

만화의 독서 효용성에 관한 연구

A Study on the Reading Efficiency of Comics

류 반 디(Bandee Ryu)*

초 록

만화에 대한 사회적 인식의 변화와 함께 만화가 이동은 물론 청소년과 성인의 읽기 자료로서 영역을 확장하고 있다. 이에 만화의 특성이 독서텍스트로서 어떠한 효용 가치를 가지고 있는지에 대한 학문적인 연구가 필요하다. 본고는 만화의 특성을 더 선명하게 부각시키기 위해 활발하게 진행되고 있는 만화자료의 매체변용 양상을 분석하였고, 만화의 특성을 정리하여 독서 자료로서 가지는 효용에 대해 기술하고 있다. 독서 텍스트로서 만화가 가지고 있는 효용을 크게 둘로 나누어 보면 첫째, 몰입과 이완의 효과 둘째, 전체적 조망과 속도감으로 정리할 수 있다. 이런 만화의 효용성은 만화를 재미있는 독서 자료로 만들어준다.

ABSTRACT

This study focuses on how the characteristics of the comics make the medium a useful reading material. To highlight how the characteristics of comics enhance the media's capacity for reading, this study analyzed several patterns of adaptation from a comic to other media. The usefulness of comics as a reading text can be summarized as follows: First, comics have alternate phases of immersion and concentration. Second, comics provide the whole view as well as speed. These two factors make the comics as an interesting reading material.

키워드: 만화, 독서텍스트로서의 만화, 만화의 효용성, 이완, 몰입

Comics, Comics as a Reading Text, Efficiency of Comics, Immersion, Concentration

* 중앙대학교 문헌정보학과 박사과정(yubite@yahoo.co.kr)

논문접수일자 : 2011년 5월 19일 논문심사일자 : 2011년 6월 2일 게재확정일자 : 2011년 6월 21일

1. 서론

1.1 연구의 필요성 및 목적

주변에 변변한 공공도서관도 없었고, 집안에 다양한 읽을거리가 있지도 않던 시절, 그 때만 해도 책을 읽을 사회적 환경이 좋지 않았음에도 불구하고 만화책을 읽는다는 행동이 그다지 권장되지 않았던 때가 있었다. 만화방에서 만화책을 읽기 위해서는 돈을 지불해야 하기도 했고, 만화에 대한 인식이 '만화를 통해 마음을 살찌우는' 일과는 거리가 있다고 생각되었기 때문이다. 오히려 어린이 청소년에게 해악을 끼친다는 이유로 5월 가정의 달이 되면 공개적으로 불태워지던 때도 있었다. 그러나 최근 만화에 대한 인식에 변화가 생기면서 박인하(2003, 243)의 말처럼 만화는 그동안 우리가 가지고 있던 '어린이들을 위한 유치한 글과 그림'이라는 현상적 정의에서 벗어나고 있다.

이제 만화는 문화산업 시장의 핵심 콘텐츠로 자리하고 있다. 원작 만화가 영화나 드라마와 같은 영상매체로 변용되어 대중적인 성공을 거두고 있고, 소설과의 매체 변용도 활발히 이루어지고 있다. 또한 만화 전문 서점이나 만화 도서관이 생겨나고 대학에서도 만화 관련 학과가 개설되어 만화를 학문적으로 탐구할 수 있는 기반이 마련되고 있다.

만화에 대한 인식의 변화와 함께 특히 우리나라 어린이 만화 시장은 호황을 누리고 있다. 다양한 학습 주제들이 만화의 형식을 빌려 읽기자료로 만들어지고 있는데 최근의 경향은 어

린이뿐만 아니라 성인을 대상으로도 어려운 정보를 쉽게 전달하기 위해 만화가 이용되고 있다. 이처럼 만화는 어린이뿐만 아니라 성인을 위한 읽기 자료로서도 자리 매김하고 있는 것이다.

그러나 읽기자료로서 만화의 속성에 대한 연구는 미비한 편이다. 새로이 각광받는 만화가 독서자료로서 어떤 효용성을 가지고 있는지에 대한 연구를 통해 텍스트 이해도를 증진시킬 필요성이 있다. 여기에서 본 연구도 출발점을 마련하고 있다.

1.2 연구 방법

본 연구는 만화의 특성이 무엇인지를 분석, 정리하고 그 결과를 바탕으로 독서자료로서 효용성을 논하였다. 만화의 특성을 더 선명하게 부각시키기 위해 활발하게 진행되고 있는 매체 변용의 원자료인 만화를 선정하여, 원작과 매체변용작과의 차이를 스토리, 캐릭터, 수사적 표현을 기준으로 분석하였다.

분석을 위해 만화를 원작으로 타 매체로 전환이 이루어진 대표적인 작품을 다음과 같이 선정하였다. 만화 <식객>은 국내 대표적인 만화가 허영만의 작품으로 2002년 9월 시작해서 총 484회에 걸쳐 동아일보에 연재되었으며, 2009년 8월 24권까지 만화책으로 출간되었다. 만화 <식객>은 한 가지 음식에 얽힌 개인적인 이야기들을 들려주며 그 음식에 대한 정보를 제공해주는 인포테인먼트형¹⁾ 만화로 드라마와 영화로 만들어져 대중적으로 성공하였다.

1) 인포테인먼트(Infortainment)란 지식 및 정보(Information)와 오락(Entertainment)의 합성어이다. 문자 그대로 지식 및 정보를 오락물의 형태로 전하는 것을 말한다.

만화 <탐나는도다>는 신인작가 정혜나의 작품으로 하멜의 표류기에서 영감을 얻어 만든 코믹만화이다. 2009년 6월 단행본 7권까지 출간되었고 만화잡지 <윙크>에 연재 중이다. 만화 <탐나는도다>는 드라마와 소설로 매체를 변용한 작품이 만들어졌다. 소설을 원작으로 만화나 타 매체로 전환된 경우는 많이 있으나 만화 <탐나는도다>는 만화 원작이 소설로 전환된 매우 드문 예이다.

만화 <바보>는 강풀 원작으로 다음 웹툰에 연재되어 화제를 모았던 작품이다. 장르는 순정만화이다. 2008년 영화로 제작되어 흥행은 성공하지 못했으나 대부분의 작품이 영화화 되고 있는 만화작가 강풀의 대표작이므로 본 연구의 분석대상 작품으로 선정하였다.

본고는 만화를 원작으로 한 작품이 여러 매체로 전환되면서 보이는 변용 양상을 분석하여 도출된 만화의 특성이 독서효용성과 어떠한 상관관계가 있는지 연구하기 위해서 다음과 같은 방법으로 진행하였다.

