

한국 교양만화에 나타난 손동작의 기호학적 요소*

—이원복의 『먼 나라 이웃 나라』(도이칠란트편)를 중심으로

박여성

1. 들어가기

『문명화 과정』과 『궁정 사회』를 통해 서구적 이성의 발전 과정을 야만/문명의 이분법으로 도식화한 엘리아스의 결합태 Figuration 사회학을 ‘문명화 과정의 신화 Der Mythos vom Zivilisationsprozeß’라고 비판하는 뒤르네 『외설과 폭력』 및 『나체와 수치』에서, 몸(특히, 나체)을 통한 감정 표출을 커뮤니케이션 행위에 적응해온 인간의 —야성도 문명성도 아닌— 보편적 속성으로 본다.¹⁾ 근래에 행태학 Ethologie²⁾과 기호학에서 언어중심주

-
- 본고는 필자의 독일 베를린 공대 기호학연구소(TU-Berlin, Afs) 초청 강연(2002. 1. 23) 및 한국기호학회 정기학술대회 발표(2002. 11. 9)에 기초한다. 아직 출간되지 않은 베를린 동작사전(BLA: *Berliner Lexikon der Alltagsgesten*)의 인용을 허락하고 조언을 해준 베를린 공대 롤란트 포스너 R. Posner 교수님과 마시모 세레나리 M. Serenari 박사, 경북대 김영순 연구교수 그리고 대담을 통하여 자신의 만화 철학을 소상히 밝혀준 덕성여대 이원복 교수님께 감사드린다.

- 1) 엘리아스 N. Elias에 대해서는 한국어판 『문명화 과정 Über den Prozeß der Zivilisation』(박미에 역, 한길사, 1996/1999), 『궁정 사회 Die höfische Gesellschaft』(박여성 역, 한길사, 2003) 참조. 이에 반박하여 뒤르네 H. P. Dürr가 쓴 ‘문명화 과정의 신화’ 3부작 제1권 『나체와 수치의 역사 Nacktheit und Scham』(차경아 역, 까치글방, 1998) 참조. 제2권 『내밀성 Intimität』과 제3권 『외설과 폭력 Obszönität und Gewalt』은 아직 번역되지 않았음.

의를 극복하여 기호의 원초적 융합성에 주목하는 것도 완벽한 이성 체계로서의 언어를 지향하는 이성주의의 질곡에 갇혀있던 몸이 커뮤니케이션 수단으로서 새롭게 조명받고 있음을 반증한다.³⁾

이에 본 고에서는 몸-커뮤니케이션의 일부로서 교양만화에 투영된 손동작을 살펴보고자 한다. 동작에 대한 기호학적 논의로는 베를린 공대 기호학연구소와의 프로젝트의 일환으로 동양 철학의 시각에서 신체 언어를 다룬 성광수/김성도(2001), 만화를 기호학적으로 접근한 김지현(1994), 만화 속의 언어 텍스트를 분석한 양태영(2000), 세계 여러 나라 만화의 특징을 다룬 성완경(2001), 만화의 기법을 다룬 베르나르 뒤크의 『만화의 기법』(2002), 베를린 동작사전을 국내에 소개한 김영순(2001) 등의 연구가 있다. 그곳에서는 카피라이터가 연출한 광고나 추후에 촬영한 사진 자료를 통하여 동작 부류의 분류를 시도했다면, 본 고는 베를린 프로젝트에 기대어 만화 작가의 기호 능력 *semiotische Kompetenz*을 실현한 만화 작품에서 손동작의 기호학적 요소를 논의하는 데 초점을 맞출 것이다.

2. 이원복의 만화 철학

만화 철학과 문화 상품을 주제로 이원복 교수와 나눈 대담(2001. 11. 23)을 요약해보자:⁴⁾

-
- 2) 행태학에 대해서는 Eibesfeldt(1997), 박여성(1999) 참조.
 - 3) 융합 기호학에 대해서는 김성도(2003) 참조. 몸-문화 중에서 대표적인 보기로 브레이크 댄스 *brake dance*, 그래피티 *graffiti* 그리고 랩 *rap*이라는 3요소로 이루어진 힙합 *hip-hop*을 들 수 있다. 베를린 공대 기호학연구소는 2003년부터 이를 주제로 프로젝트를 시작했다.
 - 4) 한국 교양만화의 개척자 이원복 교수(덕성여대)는 서울대 건축학과를 졸업한 후, 독일 뮌스터 *Münster* 대학교에서 시각 디자인을 전공했으며 졸업 작품으로 총장상을 수상했다. 코스펠트 신문 *Coesfelder Zeitung* 창간 150주년 기념 삽화를 그린 바 있으며 여러 차례 전시회를 가졌다. 현재는 '한국의 전통 디자인과 전래 동화의 이미지가 유럽인에게 어떻게 인

나는 배경을 생략한 형태의 만화를 그리다 보니 주로 등장인물에 집중하게 되어서, 화용적 기능을 대개 표정과 손동작에 부가적으로 표현하는 편이다. 이때 만화에 동원한 미믹이나 제스처는 해당 민족 특유의 커뮤니케이션 수단인 동시에 보편적인 독자에게도 통용되어야 한다. 내 만화의 독자는 일차적으로 한국인이지만, 한국인을 위한 개별적 코드로만 만화를 그릴 것은 아니다. 오히려 이 만화를 통하여 보편적 코드의 가능성을 시도했다고 말할 수 있다.

몸짓이나 제스처는 보편적이지만, 다른 한편으로 개별 문화 특유의 것일 수도 있다. 예를 들어서 아프리카에서는 '자기 목을 두 손으로 조르는' 동작으로 자살을 나타내는 엠블렘 Emblem을 나타내겠지만, 다른 문화권에서는 그 동작이 '타살' 즉 '교살(絞殺)'을 의미할 것이다. 유사한 상황에서 미국인이라면 '손가락으로 피스톨 모양을 한 후 머리에 대고 팽 Peng 소리'를 낼 것이다. 한국에서는 '대들보에 끈을 걸어 자살'하는 장면이 지배적인 반면, 일본에서는 사무라이가 '넛폰도로 배를 가르는 할복(割腹)'을 택할 것이다. 동일한 사태라도 이렇게 상이한 기호 과정 Semiosis을 선택한다. 이것은 해당 문화에서 자살에 동원하는 도구에 대한 고정관념 Prototypen과 직결된다.

프랑스나 이탈리아 등 라틴계 문화와 달리, 게르만, 특히 독일인은 말할 때 제스처를 비교적 덜 동원하는 편이다. 『먼 나라 이웃 나라』 독일편에서 보다는, 특히 음식 기호학적 내용이 많이 가미된 프랑스편에서 정교한 손동작이 많이 개입하는 것을 보면 알 수 있다. 독일에서는——만평(漫評)을 제외하면——만화는 교양이나 교육 수단 Bildungsmedium보다는 여전히 하

식되는가'를 주제로 한·독 공동 작업을 하고 있다. 밀리언셀러인 『먼 나라 이웃 나라』는 1권 네덜란드, 2권 프랑스, 3권 도이칠란트, 4권 영국, 5권 스위스, 6권 이탈리아편까지는 유럽에 대한 이야기이다. 일본을 다룬 7~8권이 최근에 출간되었고, 한국편 9~10권, 미국편 11~12권으로 완결될 예정이다. 특히 7권은 일어판 『コリア驚いた! 韓國から見たニッポン』(朝日出版社, 2001)으로 출간되어 주목받고 있다.

충 문화 혹은 아스테릭스Asterix나 슈퍼맨 같은 아동 문화에 국한된 현상으로 간주된다. 그러나 나는 이제 만화가 교양과 전문 지식을 확산하는 새로운 장르로서 지위를 다지고 있다고 생각한다.

