

비평그래픽의 색인과검색

Indexing & Retrieval of Critical Graphics

정상원, 중앙대학교 문헌정보학과

Jeong Sang-won, Dept. of LIS Chung-Ang Univ., bstone@cau.ac.kr

비평그래픽은 사회·역사적 정보자료 또는 예술자료로서 귀중한 가치를 갖는다. 비평그래픽정보의 색인과 검색을 위한 기초로서 비평그래픽의 구조와 색인방법을 제시하였다. 색인방법으로는 비평그래픽이 갖는 이중구조에 따라 외부의미에 의한 외부색인과 내부의미에 의한 내부색인방법을 제시하였으며 색인도구로는 이중구조로된 시소러스구축을 제안하였다.

1. 서론

인간의 커뮤니케이션을 위한 수단은 크게 활자매체와 그림매체로 구분된다. 오늘날 사회현상의 특징 중에 하나를 '정보의 폭발적인 증가'라는 다소 진부한 어구로 표현하고 있듯이 활자매체만으로는 다량의 정보를 빠른시간내에 효과적으로 획득하기란 점점더 어려워지고 있다. 그림매체는 활자매체의 이러한 제약을 극복할 수 있는 주요한 수단으로서 그 중요성이 날로 커져가고 있으며, 특히 만화는 활자매체보다 이해와 전달능력이 탁월하다는 장점을 가지고 있다.

만화에는 가벼운 오락적 기능을 가지고 있는 장르가 있는가하면 비판적 메시지를 주 내용으로 하는 장르도 있으니 이를 [비평그래픽]이라 한다. 비평그래픽은 최근의 사회, 정치적 사건이나 이슈를 비판적이고 해학적으로 분석하고, 이를 압축된 시각이미지로 표현함으로써 사회를 민감하게 투영한다. 따라서 비평그래픽은 우리시대 사회상 및 역사를 일별해 볼 수 있는 귀중한 사료이며, 사회비평을 미학적으로 전달한다는 의미에서 풍자예술이라 할수 있다.

그럼에도 불구하고 오늘에 이르기까지 우리는 연구에 있어 지나친 학문적 엄숙성과 아카데미즘을 지향함으로써 만화를 귀중한 정보 또는 예술자료로 인식하지 못하고 있는 실정이다. 이에 따라 매일매일 창작, 생산되는 정보에 대한 체계적인 가공이나 서비스를 위한 기초적인 연구 또한 이루어지고 있지 않다.

본고는 비평그래픽을 여러가지 가능성을 지닌 매체로서 새롭게 이해하고 그 독특한 메시지표현양식을 분석하며, 나아가 이를 어떤식으로 가공하고 검색해야 할 것인가에 대해 논의를 보고자 한다.

2. 비평그래픽의 의의

일반적으로 만화는 '그 내용에 따라 크게 카툰[cartoon; 혐의의 의미], 캐리커처(caricature), 코믹스(comics), 비평그래픽(critical graphics) 등으로 구분된다.'(이원복 p169) 비평그래픽을 만화의 새로운 장르로 구분하여 정의할 수 있는 기준은 메시지의 비판성과 시사성의 유무에 있다. 즉, 일반만화는 현실비판적이거나 시대상황에 민감한 시사성이 없다. 반면에 비평그래픽은 회화적 수법과 풍자적 언어를 통한 축약된 이미지로 사회·정치적 모순을 꼬집고 비판한다. 그리하여 비평그래픽을 사회·정치적 모순을 풍자와 해학으로 관철하는 시대의 해부도라 정의하기도 한다.

비평그래픽은 일반적인 만화보다 단위면적당 정보밀도가 높은 비판커뮤니케이션매체로서 여러가지 가능성을 지닌다. 우선 비평그래픽은 '그날의 핵심적인 정보가 무엇인가를 독자에게 알려주며, 어떤 사건의 배경, 경과, 전망을 그림을 통하여 일목요연하게 전달해준다.'(이원복 p163) 즉, 탁월한 정보전달기능을 갖는 것이다. 둘째, 사회과학자들의 연구의 도구로서 유용하다. Harrison은 커뮤니케이션학자들(소문에 대한 연구; 소문의 전달양식)과 사회학자들(미국

독립기념일 만화 속에 여성들이 묘사된 방식; 미국여성의 역할변모)에 있어서 연구의 주요한 도구로서 충분한 가치를 지니고 있음을 보여주고 있다.(Harrison p113) 셋째, 비평그래픽을 수집하여 이용할 수 있다면 하나의 특정한 역사적 사건을 조명할 수도 있고 한 시대의 문화, 사회, 경제, 정치 등을 연구하는데도 이용될 수 있다. 또 비평그래픽은 사건에 대해 논평하는 것이므로 동일한 주제나 사회현상에 대한 여러가지 해석내용을 비교·검토할 수도 있다. 다섯째, 예술적 차원에서는 하나의 표현양식에 대한 다양한 비교연구도 가능하다. 이밖에도 비평그래픽은 미디어를 연구하는 학자, 시사용어나 유행어 등을 연구하는 언어학자에게 유용한 자료가 될 수 있다.