첫째, 타 매체로 변용된 만화 원작을 세 편 선정하여 변용된 매체와 비교 분석하였다. 둘째, 비교 분석한 결과를 중심으로 만화의 특성을 정리하였다. 셋째, 만화의 특성과 독서효용성의 관계를 분석하였다.

1.3 선행연구

조윤숙(1998)은 인쇄만화와 만화영화는 매체가 다른 만큼 상이한 매커니즘에 의해 구성되고 생산, 유통되지만, 원작출판만화가 만화영화화 될 때는 단지 시나리오 이상의 밀접한 관계를 가지게 된다고 논하고 있다. 문학의 영화

화 과정과는 달리 내러티브의 유사성 이외에도 캐릭터의 도상적 이미지가 효과적으로 화면으로 옮겨져야 함을 말하고 있다. 만화영화와 비교해서 인쇄만화의 특징을 자유로운 독서 시간과 전체보기가 가능한 점이라고 이야기 하고 있다.

조희권(2005)은 소설의 언어가 어떻게 만화의 언어로 표현되며, 어떻게 수용되는지 차이점을 살펴보았다. 소설원작이 만화로 변용될 때 변하는 것은 이야기 줄기가 아니라 이야기의 표현 양상인 플롯인데, 효과적인 플롯의 변용성과는 서술자가 자신의 독창적인 스타일로 원작을 해석하고 독특한 만화의 세계를 구축하는 것이 중요하다고 논하고 있다. 만화는 시각적 이미지와 기호적 이미지의 결합으로 생긴 특성 때문에 인쇄매체와 영상 매체를 넘나들 수 있는 자유로움이 있고, 저렴한 제작비와 최소한의 인력으로 작품의 완성이 가능한데, 이 점을 만화의 장점이라고 논한다.

이승현(2008)은 영화나 애니메이션이나 드라마 등으로 활발히 매체전환이 일어나고 있는 국내외 그래픽노블류의 몇몇 작품을 내러티브 관점으로 분석하여 새로운 콘텐츠 발전 가능성 및 해석의 틀을 이끌어 내고 있다. 그래픽노블이 만화에서 파생된 장르로 성인들을 대상으로 하는 다원적 서사구조를 가지고 있기 때문에 다양한 매체로의 전이가 유리하다고 논하고 있다.

전하나(2009)는 만화 <식객>과 영화 <식객>을 중심으로 만화에서 영화로의 매체전환과 매체전환텍스트에 초점을 맞추어 각 매체의 특성을 제시하고 현재 활발하게 생산되고 있는 매체전환텍스트의 현황에 대해 논의하였다. 매체 언어의 전연성과 형상성을 파악하기 위해 채트

면이 제시한 서사적 텍스트의 2원 구조인 이야기와 담론을 분석의 틀로 삼았다. 샷의 경우 칸 안에서 인물의 심리 상태나 상황을 표현해야 되는 만화가 영화에 비해 클로즈업이 많이 사용되며, 흑백으로 묘사되는 만화보다 영화의 경우 생동감 있게 화면을 표현할 수 있다. 사운드 측면에서는 큰 변형이 있는데 시각 매체인 원작 만화에서 시청각 매체인 영화로 변형되면서 새롭게 창조된 양상을 보인다고 만화와 영화의 특성을 정리하고 있다.

이상과 같이 만화와 타 매체와의 비교분석을 통해 만화와 다른 매체의 특성을 도출하는 연구들이 선행되어 왔다. 본 연구도 만화와 타 매체를 비교분석 한다는 점에서는 선행연구들과 맥을 같이 한다. 그러나 단일매체와의 비교가 아닌 드라마, 영화, 소설의 세 개 매체와의 비교를 통해 통합적인 만화의 특성을 도출한 연구는 없었으며, 도출된 만화의 특성을 독자자료라는 관점에서 재해석한 연구 또한 전무한 상태이므로, 이 부분에서 선행연구와 차별화되는 본 연구만의 방향성을 찾을 수 있겠다.

2. 이론적 배경

2.1 만화의 정의

스콧 맥클라우드(2002, 17)는 수용자에게 정보를 전달하거나 미학적 반응을 일으키기 위하여, 의도된 순서로 병렬된 그림 및 기타 형상들로 만화를 정의하고 있다. 만화는 영화와 달리 시간의 흐름에 따라 연속되는 이미지가 아닌 공간에서 병렬되는 이미지이다. 전술한 스

콧 맥클라우드가 말한 만화의 정의에서 기타 형상들이 뜻하는 것은 그림 이외의 문자로, 다시 말해 만화란 글, 그림 그리고 기호가 작가의 의도에 따라 일정 공간에 병렬된 이미지라고 할 수 있다.

윌 아이스너(2009, 머릿말)에 의하면 만화는 이야기나 아이디어를 글과 그림으로 엮어 표현하는 예술의 하나로서, 미술과 문학의 형태를 띠고 있다. 윌 아이스너도 만화는 글과 그림으로 이루어지는 연속 예술임을 강조하고 있다.

다시 말해 만화는 연속하는 그림과 문자의 상호작용을 통해 메시지를 전달하는 표현방식이라고 할 수 있다. 이와 같이 글과 그림이 별개의 것이 아닌 불가분의 관계에 있는 하나의 단위를 이코노텍스트라고 한다. 그림과 문자 즉 그림과 글의 결합으로 이루어지는 만화의 특성은 박기수(2006, 154)에 의하면 독자로 하여금 만화를 보면서 시각적인 해석능력 뿐 아니라 언어적인 해석능력을 둘 다 발휘하게 만든다고 한다. 만화를 읽는 독자는 글과 그림이 전달하는 메시지를 균형적으로 읽으면서 만화라는 매체를 감상하게 되는 것이고, 균형적 독서를 했을 때에야 비로소 이코노텍스트로서의 만화를 올바르게 읽었다고 할 수 있을 것이다.

2.2 만화의 구성요소

만화를 구성하는 요소는 글, 그림, 칸의 세 가지이다. 이 세 가지 요소는 서로 유기적으로 결합하여 만화를 만화답게 만드는 역할을 하고 있다. 지금부터 만화 텍스트의 글과 그림의 관계, 칸이 말해주는 만화의 특성을 정리하도록 한다.

2.2.1 글과 그림

이진영(2003)은 만화의 그림을 회화와 비교 하면서, 만화와 회화는 상상력과 창의력을 발휘하여 평면위에 작가의 예술의지를 표출하는 2차원의 시각 예술이라는 점에서 상통하며, 기법도 대체로 일치하고 있으나, 일품(一品)의 오리지날리티를 중시하는 것이 회화라면, 만화는 원고 개념을 갖고 끊임없이 증식하는 멀티미디어의 예술형식을 취한다고 하고 있다.