그의 만화 철학은 로컬과 글로벌의 변증법적 관계인 이른바 글로컬 glocal(=global+local) 전략으로 요약할 수 있다. 복잡다단한 구성원들이 만든 미국 문화는 이민자들의 개별 문화에 배태된 이질성을 상쇄하고 융광로melting pot 정신을 구현하기 위해 유럽계 이민과 아메리카 원주민의 혼합 문화인 케이준Kayjun 스타일, 힙합, 햄버거 같은 보편적인 문화 코드의 생산에 열중해왔다. 동시에 그것은 세계 어디에서나 느낄 수 있는 특색 없는 소비재로 전락할 위험도 배태한다.⁵⁾ 이에 반하여 비교적 단일적인 구성원으로 이루어진 (서구인의 입장에서 보면) 로컬 문화는 해당 구성원의 입맛에 맞는 자문화 중심적ethnozentrisch 코드를 구성한다.⁶⁾ 민속 전통이든 의례로 나타나는 그것은 기본적으로 비동질적이며 개별 문화적이다. 그런데 이 개별 문화는 세계화에 뒤지지 않기 위해 글로벌 문화를 수입하는 반면, 글로벌 문화는 특색 없는 보편주의를 극복하고자 로컬 문화를 수입하는 역전 현상을 보여준다. 미국과 유럽을 휩쓸고 간 일본, 중국, 인도 열풍이나, 최근에 중화권에서 부상하는 한류(韓流) Korean Stream도 이런 시각에서 조명할 수 있다. 이때 로컬 문화에 머물러 있던 소규모 문화는 중간 단계를 거치면서 보편 문화로 승격하는 기회를 가지는데, 그것이 글로컬 전략의 요체이다.⁷⁾

5) 민족 음악Ethnomusik에서 출발한 음악 코드가 월드 뮤직World Music으로 변모하면서 자본주의 상품으로 전락한다. 탱고의 거장 아스토르 피아졸라Astor Piazzolla는 불후의 작품집 「탱고의 역사Histoire du Tango」를 작곡하면서 "우리가 그리워하는 (아르헨티나로 건너온 유럽계 이민이 선술집에서 추던) 탱고는 이미 1950년대에 사라졌다. 다만 흉내 내는 아류들만 있을 뿐"이라고 탄식한 바 있다.

6) 네오프래그머티즘Neo-Pragmatism 철학자 로터 R. Rorty의 자문화중심주의Ethnozentrismus에 대해서는 호르스터(박여성, 2000) 참조.

7) 글로벌과 로컬 사이의 관계는 규범Norm을 매개로 랑그와 파롤이 교호적으로 순환하는 과정

3. 만화의 기호학적 속성

굳이 영화와 TV에 이어 '제9의 예술'이라 불리는 문예적 명칭의 권위를 빌리지 않더라도, 만화는 엄연히 존재하는 문화이고 또한 중요한 예술 장르다. 만화는 20세기 최후의 종합 예술이자 21세기 멀티미디어형 커뮤니케이션의 핵심 장르로 최근 새롭게 주목받고 있다. 만화는 표현 불가능한 것이 없을 정도로 무소불능의 탁월한 시각적 서사 형식인데, 이 탁월성은 무엇보다도 그림과 말의 결합 형식과 이를 이용한 연속된 이야기의 창조에서 오는 것이다. (성완경 2001: 4)

선사 시대의 동굴 벽화, 중세 벽화, 19세기의 만평, 빌헬름 부쉬 W. Busch의 『막스와 모리츠 *Max und Moritz*』 등을 거쳐 구미와 일본의 신문, 잡지에서 확립된 근대 만화는 말풍선을 수반한 그림 연속체이다. 한 컷으로 된 캐리커처나 카툰과 달리 만화는—영화나 사진소설처럼—서사 구조를 가진다. 한편 만화는 서구에서는 교육적 해악을 끼친다는 이유로 하층 문화 Subkultur로 인식되었다. 이와 달리, 한국과 일본 및 중국(및 대만)의 만화는 대하소설(大河小說)에 맞먹는 복잡한 서사 구조를 가지는 미디어 장르 Mediengattung로서, 전집 형태로 출간되며 생산-매개-가공-확산의 방식도 서구와 다르다. 물론 서구에서도 만화영화 Animation는 미디어 제품물로서 엄연한 서사 장르이기는 하지만, 만화책은 전반적으로 교양 형성의 수단으로 인식되지는 않고 있다. 반면에 일본이나 한국에서는 만화의 서사성과 기호학적 역량이 적극적으로 평가되어 교양-, 경제-, 문화-, 애정-, 시사-, 정치- 등 하위 장르로 다양화되는 미디어 유통 과정이 정착했다.⁸⁾

과 유사하다. 이에 대해서는 코세리우 E. Coseriu의 구조 의미론을 집약한 허발(1999) 참조.
8) 아이들의 미디어 소비 공간으로서 대표적인 장소는 만화가게였다. 최근에는 그것이 공간

I. 만화의 그림 코드

만화에서는 동작 기호학Kinesik과 공간 기호학Proxemik적인 요소가 복잡한 세미오시스로 구현된다. 과장되거나 단순화되어 변형된 영상에 말풍선이 달린 만화 텍스트는 문자인 동시에 영상 코드이기도 하다. 잠시 만화의 기호학적 속성을 정리해보자:



〈그림-1〉 만화의 코드

(1) 묘사 기법: 한편으로 영상 표상의 일반적인 묘사 수단을, 다른 한편으로 만화 장르 특유의 수단을 사용한다. 획을 그은 결과 생긴 전경과 배경의 분리, 원근법적 묘사는 서양 회화의 보편적 기법이다. 만화를 위해 고안한 기법으로는 등장인물이나 대상의 동작, 방향과 속도 및 강도를 표상하는 동선(動線) speed/action line이 있다.

(2) 색: 컬러 만화나 컴퓨터 그래픽을 이용한 색채는 도상적이겠지만, 특정한 감정이나 정황을 표현하기 위해 개별 문화 특유의 색

채 상징 체계가 개입한다: 녹색/청색 계열은 '위험한 악의'를, 흑/회색은 '비

의 구조와 미디어 행위 도식 Medienhandlungsschema의 역할을 바꾸어 텔레비전 시청 공간을 거쳐 만화방과 PC방으로 변모했다. 미디어 제공물 Media-Offerts의 생산 및 수용 과정에 대해서는 하우프트마이어/슈미트(차봉희, 1999), 슈미트(박여성, 1997) 참조. 만화에 대해서는 프랑스와 벨기에를 중심으로 만화의 역사를 집약한 성완경(2001) 참조. 만화의 기호학적 구조에 대해서는 Nöth(2000) 및 박여성(2002) 참조. 바르트는 만화에 나오는 서사 구조를 신화 모형에 준하여 등장인물들 사이의 선/악, 자연/문명의 대립으로 조명한다.

밑에 싸인 형제'를 상징한다. 이렇게 사용한 색은 공감각Synästhesie적 규범으로 정착한다.

(3) 패널: 전체 면 안에 개별 컷을 담는 패널은 영화와는 달리 내용에 따라 크기와 형상이 변한다. 패널의 크기, 모양 및 배열은 등장인물이나 대상의 행동 역학을 표현하는 수단이며 신타그마 체계로서 그림의 통사 구조Bildsyntax를 담는다. 패널의 배열과 조합으로 이루어진 통사 구조를 재구성하려면, 컷에 묘사된 내용에 상응하는 최소 의미 단위와 패널의 배열로 생긴 거시 단위를 구별해야 한다. 이를 위하여 코호 W. A. Koch는 만화 서사 연속체의 총체를 텍스트Text, 완결된 명제를 말하는 문장에 준하는 단위를 문장소Syntaktem, 낱말 단위에 준하여 패널 속에서 인식될 수 있고 연속체에서 반복 출현하는 의미를 가진 전경(등장인물, 대상)을 초점소Logem, 이 전경들의 의미적 구성 성분(등장인물의 눈이나 입)을 형상소Morpheme로 구분하여 만화 영상의 성층을 분절한다. 음소에 상응하는 의미 구별의 최소 단위를 설정할 수도 있다. 그래서 코호는 전경의 선, 윤곽 및 색을 대변하는 기호체 Repräsentamen를 설정하고, 구버른 R. Gubern은 만화 영상에서 나타나는 음소에 준하는 단위를 도상소Ikonem로 부른다. 그러나 언어의 기호 목록(음소, 형태소, 어휘소)이 유한한 반면에, 그림의 최소 단위 목록은 가변적이고 원칙적으로 무한하다.

(4) 시각적 은유와 픽토그램(表意文字): 여기에는 '진정한 시각적 은유'가 있고, '시각화된 은유'가 있다: '진정한 시각적 은유'로 나선(螺線)은 '현기증'에 대한 은유이고, '시각화된 은유'로는 '떠오르는 아이디어'를 시각화하는 전구나 촛불 등이 있다. 한편, 언어적 은유와 시각적 은유가 항상 일치하는 것은 아니다. 예를 들어 '교통'이나 '충격'의 상징으로 쓰이는 ☆는 비로소 만화와 더불어 출현했지만, ♥이 '사랑'을 은유하게 된 것은 민간적인 연원을 가지며 만화 자체의 역사보다도 오래되었다. 근래에 정착된 용법으로 호텔이나 여행사 안내 책자에 찍혀 있는 🏨, 전자 우편 주소 옆의 ✉, 홈페이지에 링크된 집-아이콘 🏠은 도상적이며, 파일의 내

려받기 상태를 나타내는 ☺ 기호에는 입과 눈의 방향(위/아래) 및 색의 차이(노랑/빨강)가 속도의 양호/정체 대립항에 반영된다.

