

카툰의 서사 연구

(S.채트먼의 『이야기와 담론』 이론의 서사의 전제조건을 중심으로)

- I. 서론
- II. 서사이론
- III. 카툰의 서사
- IV. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

안소라, 이원석

초 록

카툰과 서사만화는 그 태생이 서로 다름에도 불구하고, 'cartoon' 혹은 '만화'라는 이름으로 아울러서 지칭된다. 그 이유는 카툰과 서사만화의 유사성에서 찾아 볼 수 있다. 카툰과 서사만화의 유사성은 글과 그림으로 이루어진 장르라는 것인데 글은 만화에서 표현형식이 되기도 하지만 이야기를 나타내기도 한다. 이러한 이야기는 '서사'의 구성요소로서 존재한다.

만화의 세부장르로 카툰과 서사만화, 넓게는 애니메이션까지도 포함하는데 서사만화와 애니메이션의 경우 시간의 연속성으로 서사가 있다고 생각하지만 카툰의 경우 주로 글과 연속성이 없이 한 칸에서 두 칸으로 표현되는 경우가 많기 때문에 서사의 존재에 대하여 반문하게 된다. '서사'라 하면 흔히 서사시 혹은 무훈시를 떠올리기 쉽다. 등장인물의 일대기를 다루기 때문에 보통 시간성에 의해 '서사'의 개념을 생각하지만 서사는 어떠한 사건을 제시하는 것으로 그 범위를 넓게 볼 수 있다. 따라서 하나의 사건을 이미 지로 제시하는 카툰에도 서사의 존재 가능성이 제기될 수 있다. 서사만화의 여러 장면에 대한 설명을 카툰에서는 함축적으로 표현되는 것일 뿐이기 때문이다. 이러한 함축적 의미는 여지를 남겨놓음으로써 수용자의 적극적 추론에 의해 그 빈 공간이 채워지게 된다. 하지만 그럼에도 불구하고 카툰의 서사에 대한 언급은 물론이거니와 연구내용도 찾아보기 힘들다. 따라서 이 연구에서는 서사의 개념과 그 구조를 살펴보고 카툰에서 서사의 존재를 증명하고자 한다.

먼저 카툰의 서사에 대하여 알아보기에 앞서 문학의 서사이론에 대하여 살펴보았는데, 만화가 글과 그림의 집합체이기 때문에 그 기본적인 요소를 알아보기 위해서는 서사이론에 대한 담론이 필요하기 때문이다. 이 연구논문에서는 S.채트먼의 『이야기와 담론』에 제시된 서사의 전제조건들을 중심으로 알아보았다. 서사의 전제조건이 존재할 경우 서사가 존재한다고 볼 수 있기 때문이다. 그 조건들은 '서사적 추론', '선별', '일관성'과 '경과진술', '정체진술'로 S. 채트먼은 이것들이 서사의 전제조건이라고 설명하면서 영화와 소설의 서사구조를 분석하고 있다. 그리고 스포트 맥클라우드가 『만화의 이해』에서 기술한 「만화의 어휘」, 「시간틀」, 「선 속의 생명」 등을 통하여 채트먼이 제시한 서사의 전제조건들이 카툰에서 어떠한 방법으로 제시되고 표현되는지 알아봄에 카툰에서 서사가 존재하고 있음을 밝혔다.

주제어 : 서사, 만화, 카툰, 서사만화

I. 서론

카툰과 서사만화는 그 양태(樣態)적인 부분에서부터 차이가 많이 난다. 카툰은 한 칸으로 서사만화는 여러 칸으로 그 의미를 전달하고, 카툰은 함축적인 의미표현을 하지만 서사만화는 외연적인 의미표현을 하기 때문에 전자는 수사적 표현이 많고 후자는 묘사와 극적 표현이 많다. 조선대학교의 박경철은 『만화영상박사론』에 기술된 임청산의 주장을 인용하여 카툰과 서사만화의 차이에 대하여 다음과 같이 언급하고 있다.

소설과 시를 만화에 비유할 경우, 소설은 서사만화에 비유하며 시는 카툰에 비유할 수 있을 것이다. 사실이나 허구의 이야기를 쓰는 소설은 서사만화의 특징과 유사하고 정서나 사상 등을 비유적으로 표현하는 시는 카툰의 특징과 유사하다. 카툰은 서사만화의 ‘읽는다.’ 혹은 ‘본다.’는 개념보다 ‘감상한다.’ 혹은 ‘생각한다.’에 더 가깝다. 외면에 드러나는 이야기를 보는 방식 외에 내면에 담겨있는 이야기를 생각하게 하는 특징이 있다.¹⁾

또한 철학자 김용석은 자신의 저서 『서사철학』에서 카툰과 서사만화를 ‘에픽(epic)’과 ‘아포리즘(aphorism)’으로 대입하여 설명한다.

이 연구들을 살펴보면 카툰과 서사만화를 소설과 시라는 문학의 장르로 비유하며 연구하고 있다. ‘만화’의 태생이 이야기를 전달하기 위한 것과 무관하지 않기 때문이다. 만화의 시초라고 보는 스위스의 로돌프 토퍼(Rodolphe Töpffer)의 「자보씨 이야기」나, 미국의 리처드 펠튼 아웃 코트(Richard Felton Outcault)가 그린 「엘로우 키드」등 모두 이야기를 전달하고 있다. 그렇다면 소설과 시의 상위 개념인 ‘문학’에 대하여 생각해 봐야 할 것이다. 카툰과 서사만화가 시와 소설에 비유된다면 카툰과

1) 박경철, 「카툰과 만평의 유머와 풍자 비교 분석」, 『만화애니메이션 연구』 통권 제 31호, 2013, p.92.

서사만화를 통칭하는 ‘만화’는 문학에 비유될 수 있기 때문이다.