만화의 그림은 거의 완벽한 복제와 전송이 가능한 복수성의 표현매체이다. 김용락, 김미림(1999, 58) 역시 만화는 회화와 달리 그림과 이야기를 인쇄매체로 표현한 복제예술이라고 하였다. 그리고 만화의 그림은 만화의 정의 부분에서도 언급한 바와 같이 글의 보조역할이나 미적 장치로만 존재하는 것이 아니라 글과 불가분의 관계에 있으며 회화가 전하기 힘든 긴 메시지를 전하고 있다.

만화에서 글은 대사와 지문, 그리고 나레이션 등으로 나눌 수 있다. 이들은 다의적으로 받아들여질 수 있는 그림을 구체적으로 인식할 수 있게 하며, 그림의 예술적 풍모를 한 층 돋보이게 한다. 또한 그림이 글로 형상화 할 수 없는 구체적인 형상을 직접 인식할 수 있도록 도와 준다는 것은 김성필(2001)의 연구에서도 알 수 있다.

만화장르에 따라 작품 속에서 많이 사용되는 글의 종류가 달라진다. 그래픽노블의 경우 이야기의 길이가 긴 편이기 때문에 대사와 지문만으로 의미를 전달하기에는 어려움이 있다. 그래서 특히 나레이션이 많이 쓰이게 된다.

김성필(2001)은 만화는 독창성과 심미성을 가진 그래픽이면서(시각적 효과), 동시에 줄거

리 있는 이야기를 내포하고 있으며(언어적 효과), 이러한 요소들이 어우러져 사람들로 하여금 감정이입과 자기투사를 유도하게 하는 특성이 있다고 말한다. 작품에 따라 글과 그림의 비중이 달라지기는 하지만 전술한 내용과 같이 글과 그림의 조합은 만화의 특성이 된다. 만화를 읽는 독자는 추상적 언어의 세계와 보편적 도상의 세계를 동시에 경험하게 되는 것이다.

스콧 맥클라우드(2002, 161-163)는 만화에서 글과 그림이 결합하는 방식은 실질적으로 무한하나 몇 가지 확실한 범주로 나눌 수는 있다고 하였다. 글이 중심이 되는지, 그림이 중심이 되는지, 결합방식이 첨가형식인지 병렬형식인지 등을 세분화하여 7가지 유형으로 구분하고 있다.

2.2.2 칸

만화에서 칸은 사각의 틀 또는 그 이상의 어떠한 장면을 재현하기 위한 가장 기본적인 시각적 장치를 말한다. 때로는 의도적으로 칸을 없애거나 생략하고 이야기를 전개시키는 실험적인 형태의 작품도 종종 있으나, 만화는 기본적인 서사적 구조를 가지고 있기 때문에 실제적인 형태의 칸을 사용하지 않았다 하더라도 칸의 본질적인 기능과 개념은 이미 그 곳에 존재한다고 볼 수 있으며, 그 안에서 표현되어지는 시간과 공간과 사건전개의 상황묘사 속에 이미 시간과 공간이 함께 포함되어 있다. 영화처럼 같은 장면이 연속적으로 이루어지지 않았음에도 불구하고 만화를 읽는 독자들이 연속되는 이야기 전개에 별다른 장애 없이 줄거리 전체를 실감나게 상상하고 즐길 수 있는 원인을 김성필(2001)은 바로 만화에 시간성과 공간성의 개념이 존재하고 있기 때문으로 보고 있는

데, 이 점이 칸과 칸 사이 흐름의 역할이 중요해지는 부분이기도 하다.

스콧 맥클라우드(2002, 75)는 진정한 의미에서 만화는 완결성 연상 그 자체라고 말하고 있다. 완결성 연상이 일어나는 경우는 만화의 칸을 읽을 때이다. 흐름(Gutter)이라 불리는 칸과 칸 사이의 빈 공간 안에서 독자는 지극히 개인적이고 적극적인 상상력을 발휘하여 칸과 칸의 다른 장면을 하나의 연결된 이야기로 변화시키는 것이다.



〈그림 1〉 흐름의 예

〈그림 1〉에서 독자가 읽을 수 있는 것은 한 사람이 다른 한 사람의 뒤에서 도끼를 들고 죽이려고 한다는 사실만이 아니다. 결국 살인이 일어났는지 얼마나 세게 도끼를 내리쳤는지 앞에 있는 사람이 왜 비명을 질렀는지는 모두 독자 개인의 상상에 달려있다. 칸과 칸의 내용을 보고 의미를 구성하는 것은 독자의 몫인 것이며, 독자가 몫을 수행할 여지를 남겨주는 것이 흐름의 역할이라고 할 수 있다. 만화에서 글과 그림이라는 시각 아이콘들의 결합은 칸 속에 담겨 있고 그 칸은 또 다른 칸과 연결되어 의미를 구성하게 된다. 이처럼 글과 그림과 칸을 이

용해서 의미를 전달하는 매체가 만화이다.

3. 만화 자료의 특성 분석

지금까지 만화의 정의와 구성요소에 대해 정리해보았다. 본 장에서는 동일한 이야기가 만화라는 매체에 담겼을 때와 다른 매체에 담겼을 때 어떻게 다른 표현 방식으로 나타나는지에 대해 정리하면서 만화의 특성을 도출하고자 한다. 다시 말해 글과 그림과 칸이라는 만화의 구성요소가 작용했을 때 다른 매체와는 어떠한 모습에서 다른지를 정리하면서 만화가 가지고 있는 특성을 찾아보고자 하는 것이다. 이 연구를 위해 분석 대상으로 정한 작품은 1장에서 이야기한 세 편의 만화로, 세 편 모두 내용면에서 고려하자면 문학작품이다. 따라서 변용양상을 스토리와 캐릭터와 수사법을 기준으로 살펴보고자 한다.

