

시간과 공간의 분절(分節)형식으로서의 칸과 틀

: 선사화(先史畵)에서 하이퍼텍스트까지

이순구(李淳求)

초록

시간의 흐름을 이미지로 나타내는데 있어서 근원적으로 분절의 형식을 취할 수밖에 없다. 이미지의 고착상태는 그것이 회화든 조각이든 동영상의 형식을 제외한 모든 형식은 나뉘(분절)의 형태로 우리에게 보이게 된다. 이 방법을 극대로 키워온 것은 만화의 영역이다. 때문에 만화는 칸의 배열에 의해 사건이 전개되고 의미를 찾을 수 있다. 또한 애니메이션이란 분절된 시간과 공간에 표현된 매체를 연속적으로 붙여 전개하는 것이 원리로 되어있다. 본 논문은 이러한 시간 흐름의 분절에 의한 시간의 고착화된 개념으로서 칸과 틀을 미술사 안에서 찾아보고, 좀 더 만화형식의 근본 원리를 찾아 분석해보고자 의도했다. 따라서 원시적인 틀의 구획과, 카툰과 같이 단편적인 칸의 나눔, 그리고 서사적인 나열형식에 의한 칸과 틀의 예를 찾으려 노력하였다. 이로써 시간의 표현을 위한 여러 종류의 칸과 틀의 구획을 확인할 수 있었다. 또한 하이퍼 텍스트적인 만화형식의 다양함과 공간사용의 가능성을 발견하고 예시하여 좀 더 폭넓은 만화의 위상을 제안하고자 했다.

주제어 : 시간, 공간, 분절(分節), 칸, 틀

I. 서론

인류가 형상성에 대해 관심을 가진 시기는 인류문명의 발생과 같으며 사물체계가 인식되기 시작하자 형상물과 이미지를 만들기 시작하였다. 형상들은 언제나 이야기가 전제하기 때문에 그림은 시간성과 장소성이 들어있고, 이야기의 전개내용을 일정간격으로 분리하여 표현하는 형식을 가졌다. 때문에 틀이나 칸의 개념은 인류에게 인지된

최초의 형상들과 같이했다고 할 수 있다. 형상을 가두어 두는 형식이란 바로 칸이나 틀의 독립된 개념을 말한다. 이 형식들은 기념물이나 건축의 벽면들이 주로 이용되었고 이곳을 채운 부조와 그림들은 시대의 정보가 고스란히 담겨있으며 따라서 시기마다 달리 사용된 칸이나 구획의 특성을 발견 할 수 있다.

원시사회에서는 현재 같은 칸이나 틀을 구획할 필요가 없었다. 시간의 세부적인 분할 의식이 없었을 뿐 아니라 필요하지 않은 삶의 형태였기 때문이며, 또 하나의 이유는 그려진 장소가 자연에

형성된 동굴의 벽이나 암벽이었고 자연물이나 신체 그리고 각종도구 등의 표면이었기 때문이다. 구체적인 칸을 형성한다는 것은 문명이 발달한 후의 일이며 뚜렷한 칸의 구획은 건축구조와 텍스트가 생긴 이후에 생긴 것이다. 고대회화와 대서사적인 기록의 저부조나 조각들, 중세의 세밀화와 패널화에는 널리 장소와 시간의 분할이 나타나있다. 특히 중세의 필사본에는 글과 그림이 서로 조화를 이루어 시간과 공간을 잘 분배해 쓰고 그렸다. 그로부터 본격적인 칸의 문제는 텍스트만화에 그 특징으로 고스란히 남아 그 안에서 연출되고 장식하며 구체적으로 활용되고 있다. 텍스트안의 연출과 표현체계의 풍부성이야말로 현대에 필요한 이미지매체 표현의 근원적인 다양한 요소로 담겨 있다. 과거 기록들은 현재의 하이퍼미디어처럼 시간을 연속해서 담아둘 수는 없었다. 시대의 굵은 사건들을 중심으로 시간의 편린들을 담아둔 것이며 이를 인류후손들은 발굴해내어 시간을 맞추어 읽어내는 것이다. 유물들은 만화의 구성처럼 칸과 칸 사이의 간격을 독자에게 연결하게 하는 독서법과 매우 흡사하다. 시간은 연속적이지만 인간이 감지할 수 있는 시간이란 분절된 시간의 조각들뿐이기 때문이다. 본 논문은 만화서사의 근원이 여기에 있다는 관점에서 만화의 원형적인 형식인 시간을 분절하여 기록해 놓은 것들을 찾아 역사속의 시간전개 방식을 찾고자 노력했다.

중세이후 500년간 인류 문화를 지배해온 인쇄매체의 텍스트는 20세기의 움직이는 형상의 출현과 다중매체에 의해 와해된다. 움직이는 형상은 고정적인 그림이나 사진매체보다 복잡한 체계를 갖추었으며 네트워크의 형태로 발전한다. 따라서

하이퍼미디어의 특징인 시간의 연속성은 칸과 틀의 범주를 다르게 해석하는 결과를 낳았다.

본 논문은 역사적으로 그림이나 부조들에서 보이는 구획된 칸이나 틀 사용의 진행과정과 칸이 구체적으로 사용되어 만화유형의 칸나누기로 발전하기까지 단계를 살펴보고, 칸이나 공간 개념이 하이퍼텍스트로 어떻게 확장되었는가하는데 관점을 두었다. 또한 정보와 문화의 결과물들로 사용되고 표현했던 시간의 분절형식과 그에 따른 공간의 활용, 그리고 그 변천과정과 만화에서 이를 어떻게 진화 발전시켰는지 분석했다.

II. 시간과 칸의 개념

1. 시간개념

시간은 일반적으로 어떤 시각(時刻)에서 다른 시각까지의 동안이나 그 길이를 말한다. 시각은 시간의 흐름 속의 어느 순간, 일정한 순간을 말하며 또한 과거로부터 현재, 미래로 끊임없이 이어져 머무름이 없이 일정한 빠르기로 움직간다고 생각되는 것이고 공간과 더불어 인식의 가장 기본적인 형식이다. 곧, 사물의 현상이나 운동 따위의 경과·지속의 계기를 규정하는 형식으로 비공간적인 연속체(連續體)이다. 이러한 시간의 개념이 시각예술에서는 정지된 화면으로 분절되어 나타나며, 동영상으로 나타낸다하여도 일정 시간의 단위만큼 잘라서 표현할 수밖에 없다. 과거 시간의 표현은 연대기적인 기록물들에 의해 읽을 수 있다. 이 기록물들이란 문자를 포함하여 그림들로 공간과 함

게 표현된 경우 더욱 확실히 들어난다.

토플러(Alvin Toffler)에 의하면 공업이전 사회인 1물결의 사회에서 시간은 순환적인 것이다. 순환적인 개념은 힌두교의 주기적인 '집(kalpas)'이나, 플라톤과 아리스토텔레스의 제자 에우데무스, 그리고 피타고라스에게도 나타나며, 중국의 도가 사상에도 지배적인 개념이다. 중세에는 시간의 순환(cyclic)과 선(linear)의 개념이 충돌하고 있었다. 시간이 순환한다는 개념은 권력이 땅의 소유에 집중되었을 때 시간은 매우 풍족한 것으로 여겨졌고 토양이 순환되는 것처럼 시간은 변하지 않고 순환되는 것이었다. 그러나 상인 계층이 발전하면서 2물결의 시대가 시작되자 공존하던 시간이 선과 같다는 개념은 지배적인 개념이 되어 오늘날까지 이어졌으며 동양과 서양 모든 공업 사회에서 압도적인 것으로 시간은 아주 먼 과거에서 현재, 미래로 가는 고속도로로 같은 것이 되었다. 이 개념은 경제, 과학, 정치적 계획 같은 사회전반의 근본이 되었으며 가장 중요한 것은 이 개념이 진화와 진보의 전제가 되는 것이었다. 시간이 순환한다면 어떤 사건은 한 방향으로 이동하기보다는 다시 계속되는 것이고, 이것은 역사는 반복되는 것이며 진화와 진보는 환상에 불과하다는 우울한 결과를 의미하는 것이기 때문이다).

