만화에서 이미지가 주는 언어적 커뮤니케이션

Paralinguistic Communication of the Image on Cartoon and Comics

이원석

공주대학교 만화애니메이션학부

Wonseok Lee(comix@kongju.ac.kr)

요약

만화의 가장 큰 특성은 글과 그림의 결합체로 널리 알려져 왔다. 현대만화의 형태를 신문만화에서 찾아 볼 수 있는 것이 대표적으로 글을 넣은 만화였음이 이를 증명한다. 그러나 만화에서 글이 없는 경우를 종종 볼 수 있다. 이러한 작품 역시 해독하는데 크게 어려움이 없고, 만화에서 형상을 나타내는 이미지가 독자와 대화한다고 해석할 수 있다. 그렇다면 만화에서 이미지는 어떻게 언어적 커뮤니케이션을 전달하는 지 의문점이 생긴다. 이 연구는 이러한 이미지가 주는 시각적 커뮤니케이션을 살펴보고, 글 없는 만화의 특성을 고찰한다.

■ 중심어 : | 이미지 | 커뮤니케이션 | 만화 |

Abstract

The attribute of cartoon and comics has been known the combination of image and text. It is improved the we find the shape of comics at the first comics on the newspaper. But we can read the comic without word. These works don't give the difficult to read and it may transfer to readers by the image of figure on comics. Therefore how can the image reach the readers by the communication. This study is the research of the visual image communication and the attribute of wordless comics.

■ keyword : | Visual Image | Communication | Cartoon and Comics |

I. 서론

만화의 정의를 살펴보면, ‘이야기 따위를 간결하고 익살스럽게 그린 그림’으로 대화를 삽입하여 나타낸다고 사전에 수록되어 있다. 이는 ‘연속된 그림과 문자가 결합된 소통매체’로 인식되고 있다는 말이다. 그리고 말풍선이나 내레이션이 대사의 역할을 한다. 글로 구성된 문학과 미술적 요소가 들어있는 이미지가 연속적으로 나열되어 이야기를 전달하는 복합적 커뮤니케이션 매

체라고 말할 수 있다.

만화에는 이미지가 등장한다. 그러나 문자가 없는 이미지로 구성된 만화도 존재한다. 그렇다면 이러한 글 없는 만화는 어떻게 이야기를 전달하는 언어적 커뮤니케이션을 갖는지 의문을 가질 수 있다.

문자의 발명 이전 그림은 인류의 유일한 소통수단이자 정보를 전달하고, 보관하는 저장 수단이었다. 당시의 이미지는 직접 만나는 것이 아닌, 전달매체로서 독자적 소통체계를 구성하고 있었고, 현대에서도 회화나 디자

* 본 연구는 2008년 공주대학교 학술연구지원사업의 연구비지원에 의하여 연구되었음.

접수번호 : #101026-004

접수일자 : 2010년 10월 26일

심사완료일 : 2011년 01월 14일

교신저자 : 이원석, e-mail : comix@kongju.ac.kr

인 등을 비롯한 이미지 커뮤니케이션이 있다. 여기에서 문자가 지배하는 현대사회에도 글 없는 만화가 지속되는 이유를 찾을 수 있다. 또한 만화에서 연속적 이미지가 주는 스토리텔링과 소통 및 전달의 체계에 관한 연구의 필요성이 제기된다. 이는 이미지가 글을 대신하는 언어 역할을 어떻게 하는지 살펴보는 것이 이 연구의 목적이다. 또한 글을 대신하는 가장 적절한 이미지를 고민하는 것을 통한 이미지 스토리텔링을 고찰하고, 대안적인 만화를 제시한다.

II. 이론적 배경

1. 언어는 불완전한 그림이다

언어는 인류가 발명한 가장 강력하고 손쉬운 의사소통 수단이다. 그러나 말을 하고, 글을 쓰는 것을 배우기 전에는 문자는 단순히 그림이었다. 언어는 개개의 문자가 특정 순서로 결합했을 때(A-P-P-L-E) 그 의미를 갖게 된다. 이러한 문자는 다른 이미지를 연상시킬 수 있게 되었다. 그러나 언어만큼 불완전한 그림 또한 없는 것이라 주장하는 의견이 있다.

