

# 서사적 관점에서 본 만화 <형가자진왕>의 도상 표현

## The Expressive of <The Emperor and the Assassin>'s Comic Image from the Perspective of Narrative

조정래  
한림대학교 중국학과

Jeong-rae Jo(jjr@hallym.ac.kr)

### 요약

본문은 만화의 텍스트가 내용적 의미를 전달한다면 이미지는 어떻게 텍스트와 결합하여 서사적 기능을 하는가에 대한 연구에 목적을 두었다. 이에 한국과 일본의 만화 <형가자진왕>에 나타난 텍스트와 이미지 표현, 만화의 서사방식과 소통 그리고 도상적 표현의 비교분석을 통해 그 서사방식의 특징을 살펴보았다.

만화의 창작 모티브로서 형가의 이미지는 서사의 흐름에서 탈피하여 현재화하고 독자와 공감하는 타자이다. 고우영과 스메라기 나츠키의 만화에서 선, 면, 공간, 음영 등을 통해 가상의 서사적 시공간을 구축하였으며 작가의 상상력이 더해져 불가능한 역사적 현실의 재현과 서사적 의미를 실현하였다. 스메라기 나츠키의 만화는 지속적인 역사적 진실과 추동력에 기초한 섬세한 정물화적인 서사적 표현이며, 객관적 묘사에 집중하면서 역사적 재현을 넘어 감각적인 현실의 이미지를 추구하였다. 하지만 고우영 만화의 도상적 서사는 주관적이고 낭만적인 이미지를 역사적 서사 속에 고착시키고 독자의 기억을 자극시키며 서사의 흐름과 충돌하면서 균형을 유지하려 하였다. 만화의 순간의 이미지는 역사적 현실의 재현이 아니라 고우영 자신이 추구한 서사적 실재의 재구성화된 도상이다.

■ 중심어 : | 형가자진왕 | 고우영 | 스메라기 나츠키 | 도상적 서사 |

### Abstract

Comics uses words to convey its content and meaning, while the comic image conveys the content as a narrative function to represent how language is combined with the text. This paper makes a comparison and analysis of the comics <The Emperor and the Assassin> of Japan and South Korea, in terms of words and image expression, narrative techniques, and the way of communication, to study the characteristics of image narrative.

The comic image of Jing ke is the other as a flow of narrative and getting rid of the current screen, to resonate with the readers. Go U-yeong's comics and Sumeragi Natsuki's set up a virtual narrative time and space through the line, surface, space and shade, to realize the reproduction of unhistorical facts and the significance of narrative with the artist's imagination.

Sumeragi Natsuki's comics uses historical facts to represent exquisite narrative like still-life paintings. She focuses on the description of the objective facts of history, to seek the sensitive comic image beyond reality. The image narration of Go U-yeong's comics is a clash between his historical narrative among the subjective romantic image and the readers' awareness narrative flow that they insist inside. Therefore, he tries to keep balance. The instant image in his comics is not a reproduction of the historical real moment, but a reproduction image of the reality reconstructed by his own pursuit of narrative.

■ keyword : | The Emperor and the Assassin | Go U-yeong | Sumeragi Natsuki | Image Narrative |

## I. 서론

21세기 이후 동서양의 대중영상 예술분야에서는 시각문화연구가 중요한 학문영역으로 대두되면서 문학, 회화, 영화, 음악, 방송 등 장르간 융복합연구가 활성화되었다. 특히 텍스트와 이미지, 시각문화, 대중성 등을 중심 주제로 한 학제간 연구가 전개되어 왔다. 문학 텍스트와 영상시각예술의 상관관계에 대한 다양한 연구가 시도되었고, 그중에서 만화와 애니메이션 분야에 대한 연구가 가장 두드러졌으며, 대중예술로서 만화의 사회적 역할도 중요시되었다.

예컨대, 만화가 유기적인 다양한 조형적 표현이 가능하고 여러 가지 예술목적에 잘 부합되며 시각 이미지가 대중들에게 강한 정서적 감흥을 일으키기 때문이다. 이는 현대인의 생활의 미적체험과 문화양식에 밀접하게 연관되어 있다. 만화의 예술적 표현은 문학이나 회화의 텍스트와 이미지가 시각적인 조형을 통해 연상작용을 일으키는 것과 같다. 만화는 문학의 텍스트를 빌려 새로운 시각적 요소로 재구성 혹은 창작하는, 문학과 회화가 만나는 영역이다. 이는 서사와 이미지, 즉 시간적 요소가 주된 서사문학과 회화적 요소가 강한 만화의 관련성을 연구대상으로 한다. 비록 만화가 이미지를 위주로 하며 텍스트를 보조 수단으로 하지만 두 표현언어의 배합과 구성 그리고 전달방식은 단순하지 않다. 그러면 만화의 텍스트가 스토리의 의미를 전달한다면 이미지는 어떠한 서술적 역할을 담당하는가? 텍스트와 이미지의 상관관계는 어떠한가? 본 논문은 이러한 문제제기에서 출발하여, 만화를 단순히 문자와 이미지(혹은 도상)라는 두 종류의 기호적인 표의와 소통을 통한 기능으로 정의할 때, 이미지는 어떻게 텍스트와 결합하여 만화의 표현적 언어로서 서사적 기능을 달성하는가에 관한 연구에 목적을 두었다. 이에 만화의 텍스트와 이미지 표현, 만화의 서사방식과 소통 그리고 만화 <형가자진왕>에 나타난 한국과 일본의 도상적 표현에 대한 비교분석을 통해 그 서사방식의 특징을 살펴보았다.

