

대사 없는 짧은 만화를 통해서 본 정지 이미지의 독서 격자의 제안

프랑크 말랭/이충민 옮김

1. 머리말

기호학이 가능케 하는 어떤 이론적·방법론적 접근 방식으로 인하여 우리는 다음과 같이 말할 수 있게 된다. 즉, 하나의 언표는 어떤 일차적 의미 *signification primaire*를, 주어진 한 사회에 속하는 인간들 전체가(개인들은 자기 사회의 최소한의 언어 규칙들을 자유로이 다룰 수 있으므로) 원칙적으로 알아볼 수 있는 어떤 일차적 의미¹⁾를 가지고 있다. 달리 말해 한 텍스트(문자 텍스트, 시각적 텍스트, 구두 텍스트)의 독서 *lecture*는 다양한 독서들에 '공통된 의미핵 *noyau de sens commun*'의 존재를 상정한다. 물론 이러한 공통된 의미핵이 존재한다고 해서 이러한 독서들 각각의 특수성이 부인되는 것은 아니지만 말이다. 그러므로 한 언표의 이해는 무엇보다도, 독자와의 협력이 실행되는 한에서(설사 그 협력이 충만하고 완전하지는 않을 지라도), 그 언표의 의미의 '골격'을 밝히는 것이다.²⁾

1) 구별을 위해 'sens'는 '의미'로 옮기고, 'signification'은 굵은 글씨체로 의미라고 표기한다. '의미적' 또는 '유의미한'이라고 옮긴 'significatif'는 의미 *signification*에 관련된다—역주.

2) 우리는 U. Eco가 상기시키는 공유된 백과사전의 부분이라는 개념에 도달하게 된다.

이러한 범위 내에서, 하나의 이미지는 결코 우연의 산물이 아니고 그것의 의미는 본유적인 것이 아니어서, 대상이 의미 *sens*를 가지려면 '지각의 층위에서 인지적 층위로 이행해야'만 한다. 원칙적으로 모든 사람이 지각 능력을 가지고 있기는 하지만, 그가 감각 세계의 정보들을 "자기가 속한 사회로부터 받은 세계관에 따라(특히 자기가 사용하는 언어를 통해서) 구조화된 의미 단위들 *unite significative*"로 번역해낼 수 있는 것은 오직 자신의 자연적·문화적 환경과의 관계에 따른 학습 과정을 통해서다. 글로 찍어진 자료들과 마찬가지로, 시각적 자료들은 의미 제조(*l'élaboration du sens*)의 복잡성에 대한 접근을 필요로 하며, 어느 정도까지는 일관성 있고 관여적인 *pertinent* (기저의) 의미에 도달할 것을 요구한다.

이 모든 매개 변수들에 따라, 한 이미지의 '독서 *lecture*'와 이해 *comprehension*는, 문자 연표, 구두 연표처럼, 수신자의 사회·문화적 특징들에 따른 다양성과 차이들을 초월하여, 한 사회의 개인 대부분이 인식할 수 있는 공통된 '의미핵'을 보여주는 것 같다. 기호학 용어로 말하자면 여기서 문제가 되는 것은 각각의 시각적 연표에 고유한 텍스트적 현시 방식 *manifestation textuelle*에 내재된 일차적 의미이며, 이로 인해 우리는 한 사회의 모든 구성원들이 서로 이해하기 위해 쓸 수 있는 어떤 제한적 코드 *code restreint*³⁾가 존재한다는 개념에 이르게 된다. 그리고 개인들이 이미지에 대해 다소 광범위하게 익숙해져 있고 이미지에 대한 그들의 인식이 일정한 단계에 이르러 있기 때문에, 그들은 이전의 독서 과정중에 확인된 토대에서 출발하여 다른 해석들을 전개할 수 있다. 기호학적 분석이 이끌

Sémiotique et philosophie du langage 2부, PUF, 1988, pp. 63~137.

3) 제한적 코드 *code restreint*라는 개념과 그와 짝을 이루는 제조된 코드 *code élaboré*라는 개념은 B. Bernstein의 『언어와 사회 계급』에서 전개된다. *Langages et classes sociales*, Editions de Minuit, 1986.

어떤 의미에 다양한 개별적 코노테이션들과 제조된 코드 code élaboré들이 덧붙여지는 것은 바로 이 층위에서다.

우리의 가설은 다음과 같다. 기호학적 접근은, 시각적 언표 각각에 내재된 일차적 의미의 현존을 드러내는 데 필요한 이론적·방법론적 기본 원리들을 우리에게 제공한다. 이때 시각적 언표는 하나의 텍스트(즉 의미 체계 체계 hiérarchie significative의 종착지)로서 구성된다. 하지만 이것은 다른 방식들(다른 기호학들, 사회학, 심리학 등)을 배제하지 않는 특수한 방식이다.

현존하는 다양한 기호학들 중에서, 우리는 (그레마스를 창시자로 하는) 소위 파리 학파 l'école de Paris라는 것과 다소 관계를 맺고 있는 여러 기호학자들의 관점들을 따르려 했고, 거기에 게슈탈트 Gestalt 심리학에서 나오는 몇몇 개념들이 추가되었다.

이러한 관점에서 볼 때, 시각적인 것 le visuel의 기호학은 일정수의 기표들(표현 평면의 단위들)을 기의들(내용 평면의 단위들)의 체제와 관계 맺어 주는 조형 기호학 semiotique plastique이라고 이해된다.⁴⁾

그러므로 우리는 조형 기호학의 목적이 (시각적) 기표와 기의 사이의 어떤 종류의 관계의 생산 조건들뿐 아니라 그 지향성을 이해하는 것이라고 말할 것이다. 또한 이것은 형태, 색깔, 위치의 작업을 통해 표현된 의미 대상들을 그 구상적 차원 dimension figurative만의 직접적 어휘화로 대체하는 것에 대한 거부를 함축하고 있다고 할 수 있다.⁵⁾

기호 작용 sémiotique은, '볼 수 있는 것 le visible'과 '읽을 수 있는 것 le

4) 혼동을 피하기 위해서 'plan'은 '평면'으로, 'niveau'는 '층위'로 옮긴다—역주.

5) J.-M. Floch, *Petites mythologies de l'oeil et de l'esprit*, Hadès-Benjamin, 1985, p. 13.

lisible' 사이의 혼동을 피하려 하면서도, 이 두 층위의 부합에 의해 지배되고 있기에, 한 작품 속에서 단순히 표현과 내용의 구성 단위들의 다양한 목록들 사이의 상관 관계가 아니라 이 층위들 각기의 체제 사이의 끊임없는 상관 관계라는 모습을 띄게 된다.

기호학에 있어서, 말, 글, 몸짓 혹은 그림에서 의미는 모든 언어가 소유하고 있는 두 평면, 표현의 평면과 내용의 평면의 결합으로부터 나온다. 표현의 평면이란 한 언어가 현시되기 위해 사용하는 감각적 성질들이 선택되고 변별적 차이 *écart différentiel*들을 통해 자기들끼리 분절되는 평면이다. 내용의 평면이란 변별적 차이들로부터 의미가 태어나는 평면인데, 이 변별적 차이에 의해 각각의 문화는 관념들과 이야기들을 조정하고 엮어내어 세계에 대해 사유한다.⁶⁾

이러한 관점은 언어 전체를 하나의 위계 체제(이 위계 체제는 표현과 내용으로 되어 있는데, 이들은 다시금 실질과 형식으로 구분된다)로 간주할 것을 제안하는 엘름슬레우의 명제들을 따른다.⁷⁾

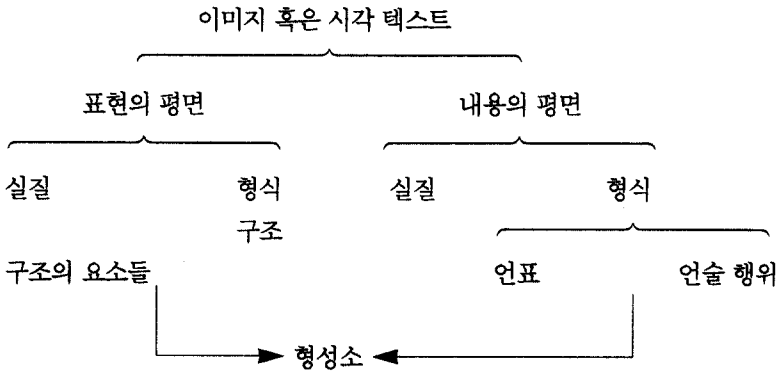
2. 체계적 독서 격자의 제안

우리가 이 층위에 위치시킬 위계 체제는 도식적으로만 주어지고, 각각의 분석은 연구 대상으로 취해진 시각적 언표들의 적합한 이해를 위해 몇몇 항목에 대해 다소간 중요한 상술(詳述)을 요구한다는 점을 말해두고 싶다. 우리가 제안하는 것은 방법론적 도구로 간주될 어떤 독서 격자 *grille*

6) *Ibid.*, p.189.

7) L. Hjelmslev, *Prolégomènes à une théorie du langage*, Editions de Minuit, 1984, pp. 65~79.

de lecture다. 이것은 비교적 유연하며, 시각 텍스트로서의 이미지를 체계적으로 읽는 법을 배우기 위한 지식을 다른 사람들이 얻을 수 있게 해준다. 이것은 엘름슬레우의 도식을 계승하면서 우리에게 정지 이미지들 images fixes에 적용된 첫 일반적 구분을 제공한다.



이러한 맥락에서 볼 때, 표현의 평면은 형성소들의 조직화와 시각적 위계 체계의 구성을 매개로 하여 점진적으로 형성소formant들을 구축하기 위한 자극들stimuli의 목록에 해당한다. 잠정적으로 형성소는 이 두 평면 사이의 상관 관계를 수립할 수 있게 해주는 내용의 단위와 관계를 맺고 있는 표현의 단위로서 간주되어야 한다.

표현의 실질의 경우, 문제는 소위 지각물percepts이라는 것의 구성 요소들의 목록을 마련하는 것이다(이들이 감각 세계의 파악에 상응할 때 이를 지각물이라고 부른다).

표현의 형식의 경우, 문제되는 것은 일단은 가공하지 않은 원(原)자료 donnée brute인 이 모든 요소들의 조직화이거나, 혹은 이 정보들을 의미를 가지기 시작하는 집합체들로 변형시키는 것이다.

우리는 표현의 평면 수립에 작용하는 단계들 전체를 직선적 목록으로 만들기보다는, 이 정보들을 도표의 형태로 나타내기로 했다.

표현 (기표)	
지각물들 原요소들의 목록	계슈탈트들 인식된 구조나 형태들
외적 이해(거시지형학) 속에서 (미리 준비된) 페이지의 공간	
1) 색깔들 또는 색조들, 광원(들). 여기서 우리는 빨강/녹색/파랑의 대표 체계를 기억해두도록 하자. 2) 공간 분할들: 표면들의 기하학적 재단 작업들(지형학 혹은 외적 축들) 3) 방위 획정들(지형학 혹은 내적 축들) 수평선들 수직선들 대각선들 원형 혹은 곡선들 4) 선과 짜임새들 tracés et textures(미시지형학): 선들, '무늬들'(점들, 씨실들). 여기서 이런 요소들은 판습과 자연 세계에 대한 확인을 통해 거의 즉각적으로 이해된다.	1) (공간 분할과 방위 획정에 대한) 공간성의 운영: - 형태들의 벡터성들 - 프레임과 영역 - 시점/앵글 - 내적인 상대적 치수들(큰, 중간의, 작은/넓은, 좁은) 2) 경계들과 윤곽선들 직선들 ligne은, 제한선으로서는, 볼 수 있게 하고(변별적 기능), 윤곽선으로서는, 읽을 수 있게 해준다(식별 혹은 인식의 기능). 3) 형체/배경의 구별 이것은 쇼트plan들 사이의 위계를 수립하고 이미지의 어떤 심도(深度)를 고정시킬 수 있게 해준다. 4) 생산자와 독자의 세계에 속하는 '대상들'의 인식에 이르는 그래픽적 재결합들 - 지형학적 재결합: 근접성/유사성/패쇄성의 요인/후천적 경험 - 계슈탈트들 혹은 형성소들(좋은 형태의 압력 = 인식) - 움직임과 그 표상들

일단 이런 기술(記述)의 단계가 실행되고 나면, 가장 단순한 것에서 출발하여 가장 복잡한 것으로 나아가려 하는 위계 체제를 따라 자신의 분석을 분절시키는 (그레마스적) 기호학이 제안하는 방식에 따라, 우리는 내용 평면의 연구로 이행할 것이다.

우리는 이러한 분석 방식의 층위들 전체를, 이러한 정식화에 대한 에베라에르-데스메트N. Everaert-Desmedt의 제안들을 따라, 압축된 형태로, 도

내용

(담화적) 연술 행위
(독자와 텍스트의 관계)

(서술·기호학적) 연표

<p>가치화와 주제화</p>	<p>가치론적 그리고 주제적</p>	<p>(혹은 개념체계 관점)</p>	<p>동사론 (혹은 통합체계 관점)</p>
<p>서술화</p>	<p>가치론적 그리고 주제적</p>	<p>기호학적 시각행이나 클라인의 4-그를 위에서 분석될 수 있는 의미론적 가치들</p>	<p>기호학적 시각행이나 클라인의 4-그를 그리고 이 표상을 위에서 계속되는 행로들(상충 구조)</p>
<p>구상성 (보기에 voir)</p>	<p>구상적</p>	<p>의미론 (혹은 개념체계 관점)</p>	<p>동사론 (혹은 통합체계 관점)</p>
<p>서술화</p>	<p>구상적</p>	<p>의미론 (혹은 개념체계 관점)</p>	<p>동사론 (혹은 통합체계 관점)</p>

표의 형태로 재분류할 것을 제안한다.

