

화상 커뮤니케이션 매체에서의 은유적 표현에 관한 연구

: 카툰 일러스트레이션(cartoon illustration)을 중심으로

박진숙 (세종대학교 산업디자인과 교수)

I. 서론

1. 연구의 목적
2. 연구의 범위와 방법

II. 은유적 표현의 개념

1. 은유적 표현이란?
2. 매체별로 본 은유적 표현
 - 가. 출판만화
 - 나. 만화영화(animation)
 - 다. 영화

III. 카툰 일러스트레이션(cartoon illustration)과 은유적 표현

1. 카툰 일러스트레이션(cartoon illustration)의 문화, 사회적 기능
2. 은유적 사고 체계
 - 가. 은유적 발상의 종류
 - 나. 은유적 사고 방법

IV. 결론

참고문헌

I. 서론

1. 연구의 목적

‘카툰(cartoon)’이라는 단어는 이탈리아와 프랑스 단어인 ‘카드(card)’와 ‘페이퍼(paper)’에서 유래한 것으로 <세계 만화백과 대사전>(The World

Encyclopedia of Cartoons, 1980)에서 모리스 혼(Maurice Horn)은 “그 안에 완성된 하나의 생각을 갖고 있는 그림은 어떤 것이라도 ‘만화’라 불리울 수 있다”고 정의하였다.

그것은 바로 광범위한 화상적 커뮤니케이션을 포괄하여 칭하는 것을 의미하며, 그 기본적인 분류에는 만화삽화, 서술형 만화(예를 들면 연재만화, 만화영화), 그리고 축하 카드나 티셔츠와 같은 만화 상품 등이 있다.

본 연구에서는 그 중에서도 삽입화, 지시삽화, 이야기삽화, 광고삽화로 분류되는 카툰 일러스트레이션(cartoon illustration)을 커뮤니케이션 모델로 설정하고 커뮤니케이션으로서의 만화를 고찰하여 그 표현유형의 하나인 은유적 표현을 체계화하는 데 그 목적이 있다.

최근의 제작물을 살펴보면 오늘날의 만화는 실로 매스커뮤니케이션이라 할 수가 있다. 예를 들면, 김 피이치가 배포하고 있는 만화는 현재 77개국에서 33개의 언어로 번역되어 약 1억 3천만 명에 의해 읽혀지고 있으며, 수년 동안 디즈니 영화 등은 전세계의 시장에 더욱 널리 퍼져 왔다.¹⁾

이것은 즉 만화는 기호, 내용, 그리고 복잡성에 의하여 묘사될 수 있는 하나의 메시지일 뿐만 아니라 보다 광범위한 커뮤니케이션 상황 속에서 작용하여 매일매일 전세계 수백 만의 사람들이 보고 있다는 것을 입증하고 있다. 만화는 여러 가지 커뮤니케이션의 경향들을 반영하고 또 참여하고 있는 듯하다. 대중매체는 일반적으로 더욱 시각적이고 더욱 비언어적으로 되어가고 있으며 만화도 이러한 경향에 일익을 담당하고 있으므로 그만큼 더 신속하고 주목을 끄는 만화가 그러한 경쟁무대에서 뛰어남을 보이고 있다.

만일 만화가 효과적인 커뮤니케이션이라면 그것을 더욱 효과적인 것으로 만들기 위해서는 만화가 갖고 있는 장점과 단점을 분석하고 우리가 전혀 의식하지도 않은 영역에서 영향력을 행사하고 있는 것에 대해서도 주시할 필요가 있다. 만화는 한마디로 신속함이라는 장점을 갖는 동시에 성급함이라는 단점을 갖고 있다. 그것은 사물을 단순화시키고 과장함으로써 명확성이라는 장점을 갖는 한편 왜곡이라는 단점을 갖는다. 그것은 유머스럽기 때문에 위안이라는 장

1) Randall P. Harrison, 하종원 옮김, <만화와 커뮤니케이션>(서울: 이론과 실천, 1994), p. 48.

점을 갖는 한편 현실회피라는 단점을 갖고 있다.

이와 같은 비언어적인 지각적 처리과정이 호기심을 끄는 것이라면 심리적 및 사회적 영향력은 훨씬 광범위한 것이다. 정치만화에서 흔히 나타나는 복잡한 문제들을 단순한 은유를 통해 표현함으로써 행동을 유발시키는 만화의 동기적 능력이나 요즘 한창 문제시되고 있는 청소년들의 불법적 또는 비도덕적 행동을 저지르도록 만화가 자극을 줄 수 있다는 견해는 모두 이러한 범주에 속한 것이다.

이와 같이 광범위한 커뮤니케이션 체계 속에서는 만화가, 후원사, 스토리작가, 편집자 그리고 궁극적으로는 독자들에게 많은 목적들이 부과된다. 일련의 피드백 고리가 더 많은 만화의 제작을 촉진하고 그들의 구상을 다스리기 때문이다. 이러한 환경하의 커뮤니케이터들은 다음과 같이 보다 전문적이고 전략적인 목표를 가져야 할 것이다.

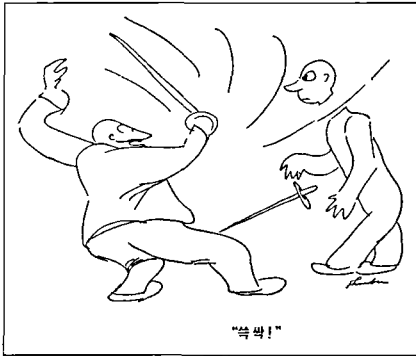
첫째, 독자의 관심을 사로잡아야 할 것이며 둘째, 메시지에 대한 독자들의 이해를 꾀하여야 하고 셋째, 대중들로부터 이해뿐만 아니라 인정을 받아야 할 것이다. 또한 넷째, 커뮤니케이터는 어떤 장기적인 효과들, 즉 그것이 주는 정보가 차후에 상기되거나 특정한 상황에서 이용되고 적용되기를 바라야 할 것이다. 다시 말하자면 그 메시지에 대한 최종적인 평가기준은 '그 독자가 그것에 따라 행동했는가'라는 점에 있다고 할 수 있다.

이상과 같은 전략적인 목표하에 만화는 하나의 '부호'를 통하여 의사세계를 창조하게 되는데 이것은 인간의 지각, 기억, 상상 및 커뮤니케이션에 깊은 뿌리를 두고 있다는 것을 간과해서는 안 된다. 즉, 만화는 근본적으로 단순화하고 종합화하는 것으로 현실적인 소재를 택하여 가장 멀리 상상의 나래를 펼쳐 보이는 것이라고 할 수 있다. <카툰 커넥션(The Cartoon Connection)>에서 <펀치>지의 편집자인 윌리엄 휘슨(William Hewison)은 만화의 유형을 인식 유머(recognition humor), 사회논평(social comment), 시각적 말장난(visual puns), 블랙유머(black humor), 시사유머(topical humor), 그리고 풍자(satire)로 나누고 있다.

