

# 국어교육과 만화의 텍스트적 변용

이 정 애(전북대 강사)

## 차 례

- I. 서론
- II. 만화의 매체간 영향력
- III. 국어교육과 만화텍스트의 이해
  - 1. 글과 그림의 결합
  - 2. 만화의 언어
  - 3. 칸과 칸 사이
- IV. 만화의 텍스트적 변용의 예-소설<프린세스안나>와 만화<프린세스안나>를 중심으로
  - 1. 국어교육적 가능태로서의 만화
  - 2. 소설과 만화의 상호텍스트성
  - 3. 만화의 텍스트적 변용과 수용자 중심
- V. 결론

## I. 서론

본 연구는 국어교육에서 적극적으로 대응하고 있는 매체에 대한 논의의 하나로서<sup>1)</sup>, 만화의 텍스트적 변용의 문제를 다루고자 한다.<sup>2)</sup> 텍스트

- 1) 이와 같은 논의는 우한용(1993), 김대행(1998), 최영환(1997), 김성진(1998) 그리고 한국국어교육연구회의 『대중문화 시대의 국어교육』(한국국어교육연구회 가을 학술발표대회, 2000), 박인기 외(2000) 참조.
- 2) 만화에는 크게 출판 만화와 애니메이션, 관련부수산업으로 구분된다(박인하, 1997). 출판만화는 1컷, 4컷의 시사풍자와 연속된 이야기만화인 코믹스, 그 밖에 캐리커처, 카툰 등 특성에 따라 다양한 명칭으로 분류된다.

적 변용이란 원래의 텍스트를 다른 사용상황에 맞추어 담을 수 있도록 변화를 가하는 것을 말하는 것으로, 문학작품 원전을 텔레비전 매체에 맞도록 변화를 가하여 드라마화 한다든지, 또 텔레비전 텍스트를 국어과 수업활동에 효과적으로 쓰기 위하여 변화를 가하는 것 등이 해당한다(박인기, 2000 : 22). 본 연구의 방향은 구체적으로 말하자면, 국어교육에서 만화를 하나의 텍스트로 변용하여 어떻게 교재화할 것인가에 대한 논의가 되겠지만, 크게는 국어교육에서 만화의 매체를 어떻게 다룰 것인가의 태도의 문제와도 관련된다. 즉, 만화는 그 자체가 내적 법칙을 가진 하나의 장르이며, 회화나 소설, 영화와 구분되고, 애니메이션이나 일러스트레이션 등과 같은 인접한 장르와도 차이가 있는 새로운 장르로도 약한 것을 인정할 것인가에 대한 질문이다.

이는 바로 국어교육에서 만화라는 매체를 1) 전혀 다른 새로운 문학적 장르로 인정하고 이를 국어교육학의 담론 속에 포함할 것인가 아니면 2) 종래의 규범적 장르 속에서 만화라는 매체를 국어교육 측면에서 어떻게 활용하고 접목할 것인가 하는 태도와 관련된다.

본 연구에서는 이 두 문제에 대한 논의는 아니다. 다만 필자는 후자 쪽보다 전자 쪽의 태도가 국어교육에서 만화와 문학세계에 대해 올바른 이해를 갖게 할 것으로 본다. 즉, 만화를 전혀 다른 독자적 장르로 인정하여 국어교육에서 수용하는 문제이다.<sup>3)</sup> 그러나 본 연구는 매체 경험을 국어교육적 가능태로 모색하여 학교 교육과정 사이의 상호 보완성을 확보하고, 새로운 교재관을 지향하여 목표분류학에 따른 전략화된 언어기능의 습득을 넘어서서 텍스트의 사회·문화적 기능에 대한 인식까지를 포함하여 자연스럽게 국어교육 지평을 확장할 수 있다는 국어교육의 매

3) 만화는 회화와 문학 그 양극에서 탄생한 예술적 장르로서, 새로운 문화양식으로 등장하게 되었고, 책과 영화 사이의 간격을 메울 수 있는 시각적이면서 문학적인 매체이며 책과 영화의 장점을 부각시킬 수 있는 이상적인 매체로 까지 대두되기도 한다. 이는 만화가 소재의 선택에 있어서도 어느 매체보다 유리하며 그 소재를 그림과 이야기를 통해 형상화함으로써 그 어떤 매체보다도 더 강하게 대중들에게 전달된다는 점에서 만화의 매체론은 설득력이 강하게 제기되기 때문이다.

체론적 관점을 중시하였으며(박인기 외, 2000), 문학 장르의 하나인 소설을 동일한 인쇄매체인 만화의 서사양식으로 변용한 예를 대상으로 국어교육적인 수용의 방법을 모색하고자 하였다.

이제 국어교육에서도 점차 미디어의 변화를 반영하여 만화라는 매체에 대한 수용의 태도는 필요하다고 보며 본 연구는 이러한 만화의 텍스트적 변용을 위한 논의이다.

## II. 만화의 매체간 영향력

사실 만화는 매우 복합적인 매체이다. 따라서 좀더 확산적인 관점에서 다루어야 하나, 그렇게 되면 국어교육의 활동역이 너무 방대하고 이를 국어교육에서 수용하기란 만만치 않다.<sup>4)</sup> 그리고 만화에는 만화의 역사만큼 기나긴 사회적 편견과 많은 비판들이 도사리고 있다는 점도 제도권내에서 만화라는 매체를 쉽게 수용하지 않는 걸림돌이 되고 있다.<sup>5)</sup>