질 들뢰즈(Gilles Deleuze)는 그의 저서 *의미의 논리*에서 언어가 갖는 표현력의 한계를 지적하면서, “언어로 표출된 소리는 입을 통하여 명령어로 튀어 나오며, 완전한·순수한 생성에 지극히 모자란다. ‘나무는 푸르러진다’라는 명제는 ‘푸르러진다’라는 동사로 인하여 순간적인 사태를 포착하려하지만, 실상 푸르러지는 현상을 볼 수는 없다.”고 언급했다. 이는 인간이 말이나 글을 접했을 때 지각을 통해 언어의 의미를 지탱하는 것이다.

언어나 그림 모두 인간이 소통하는 커뮤니케이션 수단으로 완벽한 것은 아니다. 그러나 언어가 갖는 상징적 기호에 비하면 그림의 그것은 매우 직관적이고 설명적이다. 다만 언어는 인간의 입을 통해 전달하는 편리성을 토대로 이 시대를 지탱하고 있다. 또한 언어는 해당 언어를 구사하는 문화권에서 통용되는 것이기에 범세계적인 단일 커뮤니케이션이 될 수 없다.

2. 언어 커뮤니케이션과 시각 커뮤니케이션

언어적 커뮤니케이션의 대표인 문자, 즉 활자매체의 경우, 활자가 말·기호 상징이기 때문에 ‘실체→언어→기호화→인지’라는 전환(轉換)과정이 필요하다. 발화자의 의미가 담긴 언어나 문자는 수용자가 학습한 기호를 바탕으로 인지된다. 그러나 시각적 커뮤니케이션인 이미지로 구성된 만화나 기타 영상매체는 시지각(視知覺)을 통하여, 전환되는 과정이 전혀 없이 ‘실체→인지’라는 직접적인 경로 때문에 신속한 인지를 가능하게 한다. 따라서 이미지는 신속하게 발화자의 의미를 수용자에게 인지시킨다. 또한 만화에서 이미지는 문자 외의 모든 것을 말한다. 그림과 같은 ‘보여주기’를 바탕으로 한 조형매체는 시각을 통하여 전환과정 없이 ‘실체’로 인지되기 때문에 문자보다 훨씬 빠르고 수월하게 이해된다.

조르주 장(Georges Jean)은 *기호의 언어*에서 “더디고 복잡한 문자의 발명은 의사소통을 하기 위하여 인간이 찾아냈던 최초의 수단도, 유일한 수단도 아니었다.”고 말했다. ‘문자’라는 표현양식이 나타나기 훨씬 이전에 사실적인 ‘그림’과 ‘형상’이 의사소통 체계로 이미 사용되고 있었고, ‘예부터 지금까지 가장 대표적인 의사교환 수단으로 남아있다’고 주장했다.¹ 그는 문자의 역사를 ‘조약돌에 표시한 기호들이 실제의 초창기 문자기호였다’고 밝혔다.

3. 이미지 언어 커뮤니케이션

언어는 대사, 독백, 방백, 내레이션 등으로 나눌 수 있다. 만화에서 언어는 모두 문자화된 글로 표현되는 이유로 위 4가지를 모두 포함한다. 따라서 작가와 독자의 약속이나 학습이 전제되는 경우 올바르게 된 양태를 해석할 수 있다.

만화에서 이미지가 주는 표정, 행동 등이 독자에게 아니면 칸 안에 상대 이미지에게 대사 혹은 내레이션으로 해석된다.

1 조르주 장, *기호의 언어: 정교한 상징 세계*, p.11, 시공디스커버리, 2006.

III. 본 론

1. 글과 그림의 관계

로돌프 토펙페르(Rodolphe Topffer)는 그림과 글을 분리될 수 없는 것으로 통합하여 만화로 탄생시킨 작가로 평가받는다. 그는 그림과 글을 더 이상 분리될 수 없는 것으로 통합했다. 그는 “그림은 글이 없다면, 단지 모호한 의미만 지닐 뿐이다. 또 그림 없는 글도 무의하다”고 주장했다. 만화는 연속적인 그림들과 글자라는 추상적인 기호체계를 녹여 혼합 장르를 만들어낸다”²고 주장했다. 그의 이론에 따르면 글과 그림 두 요소의 혼합을 만화로 볼 수 있다.