지금까지 발행된 <뉴요커>지의 만화 중 가장 유명한 유머만화를 두 개 든다면 <그림 1>의 제임스 터버의 작품과 <그림 2>의 아담스의 만화이다. 터

버의 유머가 상황설명과 음향효과로 인해 완성되어진다면 찰스 아담스의 표현법은 사실적이지만 전적으로 비언어적이고 공상적이기까지 하다.

특히 현대의 유머 만화는 대사 또는 그림 양자 중의 하나에 의존한다. 그러나 가장 훌륭한 예는 융합된 ‘게슈탈트(gestalt : 형태, 경험의 통일적 전체로서 부분의 단순한 총합이 아닌 각 부분의 통합을 의미)’로서 거기에서는 통일체가 언어적 부분과 비언어적 부분의 합보다 더 뛰어난 것이 된다.



<그림 1> 제임스 터버



<그림 2> 찰스 아담스

오늘날 유머만화는 점점 더 다양해지고 있으며 ‘호호’류의 유머 외에 ‘아하’류—우리 사회나 인간조건에 관한 심리학적 통찰력을 제시하는 만화—의 것도 빈번하게 등장하고 있는 추세이다. (<그림 3, 4> 참조)



<그림 3> 이고르 바르토크



<그림 4> 바렌틴 드루치닌

이제 만화는 바야흐로 ‘철두철미한 커뮤니케이션’의 시대에 당도했다. 종래의 많은 연구들은 만화를 다른 어떤 목적을 달성하기 위한 수단으로서 연구하여 왔지만 부호, 내용 및 복잡성에서 다양한 변화를 보여주고 있는 독특한 커뮤니케이션 양식으로서의 만화에 대한 인식은 거의 이루어지지 않고 있다. 이제 바야흐로 만화는 연구를 진행시킬 가치가 있는 인간 커뮤니케이션의 귀중한 양식으로 등장하고 있다.

본 연구는 만화가 보다 광범위한 커뮤니케이션 상황에서 매우 다양하고 상이한 역할을 수행하고 있다는 점에 착안하여 그 방식에 대한 이해를 검토하고자 한다.

2. 연구의 범위와 방법

랜달 피 해리슨(Randall P. Harrison)은 <Join, or Die>에서 만화에 대한 캐리커처를 다음과 같이 묘사하였다.

“우리가 이 시점의 만화에 대해 역사적 맥락 속에서 또 다른 언어적 캐리커처를 한다면 만화를 많은 가치를 가진 하나의 나무로 비유할 수 있다. 그 나무는 역사적으로 깊은 뿌리를 갖고 있어 직근(直根)은 문자 그대로 유사(有史) 이전인 것이다.

그러나 만화는 인쇄술이 발명되고 나서야 비로소 힘차게 그 가치를 뽐냈다. 두번째 주된 줄기는 영화의 도래와 함께 나타났다. 차례로 그것은 텔레비전으로 발전하였다. 이제 막 드러나기 시작한 잔가지는 컴퓨터그래픽이다. 오늘날의 만화는 일찍이 다른 어떤 시기보다도 풍부하고 화려하다. 한편 그것은 브로드웨이 연극이나 실연영화(live-actor movie)와 같은 많은 영역에서 열매를 맺고 있다. 만화라는 나무의 몇몇 가지들은 상상력이나 분노에 불을 붙이는 불쏘시개가 되고 있다. 다른 가지들은 서로 엉켜 수입이라는 무성한 녹색잎을 만들어 신문의 연재만화처럼 어떤 가지들은 전성기에 다다른 것도 있다. 그러나 서술적 예술형식은 새로운 방향, 예를 들면 ‘삽화소설(graphic novel)’과 같은 쪽으로 뻗어가고 있다.”²⁾

이상은 만화의 시대적인 역할과 그 연관성을 잘 묘사하고 있다.
이제 우리는 <표 1>과 같이 더욱 다양해진 만화의 유형을 접하고 있다.

<표 1>

1. 만화삽화(Cartoon Illustration)

- 1.1. 삽입화(Spot) : 신문의 칼럼 제목의 장식이나 소규모 그림.
- 1.2. 지시삽화 : 신문, 잡지 또는 서적의 초보적인 만화.
- 1.3. 이야기삽화 : 아동서적이거나 잡지소설의 만화.
- 1.4. 광고삽화 : 잡지나 신문의 광고에 등장하는 만화.

2. 한칸만화

- 2.1. 유머만화 : 신문의 피처물. 예) <개구장이 데니스(Dennis The Menace)>
- 2.2. 시사만화 : 일간신문의 시사면에 등장하는 만화.
- 2.3. 스포츠만화 : 전통적으로 일간신문의 스포츠면에 등장하는 피처물로서 오늘날에
와서는 덜 보편화되기는 했어도 아직 역사적인 중요성을 갖고 있다.
- 2.4. 기타 한 칸 피처물 예) <헬스캡슐(Health Capsule)>

3. 서술형 만화

3.1. 연재만화

3.1.1. 유머연재만화 : 예) <피너츠(Peanuts)>, <블론디(Blondie)>, <둔즈베리
(Doodles)>

3.1.2. 모험연재만화 : 예) <딕 트레이시(Dick Tracy)>, <스티브 캐년(Steve
Canyon)>

3.1.3. '소옴 오페라(Soap Opera)' 연재만화 : TV나 라디오의 소옴스[Soaps : 주
부들을 위한 주간(晝間)의 연속 라디오, TV 드라마로서 비누회사가 광고주를 맡아 운
영되었기 때문에 Soap(비누)라 명명되는 것으로 주로 순정, 멜로물]와 비슷한 성격의
연재만화. 예) <메리워드(Mary Worth)>, <렉스 모르간 M. D(Rex Morgan M. D)>

3.2. 만화책

3.2.1. 전통적인 만화책 : 유머, 모험, 공상과학, 고전 또는 실화 및 순정연재만화

2) Randall P. Harrison, 앞의 책, p. 109.

등의 광범위한 하부항목을 포함하고 있다.

3.2.2. 지하만화책(Comix) : 만화규약위원회의 승인 없이 발간되는 것.

3.3. 만화단편이야기 또는 만화소설 : 예) <헤비메탈(Heavy Metal)> 잡지의 피쳐물.

4. 만화영화

4.1. 단편만화영화 : 예) <톰과 제리(Tom & Jerry)>, <버그즈 버니(Bugs Bunny)>

4.2. 교육만화영화

4.3. 피쳐만화영화 : 예) <백설공주(Snow White)>

4.4. 광고만화영화

5. 만화상품

5.1. 축하엽서, 학용품 및 포스터 등의 개인적 표현을 위한 만화.

5.2. 의복류 : 예) 티셔츠, 스카프, 가방.

5.3. 기타 만화상품 : 예) 비누, 도시락, 종이.

