

들린다)

(텐트뒤에 있던 여자들이 병욱이의 소리를 듣고 지금까지 참았던 울음을 토해낸다. 해정은 눈물을 흘리지 않으려고 입술을 꼭 깨물고 여자아이들을 토닥거린다.)

해 성; 너희들 여기서 나오지 말어, 알았지?

(순덕이가 울면서 고개를 끄덕인다)

내가 가서 보고올게!

(해정은 남자들이 모여서 있는 곳으로 온다. 야학일행뿐 아니라 주변의 행락객들도 이 사건현장에 모여들어서 사람이 많다. 그 사이를 헤집고 들어가 광수의 시신을 보았다 눈을 뜬채인 광수를 보고 해정은 고개를 돌리며 눈을 가리고 눈물을 흘린다. 도균과 구조대와 상원과 연식이 열심히 인공호흡을 하고 몸을 주무른다. 물이 나오고 구조대원이 귀를 심장에 대어본다)

구조대; 심장이 뛰어요.

도 균; 예? (놀라며 귀를 심장에 대어보며)

진짜 심장이 뛰어요!

빨리 병원으로 옮기시다.

#### # 4. 응급실

간호사, 의사, 보호자등이 분주히 움직이는 가운데 구석진 곳의 침대에 광수가 산소마스크를 끼고 누워있고 주변에는 도균을 비롯한 야학생들이 빙 둘러 서있다. 미동도 않는 광수를 뚫어지게 바라보는 것만으로도 무언가 반응이 있을듯이 사황을 걸고 모두가 침묵속에서 광수만을 응시하고 있다.

응급실내 방송에서 멘트가 흘러나온다. “김광수씨 보호자분은 카운터로 오세요.”)

상 원; 도균이형! 불러요. 빨리 가봐요!

도 균; (무언가 깊은 생각에서 깨어난 듯 깜짝 놀라며)

응? 그래, 그래. 나 갖다올게.

(급히 일어나서 카운터로 간다)

(카운터로 온 도균이 간호사에게)

저- 김광수씨 보호잔데요.

간호사; 잠깐 기다리세요.

(잠시후에 레지던트정도 됴직한 젊은 의사가 나와 진찰결과를 설명한다)

의 사; 다행히 인공호흡을 빨리해서 숨이 끊어지진 않았지만, 급류에 휘말리면서 물속의 바위에 머리를 심하게 부딪혀서 현재 뇌사상태에 빠졌습니다. 더 두고 봐야겠지만 현재로서는 어렵다고 말할 수 있습니다. 빨리 가족들을 불러서 마지막 준비를 해 주세요.

도 균; 선생님, 그러면 상태를 두고 본다고해도 좋은 결과를 바라기 어렵다는 말인가요?

의 사; 그렇다고 봐야죠.

도 균; 살릴수 있는 방법이 없나요?

의 사; ...

도 균; (터덜 터덜 담배를 문채 응급실 밖의 복도에서 서성거린다. 착잡한 표정으로 담배연기 close-up)

#### # 5. 야학교실-회상

광수가 야학문을 열고 들어서니 경희가 앉아있다)

광 수; 아니, 넌 항상 지각만 하더니 웬일이냐, 이렇게 일찍오게? (책상에 책을 올려 놓고 교실 뒷쪽의 빗자루를 집어들며 청소를 시작한다) 무슨일 있니?

경 희; (갑자기 책상에 엎드리고 훌쩍이며 울기 시작한다)

흐흐흐... 훌쩍...

광 수; (경희의 울음에 놀라 빗자루를 뺐고 경희에게로 온다) 경희야, 경희야! 왜그러냐! 무슨일 있었어?

경 희; (아무말도 못하고 계속 운다)

광 수; (어떻게 할 줄 몰라하며 그저 지켜 보고 있다)

경 희; (조금 안정이 되는 듯, 눈물을 닦으며 고개를 든다)

오빠! 나, 오늘 사장실에 가서 싸우고 왔어.

광 수; 뭐? 왜! 회사에서 무슨일이 있었구나!

(경희앞에 의자를 당기며 앉는다)

천천히, 자세히 말해 봐.

경 희; (아직도 훌쩍이며)

글쎄, 그동안 일은 일대로 시켜 먹으면서 월급도 벌써 3달이나 밀렸어. 맨날 잔업시켜서 야학에도 지각만 했는데.

(훌쩍) 집에 돈도 못 부치고 가게에 외상만 자꾸 늘어서, 오늘이 월급날이니까 오늘은 주겠지 하고 있었더니, 글쎄 이번달도 못준대잖아. (훌쩍) 그래서 화가나서 사장님한테 찾아가서 한달치라도 좀 달라고 따졌지. 사실, 따진것도 아니고 그냥 얘기한건데...

(훌쩍! 다시 얼굴이 일그러지면서 울상이 된다)

근데 나한테 욕을 하잖아. 이년이 간병이가 부었다고. 그래서 정말 따졌지. 왜 욕을 하시냐고. 그랬더니, (눈물을 푹 푹 떨어뜨린다) 내 머리를 때리잖아. (다시 엎드리며, 목이 메인 소리로) 게다가- 따귀까지... 훌쩍...

광 수; (불쌍하다는 듯이 경희의 어깨를 다독거리며)

경희야, 그게 다 없는 설움이다. 없는 사람이 참아야 되는 게 세상이야. 이젠 사장한테 대들지 마~

(이때 해정이가 허겁지겁 들어오며 경희를 보고 놀란다)

해 정; 어머! 경희야, 왜그래!

광수형, 왜그래요? 무슨일이예요!

경희야, 울지마~

(경희는 다시 서럽게 어깨를 들썩이며 운다)

#6. 야학 교무실

해정과 광수와 도균이 앉아서 경희 이야기를 광수로부터 듣고 있다)

해 정; 그래서, 형은 경희를 다른 회사로 옮기라고 하자는 거예요?  
(광수를 보며 대들듯이 말한다)

광 수; 그럼 그 어린게 저기서 어떻게 더 있겠어요?

해 정; 어머, 그건 말도 안되요. 세상에 누가 부당한 짓을 했는데 월급도 못받고 밀려난단 말이에요!

게다가 구타까지? 아휴~ 기가 막혀! 뭐 그런 놈이 다 있어! 도균이형은 어때요? 이젠 소송을 걸어서 싸움을 해야 되요. 그런놈은 절창에 집어 넣어야 된다고요.

도 균; (아무말 없이 턱을 손으로 만지작거리며 생각하고 있다)

해 정; 이 기회에 그 회사를 아예 짝 잡아 놔야 해요.

저기가 원래 상습적으로 임금체불하는데라구요.

옛날 8기에 다니던 영숙이도 저기서 월급 빼이고 아직도 못 받았잖아요. 직장 옮겨서 찾아가면 언제오라고하고선 제 날짜에 가면 또 미루고, 미루고 해서 벌써 3년이 넘었잖아요. 3년이 지나면 법정 시효도 끝난다고요.

이번엔 그냥 지나가면 안되요. 경희가 거기 들어간지 그래도 1년 반은 되니까 아는사람도 많을거예요. 참뜻야학에 다니는 경희친구도 그 회사에 다니니까 아예 단체행동을 해야 되요.

광 수; 백선생님! 무슨소리 입니까?

그러다가 경희가 다치기만 하면 어찌려구요. 이제 19살이면 한창 배울나이인데 그런 일에 관여시키는 건 백선생님의 욕심이에요.

그리고, 야학에 배우려고 왔지 노조만들려고 왔습니까?

너무 노동, 노동하지 마세요.

해 정; 어머, 형은 그럼 내가 경희를 이용한다는 거예요? (광수를 쏘아보며)

정말 이제는 광수형의 개인주의는 참을수가 없어요.

야학에서 노조만드는 방법을 가르치는게 어때서요?

요즘 세상에 노조도 모르는 노동자도 있나요? 자기밥은 자기가 쟁겨 먹어야 된다고요. 광수형처럼 맨날 나죽었소 하고 살면 안되요!

(해정이가 얼굴이 벌겋게 흥분하면서 열을내자 옆의 도균이 나선다)

도 균; 두분다 그만 두세요. 지금 수업중이니까 조용히 합시다.

(광수를 돌아보며 차분한 목소리로) 광수형! 고마워요.

광수형의 뜻은 알았으니까 이따 수업 끝나고 더 얘기하지요! 이젠 수업에 들어가세요. 저희가 신중히 고민해 볼게요. 이따가 수업 끝나고 제가 경희를 만나봐야겠어요.

#7. 일미집

허공에 담배연기가 자욱하게 그려지고 담배연기에 가려져 벽에붙은 메뉴판이 흐리하게 보인다. 그 벽 아래에는 차도균과 김광수, 병욱, 진태등이 벌써 거나하게 소주를 마신듯 눈자위들이 벌겋다. 도균과 광수가 격렬히 이야기하고 병욱과 진태는 심각하지만 멀뚱히 쳐다보며 듣는다.

진 태; 광수형말도 일리가 있지만, 난 우리 노동자들의 문제는 우리가 풀어야 한다고 생각해요. 경희문제 뿐이 아니에요. 그건 당연히 싸워야 되는거고, 하다못해 우리가 부르는 노래들도 광수형은 반대를 하지만 생각해 봐요. 우리가 사랑타령이나 하는 노래를 불러봤자 그림의 떡이 아니냐고요. 노동자가 노동노래 부르는게 어때서요?

그런것부터 우리치지를 개선하기 위해 노력해야 한다고요.

병 욱; 글썽, 난 아직 잘모르겠는데, 그냥 야학에 오면 재미있으니까 오는거야. 사람들하고 정도 많이 들었고, 노동자라면 어때?

광 수; (병욱을 보며) 그럼 놀러오는거냐? 아무리 나이가 어려도 자신의 목표는 뚜렷해야 하는거야! 야학에 들어 올 때는 그래도, 공부해서 고졸 자격증이라도 따려고 들어온것 아니냐구.

도 균; 광수형! 나는 오히려 병욱이 말이 솔직해서 좋아요. 사람이 어떻게 항상 긴장하면서만 살아야? 이렇게 야학에 와서 사람들과 친해지는 것도 좋은 공부 아니에요? 형이 우리보다 세상을 너 산 건 사실이지만 너무 형을 옹아매는거 아니에요? 사실, 영어단어 하나 더 외워서 우리들한테 써먹을 날이 있을까요? 어려운 수학공식이 장시간 노동에 저임금을 해결할 수 있냐고요. 어찌면 형이 바라는 대학의 꿈은 사치가 아닐까요? (다소 흥분을 가라앉히려 노력한다)

광 수; 넌 아무리 술을 먹었다지만 그렇게 함부로 지껄이는 게 아니야! 네가 우리에게 대해서 뭘 안다고 그래? 네가 우리 생활을 염려해 주고 걱정해 주는 것은 고맙지만, 그래도 너는 대학생이고, 우린 공돌이야! 잔업, 철야하면서 기숙사 새우잠 자는 우리들 생활을 네가 알면 얼마나 안다고 그래! (술잔을 들어 입에 털어 넣는다)  
너는 그저 공부만하면 되는 대학생이라고!  
(자조적인 표정으로 술을 잔에 따르고 술병을 탁자위에 "탁" 하고 내려 놓는다. 깜짝 놀라는 병욱)

도 균; 형! 노동자는 이땅의 주인이에요. 왜 자꾸만 스스로 노예가 되려고 하죠? 그래요. 형 말대로 저는 공부만 하면 되는 학벌이에요. 그게 어떻게 보여요? 대학에 들어가면 무슨 소용 있나요? 매일 미팅이다. 뭐다해서 놀고, 교수는 어용교수에, 학교는 돈만 쟁기는 기업이고, 대학생이라는 자자들은 간판따려고 오는 백수들의 집합체예요. 이 사회에 진정코 필요한 사람이 누구겠어요?

저는 바로 형같은 노동자들이라고 생각해요. 노동자야말로...  
 광 수; (갑자기 벌떡 일어서며 몹시 화가난듯)  
 나는 너희들 같이 있는놈들이 떠들어 대는 노동자라는 말을 들을 때마다 소름이 돋는다.  
 너희들이 도대체 뭘 얼마나 안다고 그렇게 떠드냐? 너희들이 장시간, 저임금 당해 봤어? 크림빵 하나로 하루를 버티봤냐고! 남들 학교로 가방들고 갈때 공돌이란 놀림 받을까봐 사람 안다니는 골목을 찾아서 먼길을 걸어다녀 봤냐구! 위장취업? 그래, 너희들이 공장들어가서 얼마나 버티냐! 너희들이 우리의 인생을 책임질 수있냐? 없잖아! 내앞에서 또한번 그런 얘기하면 정말 가만두지 않을테다!  
 (벌떡 일어서며 의자를 마구 쓰러뜨리며 몹시 화난 상태에서, 그럼에도 아줌마에게 술값 계산하는 건 잊지 않고 횡하니 나가버린다)

도 균; (광수를 뒤따라 나간다)  
 형! 광수형! 그게 아니야. 그건 형이 잘못 생각한거라구!  
 (그러나 광수는 뒤도 돌아보지 않고 빠른 걸음으로 가 버린다. 점점 멀어지는 광수의 뒷모습에 지문이 깔린다)

[지문] 그후 광수형은 야학에 나오질 않았다. 아이들의 소식에 의하면 기수사에서 나와서 독서실에서 숙식을 해결하며 점경 고시 준비를 하고 있다고 했다. 내가 찾아가 봤을때 형은 무척 냉담하게 돌아가라고 했다. 그러나 찾아와 준 것이 반갑든지 씩씩하게 웃었다. 그때도 가로등에 형의 금니빨은 빛났었다.

#### # 8. 독서실 앞

시장 골목등을 도균은 담배를 피우며 걸어가고 있다. 4월의 어느 저녁때다. 많은 사람들과 상점을 지나 어느 건물앞에 이른다. 건물위를 쳐다보는 도균. 창문에 조양독서실이라고 써있다. 장면 바뀌서 광수가 현관으로 나오고 도균이 반갑게 손을 내민다.

광 수; (어색하게 손을 잡으며) 웬일로 왔나?

도 균; 으음, 지나가다가 그냥 들렀어요.

형, 몸이 많이 상한것 같아요.

광 수; ...

도 균; (조금 서먹한 듯이 행동이 부자연스럽지만 아무렇지도 않은듯이)

내일이 시험이지요?

(손에 든 봉투를 내밀며-고려당 과자점 봉투다)

이거- 시험 붙으라고요.

광 수; (얼굴이 붉어지며 축스러워 한다)

뭘 이런걸...

(둘이 말이 없다)

고맙다.

도 균; 형, 나, 가야 되요. 오늘이 내 수업이잖아요.

(돌아서 가는 도균은 되돌아보며 주먹을 불끈 쥐며 화이팅을 하듯이 지켜든다)

꼭 붙어요!!

광수; (멀거니 멀어지는 도균을 보다가 손에 들려있는 봉투를 보며 빙긋 미소짓는다.)

[지문] 그리고 3일후에 광수형이 야학에 왔다. 아주 초췌해진 얼굴로.

그러나 광수형은 상당히 많이 변해갔다. 내가 보기에는 아주 긍정적으로...

우리의 수업시간에는 전과 같지 않게 무척 진지하고 성의 있게 임하는 형때문에 분위기도 많이 좋아졌다.

아이들과도 그동안 떨어져 있던 것을 채우기라도 할듯이 무척이나 열심히 돌봐주는 자상한 큰형, 큰오빠가 되었다.

(지문이 깔리는 장면에는 문을 열고 들어서는 경희, 병욱, 진태가 책상 앞에 앉아있는 광수를 보고 기뻐서 어쩔 줄 몰라하는 장면이 그려진다. 교사들과 다른 아이들도 모두 앉아 있는 광수의 주변에 있다. 먼거리로 아득하게 그려진다)

#### # 9. 중환자실-현실로 돌아옴

광수는 산소마스크를 낀채 침대에 누워있고 차도균이 그 옆에 앉아있다)

도 균; (지문-그런 그가 이렇게 누워있다니...)

(누워있는 광수의 얼굴과 바라보는 도균의 얼굴이 차례로 그려준다)

(갑자기 문이 벌컥 열린다. 도균은 깜짝 놀라고 양부모가 뛰어 들어온다)

양어머니; 아이구~ 광수야, 이게 웬일이다냐!

청천하늘에 날벼락도 유분지, 하필 니가 이렇게 되다니, 아이고~ 아이고~

(어머니라는 사람이 침대에 쓰러져 동곡을 한다)

세상에~ 꼬박꼬박 돈모아서 이젠 좀 살기 괜찮겠다 싶었더니, 아이고~ 엉엉, 끼이끼이 꺾! 아이고~

(도균이 뒤로 물러서서 바라보고 있다. 양아버지는 울지는 않지만 침통하게 침대를 내려다 본다. 잠시후 조금 진정된 양어머니가 의자를 찾아 앉는다)

양어머니; (꼭 죄인처럼 공손히 서 있는 도균을 그때서야 발견하고 도균에게로 가더니 황급히 떡살을 쥐며)

이놈, 네가 광수를 죽인 놈이구나! 이놈아,

(도균을 억센 손으로 사정없이 때린다. 이때 양아버지가 뜬어 말린다. 도균은 잠시 놀랐다가 이내 다시 평정을

되찾는다. 뜯어 말려진 양어머니는 다시 의자로 가서 울기 시작한다)  
 하이고~ 불쌍해서 우짜노~ 광수 불쌍해서 우짜노~  
 양아버지; (도균을 보며 나가자고 손짓한다. 도균, 따라서 나간다. 양어머니는 계속 운다)  
 어떻게 되는 사인가? (복도에서 담배를 피우며)  
 도 균; 네, 광수형이 야학에 다녔는데, 그 야학 교사입니다.  
 양아버지; (담배를 피우며 눈을 비올리고 도균을 쳐다본다)  
 그래? 그럼, 대학생인가?  
 도 균; 네.  
 양아버지; 광수한테 얘기를 들었는진 모르지만, 우린 광수가 어릴때 고아원에서 나오자마자 광수를 우리 양아들로 삼고 키운 사람들이요.  
 어쨌든 이렇게 신경써줘서 고마워요.

[지문] 사고후 이틀만에 양부모가 나타나고 다시 나흘이 흘렀다. 광수형은 아무 의식도 없이 누워만 있었고, 우리들은 매일 병원에서 살았다. 그렇게 일주일이 되던날...

(중환자실에 도균과 양부모가 함께 침대옆에 있다. 문이 열리며의사가 들어온다)  
 의 사; 저, 보호자 되시는 분은 잠깐 나오시지요.  
 양아버지; (의사를 따라 나간다)  
 (잠시후 양아버지가 들어온다. 도균은 그냥 광수만 바라보고 있다)  
 (잠시후에 해정리와 병욱, 경희, 상원, 진태가 들어왔다)  
 해 정; (양어머니를 보고) 안녕하세요?  
 양어머니; (본체도 안한다)  
 해 정; (말썹해 지며 도균을 보고 말한다)  
 형, 좀 어때? 의식이 계속 안돌아왔었어?  
 도 균; 응.  
 (일행들 아무말 없이 시간이 흐른다. 한시간쯤 흐른후에)  
 도 균; 오늘은 내가 있을테니 그만 가봐라.  
 진 태; 조금만 더 있다가요.  
 (이때, 문이 벌컥 열리며 의사일행이 들어온다. 광수의 산소마스크를 빼려고 한다)  
 도 균; (깜짝 놀라며) 아니, 뺏들 하시는 겁니까?  
 의 사; 보호자하고 얘기가 되었는데요. (계속 마스크를 빼려한다)  
 상 원; (의사를 떠밀며) 안돼요! 마스크를 빼면 형이 죽잖아요!  
 의 사; 왜들 이러세요. 이미 보호자하고 얘기가 된건데, 아저씨, 대답하셨잖아요! (양부모가 고개를 돌린다)  
 저리 비키세요.  
 도 균; (야학생일행이 의사에게 달려드는걸 말리며 의사에게 말한다) 잠깐만 기다리세요. 저희는 아무것도 몰랐어요. 조금만 시간을 주세요. (양어머니를 보며) 어머니, 말씀좀 해 보세요.

요.  
 양아버지; 우리는 결정했네. 이미 죽은 사람이야. 가만들 있게.  
 해 정; 아니, 어떻게, 어떻게 그러실수 있으세요?  
 살리실 생각은 안하시고, 마스크를 빼나요?  
 양아버지; 아니, 함부로 말하지 말어! 살릴 생각을 안하다니?  
 너희들보다 우리가 더 마음이 아파!  
 진 태; 그런데 왜 그러셨죠?  
 병원비가 많이 들어서요? 그렇지요?  
 광수형이 친아들이라면 그렇게 쉽게 결정하실 수 있나요?  
 양어머니; 아니, 뭐라고?  
 도 균; 안됩니다. 이대로 형이 죽을순 없어요.  
 저희들이 함부로 말씀드린건 잘못했습니다. 하지만 다시 한번 생각해 주십시오.  
 양아버지; 도대체 너희들이 뭘데 나서! 나서길.  
 어린것들이 겁도 없이. 너희가 광수를 어떻게 하겠다는거야? 이걸 도가 지나치잖아!  
 나가! 빨리 나가라구!  
 (이때, 광수를 시체실로 옮기려고 의사를 따라온 병원 인부들이 의사의 눈짓을 받고 야학생일행을 문밖으로 밀어낸다. 야학생 일동은 떠밀리지 않으려고 안간힘을 쓰며 엉, 엉 운다. 복도에서 모두들 부둥켜 안고 울다가 광수의 시신이 나가자 시신을 따라가며 동곡을 한다)

#### #10. 야학 교실

야학생 모두가 울음바다다. 어제 병원에서 사건을 치르고 온 아이들에게 사건경위를 전해들은 야학생들은 분개해 하기도 한다. 어제 사건이후로 양부모들은 야학생들을 얼씬도 못하게 한다. 그래서 오늘은 야학 교실에서 오래간만에 광수를 제외한 야학식구들이 다 모였다.  
 진 태; (눈물을 뚝뚝 흘리며) 이건 분명히 양부몬가 뭘가 하는 사람들이 돈에 눈이 어두워서 그런거야. 광수형의 적금통장을 그사람들에게 맡겼다는 말을 광수형 직장 친구한테 들은적이 있다구!  
 경 희; (엎드려서 울다가 고개를 번쩍 들며) 정말이야?  
 어쨌, 그럴수가...  
 돈 때문에 오빠가 죽게 되다니, 후후후 (다시 엎드려서 운다)  
 도 균; (매우 담담한 표정이다) 아닐거야.  
 그럴분들은 아니야. 함부로 그런 생각은 하지 말자.  
 연 식; 그러면 어떻게 그리 쉽게 죽일수가 있어요?  
 순 덕; 그래. 아무리 친자식이 아니라지만 그동안 광수오빠가 많이 도와줬다 잤어요. 적어도 은혜를 안다면 그렇게 못할거야.  
 도 균; 이게 진정들 해.  
 자꾸 그렇게 생각하면 못써.

그분들도 어쩔수 없던 거야.  
 의사가 가망 없다고 빨리 장사지내라고 했잖아.  
 우리보다 더 피로운 분들이라고.  
 (모두들 영영 울고 만다. 도균은 더 견딜수 없는지 일어나서 밖  
 으로 나간다. 울음소리가 야학 밖에까지 크게 들린다. 어딘지 급하  
 게 뛰기 시작하는 도균.)

# 11. 일미집

도균이 혼자 술을 먹고 있다. 이미 흥건히 취해 있다.  
 아줌마; 아니, 차선생이 오늘은 웬일로 저리 술을 먹노!  
 이젠 그만 먹어요. 저러다 일생기겠네...  
 도 균; (그래도 계속 소주를 들이 붓는다)

[지문] 얼마나 위선적인가. 혹시 나는 광수형이 죽기를 바란건 아  
 닌까? 왜 그들을 말리지 못했을까? 아니, 왜 빨리 광수  
 형을 건질 생각을 못했을까? 내 목숨만 생각하고 몸을  
 사린지지. 그래. 내 목숨만 아까웠던 거야. 비겁한 놈! 그  
 래도 넌 민중이 어찌구 했냐? 야, 차도균. 가증스럽다. 흐  
 흐흐.  
 그래, 광수형은 다시 살아야 돼. 다시 살아서 그가 하고  
 싶은대로 살아야 해. 나 같은 놈은 그의 인생에 끼어들  
 만한 가치도 없는 존재였어. 그의 말이 맞아.  
 광수형, 후후후...