따라서 우리는 비평그래픽정보가 그 빛을 발할 수 있도록 이를 더욱 효과적으로 만들어야 해야하며 이것은 곧 비평그래픽의 정보화로 직결된다.

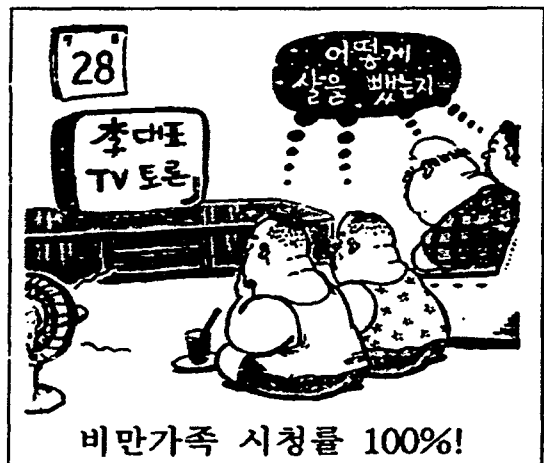
3. 비평그래픽의 표현구조

비평그래픽을 정보화하기 위한 전제조건은 비판그래픽이 메시지를 어떻게 전달하는지를 파악하는 것이다. 메시지의 내용에 의한 구분과 상관없이 만화예술은 일반회화 구별되는 몇 가지 공통된 특징적 구조를 가진다. 첫째, 만화는 그림과 문자가 함께 들어있는 장르이다. 그림이라는 도상적 상징으로는 행동이나 상태를 표현하고 문자라는 언어적 상징을 통해서는 대사나 생각을 표현하며 어떤 경우에는 이들이 서로 융합하기도 하여 더욱 효과를 발휘하기도 한다. 둘째, 대상이 되는 사건, 인물, 행위의 특성이 의도적으로 과장, 왜곡, 변형, 생략됨으로써 메시지전달능력이 사진이나 그림보다 더 탁월해지는 효과도 있다. 셋째, 만화는 상징적인 기호를 통해서 의미를 전달한다. 예컨대, 꿈이나 생각을 표현하기 위해 생각풍선을, 냄새를 표현하기 위해 방향물(芳香物)을, 움직임은 동일한 배경 속에 동일 인물의 상이한 순간의 동작을 복수의 컷으로 분해한다. 또 놀라움이나 공포 등 감정을 표현하기 위해서 곤두선 머리 카락이나 땀 등을 표현하기도 한다.

비평그래픽은 흔히 신문에서 ○○만평, 세평, 혹은 회평으로 불리는 한칸짜리그림과 각각의 이름을 갖고있는 네칸짜리그림이 있는데 논의를 위해 이들을 <그림 1>과 <그림 2>처럼 [액자형비평그래픽]과 [서술형비평그래픽]으로

각각 정의한다. 이 두 장르는 그림의 규격과 형식이 다르듯이 기법도 다르다. 액자형비평그래픽은 단 한 컷에 모든 메시지와 풍자, 해학, 비판을 담아낸다. 따라서 대사보다는 절제되고 압축된 비유가 이용된다. 예컨대, 인물의 경우 의도하는 메시지에 따라 남녀의 성별을 바꾸거나 권투선수, 뉴시꾼, 거지, 장사꾼, 산신령, 귀신 등으로 변신시킨다. 그림으로써 대상을 가장 압축되고 함축적으로 표현하여 전달할 수 있는 것이다. 반면에 서술형비평그래픽은 기승전결의 줄거리가 연속적인 장면들로 꾸며지며, 이름을 가진 주인공이 계속적으로 출연한다. 첫째칸은 내용에 대한 소개, 둘째칸은 내용의 전개, 셋째칸은 내용의 반전, 마지막칸은 결론으로 이루어진다. 따라서 그림에 의한 상세한 묘사나 비유보다는 주인공의 내레이션이나 짧은 대사(재담)로 메시지를 전달한다.

그러나 두 장르 모두 메시지전달에 있어 異形同質的 요소를 함께 배합하여 화면에 말해지는 것(비유의 소재)에다 말해지지 않은 것(비유의 대상)을 함축시키고 한 단어로 여러가지 뜻을 내포하는 메타언어를 이용함으로써 이중구조를 취하고 있다는 점에서 유사하다.