표현 평면의 기술(記述) 단계와 기호학적 대상의 이해 단계를 포함하고 있는 이 모델에서 출발하여, 우리는 이 독서 격자를 대사 없는 만화에 적용해볼 것이다. 하지만 이런 설명을 통해서 우리는 기호학의 관점에서 내용 분석의 가장 '단순한' 층위, 혹은 가장 잘 알려진 층위인, 연표의 서술적 측면 l'aspect narratif만을 볼 것이다.

3. 한 만화의 기호학적 독서

클로드 세르 Claude Serre는 1938년 11월에 파리 근교의 쉬시 Sucy에서 태어났다. 그는 1962년부터 몇 개의 잡지(『플라네트 *Planète*』 『비자르 *Bizarre*』 『아라-키리 *Hara-Kiri*』 『파리스코프 *Pariscopes*』 등)를 통해 만화가로 데뷔했다. 이 잡지들을 통해 그는 자신의 스타일을 조금씩 구축할 수 있었다.

세르의 경우, 우리는 그의 작품의 특징을 몇 가지 들 수 있다. 거의 언제나 그의 그림 dessin들은,

—글레나 Glénat 출판사에서 선집(選集)album으로 묶여 소형판으로 출판되었다. 이 선집들은 각기 특별한 테마에 관한 것으로, 소개자가 쓴 서문이 함께 실려 있다. 책에는 쪽수가 매겨져 있지 않다.

—한 페이지의 공간을 전부 차지하고 있다(페이지 공간은 보드 planche와 동등하다).

—자족적 autonome이다(그림들 중 몇 개는 여러 페이지에 걸쳐 짤막한 이야기를 이루고 있기는 하지만).

—제목이 없다.

—대사가 아주 드물게만 있다.

—흑백으로 되어 있고 일부가 이중 인화로 종종 채색되어 있다(그래도

앨범들은 완전히 칼라로 보인다).

—환상적이고 냉소적이고 빈정대는 유머 만화의 장르에 속한다. 달리 말해 블랙 유머 장르에 속한다.

우리의 자료체를 구성하는 그림들 dessin은 『사교술 *Savoir vivre*』⁸⁾이라는 앨범에서 뽑아졌으며, 네 페이지에 걸쳐서 하나의 만화 bande dessinée를 이루고 있다. 우리가 여기서 다루는 것은 우리가 ‘스트립 strip’⁹⁾이라고 부르는 것, 혹은 앨범의 거의 가운데(p. 33)에 위치한 한 짧은 이야기, 혹은 25번째 그림에서 시작하는 이야기다(이 글의 뒤에 첨부된 만화 원본의 축소 복사판을 볼 것).

판형의 축소에 대해 한 마디 하자면, 여기서는 만화의 판형이지만 그것은 이 작업 속에서 다른 시각적 요소들에도 관계된다. 우리는 한 이미지의 치수들 dimension에 대한 변형이 이루어진다고 해도, 어느 정도의 제한선 안에서 바꾸는 것이라면, 이러한 변형 과정이 독서를 교란시키지 않는다는 것을 알고 있다. 치수의 변형이 있더라도 전반적인 가독성(可讀性)은 보존된다. 하지만 이런 종류의 축소는 이미지의 총체에 대해서 (두 가지 치수의 측면에서) 비례적으로 이루어진다. 한 대상의 사이즈가 절대적 크기가 아니라 ‘상대적 크기’에 따라 평가된다면 지각은 변하지 않는다. 하지만 가끔은 어떤 세부 사항을 관여적으로 관찰하기 위해 만화의 원판을 참조해야 할 때도 있다. 우리는 지각에 대해(자료의 크기에 있어서) 어떤 최소 한계치가—그에 상응하여 최대 한계치도—있다는 점을 염두에 둘 것이다.¹⁰⁾ 이 한계치를 넘거나 모자라는 요소들은 이미지의 구성에 참여하는

8) Serre, *Savoir vivre*, Glénat, 1986.

9) “……몇몇 예외의 경우를 제외하면, 스트립은 어떤 개그의 연출이나 어떤 서스펜스 효과를 작동시키는 질문(다음호에 계속)에 이르는 일련의 칸case들이다.” P. Fresnault-Deruelle, *L'éloquence des images*, PUF, 1993, p. 208.

10) F. Saint-Martin, *Sémiologie du langage visuel*, Presse de l'Université de Québec, 1990, p. 6.

관여적 지각물로서 간주되지 않는다.

I. 표현의 평면

페이지 공간 ESPACE DE LA PAGE

그림들의 구성 문제를 다루기 전에, 이 만화가 어떻게 보이는지를 먼저 살펴보자. 앨범의 한 페이지의 원래 치수는 너비 22.3cm, 높이 18.4cm이다. 앞쪽에서 이미 언급했던 것처럼, 페이지 한 면(페이지 공간)에는 거의 언제나 하나의 그림만이 실려 있다. 우리가 다루고 있는 것은 평판형 그림 dessin tabulaire¹¹⁾이다. 각각의 페이지는 만화가의 작업 보드 planche de travail¹²⁾의 등가물이다. 여기서 자료의 외적 치수에 대한 지각은 그림의 유효면의 넓이에 대한 직관적 이해를 가져온다.

자료의 수평성은 지배적인 현상인데, 이것은 서구적 독서의 유형 속에 포함되어 있다. 이것은 왼쪽에서 오른쪽으로, 위에서 아래로 페이지를 탐색 exploration¹³⁾하는 것을 선호하는 독서 유형¹⁴⁾이다(이 점은 중간 페이지들에서 발견된다). 페이지들의 순차성은 이러한 독서 과정을 확인해주는 데, 이 순차성은 보드 1과 보드 3의 아래쪽 화살표들을 통해 그래픽적으로 표시된다.

하지만 시각적 탐색¹⁵⁾이 인쇄되었거나 씌어진 페이지의 표준들과 동일한 기준을 따르는 것이 아니므로 (다시 말해, 그림을 보는 것은 문자를 읽는 것과 다르므로), 글자의 부재는 독서의 방향으로부터 비롯되는 결과들은

11) 보드나 페이지 공간을 완전히 차지하면서 타블로 tableau의 형태로 보여지는 그림들. 그림 dessin(그림은 드루이예 Druillet 같은 저자에게서는 다소간 복잡한 형태로 제시된다), 칸 case, 페이지 page, 보드 planche 등은 이와 동등한 가치를 지닌다.

12) 이제부터 보드 planche 대신에 pl.이라는 약어를 사용한다.

13) 눈이 문자나 그림으로 된 텍스트를 보면서 움직이는 행로-역주.

14) 이러한 독서의 방향은 전혀 자연적인 것이 아니고 문화적 관습에 속한다.

15) 이 점에 대해서는 주어진 이미지에 대한 눈의 행로에 대한 (안구 측정법적) 경험들을 볼 것. Cf. 특히 A. Moles의 *L'image, communication fonctionnelle*, Casterman, 1981, pp. 54~57과 A. Delorme의 *Psychologie de la perception*, Vigot, 1982, pp. 83~84.

약간은 완화시키게 된다. 페이지의 시각적 통합체는 직선적 탐색의 도식(왼쪽/오른쪽, 위/아래)을 따라 흘러간다고보다는, 오히려 방사형¹⁶⁾으로 움직인다. 우리는 이미지의 구성 요소들에 따라 이미지 속을 돌아다닌다.

우리가 다루고 있는 만화의 경우에는 페이지들의 넓이(외적 치수들)의 지각은, 만화의 보드들의 내적 탐색의 자율성을 생각케 하지 않으면서, 상대적으로 서구적 독서를 선호한다.

우리의 만화는 네 개의 보드로 이루어져 있다. 하지만 보드 2와 보드 3은 각기 보드 내부에 있는 두 개의 컷 vignette¹⁷⁾에 의해 자신의 공간을 재분할한다.

그래서 이 두 개의 보드는 다음과 같이 분할된다.

$$\text{보드 2(pl. 2)} = \text{컷 2'} (V2') + \text{컷 2''} (V2'')$$

$$\text{보드 3(pl. 3)} = \text{컷 3'} (V3') + \text{컷 3''} (V3'')$$

1) 실질

우리는 구조의 요소들과 관계 있는 모든 것, 혹은 지각물에 관계하는 모든 것을 이 분석 층위에 속하는 것으로 간주할 것이다. 이러한 연구의 단계는, 시각적 연속체의 이산화(離散化)discretisation의 조작을 실행할 수 있게 해주는 여러 가지 기준들에 따라, 오직 우리 눈앞에 있는 것에 대한 요소 점인 repérage과 기술(記述)만으로 이루어진다.

이렇게 요소 점인된 요소들을 제시하는 순서는 지각의 순서와 일치하지 않으며, 심지어 의미론적 위계에 상응하지도 않고, 오히려 방법론적 논리에 대응된다.

지각은 오히려 형식(게슈탈트)¹⁸⁾에서 출발하여, 비평적 분석을 거쳐, 실

16) J. M. Floch에 의해 도입된 개념. *Petite mythologie de l'oeil et de l'esprit*, Hadès-Benjamin, 1985, p 170.

17) '보드 planche'라는 용어에서처럼, '컷 vignette'은 V로 약자 표기할 것이다.

질의 총위(지각물)로 거슬러 올라가는 과정이다. 이러한 조작은, 한 대상의 명사화nominalisation 과정을 통해 발견되는 것을 체계적으로 고정시키려 하지 않으면서, 주로 만화 전체에 대하여 이루어진다. 한 대상의 어휘화lexicalisation는 이미 형태 forme의 인식이고 따라서 원(原)자료들 donnée brute의 의미화sémantisation인데, 이것은 이제 이 분석 총위에 완전히 속하지는 않는다.

사실 우리는 우리 눈앞에 있는 시각적 대상의 구성에 참여하는 서로 다른 성분들의 목록을 작성하고 있는 것이다.

우리는 각 단계들을 상세히 살펴보는 않을 것이고, 조금 후에(cf. pp. 236~37), 표현 평면의 실질 체제를 시각화해주는 도표를 그려보일 것이다.

여기에는 ‘≠’와 ‘VS’라는 기호로 표시되는 두 가지 유형의 관계가 있다. 이들은 페이지의 사용으로부터 생기는 각각의 공간적 단위들 사이에 위치한다.

첫번째 기호(≠)는 단지 관련된 요소들의 결합체들 groupement d'éléments 사이의 차이만을 표시한다(예를 들면 페이지 공간에 대한 공간태의 디에제시스¹⁹⁾적 단절). 달리 말하면, 이것은 이 요소들이 서로간에 맺고 있는 관계의 유형은 미리 알려주지 않으면서 이 요소들 사이의 대조성을 보여준다—즉, 이 기호는 그 요소들이 동일하지 않다는 것을 표시한다.

두번째 기호(VS)는 이 분석 총위의 체제 속에서 유의미한 대립을 표시한다. 위의 모든 것들로부터 우리가 기억할 것은 다음의 것들이다.

18) ‘forme’는 여기서 게슈탈트의 의미로서는 ‘형태’이지만 문맥상 엘롭슬레우의 형식/실질 forme/substance에도 대응하고 있으므로 ‘형식’이라 옮겼다—역주.

19) 디에제시스 dièssèsis, diégèse는 플라톤, 아리스토텔레스의 시학에서 비롯된 말로서, 이론가에 따라 정의가 달라지기는 하지만, 대체로 ‘서술’ ‘내러티브’에 해당된다—역주.

—보드 2, 3에 대해서처럼 보드 1, 4에 대한 표현의 실질의 유사성. 여기에는 이후의 독서 속에서 정확히 규정해주어야 할 두 층위를 상징하는 두 결합체가 있다.

—대칭성 symétrie의 존재

—이 두 그룹의 보드 사이의 이원성 dualité²⁰⁾

—V3'의 특별한 지위

도식표

기술적 범주들	보드 1	보드 2	보드 3	보드 4
페이지 공간	수평성(앨범의 센티미터 치수: 22.3×18.4) (독서 방향) 직선형 VS 방사형 (이미지의 탐색 양태)			
색깔(들)	3색 채색	VS	흑백 단색	VS 2색 채색
광원(들) (구역)	조명	VS	조명 없는 (구역)	VS 조명 (구역)
공간 분할 1 (거시위상학)	다양한 공간 분할에 의한 구역들의 대립들 (축들에 대한 대칭적 대립들)		VS	다양한 공간 분할에 의한 구역들 zone의 대립들
	수직선을 통해 우리는 (추출된 것/삽입된 것의) 이분법을 통해 공간을 다시 편성하게 된다. 이로 인해 다음의 사항이 나온다.			
	포괄적	≠	국부적 (초점화)	≠ 포괄적

20) 이원성이란 개념은 다음의 의미로 사용된다. "(수학) 한 집합의 요소들에 대한 모든 진술이 다른 집합의 요소에 대한 진술에 대응된다는 의미에서, 두 개의 집합 사이의 일대일 대응." 『라루스 백과사전 Dictionnaire encyclopedique Larousse』 제1권, 1979, p. 455.