## II. 만화의 텍스트와 이미지 표현

스콧 맥클루드는 만화를 “정보를 전달하거나 보는 이에게 미적인 반응을 일으킬 목적으로, 그림과 그 밖의 형상들을 의도한 순서대로 나란히 늘어놓은 것[3]”으로 설명하였다. 즉 만화는 나란히 놓인 연속된 이미지의 집합체로 시각예술이며 조형예술이다. 조형은 만화의 중요한 표현수단이다. 어떤 만화에는 비교적 강한 문학성을 띄거나 심오한 철학적 요소를 내포하기도 하지만 만화가 회화와 같은 조형예술의 영역임을 틀림없다. 또한 만화는 시각적인 형상을 통해 작가의 정신을 표현한다. 다른 순수예술과 달리 인쇄매체나 멀티미디어를 통해 쉽게 접근할 수 있는 특징이 있으며, 기본적으로 회화와 문학 즉, 이미지와 문자 두 가지의 예술적 언어의 결합을 통해 표현된다. 하지만, 엄밀히 말하면, 만화는 이미지중심의 예술이다. 순수하게 문자없이 이미지만으로 표현되는 만화는 있지만 이미지없이 표현되는 만화는 없다. 또한 그 표현에 있어서도 도상적인 기호를 사용하는 특수한 형태이므로 회화나 사진의 시각적 조형성과는 구별된다. 그러므로 이미지를 통한 만화의 서사적 역할에 대한 연구는 매우 중요하며, 이는 이미지와 문자를 통한 시간과 공간의 연속성을 담아내는 도상학적 명제로서의 접근이 필요하다.

만화의 서사적 공간은 문자나 말과는 다른 이미지와 구도를 갖춘 조형적 공간이며, 그 표현력은 서사적 상상력과 결합하여 독자에게 감정을 포함한 통합적인 정보를 전달한다. 만화는 감성적인 독립적 시각공간이면서 이어진 화면은 전후 서사 속에서 움직이는 시공간의 일부로 작용한다. 그러므로 서사적 성격을 지닌 만화의 이미지 공간은 문자 언어에 앞서 시각적인 소통이며, 이런 이유에서 독자는 글과 이미지의 조합을 통해 직접적으로 이해하게 된다. 이는 단순화된 이미지와 명확한 텍스트의 조합이 만화의 감상을 명료하게 하며, 독자의 인식을 통해 시간과 공간을 자유롭게 할 수 있다.

만화의 서사방식에서 표면적으로 드러나는 요소는 칸(panel), 홈통(gutter), 말풍선(balloon) 그리고 자막(caption) 등이다. 영국 포츠머스 대학의 마리오 사라체니(Mario Saraceni)는 만화의 이 네가지 특징을 도상과 언어로 설명하였는데, 만화는 이미지의 공간으로 대표되는 칸의 방식으로 이루어지며, 매 칸은 한 순간 혹

은 연속된 동작으로 표현된다. 그러므로 도상의 표현은 한 동작의 순간을 나타내며, 그 내용은 매우다양하다. 이는 사진촬영의 순간과는 달리 보다 풍부한 이야기의 순간이 포함되어있다. 만화의 칸은 모양과 크기가 다양하며, 구성과 배열에 따라 이야기의 흐름, 인물의 성격, 사건의 정황 등을 나타내기도 한다. 그리고 또 다른 만화의 중요한 요소는 흐름이다. 칸과 칸 사이의 여백으로 작가에 의해 이야기가 생략된 부분이며, 칸 사이에서 일어나는 모든 것을 포함하는 서사 공간이기에 매우 중요하다. 이것은 독자 스스로 이야기를 유기적으로 재구성하기 위해 누락된 요소를 상상할 수 있음을 의미한다. 여백의 실제 폭은 매우 중요하지 않으며, 칸 사이의 구분 자체의 의미이다[4]. 마리오 사라체니는 한 페이지에 6-9칸으로 구성하였지만 만화의 형식과 매체의 발달로 꼭 일치하는 것은 아니며 작가의 개성에 따라 달라지기도 한다. 칸의 전달방식은 크기나 수량에 한정되지 않으며, 변형된 형태의 칸으로 다양한 함축의미를 나타낸다. 예를 들면, 불규칙한 곡선의 칸은 이야기의 내용을 도치시켜 회상의 의미를 나타낸다. 흐름 또한 흰 여백이 아니라 검은 색으로 처리되어 강조의 의미를 표현하기도 한다. 이처럼 칸과 흐름은 독자의 시선을 순차적으로 이끌며 만화에서 보여주는 사건이 현재 일어나고 있음을 환기시키고 시간의 흐름에 따라 독자가 함께 감정이입하도록 돕는다.