(일미집 문이 드르륵 열리며 해정이 들어선다)

아줌마; 백선생. 아, 차선생이 왜 저러지? 아까부터 술을 엄청나게  
 먹었다우. (해정을 보며) 아니, 백선생도 눈이 퐁퐁 부었네  
 해 정; 네, 실은 저희 야학에 광수형이 죽었어요.  
 아줌마; 아니, 뭐? 그 충각이 어찌다가... 쫓쫓쫓  
 해 정; (도균 앞에 앉으며)  
 형이 여기 있을줄 알았어.  
 내일 장례식인데 가봐야잖아.  
 도 균; 아마 내가 가면 광수형이 좋아하지 않을까야.  
 해 정; 무슨 말이야.  
 도 균; 난 내가 이렇게 위선적인 인간인 줄 몰랐어.  
 야학에서 내뱉었던 나의 말들이 몽땅 거짓말이야. 나는 거  
 짓인생을 살았던거야.  
 해 정; 형, 왜그래. 형까지 약해지면 어떻게 해. (금세 눈에 눈  
 물이 그렇그렁하다)  
 도 균; 나는 내 만족을 위해서 노동자들을 이용하는거야. 광수형은  
 내게 그걸 가르쳐주려 했지만 난 인정하지 않았어. 오히려  
 광수형을 위선자라고 비난했지.  
 후후. 내 목숨이 아까워 아무것도 못하는 속물이야.  
 해 정; 형답지 않아. 그렇게 비약하지 마.

형 잘못은 하나도 없어.  
 이젠 광수형의 죽음을 받아들여야 해.  
 도 균; 하하하하 (갑자기 웃다가 울고 만다) 후후후

# 12. 화장터

화장하는 사람이 많기도 하다. 한참을 기다려야 한단다. 야학식구  
 들과 양부모, 광수의 직장동료들이 광수가 화장되는 시간을 기다리  
 며 서성인다. 도균은 한쪽에서 담배를 피워뚫다. 20대 중반의 어  
 떷 청년이 도균에게 다가온다. 체구는 좋은편이지만 키는 작다.  
 청 년; (도균에게 다가서며) 저, 차도균씨 되시죠?  
 도 균; (서서히 고개를 돌리며) 네, 그런데요.  
 청 년; (손을 내밀며) 반갑습니다. 저, 광수친구네요.  
 광수한테 도균씨 얘기를 많이 들었습니다.  
 도 균; 광수형한테요? 저는 잘 모르겠는데...  
 청 년; 아, 예. 전 광수하고 고아원부터 같이 자랐어요. 김현수입니  
 다.  
 도 균; (눈을 지그시 감더니 생각나듯이) 아! 예, 생각났어요.  
 반월쪽에서 일하신다면...  
 청 년; 예, 맞아요.  
 도 균; (손을 맞잡는다) 연락처를 몰라서 연락 못드렸습니다.  
 청 년; 예, 저도 어제 알았어요. 광수 직장으로 제가 연락을 했거  
 든요. 무척 놀랐습니다.  
 짜식. 이렇게 일찍 죽을걸 뭐하러 아동바둥 했는지...  
 (땀나는 눈물을 슬쩍 닦는다)  
 (둘이 화장터 뒷쪽 산기슭으로 올라갔다. 절터 앞으며)  
 청 년; 광수를 마지막으로 본게 한달 정도 됐을 겁니다.  
 자주 볼 수는 없었지만 우리 둘은 형제같이 지냈죠.  
 같이 고생도 많이 하고.  
 도 균; ...  
 청 년; 한달 전에 광수가 저를 찾아왔더군요. 그놈은 저한테 잘  
 안와요. 주로 제가 서울오면 보곤 했지요. 그래서 무척 놀  
 랐습니다.  
 도 균; (고개를 숙이며 손으로 풀을 잡아 뜯는다)  
 청 년; 광수가 그날 술을 사들고 왔더군요. 기분 좋은 일이 있었  
 다면서.  
 그때 도균씨 얘길 많이 들었지요. 좋은 사람이라고.  
 참, 광수가 검정고시에 합격한것 아니요?  
 도 균; (고개를 번쩍 들며) 아니요? 몰랐는데요.  
 청 년; 그날 합격통지서를 가져왔더군요. 그걸 내 앞에서 찢는거였  
 어요.  
 도 균; 아니, 왜요?  
 청 년; 광수 그녀석은 참 순진한 구석이 있는 놀입니다.  
 검정고시를 보던날 시험장에서 열심히 답안을 작성하고 있  
 는데 옆이 소란하더랍니다. 그래 둘러보니까 사방이 다 킌





경대는 이제 국민의 아들입니다.  
그리고  
여러분들이 내 아들입니다.  
경대야! 경대야

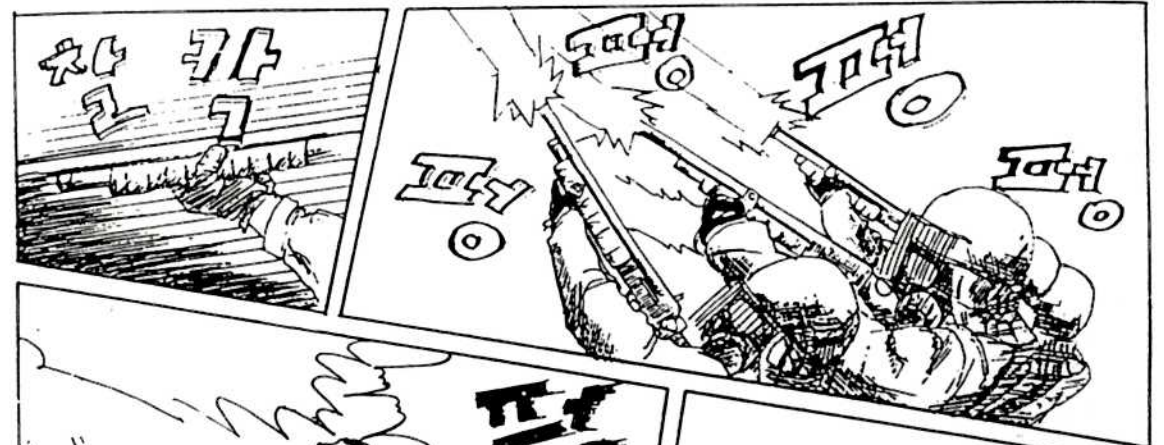
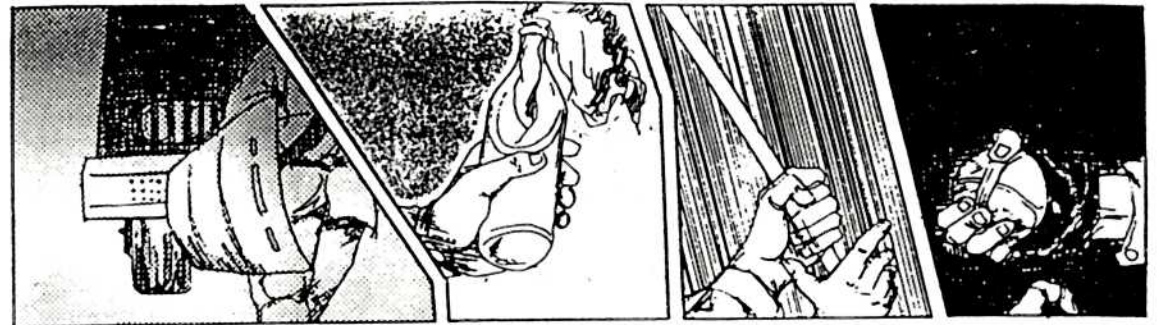
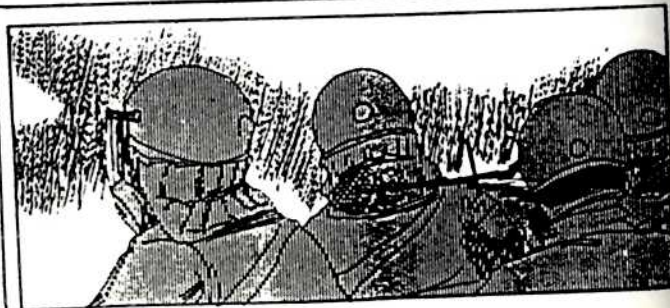
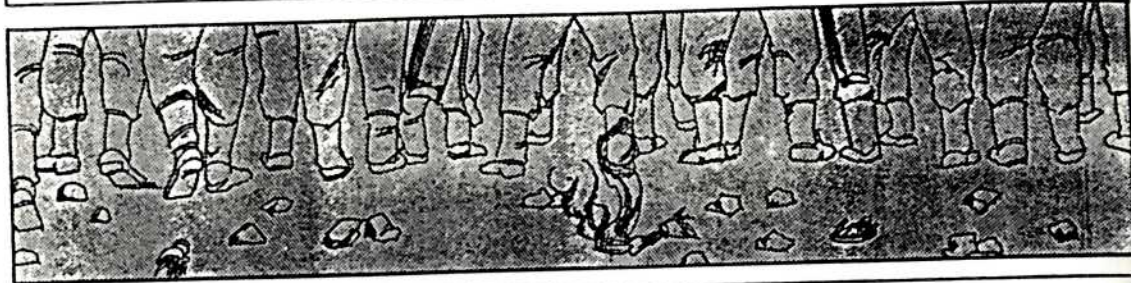
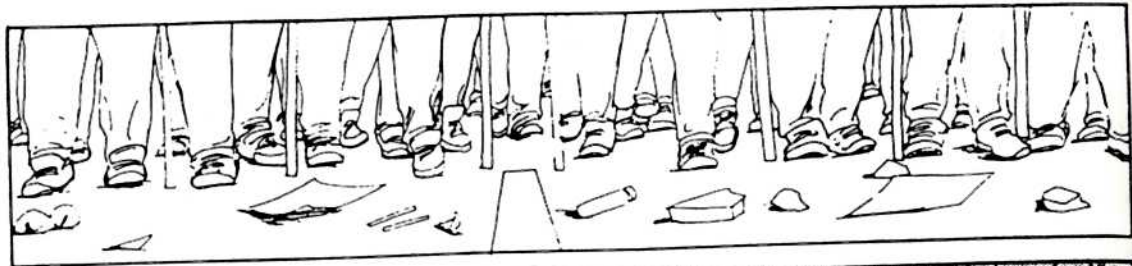
—강경대열사 추모극화

“어머니, 이제  
눈물을 거두세요.”

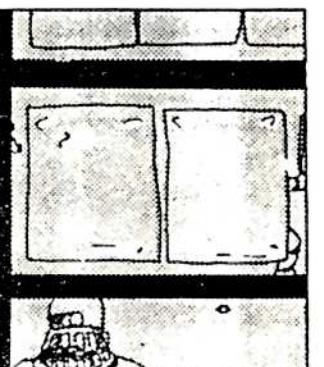
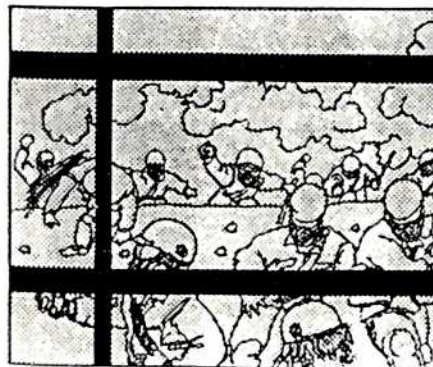
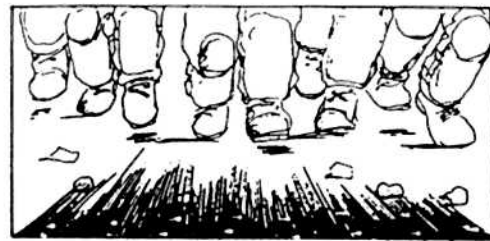
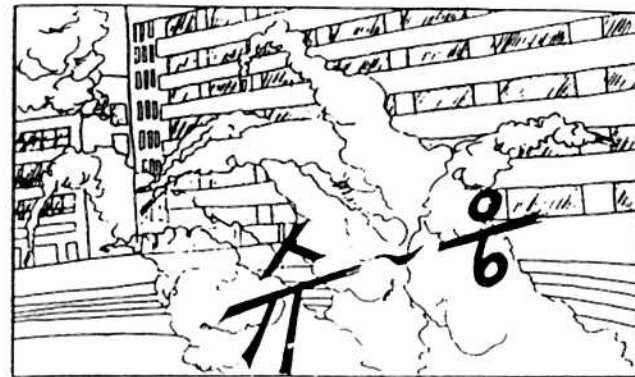
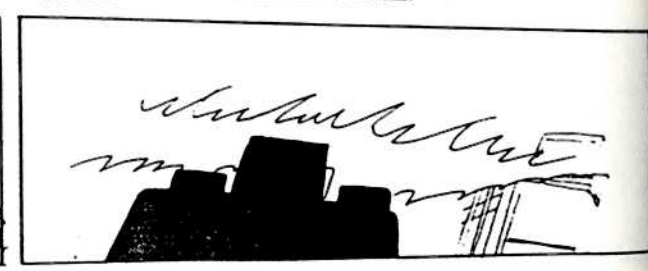
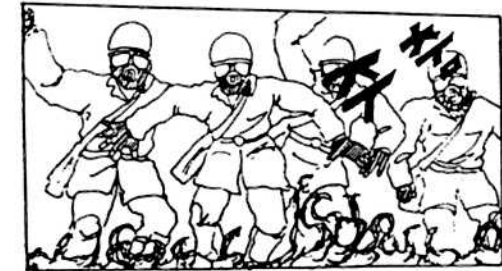
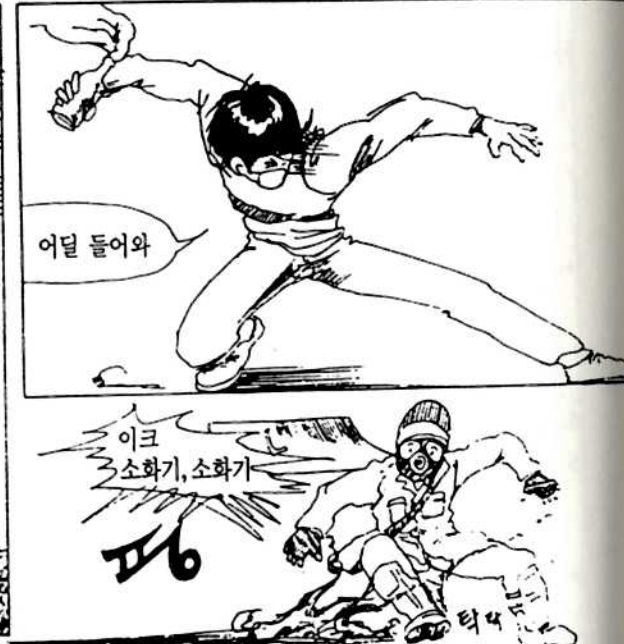
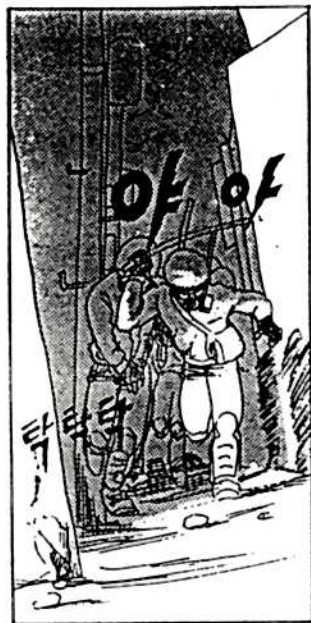
글·그림/오 영 진

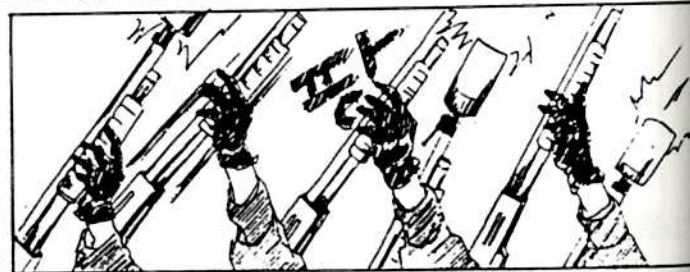
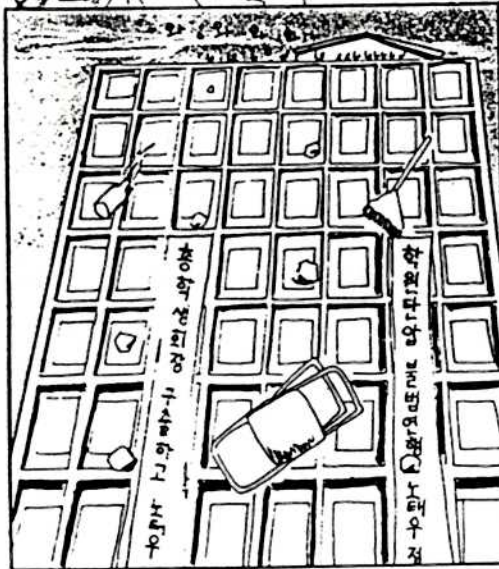
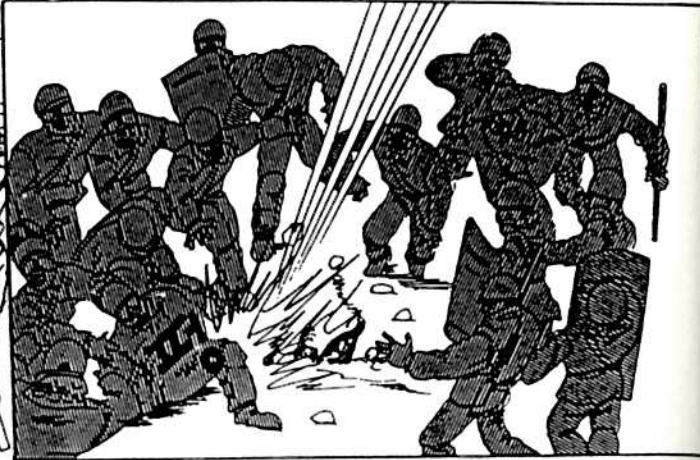


—민족자존문화 건설의기수 그림패 「시만화」









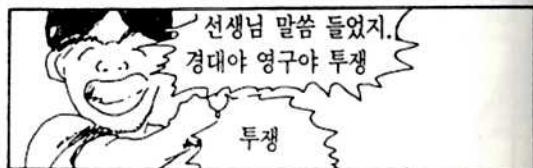
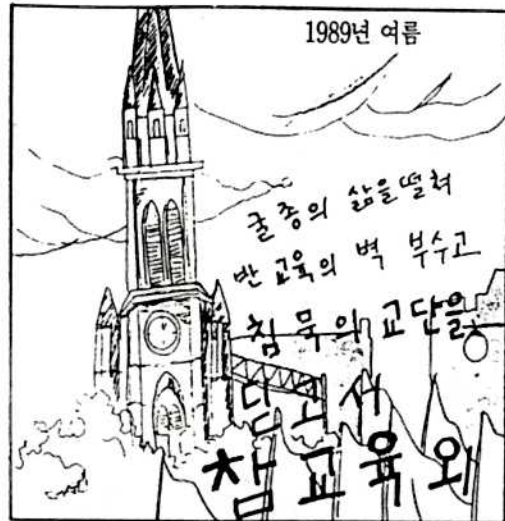
경대가  
쓰러졌다.

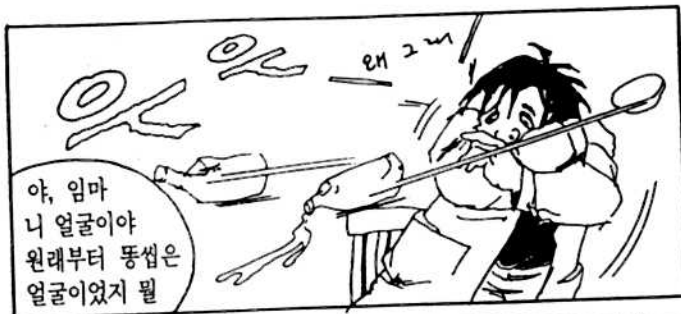
직격탄을  
맞았어.



양키 고 후

자주 민주 통일





야, 임마 니 얼굴이야 원래부터 동색은 얼굴이었지 뭘



이제 경대 다시는 집회 나온다는 소릴 못하겠네



잡새들의 강경대응에 아주 혼쭐이 났으니 말야

하하 그래 강경대응...

강경대에 강경대응이라... 하하



천만예요 이 정도로 무너질 내가 아니죠 이제 최루탄 인도 배겼으니 더 열심히 싸워야죠



자, 경대야 한잔 받아라

와~ 내 동기지만 대단해

나두~



경대 너상처가 아물지도 않았는데 술마셔도 괜찮아



네 맞습니다.

짜사 최루탄 독을 빼는 데는 막거리가 최고야 안 그래



형, 경대 이 자식이 따람 가입 동기가 사상이 투철한 동아리라고 해서 나 뭐래나



야 임마 따람이 어디 사상이 투철한 동아리니 술만 퍼먹는 술패지

아네요



어디 그럼. 술패 따람의 새내기 경대의 노래 한번 들어볼까



사랑

사랑을 하려거든 바쳐라  
아름다워라  
한번 좋은 모자를 내걸고 마셔 보라  
전 선에서 떨어져 동리가 있다면 바쳐야 한다 죽는 날까지 아낌 없이 바쳐라



경대야  
웬 술을 그렇게  
많이 마셨니



이제 좀  
편찮아



누나는 이번 학자투를  
어떻게 생각해?

뭘, 왜 그러  
는데



학·자·투라는 것이 바로  
우리들 문제 아냐. 그런데도  
애들은 서로 남의 일인냥  
그런단 말야. 누군가가  
하겠지 하는 그런  
식이란 말야



학·자·투 싸움으로 총학생회장이  
구속 됐는데도 별반 반응이  
없어.



경대야  
너무 조급해 할 필  
요없어. 그들을  
욕해서도 안되고



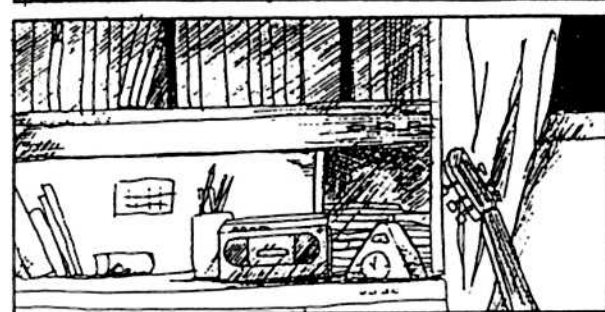
모두가 너와  
같은 생각을 갖고 있진  
않아. 사실 학·자·투의 내  
용조차 모르는 학우들도  
있어.



그런 학우들에게 일  
방적으로 강요하기 보다는 학·  
자의 내용을 먼저 접하고 그걸 인식  
하고 있는 내가 여러 학우들에게 알려  
나가야지. 학자투는 왜 하며 누구를  
위해 하는지 내 동기들과도  
이야길 하란 말야.



그러면서  
그 애들이 느끼  
고 스스로 학자투  
의 주체로 설 수  
있는 거야.



대학생이란 이름으로 생활한지도 두달이 다 되어간다.



오늘도 강의실이 아닌 차디찬 민주계단에  
앉아 집회를 사수했다.



현성이 성철아

어~ 안녕  
경대야



지금 민주계단에서 학자투에  
대한 중간보고대회가 있는데  
같이 안 갈래

지금...