공간 분할 2	3각 측량에 의한 공간 분할을 취함으로써 (앞쪽의 그림에서 굵은 선들을 볼 것), 우리는 보드들 전체에 대해 다음의 것들을 얻는다. 제한선 바깥 (내부/외부) VS 제한선들을 통한 연속성 안쪽 혹은 축 바깥쪽 VS 축 쪽			
	측면 + 중양부		측면	
	축성들(軸性) (위상학) 외-위상학	수평성 ≠	수직성	≠ 수평성
	내-위상학	◆ 대칭의 중심		
		사선의 oblique (/)	VS	곧은 ()
← 대칭적 회전 → '모든' 보드들에서 우리는 다음의 대립을 볼 수 있다. (수직선과 사선) 축의 ≠ 각의 (직각과 120°)				
선과 짜임새 (미시위상학)	색연필과 잉크(검 정색과 매끈한 칼라) VS 규칙적 + 불규칙적 이자적	색연필 불규칙적 단독의	색연필과 잉크(검 정색과 매끈한 칼라) VS 규칙적 + 불규칙적 二者의	
• 선들 • 직조점과 짜임새 • 선들	(모든 보드들) 뚜렷한 VS 회미한 강한 농도 VS 중간, 약한 농도 직선으로 된 ≠ 굴곡 있는 연속적 VS 불연속적			

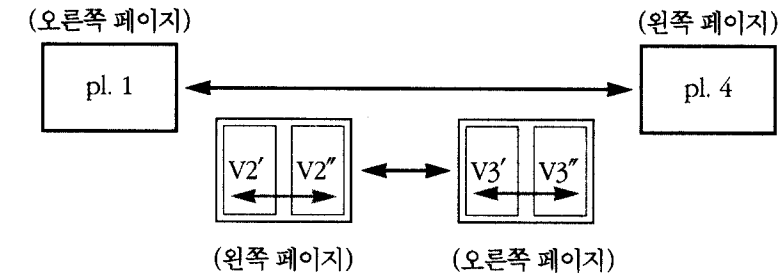
2) 형식FORME

하나씩 취해진 이미지 대상 l'objet de l'image들은 일단 모았다가 나중에 배치하게 되는 정보나 지표일 뿐이다. 그들은 갑자기 그 이상이 된다. 단지 결합만으로도(이미지들은 각기 그것이 제시되는 맥락을 가지고 있다) 하나의 의미가 태어나는데, 이 이미지들 중 어떤 것도 혼자 따로 취해질 경우 그 의미를 지니지 못할 것이다.²¹⁾

(1) 공간성의 운영

우리는 이 층위에서 앞쪽에서 공간 분할 segmentation과 방위 확정 orientation을 통해 밝혀진 공간의 편성을 수행할 것이다. 앞으로 공간 분할과 방위 확정은 공간태의 질서정연한 구조화에 사용된다. 우리는 도식 표에서 이미 간단히 살펴본 것을 종합할 것이다.

우리가 지적한 것처럼, 만화 전체를 위상학적인 것으로 조직하는 어떤 대칭성²²⁾이 존재한다('방위 확정'을 볼 것). 이 대칭성 안에는 서구적 독서의 방향도 포함되어 있다.



21) M. Tardy, *Iconologie et sémiogénèse. Essai sur les fondements de l'iconographie discursive*, Thèse d'Etat, Strasbourg 2, 1976, pp. 161~62.

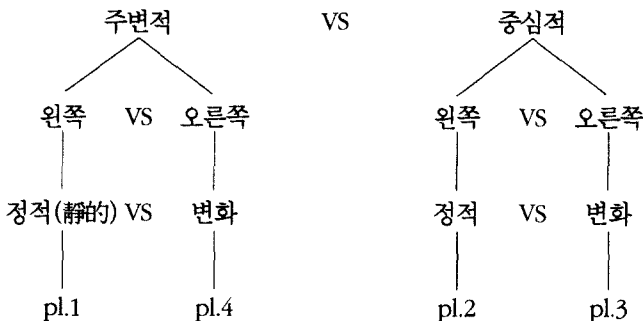
22) 대칭성은 스트립에 대해 우리가 제시한 설명에 의해 더욱 현저히 나타난다. 더욱이 우리는 서구적 독서 방향에 대한 페이지들의 배치를 잠시 제쳐두고 있다.

화살표는 공간적 단위들의(즉, 컷과 보드들) 항대항(項對項)의 대립을 표시하고 있다는 점에 주목하자. 이러한 도식화를 통해 우리는 만화 공간의 특별한 조직을 시각화할 수 있으며, 이 기법을 거울 구조라고 부를 수 있다. 이러한 배치는 위계적으로 서로 포개지는 최소 세 개의 층위에서 나타난다. 사용된 서로 다른 선(線)들을 통해 위계 체제는 다음과 같이 구성된다.

$$\text{두꺼운 선(pl. 1/pl. 4)} > \text{[가는 선(pl. 2/pl. 3)} > \text{점선}(v2'-v2''/v3'-v3'')].^{23)}$$

여기에는 보드와 컷들의 순차성 자체 속에 있는 일종의 '이차적(二者的)duelle' 하부 구조의 미장아빔 mise en abîme(연쇄적 반복)이 있다.

그에 따라, 우리가 위의 도식표에서 /포괄적/Vs/국부적/이라고 말했던 것은 각기/주변적/Vs/중심적/이라고 다시 써어질 수 있다. /중심적/은 통합체적 관점에서 단절들과 대칭축을 통해 결정된다. 우리가 만화 전체에 가장 관여적인 대립들을 적용시킨다면, 우리는 다음과 같은 도식을 이끌어낼 수 있을 것이다.

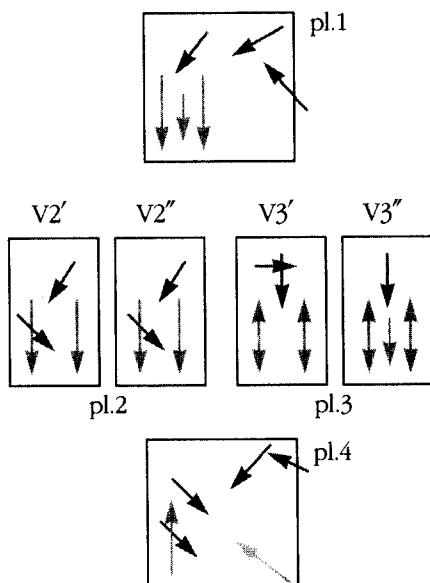


23) 이 '방정식'에서 각 괄호([.....])는 더 포괄적인 대립 속에 포함되어 있는 하위의 분류를 의미하며, 그렇게 해서 공간들의 실제적 위계를 보여준다.

① 벡터성 Vectorialité

앞쪽에서 본 보드들의 주요축들 위에다 방향들 direction을 근거하게 함으로써, 우리는 대상의 맨 끝부분과 높고/낮은 축에 따라 선들의 방향을 가리킬 것이다. 이로 인해 만화 전체는 다음의 그림을 얻게 될 것이다. 이 중 화살표는 관계된 그래픽 단위 unité graphique 전체의 어떤 중립성, 다른 보드들 속에서 동일한 단위의 벡터들에 대한 중립성을 표시한다.

주요 벡터성들



벡터들을 사용함으로써 방향은 이처럼 다음의 대립들을 통해 나타나는 역학 관계를 표시하고, 그와 함께 /아래쪽으로/라는 방향성 directivité의 지배적 인자를 보여준다.

/왼쪽으로/ VS /오른쪽으로/
/아래쪽으로/ VS /위쪽으로/

② 프레임과 영역

우리는 처음부터 공간을 균일한 것으로 간주했다. 우리의 기술(記述) 전체는 보드 1과 4의 경우에는 페이지의 치수들을 약간 줄인 채로 다시 가져와서, 보드 2와 3에서 이 공간을 분할하는 장방형 프레임 Cadre의 존재에 의존하고 있다. 이 직사각형 프레임(직선)은 다음의 것들을 상정할 수 있게 한다.

—두 공간 사이의 분리

—이 공간들 사이의 위계 체제

—컷들의 존재의 식별

—프레임 외부 hors-cadre, 그리고 그에 상응하여 영역 champs과 영역 바깥 hors-champs의 창조.

이 제한선 limite은 동일한 구조를 가지고 있는 보드 1과 4에 대해, 내부와 외부를 창조한다.²⁴⁾ 외부란 결코 “이미지 바깥의 무(無)”²⁵⁾가 아니다. 프레임의 내부 공간을 ‘커버하게’ 되는 한 그래픽적 총체 ensemble graphique가 내부/외부의 이분법을 위반한다. 이때 이러한 분리는 파괴되는 것이 아니라 (마치 가면을 씌우기라도 한 것처럼²⁶⁾) 엄폐되어,²⁷⁾ 다른 공간의 위에 놓이게 될 한 공간의 침투 효과를 창출해낼 것이다. 달리 말하면, 전경(前景)에, 프레임 외부의 공간이 생기게 될 것이다. 이 프레임 외부의 공간은 위계적으로 상위의 것이며, 이 프레임에 의해 경계지워진 (하위의) 자

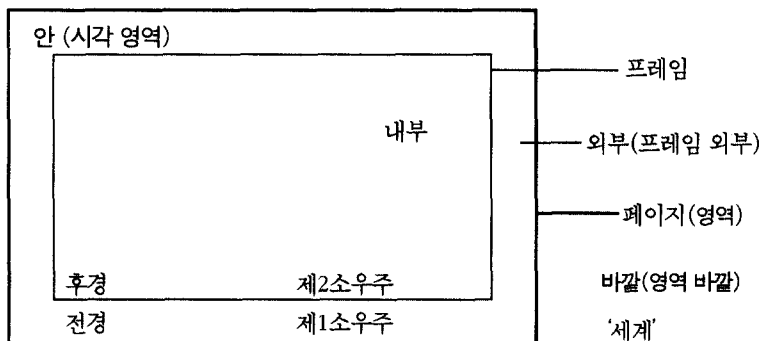
24) 다음의 단어들이 개념적으로 분명히 구별되어 사용되고 있으므로, 편의상 *externe / interne* = 외적 / 내적, *exterieur / interieur* = 외부(적) / 내부(적), *dehors / dedans* = 바깥 / 안 이라고 통일해서 옮기기로 한다—역주.

25) M. Rio, “Cadre, plan, lecture,” *Communications*, n. 24, *op. cit.*, p. 99.

26) 프레임의 선이 보이지 않는 이상, 은폐 *masquage* (가면 씌우기)지 초과 *dépassement*가 아니다. Cf. Cl. Bonnet, et al., *Traité de psychologie cognitive*, Dunod, 1989. 저자는 이 책의 p. 73에서 다음과 같이 쓰고 있다. “사물들은 일반적으로 불투명해서, 전경에 위치한 사물은 종종 더 멀리 있는 대상을 부분적으로 은폐할 것이다.”

27) 엄폐 *occultation* 현상(멀리 있는 대상은 동일한 시선축 위에 위치해 있는 더 가까운 대상에 의해 부분적으로 가려져 있다)에 대해서는 R. Shepard, *L'œil qui pense*, Seuil, 1992, p.137을 참조할 것.

축적 공간 위에 병치된다. 이는 선들



하지만 이 두 '우주'는 '공간적 이동'의 역할을 하는 그래픽적 공유 지점(표현의 실질의 다양한 지점point들 사이의 접촉)을 가지고 있다. 보드 1의 경우 접촉 지점은 다음의 구역zone 속에 위치한다.

그리고 보드 4의 경우는 다음과 같다.

그결과 이 '우주들'은 겹쪽의 상위의 층위, 즉 페이지가 제공하는 시각 영역을 넘어서는 '세계'(또는 대우주) 속에 삽입된다. 소우주들과 '세계'는 표현의 평면의, 그리고 어쩌면 내용의 평면의 서로 다른 층위에 위치한다.

만화가는 (조형적 조작을 통해서) 각기 프레임이나 페이지(시각 영역의 등가물)에 의해 경계지워지는 현실의 여러 단계들을 한정지으려 하는 것 같으며, 이때 영역 바깥은 독자에 의해 재구성되어야 한다.

보드 2와 3에서 컷들의 구성과 시점²⁸⁾의 변화를 시각적으로 의미화 signifier하기 위해(의미론적으로, 지각적으로) 이 프레임의 치수들은 변형된다.

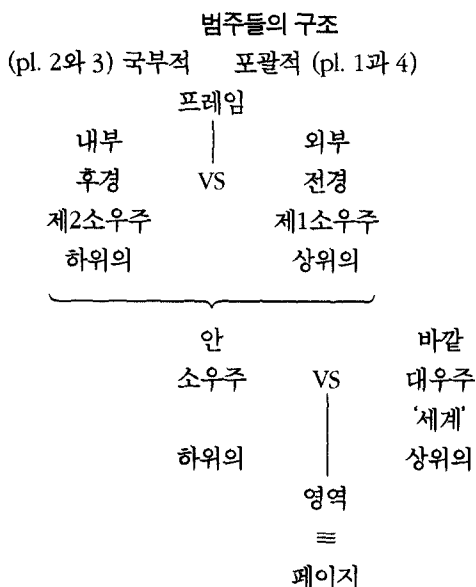
여기서 프레임은 보드 1에서 주어진 제2소우주의 공간을 조각들로 분할하게 되고, 프레임 다시 짜기 re-cadrage(영어로는 reframing)의 방식을 통해, 독자의 주의력을 이 포괄적 global 공간의 부분들 중 하나로 초점화 focaliser시킨다. 이때 (초점화되지 않은) 나머지 부분은 부대적인 것이 된다!

이 보드들의 경우 (프레임에 대해) 내부적인 어떤 사실임직한 것 un vraisemblable이 구성되고, 외부의 여백은 서로 다른 진행 단계들을 분리시키는 칸막이의 역할²⁹⁾을 하게 된다. 이 시공간적 단절은 또한 책의 페이지들을 넘기는 작업을 통해서도 이루어진다.

28) "일반적으로 프레임의 형태 변화는 촬영 거리의 변화에 대응한다." J. B. Renard, *La bande dessinée*, Seghers, coll. Clefs, 1978, p. 163.

29) P. Fresnault-Deruelle, *La Chambre à bulle*, UGE, coll. "10/18," 1977b, p. 57.

이 모든 사항을 고려할 때 앞쪽에서 살펴본 범주들(이 범주들은 아래와 같이 재분류된다)을 동반하는 두 층위로 된 이자적(二者的) 체제(정사각형 구조³⁰⁾)가 구축될 수 있다.



③ 시점/앵글

시점 point de vue은 시각적 총체가 보여지는 쇼트plan의 선택과 원근법 perspective을 동시에 포함한다. 이 만화에서 우리가 얻게 되는 쇼트들의 선택에 관해 우리는 다음과 같은 구분을 수립할 수 있다.