대부분의 만화는 3차원의 세계를 2차원으로 재현시킨다는 점에서 현장을 단순화하고 있는 데에 공통점을 갖고 있지만 더욱 두드러진 특징은 거의 모든 만화가 인간의 얼굴과 모습을 왜곡시키고 과장하고 있다는 점이다. 예를 들면 <스티브 캐년(Steve Canyon)>, <용감한 왕자(Prince Valiant)> 또는 <스파이더맨(Spider Man)>은 매우 실감나는 기법을 사용하고 있는데 여기에서 ‘과장’이라는 것은 그림 자체에 있다기보다는 주로 사건과 행동에 있다.³⁾

어떠한 상황부여도 그것의 의미를 전달하기 위한 질서 있는 기호체계에 의하여 표현이 되며 자연적이 아닌 의미적 인접성과 결합성의 법칙에 따라 다른 이미지들과 결합되어 은유나 환유와 같은 전의(轉義)로 전달되어진다. 본 연구에서는 화상커뮤니케이션 기능을 효과적으로 실현하기 위하여 그 대표적 표현 방법인 은유적 개념을 제2장에서 정립하고 카툰 일러스트레이션(cartoon illustration)의 2차원적 평면에 집약되어 나타나는 시공간적 표현을 검토하기 위한 애니메이션과 영화 등 관련 장르에서의 은유적 표현을 그 대표적 작가

3) Randall P. Harrison, 앞의 책, p. 22.

및 작품을 중심으로 조사·분석한다.

제3장에서는 카툰 일러스트레이션(cartoon illustration)의 문화·사회적 기능을 검토한 다음 은유적 발상의 종류와 사고 방법을 예제를 통하여 적용시켜 은유적 사고 체계를 정립한다.

II. 은유적 표현의 개념

1. 은유적 표현이란?

오늘날 만화를 비롯한 모든 커뮤니케이션 매체에서는 문장이나 언어로 충족시킬 수 없는 전달 내용을 어떻게 하면 지각적 차원에서 더욱 인상적이고 흥미롭게 제시할 것인가에 큰 관심이 주목되고 있다.

은유적 표현의 사전적 의미는 ‘수사법의 한 가지로서 원뜻은 숨기고 유추(類推)나 공통성의 암시에 따라 다른 사물이나 관념으로 대치하여 나타내는 방법’이며 “A(원관념)은 B(보조관념)이다”와 같이 표현되는 것을 의미한다. William J. J. Gordon은 은유(Meraphor)와 유추(Analogy)에 기초를 둔 창조적인 사고를 훈련시키는 프로그램을 개발했는데 이 시스템을 Synectics(창조적인 문제 해결법)라 부르며, 그 목적은 은유와 유추를 강화하는 데 있다.⁴⁾

시네틱스(Synectics)라는 용어는 ‘시네틱코스(Synectikos)’라는 그리스어에서 나왔고 이것은 ‘여러 모두에게 생명력을 주는 것’ 또는 ‘서로 다른 것들이 통일된 관계를 갖도록 하는 것’을 의미한다. 시네틱스적 사고란 얼핏 볼 때는 서로 관련이 없는 요소들에서 물리적, 심리적, 혹은 상징적인 방법에 의해 통합해 주는 연결 고리들을 찾아내는 과정을 말하며 예술과 산업 양쪽의 문제에서 그것을 해결할 수 있는 새로운 통찰력을 얻기 위해 아무런 관계없이 서로

4) 김광규, <창조적인 아이디어 발상법>(서울: 정보여행, 1994) p. 60.

떨어져 있는 것들을 함께 재배치하여 새로운 느낌과 형태를 만들어 내는 것을 의미한다.⁵⁾

William J. J. Gordon의 접근 방식은 다음의 세 가지 타입의 유추법에 근거를 둔다. 문제의 핵심요소를 다른 새로운 상황으로 옮겨서 비슷한 개념을 추출하는 은유적 비교법인 직접유추와 마치 폭풍우 속에서 우산을 펴는 방법을 모색하듯이 문제점을 지속적으로 강조시키는 개인적 유추, 새로운 아이디어는 ‘헌신적인 침략자’라는 말처럼 서로 상반된 뜻을 지닌 생각들을 결합시킴으로써 창출된다는 응축된 갈등 등이 있다.⁶⁾

결국 은유적 표현이란 잠재의식적인 심리과정을 중시하면서 새로운 각도에서 보고 생각하여 창의성이 사물을 새로운 구성물이 되도록 연출하는 것이라고 정의할 수 있으며 출판만화를 비롯하여 애니메이션, 영화에 이르기까지 모든 창조적인 사고와 행위에 중요한 커뮤니케이션 수단으로 사용되고 있다.

2. 장르별로 본 은유적 표현

가. 출판만화

언어학에서 말(speech)을 구성하는 가장 기본이 되는 음을 단음(phone)이라 부르듯이 그림에 있어서는 점이나 선, 혹은 어떤 단순한 획 등이 그와 비슷한 차원의 기본단위로 여겨질 수 있으며 우리는 이것을 단화(單畵 : pict)라고 한다.

어떤 언어에 있어서든 음소(音素 : phoneme)라 지칭되는 음의 무리들이 한 언어를 구축하는 기본 뼈대를 이루는데 이와 같은 음소는 서로 유사한 음으로 사용되고 상호 대체가 가능한 단음들의 무리로 이해되곤 한다. 마찬가지로 그림 분석에서도 화소(畵素 : picteme)라는 유사한 단화들의 무리가 설정되며 만일 어느 한 단화가 또 다른 요소에 의해 어떠한 변화는 초래하지 않고 대체될

5) 문철, “시네틱스적 발상이 일러스트레이션 교육에 미치는 영향”, <디자인학 연구> vol. 16, 1996, p. 216.

6) 김광규, 앞의 책, p. 60.

수 있다면 그들 두 개의 단화는 하나의 무리 즉 하나의 화소 속에 포함된다고 간주한다. 또한 이러한 단화들은 다른 단화들과의 공간적인 관련 속에서의 화치(畫置: pictoplace)에 따라 그 의미가 크게 달라진다. 하나의 화치가 변화를 초래하지 않고 공간상의 이동을 할 수 있다면 그 영역 내의 각 유사지점들은 똑같은 화치군(畫置群: pictoplaceme)을 이룬다고 말한다.

연재만화의 한 칸은 바로 이러한 구성에 의하여 결정되는데 바로 이 단계에서 만화가가 창조하고자 하는 의사적 통합세계가 이루어진다. 만화의 표현방식은 시대에 따라 변화하여 화려하고 복잡한 작품에서 깨끗하고 단순한 구상으로 바뀌다가 다시 또 전으로 되돌아가곤 한다. 그러나 현재의 표현방식이 어떻든지 만화는 현실적인 소재를 택하여 가장 멀리 상상의 나래를 펼쳐보이는 것이라 할 수 있다. 만화의 인위적 상징을 표현하는 대표적인 방법은 말할 것도 없이 생각풍선과 말풍선이다. 행동선, 생각구름(thought cloud) 그리고 말풍선으로써 만화는 만화창조물에 행동, 사고 및 언어를 투입시키며 이것은 즉 하나의 '삶'을 창조하는 것이다. 이러한 부호의 선택을 통하여 만화가는 의사세계를 창조하고, 인물을 창조하며, 그들에게 깊이를 부여하고 더 나아가 그들을 행동하고 생각하며 말하도록 만드는 것이다.