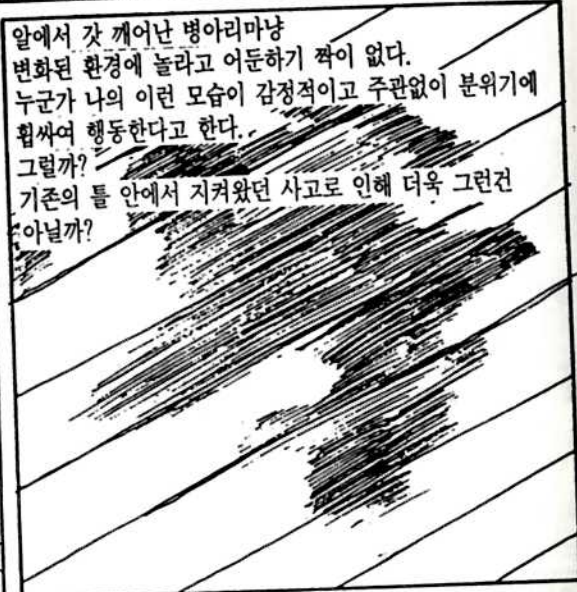
사실 저번 주에도 집회 때문에 강의 못들었잖아. 이번에는 들어가야지. 제출해야 될 레포트도 있고... 해서



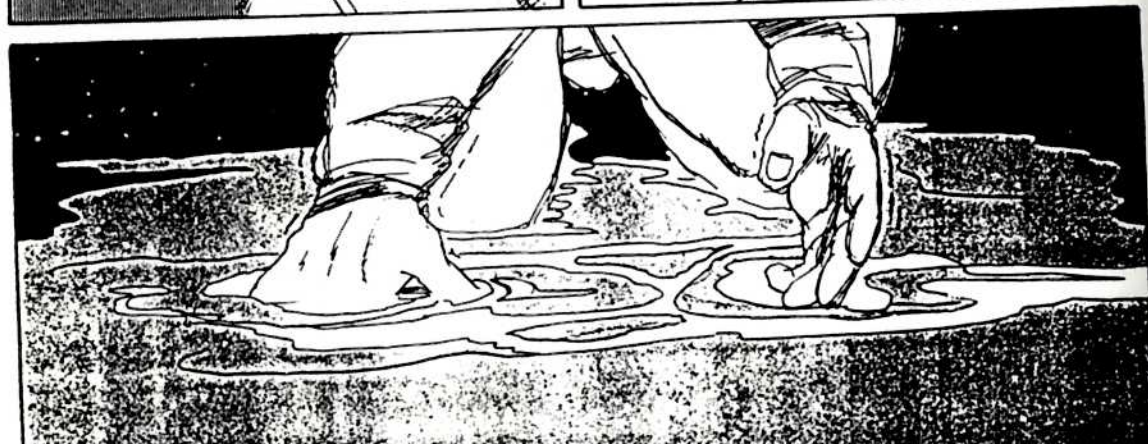
수고해라. 경대야. 대출 걱정말고



무엇이 옳은 것일까. 형호형의 말처럼 대학이 지금 내게 그 답을 가르쳐주고 있는 걸까?



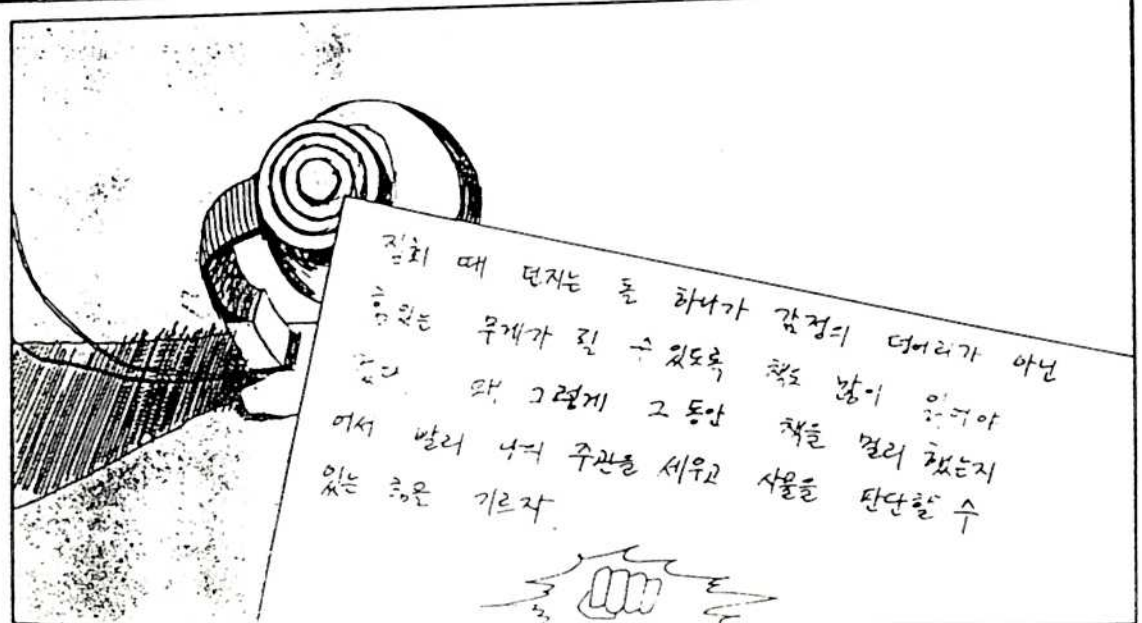
알에서 갓 깨어난 병아리마냥 변화된 환경에 놀라고 어둔하기 짝이 없다. 누군가 나의 이런 모습이 감정적이고 주관없이 분위기에 휩싸여 행동한다고 한다. 그럴까? 기존의 틀 안에서 지켜왔던 사고로 인해 더욱 그런건 아닐까?



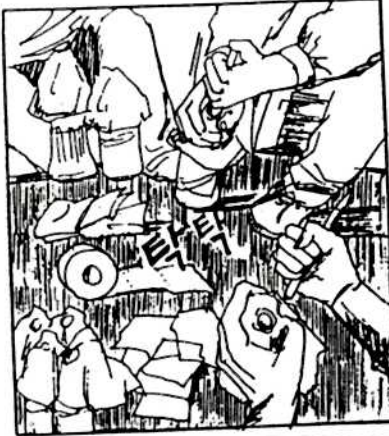
처음 4·3항쟁의 진실을 접하고서, 419집회때 적들의 최루탄 세례 속에 눈물을 닦으며 분노를 삼켰다. 그리고 모든 진실 앞에 왜소해져야 했던 내 자신과 오늘도 어디에선가 참교육의 깃발을 내리지 않고 투쟁하시는 선생님들을 볼 때 나는 더 큰 분노를 삼켜야 했다.

들 뜨인 병아리 눈으로 느끼는 세상에 내가 분노해야 할 것이 너무나 많고 싸워야 할 커다란 적이 바로 내 앞에 존재해 있다는 걸 확인했다.

적은 우리의 모든 싸움에서 굴종과 패배를 강요하고 있다. 이 싸움에서도... 우리와 관련된 싸움이기에 앞서 이긴 내싸움이다. 그러기에 더욱 질 수 없다. 그들이 아무리 개량된 무기로 위협한다 해도...



집회 때 던지는 돌 하나가 감정의 더미가 아닌 흥분은 무게가 될 수 있도록 책도 많이 읽어야 하는 와, 그렇게 그 동안 책을 멀리 했는지 어서 빨리 나의 주관을 세우고 사물을 판단할 수 있는 힘을 기르자.



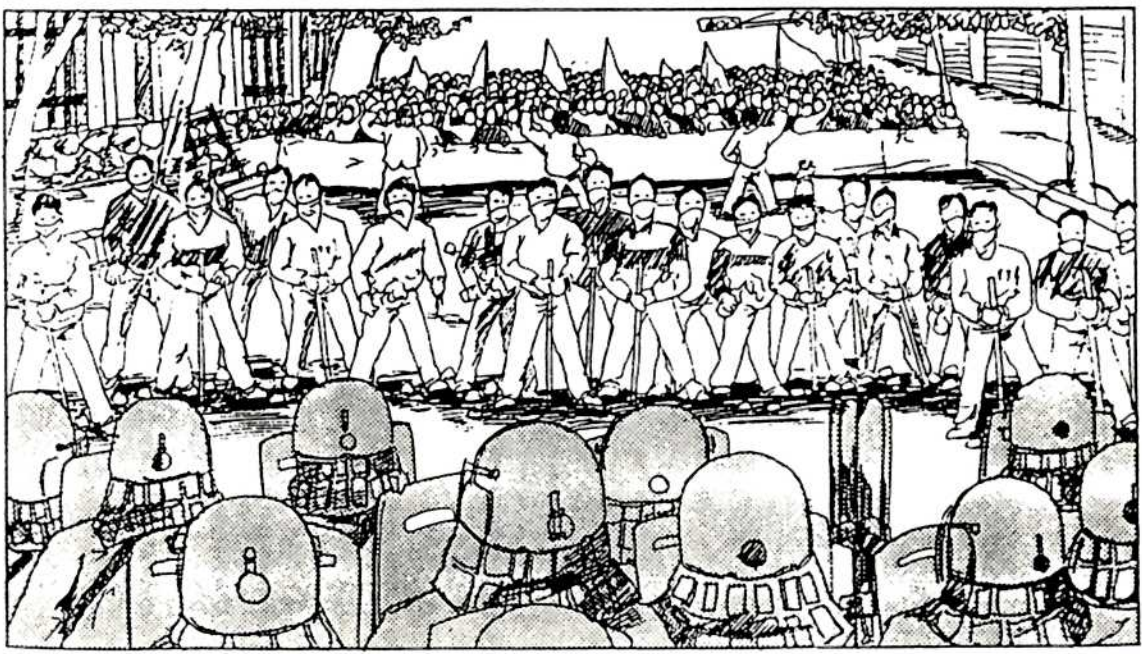
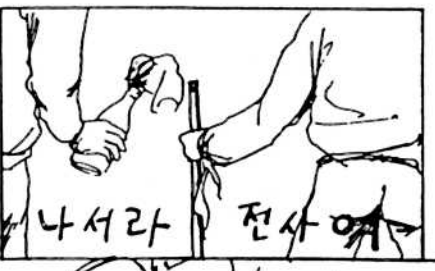
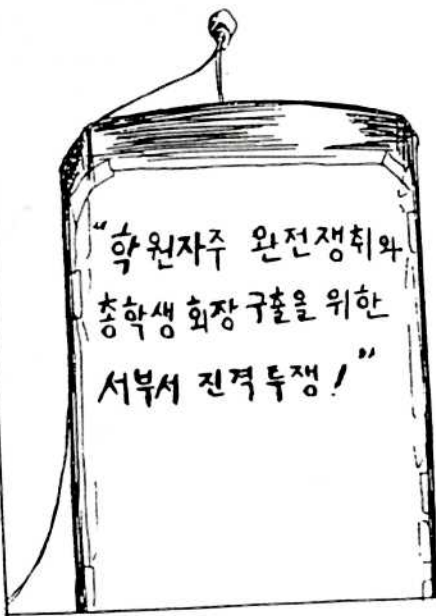
이천 명지 학우 여러분 곧 집회가 시작되오니 자리를 정리하고 앉아 주시기 바랍니다.

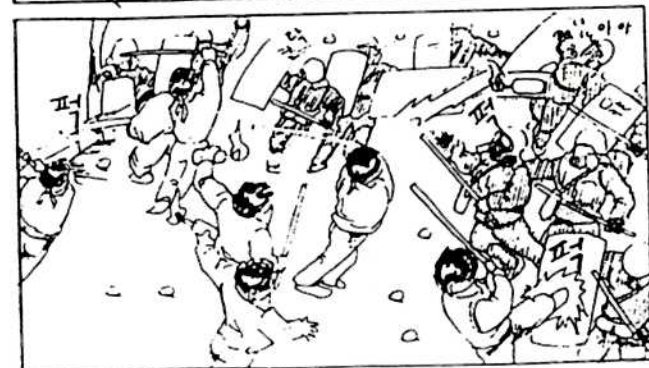
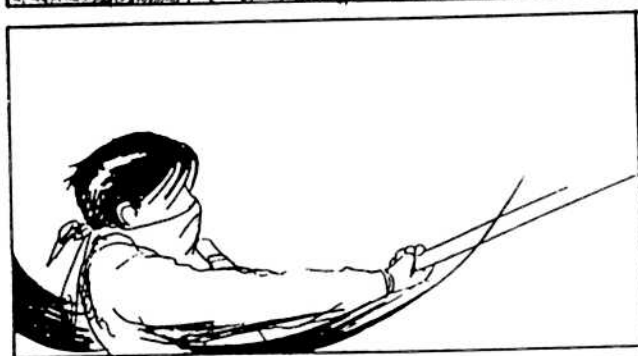
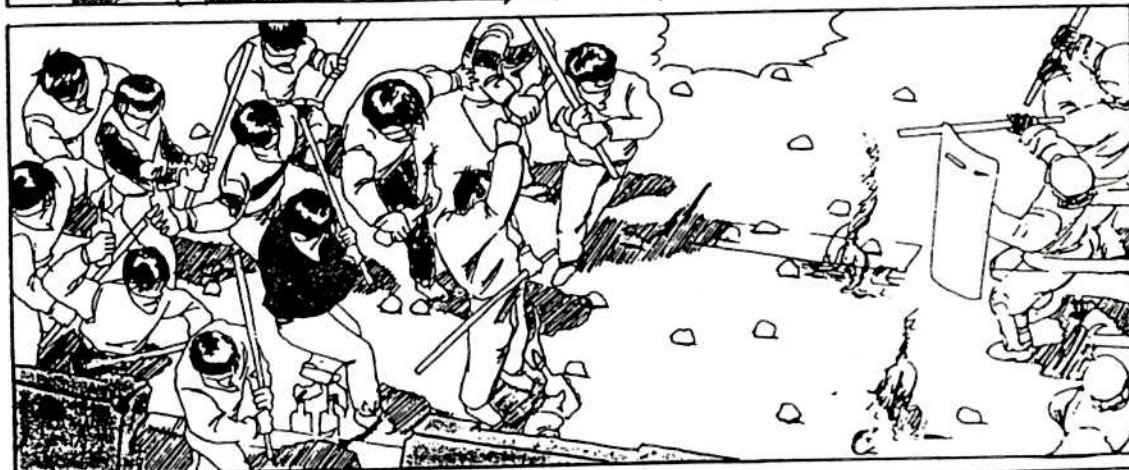
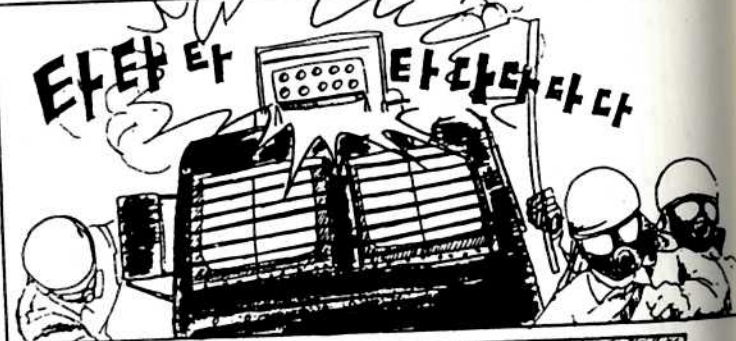
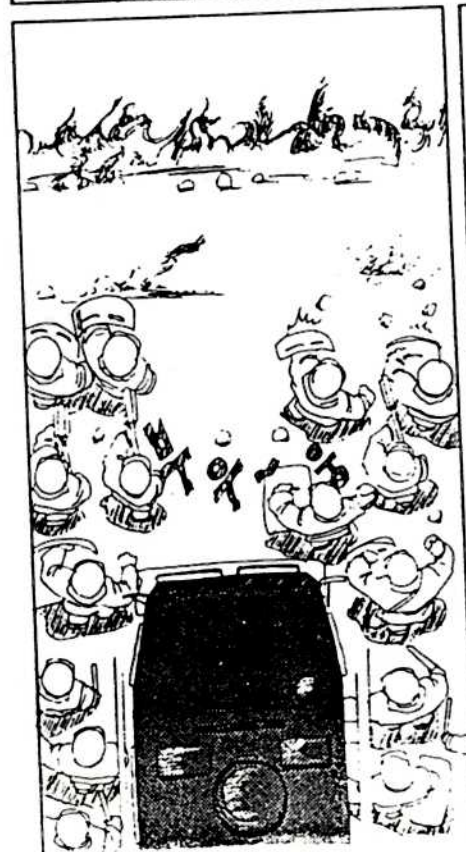
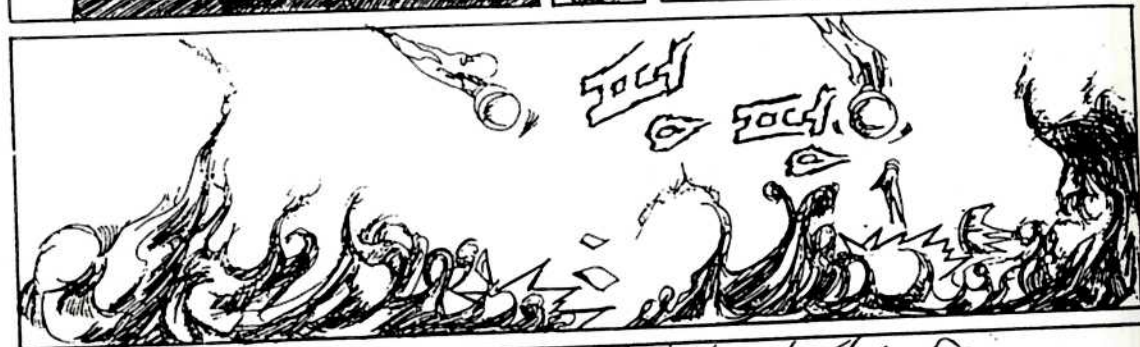
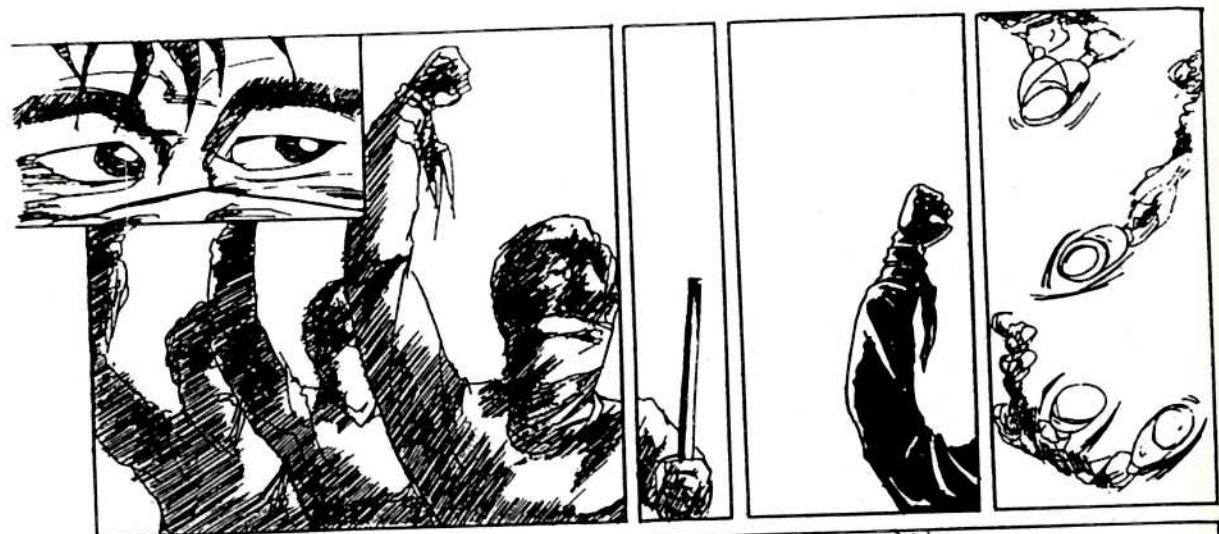


우리는 더이상 더이상 물러서지 않을 것입니다. 학교측은 우리의 정당한 요구를 묵살한 채 급기야는 공권력을 투입 총학생회장님을 구속하기에 이르렀습니다. 이제 더이상 무슨 말이 필요하겠습니까? 우리 명지 학우의 단결된 힘으로 우리의 선결과제인 학원자주를 완전쟁취 구심인 총학생회장님을 구출해야 할 것입니다.

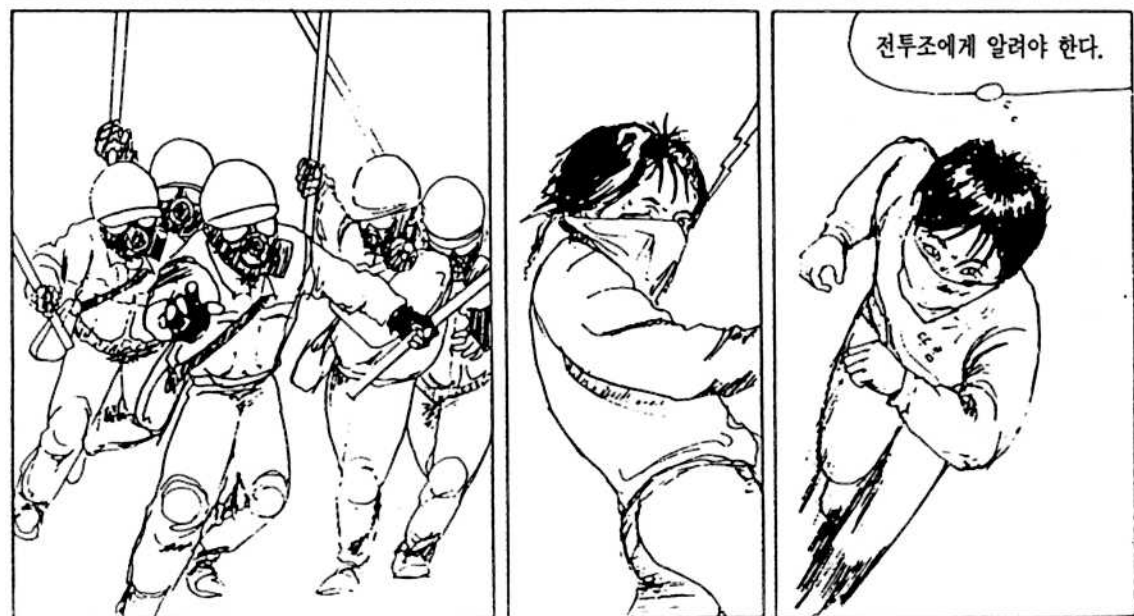
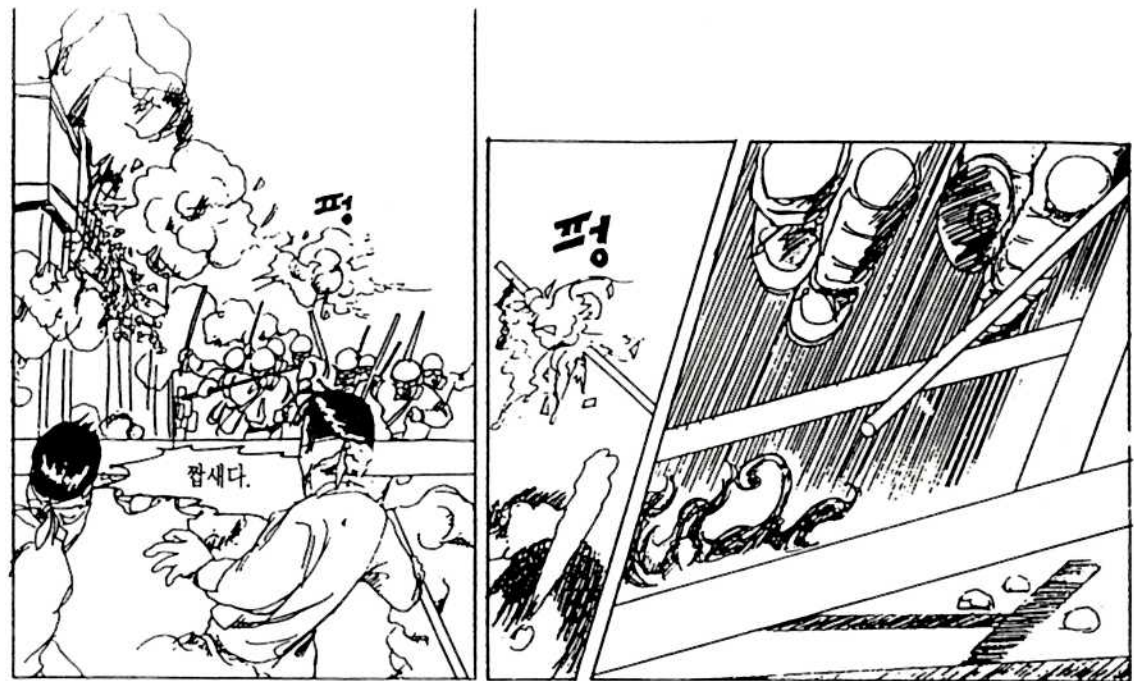
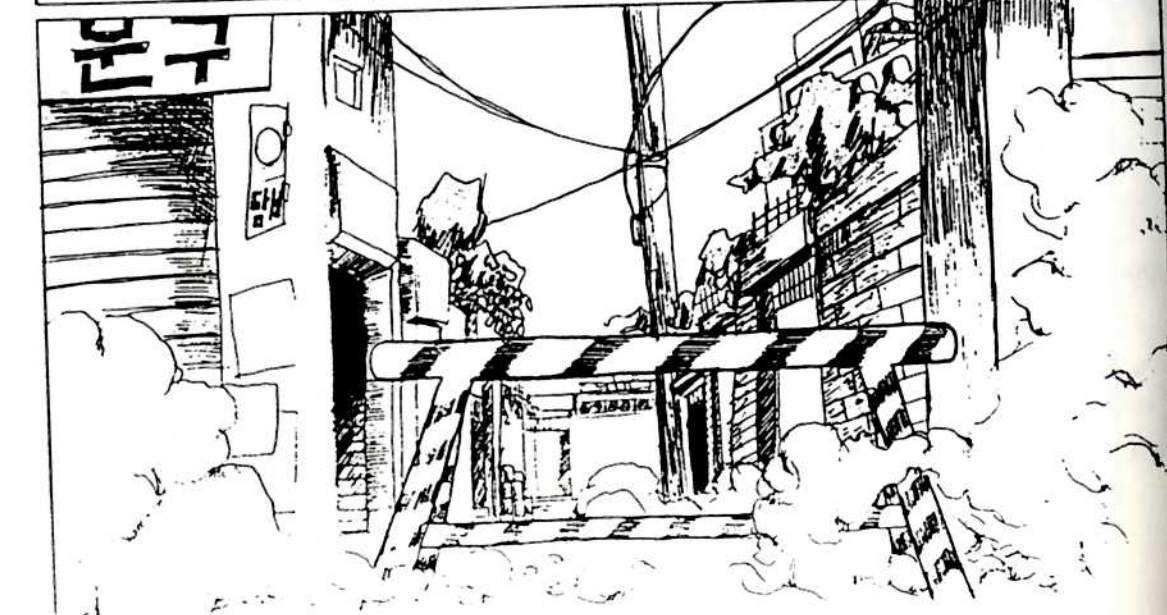
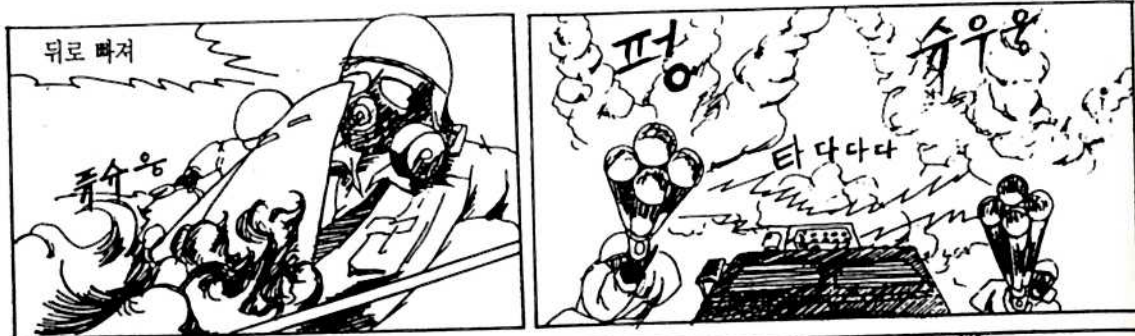