윌 아이스너(Wil Eisner)는 “지난 50여 년 동안 현대의 만화가들은 다양한 방식으로 글과 그림을 엮어 만화를 만들어 왔다. 이 과정에서 그들이 삽화와 신문을 성공적으로 잘 결합시켰다고 생각한다.”고 만화의 제작 과정에서 문자와 그림의 결합에 고민했다. 그는 만화를 이미지가 우선되는 ‘그래픽 스토리’ 관점에서 조망하였고, 그의 작품으로 인하여 ‘그래픽노블’이라는 장르를 개척하는 기회가 되었다. 그러나 그 역시 글과 그림에 대한 조화를 강조했는데, 그는 “만화책은 글과 그림을 엮어 만들어진다. 이 때문에 독자들은 시각적인 해석 능력과 언어적인 해석 능력을 둘 다 발휘해야 된다. 원근법, 대칭, 필법 등과 같은 미술의 수단과, 문법, 플롯, 단어 배열과 문장 구성 등과 같은 문학의 수단이 서로 겹치는 것이다”³고 언급하면서 만화를 읽는다는 것은 미적인 지각 행위임과 동시에 지적인 추구 행위임을 주장했다.

만화에서 이미지는 독자가 어려서부터 학습한 스테레오 타입(stereo type)에 근거하고 있다. 근사한 양복을 입은 캐릭터는 화이트 컬러를 상징하고, 탁한 작업복을 입은 캐릭터는 노동자를 대표한다. 이러한 상징성과 대표성은 수용자에게 메시지를 전달하게 된다.

이미지는 메시지를 전달하는데, 어떠한 이미지를 이해하기 위하여서는 공통의 경험이 필요하다. 공통의 경험이란 단순한 경험부터 학습되는 생활규범, 규칙 등

그 시대와 사회의 문화를 반영하는 것을 말한다. 그렇기 때문에 만화가의 독자 및 일상의 생활을 이해하고 있어야만 자신의 메시지를 독자에게 전달할 수 있다. 다시 말해서 상호 작용이 이루어져야 한다. 왜냐하면 예술가는 자신과 독자의 마음속에 저장된 이미지들을 재현하기 때문이다.

2. 이미지 커뮤니케이션 = 글 없는 만화

연구에서 이미지로 구성된 ‘글 없는 만화’의 역사를 언급한 문헌 중 프랑스의 만화 잡지 *9e Art*가 있다. 1998년 2호와 1999년 3호에서 티에리 그로엔스틴(Thierry Groensteen)은 “글 없는 만화의 역사(Histoire de la bande dessinée muette)”에 대하여 기술하였는데, 최초의 글 없는 만화(BDM)⁴를 1844년 뮌헨에서 카스파르 브라운(Kaspar Braun) 편집장이 창간한 풍자 주간지 플리겐테 블라터(Fliegende Blätter)에서 선보인 것을 시초로 제시했다.

그는 최초의 BDM을 빌헬름 부쉬(Wilhelm Bush)⁵의 작품을 주장했는데, 설명문 없이 이미지로만 제작된 형태로 1년에 2~3편 정도를 발표했다. 당시 프랑스 잡지에는 토펙페르, 구스타브 도레(Gustave Doré), 샹(Cham) 등의 작품이 서점용 앨범 형태로 선보였다.⁶

임청산(林靑山)은 그의 저서 *만화영상예술학*에서 만화의 특성에 대한 이론을 정리하면, ①그림이 있는 시각예술, ②선묘 중심의 선화예술, ③인쇄술로 인한 복제예술, ④시각적 커뮤니케이션 디자인 등으로 요약할 수 있다. 그가 주장한 만화의 개념을 글 없는 만화와 비교하면, 문자나 글에 대한 언급이 중요한 요소가 아니다. 만화는 명도, 채색, 깊이, 크기 등 다양한 요소의 활용으로 그림이 있는 시각예술이 된다.

1640년경에 그려진 ‘성 에라스무의 고문’은 당시 대중적인 캐릭터로서 고문의 단계를 자세히 설명하는 글 없

4 프랑스어로는 ‘라 방데시네 뮈에트(La Bande Dessinée Muette)’ BDM으로 줄여 표기할 수 있다.

5 부쉬의 대표작이라 할 ‘막스와 모리츠’는 40개국 언어로 번역되어 읽히고 있고, 그의 독특한 그림은 현대 그림책계의 천재들이라 할 모리스 센닥과 토미 웅게리에게 커다란 영향을 끼쳤다. 나중에 미국만화 시리즈 ‘카툰야머 키즈’의 모델이 되었다.

6 프랑스 만화잡지, *9e Art*, No.2., “9e Art est une publication du Centre de la bande dessinée et de l’image”. p.60, 1998,

2 안드레아스 크니게, 이원익 역, *클라시커 50 만화*, p.6-10, 해냄, 2005

3 윌 아이스너, *그림을 잘 읽으면 만화가 된다*, p.10, 현실문화연구, 2000.