- 
- 4) 현재 우리나라에는 많은 대학에서 만화학과가 신설되고 있으며 만화의 논의에 대한 체계모니는 그들이 장악할 수 있다는 점이다.
- 5) 만화는 오랫동안 저질, 사고력 저하 등등의 비판에서는 고급예술로의 열등감을 겪어야 했으며, 오랜 역사를 지녔으면서도 오늘날의 만화의 모습은 근대 이후 산업화 이후의 산물이어서, 그 오락성과 자본의 연결 고리를 끊지 않고 있다는 점에서는 경멸과 질시의 대상이 되어야 했다. 이 때문에 대중매체에서 가장 대접받지 못한 장르의 하나로 남아있어야 했다. 따라서 얼마 전까지만 해도 만화를 보는 자녀를 둔 부모는 '책은 안 읽고 만화만 봐서' 큰 일이라는 걱정을 앞세웠다(박인하, 1997). 곧 책은 교과서류나 고전적인 명작을 뜻하며 만화는 유치하고 저급하여 어린 시절 한때 재미로 보다가 안보는 것이라는 편견이 그대로 드러난 말이었다. 만화는 그림과 글로 된 매체이다. 그런데 흥미롭게도 우리의 현실에서는 교육수준이 높아질수록 이 그림으로부터 멀어져 주로 글로만 된 책을 읽게 된다. 그리고 책에서의 그림이란 글의 한 부속물에 지나지 않아, 어느 정도 지적 성숙이 이루어진 때에는 없어도 되는 것으로 생각하게 된 것이다.
- 또 그림이 들어가는 만화는 성인만화에서도 알 수 있듯이 그 시각적 직접성으로 인해 지나치게 자극적이며 이 때문에 만화를 저급함으로 평가 내리게 된다. 예를 들어 청소년들이 <테스>를 명작 소설로 읽을 때에는 아무런 제한이 존재하지 않지만, 같은 내용을 영화로 즐기고자 할 때에는 여러 방면에

그럼에도 만화는 어떤 다른 매체보다도 매체간 변용과 그 영향력이 크기 때문에 국어교육적 입장에서 만화의 매체문제에 대해 도외시할 수 없게 되었다. 먼저, 만화라는 매체가 그 영향력의 미침에 있어서, 싫든 좋든 우리 생활 속에서 하나의 문화를 형성하고 있다는 점이다. 한때 단순한 오락용으로만 머물러 있던 만화가 설득이나 정보전달을 위해서 더 많이 이용되고 있으며 만화의 사회적 이용이나 효과의 측면에서는 오히려 그 중요성이 크게 된 것이다. 상품광고에서의 만화의 활용, 만화로 쉽게 풀어쓴 성인용 교양서적, 공공기관이나 단체의 홍보용 만화 등등은 이미 만화가 현대 사회의 한 특징적이고 지배적인 현상으로 부각되고 있음을 보여주고 있다(정준영, 1994 : 22). 둘째, 만화가 더 이상 만화라는 장르에만 머물지 않고 타 매체에 대해서 일정 부분 관계를 맺게 되었고 이러한 현상은 더욱 확산되고 있는 추세이다.<sup>6)</sup> 따라서 만화는 일차적인 출판만화 소프트 외에 이의 이차적 혹은 삼차적·사차적 응용이 가능한 것이다. 예를 들면 일본의 경우는 출판만화 → TV시리즈 애니메이션 → 극장용 장편 애니메이션 → 애니메이션 설정 가이드북 혹은 이미지 포트북 → 캐릭터 상품(캐릭터를 응용한 머천다이징 산업)

---

서의 규제에 직면하게 된다. 더구나 만화는 영화보다도 훨씬 더 자극적이어서 논란의 여지가 있으며, 이로 인한 편견은 오랜 것이었다(정준영, 1997: 17-8).

- 6) 가령 김혜린의 만화<비천무>(전6권, 대원출판)와 영화 <비천무>는 인쇄매체인 만화를 영상매체인 영화로 변용한 예이다. 만화가 오세영은 오늘날 젊은 세대가 쉽게 접할 수 없는 소설들을 만화로 소개했는데 이태준, 박태원, 안희남, 현덕, 최명익, 이근영, 이효석, 김유정, 채만식, 오영수 등과 같은 소설가들의 작품을 만화로 빼어나게 표현하고 있다. 흔히 손오공이야기로 알려져 있는 <서유기>는 일본만이 아니라 원작자인 중국을 비롯해 한국, 베트남, 일본 등 동아시아의 거의 전역에서 각 시대의 여러 만화가에 의해 리메이크되었으며, 우리나라에서는 80년대 <일간스포츠>지에 오랫동안 연재되었던 고유영의 성인용 만화 <서유기>가 있다.

또한 디즈니의 애니메이션시리즈와 그 밖에 TV오락물이나 시트콤 드라마, 영화 등에서 자주 만화의 기법이 등장한다. 편집하는 과정에서 말풍선을 넣어주거나 만화에서 사용하는 아이콘들을 사용하여 오락의 재미를 더하기도 하는데, 만화의 타매체에 대한 개입현상은 일일이 열거하기 어렵다.

→ 컴퓨터 게임 → CD-ROM 등으로 단계 이전 되고 있어 출판만화 소프트웨어가 비디오용이나 극장용 애니메이션으로 활발하게 제작 응용되고 있다(박인하, 1997: 59).

셋째, 다른 어떤 장르보다 만화는 청소년들 세계에서 문화적 지분을 많이 차지하고 있다는 점이다. 즉, 만화가 청소년들의 삶의 맥락에 크게 자리하고 있으며, 우리들은 이제 적극적으로 만화에 대해 이해하고 수용해야 하는 관점이 필요한 것이다.

### III. 국어교육과 만화텍스트의 이해

국어교육에서 만화의 텍스트적 변용이 가능한 것은 만화와 소설이 가지는 공통의 장르적 속성이기 때문이다. 쿨톤 워(Coulton Waugh)에 의하면 만화란, 1) 연속되는 그림에 의해서 이야기를 전달하는 방식을 가지며 2) 한 장면에서 다음 장면까지 이어지는 등장인물들의 배역이 있으며 3) 그림 안에 대화나 지문이 삽입된다는 점이다(박봉석, 1994 : 235).<sup>7)</sup> 따라서 글과 그림으로 이야기를 이끌어가는 만화는 소설과 여러 가지 면에서 대비될 수 있다. 이야기를 가진다는 점에서 유사하나, 글과 그림으로 되어 있다는 점이 다를 뿐이다. 그러나 만화가 곧 소설이 될

7) 일반적으로 만화란 작가가 그림과 글을 절묘하게 조화시켜 의도적으로 단순화하고 과장하여 일정한 의미를 전달하려는 매체로 통용된다. 최근 만화에 대한 학문적 접근이 활발히 이루어지면서, 만화를 여러 관점에 따라 정의하고 있다. 먼저 박인하(1997 : 35)는 '그림과 글을 비롯한 상징화된 형상을 통해 수용자에게 연속된 연상작용을 일으키며 미적인 반응이나 정보를 전달하는 효과를 거두는 것, 혹은 정보를 전달하거나 미적인 반응을 일으킬 목적으로 그림과 글을 비롯한 상징화된 형상을 의도적으로 늘어놓거나 배치하여 수용자에게 연속된 연상작용을 일으키는 것'으로 만화를 정의하였다. 임청산(1998 : 192)에서는 만화에 대해 '첫째, 그림이 있는 예술이다. 둘째, 만화는 선묘(線描)가 중심이 되는 선화(線畵) 예술이다. 셋째, 만화는 판화 인쇄술에서 발달한 복제예술이다. 넷째, 만화는 활동사진 기법을 응용한 영상예술이다. 다섯째, 만화는 이미지의 시각적 특성에 의한 커뮤니케이션을 목적으로 하는 시각전달 디자인이다'라고 그 특징을 정의하고 있다. 그 밖의 정준영(2000) 참조.