만화의 상징으로 여겨지는 타원형 또는 구름 모양의 말풍선은 언어적 요소 즉, 서사의 대부분을 차지하며, 이야기 전개의 중심이 되는 인물의 대화와 생각을 표현한다. 고전문학의 삽화에서 나타나는 말풍선의 경우는 새로운 공간으로서 꿈이나 내부 밀실의 보이지 않는 공간을 나타내기도 한다. 만화의 말풍선의 서사적 표현은 단순히 내용의 설명을 넘어 칸 속의 이미지와 최대한 동일한 속도로 작품을 인식하도록 유도한다. 이처럼 만화에서 보여주는 말풍선은 대화의 직접적 표현이며, 소리의 본질을 담아내려는 노력이고, 시각매체에 소리를 담기위해 고안된 상상력의 산물이다. 또 다른 만화의 언어적 요소는 이야기의 배경 설명을 위한 자막이 있다. 주로 사각박스 형태이며 칸 내부에 있지만 종종 상단이나 바닥 혹은 별도의 공간에 위치하여 말풍선의 대

화를 보충 설명하거나 진행되는 장면의 이해를 돕기 위한 정보를 제공하는 설명문 형태의 글자나 문장으로 해설자의 역할을 하기도 한다[5]. 그리고 해설과 대사 이외의 부분으로 등장인물과 동식물의 동작이나 몸짓, 표정, 심리, 말투 혹은 사물에서 발생하는 배경소리 등을 문자로 표현한 지문이 있다. 지문의 도상적 성격에 따라 인물의 심리상태를 다양하게 표현할 수 있다. 특히 기호적 성격이 강한 효과문자는 독자에게 서사흐름의 생동감을 전해준다.

만화는 본연이 독특하게 대응되는 대상의 특정 이미지의 재현과 문자언어의 결합이다. 칸, 흐름, 말풍선, 자막 등 이미지와 문자로 표현되는 만화의 예술적 특징은 독자의 상상력과 결합되어 생생한 서사적 연속성과 재현성을 경험하게 한다.

### III. 만화의 도상적 서사와 커뮤니케이션

현대사회의 정보전달은 대부분 디지털미디어를 통한 이미지를 수단으로 하고 있다. 만화는 이미지와 문자가 결합되어 이루어지는 독특한 예술장르이며, 새로운 커뮤니케이션 전달방식이다. 만화는 이미지의 예술로 시작했지만 문자의 차원이 결합되어 시공간으로 경험되는 미디어형태로 발전하였다.

만화 속 이야기는 문자로만 전개되는 것이 아니라 칸과 칸 속의 이미지의 선택과 변형이나 배열구성 등 상호작용을 통해서도 표현된다. 그러므로 도상학(Iconology)적 측면에서 만화의 이미지를 분석함도 의미있는 일이다. 도상학이라는 말은 상(象)이라는 그리스어 아이콘(eikon)과 쓰다라는 그라프(grapho)의 합성어로, 작품의 주제와 개별형태, 상징, 알레고리에 대한 일종의 형상 프로그램을 파악하고, 그 모든 개체를 종합적으로 해석하는 예술사의 한 방법론이다. 체사레 리파(Cesare Ripa)는 도상해석학(Iconologia)이라는 개념을 일종의 그림언어로 파악하기도 하였다. 에르빈 파노프스키(Erwin Panofsky)는 시각부호를 문화적 상징으로 보았으며, 칼 만하임(Karl Mannheim)은 서술, 분석, 해석의 방법모형을 제시하였다. 존 버거(John

Berger)는 예술작품에 나타난 도상의 미감과 특징에 대해 주목하였는데, 이는 만화의 도상문제와 매우 관련이 깊다. 특히 이미지 해석방법을 역사적 접근을 통해 예술작품의 시각이미지와 문자언어체계의 상호작용을 설명하였다. 이미지는 문자에 선행하며, 보다 직접적인 표현방식이다. 이미지는 독자의 특징적인 사회문화적 경험 혹은 사고체계와 관련되어 선택되어 보이며, 시대의 면면을 더 정확하고 풍부하게 전달한다. 그리고 이미지에 의한 새로운 언어가 독자들의 삶이나 역사에 의미를 부여하고 주체적으로 이해하려는 노력으로서 미적체험이 가능하다[6]. 만화는 이미지 중심적인 형상적 사고의 예술적 산물이라 할 수 있다. 그러므로 만화의 도상에서 드러나는 이야기 세계의 형상은 문자보다 더 선명하며, 독자의 시선이 끊임없이 살아 움직이기 때문에 이미지를 그것 하나로 인식하는 것이 아니라 주변의 환경과 관계지우며 상상력이 더해져 현존적 체험을 하게 된다.

예컨대, 이미지 도상과 문자언어의 논의에서 습관적으로 도상은 문자에 비해 직접적인 전달방식으로 인식되어 도상과 문자사용의 다른 언어기호로서 역할을 있고, 도상의 언어적 개념 즉, 서사의 의미를 전달하는 과정 중 부호적 개념을 간과한다. 그러면 도상은 매개적 언어로서 서사적 전달이 가능한가? 도상학자 토마스 미첼(Thomas Mitchell)은 도상은 일종의 기호이며, 형상적 서사이다. 도상은 이미지를 통한 자아의 내재이며, 이는 재현대상의 직접적 기록이거나 양식이라 하였다. 그러므로 독자는 자신의 미적경험을 통해 도상을 이해한다. 그러므로 도상은 단순한 이미지의 가시성이 아니라 일종의 서사적 언어로 이해되어야한다[7]. 이는 만화의 도상과 연결하여 설명하면, 만화의 도상은 가시적 이미지이지만 그 내용을 쉽게 이해하고 커뮤니케이션할 수 있다는 것은 아니다. 이는 독자의 생활경험과 시공 그리고 서로 다른 환경 속에서 그 서사적 의미가 발견되어진다. 도상은 일종의 재현적 묘사이며, 재현전의 자연적 기호이다. 하지만 다양한 재현적 체계 때문에 불분명하고 왜곡적인 특성을 가진다. 이로 인해 도상을 통한 서사언어는 내재적 분석과 커뮤니케이션적 어려움이 따른다. 만화는 형상적 이미지와 문자의 결합으로