글이 쓰인다는 것은, 이미지가 연속되어 진다는 것은 그 안에 이야기 즉 서사가 존재할 충분한 여건이 된다. 하지만 연속된 이미지와 글로 이루어진 양태를 가진 서사만화에 서사의 존재는 당연시 되겠지만 한 칸에서 글을 거의 사용하지 않는 카툰에 ‘서사’가 과연 존재하는가에 대하여는 반문하게 된다. 분명한 것은 서사가 존재하기 위해서는 그것을 내포하거나 표현하는 시간과 공간이 반드시 있어야 하는데 카툰은 이 요건들을 모두 충족한다는 것이다. 그렇다면 카툰 또한 서사의 존재에 대한 가능성을 간직하고 있다고 볼 수 있다. 그럼에도 불구하고 카툰의 풍자(satire), 비평(criticism), 유머(humor)와 같이 이야기의 의미론적 접근의 연구는 많이 개진되고 있으나 원론적으로 카툰의 서사에 대한 이론적 연구는 개진되어진 바가 없으며, 만화 서사에 대한 이론적 연구는 대부분 서사만화에서 그 존재를 찾고 있음에도 불구하고 서사에 대하여 이론적으로 접근한 연구서조차도 그렇게 많지 않다. 김용락, 김미림의 『서사만화 개론』은 만화서사를 다룬 거의 유일한 도서라고 볼 수 있다. 영화의 경우는 소설과 비교한 서사, 혹은 영화 자체의 서사를 다룬 연구 및 이론서가 있고 그것이 활용되어 영화의 이론적 층위가 넓게 형성되어 있지만 그에 비해 만화는 미비한 실정이다. 따라서 카툰뿐만이 아니라 만화 자체의 서사에 대한 이론적 고찰이 필요하다고 본다.

이 연구논문에서는 그 첫 번째 단계로 카툰 서사의 존재를 밝히고 서사적 표현이 어떻게 이루어져 있는지에 대하여 알아볼 것이다. II장에서 서사물의 구조에 대하여 살펴 볼 것인데, 서사물의 구조이론을 심층적으로 다루기보다는 서사가 존재하기 위하여 전제하는 것들을 우선적으로 알아볼 것이다. 이 때 S.채트먼²⁾의

2) S.채트먼(Seymour Benjamin Chatman) : 1928년 생으로 미시간대학에서 철학 박사 학위를 받았다. 저서로는 『헨리 제임스의 후기 문체』, 『시적 언어 입문』 등이 있다. 프랑스의 제라르 쥬네트(Gérard Genette), 네덜란드의 미케 발(Mieke Bal) 등과 함께 미국의 대표적인 서사이론가이다.

『이야기와 담론』이라는 문학이론서의 서론 부분에서 설명하고 있는 ‘서사적 추론’, ‘선별’, ‘일관성’ 그리고 두 가지 진술 유형-경과(Process), 정체(stasis)-을 중심으로 살펴보도록 할 것이다. 채트먼은 이것들이 서사가 있기 위한 전제조건이라고 설명하고 있다. 카툰에서 이 존재들을 증명한다면 카툰의 서사는 입증될 것이다. 그리고 III장은 이론적 배경을 바탕으로 카툰의 서사에 대하여 기술하고, 작품분석을 통하여 표현 방법에 대하여 연구할 것이다. 그리고 텍스트로 쓰인 문학과 이미지만으로 서사를 제시하는 카툰은 그 전달 방법에서 많은 차이가 있기 때문에 스콧 맥클라우드(Scott McCloud)의 『만화의 이해』에서 「만화의 어휘」, 「시간틀」, 「선 속의 생명」 등을 통해 카툰이 서사를 전달하는 방식에 대하여 개진해 나갈 것이다.

II. 서사이론

한일섭은 자신의 저서 『서사의 이론』에서 이야기를 제시하는 것은 모두가 서사라고 말하면서 서사의 개념에 대하여 언급하고 있다. 그는 언어를 매체로 하여 이야기를 제시하는 문학적 서사와 영화, 연극, 창 연속만화 등과 같이 다른 매체를 활용한 예술적 서사로 구분하여 설명한다. 또 브리태니커 백과사전에는 ‘서사란 사건의 진행 과정이나 인물의 행동 변화과정을 시간의 앞뒤 흐름에 따라 이야기하는 서술 방법’이라고 기술하고 있으며 제랄드 프랭스는 “서사물이란 그 어느 쪽도 다른 한 쪽의 필수 전제이거나 당연한 귀결이 아닌 최소한 2개의 현실 또는 허구의 사건 및 상황들을, 하나의 시간 연속을 통해 표현한 것이다.”³⁾라고 서사에 대하여 설명한다. 이렇게 제시된 서사의 개념들 속에 공통적으로 내포되어 있는 사항을 정리하면 ‘서사란 어떠한 사건을 제시하는 것을 말하는 것’으로 볼 수 있다. 그리고 서사는 ‘서사’ 자체만으로는 그 존재를 드러낼 수 없기 때문에 각각의

3) 제랄드 프랭스, 최상규 역, 『서사학이란 무엇인가』, 예림기획, 1999, p.10.

매체에 따라 달리 표현된다. 회화, 만화, 문학 등이 종이를 표현 매체로써 사용한다면, 무용은 신체를 영화는 스크린을 사용한다. 따라서 각각 매체의 특성이 다른 만큼 서사를 분석하는데 있어서 같이 논의해야만 할 것이다.

1. 이야기와 담론

이 장에서는 카툰 서사의 존재를 밝히기에 앞서 서사물⁴⁾의 구조를 살펴보고자 한다. 서사물이 무엇으로 어떻게 이루어져 있는지를 알아야지만 카툰과 대조하여 분석해 볼 수 있기 때문이다.

서사물의 가장 큰 구조 ‘이야기’와 ‘담론’이다. 채트먼은 자신의 저서 『이야기와 담론』에서 구조주의의 이론을 토대로 다음과 같이 말하고 있다.

구조주의 이론은 각각의 서사물은 두 개의 부분으로 되어 있다고 주장한다. 이야기, 사건들(행위, 돌발사 등)의 내용과 그 연쇄 및 사물적 요소(등장인물이나 배경을 구성하는 것)라고 부를 만한 것이 합쳐진 이야기가 그 하나라면, 표현, 혹은 내용이 전달되는 방식인 담론이 그 다른 하나이다. 단순화시킨다면 이야기란 묘사된 서사물 속의 ‘무엇’이며, 담론이란 ‘어떻게’에 해당하는 것이다.