3.1 스토리의 특성

만화 〈탐나는도다〉를 중심으로 논의를 전개해보기로 하겠다. 16세기 조선의 최남단 탐라도 해녀마을에 꽃 같은 남자 장원빈의 딸 장버진이 살고 있다. 탐라의 사내들은 정신적 신체적으로 매우 연약하다. 이에 비해 힘든 물일과 밭일 모두를 담당하는 무적의 해녀부대는 특수 부대를 연상시키는 강훈련도 마다하지 않으며 어린 해녀를 양성하는 일 또한 게을리 하지 않는다. 암행어사 박규가 귀양객을 위장해서 탐라에 온 후 버진네 집에 머물게 되자 버진의 엄마는 박규에게 노동하지 않으면 음식을 줄 수

없음을 선언하고 박규를 일꾼으로 치부해버린다. 반상의 무질서에 당혹해하는 박규에게 탐라의 민간 생활을 자세히 전달해주는 역할은 버진의 아버지가 담당한다. 왕의 명령으로 은밀하게 진상품의 밀무역거래를 수사하기 위해 귀양객으로 위장한 선비 박규는 탐라에 와서 일을 해결해 나간다. 그 와중에 버진과 표류 외국인 윌리엄의 일에도 관여하게 된다.

만화 <탐나는도다>에서 매체를 전환한 드라마와 소설의 경우 각각 비현실의 세계를 보다 현실에 가깝게 끌어내는 각색을 거쳤다. 전반부의 흥미진진한 전개에 비해 소설이나 드라마 모두 결말로 다가갈수록 강한 인상을 남기지는 못했다. 이는 비현실보다 현실에 뿌리를 둘 수 밖에 없는 매체의 특성에 기인한 것으로 판단된다.

만화는 비현실에 가까워도 어색하지 않다. 소설에서 보여주는 비현실의 세계는 만화와 다르다. 독자의 상상력의 차이도 있을 수 있겠지만 추상적인 기호만으로 전혀 경험해보지 못한 세상을 묘사해주는 것은 어려운 일이다. 만화 <탐나는도다>의 비현실의 세계가 소설 <탐나는도다>에서는 유럽에서의 윌리엄의 생활, 제주 해녀들의 물일, 버진과 윌리엄의 소통과정 보다 남녀의 애정 관계에 주목하게 되는데, 이는 독자가 직간접적인 경험을 바탕으로 상상하기 쉬운 부분을 택해 묘사했기 때문이다.

영상도 마찬가지이다. 남승연(2007)에 의하면 드라마는 만화보다 현실의 반영이 충실하게 이루어져야 하는 장르이기 때문에 만화의 서사가 그대로 드라마에 나타날 경우 그 힘을 잃게 된다. 따라서 주요 갈등과 부수적 갈등이 적절히 엮히는 복잡한 갈등구조를 만들어내고, 개

연성 있는 이야기로 전환하는 것이 필요하다. 실제 배우가 연기를 하는 드라마나 영화의 경우 비현실을 표현하는 장면을 만들기 위해서는 분장, 세트, 조명, 음향, 배우의 연기력에 의존해야 한다. 아니면 그래픽 기술로 표현해야 한다. 그렇게 완성된 장면이 관객의 상상력에 못미칠 경우도 많다. 만화는 타 매체에 비해 우리가 생각하는 것을 표현하는데 용이하다. 소설에 비해 구체적이고 영상 매체에 비해 만화를 제작하는 과정이 단순하기 때문이다. 따라서 만화원작과 타 매체 변용 작품과 비교했을 때 만화는 스토리의 전개가 비현실적이라는 특성을 도출할 수 있다.

3.2 캐릭터의 특성

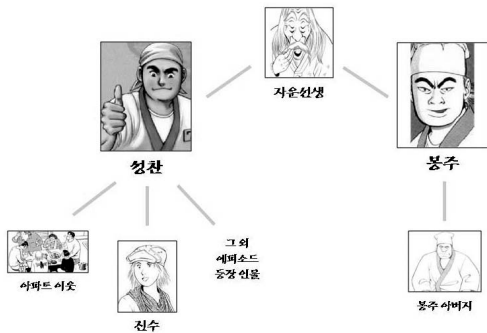
만화의 캐릭터 또한 스토리와 함께 비현실 영역에 있다. 만화에는 다재다능한 인물이 많다. 만화 <식객>의 주인공 성찬은 타고난 요리 솜씨와 미각을 가지고 주변 인물들의 고민을 세심하게 해결해주는 만능해결사이자 음식에 대한 해박한 지식을 소유한 걸어 다니는 음식 백과사전이다. 만화 <식객>은 식재료를 트럭에 싣고 전국을 다니며 장사를 하는 성찬이를 주인공으로 해서 음식 하나하나에 얽힌 에피소드로 이루어져 있어, 에피소드 각각이 단편이라고 볼 수 있다.

드라마 <식객>은 음식 속에 담겨있는 인간의 꿈과 사랑, 야망을 그리고 있다. 우리나라를 대표할 수 있는 요리가 탄생하는 장소, 운암정의 후계를 가리기 위해 친형제처럼 지내던 봉주와 성찬의 대결이 펼쳐진다. 결국 여러 가지 재료가 어우러져 하나의 맛이 나오듯이 대결구도는

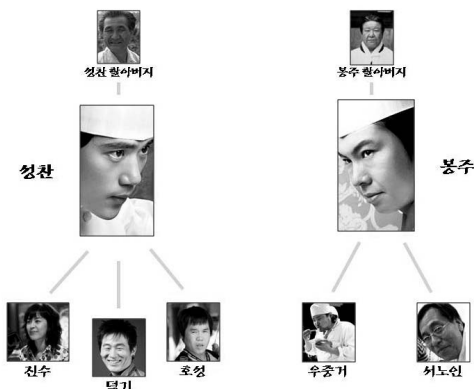
화합으로 막을 내린다.

만화의 에피소드 중 일부가 2007년 전운수 감독의 영화 <식객>으로 제작되었고 2009년 후속작 식객2 김치전쟁이 제작되었다. 본 연구에서는 두 편의 영화 중 2007년 제작된 영화 <식객>을 분석대상으로 한다.

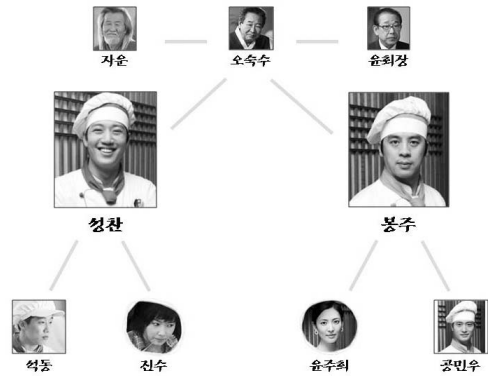
스토리 변용에 따라 주요 인물의 구도나 관계에도 변용이 있으며 이어서 캐릭터에도 서로 다른 양상을 보이고 있다. 만화 <식객>이 드라마와 영화로 변용되면서 인물 구성에서 나타나는 변화를 <그림 2>, <그림 3>, <그림 4>로 정리해 보았다.