이루어진 예술이다. 만화는 이미지를 통해 서사의 의미를 이해할 수 있지만 완전한 도상적 이미지의 이해는 문자를 통한 지식적 도움을 필요로 하기도 한다. 설명적인 문자는 이미지와 함께 독자에게 현실감과 이미지의 생명력을 선사함으로써 만화의 의미구축을 수행한다. 이를 통해 독자는 만화의 내재적 서사분석과 이해 그리고 커뮤니케이션이 가능해진다. 만화의 서사학적 접근은 도상 이미지를 하나의 서사대상 혹은 서사방식으로 규정하며, 만화의 텍스트의 의미가 어떻게 형상화되는가, 독자는 어떻게 이미지를 통해 하나의 이야기를 인식하는가에 대한 연구이다. 만화의 서사(내러티브)구조는 이야기의 사건들이 일정하게 이미지로 배열되는 도상(형식)과 시간의 연속대로 정돈해 놓은 사건의 진술인 텍스트(내용)의 결합이다. 만화는 서로 다른 서사 전달 방식의 도상의 공간적 의미와 문자의 시간적 서사 즉, 만화에 있어 도상적 공간은 이야기가 존재하고 일련의 전달되는 과정에서 텍스트를 시각적으로 매개하는 조형적 요소들이 도상적 공간을 이룬다. 이는 서사가 매개되는 만화의 이미지, 칸의 조합과 배열, 말풍선의 어휘와 글자 등 시각적인 요소들로 구성된 공간을 말한다. 그러므로 만화의 도상적 이미지는 이야기 전개에 따른 함축적이고 즉각적인 장면의 시각화이다. 작가는 만화 속에 담겨진 미적이상을 실현하기 위해 분절된 각 서사방식의 한계를 넘어 통합적으로 전달하려 하며, 독자와의 능동적 커뮤니케이션을 통해 보편적 상호작용성의 새로운 매체적 언어의 가능성을 확장시킨다.

도상학적 시각에서 보면 만화는 독자들의 상상적 찰나의 응결이며 연속이다. 비록 과장된 상상력을 통해 이 순간적 찰나를 서사적 완전함으로 승화시키지만 이미지는 결국 정지된 것이다. 현실적 생활의 진실과는 다소 거리가 있지만 만화의 도상적 인식작용은 독특한 서사적 요소로 작용하며, 이미지 또한 독립적인 회화예술로서 독자들에게 특별한 미적정취를 제공한다. 이는 만화가 아동들의 전유물이라는 인식을 넘어 성인들이 즐기는 대중예술로 발전할 수 있는 근본 원인이다.

#### IV. <형가자진왕>에 나타난 도상적 서사

만화는 하나의 작품에서 도상과 문자적 서사구조를 지닌 텍스트의 개념으로 이해되어질 수 있다. 만화 속의 이미지는 대상을 다시 보여주는 재현이 아니라 실재를 이끌어내는 매개 역할을 한다. 그 서사방식은 텍스트에 제한된 전통방식의 이미지 표현 즉, 객관적 실재의 외형적 이미지의 재현이 아니라 실재보다 생생하게 보여주는 미적체험의 내용과 정취의 형상적 현전을 추구한다. 이와 같이 문자가 재현할 수 없는 도상적 이미지의 텍스트로서의 분석은 만화를 이해하는 방식으로 중요하며, 서사구조 측면에서 텍스트의 분절을 시간과 공간의 다양한 방식으로 범주화를 통한 접근이 필요하다. 그러므로 이러한 도상적 서사의 관점에서 예술과 실재의 관계는 만화에서 어떻게 그 서사적 진실성을 담아낼 수 있을까? 만화 작품속의 객관적 실재는 현실을 토대로 하여 형상화 되므로, 현실과 불가분의 관계를 맺지만 작품속에 담겨진 현실은 실제 현실과 구별되는 고유성을 가지므로 현실로부터의 자율성을 가지게 된다[8]. 즉, 작가에 의해 표현된 이미지로서의 도상과 실제대상 사이의 관계에서 작용하는 서사의 의미적 해석이 보는 관점에 따라 변화할 수 있다는 것이다. 그러므로 시각예술로서 만화의 도상의 재현은 작품으로서 이미지의 의미적 서사에 대한 관념이 독자마다 다양할 수 있으며, 도상적 재현에서 함축되어있는 의미는 문자적 서사로 표현될 수 있는 것보다 명확하며 풍부하다.

만화에서 도상을 통한 재현의 서사적 의미는 형상을 선택하여 그 의미를 변형시킨다는 점에서 서사적 표현에 있어 표층적인 의미와 심층적인 의미를 동시에 갖는 알레고리(Allegory)적 성격을 지니기도 한다[9]. 만화의 도상적 서사를 이해하는 방법으로서 도상에 대한 기술(description)과 해석(interpretation)이 있다. 기술은 작가와 만화 도상에 대한 단순한 설명적 서술이고 해석은 작자의 의도가 반영된 텍스트 혹은 독자의 관점이 투영되는 텍스트의 의미를 모두 포함한다. 이는 작가와 독자 그리고 텍스트 사이의 관계를 중시한다.