II. 시공간의 표상

언어는 만화의 서사 구조를 전개하는 데 필수적이지만, —성악에도 무언가(無言歌)가 있듯이 —그림만 담긴 만화도 있다. 몸짓이나 눈길, 손 동작 같은 비언어적 수단으로 된 만화 특유의 행동은 대개 고정관념에 따라 환원(축소), 단순화, 과장을 거쳐 변질된다. 전경(인물), 표면 및 공간은 단순한 획과 제한된 색으로 재현되며 동작도 정지태로 옮겨야 하기 때문에, 기법상 실물의 왜곡 묘사는 불가피하다. 만화의 시공간 표상에서 원근법도 중요하다. 그래서 영화처럼 줌zoom이나 모자이크 효과도 동원한다. 영사막의 한계를 넘어서 수 없는 영화와 달리, 만화에서는 필요에 따라 공간을 변형하면서 패널을 유연하게 벗어날 수 있다. 컷을 자유자재로 조절하면서 눈길 접촉을 통한 근거리, 벽이나 집으로 인한 공간상의 격리 등의 심리 상태를 효과적으로 구현할 수 있다.

말풍선 안팎의 문자의 형태와 크기, 말풍선 자체의 모양과 공간 배치 및 배열, 화살표나 동선의 모양과 방향 등은 독자에게 다양한 공감각을 야기한다. 청각적 근거리는 큰 문자로, 청각적 원거리는 작은 문자로 표현한다. 물론 반어적 괴리도 가능하다. 예를 들어 큰 문자를 통한 표상은 독자에게 청각적 근거리 및 큰 음량을 환기하겠지만, 말풍선에 연결될 영상이 말풍선과 멀리 떨어진 경우라면 실제의 음량과 말풍선 속에 표시된 음량은 일치하지 않는다. 한편 행위자들 사이의 심리적 근접과 원격, 소리 지르기, 경고나 위협이 상이한 문자형으로 도상화될 수 있다. 내밀한 접근에서부터 공격에 이르기까지 공간의 촉각적 차원도 특정한 동선, 시각적 은유, 색조 등의 고정관념을 통하여 표상된다. 시간 차원에서 완만한 진행은 긴 컷으로, 급속한 진행은 여러 개의 짧은 컷을 연속시켜서 묘사한다. 대개 컷의 길이와 사건 진행의 속도는 반비례한다.

III. 만화 속의 텍스트

구두 언어에서 유래하는 만화의 텍스트는 대개 그래픽으로 처리된 어휘와 축약형 대화 구조로 이루어진다. 감탄사(아얏!), 외성어나 음성 상징(빠거덕, 꿀꺽……), 외국어 표기(z z Z), 어근으로만 축소된 동사형 등이 구두 발화의 실제성을 표상한다. 이를 통해 언어의 표현 기능이 강조되며, 극단적인 감정을 표상할 경우에는 명사 문체보다는 동사 문체가 우월하다. 만화 언어는 제한된 코드(restricted code)의 대화체이며 축약형 문장 구조를 가진다.⁹⁾ 말풍선 안에는 보통 작가의 육필로 쓰지만 경우에 따라 (특수) 활자를 사용하는 경우도 있다. 외침의 연장 시간은 특정한 음소(대개 모음)의 반복을 통한 도상적 효과로 표현되며(어-□□□-마, *Hi-ii-ll-feee!*), 대문자, 소문자, 굵은 문자, 가는 문자 등의 다양한 활자형은 일정한 화용적-역사적 기능과 연동(連動)된다. ?는 의문, !은 놀람의 표시이고 어두운 구름은 '불길한 징조'나 '당면한 위기'를 환기한다. 말풍선의 모양(타원, 사각형, 호(弧)형)도 화행에 따라 변하며, 점선으로 된 말풍선은 '중얼거리는 소리'나 '머릿속을 스치는 생각,' 번개 모양의 선(ㄱ)은 '분노'나 '전화 통화'를 나타낸다. 만화 패널의 순서도 보편적이지 않다. 패널의 배치 순서는 대개 상하좌우이지만, 일본에서는 우→좌로 배치된다. 이것만으로도 서양의 독자는 색다른 흥미를 느낀다.

4. 동작 기호의 분석

I. 동작 기호학의 영역 설정¹⁰⁾

(1) 동작 형태론과 동작 의미론: 몸을 통하여 표출되는 동작을 기본 단위

9) 만화 언어에 대해서는 양태영(2000) 참조.

10) 동작학 프로젝트로는 베를린 동작사전(BLA)이 가장 잘 알려져 있다. 최근에 펜실베이니

로 분절하여 그 명제 구조를 밝히는 과제를 가진다. 이때 신체 부위별로 최소 의미 단위를 설정하는데 그것은 의미의 최소 단위로서 형태소와 어휘소의 중간 층위이다. 동작 기호학에서 형태소와 어휘소 사이의 층위를 구분하기 위한 기준으로는 앞에서 말한 코호와 구버른의 접근을 참조할 수 있다.

(2) **동작 통사론**: 기본 단위들을 결합하여 복합적인 동작 기호, 즉 (문장 층위의) 동작 문법을 구축하는 과정을 규명한다. 손가락과 팔, 턱과 이빨의 모양, 눈과 얼굴의 방향 등이 유기적(선택적-제한적)으로 연동하여 통사 구조를 구축한다. 예를 들어 '분노'는 손가락과 이빨 및 눈과 함께 표출되며, '거절'의 강도는 손바닥과 팔로 조절된다.

(3) **동작 화용론**: 동작 주체의 발화 의도와 연계된 화용적 기능을 연구한다. 여기에서는 민족적인 의례 Ritual, 신분이나 직위와 연관된 동작에서 드러나는 '특정한 화행 기능(의 전체 또는 일부)을 대신하는 기호 Emblem'을 집중적으로 다룬다.¹¹⁾

그런데 언어 체계의 성층적 구조는 위계적인 반면, 동작 기호에서는 형태부가 대개 어휘 층위와 중첩하며 부분적으로 화용적 기능도 담당한다. 한편, 언어적 층위에 준한 분류 외에도 퍼스의 삼분법을 적용할 수 있다: 예를 들어 '이혼'이나 '각서'를 요구하는 데 쓰이는 도장을 도상화한 엄지손가락, '전화 통화'를 도상화한 엄지와 새끼손가락의 모양, '안경'을 도상화한 손가락 고리 등은 도상 기호이다. 이때 도상으로서의 손동작은 그 자체로 의미를 배태한다. 몇 가지의 도상 기호를 제외하면 대부분의 동작 기

아 대학의 아담 켄든 Adam Kendon과 베를린 자유대학의 코르넬리아 뮐러 Cornelia Müller를 편집주인으로 국제 학술지 *Gesture*(2001, John Benjamins Pub.)가 창간되어, 개별 민족 특유의 몸짓을 연구하는 민족 동작학과 보편적인 동작을 연구하는 일반 동작학을 연구 과제로 설정한다. 보기로 가나 Ghana에서 통용되는 — 타부 Taboo로서 — 왼손의 동작 기호학적 특성을 연구한 Sotaro(2001) 참조.

11) 포스너는 일정한 동작의 사용을 “언어를 대체하는 몸짓이 의례화된 각별한 형식”(Posner, 2002)으로 정의한다. 즉 동작 기호학에서 말하는 엠블렘 Emblem이란 ‘특정한 어휘소 또는 문장 나아가 화행을 대체하는 의례화된 동작’이다.

호는 기본 단위의 형태 의미부가 화용적 기능까지 담당한다고 잠정적으로 결론 내릴 수 있다. 근접성이나 인과성과 관련되는 방향 설정에 동원되는 신체 부위(손가락, 턱[얼굴])를 사용한 지령 화행은 지표적 동작을 통해 실현되며, 기타 상징적인 손동작은 확언, 지령, 언약, 정표, 선포 등 대부분의 화행에 끌고루 나타난다.