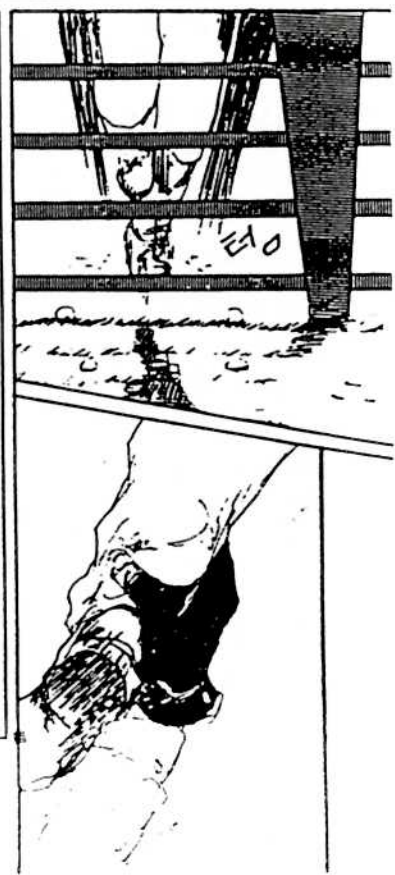
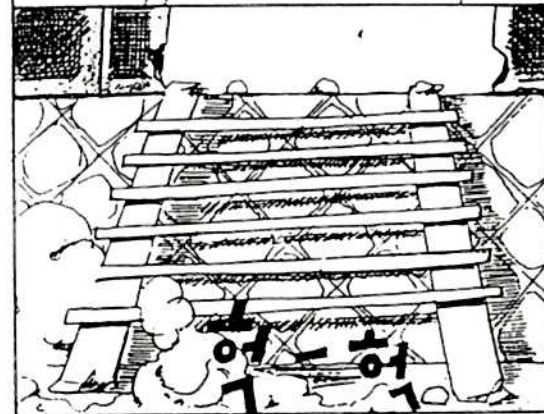
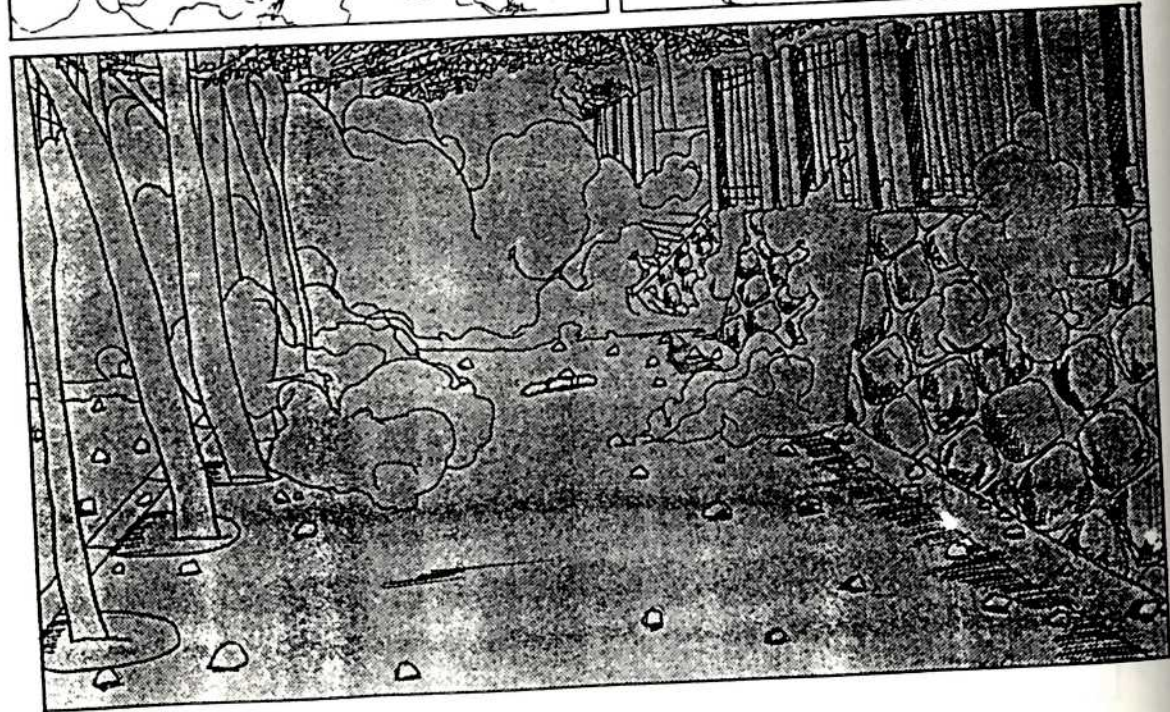
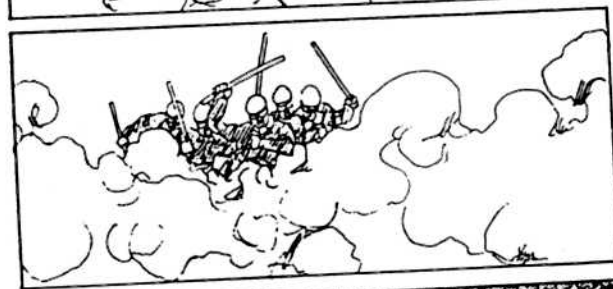
명지 학우  
총 단결로 학원 자주 쟁취하고  
총학생회장  
구출하자!

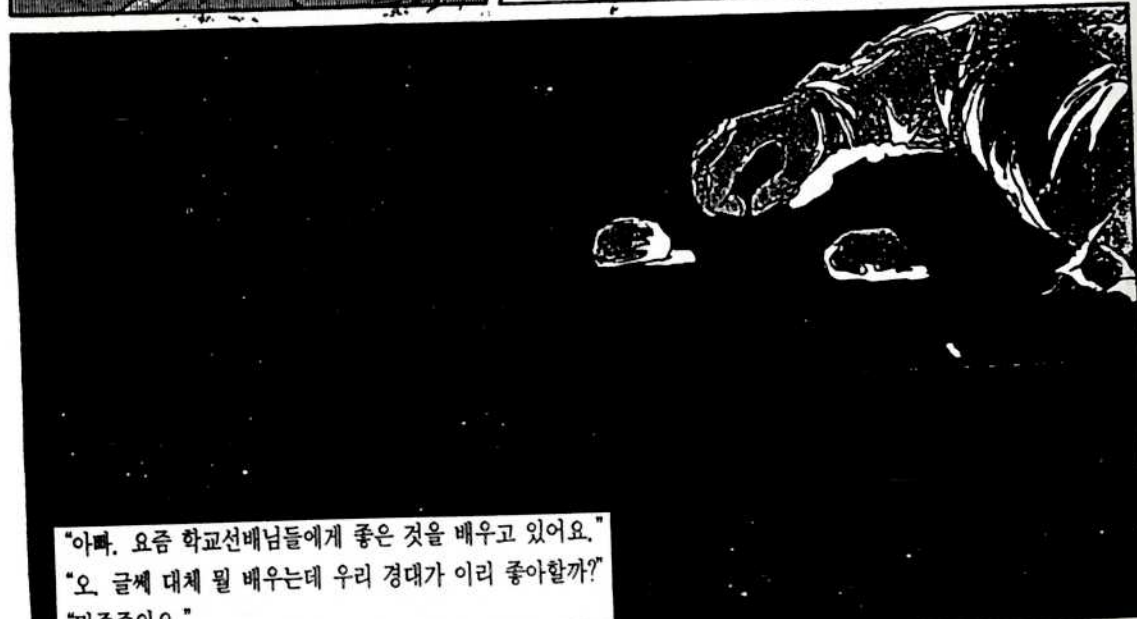
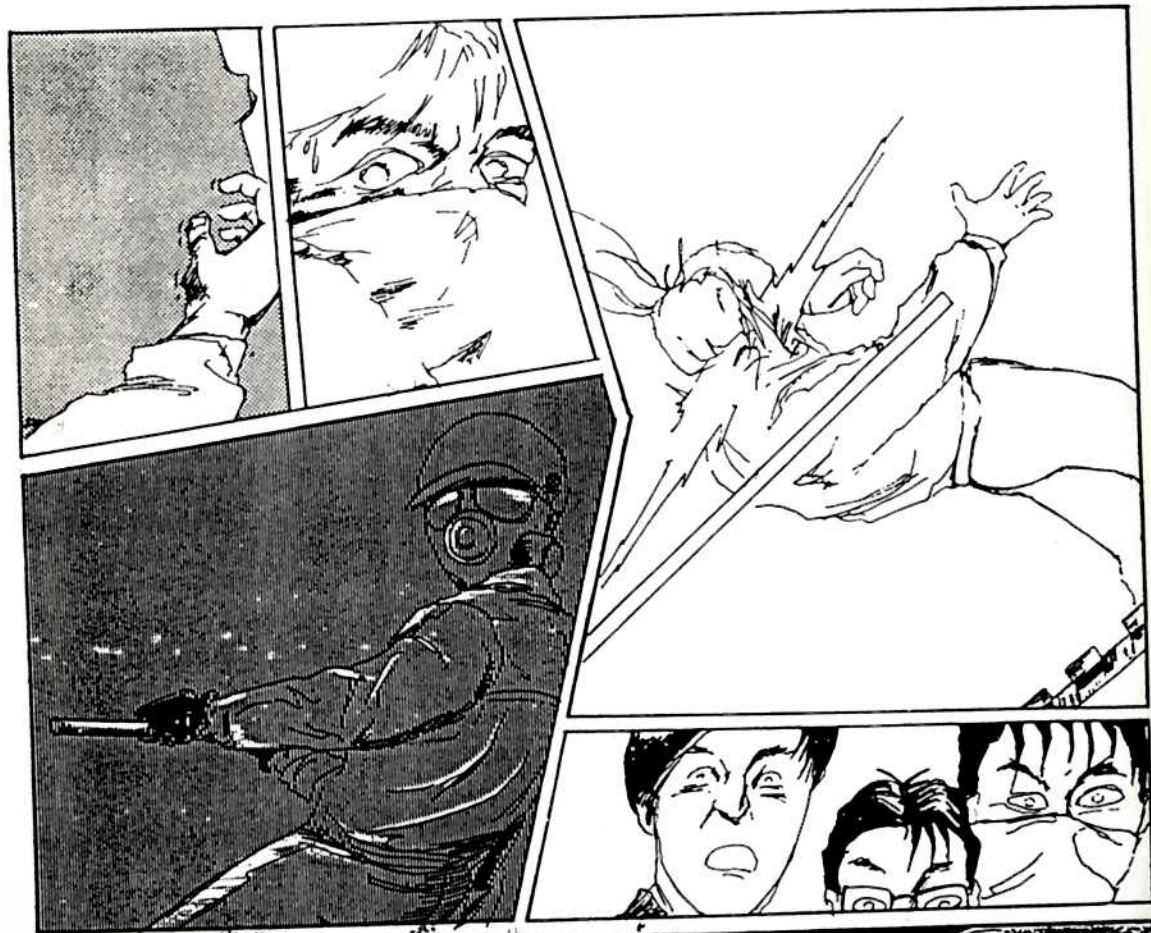




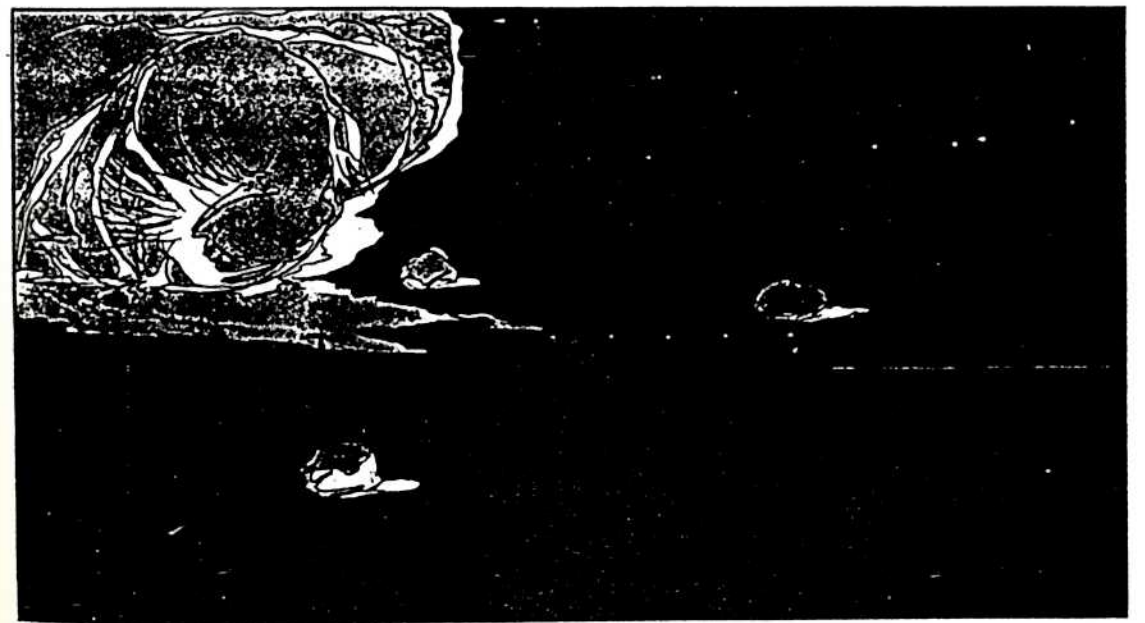
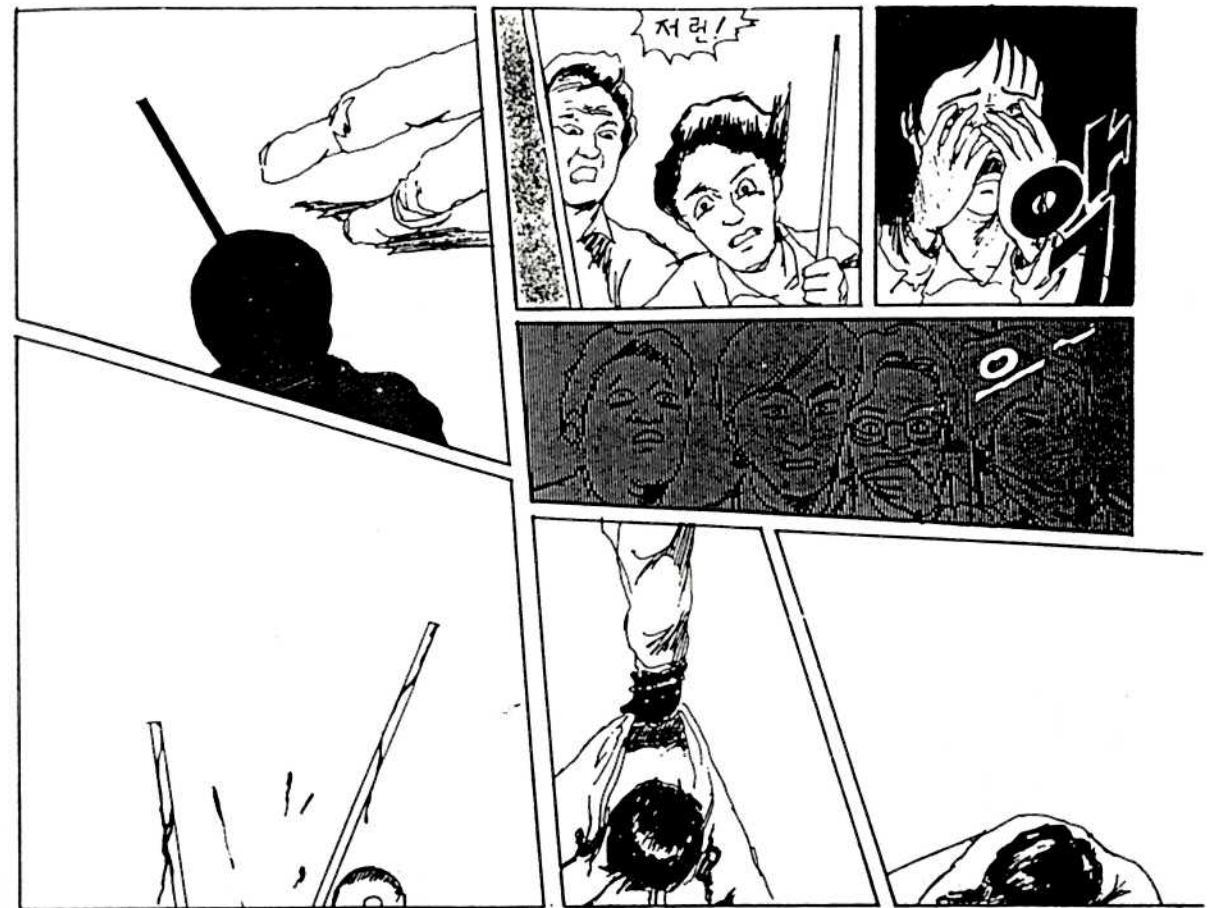








“아빠. 요즘 학교선배님들에게 좋은 것을 배우고 있어요.  
 “오 글썽 대체 뭘 배우는데 우리 경대가 이리 좋아할까?  
 “민주주의요.”



보은이야기그림  
첫째마당  
...제상비상...  
(詰相非相)

눈.보리줄.그림.장.희진



\* 제상비상-「금강경」중에 나오는 구절로 현상에 대한 집착을 버릴때라야만 진실을 볼 수 있다는 의미

# [ 두엄 넷 ]

앞의 작품들을 하면서 가장 힘든 것이 시나리오 작법과 콘티를 위한 만화장면 연출법인 듯하다. 물론 구체적으로 파고 들면 만화 이야기작가가 되기 위해서 연구해야 할 분야가 많겠지만, 보리밭에서 오늘까지 오면서 만화 이야기작가에게 1차적으로 필요한 것이라고 느낀 것이다.

그동안 두차례의 강습을 통해 얻어진 성과들을 정리하면서 일단 만화장면연출법을 묶어 보았다. 물론 완성된 것은 아니지만, 시작이라는 의미로 필요에 의해 엮어 보았다.

* (글)	장면 연출법	안강석	285~304
* (논문)	이해의 본질론	채덕신	305~321

## 장면 처리법

— 안강석.

장면처리란 이야기 흐름과 사건의 전개에 가장 알맞게 장면을 형상화하는 장면연출이다

### 1. 장면처리란 무엇인가

만화는 이야기 내용이 빈틈없이 짜여져야하지만 그 내용을 담아내는 장면도 잘 처리되어야 한다. 만화의 내용이 아무리 훌륭하다해도 장면처리가 미숙하면 내용이 살아나지 않고 인물들도 숨쉬며 움직이는 것처럼 느껴지는 것이 아니라 인형극의 인형처럼 부자연스럽고 어색하게 만든다.

만화의 장면처리가 잘 된 작품은 이야기와 사건의 전개도 물 흐르듯 자연스럽게 그려져 마치 영화를 보듯 이야기 속으로 빠져들게 한다. 영화를 보고 감동을 주거나 감탄할만한 장면이 나오면 기억속에 오래 남듯이 만화에서도 장면처리가 잘 된 작품과 장면은 잊혀지지 않고 오래 기억된다.

만화에서 보면 비슷한 내용의 장면이라도 작가에 따라 장면을 처리하는 방법은 다르게 나타난다. 어떤 작가의 장면은 사건 전개에 맞게 처리되어 내용을 더욱 잘 살리고 독창적이고 참신한 맛을 주는가하면, 어떤 작가는 오히려 이야기의 내용을 제대로 전달해주지 못하거나 진부하게 느껴지는 경우가 있다.

이것은 만화의 장면을 처리하는데 있어 일정한 틀과 방법이 있는 것이 아니라 이야기의 흐름과 사건의 전개에 따라 다양한 방법이 있다는 것이다. 또한 장면처리의 다양한 방법이 내용에 맞아야 장면연출의 효과를 극대화시킬 수 있음을 말한다.

예를들어 주인공이 밤에 글을 쓰는데, 제대로 글은 잘 써지지 않고 시간만 흘러가는 장면을 그린다고 하자



( 콘티 1 )

이 장면은 시계를 소도구로 하여 시간이 흘렀음을 알리는 보편적으로 많이 사용하고 있는 시간처리법이다. 이 시계를 소도구로 하는 시간처리 장면은 어딘지 모르게 진부하다는 느낌을 주고 장면의 내용도 제대로 전달되지 못한다. 주인공의 표정과 파지를 내는 장면으로서 글이 잘 써지지 않는다는 것을 알 수 있을 뿐 주인공의 심리상태까지 드러내기에는 한계가 있다.



(콘티 2)

이 장면은 흠어져 당구는 파지의 증가로 시간이 흘렀다는 것을 표현하고 있다. 이 장면은 시간처리를 처리하는데 있어서 주인공의 글쓰는 작업과 연관시켜 (콘티1)보다 장면의 효과를 높이는데 있어서 더 적절한 표현법이다. 원고지를 구기는 주인공과 파지가 더 많이 당구는 장면을 통해서 주인공의 글 쓰는 작업의 어려움과 그 심리상태까지도 엿볼 수 있다.



(콘티 3)

이 장면은 시간의 흐름을 흠어진 파지와 젓덩이에 쌓이는 담배공초로 표현하고 있다. 만일 주인공이 담배를 피우는 사람이었으면 글쓰는 작업이 잘 안 될 때 담배를 피울 것이다. 쌓이는 담배를 소도구로 이용해 주인공의 고통스런 표정을 그리지 않고도 주인공의 심리상태를 읽을 수 있다. 또한 흠어진 파지의 증가와 쌓이는 담배 공초의 증가가 적절한 조화를 이루며 장면처리의 효과를 높여주고 있다.