—미디엄 쇼트(혹은 일반적 쇼트): 보드 1과 4에서 소우주들의 경우다. 여기서 시각적인 그래픽적 총체는 장식이 없고, 중심인물은 비어 있지 않

30) 분신 속의 二者, 혹은 거의 등가적인 대립들의 배가. 이러한 정사각형 구조에 대해서는 G. Roques, *Ceci n'est pas un Magritte*, Flammarion, 1983, pp. 29~30를 참조할 것. 여기서는 그림 속의 그림에 대해서 말하고 있는데, 우리는 이 기법을 '웃고 있는 소'라는 '유명한' 치즈 로고에서도 찾아 볼 수 있다.

은 인접 환경 속에서 몸 전체가 거의 다 보인다.

—클로즈업(혹은 근접쇼트): 보드 1과 4에서 대우주의 경우다. 우리가 대상에 다가가면서 시각의 앵글을 좁혔기에, (쉽게 '재구성할 수 있는')대상의 한 끝부분만이 보인다.

—축소된 미디엄 쇼트(여기서는 그 수평적 차원에서): 보드 2와 3의 경우로서, 초점화의 효과를 만들어내고, 드라마틱해질 수 있다. 하지만 이것은 연속되어 있는 '유효' 공간들에 독자의 관심을 집중시킴으로 인해 디에제시스diégèse를 특히나 가속화시킨다.

이런 현상은 V2'에서 V3'로 가면서 점진적으로 좁아졌다가—독자는 거의 미디엄 클로즈업에까지 접근하게 된다—V3"에서 원래의 자리에 도달하는 이 쇼트의 변화로 인해 드러난다.

쇼트들의 변화로 인해 보드 1과 보드 4는 공통 요소를 가지고 있음에도 불구하고, 보드 2와 3에 대해 그들이 다른 것처럼, 그들 서로간에 서로 다른 지위를 가지고 있음이 밝혀진다. 이로 인해 이미 위쪽에서 잠깐 살펴보았던 V3"의 독특함이 확인된다. 마찬가지로 하나의 동일한 이미지 속에서 서로 다른 시점이 존재함으로 인해 우리는 두 우주 사이의 투쟁을 엿볼 수 있다.

원근법의 경우엔 비교적 단순하다. 그림 전체는 거의 심도(深度)가 없다. 허구적인 차원인 이 3차원은 전경과 후경의 존재에 의해서만 보여진다. 그래서 이차적 대립으로 인해 심도는 최소한도로 축소된다. 대상들이 심각한 변형을 보여주지 않으므로, 우리는 저자가 직선 원근법을 사용했다고 추측할 수 있다. 그림은, 다른 우주 위에 놓여 있는 한 우주에 대한 지표를 통해, 두 실제적 차원 위에서 펼쳐진다. 그러므로 심도의 존재는 쇼트들 속의 위계 체제를 이용할 뿐 아니라, (우리가 오른쪽 상단의 광원을 고려할 때) 제1소우주에 근거한 그림자들의 놀이 역시 이용하고 있다.

앵글 angle de vue을 결정하기 위해서 여러 가지 경우들이 나타난다.

모든 보드에 존재하는 제2소우주에서, 독자는 어떻게든 그래픽적 요소들을 만나게 된다. 이때 앵글은 수평 앵글 *à plat*(영어로는 *eye-level shot*)이다. 독자의 아이레벨(눈높이)에서 콘트라스트가 가장 뚜렷하다는 점에서, 선과 직선의 대비는 이 점을 확인해주는 것처럼 보인다.

제1소우주(보드 1과 4)의 경우 쇼트(근접쇼트), 프레임의 엄폐, 재구축된 심도 등으로 인해 앵글은 이전의 앵글과 달라 보인다. 이러한 조형적 단위를 우리는 하이앵글(부감)이라 부르는데, 이때 독자는 아래를 내려다보는 위치(높은 곳)에 있게 된다. 이때 독자는 첫째로 페이지 위에 있다는 점에서 둘째로 제2소우주 위의 제1소우주(=제1소우주/대우주)에 동일화되어 있다는 점에서 이 공간을 위에서 내려다본다고 할 수 있다. 이러한 끼워넣기 기법 *procédé d'emboîtement*은 러시아 인형 놀이에서의 그것과 비슷하다…… 하지만 우리는 이 소우주가 페이지의 공간과 프레임의 공간에 대해서 아래쪽(pl. 1)에서 위쪽(pl. 4)으로 이동한다는 점을 주목할 것이다. 달리 말하면, 이러한 앵글의 위치 변화는 여기서 시각적 역학 *dynamique visuelle*이 문제되고 있다는 것을 알려준다.

④ 내적인 상대적 치수들

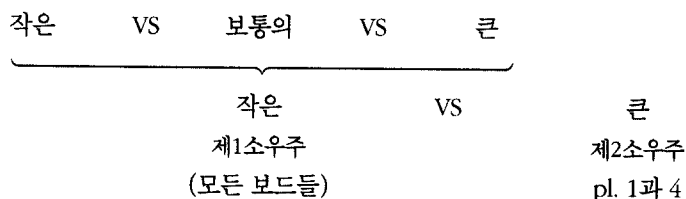
우리는 원판의 보드들에 의거해서 다음과 같은 점들에 주목하고자 한다.

모든 보드에 존재하고 있는 제2소우주의 경우, 그래픽적 요소들은(그 치수면에서) 서로간에 비례적이다. 이러한 비례성은 각자의 일상적 현실 속에 존재하는 비례성이다. (현실에서) 작은 것은(그림 속에서도) 작게 남아 있고, 큰 것은 여전히 크다. 하지만 치수들은 현실과는 아무런 공통점이 없다. 그러므로 여기에는 상대적인 내적 치수들이 존재하는 것인데, 이 내적 치수들은 재현물이 현실을 지시한다는 착각 *illusion référentielle*을 만들어낸다. 이 제2소우주에 제1소우주(보드 1과 4)가 결합하게 되는데, 이 제1소우주는 후경에 있는 것에 대해 동등하지는 않고 대략 그보다 커다란

치수들로 되어 있다. 그와는 반대로, 제1소우주 속에서는 이러한 치수들은 비례적이고, 이 치수들은 현실(우리의 현실이나 독자의 현실) 속에서 이러한 그래픽적 결합체들이 지닐 수 있는 사이즈와 거의 동일하다는 점을 빠뜨리지 말아야 할 것이다. 이렇게 해서, (언제나 앨범에 대한) 이 요소들의 경우 치수들이 현실 지시적이라는 사실주의적 환상이 생겨나게 된다. 이 우주는 만화의 세계와 독자의 세계의 동일시를 창출한다.

하지만 치수들의 지각에 있어서 실제로 중요한 것은, 그 치수들이 내적 치수이건 외적 치수이건간에, 대부분의 경우, 그 상대값이지 절대값이 아니라는 점을 상기하도록 하자.

그래서 여러 대상들의 치수는 다음과 같이 위계화된 범주들에 따라 평가될 것이다.



(2) 경계선과 윤곽선

경계-제한선 *limite-frontière*과 윤곽-제한선 *limite-contour* 사이에 우리가 수립하는 차이는 윤곽선이 닫힌 그래픽 독립체 *entité*의 자리를 마련해주고 그렇게 해서 동질적인 그래픽 결합체들의 구축에 기여한다는 사실에 결부되어 있다. 모든 제한선(경계선이건 윤곽선이건)은 각기 질서정연한 조형적 총체들을 구축한다. '경계선 *frontière*'은 그것을 표시해주는 선(혹은 제한선)의 각 방향에 존재하는 것들 사이에 차이를 수립함으로써 규정된다. 경계선은 공간을 다른 지대와의 관계에 의해 가치를 지니는 지대 *région*들로 분할한다. 여기서 차이 *différence*는 여러 가지 방식(인접성, 유사성, 후천적 경험들)을 통해 독자가 인식하기에 알맞은 독립체들을 지각할 수 있

게 해준다. 그와는 달리 '윤곽선 contour'은 닫힌 구역들 zones closes을 결정해주는데, 이 구역들은 대립적인 방식으로 작동하며, 이렇게 가치를 부여받은 각각의 공간에 어떤 지위를 부여해준다.

이 공간은 그림의 나머지 부분에 대해 자족적인 면 surface autonome들이 수립되게 하는데, 이로 인해 형체 figure들이 결정될 것이다. 하지만 이러한 이산화(離散化)discrétisation의 작업은 보기만큼 중립적이지는 않다.

정보적 처리에 의한 윤곽선

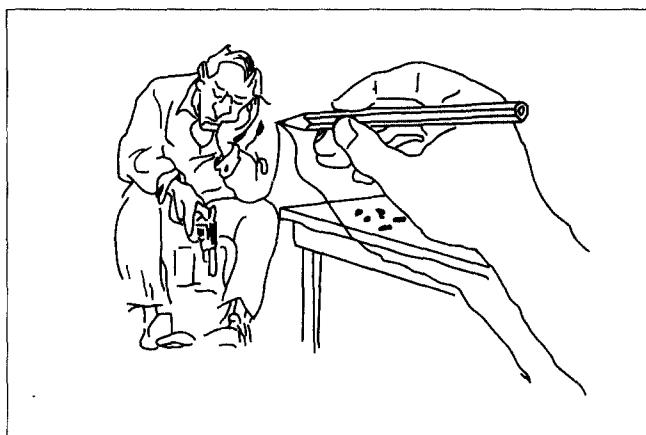
이 복사본 위에 그려진 윤곽선들은, 원판의 그림의 선을 단순하고 분명하게 만들고 épuration 있기는 하지만, 한 형태의 윤곽선들을 결정하기 위한 제한선이라 볼릴 수 있는 것을 고립시키기에는 아직도 요소들을 너무 많이 가지고 있다. 즉 질서정연한 그래픽적 총체들을 결정할 때 소음³¹⁾을 발생시키는 데이터들이 너무 많다. 그래서 보드의 왼쪽 부분(제2소우주)의 편에서는 이산화가 어느 정도 실행가능하지만, 보드의 오른쪽 부분은 점 무더기로 나타나기 때문에 우리는 그 속에서 자족적인 그래픽 단위들을

31) 정보 이론의 의미에서 소음 bruit은 지각을 교란시키는 것이다.

분간해낼 수 없다. 거의 기계적인 이런 방식 속에서,³²⁾ 경계선들과 윤곽선들은 동등한 것이다. 왜냐하면 이산화의 단위는 화소(畵素)pixel,³³⁾ 즉 수적(數的) 성질의 총체를 동반하는 점 point이기 때문이다.

이제 어떤 독자인 우리가 한 보드 전체 위에 제한선으로서 그릴 수 있는 것을 비교해보자.

손으로 그린 제한선들



이 경우 제한선의 선들(경계선과 윤곽선)은, 시각적 창조 행위 때 작업하는 사람과 동일한 문화적 환경을 공유하는 독자가 이것을 그린다면, 가독성 lisibilité에 필요한 관여적 특질들만을 간직하고 있는 캐리커처와 비슷한 한 도식화를 이끌어낸다. 이러한 선별은 수적 기준들이 아니라 독서 관습에 관련된 문화적 기준들에 따라 시각적인 것의 단순화를 통해 이루어진다. 독자는 자기의 감각들로 인해 지각하게 되는 것 위에 자기의 지식들을 투사한다.³⁴⁾

32) 사실상 정보적 처리는 소프트웨어의 창안자들의 이론적·방법론적 선택들을 조금도 배제하지 않는다.

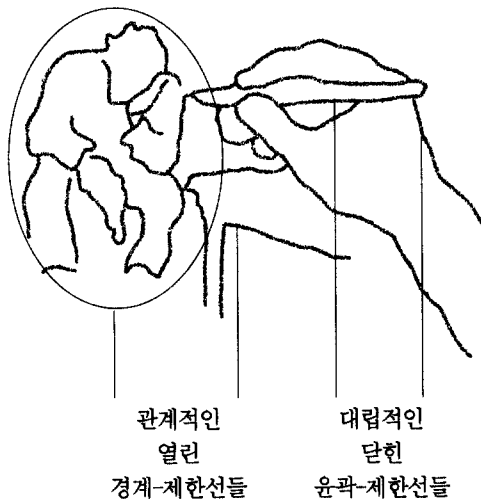
33) 텔레비전 화상 등을 구성하고 있는 분자—역주.

한 형태 forme의 윤곽선이라는 개념은 우선 '인지적 표상'³⁵⁾에 참조한다.
윤곽선은 한 면(面), 한 형태, 한 대상의 제한선이다.³⁶⁾

정보적 도구가 그리는 제한선들은 볼 수 있는 것 le visible(가시적)에 속한다. 이에 반해 경계선들과 손으로 그린 제한선들³⁷⁾은 읽을 수 있는 것 le lisible(가독적)에 속한다.

보기 voir, 그것은 알기 savoir이지 단순히 지각하기 percevoir가 아니다.

주어진 것을 최대한으로 단순화하면



34) 레오나르도 다 빈치에 따르면 그림은 '정신적 사물 cosa mentale'이다. B. Cocula, Cl. Peyrouet, *Sémantique de l'image*, Delagrave, 1986, p. 65.

35) 강조 표시는 필자.

36) Cl. Bonnet, et al., *Traité de psychologie cognitive*, Dunod, 1989, p. 49.

37) "모든 미대생은 1학년 때 다음과 같은 사실을 배운다. 선으로 윤곽을 그림으로써 형체 구성 figuration이 이루어지며, 이 선은, 그것이 형태를 두드러지게 부각시킬지라도, 강조한

이런 연속적인 조작들을 통해서, 만화 전체에 해당되는 두 개의 소우주 사이의 일련의 대립들이 나타난다. 우리가 이미 잠시 살펴보았던 논쟁적 구조 *structure polémique*는 시각적 연속체의 이산화에 필요한 제한선들을 수립할 때에도 확인되며, 이때 각각의 소우주는 상대적이고 평행하게 구성된다. 하나의 소우주는 다른 소우주 없이는 존재할 수 없다. 이로 인해 우리는 다음과 같은 범주들을 도표의 형태로 정리할 수 있다.