는 만화로 볼 수 있다. 비록 연속성은 없지만 근대 만화인 4칸 안팎의 코믹스트립의 전형을 보여주고 있다. ‘성 에라스무스의 고문’은 총 12칸으로 구성되어 있는데, 첫 칸은 감옥에 갇힌 종교인이 보이고, 교주로 보이는 사람에게 끌려가고 다음 칸부터 각종 고문이 강도를 높여가면서 설명된다. 당시 종교적으로 반대급부에게 행한 고문의 형태와 방법을 그림으로 널리 알려 권력을 유지하려 했던 작품이다.

그림 1. 성에라스무스의 고문, 1460.

그림 2. 안석주, 모던 길의 장신운동, 신문춘추, 1927.
-최열, 한국 만화의 역사, p.48, 열화당, 1995.

1928년에 발표된 안석주(安碩柱)의 ‘가상소견(街上所見)’ 연작과 1929년 ‘못된 유행’ 연작에서 ‘글 없는 만화’의 흔적을 찾아 볼 수 있다. 그의 작품은 그림과 글을 따로 나눠 놓는 구성방식을 취한 한칸만화이다. 1927년 신문춘추에 발표한 ‘만문만화(漫文漫畵)’ 연작 중 ‘모던 길의 장신운동’은 당시 젊은 청춘남녀들의 멋내기를 풍자한 글 없는 만화로 볼 수 있다. 오른팔에 시계를 차고, 손가락에는 두세개의 반지를 낀 여인의 들의 모습이 보인다.

3.1 현대의 글 없는 만화

프랑스 카투니스트 1987년 장 자크 쌍페(Jean-Jacque Sempé)는 “만화는 나와는 거리가 멀어 보인다. 만화가 일정한 시간을 연구하고 긴 것이라면 내가 찾는 것은 함축하는 것이다”⁷라고 카툰의 함축성을 강조하면서, 무언으로 구성하는 작품을 추구했다. 그의 작품집 **한 남자가 두 여자를 만나는 곳은** 글 없는 만화로 진행된다. 남녀의 심리를 대사 없이 표현한 작품으로 이른 시대부터 대사 없는 카툰을 표방했다.

아르헨티나의 출신의 끼노(Mordillo, Quino)⁸는 국제적인 활동과 명성으로 프랑스 작가들에게 영향을 미쳤다. 그는 ‘아르헨티나의 유머그림은 개척자들과는 다른 더 발전된 방향으로 전개되었다고 주장하였다. 그 예로 끼노의 인물, 장소의 다원화, 행동의 암축 없고 독자의 조심스럽고 긴장된 주의를 끄는 작품들을 열거했다. 그의 작품에는 부유층의 역겨운 여유와 맞서는 노동자의 대항이 부드러운 풍자로 표현된다.

그의 작품집 **주인님 어디로 가십니까?(QUIEST LE CHEF?)**에도 글 없는 만화가 많이 보이는데, 끼노는 외동 아들의 성장으로 허리가 휘는 부모의 심정을 글 없는 만화로 묘사했다. 명료한 선과 긴장되지 않은 면의 사용이 돋보인다.

프랑스의 글 없는 만화는 뫼비우스(Moebius)를 통하여 전환기를 맞는다. 그는 글 없는 만화를 추구한 작가

7 Thierry Groensteen, “Histoire de la bande dessinée muette (2)”, *9e Art*, No.3, 9e Art est une publication, Centre de la bande dessinée et de l’image, 1998.

8 저서로는 **마팔다(Maffada)** 이외에 **끼노의 세계(Quino's World)**, **끼노식 처방, 큐피드의 실수** 등이 있다.

로 글 없는 만화앨범 출간, 만화미학을 보임으로 이전 만화역사에서 글 없는 만화의 풍부한 전통을 알게 한 계기가 되게 하였다. 그의 작품 ‘아르작(Arzach)’은 판타지로 서사적 효과는 부재하지만 판타지나 미래 세계에 대한 전문영역을 보여주었다.

그림 3. 끼노, QUIEST LE CHEF 중에서.

피비우스의 ‘아르작’ 이후 글 없는 만화는 ‘유머 데생’이나 ‘카툰’ 스타일에서 벗어나 서사성을 가미한 작품에서도 존재할 수 있다는 자신감을 갖게 했다. 이는 글 없는 만화가 조형성에 중점을 둔 만화로 거듭나는 계기가 되었고 그래픽적 사고, 무의식적 과정과 자유로운 방식으로 전개하는 만화의 가능성을 열었다.