이상 살펴본바와 같이 같은 내용의 장면이라도 다양한 장면처리가 있다는 것을 알 수 있다. 그리고 등장인물의 습관과 성격, 심리상태에 따라 장면처리도 다양하게 구상할 수 있고 그 효과도 장면처리마다 다르게 나타난다. 만화에서 장면처리란 이야기 흐름과 사건의 전개에 가장 적합하게 장면을 형상화하는 장면 연출이다. 장면처리는 이야기 전개의 구체적인 상황과 조건 속에서 등장인물과 배경에 맞아야 효과를 높일 수 있다. 그러기 위해서는 등장인물과 배경의 차이에 따라 장면처리가 달라져야 하고 전형적인 상황과 사건전개에 알맞는 장면처리를 창조적으로 만들어내야 한다.

## 2. 등장인물과 배경 차이에 따른 장면처리법

### 1) 등장인물 차이에 따른 장면처리법

#### (1) 등장인물의 성격에 따라

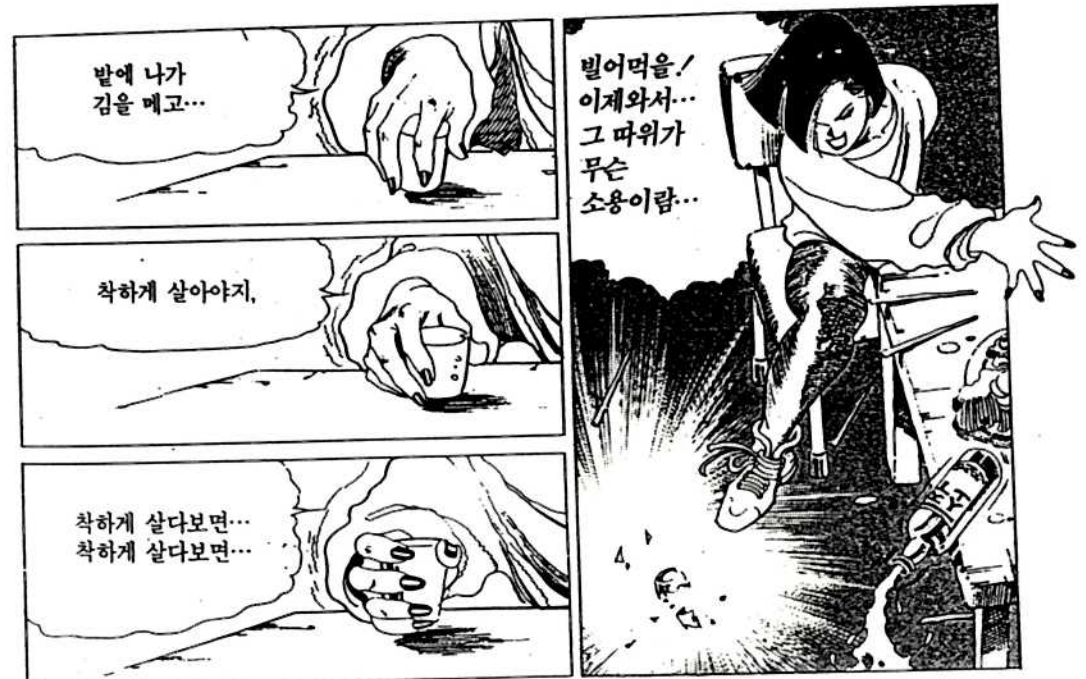
사람의 성격은 사람마다 각각 다르다. 내성적인 사람이 있는가 하면 외향적인 성격이 있고, 성질이 급한 성격의 사람이 있는가 하면 느긋한 사람이 있고, 순진한 사람이 있는가 하면 교활한 사람이 있는 등 다양한 성격이 있다.

이러한 다양한 성격은 사람마다 복합적으로 나타나는데, 내성적이면서도 느긋한 성격의 사람이 있는가 하면 내성적이면서도 성질이 급한 성질을 가진 사람이 있다.

이렇게 사람마다 다양한 성격을 갖고 있기에 행동과 감정의 표현도 다르다. 같은 상황과 처지에 놓여 있다고 해도 사람의 성격에 따라 반응과 감정을 표현하는 것이 다르다.

예를들어 시합에 나가 우승의 영예를 안았다하자, 우승의 순간 환호를 지르는 사람이 있는가 하면, 기도를 드리는 사람이 있고, 기쁨의 눈물을 흘리는 사람이 있는가 하면, 감정의 표현을 하지 않는 사람도 있다.

이렇듯 사람의 성격에 따라 감정을 표현하는 것이 다르다. 만화의 장면처리에서도 마찬가지다. 만화에 등장하는 인물의 성격은 각각 다르다. 성격이 다르기에 같은 상황에 처해졌다해도 장면처리는 달라야 한다. 등장인물에 맞는 행동과 감정 표현을 장면처리로 담아야 한다.



이 현세 『머느리 밥풀꽃에 대한 보고서』

(콘티 4)

그러기 위해서는 작가는 등장인물을 자기의 분신처럼 잘 알아야 한다. 등장인물의 성격 뿐만이 아니라 버릇 행동까지도 상세히 알 때 상황과 조건에 맞는 효과적인 장면처리를 할 수 있는 것이다.

(콘티 4)와 (콘티 5)를 비교해 보자.

먼저 두 콘티가 같은 내용에 같은 인물에 대한 장면처리라고 가정해본다.

시골에서 농사를 짓고 돼지를 기르며 고운 꿈을 키우던 순진하고 착하던 주인공이 인신매매에 걸려 창녀촌에 팔려와 겪게 되는 삶 속에서 성격이 변한다. 역척같은 성격이 오기로 몽쳐져 창녀촌에서도 어느 누구도 맞붙기를 꺼리는 독종으로 변한 주인공.

그런 성격의 주인공이 감당할 수 없는 현실의 좌절감에 대한 장면처리가 (콘티 4)와 같다면 주인공의 성격이 잘 드러나고 이야기 흐름에 무리가 없다.

오히려 (콘티 5)의 장면처리는 주인공의 성격이 드러나지 않고 성격에 어울리지 않은 행동으로 사건 전개에 긴장감마저 떨어뜨린다.

발에 나가 김을 메고 ...	착하게 살아야지,	착하게 살다보면 ... 착하게 살다보면 ...
(주인공이 술먹는 장면)	(술잔에 술을 따르는 장면)	(소주병에 술이 떨어졌다)
빌어먹을! 이제와서 ... 그 따위가 무슨 소용이람 ...		
(술상에 나딩구는 술병들)	(술상에 머리를 쳐박고 떨어진 모습)	

( 콘티 5 )

다음으로 비슷한 내용에 서로 다른 인물에 대한 장면처리라고 가정해본다.

이 두 콘티만을 놓고 어느 것의 장면처리가 잘 되었다고 평가할 수는 없다. 왜냐하면 등장인물의 성격이 다르고 상황과 조건이 다르기 때문이다. 두 사람의 성격이 다르기에 술집에서의 행동과 감정의 표현도 다를 수 밖에 없다.

두 인물의 행위로 보아서 (콘티 4)에 등장하는 사람은 (콘티 5)에 등장하는 사람보다 성격이 거칠거나 역센 편일것이라고 짐작할 수 있다.

냉정하고 합리적으로 일을 처리하는 성격의 소유자라면 (콘티 4)와 같은 방식으로 장면처리를 하면 안된다.

그런 사람이 (콘티 4)와 같은 행동을 한다면 인물의 전형성이 살아나지 못하고 성격 파탄자로 오해를 하거나 사건 내용을 잘못 이해할 수도 있다.

(2) 등장인물의 심리상태에 따라

사람들은 심리상태에 따라 감정의 표현과 행동이 다르다.

평상시에는 농담을 잘 받아주던 사람이 웃어 넘길 수 있는 농담을 한 것을 가지고 벌컥 화를 내는 경우가 있다. 이 경우 화를 낸 사람의 심리상태는 농담을 받아들여 이유가 없거나 그럴만한 기분이 아니었기 때문일 것이다.

그리고 같은 심리상태라도 사람마다 감정의 표현과 행동이 다르다.

불안한 심리상태의 사람들을 눈여겨 보면 머리를 말아 올리는 사람, 손톱을 깨무는 사람, 성냥개비를 부러뜨리는 사람, 입술을 지그시 깨물고 있는 사람, 눈을 껌벅거리는 사람 ... 등등 여러가지 다양한 반응이 나타난다.

또한 같은 사람이라도 심리상태의 정도 차이에 따라 감정의 표현과 행동이 다르게 나타난다.

한 사람이 상을 받는 순간 환한 웃음 대신 눈물을 흘렸을 경우 상을 받는 사람의 눈물에 의한 감정 표현은 웃음보다도 더 가슴 벅찬 심리상태이었을 것이다.

이렇듯 사람들은 심리상태의 변화와 정도의 차이에 따라 감정의 표현과 행동이 다르게 나타나며 같은 심리상태라도 사람마다 다르게 표현된다.

만화에 등장하는 인물들도 예외는 아니다. 만화에 등장하는 인물들도 실생활에서 처럼 감정이 있고 살아 움직여야 한다. 그러기 위해서는 등장인물의 심리상태를 잘 표현해야 한다.

등장인물의 심리상태의 장면처리가 미숙하거나 비슷비슷하게 처리된 인물의 성격이 살아나지 않으면 그 작품은 실패를 하게 된다.

만화의 등장인물들도 심리상태의 변화와 정도의 차이에 따라 감정과 행동을 사건 전개에 맞게 표현해야 한다. 또한 사람마다 심리상태에 대한 반응이 다르듯이 만화에 나오는 등장인물의 심리상태 반응도 다양하게 표현되어야 한다.

등장인물의 심리상태에 맞게 장면처리가 되면 인물의 전형성과 성격이 살아나게 되고 등장인물에 대해 깊은 인상을 갖게 된다.



허영만 「오! 한강」

( 콘티 6 )



그럼수록 그녀는 내게 깊어 피쳐 들어갔고 나는 그 정신과 울림한 리듬을 즐겼다.



( 콘티 7 )

(콘티 6)과 (콘티 7)은 주인공이 한 여자에 대한 심리상태가 변하면서 감정의 표현과 행동도 변하는 것을 보여준 장면처리이다.

(콘티 6)에서는 주인공이 자신에게 관심을 갖지 않는 여자에 대해 뒷모습을 훑쳐보며 무기력하고 자신이 없는 심리상태를 보여준다.

(콘티 7)에서는 주인공 자신의 능력을 인정받아 한 여자를 자기 맘대로 저울질하며 즐길 수 있는 사랑의 포로가 아닌 사랑의 지배자로서 당당한 심리상태를 보여준다.

주인공의 심리상태의 변화에 따라 인물의 표정, 인물 배치가 바뀌게 되고 감정의 표현 방법과 행동도 다르게 나타난다.



허영만 『오! 한강』

( 콘티 8 )

(3) 상황 설정에 따라

장길산 소설의 첫머리에 장산꽃매 이야기가 나온다. 황해도 장산곶의 고을작이님으로 받들고 있는 장수매가 청국에서 날아온 수리떼를 물리치고 마을을 지켜준다.

그러나 매의 발에 마을 소유임을 표시해둔 실매듭이 나뭇가지에 걸려 죽게 된다는 이야기이다.

이 장산꽃매 이야기는 장길산의 삶의 모습이기도하고 당시 시대 상황을 반영한 많은 민중과 의적의 기구한 삶이기도 하다.

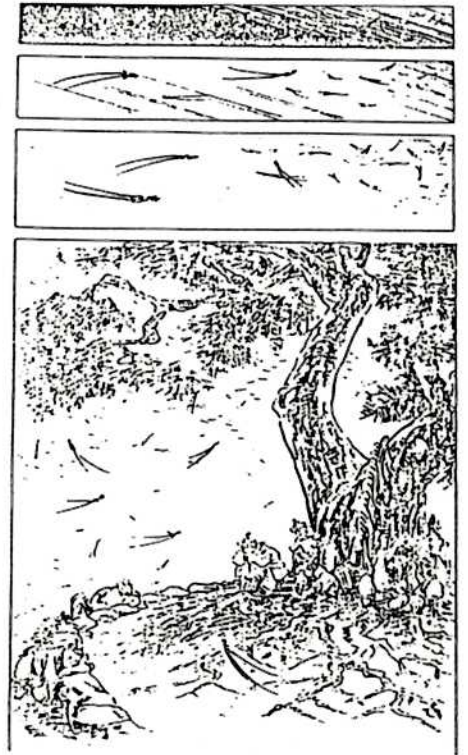
장산꽃매 이야기는 소설 구성과 이야기 전개에 극적인 효과를 높이기 위해 설정된 것이다.

만일 장산꽃매 이야기가 밋밋하고 억눌리면서도 새로운 세상을 위해 의로운 일을 하는 장길산과 같은 내용이 아닌 곳에 설정되었다면 아무런 의미도 없고 오히려 이야기 전개에 역효과를 초래한다.

이와같이 상황설정은 이야기 구성과 사건 전개에 맞아야 한다. 이야기 내용에 맞는 상황설정은 사건 전개의 맥락과 연관이 있어야 한다.

그러기 위해선 사건 전개와 배경에 맞는 상황설정에 따라 장면처리도 달라져야 한다.

같은 내용이라도 상황설정의 배경이 변하면 장면도 변한 상황에 적합하게 처리되어야 극적인 효과를 높일 수 있는 것이다.



백성민 『장길산』

( 콘티 9 )



(콘티 10) 백성민 『임꺽정』



상황설정에 따라 장면처리도 다르게 처리되는 예를 살펴보자.  
 (콘티10)은 비오는 날, 노비가 외출하고 돌아가는 양반집 규수를 강간하는 장면 전에 극적인 효과를 높이기 위해 설정한 장면처리이다. 이 장면처리는 비오는 날의 배경에 맞게 개구리를 매개로 전개될 상황에 알맞게 설정되었다.

만일 배경설정이 비오는 날이 아니고 햇볕이 내리쬐는 날이었다면 같은 내용이라도 다르게 처리되어야 한다. 날파리들이 많이 나는 곳이었으면 개구리가 긴 혀를 이용해 날아가는 파리를 잡아먹는 장면으로 처리하거나, 하늘에 매가 떠있는 배경을 이용한다면 한마리 귀여운 들짐승이 매의 날카로운 발톱에 잡혀가는 장면으로 처리되었을 것이다.

이 비슷한 내용을 현대적인 상황과 배경에 맞게 처리해보자.

주인공의 여자가 화장한 봄 날 유원지에 놀러 갔다가 인신매매범의 유혹의 덫에 걸리기 전의 장면 처리를 한다면 (콘티11)과 같이 될 것이다. 이 장면을 설정하려면 나비가 나는 계절과 조건이어야 하고 나비와 같이 자유스러워 지고 싶은 욕구가 합치된다면 알맞은 장면처리가 되는 것이다.

이 장면처리도 상황과 조건이 변하면 거기에 맞게 변해야 한다. 만일 밤에 인신매매범에 납치되어 팔려가는 장면이라면 (콘티11)의 장면처리는 알맞지 않다.

밤에 나비와 거미의 상황설정은 적합하지 않고 여자의 심리상태도 나비가 갖는 이미지와 맞지 때문이다.

이상 살펴본바와 같이, 같은 내용이라도 상황설정에 따라 장면 처리도 변한다.

상황설정에 맞는 효과적인 장면처리는 일정한 방식과 방법이 있는 것이 아니라 사건 전개에 맞아야 한다.

사건 전개의 효과를 높일 수 있는 상황 설정도 중요하지만 상황설정에 맞게 장면 처리도 잘 형상화해야 한다.

( 나비가 꽃밭위를 나는 장면 )		
( 나비 모습 )	( 나비-가까운거리 )	푸드드득!  (나비가 심하게 날개짓을 한다)
푸-득 푸-득		
( 나비가 거미줄에 걸린 모습- 거미가 다가 온다 )		

( 콘티 11 )

## 2) 배경의 차이에 따른 장면처리법

### (1) 시대의 차이에 따라

시대의 차이에 따라 사람들의 의식만이 아니라 생활환경도 변한다.

갓쓰고 도포입고 다니던 시대의 사람과 넥타이 매고 양복입고 다니는 시대의 사람과는 생각하고 일하고 행동하는 것이 다르다.

또한 초가집과 기와집 짓고 살던 시대와 연립주택과 아파트에 사는 시대와는 먹고 일하고 즐기는 것이 같을 수 없다.

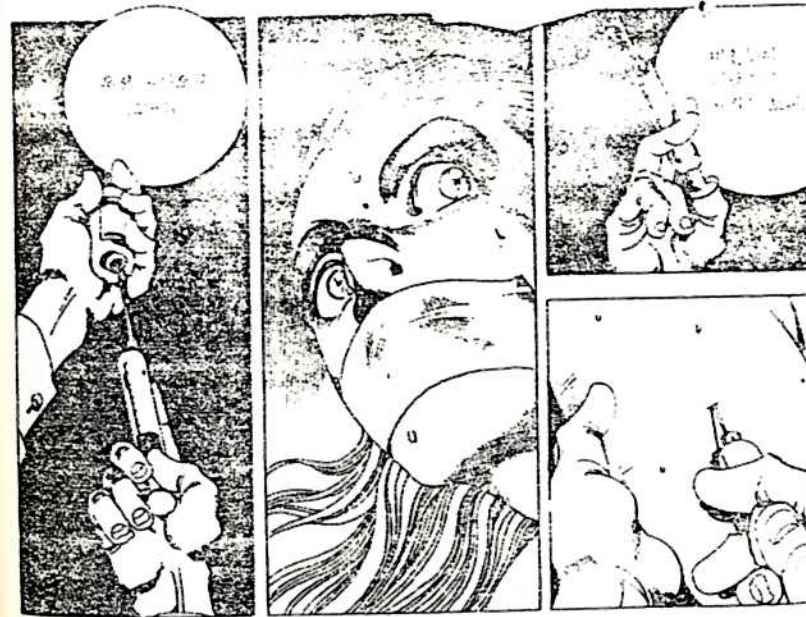
놀이문화만 보아도 시대 차이에 따라 변화를 알 수 있다.

기계문명이 발달하지 않은 시대에는 일반 백성들이 즐길 수 있는 것은 광대나 사당패들이 벌이는 줄타기, 가면극, 재담과 재주 등이 유일한 놀이였고 기계문명이 발달하면서 놀이 문화가 다양화되고 무성영화가 들어오더니 흑백영화로 바뀌고, 다시 컬러영화로 되더니 현재는 T.V 보급과 함께 집에서도 영화를 감상할 수 있는 비디오 시대가 된 것이다.

이처럼 시대의 변함에 따라 놀이문화도 변화듯이 같은 내용과 상황이라도 시대의 차이에 따라 장면처리를 달리해야 한다.

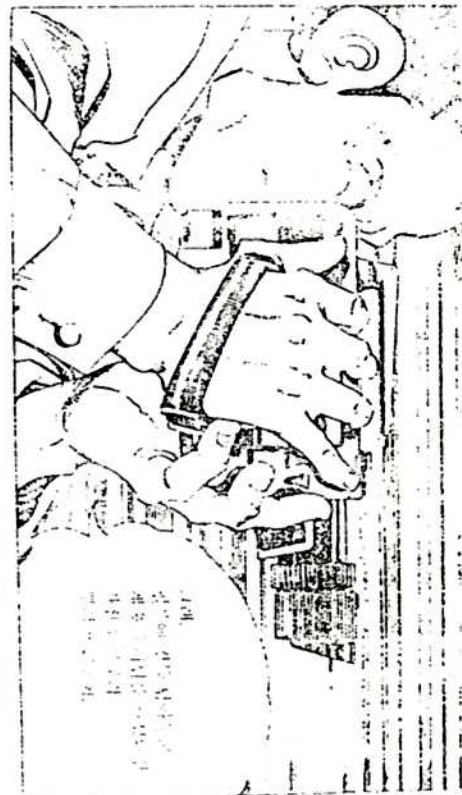
예를들어 영화관에서 사건이 전개되는 장면을 연출한다면 일제시대에는 번사가 나오는 무성 영화관의 장면이 되겠지만 현재는 최신시설을 갖춘 컬러영화관이 되어야 하는 것이다.

이와같이 장면처리는 시대에 따라 다르게 처리되어야 함은 물론 그 시대의 제반 상황과 조건에 맞아야 한다. 밥 짓는 장면을 처리한다면 가마솥에 장작으로 밥을 지었는지, 양은솥에 연탄불로 밥을 지었는지, 냄비에 석유곤로로 밥을 지었는지, 전기밥솥에 전기로 밥을 짓는 시대인지 그 시대에 맞게 처리되어야 한다.



이 현세 『 불루엔젤 中 앙팡테리볼 』

( 콘티 12 )





그래서 해련이의 허벅지에 뱀의 문신이 새겨졌다. 영원히 지워지지 않을 문신을!!

넌 이 그림 때문 에라도 이젠 우릴 끝까지 따라오게 돼 있어

움적이지마! 작품버려!

(콘티 13)

문 상우 『인신매매』

시대에 맞는 장면처리를 잘 형상화하려면 시대의 상황과 사회제도를 정확히 반영하여야 하고 등장인물의 구체적인 생활을 시대적 환경과 시대풍속에 맞게 그려야 한다. 또한 시대를 잘 반영할 수 있는 대화로 이야기를 전개해 나가야 한다. 70년대의 한 장면을 그린다 하자. 한 등장인물이 반듯도록 술이 취해 소리치고 노래를 부르며 밥거리를 걷는 장면을 처리하려는데, 통행금지가 있는 70년대에 자정이 넘는 시간으로 설정하고 80년대 유행한 노래를 부르고 간다면 이 장면처리는 시대를 제대로 반영하지 못한 잘못된 장면이다.

예를 든 두 콘티를 비교해보자.

(콘티13)는 조선시대 후기 인신모리배(人身謀利輩:인신매매범)들에 납치된 처녀가 도주를 하다 잡혀 자포자기하게 하는 수단으로 여자의 허벅지에 문신을 새기는 장면이다.

(콘티12)는 현대에 폭력배나 인신매매범이 납치한 여자가 신고하거나 도망을 못가게 마약 주사를 맞춘 환각상태에서 성행위를 하는것을 비디오로 찍는 장면이다.

두 콘티는 폭력배와 인신매매범에 납치된 여자가 성폭력 당하는 장면이다. 시대적 배경의 차이에 따라 같은 내용이라도 장면처리가 다르다. 여자가 도망을 못가고 자포자기 하게 만드는 수단으로 조선시대에는 여자의 몸에 문신을 하였지만 현대는 의약과 기계문명의 발전을 이용하여 마약 중독자로 만들어 스스로 몸을 팔게 만들고 성관계하는 장면을 비디오로 찍어 도망가거나 신고할 경우 공개한다는 울가미로 자포자기하게 만드는 것이다.

이처럼 장면처리는 그 시대의 제반 조건과 상황에 따라 달라짐을 알 수 있다.

(2) 지역의 차이에 따라

사람들이 말하는 말을 들어보면 고향을 짐작할 수 있다. 그것은 지역마다 사투리가 다르고 억양의 차이가 있기 때문이다.

(콘티 14) 김 광성 『바다소리』



박주 바림에 뛰어나 소주 바림이 불거든 안주심을 찾아가지- 어찌-

어찌 밤에 소리 한번 밀상아네 그게 어찌 소리요?

누구한테 세웠소?

다 조상님 덕이네

어허- 내가 안 돌아다니는 것가가 있는집? 연물먹고 산지가 60 평생이 다 되어간단 말일세.....

아니 황제 고향은 부산이 아닌데 어찌 부산 최수영 여행소일 아요?

남은거리곤 남의 다리 하나 얻어치고 요물골이 되었지만 누가 뭐라해도 연물먹을 동질은 없는기려.....

어찌 밤에 소리 한번 밀상아네 그게 어찌 소리요?

또 고향에 따라 사람들의 기질도 짐작할 수 있다. 경상도 사람들을 보리문둥이라고 부르는데 그것은 억척스럽고 드센 기질이 있기 때문일 것이고, 충청도 사람들을 멍청도 양반이라고 부르기도 하는데 느린 말과 여유있는 기질 때문일 것이고, 인천 사람들을 인천 잔물이라고 하는데 검소하고 생활의 짜임새가 있다는 것이고, 전라도 사람들은 짱장이란 말을 들을 정도로 생활력이 강한 기질을 갖고 있기 때문일 것이다.

지역에 따라 사투리, 기질의 차이가 있을 뿐아니라 식생활, 지리적 환경과 풍습도 차이가 있다.

제주도 하면 한라산과 굴, 부산하면 오륙도와 자갈치 시장의 회, 대구하면 사과, 울릉도 하면 오징어, 신주하면 비빔밥 등 지역의 조건과 환경에 따라 토산물이 다르고 지역적 특성이 있는 것이다.