<둔즈베리>의 작가, 게리 트뤼도는 <둔즈베리 연대기(Doonesbury Chronicles)>에서 오늘날 현대 사회의 만화가에 대해 언급하기를 '만화가가 타협해야 할 과제는 상당히 어렵다. 즉 사람을 끌어들이는 환상을 창조하고 독자로서 하여금 자기 스스로 만든 은유에 의해 설정된 새로운 현실 세계 속에 빠져 들어가게 하는 것' 이라고 말하였다. 모든 표현방식을 동원한 만화가의 궁극적인 목표는 독자에게 은유를 통한 새로운 현실 세계를 제공하는 것임을 강조하고 있다.

이러한 관점에서 볼 때 국내 신문연재만화 중에서 대표적인 은유적 표현을 꼽는다면 현재 <조선일보>에 연재되고 있는 <광수생각>을 들 수 있겠다.

이 만화의 구성은 주인공 뿌리와 그 주변인물들과의 대화체로 이루어져 있으며 그림 하단에는 함축된 내용의 주제를 광수생각이라고 명시하여 끝마친다. 또 가끔씩 뿌리친구 중에 돼지가 등장하여 인간에게 질문을 던지고 질책을 하기도 하면서 인간의 속임수나 어리석음을 꼬집는다.

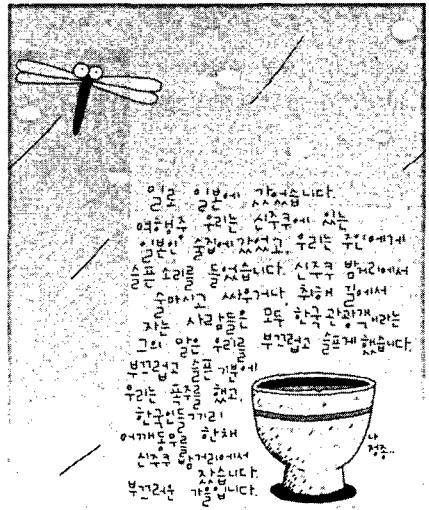
이 만화에서 사용하는 은유는 얼핏 보기에 하단의 메시지와는 전혀 상관이 없는 듯한 상황을 설정해 놓고 작가 특유의 유머를 동원하여 하단의 메시지로 연결시키는 ‘아하’류의 메시지 전달방법이다.

<그림 5>는 ‘부풀면 안 되는 것들, 신문기사, 거품경제, 사랑의 약속’ 편인데 신문기사의 황당함을 고발하기 위하여 그 피해자의 위치에 주인공 신뽀리를 설정해 독자로 하여금 일체감을 갖고 분노하게끔 유도하고 있다. 특히 항의 전화를 하여 정정기사를 요청하고 난 결과가 ‘한밤 귀신과의 인터뷰’라는 식으로 전개됨으로써 언론의 일방적인 횡포를 유머러스하게 표현하고 있다.

<그림 6>은 월드컵 한·일전에서 일본이 승리한 직후에 실린 것으로 일본인들이 보여준 경기질서와 깨끗한 매너를 우리의 것과 비교하고 앞으로 있을 국내에서의 시합을 우려한 은유이다.



<그림 5> 광수생각



<그림 6> 광수생각

일본 신주쿠에서 술집주인이 “밤거리에서 술에 취해 길에서 자는 사람들은 모두 한국 관광객이다”라는 말을 하는 데에 대해서 주인공이 부끄럽고 슬퍼서 진짜 폭주를 하고 신주쿠 거리에서 잔 아이러니를 한 칸의 화소(畵素)에 ‘나

정중'이라는 술잔과 잠자리뿐인 단순한 비주얼을 통해 표현하였다. 하단의 '축구만 이겨서 뭐하겠습니까'. '광수생각'은 독자로 하여금 일본에서 일어난 한 에피소드를 읽으면서 무방비상태에 있다가 그 의도하는 바를 느끼고 짙게 만드는데 구절이다.

이 연재만화는 마치 회초리를 든 것과 같은 훈계조의 <광수생각>을 약간의 바보스럽기까지한 신뽀리와 주변인물들을 통해 은유적인 상황하에서 아동을 보는 듯한 단순한 선과 유머로 자칫 경직될 수 있는 메시지를 부드럽게 전달하는 방법을 사용하고 있다.

나. 만화영화(animation)

만화영화는 정지된 사진(그림)이 위치가 약간 바뀐 또 다른 정지된 사진(그림)으로 신속하게 대체되었을 경우, 우리의 눈이 그 변화를 움직임으로 해석하는 지각현상에 기초를 두고 있다. 심리학자들은 정사각형이나 삼각형과 같이 추상적인 형태조차도 움직이게 만들면 그것은 인간의 속성을 띠기 시작한다고 인식하여 왔다.⁷⁾ 관찰자들은 그 움직임을 사회적 관계로 해석하고 그 추상적 형태에 동기와 성격이 있다고 생각한다. 예를 들어 서로를 향해 움직이는 '두 개의 물체'는 '서로 좋아하는' 것으로 보여질 수 있으며 둘이 갑작스럽게 서로 부딪치면 그것들은 '싸우는' 것으로 보여질 수 있다. 얼굴과 표정이 첨가되면 그 형태들은 훨씬 더 '인간적'이 되는 것이다. 이와 같이 만화영화에서 만화커뮤니케이터는 정지된 화면에서보다 훨씬 더 강력한 극적요소들, 즉 움직임, 속도, 음향 및 색깔 등을 조절하여 작업을 한다. 미국의 애니메이션을 디즈니의 '만화리얼리즘'이 대변한다면 '저패니메이션'으로 일컬어지는 일본의 애니메이션은 미야자키 하야오를 그 대표인물로 꼽을 수 있다. 미야자키 하야오의 작품은 현재 일본은 물론 세계 각국의 애니메이션 팬들의 열렬한 지지와 주목을 받고 있으며 그의 애니메이션 산실인 스튜디오 지브리는 최근에 월트 디즈니와 배급 계약을 맺어서 본격적인 세계진출을 실현하게 되었다.

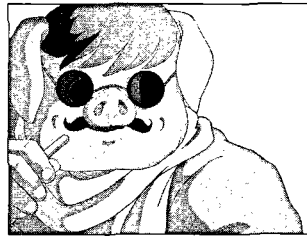
7) Randall P. Harrison, 앞의 책, p. 95.

