

소설에서 만화로의 각색에서 재현된 시각문법 분석: 조지 오웰의 『1984』를 중심으로

이 경 희
(동국대, 서울)

1. 서론

디지털 기술의 발전으로 콘텐츠를 제작하는 방식부터 배급되고 소비되는 방식이 다양해지면서 언어 기호는 물론 이미지와 소리 등 다양한 시청각 기호가 복합된 텍스트가 생산되고 있으며, 소설의 영화화, 소설의 만화화, 웹소설의 웹툰화, 웹툰의 드라마화 등 기호 변환을 통한 새로운 텍스트 생산과 소비가 이루어지고 있다. 이러한 배경에서 “기호학적 산물을 만드는데 여러 기호 모드(semiotic modes)를 사용”하는 멀티모달리티(multimodality)에 대한 관심이 높아졌고(Kress and van Leeuwen 2001: 20), 번역에 대한 연구는 언어 기호에서 언어 기호로의 동일한 기호 간 번역뿐 아니라 언어 기호에서 시각 기호 등 다른 기호 간 번역¹⁾에까지 그 영역이 확장되었다.

본 연구는 다른 기호 간 번역의 관점에서 조지 오웰(George Orwell)의 소설 *Nineteen Eighty-Four* (1984)를 만화로 각색한 작품인 만화세계문학 『1984』의

1) 본 연구에서는 소설의 문자텍스트를 언어 기호로, 만화의 문자텍스트가 표현하는 시각 효과 및 그림을 시각 기호로 정의하고 번역 양상을 분석한다.

시각문법 분석을 목적으로 하며, 크레스와 반 류엔(Kress and van Leeuwen 2006)이 제시한 시각문법(visual grammar)을 분석 틀로 사용한다. 크레스와 반 류엔은 이미지의 구성요소 사용에 있어 규칙성의 의미, 즉 이미지의 문법에 대한 연구가 부족함을 지적하면서, 체계기능언어학에서 제시한 언어의 세 가지 기능인 관념적 기능(ideational function), 대인적 기능(interpersonal function), 텍스트적 기능(textual function)을 시각 기호에 적용한 시각문법을 제시하고, 이를 기반으로 기호 모드를 통해 실현되는 의미를 분석하였다.

소설의 언어 기호는 만화로 각색하는 과정에서 글과 그림이라는 복합 기호로 번역된다. 즉, 만화는 “글과 그림의 읽기와 보기로 구성된 기호의 융합체”(이화자 2021: 16)로 정적 이미지와 언어 기호를 통해 등장인물, 사건, 배경을 표상하며 플롯을 전개한다. 특히 의성어와 의태어는 소리와 동작은 물론 인물의 감정, 사물의 상태까지 표현하며, 의성어와 의태어를 포함한 글은 만화에서 내용을 전달하는 언어 기호인 동시에 다양한 효과를 부여하는 시각 기호로 작용한다. 이미지를 구성하는 요소의 규칙성을 분석하는 시각문법은 만화를 구성하는 글과 그림의 시각적 효과를 분석하는데 적합한 틀이라고 할 수 있으며, 기호를 사용하고 이해하는 방식은 문화 뿐 아니라 텍스트 장르의 영향도 받으므로, 만화 『1984』의 시각문법 분석을 통해 만화라는 영역에서의 시각문법 구현 장치와 장치를 통해 재현되는 의미의 특성을 확인할 수 있을 것이다.

본 연구에서는 소설 원작의 특징을 중심으로 만화 『1984』에 재현된 시각문법을 분석한다. 조지 오웰의 소설 『1984』는 가상의 전체주의 국가를 배경으로 ‘빅 브라더(Big Brother)’라는 독재자의 지배하에서 인간의 존엄성과 자유를 지키려는 주인공 윈스턴 스미스(Winston Smith)의 저항과 파멸의 과정을 보여주는 대표적인 디스토피아 소설이며, 안미영(2019)에서도 인간과 체제의 갈등을 작품의 주요 특징으로 제시하였다. 이러한 특징을 분석하기 위해 먼저 체제에 저항하는 인간과 인간을 통제하려는 시스템을 보여주는 대표적인 사례를 관념적 메타기능 분석항목으로 추출하고, 해당 의미 표상에 상호작용하는 대인적 메타기능과 텍스트적 메타기능을 종합적으로 분석하였다.

본문에서는 크레스와 반 류엔이 제시한 시각문법의 개념, 시각문법과 번역 관련 선행연구, 만화의 구성요소를 검토하고, 분석대상을 소개한 뒤 분석 결과를 제시한다.

2. 시각문법과 만화의 구성요소

2.1 시각문법

여러 기호 모드를 복합적으로 사용하는 다양한 텍스트가 생산되고 소비되면서 기호가 표상하는 의미 해석은 중요한 요소가 되었다. 기호를 통한 의사소통에서 수신자는 기호 체계를 해석하여 기호 생산자가 기호 체계를 통해 전달하려는 정보를 이해하게 되며, 기호를 통해 의미를 표현하고 해석하는 과정은 언어를 통해 의미를 표현하고 해석하는 과정과 마찬가지로 사회적 맥락에 영향을 받는다. 특정 사회 환경에서 의미를 생산하고 전달하는 방법을 설명하고 이해하려는 사회기호학 관점에서 기호의 의미 생성 과정은 할리데이(Halliday)의 체계기능문법에서 제시한 사회적 맥락을 기반으로 한 언어의 의미 생성 과정을 토대로 한다. 세 가지 메타기능을 기반으로 의미 재현을 설명하는 체계기능문법을 적용하여, 크레스와 반 류엔은 시각 기호를 사용한 의사소통에서도 세 가지 메타기능 차원에서 의미를 생성한다는 가정하에 시각문법을 제시하고 기호가 나타내는 의미를 세 가지 메타기능 차원에서 설명한다.

2.1.1 관념적 메타기능

크레스와 반 류엔이 제시한 시각문법에서 기호는 인간이 세상에서 경험하는 바를 표상하는 수단이다. 관념적 메타기능은 기호 체계를 통해 대상의 의미를 표상하는 기능으로 표현된 참여자(represented participants)와 방향량(vector)으로 의미를 표상한다(2006: 46). 관념적 기능이 재현하는 의미는 ‘행위(doing)’와 ‘사건(happening)’이 일어나고 있음을 보여주거나 변화 과정과 공간 배치 변화 등을 나타내는 서술적(narrative) 의미, 분류나 구조 등 시대를 초월한 본질적이고 일반화된 개념적(conceptual) 의미로 구분된다. 서술적 의미는 이미지에 표현된 참여자의 수, 방향량의 유형에 따라 행위작용(action process), 반응작용(reaction process)으로 구분된다. 행위작용은 행위자(actor)와 목표(goal) 중 하나의 참여자와 방향량이 결합된 비상호작용(non-transactional process), 행위자와 목표, 두 참여자와 방향량이 결합한 상호작용(transactional process)으로 구분된다. 반응작용은 반응자(reactor)의 시선으로 방향량이 생성되는 경우로 시선이

향하는 대상 유무에 따라 상호/비상호 작용으로 구분된다. 상황(circumstances)은 생략할 경우 정보 손실은 있으나 서술을 통해 실현되는 기본 명제에 영향을 미치지 않는 참여자로, 장소 상황을 나타내는 배경, 행위작용에 사용되는 도구를 나타내는 수단, 부속(accompaniment) 등의 의미를 표상한다. 개념적 의미는 방향량이 아닌 참여자 간의 위계 관계를 나타내는 분류작용, 전체와 부분 관점에서 참여자의 관계를 나타내는 분석작용으로 구분된다. 분류작용은 한 참여자와 다른 참여자 간에 상위와 하위 관계를 나타내며, 이 때 참여자는 언어 기호, 시각 기호로 실현되거나 언어 기호와 시각 기호 두 기호가 복합적으로 실현될 수 있다. 분석작용은 소유자와 소지하고 있는 물건 간의 관계처럼 전체와 부분의 관계를 나타낸다.

〈표 1〉 시각문법의 관념적 메타기능과 재현의미

메타기능	재현의미		
관념적 기능	서술적 의미	행위작용	상호작용(두 참여자와 방향량): 행위자+방향량+목표 비상호작용(하나의 참여자와 방향량): 행위자+방향량/목표+방향량
		반응작용	상호작용(시선의 대상 존재): 반응자+시선+대상 비상호작용(시선의 대상 부재): 반응자+시선
		발화/사고작용	방향량으로 발화/사고의 의미 생성: 발화자+방향량+발화
		전환작용	제3자의 참여자를 매개로 상호작용 생성: 행위자+제3의 참여자+목표
		도형의 상징	도형의 방향량으로 상징의미 생성: 도형+방향량
		상황	부차적 참여자가 주요 참여자와 방향량 이외의 방법(배경, 도구 등)으로 연결
	개념적 의미	분류작용	분류 관점에서 참여자의 연관성
		분석작용	부분과 전체 관점에서 참여자의 연관성
		상징작용	참여자의 상징 의미

관념적 기능은 기호의 방향량, 대비, 색, 부피나 질량, 상징 등의 장치를 통해 구현된다. 예를 들어 방향량을 나타내는 화살표를 사용하여 행위가 진행되

고 있다는 사실, 진행 방향 등을 표상할 수 있다. 마친(Machin 2007)에서는 색을 사용한 의미 표상을 보여주는데 예를 들어 ‘파랑’이라는 색이 상징하는 바를 통해 ‘바다’라는 의미를 표상할 수 있다.

2.1.2 대인적 메타기능

대인적 기능은 사회관계에서 비롯되는 상호작용을 나타내는 기능이다. 사회적 관계 참여자에는 이미지 생산자와 독자에 해당하는 상호작용 참여자(interactive participants), 그림에 표현된 사람, 사물, 장소 등의 표현된 참여자(represented participants)가 포함되며, 표현된 참여자들 간의 관계, 상호작용 참여자와 표현된 참여자 간의 관계, 상호작용 참여자 간의 관계를 표상한다(Kress and van Leeuwen 2006: 114). 이러한 사회적 관계는 응시(gaze), 틀(frame)의 크기, 각도(angle) 등의 구현장치를 사용하여 요구와 제공이라는 교류(contact), 사회적 거리, 태도라는 의미로 실현된다.

