으며, 또한 ② 만화는 다룰 수 있는 내용에 제한이 없으므로[13], 어떤 종류의 쾌락이든 제공할 수 있기 때문이다.

그러므로 쾌락설에 의해서는 '작품이 감상자에게 어떤 형태의 쾌락을 얼마만큼 주는가'가 만화비평의 준거로 제시될 수 있다.

### 2. 인식설

예술이 그것으로부터 무엇이건 배울 수 있기에 가치가 있다는 이론을 '인식설'이라고 한다. 일반적으로 인식설은 다른 고전적 예술이론에 비해 예술의 가치에 대해 더 나은 설명을 제공해준다. 그러나 예술이 감상자로 하여금 인식의 지평을 넓히게끔 하는 방법에서 문제가 제기되곤 했는데, 고든 그레이엄(Gorden Graham)은 예술을 '경험의 상상적 재구성'으로서가 아니라 '상상적 재구성을 통한 경험에로의 접근'으로서 보아야 한다는 견해를 피력하며 인식설을 변호한다. 그에 의하면 예술가들에 비해 다른 사람들의 정서가 기민하지 못할 수 있다는 사실에서 예술은 가치를 지닌다[14]. 인식설의 이 같은 점으로, 만화에 대해서는 ① 작품이 감상자에게 새로운 인식의 지표를 제시하는가와, 그리고 ② 제시된 지표는 감상자가 그로 인한 새로운 시각을 갖는 데 얼마나 기여하는가를 비평의 준거로 제시될 수 있다.

그러나 쾌락설에서나 인식설에서나 제기되는 비평의 준거는 그것이 만화비평의 최종 단계로서의 가치판단에 해당한다. 우리는 작품에 대한 총평을 내리기 위해 선행하는 비평의 준거를 살펴볼 필요가 있다.

### 3. 모방-재현이론

여기에 따르면 예술은 감각적인 경험 세계에 있는 각기 다른 형상의 모방에 불과하다. 깊이 숙고할 필요도 없이 허점을 발견할 수 있는 이 이론은 이후 영국의 예술이론가들에 의해 '재현-작가의 창의적인 재현'의 개념으로 수정되었다. 이 같은 점에서 재현이론은 예술작품의 메타포(Metaphor) 즉, 은유에 관여할 수 있다. 은유는 작품의 세계를 경험세계의 재현으로 봄이 아니라 작품의 세계'에서' 경험세계를 보는 것[15]이다. 이는 작품의 세계가 보여주는 어떤 특정한 세계가 아니라 그로 인한 경험세계 전반에 대한 시점의 제시라고 할 수 있다. 이 같은 은유가 감상자에게 다가서려면 은유적 내용과 그 대상간의 유사성 혹은 관습적 의미의 연결성을 고려해야 하지만, 그렇다고 직접적으로 작품 속에 삼입하는 것은 단지 모방에 불과할 뿐이다.

언급된 점들에 의해 재현이론은 만화비평에서 형식적·내용적 측면에 관해 '주체에 적합하도록, 유사성 혹은 관습적 의미를 고려하면서 은유가 이루어졌는가'를 준거로 제시할 수 있다.

### 4. 표현이론

표현이론은 예술의 가치를 작가의 진실하고 독창적인 정서

의 명확한 표현, 그리고 감상자에게 그것이 주는 정서적 영향에 두고 있다[16]. 이 같은 견해는 분명 널리 공감을 얻을 수 있지만, 표현주의 예술이론가들은 '정서'를 과도하게 강조하고 감상자의 상상력을 간과하는 오류를 범하였다. 그러나 표현이론이 그런 난점을 가졌다고 해서 폐기시키는 것은 옳지 않다. 표현이론에서 주장하는 예술적 가치의 요소들은 그래도 만화비평을 위해 유용하기 때문이다. 그러므로 표현이론에서 만화비평을 위해 도출될 수 있는 준거를 들자면 형식과 내용의 양쪽 모두에서 ①주제와 줄거리, 그리고 연출과 그림에서 작가의 개성이 드러나는가와 ②줄거리와 연출, 그림은 주제의 명확한 전달에 기여하는가가 되겠다.