제2소우주 (모든 보드들)	제1소우주 (보드 1 & 4)
경계선들(잠재적 윤곽선들)	윤곽선들
내부 VS 외부	안 VS 바깥
개방성	단합(폐쇄성)
지시적 제한선들	변별적 제한선들
관계적 공간	대립적 공간
의존적 결합체들	자족적 결합체들

이렇게 결정된 제한선들은 이제 형체 VS 배경이라는 또 다른 종류의 게슈탈트적 대립을 더 명확히 제기할 수 있게 해준다.

(3) 형체와 배경의 구별

이상의 것을 통해서 우리는 이미 두 개의 소우주의 존재를 밝혀냈다. 이 두 소우주는 그 선과 짜임새에서(연필 VS 잉크), 그 심도의 상황에서(후경 VS 전경), 그 경계 획정이 경계선을 통해서 이루어졌나 윤곽선에 의해서인가 같은 어떤 차이에 의해 서로 구별된다. 이러한 상위의 전경의 상황——

다는 의미에서가 아니라 (어떤 사물을 포함하고 있더라도 한 것처럼)가리키고, 지시하고, 나타낸다는 의미에서다.” G. Roques, “Tapis au fond de l’œil, une image,” *Degrés*, no 69/70, Été/Automne 1992, p. d5

이것은 심도에 의해 한 소우주가 다른 소우주의 위에 있도록 결정해준다 —으로 인해 우리는 이런 맥락에서 제1소우주는 형체에 속하고 제2소우주는 배경을 구성한다고 구별할 수 있다. 이것은 보드 1과 4에 해당된다. 더 분명한 형체는 언제나 더 가까워 보이고, 산만하고 막연하게 남아 있는 배경의 앞에 있는 것처럼 보인다. 제2소우주는 1소우주 속에서 조직된 형체의 배경을 구성한다. 이러한 구별로 인해 우리는 이 만화에서 세르가 실행하는 그래픽 처리들의 차이를 더 잘 이해할 수 있게 된다. 그는 만화의 의미signification를 분절하는 것처럼 보이는 서로 다른 의미sens들의 층위를 그래픽적으로 부각시킨다.

제1소우주에서, 우리는 천연색의 그래픽 결합체가 형체의 지위를 획득하고 나머지는 배경의 지위를 획득한다는 것을 확인할 수 있다. 달리 말하면, 이 경우, 색깔은 차별화différenciation를 통해 윤곽선을 구성하는 요소가 되고, 그렇게 해서 1군의 형체의 구축에 참여한다.

제2소우주에는 우리가 구별하는 각각의 결합체들의 다소 강한 대조에 따라 구성되는 위계 체제가 있다. (다소 두꺼운) 선의 두툼함은 원근법의 작동에 의해 반드시 전경에 놓이게 되는 형체의 지위를 가리킨다. 형체와 배경 사이의 이러한 차이는 상호적 관계 속에서만 이해된다. 배경 없는 형체는 없으며 형체 없는 배경도 없는 것이다. 우리는 이런 구성 방식을 기호학적 의미에서 논쟁적 polémique이라고 부르는데, 그것이 앞의 항목(경계선과 윤곽선)에서 살펴본 제한선들이 수립된 결과이므로 더더욱 그렇다. 이것의 예로서 보드 1을 보도록 하자.

형체/배경의 구별

© Glénat/Serre

형체/배경의 이러한 대립은 제한선을 경계선으로 수립하느냐 윤곽선으로 수립하느냐의 대립과 상관적인데, 이로 인해 게슈탈트들이 조금씩 구성된다.

(4) 그래픽 결합체들

이 항목에서, 우리는 분석의 두 평면(표현/내용) 사이의 이동을 가능케 하는 것에 진입하게 된다. 한쪽은 범주화들의 결과고 다른쪽은 모든 의미론적 투입 *investissement sémantique*의 토대인 이 두 평면을 결합하는 연관성이 여기에서 드러난다.

이제 우리가 해명하게 될 '형태들 formes'은 그들의 의미론적 속성들(가독성의 조건들)만큼이나 그 구조적인 속성들(가시성의 조건들)에 의해서도 정의된다.

① 재결합(체)들

다음의 구절을 상기해보자.

현상의 관점에서 볼 때, 결합 *groupement*이라는 단어는 회화적 요소들이 서로 어울려 보이고, 그 요소들이 다른 단위들로부터 지각적으로 분리된 하나의 동일한 단위에 속하는 것처럼 보인다는 사실을 가리킨다.³⁸⁾

이때부터, 수합된 정보들은 다음과 같은 것으로부터 출발하여 '결합체들'이 고정되도록 만든다.

— 그것들의 주변부(인접성)로부터 출발하여(공간에서: 좌표, 방위, 확장, 공간성,³⁹⁾ 백터성)

— 그것들의 유사성으로부터(색깔, 선과 짜임새, 치수)

— 울타리(폐쇄)의 요소에 의해(경계선과 윤곽선, 형체/배경)

— 한 소우주에 속함으로 인해서, 그리고 그들의 심도(深度)의 상황에 의해서

— 후천적 경험들에 의해서(거의 연속적으로 현전하는 사회문화적 지식들

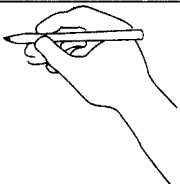



모든 평가의 기준은 다른 기준을 배제하기는커녕, 오히려 그 반대다. 이러한 총체들의 구성은 종종 이러한 종류의 재결합(체)들에 도움을 청할 것이다. 다음의 것은 만화 내부에서 포괄적이고 유의미한 재결합들의 목록이다. 어떤 경우에 우리는 Pl.1에 의해 수립되어진 후천적 경험들에 호소하면서, 만화 속에서 나타나는 여러 변이체들 중 하나만을 기억했다. (그들의 구성 단위들이 다양하게 존재하는 것처럼) 어떤 포괄적 재결합들의 변

38) Cl. Bonnet, et al., *op. cit.*, p. 42.

39) 여기에서 '공간성'이라는 용어는 공간성의 운영에 관한 항목에 속한다.

이체들이 다양하게 존재한다고 해서 그들을 인식하지 못하는 것은 아니다.⁴⁰⁾ 우리는 지각 과정의 최초의 분절 articulation 중 하나, 즉 '영속성/변화'를 대하고 있는 것이다.⁴¹⁾

이 영속성에 기대고 있는 변이체들을 우리가 식별할 수 있는 것은 오직 한 그래픽적 총체의 포괄적 안정성 때문이다.

주요 재결합의 유형들	재결합(체)	위치와 관찰들
제1소우주, 유사성들, 폐쇄성의 요인, 심도.		pl. 1
제2소우주, 유사성들, 경계선들.		모든 보드들, 그리고 이 재결합체의 구성 요소들의 다 소간 중요한 변이체들
제2소우주, 유사성들, 경계선들.		V3' 이외의 모든 보드들, 그리고 한 내적인 그래픽 단위의 변이체들
제1소우주, 유사성들, 폐쇄성의 요인, 심도.		pl. 4

40) "형태는 그것의 변이체들보다 먼저 존재한다. 형태는 이 변이체들을 초월한다. 게슈탈트 심리학이 우리에게 가르쳐주는 것은 바로 이것이다." A. Moles, *Les sciences de l'imprécis*, Seuil, 1990, p. 10.

41) "우리의 의미론적 우주를 구성하는 모든 것에 우리가 미리 '의미sens'를 부여하는 것은 바로 이러한 근본적 구별, 즉 안정된 것과 변화된, 변형된 것 사이의 근본적 구별 덕분이다(……) 이러한 기본적 범주화는, 그것이 주위 세계의 물리적 이해에 관한 것이건, 우리가 만들어내는 정신적 구성물들에 관한 것이건간에, 당연히 우리의 삶 전체에 관계된다

이 표를 통해, 우리는 만화의 구성의 기원에 있는 네 가지의 중요한 그래픽 결합체를 이끌어낼 수 있는데, 이들의 주위에서는 한 포괄적 평면에서의 디에제시스적 과정 processus diégétique이 전개될 것이다.

말하자면 이야기(내용의 평면)는 이런 요소들을 통하여 조형적으로(표현의 평면) 투입될 것인데, 이 요소들은 각기 자기가 말아야 할 역할에 따라 만화를 통해 그려진 스토리의 진행에 다소간 참여한다.

이러한 (거시지형학적) 총체들로부터 시작하여, 어떤 (미시지형학적) 보충적 재단 작업 opération de découpage이 이루어져 우리는 계슈탈트들을 최종적으로 식별할 수 있게 된다. 그런데 이 계슈탈트들 역시, 그들 자신의 층위에서, 진행중인 스토리에 참여한다. 이런 경우, 우리는 오직 포괄적인 것 le global에서 출발할 때만 국부적인 것 le local의 구축에 도달할 수 있다. 하지만 전체 le tout⁴²⁾은 (전체를 구성하는) 부분들의 총합을 넘어선다는 점을 명심하도록 하자.

② 계슈탈트들

우리가 초(超)-외형적 단위 unité supra-configurationnelle라고 부를 수 있는 것을 제시하고 나면, 우리는 '그래픽적 단위 unité graphique'를 이끌어내게 된다. 국부적 평면에 있는 다소간 자족적인 이 그래픽적 단위들은 완전한 독립체들 혹은 내(內)-외형적 독립체 entité intra-configurationnelle들을 구성한다.⁴³⁾

이러한 재결합체들이 다양한 요소들의 교차점이라는 성질을 지니고 있

[.....] '영속성'과 '변화'는 하나의 소녀의 두 얼굴, 대립되고 상보적인 두 얼굴처럼 보인다. 이들은 '현실'과 '경험 세계'의 층위에서나, 언어라는 재현 체계의 층위에서나 서로를 요청하고 있다." J. Courtés, *Analyse sémiotique du discours*, Hachette, 1991, p. 69.

42) 여기서 전체 tout은 선행하는 모든 항목들에 관한 집성의 결과로서 이해된다.

43) J. Courtés, "Du signifié au signifiant," in *Nouveaux Actes Sémiotiques*, n° 21 ~ 22, Pulim, 1992, p. 65.

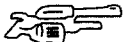




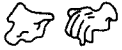


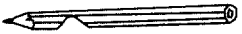


는 데 비해, 계슈탈트들은(우리의 용어법에서) 이 (언제나 읽을 수 있는) 재결합체들의 파열의 결과로서, 그들이 전체에서 분리된다는 것을 보장해준다. 넓은 의미에서 보면, 계슈탈트들은 표현 평면의 의미⁴⁴⁾의 최소 단위를 구성하고 있다.





이 층위에서 변이체들의 존재는 조형적 단위가 안정되고 불변적인 그래픽 핵 *noyau graphique*에 의해 결정되는 것이 아니라, 오히려 주어진 맥락 속에서 (그것이 공간적으로 밀집 가깝건간에) 다양한 구성 요소들 사이에 존재하는 관계들로부터 결정된다는 점을 보여주고 있다. 이러한 자족적 구성체들은 그래픽 재결합체들과 동일한 기준들(인접성, 유사성, 폐쇄성의 요인, 후천적 경험)로 평가된다. 이전의 경우와 마찬가지로, 그렇다고 해서 이 단위들이 제시되는 순서가 이 단위들 사이의 어떤 위계 질서에 부합하는 것은 아니다.

계슈탈트들이 일단 조형적 층위에서 식별되고 나면, 우리는 적합한(하지만 절대적이지는 않은) 의미론적 투입을 구축하면서 상위의 단계로 이행하게 된다. 이로 인해 우리는 이러한 외형 *configuration*들을 '시각적 형성소 *formants visuels*'⁴⁵⁾라고 부를 수 있게 된다. 왜냐하면 이 외형들은 표현의 평면과 어떤 어휘화를 결합시키기 때문이다. 우리가 여기에서 규정하는 형성소들은 우리의 일상 세계의 대상들과 등가적인 구상적 단위 *unité figurative*들을 가리킨다. 하지만 우리가 형성소라고 부를 수 있는 것이 단지 이런 종류의 단위에만 한정되는 것은 아니다.

44) 표현의 평면이 구축될 때, 특히 분석의 두 평면을 분절시키는 단위들이 문제될 때, 의미론적 구성 요소가 완전히 부재하는 것은 아니다. 이 두 '세계' 사이의 분리는 결코 절대적인 것이 아니다.

45) 우리는 다양한 분석을 한 후에 차후에 더 상세하게 형성소의 개념에 대해 다시 검토할 것이다. 이 개념은 잠정적으로 도상적 구상 단위 *unité figurative iconique*의 등가물로서 이해될 것이다.

어휘화	개슈탈트들(모형 prototype) 혹은 구상적 단위들	위치
/무기들/		모든 보드들
/총알들/		Pl.1 / pl.2 V3" / pl. 4
/얼굴/		모든 보드들
/셔츠/		모든 보드들
/바지/		모든 보드들
/손/		모든 보드들
/의자/		모든 보드들
/탁자/		Pl. 1 / pl. 2 V3" / pl. 4
/연필/		pl. 1
/ '잘로 된' 손/		pl. 1
/지우개/		pl. 4

/뺨로 된 손/		pl. 4
/글씨/	elic 	V3' 과 Pl. 4
/움직임/ (.....의 표지)		pl. 2 pl. 3 pl. 4
/땀/ (.....의 표지)		pl. 2 pl. 4

이런 인식 과정에 대한 자각은, 인지적(지식에 대해)인 동시에 지각적(생리학적인 것에 대해)인 학습에 참조하는 독서의 가설을 입증해주면서, 도상적 형성소formant iconique들을 구성하게 되고, '좋은 형태 만들기 boniformisation'의 과정을 통해 대상을 구축한다.

그러므로 다음과 같이 말할 수 있을 것이다.