<그림 2> 만화 <식객>의 주요 인물도



<그림 3> 영화 <식객>의 주요 인물도



<그림 4> 드라마 <식객>의 주요 인물도

<그림 2>에서 알 수 있듯이 만화 <식객>에서는 성찬에게 숙명적인 라이벌은 존재하지 않는다. 성찬을 지지하는 인물이 절대적으로 우세하다. 봉주와의 요리 경합이 있기는 하지만 결과 역시 승패를 가르지 않고 얼버무린다. 만화에서의 성찬은 활발하고 적극적이다. 이웃들과 어울려 떠들썩하게 술을 마시고 노래를 부른다. 그리고 자원봉사를 다니며 어려운 이웃을 돌보기도 한다. 직업, 성별, 경제적 조건에 상관없이 성찬에게는 지인이 많다. 다양한 지인들에게 성찬은 진정한 맛을 전해주는 해결사이고 정보원이다. 성찬의 역할은 대령숙수의 적통 후계자인 봉주를 요리사로서 성장시키기 위해 봉주의 아버지에 의해 길러진 요리사이다. 지나친 경쟁구도에서 인간성을 잃어가는 현실에 지쳐 운암정 요리사의 자리를 버리고 떠돌이 식재료상이 된 성찬은 진정한 맛을 아는 '식객'으로서의 역할을 충실히 수행하고 있는 인물이다.

<그림 3> 영화 주요 인물도에서는 성찬과 봉주의 대결을 지연시켜 갈등을 약화시키는 역과 동시에 갈등을 종결시키지 않는 역도 소화하고 있는 만화 <식객>에서 자운선생의 역할이 사라

지고 성찬 편과 봉주 편으로 양분한 인물구성을 볼 수 있다. 이는 120분이라는 제한된 시간에 갈등을 생성하고 해결하는 과정을 보여주기 위해 영화가 만든 선과 악의 대결로 표현되는 캐릭터이다.

호성과 우중거의 캐릭터는 영화에서 보이는 만화적 캐릭터이다. 만화의 등장인물들이 보여주는 코믹적인 요소는 성찬에게서도 봉주에게서도 보인다. 만화에서는 극화적인 그림으로 작품의 분위기가 진지하게 전개되다가도 갑자기 익살스러운 표정이나 몸짓을 취하는 주인공들을 볼 수 있다. 이는 만화의 재미를 느낄 수 있게 해주는 만화만의 특성이라고 할 수 있다. 그러나 영화에서는 장르가 코믹영화가 아니라면 주인공들은 시종일관 진지한 연기를 펼친다. 영화 <식객>에서도 주인공 성찬은 과묵한 성격의 소유자이다. 성찬은 진지한 연기를 펼치고 있으며 성찬이 과장된 동작이나 익살스러운 표정 연기를 펼친다면 캐릭터가 완전히 달라질 것이다. 바로 만화 같아질 것이다. 대신 영화에서는 만화속의 인물 같은 캐릭터를 가진 조연들이 등장한다. 영화 <식객>에서는 우중거와 호성이 그 역할을 한다. 만화나 드라마와 비교했을 때 영화에서 진수의 존재는 성찬이의 연인이라기보다는 든든한 지지자라고 할 수 있다. 영화의 마지막 장면에서 두 사람이 로맨스로 발전할 여지를 남겨두고 마무리하지만, 진행과정에서는 거의 성찬과 진수의 로맨스는 등장하지 않는다.

<그림 4>에서 보이듯이 드라마에서 성찬과 봉주의 관계는 주변 인물들과의 관계와 얽혀서 복잡한 라이벌 관계를 구성한다. 성찬의 캐릭터를 부각시켜주는 것은 라이벌 관계에 있는

봉주와 공민우이다. 이 셋이 운암정의 3대 수석 요리사이다. 민우는 맛에 대한 욕심으로 황복의 독을 요리에 이용하고, 성찬이 경합에서 유리해지자 성찬의 요리재료를 못쓰게 만들 음모를 꾸미기도 한다.

봉주는 천성이 착하고 너그럽기는 하나 자신의 영역을 성찬이 침범한다고 생각한 순간 차갑게 돌아선다. 한식을 세계적인 음식으로 만들려는 욕심 때문에 요리의 기본을 잊고 사업 확장에 매진하는 인물로 그려진다. 성찬은 덜렁대서 실수를 많이 하기는 하지만 물질적 욕심보다는 명예를 소중히 여기고 기본을 충실히 다지기 위해 조상에게 물려받은 정신을 중요시하는 진정한 대령숙수의 후계자로 등장한다.

드라마는 명확한 갈등구조를 보이기 위해 인물의 관계를 변형하거나 새로운 인물을 추가하고 있다. 만화에서 보이는 성찬과 봉주의 관계를 드라마에서는 더 확대시켜 놓았다. 가장 큰 대결구도는 성찬과 봉주의 대결이다. 거기에 공민우와의 대결로 확대되기도 하고 봉주와 민우 대 성찬의 대결로 바뀌기도 한다. 오숙수와 자운선생, 윤희장도 하나의 대결축을 이루고 있다. 세 사람은 어린 시절부터 동문수학한 관계로 평소에는 친분을 과시하나 성찬과 봉주의 대결에서 서로 다른 편을 들어주게 되고 운암정의 사업에 있어서도 의견 차이를 보인다.

드라마의 초반에서는 애정면에서도 성찬과 봉주를 라이벌 관계에 놓는다. 봉주가 좋아하는 주희는 성찬과 서로에 대한 호감을 가지고 있다. 하지만 애정관계는 드라마의 기본 대결구도를 비중있게 하기 위한 설정으로 보인다. 초반 주희와 성찬의 관계는 봉주로 하여금 대결의 의지를 더 불태우게 한다. 드라마의 후반

에서 성찬과 진수, 봉주와 주희의 애정 관계가 확실히 마무리되면서 성찬과 봉주는 갈등을 극복하는 단계로 진전하게 된다.

만화에 나오는 인물들은 한 사람이 소화해내기에는 현실적으로 벅찬 일을 수행한다. 만화의 스토리와 그 안의 캐릭터 역시 비현실의 영역에 존재하기 때문이다. 만화 <탐나는도다>의 박규는 조선시대 사대부로서 왕의 밀명을 받아 임무를 수행하고 있는 이성적 인물이다. 그러나 사람의 생리적 현상 때문에 찢찢때는 박규의 모습을 만화는 여지없이 코믹하게 보여준다.