미야자키 애니메이션은 그 인물과 배경에 있어서 유럽 백인문화의 깊은 영향하에 놓여져 있다. 그것은 미야자키 자신의 이상향을 축조하고 제시하고 싶은 데에 기인하며, 엑조티시즘(exoticism)은 이와 같이 미야자키 애니메이션의 모티브라고 할 수 있는 자연회귀, 환경보호, 반전주의, 반파시즘 등의 주제로 여러 작품에서 다양한 은유법을 통하여 제시되고 있다.

그 대표적인 작품으로 <빨간돼지>를 들 수 있다. 주인공 포르코가 스스로의 마법으로 자신의 모습을 돼지로 변형시켜 붉은 색 비행정을 조종하면서 공격들과 쫓고 쫓기다가 마지막에 인간으로 돌아오는 것이 그 주요 줄거리이다 (<그림 7, 8> 참조).



<그림 7> 빨간돼지



<그림 8> 빨간돼지

여기에서 배경이 되는 1920년대 이탈리아는 파시즘의 망령이 전 국가를 흔들던 시대이며 파시스트들에 의해 국가는 최고 가치가 되고, 개인은 국가라는 덩어리에 속한 부품으로밖에 존재할 수 없었던 시대이다. 등장인물들은 시대의 변화에 좌우되지 않고 한바탕 축제를 벌이고 있는 것이다. 즉 포르코와 카치스가 자존심과 돈과 여인을 걸고 벌이는 최후의 결투는 외부상황을 철저히 배제해버린 개인적 생각의 극치이다.

이것은 현대사회의 조직의 일부로 존재하는 ‘중년남성’으로 하여금 조직의 억압에서 한 번쯤 이탈해서 자기 마음껏 해보고 싶어하는 잠재의식을 자극함으로써 카타르시스를 얻게 하는 은유법이다.

여기서 개인이 최고로 억압받는 조직사회의 극치 파시즘시대에 역설적으로 개인이 아무 제약 없이 스스로 하고 싶은 대로 한다는 상황 설정은 구체적이

고 극단적으로 제시된 시대적 배경이 카타르시스를 더욱 극대화한다는 것을 단적으로 보여주고 있다.

또 다른 은유로는 주인공을 돼지로 만들어 내는 발상인데, 이 남자는 제1차 세계대전 중의 하늘의 영웅이었으나 인간이 싫어져 스스로 마법을 걸어 돼지로 변신한 것이다. 이는 인간세계의 어지러움을 경험한 주인공에게 미야자키 자신의 고독과 우수를, 더 나아가 자조와 자학의 자화상을 겹쳐서 표현하고 있는 것으로 해석된다.⁸⁾

다. 영화

영화의 세계는 눈에 보이는 삶의 모습과 지극히 닮아 있다. 하지만 영화는 현실의 전체가 아니라 단지 스크린의 크기에 맞게 잘라낸 현실의 한 조각이라는 점에서 차이가 있다. 쇼트(shot)로 쪼개진 영화세계에서는 임의의 디테일을 다른 것들로부터 분할해 내는 일이 가능하며, 또한 의미적 인접성과 결합성의 법칙에 따라 다른 쇼트들과 결합시킬 수도 있고, 은유나 환유와 같은 전의(轉義)로 사용할 수도 있다.

이때 쇼트는 몽타주의 하나의 세포로 작용하며, 무한한 공간이 쇼트 안으로 변환되면서 영상들은 기호가 되고, 또 그 기호는 그것이 시각적으로 묘사하고 있는 것 이상을 지시하게 된다. 즉, 조명, 몽타주, 원근 전환, 속도 변화 등은 스크린 위에서 재현되는 대상들에게 부가적인 의미-상징적, 은유적, 환유적 등의-를 덧붙여서 정보를 전달하게 된다. 에이젠슈타인이 <신(神)들>과 <10월>에서 보여준 시적 전의(轉義)로서의 영상-은유와 환유 내레이터와 현악기 사이의 대구법, 시각적 형상에 의한 언어 유희의 재현, 말장난-의 사용은 영화에서의 영상이 자기 고유의 특성이 아닌 언어 기호성을 부여받고 있음에 대한 전형적인 예증이 된다.⁹⁾

이러한 영화언어의 의식적인 구축은 인간의 언어 법칙과 미래주의(특히 마야코프스키)의 시적 언어실험의 영향 아래에서 이루어진다. 예를 들어 '계단을

8) <아사히신문>, 1992. 7.

9) 유리 로트만, 박현섭 옮김, <영화 기호학>(서울: 민음사, 1994), p. 76.

오른다'라는 표현의 이중적인 의미(직접적인 의미와 전의적 의미)를 통한 순수한 언어유희는 은유적 형상들의 전(全)체계에 대한 토대가 된다. 여기서 우리는 에이젠슈테인의 형상성과 마야코프스키의 은유와의 직접적인 상관성을 발견할 수 있으며, 마야코프스키의 은유는 언어의 직조물 속으로 회화의 원리, 그래픽적이고 조형적인 영화의 원리를 도입하는 데 그 기호를 둔다는 점이 흥미롭다.

영상언어를 통한 은유적 표현의 대표작을 꼽자면 단연 구로자와 아키라 감독의 <라쇼몽>을 들 수가 있다. 1951년 베니스 영화제 그랑프리를 탄 이 영화는 '한 무사가 아내와 함께 여행을 하다가 산적에게 속아 숲 속으로 유괴되어 포박을 당하고 아내는 강간을 당한다'는 '숲속'이라는 12세기초 설화에 바탕을 둔 내용으로, 네 명의 각기 다른 인물들의 입을 통해 인간들의 주관에 따라 다르게 보이는 세계를 그리고 있다. 이 영화가 은유하고 있는 내용은, '있는 그대로'를 본다는 인식은 곧 주관이라는 주체의 작용에 의해 '보고 싶은 대로' 보는 것으로 전락하고 만다는 것이며, 우리 눈앞에 보이는 모든 현상은 객관적 현실 그 자체의 모습이 아니라 '나'라는 주체의 철저한 개입으로 재구성되는 주관적 체험의 현실이라는 것이다.

즉, 인간의 이기주의와 자기 중심주의를 자기들의 악행에 대한 합리화, 불가피성을 논하는 4명의 견해-산적, 무사의 아내, 무사(혼령), 나뭇꾼-로 보여주고 있는 것이다. 구로자와는 또한 이 영화에서 단순화된 양식미와 형식요소 중 어느 하나도 소홀히 하지 않고 시각화하는 미학의 절정을 선보이고 있다. 인물 심리나 극적 상황을 카메라 움직임을 통해 묘사한다든가, 폭우, 바람소리, 번개, 새소리 등의 사운드(음향효과)를 상황에 맞게 적절히 활용하는 장면들, 빛(light)과 어둠(darkness)을 통해 선과 악을 상징하는 변증법, 시체의 모습을 단지 손만 보여줌으로써 관객들에게 상상할 여지를 주는 기법들은 은유하는 바를 심리적으로 강화시키는 뛰어난 연출의 묘법을 나타내고 있다.