만화는 문학적 서사나 회화의 이미지 표현의 역사와 같이 한다고 해도 무방하다. 그러므로 고대의 문학성을 토대로 한 회화에서 만화적인 표현적 특성을 쉽게 찾을 수 있다. 예컨대 여기에서 이야기는 어떻게 도상적 이

미지로 변환되는가? 문학적 서사는 어떻게 시각적 화면으로 정착되는가? 고대의 그림은 어떤 방식으로 시간적 순서에 따른 이야기를 공간적 질서 속에 재구성하였을까? 직설하면, 일반적으로 공간분할이라는 기법을 사용하고 있다. 그 주요한 기능은 시간적으로 나타나는 장면을 전후의 관계로 연결하여 하나의 화면 속에 모두 표현하였으며, 공간적으로는 호응과 대비의 방법으로 화면의 의미와 깊이를 풍부하게 하였다. 먼저 만화가 지닌 문학성과 시간의 연속성에 따른 다원적 도상성을 화상식과 만화 <형가자진왕>(荊軻刺秦王)을 통해 도상의 텍스트적 의미와 해석 그리고 작품 간의 텍스트적 선택 방식의 차이에 대해 살펴보자.

#### 내용서술 :

형가자진왕은 '형가가 진왕을 베다'라는 뜻으로, 중국의 전통문학예술의 중요한 주제로 한대부터 일찍 등장하였다. 이는 사마천(司馬遷)의 사기(史記, 卷八十六, 刺客列傳, 第二十六)에 기록되어 있으며, 진(晉) 도연명(陶淵明)의 <영형가>(詠荊軻), 당(唐) 낙빈왕(駱賓王)의 <어역수송인>(於易水送人) 등 시가 형식으로 형가를 노래하고 있다. 회화, 조각, 희극 등 여러 예술장르로도 표현되었는데, 현재 중국 산둥성 가상(嘉祥) 무씨사당(武氏祠堂)에 새겨진 한대 화상식이 유명하다. 현대에는 영화 <시황제암살>(始皇帝暗殺)이나 애니메이션 <진시명월>(秦時明月), 만화 <형가자진왕>으로 창작되어졌다.

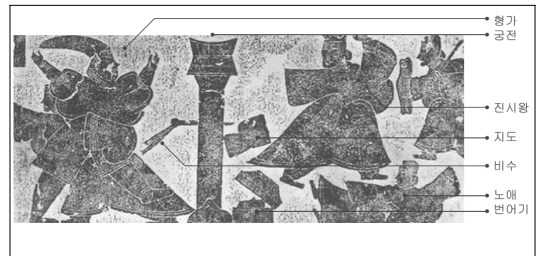


그림 1. <형가자진왕> 화상식

화상전 <형가자진왕>은 부조형식으로 평면의 양각을 만들고 음각의 윤곽선으로 세부를 묘사하고 있다.

화면의 내용은 춘추전국시대(BC226년) 연나라의 태자 단(丹)이 자객 형가를 진나라 도읍 함양에 보내 진시왕을 암살하도록 하였는데, 뜻밖에 지도가 펼쳐지고 비수가 나타나는 찰나 형가가 진시왕을 찔렀지만 실패하고, 그 자리에서 살해당했다는 역사적 사실을 표현하고 있다. 등장인물들의 움직임과 사건의 긴박함을 생동감있게 잘 묘사하였으며, 인물 옆에 방제(旁題)를 두어 서사의 내용이 무엇인지 짐작하게 하였다.

이와 같이, 문학적인 서사를 이미지로 전환하는데 있어 가장 일반적인 방법은 인상적인 장면의 선택하여, 중심인물을 중심으로 그가 처한 상황을 함께 표현하는 것으로, 화면의 모든 세부는 하나의 상황적 서사에 대한 집중으로 나타난다. <형가자진왕>의 경우, 네모난 화면 속에 중앙의 기둥을 이용하여 공간을 둘로 분할하여 이야기의 질서를 재구성하고 있다. 화상전의 좌측에는 공포에 질린 진무양(秦舞陽)과 자객 형가가 진시왕을 죽이려는 찰나의 장면이며, 비수가 중앙기둥에 던져져 꽂히고, 진시왕이 화면 우측으로 황급히 자리를 피한다. 환관 노애(嫪毐)는 화면 아래에 놀라 옆에 넘어져 있으며, 우측에서 신하가 급하게 달려오는 급박하고 긴장된 순간을 재치있고 속도감있게 잘 표현하였다. 조각과 회화의 두 가지 예술적 특징을 겸비하였는데, 화면에서 드러나는 고도로 과장된 모습과 자세, 움직이는 큰 손발의 동작, 매우 단순하면서도 간결한 선적표현 그리고 유머스런 형상은 만화적인 표현과 흡사하다.

**도상분석 :**

이미지를 도상학적으로 분석하는 것은 그 이미지가 읽혀지는 방식을 이해하는 것이며, 이는 독자의 예술적 사고의 자각이라 할 수 있다.

먼저 고우영(高羽榮)과 스메라기 나츠키(黄名月)의 만화에 표현된 <형가자진왕>의 도상적 서사와 해석의 특징에 대해 살펴보자. 고우영의 만화는 증선지의 <십팔사략>의 일부로서 형가의 내용을 소개하고 있고 스메라기 나츠키는 진개가(陳凱歌)와 왕배공(王培公)의 영화 <자진>(刺秦) 원작을 만화 <시황제암살>(始皇帝暗殺)로 재구성하였다.