수 있거나, 단순히 소설을 그대로 그림화한 것이 만화는 아니다(김용림, 1999 : 97).

인간의 예술이 인간의 상상력을 구체적으로 재현하는 데 있다면, 영화는 우리의 상상력을 스크린을 통해 매우 구체적으로 투영한다. 그러나 영화의 형상화는 실제의 모습을 재연하는 측면이 강해서 오히려 관객들의 상상력이 자유롭게 개입할 여지가 없다. 반면에 문학은 문자로 이루어진 인쇄매체이기 때문에 문학을 읽는 동안 독자는 설정된 상황을 상상력을 통해 재구성해야 되며, 독자마다 수용력에 많은 차이를 갖는다. 한편 만화는 만화만이 갖는 상징화된 형상을 통해 현실을 재현한다. 상징화된 형상은 실제로 보이는 형상의 재현이 아니기 때문에 수용자의 상상력을 통해 새롭게 받아들여질 수 있으며, 더구나 만화는 분절된 형상이 칸과 칸을 통해 연결되어 있다. 이 칸 사이의 공간을 통해 수용자의 상상력이 개입하며, 이야기를 만들고 그것을 재구성한다.

따라서 만화 속에는 만화텍스트만이 갖는 이러한 장르적 특성이 있으며, 영화나 연극 그리고 문학과는 다른 시각적 해독능력(visual literacy)이 필요한 매체인 것이다(안정임·전경란, 1999 : 30-31). 국어교육에서 만화텍스트를 도입하는 일은 언어와 영상이 결합한 중간적 매체로서 인간의 의사소통의 양식을 더욱 더 다양하게 체험할 수 있는 통로로 활용하는 것이며(박인기 외, 2000 : 246), 독자는 만화 텍스트를 통하여 언어뿐만이 아니라 상징화된 형상을 해독하고 이에 대한 메시지를 학습할 수 있다. 그리고 만화가 가지는 매체의 언어와 문법을 해독함으로써, 의사소통의 도구가 언어에 국한하지 않고 만화의 상징적 형상에까지 확대되는 것이다.

### 1. 글과 그림의 결합

만화에서는 인간의 폭넓은 경험이 글과 그림으로 표현될 수 있었기 때문에 그 이야기를 전달하는 힘이 어느 하나만을 사용한 경우보다 훨씬 막강하게 되었다.<sup>8)</sup> 따라서 글의 분명함과 그림의 즉각성을 결합하면

서 글의 어려움은 그림을 통해, 그리고 그림의 다의성은 글을 통해 보완되어(정준영, 1993 : 30), 영화나 회화의 영상능력보다 더욱 폭넓은 가능성을 부여받은 것이다.

오늘날은 이 둘의 결합이 오히려 TV나 영화와 같은 시각화의 매체에 맞설 수 있으며, 대중들을 계속 인쇄매체에 정착시키는 역할을 수행하는 새로운 매체세계의 총아로 부각된다. 어린이들이 본격적인 독서를 시작하기 훨씬 이전에 먼저 만화를 친숙하게 수용하는 것도 보여주기와 말하기를 통해 내용을 전달하는 만화만의 강점이 있기 때문인데(스콧 매클루드, 1995 : 146-169), 국어교육에서도 만화가 그림과 더불어 언어를 주요한 수단으로 삼고 있는 매체이고, 또 독서의 연장선상에 있다는 점에서 그 교육적 가능성을 탐색할 수 있다(박인기 외, 2000).

글과 그림의 결합은 만화가 그림이라는 점에서 영상매체의 특징을 지니며, 출판된 간행물이라는 점에서 인쇄매체의 특징을 갖게 한다. 만화에서는 이러한 글과 그림의 결합방식이 매우 다양한 양상을 띠고 있다(스콧 매클루드, 1995). 첫째는 글 중심의 결합으로서, 그림은 내용을 설명해주지만 대부분의 내용은 글로서 표현되고 있다. 다음은 그림 중심의 결합으로, 글은 연속되는 시각 장면의 음향효과 구실을 하는 정도로만 사용된다. 그리고 글과 그림의 동등한 결합으로, 같은 내용을 함께 전달하는 방법이 있다. 또 한편으로 덧붙이기 방식은 글이나 그림이 효과를 높이거나 다듬어주는 역할을 하며, 병렬결합에서는 글과 그림이 각각 서로 조화되지 않고 나란히 병렬적으로 되어 있다. 또한 몽타주 기법도 소개되고 있는데, 글이 그림의 일부가 되기도 한다. 그러나 중요한 감정이나 느낌을 표현하기에 알맞는 상호의존 결합 방식이 만화에서는 가장 많이 사용된다.

만화는 사물과 현상을 표현할 때 형태의 구조, 음영, 모양을 가장 단

- 
- 8) 그러나 이처럼 글과 그림이 결합된 만화의 특징은 오랫동안 부정적인 평가의 원인이 되기도 했다. 왜냐하면 위대한 예술이나 문학작품이라면 글과 그림의 둘 사이가 떨어져 있어야 한다는 생각이 오랫동안 고수되어 왔고, 이 둘의 결합을 대중적 오락물, 저질의 상업주의의 산물 정도로 여겼기 때문이다(스콧 매클루드, 1995).