II. 동작 기호의 화행론적 분류

발화 행위 이론, 즉 화행론은 일단 보편적인 행위 이론의 일부이다. 그렇다면 신체적 운동을 통한 커뮤니케이션이라는 점에서 손동작의 행위를 규명하는 동작 기호학 또한 일반 행위 이론의 하위 영역이다. 이를 위해 행위 이론의 시각에서 화행론을 정립한 설 Searle과 이를 텍스트 종류를 분류하는 틀로 활용한 롤프의 텍스트 유형학을 참고하고자 한다.¹²⁾

하나의 동작 기호는 동작 주체가 동작에 부여하는 특정한 의도를 추구한다. 이를테면:

(1) **확언 행위 Assertiva**: $G \uparrow (P)$ 화자는 표현된 명제가 참이라는 경우를 확인한다.

(2) **지령 행위 Direktiva**: $W \downarrow (H \text{ does } A)$ 화자는 청자에게 무엇을 시킨다.

(3) **약속 행위 Kommissiva**: $K \downarrow A(S \text{ does } A)$ 화자는 자신을 어떤 행동에 구속시킨다.

(4) **정표 행위 Expressiva**: $E \emptyset P(S/H+Property)$ 화자는 명제에 대한 자신의 심리 상태를 표출한다.

(5) **선포 행위 Deklarativa**: $D \uparrow O(P)$ 명제와 현실 사이의 일치를 통해

12) 본 고에서는 화행의 분류 자체는 논외로 한다. 여타 분류와 마찬가지로 설의 분류도 유형학적 오류를 범하고 있다. 화행 분류에 대해서는 Searle/Vanderweken(1985), 텍스트 유형학에 적용한 사례로는 Rolf(1994), 박여성(1996), 방경원(2002) 참조.

〈표-1〉

기준 화행	발화 수반 행위의 초점	발화-현실의 합치 방향	준비 조건	명제 내용	보기	텍스트 종류
Assertiva	화자는 청자에 대해서 명제 P의 진리치를 보장 한다	발화에서 세계로	믿는다	(p)	John is coming.	보도
Direktiva	화자는 청자가 어떤 행 위를 하도록 요구한다	세계에서 발화로	원한다/ 바란다/ 요구한다	(H does A)	I order you to leave.	소집 영장
Kommis- siva	화자는 청자에 대해서 자기 스스로 무엇을 하 도록 약속한다	세계에서 발화로	의도	(S does A)	I promise to leave.	계약서
Expressiva	화자는 명제에 대한 심 리 상태를 화자에게 표 현한다	없음	명제 내 용에 따 라 상이	(S/H+ pro- perty)	I thank you for	위로문
Deklarativa	화자는 명제 내용과 세 계와의 일치를 추구한다	세계와 발 화, 쌍방간 에 서로	없음	(p)	I appoint you chairman	선전 포고

제도적-법률적 현실을 창출한다.

III. 베를린 동작사전 Berliner Lexikon der Alltagsgesten

게슈탈트 심리학이나 행태학에서는 커뮤니케이션의 중요한 요소로서 다양한 화용적 기능을 함의하는 동작에 일찍이 관심을 두었으나 그 현상을 기호학적으로 기술하고 분석하는 정밀한 방법론은 롤란트 포스너 교수의 책임 하에 라인하르트 크뤼거, 토마스 놀, 마시모 세레나리 등 베를린 공대 기호학연구소 연구원들이 수행하는 '베를린 지역의 독일인의 동작 기호' 프로젝트에 와서야 정립되었다. 이 사전은 일단 2003년에 영어 축약



〈그림-2〉 베를린 동작사전

본으로 나오고 2004년에 독일어판으로 완성될 예정이다.

여기에서 동작 기호를 서술하는 방식을 살펴보자: 신문, 잡지의 만화나 만평, TV 등 영상 매체로부터 수집한 자료로부터 동작 목록(형태부)을 분류하고 각 항목에 대한 변이형 Ausdrucksvarianten을 세분한다.¹³⁾

A-06 콧부리를 쳐들기 Die Nasenspitze heben: 거만함

A-07 손가락으로 옷깃을 털기 Sich etwas vom Leibe wischen: 성가심, 불쾌함, 사소한 일로부터 벗어나고 싶다는 심정의 표시

A-08 양손을 벌리기 Hände öffnen: 무능, 부정, 부인, 없음

A-09 손가락을 약간 벌려서 측정하는 동작 Korrelative Messgebärden: 사물의 크기(평가)

A-10 손가락으로 가리키기 Zeigegesten: 지시, 요구, 명령, 강조, 설명

A-12 어깨를 들썩이기 Schultern heben: 불능, 시치미떼기, 포기, 무관심

A-13 손바닥을 펴서 아래쪽으로 내밀기 Die flachen Hände senken: 진정해라, 앉아라

A-15 두 손을 맞잡고 들어 보이기 Die Hände verschränken: 성원, 감사, 자부

13) 용례: 187-08(『먼 나라 이웃 나라』 p. 187의 여덟번째 그림), BLA A-20(동작사전 프로젝트 번호). 이하에서는 BLA의 절차를 전부 취하지는 않으며 주로 동작 기호의 화행을 다룰 것이다.

A-17 우쭐대며 자기 장식 Sich dekorieren 또는 자기 과시: 자만, 빠김

A-18 가운데손가락을 내밀기 Stinkefinger: 욕, 모독

A-20 엄지손가락을 내밀기 Daumen drücken: 행운을 빈다, 긍정적 평가

A-21 손으로 목을 자르는 시늉하기 Kehle durchschneiden: 위협, 고난, 자살

B-02 손가락으로 코끝을 움켜쥐기 Sich die Nase zuhalten: 악취, 심한 거부감, 멸시

B-05 손바닥으로 크기를 나타내기 Bodenbezogenes Messen: 평가

B-12 양손으로 저지하기 Mit der Hand stoppen: 거절, 명령, 방어

B-20 엄지손가락을 위/아래로 향하기 Den Daumen nach oben oder nach unten richten: 긍정적 평가/부정적 평가, 명령(사형)

D-09 얼굴 양옆을 두 손으로 감싸기 Scheuklappen tragen: 벽창호, 대화 단절, 막무가내

D-10 손으로 무엇을 막는 동작 Mit der Hand etwas abwehren: 거절, 거부, 공포감

D-17 손가락으로 한쪽 눈을 빠끔 여는 동작 Holzauge: 불신, 주의 집중, 총명함

D-20 손으로 전화하는 시늉 Telefone handhaben: 전화와 관련된 요구, 설명.

예를 들어 동작 기호 'B-02: 손가락으로 코끝을 움켜쥐기'는 아래처럼 기술한다.

(1) 발화 내용의 핵심 Lokutionskern: 사태나 대상에 대해 물리적/심리적 역겨움을 느낌.

(2) 발화 수반 행위 Illokution: (역겨움을) 표출하기/드러내기 AUSDRÜCKEN

(3) 발화 효과 행위 Perlokution: 실내의 탁한 공기를 환기하거나 냄새를 제거하라고 촉구.

(4) 언어적으로 치환 가능한 감탄사 Interjektion: “에이 Ä!”

(5) 일상 언어적 표현 Umgangssprache: “냄새 정말 지독하군!”

(6) 어원론적-문헌학적 근거 자료: 의례, 제도상의 집단 기억 및 문학 작품 등의 출전

5. 등장인물의 손동작

추출한 자료들 사이의 공속성을 기준으로 대범주로 통합하는 귀납적-상향 처리 방식 Bottom-Up Processing을 택하는 베를린 동작사전은 문화적(집단) 기억이 침전된 문학 작품, 영화, 스냅 사진 등의 매체 제공물로부터 동작 기호의 역사적 연원을 추적하면서 화행론적 기술을 보완한다. 예를 들어 디킨스 Ch. Dickens의 『올리버 트위스트 *Oliver Twist*』에는 ‘거만함’을 나타내는 “노이는 코를 찡그렸다”는 구절이 나오며, 빌헬름 부쉬의 『막스와 모리츠』에는 손가락의 다양한 기능이 나온다:



〈그림-3〉 빌헬름 부쉬의 만화집 『막스와 모리츠』에서 발취

코끝을 치켜든 교사, 할머니 또는 어머니가 검지를 위로 혹은 비스듬하게 뻗어서 하지 말아야 할 일에 대해 훈계나 경고를 하며 잘못된 일을 질

책한다. 이때 코는 엄격함과 거만함 또는 중요한 일이라는 명제 내용을 상징한다.¹⁴⁾ 반면에 두 손으로 머리를 감싸고 고개를 뒤로 젖히는 모습은 사고나 잘못된 일에 대한 절망이나 난감함을 표시한다. 이를 통해 손과 손가락, 팔, 코 등의 기호 형태소(어휘소)가 화용적 기능을 통하여 문장 층위(이것은 중요한 것이니 반드시 준수하도록 해!, 그런 일을 하면 안 돼!!, 아이고! 이 일을 어떻게 하지? 등)를 구성한다. 이때 특정한 손가락에 대한 화용 기능의 할당은 몸의 성상 자체를 조합하는 기호 경제성의 일환이다. 아래에서 손가락의 화용적 기능을 점검해보자:



〈그림-4〉 162-02



〈그림-5〉 A-10



〈그림-6〉 B-20



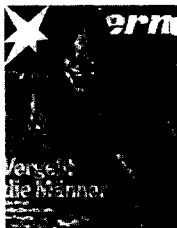
〈그림-7〉 B-20

(1) 엄지: 직시Deixis 방향에 따라 상이한 기능을 가진다. 자신을 향할 경우에는(〈그림-4, 5〉) 자기 소개나 자화자찬, 과시나 자만감의 표시이며, (도장에 준하는 도상 기호로서) 앞으로 뻗을 경우에는 각서나 이혼 서류에 도장을 찍으라는 명령이다. 위로 향하면 칭찬이나 만족의 표현인 반면, 아래로 향하면 부정적 평가나——‘네로 황제’에 대한 고정관념——처형 명령을 나타낸다(〈그림-6, 7〉).

(2) 검지(檢知): 전반적으로 중요한 사안에 대한 관심을 청자에게 환기시키는 확인 행위와 지령 행위에 사용된다. 동작상(動作相) Aktionsart, 즉 일회성/반복성에 따라 확인이나 지령의 강도가 조절된다.

(3) 중지(中指): 심한 욕설의 기능이다(〈그림-8〉). 최근에는 미국 문화의

14) 코에 대한 기호학적 분석은 BLA A-06 참조.



〈그림-8〉 A-18

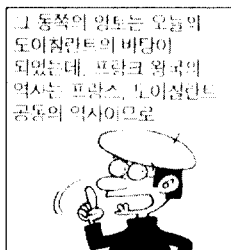
영향으로 한국에서도 이 동작이 욕으로 정착했다. 원래 토착적인 동작 기호는 팔 전체를 앞으로 내미는 것이었는데, 이것이 미국 문화를 수용하면서 손가락으로 축소되었다. 부정적인 비하 행위에 사용하는 이 동작은 남근주의(男根主義)에 토대한다.

(4) 약지(藥指): 반지를 끼는 손가락이라는 의례적 기능에도 불구하고 약속 행위라는 기능은 오히려 새끼손가락에 할당되었다. 따라서 약지는 아직 특정한 화행 기능이 할당되지 않은 미실현 동작 부위이다. 이 기능상의 빈틈에 앞으로 특정한 기능이 할당될 확률이 높다.

(5) 소지(小指): 흔히 약속을 나타내는 행위에 동원된다. 그러나 손가락의 크기가 가장 작다는 점에서 상대방을 비하하는 행위에 사용되기도 한다. 새끼손가락으로 '너는 나의 연인이야'를 약속하는 동시에 선포적 행위를 수행할 수도 있다. 서구에서는 약속 행위가 엄지손가락으로 수행되지만, 엄지는 한국(특히 아동들 사이)에서는 약속을 해지하는 정반대의 기능을 한다.

I. 확인 행위Assertiva

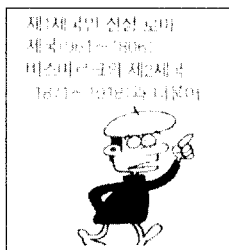
1) 설명+강조+주의 집중



〈그림-9〉 024-11



〈그림-10〉 035-09



〈그림-11〉 071-02

2) 설명+ (강조)



〈그림-12〉 048-09



〈그림-13〉 077-05

검지를 위 또는 45° 각도로 들어서(〈그림-9, 10, 11〉) 중요한 정보를 강조BETONEN하고 설명 Klären하면서 동시에 주의력을 집중하라는 지령 BEFEHLEN의 기능을 수행한다. 한편 위와 달리 손바닥을 펴서 팔을 벌리거나 한 손을 올리는 것(〈그림-12, 13〉)은 손가락을 통한 강조에 비하여 비교적 강도가 약하다. 이때 손이나 팔의 좌우 여부는 일단 한국에서는 화행을 결정하는 데 관여하지 않는 것 같다. 그러나 아프리카 가나Ghana에서는 지시 행위에서 왼손을 사용하는 것은 금기(禁忌)taboo이다.¹⁵⁾

II. 지령 행위

1) 명령/협박



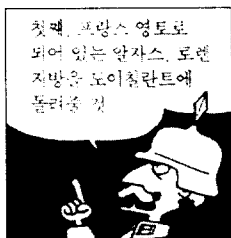
〈그림-14〉 009-04



〈그림-15〉 017-06

15) 대부분의 나라에서는 밥 먹을 때나 글씨를 쓸 경우 왼손을 쓰지 말라는 오른손중심주의가 강요된다. Sotaro(2001)는 아프리카 가나에서 왼손 금기로 인하여 왼쪽 방향을 지시할 때조차도 신체 구조상 자연스런 왼손을 쓰지 못하고 오른손을 몸의 왼쪽으로 비틀어서 왼쪽 방향을 가리키는 부자연스런 동작에 대한 흥미있는 연구 결과를 발표한 바 있다.

2) 제안/요구



〈그림-16〉 050-02



〈그림-17〉 027-03



〈그림-18〉 134-07

3) 사절/발행



〈그림-19〉 188-09



〈그림-20〉 147-05



〈그림-21〉 B-12



〈그림-22〉 A-12

4) 저지/진정



〈그림-23〉 187-02



〈그림-24〉 B-12



〈그림-25〉 155-11

5) 거부/강한 거절



〈그림-26〉 131-07



〈그림-27〉 257-02

일본군 장교가 팔을 쭉 뻗고 검지로 상대(서양인)를 가리키며 말하는 가운데(〈그림-14〉) 명령 BEFEHLEN과 동시에 협박을 한다. 또한 왕(〈그림-15〉)도 같은 동작으로 강하게 명령한다. 이때 명시적인 명령이 극단적으로 강해지면 간접 화행 indirekter Sprechakt으로서 협박 DROHEN으로 기능한다.

이에 반하여 요구 AUFFORDERN나 제안 VORSCHLAGEN은 약한 지령이다. 약한 지령은 손가락의 방향이 위로 향한다. 즉 확인 행위를 통한 요구(〈그림-16, 17〉)는 손가락으로 앞쪽을 가리키는 직설적 명령(〈그림-14〉)에 비하여 강도가 약한 지령이다. 검지가 자신을 향하는 경우는 레스토랑에서 손님이 지배인에게 계산서를 가지고 오라는 요청 행위(〈그림-18〉)에 쓰인다. 이로 미루어 직시 Deixis의 방향이 지령 행위 Direktiva의 강도와 방향을 규정한다는 것을 알 수 있다. 동프랑크 제국의 왕을 뽑자는 제안(〈그림-17〉)은 약간 구부러진 검지로 표현되며, 손가락을 까딱거리는 횟수도 화행의 결정과 강도에 관여적이다. 요컨대 검지를 곧바로 펴는 것이 주의 집중에 대한 강한 요구 및 명령이라면, 구부러진 검지는 이보다는 상대적으로 약한 지령 행위인 제안으로 볼 수 있다.

손바닥을 펴고 한쪽 팔을 앞으로 쭉 뻗음으로써 지령의 하위 부류인 거절 행위 WEIGERN를 수행한다(〈그림-19, 20, 21〉). 반면에 이와 흡사한 동독 국경 수비대의 동작(〈그림-23〉)은 거절이 아닌 정지 명령 Haltbefehl이

다. 두 동작 사이의 차이는 뺨은 손의 각도이다. 수평으로 뺨은 경우(〈그림-20〉)는—목회자가 담배와 술을 멀리한다는—거절이지만, 팔의 각도가 약간 위로 향한 경우는 대개 행동을 중지하라는 정지 명령으로 기능한다. 그러나 올려진 팔의 각도가 60° 이상인 경우는 알다시피—히틀러나 무솔리니—총통(總統) Führer에 대한 극진한 경례이다.