채트먼은 <그림 1>과 같이 서사물의 구조에 대하여 제시하고 있다. 서사물은 크게 이야기와 담론으로 나누어져 있는데 이야기 속에는 행위, 즉 어떠한 사건들과 그것을 행하는 등장인물 그리고 배경 등이 있고, 담론에는 이야기를 발현하는 매체의 방법들이 있는 것이다. 세부적으로는 이야기는 행위와 돌발사의 사건적 요소와 등장인물과 배경의 사물적 요소인 내용의 형식과 이런 요소들의 내용의 질료로 쓰이는 존재들로 나뉘어 있다. 담론은 이야기를 표현하는 형식과 그것의 질료로 다시 나뉘어 구분된다.

4) ‘서사’ 대신에 ‘서사물’이라는 단어를 선택한 것은 매체적인 부분도 포함되어 기술하고 있기 때문이다.

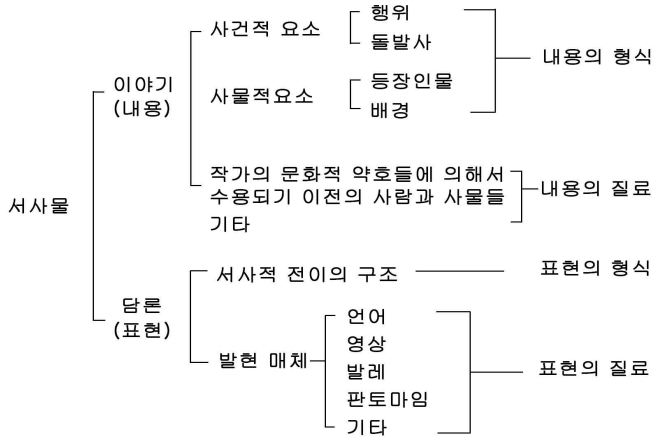


그림 1. S. 채트먼이 제시한 서사물의 구조

여기에서 주목할 점은 서사라고 하여 반드시 ‘시간의 흐름’을 나타내는 것은 아니라는 것이다. <그림 1>에서 보았듯이 서사물의 구조에는 ‘시간의 흐름’이 포함되어 있지 않다. 서사의 시간은 서사물을 전개해 나가면서 자연스럽게 만들어지는 요소로서 유동적인 것을 볼 수 있는 것이다. 서사의 시간은 행위들의 연속으로 이루어진 이야기의 시간과 전달되는 방식의 시간 즉 담론의 시간으로 나뉘어 흐르게 되는데 이야기의 시간이 흐르더라도 담론의 시간은 정지되기도 하며 이야기의 시간보다 빨리 혹은 느리게 진행되기도 한다. 이에 대하여 제라르 쥬네트(Gérard Genette)는 요약, 생략, 장면, 연장, 휴지⁵⁾로 설명하고 있다. 채트먼 또한 ‘정체(stasis)’라는 것으로 서사 안에서 정지된 시간에 대하여 기술하고 있다. 서사의 시간에 대하여 언급할 때는 각각의 고유한 시간을 가진 이야기시간과 담론시간을 나누어 말

5) 제라르 쥬네트는 서사의 시간을 ‘순차’, ‘지속’, ‘빈도’로 나누어 분석하고 있다. 그 중에 ‘지속’은 다음과 같이 분류한다.(①요약 : 담론시간이 이야기 시간보다 짧다. ②생략: 담론시간이 0이라는 것을 제외하면 ④와 같다. ③장면: 담론시간과 이야기 시간은 동일하다.④연장: 담론시간은 이야기 시간보다 길다. ⑤휴지: 이야기 시간이 0이라는 것을 제외하면 ④와 같다.)

할 필요가 있는 것이다.

2. 서사적 추론과 선별, 일관성

이 장에서는 이야기와 담론을 통하여 서사를 이끌어 나가기 전에 먼저 전제되어야 할 것들을 살펴 볼 것이다. 그 첫 번째로 ‘추론’을 들 수 있다. 서사적 추론이란 어떠한 잠재된 이야기를 말하는 것으로, 신라대의 최인자는 2007년 한국어교육학회에 발표한 소논문 「허구적 서사물의 플롯 이해에 기반 한 서사 추론 교육」에서 서사적 추론에 대하여 다음과 같이 말하고 있다.

서사 이해에서 추론은 두 가지 기능을 한다. 하나는 구조 내 빠져 있는 정보의 빈자리를 채워 넣는 역할이다. 특히, 서사문은 설명문에 비해 독자의 일상적 지식을 다양하게 동원할 수 있기 때문에 더 많은 양의 추론이 일어난다. 다음 추론은 주어진 사건들을 다른 사건들과 연결 지음으로써 상위의 의미조직을 만들어 내는 역할을 한다. 심층적 의미 질서를 파악하는 것이다.

서사적 추론이라는 것은 서사를 이해하기 위한 논리적 체계라고 볼 수 있다. 이 논리적 체계는 이야기를 하나로 연결시키는 역할을 한다. 서사적 추론은 수용자가 텍스트를 접할 때 반드시 일어나는 인지현상이라고 볼 수 있는데 이것은 그 시대, 환경, 문화 등에 따라 달라지기도 한다. 예를 들어 한국의 차례(茶禮) 문화가 소설에 등장하고, 차례를 지내는 방법 때문에 인물들이 싸웠다고 한다면 차례에 대한 정보가 없는 서양인들은 그 싸움에 대한 논리적 이해가 불가능하다. 따라서 서사를 이해하는데 어려움을 겪는다. 그리고 두 번째로 선별은 선택적인 수용을 의미하는데, 이것은 서사에 있어서 모든 것을 세부적으로 기술할 수는 없기 때문에 발생하는 현상이다. 예를 들어 주인공의 탄생 시점부터 죽을 때까지 세부적으로 모든 것을 묘사하지는 않는다. 주인공이 탄생하고, 어릴 적 모습, 청소년기의 모습, 청년기의 모습 등 시간을 뛰어넘어 묘사를 하게 된다. 이때 서사를 진행하는

데 있어 필요한 부분만을 선별하여 묘사를 하게 되는 것이다. 시간의 틈새는 수용자의 추론에 맡기게 된다. 그리고 마지막으로 일관성이라는 것은 서사가 진행되면서 계속해서 같은 사물적 요소들이 등장하는 것을 말한다. 채트먼은

서술에 있어서 사물적 요소는 사건들의 이동 속에서 동일한 존재로 남아 있어야 한다. 만약 그렇지 않다면 그에 따른 설명(명시적이든 묵시적이든)이 있어야 한다.