순한 방식으로 단순화시키면서 물질세계의 겉모습을 강조하지 않게 된다. 글자가 완전히 추상화한 상징이기 때문에 비로소 추상적 개념까지 도달할 수 있는 것처럼, 만화에서는 추상적으로 그려내는 선화양식들이 그 단순함으로 인하여 전달효과를 높이게 된다.<sup>9)</sup> 가령 인간의 얼굴을 사실적으로 그리지 않고 단순하게 원하나와 점 두개 그리고 선 하나만으로 그려냄으로써 얼굴의 형상에 더 많은 보편성을 갖게 되는 것이다. 그리하여 이렇게 단순화한 그림을 보게됨으로서 독자가 이해할 수 있는 형상으로 인식하려는 심리작용을 겪게 되고, 동일성과 감정을 부여하게 되는 것이다.

## 2. 만화의 언어

긴 이야기를 전달해야 하는 서사체 만화(Narrative Comics)의 경우는 모든 것을 그림, 즉 도상만으로 진행해 갈 수 없다. 따라서 '말풍선'(speech balloon)과 '생각구름'(thought cloud), 어떤 경우에는 서술자의 설명에 해당하는 '해설'(narration)까지 사용하게 된다. 만화의 표현언어들은 때로는 일상언어에서 직접 빌려오기도 했지만 미술에서 차용한 것들이 많다. 만화가 탄생한 이래 지금까지 만화만의 독특한 표현언어들이 계속해서 개발되었는데, 그 중에서도 대표적인 것이 풍선(balloon)이라고 부르는 것으로 가장 널리 알려지고 사용되고 있다.

말풍선과 생각구름은 만화에서만 쓰는 특수기호로서 풍선 모양의 칸 속에 글자로 된 대사나 구름 모양의 칸 속에 생각 따위를 집어 넣는 기교를 가리킨다. 그리고 이것은 관습(convention)화되어 어느 누구에게나 이해된다. 초기의 만화에서는 말풍선 대신 칸의 하단부나 상단부에 그

9) 랜달 피 해리슨(1997 : 56~58)에서는 만화의 이러한 특성을 평탄화와 침예화로 설명한다. 즉 만화에서는 배경이나 사물은 사실적으로 표현되지만 인물은 평탄화와 침예화의 과정을 많이 거치게 된다. 따라서 배경은 독자가 만화를 수용할 때 동화의 필요성이 낮으면서 사실성을 부여해야 하나, 인물은 보편성을 부여하여 독자의 의식이 만화 속으로 저절로 빨려들어가는 효과를 가진다.

림에 대한 설명이나 등장인물의 대화를 수록했다. 그러나 점차 만화형식이 진보하면서 구분되어 표기되었던 대화가 칸 안으로 들어오기 시작했고, 등장 인물의 대화를 표시하는 말풍선이 등장하였다. 비교적 일률적이었던 말풍선은 점차 그 모양이 다양하게 변화하고 있으며, 원형·사각형·구름형·두 개의 말풍선이 맞붙은 형 등 말풍선에 따라 소리의 크기·기쁨·질이 고스란히 드러난다. 말풍선의 특징만으로 인물의 소리가 결정되는 것은 아니지만 인물 그 자체와는 깊은 관련이 있다.

말풍선을 이용한 시각적 효과 외에 글자나 부호를 이용한 의미전달체계도 있다. 이 중 가장 대표적인 것이 효과음(Sound Track)이다. 효과음은 영화에서 쓰는 말이지만 만화에서는 의성어와 의태어를 말하며, 말풍선을 벗어나 직접 소리나거나 행동이 진행되는 부분에 효과적으로 사용된다. 효과음은 글자만이 아니라 도안된 모양 자체로서 시각적 효과를 전달하는데 이때 주로 상형문자나 시각적 농담의 형식을 빌린 기발한 기호나 상징들을 사용하기도 한다. 가령 불이 켜진 전구는 뭔가 좋은 생각이 떠올랐을 것을 뜻하고, 머리 위로 몽게몽게 피어오는 먹장구름은 비탄이나 절망 같은 것을 의미한다. 이런 예들이 만화와 함께 끊임없이 개발되어 왔다. 오늘날 만화의 언어는 자신의 독창적 상징과 다양한 의성어(찍, 부르릉, 쿵 등등)들이 영화의 언어만큼이나 익숙하며 자연스럽게 받아들여지고 있다(박성봉, 1994 : 237~8).

영화에서는 대화나 나레이션, 효과음 등이 직접적 음향으로 관객들에게 전달되는 것에 비해, 만화에서는 이들이 문자를 매개로 비직관적으로 전달된다. 등장인물의 대사, 상황을 설명하는 지문, 그리고 의성어와 의태어 등이 만화에서 사용되는 글이며, 이들은 만화에서 그림과 같은 도상(icon)처럼 사용되기도 한다.

### 3. 칸과 칸 사이

만화에서 기본적인 요소는 칸(panel)이다. 대개 직사각형이나 정사각형의 모양으로 독립해 있으면서 동시에 주위의 그림과 밀접한 관련을

맺는 하나의 그림단위이다. 즉, 칸은 문학에서의 단어나 문장, 혹은 문단처럼 독립된 그림단위로 작용한다. 그래서 만화를 이해한다는 것은 칸을 이해한다는 것이다. 왜냐하면 칸은 자체에 의미를 포함하고 있는 만화의 가장 기본적인 그림단위이며 하나의 독립적인 틀(gestalt)을 이루는데, 마치 한 문장을 이루는 단어들처럼, 칸들이 모여서 수평으로 이어 있는 띠(strip)가 되어 연속만화(comic strip)를 이루거나, 다채롭게 구성된 쪽(page)을 이루게 되듯 띠와 쪽들이 여러가지 다양한 방식으로 엮이고 풀리면서 만화의 세계가 전개되기 때문이다(모리스 혼, 1994: 237).

칸에는 그 나눔의 방식, 칸의 생김, 칸의 있음과 없음 등에서 독자들에게 달리 수용된다. 칸의 변화를 통해 작품의 변화를 읽어낸다. 작가는 칸의 변화와 연출을 통해 이야기의 흐름에 변화를 주거나 주인공의 감정표현, 캐릭터의 주목 여부, 시선의 집중과 분산 등 다양한 측면에서 효과를 노리는 것이다.