그러므로 좋은 형태 bonne forme는 주어진 지각에 선행하여 기억된 지각적 이미지로서, 여기에는 개념 구조들 schème conceptuel, 후천적 사회 문화적 지식들, 다양한 지각물들의 기억 찌꺼기들이 뒤섞여 있다. [.....] 이 좋은 형태는 어떤 근본적 모태를 구성하는데, 모방적 도상 이미지 image iconique mimétique는 바로 이 모태에 참조한다.

좋은 형태는 이미지가 '인식 가능'하더라도 말해질 수 있게 만들어주는 최소/최대 조건을 제공하는데, 왜냐하면 표상 représentation이 '도상적'인 것으로 보이기 위해 닮아야 하는 것은 외적 실재가 아니라 바로 이 좋은 형

태이기 때문이다.⁴⁶⁾

이 대상들은 자신의 의미론적 차원에서 이야기를 지탱할 supporter(단어의 고유 의미에서 그리고 비유적 의미에서) 것이다. 그리고 표현 평면의 변동은 내용 평면의 유의미한 변화와 평행할 것이다.

II. 내용의 평면

설사 우리가 표현의 실질을 분석적으로 '쉽게' 식별할 수 있다 해도, 내용의 실질에 대해서는 그렇지 않다. 이때 내용의 실질이 시각적 텍스트와 마주 대하고 있는 독자에게서 가능한 의미론적 우주들의 총체이건, 시각적 텍스트의 생산자가 보여주는 심층의 가치들의 우주(이는 세계관의 형태로 나타난다)이건간에 말이다. '선천적으로,' 기호학은 이 총위를 논리적으로 이해하기에 충분한 도구를 가지고 있지 못하다.

이 두 경우에서, 우리는 백과사전적인 지식들⁴⁷⁾에 참조하는 동시에 의사소통의 두 심급(발신자와 수신자)의 사회 심리학적 특징들에 참조하게 된다. 이 데이터들의 이해는, 적어도 우리가 생각하는 한, 기호학적 분석의 대상이 아니다. 이러한 유의미한 가능태들 potentialité significative의 총체들은 시각 텍스트(나 다른 텍스트)에 의해 작동되는 잠재적 의미(들)로서 이해된다. 또한 우리가 제시하는 내용의 실질은 의미론적 최소 투입으로서 간주되어야 할 뿐 아니라, 가장 상투적인 의미, 그것도 시각적 텍스트에 대해 가장 원형적인 의미로서 간주되어야 한다. 우리는 이러한 의미론적 해석이 환원적 선택이라는 것을 알고 있다. 하지만 그것의 역할은 전혀 규정적 prescriptif이지 않은 의미 지표 indicateur de sens가 되는 것이다. 이것은 의미의 개방이다.

우리의 만화의 경우, 우리는 내용의 실질에 "허구적 존재 être de papier

46) F. Saint Martin, *op. cit.*, pp. 76~77.

47) 움베르토 에코가 말하는 의미에서.

들의 (인간적) 실존"의 표현으로서 접근할 수 있다.

註 : 우리는 여기에서 잠시 다른 층위들은 제쳐놓고서 내용 평면의 서술적 층위의 분석만을 제시할 것이다.

언표 ÉNONCÉ : 서술 NARRATION

우리는 4페이지짜리 시각 텍스트로서 구성된(또한 4개의 보드이기도 한) 만화를 다루고 있다. 우리가 시각적 언표라고 간주하고 있는 이 총체가 우리의 내용 분석의 출발점이 될 것이다.

간단히 말해서 만화는 구상적인 방법들을 통해 서술적 기획을 추구하는 텍스트로서 간주되어야 한다.

이런 이야기 récit의 구성에서, 최초의 단계 중 하나는 시각적 언표 속에서 다양한 행위자들 actant과 그들의 역할(들)의 판정 identification이다. 그 후에 우리는 이 다양한 행위자들 사이에 수립될 수 있는 여러 가지 관계들을 보려 할 것이다. 이러한 절차는 우리가 점차적으로 서술 프로그램(들) programme narratif을 구축하도록 해줄 것이다.

무엇보다 먼저, 우리는 이야기를, 그것이 파뵐라 fabula이건 스토리 histoire이건간에, 사건들(그 사건들이 어떤 것이건간에) 사이의 일관성 있는 관계라고 이해한다. 어쨌든간에, 그것은 그 속에서 어떤 일이 발생하는 언표다. 어떠한 행위는 그 행위에 특유한 시간성(이것은 반드시 시각적 언표에만 한정되는 것은 아니다)에 따라 한 상태를 변화시킨다. 시각적 이야기라는 개념은, 우리가 그것을 어떻게 정의하건간에, 언제나 독서의 시간적 상(相) 위에서 파악되는 '최소한 하나의 차이'의 표지를 필요로 한다. 이 차이는 가장 가까운 표현의 요소들의 비교를 통해서만 존재할 수 있다.

한 이야기의 판정의 이런 기층의 데이터들 외에도, 이야기는 어떤 (주어졌거나 전제된) 최초의 평형 상태 équilibre initiale로부터 출발한다. 이 평형 상태에서 어떤 내적·외적 개입이 불균형 déséquilibre의 상황을 야기한다.

이야기의 구조의 변화는, 대체로, 어떤 (최종적) 평형 상태를 다시 수립하려 할 것이다. (시각적이건 문자적이건) 이야기가 있기 위해서, 모든 단계들이 있어야 하는 것도 아니고, 전체로서 한 단계가 필요한 것도 아니다. 독자가 자기가 보는 것이 시간 속에 새겨져 있으며, 의미론적 질서의 어떤 연속성에 속한다고 확인하기만 하면 족하다.

우리는 최초의 접근을 통해서, 대부분의 이야기들의 표준적 구조를 다음의 표⁴⁸⁾로 설명할 수 있다.

I -전에	II -동안에 변형(행동하다 혹은 겪다) 역동적 과정			III -후에
	2 도발 provocation (기폭제) (시동 장치)	3 행위 action	4 상벌 처분 sanction (결과)	
최초의 평형 상태				최종적 평형 상태

최초의 시기에, 우리는, 시각적 언표 속에서, 조형적 그리고/또는 도상적 정보들의 의미론적 인식의 단계를 거쳐가야 한다. 이 단계가 없으면 이 형성소들의 변형(들)에 기반하는 디에제시스적 변화를 정할 수 없다.

1) 서술의 행위자들

표현 평면의 그래픽적 결합체로부터 만들어진 모든 도상적 형성소 *formant iconique*^{49/50)}들을 우리는 행위자 *actant*라고 부를 수 있다. 게다가

48) J. Fayollat-Dubois, *L'organisation du récit oral chez l'enfant, un exemple à partir d'une bande dessinée*, Thèse, Linguistique, Paris 3, 1987, p. 72.

49) 이런 형성소들의 안정화 *stabilisation*는 그래픽 단위에 의미를 부여하는 인식의 과정에 의해 실행된다.

50) '구상적 형성소 *formant figuratif*'라는 용어는 내용 평면에 존재하는 '구상적 *figuratif*'이라는 용어와의 혼동을 야기할 수 있어서, 우리는 '도상적 형성소'라는 용어를 사용하려 한다.

어떤 포괄적 이해를 통해서, 우리는 서술의 구조화 속에서 이 행위자들이 떠맡게 될 역할을 미리 엿볼 수 있다. 시각적 이야기에서 스토리를 구체화하기 위해 요구되는 최초의 사항은 도상적 단위들 *unité iconique*의 식별 *repérage*인데, 이 단위들은 정확히 말해 '일차적' 의미론적 투입의 물리적 토대들이다.

『기호학 사전 *Dictionnaires de Sémiotique*』⁵¹⁾에 따르면 이야기의 변화에 참여하는 여러 가지 행위자들이 존재한다. 그것은 대상, 주체, 발신자, 수신자, 조력자, 반대자다.⁵²⁾ 이 행위자들은 의사 소통(알다), 욕망(원하다), 힘 *pouvoir*의 세 가지 축을 작동시킨다.

세르의 만화에서, '가치 대상 *l'objet de valeur*'은 특정한 형성소와 동일시될 수 없다. 우리는 여기에서 내용의 실질의 의미 지표를 다시 발견하게 된다. 목표는 '실존(생명) *L'Existence*'의 개념에 결부되어 있다. 이 단어는 종종 본질 *L'Essence*과 짝이 되는 철학적 의미로 이해되어야 한다. 우리의 목적은 이 두 항의 결정에 대한 철학적 변증법에 참여하는 것이 아니라, '실존'이라는 단어에 대한 다음과 같은 최소한의 정의에서 그치는 것이다.

- (14세기). [철학]. 있다 혹은 존재한다는 사실, 존재하는 것으로부터 만든 추상

- (1925). 본질에 대립됨. 한 인간의 삶. 생생한, 경험된 현실(존재의 개념에 대립되어, 본질은 인간 본성의 한계를 규정해줄 것이다)

- 인용:

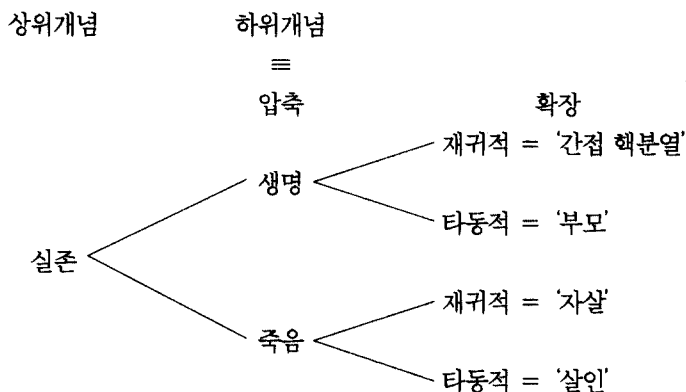
철학 용어로 하자면, 모든 사물은 본질과 실존을 가진다. 본질은 속성들

51) A. J. Greimas, J. Courtés, *Sémiotique* (1 et 2), *op. cit.*

52) 이 도식을 우리는 여러 저작 속에서 발견할 수 있다. J. Courtés, *Introduction à la sémiotique narrative et discursive*, Hachette, 1976; N. Everaert-Desmedt, *La communication publicitaire*, Cabay, 1984, p. 104; J. L. Tilleuil, *Pour analyser la bande dessinée*, Cabay, 1986, p. 18.

의 항구적 총체고 실존은 세계 속의 어떤 실제적 현존이다. 많은 사람들은 본질이 먼저이고 실존은 나중이라고 믿는다…… 그와 반대로, 실존주의는 인간에게 있어서—오직 인간만이—실존이 본질에 선행한다고 주장한다. (Sartre, *Action*, 1944. 12. 27)⁵³⁾

달리 말하면, 실존이란 (인간·동물·식물이라는) 존재를 나타내는 경험적·실제적 소여들을 가리킨다. 그것은 물질적 측면에서의 생명과 동의어다. 반대로, 본질은 이 존재의 특수성을 규정해주는 인지적 소여들을 가리킨다(이것은 영원한 골칫거리로 남아 있다). 우리는 이 실존이라는 단어를 생명과 죽음의 상위 개념으로 이해한다. 왜냐하면 이것은 생명과 죽음을 실존의 획득 혹은 상실로 규정함으로써 이들을 동일한 평면에 올려놓을 수 있기 때문이다. 이러한 위계 체계는 계속될 수 있고, 우리가 일정수의 의미론적 확장들 *extension sémantique*을 규정하는 것을 정당화해줄 수 있다.



'간접 핵분열 mitose'⁵⁴⁾이라는 용어는 세포 단위의 층위에서 복제

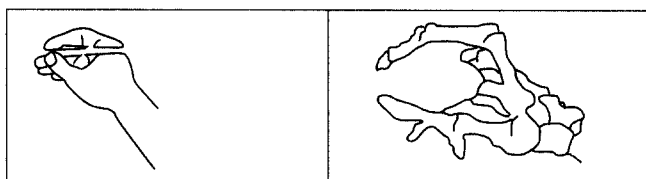
53) 『전자 로베르 사전 *Le Robert électronique*』.

54) "[생물학] 각각의 염색체가 쪼개지는, 세포의 간접적 분열(cf. 유사 분열 *Caryocinèse*). 이 분열로부터 나오는 두 세포는 원래의 세포와 동일한 염색체들을 동일한 숫자로 소유하게 된다." 『전자 로베르 사전』.

duplication에 의한 생명의 출현을 가리키는 생물학적 개념이다. 이것은 신화에서는 동일한 것 l'identique의 재생산이라는 의미에서 클론clone의 개념으로 번역된다. '살인'의 경우에는, 그 행위의 의도에 따라 사고, 계획범죄, 자기 방어 등 여러 가지 다른 모습을 가질 수 있다.

우리 만화의 이러한 행위자-대상의 판정을 통해서, 우리는 대상이 반드시 분명히 규정된 물질적 현존을 가지고 있는 어떤 사물인 것은 아니라는 점을 주목하게 된다. 서술성의 관점에서 볼 때, 대상objet이란 역할의 문제일 뿐이며, 그것은 개념적 우주에도 (五感에 관한) 지각적 우주에도 속할 수 있다. 이 행위자에 대한 규정은 우리가 주체를 규정할 수 있게 해주는데, 이 주체의 직접적 탐색은 이러한 가치 대상objet de valeur의 획득(혹은 상실)이다. 이 만화의 '(서술적) 주체'는 우리가 의미론적으로 "주인공",⁵⁵⁾ 스토리의 중심 행위자라고 신원을 판정하는 인물의 도상적 형성소다. 더욱이 그는 (이 만화에서) 모든 보드들에 등장하는 유일한 형성소다. 그에 대해 우리가 제공하는 시각물은 주인공의 도상적 형성소의 모형prototype으로서 간주되어야 하며, 그것의 여섯 개의 변이체들은 각기 하나의 유형type이다. 표현의 평면에서, 이런 도상적 형성소는 색깔, 선과 짜임새, 심도, 제한선, 그래픽 결합체 등의 범주들의 총체의 연합이다.