<그림 5> 만화 <탐나는도다> 1권 박규의 모습

<그림 5>에서 박규는 근엄한 양반의 모습에서 순간적으로 어려움에 찢찢때는 어린아이와 같은 귀여움을 자아내는 모습으로 변해있다. 만화에서는 진지한 캐릭터가 한 순간에 코믹한 캐릭터로 변해버린다. 그리고 다시 작품의 분위기는 극화의 진지함으로 돌아온다. 이렇게 연극의 정극적 요소와 희극적 요소가 순간적으

로 변화를 하는 캐릭터도 만화 작품의 전체 분위기를 방해하지는 않는다. 다시 말해서 만화의 캐릭터가 가지고 있는 특성은 극화체와 회화체를 자유롭게 오고간다는 데에 있다.

3.3 수사법의 특성

만화의 수사법의 하나인 말주머니의 대사는 일반적으로 읽는 순서가 있다. 우리나라의 만화의 경우는 왼쪽에서 오른쪽으로, 위에서 아래로 읽는 것이 일반적이다. 그러나 순서에 상관없이 읽을 수도 있다. 다중시점을 동시에 처리 할 수 있기 때문에 그 중에서도 눈이 가는 곳에 먼저 집중했다가 다시 앞부터 순서대로 읽을 수 있다. 다음의 예는 한 칸 안에 4명의 대사가 들어있는 경우이다.



<그림 6> 만화 <바보> 2권 다중시점의 예

<그림 6>에서는 어떤 말주머니를 먼저 읽어도 한 칸을 읽는데 무리가 없다. 독자에 따라 읽는 순서는 다를 수 있다. 특히 이 장면은 만화 <바보> 마지막 장면에 등장하는데 독자는 이미 여기에 등장하는 인물들의 이야기를 읽은 후이다. 따라서 어느 인물의 감정에 몰입이 되느냐

에 따라 순서도 달라질 수 있다.

말주머니는 만화의 대사를 전달하는 도구이다. 말주머니의 대사는 대화체로 이루어지고 있고 일반적으로 길지 않은 양의 내용을 전달한다. 그리고 대사 이외에 의성어나 의태어가 들어가기도 한다. 만화에서는 말주머니라는 표현도구를 이용해서 인물의 감정을 직간접적으로 나타내기도 하고, 소리의 강도를 보여주기도 한다. 말주머니는 그 안에 있는 글은 물론 테두리의 모양이나 색에 따라서도 수행하는 기능이 달라진다. 말주머니 속의 의성어 의태어는 인물의 동작이나 주변 소리를 직접적으로 보여준다. 어떤 강도로 상황이 진행되고 있는지도 알 수 있는데 언어의 의미는 물론 글자의 색깔의 농도와 크기 등에 따라서도 달라진다. 실선과 점선 등으로 이루어진 다양한 말주머니의 모양은 일반적인 상황의 대화인지 인물의 생각인지 내면의 목소리인지 독자로 하여금 상황을 짐작하게 해준다.

만화가 타 매체로 변용이 되면서 말주머니의 내용은 대사로 처리된다. 의성어의 경우 음향으로, 의태어의 경우 배우의 연기로 흡수된다. 따라서 독자가 무한하게 상상력을 발휘하여 감상한 부분이, 기술적 문제나 연기력 문제에 의해, 영상으로 만들어진 작품과 차이를 보이는 경우가 많다. 음향이나 연기로 표현되는 내용이 시각화된 만화의 표현보다 독자 흡수력이 약할 수도 있는 이유이다.

만화에는 말주머니 밖에도 많은 종류의 글과 형상이 있어서 말주머니 안의 글과 동일한 역할을 맡기도 하지만 보통 인물의 상황을 부연하거나 대사 이외의 내면을 보여주어 내용을 정교화 시켜준다. <그림 7>은 말주머니 밖의 여

러 형상들의 예를 보여준다.



<그림 7> 만화 <탐나는도다> 3권
말주머니 밖 글의 예

<그림 7>의 위쪽은 <탐나는도다>의 비진이가 이웃 마을과의 시합에서 산방골 대표해녀로 발탁된 장면이다. '와'나 '짜짜' 같은 의성어로 주위의 환호성을 읽을 수 있다. 그 외에도 별모양과 비진이 뒤편의 뻗어 있는 직선으로 어린 비진이가 새로운 스타로 자리매김할 수 있는 기회를 얻게 되었다는 것을 함께 읽을 수 있다. 그러나 마을의 대표가 된다는 것은 비진이에게는 청천벽력과도 같은 통보였다. 아래쪽의 여러 형상들은 갑작스런 통보에 현기증이 나서 쓰러질 것같은 비진이의 심리를 보여주고 있다. 이처럼 만화에는 말주머니 외에 간단한 글과 점이나 선과 같은 다양한 형상들이 등장해서 보다 풍부한 이야기를 전달한다. <그림 7>의 오른쪽 칸의 심

리를 표현한 수사법과 같은 부분이 타 매체로 재현되기는 쉽지 않다. 영상매체라면 배경음악이나 색감을 이용해 표현하는 방법이 있고, 소설이라면 묘사를 이용하기도 한다.

4. 독서텍스트로서 만화가 가진 효용성

4장에서는 만화가 가지고 있는 독서 텍스트로서의 효용성에 대해서 논하고자 한다. 만화가 가지고 있는 효용을 크게 둘로 나누어 보면 첫째, 몰입과 이완의 효과 둘째, 전체적 조망과 속도감으로 정리할 수 있다.

4.1 이완과 몰입

만화를 읽는 가장 큰 이유는 만화가 재미있기 때문이다. 만화의 재미는 글에서 나오기도 하고 그림에서 나오기도 하고 글과 그림이 상호작용하면서 나오기도 한다. 재미있는 일을 할 때는 내재적 동기가 충족되어 수행과정에도 영향을 미치게 된다. 만화를 선택하고 독서를 하는 독자는 읽는 과정 자체도 어렵지 않게 지속할 수 있다. 다시 말해 만화는 독자들에게 읽기 쉬운 자료라는 생각이 들게 한다. 만화는 재미있는 텍스트이고 읽기 쉽다는 인식 때문에 독자는 독서 전에 읽기에 대한 부담감 없이 쉽게 독서 욕구가 생기게 된다. 이처럼 만화는 독서 전 단계에서부터 독자에게 이완의 상태를 제공한다. 또한 비현실적으로 전개되는 만화의 스토리나 캐릭터의 등장은 독자에게 독서 단계에서도 지속적으로 부담감을 제거해주고 이는

곧 독서 중의 이완의 효과를 가져온다.