형가자진왕은 중국 현대에 많이 유행한 고사이다. 당

시 중심사상인 유가사상의 핵심인 용(勇), 의(義), 신(信) 등 윤리관념이 높게 평가되었는데, 형가는 의리와 용기 그리고 신념을 갖춘 영웅의 상징으로 추앙받았다. 이러한 영웅 형가의 표현양식에서 두 작가의 만화적 서사방식의 차이를 발견할 수 있다.

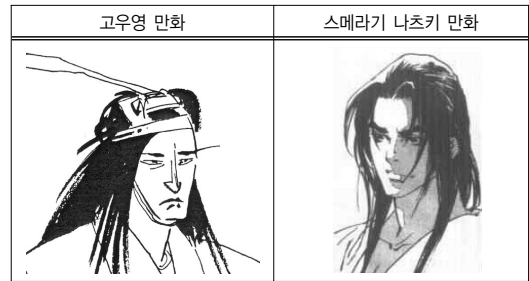


그림 2. <형가자진왕> 도상비교, 형가



그림 3. <형가자진왕> 도상비교, 진왕

고우영의 도상적 그림체는 여성적인 스메라기 나츠키의 잘 다듬어진 정련된 이미지와는 다르다. 일필휘지(一筆揮之), 한 번의 유연한 펜촉의 움직임을 통해 이미지의 자유로운 생생불식(生生不息)함과 용필의 아름다움을 살렸다. 특히 형가의 칼숨씨를 묘사하는 장면(p.125)에서는 세필과 함께 수묵화의 굵은 먹선의 변화를 도상과 결부시켜 칼놀림의 빠르고 느린 리듬감을 정교하게 잘 표현하였다. 이는 작가가 자신의 만화를 자기가 좋아하는 스타일로 그린다는 그의 자유로움의 표현이 아닐까싶다.

칸의 구성도 스메라기 나츠키의 큼직하고 여유있는 칸의 공간과 설명적인 세부묘사와는 달리 고우영은 칸의 조밀한 구성과 많은 대사 및 자막으로 독자의 시간을 붙들어두려는 의도가 보이지만, 칸 내의 이미지는

동양화의 여백과 같은 공간미와 사물 선택의 파격적인 생략과 과장으로 조밀한 칸의 구성과 대조를 이룬다. 스메라기 나츠키의 칸의 구성의 경우는 형가가 진왕을 찌르는 찰나의 장면을 페이지의 큰 부분으로 할애하고 칸의 경계인 테두리 윤곽선 없애 형가의 비장함을 투시도법에 의해 확장하여 보이도록 표현(p.210)하였는데, 영화의 스틸이미지와 유사하다.

고우영의 서사방식은 세련되면서도 사실적인 그림에다 과거를 현재로 불러들이는 감각적인 풍자를 통한 특유의 정취를 더하며 현대적인 색채와 해석과 더불어 원작보다 더 흥미진진하게 표현하여 독자들의 미적 상상력을 만족시켰다. 오히려 스메라기 나츠키는 고전적인 만화의 필선과 인물조형을 살피면서 과장을 자제하고 역사적 관찰과 이해 그리고 사실을 독자에게 충실하게 전달하려는 서사적 이미지가 강조되었다.



그림 4. 고우영의 선적 표현과 구도



그림 5. 스메라기 나츠키의 선적 표현과 구도

**작품해석 :**

만화의 작품해석이란 작가의 의도된 서사내용을 분명하게 할 수 있으며, 독자가 그 내재된 의미를 인식하도록 해야 한다. 그러므로 보이는 이미지 그대로가 아닌 다른 상징적 의미에 대해 유추 해석되어야 한다.

먼저 자객으로서 형가는 옛 친구인 진왕의 어릴 적 업신여김에 분노한 단의 복수의 매개체를 상징한다. 지도와 번어기(樊於期)의 목은 진왕에게 바치는 단순한 선물이 아니라 진왕과의 소통방법으로서 연의 영토 할양의 증표이며, 진의 장군으로서 간언하다 노여움을 사서 도망해온 진의 배신자의 상징이다. 진왕의 소매자락과 기둥에 꽂힌 비수는 복수의 실패를 의미한다. 형가가 비수를 들고 그를 찌르려 했지만, 아슬하게 진왕의 옷소매만 끊어지고 진왕은 도망한다. 형가는 진왕의 곁에 다리를 베어 움직이지 못한 채 마지막으로 진왕을 향해 비수를 날리지만, 진왕을 비껴 기둥에 꽂힌 것이다. 형가는 즉시 처형되는데, 이는 연의 멸망을 예견한다. 진노한 진왕은 다음해 연의 수도 계(蓟, 북경)를 함락시켰다. 암살 주모자 태자 단은 연왕의 명령과 화해 명분으로 살해되었지만, 진은 연을 완전히 멸망시켰다.