1) 독립된 시간-개별적 형상들

최초 이미지들은 개별적인 독자성을 가진다. 물론 그림이와의 관계에 의해 설정된 느낌을 가지고 대상을 표현하겠지만 분명 개체적인 독립성을 확보한다. 어린이의 그림을 예로 들면 주변과의 상관성에 의한 것이 아니라 개별성이 우선한다.

인류최초의 표현인 동굴의 벽화와 암벽에 새겨진 암각화도 최초에는 개별적이었다. 점차 대상과의 관계가 형성되고 인식하며 관계설정이 이루어진 그림의 형태로 변화한다.

2) 축적된 시간-뚝 그림

형(shape)의 본질이 파악되면 그것은 공통으로 알아볼 수 있는 표시가 된다. 형은 어떤 형태의 윤곽이며, 눈에 의해 포착되는 대상의 본질적인 특징의 하나이다. 그것은 현대적인 기호에 비하여 훨씬 더 빨리 알아차릴 수 있으며 공통분모로 사회적인 호응을 얻을 수 있게 된다. 결국 그림들은 형태심리학(Gestalt psychology)적인 시지각의 법칙에 따라 어떤 자극의 패턴이든 단순하게 보이며 그것이 뚝 그림으로서 상형문자의 형태를 만들게 되었다. 이것을 일반화(generalization)라 하는데 사회의 공통적인 소통과 매우 밀접한 현상이라고 할 수 있다. 인류초기의 그림문자와 고대 이집트나 중국의 상형문자, 마야문명의 문자 등은 형상성을 의미나 뜻을 전달하는 매개체로 썼으며 이러한 뚝 그림 속에는 형상의 압축과 생략을 통한 시간의 축적이 배어있다.

3) 연속된 시간-서사적 그림들

그림에는 이야기가 있다. 고대나 중세의 그림 대부분은 한 컷으로 이루어지지 않고 서사(敍事)가 있는데 이 시기는 대부분 신에 대한 염원과 통치자의 권위, 전쟁 등 큰 사건 같은 역사적인 커뮤니케이션에 관한 것들이기 때문이다. 막강한 왕들과 죽음 이후의 세계에 대한 염원이 담긴 그림들, 종교의 형성과 믿음의 과정 등은 인류의 큰 이야기거리이며 정신의 축이었다. 삶과 가장 밀접한 기상(氣象)과 천체, 그리고 기후에 따른 사계절

1) Alvin Toffler, *The Third Wave*, Bantam Books, 1990, p.104.

의 변화 등도 기록하였다. 이 같은 사실들을 한 화면에 띠 그림으로 그리거나 구획을 나누어 묘사하며 조각하고, 기록하여 한눈에 전체가 파악되게 하였으며 시작한 곳에서부터 보는 방향에 따라 내용의 전개와 시간적인 흐름을 볼 수 있다. 이러한 제작 형식은 텍스트적인 기록의 요소로 일정한 형식을 가져왔으며 동시에 화면의 독립적인 위치를

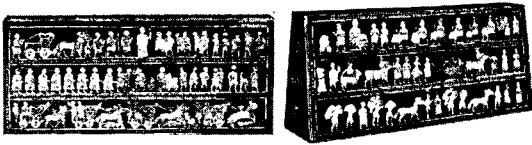


그림1. 메소포타미아 우르(Uruk)의 아바르기왕 묘, <우르의 스탠더드(標幟 왕의 깃발)>, BC 2600 -2400년대.

확보하는 계기를 만드는 것이다. 수메르의 고대도시 우르(Uruk)에서 발견된 <우르의 스탠더드(The Royal Standard of Uruk)><그림1>에 전개된 3단화에는 연속적인 서사의 요지를 잘 드러내고 있으며, 일렬로 배치된 형식으로 나타난다. 이러한 형식은 고대 수메르(Sumer)의 쉐기문자(cuneiform script)의 점토판을 비롯하여 이집트인들의 파피루스그림이나 그리스의 도자기에 그려진 그림 등 다양하다. 그림의 형식들은 평면적이며 경쾌하고 정제된 선으로 간략화한 미를 갖추고 있어 현대 만화적인 특성이 나타나기도 하지만, 아직 그 형식은 읽기의 순서나 다양성에 있어 현대의 읽는 그것과는 맥을 달리한다. 그러나 상형글자의 나열은 어순에 따라 배열되었고 단지 소리를 나타냈다고 해서 문자로만 단정 지었지만 글자가 완벽해져 기호화 되었을 경우를 빼고 그림문자는 일종의 서술적인 나열의 상태에 있으므로 만화의 전개형식처럼 서사적인 나열형식에서 크게 벗어났다고 할 수

없다.

2. 분절(分節)-칸[間]. 틀(frame)의 개념

칸은 주변과 일정한 간격이나 사이를 두고 띄워놓은 하나하나의 공간이나 빈자리를 지칭한다. 시간을 인식한다는 것은 모든 시간의 연속성을 모두 기억하는 것은 아니며 시간 속에서 이루어지는 사건들의 원인과 결과의 어느 부분에 의미를 부여함으로 우리의 뇌리 속에 인식되는 것이다. 이러한 기억들이 시간의 분절(分節)을 생성한다. 시간의 연속적인 기록은 불가능하기 때문에 역사의 기록은 시간의 분절에 의한 것일 수밖에 없다. 현대에 이르러 동영상의 미디어가 발달했다 해도 그 기록시간이란 일부분만을 잘라서 기록하는 것이다. 이 분절의 기법은 벽면의 회화나 페널화 또는 텍스트속의 이동과 연극무대의 막과 막(幕)사이와 장과 장(章)사이, 영화의 장면전환 등 사용방법에 따라 포괄적인 것에서 작은 컷(cut)까지 여러 이름으로 불리며 다양하게 사용되고 있다.

또한 칸은 틀(frame)과 테(girth)의 역할로써 틀의 개념은 그림이 벽면으로부터 독립될 때 구체적으로 사용하게 되는 미술에서의 액자로 매우 중요하게 작용하는 개념을 가지고 있다.

이러한 개념을 바탕으로 시간흐름의 기록에서 독립적으로 분절된 이야기가 들어있거나 장면의 전환형태가 담긴 대상으로서 형성하는 칸과 틀을 다음과 같이 분류할 수 있다.

첫째, 자연적인 구획의 틀로서 문명발생초기부터 석기시대까지에 주로 사용된 공간개념이다.

둘째, 실용품의 형태에 의한 구획의 틀은 대부분 장신구나 도자기 등 실용품에서 보이는 공간이다. 인류문명초기부터 현재까지 다양하게 발전 변천되어 나타난다.

셋째, 건축구조에 의한 칸과 틀은 건축물이 형성된 후 끊임없이 그 틀을 형성하고 있는 공간개념이다.

넷째, 기념비적인 형태에 따른 구획의 틀로써 전승이나 업적을 기념하는 탑이나, 기념물에 의한 구획의 틀을 칭한다.

다섯째, 텍스트에 의한 칸과 틀은 중세의 필사본 이후 시간과 공간을 분절하고 축적하는 기술에 의한 이동성, 보존성, 열람성이 뛰어난 개념으로 형성된 것이다.

여섯째, 하이퍼텍스트에 의한 칸과 틀은 시간과 공간의 동시성이 있으며 시공을 초월하는 현대적인 개념이다.