그러기에 같은 내용의 장면이라도 지역에 따라 그 특성에 맞게 처리하여야 한다.

지역적 특성에 맞게 장면을 형상화하려면 지역의 사투리를 자유자재로 할 수 있어야 하고, 지역의 풍습, 풍물, 지리적 환경 등을 잘 알아야 한다.

지역적 특성을 잘 안다는 것은 그림과 글로 표현하는 만화에서는 매우 중요한 일이다.

한 예를 들어보자.

주인공이 진주를 여행중이라고 하자. 여행하는 사람이 찾는 곳은 지역의 명소와 관광지일 것이다. 진주하면 축서루라 하듯이 주인공은 식사를 강이 흐르는 축서루에서 진주에서 유명한 곱장어를 먹을 것이다.

곱장어를 파는 경상도 아줌마들의 구수한 사투리가 곱장어 타는 언기에 섞여 진주의 특성을 보여 줄 것이다.

만일 주인공이 여행이 목적인데도 식사를 일반 음식점에서 평상시에 먹던 음식을 먹는다면 지역의 토속적인 맛을 느낄 수 없고, 축서루에 가서도 곱장어 식당이 즐비하게 늘어선 강을 배경으로 하지 않고 머리로 상상한 장소를 그려낸다면 지역의 특성을 제대로 살리지 못하게 되는 것이다.

다른 나라를 배경으로 장면처리를 할 경우도 마찬가지다. 각 나라들은 고유한 세태풍속이 있고 나라마다 다르다.

각 나라의 세태풍속은 그 나라 사람들의 민족적 정서와 감정이 담겨 있고 사람들의 생활과 기호 의식까지도 반영하고 있는 것이다.

이러한 나라의 세태풍속을 장면처리 할 경우 각 나라의 특성에 맞게 처리되어야 한다.

(콘티 15) 이 현세 「남과 남」. 해외근로자들의 생활을 무대로 펼쳐지는 극화의 한 부분으로 사막의 분위기와 회교국가의 특이한 사회 문화적 제도의 특성을 근로자들의 교육시간을 통해 간명하게 전달하고 있는 장면.



(3) 등장인물의 세계관 차이에 따라

세계관은 등장인을 마다 차이가 있다. 세계관의 차이에 따라 자연, 사회, 사람을 바라보는 입장이 다르며 등장인물의 살아가는 자세와 태도가 다르다.

세계관이란 사람들이 살아가는데 관계를 맺고 있는 자연과 사회, 인간생활을 바라보는 견해와 관점이다.

이 세계관의 차이에 따라 자연, 사회, 사람을 바라보는 입장이 다르며 생활하는 태도와 자세도 다르다.

세계관의 차이에 따라 사물을 바라보는 관점이 다른 예를 살펴보자. 모든 것이 잠든 어둠 속에서 환하게 비치는 공장의 불빛을 보고, 어떤 화가는 한 쪽의 화폭에는 담기 어려울 정도로 아름다운 불빛이라고 극찬했을 때, 한 미싱사인 여공은 밤에 불이 켜져있는 공장은 당연히 철야하는 것을 알고 파도처럼 밀려오는 잠을 이기지 못하여 미싱바늘에 찔려 피빛으로 물들이는 고통의 불빛이라 했다.

왜 똑같은 불빛을 보고 화가와 여공이 바라보며 느끼는 것이 달랐을까? 그것은 세계관이 달라서 세상과 사물을 바라보는 입장이 같지 않기 때문이다.

사람의 세계관은 사람마다 각각 다르다.

만화의 등장인물도 세계관의 차이에 따라 사건 전개の内容도 다르게 표현된다. 비유한 화가와 같은 세계관을 가진 사람은 공장의 불빛을 화폭에 담기 위해서라도 계속 존속하기를 바랄 것이고, 여공은 철야하는 고통을 줄이기 위해서라도 그 불빛이 없어지기를 바랄 것이다.

사람은 고정 불변한 것이 아니라 변화 발전한다.

등장인물도 세계관이 항상 같은 것이 아니라 구체적인 생활과 현실 속에서 변한다. 예를 든 화가는 여공과의 관계 속에서 여공의 현실을 자기 것으로 받아들이면서 여공과 같은 세계관을 가질 수도 있는 것이다. 그런 경우 화가의 사건 전개에 대한 장면처리는 변한 세계관에 맞게 형상화하여야 한다.



(콘티 16) 장 영수, 「형」 중에서-

같은 내용이라도 등장인물의 세계관의 차이에 따라 장면처리도 달라진다. 등장인물이 세상을 긍정적이고 낙관적으로 바라보는 사람이라면 어려운 상황과 조건에 처하더라도 항상 웃음과 여유를 잃지 않는 장면처리가 될 것이고 등장인물이 세상을 부정적이고 업세적인 세계관을 가진 사람이라면 어려운 상황과 조건에도 비관하거나 좌절하는 장면처리가 될 것이다.

등장인물을 통해 보여주는 세계관은 곧 작가의 세계관이다.

즉 작가의 세계관에 따라 등장인물을 통한 장면처리가 다르게 표현되는 것이다. 즉:

사람을 항상 따뜻한 애정과 사랑으로 바라보는 작가와 사람이 사는 것은 양육강식의 법칙하에 남을 짓밟지 않고는 생존할 수 없다는 관점을 가진 작가와는 등장인물의 선정 뿐만이 아니라 비슷한 상황에서의 장면처리도 달라질 수 밖에 없다.

같은 내용이라도 등장인물의 세계관의 차이에 따라 장면처리도 달라진다. 등장인물을 통해 보여주는 세계관은 곧 작가의 세계관이다.



(콘티 17) 이철환 글, 김광성 그림 『위대한 승부』 중에서 -

(4) 등장인물의 계급, 계층의 특성에 따라

모든 사람들은 각 계급, 계층에 속해 있으면서 각 계급, 계층의 특성에 따라 이해관계가 서로 다르며 생각하고 행동하는 것까지 다르다.

자본가계급에 속하는 사장이나 재벌들은 노동계급에 속하는 노동자와는 질적으로 다르며 이해관계도 서로 상반된다.

자본가들은 노동자에게 돌아가는 몫을 줄이고 일을 많이 부러먹어 많은 이익을 챙기려하는 반면 노동자들은 인간답게 살 권리를 주장하며 일한 만큼의 대가를 받으려 한다.

한편 노동자, 농민같은 계급은 차이가 있다. 노동자와 농민은 노동자와 자본가처럼 서로 대립되지는 않지만 생활하는 것이 다르고 이해관계도 일치하지 않는다.

그리고 각 계급, 계층에 따라 생활과 정서 문화가 다르다.

골프, 고급요정, 고급외제승용차, 호텔, 스키장, 별장 등이 재벌들의 문화와 정서를 반영한다면 당구장, 생맥주집, 버스, 족구, 월세나 전세 등이 노동자 문화와 정서를 반영한다.

다른 계급, 계층도 차이는 있지만 다르기는 마찬가지다.

농촌에서 농사를 짓는 농민과 도시에서 월급을 받고 일하는 회사원과도 생활, 문화 정서가 다르다.

이와같이 각 계급, 계층에 따라 이해관계가 다르고 생활, 문화, 정서가 다르기에 같은 내용과 상황이라도 등장인물이 어느 계급, 계층에 속해있느냐에 따라 장면처리도 달라진다.



(콘티 18) 이상무 『포장마차』 중에서 - 월거민들의 생존권 투쟁의 억척스러운 모습을 아주 적절하게 묘사하고 있다.



신부는 한국 여성으로서  
동성 중독을  
김중구 형장의 선녀  
김유영영 /  
한국에서  
고교를 졸업하고  
미국에 건너가  
풀밭을 전광한 음악도  
현재 보스톤 심포니  
오케스트라의  
풀밭 주지  
미의 조녀 때  
미스코리아 선발  
대회에 출전  
선에 뽑힌 바 있는  
필름산 미녀

(콘티 20) 허영만 『두얼굴』 중에서 -

에를들어 결혼식 장면을 그린다한다면 각 계급, 계층에 따라 다르게 장면처리된다. 재벌들의 결혼식이라면 각계 각 인사들이 참여한 가운데 호화로운 호텔에서 부쩍식으로 한다면, 달동네에 사는 철거민은 예식장이나 동네 어귀 공터에 친지나 동네 사람을 불러 식을 치르는 장면처리를 해야 한다.

이처럼 등장인물이 속한 계급, 계층에 맞게 전형적인 인물과 전형적인 상황을 구체적으로 형상화하는 장면처리가 되어야 한다.

올바른 생각을 가지고 건강한 삶을 살아가는 노동자의 전형적인 상을 그리려 하는데 이기적이고 도덕적으로 타락한 인물로 만들어 간다면 노동자의 전형적인 인물을 형상화해내지 못한 것이다.

또한 전형적인 상황을 만들기 위해서는 전형적인 생활을 구체적으로 그려야 한다.

만일 허물어져가는 판자촌에 사는 도시 빈민이 고급승용차를 타고 골프나 치며 사우나를 다니는 생활을 그린다면 아작쯤은 실패작이 된다.

전형적인 인물에 전형적인 상황을 형상화하기 위해서는 각 계급, 계층에 속한 사람들의 구체적인 생활과 정서를 잘 알아야 한다.



(콘티 21) 문상우 『재벌0시』 中央에서—  
재벌과 정계의 세력가 사이의 정략 결혼의 장면을 묘사하고 있다.



(콘티 19) 이상무 『포장마차』 中에서—  
박계장이라는 말단 공무원의 모습을 그려내고 있다.

(5) 등장인물의 나이에 따라



(콘티 22) 김 광성 『바다소리』 中에서—

T.V 에 <100세 퀴즈쇼>라는 프로를 방영한 적이 있었다.

할아버지, 아버지, 아들, 손자 등 4대가 출연해 같은 내용의 질문을 가지고 각 세대마다 다른 답을 알아 맞추는 퀴즈였다.

이 퀴즈를 보면 각 세대마다 생각하고 판단하고 느끼는 것이 다르다는 것을 알 수 있다.

그것은 세대에 따라 살아온 환경과 조건, 생활경험이 다르고 정서가 다르기 때문이다.

만화에 등장하는 인물도 세대나 나이 차이가 나면 같은 내용이라도 장면처리가 달라야 한다.

등장인물의 세대와 나이에 걸맞게 처리되어야 한다. 집안에 커다란 일이 생겼을 때 부모와 자식의 역할과 책임이 다르듯이 나이에 따라 사회적 지위와 역할이 다르다.

나이에 걸맞지 않은 장면처리는 등장인물이 잘못된 사람이거나 비현실적인 사람으로 오해하게 된다.

그리고 각 세대는 그 세대만이 갖는 특성이 있고 차이가 있다. 라디오를 듣고 자란 세대와 흑백 T.V를 보고 자란 세대와 칼라 T.V를 보고 자란 세대는 차이가 있는 것이다.

그 세대 차이를 잘 반영한 장면처리가 시대적 상황과 인물의 성격을 잘 표현할 수 있는 것이다.

또한 등장인물의 나이에 맞는 경험과 정서로 장면을 처리해야 한다.

등장인물은 그 나이에 맞는 세계가 있고 감정이 있다. 등장인물의 세계와 감정을 잘 반영할 수 있는 방법은 등장인물의 경험과 정서로서 사건을 전개하고 장면처리하는 것이다.

작가의 시각과 생각으로 판단해서는 안 된다. 만일 10대의 등장인물이 30대 작가의 생각과 눈으로 사건을 전개하고 장면을 처리한다면 어떻게 되겠는가?

10대의 등장인물은 애늬은가 되거나 성격이 드러나지 않는 시대에 뒤떨어진 인물이 될 것이다.

그리고 등장인물의 나이에 따라 장면처리를 한다해도 그 세대의 보편적인 경험과 정서가 일치하여야 한다.

세대는 변화하고 발전한다. 세대의 변화에 따라 경험과 정서도 변한다. 어제의 유행이 오늘은 구식으로 취급당하기도 한다.

변하는 세대를 따라잡지 못하면 그만큼 올바른 정서와 경험을 반영할 수 없게 되기에 독자에게 외면을 당하게 된다.

그렇기 때문에 만화를 그리는데 특화된 전문성을 담보하는 것이 필요하다.

만화는 독자층의 대상에 따라 아동만화, 청소년만화, 성인만화로 나누어지듯 만화 작가도 아동만화작가, 청소년만화작가, 성인만화작가라는 전문성을 갖는 것이 필요하다.

그것은 등장인물의 세계와 경험, 정서를 잘 알기 위해선 그 분야에 전문성을 가질 때만이 가능하기 때문이다.



(콘티 23) 박 홍룡 『길』 중에서-

(6) 등장인물의 성별에 따라

여성 독자를 대상으로한 순정만화라는 것이 있다. 이 순정만화를 남자들은 거의 보지 않는다.

그것은 순정만화가 남녀의 사랑 이야기를 감상적으로 다룬 이야기가 대부분이고 칸나눔과 칸배치, 이국적인 캐리커처와 배경, 등장인물의 대화 등이 남자의 정서와 맞지 않기 때문이다.

남자와 여자는 성격으로나 정서적으로 다른 특성이 있다.

성적으로 남성은 여성에 비해 공격적이고 적극적인 반면 여성이 갖고 있는 본능적이고 헌신적인 모성애가 부족한 편이다.

정서적으로는 여성은 남성에 비해 섬세하고 예민하며 감수성이 풍부한 편이다.

또한 사회제나 관습의 면에서 남성과 여성에 대한 차별과 차이가 있다. 남존여비의 사상이 여전히 존재하고 있고 제도적으로도 차별이 있는 것이 현실이다.

이러한 성별에 대한 특성과 차이가 있기 때문에 같은 내용과 상황이라도 성별에 따라 장면처리를 다르게 할 수 있다.

성적인 차이를 활용하여 장면처리를 한 면 장면묘사의 남성과 여성의 성격만이 아니라 성적인 특성을 잘 표현해준다.

성적인 특성을 활용하여 장면처리한 예를 들어보자.



(콘티 24) 황미나 『서로 스치는 바람』 중에서-



(콘티 25) 한 희작 『만남』 중에서-

직장에 다니는 두 남녀가 여행을 가기 위해 회사를 걸근하려한다 하자. 남자는 병을 핑계로 걸근하는 장면처리를 했다면 여자는 여자들만이 요구할 수 있는 생리휴가를 내고 걸근하는 장면으로 처리할 수 있다.

여자도 병을 핑계대거나 상습적으로 써먹는 친지를 핑계대는 것보다 약아기를 풀어나가는데 반복되거나 식상하지 않고 여성의 특성이 잘 살아있는 것이다.

성별에 따라 남자만이 할 수 있는 것이 있으며 여성만이 할 수 있는 것이 있다.

또한 소지품에 있어서도 성별이 구분되는 것이 있다.

이러한 성별의 특성을 잘 활용하여 장면처리를 할 수도 있다.

소도구를 활용한 장면처리를 보자. 서로 좋아하는 두 남녀가 다방에서 처음 만나는 미묘한 심리를 묘사한다고 하자.

서로 속마음을 털어놓지 않은 상태에서 긴장되고 애가 타는 장면을 묘사하는데 남자는 친구에서 빌리 입은 양복에 맨 넥타이를 말아 올리고 여자는 무릎 위에 놓인 핸드백 끈을 고는 장면을 그렸다면 두 남녀의 성별 특성에 따른 심리적 상태를 알 수 있는 것이다.

이처럼 성별 차이에 따른 장면처리는 성별 특성에 따라 다양하게 표현할 수 있다.

성별 특성의 형상화가 잘 되었을 때는 인물의 성격이 잘 드러날 뿐만 아니라 생활모사의 현장감도 나타낼 수 있다.

그러나 이러한 성별에 대한 차이점을 고정관념의 틀로 바라봐서는 안된다.



(콘티 26) 이 상무 「포장마차」 중에서-

# 『만화 이해의 본질론』

-만화에 있어서 '장면'이라는 개념을 중심으로-

## - 채 덕 신

### I. 들어가는 말

우리는 누구나 만화를 보고 또 그것에 관해 이야기한다. 만화를 보거나 그것에 관해 이야기하는 우리들에게는 만화에 대한 일정한 생각이 전제되어 있다. 그 생각이 공유됨으로써 만화에 대한 대화가 가능한 것이다. 이 글은 바로 이러한 대화를 목적으로 한다.

종래 단순한 오락물로 취급받던 만화는 이제 정보전달과 설득의 중요한 수단으로 파악됨으로써 상업광고나 정치선전, 공공 홍보물에서 극히 자연스럽게 인용되고 있다. 또한 만화의 대본소화를 탈피함으로써 서점을 통한 유통구조의 개선이 점진적으로 추진되고 있으며 만화 전문잡지가 등장하였다.<sup>2)</sup> 그리고 무엇보다도 그 매체적 특성에 주목하여 만화를 통한 문화운동의 가능성이 다각적으로 모색되어지면서 우리들의 직접적, 구체적인 삶과 관련하여 그 작업성과 또한 상당한 부분 이루어져 나오고 있다. 그러나 과연 이러한 현상을 놓고 우리의 만화현실이 진정 개선되었다고 단언할 수 있을까? 외형적 성장의 뒤에 숨어있는 만화에 대한 세인의 인식은 여전히 귀족적이고 엄숙하다. 특히 평론이나 어떠한 학문적 연구의 가치조차 없는 양식이라는 인식이 깊이 심어져 있는 그간의 풍토아래에서 만화에 관한 학문적 연구성과는 대단히 미숙한 상태로서, 궁극적으로 만화의 질적 발전의 토대를 제공하지 못함으로써 저질적풍토의 상업주의 논리에 봉사하는 왜곡된 유통구조와 더불어 오늘날의 기형적 만화현실을 있게끔하는 하나의 커다란 요인으로 작용하고 있다.

만화의 과학(科學), 만화에 대한 학문적 고찰이라 함은 넓은 의미에 있어서는 만화전반에 관한 과학적 연구를 총칭하는 것이다. 바로 학(學)으로서의 만화 역사 및 체계적 제작 방법론 그리고 미학적 토대에 관한 예술론 혹은 본질론 까지 적용되는 개념인 것이다. 즉 만화의 역사적 연구와 세부적 양식의 관한 이론적 연구 그리고 본질적 기초대상으로서의 연구들의 관계는 각기 그 나름대로의 영역과 고유 과제로서의 위상을 갖고 있으며 한편으로는 공통된 문제범위 속에서 상호 긴밀한 관계 아래 놓여 있게 되는 것이다. 그러므로 이와같은 상호연관성의 관계를 어떻게 조화와 통일을 이루어 독자적 문화체제로 성립시키느냐 하는 것이 만화에 대한 학적연구의 총체적 관건이 되는 것이다.

이처럼 다소 서론이 길어진것은 구체적인 문제제시와 미래의 연구대상으로서의 지적이 꼭 필요하다고 생각했기 때문이며 무엇보다도 이러한 폭넓지 못한 기존의 연구성과들을 반성하는 가운데 나름대로의 가장 우선적 해결책으로서의 방향을 찾아내고자 했기 때문이다. 그것은 다름아닌 만화의 본질론의 입장에서 만화란 무엇인가? 라는 질문을 통해 만화의 가장 기본적인 개념인 「장면」에 대한 이해에 이르며 그러한 장면의 예술적(미학적)특성과 매체적(현실적)특성들의 세부적 내용까지 살펴봄으로써 궁극적으로 만화에 대한 본질적 이해의 길에 이르는 것이다.

이는 만화에 대한 예술학으로서의 관심을 이끌어내고 나아가 우리의 만화현실을 조금이라도 개선, 발전시키고

자 함이며 아울러 부족한 참고자료와 그에 따른 개인적 성향의 선부른 감이 있는 외화(外化)들을 안타깝게 생각하며 미숙하나마 이러한 글을 계기로 보다 나은 연구·분석이 대응적 반응으로 다가 올 수 있기를 기대한다.

## II. 본 말

### 1. 만화란 무엇인가?

#### 1) 만화를 본다(읽는다)는 것

만화를 본다는 것은 오늘날 누구나 할 수 있는 커뮤니케이션의 수단이라고 할 수 있다. 우리가 만화를 살피기 위해 주위를 둘러 보기 시작한다면 그것이 널리 보급되고 때로는 실득력이 있는 현대 커뮤니케이션의 한 양식으로서 자리잡고 있음을 발견하게 된다. 즉 유치원에 갓들어간 어린이도, 교육을 제대로 받지 못한 지적수준이 낮은 사람도 만화를 제 나름대로 이해하고 즐길 수 있다. 그리고 우리는 어느덧 만화와 같은 류(類)의 유사한 체험(영화·TV등)을 통해 시각적 혹은 영상적 표현에 길들여져 가고 있다고 말할 수 있다.

그러나 아주 쉬운, 흔히 말하듯 만화 같은 만화가 만들어졌다고 해도 그 만화가 가지고 있는 의미나 가치를 누구나 올바르게 이해하고 감상할 수 있다고 생각한다는 것은 잘못일는지 모른다. 만화도 여타의 다른 매체와 마찬가지로 그것을 보는 사람에 따라 저마다 의미가 달라진다. 어떤 독자는 만화에서 부담없는 오락성을 찾으려고 하며 어떤 독자는 예술적 감동과 체험을 얻으려고도 한다.

이렇듯 만화를 단순한 오락으로만 보는 것은, 물론 잘못이겠지만 예술로만 보려하는 것도 선부른 외교집이나 허황된 소리로서 편견을 받을런지도 모른다. 이와같이 만화는 단순한 한 관점으로만 얘기될 수 없는 복잡한 성격을 지니고 있음이 분명해 진다.

#### 2) 다양한 성격

다시말해서 만화는 그것을 보는 독

자와 그것을 생산하는 주체의 입장에서 각기 다르며 또한 연극·영화와 같이 고도의 집단적 작업까지는 아닐지라도 엄연히 구조적으로 글과 그림, 그리고 그들을 종합하여 전체로서 시각적, 상상적 통일성을 도출해내는 연출 작업등의 복합적 생산 체계를 갖고있는 창조활동이기 때문에 그것이 다양한 성격을 갖게 되는 것은 당연하다.

「세계만화백과대사전」(The world Encyclopedia fo Cartoons)(1980)에서 모리스 혼(Maurice Horn)은 『그안에 완성된 하나의 생각을 갖고 있는 그림은 어떤것이라도 「만화」라 불리울 수 있다』라고 말하고 있다.<sup>11)</sup> 그것은 바로 광범위한 화상적(畫象的) 커뮤니케이션을 포괄하여 칭하고 있는 것이라 할 수 있으며, 미국의 「신문연재만화의 스미스소니언선집」이라는 책의 서문에서 존 케너데이(John Canaday)는 「예술의 기능은……우리의 경험을 정화하거나 강화시키거나 또는 확대시키는 것이다. 따라서 이제는 만화도 예술이다」라고 서술하고 있다. 이와같이 만화란 무엇이나? 하는것에 대해 이론적으로 규명하고 인식하려는 시도아래 규정하려는 바는 예술이라든가, 상품이라든가 혹은 매체라든가 라고 하는 것이다. 그러나 만화는 스스로가 지니는 다양한 성격으로 인해서 어느하나로만 규정되지 않으려는 속성을 띠게 된다. 다시말해서 이 말은 곧 복잡한 오늘날의 다양한 현실을 포용할 수 있는, 새로운 넓은 가능성을 지니고 있다는 말로써 전환될 수 있으며 그러한 속에서 만화의 새로운 위상을 정립시켜야만 하는 학적연구의 과제가 제시된다.<sup>13)</sup>

#### 3) 이해에 이르는 방법적 가능성

이러한 견지에서 앞으로의 규정들은 그 자체가 규정을 위한 규정이나 만화에 대한 진정한 이해를 위한 방법적 가능성의 한 방편이 될 것이다.

만화는 그 다양한 성격들로부터 근원하는 2가지의 커다란 방법적 가능성으로서 이해될 수 있다.

첫째, 만화의 예술적 성격을 창출해내는 독특한 창조적 요소에 초점을 맞

춰 이해하려는 방법이다. 만화는 현실을 모방, 재현하고 그것을 변화시키고 새로운 목적을 위해 그속에서 특별한 면(선, 명암, 채색)을 선택하고 변조(變造)하는 한 그러한 점에 있어서 참으로 창조적으로 되는 것이다. 만화는 그것이 드러내는 상황이 무엇이든 간에 일정한 기본적 특성을 보여준다. 즉 본질적으로 만화는 현상을 단순화하거나 과장하는 그림이라는 것이다.