〈그림-23〉과 유사한 경우로 (양) 손바닥을 거의 수평 방향으로 상대방 쪽으로 뺨쳐서 상대방의 행동을 저지STOPPEN한다(〈그림-24, 25〉). 이때 한 손을 뺨으면 대개 거절 행위인 반면, 두 손을 뺨을 경우는 행동을 저지하거나 진정시키는BERUHIGEN 동작 기호이다. 대개 이 경우 어린이의 특정한 행위를 금지하는VERBIETEN 동작이지만, 한국 만화에서는 어른들 사이에서도 보인다(〈그림-25〉). 이 경우는 저지(沮止)라기보다는 격분한 상대방을 진정시키는 일종의 동작으로 보인다.

위에 비하여 강한 거절VERWEIGERN이나 거부 행위RÜCKWEISEN를 살펴보자. 예를 들어 저녁을 같이 먹자는 청유에 대한 강한 거절의 표시로 상대방은 머리를 좌우로 흔들면서 양 손바닥을 펴서 앞으로 (반 정도만) 뺨는다(〈그림-26, 27〉). 그런데 여기에서 화행의 주 기능인 거절을 손과 팔이 담당했다면, 머리는 거절이라는 화행의 강도를 조절한다. 즉, 머리는 비교적 공손한 거절과 강한 거절의 강약을 조절하는 가속기 역할을 한다. 그러나 〈그림-25〉와 〈그림-26, 27〉 사이에는 미묘한 차이가 있다: 팔을 완전히 뺨었는가 또는 반 정도만 뺨었는가에 따라서 지령의 화행 기능이 저지 또는 거절로 상이하게 분화되며 화행의 강도를 조절한다. 앞서 말했듯이—강한 결의를 촉구하며 주먹으로 책상을 내리치는 비스마르크의 동작처럼—강한 지령은 위협이나 협박과 직결된다. 이에 따라 화행의 결정에 관여하는 요소(손과 팔)와 화행의 강도에 관여하는 요소(흔드는 횟수, 퍼거나 뺨은 각도 및 모양 등)를 교차 적용하여 지령 행위의 동작 문법을 구성할 수 있다.

Ⅲ. 약속 행위와 정표 행위

약속 행위 Kommissiva는 통상적으로 새끼손가락으로 하지만, 이원복의 만화에서는 해당하는 사례를 찾을 수 없었다. — 일상 지식에 근거하면 — 결혼 반지를 끼는 손가락이 약지임에도, 약속을 하는 기능이 새끼손가락으로 넘어간 점은 연구해볼 만한 일이다.

3권에서는 아래와 같은 정표 행위 Expressiva만 볼 수 있었다.

1) 당황스러움



〈그림-28〉 009-04



〈그림-29〉 150-06



〈그림-30〉 191-09

2) 탄식/절망/좌절



〈그림-31〉 066-09



〈그림-32〉 213-09

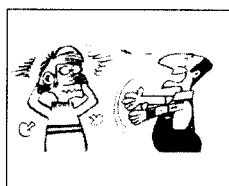
3) 난처함



〈그림-33〉 131-01

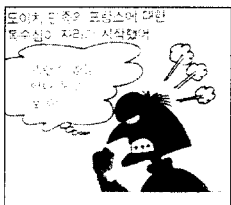


〈그림-34〉 131-10

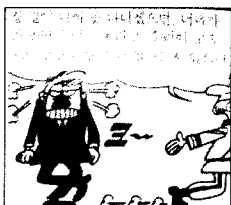


〈그림-35〉 178-08

4) 분노



〈그림-36〉 044-10



〈그림-37〉 192-03



〈그림-38〉 165-12

정표 행위로는 위의 보기들처럼 당황스러움, 절망감, 좌절, 난처함을 나타내는 동작이 자주 보인다. 예기치 못한 일에 대한 당황스러움이나 어리둥절함에 대하여 한 손으로 뒤통수를 만지며 입을 벌린다(〈그림-28, 29, 30〉). 이에 비하여 한 손으로 머리를 만지는 경우라도 머리의 옆이나 뒤통가 아니라 앞(또는 이마)을 만지는 경우는 힘든 상황에 대한 탄식이나 절망의 표현이다. 서구와 아랍 여러 나라에서는 기독교나 이슬람의 종교적 전통에 따라 손바닥을 몸 쪽으로 한 채 양손을 벌리는 것은 절망감에 대한 표현이다. 그런데 이원복의 만화에서 묘사한 것과 같은 식으로 서양인들이 난처한 상황에서 두 손을 뒤통수에 대는 동작 기호(〈그림-33, 34, 35〉)를 사용할는지 의심스럽다. 이것도 당황함에 대한 앞의 경우(〈그림-28, 29, 30〉)와 유사하지만, 서구의 일상적인 동작 기호로 볼 수는 없다. 다만 작가가 한 손으로 뒤통수를 만지면 당황스러움이나 어리둥절함을, 두 손으

로 만지면 난처한 상황을 구별하기 위하여 표현한 개인적 양식 Idiolekt이 아닐까 생각한다. 끝으로 분노를 나타내는 동작으로 한쪽 주먹을 위로 쥐거나 두 주먹을 꼭 쥐 채 아래로 내린다. 이때 주먹을 사용하는 것은 손가락에 비하여 분노의 강도가 강하다. 분노의 강도는 주먹의 개수 및 손가락(검지)을 흔드는 횟수와 더불어 이빨의 모양으로 표현된다. 눈동자(초점)도 특정한 방향을 겨냥한 모습이다.

IV. 선포 행위Deklarativa



〈그림-39〉 071-10



〈그림-40〉 259-11

선언ERKLÄREN이나 선포VERKÜNDEN를 할 경우, 확인 행위에서와 동일하게 검지가 동원되기 때문에 추가적으로 말풍선의 명제 내용이 동작 기호와 연계되어야 한다. 즉 명시적 이행문(~를 선언하노라)이 없을 경우에는 동작 기호만으로는 화행을 명료하게 결정할 수 없다(〈그림-39〉). 이와 달리 법정 선고VERURTEILEN의 경우는 망치로 나무판을 두드리며 검지를 앞으로 뻗는 동작과 함께 명시적 이행문explizit-performativer Satz을 발화한다.

6. 명제에 대한 태도 표명 Einstellung-BEKUNDEN

한편, 특정한 화행은—대개 일정한 문장 유형으로 표출되는—명제 내용에 대한 화자의 태도propositionale Einstellung, 즉 양상Modalität과

관련된다. 이에 헬비히(1990)는 [\pm factiv=화자가 명제 내용을 사실로 보는 가], [\pm Subjektbezug=심리 상태의 주체가 문장 자체의 주어인가], [\pm Sprecherbezug=심리 상태의 주체가 문장을 말하는 화자인가]를 기준으로 양상어 Modalwörter를 양상어를 인지 epistemisch-, 가설 doxastisch-, 불확신 distanz(의심)-, 정표 emotiv- 및 평가valuativ의 다섯 부류로 구분한다. 앞의 세 부류는 명제에 대한 확신을 기준으로 확실성(\square)으로부터 출발하여 잠정적인 불확실(\diamond) 그리고 의심($\sim\square$)에 이르는 인지 상태의 강도에 따라 나눈 것이고, 뒤의 두 부류는 정서 및 평가의 양상어이다.¹⁶⁾

(1) epistemisch(인지적인kognitiv)란 특징은 말해진 것에 대한 화자의 인지 상태이다. 이 부류에는 *bekanntlich*(알다시피), *faktisch*(사실), *freilich*(당연히), *gewiß*(물론), *natürlich*(마땅히), *selbstverständlich*(당연히), *tatsächlich*(사실), *wahrhaftig*(진정으로), *wirklich*(정말로), *zweifelslos*(의심할 바 없이) 등의 양상어가 있으며, 간텍스트적인intertextuell 인용과 더불어 과학 원리의 진리치를 논증하는 학문 텍스트에 사용한다.

(2) doxastisch(가설적인hypothetisch)란 특징은 말해진 것에 대한 잠정적 믿음(가정/가설)을 나타낸다. 이 부류에는 *anscheinend*(아마), *vermutlich*(추측컨대), *vielleicht*(아마도) 등의 양상어가 있으며, 의심의 성격에 비추어 보아 가설의 잠정적인 인정이나 논증을 암시하는 학술 텍스트에 쓰인다. 이 부류는 다시 가정의 강도에 따라서

[2-1] 확신에 가까운 개연성이나 최소의 불확신: *sicher, bestimmt, gewiß*.

16) 동작 기호와 문장 유형 사이의 관계에 대해서는 김영순(2001: 141 이하) 참조. 그러나 문장 유형은 다시 명제에 대한 화자의 태도propositional attitude에 기초하므로, 동작 기호를 문장 유형에 연계하기보다는 양상어 Modalwörter의 시각에서 다루는 것이 보다 근원적인 접근 방법이라고 본다. 양상 논리 Modallogik와 양상어에 대해서는 Helbig(1990: 56 이하) 참조.