하나의 칸은 작가에게 혹은 독자에게 많은 의미를 지닌다. 일차적으로 칸은 칸들의 연속을 통해 내러티브를 구성하거나 주제를 전달하고 혹은 이미지를 전달하는 역할을 수행하지만 하나의 칸 속에서 작가는 자신의 이야기를 전달할 수 있고 독자는 그곳에서 작가의 미의식과 주제의식을 받아들일 수 있다. 그렇기 때문에 하나의 독립된 단위로서의 칸은 작가의 철저한 계산에 의한 미장센(Mise-en-Scene)을 보여준다. 연속된 프레임의 흐름을 통해 내러티브를 구축하고 의미를 만들어가지만 작가는 하나의 칸을 통해서도 이야기할 수 있다. 보통 프레임을 통한 내러티브 전개와 함께 칸의 미장센 연출은 보완적으로 사용된다(박인하, 1999 : 139~140).

#### IV. 만화의 텍스트적 변용의 예

##### -소설<프린세스안나>와 만화<프린세스안나>를 중심으로

#### 1. 국어교육적 가능태로서의 만화

소설과 만화(특히 서사체 만화)는 구성요소 간에 많은 상관성이 있다.<sup>10)</sup> 그리고 소설이 인물 묘사, 성격 창조, 심리 표현 등을 통하여 고귀한 인간상과 독창적인 인간의 모습을 그리는 것처럼, 만화도 캐릭터를 중심으로 하여 살아 있는 구체적 인간의 모습을 표현하려고 한다는 점에서 밀접한 공통성을 갖는다. 문자에 의한 예술이건 시각에 의한 예술이건 작가의 의도를 독자나 관객에게 전달하려는 관심사는 공통적인 것이다.

구조주의 이론에서는 일반적으로 서사물을 이야기와 그에 대한 표현 방법 그 두 가지로 나누고 있다(시모어 채트먼, 1997 : 20~21). 이야기 속에는 인물과 사건이 있고 배경이 있어 작가는 그 시각에 따라 다양하게 의도적으로 형상화한다. 그리고 표현 방식은 작가가 표현하려는 방법 즉 소설로 쓴다든가, 만화로 그린다든가, 영화로 만든다든가 하는 방법이 있고, 그에 의해 이야기는 여러 가지 형태로 나타난다. 따라서 소설, 시, 희곡 등의 언어매체로, 또는 연극, 영화, 발레, 만화 등의 시각적 매체로 나타날 수가 있다.

국어교육에서 만화라는 매체를 그 교육적 장르로 도구화할 때는, 이야기는 어떤 형식을 통해서 드러내든 같은 의미를 갖는 것이고 그 표현 방식이 달라질 수 있다는 입장에서 비롯해야 한다. 소설과 만화의 장르를 비교하여 우의를 정하자는 것이 아니며, 다만 어떤 특정한 이야기가 가장 잘 표현하며, 가장 잘 전달되는 장르가 우선적으로 선택될 수 있다

10) 임청산(1998 : 71)에서는 소설과 만화가 예술적 표현형식을 갖추기 위해서는 여러 가지의 구성요소를 필요로 한다고 제시하였다. 소설가는 자기의 사상이나 감정에 따라서 자기가 마련한 소재 중에서 작품화가 가능한 제재를 선택하여 플롯·인물·배경·시점·거리 등으로 구성하여 표현하는데, 이러한 관점이 만화를 제작할 때도 똑같이 활용된다는 것이다.

는 것이다. 만화를 통해서 이야기를 전달하는 것은 글로 전달하는 것보다 어느 면에서 효과적이라고 한다면 만화를 그 표현수단으로 삼을 수 있다는 것이다.<sup>11)</sup>

그러나 소설과 만화가 그 이야기의 내용이 인간의 본질을 탐구하고, 가치있는 인생을 표현한다는 점에서는 예술의 한 영역을 차지한다고 하더라도, 내용을 구체적으로 형상화하는 형식적인 면에서는 만화가 글과 그림을 이용한다는 점에서 표현 구조와 기법적인 측면이 전혀 상이한 양식을 따르고 있다. 이러한 점에서 만화는 소설을 그림화한 것이 아니라, 만화가의 독창적인 개인에 의하여 재구성하거나 또 다른 새로운 세계를 재현한 것이다.

국어교육에서는 만화를 그림과 글의 결합으로 되어 있고, 글보다는 그림으로 많은 이야기를 전달한다는 점에서, 오락성과 용이성을 쉽게 획득할 수 있는 매체로 교육적 활용이 가능할 것이다. 그러나 만화를 소설이나 문학수업에서 활용하는 보조적 매체로 접근하기에는 만화만이 존재하는 예술적 형식이 너무 뚜렷하여 그것들을 단지 문학적 요소로 환원하기에는 한계와 문제점이 많다. 아울러 이러한 문제를 국어교육에서 어떻게 해결해야 하는 것인가가 국어교육과 매체론의 과제라고 본다.

다음 절에서는 만화의 이러한 국어교육적 가능태로서의 탐색을 위해 배수아의 단편집 『바람인형』(문학과 지성)에 실린 「프린세스 안나」와 변병준이 만화로 그린 『프린세스 안나』(전 1권, 대원출판)를 대상으로 하여 둘 다 인쇄매체이면서도 전혀 다른 분위기를 보여주는 텍스트간의 비교를 하고자 한다.<sup>12)</sup>

11) 박인기 외(2000 : 247)에서는 국어교육에서 만화 텍스트와 문학 텍스트간의 상호텍스트성을 찾아보도록 하는 전략을 구사할 것을 제안하고 있다. 즉, 만화 텍스트와 문학 텍스트의 구조, 내용, 방법 등 상호 관련성을 찾도록 하는 것인데, 시대적 배경이 같은 만화와 문학을 같이 학습하거나, 인물의 성격이나 플롯이 유사한 작품도 함께 학습할 수 있다고 하였다. 또 문학작품과 그 내용을 변용한 만화를 서로 비교해 보는 것도 좋은 전략이라고 하였다.

12) 이 후 둘 다 만화 「프」와 소설 「프」로 구별함.