그러나, 주인공은 대상(‘실존’)과 관계가 있는 유일한 행위자가 아니다. 설사 우리가 대상에 관해 존재하는 관계의 유형에 따라 어떤 구별을 행하지 않는다 해도(육망의 축 또는 의사 소통의 축), 그 역시 ‘실존’과 접촉하고 있는 ‘손’(파견된 만화가⁵⁶⁾)의 형성소와 그것의 두 변이체가 존재하는 것이다.



설사 우리가 이 단위들 각각의 조형적 · 도상적 처리가 대상의 두 가지 상(相: 생명과 죽음)에 상관적일 수 있다는 가설을 내세울 수 있다 해도, 우리는 당분간은 이 두 개의 그래픽 단위들을 동일한 명칭으로 결합시킬 것이다. 우리는 이 두 경우에 이 형성소가 실존에 결부된 것으로서 나타난다는 점을 기억해둘 것이다.

처음에는, 이것이 우리가 정의한 대상과 접촉하고 있으므로, ‘손’의 형성소에 주체의 지위를 부여할 수 있다. 이 경우, 우리는 상태 *état*⁵⁷⁾를 표시하는 기초적 언표의 기술(記述) 층위에 머무르는 셈이다. 우리는 단지 이 주체와 대상 사이의 우발적 육망의 관계만을 제시하는 셈인데, 이것은 신원 부여된 최초의 주체(‘주인공’)가 추구하던 목적과는 반대로 나아가는

55) “.....주인공은 모험들을 만나게 되는 사람, 어려움들을 겪으면서 자신의 길을 따라가는 사람이다.” P. Fresnault-Deruelle, *La Bande dessinée. Essai d'analyse sémiotique*, op. cit., p. 148.

56) 만약 우리가 전체에 대한 부분을 고려한다면 그러하다. 이때 시각적 제유법이 문제된다.

57) ‘상태’에 대해서는 역주 64)를 볼 것—역주.

것이다. 동일한 대상이 서로 다른 두 주체에 속하는 일은 아주 드물게만 일어날 수 있다.⁵⁸⁾

반대로, 만약 이 '손'의 형성소가 이전의 주체('주인공')에게 가치 대상을 부여함으로써(또는 빼앗음으로써) 이 주체에게 가치 대상을 '전달 communiquer'해준다는 것을 우리가 기억한다면, 이때 우리는 '손'을 '파견된 발신자'를 나타내는 형성소라고 할 수 있을 것이다. 파견된 발신자는 만화 전체 위에다 가치들의 닫힌 체계를 설치할 것이다. 이때 주체-수신자가 상황을 있는 그대로 받아들이는 순간부터(함축적 신용 계약), '주인공'은 '주체-수신자'의 위치를 차지하게 될 것이다.

[……] 발신자는 가치들을 언술하는데, 이 가치들의 실현은 주체의 행위 프로그램(행동 le faire)을 결정할 것이다——이로 인해 그는 당위 le devoir-faire에 따라 어떤 능력 compétence을 부여받게 된다. 그리고 그에 상응하여——행로가 끝날 때——주체의 행위를 상벌 처분 saction하는 것은, 다시 말해 처음에 구상된 프로그램에 비추어 그의 '행동'의 적절성 여부를 판단하는 것 역시 발신자(판결의 심급으로서 재정의된 발신자)의 몫이다.⁵⁹⁾



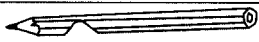

만화가 우리에게 제시하는 이 약간은 애매한 상황으로부터, 우리는 다 음과 같은 가설을 내세우려 한다. 즉, 발신자가 상위 층위의 행동 주체 sujet de faire의 역할 역시 차지할 수 있는데, 이 상위의 층위는 자신의 상태 état를 바꾸는 것밖에 생각하지 않는, 하위의 다른 행동 주체를 '포괄하고 encadrer' 있다. 이제 '주체-발신자'의 '새로운' 행위자 역할이 있는 셈 인데, 이때 그는 '반-주체 anti-sujet'로서 참견하면서 이야기의 전개에 기생 할 수도 있고, '주인공'이 어떤 대상의 상황 situation d'objet 속에 있도록

58) 이런 일은 전달된 대상이 (주지의) 지식의 차원에 속할 때 일어난다.

59) E. Landowski, P. Stockinger, "Problématique de la manipulation: de la schématisation narrative au calcul stratégique," *Degrés*, no. 44, A. Helbo, 1985, p. c3.

만들 수도 있다.

서술 프로그램들 les programmes narratifs을 통해 우리는 선택들 중 하나가 바람직한지의 여부를 알게 될 것이다. 하지만 당분간은, 우리는 행위자들의 의미론적 신원 확인 identification sémantique만으로는 선택을 할 수가 없다. ‘손’의 형성소가 스트립의 스토리에 충분히 참여하는 이상, 다양한 가능성들이 존재한다. 끝으로, 이야기의 전개에서 어떤 역할을 수행하는(하지만 긍정적/부정적인 보조적 지위[조력자/반대자]에 있으면서 주체[들]이 가치 대상과의 그의[그들의] 관계를 성취하는 것을 도와주고, 주체에 게 그것의 실현에 필요한 능력[들]을 획득할 수단을 줌으로써 간접적인 방식으로) 다른 모든 도상적 형성소들이 있다. 하나 혹은 여럿의, 주체의 능력의 양태들⁶⁰⁾을 구현해주는 이 ‘보조자-auxiliant’들을 우리가 조력자 혹은 반대자라고 부를 수 있는 것은 오직 그들의 주체와의 관련 방식에 따라서 다.

보조자적 도상적 형성소	어휘화
	연발 권총
	(묵음의) 총알들 (고립된) 총알
	흑연 연필 혹은 색연필
	지우개

60) Ibid., p. c2~3.

‘만화의 형성소의 변이체들’과 ‘의미론적으로 손으로 휴대할 수 있는 화기(火器)의 범주에 속하는 무기들 각각의 모형적 이미지’와의 비교를 통해 우리는 이 화기가 권총pistolet이 아니라 연발 권총revolver이라고 판정하게 된다. 차이는 시각적인만큼 의미론적이다. 우리가 연발 권총의 표상을 가지고 있다는 사실은 권총의 탄창 안에 설치되어야 하는 탄자 위의 총알들의 존재(VZ')를 설명해준다. 마찬가지로 연발 권총은 카우보이의 우주에 참조하고, 특히 오직 이런 종류의 무기만이 기능케 하는 러시아인 룰렛에 참조한다. 이 게임은 다음의 정의에 해당한다.

러시아인 룰렛: 흙통의 용량보다 적은 숫자의 총알을 장전한 연발 권총의 탄창을 돌리고 나서 그 총을 상대방(또는 자기 자신)에게 쏘는 결투(또는 자살 게임). (그러므로 공이쇠가 총알을 때리느냐 빈 흙통을 때리느냐에 따라서 총은 발사되거나 발사되지 않는다.)⁶¹⁾

장전된 총알의 양은 우리가 지키고 싶은 생존의 가망성에 직접적으로 결부되어 있다. 총알의 수가 더 많아지면 발포를 피할 수 있는 기회는 더 줄어든다.

그 다음에, 앞의 보조자적 형성소처럼 자세히 살피지 않고 말하자면, ‘연필’과 ‘지우개’라는 형성소들의 경우, 이들은 의미론적으로 예술 생산의 기초적 도구로서 그림의 우주와 관련된다.

보조자auxiliant들의 의미론적 인식에 대하여 자세히 검토함으로써 우리는 보조자들이 ‘연발 권총’ + ‘총알’ VS ‘연필’ + ‘지우개’라는 이분법을 보여준다는 점을 깨닫게 된다. 이렇게 대립적인 의미론적 분리는 조력자 또는 반대자라는 이 형성소들의 서술적 지위에 결부될 수 있을 것이다.

61) 『전자 로베르 사전』

이러한 행위자들로부터 출발하여, 서술적 통사론 syntaxe narrative 속에서 그들 사이에 존재하는 관계들을 자리매김해보도록 하자.

2) 서술 프로그램(들) Le(s) programme(s) narratif(s)

하나의 이야기는 그 이야기 이전의 상태와 그 이야기 이후의 상태 사이의 변형 과정 transformation이라고 간주하고 나서, 우리는 '최종 상황 situation finale'에서 '최초 상황 situation initiale'으로 거슬러 올라가 지나온 여러 단계들을 되밟으면서 서술 조직 l'organisation narrative의 분석을 제안하려 한다. 인과성의 논리(원인→결과)에서 이야기는, 이 개방성의 한계들에 결부된 모든 문제들에도 불구하고, 하나의 열린 작품⁶²⁾인 데 반해(인과적 논리의 직선적 접근은 독자로 하여금 스토리가 종결되지 않았다고 생각할 수 있게 해준다. 왜냐하면 독자는 그 스토리의 속편을 만들 수 있으니까 말이다.), 우리가 시도하려는 이러한 소급적 논리⁶³⁾(결과→원인)는 실제로 실현된 상태를 강조하고, 이야기의 폐쇄성에 도달한다.

우리가 앞에서 보았던 첫번째 표를 상기하면서 그리고 소급적 관점을 염두에 두면서, 우리는, 우리의 만화의 이야기에 대한 최초의 접근을 통해서, 설사 그것이 하나의 공간 분할에 의한 것일지라 해도, 다음의 위계 체제를 제안할 것이다(cf: 표현 평면의 축성(軸性)들).

-후에	-동안			-전에
최종 상황	변형			최초 상황
Pl. 4	-후에	-동안	-전에	Pl.1
	최종 상황	변형	최초 상황	
	V3''	V2'' et V3'	V2'	

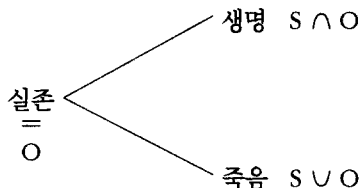
62) 우리는 여기에서 이런 종류의 문제를 텍스트의 해석 과정에 결부시키는 움베르토 에코의 저작을 참고한다.

63) J. Court , *S mantique de l' nonc : applications pratiques*, Hachette, 1989, p. 86.

만약 우리가 ‘-후에/변형/-전에’의 집합이 어느 정도의 자율성을 가진 텍스트적 통일성 *unité textuelle*을 구성하며, 그것이 이야기를 결정하기 위한 최소의 기본적 규준이라고 간주한다면, 이때 이 만화는 다소간 독립적인 두 개의 소-이야기 *micro-récit*로 구성된다.

이때 소이야기 1의 경우, 행위자들의 신원 확인을 다시 취하면, pl. 4에 의해 주어진 최종 상황은 언어적으로 “발신자의 삭제 행위로 인해 주인공은 그의 허구적 실존을 잃을 것이다”에 해당한다. 그에 따라 최초 상황은 “주인공은 발신자의 개입에 의해 허구적 실존을 얻는다”이다. 참고로 말하면, 소이야기2의 경우, “주인공은 운 좋게 자신의 생명을 보존한다(자살 실패)”가 최종 상황에 해당하며, 반대로 최초 상황은 “주인공은 자살 시도에 착수한다”이다.

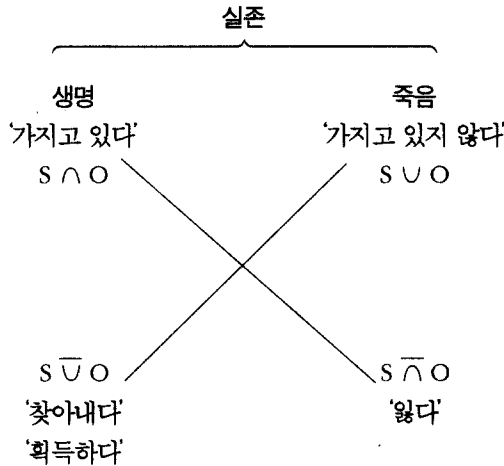
그러나 서술적 통사론의 첫번째 단계인, 대응되는 상태 언표들 *énoncé d'état*⁶⁴⁾을 도식적으로 나타내기 전에, 우리의 대상(실존)을 상태 언표들(대상과 결합된 주체)로 번역할 수 있다.



이 반대되는 *contraire* 두 개의 상태 언표는 이때 두 개의 최초 위치를 나타내는데, 이 위치들은 부정 *negation*의 조작을 통해 결합 *jonction*의 기호학적 사각형⁶⁵⁾ 위에서 우리에게 자신의 모순항 *contradictoire*⁶⁶⁾을 제공한

64) 상태 주체/행동 주체 등의 개념에서 보듯, ‘상태’란 ‘행동, 하다’가 아니라 ‘-이다 être’의 차원에 속한다. ‘상태 언표’ ‘상태 표시적’ 등의 용어도 마찬가지다—역주.

다.⁶⁷⁾



이런 도식은⁶⁸⁾ 서술적 과정 *procès narratif*의 결말인 (정적인) 상태들만을 묘사할 수 있게 해줄 뿐, 어떤 경우에도 이야기에 고유한 역학 *dynamique*을 설명할 수 없다.

문제는 우리의 만화가 한 개 층위만의 파벌라로서 나타나는 것이 아니라는 점이다. 우리가 상대하고 있는 것은 이야기들의 삼입하기 *enchâssement*과 논쟁적 구조 *structure polémique*인 것 같다.