그림 6. 고우영의 형가 진왕 암살 표현

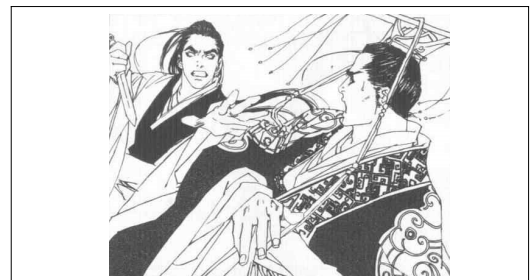


그림 7. 스메라기 나츠키의 형가 진왕 암살 표현

만화의 서사적 전개에서 주인공 형가와 진왕의 말과 행동에서 숨은 의도를 찾아내는 것, 도상에 담긴 암살 사건에 대한 비유적 서사를 파악하는 등, 의식적 혹은 무의식적으로 도상 이미지를 통해 커뮤니케이션하며, 특정한 서사적 도상 이미지를 통해 해석되어야 한다. 특히 형가자진왕의 중심소재인 칼은 고우영과 스메라기 나츠키의 만화에서 전혀 다른 의미를 가진다. 형가의 칼은 단검이고 진왕의 칼은 장검이다. 이미 주어진 현실의 모순적 한계를 보여준다. 고우영의 도상에서의 어렵사리 장검을 뽑아낸 진왕의 번뜩이는 눈빛과 형가에 대한 잔인한 칼부림(p.153)의 동적인 묘사는 차가운 현실의 사회적 결말을 단적으로 보여주나, 스메라기 나츠키의 서사에서는 형가의 진왕에 대한 분노와 진왕의 두려움을 극대화(p.209)하고 진왕과 조희(趙姬)의 배반을 말미에 연결시켜 인물간의 심리적 변화에 중점을 두어 정적으로 표현하였다. 고우영의 만화에서 형가의 최후를 말없이 웃음으로 죽어가는 이미지로 표현하였고, '수염 기른 이후로 처음 혼이 났네!'라고 여유있게 농담을 던지는 진왕의 이미지(p.154)로 마무리 하였다. 하지만 스메라기 나츠키의 도상표현은 고우영의 작품에는 없는 조희를 등장시켜 형가와 진왕과의 심리적 거리를 강조하였으며, 역사를 움직인 이름 없는 여자 조희의 매우 선명하고, 역동적이며 아름다운 형상, '당신을 누구보다도 사랑했던 그녀도..... 지금 당신의 죽음을 원한다.'라는 형가의 마지막 대사, 영혼이 무너진 고통어린 형가의 이미지와 죽음을 생략하고 검은 배경에 칼의 움직임을 연상시키는 가는 사선으로 화면을 처리(p.212-213)하였다. 그리고 조희는 진왕을 영원히 떠난다. 형가의 대사는 이후 진왕이 겪게 되는 진정한 고독에 대한 공허의 상징이며, 같은 여자를 사랑한 남자로서의 동정일지도 모른다.



그림 8. <형가자진왕> 도상비교, 진왕의 심리묘사

이와 같이, 스메라기 나츠키의 사실에 입각한 인상주의적 역사관의 오리엔탈적 접근과는 달리, 고우영 만화의 서사적 지향은 허무주의적 세계관과 맞닿아있다. 역사만화를 통한 서사의 화두는 삶이란 부질없는 것, 속세는 하찮은 것, 권력과 부에 대한 허망한 욕망 등 이런 잠재의식이 만화의 이미지 전체를 통해 나타난다. 고우영의 예술적 가치관은 현세가 아닌 영원한 세계에 두었으며, 만화를 그렸을 뿐 역사를 그린 것은 아니었다. 그에게 있어 모든 것이 허무하다는 생각에서 벗어나려는 것은 어떤 철학적 깨달음을 통해서가 아니라 만화 창작을 통한 긴박한 실천행동의 필요성의 자각이었던지도 모른다.

예컨대, 만화의 도상적 서사는 흔히 재현적 이미지와 함께 혼용되어 전개되는데, 분명히 이미지가 대부분 서사적 역할을 한다. 그러므로 형식적 이미지를 내재적 의미적 가치까지 이해를 확장시켜 분석하거나 해석할 수도 있다. 그러나 이미지가 도상성을 갖고 있지만, 이미지는 도상적 서사의 필요충분조건은 아니다. 도상적 서사는 단지 작가 자신의 속성에 의해 표현하는 대상과 연결되는 이미지로써 그 대상은 도상적 기호가 내재한다[10]. 이는 만화의 도상적 이미지가 파노프스키를 넘어 퍼스의 기호학의 상징적 맥락과 함께 이해되어 질수 있음을 보여준다.

## V. 결론

현대의 예술적 경향은 문학에서 회화로, 상징에서 도상으로, 재현에서 현전으로, 소통에서 공유로의 시대를 살고 있다. 만화, 애니메이션, 영화, 방송드라마, 뮤직비디오, 광고, 게임 등 사각형 화면의 디지털과 테크놀로지를 통해 전달되어지는 이미지는 현대인의 일상을 변화시켰다. 현대인들에게 이미지란 더이상 말이나 글자의 보조적 역할에 머무르지 않는다. 그 자체로 커뮤니케이션의 매개체이며, 풍부한 서사와 시각적 재미를 통해 다양한 정보와 유희, 나아가 예술적 감동을 제공하는 또 다른 언어방식이다. 이제 만화는 더 이상 재미로 보는 오락물의 일종이아니라 문화를 만들어가는 대중



적인 시각예술의 한 장르로 발전하였다.