## 2. 소설과 만화의 상호텍스트성

소설 「프」는 배수아의 단편소설집 『바람인형』에 수록된 단편소설로서 어둡고 비극적이며 지극히 환상적인 내용의 이야기이다. 어린 시절의 이야기는 안나라는 주인공인 '나'의 1인칭 시점으로 묘사되다가 성장한 후에는 '안나'의 눈을 통해 전개된다. 서로 바뀌면서 진행하기도 한다. 나(주인공)의 시선을 통해 비극적인 사랑 때문에 한 가족이 파탄에 빠져야 했던 우울한 어린 시절이 마치 동화 속처럼 그려진다. 그리고 어느덧 여학생으로 성장한 안나(주인공)는 현실 세계인 학교와 집에서 그림을 그리는 화가의 지망생이지만, 밤에는 어두운 지하철과 거리에서 여전히 방황하며, 어둠의 세계 속에서 살고 있다. 형부와 맹목적인 사랑에 빠져 결혼했지만 스물 세 살의 나이에 그 남자(아빠)로부터 버림받고 세 아이를 떠맡아야 했던 안나의 이모(지금의 엄마), 스물이 채 안된 나이에 같은 회사의 남자와 결혼한 언니와 무능한 형부, 집에서 매를 맞고 나와 지하철역에서 사는 피부가 검고 푸른빛이 도는 노아, 그리고 한밤에 오토바이를 몰고 지하철역을 서성거리는 아이들의 한 무리, 그리고 그들의 리더 핑크 등이 등장인물이며, 이들의 행동과 사건이 안나의 무표정한 시선을 통해 담담히 그려질 뿐이다.

이러한 소설의 줄거리와 배경 그리고 등장인물들이 만화 「프」에서는 어떻게 만화로 재창조되었는지 살펴보도록 한다.

먼저 만화 「프」는 소설 「프」의 이야기를 인물의 성격과 인물을 둘러싼 사건에 따라 12장(scene)으로 나누고 있다. 즉, 작가가 소설의 흐름에 크게 거스르지 않으면서 각각의 주제에 따라 그리고 있다. 한편으로는 소설에서는 묘사되지 않은 이야기의 구멍(slot)들을 그림으로 메우기도 한다. 각 장들의 내용은 칸의 변화와 연출을 통해 내러티브의 흐름을 이어가고 있다. 칸의 가장 큰 역할이 시간과 사건, 정서의 흐름을 나타낸다면(박인하 : 127), 만화 「프」의 칸은 상하의 칸 사이(흐름)의 너비와 좌우의 칸 사이가 다르다. 상하의 칸 사이를 넓게 띄우고 좌우의 칸 사이는 매우 좁게 함으로서 작가는 이 소설에서의 에피소드 경계, 등

장인물 들간의 심리적인 갈등과 단절의식 그리고 과거와 현재의 혼재 등을 나타내고 있다.

만화 「프」는 그림과 글의 결합을 가장 적절히 이용하면서 소설의 문장들을 그림 속에 집어 넣고 있다. 하나의 칸에는 하나 또는 그 이상의 문장이 지문이나 해설로 병렬되면서 그림에 대한 명시성을 더하고 있다. 부분적으로는 글만으로도 충분히 이야기가 이어지기도 한다. 다만 그림은 보조적 역할을 하고 있다. 따라서 소설에서는 단 몇 줄의 분량이 만화에서는 2~3쪽으로 늘려지기도 한다. 반면에 2쪽 분량(117쪽~119쪽)의 소설 「프」가 만화에서는 두 쪽 전체를 하나의 그림으로 그리거나 각각 한쪽 전체를 독립된 칸으로 만들기도 하며 소설의 문장들을 같이 배치하고 있다. 만화에서는 다양한 화면 범위에 변화를 줌으로써 다양한 연출효과를 내기도 한다. 특히 작가들은 미장센을 극의 진행에 사실감과 공간감, 역동감을 보완하기 위해 사용하기도 한다. 따라서 만화 「프」 10장(scene) ‘지쳐있는 사람들’ 편에서는 핑크와 안나가 오토바이를 타고 도시를 빠져나가는 장면이 마치 영화를 보는 듯한 속도감과 역동감으로 칸들이 구획되었다. 그러다가 핑크와 안나는 갑자기 멈추어서서 바닷가의 해안에서 있는 장면이 그려진다. 여기에서 작가는 글 한 줄 없이 지면의 양쪽 페이지를 한꺼번에 사용하여 독립된 하나의 칸을 만든다. 그리고 그 칸 속에서 미장센을 연출한다(198~199쪽). 오토바이의 속도감을 따라 숨가쁘게 연속된 프레임이 갑자기 정지된 칸으로 멈추어서서 독자들을 끌어들인다.

다음은 등장인물의 창조이다. 소설텍스트에서 만화텍스트로 변용될 때, 만화가 는 등장인물의 얼굴을 그려내야 한다. 소설에서 암시된 상상력을 동원하여 만화에서는 구체적으로 재현해야 한다. 그리고 그 얼굴에서 성격과 감정을 표상해야 한다. 흔히 만화에서 얼굴을 결정하는 중요한 그래픽적인 의미소(意味素)는 전체 얼굴의 형태, 머리카락, 눈(눈썹포함), 입의 4요소라고 알려져 있다(요모타 이누히코, 2000 : 111). 등장인물의 코드에서 가장 기본이 되는 것은 전체 얼굴의 형태이고 이것은 인물의 성차를 구별한다. 만화 「프」에서 주인공인 안나는 얼굴형이

작고 가름하다. 또한 머리카락의 색깔은 검으며, 짧은 단발의 커트이다. 안나의 이모는 허리까지 닿는 긴 생머리의 검은 머리카락을 가졌으나, 아이를 낳고 네 아이를 길러야 하는 고달픈 생활 속의 모습에서는 짧은 파마형 머리로 바뀌어 그녀의 운명의 변화를 보여주고 있다. 그리고 눈과 입은 감정의 코드로서 해독해야 한다. 만화 「프」의 인물들은 입과 눈의 표정이 한결같이 변함이 없다. 이모는 늘 초점이 없거나, 쌍꺼풀이진 눈을 가늘게 뜨고 있다. 그리고 작고 굳게 닫힌 입술의 모양에서 절망스런 현실을 이야기한다. 안나는 눈이 크고 예쁘다. 그러나 역시 초점이 없고 입은 작고 가늘며 늘 굳게 닫혀 있어서 몽환적 분위기를 더해준다. 대화를 나눌 때에도 그의 눈과 입은 변함이 없다. 일종의 감정의 제로상태를 보여주는 것이다. 안나를 비롯한 이모와 언니 그리고 동생들의 인물들은 대부분 하얀 얼굴 바탕에 눈, 코, 입술 등을 단순히 선으로 개성있게 처리되어 있으나, 전철역에서 같이 지내는 노아는 좀더 사실적으로 그려서 그와는 다른 사람임을 느끼게 한다. 즉 매우 사실적인 초상화의 기법으로 세밀하게 그려져 있으며, 세밀한 터치로 인하여 얼굴의 전체 바탕이 어둡고 검은 분위기이다.