Ⅲ. 시간과 공간의 분절(分節)

1. 자연적 구획의 틀

선사시대부터 철기시대에 이르기까지 나타나는 암각화의 장소는 동굴벽화²⁾와는 다른 양상을 띤다. 그것은 조각한 곳이 누구나 볼 수 있는 반듯한 암벽을 선택하였다는 점이다. 한국의 울산 반구대 암각화에

2) BC15,000~10,000년경. 동굴벽화에서는 자연적인 균열이나 지층에 의한 나눔과 색채의 이질성에 의한 구획의 나눔을 찾아볼 수 있다.(그림2. 작은 그림참조)

는 선과 점을 이용하여 동물과 사냥장면을 생명력 있게 표현하고 사물의 특징을 실감나게 묘사한 암각화로 사냥미술인 동시에 종교미술로서 선사시대 사람의 생활과 풍습을 알 수 있는 구체적인 사건의 기록으

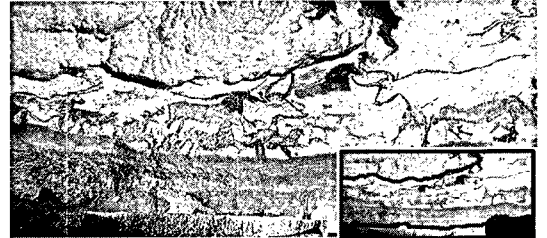


그림2. 프랑스 도르도뉴지방 라스코동굴 벽화.

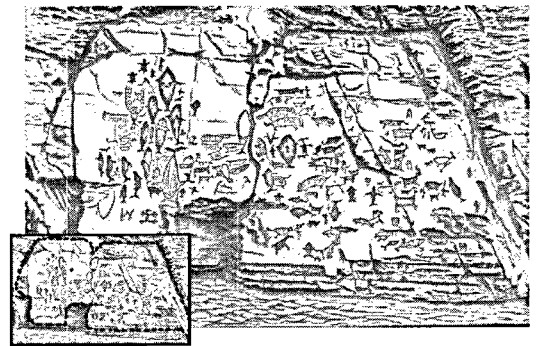


그림3. 반구대 암각화, 신석기 후기시대. 지역연구 홍보연구소 제작. 자연적인 암벽의 균열이 구획을 만들었다(작은 사진참고 :점선부분)

로 평가된다.³⁾ 이때의 구획성이란 자연스럽게 패인 암벽의 틈이 주는 여백을 바탕으로 하였다. 이것은 자연에서 오는 최초의 구획인 셈이다

또한 자연물의 형태에서 오는 구획이 있다 고대의 함무라비법전 비(碑)(BC1792~1750)처럼 돌이나 뼈로 만든 기념물들 대부분 자연형태를 약간 다듬어 그 원형을 유지하며 만든 예이다.

<그림4>에서 돌의 공간을 제거한 오른쪽 그림을 보면 자연물에서 얻어지는 원형의 형태를 그대

3) <http://kin.naver.com/browse/db>

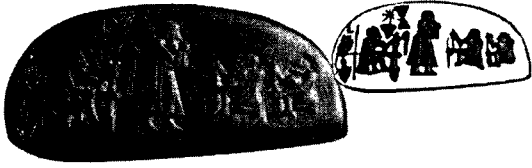


그림4. <청색 기념상 The Slau monument>남부이라크, 수메르, BC 3100.작은 돌판 *(우측그림 :본 저자 제작) http://iraqipages.com/iraq_mesopotamia/ancient.htm

로 이용하는 발견의 지혜를 발휘한 것이며 자연적인 형상자체가 이미 거기에 있던 하나의 틀이 되었다. 이처럼 자연적인 구획의 틀이란 자연스럽게 형성된 균열이나 색채, 또는 대상(對象)에서 연상되는 형상성에 의해 기획되어지고 이미지를 구성한 것이다.

2.실용품의 형태에 의한 구획의 틀

많은 형상들은 실용품의 장식적인 요소로 그려진 것들이 많다. 이에 칸의 구획은 당연하게 용품의 형태에 적절히 응용하여 그리거나 만들게 된다. 그곳은 나름대로 짜인 이야기의 줄거리가 함축적이거나 늘임으로 그 용기에 적합한 내용이 만들어 지게 된다. <그림5>처럼 칼의 내부의 운곽선 안에 매우 활동적인 사냥현장의 극적인 한순간을 긴장된 상황으로 담았다.



그림5. <단검> BC1600년경, 미케네 출토, 청동에 금과 은과 흑금으로 상감, 아테네 국립 고고학 박물관.

메소포타미아 우르왕의 묘에서는 청동과 보석으로 만든 하프<그림6>에는 황소 머리 아래에 의



그림6. 우르출토 하프 BC2600경, 필라델피아, 펜실베니아대학 박물관.

인화된 우화적인 이야기가 펼쳐 있다. <하프>가 사용될 당시 신화나 우화를 나타낸 것으로 이야기 전개방식이 네 단계로 분절되어 전개되는 것이 현대 4칸 만화의 원형을 생각하게 한다.

또한 고대이집트 신 왕국시대 투탄카문 왕의 무덤에서 출토된 <황금의 자>의 등받이에 왕과 그의 아내가 대화하는 그림을 있는데 대화하는 모습

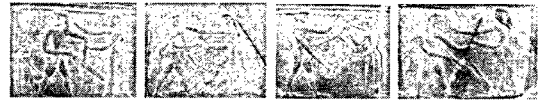


그림 7. <장례용 암포라>부분, 그리스, BC 7중반, 테라코타, 미코노스(Mykonos) 고고학 박물관.

이나 표정이 카툰의 요소로 이루어져 있다

그리고 그리스의 암포라<그림7>나 접시에 등장하는 신화를 바탕으로 제작한 그림들이 실용품에 의한 구획 나눔의 대표적이라 할 수 있다. 뿐만 아니라 초기 그리스도교가 성립 되면서 작은 예배용품들에는 많은 이야기 그림의 장식들이 자리를 하게 된다. 이때에는 칸이나 구획이란 사각형으로 정확히 진행되는 카메라의 프레임과 같이 일정한 틀의 반복과는 큰 차이가 있다.

3.건축구조에 의한 구획의 틀

건축은 자연적으로 벽이라는 틀을 만든다. 벽면은

건축물의 용도에 따라 형태와 구조를 가지게 되고 이곳에 그려지거나 만들어진 이미지들은 벽면에 따라 이야기가 전개되는 것을 알 수 있다. 초기 건축물들은 크게 주거용과 신이나 왕을 위한 곳, 그리고 사후 매장용으로 지어진 무덤의 형태로 나눌 수 있다. 그 벽면에는 신앙과 종교, 지배자의 권위의 용도에 적합한 그림들로 채워졌다. 따라서 서사적 이야기의 전개가 자연스럽게 시작되고 상징성이나 기호가 출현하여 발달하게 되었으며, 건축물과 재료들이 용도에 적합하도록 발전하게 된 것이다. 건축의 현란한 구성과 그곳에 맞도록 디자인되는 그림들과 조각, 그리고 부조들이 필요했을 것이다. 자연스레 건축구조의 벽모양의 나뉠에 시선이 가고 그 틀에 적합한 그림을 채워

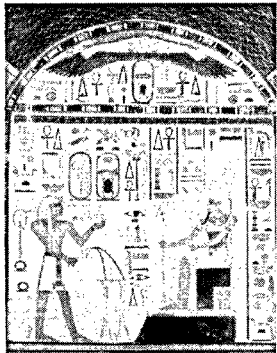


그림8. 투트모세 3세가 하트르에게 바친 다미르알-바하라의 채색신전 내부.