라고 말하면서 예를 들고 있는데 “왕은 죽었다. 그 후 슬픔으로 왕비가 죽었다.” 에서 왕과 왕비는 부부이고 왕이 죽은 슬픔에 왕비가 죽었다라고 생각한다는 것이다. 만약 그렇지 않다면 “그녀가 그를 알지 못했음에도 불구하고 그녀는 왕가의 몰락에 대해서 그녀가 느낀 슬픔으로 인해 죽었다.” 라는 설명이 있어야 한다고 말한다.⁶⁾ 일관성이 있지 않을 경우에는 수용자로 하여금 혼란을 일으키게 된다.

3. 경과진술과 정체진술

진술은 서사학 일반에서 서술(narration)의 개념과 함께 서사의 양상을 분별하는 가장 중요한 용어의 하나로 다루어지고 있다. 진술이란 어떤 상태나 행동을 명제로서 제시하는 방식을 가리키며 따라서 진술은 이야기를 전개하는 과정에서 불가결한 기능을 하며, 이야기를 전제하는 행위, 즉 서술에 통합되어 있다.⁷⁾ 채트먼은 이러한 진술을 두 가지로 나누어 분류한다. 경과(process)진술과 정체(stasis)진술이다. 먼저 경과 진술에 대하여 살펴보면 경과진술은 추상적 진술로서 행위, 행동 등을 나타낸다. 주로 ~하다와 ~일어나다와 같은 사건적 요소들을 가리킨다. 주로 동사(動詞)적인 형태를 취하고 있다. 예를 들어 ‘철수가 영회를 밀쳤다.’ 혹은 ‘철수가 달렸다.’ 이 문장은 시간과 공

6) S. 채트먼, 한용환 역, 『이야기와 담론』, 푸른사상, 2003, p.33 요약.

7) 한용환, 『소설학 사전』, 문예출판사, 2009, p.419.

간의 변화를 의미하는 인물의 동사적 형태를 진술한 것이다. 반면 정체진술의 경우 주로 함축적 진술로서 ~이다와 같은 형태로 드러난다. 사물적 요소들이 나열되어 있는 것으로 그것의 존재감이나 암시 등을 나타내는 것으로 볼 수 있다. ‘철수는 의사이다.’의 경우 철수의 직업을 제시한다. 정체진술은 시간은 멈춰진 채로 공간의 이동에 의해서 진술되기도 한다. 그리고 이러한 진술은 하나의 문장으로서 끝을 맺는 것이 아닌데, 경과진술은 정체진술을 함축하기도 하며, 반대로 정체진술은 경과진술을 투사(投射)하기도 한다. 또한 각각의 진술은 또 다른 경과진술과 정체진술들을 함축하거나 투사한다. 채트먼은 그 예로 ‘존은 메리를 죽였다’라는 경과진술은 ‘그는 그 후 체포되었다’나 혹은 ‘그는 처벌을 모면했다’ 등의 또 다른 경과진술 함축하고 있다고 설명한다. 이 함축적 의미는 독자의 추론에 의해서 발생하는 것으로 그것은 다양한 의미로 확대될 수도 있다. 정체진술 또한 마찬가지로 ‘존은 살인자다’의 경우 ‘그는 그렇게 유쾌한 친구는 아니다’를 내포하고 있다.

이제까지 서사의 기본 구조와 그 전제조건들에 대하여 알아보았다. 서사물이라는 것은 이야기만으로 구성되어 있는 것이 아니라 사건적 요소와 사물적 요소로 이루어진 이야기와 그것의 표현 매체인 담론으로 이루어져 있음을 알 수 있었다. 그리고 이 서사의 구성요소들은 각기 다른 시간을 지닐 수 있으며, 때로는 그 시간이 정지되기도 한다. 마지막으로 이러한 서사가 존재하기 위해서는 추론과 선택, 일관성이 필요하며, 경과진술과 정체진술을 통하여 하나의 서사물이 만들어 지는 것을 살펴 볼 수 있었다.

Ⅲ. 카툰의 서사

이론적 배경으로 제시한 서사물의 구조는 대부분이 문학이론으로 그 표현방법은 텍스트이다. 따라서 이미지로 표현된 카툰과는 다소 차이가 있다. 연구자는 스콧 맥클라우드가 『만화의 이해』를 통하여 제시한 만화의 어휘와 문법들을 서사이론과 대입

하면서 카툰에서 서사의 존재와 표현 방법을 논증하려고 한다.

1. 카툰의 이야기와 담론

카툰과 서사만화의 차이에 대한 연구로 철학자 김용석은 자신의 저서 『서사철학』에서 카툰과 서사만화를 에픽(epic)과 아포리즘(aphorism)으로 구분하여 카툰과 서사만화의 시간과 공간에 대하여 분석하고 있다. 에픽은 긴 흐름의 서사시이고, 아포리즘은 이와 반대로 짧은 격언과 같은 것을 말하는데 서사시는 얼핏 보았을 때는 시간성이 공간성에 비해 더욱 두드러져 보이지만 이미지로 표현되는 서사만화에서는 그 공간성을 잃지 않고, 카툰은 한 칸이라는 공간 안에서 시간성을 잃은 듯이 보이지만 만화의 형식으로 표현 될 경우 그 시간성이 드러난다고 말하고 있다. 즉 서사만화와 카툰에는 시간과 공간이 존재하는데 표현 방식이 다르기 때문에 표현되는 크기가 다르다는 것을 알 수 있다는 것이다.

여기에서 시·공간이 존재한다는 것은 서사에서 이야기의 요소인 사건적 요소와 사물적 요소의 존재를 찾아볼 수 있다. 카툰에서 사건적 요소와 사물적 요소란 표현 된 이미지에서 살펴 볼 수 있고, 사건적 요소는 사물적 요소들의 어떠한 행위로서 나타나게 된다.



그림 2. Ercan Baysal, 2011

<그림 2>를 살펴보면 사물적 요소는 그려진 인물(남자)이다. 그리고 몽둥이와 폭탄을 들고 'PEACE' 라고 외치고 있는 것을 볼 수 있는데 이것이 사건적 요소이다. 이 두 가지 요소는 '수염 달린 남자는 평화를 외치고 있지만 그의 손에 들린 폭탄과 몽둥이는 평화를 원하지 않는 것 같다.' 라는 이야기를 제시한다.