<그림 2> 액자형비평그래픽 조순만평 1997. 7. 27



<그림 1> 서술형비평그래픽, 율순아지매, 1997. 7. 24

4. 비평그래픽의 색인

비평그래픽 정보화의 의의는 일반문헌의 경우와 마찬가지로 “정보에 대한 접근성의 향상”이라는 보편적인 목표에 있다. 정보에 대한 접근은 비주제접근과 주제접근으로 구분된다. 비평그래픽을 데이터베이스화할 때 비주제접근과 관련된 필드는 기본적으로 작가명, 게재지명(신문이나 잡지의 경우), 출판일, 표제, 크기, 형식, 일련번호(서술형비평그래픽의 경우) 등이다. <그림 3>과 같은 액자형비평그래픽의 경우 각 필드에 들어갈 사항은 <표 1>과 같을 것이다. 이것은 매우 간단하다.



<그림 3> 박재동, 한겨레그림판, 1995.10.14

작가명필드	박재동
게재지명필드	한겨레(한겨레신문)
표제필드	한겨레그림판
게재일필드	1995.10.14
크기필드	10×10cm
형식필드	액자형비평그래픽

<표 1> 비평그래픽정보의 기본기술필드

4.1 내부색인과 외부색인

주지하다시피 정보검색에 대한 논의의 대부분을 차지해오고 있는 것은 주제접근이다. 비평그래픽에 대한 주제접근을 위해서는 색인작업이 필수적이다. 비평그래픽이 일반 회화보다 주제색인작업이 두드러지게 용이한 원인 중에 하나는 회화의 경우 대체로 주제가 두드러지지

않으며 감상자의 문화배경에 따라 여러가지 해석이 가능하지만 비평그래픽은 대체로 주제가 명료하여 보는 즉시 의미가 순간적으로 일체지 이해를 위한 노력을 기울일 필요가 없다는 것이다. 그러므로 주제키워드를 추출하기는 회화 예술보다 비평그래픽이 훨씬 용이하다.

그러나 여전히 비평그래픽을 색인하는데 따르는 큰 어려움은 회화예술과 마찬가지로 키워드를 자동으로 추출할 수 없다는 사실이다. 왜냐하면 ‘일반문헌의 경우 제목, 초록, 목차 등 그 자체에서 적절한 주제어를 자동으로 추출하여 색인할 수 있는데 반해 [비평그래픽]은 그림안에 문자가 있더라도 그것이 주제를 적절히 표현하고 있다기보다는’(Bovey, p119) 은유나 비유적인 표현이 대부분을 차지하므로 이를 그대로 키워드로 채용할 수 없기 때문이다. 따라서 수작업색인은 불가피하다.

수작업으로 비평그래픽이 담고 있는 메시지의 내용을 색인한다고 했을 경우에도 키워드의 추출문제는 그렇게 간단하지 않다. <그림 3>에서 키워드를 추출해보자. 그림은 [1995년 10월 중순 당시 노태우씨는 6공화국비자금 4천억 조성설에 대해 부인하면서 위기를 모면하려고 하고 일반국민들은 이에 대한 심증을 갖고 사과를 요구하고 있으며, 검찰은 비자금조성에 관한 내사를 하고있다는 것]을 풍자하고있다. 따라서 이 그림의 키워드는 노태우, 6공화국비자금, 검찰, 비자금내사 등이 될 것이다.

키워드의 추출은 이것으로 족한가? 여기서 비평그래픽은 이중구조로 메시지를 전달한다는 사실을 다시한번 환기할 필요가 있다. 이 그림에서 작가는 자신이 의도하는 메시지를 함축적으로 전달하기 위해 또다른 이야기를 이용하고 있다. 즉, 작가는 위의 상황을 묘사하기 위해 인기TV시리즈 <옥이이모>에 나오는 교실에서 있을법한 유사한 이야기를 메타언어로 사용하고 있다. 따라서 이 그림에서는 교실, 참문, 교사, 학생, 옥이이모라는 색인어의 추출도 가능하다.

그러면 그림이 내포하고있는 의미만으로 키워드를 추출하면 되지않느냐는 반론을 제기할 수도 있다. 하지만 다음과 같은 상황을 가정해보자. 가령, 비평그래픽의 양식이나 형식을 연구하는 이용자는 그림의 메시지보다는 화면에서 인물이 어떻게 그려졌고, 구도는 어떠한지 등 있는 그대로 보고싶어할 것이다. 비평그래픽은 예술작품으로서 그 자체로서 미적 가치를

가지고 있는 것이다. 또 위에서 전술한바와 같이 그림에 표현된 소재도 다양한 분야의 사회과학자에게는 중요한 연구의 도구(예, 1960년대 교육의 형태, 구어의 형태)가 될 수 있다. 이처럼 주제키워드만으로는 주제배경이 다양한 탐색자의 정보요구를 완벽하게 수용하지 못하게 되는 결과를 낳게된다.