〈표 2〉 시각문법의 대인적 메타기능과 재현의미

메타기능	재현의미	
대인적 기능	교류	요구: 관찰자에게 관계 맺기 요구 (관찰자를 향한 참여자의 응시 존재)
		제공: 관찰자에게 정보나 응시의 대상 제공 (관찰자를 향한 참여자의 응시 부재)
	사회적 거리	친밀, 사적 관계 표현
		사회적 관계 표현
		일반적 관계 표현
	태도	주관적 태도: 관찰자와 표현된 참여자의 포함관계 또는 힘의 관계 표현
		객관적 태도: 표현된 행위·지식의 관계 표현
	양태	실제성(실제와의 유사도 표현)

이미지에 표현된 참여자가 독자를 응시하거나 몸짓을 취하는 경우, 참여자의 시선이나 몸짓으로 생성된 방향량은 참여자와 독자를 연결하여 독자에게 정보를 제공하거나 관계 맺기를 요구한다. 틀의 크기는 신체와 연관된 개념으로 얼굴과 어깨를 가깝게 잡는 클로즈 샷, 허리까지 보이는 미디엄 클로즈 샷, 무릎까지 보이는 미디엄 샷, 전체가 보이는 미디엄 롱 샷, 사람이 틀의 반 정도로

보이는 룡 샷 등을 활용하여 사회적 거리를 나타낼 수 있는데 가까울수록 친밀한 관계를, 미디엄 샷은 사회적 관계, 룡 샷은 일반적 관계를 나타내며, 사람 참여자의 사회적 거리 뿐만 아니라 사물 참여자와 배경 간의 사회적 거리도 나타낸다(Kress and van Leeuwen 2006: 127). 또한, 눈높이와 같은 각도, 내려다보는 각도, 올려다보는 각도 등을 활용해 참여자와 관찰자 간의 포함 관계(참여/분리), 사회적 힘의 관계 등 사회적 태도를 표현할 수 있는데 높은 각도(내려다 본 각도)는 관찰자 우위, 수평각도는 동등한 관계, 낮은 각도(올려다 본 각도)는 참여자 우위 관계를 나타낸다(ibid: 124).

명제의 진릿값이나 신뢰도를 나타내는 데 사용되는 개념인 양태(modality)를 기호체계에서도 표상할 수 있는데 시각문법에서 양태는 사실성에 대한 개념으로 실제와 유사한 표현일수록 양태의 정도는 높아진다. 반대로 대상 주위의 초점을 흐릿하게 하고 연한 색을 사용하여 실제성을 낮추면 양태의 정도가 낮아진다. 시각 기호를 얼마나 사실적으로 인식하는지는 관찰자 자신과 특정 사회 집단이 사실을 정의하는 방식에 달려 있으며, 대상을 사실적으로 표현할 수 있는 기술의 발전과도 관계가 있다(Kress and van Leeuwen 2006: 158).

2.1.3 텍스트적 메타기능

텍스트적 기능은 텍스트의 모든 요소가 내적으로 결속력이 있고, 외부 환경 즉 텍스트가 생산된 맥락과 결속력이 있도록 텍스트를 “구성(composition)”하는 기능이다(Kress and van Leeuwen 2006: 43). 여기서 구성이란 책의 면, 화면, 캔버스, 선반, 광장, 도시 등 다양한 기호학적 공간에 사람, 사물, 추상적인 형상 등의 요소를 배치하는 것이다(van Leeuwen 2005: 198).

구성은 세 가지 관점에서 실현되는데 첫째, 왼쪽과 오른쪽, 위와 아래, 중앙과 주변 등 기호 모드를 어떤 영역에 배치하는가에 따라 이미지의 정보 가치를 부여할 수 있다. 예를 들어, 두 기호 모드가 수평으로 배치된 경우 일반적으로 왼쪽에 있는 요소는 “주어진(Given)” 정보, 오른쪽에 있는 요소는 “새로운(New)” 정보가 되며, 오른쪽에서 왼쪽 방향으로 텍스트를 읽어 나가는 언어권에서는 반대가 된다(Kress and van Leeuwen 2006: 181). 둘째, 전경과 배경, 색의 대비, 크기 비례, 선명도 등의 구성을 통해서 부각(salience) 효과를 표상할 수 있고, 셋째, 참여자를 틀 안 또는 밖에 배치(framing)하도록 화면을 구성하여

연결과 분리 등 관련 정도를 나타낼 수 있다(ibid: 177).

〈표 3〉 시각문법의 텍스트적 메타기능과 재현의미

메타기능	재현의미		
텍스트적 기능	기호체계가 생성하는 구성의 결속성	정보가치	영역(상하, 좌우, 중앙과 주변 등)별 의미부여
		부각효과	전경과 배경, 색의 대비, 크기 비례, 선명도 등을 통한 강조
		프레이밍	실제 선이나 유사효과를 통해 틀 내/외부에 배치하여 연관성 구분(개별성/집단성)

2.2 시각문법과 번역 관련 선행연구

시각 기호가 생성하는 의미를 해석한 번역 관련 국내 선행연구 중 비교적 많은 연구가 이루어진 주제 분야는 번역서 표지(선영화 2017; 이상빈 2021; 최희경 2011)이다. 먼저 최희경(2011)에서는 사회문화적 상황에 따라 번역이 달라질 수 있다는 가정하에 사회기호학적 관점에서 아동서 분야와 인문사회 분야의 원서와 번역서 표지 변이 양상을 비교 분석하여 “텍스트의 구성과 짜임, 특히 공간 구획과 구분”(2011: 456)에 큰 차이가 있으며, 인문사회 분야에 변이가 더 많이 나타남을 보여주었다. 선영화(2017)에서는 소설과 경영·경제서 분야의 원서와 번역서 표지의 언어 기호와 시각 기호의 번역 양상을 광고기능적 관점에서 비교분석하여, 번역을 통해 독자와의 관계 설정, 정보 가치, 구성 방식에 변화가 있음을 확인하였으며, 소설의 경우 “감성적 소구”를 경영·경제서의 경우 “이성적 소구”(2017: 140)를 강화하는 특성이 있음을 제시하였다. 또한, 이상빈(2021)에서는 책표지를 저자와 독자, 책과 독자를 연결하는 중요 요소이자 사회이념을 반영하는 매체로 보고 특정 사건을 기점으로 관련 주제의 번역서 표지 이미지와 제목 번역 양상 변화를 분석하였고, 분석이 주관적일 수 있다는 한계가 있다 하더라도 번역 과정에서 전략적으로 특정 이데올로기를 생산할 수 있으며 이는 이미지의 모달리티, 색, 타이포그래피, 참여자 등 다양한 영역에서 이루어질 수 있음을 제시했다.

다음으로는 영화 포스터와 인쇄광고 번역에 대한 연구(신나안 2019; 이상빈 2015)가 이루어졌다. 이상빈(2015)에서는 광고 텍스트 번역에서 언어적 변이 외

에 시각 기호 분석의 필요성을 제시하며 인쇄광고의 영한번역전략을 분석하여, 시각 기호와 언어 기호 변경, 언어 기호 변경을 통한 새로운 시각 효과 구성, 시각 기호와 언어 기호의 추가를 통한 이중 명시화, 상품의 강조점에 따라 재구성하는 번역 전략을 확인하였다. 신나안(2019)에서는 영화 포스터의 번역은 관객을 끌기 위한 광고 역할을 하며, 번역 과정에서 포스터에 재현된 인물, 특히 여성의 이미지가 목표문화의 지배 이데올로기의 영향을 받아 시각적으로 변화될 수 있음을 보였다.

책표지, 영화 포스터, 인쇄광고 번역에서 언어 기호와 시각 기호는 대체로 목표문화의 영향권 아래에서 번역 변이를 일으켜 새로운 이미지를 창조하거나 일부는 왜곡된 이미지를 생산할 수 있음을 확인할 수 있으며, 이는 독자, 관객, 소비자, 사회 등을 대상으로 한 특정 목적이 반영된 것으로 볼 수 있다.

특정 대상과 관련된 연구도 이루어졌는데 그림책 번역 관련 연구가 이에 해당한다. 이성엽(2014)에서 언어 기호와 시각 기호의 긴밀성 정도가 클수록 그림책 번역에 어려움이 많으므로 언어 기호와 시각 기호의 상호관계에 대한 이해를 기반으로 원천텍스트를 분석하고 번역해야 함을 제시하였다.

텍스트를 구성하는 기호 유형의 관점에서 원천텍스트와 목표텍스트를 구성하는 기호 유형이 다른 텍스트에 대한 연구, 즉 텍스트 장르가 전환되는 연구(박건영 2020; 선영화 2016) 또한 이루어졌다. 선영화(2016: 77)에서는 그림책에서 애니메이션으로 각색하는 과정에서 일어난 “서로 다른 형태의 시각 기호(정지 이미지/동적 이미지)” 변이 양상을 분석하였다. 행위작용 및 반응작용을 재구성하여 관념적 의미를 구현한 예시, 숫과 앵글의 구성을 통해 인간관계적 의미를 구현한 예시, 부각 및 프레임 사용 변환을 통해 텍스트적 의미를 구현한 예시를 들어 번역 변이의 원인을 번역사의 스코포스 반영으로 설명했다. 박건영(2020)에서는 동명 소설을 바탕으로 제작한 드라마에 나타난 시각 기호를 분석하였으며, 소설의 언어 기호가 드라마에서 시각 기호로 전환되어 어떤 기능을 하는지를 시각문법의 세 가지 메타기능별로 제시하였다.

책표지, 인쇄광고, 영화 포스터, 그림책의 시각 기호 번역 연구는 동일한 장르로 번역된 사례로 목표텍스트의 정적 이미지를 분석하였고, 그림책에서 애니메이션으로, 소설에서 영화로 각색된 경우는 다른 장르로 번역된 동적 이미지를 분석하였다. 본 연구의 분석 대상은 소설에서 만화로 각색된 사례로 다른 장

르로 번역된 정적 이미지에 대한 분석으로 위의 연구와 차별화된다.