프랑스 만화평론가 브누아 피터즈(Benoit Peeters)는 근래 BDM의 성장에 대하여 ‘대안출판사의 젊은 작가들의 등단과 이들 만화가들의 새로운 만화의 어법이 폭발적 어필’을 한 점에 주목하였다. 그는 ‘대중문화에서 빌려온 어법과의 단절’, ‘영화수사학에서 얻은 모델과의 단절’ 그리고 ‘예술학교 출신들의 다양한 시도’를 근거로 제시하였다. 우리나라도 만화가 학문화되고, 예술화된 지 20년 안팎이 되면서 다양한 글 없는 만화를 생산하고 있다.

3.2 대사가 없는 이미지

글 없는 만화 유형 중 ‘대사의 생략’은 만화에서 말풍선의 사용은 있으나, 일체의 문자인 대사나 내레이션이 전혀 사용되지 않은 만화를 말한다. 보통 말풍선에 문자로 된 ‘대사’가 이미지로 대체된 작품이 주를 이룬다.

‘대사의 생략’에서 대표적인 작품인 카툰은 이미지만으로 이야기를 전달한다. 카툰은 원래 말풍선조차도 허용하지 않는 경향을 보이는 집약적 만화 장르이다. 그러나 말풍선이 사용된 카툰은 작품을 보는 독자가 이야기를 스스로 만들어가면서 이해한다. 어떠한 사건이 일어나고 있는 상황이나 장면이 주로 카툰의 이미지들인데, 독자는 사건의 앞뒤 정황을 상상할 수 있다. 사건이 인과관계는 한 장에 그려진 인물의 표정, 동작, 여러 가지 소품과 배경과 관련이 있다.

그림 4. 오레그 데르카초프, Canada, 대전국제만화영상대전 (이하 DICACO), 2007

2007년 여름 ‘대전국제만화영상전’의 대상 작품인 캐나다 작가 오레스 데르카초프(Oleg Dergachoff)의 작품을 보면, 어른 세 명이 철새를 구경하기 위하여 집을 나선 것으로 이야기를 시작할 수 있다. 여기에 어린이 한 명이 따라나서고 이들은 들판에서 청둥오리가 날아가는 장면을 목격한다. 어른들은 오래전부터 음식으로

여겼던 청둥오리를 보고 일종의 요리로 발라보지만, 어린이는 미래의 비행기 발명의 꿈을 희망으로 이어본다. 사건의 뒷이야기는 물론 이들이 집으로 돌아가는 것이지만, 데르카초프의 작품에서는 어른과 어린이의 뇌 구조에 대한 풍자가 숨어있다.

만화를 구성하는 이미지를 연구하는 방법으로 형식적 요소를 살펴볼 필요가 있는데, 랜달 피 해리스(Randall P. Harrison)은 “본질적으로 카툰이나 캐리커처는 ‘기호체계(sign system)’의 한 유형 속에 포함되어 있는 ‘도상적 기호’의 특수한 형태”라고 주장했다. 그는 또 “만화는 기호, 내용, 그리고 복잡성에 의하여 묘사될 수 있는 하나의 메시지일 뿐만 아니라, 보다 광범위한 커뮤니케이션 상황 속에서 작용하는 것”이라고 강조했다. 이처럼 만화에서 이미지도 일종의 기호의 형태를 갖고 있는데, 등장하는 모든 기호는 만화를 구성하는 조형 요소로 설명할 수 있다.

3.3 클리셰와 스테레오타입

글 없는 만화에서 이미지는 스토리텔링 기능을 수행한다. 글 없는 만화의 이미지는 기호로서 구성되고, 도상에 기인하는 이미지는 매우 과장되고 설명적인 형태로 글 없는 만화에서 존재한다. 글 없는 만화에서 등장하는 모든 이미지와 아이콘, 부호는 기호화되어 독자에게 이해된다. 커뮤니케이션 모델에 의하면 ‘만화의 기호화’는 그리기와 쓰기(발화자), 보기와 읽기(수신자)의 계열을 언어적인 측면에서 해석해야 한다. 즉, 만화기호는 작가와 독자가 공유개념을 따라 작품의 사상과 감정, 감각과 느낌에 대한 보편성과 동일시, 정서성을 내포하는 과정으로 만화를 통한 커뮤니케이션이 가능하다.