그밖에 세 가지 색(프랑스 삼색기; 파랑, 하양, 빨강), 세 가지 정신(자유·평등·박애)을 상징하는 크지슈토프 키에슬로프스키 감독의 <블루>, <화이트>, <레드> 등 일련의 실험영화들도 은유적 표현의 대표적인 예이다.

<블루(Trois Couleurs, Bleu)>(1993)에서 키에슬로프스키의 의도는 유럽통

합의 시대정신이 대혁명과 같은 담론의 동어반복이 아니며, 더 나아가 이제 더 이상 그것이 '동시에' 함께 할 수 없는 이상이라는 것을 분명히 한다.

교통사고로 남편과 딸을 잃은 줄리의 남편 없는 자유와 남편에 대한 기억 사이의 갈등을 통해 '개인들의 자유'와 '전체를 하나로 만드는 유럽통합' 사이의 모순을 대위법으로 그려 낸다. 또한 유럽통합이 대가를 치러야 한다면 그 희생은 자유가 되어야 할까 아니면 사랑이 되어야 할까, 그 내기를 다음 편 평등으로 이어지게 한다. <화이트>에서도 키에슬로프스키는 여전히 사랑과 싸우는데, 결코 이루어지지 않는 사랑을 얻기 위해 주인공 카롤은 모든 것을 바친다. 사랑을 얻기 위해서, 평등해지기 위해서, 기회를 얻기 위해서 주인공 카롤은 타락하게 된다. 여기서 키에슬로프스키는 평등해지기 위해서 기회를 얻는다는 것은 이미 또다른 사람들과 불평등해진다는 것을 암시한다.

즉 대혁명의 정신은 사문화된 범조문이며, 유럽통합의 메커니즘 속에서 죽어가고 있다는 것을 은유하고 그 힘겨운 내기는 마지막편 박애를 내용으로 하는 <레드>로 이어진다.

이 세 편의 우화는 공통적으로 무서우리만큼 가혹한 유럽통합에 대한 공포가 내리누르고 있으나 키에슬로프스키는 세 여주인공(줄리, 도미니크, 발렌틴)의 개인적인 삶 속에서 이끌어낸 유럽의 지금에 관한 시대정신의 위기를 암시하고 있다.

III. 카툰 일러스트레이션(cartoon illustration)과 은유적 표현

1. 카툰 일러스트레이션(cartoon illustration)의 문화·사회적 기능

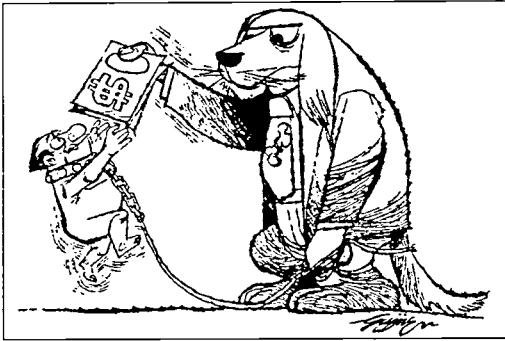
카툰 일러스트레이션(cartoon illustration)에는 신문의 칼럼 제목의 장식이나 소규모 그림에 해당하는 삽입화(spot)(<그림 9>)와 신문, 잡지 또는 서적의 초보적인 만화형태인 지시삽화, 아동서적이나 잡지소설의 만화를 일컫는 이

야기삽화, 잡지나 신문의 광고에 등장하는 만화인 광고삽화(<그림 10>) 등이 포함된다. 현대 대중매체의 전 영역에서 카툰 일러스트레이션은 비교적 만족을 주고 무해한 요소처럼 보인다. 그러나 비평가들은 카툰 일러스트레이션이 사회 속에서 수행하는 것과 수행하지 못하는 것에 대해 많은 의문을 제기하여 왔다. 그 이유는 외형적인 단순함에도 불구하고 카툰 일러스트레이션은 복합적이고 잠재적이며, 풍부하고 다양한 문화·사회적 연구의제를 제시하고 있기 때문이다. 카툰 일러스트레이션에서 상징하는 세계는 정도의 차이는 있겠지만 현실세계에 적용되는 점점으로부터 탈피한 세계로서 환상과 실제를, 소망적인 사고와 현실적인 상황을, 할 수 있었으면 하는 것과 해야만 할 것을 혼동하는 것이 가능하다.

바로 그 속성 때문에 때로는 다른 층을 겨냥했던 메시지에 대해 어린이들이 비의도적인 수용자로서 영향을 받을 수도 있으므로 그 사회적 문제점이 크게 부각되고 있는 현실이다.

또한 카툰 일러스트레이션은 강력하지만 대체로 검토되지 않은 문화적 힘이 있다. 그것은 우리에게 끊임없이 역할 모형, 보편적인 인간의 경험, 문화적 원형을 상기시켜주는 메시지를 제공하기 때문이다. 반면에 이러한 카툰 일러스트레이션은 그 체제의 문화권 내에서는 훌륭할 수 있으나 다른 곳으로 수출될 경우 문화적 침략이 되어버리고 만다. 그것은 보수, 정신주의 그리고 신성주의(神聖主義)를 가치 있게 생각하는 사회에 변화, 물질주의 및 세속주의적 메시지를 전달해주기 때문이다. 따라서 카툰 일러스트레이션은 의도적이거나 비의도적인 문화적 침략과 연관을 맺을 수 있는 것이다.

커뮤니케이션 관점에서 보면 카툰 일러스트레이션은 조건적 기호와 조형적 기호를 사용하여 표현하게 된다. 조건적 기호는 표현과 내용의 관계가 내적으로 동기부여되는 많은 것을 칭한다. 예컨대, 청신호가 통행을, 적신호가 정지를 의미하는 것이 이에 속한다. 모든 언어에서 이런저런 단어의 형식은 역사적으로 이와 같이 조건지워져서 사용된다. 반면에 도상적 기호는 자연스럽게 이해하기 쉬운 것이다. 우리가 못 알아듣는 언어를 말하는 사람들과 의사소통을 할 때 그림에 의지하는 것이 이에 속한다. 도상적 기호도 때로는 환유적 성격의 조건성을 띠게 되는데 이럴 때에는 동일 문화권 내에서만 통할 수 있는 원칙



<그림 9> 소규모 삽입화



<그림 10> 만화 광고 삽화

을 지켜야만 한다. 즉 공간과 시간에 있어서 그 문화권의 경계를 넘어설 경우 더 이상 이해되지 않을 때가 있다. 이 점은 카툰 일러스트레이션을 통해 메시지를 전달할 때에 문화·사회적인 관계를 반드시 고려해야 하는 가장 큰 이유 중의 하나이다.