2.3 만화 텍스트의 구성요소

만화의 주요 의사소통 장치는 문자와 이미지로 기호의 결합을 통해 플롯을 전개하는 연속의 예술(sequential art)이다(Eisner 1985). 만화 텍스트는 글, 그림, 칸, 여백으로 구성되며(이창훈 2020), 각 구성요소와 기능은 <표 4>와 같다.

<표 4> 만화의 구성요소와 기능

구성요소		기능
글	대사	인물의 특성(성격, 감정 등) 표현을 통해 이야기 전개
	서술(내레이션)	전지적 작가 시점으로 사건 및 장면을 설명하고 인물의 심리를 묘사하여 이야기 전개
	세부 텍스트	포스터나 간판 등 그림에 포함된 텍스트로 대상의 상세한 정보제공
	의성어·의태어	인물과 사물의 움직임, 상태 묘사(시각, 청각, 후각 등 효과 부여)
그림	인물	인물의 구체적 형상화
	배경	시간과 공간 제시
	선	감각과 감정 표상
칸	말칸	인물의 발화와 독백, 내레이션을 넣어 이야기 전개
	장면칸	시간과 공간, 배경 표현을 통해 이야기 전개
여백	내부여백	칸 내부 글과 그림을 제외한 공간으로 독자의 시선 유도
	외부여백	칸과 칸 사이 공간(gutter), 전체 칸 외곽선 밖 공간으로 시간과 공간 전환 및 연속성 부여

만화를 구성하는 언어 기호(글)에는 인물의 대사, 서술(narration), 세부 텍스트(detail text), 의성어와 의태어를 포함한 효과어가 포함된다. 세부 텍스트는 포스터나 그림 속에 제시되어 있는 텍스트를 말한다(Herkman 1998, Koponen 2004: 9에서 재인용). 서술을 통해 인물, 사건, 장면을 묘사하고, 인물의 대사와 생각을 통해 성격, 감정 등을 표현하면서 이야기를 전개하고, 효과어를 통해 인물 및 사물의 움직임, 상태, 소리 등을 표현한다(이창훈 2020: 13).

그림을 통해서도 인물과 시공간적 배경에 대한 정보를 제공한다. 등장인물을 구체적으로 형상화하여 표정과 감정, 동작 등을 표현하고, 배경 그림을 통해

시간과 공간 정보를 보여준다. 그림의 크기, 배치를 통해 이야기의 흐름과 강조 효과를 표현할 수 있고, 글로 제공되는 의미와 복합적으로 작용하여 스토리의 중요한 요소인 인물, 사건, 배경의 의미를 나타낸다.

그림과 글이 배치되는 곳인, 칸(panel)은 “소설의 문장과 같은 역할”을 하는데 다양한 모양과 크기의 칸 내부에 글과 그림을 배치하고 이렇게 구성된 칸과 칸이 연속적으로 연결되면서 플롯을 전개한다(조희권 2005: 259). 글을 배치하는 칸을 말칸이라고 하며 말칸의 모양으로 발화, 사고, 내레이션을 구분할 수 있다. 일반적으로 발화와 사고를 표현하는 말칸을 말풍선이라고 부른다.

칸과 칸 사이에는 여백이 존재하게 되며 맥클라우드(McCloud 1993: 66)는 “홈통(gutter)”이라는 용어를 사용한다. 이를 통해 시간의 흐름과 장면의 전환을 나타낼 수 있고, 스토리 전개 방식에 따라 칸과 칸 사이의 시간적 공백은 아주 적거나 커질 수 있다. 즉 “서술의 속도”(Rimmon-Kenan 2002, 조희권 2005: 261에서 재인용)를 조절하는 효과가 있다.

3. 분석 대상 및 분석 방법

3.1 원천텍스트와 목표텍스트

원천텍스트인 소설 『1984』는 1948년에 완성하고 1949년 출판된 조지 오웰의 유작이며, 암울한 미래 사회를 암시하는 디스토피아 소설로 알려져 있다. 조지 오웰은 에릭 아서 블레이어(Eric Arthur Blair)의 필명이며, 1903년 당시 영국의 식민지였던 인도에서 태어났고, 두 살 때 영국으로 돌아와 교육을 받았다. 이후 버마에서 경찰로 식민 관료 생활을 하며 식민 통치에 대한 혐오를 느끼고, 파리와 런던에서 빈민 생활을 하였으며, 스페인 내전에 참여하는 등 20세기 격변의 역사를 직접 체험하며 글을 썼다.

소설 『1984』는 본문 3부와 부록 ‘신어(Newspeak)의 원리’로 구성되며, 1부는 8장, 2부는 10장, 3부는 6장으로 구성되어 있다. 소설에서 세계는 오세아니아, 유라시아, 동아시아라는 가상의 전체주의 국가가 지배하며 주인공 윈스턴 스미스가 살고 있는 오세아니아는 빅 브라더라는 독재자를 내세워 독재 권력을

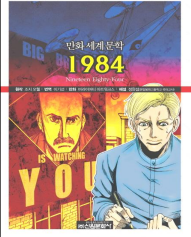
유지하려고 하는데, 가상의 번역자 ‘골드스타인’을 증오하게 하고, 지속적으로 과거를 날조하며, 텔레스크린과 사상경찰을 동원해 일거수일투족을 감시하며 인간의 정신까지 통제하려 한다. 이러한 체제에 맞서 윈스턴은 일기를 쓰고, 연인과 사랑하며, 자유로운 인간적인 삶을 살기 위해 저항하지만, 저항단체에 가입한 사실이 발각되어 사상경찰에 체포되고 극심한 고문을 견디지 못해 연인을 배신하고 독재자 빅 브라더를 사랑하게 되며 결국 인간성을 상실한다.

안미영(2019: 317-20)에서는 소설 『1984』의 특징을 두 가지로 제시한다. 첫째는 “인간과 체제 간의 갈등”을 다룬다는 점인데 인간의 모든 욕망과 행동을 통제하면서 자율성을 지닌 인간을 허용하지 않는 빅 브라더를 위시한 전체주의 정부에 대항하여, 주인공 윈스턴 스미스는 일기를 쓰기로 결심하면서 글쓰기를 통해 사유 능력을 지키며 이성적인 존재로 살고자 한다. 글을 쓰는 행위는 인간성 유지를 위한 최후의 보루이다. 둘째는 “인간의 자유를 박탈하고 의식을 통제하기 위한 시스템의 작동방식”이다. 소설 속에서 인간을 통제하는 시스템은 외형적으로 거대 권력을 행사하는 독재자 빅 브라더, 권력의 집행과정에서 사용되는 첨단기인 ‘텔레스크린’, 정신적 통제에 사용되는 ‘2분 증오’, ‘이중사고’, ‘신어’, 선전문구 등이다. 이를 통해 지속적으로 과거를 날조하고 정보를 조작하면서 행동은 물론 자율적 사고와 감정까지 통제하며 대중을 획일화한다.

김병철(1998)의 1950년대 영국소설의 번역 유입 정보에 따르면 조지 오웰의 소설 『1984』가 처음 번역된 것은 1951년 문예서림에서 출판한 지영민 번역의 『1984년』이다. 그 이후로도 계속 번역되고 있는 작품으로 동일한 번역가 작품이 시간이 흐르면서 동일한 출판사 또는 다른 출판사에서 재출판되는 사례를 포함하여, 2022년 1월 현재 국립중앙도서관 웹사이트를 통해 확인한 보유 번역서는 87종에 이른다.

번역 텍스트 중 만화 텍스트는 본 연구의 분석대상인 이기선 번역, 버라이어티 아트웍스 그림의 만화세계문학 『1984』(2015) 한 편이었다. 이 작품은 일본 이스트 프레스(East Press)에서 2012년 출판한 ‘만화로 독파(讀破)’ 시리즈 『1984年』의 한국어 번역판이다. 본 연구에서는 조지 오웰의 소설 『1984』를 원천텍스트로 하여 생산된 최종 목표텍스트로서 만화 『1984』의 시각문법을 분석하며, 이미지의 반전이나 읽기 방향 변화 등 일본어판 만화 『1984年』을 한국어판으로 번역하면서 발생하는 번역양상은 논외로 한다.

만화 『1984』의 앞표지와 뒤표지는 컬러로, 본문은 흑백 그림과 글로 구성되어 있다. 앞표지는 인간과 체제라는 대결구도를 보여주는 대표 인물과 일기 쓰기과 감시라는 서술적 의미를 표상하며 독자에게 스토리 정보를 제공한다. 소설에 없는 주요 등장인물, 목차를 제공하고 있으며, 본문은 일기, 제1부 어떤 의념, 제2부 저항, 제3부 인간의 정신, 완치로 구분하여 제목을 명시했다.

만화 『1984』	
앞표지	구성
	주요 등장인물 목차 일기 제1부 어떤 의념 제2부 저항 제3부 인간의 정신 완치

3.2 분석 방법

본 연구에서는 분석할 관념적 메타기능 항목을 원작의 특징을 기반으로 설정하고 해당 의미를 표상하는 데 상호작용하는 대인적 기능과 텍스트적 기능을 분석하였다. 세 가지 메타기능은 상황과 맥락에 따라 상호작용하여 복합적인 의미를 생성하기 때문이다.

소설 『1984』는 가상의 전체주의 국가인 오세아니아를 배경으로 빅 브라더라는 독재자의 지배하에서 인간의 존엄성과 자유를 지키려는 주인공 윈스턴 스미스의 저항과 파멸의 과정이 원작의 주요 내용이며, 안미영(2019)에서도 인간과 체제의 갈등을 이 작품의 특징으로 제시한 바 있다. 이러한 원작의 특성이 만화의 시각 기호로 재현되는 양상을 분석하기 위해 체제에 저항하는 인간과 통제하는 시스템을 보여주는 대표적인 항목을 <표 5>와 같이 범주화하였다.