는 일이 그 시대 예술가의 몫이었다. 구획은 구조에 의해 나뉘지고 벽과 벽을 이동하는 장면의 전환이 필요했으며, 때로는 부드러운 연결과 극적인 전환도 필요했을 것이다. 이곳에는 현세적인 것과 내세적인 것, 실제와 환상성이 같이 공존했다. 그것은 그 건축물의 주인이나 절대 권력자의 일대기를 그럴 때 한 컷으로 표현될 수 없는 것이며, 사후의 영원성을 추구하는 심리적 기원이 포함되었기 때문이다. 대표적인 것으로 석조의 회화(stone construction-paintings)와 같은 앙코르 와트(Angkor Wat)의 높이 4미터 길이가 215미터가 되는 회랑의 띠 모양의 내벽에는 신과 우주를 그린 장대



그림9. 앙코르와트(Angkor Wat)와 회랑의 부조, 캄보디아, AD 1113-1143.

한 돌조각의 정교한 부조를 새긴 입체적인 두루마리그림은 전체적인 하나의 큰 틀을 구획하고, 그 안에 벽들과 칸마다 때로는 분리되고 연속되게 보여주는 범 우주적인 구성체를 갖고자 원했던 것이다.

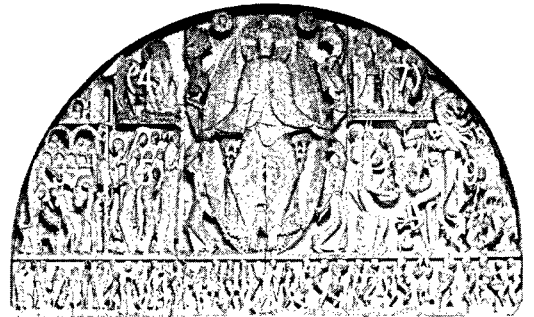


그림10. 질르베르튀(Gislebertus M). 오텍 생 라자르 대성당, 서쪽 입구의 팀파눔(tympanum). 1135년경.

중세유럽의 건축에서도 예외는 아니다. 성 시스티나 성당의 휘황찬란한 벽화나 천정화가 대표적이며, 성당 안에 각 벽면뿐만 아니라 제단화에는 제단의 형태에 따라 만들어지는 다양한 칸 안에 그림들이 나타난다. 특히 11세기와 12세기의 로마네스크(Romanesque) 건축물과 조각에서 다양한 형식의 벽 모양과 일치를 이루며 화려하게 장식되곤 한다. 대부분 성서의 이야기를 한 벽면에 다양한 구획을 두어 전개한다<그림10>.

건축이 시대적 특성을 가지고 생겨나고 발전함

에 따라 그 용도가 다양화되어 기록방법이나 장식적인 기법이 능숙하고 세련되어진다. 이에 따라 사용하는 공간감이 충족되고 이에 의한 시간의 축적에 대한 연결이 한층 부드러워짐을 알 수 있다.

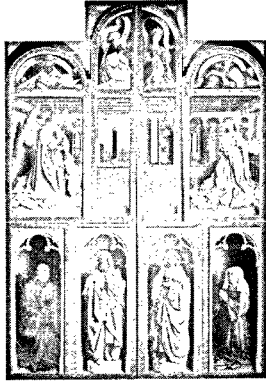


그림11. 안 반 에이크, <헨트 제단화> 부분. 1432. 헨트, 성 바보(St Bavo)대성당.

4. 기념비적인 형태에 따른 구획의 틀

고대유물 중 기념비적인 사료가 되는 것들은 유난히 시대를 초월할 만큼 정교하게 만들어진 것들이 많다. 이러한 유물들은 대부분 전쟁이나 정복을 기념하는 것들이기 때문에 그 시대의 이야기가 그림과 문자로 새겨져있다. 그중 가장 오래되었다고 생각되어진 <나르메르의 석판>은 왕의 정복력을 기념하여 치적과 관련된 여러 장면들이 정교하게 도안되어있다. 방패모양의 외곽선에 2칸 3칸의 구획이 정확히 나뉘어 카툰의 장면처럼 보인다.

<그림13>은 고대이집트 왕의 딸이었던 것으로 추정되는 네페르티아벳 공주의 커다란 석실 무덤에서 출토되었다. 이집트 회화의 전형인 옆을 보고 있는 얼굴과 정면으로 향한 몸통을 가진 공주가 표범무늬 가죽옷을 입고 사후세계에서 먹을 음식들과 사용할 옷감들이 놓여있다. 이 기념비는 특히 선명한 색채의 사용과 구성의 치밀함으로 눈길을 끌며 머리 위의 상형문자는 여기에 매장된 사람을 표현하는 것으로, "왕의 딸, 네페르티아벳



그림12. 나르메르 팔레트, BC3100, (Palette of Nar-mer), 제1왕조(Dynasty1) 히에라콘폴리스 (Herakonpolis)

(아름다운 동양 여인)"이라고 적혀있다.⁴⁾ 여기서의 칸은 이야기의 전개가 아니라 측정하여 계산하기 위한 단위로 보는 것이 정확할 것이다.

또한 예는 카시트(Kassite)왕조의 바빌론 왕들은

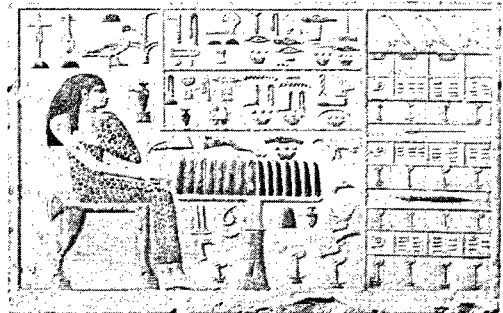


그림13. 이집트 네페르티아벳 공주의 기념비, 작가미상, BC 2590, 석재, 37.5 x 52.5cm

신하들에게 기증품을 주곤 하였는데 그것에 쓰인 텍스트는 주로 그들에게 증여되었던 토지의 지리적 경계에 관한 내용이었다. 이와 같은 내용을 글로 기록하려면 아주 긴 문장으로 설명하여야 할 것이다. 그러나 이곳에는 4칸으로 나누어 신의 상징부터 지리적인 경계에 이르는 내용을 함축하여 기록하였다. 그림의 축약적인 의미전달을 잘 나타

4) http://parisooma.com/html/fine_art_212.htm

낸 기념물이다.

<트라야누스기념주>는 로마에 있는 기념물로 로마제국의 트라야누스황제가 다뉴브강유역의 다키아 지방 정복을 기념하여 세운 도리스식의 대리석 기념주이다. 기둥 표면을 나선모양으로 회전시키고 그 위에 황제가 다키아를 정복하기 위해 벌인 2차례 전쟁의 장면들을 이야기체로 표현한 약 2500명의 사람과 말, 건축물·요새·주변풍경 등이 부조되어 있다. 이는 현대 미디어의 연속된 촬영의 기법과 같은 시간이 연속적으로 펼쳐지는 대장정의 연속물이다. 비디오카메라로 연속적으로 촬영하여 본 다해도



그림14.메소포타미아,멜리시파 2세의 쿠두루, BC12세기초, 돌



그림15.트라야누스 기념주(Column of Trajan),높이 38m, 지름3.9m. 106~113년로마,

축히 20분은 넘게 될 것이다. 시대별로 칸에 의한 시간과 장소성을 만화적인 표현의 범주로 접근해 들어가면 많은 작품들이 발견된다. 바이의 태

피스트리(Bayeux Tapestry), 멕시코의 아스텍 문자나 텍스트, 그리고 동양의 탕화나 불화, 목판화에 나오는 그림들은 때로는 정확한 구획이 없는 경우도 있지만 사건이나 그림의 내용에 의해 분리되거나 다시 이어주는 종합적인 역할을 하며, 또는 명확한 구획을 두어 철저한 시간성의 이동을 보여주는 그림도 나타나 만화의 이론들은 그것을 하나의 만화사로 귀결을 갖는다.