또한 카툰 일러스트레이션의 수요자는 개인에 의한 취향과 마찬가지로 그들이 원하는 대중적 기호를 가지고 있다. 이러한 대중적 기호는 그 사회의 성격을 반영하는 것과 동시에 대중의 공통의 화제와 연상대를 만들어 주고 사고와 생활에 영향을 주기까지 한다. 이것은 카툰 일러스트레이션이 단순히 커뮤니케이션 수단으로서의 미디어가 아니라, 전달된 효과에 의하여 생활을 재창조한다는 의미에서 미디어로서의 역할이 있음을 뜻하며, 더 나아가 문화적, 사회적 영향의 중대성을 입증하는 것이다.

2. 은유적 사고 체계

가. 은유적 발상의 종류

카툰 일러스트레이션에서의 커뮤니케이션 기호체계는 영화만큼 복잡하지는 않지만 매우 비슷한 점이 많이 있다. 영화의 세트는 카툰 일러스트레이션의 배경 그림과 동일한 개념이며 카메라, 효과음, 조명 등의 기법은 만화의 화면구성에서도 거의 그대로 적용된다. 등장인물의 캐릭터, 인물의 움직임과 표정, 면 나누기, 화면 구성요소, 배경, 효과음 따위를 종합적으로 결합하여 은유의 요소로 활용하고 전달하게 되는데, 그 방법에는 유추법(analogy), 역설법(paradox), 유머러스한 표현(comic idiom), 변화와 진행법(variation and progression)에 따른 표현 등이 있다.¹⁰⁾

(1) 유추법(analogy)

서로 비슷하지 않은 것들 사이에서 닮은 부분을 찾아내어 물리적, 심리적, 혹은 상징적 연결고리를 찾아내는 방법으로 다음과 같이 5가지로 분류할 수가 있다.

- 형태, 구조, 구성에 따른 유추: 대상물의 외관적 특성에서 다른 대상을 떠

10) 문철, 앞의 글, p. 218.

올리게 하는 방법

- 현상적 유추 : 대상물의 움직임이나 관찰된 힘을 바탕으로 하는 비유
- 감각유추 : 인간의 5가지 감각에 기초하여 비유하는 방법
- 상징유추 : 비둘기는 평화를 나타내고 뱀은 유혹을 의미하듯이 상징물을 매개체로하여 비유하는 방법
- 공상과 초현실주의적 유추 : 인간의 전의식 혹은 무의식 단계의 심리상태를 동원해 표현하는 방법으로 르네 마그리트(Rene Magritte)의 그림이 광고 일러스트레이션의 참고서처럼 이용되는 것은 이 범주에 속한다.
- 패러디(parody)유추 : 유명한 그림, 사진 등을 모방하여 대입하는 방법



<그림 11> 형태, 구조, 구성에 따른 유추



<그림 12> 패러디(parody) 유추

(2) 역설법(paradox)

역설이란 착시와 마찬가지로 이례적이거나 모순된 것을 의미한다. 사물의 크기 관계를 서로 뒤바꾼다든가(예 : 실내에 짝 치는 사고) 질감표현의 엉뚱함

(예 : 돌의 질감을 지닌 나뭇잎, 구름이 담긴 아이스크림 컵 등) 또는 특이한 관점에서 본 투시법 등이 이에 속하며, 이러한 방법은 심리적 긴장상태를 불러 일으켜 새로운 인상을 형성하게 된다.



<그림 13> 역설법



<그림 14> 비주얼 펀(visual pun)

(3) 유머러스한 표현(comic idiom)

서구 역사상 ‘최초의 만화가’로 간주하는 영국의 화가 윌리엄 호가드(William Hogarth)의 정치만화에서 사회적 주장과 정치적 설득의 한 양식으로 사용된 유머는 곧 전세계에 보급되어 1860년대에 와서 정치만화로부터 독립된 하나의 고유한 분야로 자리잡게 되었다.

유머러스한 표현은 비주얼 펀(visual pun)이나 인간에 대한 풍자 등의 방법으로 나눌 수 있다.

-비주얼 펀(visual pun)

pun은 단어의 유머러스한 사용 또는 형태나 소리가 비슷하지만 다른 의미

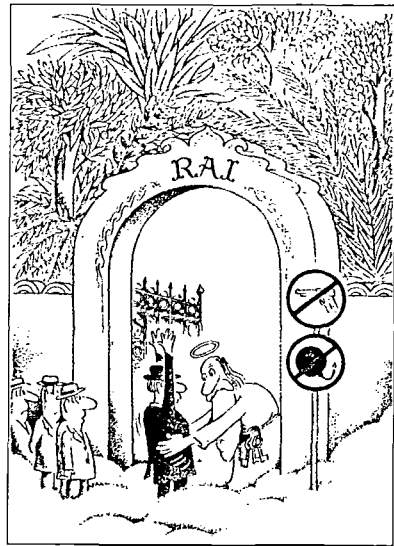
를 가지고 있는 단어의 장난, 그리고 두 가지 또는 그 이상의 의미의 적용이 가능한 단어의 유머러스한 사용을 뜻한다.

-인간에 대한 풍자(lampooning the human condition)

인간관계에서 관찰된 도덕적, 윤리적 위반과 어리석음, 위선에 대한 지적을 위트 있게 비유하는 것으로 인위적인 상징보다는 자연스러운 것을 사용하게 때문에 메시지는 직접적이고 지적이며 감정적인 영향을 준다.



<그림 15> 인간에 대한 풍자



<그림 16> 변화와 진행법

(4) 변화와 진행법(variation and progression)

시각적으로 변화란 진행중인 어떤 형태나 연속적인 바뀔을 뜻한다. 즉 그것은 시각요소의 변화일 수도 있지만 관념적 요소의 변화일 수도 있다. 원인과 결과 또는 일정시간의 경과 후를 시퀀스로 표현하는 것을 뜻한다.

나. 은유적 사고방식

(28, 29쪽 참조)