〈표 5〉 관념적 메타기능 분석항목

원작의 특징		체제에 저항하는 인간의 행위와 내면심리	인간의 자유를 박탈하고 통제하는 체제와 시스템
관념적 메타기능			
개념적 의미	분류작용	등장인물소개 및 목차	
서술적 의미	행위작용	윈스턴+일기	체제+고문+윈스턴
	사고/발화작용	윈스턴+저항의지	윈스턴+완치
	반응작용	윈스턴+시선+빅 브라더	빅 브라더+시선

먼저 관념적 메타기능 중 개념적 의미 항목에서는 소설에는 없으나 만화에 추가된 항목인 등장인물 소개와 목차를 분석하였다. 서술적 의미 항목에서는 원작의 특징을 ‘체제에 저항하는 인간의 행위와 내면심리’, ‘인간의 자유를 박탈하고 통제하는 체제와 시스템’으로 범주화하고 그 특징이 시각화되는 양상을 시각문법의 세 가지 메타기능을 기반으로 분석하였다. 체제에 저항하는 인간의 모습을 보여주는 예로 인간성을 유지하기 위해 일기를 쓰는 윈스턴(행위작용), 인간의 정신을 통제하기 위한 ‘2분 증오’에 저항하는 윈스턴의 의지(사고작용), ‘치료’ 과정을 마치고 인간성을 상실한 윈스턴의 빅 브라더를 향한 시선(반응작용)을 분석하였다. 인간을 통제하는 체제와 시스템을 보여주는 예시로는, 고문을 받는 윈스턴(행위작용), 최종 ‘치료’ 과정에서 고문에 굴복하는 윈스턴의 발화(발화작용), 빅 브라더의 시선(반응작용)을 분석하였다.

소설을 만화로 각색하는 경우, 원천텍스트의 플롯을 전개하는 데 사용된 논리적 순서가 목표텍스트인 만화에서 유지되지 않을 수 있으며, 동일한 사건을 구성하는 방법이 다를 수 있고, 내용이 축약되는 등 기호 변용에 따른 내용의 재구성이 일어난다(조희권 2007). 목표텍스트 한 칸의 글과 그림을 통해 전달하는 의미는 원천텍스트 의미가 유지되거나, 여러 쪽에 걸쳐 기술되는 내용이 압축, 재구성된 결과이므로 원천텍스트를 모두 제시하기 어려운 경우 일부분을 제시하거나 대략적인 줄거리를 제시하여 이해를 돕고자 하였다.

또한, 메타기능을 분석하는 과정에서 만화의 구성요소 중 글의 경우, 문법적 속성과 의미 등 언어적 기호 측면은 다루지 않았으며, 글자의 크기, 두께, 색, 글과 그림의 배치 등 시각적 기호 측면을 다루었다.

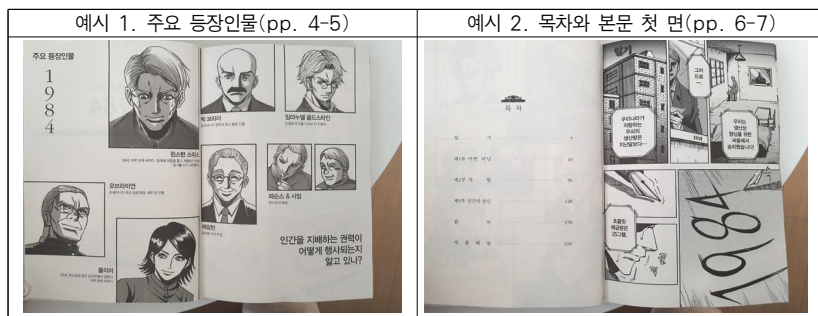
4. 분석 결과

4.1 등장인물 소개 및 목차: 개념적 의미 분석

만화 『1984』 첫 부분에는 소설에 없는 주요 등장인물 소개가 두 면에 걸쳐 제공되고, 다음 면에 목차와 본문이 이어진다. 이해하기 쉽고 재미있게 읽을 수 있는 만화라는 텍스트의 특성과 구성요소가 결합된 것으로 볼 수 있고, 본문에서 주어질 새로운 정보를 이해하는 기초 정보로 작용할 수 있다.

<예시 1>의 주요 등장인물 소개는 두 면에 걸쳐 틀 안에 인물을 배치하고 그 아래에 해당 인물의 이름과 나이, 직업 등 간략한 설명을 제시하였다. 관념적 기능 관점에서 “그림의 배열 그 자체로 관계를 생성”(Kress and van Leeuwen 2006: 79)하는데, 각 인물은 ‘주요 등장인물’이라는 상위 분류 체계 아래의 하위 요소를 나타내며 개념적 의미 중 분류작용을 표상한다. 대인적 기능 관점에서 틀 안에는 얼굴과 어깨가 보이는 클로즈 샷으로 인물을 배치하고 수평 각도를 사용하여 대상을 사실 그대로 보여준다(정규하, 김소원 2011). 텍스트적 기능 관점에서 그림과 틀의 크기 차이 및 배치 영역을 통해 이야기 속에서 인물의 중요도를 표현할 수 있다. 왼쪽 면의 위쪽, 가장 큰 틀 안에 배치된 인물은 윈스턴 스미스로 독자들에게 가장 먼저 인식되는 효과가 있으며 이야기의 주인공임을 유추할 수 있게 한다. 윈스턴의 틀 아래에 두 번째로 큰 줄리아 그림을 배치하여 두 사람이 연관성이 있음을 나타낼 수 있다. 오른쪽 면의 위에는 전체주의 국가의 독재자와 반정부 조직의 지휘자가 나란히 배치되어 대립구도를 나타내고, 그 아래 가장 작은 틀 두 개에는 윈스턴의 동료들을 배치하여 이야기에서 비교적 비중이 낮은 인물임을 나타낸다.

인물 소개가 끝나고 다음 면으로 넘어가기 전 인물 소개보다 굵고 큰 글씨를 사용해 “인간을 지배하는 권력이 어떻게 행사되는지 알고 있나?”라는 질문을 던지며 본문에서 어떤 이야기가 펼쳐질지를 암시하며 흥미를 유발하는 효과를 준다.



<예시 2>는 주요 등장인물 다음의 두 면을 보여준다. 소설에서는 목차 없이 바로 본문이 시작되고 3부에 걸쳐 이야기가 전개되는 데 반해 만화에서는 등장인물 소개에 이어 목차를 제공한다. 목차라는 상위 분류 아래 ‘일기, 제1부 어떤 의념, 제2부 저항, 제3부 인간의 정신, 완치, 작품해설’이 한 줄씩 점선과 페이지 수로 연결되어 분류작용이라는 개념적 의미를 표상하며, 본문의 구성과 해당 부분의 내용을 이해하기 쉽도록 정보를 제공하고 있다.

4.2 체제에 저항하는 인간의 행위와 내면심리 시각화: 서술적 의미 분석

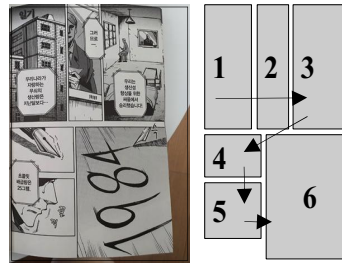
4.2.1 행위작용: 일기를 쓰는 윈스턴

소설의 첫 부분에서는 4월의 어느 쌀쌀한 날 주인공 윈스턴이 찬바람을 피해 고개를 숙이고 빅토리 맨션(Victory Mansions)의 유리문을 열고 들어가 7층에 있는 자신의 집으로 들어가는 과정을 보여준다. 건물 내부의 낡은 매트 냄새와 복도 끝 벽에 걸려있는 빅 브라더의 포스터, 가동되지 않는 엘리베이터를 지나 계단을 올라 도착한 집 안에는 소리와 공간을 모두 감시할 수 있는 텔레스크린이 벽에 걸려있고 감시의 눈을 피할 수 있는 작은 공간에서 일기를 쓰기 시작하는 윈스턴의 모습을 묘사한다. 만화에서는 윈스턴이 건물로 들어가 방안 구석에 앉아 일기를 쓰는 장면까지 첫 페이지에 모두 다른 크기의 여섯 칸에 축약되어 시각화되었다.

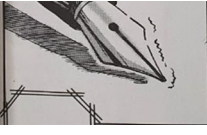
일기쓰기 행위작용은 전체 텍스트에서 총 서른 칸에 인물(윈스턴), 사물(펜, 일기장) 참여자를 통해 표상되었다. <예시 3>은 첫 소제목 ‘일기’ 중 첫 페이지 3~6번째 칸에 걸친 일기쓰기 행위작용에 대한 분석이며, 네 칸에서 표상하는

의미가 서술된 원천텍스트의 일부를 함께 제시했다. 칸 순서는 <그림 1>과 같이 왼쪽 위에서 오른쪽으로, 오른쪽 위에서 왼쪽 아래로, 다시 오른쪽으로 향하는 Z-경로(Z-path) 순으로 제시하였고, 칸 구성에 따라 다를 수 있으나 일반적으로 저자는 독자가 이 순서로 읽을 것으로 가정한다(Cohn 2013: 92).

<그림 1> 칸 독해 순서



예시 3. 일기(p. 7)(Id: 관념적 기능, In: 대인적 기능, Tx: 텍스트적 기능)		
ST (pp. 5-7) He went back to the living-room and sat down at a small table that stood to the left of the telescreen. From the table drawer he took out a penholder, a bottle of ink, and a thick, quarto-sized blank book with a red back and a marbled cover. <중략> By sitting in the alcove, and keeping well back, Winston was able to remain outside the range of the telescreen, so far as sight went. He could be heard, of course, but so long as he stayed in his present position he could not be seen. It was partly the unusual geography of the room that had suggested to him the thing that he was now about to do. <중략> He dipped the pen into the ink and then faltered for just a second. A tremor had gone through his bowels. To mark the paper was the decisive act. In small clumsy letters he wrote: <i>April 4th, 1984.</i>		
칸	그림	메타기능과 재현의미
3		Id 윈스턴의 방 내부라는 공간적 배경을 보여주며 정면 벽에 걸린 스크린을 등지고 구석에 앉아 있는 윈스턴의 행위작용을 표상한다.
		In 롱 샷 중에서도 매우 먼 틀의 크기를 사용하여 감시를 피해 숨어 있는 작고 약한 인간의 모습을 표상한다.
		Tx 배경에 비해 행위자를 아주 작게 표현하여 “배경의 의미를 부각”하는 효과를 주어 행위자의 “고독감과 외로움”을 나타낸다(안수철 2008, 정규하, 김소원 2011: 92 에서 재인용).