만화는 사물을 변형시킨다. 그것은 사물을 단순화시킬 뿐만 아니라 과장도 한다. 머리는 커지고 몸체가 줄어들며, 코가 늘어나고 눈썹은 사라지는 것이다. 얼굴의 표현은 감정을 나타내며 옷차림은 성격을 드러낸다. 만화가 선묘와 단순화, 과장을 통한 이미지를 구축하면서 독자에게 의미를 전달하는 것은 학습화된 고정관념인 ‘클리셰’와 ‘스테레오타입’으로 설명가능하다.

클리셰(Cliche)⁹라 불리는 개념은 진부한 표현이나

고정관념을 뜻하는 프랑스어로, 영어로는 스테레오타입(stereotype)과 유사하다. 오랜 세월에 걸쳐 인간에게 학습된 고정된 자세에서 그 만화적인 이미지를 찾을 수 있다. 자세의 예를 들면, ①화가 나면 주먹을 쥔다. ②정신이 나간 표현은 손가락으로 머리 주변을 빙빙 돌린다. ③너무 웃기면 두 손을 모아 배를 움켜쥔다. 등으로 묘사할 수 있는 자세는 독자에게 ‘대사’를 요구하지 않는다.

스테레오타입 또한 일종의 고정관념에서 출발한다. 클리셰가 개인적인 취향의 자세와 관련이 있다면, 스테레오타입은 대중들의 인식과 밀접하다. 예를 들면 ①착하고 예쁜 여자는 나중에 행복해 진다. ②일상 드라마에 등장하는 사랑은 삼각 혹은 사각관계에 놓인 사랑 놀음에 빠진다. ③아주 부자인 남자 혹은 여자와 매우 가난한 남자 혹은 여자가 치명적인 사랑을 한다. 등으로 오랜 세월 이어온 동화(童話)처럼 독자에게 친근하게 반복된다.

그림 5. 장 끌로드 데니스(Denis, Jean-Claude, France, Comix 2000) 작품 말풍선 모음.

노인과 함께 사는 가정에서 아날로그 시대를 고집하는 할아버지의 외로움을 그린 작품이다.

⁹ 영화에서는 진부한 장면이나 관에 박은 대화, 상투적 줄거리, 전형적인 수법, 표현을 뜻한다.

장 끌로드 데니스(Denis, Jean-Claude)의 작품에서 발견되는 말풍선의 특징은 단편적인 도상을 통한 서술이다. 작품을 보기 전에 말풍선만을 빼내도 이야기가 전달된다. 데니스의 작품에 사용된 말풍선은 각종 이미지와 기호들로 가득하다. 주로 도상적 이미지를 자주 찾아 볼 수 있는데, 단순한 이미지로 보이기도 하지만 그 이미지가 상징하거나 의미하는 바가 독자에게 관념으로 해석되는 경향을 보인다.

하트 부호에 꽃힌 화살이나 투하되는 폭탄 등이 이미지를 넘어 독자에게 ‘마음의 상처’와 ‘화남’을 전달하고 있다. 글 없는 만화의 말풍선에서 기호는 빈번히 사용된다. 사물의 유사성을 가진 도상(icon)은 심리학적 유추를 하는 경우 글 없는 만화에 있어서 독자에게는 이미지를 이해하는 관점에서 작용한다.

IV. 무성영화, 팬터마임, 시퀀스포토

글 없는 만화를 다른 장르의 유사한 예술과 비교하자면, 무성영화, 팬터마임, 슬랩스틱 애니메이션, 시퀀스포토 등을 들 수 있다.

무성영화에서 관객들로부터 충족되어야 할 요소들은 만화를 읽는 독자로부터 충족되어야 하는 요소와 같다. 그것은 목소리와 음향 효과이다. 그렇기 때문에 시각적인 스토리텔링(visual storytelling)연속체에서 만화는 유성(토키)영화보다 무성영화(silent films)에 더 가깝다.¹⁰ 이렇게 만화와 무성영화는 실제 들리는 사운드와 없다는 면에서 가까운 점이 발견되고, 이에 따라 그려지는 이미지의 설명이 무성영화 등장인물의 연기와 비슷하다.

연극에서는 무언극과 팬터마임이다. 팬터마임(pantomime)은 대사 없이 몸짓표현만으로 사상·감정을 표현하는 모든 연극적 형식을 말하고 무언극·묵극(默劇)이라고도 한다. 그렇지만 무언극은 연극에 등장하는 인물이 각종 소도구나 사물을 이용할 수 있는 반면에 팬터마임은 오로지 배우의 동작에 의존한다. 우리나라에서는 ‘판토마임’으로 불리고 있고 ‘마임’으로 줄여 부르기도 한다.