	연상법 (Association)	시각적 비유법 (Visual Method)	상징적 결합법 (Symbol combination)	문자를 비주어로 활용하는 방법 (Type as object as type)	변형(Metamorphosis)
1 단 계 해결해야 할 주제를 나누고 각 단어를 배합 시킨다.	예) Dental Insurance (치과 의료보험)	단어와 비유어를 동시에 활용 해서 주제를 상징하는 방법. 예) Speeding Money toward Retirement Security(퇴직 연금 증식)	상징적인 비유어 요소를 연결, 배합하는 방법. 예) Too many monuments? Chain's gripes with developers?(쇼핑센터를 짓는가? 역사적인 건축물을 짓는가?)	글자가 비주어로 활용되 는 방법은 주로 한 단어 내에서 한 글자를 사물로 대체하는데, 그 사물은 연상을 통해서 얻는다. 예) pension world (연금투자에 의한 재산 증식의 뜻)	사람이나 동물, 사물, 환경 등을 대폭변형시켜 사람들이 종전까지 갖고 있던 통념을 짚으로써 시각적으로 충격을 주는 방법이다 예) Retirement country ; What's it like out there?(정년 퇴직자의 그 후 생활)
2 단 계 주제를 개별 단어로 각 단어를 배합 시킨다.	Dental Insurance, Dental Insurance, Insurance	speeding, Money, Speeding pension Money, Money toward retirement security *주제가 너무 기술적이거나 학 술적일 때에는 중요한 포인트를 쉬운 언어로 풀어써도 좋다.	Monuments (기념조형물) Shopping center (쇼핑센터)	Investment of pension funds, Funds, Funds for Growth.	Retirement country (정년퇴직자의 세계) Low fixed income (저소득) Senior Citizens Shunted Aside (소외된 사람)
3 단 계 연상되는 단 어를 모두 배합 시킨다.	Dental - 치과용 드릴, 치과의사, 충치, 미소, 아말감, 이췌시개 Dental Insurance - 의료보험소지 환자, 의료보험카드 옆에 놓 인 청구서 Insurance - 돈, 청구 서, 수표, 동전, 위장 된 대통령(치통으로 심 하게 고생했음)	Speeding - 자동차, 빠른 움 직임, 비행기, 날개, 쾌속선, Speeding money - 날개 달 린 돈, 배워 달린 돈, 달려가 는 돈, Money - \$, 금, 달러, 은행, Money toward Retire- ment - 돈이 가득 들어 있는 모래시계. Security - 부를 상징하는 물 건에 둘러싸인 노부부.	Monuments - 페리미드, 피르미는 신전, 콜로세움, 타지마할로, 노트르담 사원. Shopping center - 쇼핑센터, 주차장, 수많은 자거용.	Investment of pension funds - 주식시장, 주식기사, 뉴욕 주식시장, 금, 은, Funds - 펀드발, 달러, 동전. Funds for Growth - 평가절상, 화살표, 상향 표시. Growth - 나무/나무잎 증가, 확장.	Retirement - 시골, 플로 리다주, 연금, 사회보장, 노년. Country - 농장, 동물, 말, 소, 목장, 닭, 헛간. Low fixed Income - 가난, 빈곤, 적은 연금. Senior citizens shunted aside - 제한된 활동, 요양소, 양로원, 목장 에 거주.

	연상법 (Association)	시각적 비유법 (Visual Method)	상징적 결합법 (Symbol combination)	문자를 비주얼로 활용하는 방법(Type as object as type)	변형(Metamorphosis)
4 연상단어를 강조하고 자 유롭게 연결 시킨다.	Dental군의 치과용 드릴과 Insurance 군의 청구서, 미소와 워싱턴 대통령 등		타지마할 모를 크고 호화 롭게 건축된 사치스러운 쇼팽센터로 상징하고 쇼팽 센터의 연상단어인 많은 차가 주차된 주차장과 연 결시킨다.	Pension이란 글자의 'i'자를 나무나 나뭇잎을 활용하여 장장을 표시하 거나 'O'자를 동전으로 대체하는 아이디어 중 보수적인 사람들이 거부 감을 줄일 수 있는 동전 안으로 결정한다.	정년 퇴직자를 늙은 동물에 비유하여, 풀이 성장성직한 목장에 고삐가 묶인 늙은 소 로 변형된 노부부가 있는 것 으로 표현한다.
5 자유로운 연상을 한다.	치과의사용 드릴을 들 고 있는 워싱턴 대통 령, 치약튜브에서 나 오는 청구서, 튜브에 서 치약 대신 짜져 나 오는 달리표시	광고연감, 사진연감, 일러스트 레이션 연감 등을 보면서 연상 해 낸 단어들을 재검토, 비주 어로 활용한다. 은행→저수탱크→물과 물탱크, 은행과 물탱크를 배합하여 독 특한 이미지를 얻는다. 파이프 와 큰 술통마개를 연결하고 달라가 은행으로 형상화된 물 탱크에 들어가는 모습으로 현 금 유통을 상징한다.			
6 얼은 아이디 어를 한 단계 발전시킨다.	치아를 드러내고 미소 짓고 있는 워싱턴 대 통령	금 유통을 상징한다. 축 소액의 현금이 들어가는 뜻, 계 증식되어 나온다는 뜻.			

IV. 결론

카툰 일러스트레이션의 영향력과 잠재력은 교육이나 연구, 건강, 인지발달, 창의성의 자극, 그리고 개인적 및 대인적 커뮤니케이션의 개선에 매우 효과적으로 사용될 수 있다. 하지만 만화는 이성보다는 감정에 호소하고, 인지할 수 없는 상과 정형들을 다루며, 비현실적인 환상의 세계를 보여주고 있어서 여타의 모든 커뮤니케이션 상징들과 마찬가지로 기본적인 장점과 명확한 단점을 공유하고 있는 것은 사실이다. 실제로 커뮤니케이터들은 상징세계를 무조건 자신들에게 유리한 쪽으로 부당하게 조장한다든가 외설적이고 음란한 것을 보여주는데 급급한 나머지 만화가 청소년 정서에 끼치는 해악성에는 그다지 관심을 기울여 오지 않은 것은 사실이다. 이제 모든 전달매체에서도 마찬가지겠지만 특히 카툰 일러스트레이션이 갖는 사회적 영향력을 중시하여 그 전달된 효과에 의한 생활 재창조라는 측면에서 재검토할 시기가 온 것 같다.

본 연구에서 검토된 은유적 표현은 직설적 표현에 의한 저속한 만화의 확산을 막기 위한 하나의 방편이며, 대중에게는 공통의 화제와 연상대를 만들어 주고 그들의 사고와 생활에 긍정적인 영향을 주는 문화창조자로서의 역할을 다하기 위함이다.

참고문헌

- 구로사와 아키라, 오세필 옮김, <구로사와 아키라 자서전-감독의 길>(서울: 민음사, 1994)
- 김광규, <창조적인 아이디어 발상법>(서울: 정보여행, 1994)
- 김사경, <영상적 사유, 영화적>(서울: 예건사, 1993)
- 나카이 가즈마사, 박진숙 옮김, <아이디어는 어디에 있는가>(서울: 시각문화문고,

1979).

문철, “시네틱스적 발상이 일러스트레이션 교육에 미치는 영향”, <디자인학 연구>
vol. 16, 1996.

박영원, “광고크리에이티브 요소로서의 visual pun효과의 기호학적 분석에 관한 연
구”, <디자인학 연구> vol. 19, 1997.

<아사히 신문>, 1992. 7.

안수철, <만화연출>(서울 : 글논그림밭, 1996)

유리 로트만, 박현섭 옮김, <영화 기호학>(서울 : 민음사, 1994)

Allen Hurlbert, 손의식 옮김, <디자인의 개념>(서울 : 도서출판 채원, 1993)

Randall P. Harrison, 하종원 옮김, <만화와 커뮤니케이션>(서울 : 이론과 실천,
1994)

Roger Noake, *Animation Techniques*(Chartwell Books Inc., 1988)