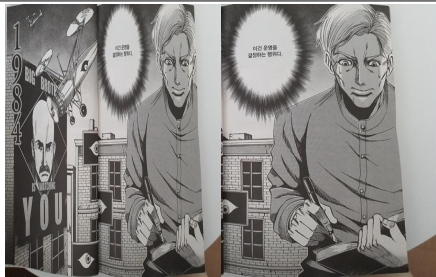
4		Id 이전 칸에서 롱 샷으로 표현되어 불확실해 보였던 윈스턴의 행위를 펜의 일부를 통해 보여준다. 펜 주위에 가는 곡선이 생성하는 방향량으로 펜을 쥔 인물의 행위와 긴장된 심리를 표상한다. In 펜 끝을 클로즈 샷으로 표현하여 일기를 쓰는 행위가 인물과 밀접한 관계에 있음을 표상하며, 사선 위에서 내려다보는 각도를 사용하여 관찰자가 우위에서 일기에 쓰일 내용에 관심을 갖도록 유도한다. Tx 펜 끝을 확대하여 칸의 중앙 위에 배치하여 행위의 중요성을 부각한다. 다양한 “색인선(indexical lines)” (Cohn 2013: 37)은 만화 텍스트의 특성으로 움직임은 물론 인물의 감정까지 표상할 수 있다.
5		Id 윈스턴의 눈은 보이지 않으나 고개를 숙인 모습이 생성하는 아래를 향한 시선 방향량을 통해 반응작용을 표상한다. 시선의 대상이 표현되지 않은 비상호 반응작용이며 다음 칸에서 시선의 대상이 표현된다. 얼굴선을 따라 그려진 선과 의태어가 상호작용하여 행위 작용을 표상한다. In 아주 가까운 클로즈 샷으로 정면 각도를 사용하여 관찰자와의 거리를 좁혀 연관성을 높이고, 인물의 강한 의지를 표상한다(안수철 2008: 130). Tx 한 칸에 인물의 일부분을 확대한 그림, 선, 의태어를 구성하여 복합적으로 인물의 감정 상태를 시각화한다.
6		Id 펜 끝 그림과 의태어 ‘숙’을 통해 종이 위를 지나가는 펜의 소리와 움직임을 표현하여 윈스턴이 일기를 쓰는 행위작용의 결과인 그 내용을 함께 표상한다. In 사선 위에서 내려다보는 각도로 ‘1984’라는 글을 클로즈 샷으로 표현하여 윈스턴과 관찰자의 우위 관계를 표상한다. Tx 첫 면을 구성하는 여섯 개의 칸 중 가장 큰 크기로 구성하였고, 글을 크고 굵게 한 칸에 꽉 차도록 사선으로 배치하여 일기 내용을 부각한다. 칸의 오른쪽과 아래쪽은 외부여백 없이 배치하여 다음 면의로의 연결성을 부각한다.

만화의 한 칸에는 글과 그림 구성에 따라 여러 관념적 의미가 표상될 수 있고, 한 면에는 칸의 수와 모양 구성을 통해 의미가 표상되며, 각 면에서 칸의

위치별로 정보 가치가 부여된다. 만화의 면 구성에는 “시간의 흐름뿐만 아니라 한 면의 첫 장면과 두 면의 끝 장면의 배치”가 중요한데 끝 장면을 통해 “독자의 호기심을 자극하고 긴장감을 조성”하는 효과를 주며, 작은 칸보다 큰 칸이 집중도가 높으므로 중요도가 높은 장면에 사용하여 강조 효과를 준다(이창훈 2020: 114). 위의 예에서 여섯 번째 칸은 다음 면으로 넘어가기 전 마지막 칸으로 여섯 칸 중 가장 크게 배치하고, 그 안의 글자도 크고 진하게 칸에 꽉 차게 배치하여 의미를 강조하였다. 소설에서는 작고 서툰 글씨로 “April 4th, 1984”라고 쓴 이 부분이 만화에서는 부각되면서 일기쓰기라는 행위가 강조되었다.

이 강조 효과에 이어 다음 페이지에는 만화에서 사용할 수 있는 최대 크기의 칸 활용으로 외부 여백 없이 두 면에 걸쳐 일기를 쓰고 있는 윈스턴과 대립되는 빅 브라더의 포스터를 극대화하여 보여준다. <예시 4>는 관념적 기능 관점에서 윈스턴의 일기를 쓰는 행위작용과, 포스터의 빅 브라더의 시선으로 생성되는 반응작용을 표상한다.

예시 4. 일기(pp. 8-9)



ST (pp. 2-8)

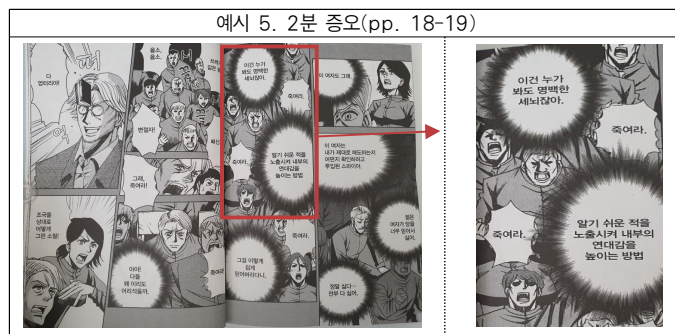
Down in the street little eddies of wind were whirling dust and torn paper into spirals, and though the sun was shining and the sky a harsh blue, there seemed to be no colour in anything, except the posters that were plastered everywhere. The black-mustachio'd face gazed down from every commanding corner. There was one on the house-front immediately opposite. BIG BROTHER IS WATCHING YOU, the caption said, while the dark eyes looked deep into Winston's own. (2) <중략> For some time he sat gazing stupidly at the paper. <중략> For weeks past he had been making ready for this moment, and it had never crossed his mind that anything would be needed except courage. (7) <중략> Suddenly he began writing in sheer panic, only imperfectly aware of what he was setting down. (8)

대인적 기능 관점에서 윈스턴의 모습은 허리까지 보이는 미디엄 클로즈 샷으로, 포스터 상에 빅 브라더는 클로즈 샷을 사용하였고, 텍스트적 기능 관점에서 왼쪽에는 빅 브라더의 포스터, 오른쪽에 일기를 쓰는 윈스턴을 배치하여 원작의 특징인 인간과 체제의 갈등을 대조적으로 보여준다. 윈스턴 그림의 크기를 가장 크게 오른쪽에 전경화하여 배치하여 인물과 행위의 중요성을 강조하고 있고, 윈스턴의 얼굴 옆 내부 여백에 배치한 말칸에 ‘이건 운명을 결정하는 행위다’라는 서술이 행위의 중요성과 상황의 심각성을 강조하며 그림과 상호작용하고 있다. 말칸의 테두리 또한 굵고 세밀하게 사방으로 퍼지는 선의 반복을 통해 강조 효과를 부여한다.

왼쪽 면에는 건물을 사진으로 배치하여 벽에 붙어 있는 대형 포스터의 빅 브라더의 시선이 오른쪽 사진을 향하게 각도를 사용함으로써 윈스턴을 지켜보고 있는 효과를 준다. 무엇인가를 응시하는 빅 브라더를 클로즈 샷으로 마름모 모양 프레임 안에 배치하고, 포스터의 중앙에 배치함으로써 빅 브라더를 힘의 관계에서 우위에 있음을 표상하였다. 빅 브라더 얼굴 위와 아래에 세부 텍스트 “BIG BROTHER IS WATCHING YOU”는 원어를 그대로 유지하여 세 줄로 배치하고 각 줄마다 글자 크기를 달리하였으며 “YOU”를 상대적으로 크고 굵게 써서 응시의 대상, 체제가 감시하는 대상인 인간의 존재를 강조하는 효과를 주며, 빅 브라더의 시선과 상호작용하여 관찰자를 향해 관계 형성을 요구하는 대인적 기능을 표상한다. 본문의 두 번째와 세 번째 면인 이 부분은 여러 장치가 상호작용하여 인간과 체제의 갈등이라는 이야기의 주제를 극대화하여 드러내고, 작품에서 ‘일기 쓰기’가 갖는 의미를 강조하며 이후 펼쳐질 이야기에 대한 호기심 자극 및 긴장감을 조성한다.

4.2.2 사고작용: 정신 통제에 저항하는 윈스턴의 의지

반정부 인사에 대한 반감을 강화시키고 체제에 순응하게 하는 ‘2분 증오’에 대한 윈스턴의 저항의지는 다섯 칸에 걸쳐 표상된다. <예시 5>는 증오를 쏟아내는 사람들의 격앙된 발화와 이를 부인하려는 윈스턴의 사고를 보여준다.



만화에서 발화나 생각을 표상하는 방법은 말칸(말풍선)의 모양과 크기, 배치를 통해서이며, 윈스턴의 강한 의지는 일반 대화에서 사용하는 모양과 달리 테두리가 굵고 진하게 사방으로 퍼지는 말칸의 방향량을 통해 표현된다. 말칸 안의 글자의 크기와 굵기도 일반 대화와 내레이션에서 사용한 글자의 크기보다 크고 굵게 표현함으로써 격앙된 분위기와 윈스턴의 부정적인 내면 심리가 강화되어 시각화되었다.

4.2.3 반응작용: 빅 브라더를 향한 윈스턴의 시선

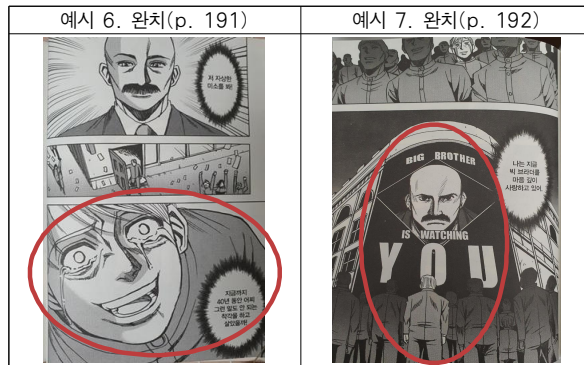
소설의 마지막에서는 삶의 모든 행복과 기쁨을 준 것은 가족도 연인도 아닌 바로 빅 브라더였다고 깨달으며 경외심을 보이는 윈스턴의 ‘완치’된 모습을 그린다.