이러한 등장인물의 얼굴을 작가는 어떻게 살려낼 수 있었을까? 소설에서 등장인물인 주인공의 안나, 이모, 그리고 노아에 대해 묘사한 글은 다음과 같다.

이 아기가 자라면 정말로 모든 사람들에게서 사랑을 받겠어요. 이 귀여운 눈동자를 좀 보세요.(p.103)

안나는 언제나 얼굴이 창백하고 입술도 창백하다(p.119)

안나는 지하철역 어두운 곳, 언제나 노아가 잠자던 곳에서 같이 잠자고 노아의 빛을 같이 쓰고 밤에도 들려오는 공사장의 소리에 같이 귀기울이고 머리카락을 짧게 자른다(p.119) (밑줄 필자)

이모는 머리카락이 아주 길어서 허리까지 닿는다. 검은 판탈롱을 입고 입술을 붉게 칠한 채로 굽 높은 구두를 신고 좁을 골목길을 걸어 버스를 타러 간다.(p.111)

여전히 이모의 머리칼은 차갑고 길다(p.107) (밑줄 필자)

이름은 천노아, 나이는 열일곱 살, 어렸을 때에 혀에 상처를 입어 말을 거의 하지 못합니다. 하지만 수화를 쓸 필요는 없이 들을 수는 있습니다. 피부가 푸른빛이 돌면서 검은 편이고 눈썹이 진하고 입술이 붉습니다. 말이 없지만 난폭하지는 않습니다.(p.120)

눈동자가 조금 아래로 향해 있고 뺨에 푸른 그늘이 저 있다.(p. 121)  
(밑줄 필자)

만화가 는 소설에서 묘사된 주인공들의 몇 개의 정보만으로 전혀 다른 인물로 그려낸 것이다. 단지 몇 줄의 문자 언어가 보여준 것을 만화가 는 이렇게 구체적인 그림으로 창조해 낸 것이다. 그리고 등장인물의 얼굴을 통해 감정과 성격까지도 그려내어 살아있는 인물로 그려낸다.

### 3. 만화의 텍스트적 변용과 수용자 중심

이상에서 만화의 텍스트적 변용의 문제와 관련하여 살펴본 바와 같이 만화는 그림과 글의 단순한 결합 그 이상의 것으로 많은 형식적 기법들이 요구되는 시각적 매체의 특성을 지닌다. 그리고 이 매체의 특성상 만화의 수용 과정에서는 수용자들의 적극적인 참여의 힘이 필요하다. 즉 만화에서는 수용자 중심의 역할이 요구되는 것이다(강상현·채백, 2000). 이러한 수용자 중심의 문제를 살펴보면 다음과 같다.

먼저, 만화는 유일하게 시각으로만 의존하는 매체이기 때문에, 수용자가 만화에서 표현되지 않는 감각을 적극적으로 지각할 수 있어야 한다. 그리고 같은 인쇄매체로서 소설과 만화의 상호텍스트성을 근간으로 하여 어떤 매체에서는 표현하지 않은 영역을 수용자가 적극적으로 참여하여 수용해야 한다.

둘째, 만화는 칸과 칸으로 연결되어 있다. 수용자는 이 칸과 칸 사이에서 일어나는 연상효과(closure)에 깊숙이 참여해야 한다. 특히 만화에서는 어떤 매체보다도 강한 친밀감으로 작가와 독자 사이에 작용한다.

따라서 이미 작가는 독자들이 상상하도록 만드는 장치를 이 칸 사이에 마련해 놓는 것이다. 칸 이동에는 연상이 필요없는 순간이동에서부터 동작이동, 수용자들의 참여가 상당히 필요한 소재이동, 공간과 시간을 뛰어 넘는 장면이동, 시간과 관계없는 장소나 생각·기분 따위를 여러 가지로 나타내는 시점이동 등이 있다(스콧 매클루드, 1999 : 76~101). 수용자는 만화의 수용과정에서 이러한 칸 사이의 이동에 자신을 개입하여 수용하는 것이다.

셋째, 만화에서는 얼굴을 그릴 때 거의 대부분은 많은 적든 카툰 기법을 사용한다. 카툰은 물질세계의 겉모습을 강조하지 않고 형태라는 관념을 취하기 때문에 개념의 세계에 속하며, 이 카툰으로 내면세계를 표현할 수가 있다. 사진 같은 사실성이 아니라 많은 것이 생략되어 단지 몇 개의 점과 선만으로도 얼굴을 그려낼 수 있는 것과 같다. 만화에 표현된 대상들은 실제 대상의 형식만을 취한 것이며, 그 나머지 부분을 채워 완전한 형상을 만드는 것이 수용자의 역할이다. 그때 독자들은 만화의 인물에게 일체감을 느끼며 완전히 빠져들게 된다.

이러한 수용자의 역할로 인하여 만화는 강력한 상상력의 힘을 발휘하도록 자극하는 매체가 된다. 수용자가 만화의 수용과정에서 깊이 참여하여 만화의 세계와 현실 세계를 연결시키는 수용자의 상상력이 작용하지 않는다면 그 효과는 발휘되지 않는다. 즉, 만화적 표현의 빈 곳을 메우는 수용자의 상상력이 개입되지 않는다면 만화는 이해할 수 없는 매체가 되는 것이다.(강상현·채백, 2000 : 206~207).

국어교육에서는 만화와 소설 간의 텍스트적 변용에 있어서 수용자들의 적극적인 참여를 유발하는 상상력의 문제로 접근하는 것도 좋을 것이다.

## V. 결론

국어교육에서도 점차 미디어의 변화를 반영하여 만화라는 매체에 대한 국어교육적 접목과 이에 대한 구체적인 수용의 문제가 제기되고 있다. 그러나 국어교육적 입장에서 복합적인 만화현상에 대한 진지한 담론이 형성되기에는 아직은 미흡한 면이 있으며, 본 연구도 본격적인 논의보다는 시론에 가깝다.