한편 문학에서 언어 즉 글을 못하면 이야기를 알 수 없듯이 카툰에서 제시된 이야기를 읽어내기 위해서는 만화의 어휘에 대하여 알고 있어야만 가능하다. 이것이 카툰의 담론이다. 카툰의 이미지는 표현의 질료이고 그 안에서 쓰이는 만화 어휘와 문법들은 표현의 형식이라고 볼 수 있다. 문학이 '언어' 로써 이야기를 전개해 나간다면 카툰은 '이미지' 로써 이야기를 전개해 간다. 각각의 표현물속에는 그들만의 규칙성이 있으며 이러한 규칙성이 깨질 경우 이야기의 존재는 의도와 다르거나 미미하게 드러난다.

카툰의 담론은 서사만화와 같다. 『만화의 이해』에서 스콧 맥클라우드는 「2. 만화의 어휘」, 「4. 시간 틀」, 「5. 선속의 생명」 등에서 만화의 어휘와 문법에 대하여 설명하고 있는데 표현 형식에 관한 것으로 볼 수 있다. 서사이론으로 바라본다면 만화의 담론에 관한 연구라고 볼 수 있는 것이다. 이미지가 아이콘(Icon)으로써 어떠한 의미가 있고 어떻게 활용되고 있는지, 정지된 만화에서 시간이 어떻게 흐르는지, 그리고 만화에서 사용되는 여러 가지 선의 효과에 대하여 설명하고 있다. 단순화 된 이미지는 전달의 확장을 만들어내고 만화에서 쓰이는 효과음, 대사 등으로 쓰이는 글은 소리를 표상하고 있으며, 칸의 모양⁸⁾에 따라서 시간의 길이를, 그리고 동작선으로 움직임과 시간을 나타낼 수 있다고 설명한다. 또한 선으로 등장인물의 여러 가지 상태를 나타낼 수 있다고 말한다. <그림 2>를 담론의 관점에서 바라본다면 표현된 이미지들 즉 실제사람과 달리 성격이 부각되고 단순화

8) 칸의 모양의 경우 한 칸으로 구성 된 카툰에서는 그다지 효용성이 없어 보이나, 세로나 가로로 긴 한 칸의 카툰을 예시로 생각한다면 이것 또한 포함 될 것이다.

된 인물과 얼굴주변을 둘러싸고 있는 땀방울, 인물의 몸 주변과 몸둥이에 그려진 몇 개의 동작선, 그리고 점점 커지는 이미지적인 'PEACE'라는 글자는, '수염 남자는 평화를 외치고 있지만 그의 손에 들린 폭탄과 몸둥이는 평화를 원하지 않는 것 같다.' 라는 문장을 카툰으로 제시했을 때 사용된 단어라고 볼 수 있는 것이다. 이와 같이 카툰 또한 서사물의 기본적인 구조 요소인 이야기와 담론을 함유하고 있는 것을 알 수 있다.

2. 카툰의 추론과 선별, 일관성

앞에서 카툰의 이야기와 담론에 대하여 알아보았다면 이번 장에서는 서사의 전제조건들을 카툰의 예시를 통해 살펴보면서 카툰의 서사에 대하여 논증하고자 한다.

서사만화를 읽어내기 위해서는 독자의 적극적인 개입이 필요하다. 만화는 영화처럼 이미지가 끊임없이 연속되는 것이 아니라 이미지가 그려진 칸과 칸 사이에 빈 공간이 형성되는데 이것을 스코트 맥클라우드르는 '흠통'이라 지칭한다. 그는 수용자가 '흠통'을 채워 넣기 위해서 '완결성 연상'이라는 무의식적인 인식 작용을 한다고 설명한다. '완결성 연상'은 서사물을 읽어내기 위하여 수용자의 자발적 참여가 요구되는데, 이것은 문학이론에서 서사의 전제조건 중 추론에 해당된다고 볼 수 있다. 이론적 배경에서 언급했듯이 추론은 서사물의 논리적 전개를 위하여 수용자들이 빈 공간을 채워 넣는 것을 말한다. 카툰은 독자의 적극적인 개입이 되지 않는다면 그 의미를 읽어내기가 어렵다. 제한된 칸에 그려진 그림의 이전의 상황과 이후의 상황을 추론만으로 읽어내야만 하기 때문이다. 서사만화는 그림이 연속적으로 이어지기 때문에 보이지 않는 그림을 수용자 스스로 그려내야 하는 카툰에 비해 추론하기가 수월하다. 따라서 카툰은 보편적이지 않은 주제나 소재를 사용할 경우 서로 다른 문화권에서는 그 의미를 파악하기 어려운 경우도 있다. 카툰 추론의 예를 살펴보면 <그림 3>은 멀리서 기차가 연기를 내뿜으며 달려오고 있고, 그 기차길 위에는 바나나 껍질이 놓여 있다. 그리고 왼쪽에는 강도

로 보이는 두 사람이 있다. 이 한 장의 그림에서 보이는 것은 하나의 상황이지만 수용자는 강도들이 기차길 위에 바나나 껍질을 올려놓았을 것과 강도들이 기차가 미끄러지길 기대하는 것, 그리고 기차가 바나나 껍질로 인해 결코 전복되지 않을 것이라는 것을 유추하며, 그림을 읽어내고, 유머를 찾을 수 있다.