ST (pp. 297-98)

He gazed up at the enormous face. Forty years it had taken him to learn what kind of smile was hidden beneath the dark mustache. O cruel, needless misunderstanding! O stubborn, self-willed exile from the loving breast! Two gin-scented tears trickled down the sides of his nose. But it was all right, everything was all right, the struggle was finished. He had won the victory over himself. He loved Big Brother.

<예시 6>은 관념적 기능 관점에서 윈스턴의 시선으로 방향량이 생성되는 반응작용을 표상하며 시선의 대상이 없는 비상호작용이다. 대인적 기능 관점에

서는 윈스턴의 얼굴을 클로즈 샷으로 높은 각도(내려다 본 각도)를 사용하여 윈스턴이 힘의 관계에서 하위에 있으며 힘의 관계에서 우위에 있는 대상을 바라보고 있음을 보여준다.

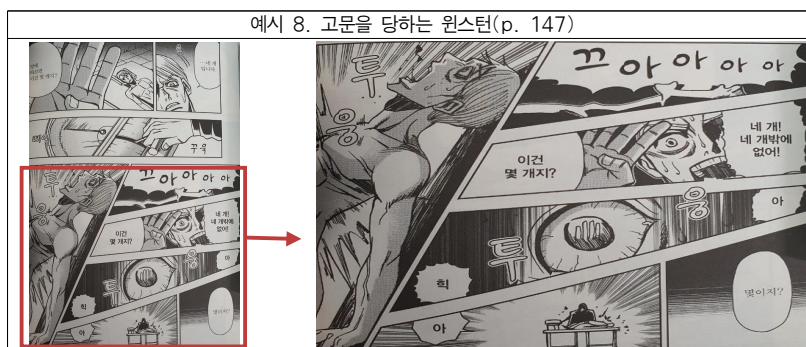


<예시 7>은 만화 『1984』의 마지막 페이지로 인간의 정신과 육체를 통제된 체제의 ‘승리’를 보여주며 이야기의 끝을 맺는다. 관념적 기능 관점에서 빅 브라더를 바라보는 윈스턴을 포함한 사람들의 시선을 방향량으로 하는 상호반응 작용을 표상한다. 대인적 기능 관점에서 빅 브라더를 바라보는 사람들을 낮은 각도(올려다보는 각도)를 사용하고 빅 브라더의 시선은 높은 각도(내려다보는 각도)를 사용하여 빅 브라더가 사회적 힘의 관계에서 우위에 있고 위력적인 대상임을 나타낸다. 텍스트 기능 관점에서 보면 건물의 모서리를 곡선으로 처리하여 “곡선원근법”(안수철 2008: 85)을 사용한 효과를 주어 빅 브라더의 포스터가 돌출되도록 부각하고, 빅 브라더의 대형 포스터를 중앙 위쪽에 배치하여 사람들을 지켜보며 지배하고 있음을 표상한다. 포스터 아래쪽에 배치된 사람들은 어두운 무채색으로 획일화된 모습으로 표현되었는데, 그 중간에 대비의 차는 크지 않지만 다른 사람들보다 밝은색으로 색조의 대비를 통한 부각 효과로 윈스턴을 지시하여, 말칸의 서술주체가 윈스턴임을 제시하는 기능을 한다. 이처럼 말칸과 그림이 상호작용하여 텍스트의 결속성을 생성하면서 빅 브라더를 우러러보고 있는 사람들 속에서 윈스턴의 존재를 인식하게 해 준다.

4.3 인간의 자유를 박탈하고 통제하는 체제와 시스템 시각화: 서술적 의미 분석

4.3.1 행위작용: 고문을 당하는 윈스턴

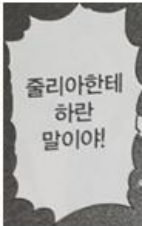
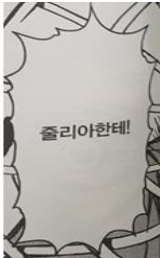
윈스턴은 반정부 단체 활동에 가담했다는 혐의로 극심한 고문을 받게 된다. 아래 예시는 체제의 집행관인 오브라이언이 전기고문을 가해 윈스턴이 괴로워하는 장면을 아홉 칸에 걸쳐 보여주는데 다양한 모양의 칸을 엮갈리게 배치하였다. 칸 순서대로 1)고문대에 누워 있는 윈스턴, 2)윈스턴의 얼굴, 3)고문기계의 레버를 당기는 오브라이언의 손, 4)고문에 괴로워하는 윈스턴의 육체, 5)괴로워하는 소리, 6)윈스턴의 얼굴, 7)윈스턴의 눈동자, 8)고문대에 누워있는 윈스턴과 그 뒤의 오브라이언, 9)오브라이언의 발화를 통해 극심한 고문의 행위작용과 발화작용을 나타낸다.



특히 네 번째 칸에서 사방으로 퍼지는 선의 방향량과 의성어 ‘투웅’을 통해 보이지 않는 전기 충격의 강도를 보는 듯한 효과를 주며, 칸의 모양 또한 사선의 기울기를 크게 구성하여 선의 방향량을 부각시키는 효과를 준다. 일곱 번째 칸에는 윈스턴의 왼쪽 눈을 클로즈 샷으로 가운데 배치하고 의성어 ‘투웅’을 양쪽에 펼쳐 배치하여 고통의 정도를 극대화하였다. 사선의 기울기가 다양한 칸 구성을 통해 날카로운 통증을 시각화하고 상황의 긴장감을 조성하는 효과를 부여하였는데, 이처럼 칸의 크기와 모양 구성은 만화 텍스트에서 의미를 생성하는 중요 장치인 동시에 독자가 이야기 전개 순서를 따라갈 수 있도록 “방향을 유도하는 구조(navigational structure)”로 작용한다(Cohn 2013: 10).

4.3.2 발화작용: 극심한 고문에 굴복하는 윈스턴

다음 예는 인간의 육체와 정신을 파괴하고 지배하여 물질까지 지배하는 목적을 지닌 체제에서 그들이 ‘치료’라고 부르는 마지막 고문이 집행되는 ‘101’ 호실이 공간적 배경이며, 이곳에서는 각자에게 견디기 어려운 공포의 대상을 이용한 극심한 고문이 행해진다. 윈스턴의 경우 쥐에 대한 공포가 있어 쥐가 고문의 도구로 사용되며, 두 개의 문이 있는 마스크 모양 우리에 쥐를 넣고 하나의 문을 열면 윈스턴의 얼굴로 달려들 수 있도록 고안되어 있다. 공포의 대상인 쥐가 눈앞에서 짹짹거리는 소리를 들으며 언제라도 자신의 얼굴로 달려들지 모른다는 극도의 공포에 휩싸인 윈스턴은 결국 다른 사람, 사랑했던 줄리아에게 대신 이 형벌을 내리라고 소리친다.

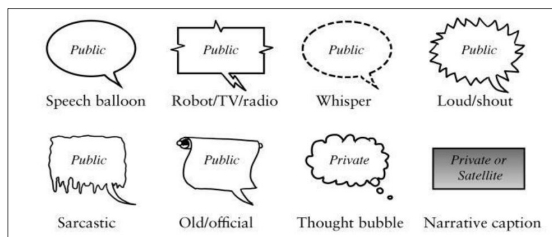
예시 9. 고문에 굴복하는 윈스턴(p. 176)		
ST (p. 286) The mask was closing on his face. The wire brushed his cheek. And then—no, it was not relief, only hope, a tiny fragment of hope. Too late, perhaps too late. But he had suddenly understood that in the whole world there was just <i>one</i> person to whom he could transfer his punishment—<i>one</i> body that he could thrust between himself and the rats. And he was shouting frantically, over and over: “Do it to Julia! Do it to Julia! Not me! Julia! I don’t care what you do to her. Tear her face off, strip her to the bones. Not me! Julia! Not me!”		
		

인간성의 상실을 보여주는 <예시 9> 장면은 칸의 크기, 말칸의 모양, 말칸 안의 글자 크기와 굵기, 아주 가까운 클로즈 샷의 프레임 크기를 사용하여 공포에 찬 윈스턴의 얼굴을 보여줌으로써 공포에 극이 달한 순간을 강조한다. 특히 윈스턴의 얼굴은 한 면의 3/4에 달하는 큰 칸에 아주 가까운 클로즈 샷으로 확

대하여 공포를 극대화하고 있으며, 말칸은 일반적인 둥근 모양이 아닌 돌기 모양의 아래로 긴 모양으로 마치 입을 크게 벌려 큰 소리로 외치는 듯한 시각효과와 청각효과를 표상한다.

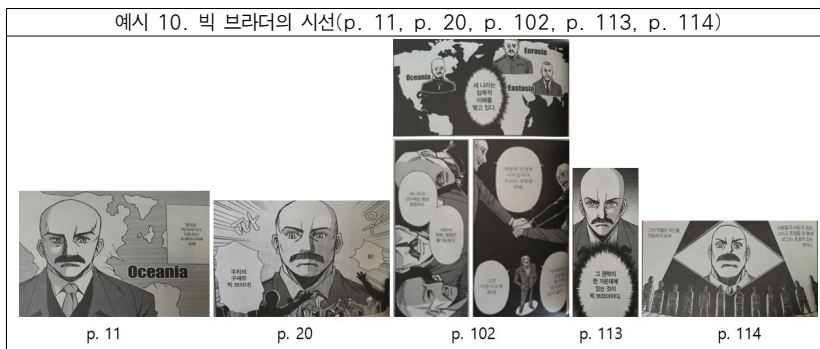
아래 <그림 2>와 같이 글을 담는 말칸의 모양에 따라 일반 발화, 텔레비전이나 라디오에서 나오는 소리, 속삭임, 큰 고함 소리, 냉소, 고어/공식 표현, 생각, 내레이션을 표현할 수 있으며, 말칸의 크기와 배치를 통해 발화 주체, 발화자의 감정까지 표상한다.