기호의 언어(*Langage de signes*)를 쓴 조루즈 장(George Jean)은 “원시인은 우선 몸동작으로 자기 생각을 표현했다. 가까운 사람 사이에서 이러한 몸동작은 기호가 된다. 이 단순한 창조는 인간의 역사를 통하여 계속 되풀이되어 왔다.”고 말하면서 몸동작의 존재를 기호로 해석했다.¹¹ 그는 또 인간에게 고유한 몸짓 언어는 말을 보충하여, 말하는 것을 강조하고 명확하게 하는 역할을 하지만 ‘어떠한 경우에는 몸짓이 말에 덧붙여지는 것이 아니라 말을 대신할 정도로 효율적’이라고 몸짓의 효과를 강조했다. 이는 신체의 언어인 ‘몸동작’이 ‘침묵의 언어’임을 암시하는 것으로 팬터마임이나 무언극, 글 없는 만화에서 움직임과 동작, 연기를 의미한다.

팬터마임에서 배우의 연기인 동작은 관객의 입장에서 보면 일종의 언어와도 같다. 관객은 배우의 동작을 보고 그 동작을 통하여 배우가 들려주는 이야기를 듣는 것이다. 글 없는 만화에서 캐릭터의 움직임도 마찬가지로 마임에서 배우의 동작처럼 독자에게 설명되는 것과 같은 이론으로 볼 수 있다. 글 없는 만화의 자세와 동작은 이러한 무성영화와 팬터마임이 구축한 고정된 인지를 통하여 전달할 수 있고, 이들이 창조한 새로운 표현으로 발달하게 된다.

글 없는 만화와 무성영화, 팬터마임 이 세 장르는 서로가 그 표현의 유사함을 공유하는 측면에서 살펴볼 수 있다. 이것은 작품을 보고 읽고 관람하는 대상이 이해할 수 있는 학습된 고정 인식인데, 긍정적으로 볼 수 있는 ‘진부한 표현’과 관련이 있다. 이러한 학습된 동작과 표정은 독자에게 설명되고, 그와 유사하거나 확대되는 의미를 창조적으로 탄생시켜 선보이는 것이 만화·영화·연극에서의 ‘글 없는 만화’와 ‘무성영화’, ‘무언극’으로 볼 수 있다.

사진에서도 글 없는 만화의 표현을 빌린 작품을 찾아볼 수 있다. 원래 사진에는 회화와 마찬가지로 소리가 없다. 다만, 문자를 찍는 행동을 통하여 의사를 전달할 수는 있겠지만, 작품 자체에서 나는 사운드는 부재하다. 따라서 사진을 이야기에 맞추어 찍고 나서 연속적으로 나열하면, 글 없는 만화의 그것과 같은 맥락에서 해석할 수 있다.

10 토니 C. 카푸토 & 헬렌 엘리스 & 짐 스테랭코, 백준기 외 편역, *비주얼 스토리텔링*, p.30, 예은, 2005.

11 조루즈 장, *기호의 언어*, p.31, 시공디스커버리, 2006

그림 6. 듀안 마이클즈(Duan Michals), 사물의 기이함 (Les choses sont bizarres), 1973
카메라가 특정 사물을 줌인(Zoom-in)되어 쫓아 들어가고 마지막 칸은 다시 줌인 된 장면이 첫 장면으로 이어진다.

미국 사진작가 듀안 마이클즈(Duan Michals)¹²는 ‘사후 영혼의 세계(The Journey of the Spirit after Death, 1970)’를 시작으로 1970년대 사진으로 이야기를 보여주었다.

1973년 ‘Les choses ont bizarres’ 작품에서 만화의 연속된 칸 기법을 응용한 사진을 선보인다. 작품은 카메라가 특정 사물을 줌인(Zoom-in)되어 쫓아 들어가고 마지막 칸은 다시 줌인 된 장면이 첫 장면으로 이어진다. 작품에 등장한 책의 페이지에 적힌 문자는 의미 없는 언어로 존재하고, 이야기는 오로지 이미지의 연속으로 전개된다. 이는 글 없는 만화가 말하는 연속된 이미지로 서사를 전달하는 것과 같은 의미로 해석할 수 있다.