65) 기호학적 사각형의 개념에 대해서(기호학적 메타 언어의 다른 용어들과 마찬가지로) 우리는 기호학 사전이 주는 정의를 사용한다. A. J. Greimas, J. Courtés, *Sémiotique*(1 et 2), *op. cit.*

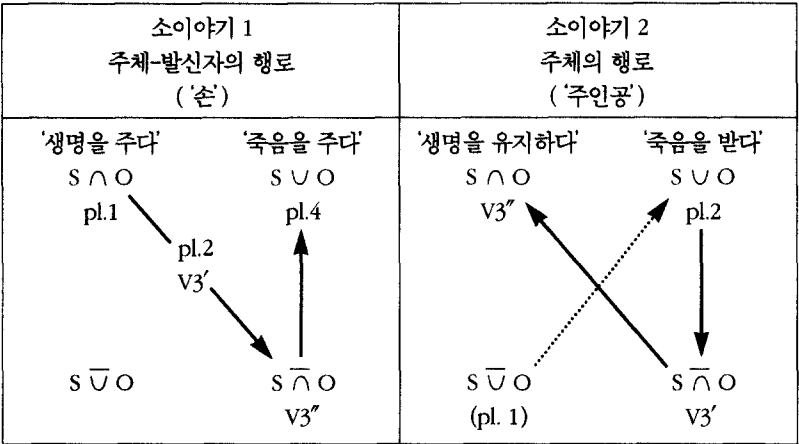
66) 통상적인 논리학 용어에 따라 이제부터 나오는 일군의 어휘들을 연언 *conjonction*, 선언 *disjonction*, 반대 *contraire*, 모순 *contradictoire*, 논리 함축 *implication*, 부정 *négation* 등으로 옮긴다—역주.

67) J. Courtés, *Sémantique de l'énoncé: applications pratiques*, *op. cit.* p. 238; et *Analyse sémiotique du discours*, *op. cit.*, p. 78.

68) 우리는 다음과 같은 기호학적 상징을 사용한다. \wedge 은 연언 *conjonction*을 나타낸다. \vee 은 선언 *disjonction*을 나타낸다. 우리가 이 기호들(혹은 기호학적 항들) 위에 수평적 직선 (*bar*)을 놓으면 그것은 부정을 표시한다.

‘단순한’ 논쟁적 구조의 경우, 두 주체가 동일 대상을 향한 그들 각각의 탐색을 통해 서로 대립한다. 이런 식으로, 서술은 주체와 반(反)주체를 내놓을 뿐 아니라, 서술 프로그램(PN⁶⁹)과 반-서술 프로그램 anti-PN을 내놓을 것이다. 한쪽 행로parcours의 성공은 계통학적으로 다른 행로의 실패를 야기한다. 주체들을 구별해서 결국 가치 대상과 함께 실현된 결합 jonction만을 취하는 것은 바로 이야기의 조직이다.

처음에, 우리는 위쪽에서 보았던 실존의 사각형 위에서 서로 대립되는 행로를 각자 가지고 있는 두 개의 소이야기를 기술할 수 있다. 이 점을 보여줌으로써 우리는 인물의 실존을 가치 대상으로 가지고 있는 만화 속에서 대조적이고 논쟁적인 행로들을 분명히 밝히게 된다.



소이야기2에서, 점선으로 된 화살표와 괄호 안의 상태 연표는 자살이 전제하는 상황⁷⁰을 표시한다(자살을 하려면 그전에 살아 있어야 한다!). 이

69) 이제부터 우리는 서술 프로그램 Programme Narratif을 PN이라는 약어로 사용할 것이다.
70) 이제부터 우리는 도식 속의 전제 présupposition를 점선 화살표 그리고 /또는 괄호치기로 나타낼 것이다.

상황은 소이야기1의 삽입에 의해 주어진다.

상태 언표들에 집중된 이 공리표에서, 주체들 각각의 행로는 동일한 지점들을 거쳐가게 된다. 반대되는 것은 행로의 방향이다. 그래서 우리는 대우주를 논쟁적이라고 부를 수 있다.⁷¹⁾ 왜냐하면 소우주들의 두 최종 상황은 상호적으로 서로를 배제하기 때문이다. 우리는 다음의 PN으로 언표의 논쟁적 구조를 나타낼 수 있다. 우리는 나중에 분석의 다른 층위에 속하는 다른 행위자(Sx)의 현존에 대해 검토할 것이다. 여기서는 우리는 그것이 이야기가 다음과 같은 방식으로 변화할 수 있게 해주는 자라고 간주할 수 있다.

$$F1 [S? \rightarrow (S1 \wedge O \vee S2)]$$

S2 = 주체-발신자, '손'

S1 = 주체, '주인공'

S? = 미결정된 행동 주체

O = '주인공'의 실존

이런 관점에서 볼 때, S1 과 S2는 상태 언표의 층위라는 동일한 서술적 층위에 속하는 것으로 간주된다. 그리고 대상의 공유가 이러한 설명을 정당화해준다. 하지만 특권적 상태 주체에 따라 달라지는 행동 주체(S?)의 신원 확인이라는 문제가 남는다. 상호성 *réciprocité*⁷²⁾ (혹은 대결)의 관계를 맺고 있는 두 개의 기초적 PN으로 이루어진 이 복합적 PN을 다시 취할 경우, 다음의 도식이 나온다.

$$F1a [S2 \rightarrow (S2 \vee O)] \Leftrightarrow F1b [S1 \rightarrow (S1 \wedge O)]$$

71) 우리는 이 의미론적 조직을 어느 정도는 수사학적 문채(文彩)인 '대조법 *antithèse*'의 표현으로 간주할 수 있다. "그들의 콘트라스트를 더 잘 부각시키기 위해 담화 속에서 결합시키는 두 사유, 두 표현의 대립," 『전자 로베르 사전』에서.

72) 상호적 논리 함축의 관계는 \Leftrightarrow 라는 상징으로 옮겨진다.

이런 두 개의 최소 PN을 통해서, 첫번째 행동(F1a)은 재귀적 선언 disjonction으로서 말하자면 포기⁷³⁾로서 나타난다. 이에 반해, 두번째 행동(F1b)은, 재귀적 연언 conjunction으로서, 설사 그것이 이 만화에서 위협받는 것처럼 보일지라도, 어떤 소유화appropriation이다. 어떤 경우에는 행동 le faire은 증여 don의 영역에 속하고, 다른 경우에는 행동은 시련 épreuve의 개념과 관련된다. 아래의 표⁷⁴⁾에서, 우리는 만화의 최종적 · 논쟁적 문제점이 충위들의 혼동 위에서 이루어지고 있음을 볼 수 있다.

	획득	상실
시련	소유화(F1b)	박탈
증여	부여	포기(F1a)

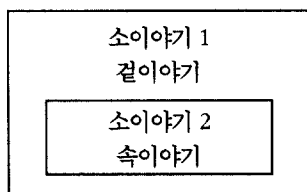
그러나 우리의 만화의 파벌라의 구성은 두 최종 상황을 동일한 평면 위에 올려놓는 것으로 그치지 않는다. (위쪽에서 하나의 정식화만으로 결합되었던) PN과 반-PN(anti-PN)의 존재의 '단순성'으로는 이 스트립strip의 특수성을 설명하는 데 충분하지 않다. 이 스트립은 삽입하기의 주위에서 분절된다. 즉, 한 이야기의 종결은 다른 이야기의 실현을 야기한다. 소이야기2의 최종 상황은 상태 언표들 사이의 통사론적 등가 원리에 의해 소이야기1의 전개 속에 삽입된다. F1b의 최종 상황은 F1a의 중간 상황일 뿐이다.

$S2 \cap O$	$S2 \cup O$	
$S2 \cup O$	$S2 \bar{\cap} O$ \equiv $S1 \cap O$	$S1 \cup O$
	$S1 \bar{\cup} O$	$S1 \bar{\cap} O$

73) J. Courtés, *Analyse sémiotique du discours*, op. cit., p. 94.

74) J.-M. Floch, *Sémiotique, marketing et communication*, PUF, 1990, p. 110.

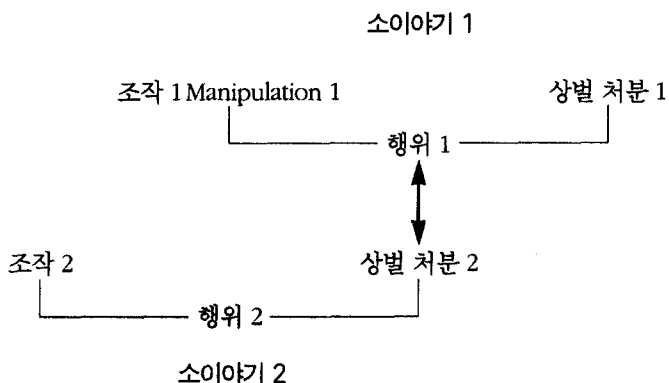
더 포괄적인 관점에서 볼 때, 동일한 대상의 추구는 서술적 유사성과 동일시될 수 있지만 이것은 위계적으로 서로 다른 두 층위에서 전개되기 때문에, 우리는 부품이 차례차례 속으로 들어가는 조립식 장난감처럼 겹이 이야기 le récit englobant와 속이야기 le récit englobé를 가지게 된다. 유사성은 끼워넣기 emboîtement에 의해 나타난다.



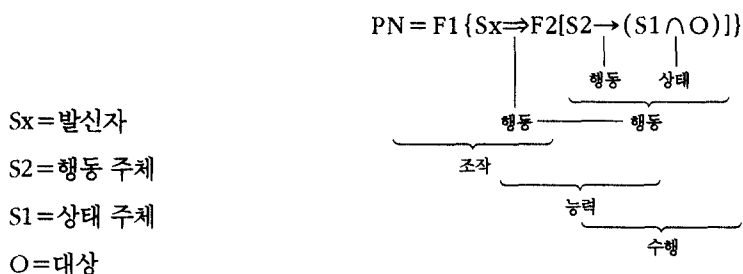
이런 맥락에서 볼 때, 겉이야기의 변화를 결정하는 것은 속이야기의 변화다. 소이야기2가 도달하는 결말은 소이야기1의 행위자들의 반응을 결정한다. F1b가 상위 영역의 서술(F1a)의 전제된 출발점으로서 간주되는 것은, 한 실현된 상태(F1b)가 주어지기 때문이다.

우리가 방금 서술에 대해, /행동faire/들 사이의 위계 체제에 대해 제시했던 기술들 전체로부터 출발해서, 그리고 그것의 다양한 구성 요소들을 고려함으로써, 우리는 우리가 다루는 경우에 적용된, 서사성의 표준적 구조를 다시 발견하게 된다.⁷⁵⁾

75) J. COURTÈS, *Analyse sémiotique du discours*, op. cit., p. 101.



이 층위에서, 행위1 Action 1과 상벌 처분2 Sanction 2 사이의 등가성과 상호 작용은 행위1이 그 위에서 만화의 서술적 통사론이 분절되는 기저의 PN이고 상벌 처분2는 대이야기의 흐름 속에서 반대자로서 자리잡게 되는 반(反)PN이라는 점을 시사한다. 우리가 다음의 기호학적 정식을 취하여 그것을 우리의 만화에 적용시킨다면, 우리는 대이야기의 복합적 구조를 얻게 될 것이다.



우리가 설명한 모든 것을 고려하면, 세르의 만화의 서술적 통사는 아래와 같은 도식화에 대응된다.

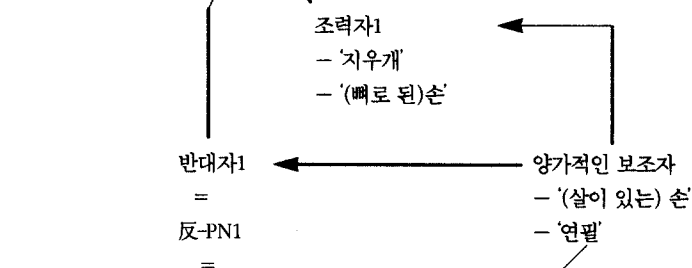
S1 = '주인공' (주체)

S2 = '손' (행동 주체 = 주체-발신자)

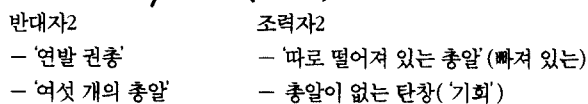
O = '주인공'의 실존(생명과 죽음), (가치 대상)

Sx = 세르(발신자-조작자)

PN1 = F1 {Sx \Rightarrow F2[S2 \rightarrow (S1 \cup O)]}



PN2 = F4 {Sx \Rightarrow F3[S1 \rightarrow (S1 \cap O)]}



이런 공리화의 독서는 다음과 같은 설명을 제공한다. "세르는 '손'이 '주인공'을 그의 실존으로부터 분리(선언)disjunction시키도록 만든다. '하지만' 주인공은 어쨌든 자신의 삶을 보존하도록 한다." 우리가 채택하는 관점에 따라 위치를 잡게 두 보조자가 있다는 것을 우리는 주목할 것이다.

—조력자로서: PN1의 층위에서 주인공이 자살 성향이 있게 하기 위하

여, 혹은 PN2를 위하여 '주인공'을 살아남게 하기 위하여.

—혹은, 주인공이 존재하게 만들어야 하는 순간부터, 반대자로서 PN1과는 반대로 나아간다.

약간은 특별한 이 서술적 통사에 대해 조금 더 명시적인 언어학적(의미론적) 번역을 시도해보자.

만화가 세르는 사라져야 하는 주인공을 창조한다. 그 때문에 그는 처음에 이 '창조'라는 프로그램을 실행시키기 위하여 그림의 우주 속에서 그를 나타내는 도상적 형성소('살이 있는 손')를 파견한다. '하지만' 주인공은 자신의 행동(이것은 최종적 조작자인 세르가 의도한 것이다)으로 인하여 자신의 생명을 보존하면서 허구적 존재라는 자신의 자율성을 획득한다. 그것은 자살의 실패다. 이 결과로 인하여, 세르는 주인공의 파괴를 완수하게 될 도상적 형성소를 통한 파견에 의해 다시금 개입한다('빠로 된 손').

우리는 이 행로를 자신의 창조자에 대한 한 피조물의 자유와 독립의 탐색이라고 요약할 수 있을 것이다. 하지만 창조자는 이 피조물을 제거함으로써 조작들을 다시금 통제한다. 이 독서를 통해 우리는 어떤 종교적 그리고/혹은 철학적인 개념들을 다시 발견하게 된다.

세르의 선집 『사교술 *Savoir vivre*』에 실린 만화의 축소 복사본,

© Glénat/Serre, 1986

보드 1

컷 2'

보드 2

컷 2"

컷 3'

보드 3

컷 3"

보드 4