<그림 2> 다양한 말칸 유형(Cohn 2013: 36)



4.3.3 반응작용: 빅 브라더의 시선

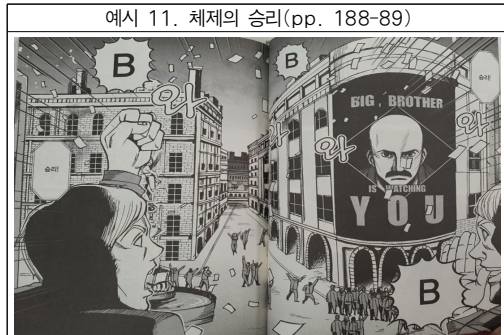
빅 브라더의 그림은 텍스트 전체에서 총 열여섯 칸에 사용되었다.



<예시 10>은 텔레스크린(20쪽)과 사회 구조 설명(11, 102, 113, 114쪽)에 나타난 빅 브라더의 모습이며, 대부분 얼굴과 어깨가 보이는 클로즈 샷으로 눈

높이나 내려다보는 각도로 반응작용을 표상한다. 세 나라의 이해관계를 보여주는 102쪽의 세 칸을 제외하면 모두 관찰자를 향한 시선이 존재하여 요구의 대인적 기능을 표상한다.

빅 브라더의 포스터는 일곱 칸에 등장하며 모습은 같지만, 장면의 상황에 따라 크기와 배치는 다양하다. 다음 <예시 11>은 두 면을 차지하는 가장 큰 칸 구성을 통해 아프리카 전선에서 적군과 싸워 대승리를 거둔 오세아니아의 승전 소식에 환호하며 열광하는 모습을 보여준다.



승리와 빅 브라더를 외치는 사람을 뒤에서 바라본 클로즈 샷으로 전경에 배치하고, 이들의 시선이 닿는 곳에 빅 브라더의 대형 포스터를 배치하여 이 장면을 보는 독자도 군중과 함께 빅 브라더를 바라보는 효과를 준다. 오른쪽 빅 브라더의 포스터는 곡선원근법 형태로 구성하여 돌출되어 보이는 부각효과를 표상하고, 관찰자를 향한 시선을 통해 지켜보고 있다는 사실을 강조하며 체제에 순응할 것을 요구하는 대인적 기능을 표상한다.

텍스트 전체에 걸쳐 한 칸이 두 면을 차지하는 경우는 두 번 사용되었는데, 앞의 <예시 4>에서 확인한 일기를 쓰는 윈스턴과 빅 브라더의 모습, <예시 11>에서 체제의 전쟁에서의 승리를 외치는 사람들과 빅 브라더의 모습이다. 인간과 체제의 갈등에서 일기를 쓰며 인간성을 유지하기 위해 저항하는 모습과 결국 체제에 굴복하여 빅 브라더를 추앙하는 두 장면을 가장 큰 칸으로 구성함으로써 원작의 주요 내용을 만화에서도 유지하고 있음을 확인할 수 있다.

4.4 만화의 구성요소와 시각문법의 메타기능 구현장치 정리

원작 소설의 만화화는 “소설의 텍스트를 단순히 글과 그림의 형태로 옮기는 작업이 아니라 만화라는 장르에 특화된 글쓰기로 변화시키는 과정”(이창훈 2020: 7)으로, 다양한 인물과 사건을 주제로 한 독특한 세계관, 극명한 대결 구도, 강렬하고 인상적인 전형적인 인물 활용, 다양한 장르의 법칙과 클리셰 활용 등 만화의 이야기 전개방식과 글, 그림, 칸, 여백 등 형식적 구성 요소가 결합한다.

<표 6>은 소설 『1984』와 만화 『1984』의 본문 구성을 페이지 수와 칸 수로 정리한 것이다. 소설과 만화는 의미를 전달하는 기호 구성이 다르므로 각색 과정에서 일어난 내용과 형식의 변화를 정량적으로 비교하기 어렵지만, 페이지 수로 단순 비교해 보면 소설 『1984』에서는 2부, 1부, 3부 순으로, 만화 『1984』에서는 2부, 3부, 1부 순으로 구성 분량의 차이를 보였다. 특히 만화에서는 소설의 1부 초반부를 ‘일기’로, 소설의 3부 후반부를 ‘완치’로 별도 구성하여, 주인공이 인간성을 유지하기 위해 일기를 쓰며 저항하지만 결국 체제에 항복하고 인간성을 상실하는 원작의 주요 내용을 명시화하였고, 일기를 쓰며 저항하는 내용의 1부보다 고문을 당하고 항복하는 3부에 더 많은 칸을 구성하였다.

<표 6> 소설 『1984』와 만화 『1984』의 본문 구성

소설 『1984』		만화 『1984』			
목차	페이지 수	목차	페이지 수	칸 수	페이지당 평균 칸 수
1부	104	일기	3	7	2.3
		제1부 어떤 의념	46	207	4.5
2부	120	제2부 저항	72	398	5.5
3부	75	제3부 인간의 정신	50	275	5.5
		완치	15	71	4.7
부록	14				
	313		186	958	5.1

소설에서 만화로의 각색과정에서는 사건의 순서를 재구성하거나 특정 사건을 강조, 압축 또는 생략하여 이야기를 재구성하게 되며 원작이 장편소설일 경우 재구성으로 인한 형식적 변화는 더 크게 나타난다(조희권 2007).

특히 연속된 칸의 예술인 만화 텍스트에서 칸의 수, 크기, 모양 등 그 구성은 스토리 구성, 전개 속도, 강조점 조절에 중요한 요소이다. 영화에서는 한 장면을 나타내는 화면의 크기가 일정한 반면 만화는 “양면을 한 단위로 칸을 나누어 여러 화면을 동시”(안수철 2008: 29)에 보여주며, 이야기 전개에 따라 칸의 모양과 크기를 통해 특정 인물, 행위, 상황 등을 강조할 수 있고 페이지 전체의 분위기를 결정하는 역할을 하기도 한다(Eisner 1985). 두 페이지를 한 칸으로 사용하는 경우가 최대 칸 크기에 해당하며 대체로 이야기의 중요한 부분을 다룰 때 칸의 크기가 커지며, 칸의 내용에 따라 모양도 다양하게 구성한다. <표 6>에서 페이지당 평균 칸 수가 적을수록 해당 부분에 큰 칸이 배치되어 강조하는 내용을 포함하고 있다는 구성적 특성을 보여준다. 한 페이지에 평균 다섯 칸 정도가 사용된다고 할 때 독자가 책을 펼쳐 접하는 칸은 열 칸 정도가 되므로 독자의 시선을 유도하고 집중하게 하며 호기심을 유발하기 위한 칸 구성은 만화에서 무엇보다 중요한 장치이다.

칸을 포함하여 만화의 구성요소와 시각문법의 메타기능 구현장치 예를 정리하면 <표 7>과 같다.

<표 7> 만화의 구성요소와 시각문법 구현장치 예시

	관념적 기능	대인적 기능	텍스트적 기능
글	방향량, 글자 모양	글자 모양, 크기, 굵기, 진하기, 투명도, 윤곽선, 색	배치위치 및 방향, 부각효과(크기비례, 색의 명도와 채도)
그림	부피, 동작, 방향량, 색, 상징	응시, 각도, 원근, 색, 프레임의 크기	배치위치, 부각효과(진경/배경, 색의 대비, 크기 비례 등)
칸	말칸 모양과 꼬리모양, 방향량	말칸의 모양, 크기, 색 및 윤곽선 장면칸의 모양과 크기	말칸의 위치, 말칸과 그림 구성, 전체 칸의 구성
여백	외부(시·공간 이동)	내부 무늬, 색	내·외부(시선유도)

글은 언어 기호와 시각 기호의 기능을 수행하며, 본 연구에서 분석한 시각 기호 관점에서 글은 말칸이라는 매개체를 통해 발화, 사고, 내레이션이라는 기능적 의미를 생성함을 확인할 수 있다. 형태가 다른 말칸이 생성하는 방향량을

통해 관념적 기능을 재현하고, 글자의 모양, 크기, 굵기, 진하기, 색 등을 사용하여 대인적 기능을 재현하며, 말칸의 위치를 통해 발화 주체, 발화 순서를 부여하여 가독성을 높이는 텍스트 구성적 기능을 재현한다. 특히 의성어와 의태어라는 언어 기호는 말칸이라는 매개체 없이 자유롭게 배치되어 인물의 심리와 행위, 분위기 묘사는 물론 시각, 청각, 후각 등 다양한 감각적 의미를 재현하며, 배치위치와 방향, 글꼴과 크기, 음운 배열, 투명도 등의 구현장치를 통해 특별한 의미를 표상한다(안수철 2008).

그림은 부피나 질량, 색, 동작, 방향량, “완결성 연상(closure)”(McCloud 1993: 63) 등의 장치를 통해 독자의 상상 속 인물, 시간과 공간적 배경을 형상화하여 인물의 행위, 사고, 감정, 배경, 상황 등 관념적 기능을 재현한다. 디지털만화규장각의 만화용어에 따르면 완결성의 연상(完結性 聯想)이란 “지각 심리학에서 나온 이론으로 부분을 보면서 전체로 인지하는 현상을 가리키는 말”로 만화의 그림을 이해하는 데 중요한 개념으로 사용된다. 사물이나 인물의 특정 부분을 아주 가까운 거리로 표현하는 클로즈 샷을 포함하여 다양한 틀의 크기를 사용하여 사회적 거리를 나타내며, 각도, 원근, 색, 표현된 참여자의 응시 등을 활용하여 거리, 태도, 교류 등 대인적 기능을 재현한다. 표현된 참여자의 전경화 또는 배경화, 크기의 대비를 통해 부각효과를 부여할 수 있고, 참여자와 배경의 배치 구도를 통해 독자의 시선을 유도하여 텍스트의 흐름을 전달하는 등 구성의 결속성을 부여하는 텍스트적 기능을 재현한다. 완결성의 연상 개념은 칸과 칸 사이 여백을 통해 표상하는 시간과 공간의 이동이라는 관념적 기능 재현에도 작용한다.

이상에서 살펴본 바와 같이 소설에서 만화로의 다른 기호 간의 번역 과정에서는 원천텍스트에서 목표텍스트로 표상할 관념적 메타기능 의미를 목표독자가 이해할 수 있는 기호로 재구성하게 된다. 소설의 언어 기호가 만화의 구성요소와 결합하여 생성된 시각 기호는 관념적 기능, 대인적 기능, 텍스트적 기능 차원에서 복합적으로 의미를 표상하며, 각 기능을 표상하기 위해 다양하고 적합한 시각문법 구현장치를 사용하고 있음을 확인할 수 있다.