따라서 비평그래픽을 데이터베이스화할 때는 메시지의 내용에서 주제키워드를 추출하고 이와 병행하여 메시지의 내용과 상관없이 화면에 나타난 키워드도 추출해야 한다. 필자는 이를 "내부색인"과 "외부색인"으로 정의하고자 한다. 외부색인은 보이는 것 자체, 그림에 나타난 외형적 사항(비유의 소재)을 색인어로 택하는 것이고 내부색인은 그림에 나타난 외형적 사항이 면에 있는 주제를 파악하여 색인어를 추출하는 것이다.

그런데 위와 같은 방법으로 색인어를 추출하였을 경우에는 검색에 있어 또다른 문제가 발생한다. 가령, 탐색자가 '1960년대 자동차'를 묘사하고 있는 비평그래픽을 탐색한다고 할 때 '자동차'를 메타언어(비유)로 사용하여 여타의 다른 주제를 표현한 그래픽과 '자동차'의 주제를 담고있는 그래픽이 검색열에 함께 떠오르게 되므로 검색의 정도율은 불가피하게 떨어진다. 이처럼 두종류의 키워드를 별다른 구분없이 같은 필드 안에 지정했을 경우에는 위와 같은 문제가 발생하게 되는 것이다. 이러한 문제를 해결하기 위해서는 <표 2>와 같이 외부색인어와 내부색인어를 별도의 필드로 나누어 관리함으로써 불필요한 검색잡음을 막아야 할 것이다.

외부색인어필드	교실, 창문, 교사, 학생, 육이오
내부색인어필드	노태우, 6공화국비자금, 검찰, 비자금내사

<표 2> 형식색인어필드와 내용색인어필드

요컨대, 비평그래픽자체의 정보로서의 가치를 극대화시키기 위해서는 외부의미에 의한 색인어와 내부의미에 의한 색인어를 각각 추출하고 추출한 색인어들을 별도의 필드로 분리해야 할 것이다.

5. 색인과 검색도구

이상의 문제를 해결하고도 여전히 남는 문제는 색인자가 추출해낸 색인어가 시간적으로 또는 색인자간에 일관성이 있으며 색인자가 지정한 용어와 정보탐색자가 선정한 그것이 일치할

수 있느냐 하는 것이다. 이를 위해서는 어휘통제를 위한 시소러스의 이용이 바람직하다.

비평그래픽은 주제범위가 광범위하기 때문에 용어통제를 위해서는 매크로시소러스가 필요하다. 그러나 지금까지 구축된 시소러스는 그 절대량이 부족할뿐만아니라 주제에 있어서도 대부분 특정분야에 한정되어있어 비평그래픽이 다루고 있는 폭넓은 주제범위의 어휘를 통제하기가 어렵다. 현재까지 비평그래픽용 매크로시소러스에 가장 근접한 것은 신문기사용 시소러스이다.(중앙일보사, 1994) 비평그래픽이 주제가 신문기사와 유사한 점이 많기때문이다. 그러나 신문기사와 비평그래픽은 성격과 형식이 다르기 때문에 신문기사용시소러스로 외부의미의 용어를 통제하기에는 역부족이다. 따라서 비평그래픽용 시소러스는 내부색인어와 탐색어를 통제하기위해 신문기사용 시소러스를 활용하되 외부색인과 검색을 위해서는 별도의 용어를 수집하여 이용하는 이중구조가 되어야 할 것이다.

6. 결론 및 제언

비평그래픽은 정보로서의 가치를 인정받지 못하여 체계적인 정보화가 거의 이루어지지 않아왔다. 본 연구는 비평그래픽을 정보화하기 위한 기초로서 기본적인 색인방법 및 어휘통제 방법을 제시하였다.

앞으로는 비평그래픽의 정보화에 있어 색인방법에 대한 더욱 심도있는 논의와 함께 비평그래픽자료의 조직에 필요한 필드설정, 비평그래픽내의 대사나 사실, 속담, 인용구의 필드부여 및 디스크립터 선정여부 등에 대한 보다 심도있는 논의와 연구가 필요할 것이다.

[참고문헌]

- [1] 운영옥. 韓國新聞漫畫史(1909-1985). 서울. 열화당. 1986
- [2] 이원복. 세계의 만화 만화의 세계
- [3] 중앙일보사. 시소러스사전구축(제조업경쟁력강화사업최종연구보고서), 1994
- [4] Bovey, J. D. Building a thesaurus for a collection of cartoon drawings. *Journal of Information Science*. vol. 21 no2 ('95) p. 115-22
- [5] Harrison, Randal P. (만화와 커뮤니케이션 하종원 옮김 :서울, 미진사), 1994