이미지를 결합시킨 새로운 예술형식으로서 만화에 대한 서사적 비평이나 의미해석은 있었지만, 대부분 이미지중심이나 문학적인 시각에서 스토리와 작가연구 범주에서 보조적으로 이루어졌다. 화면의 구성과 전개, 문학적 의미, 표현기법의 상징 등 이미지 기호들 자체의 의미와 원리를 해석하고 나아가 이미지의 도상적 분석은 최근의 일이다.

문학과 만화의 서사적 공통점은 글로 주인공과 주변 환경에서 전개되는 사건을 표현한다는 점이지만, 만화는 문학과 철학적 요소를 바탕으로 회화적 조형성 즉 시각 이미지를 위주로 표현한다. 만화의 서사적 이미지 공간은 비록 편집되어진 것이지만, 모종의 시공적 가정을 지니기 때문에 독자들의 친밀감을 유도한다. 작가의 상상을 통해 그려진 도상은 이미 대상의 진실과 달라 예술적 가공의 가능성을 상실하였다. 화상석 <형가 자진왕>의 주인공의 동작에는 연속 가능성의 정지 이미지가 있고 표현된 형상은 자연스럽지 못하다. 이는 회화적 조형원리에 부합하지 못하지만 화면처리에 있어 피할 수 없는 곤혹이다. 만화의 도상적 특성은 이러한 조형적 곤혹을 가장 잘 극복할 수 있다. 고우영과 스메라기 나츠키의 만화에서는 화면공간 혹은 칸의 구도, 배색, 선의 강약 등을 통해 가상의 시공간을 구축하였으며 그 가운데 작가의 상상력이 더해져 현실적 시공간을 배경으로 하는 화면 가운데 불가능한 역사적 현실의 재현과 서사적 의미를 실현하였다. 이는 바로 서사를 위한 이미지의 조형적 변형을 요구한다.

특히, 스메라기 나츠키의 만화는 지속적인 역사적 진실과 추동력에 기초한 정교하고 섬세한 정물화적인 서사적 표현이다. 객관적인 묘사에 집중하면서 역사적 재현을 넘어 감각적인 현실적 이미지를 추구하였다. 하지만 이와 달리, 고우영 만화의 도상적 서사는 주관적이고 낭만적인 이미지를 역사적 서사 속에 지연시키며 만화를 읽어가는 독자의 기억에 고착시키고 서사의 흐름과 충돌하면서 균형을 유지하려 한다. 창작의 모티브로서 형가의 이미지는 서사의 흐름에서 탈피하여 현재화하고 독자와 공감하는 타자이다. 고우영 만화의 화면 장면과 사건의 빠른 전개, 순간이미지의 연속에서 전통의

서사구조는 와해되고 선형적인 이미지의 흐름은 생략되었다. 순간의 이미지는 가치의 기호나 현실의 실재로 전환되며, 여기에서의 도상적 이미지는 역사적 현실의 재현이 아니라 고우영 자신이 추구하는 서사적 실재의 재구성화된 도상이다.

만화는 영화나 사진도 아니며 또한 회화도 아니다. 특히, 만화의 시공간의 서사적 움직임과 정지된 화면 이미지의 간격 속에서 이루어지는 예술적 사유에 주목할 필요가 있다. 그러므로 이러한 만화의 시각 이미지의 변형과 해석 그리고 의미의 내재는 필연적이다. 이러한 만화적 도상의 변형은 회화의 이미지와 문학의 서사적 경계를 고민하는 현대인의 미적욕구에 완전히 부합한다고 생각한다.

#### 참고 문헌

- [1] 고우영, *십팔사략: 시황제의 천하통일*, 동아출판사, 1995.
- [2] 黃名月, *始皇帝暗殺*, 角川書店, 1998.
- [3] 스톡 맥클루드, *만화의 이해*, 아람드리, p.17, 1995.
- [4] Mario Saraceni, *The Language of Comics*, London and New York: Routledge, pp.7-11, 2003.
- [5] 김기국, 오세정, “만화의 공간과 상상력의 스토리텔링”, *인문콘텐츠*, pp.289-293, 2010.
- [6] John Berger, *영상커뮤니케이션과 사회*, 나남, 1997.
- [7] W. J. T. 미첼, *아이코놀로지: 이미지 텍스트 이데올로기*, 시지락, pp.11-22, 2005.
- [8] 이주영, “재현의 관점에서 본 예술과 실재의 관계”, *美學·藝術學研究*, pp.36-37, 2005.
- [9] 최광진, “현대 시각예술에서 재현의 의미기능”, *조형예술학연구*, pp.79-80, 2002.
- [10] 이경애, “예술작품의 기호학적 해석에서 의미의 불확정성의 문제”, *한국조형예술학회*, 2008.
- [11] 에케하르트 캐밀링, *도상학과 도상해석학*, 세계절, 2001.

- [12] 김복영, *이미지와 시각언어*, 한길아트, 2007.
- [13] 권채린, *이미지와 서사의 긴장*, 어문연구, 2005.
- [14] 노만 브라이슨 외, *기호학과 시각예술*, 시각과 언어, 1998.
- [15] T. van Leeuwen and C. Jewitt, *Handbook of visual analysis*, London, 2001.
- [16] Song yutai, *Exploring Image Narrative in Manga*, Shih Hsin University, 2009.
- [17] <http://www.personweb.com/articles/27?page=1>

저 자 소 개

조 정 래(Jeong-rae Jo)

정회원



▪ 2009년 3월 ~ 현재 : 한림대학교  
중국학과 교수

<관심분야> : 미학, 예술, 문화콘텐츠