### 5. 형식이론

예술에서의 형식이론은 작품을 하나의 유기적 통합체로 간주한다. 다시 말해 형식이론은 작품을 구성하는 요소 간의 관계에 주목하며, 그 요소들이 하나로 통합되는 응집력-말하자면 조화, 균형과 같은-에 의해 그 예술적 가치를 결정하는 것이다. 이 견해는 만화비평에서 비중이 높을 것으로 보인다.

첫째로 만화는 형식적인 면에서 연출이 무엇보다도 중요하기 때문이다. 그러진 대상들의 구도, 말풍선의 위치, 배경효과 등의 처리, 그리고 칸의 구성방식에 따라 전하고자 하는 바가 달라지기까지 한다. 그러기에 형식주의는 만화의 형식적인 면에 대한 비평을 위해 '화면의 구성요소는 메시지의 전달을 위해 긴밀한 협력관계를 이루는가'를 준거로 제시할 수 있다.

둘째로 내용적인 면 즉 줄거리에서, 형식이론은 개연성에 관여하기 때문이다. 문학에서 형식이론이 관심을 갖는 것은, 시에서는 운율과 단어의 배열순서, 플롯, 주제이며, 서사작품에서는 부분적 줄거리들 사이의 대칭·반복·대조 따위의 구조를 통한 작품 내에서의 긴밀한 연관성이다[17]. 이것은 작품이 갖는 이야기의 짜임새에 관여하며 이 짜임새는 줄거리의 개연성에 결정적인 영향을 미친다. 이런 점에서 형식주의가 만화의 내용적인 면에 대한 비평에 대해 제시할 수 있는 준거는 '줄거리는 충분한 개연성을 위한 짜임새를 갖추었는가'가 되겠다.

### 6. 소결

지금까지 영향력 있는 예술이론들을 통하여 만화비평에 제시될 수 있는 준거를 살펴보았다. 그러나 이 준거들은 여전히 피상적이기에 좀 더 세부적으로 들어갈 필요가 있다. 그러므로 다음 장에서는 이 장에서 제시된 준거들이 만화비평의 형식적·내용적 측면에 대해 제시할 수 있는 세부적 준거를 표로써 제시한다.

## IV. 형식에 관한 만화비평의 준거

### 1. 그림

[표 1] 그림에 대한 만화비평의 준거

	캐릭터	배경
패락설	• 시각적 쾌락의 제공여부	
재현이론	• 함축적 성격표현 • 줄거리의 특성과 배경에 적합한 의상과 소품설정	• 건축물·자연환경 등의 줄거리의 특성에 적합한 재구성 (고증 따위를 통해)
	• 외양의 일관성(각도·조명·거리변화가 반영되면서도 일정한 외양을 유지하는가?) • 그림체의 내용과 주제에 대한 적합성	
표현이론	• 명확한 성격표현	
	• 작가의 독창성	
형식이론	• 캐릭터의 외양이 주는 균형감과 안정감	• 각도와 거리의 변화를 적절히 반영한 균형감과 안정감
형식이론	• 캐릭터와 배경 간의 적절한 조화 (내용에 따라 어느 한쪽이 적절히 부각되는가?)	

### 2. 연출

[표 2] 연출에 대한 만화비평의 준거

	화면구성	칸 구성
패락설	• 시각적 쾌락의 제공여부	
재현이론	• 정서-메시지의 함축성	
표현이론	• 연출방식의 독창성 • 정서-메시지의 명확성	
형식이론	• 각 구성요소간의 긴밀한 연관성	• 칸 구성의 가독성과 명확성(칸과 칸 간의 이야기의 흐름, 줄거리 상의 비중, 줄거리의 특징과 메시지에 연관)

## V. 내용에 대한 만화비평의 준거

[표 3] 내용에 대한 만화비평의 준거

	주제	줄거리	플롯	캐릭터	설정 (배경)
패락설	• 제공하는 쾌락의 종류와 정도	• 감상자의 흥미유발		• 감상자의 흥미유발	
인식설	• 실재 세계에 대한 새로운 시각 제시여부			• 실재의 사람들에 대한 새로운 시각 제시	• 실재 사회에 대한 새로운 인식 방법 제시
	• 감상자가 새로운 시각을 갖는 데 기여도				