동시에 만화는 앞서말한 회화예술과의 동일한 구조아래, 한편으로는 확연히 구별되는 독특함으로서 글과의 결합이라는 점이 덧붙여 진다. 여기서 말하는 글이란 회화로서의 그림과 대비되는 개념으로 문학 또는 이야기의 성격을 포함하는 의미이다. 대개 대사, 독백, 지문(나레이션)등으로 구성되는 스토리(story)라고 말하는 바이다.

결국 만화는 그 창조적 측면에서 말과 그림이라고 하는 요소들의 결합과 상호연관의 통일을 이루는 데 비로소 독특한 예술적 성격을 창출해내며 그러한 관계를 이해하는 것이 바로 만화에대한 진정한 이해의 길에 이르는 방법적 가능성의 하나가 된다.

둘째는 만화를 대중매체(mass media)로서, 즉 메시지(message) 혹은 이미지(image)의 송신자와 수신자를 맺어주는 전달매체로서<sup>17)</sup> 커뮤니케이션의 상황을 지배하는 바에 초점을 맞춰 이해하려는 방법이다. 만화는 한편에는 작가(생산주체), 그 상대방에는 수용자를 내포하고 있는 보다 광범위한 사회적 상황속에서 존재하고 있는 것이다. 그러한 존재이해에 이르는 접근방법으로써 우리는 전반적 과정, 즉 그것을 둘러싼 광범위한 사회적 상황에 대해 고찰 해야 한다.

만화는 문화의 전달자로서 또는 문화의 변질자로서<sup>20)</sup> 보여지기도 하며 우리를 교육시키거나 즐겁게 해주거나 괴롭히기도 하며 무엇을 알려주거나 정정해 주기도 한다. 그러나 만화에 대한 이러한 관점의 기저에는 명백히 하나의 명제가 있다. 그것은 『만화는 커뮤니케이션이다』는 점이다. 특히 오늘날의 만화는 실로 메스(mass)이다.<sup>21)</sup>

매일매일 전세계 수백만의 사람들이 만화를 보고 있으며 정보의 전달을 통해 본연의 길을 찾기 때문에 그것은 확실히 커뮤니케이션이 되는 것이다. 만화는 백지 한 장으로부터 시작하여 전에 결코 존재하지 않았던 무엇인가를 창조하고 다른 사람들에게 어떤 독특한 메시지를 전달한다. 이러한 체계속에서 만화는 다른매체와 구별되는 독특함으로써 돋보이게 된다.

만화는 이러한 흐름속에서 대중매체로서 신속함이라는 장점을 갖는 동시에 성급함이라는 단점을 갖는다.<sup>22)</sup> 극도의 긴장이 요구되는 시대에 만화는 유머머스럽기 때문에 위안이라는 장점을 갖는 한편 현실회피라는 단점을 갖고 있다. 그것은 사물을 단순화시키고 과장을 함으로써 명확성이라는 장점을 갖는 한편 왜곡이라는 단점을 갖는다.

결국 만화는 자본주의의 발달로부터 유래하는 대중매체로서, 그로부터 기본적인 성격이 규정되며 나아가 그러한 관계속에서 독특한 매체적 성격이 도출되어지는 까닭에 이러한 과정에 대한 고찰을 통해 만화 이해의 길이 제시된다. 이것이 두번째의 방법적 가능성이다.

이와같은 두가지 측면에서의 접근방법은 결국 만화에 대한 더욱 정확한 답을 얻기 위함이며, 그러하기 때문에 우리는 만화의 학적연구의 관점을 그들의 상호연관의 차원에서 세워나가야 한다. 즉 『만화는 말, 그림, 소리, 동작의 예술과 어떻게 비교되는가?』 『사회에서 어떤 특별한 방식으로, 혹은 특별한 이해관계로 사용되는가?』 등의 문제들이 독자적위치에만 있는 것이 아니라 모두 상호연관되어 있는 것이기 때문에 이번 글역시 앞서말한 두가지의 방법적 가능성들을 기반으로 본격적인 본질론적 측면의 작업으로서 여러가지 실례와 더불어 그 가능성들을 종합하는 가운데 세부적 규정들을 하나하나 구체화시켜 나아갈 것이다.



## 2. 만화의 장면

### 1) 표현상의 본질적 특징

만화란 기본적으로 연극, 회화, 음악 등과 같이 「의식적인 미적활동」이란 점에서 같은 맥락에 있는 것이며 다만 그 각각의 장르상 특성에 따라 분류, 구분되어지는 것이다. 이러한 사실을 바탕으로 예술형태로서 만화를 분석하는데 있어서 방법적으로 연극, 영화의 특성과 비교, 검토하는 것은 표현상의 본질적 특성을 좀더 쉽게 파악할 수 있는 좋은 방법이 될 것이다. 그러나 여기서 비교되는 바는 방법적으로 만화의 특성을 도출해 내기 위함이므로 다른매체에 대한 고찰이 다소 피상적일 수도 있다는 사실을 전제해야 한다.

먼저 각각의 특성을 구분짓는 가장 기본적인 표현상의 차이점을 살펴보면 연극을 3차원의 실제(實在) 공간에서 진행되는 바로 그 시간 속에서 행동하는 인간상호간(배우와 관객)의 직접적인 행위예술이라 할 수 있으며 대화와 연기에 중점을 두는 표현예술이다. 이러한 부분에서는 영화도 비슷하다고 할 수 있겠으나 무엇보다도 영화는 카메라 렌즈, 필름등의 메카니즘을 통해 사람의 잔상(殘像)현상을 이용하여 3차원의 실재를 2차원의 평면으로 전화하여 실사(實事)움직임을 반영, 기록하는 예술이란 할 수 있다. 이와 비교하여 만화는 연극에서의 행(行)함과 영화에서의 반영과 같은 맥락에서 움직임과 상태의 순간이 그려므로 그려지는 것이며 또한 그 그려진 것이 연극에서의 공연, 영화에서의 상영과 같은 맥락에서 만화는 평면의 재구성되어 인쇄되어지고 매체화되어진다. 그리고 이러한 제작과정상의 총체적 작업 또한 연극의 연출, 영화의 감독등과 똑같은 맥락에서 이루어진다.

다음으로 구성상의 몇가지 특징들을 비교해 보면, 우선 여기서는 회곡, 시나리오, 만화대본등에 관한 비교나 장(場), 막(幕), 컷(cut), 씬(scene), 칸·단·면등 세부적구성요소에 관한 비교보다는 만화적특성의 본질적인 측면에

더 근접하는 개념인 공간 즉 장소와 시간의 개념에 대해서 살펴보는 것이 더 바람직 할 것 같다.

연극에서의 공간이란 장소로서의 무대 즉, 행위가 이루어 지는 3차원의 실제공간으로서 회화, 건축양식의 조형적 요소가 조명, 음향장치등의 메카니즘적요소가 결합되어 구성된다. 또한 제반여건에 의해 고정적인 특성을 갖게 되며 그로 인하여 관객들에게는 틀(Frame)의 고정됨과 거리상의 시각적 에로점이 부여된다고 볼 수 있다. 즉 행위(연기)는 특정한 범위를 갖는, 고정적으로 통일된 지역내에서 일어나며 결국 닫힌 형식을 취하는 셈이다. 그러나 연극의 공간은 실제의 시간과도 일치하면서 3차원의 실제 사람과 사물이 그 공간을 점유하고 있기 때문에 그 만큼 더 사실적인 것이 된다.

영화에서는 연극에서의 공간과 같이 고정되지 않는, 변화와 유동성의 공간으로서 어떠한 실사의 공간도 흡사하게 창조·담아낼 수 있는 개방성으로의 가능성을 가지고 있다. 그리고 그러한 개방성은 장소(거리포함)와 시간의 복잡함과 다양함으로 인하여 오늘날 환상적인 대중적 매체로서 그 시각적 예술의 특성을 살려낼 수 있는 가장 큰 요인으로 작용한다. 그러나 과연 사진(메카니즘)을 통한 모든 공간이 연극에서의 사람과 사람 중심의 인간적인 공간으로서 표출될 수 있는가 하는 것은 의문이다.

이와같은 연극, 영화에서의 공간과 만화의 공간은 커다란 차이점을 드러낸다. 우선, 만화는 제반여건에 따라 어느정도 제약을 받는 영화의 공간보다도 더한 개방성의 세계로 나아갈 수 있다. 즉, 언제, 어느곳, 어느누구도 창조해낼 수 있으며 그 변화 또한 거의 무한하다고 할 수 있다. 그러나 사실성의 문제에 있어서 연극, 영화에 비해 다소 떨어진다고 볼 수 있으며 특히 이러한 문제는 만화의 위상을 높이는 데 중요한 문제이며 그림체나 형식에 국한되는, 즉 외적 표현상의 문제만

이 아닌 본질적 측면에서 인간중심(작가와 독자)의 교감을 공간으로의 지향이 가장 중요한 관건이 된다.<sup>32)</sup>

이상과 같이 중요하게 생각되는 몇가지 특징들을 비교, 검토해 보았다. 앞서 말했듯이 이외에도 제작방법론상의 연출 과정이라든가 각각의 구성요소와 그요소들의 결합과정으로서의 실제 제작과정들까지도 비교·검토의 대상이 되지만 이러한 부분은 만화의 제작·기술론의 차원에서 더욱 상세하게 다루어야 할 것이므로 이 글에서는 생략하기로 하며 앞서 살펴본 표현상의 특징과 구성상의 「공간」의 차이점에 대한 사실만으로도 다른것들과 구별되는 만화적 특성에 대한 본질적 측면에서의 고찰이 가능하다고 생각한다.

그리고 이러한 특성들을 보다 구체적으로 가시화(可視化)하며 체계적으로 살펴 보기 위하여 우리는, 만화의 분석·해부에 있어서 가장 기본적인 요소인 「장면」이라는 개념을 통해서 그 본체적 뼈대를 하나하나 맞춰 나가겠다.

### 2) 「장면」이란 무엇인가?

「장면」이란 우리들이 흔히 「주인공이 죽는 그 장면은 너무 슬펐어」라고 말하듯이 일반적인 의미로서 연극·영화·소설등에서 말하는 어떤 사건이 벌어지는 광경이나 경우로서의 뜻으로 쓰이기도 하지만 여기서 말하고자 하는 만화의 「장면」이란 물론 일반적인 의미도 내포하고 있지만 오히려 영화나 TV의 화면 혹은 스크린에 상(像)이 맺혀지는 화상(畫像) 또는 영상(映像)이라는 의미에 보다 더 가까운 뜻으로 이해하는 것이 바람직한 것 같다. 즉 만화의 제일차적인 의미로서 가장 본질적 요소를 지칭하는 것으로 이해해야 한다.

영화나 TV에서 빛의 투과 혹은 전자기호에 의해 상이 맺혀짐으로써 매체적 특징을 구분짓게 하며 나아가 그것을 기초로 매체적 특성을 표출해낼 수 있는 것과 마찬가지로 만화의 「장면」은 곧 만화를 만화이게끔 하는 것이다. 즉 지면위에 칸, 단, 면등으로 나

뉘어지거나 혹은 전면에 걸쳐서 그려진 그림, 글, 부호등의 전체를 지칭하는 것으로써 혹은 그것의 부분을 지칭하는 것으로써 결국 그러한 장면들이 연속적으로 구성되거나 혹은 그것 자체로써 하나의 만화를 완성하게 되는 것이다.

한편 우리들은 지금까지 만화에 여러 용어들을 사용하는 데 있어서 많은 혼란과 오류를 범해온 것이 사실이다. 극화 혹은 이야기 만화, 시사만화 혹은 신문만화, 카툰(Cartoon) 혹은 코믹스(Comice), 만화체 혹은 회화체 극화체 혹은 사실체, 컷(Cut) 혹은 칸등의 용어들이 개념상의 범위나 지적하는 내용들이 서로 혼용되거나 무분별한 도용의 형태로까지 사용되어 왔다.<sup>33)</sup> 이런 식의 여러 개념들과 용어들은 외국어 수용의 견해 차이에 따라 혹은 개인적 취향에 따라 그리고 최소한의 규범이나 기준을 위한 공통된 논의의 과정이 없었기 때문에 어쩔수 없이 분분하게 사용되어 왔다고도 할 수 있다. 그러나 엄연히 이러한 사실들은 만화에 대한 학문적 위상정립에 걸림돌이 되고 있으며, 용어자체가 어느정도 일반적 상식적인 수준에서 의미들을 분류·개념화 했음에도 불구하고 일반대중들이 만화를 이해하는데 있어서는 결국 모호함과 혼란을 일으키게 하는 원인으로 작용해 왔다.

이러한 견지에서 볼때 여기서 말하는 「장면」의 개념 또한 낯설음과 혼돈을 가일층하는 감이 없지 않으나 지금의 우리들에게는 학문적 연구를 통한 과학적 개념규정을 위한 시도들이 시급한 당면과제로 놓여 있다고 할 수 있기에 앞으로 더욱 깊이 있는 연구를 통해 풀어나가야 할 숙제로써 제시하고 있는 것이다.

이와같은 사실을 염두에 두고 이제 좀더 자세하게 「장면」이 갖는 구체적 의미를 살펴 보겠다. 장면이란 머리속에 그려진, 관념속에 존재하는 상상(想像)이 실제로 존재하는 형상(形像)으로, 즉 독자들에게 보여지는 대상물로서 구체적인 하나의 현실(現實)이 되

는 것이다. 어떠한 예술 형태도 이와 같은 구도아래 부합되거나 설명되어질 수 있는 것이다.

이와같이 「장면」이란 사람의 시(視) 지각에 호소하여 독자들의 상상적 의식을 자극함으로써 작가와 독자간의 이미지의 커뮤니케이션을 가능케 하는 가장 중요하며 우선적인 요소가 된다.

작가의 지각속에 살아있는 이미지가 선과 명암, 채색등에 의해 지면위에 재현되어 독자들의 앞에 나타나게 되었을 때 작가와 독자사이의 구체적 대상물(장면)을 통해 비로소 이미지의 공감대가 창출되어지며 독자들은 눈에 보이는 이미지와 그것을 통한 연상(聯想) 작용으로 인하여 보이지 않는 이미지까지도 공유하게 됨으로써 이미지의 커뮤니케이션(전달·감응)이 가능해진다.

그러므로 이렇게 만들어진 장면은 바로 그것을 보는 독자와의 관계속에서 변증법적인 관계를 갖게되며 동시에 독자들에게 영향을 미치게 되어 특별한 심리적 작용을 발생, 결정하게 하는 여러가지 독특한 성격을 창출해내는 것이 만화적특성을 얼마나 잘 살려낼 수 있는가 하는 문제와 직결되는 것이며 결국 장면이 갖는 의의와 독자와의 관계를 올바르게 인식하고 이해하는 것이야말로 만화의 본질을 이해하고 그 특성을 살려내는데 가장 우선이 되며 나아가 구체적 제작과정에 있어서도 방법적인 측면에서 올바른 방향성을 제시하는 길이 되는 것이다.

### 3) 장면의 성격

이제부터는 장면의 독특한 성격을 하나하나 분류, 규명하면서 만화에 대한 본질적 이해를 보다 쉽게 그리고 명백히 해나가도록 하겠다.

우선 장면은 시각적 형상화의 차원에서 예술양식으로써 가지는 성격과 탁월한 대중성을 확보하고 있는 대중매체로써 가지는 성격으로 구분할 수 있다. 이 둘은 서로 복합적으로 나타나며 상호연관 된다.

가) 미학적 성격(예술적 성격)

1. 형상성(形象性) 40)

만화의 가장 기본적인 요소인 장면이 분명히 어떤 의미를 갖고 있다는 것은 명백한 사실이다. 장면은 그것이 의미를 갖고 의미를 전달하는 점에서 언어등과 함께 기호의 한 종류라고 말할 수 있으며 특히 도상적(圖象的) 기호(iconic sign)이라 할 수 있다. 이러한 도상적 기호는 작가의 생각과 지각을 화상 및 언어적 상징들로 바꾼다. 즉 사람들이 보편타당하게 인지하는 관념들을 임의의 사회적 약속으로 규정하여 전달, 표현해내는 언어의 속성과 마찬가지로 장면은 어떠한 의미를 갖고 있는, 단어와 같은 것으로서 생각되어질 수 있고 그 단어들이 일정한 문법으로 구사되어짐으로써 구체적 대상물의 의미가 표출되어질 수 있게 된다. 그리하여 한칸만화이든 네칸 혹은 단·장편만화이든간에 기호로서 의미를 갖는 시각적인 개념의 세계를 만들어냄으로써 독자들과의 예술적 전달·감응이 가능해 지는 것이다.

예를들면 그림1)에서 하얀 눈 덮힌 산등성이에 두개의 가느다란 줄이 그려진 장면을 보고 「스키」와 「지나간 흔적」을 조립하여 「어느 누가 스키를 타고 지나갔다」하고 인식하게 된다. 즉 눈위의 두줄은 지나간 스키를 나타내는 기호이다. 이것을 도식적으로 표현해 보면 도표1)과 같다. 기호는 구체적 대상물을 시각적으로 형상화한 것이며 그 구체적 대상물은 이미 우리들의 지각속에 표상(表象)으로서 자리 잡고 있으며, 지각속의 표상은 기호와 결합하여 비로소 구체적 대상물의 의미를 파악하게 된다. 결국 그림1)의 경우 두개의 줄은 스키자국을 의미하며 스키를 타고 지나간 흔적은 두개의 단순한 펜선에 의해 형상화되었다고 하겠다. 이와같은 방식으로 우리는 장면의 형상성을 이해할 수 있으며 이를 통해 장면의 예술창조의 양상이 규명되어 진다 하겠다.

나. 암유성(暗喻性) 44)

한편 우리는 장면의 형상성을 기초로 만화의 예술적 성격에 대해 좀더 폭넓은 시야를 확보할 수 있게 된다. 즉 만화의 장면은 형상적이면서 동시에 암유적이다. 장면은 본래의 성질로서, 그것이 표현하고 있는 실체는 제1의 것이다. 그리고 제2의 의미로써 암유적이란것은 직접 표현하는 의미와 모순되지 않지만 꾸밈이나 가림등이 가능하다는 것을 말한다. 모든 현실은 앞뒤가 연결되어 있기마련이다. 그러한 현실을 담아내는 장면 또한 그러한 전후관계의 흐름속에서 그 의미가 결정적으로 비껴어가거나 꾸며질 수 있는 것이다. 그림2), 그림3) 즉 장면은 우리의 의식에 대하여 좁은 기호(언어)의 틀을 벗어나 광의의 표현으로서의 의미를 가져야 한다. 장면을 규정화된 기호로서만 포착하려는 순간 우리들은 쉽게 기호 혹은 언어라고 하는 고정관념에 사로잡힐 수가 있다. 즉 그동안 우리의 만화가 대중매체라는 양식상의 특성과 급박한 시대적 상황과 결부되어 다소 즉각적이고 즉자적인 표현·전달방식을 옹호·선호해왔던 사실을 말하는 것이다.

그러므로 진정한 예술적 성격의 장면은 그 형상성을 바탕으로 규정화된 기호로써는 파악하기 어려운 심층적이고 다각적인 구조를 포착해 낼 수 있는 가능성을 발견해내야 한다. 그러한 가능성은 바로 형상성과 암유성에 대한 충실한 접근자세에서 비롯될 수 있으며 그것은 그동안의 대중친화력을 절대 부정·감안하는 것이 아니라 오히려 독자들의 전달·감응의 질적 발전을 공고히 하며 예술적 진로확장에 중요한 발판이 되는 것이다. 아울러 이러한 문제에 있어서는 독자와 작가의 정신적 연관, 즉 서로가 의도하는 바를 정확히 이해하려고 노력하는 진지함과 성실함이 중요한 관건이 됨을 지적하고자 한다.

나) 현실적 성격(매체적 성격)

1. 명확성

장면의 그림이 일반적인 의미의 그림과 다른것은 그것이 실체를 그대로 묘사하는 것이 아니라 그것의 특성을 단순, 과장, 왜곡함으로써 더욱더 실체에 가까운 느낌을 준다는 데 있다. 무엇보다도 장면은 현상을 단순화시켜 우리의 지각속에 있는 것을 평탄화한다. 즉 3차원적이라기 보다는 2차원적이라는 말이며 그것은 대개 흑백으로, 백지위에, 선으로써 사물의 개요(outline)를 보여주고 있으며 그 형태의 구조·음영 그리고 모양을 제시해 줄 뿐이다. 심지어 개요조차도 일반적으로 단순해지며 불필요한 대상과 세부사항은 삭제되어 지기도 한다.

이러한 과격한 수술을 통해 남겨진 요소들은 「첨예화」된다. 즉 명확해진다는 말이다. 이런과정을 통해 작가는 만화만의 독특한 의사(疑似)세계를 창조하며 그속으로 독자들을 끌어들이는 것이다. 이러한 성격으로 인하여 흔히 고대의 동굴벽화나 어린이의 그림일기와 같은 것도 만화라고 일컫어지기도 하게 되는데 그러나 엄밀한 의미에서 그러한 것은 만화라고 할 수 없다. 그림5) 장면의 단순화, 첨예화가 양식상의 미숙함·조악함과 동일시 되는 것은 결코 아니기 때문이다. 그것은 「아무나 따라갈 수 없는 경지에 도달해 있으면서도 사실은 누구에게나 따라가고 싶은 마음을 심어주는 능력」이다. 동시에 명확성이란 말은 단순화를 기초로 집약·축소·과장의 성격들까지도 포함하게 된다. 왜냐하면 그것이 구체성을 이루기 위한 적극적인 의미인가닭이기 때문이다. 그러나 명확성을 위한 의도적 왜곡은 결국 내용상의 맥락과 일치하여야만 진정한 의사세계를 창조하여 독자들에게 다가설수 있게 되는 것이다. 51)

한편 사실체 만화에 있어서도 그림 자체는 본질적으로 사진과 꼭 같은 복사물이 될수는 없는 것이며 다만 사실의 상황과 의사세계와의 관계를 좀더 정밀하게 하려는 노력의 일환일 뿐이므로, 엄연히 단순화의 과정을 통한 첨예화가 존재하게 되어 구체성의 강약에 따라 그 나름의 명확성을 갖게 된다. 그림7, 8, 9)

나. 유우머성(humour)

장면은 평탄화-침예화의 과정을 거치면서 명확성을 위한 과장, 축소등의 왜곡이 가해진다. 이러한 왜곡으로 말미암아 우리는 웃음의 길로 들어설 수 있다. 그림10)에서 보는 바와같이 우리는 장면에 나타나는 적극적 의미의 왜곡으로 말미암아 기존의 가치나 고정관념에 의한 할머니의 얼굴 모습이 일탈하게 된 것을 보게되며 그것을 확인하는 과정에서 웃음을 자아내게 된다. 그러나 여기서 말하는 장면의 유우머성이란 이러한 외적표현양식으로 부터 발생하는 것만을 의미하는 것은 아니며 광의의 개념으로서의 웃음의 발생이 장면의 내용적 구조를 통해서도 생성되고 있음을 포함하는 것이다.

그리고 우리가 일반적으로 경험하고 있듯이 외적 표현양식의 유우머는 내적 표현양식의 유우머를 따라 갈 수 없음을 알 수 있다. 특히 이러한 내적 표현양식의 유우머란 곧 풍자와 해학을 의미한다. 이것이 오늘날과 같은 조직화 기계화·상품화에 따른 극도의 긴장된 삶에 있어서 만화가 카나르시스적인 정화의 역할을 수행하는 데 있어서 여타의 문화매체보다 앞서게 만드는 것이다.

그러나 장면의 유우머성은 단순한 해소작용으로서 의미없는 찰나적 웃음으로 그쳐버려 장면의 진지한 본래의 도를 저해하기도 하는 한계를 드러내기도 한다. 15)

어느시대, 어느국가를 막론하고 해학과 풍자의 요소가 깃들지않은 예술 혹은 대중매체는 없었다. 즉 풍자와 해학이란 인간의 삶과 진정으로 함께하는 것이며 동시에 만화 또한 그러한 삶과 더불어 깃들어 있기 때문에 만화의 웃음이란 무엇보다도 우리 삶의 깊은 곳으로부터 끊임없이 대치하면서 건전한 문제의식과 생각들을 떠올리는 함박웃음이어야 할 것이다.

다. 친근성  
『대중은 만화를 좋아한다』

인간에게 있어서 시각적 사고는 문자적 사고보다 앞서는 것이며 그만큼 더 기본적이고 본능적이라 할 수 있다.