V. 결론

이 연구는 글 없는 만화의 작품에서 문자를 대신하는 요소를 찾아내어 독자와 소통하는 맥락을 밝히는데 주력하였다. 글 없는 만화를 ‘작가와 독자 간의 커뮤니케이션’이라고 규정하고, 서로가 의사를 전달하고 이해하기 위하여 오로지 이미지만을 사용하는 글 없는 만화의 구성 요소는 무엇인가를 밝혀 보았다.

만화가 생략 예술로서 글 없는 만화가 갖는 초월성은 앞에서 거론한 것처럼 형식에서 내용까지 다양한 생략으로 설명된다. 대사의 생략은 만화가 가진 이야기인 내러티브에도 적용되고, 장르적으로도 초월성이 발휘되어 글 없는 만화가 생략 예술의 정점에 위치함을 볼 수 있다. 글 없는 만화에서 등장인물의 이미지는 정적인 측면에서 자세나 태도인 신체가 유지하는 방식으로 의미를 전달한다. 만화에서 몸의 자세와 제스처는 글보다 더 우월한 위치를 차지하고, 글의 원래 의미가 바뀌기도 하고 명확해지기도 한다.

글 없는 만화는 말풍선에 사용된 각종 기호와 이미지로 서사적 언어를 대신한다. 문학에서 오로지 글로 서사가 이루어지는 것처럼, 글 없는 만화는 오직 이미지로 사건을 연결한다. 그러나 글로 등장하는 인물의 이미지도 아닌 말풍선으로 이야기를 전달하는 경우를 발견한 점이 주목할 만하다.

글 없는 만화는 기존에 팽배하였던 만화의 본성적 특질에 대하여 이의를 제기할 수 있다. 현대 만화는 일반적으로 연속된 그림과 문자가 결합된 소통매체로 인식되고 있지만, 문자가 없는 글 없는 만화의 존재는 이러한 명제를 거부한다. 글 없는 만화에서 등장하는 연속된 그림이 시각적 움직임과 상황을 묘사하는 것은 맞지만, 글 없는 만화는 서사적 이야기를 전개하는 문자인 대사나 내레이션을 사용을 제거함으로써 만화의 특성을 다시 정리하는 연구를 요구한다. 따라서 만화를 ‘글과 그림의 합성체’로 보는 관점에 오류를 제기할 수 있다.

글 없는 만화의 활용은 글의 범람을 예방하고, 언어 사용이 곤란한 상황을 표현하는데 제격이다. 글과 그림으로 제작된 만화는 각 언어 별로 번역을 하지 않고서는 전 세계인에게 소통될 수 없다. 또한 번역의 오류가 빈번하게 발생하면서, 원작의 온전한 감동을 전하기에 무리가 따른다. 그렇지만 글 없는 만화는 이러한 언어적 장벽을 극복하고 세계인의 공통어인 예술적 그래픽스토리 작품으로 변신하기에 용이하고, 만화가 가진

12 1932년 미국 펜실베이니아 주 맥키스트프, 마이클즈의 시퀀스포토 대표작으로는 Alice's Mirror, 1974, Chance Meeting, The Body Man, Take one and see Mt. Fujiyama(약을 한 알 드시고 후지산을 보시오), The Once And Always Now, 천사, 추락한 천사(The fallen Angel), 복락원(Paradise regained) 등이 있으며, 초현실주의를 사진으로 표현한 대표적 작가로 추앙받고 있다.

대중적·미학적 위상을 높일 것이다.

참 고 문 헌

- [1] 김정용, *기호학이란 무엇인가*, 민음사, 1998.
- [2] 김미림, *서사만화개론*, 범우사, 1999.
- [3] 랜달 피 헤리슨, *만화와 커뮤니케이션*, 이론과실천, 1989.
- [4] 루이스 자네티, 김진해 역, *영화의 이해*, 현암사, 1998.
- [5] 심우성 편역, *판토마임 예술 : 마르셀 마르소와 헬 베르 이에링의 대담*, 예니, 1988.
- [6] 월 아이스너, *그림을 잘 읽으면 만화가 된다*, 현실문화연구, 2000.
- [7] 임청산, *만화영상예술사*, 대훈닷컴, 2004.

저 자 소 개

이 원 석(Wonseok Lee)

정회원

- 2003년 2월 : 세종대학교 출판만화전공(석사)
- 2008년 2월 : 공주대학교 만화영상학(박사)
- 2006년 3월 ~ 현재 : 공주대학교 만화애니메이션학부 교수, 일

요시사신문사 시사만화가

<관심분야> : 웹툰, 시사만화, 이미지 스토리텔링