지금까지 살펴본 초기의 칸 구성은 건축이나 구조물에 의해 자연적으로 발생하며 부정형의 칸은 자연물 자체의 형태에서 찾을 수 있었다. 암벽에 생긴 자연의 부정형(不定形)한 칸은 최초의 구획(區劃)이었으며 때로 평평한 나뭇조각 크기만큼 이 칸이었다. 구체적인 칸의 시작은 건축물들이 복잡해지며 재료가 단단해진 이후로 신전(神殿)과 예배소(禮拜所), 사원(寺院) 등의 벽이나 창이었으며 신의 이야기와 교리의 전달을 시각적인 확산과 이를 함당하게 하기위해 벽을 치장함으로 사건영역인 칸의 공간성이 획득되었다. 그러나 본격적인 칸 나눔의 방식은 인쇄술로 인한 텍스트의 발전으로부터였고 화면이동이 자유로워지면서 부터이다.

5. 텍스트(text)로서의 구획

1) 텍스트의 형성

텍스트의 형성은 지식의 정보량이 많아지기 시작하면서 부터이다. 시간과 공간을 분절하고 축적하는 기술에 의한 이동성, 보존성, 열람성이 뛰어난 개념으로 형성된 것이다. 문자는 인간의 중요한 소통 미디어에 속하며, 그것의 출현은 매체사에서 중요

한 획을 긋는 사건으로 자리 매김 된다.

필기문자를 사용한 중세 사람들의 미래에 대한 생각은 성서에 쓰인 교리의 실현에 모아진다. 개인이 역사적 경험의 도움으로 열려진 미래의 지평을 능동적으로 연다는 것은 거의 생각할 수 없고 귀족, 성직자, 농부로 구별되는 신분에 따른 집단의 과제가 규범적인 의미를 가진다. 필사본 형태의 성서는 성직자들의 전유물이었다. 필사본들은 성서의 이야기나 불경, 그리고 힌두교의 경전, 신화나 천체의 움직임을 나타내는 천력(天歷) 등이 있는데, 필사가 자신의 능력과 디자인 감각에 의해 그려지고 색어졌다. 이렇게 의미의 물질적 원천이자 담지자로서의 필사가의 수고와 개인의 취향이 고스란히 전달되지만 많은 대중에게 소유되지 못하는 소통의 한계점이 있었다. 그러나 개인의 필법이나 그림들은 고스란히 독창성을 유지하는 이러한 방법은 다양한 그림체를 형성하는 계기를 만들었다.



그림16.<부상당한 남자>프랑스 라스코 동굴 벽화, BC 만 5천년-만 3천년.

텍스트에 나오는 칸의 구획은 다분히 작위적이다.

<그림16>에서 처럼 사건의 묘사로 보이는

그림의 부분에

관심을 집중시켜 그 뜻을 파악하고자할 때 울퉁불퉁한 동굴의 광범위한 벽면이라도 그림처럼 사각형으로 구획하여 텍스트에 사용함으로써 그 사건

자체에 집중하는 효과를 가져왔으며 다른 연계된 그림과 분리하여 전후 상황을 연상하게 하는 한 것으로 완성됨을 알 수 있다.

<그림17>은 그래픽 스토리 형식을 취하고 오래된 형식을 반복해서 그리는데 이는 성서의 뜻을



그림17. 무띠에 그랑발 성서 (Moutier Granval Bible). 투르(Tours)지방 수도원에 서 나온 성서. 840년. 이야기로 전달할 수 있도록 하며

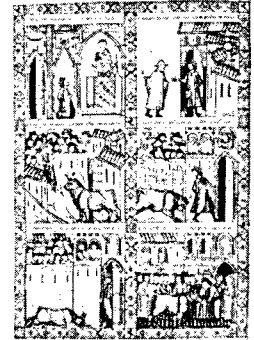


그림18. 캔티가스와 알폰소 엘사비오(Cantigas de Alfonso El Sabio c.1250) 파피루스.

의 기능을 사용하기 위해서이다. 이 텍스트는 여러 세기동안 같은 양식으로 필사된 전형적인 것이다. 삽화와 이야기의 시각적인방법이 현대의 패널 간을 연결하는 만화적인 연출기법으로 바뀐 것을 볼 수 있다. 이러한 필사본의 텍스트에서 여러 개를 찍어내는 인쇄술의 발명은 유럽사회에 종교개혁, 민족주의, 산업화라는 굵직한 사회적, 문화적, 경제적 변화들을 가져온다.6) 텍스트는 인간에게 직접적인 경험대신 사유의 추상화를 가져왔으며 객관화와 전문적인 특수화를 가져다주는 계기를 가져왔다.

6) 맥루한은 “인쇄술에 의한 인간의 확장은 사회적으로는 민족주의, 산업주의, 대량시장, 그리고 보편적 자산으로서의 탈 문명화를 초래했다.”고 했다. Marshall McLuhan, *Die magische Kanäle, Understanding Media*, 2. erweiterte Aufl., Dresden & Basel 1995, p.264.

5) 이광복, ‘텍스트’에서 ‘하이퍼텍스트’로: 매체의 변화와 그것의 문학교수법적 수용에 대하여* 독어교육21집. 학술진흥재단. 1999. p.31

2) 텍스트안의 시간과 공간성

평면에서의 시간이란 초월(超越)의 의미를 가지고 있다. 평면만으로 새로운 의미가 발생하지 않으나 그 위에 어느 것이 놓이거나(put on)붙이고(put up), 긋고(drawing), 그리거나(painting), 찍혀진(printing) 상태에서 의미는 강화된다. 평면의 무한한 공간과 그 의미는 시간을 함유하여 바라볼 때 비로소 생기를 갖는다. 펼쳐진 평면의 시간성을 구체적으로 분류하고 사건과 사건을 구분하여 주는 것이 구획이며 칸이다. 칸이 시간의 흐름과 공간의 이동을 자유롭게 나타낼 수 있다는 효용성을 깨우치는 데는 꽤 오랜 시간이 걸렸다.

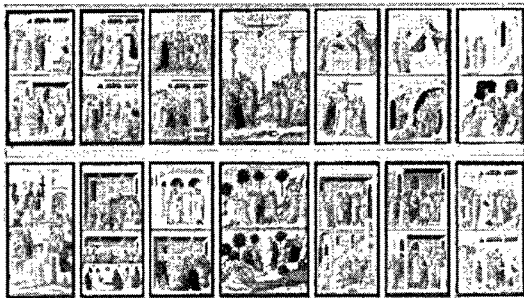


그림 18. 두치오(Duccio di Buoninsegna) <마에스타 Maestà> 뒷면 - <그리스도의 수난> 1308-11. Tempera on wood panel. Siena, Italy.

중세 많이 그려졌던 제단화의 뒷면<그림18>을 장식한 그림인데 26장면으로 나누어 예수의 수난을 시간의 흐름에 따라 그려 넣었다. 1731년 윌리엄 호가스(William Hogarth)의 <창녀의 인생유전>이라는 작품들에서 시간을 분류해 회화(畵)를 만들어 냈다. 그로부터 100여년이 지난 스위스에서는 루돌프 토페르(Rodolphe Töpffer)는 <트릭트랙씨 Monsieur Trictrac>에서는 205컷이나 사용하여 본격적인 칸을 사용하기 시작했다. 이전의

작품 대부분은 칸이 없거나 정형화된 칸에 정직하게 넣는 그림들이었으며 연극무대와 같았다. 칸 자체를 만화에서 사용되는 기본적인 시간과 공간을 연출하는 틀로 기초해 놓은 작품이라 할 수 있으며 그 이후 다양한 칸의 유형이 나오게 된다.