[2-2] 확신의 여부가 분명하지 않은 상태: *vermutlich, wahrscheinlich*.

[2-3] 상당한 불확신, 차라리 확신하지 못하는 상태: *vielleicht, möglicherweise*.

로 하위 분류된다(Helbig 1990: 57 참조).

(3) *distanzierend*(의심을 두는, 거리를 두는)란 특징은 화자가 (대부분 자신이 의심하고 있는) 명제를 제3자에게 재현하는 데 쓰인다. 이 부류에는 *angeblich*(현재 상태로는), *vermeintlich*(미루어 보건대), *vorgeblich* 등의 양상어가 있다.

(4) *emotiv*(정서적인)이란 특징은 사태에 대한 화자의 정서적 *affektiv* 상태를 표현하며 심리 상태의 질적인 강도를 나타낸다. 이 부류에는 *ärgerlicherweise*(화가 나게도), *bedauerlicherweise/leider*(유감스럽지만), *hoffentlich*(희망하건대), *enttäuschenderweise*(실망스럽게도), *erstaunlicherweise*(놀랍게도), *glücklicherweise*(운 좋게도), *wünschenswerterweise*(원컨대) 등의 양상어가 있으며, 정표성을 수반하는 서한(書翰)이나 위로문 *Nachruf*에 쓰인다.

(5) *valuativ*(평가적인)란 특징은 (4)와는 달리 판정의 기준이 감정이나 정서 상태가 아니라 합리성에 준거한 긍정적인 또는 부정적인 가치 평가를 나타낸다. 이 부류에는 *arroganterweise*(건방지게도), *bemerkenswerterweise*(놀랍게도), *beschämenderweise*(수치스럽게도), *dankenswerterweise*(고맙게도), *leichtsinnigerweise*(신중치 못하게도), *notwendigerweise*(어쩔 수 없이/필연적으로), *logischerweise*(논리적이게도), *nützlicherweise*(유익하게도), *widersinnigerweise*(정신 나가게도) 등이 있으며, 논증 텍스트나 심판하는 간텍스트 *judizierende Intertexte*에서 빈번히 쓰인다.

아래에서는 불확실(◇), 확신(□), 의심(~□)을 표현하는 동작 기호를 다루어보자:

I. 불확실(◇)



〈그림-41〉 033-02



〈그림-42〉 138-01

해결하기 어려운 문제에 대하여 신성로마제국의 황제(〈그림-41〉)는 두 손으로 턱을 꺾고 묘책을 고민하고 있다. 또한 그림 080-07은 엄지와 검지로 수업을 끄는 모습을 보여주는데, 이것은 〈그림-41〉 이상으로 어떤 일에 골똘히 몰두하는 동작 기호로 사용되었다. 이와 유사하게 자신의 인지 상태에 대하여 결론을 내리지 못한 상태는 눈을 위로 뜨고 검지손가락으로 턱을 만지작거리는 동작 기호(〈그림-42〉)로 묘사되는 것을 볼 수 있다. 이때 동원되는 신체 부위는 손이나 팔 그리고 턱이다.

위의 보기들이 어떤 사태를 해결하기 위한 고민인 데 반하여, 히죽거리면서 검지손가락으로 턱을 만지는 모습(〈그림-43, 44〉)은 간교한 계략이나 음모를 획책하는 동작 기호이다. 〈그림-41〉이나 〈그림-42〉와 달리 〈그림-43〉과 〈그림-44〉에는 양상을 나타내는 손과 턱 외에 부정적인 명제 내용



〈그림-43〉 030-07



〈그림-44〉 189-12

을 암시하는 이빨과 턱의 모양으로 음험한 계락을 획책하고 있음을 나타낸다.

II. 확실(□)



〈그림-45〉 028-10



〈그림-46〉 138-02



〈그림-47〉 028-11

어떤 문제를 해결할 좋은 아이디어를 찾았을 때 손가락을 튕기는 동작 기호가 동원된다(〈그림-45, 46〉). 이때 검지를 이마에 대고 살짝 두드리는 것은 바로 그 좋은 생각을 지시한다. 그러나 상대방이 앞에 있을 경우에는 동일한 동작이 비하 동작으로 오인될 수 있다. 물론 상대방이 '돌았다는 상태'를 나타내려면 손가락을 빙빙 돌려야 한다. 그럼에도 이 동작 기호들은 모두 인지(능력)에 관련된다. 지식의 내용은 머리, 지식의 소재는 손가락, 양상의 강도(지식의 확실성)는 선이나 ☆ 등의 상징 기호로 보완한다.

III. 의심(∼□)



〈그림-48〉 248-06

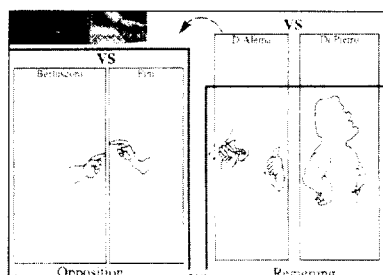


〈그림-49〉 248-12

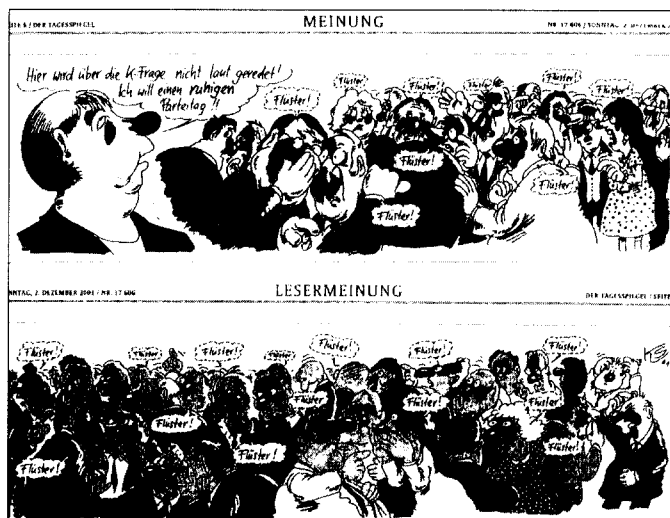
어떤 사안에 대한 지식의 상태가 의심스럽거나, 나눈 이야기의 내용이 당사자에게 발각되면 곤란한 험담하는 동작 기호로 타인에게 자신의 정보가 들리지 않게, 이를테면 소리가 새지 않게 손으로 이야기의 방향을 한쪽(즉, 바로 앞의 커뮤니케이션 상대자)으로 제한한다. 이와 동일한 동작 기호를 이탈리아나 독일의 일간지에서도 볼 수 있다(〈그림-50~52〉 참조).



〈그림-50〉 Serenari(2000)



〈그림-51〉 Serenari(2000)



〈그림-52〉 독일의 일간지 『타게스슈피겔 Tagesspiegel』(2001. 12. 2) 만평: 수많은 정치인들이 독일 기민당(CDU)의 여자 당수 앙겔라 메르켈 Angela Merkel을 두고 빈정대는 상황을 풍자한 만평으로 20개의 엠블렘이 한 컷 속에 동원된 특이한 사례이다.