프랑스의 만화 이론가 프랑시스 라까생(1998, 101)은 영화와 사진에 이어 제9의 예술로 불리고 있는 만화에 대해 꿈꾸게 하고 웃게 하는 가장 오래된 표현 양식이라고 말한다. 만화가 어린이 청소년 유해물의 상징으로 불태워지고 홀대 받았을 때에도 만화를 읽는 독자를 끊임없이 잡아끌었던 것은 '재미'있기 때문이다. 세상에는 다양한 '재미'가 존재한다. 웃겨서 재미있기도 하고 슬퍼서 재미있기도 하고 무서워서 재미있기도 하다. 만화는 바람을 가득 넣고 묶지 않은 상태에서 풍선을 잡고 있던 손을 조금씩 떼었다 붙였다 하면서 공기를 빼 풍선의 팽팽함을 조절하는 것처럼, 무섭거나 두려움과 같은 긴장감의 고조를 맛보게 하다가 돌연 긴장감을 제거하기를 반복한다. 슬픔도 괴로움도 마찬가지이다. 또한 고귀함이나 숭고함도 만화에서는 만만해진다.

극화체와 회화체를 자유롭게 오고가는 만화의 캐릭터는 독자에게 이완을 경험하게 한다. 한껏 몰입되어 있는 장면에서 나오는 기대하지 않았던 회화적 요소는 독자를 이완시킨다. 만화 독서 행위를 재미있는 놀이로 받아들여지게 하는 부분이 여기에 있다. 요한 호이징가(1993, 23) 역시 놀이와 긴장의 관계를 설명하고 있다. 긴장을 해소시키려는 노력이 놀이라고 정의하고 있는데, 이 주장을 만화에 접목시킨다면, 긴장과 긴장의 해소를 반복하는 만화의 특성이 만화 읽기를 놀이로 인식시켜준다고 정리할 수 있다. 만화라는 텍스트가 독자를 잡아끄는 가장 큰 매력인 '재미'가 이 이완의 효과에서 나오고, 이완은 만화에 몰입할 수 있는 또 하나의 요인으로 작용한다.

4.2 속도감과 전체적 조망

일반적으로 만화는 빨리 읽는다. 만화는 글과 그림으로 메시지를 전달하는 매체이기 때문에 글로 전달하는 매체에 비해 독자가 실체를 인식하는 단계가 단순하다고 할 수 있다. 다음은 인식단계를 표로 정리하였다.

〈표 1〉 매체에 따른 인식단계

매 체	인식 단계
활자매체	실체 - 언어화 - 부호화 - 인식
만화	실체 - 부호화 - 인식

〈표 1〉에서 보는 것처럼 만화에서는 실체를 부호화해서 바로 인식의 단계로 진행하기 때문에 활자 매체에 비해 인식의 단계가 단순하다. 이 점이 만화가 속도감을 가지게 되는 이유가 된다.

또 다른 이유는 말주머니가 담고 있는 대사에 있다. 말주머니 안의 대사는 대화체로 내용을 전달해준다. 최혜실(2006, 152)은 구어가 가지고 있는 짧고 리드미컬한 특성이 만화에서는 말주머니 안의 대화로 표현된다고 한다. 만화의 말주머니에는 전달하고자 하는 중요한 내용이 간결하게 들어간다. 일반적으로 독서자료의 문장 길이에 따라 텍스트의 난이도에 차이가 나는데, 만화는 비교적 길지 않은 문장으로 내용을 전달하고 있어서 텍스트 흥미도를 떨어뜨리지 않고 독서가 가능하며, 그 결과 속도감을 높여준다.

만화 텍스트의 속도감을 높이는 이유의 하나로 다중 시각을 동시에 처리해서 전체적 조망을 가능하게 해주는 칸의 역할에 대해서도 논

할 수 있다. 만화는 펼쳐진 한 지면에 다양한 시점을 지닌 여러 개의 칸이 존재한다. 〈그림 10〉을 읽고 논의를 이어가겠다.



〈그림 10〉 만화 〈100℃〉 전체적 조망의 예

작품에는 작가가 의도한 순서가 있기 때문에 그 순서대로 칸을 읽게 되는 것이 일반적이나, 칸이 한 번에 하나씩 눈에 들어오는 것이 아니고 한 번에 여러 칸이 들어오기도 한다. 경우에 따라서는 우선 눈에 들어오는 칸을 읽고 다시 앞으로 돌아가 읽거나 눈에 먼저 들어오는 칸을 보고 그 칸과 직접적인 연관이 있는 칸을 찾아 읽기도 한다.

〈그림 10〉에서 칸은 시간의 흐름을 보여준다. 헌병에 의해 죽게 되는 여자는 옥분이라는 이름을 부른다. 총살 후 마을에서는 어린 여자 아이가 다른 아이들로부터 ‘빨갱이 딸년’이라는 놀림을 당한다. 흐느끼듯 엄마를 부르는 아이는, 바로 아래쪽으로 시선을 움직여보면, 50년의 세월을 넘어 아줌마가 되어 있다. 아줌마는 학생운동을 하다 수감된 아들을 찾아가는 길이다. 지면에는 50년의 세월 엄마를 큰소리로 그리워하지도 못하고 살았을 아이의 삶이, 어머니의 죽음 앞에서 텅텅한 애도도 못한 채 죄스럽게 살아온 딱딱한 가슴을 안고 아들을 보러 가는 어머니의 삶이 펼쳐져 있다.

이와 같이 한 지면에 있는 여러 칸을 전체적으로 조망한다는 것은 칸과 칸 사이에 흐르는 이야기를 읽는다는 말이다. 하나의 칸은 이웃하는 칸과 긴밀하게 연결되어 있다. 만화는 칸과 칸의 사이에 이야기를 숨겨두고 있다. 칸들이 한 눈에 보이기 때문에 숨겨진 이야기를 쉽게 찾을 수 있다. 만화의 한 지면에서의 전체적 조망이 만화를 읽는 속도감을 더해주고 있는 것이다.

5. 결론 및 제언

만화는 글과 그림과 칸으로 이루어진 텍스트이다. 특히 타 매체에 비해 더 다양한 소재나 방법으로 인간의 상상을 표현할 수 있다는 점에서 그 매력을 인정받고 있다. 또한 이 부분이 타 매체에서 만화의 변용을 시도하는 이유이기도 하다. 본고에서는 만화의 특성을 도출하기 위하여 영화와 드라마, 소설의 세 부분에서 매체 변용의 양상을 스토리와 캐릭터와 수사법을 기준으로 비교 분석한 결과 다음과 같은 결론에 이르렀다.