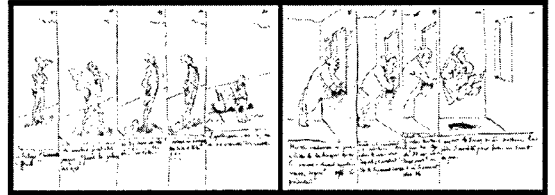


그림 19. 트릭트랙 씨(Monsieur Trictrac). 루돌프 토페르. 1831. 47-51칸과 97-101칸 부분. 스케치북

<만화의 이해>에서 스크 매클루드는 칸과 칸 사이 시간흐름의 장면전환에 대해 순간이동, 동작이동, 소재이동, 장면이동, 시점이동, 무관계이동) 등으로 구분하였다. 이것은 그림이나 내용의 변화에 따라 칸의 활용을 다른 만화만의 특수한 미장센이다.

칸의 공간성은 구획의 내부이며 전개과정이나 연출에 따라 상황이 무한히 바뀌는 지점이 바탕과 공간이다. 동굴의 암벽에 자연스런 질감으로 만들어낸 천연의 공간으로부터 현대의 모니터 화면까지 표현의 변화만큼이나 다양하다.

시각예술에서의 공간은 첫째, 상(象)이나 색채를 나타낼 수 있는 바닥의 평면성을 지칭한다. 둘째, 형상이 등장하면서 일루전(illusion)적인 입장에서 물체나 형상의 두께와 원근을 포용할 수 있는 공간이다. 셋째, 색채가 녹아들거나 흡수될 수 있는 판타지적인 이상향의 공간이다. 이곳은 공기의 유통과 호흡이 가능한 공간이다. 평면이나 이와 유사한 곳에 형상이나 색채가 형성되면서부터

7)Scott McCloud, Understanding Comics,1993, 고재경, 이무열 공역, 아람드리,1999 p.78'80

이 세 가지의 공간은 서로 입장을 같이하기도 하고 달리하기도 한다.

6. 시간과 공간의 무한한 전이(轉移)

1) 이시동도(異時同圖)⁸⁾

그림의 특성 중에 하나는 동일 화면에 복수의 시간을 동시에 묘사할 수 있다는 것이다. 문학이 선형성(線形性)으로 시간의 흐름에 따라 진행되는 데 반해 그림은 시선이 머무는 지점과 옮겨가는 지점이 다양하다는 특징을 가진다. 이미지가 드러나는 바탕의 특성상 여러 시간을 한 화면에 배치시킬 수 있는 장점을 가지고 있다. 이때 보이는 화면의 장점이 이시동도(異時同圖) 체계이다. 이곳에서는 순차적인 텍스트성 서사 구조의 서술성은 깨어진다. 물론 동, 서양의 도상이나 텍스트를 읽는 차이는 있다. 동양은 오른쪽에서 아래로 향하여 점점 왼쪽으로 읽는 체계이지만, 서양은 그 반대이다. 텍스트뿐 아니라 그림체계도 같은 상황이 많지만, 텍스트에 비해 전혀 읽지 못하는 이미지의 구조체계는 많지 않다. 이처럼 한 평면상의 그림 체계는 그 순서가 달라져도 서로 줄거리와 순서를 맞출 수 있는 장점이 있다. 이러한 구조가 발전하여 현대의 비순차적인 순서나 내용과 구조를 갖춘 종합적인 미디어가 탄생한 것이다.

2) 하이퍼텍스트(hypertext)

하이퍼텍스트란 문서를 연결구조로 구성한 문서를 지칭하며 개별 정보들을 링크를 이용해 유기

적으로 연결시킴으로 비연속적이며 비선형체계로 구성된 전자적인 텍스트가 대표적이다. 멀티미디어 하이퍼텍스트의 경우 문자자료(text), 그림자료(image), 소리자료(sound), 애니메이션(animation) 그리고 비디오카메라를 사용하여 촬영한 연속 이미지인 동영상도 함께 포함되어 있다. 하이퍼텍스트는 비선형성(non-linear), 역동성(dynamic), 멀티미디어성(다중성), 상호작용성(interactive) 등이 특징⁹⁾이며 이는 인간의 정신이 작동하는 것과 유사한 개념이다. 그러나 비선형성과 비연속성은 하이퍼텍스트만의 유일한 구조는 아니다. 전통적인 텍스트의 경우에도 이러한 구조를 보여주는 경우가 있는데, 연구서적들에게 많이 보는 각주(footnote)와 상호참조(cross-references)를 많이 담고 있는 백과사전이 그 예들이다. 전자의 경우와 관련하여 하이퍼텍스트를 “일반화된 형태의 각주”(generalized footnote)라 부르기도 하지만 일반 텍스트는 본문과 각주가 주종관계로 서술됨에 따라 텍스트 안에 포함된 정보들이 대등한 관계를 갖는 하이퍼텍스트의 경우와 차이가 있다.

IV. 하이퍼텍스트와 만화

1. 비순차적 하이퍼텍스트

현대만화는 텍스트의 주된 특징이었던 칸의 운용과 장(페이지)을 넘김과 한권(앨범)으로 분류되

8) <만화원론> 요모타 이누히코, 김이랑 역, 시공사, 2000, p32

9) 이재현, <멀티미디어와 디지털 세계>, 커뮤니케이션북스, 2005, 제5장 하이퍼텍스트와 하이퍼미디어, p2.

는 개별적인 이동성을 뛰어넘는 형식이 되었다. 풍자성과 오락성, 판타지와 스텔러, 시사성과 예술성을 오가며 시도되었던 만화는 타 장르의 분야와 교류하며 영향을 받기도하고 주

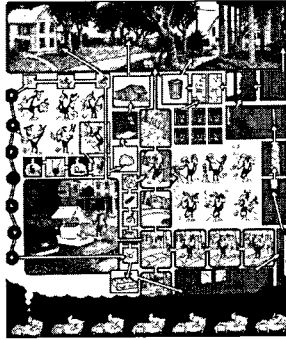


그림20. 크리스 웨어(Chris Ware), Quimby the Mouse.

기도 하였지만 특히 칸의 운용에 대해 많은 노력을 해왔다. 내용뿐 아니라 형식면에서 바뀌고자 시도했으며 텍스트의 크기를 조절해 보기도 하였다. 1990년대에 이르러 매스미디어의 발전과 더불어 만화에도 새로운 변화가 일어났다. 그것은 새로운 시각으로 접근해야 하는 컴퓨터 온라인상의 연재형식과 세기말적 공허함에서 오는 개인성찰적인 작품이 눈에 띄게 나타났다. <그림20>을 보면 만화를 읽는 구조가 예전의 형식과 달리 사건이 형성되고 그곳에 원인과 경과를 찾아가며 읽어야 한다. 때로는 실제적 풍경으로, 기호적인 도상으로 그림을 배치하고 칸을 나누어 그림을 읽게 하는 순서가 비순차적으로 전개되고 있다.

인간의 연상 작용과 비슷한 비순차적 정보여행인 하이퍼텍스트에서 노드에서 다른 노드에 이르는 길이 여러 개 존재하듯, 크리스 웨어는 자신의 만화 구석구석에 그 하이퍼텍스트로 통하는 「연상」의 통로 들을 무수히 많이 숨겨놓았다. 사실 이 같은 표현형식은 다른 어떤 미디어에서도 불가능하다. 크리스 웨어의 만화에 이르러 우리는 비로소 만화가 그 복합적 구조 때문에 멀티미디어의 기반구조가 된다는 논리를 이해하게 된다.¹⁰⁾

<그림21>는 또 하나의 순환체제를 보인다. 마름모꼴의 칸 배열은 입체적이며 지속적인 시각의 이동을 유도했다. 어느 곳에서나 보기의 시작이

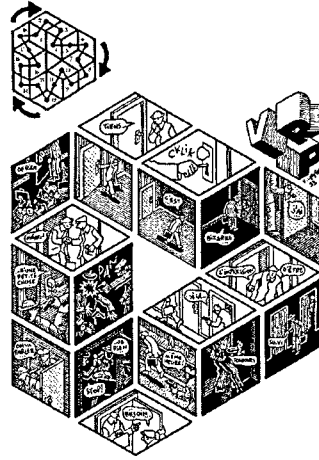


그림21. 킬로페 Patrice Killoffer 1997.