7. 맺음말

본 고에서는 『먼 나라 이웃 나라』를 중심으로 손으로 구현된 동작 기호의 어휘부와 문장 층위의 조직 및 화용적 기능을 관찰할 수 있었다. 이제 기호학은 날로 새롭게 개발되고 복합적으로 구축되는 세미오시스 속에서 생활 세계 Lebenswelt의 일상 기호들을 풀어내야 하는 실천적 요구에 직면해 있다. 이를테면 한국의 기호학적 환경을 규명하는 과제로 21세기 청소년 문화를 규정하는 힙합의 기호학적 특성이나, 시대적 한계와 이데올로기 때문에 이질적인 아비투스habitus로 정착한 남북한의 동작 기호에

〈표-2〉 손동작을 기술하기 위한 항목표

기준 신체 부위	계량적 규정		방향			개방성		기타
	단수	복수	상/하	전/후	좌/우	개방	폐쇄	
팔	손바닥	1	2	위로 향함 아래로 향함	앞으로 뻗음		펼 칩	
	손가락	각 손가락에 할당한 대표 화행		위로 향함 아래로 향함	앞으로 뻗음	좌우가 금기 여부인지에 따라서 판정	곧게 뻗음 구부림	?
	팔	1	2	위로 향함 아래로 향함	앞으로 뻗음		뻗음 반만 펼/ 구부림	
얼굴	눈 (시선)	1	2	위/아래	?	좌/우	뜸 감음	눈의 초점 위치
	코	성상(크기/ 종류: 매부 리코, 딸기 코)		위/아래	정면	좌/우로 외면	?	?
	입 (이빨)	1		입술 끝 위/아래	내뿜	?	벌림	다물
	턱	1		아래 턱 끝이 나옴	내뿜	?	벌림	닫음

대한 공시적-통시적 비교를 시사적인 주제로 생각해봄 직하다. 끝으로 손 동작을 구성하는 하위 단위들(동작소)의 추출을 위한 방안으로 <표-2>를 제안한다. 계량적 규정+방향과 기능(도표로) 손(손바닥+손가락+팔)+얼굴(눈[시선]+코+입+[이빨]+턱) 등의 순서로 동작의 형태부와 동작 문법 및 화용적 기능을 판별하는 성분을 교차 적용하여 신체 각 부분이 동작 기호를 구성하는 상관관계를 항목화하고, 말(말풍선)과 다른 신체 부위의 통합체적 관계도 기술함으로써 동작 기호를 보다 더 분석적으로 규명할 수 있을 것이다. 물론 항목표의 변형은 더 세분해야 하며 조사된 항목에 대하여 통계를 실시하여 인지 평가의 객관성을 보완해야 하는데 그것은 앞으로의 과제로 넘기기로 한다.

참고 문헌

- 김지현(1994), 「만화 'TinTin'의 기호학적 분석」, 한양대학교 불어불문학과 석사학위 논문.
- 김영순(2001), 『신체 언어 커뮤니케이션의 기호학』, 커뮤니케이션북스.
- 김성도(2003), 「상호 매체성의 융합 기호학적 함의: 하이퍼미디어에서 발현되는 텍스트와 이미지의 융합성을 중심으로」, 텍스트언어학 13집.
- 뒤르, 한스 페터(1988), 차경아 역(1998), 『나체와 수치의 역사*Nacktheit und Scham*』, 까치글방.
- 뒤크, 베르나르(1982), 이재형 역(2002), 『만화의 기법 I & II *L'art de la BD*』, 까치글방.
- 박여성 외(2002), 『지식의 최전선』, 한길사.
- 박여성 · 이도흠 외(2002), 『기호로 세상 읽기』, 소명출판.
- 박여성(2003), 「표정의 기호학—아이베스펠트의 행태학을 중심으로」, 성광수 편, 『몸과 몸짓』, 소명출판사.

방경원(2002), 「전문 텍스트 유형 연구—글래저 Rosemarie Gläser(1990)의
 전문 텍스트 유형 분류를 점검하면서」, 텍스트 언어학 13집.
 성광수/김성도(2001), 「한국인의 언어 예절과 신체 언어」, 기호학 연구 10집.
 성완경(2001), 『세계 만화 탐사』, 생각의 나무.
 슈미트, 지크프리트(1994), 박여성 역(1997), 『미디어 인식론 *Kognitive Auto-
 nomie und soziale Orientierung*』, 까치글방.
 양태영(2000), 「시사만화 텍스트의 언어학적 분석」, 한국어 의미학 6집.
 엘리야스, 노르베르트, 박미애 역(1996/1999), 『문명화 과정 *Über den Prozeß
 der Zivilisation*』, 한길사.
 ———(1983), 박여성 역(2003), 『궁정 사회 *Die höfische Gesellschaft*』, 한길
 사.
 이정우 외(2002), 『기호, 철학 그리고 예술』, 소명출판.
 이원복(1998), 『새 먼 나라 이웃 나라』 제3권, 도이칠란트편, 김영사.
 하우스프트마이어, 게르하르트/슈미트, 지크프리트, 차봉희 역(1999), 『구성주
 의 문예학 *Empirische Literaturwissenschaft*』, 민음사.
 허발 편역(1997), 『현대 의미론의 이해』, 국학자료원.
 호르스터, 테들레프, 박여성 역(2000), 『로티』, 인물 이해 시리즈, 인간사랑.

Brinker, K.: Antos, G.: Heinemann, W.: Sager, S.(2000~01), *Text und
 Gesprächslinguistik*, Handbuch zur Sprach- und Kommunikations-
 wissenschaft Vol. 1~2, De Gruyter.
 E. Eibesfeldt, I.(1990), *Die Biologie des menschlichen Verhaltens. Grundriß
 der Humanethologie*, Seehamer Verlag.
 Helbig, G./Helbig, A.(1990), *Lexikon deutscher Modalwörter*, VEB, Leipzig.
 Müller, C.(1998), *Redebegleitende Gesten: Kulturgeschichte, Theorie, Sprach-
 vergleich*, Berlin: Verlag Arno Spitz.
 Nöth, W.(2000), *Handbuch der Semiotik*, Metzler Verlag.

- Park, Yo-song(2003), "Ars Culinae-Einführung in die kulinarische Semiotik,"
*Tagungsband des 10. Internationalen Kongresses der Deutschen
 Gesellschaft für Semiotik in Kassel.*
- Posner, R.(1992), "Was ist Kultur? Zur semiotischen Explikation
 anthropologischer Grundbegriffe," Marlene Landsch, Heiko Karnow-
 ski und Ivan Bystøina(Hg.), *Kultur-Evolution: Fallstudien und
 Synthese*, Frankfurt a.M.: Lang, S. 1~65.
- (1994), "Der Mensch als Zeichen," ZfS Bd. 16. Heft 3~4, pp. 195~216.
- (2001), "Im Zeichen der Zeichen: Sprache als semiotisches System,"
 O. Panagl(hg.), *Der Mensch und seine Sprache(n)*, Böhlau, Wien.
- Posner, R.: Krüger, R.; Noll, Th.: Serenari, M.(1999~2000), Mimeo. *Berliner
 Lexikon der Alltagsgesten*(BLA), TU Berlin, Arbeitsstelle für Semiotik.
- Posner, R.: Robering, K.: †Sebeok, Th. A.(Hg.)(1997), *Semiotik. Ein Hand-
 buch zu den zeichentheoretischen Grundlagen von Natur und
 Kultur*, 3 Bde., Berlin und New York: de Gruyter 1997ff.
- Rolf, E.(1994), *Funktionen der Gebrauchstexte*, Walter de Gruyter.
- Searle, J. R./Vanderweken, D.(1985), *Foundations of Illocutionary Logic*,
 Cambridge.
- Serenari, M.(2000), "Der Zweikampf als ritualisierter Kampf und Modell des
 Kampfes, die Karikatur des Zweikampfes als verletztes Modell des
 Modells," Tagungsband Mythen-Riten-Simulakra, 10. Intern.
 Symposium der ÖGS, Wien.
- (2000), "Über das Auftreten und das Nicht-Auftreten emblematischer
 Gesten in der Karikatur," SB 1-4/2000.
- Sotaro, K./Essegbey, J.(2001), "Pointing Left in Ghana: How a Taboo on the
 Use," *Gesture* No. 1.

Emblematic Gestures in Korean Comics for Education by Won-Bok Rhie

Yo-Song Park

This paper outlines a basis for the semiotic approach to Comics, mainly focused on Kinesics and Proxemics(proposed by Berlin Gesturnary(R. Posner et ali.)). With respect to kinetic properties, we examine various factors such as hand gestures, finger directions, arm positions and the accompanied elements like mouth, teeth and kin etc. With these features from a Korean Comics by WON-BOK RHIE, who renders as a pioneer in the area of Educational Comics granted, we hope to reconstruct *Syntactics and Pragmatics* in Comics.

This investigation has, of course, a firm foundation in former findings, for example, *Berliner Lexikon der Alltagsgesten*(2000), *Handbuch der Semiotik*(2000), *Serenari*(2000), *HSK-Semiotik*(1996/1999) and so forth. Consequently, it is necessary to probe other relevant accomplishments from different areas such as Drawing and Painting(B. Duc 2002), History of Cartoons and Animation(Seong 2001), Ethology(Eibesfeldt 1990) etc.

In this context, the numbering of fingers, palm, movements with arms like stretching or bending seem to play a significant role in the construction of the universe of kinesics realized in comics. On the basis of these factors, we propose here a framework for further discussion, which ranges from the level of morpho-syntax, via semantics to pragmatics.

열쇠어: 매체 기호학media semiotics, 공간 기호학semiotics of space, 영상 기호학visual semiotics, 몸body, 화용론pragmatics.