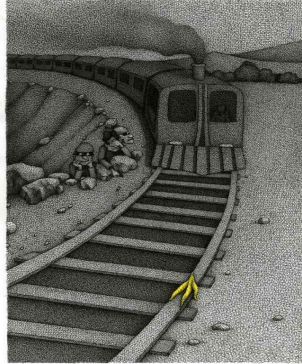


그림 3. Mmohammad Ali
Khalaji, 2004

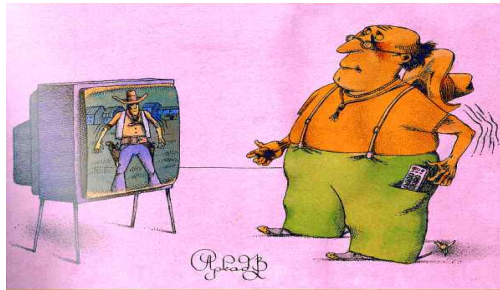


그림 4. Saltykov Arkadi, 2003

또 다른 예시를 보면, <그림 4>는 한 남자가 텔레비전에 등장하는 서부극의 한 장면을 보면서 자신도 텔레비전 속에 등장하는 남자와 비슷한 복장을 하고 총 대신에 리모컨을 누를 준비를 하고 있는 것을 볼 수 있다. 수용자들은 남자가 리모컨을 누르며 텔레비전 속의 카우보이와 대결하는 모습을 상상하면서 남자의

바보스러움에 재미를 느낀다. 하지만 여기에서 카툰의 추론의 한 계도 살펴볼 수 있다. 만약 서부극에 대한 정보가 없는 문화권에서 이 카툰을 본다면 어떠한 유머도 찾을 수 없을 것이기 때문이다.

추론이 수용자의 적극적인 참여가 필요하다면, 선별과 일관성은 제작자의 몫이라고 볼 수 있다. 선별의 경우 제작자가 하나의 상황을 표현하기 위하여 그 상황을 가장 잘 드러나게 하는 사물적 요소와 사건적 요소를 취하기 때문이다. 채트면에 의하면

“제작자는 그가 의미의 필연적인 연속성을 밝히기 위해 충분하다고 생각한 사건들만을 취급한다. 수용자들은 통상 그 주요한 의미 골격을 받아들이는 것으로 만족하며, 나머지 틈새들은 그가 평상시의 생활이나 예술적 경험을 통해 얻은 지식들로 채우는 것이다.”

하나의 이미지로 수용자에게 보이는 카툰은 제작과정에서 제작자가 선택한 하나의 장면으로 표현된다. 선별 된 장면은 수용자가 추론을 하고 이야기를 구성할 수 있는 요소로서 작용하기 때문에 무엇보다 중요하다.



그림 5. Grzegorz Sobczak, 2011

<그림 5>는 선별의 난해함을 보여주는 작품이다. 2011년 대전

국제 만화 영상전에 출품 된 카툰 작품으로, 2011년 주제는 동서양의 융합 (Orient+Occident->Convergence)이었지만 이 작품에서 주제에 대한 메시지는 찾기가 힘들다. 가령 주제부문이 아닌 자유부문이라 하더라도 제시하고자 하는 이야기가 읽혀지지 않는다. 서사가 전혀 없는 것은 아니지만 메시지 전달은 희박하며, 오히려 그래픽적인 요소가 전체를 좌우하며, 일러스트적 요소가 강한 것을 볼 수 있다. 이러한 카툰은 수용자가 추론할 수 있는 근거가 되는 요소들이 부족하기 때문에 이해하기가 어려운 것이다.

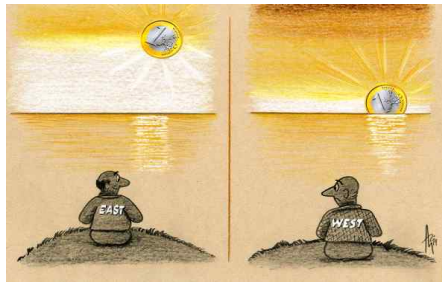


그림 6. Milan Alasevic, 2011

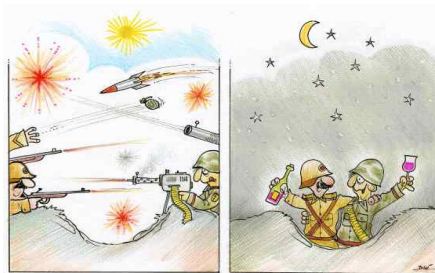


그림 7. DreMathijs-Kartoens, 2011

한편 일관성이라는 것은 한결같음을 나타내는데, 한 칸인 카툰의 일관성은 주로 수용자가 인식하여 가공하지만, 한 칸에서 다른 시간이 공존될 때 사용되거나 두 칸 혹은 세 칸으로 나누어졌을 때 시각적으로 나타난다. <그림 5>와 <그림 6>과 같은

경우이다. 이 두 장의 그림은 칸이 나뉘어 있지만 각각의 의미는 이어진다. <그림 5>는 왼쪽에는 EAST라는 글자와 함께 떠오르는 태양을 표현하고, 오른쪽에는 그 반대 표현인 WEST라는 글자와 지는 태양을 표현하여 세계정세에 대하여 이야기 하고 있다.

<그림 6>은 낮에는 적이 되어 싸우지만 밤이 되면 함께 술을 기울이는 병사의 모습을 표현하면서 이야기를 제시한다. <그림 6>과 <그림 7> 모두 양쪽 칸에 다른 사건적 요소들을 부여하고 있지만 동일한 사물적 요소들을 적용하여 그 문맥을 잇는 것을 볼 수 있다. 문학에서 똑같은 인물들이 계속해서 등장하는 것과 같은 것이라고 볼 수 있다.

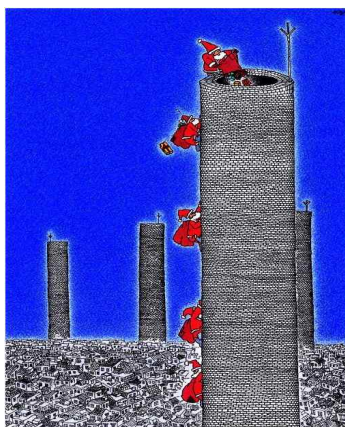


그림 8. 지현곤, 산타의 무한 사랑

그리고 <그림 8>의 경우는 이시동도법⁹⁾(異時同圖法)을 사용하여 이미지문맥의 일관성을 유지하고 있는 것을 볼 수 있다. 한 칸으로 된 카툰에서 시간의 흐름과 등장인물의 공간이동을 나타낼 때 사용되게 되는데 이 작품에서는 빨간 옷을 입은 산타가 굴뚝을 타고 올라가고 있는 것을 계속해서 보여줌으로써 굴뚝 아래

9) 이시동도법異時同圖法 : 다른 시간을 한 공간 안에 제시하는 것으로 동양화에서 주로 보이며 요모타 이누히코가 집필 한 『만화원론』에도 설명이 되어있다.