가능하며 지속적인 흥미의 여하에 따라 방향을 오가는 게임적인 유희를 즐길 수 있다. 이러한 동시성은 비록 평면이기는 하지만 하이퍼텍스트의 구조적 전개방법으로 형성되고 만화의 장점과

특성으로 남을 수 있는 계기가 되었다.

2. 인터넷(Internet) 만화의 칸과 틀

인터넷은 1969년 미국 국방성의 지원으로 미국의 4개의 대학을 연결하기 위해 구축한 알파넷(ARPA Net)에서 시작된 세계 최대 규모의 컴퓨터 통신망은 전자우편(e-mail), 원격 컴퓨터 연결(Telnet), 파일전송(FTP), 유즈넷 뉴스(Usenet News), 인터넷 정보검색(Gopher), 인터넷 대화와 토론(IRC), 전자게시판(BBS), 하이퍼텍스트 정보 열람(WWW: World Wide Web), 온라인게임 등 그 용도가 다양하며 동화상이나 음성 데이터를 실시간으로 방송하는 서비스나 비디오 회의 등 새로운 서비스가 차례로 개발되어 이용 가능하게 되었다. 80년대 초, 세계는 3D MAX 라는 획기적인 테크놀로지를 개발했다. 그러다 1997년 미국 매크로미디어사가 만든 동영상제작 소프트웨어 플래시를 이용해 만든 컴퓨터애니메이션이 만들어지고 제작

10)성완경, <세계 만화탐사>, 생각의 나무, 2001, 292p

방법도 간단해 소규모 팀이나 아마추어들이 만든 2~3분 분량의 작품이 많이 나왔다. 다양한 소재를 바탕으로 장난기와 상상력, 극적인 반전 등의 묘미를 제공한다. 90년대 후반부터 몇 개의 플래시 애니메이션이 나오고 급격히 형식문제와 재제문제를 가지고 컴퓨터와 만나면서 만화 형식의 커다란 분기점을 맞이하게 된다. 디지털 환경에서 만화가 갖는 하이퍼텍스트적인 성향은 멀티미디어 언어의 기반이다. 또한 중요한 표현매체로서 형식적인기법과 이디엄의 특질을 다음과 같이 말할 수 있다.

“박음질 없는 탄성체(彈性體 an elastic body)로 프레임이 형식적인 규격에 얽매이지 않고 자유롭거나 거의 없이, 마우스의 스크롤바(scroll bar)에 의해서 순간적인 장면이동을 보여주는 것이다. 기존 만화는 시간과 시간의 흐름에 따라 패널의 장면전환을 보여주었다면, 디지털의 만화에서는 칸과 프레임 하나하나가 완결된 독립적인 아이콘의 구조이며 또한 상호교류 적이다. 다음으로 텍스트와 이미지의 연속성(sequence)은 그 결속력이 약화되거나 느슨해지는 대신, 칸과 틀마다의 재료와 기법, 매체와 미디어의 다양성을 실현하며, 종이위의 만화가 지니는 '바탕'(under)과 '배경(perspective)이 소진되는 대신 '비 물질화(immateriality)와 '비가시성'(un visibility)의 표현매체로서 무한성과 초월성을 함께 한다.”¹¹⁾

인터넷 만화에서의 칸과 틀의

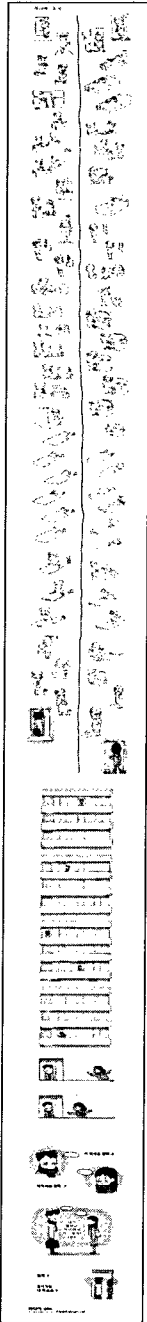


그림22. 강풀 <순정만화> 2003

11) 백준기, 만화 규장각, 기획연재, 만화사원론, <멀티플 서사와 하이퍼텍스트> <http://www.kcomics.net>

문제는 모니터의 화면 안에 나타남으로 칸의 구성요소가 텍스트만화보다 강한 느낌은 없다. 위 인용문에서 보는바와 같이 한 화면에 한 컷의 독립된 프레임으로 나타나서 독립적인 역할을 하다 다음 화면에 바로 양보하는 교류적인 측면을 동시에 가지고 있다. 인터넷 연재만화의 하나인 <그림22>는 칸 만화를 하강하는 띠 형식의 만화로 만들었다. 첫 장면부터 끝까지 칸의 개념은 사라지고 한 컷의 그림자체가 독자성을 바탕으로 다음그림과 상호 연계해 진행되는 것을 볼 수 있다. 독자가 볼 때 컴퓨터 모니터에 의해 칸의 개념이 만들어졌다가 스크롤을 움직이는 순간 장면이 바뀐다. 이때 이미 칸의 속성이 독자에게서 사라졌다가 화면이 정지되면 다음 컷이 형성되는 것을 반복한다. 이것은 스크롤에 의한 번안적인 칸의 구성과 거침없이, 때로는 미끄러지는 컷의 변화를 지칭하는 것이다.

컴퓨터 화면에 등장하는 만화를 쭉 펼치면 <그림22>와 같은 형태로 된다. 세로로 된 띠 그림이 형성되며 트라잔 기념 기둥<그림15>이나 바이의 태피스트리 비교해보면 형식적인 전개의 유사성이 발견된다.

V. 결론

90년대 만화가 급부상한 것은 미디어, 컴퓨터 등 영상 산업이 중요하게 대두된 때문이다. 하이퍼미디어가 발전하면서 만화의 형태도 변모되어 나타나는 현상 속에 중요한 특성인 칸을 나누어 전개해 나가는 방식의 개념이 달라졌다. 시간흐름의 기록에서 독립

적으로 분절된 이야기가 들어있거나 장면의 전환 형태가 담긴 대상으로서 형성하는 칸과 틀을 다음과 같이 분류하여 찾아보았다.

첫째, 자연적인 구획의 틀로서 인위적인 것보다는 선사화가 그려진 발견한 공간이라는 특성을 가지고 있으며 현대적인 칸의 개념은 아니지만 분명 선택된 주변과 변별되는 공간이다.

둘째, 실용품의 형태에 의한 구획의 틀은 생활용품에서 보이는 공간이다. 이에 따른 공간(틀)은 인류 문명초기부터 현재까지 다양하게 발전 변천되어 나타난다. 실용품의 모양에 따라 적절하게 응용하여 쓰고 그렸다는 것이다. 때문에 다양한 칸의 구성이 돋보이며 공간의 활용성이 뛰어나다.

셋째, 건축구조에 의한 칸과 틀은 건축물이 형성된 후 끊임없이 그 틀을 형성하고 있는 공간개념이다. 시대별로 건축이 주는 칸의 제공에 무한한 역사적 시간의 분절들이 지금까지 남아있다.

넷째, 기념비적인 형태에 따른 구획의 틀로써 기념비적인 물체들 속에 전개되는 서사적인 역사의 편린들이 남은 공간이다.