재현이론	•실재세계에 대한 함축적 상징적 반영			
표현이론	•작가의 독창성			
	•명확한 주제표현			
형식이론	•개연성	•각 부분 줄거리 간의 긴밀한 연관성 (반복·대칭·대조·암시·복선 등을 통하여)	•캐릭터간의 적절한 관계설정 (대립·대응·반목 등) •줄거리 진행에 적절한 캐릭터 설정 (각 캐릭터의 성격과 캐릭터 간 관계)	•캐릭터와의 적절한 조화 •세계관의 적합성 (줄거리에 적합한 세계관)

## VI. 결론

본고에서 다루어진 만화의 형식적·내용적 특질과 예술이론들에 관한 논의가 충분히 상세하지 못한 것은 사실이다. 또한 논의과정으로부터 추론 가능한바 각 예술이론들은 예술적 가치를 말하는 데 있어 중복되는 부분도 있다. 이를테면 쾌락설에서는 인식설에서 말하는 인식의 지평을 새로이 얻거나 넓히는 예술의 가치를 '고급한 쾌락'으로 분류하여 인정하는 점[18]이나, 혹은 재현이론이 문학에서는 개연성에 다소나마 관여한다는 사실에서 그렇다.

그런 점에서 본고에서 제시된 만화비평의 준거들은 수정 및 첨가의 여지가 분명 있겠으나, 여태까지 부재했던 뚜렷한 비평 준거의 제시를 위한 기초적인 틀로써는 크게 부족하지 않을 것으로 보인다. 향후 이 논문에서 제시된 준거들을 실제 만화비평에 적용해 봄으로써, 또한 만화의 형식적·내용적 특성에 대한 상세한 연구를 통해 이 준거들의 잘못된 점과 부족한 점이 드러날 것이다. 이 같은 과정을 거쳐 만화의 예술적 가치를 판단하기 위한 만화비평의 적합한 준거가 확립될 것이다.

### 참고 문헌

- [1],[2] 노스롭 프라이, 임철규 역, "비평의 해부", 한길사, '도전적 서론', 2000.
- [3] 노스롭 프라이, 앞의 책, p.47, 프라이는 '비평의 공리(公理)와 전제는 대상 예술 장르에서 나와야 한다.'고 말한다.
- [4],[5] 김용희는 "예술, 세계와의 주술적 소통"의 1장에서 시각예술을 바라보는 현대의 시각을 '경험·과학적 담론에 지배된 분석적 시각'이라 말한다. 또한 시각예술작품도 모든 인간에게 보편적으로 일정한 가치를 제시할 수 있는 영적(spiritual)·상징적(symbolical)인 이미지이지 못하고 단순한 작가의 주장과 표현 정도에 머무른다고 진단한다. 그에 따르면 현대의 시각예술과 그에 관한 이론들은 예술을 단순히 형식적인 문제로 치부

하고, '미'라든가 '본질'과 같이 일종의 보편타당성을 추구하는 미학적·형이상학적 문제와 결별시켰다. 김용희, "예술, 세계와의 주술적 소통", 책세상, pp.17-39, 2000

- [6] 오유미, "만화비평방법에 관한 기초연구", 전북대학교 대학원 석사논문, p.54, 2003.
- [7]-[9] 노스롭 프라이, 앞의 책, '도전적 서론', 재인용.
- [10] 블라디슬라브 타타르키비츠, 손호주 역, "미학의 기본 개념사", 미술문화, 1999.
- [11] 고든 그레이엄, 이용대 역, "예술철학", 이론과 실천, pp.13-14, 2000.
- [12] 밀 John Stuart Mill은 논문 "공리주의"에서 쾌락의 종류를 이같이 나누었다. 윤리적 기준이 가미된 그의 용어를 좀 더 친근한 어휘로 바꾸자면 '저급한-말초적인, 고급한-진지한' 정도가 될 것이다.
- [13] 스콧 맥클루드, 역, "만화의 이해", 시공사, 1999.
- [14] 고든 그레이엄, 앞의 책, pp.79-115.
- [15] 앤 셰퍼드, 유호전 역, "미학개론", 동문선, pp.22-23, 2001.
- [16] 레프 톨스토이, 이철 역, "예술이란 무엇인가", 범우사, pp.199-201, 1998.
- [17] 앤 셰퍼드, 앞의 책, pp.70-72.
- [18] 고든 그레이엄, 앞의 책, pp.21-26, pp.38-44.