에 있는 산타와 굴뚝 위에 있는 산타가 같은 인물임을 추론할 수 있다.

3. 카툰의 경과진술과 정체진술

소설의 경우, 진술은 문자 그대로 언어적 진술의 형태를 취하지만 비언어 예술에서는 장면(영화), 도상(미술), 동작(무용) 등과 같은 수단에 의존한다.¹⁰⁾ 만화는 미술과 마찬가지로 도상 즉 이미지로 표현되며, 카툰의 이미지에 관한 논의는 1. 카툰의 이야기와 담론과 2. 카툰의 추론과 선별, 일관성에서 개진하였다. 이번 장은 카툰의 진술에 대하여 살펴 볼 것이다. 이론적 배경에서 진술은 경과진술과 정체 진술로 나뉘어 경과진술은 동사적인 형태를 나타내고 정체진술은 사물적 요소들의 존재감이나 암시 등을 나타내는 것이라는 것을 알아보았다. 이것을 근거로 하여 카툰의 진술에 대하여 논증하도록 할 것이다.

카툰의 진술은 만화의 어휘들로 표현되는 하나의 문장이라고 볼 수 있다. 주지하다시피 카툰은 만화의 어휘를 알아야만 그 진술들을 읽어낼 수 있으며 이미지에 내포된 함축적인 진술들을 독자가 추론해야만 한다. 어떠한 진술도 언어로서 기술되지 않기 때문에 만화의 어휘와 문법을 모르다면 카툰을 제대로 파악하기가 어렵다.



그림 9. Midhat Ajanovic(Ajan), 2001

10) 한용한, 『소설학 사전』, 문예출판사, 1999, p.419.

<그림 9>에 나타난 진술을 문장으로 기술한다면 ‘말의 탈을 쓴 두 마리의 쥐가 있다. 한 마리는 머리 쪽의 탈을 쓰고 다른 한 마리는 꼬리 쪽 탈을 썼다. 꼬리 쪽 탈을 쓴 쥐는 냄새가 났는지 코에 집게를 집고 있다.’ 정도로 쓸 수 있을 것이다. 쓰인 진술들을 살펴보면 ‘말의 탈을 쓴 두 마리의 쥐가 있다.’는 정체진술이지만 ‘두 마리의 쥐가 탈을 썼다.’라는 경과진술을 투사한다. ‘한 마리는 머리 쪽의 탈을 쓰고 다른 한 마리는 꼬리 쪽 탈을 썼다.’는 경과진술로 볼 수 있다. ‘꼬리 쪽 탈을 쓴 쥐는 냄새가 났는지 코에 집게를 집고 있다’는 머리 쪽의 탈을 쓰고 있는 쥐의 엉덩이에서 ‘냄새가 난다.’라는 정체진술과 코에 ‘집게를 집었다.’는 경과진술로 다시 나누어 기술할 수 있다. 3장 경과진술과 정체진술에서 설명했듯이 각각의 진술들은 함축하거나 투사하며, 내포하며 문장을 구성하는 것이다. 카툰은 이것이 문장이 아닌 만화의 어휘로 구성되므로 표현에 있어서는 단순하지만 오히려 진술을 통한 의미의 파악은 다른 장르보다 어려울 수도 있다.

IV. 결론

서사는 하나의 구성요소가 아니라 여러 가지 구성요소로서 이루어진 복합라고 볼 수 있다. 서사의 전제조건인 서사적 추론, 선별, 일관성과 정체진술과 경과진술이 존재하지 않는다면 서사의 존재를 가늠하기 어렵다. 여러 요소들의 상호작용을 통하여 서사가 드러나는 만큼 이제까지 분석한 그림들 또한 마찬가지이다. 그것을 표로 요약하여 정리하면 다음과 같다.

주지하다시피 하나의 그림이지만 이것을 글로서 기술하기 위해서는 많은 어휘와 문장이 필요하며 표현된 이미지에 내포되어 있는 문장을 모두 기재할 수 없기에 <표 1>과 <표 2>는 ‘~등’으로 기재 하면서 문장으로 간략하게 요약해 놓았다.

	서사요소				
	추론 (수용자의 카툰 읽기)	선별 (표현된 이미지)	일 관 성	경과진술 (동작)	정체진술 (상태)
	‘남자는 평화를 외지지만 실제로는 그렇지 않다’ 등	가시적	비가시적	‘남자는 폭탄과 몽둥이를 휘두른다.’ 등	‘콧수염이 있다.’ 등
	‘기차는 미끄러지지 않는다.’ 등	가시적	비가시적	‘기차가 달려온다’ 등	‘바나나가 기차길 위에 있다.’ 등
	‘남자는 리모컨을 누를 것이다.’ 등	가시적	비가시적	‘남자의 손이 리모컨으로 향한다.’ 등	‘카우보이 모자를 쓰고 있다’ 등
	추론 불가능	가시적	비가시적	‘남자가 자신의 건강함을 자랑한다.’ 등	‘근육은 두껍다’ 등

표 1. 예시작의 서사 요소



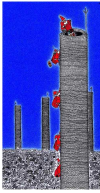

	서사요소				
	추론 (수용자의 카툰 읽기)	선별 (표현된 이미지)	일관 성	경과진술 (동작)	정체진 술 (상태)
	‘세계의 정세가 달라지고 있다’ 등	가시적	가시적	‘태양이 진다.’ 등	‘언덕이 있다.’ 등
	‘군인들은 더 이상 싸우고 싶지 않다’ 등	가시적	가시적	‘전쟁을 한다.’ 등	‘전쟁 중이다.’ 등
	‘산타가 선물을 모두 같은 사람에게 준다’ 등	가시적	가시적	‘굴뚝을 올라 간다’ 등	‘굴뚝이 있다.’ 등
	‘머리 쪽 탈을 쓴 쥐의 엉덩이에서 냄새가 난다’ 등	가시적	비가시적	‘쥐가 짐계를 집었다.’ 등	‘말의 탈은 얼룩 무늬이다’ 등

표 2. 예시작의 서사 요소

이 연구는 한 칸 혹은 두 칸으로 이루어진 짧은 이미지의 카툰에 과연 서사가 존재하는가에 대한 의구심으로부터 시작되었으며 이론적 배경으로 서사물의 구조를 두고 카툰의 서사의 존재에 대하여 논증해보았다. 서사라는 것이 거대한 스케일을 보여주는 서사시와 무훈시와 같은 것만을 지칭하는 것이 아님을 서사물의 구조를 통해 알 수 있었다. 서사는 크게 이야기와 그것을 표현하는