다섯째, 텍스트에 의한 칸과 틀은 중세의 필사본 이후 시간과 공간을 분절하고 축적하는 기술에 의한 이동성, 보존성, 열람성이 뛰어난 개념으로 형성된 것이다.

여섯째, 하이퍼텍스트에 의한 칸과 틀은 시간과 공간의 동시성이 있으며, 시공을 초월하는 개념으로 앞으로 계속 진화하는 인류 소통의 극대적인 방법으로 자리 잡아 가고 있다.

위 여섯 가지 구획을 그 시대별로 기록된 사항이나 기념물들을 찾아 시대적인 배경과 함께 찾아보았다. 서술방식에 있어 이러한 구획과 칸의 개

념은 방대하고 그 기준점이 다소 모호한 문제는 있다. 때로는 두 영역을 따로 떼어 분류할 수 없는 개념들도 있었다. 일테면 건축물에 그려진 그림이나 조각들과 기념비적인 형태들의 영역은 서로 그 비슷한 특징과 목적을 갖고 있는 것이 많았다. 그러나 문화현상 전반 속에 나타난 시간의 분절이라는 개념을 앞세워 그 예들을 찾는 것은, 우리 앞에 진행되는 시간의식이 과거 수직적인 체계에서 진행되었다면 현대는 수평적인 사고체계의 흐름으로 변화되고 전개되기 때문이다. 더 나아가 시간체계에 따른 서술의 역사가 하이퍼텍스트에서는 수직과 수평을 확보하는 길을 열었다는 과정을 보여주는 데 있다.

이 글에서 시간의 분절에 의해 만들어진 칸 나누기는 오랜 역사를 확인하고자 다음과 같은 사항으로 접근하였다.

그 하나는 어떤 이야기의 전개형식이 만화의 유형으로 적합한 것인가 하는 기본적인 명제 아래 시작하였다. 이는 매우 모호하지만 만화의 개념이 뚜렷해질 때 그 해답은 규정될 수 있을 것이라는 관점 하에서 서술되었다. 두 번째는 칸과 칸 사이의 개념을 확대해석하고자 하였다. 만화의 전유물처럼 보이던 칸과 칸의 서술방식에 대해 그 역사를 넓게 찾아보고자한 것이다.

끝으로 인터넷 만화의 모호한 특성이 제기되었다. 만화 매체의 특성을 종이나 텍스트로만 한정할 것인가 하는 것이다. 인터넷 만화의 특성은 만질 수 없는 시각적인 요소로만 전달되는 특징이 있는데, 서사기법의 기념비적인 부조(浮彫)물들과 함께 만화의 속성과는 다른 것으로 분류해야 되는 것인가 하는 것이다. 인터넷 만화가 일반화된 지

금 근본적인 물음은 “박음질 없는 탄성체”로 태어나 프레임이 형식적인 규격에 얽매이지 않고 자유롭게 거의 없는 매체로 거듭나고 있기는 하지만 여기에서 칸의 개념은 사라진 것인가 하는 것이다. 독자에게 전달되는 방식의 체계가 달라졌음에도 여전히 칸과 칸이 주고받는 시간의 연속과 분절이 저변에 깔려있기 때문이다.

역사적으로 남은 유물들은 특수한 순간들을 담아 놓은 것이다. 만화의 칸 역시 그러한 속성을 이용하여 불특정한 순간들은 제거시킨다 그리고 그 틈 사이를 독자로부터 연상하게 한다. 칸은 이미지 안에 현존하는 모든 것을 포함하는 체계의 한정(限定)이다. 이미지 안에는 이야기가 있어 그 이야기를 전개시키기 위해서는 이미지의 2차적인 고정(固定)이 필요했다. 그것이 오래 지나오는 동안 구체적인 형식으로 변화되었지만 서사적 전개방식은 과거와 현재가 비슷하다는 점이다. 사람의 의식은 모든 것을 구체적으로 보는 것이 아니라 한정된 구획을 나누어 보게 되어있으며 시각적인 기억력 또한 그러하기 때문이다. 구획이나 칸은 어느 시기든 존재한다. 그것이 정확한 사각이거나 불규칙의 구획이거나 또는 크기가 다르며 순서적으로 나열했거나 비순서적이거나, 칸 안에서 또 다른 칸의 역할을 함에 있어서 아직 우리의 시간과 장소에 대해서 그 기억 속에는 칸과 같은 분절(分節)하는 영역이 크게 존재한다는 것이다.

참고문헌

- 백준기, 「만화미학탐문」, 다섯수레, 2001
 ———, 만화사원론, <멀티플 서사와 하이퍼텍스트>만화 규장각, 기획연재, 2005
 성완경, 「세계 만화탐사」, 생각의 나무, 2001
 이재현, 「멀티미디어와 디지털 세계」 커뮤니케이션북스, 2005.
 Alvin Toffler, 「제 3세계The Third Wave」, 범우사 1992.
 E.H. Gombrich, 「서양미술사The Story of Art」, 백승길·이종승 옮김, 예경, 2003
 Gilles Deleuze, 「Sinema I :L'Image-Movement 시네마1: 운동-이미지」, 유진상 옮김, 시각과 언어, 2002
 Marshall McLuhan, 「미디어의 이해 Understanding Media」, 박정규 역, 커뮤니케이션북스, 1999.
 Scott McCloud, 「만화의 이해Understanding Comics」, 1993, 고재경, 아무열 공역, 아람드리, 1999
 ———, 「만화의 미래Reinventing Comics」, 김낙호 외 옮김, (주)시공사, 2001.
 이광복, 「텍스트」에서 「하이퍼텍스트」로: 매체의 변화와 그것의 문학교수법적 수용에 대하여* 독어교육21집. 학술진흥재단. 1999.
<http://kin.naver.com/browse/db>
http://www.vroma.org/images/mcmanus_images/index4.html
<http://kr.dic.yahoo.com/search/enc/result.html?pk=15381600&field=id&type=enc&p>
<http://www.misoola.com/html/p15/artsee03c.htm>
<http://bugpowd.com/andy/>
www.iamna.com/making/maya.htm
<http://home.mokwon.ac.kr/~arthistory/lecture>
http://iraqipages.com/iraq_mesopotamia/ancient.htm

ABSTRACT

Cuts and Frames as the Segmented Formation of Time and Space : From Prehistory Picture to Hypertext

Lee, Soon-Gu

The image that reflects the lapse of time can only take the form of segmentation originally. All of the fixation status in an image is shown to us as the form of division(segmentation) whether it is the form of two dimensional paintings or three dimensional sculptures, but not the form of video monitors.

This kind of method was extremely developed and expanded in the cartoon field. Therefore, the cartoon evolves the subjects or events and finds the worth and meaning through the arrangement of cuts.

Also, Animation inquires into the principles of attaching the media continuously. The media is represented in the segmentation of time and space. In this writing, I tried to find the concept of fixation which would be found in cuts and frames as the segmentation according to the lapse of time and I tend to analyze the origination of cartoon formation.

Consequently, I tried to find the examples of the prehistoric cuts and forms, the divisions of fragmented cartoon stripes, and the cuts and forms which are composed of narrative and descriptive styles of arrangement, and finally can certify and validate them.

In summary, the sections and divisions of the variable kinds of cuts and frames for the expression of the time were corroborated. The potentials of the space usage and the diversity of the cartoon formation were also founded and illustrated to suggest the broader stands of cartoon.

Key Word : Time, Space, Segment, Cut, Frame

이순구
공주대학교대학원 만화학과 만화학전공 박사과정
(302-223)대전광역시 서구 탄방동 1154 (3층)
Tel : 042-485-0012, 017-421-0074
lee-soongoo@hanmail.net