만화의 스토리와 캐릭터는 비현실 영역에 있으며, 만화의 캐릭터는 전반적으로 극화체와 회화체를 오고간다. 만화의 칸의 구분은 다중시점을 동시에 처리하게 해준다. 말주머니는 감정과 소리의 강도를 조절한다. 말주머니는 그 안에 있는 글은 물론 테두리의 모양이나 색에 따라서도 수행하는 기능이 달라진다. 실선과 점선 등으로 이루어진 다양한 말주머니의 모양은 일반적인 상황의 대화인지 인물의 생각인지 내면의 목소리인지 독자로 하여금 상황을 짐작하게 해준다. 말주머니 밖에도 많은 종류의 글과 형상이 등장하여 내용을 정교화 시켜준다.

이와 같은 특성의 만화가 독서 텍스트로서 지니고 있는 효용은 첫째, 몰입과 이완의 효과 둘째, 전체적 조망과 속도감으로 정리할 수 있다. 만화자료에 대한 부담없이 읽을 수 있는 자료라는 독자의 인식은 독서 전 단계부터 독자를 이완의 상태로 만들어주며 이후 긴장과 완화를 반복하는 만화의 특성은 이완의 효과를 더 해준다. 만화의 다양한 수사적 특징들은 정지된 만화 지면을 독자가 스스로 영상화할 수

있게 해주어 몰입을 가능하게 한다. 또한 인식 단계에서 활자매체에 비해 간단한 인식 과정과 대사의 기능은 만화독서의 속도감을 상승시켜 주며, 칸의 구분에 의해 전체적인 조망이 가능한 부분 또한 만화 독서의 효용성인 동시에 속도감을 높여주는 요인이기도 하다.

현대 정보화 사회에서는 개인이 얼마나 용이하게 지식에 접근해서 해독할 수 있는지가 삶의 성패를 좌우하고 있다. 기술 발달로 지식에 대한 접근성은 일반적으로 균등해졌다고 볼 때, 문제는 해독능력이다. 그래서 만화를 이용한 효과 중에서 만화의 재미를 이용해 정보전달력을 높여 교육적 효과를 기대하는 경향이 매우 높다. 법이나 금융관계 등 실생활에 도움이 되는 사회학용어의 해설서, 교육용 입문서, 관공서의 행정안내서는 우리가 자주 접하게 되는 만화를 이용한 읽기 자료들이다.

이와 같은 현상은 만화의 가치가 새롭게 인식되고 있다는 점에서는 반가운 일이다. 그러나 만화가 가지고 있는 독서자료로서의 효용성이 지식전달 쪽에만 치우쳐서는 안 되며, 그 활용 방법에 대한 신중한 논의가 필요하다. 활자매체와도 영상매체와도 다른 만화라는 또 하나의 유용한 독서텍스트를 만끽하기 위해서는 독서텍스트로서 만화가 가지고 있는 다양한 특성을 도출해내는 학문적인 연구가 수반되어야 한다. 본고가 미비하나마 독서텍스트의 영역에서 만화에 접근을 시도했다는 점을 의의로 생각한다. 이후 더 다양한 방법으로 만화의 특성을 고찰하고 그것을 바탕으로 독서텍스트로서 만화가 가지고 있는 개인적, 사회적 의의에 대한 연구가 진행되어 적자에게 적서가 제공되는 현장에서 만화자료가 역할을 수행하는 기회가 확대되기를 기대해본다.

참 고 문 헌

- 강풀. 2005. 『바보』 1~2. 서울: 문학세계사.
 강풀, 김정권. 2008. 『바보』. 서울: 씨네서울.
 김성필. 2001. 『만화의 표현형식에 나타나는 칸(panel)운용에 관한 연구: 서사만화를 중심으로』. 석사학위논문. 홍익대학교 대학원.
 김용락, 김미림 공저. 1999. 『서사만화개론』. 서울: 범우사.
 남승연. 2007. 만화원작 TV드라마 연구-〈풀하우스〉, 〈궁〉을 중심으로. 『드라마연구』, 26: 219-249.
 마이어, 데이비드. 2009. 『마이어스의 심리학』. 신현정, 김비아 역. 서울: 시그마프레스.
 맥클라우드, 스코트. 2002. 『만화의 이해』. 김낙호 역. 서울: 비즈앤비즈.
 박기수. 2006. 『대중문화 콘텐츠 활용 미디어교육 교수법』, 『미디어교육과 교수법』. 서울: 커뮤니케이션북스.
 박인하. 2003. 대중과 만나는 만화, 만화와 만나는 대중. 『대중서사연구』, 9: 243-258.
 상상. 2009. 『탐나는 도다』. 서울: 서울문화사.
 아이스너, 윌. 2009. 『만화와 연속예술』. 이재

- 형 역. 서울: 비즈앤비즈.
- 위기철. 1991. 『아홉살 인생』. 서울: 청년사.
- 이승현. 2008. 『내러티브 관점에서 본 그래픽 노블의 매체확장 적용사례 연구』. 석사학위논문. 단국대학교 대학원.
- 이진영. 2003. 『만화의 기호적 해석에 관한 연구』. 석사학위논문. 상명대학교대학원.
- 이희재. 2004. 『아홉살 인생』. 서울: 청년사.
- 전하나. 2009. 『매체전환텍스트를 통한 매체언어교육 연구』. 석사학위논문. 한국외국어대학교 교육대학원.
- 정혜나. 2009. 『탐나는 도다』. 서울: 서울문화사.
- 정혜나, 후너스 엔터테인먼트. 2009. 『탐나는 도다』. 서울: 그룹에이트제작.
- 조윤숙. 1998. 『인쇄만화와 만화영화의 메시지 구성방식에 관한 연구』. 석사학위논문. 중앙대학교 대학원.
- 조희권. 2005. 『현대소설의 만화 변용 과정 연구』. 박사학위논문. 한양대학교대학원.
- 최규석. 2009. 『100℃: 뜨거운 기억 6월 민주항쟁』. 서울: 창비.
- 최규석. 2008. 『대한민국 원주민』. 서울: 창비.
- 최혜실. 2006. 『문화콘텐츠, 스토리텔링을 만나다』. 서울: 삼성경제연구소.
- 프랑시스 라까생. 1999. 『제9의 예술 만화』. 심상용 역. 서울: 하늘연못.
- 허영만. 2008. 『식객』 1~20. 서울: 김영사.
- 허영만, 제이에스픽처스. 2008. 『식객』. 서울: 제이에스픽처스 제작.
- 허영만, 전윤수. 2007. 『식객』. 서울: 쇼이스트.
- 호이징가, 요한. 1993. 『호모 루덴스』. 김윤수 역. 서울: 까치.