5. 맺는말

언어 기호에서 언어 기호로의 번역뿐만 아니라 언어 기호에서 시각 기호나 청각 기호 등 다른 기호로의 번역이 이루어지고 복합적인 기호로 구성된 텍스트를 생성하는 다양화된 번역환경에서, 본 연구에서는 조지 오웰의 소설 『1984』를 각색한 만화 『1984』의 시각 기호가 표상하는 의미를 크레스와 반 류엔이 제시한 시각문법의 세 가지 메타기능을 기반으로 분석하였다.

소설과 만화는 “이야기를 통해 인간과 세계를 이해하고 형상화하려는 목적을 가진 예술”이라는 공통점이 있으며, 만화는 “문학작품을 좀 더 독자들에게 쉽게 이해하고 접할 기회를 제공한다는 긍정적인 측면”이 있다(이창훈 2020: 2-3). 만화 『1984』에서는 인간의 정신과 육체적 자유를 박탈하고 통제하려는 체제의 시스템 안에서 저항하는 주인공 윈스턴이 결국 체제에 동화되어 인간성을 잃고 굴복하는 원작의 내용이 만화의 구성요소인 글, 그림, 칸, 여백과 결합하여 시각화되었다. 원작의 특성을 나타내는 관념적 메타기능 항목을 추출하여 대인적 메타기능, 텍스트적 메타기능을 복합적으로 분석한 결과 만화는 글, 그림, 칸, 여백이 복합적으로 의미를 생성하며 전체 칸의 구성, 각 칸 내부에 그림과 글을 구성하는 방법에 따라 다양한 메타기능을 재현할 수 있음을 확인하였다. 특히 만화에서 칸이라는 구성요소는 소설의 문장, 영화의 한 장면과도 같은 역할을 하며 세 가지 메타기능을 구현하는 기반이 된다.

본 연구는 만화의 구성요소 중 글의 경우 시각 기호 관점에서만 분석하고, 언어적 기호 관점에서 글이 재현하는 의미는 분석하지 못했고, 그 결과 글과 그림이 재현하는 의미의 상관관계를 논하지 못한 한계가 있고, 원작의 특징이 되는 관념적 메타기능 의미를 토대로 일부 칸의 그림과 글에 대한 분석 내용을 제시하여 전체 칸에서 시각문법을 사용하는 특성과 그 의미 재현양상을 종합적으로 제시하지 못한 한계가 있다. 후속 연구를 통해 언어 기호와 시각 기호가 생성하는 의미 재현의 상관관계를 분석할 필요가 있으며, 본 연구에서 범주화한 영역에 해당하는 전체 칸 분석을 통해 영역별 시각화 특성을 제시하여 연구 결과의 객관성을 높일 필요가 있으나, 만화 텍스트 구성요소가 재현하는 시각적 의미를 분석하는 데 적용할 수 있는 이론적 틀 중 하나를 모색한 데 의의가 있다.

크레스와 반 류엔(2006)이 제시한 시각문법은 사회적 맥락에서 언어의 기능을 설명하는 체계기능문법을 토대로 이미지의 구성요소 사용에서 규칙성의 의미를 분석하고자 한다. 문화, 사회, 지역, 특정 의사소통 영역마다 특성을 보일 수 있고 동일한 장치가 재현하는 의미가 달라질 수 있으며, 기호 모드를 통한 메타기능의 실현가능성은 역사, 사회는 물론 기호 모드가 지니고 있는 내재적 잠재력과 한계에 영향을 받는다. 이러한 한계에도 세 가지 메타기능을 기반으로 한 이미지 분석은 텍스트의 내용과 구성을 이해하는 데 유용한 출발점으로 활용할 수 있다. 자네티(Zanettin 2008)에서 언급했듯이 오늘날 세계 각국에서 만화를 출판하고 있으며 지역마다 고유한 특성을 지닌 만화산업이 발전되고 있다. 지역마다 그림과 글, 칸을 활용하는 방법이 다를 수 있으나 메타기능 구현을 기반으로 만화의 구성요소를 분석하면 목표문화와 목표텍스트에서 시각문법을 구현하는 장치와 재현하는 의미의 특성을 확인할 수 있을 것이다.

참고문헌

- 김병철 (1998) 『한국현대번역문학사연구』, 서울: 을유문화사.
- 박건영 (2020) 「시각 이미지의 메타기능 분석 - <리틀 드러머 걸(The Little Drummer Girl)>을 중심으로」, 『번역학연구』 21(2): 67-93.
- 선영화 (2016) 「그림책에서 애니메이션으로의 시각기호 번역 연구 - The Lost Thing 각색의 스키포스를 중심으로」, 『통역과 번역』 18(1): 75-102.
- 선영화 (2017) 「광고기능적 관점에서 바라본 번역서 표지 변이 양상 연구」, 『번역학연구』 18(3): 119-148.
- 신나안 (2019) 「영화포스터의 영한 번역에서 여성의 시각적 변화 - 발화의 주체에서 응시의 대상으로」, 『번역학연구』 20(1): 177-199.
- 안미영 (2019) 「조지 오웰 『1984』의 번역과 수용과정 연구」, 『현대문학의 연구』 67(0): 315-346.
- 안수철 (2008) 『만화연출, 나도 할 수 있다』, 서울: 노마드북스.
- 이상빈 (2015) 「시각기호를 고려한 인쇄광고의 번역전략 고찰: 소규모 영한광고자료를 기반으로」, 『번역학연구』 16(1): 65-91.

- 이상빈 (2021) 「강남역 살인사건 이후 젠더/여성/페미니즘 관련 번역서에 나타난 이데올로기의 변화: 표지 이미지와 책제목을 기반으로」, 『통역과 번역』 23(1): 125-159.
- 이성엽 (2014) 「그림책 번역 — 이미지와 텍스트의 관계를 중심으로」, 『번역학 연구』 15(5): 105-129.
- 이창훈 (2020) 『소설이 된 만화 만화가 된 소설』, 서울: 두무악.
- 이화자 (2021) 『만화 예술·커뮤니케이션』, 서울: 커뮤니케이션북스.
- 정규하, 김소원 (2011) 「각도와 거리 설정에 따른 출판 만화 연출의 특징」, 『만화애니메이션연구』 25: 87-108.
- 조희권 (2005) 「현대소설의 만화 변용 양상 연구」, 『한국언어문화』 27: 257-276.
- 조희권 (2007) 「소설의 만화 전환 시 나타나는 서사 변화 양상 연구: 위기철 소설 『아홉살 인생』과 이희재의 『나 어릴 적에』를 중심으로」, 『대중서사연구』 17: 273-296.
- 최희경 (2011) 「번역서 표지의 변이 양상에 관한 기호학적 고찰」, 『통번역학연구』 15(1): 441-464.
- Cohn, Neil (2013) *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*, London and New York: Bloomsbury.
- Eisner, Will (1985) *Comics and Sequential Art*, Tamarac: Poorhouse Press.
- Halliday, Michael and Christian Matthiessen (2004) *An Introduction to Functional Grammar*, third edition, New York: Hodder Arnold.
- Koponen, Marrit (2004) *Wordplay in Donald Duck Comics and Their Finnish Translations*, University of Helsinki: Finland.
- Kress, Gunther and Theodore Jacob van Leeuwen (2001) *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*, London and New York: Arnold.
- Kress, Gunther and Theodore Jacob van Leeuwen (2006) *Reading Images: The Grammar of Visual Design*, second edition, London and New York: Routledge.

- Machin, David (2007) *Introduction to Multimodal Analysis*, London: Bloomsbury.
- McCloud, Scott (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York: HarperCollins.
- Rimmon-Kenan, Shlomith (2002) *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*, second edition, London and New York: Routledge.
- van Leeuwen, Theodore Jacob (2005) *Introducing Social Semiotics*, London and New York: Routledge.
- Zanettin, Federico (2008) 'Comics in Translation: An Overview', in Federico Zanettin (ed) *Comics in Translation*, Manchester and Kinderhook: St. Jerome Publishing, 1-32.

<인터넷 자료>

디지털만화규장각. Available at <http://dml.komacn.kr/term/1348?page=260>.

<분석 텍스트>

- 조지 오웰 (2015) 『만화세계문학: 1984』 (이기선 역, 버라이어티 아트웍스 그림), 서울: 신원문화사.
- Orwell, George (1950) *1984*, New York: Signet Classics.

[Abstract]

A Visual Grammar Analysis of a Comic Book Adaptation of George Orwell's *1984*

Kyonghee Lee

(Dongguk University, Seoul)

This study analyzed elements of visual grammar in a comic book adaptation of George Orwell's novel *Nineteen Eighty Four*, using Kress and van Leeuwen's concept of the grammar of visual design. George Orwell's work depicts the protagonist's resistance and destruction under the rule of a dictator called 'Big Brother' in a fictional totalitarian state. In a comic book *1984*, the original plot was maintained and the characteristics of the original were visualized by combining them with the elements of comics including verbal texts, images, panels, and gutters. The study confirmed that the composition of these elements has meaning potential in three meta-functions, in particular, the composition of panels plays the same role as a sentence in a novel or a scene in a movie, and serves as a basis for realizing meanings. Visual grammar may be a culture-specific or genre-specific concept, and the composition of images, verbal texts, and panels in comics may vary for regions. Therefore, it is necessary to consider the culture or genre-specific characteristics of the visual image. However, the concept of visual grammar can be a framework for analyzing the meaning of the visual language of comics.

Keywords: multimodality, adaptation, comics and visual grammar, ideational metafunction, interpersonal metafunction, textual metafunction

주제어: 멀티모달리티, 각색, 만화와 시각문법, 관념적 메타기능, 대인적 메타기능, 텍스트적 메타기능

이경희

동국대학교 영어통번역학과 강의초빙교수

lee0246@daum.net

관심분야: 문학번역, 통번역교육, 멀티모달리티, 포스트에디팅

논문투고: 2022년 5월 3일

1차심사 완료: 2022년 5월 24일

2차심사 완료: 2022년 6월 13일

게재 확정: 2022년 6월 18일