담론으로 나뉘며, 이야기는 다시 사건적 요소와 사물적 요소로 나뉘고 담론은 그것을 표현하는 방법과 형식으로 나뉜다. 서사물을 전개하기 위해서는 전제조건이 필요하며 서사의 추론, 선별, 일관성 그리고 이야기를 풀어나가기 위한 진술들 즉 경과진술과 정체진술이 그것이다. 추론은 수용자의 역할인 반면 선별과 일관성은 제작자의 역할임을 알 수 있다. 카툰에서 추론의 경우 수용자의 적극적 참여가 요구 된다. 연속된 칸으로 제시된 사건을 설명할 수 있는 서사만화에 비하여 카툰은 공간이 제약되기 때문이다. 따라서 제약된 공간 안에 제작자가 어떠한 사건을 제시하고 그 전후의 상황은 수용자들의 추론에 맡긴다. 수용자들이 추론을 할 수 있도록 만드는 사건은 제작자가 선별하여 제시하게 된다. 카툰은 이 선별이 가장 중요하다고 볼 수 있는데, 함축적 의미를 지니기 위해서는 상징적인 표현을 적절히 사용해야 하기 때문이다. 전달하고자 하는 이야기와는 다른 요소들을 사용할 경우 독자들은 추론에 어려움을 느낄 수 있다. 일관성의 경우에는 한 칸에서 이시동도법을 사용하거나, 두 칸으로 구성된 카툰에서 찾아 볼 수 있었다. 그리고 경과 진술과 정체 진술은 문학에서 텍스트로 기술하여 이야기 되는 것을 만화의 어휘들 즉 만화 기호들의 표현으로 대치할 수 있었다. 이것을 정리하면 카툰에서도 서사가 존재한다는 것을 알 수 있다.

만화는 글과 그림으로 이루어진 통합체이므로 그 요소가 되는 글과 그림의 원론적인 접근이 필요하다. 이 연구 또한 그러한 맥락에서 시작되었다. 글의 문학적 이론과 그림의 미학적 이론을 탐구하는 것은 만화를 보다 본질적으로 연구하고, 넓은 층위로 확장시켜나가는 것일 것이다.

참고문헌

김용석, 『서사철학』, 휴머니스트, 2009.
 스티븐 코헨, 린다 샐리어스, 임병권 외 역, 『이야기하기의 이론』, 한

나래, 1996.

최용호, 『서사로 읽는 서사학』, 한국외국어대학교출판부, 2009.

제랄드 프랭스, 최상규 역, 『서사학이란 무엇인가』, 예림기획, 1999.

한일섭, 『서사의 이론』, 한국문화사, 2009.

한용한, 『소설학 사전』, 문예출판사, 2009.

S.채트먼, 한용환 역, 『이야기와 담론』, 푸른사상, 2003

스콧 맥클라우드, 김낙호 역 『만화의 이해』, 비즈앤비즈, 2008

박경철, 「카툰과 만평의 유머와 풍자 비교 분석」, 『만화에니메이션 연구』 통권 제 31호, 2013.

최인자는 「허구적 서사물의 플롯 이해에 기반 한 서사 추론 교육」, 『한국어교육학회』 제 122권, 2007.

공주대학교 사이버 국제만화영상관, <http://libprox.y.kongju.ac.kr/>

브리태니커, <http://www.britannica.co.kr/>, 검색어; 서사, 2013. 10.

ABSTRACT

The study of narrative of cartoon Focusing on prerequisites for narrative in the Theory of 「Story and Discourse」 by S. Chatman

Ahn, So Ra · Lee, won soek

Even though cartoons and narration comics were born from different origin, they have been called by names such as ‘cartoons’ or ‘comics’. The reason can be found in the similarity of cartoons and narration comics. The similarity of cartoons and narration comics is the genre consisting of writing and drawing. Writing can be the format of expression and it can represent the story. Such story is present as a component of ‘narration’.

Sub genre of comics includes cartoons and narration comics. It includes animation in a broad range. In cases of narration comics and animation, it is thought that narration is present with continuity of time. However, in case of cartoon, because one or two cuts without continuity of writing are frequently expressed, it is being asked whether narration is present. It is easy to be reminded of epic or chanson de geste whenever you hear ‘narration’. Since it deals with a biography of the character, we think the concept of ‘narration’ with temporality. However, narration provides a certain event in a broad range. Thus, cartoons presenting one event with the image may have the existence of narration, because description of multiple scenes of narrative comics can be implicitly represented in cartoons. As such implications leave a space, the empty space can be filled by active reasoning of recipients. However, nevertheless, it is very difficult to find studies as well as mentions of narration in cartoons. Thus, in this paper, we investigate the concept and structure of narration and demonstrate the presence of narration in cartoons.

First of all, we looked at the narration theory in literature before studying narration in cartoons. The reason is that we thought the approach to the literary theory was required in order to investigate the basic elements, since cartoons are a collection of

writing and drawing. We were focused on the prerequisites of narration presented in 『story and discourse』 of s. Chatman. If the prerequisites of narration are present, we can assume that the narration is present. The prerequisites are 'narration reasoning', 'screening', 'consistency', 'process statements' and 'stasis statement'. As s. Chatman described them as prerequisites of narration, he analyzed the narration structures of films and novels. In addition, we revealed that the narrations were present in cartoons as we identified how prerequisites of narration presented by Chatman were presented and expressed through 「vocabulary of comics」, 「Timeframe」 and 「life in the line」 described in 『understanding comics』 by Scott McCloud.

Keywords: narration, comics, cartoon, narrative comics

안소라
공주대학교 일반대학원 만화학과 박사과정
충남 공주시 사곡면 화월리 일이구길 1-1
Tel : 041-858-6142
sora0429@hanmail.net

이원석
공주대학교 만화애니메이션학부 교수
(314-712)충남 공주시 신관동 182
Tel : 041-850-0398
comix@kongju.ac.kr

논문투고일 : 2013.11.01
심사종료일 : 2013.11.27
게재확정일 : 2013.09.03