본 연구에서는 소설 『프린세스 안나』와 만화 『프린세스 안나』를 대상으로 하여 상호텍스트성과 그 변용의 문제를 살펴보았다. 문자언어인 소설과 그림과 글의 결합으로 된 만화는 유사한 매체적 특성을 지녔으면서도 서로 전혀 다른 내적 법칙을 가진 장르이다. 따라서 다른 장르이자 유사 매체를 국어교육학의 담론 속에 포함시켜 국어교육적 가능태로 모색해야하는 일은 많은 논의를 거쳐야 한다.

특히 만화는 다른 어떤 매체보다도 수용자의 참여가 강력한 힘이 된다. 그 힘이 오락성과 몰입성의 원인이기도 하다. 수용자 중심의 상상력이 가장 많이 요구되는 매체인 만화를 국어교육의 전략으로 이용하여 상상력의 문제를 접근하는 것도 좋을 것이라고 본다.

본 연구에서는 주로 인쇄 만화를 대상으로 하였으나 새로운 매체의 발달은 만화영화와 같은 영상 매체가 더 활발하게 발달할 것이다. 앞으로 국어교육에 있어서 이러한 매체의 발달과 텍스트적 변용의 문제는 계속 논의가 되어야 할 것이다.

### 참고 문헌

- 강상현·채백 역음(2000), 『대중 매체의 이해와 활용』(제2판), 한나래.
- 김대행(1998), “매체언어 교육론 서설”, 『국어교육』 97, 한국국어교육 연구회.
- 김성진(1998), “국어교육의 대중문화 수용을 위한 시론”, 『국어교육연구』 5, 국어교육연구회.
- 김용락·김미림(1999), 『서사만화개론』, 범우사.
- 김창원(2000), “대중가요의 국어교육론”, 한국국어교육연구회 가을 학술 발표대회자료집.
- 노수인(2000), “만화와 국어교육”, 여름·국어교사모임 수도권 연수자료.
- 만화평론가협회지음(1998), 『만화로 세상보기 세상읽기, 호호에서 하하까지』, 교보문고.
- 박성봉 편역(1994), 『대중예술의 이론들-대중예술 비평을 위하여』, 동연.
- 박인기외(2000), 『국어교육과 미디어 텍스트』, 삼지원.
- 박인하(1997), 『만화를 위한 책』, 교보문고.
- 백준기(1999), “만화미학탐구-만화텍스트의 기호적 구축을 위하여”, 『일본애니메이션의 분석과 비판』, 한올아카데미.
- 안정임·전경란(1999), 『미디어 교육의 이해』, 한나래.
- 오시로 요시타케(1996), 『만화의 문화기호론』(김이랑 옮김), 눈빛.
- 요모타 이누히코(2000), 『만화원론』(김이랑 옮김), 시공사.
- 우한용(1993), “소설의 영상변용과 문학적 문화”, 『소설교육론』, 평민사.
- 이정애(1999), “만화의 세계·만화의 언어”, 『언어와 대중매체』, 신아출판사.
- 이원복(1995), 『세계의 만화 만화의 세계』, 미진사.
- 이재현(1999), 『만화 세상을 향하여』, 푸른미디어.
- 임청산(1998), 『문학과 만화의 조성요소와 상관성 연구』, 대전대학교

대학원 박사학위논문.

정준영(1994), 『만화보기와 만화읽기』, 한나래.

최영환(1998), “매체 변화에 대응하는 국어교육”, 『국어교육』 98, 한국  
국어교육연구회.

한국만화애니메이션학회 엮음(1999), 『일본애니메이션의 분석과 비  
판』, 한울아카데미.

Chatman, Seymour., 김경수 옮김(1997), 『영화와 소설의 서사구조』,  
민음사.

Harrison, Randall P., 하종원 옮김(1997), 『만화와 커뮤니케이션』, 이  
론과 실천.

McCloud Scott., 고재경·이무열 옮김(1999), 『만화의 이해』, 도서출판  
아름드리.

<초록>

## 국어교육과 만화의 텍스트적 변용

이 정 애

본 연구는 국어교육에서 최근 들어 적극적으로 대응하고 있는 매체에 대한 논의의 하나로서, 만화의 텍스트적 변용의 문제를 다루었다. 텍스트적 변용이란 원래의 텍스트를 다른 사용상황에 맞추어 담을 수 있도록 변화를 가하는 것을 뜻한다. 본 연구에서는 문학작품 원전인 소설 「프린세스 안나」를 만화 「프린세스 안나」로 그려낸 텍스트를 대상으로 하여, 상호텍스트성을 고찰함으로써 만화의 매체를 국어교육에서 어떻게 전략으로 삼을 것인지를 다루고자 하였다.

문자언어인 소설과 그림과 글의 결합으로 된 만화는 전혀 다른 내적 법칙을 가진 장르이다. 따라서 이들을 전혀 다른 장르로 인정하여 국어교육학의 담론 속에 포함시켜야 하는 것이 바람직하다고 본다. 그러나 이에 대한 구체적 논의보다는 시각적 인쇄매체로서 두 텍스트 간의 변용과 상호텍스트성에 대해서 국어교육적 입장으로 논의하였다.

본 연구에서는 소설의 언어와 만화의 영상적 기법을 비교하고, 만화의 등장인물들의 코드를 해독하였다. 그러나 이러한 만화의 텍스트적 변용의 문제는 시도에 불과하며, 본격적인 논의가 지속되어야 할 과제이다.

<Abstract>

## **Korean Education and the Textual Variation of Comics**

Lee, Jeong-ae

This study treats the textual variation of Comics, which is recently one of the active media in Korean education. The textual variation means to change the form of an original text in order to conform another usage or situation. The subject of this study is the Comics, “*Princess Anna*”, originated from literature work, novel “*Princess Anna*”, and I am trying to find the strategies of the Comics media in the Korean education through consideration of the intertextuality.

The novel, as a written language and the Comics, as a combination of letters and drawings are completely different genres, so they have the different inner rules and structures. Therefore, they should be considered and treated in the discussion of Korean education as two different genres. Instead of the specific and detailed discussions, I am trying to study in the Korean educational position about the intertextuality of the two texts as a visual printed media.

In this study I am comparing the language of a novel with the imaginary method of a cartoon and trying to decode the codes of the characters. However the study of the textual variation of a cartoon is only beginning. I hope that the more serious and earnest discussion should go on.