흔히 아동들이 독서보다 만화 보는 것을 선호하는 것은 그러한 사실을 입증한다. 뿐만아니라 오늘날 대부분의 사람들은 TV, 영화등의 대중매체에 의해 시각적, 영상적 사고에 길들여져 가고 있다.

장면의 단순화-침예화-의 과정을 통한 명확성과 인간의 본래적 요소인 웃음을 담보하는 유우머성으로 인하여 사람들은 다른 어떤 것보다도 편한 자세로 심적 부담감이 없이 장면을 접하게 된다. 이것이 바로 장면이 갖는 친근성을 말함이다.

이러한 매체에 대한 접근용이성이 바로 탁월한 대중적 파급력의 효과를 창출해내며, 결과적으로 그러한 대중적 확산속에서 만화는 대중과의 아주 밀접한 관계를 유지하게 된다. 즉, 이러한 관계는 장면자체가 갖는 친근성을 기반으로 만화의 매체적 이용가치를 상승하게 하며 그로부터 확산, 파급되어지고 그결과 만화는 대중속에서 그들과 가까운 관계에 놓여 있게되고 그러므로써 친근하게 되는 순환적 구조를 갖게되는 것이다.

이러한 순환적 구조 아래 만화는 여타의 대중매체와의 경쟁에서 승리한다. 16) 그러나 지금의 승리는 임밀히 말해서 통속성 때문이다. 그것은 철저한 상업논리에 의해 소비 문화매체로서의 역할 밖에 못하는 기형의 친근성을 말하는 것이다. 그러한 식의 매체 자체는 강렬한 이미지와 자극적 메시지를 담게 됨으로써 더욱 더 감각적, 흥미 위주로 지향된다. 그러한 까닭에 어느덧 가상의 세계가 현실의 세계를 포위하고 압도하면서, 환치시켜 버리는 듯한 반전의 논리는 현재, 만화의 가장 탁월한 기능으로 자리를 굳히고 있다. 친근성으로부터의 진정한 대중성이 저열한 통속성으로 탈바꿈 해 버린 것이다.

이상과 같이 장면의 세부적인 성격에 대해서 간략하게나마 살펴 보았다. 결국 만화란 예술적 성격과 매체적 성격이 상호연관된 독특한 「대중문화예술」로서 자리매김하고 있는 것이다.

물론 이러한 방식의 고찰만을, 고정적인 것으로 규정하려는 것은 결코 아니다. 심리학, 특히 조형심리학등의 차원에서 임상적이며 통계적인 측면을 강조해서 살펴볼 수도 있는 것이며 아울러 이야기성의 구조분석등을 통해서도 장면의 성격들이 더욱 명백히 규명될 수가 있는 것이다. 이러한 사실들은 이번 글이 어느정도 편협하고, 완전하지 못했다는 사실을 들추어 내고 있는 것이기는 하지만 무엇보다도 앞으로의 과제물, 연구대상들이 산적해 있다는 사실을 지적하고 있는 것임을 간과해서는 안될 것이다.

III. 글을 맺으며

본말의 끝부분에서도 말한 바와같이 이번 글은 전체적으로 여러가지 문제제기와 연구대상으로서의 지적등이 다소 산만할 정도로 많이 나타나면서 실제 장면에 대한 규명을 알차게 이루어지지 못했다는 아쉬움이 남는것 같다.

아무튼 우리는 지금까지, 마치 처녀림에 첫발을 내딛는 듯한 설렘과 두려움 그리고 낯설음 속에서 간략하게나마 만화의 본질과 관련된 문제로서, 「장면」이라는 개념을 통해 그것이 의미하는 내용과 범위를 여러특성들로 구분하여 살펴 보았다.

결론적으로 만화라는 것이 예술적인 측면에서나 대중매체적 측면에서 결코 간단한 대상이 아니라는 것을 확인하게 되었으며 바로 이러한 사실이 우리로 하여금 더욱더 많은 관심과 연구를 가져야만 한다는 당위(當爲)의 문제로써 다가서고 있는 것이며 무엇보다도 오늘날의 안타깝고 시급한 현실이 그것을 더욱 채찍질하고 있는 것이라 하겠다.

『이론은 실제로 부터 만들어 지지만 실재를 교육하고 지도하며 현실을 바로 잡는다』 이러한 의미에서 만화에 대한 학문적 관심과 연구는 진보를 담당하는 가장 구체적이며 시급한 과제가 된다. 그러므로 부정적 경향이 난무하는 상업주의 통속만화가 판을 치는 이 땅의 현실이라 하더라도 만화에 대한 학문적 연구는 가능한 빨리 작가·독자·비평가들과 더불어 새로운 전환기를 향해 힘찬 발걸음을 재촉해야 할 것이다.

(지면 사정상 생략된 부분이 있습니다. 양해 바랍니다)

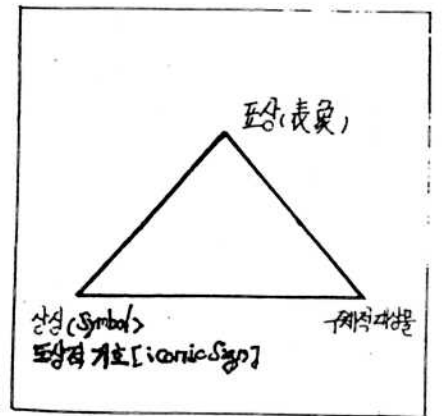


도표 1)

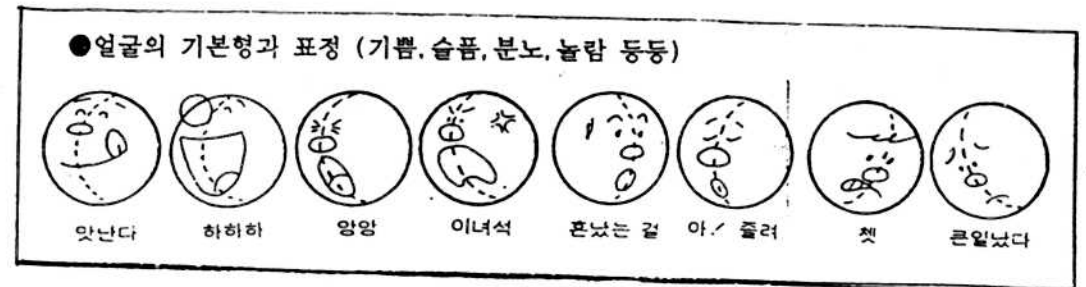


그림 4) 단순화를 통한 명확성의 보기

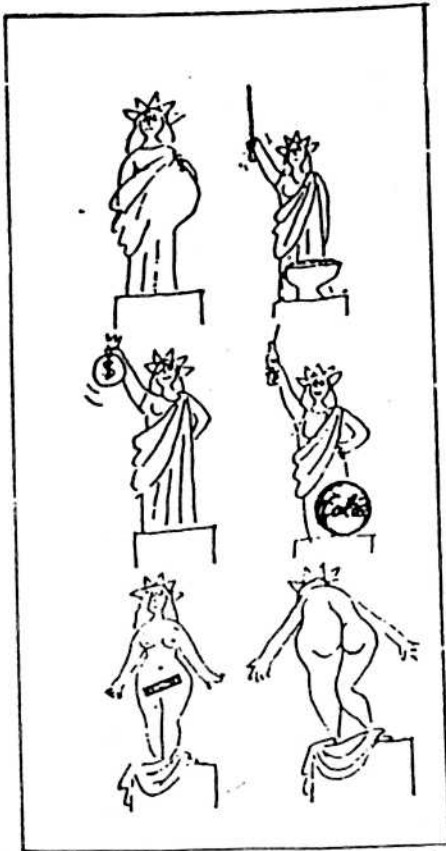


그림 2) 옆의 그림은 자유의 여신상을 변  
 화시킨 것인데 2차 그림은 1차 그  
 립에 대한 비판적 해석 없이는 이  
 루어지지 않는 것이다. 동시에 2  
 차 그림은 1차 그림을 완전히 뒤  
 어 넘어 새로운 형태를 만들어 낸  
 다. 그 새로운 형태의 여신상은  
 제국주의적 자본주의의 경제·문화  
 침탈자의 적나라한 모습인 것이  
 다.



그림 3) 암유성이란 전체적인 이야기성과 결합하여 그 통일적 조화속에서 더  
 욱 섬세하게 드러날 수 있다.  
 위의 장면은 「하나되는 강」(원진레이온 노동자 이야기, 작화 공방제작  
 1991)의 마지막 장면으로, 직업병에 시달리는 노동자의 현실과 단결  
 투쟁의 당위성을 아주 뛰어나게 표출하고 있다.



5월 22일 월요일 흐름



오늘은 엄마가 학교에 오셨다.  
 10번부터 15번까지 환경정리 당번이라서 엄마가 청소하러  
 오셨다.  
 다른 엄마들은 화장도 하고 옷도 예쁘게 입고 뽀족구두도  
 신고 왔는데 엄마는 몸배에 쓰러빠를 신고왔다.  
 아파트 공사장에서 일하다가 그냥 오셨나 보다.  
 다른 엄마들은 선생님한테 잘보일려고 야망이 수다만  
 떨고 엄마만 혼자 얼굴이 빨개져서 땀이나도록 힘들었다.  
 화도 나고 창피하기도 했다.  
 다른 엄마들은 선생님한테 하안봉투를 냈다.  
 그런데 엄마는 안냈다.  
 집에오면서 울기만 하셨다.

그림 5) 오세영의 「부자의 그림일기」(주간만화, 만화창작1)중 한 장면으로 단  
 편전체가 이와같은 독특한 형식을 갖추어 진행되고 있는데 적극적 의  
 미에서의 의도적 왜곡됨을 보여주는 좋은 비교거리이다. 물론 어린아  
 이의 그림일기 자체가 의도적이며 지나칠 정도로 명료하게 잘 표현되  
 고 있는 점이 반감을 살 수도 있다.

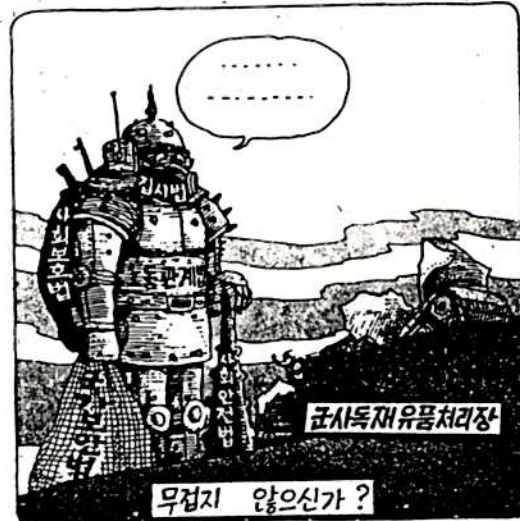


그림 6) 「5공이 생산한 고철더미」라는 제  
 목이 이 만평은 글자 그대로 고철  
 더미를 쌓아놓고 한칸에 집약축  
 소·과장을 통해 묘사하고 있다.  
 특히 지면의 제약을 받는 만평의  
 경우 집약의 특성이 자주 드러나  
 며 그것이 만평(한컷)의 가장 큰  
 특징이라 하겠다.

-박재동(한겨레그림판)



그림 7) 오수의 「천재들의 합창」  
(IQ점프)



그림 8) 오토모 카스히로의 「AKIRA」



그림 10) 이현세의 「내일 또 내일」

그림 9) 탁형호의 「허울벗긴 그 자리에 누  
런 곰보딱지 있었네」

사실체라고 하는 그림체의 확연한 구분이란 불가능하며 다만 배경과 인물의 조형적 형상들을 세밀 자세하게 꾸려내는 정도에 따른 차이라고 할 수 있다. 그러한 차이가 작가의 독특한 이미지를 드러내는 것이라 할 수 있으며 이처럼 진정한 사실적 성격이라 그림체(외적 표현양식)에 의한 것만이 아님을 드러낸다.

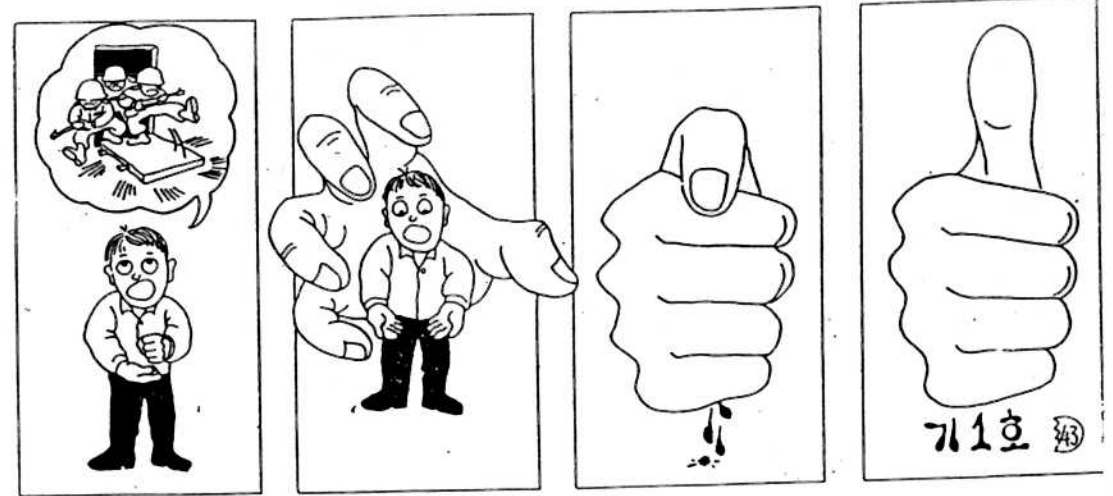


그림 11) 반쪽이

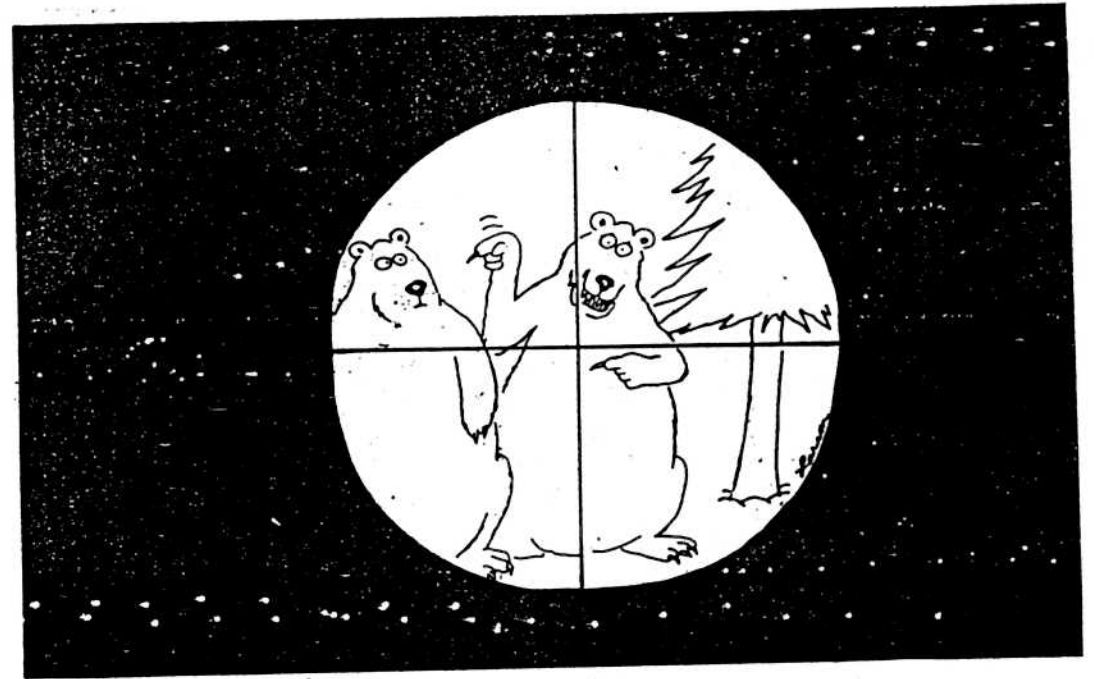


그림 12) 「애래요!」

- 1) 만화기 (만화방) 를 말 함이며 1959년 이후 한국의 대중만화는 주로 대본을 통한 유통구조로 정착 되어졌다. '한국 만화의 역사와 만화 대중화 운동론', 최열, [연세24호] 1986, 참조
- 2) 전반적이고 세부적인 내용에 관해서는 앞의 논문과 '한국 만화계의 현실과 과제', 최열, [만화와시대1], 1987, P58, 참고
- 3) [만중 만화론], 이재현, 같은 책, p130, 참고
- 4) 공주 전문대에 2년 과정으로 1990년도에 개설 됨.
- 5) "만화가 진정한 자기영역을 차지한 것은 미술가들이 현대 생활의 필수과목인 만화에 대한 능동적 관심을 갖기 시작한 1950년대 중반 부터였다.季刊미술 편 [현대 미술 용어 사전] 中 Cartoon편 p52,
- 6) [만화와 커뮤니케이션], Randall. P. Harrison. 하종원 옮김. 이론과 실천, 1989, 9, 참고
- 7) [만화가가 되려면], [만화작법], [만화기법 강좌] 등등이 있으며 <한국 기독교 만중교육연구소>에서 만든 [만화를 그려라], 1985, 가 있다.
- 8) [만화와 시대] 중 '만화관계 논저 목록' p327, 참고
- 9) 예술의 락, 특히 특수 예술학을 말함. 예를 들면 미술학은 미술이론과 미술사 등으로 구성되는 학문적 체계를 말한다. [미학. 예술학 사전], 미진사, 1990, p205.
- 10) "<대중문화를 이용하는 예술>과 <예술을 이용하는 대중문화>에서 말하는 대중문화를 의미한다. [대중매체 시대의 예술], John. A. Walker. 정진국 역, 열화당, 1987, p22.
- 11) [만화와 커뮤니케이션], p20.
- 12) 앞의 책. p131.
- 13) 만화기이면서 커뮤니케이션 학자인 Randall P. Harrison은 만화연구의 접근방법을 크게 3가지로 나눈다. [만화와 커뮤니케이션], p15~32.
  - i) 어떻게 그릴 것인가? (만화 그리기)
  - ii) 어떻게 감상 할 것인가? (만화 감상)
  - iii) 전체적 과정 (만화 커뮤니케이션 과 만화의 조망)
- 14) [예술이란 무엇인가], 1장 <창조의 개념>참조, Lanfger S. K, 이승훈 역, 교역원. '예술은 창조적 표현 형식이다. <예술의 본질>, [미학. 예술학 사전], p219.
- 15) [미학. 예술학 사전] <조형예술의 종류>, p326.
- 16) 만화의 '이야기성' 의 회복이말로 독자의 정서를 함께 울바로 이끄는 시급한 과제이다. . . , [만화와 시대1], 책따라개, p2, 참조
- 17) 일반적으로 자칭하는 것이며 명확한 용어 라고는 할 수 없다, 단 사나리오와 흡사한 만화대본의 성격 상 가장 유사한것 같다. <만화 붐의 주역은 스토리 작가의 출현이다>, [만화광장] 86. 12, 박만기. 참조
- 18) <그림과 문자의 통합 매체>, [만화와 시대1], 박만기. p35, 참조
- 19) 상호 작용으로서의 커뮤니케이션을 말하는 것이다. [현대사회와 매스미디어], <커뮤니케이션이란 무엇인가>, 이정준, 『나남』. 1990. 참조
- 20) "현존하는 지배체제를 사멘트로 발라 굳히는 역할을 맡아 의식을 생산, 관리하고 균질화 하여 통합하는 의식, 조작의 기능을 갖는. . . 중략/ [대중매체와 의식조작] <의식산업>, Hans M. Eizensberger. 문화영역, 『일월사』, p7,

- [도널드 덕을 어떻게 읽을 것인가?] (Ariel Dorfman, Armond Matteliat. 공저. 1971, 칠레) 는 만화아테올르기 논쟁에 불을 붙인 계기가 되었다. 여기서는 만화를 아테올르기의 전달자로 규정 한다. 특히 만화는 문화 침투의 참병의 역할을 담당한다. [매스미디어의 권위와론], Noel Neumann, 『나남』, 참조
- 21) 매체되고 있는 메시지가 수많은 불특정 다수의 사람들에게 전달되어 간다는 것을 의미한다. [현대 사회와 매스미디어] <매스커뮤니케이션의 이해>, p36.
  - 22) 좁은 의미의 Imformatid에 국한되는 것이 아니라 제작주체의 의도를 포함하는 총체적 매체의 개념이다. 주20) 의 내용까지 포함하는 것이다.
  - 23) 제반 여건이 좋지 때문에 무엇보다 빠르게 제작, 보급이 가능하나 고된 특성이 인기스타나 인기 영화류에 편승하는 찬박한 유행과 인기 만화기의 그림체를 도용, 도작하는 비 예술적 행위등에 의해 찬박 일률적인 재생산 형태를 띠며 질적 저하의 카타란 요인이 되기도 한다.
  - 24) 복제술의 발달로 귀족적, 소수집단의 전유물이었던 문화가 대량생산이 가능해지면서 대중화 됨, 예를 들면 신문, 사진, 레코드등이 활발하게 발전했다.
  - 25) [미학. 예술학 사전] <미와 예술의 개념>. p231.
  - 26) 앞의 책, p283, 참조
  - 27) 1초에 24프레임의 필름속도로 영사를 하면 단절되어 있는 필름이 실제 움직이고 있는듯이 보이는 착시현상을 말한다.
  - 28) "아름다운 시각적 예로점 때문에 아주 넓은 공간이나 극히 좁은 공간을 요하는 연기는 대부분의 연극에서 회피하는 경향이 있다. [영화의 이해], L 자네티. 현암사. p270.
  - 29) 닫힌 형식, 열린형식이란 개념은 일반적으로 미술사학자나 비평가들의 의해서 사용되나 연극, 영화의 분석에도 유용할수 있다. 앞의 책, <열린형식과 닫힌형식>, p85. 참조
  - 30) 가려진 카메라와 파사체 사이를 말하며 예를 들면 롱쇼트, 클로즈업등이 있다.
  - 31) "만화에서의 현실성의 문제는 소설이나 영화속에서의 리얼리티 문제와 같은 성격을 가지게 된다. [만화와 시대1] <만화에 대한 일반적 고찰>, 김창남. p18.
  - 32) "문화운동에 있어서 진보적이라는 말은 인간적이라는 말과 서로 떠나놓고 생각할수 없다, 삶에 기여하는 양식으로서의 의미를 찾아야 한다는 것이다. [시대정신 2], <문화운동의 실천적 과제> 박만기 "우리의 태도는 현실로 부터 소외된 조형의 사회적 효용성을 회복하는 일이다. . 중략. 표현의 구체성과 형상의 생동성을 확보하고 형상들의 날카로운 갈등을 통해서 모순의 전형적인 압축에 도달하는 일이다. [현실등인, 제1선언], 만화에 있어서도 현실성, 사실성의 문제에 의미하는 바가 클것이라고 생각되어 인용한다.
  - 33) [만화와 시대1] <만화에 대한 일반적 고찰>, 김창남, p21. 참조
  - 34) <만화의 양식과 형태에 관하여>, 최열, [만화광장] 87, 11~88, 2 참조
  - 35) "쾨르트는 그의 저서 『상상력의 문제』에서 마지막 문제를 언급, '의식밖에 있는 무엇의 대한 의식의 존재방법' 이라고 하며 '내적이미지와 외적이미지' 로 구분한다. [영상미학], 김남석, 풍진출판사, p11.
  - 36) 수동적 시자가 우리가 만들려고 어떤 뚜렷한 노력을 하지 않아도 스스로 존재하는, 즉 눈을 뜨면 그냥 보이는 외부세계의 인식, 자각이 아니고 능동적인 수행 Performance로서 확인, 재평가, 변경, 완성, 조정, 이해의 심화과정을 거치는 진정한 의미의 사자자를 말한다. [사각적 사고-미술의 인지심리학적 기초], Rudolf Arnheim. 김정오 옮김, p31~참조
  - 37) 표출, 모방 (재현, 묘사) 의 개념은 예술창작의 주도적 요인이다. [미술예술학 사전], <모방의 개념>

남>, 참조

- 38) 본래 공존하거나 계기하던 관념 사이에, 혹은 유사하거나 대비되는 관념사이에서 일어나는 것으로 관념연합 association of idea이다. [한국어 대사전] 1989, 삼성판 참조
- 39) 예술이란 현실 세계에 대한 인간의 미적파악의 한 형태로서, 인간을 둘러싸고 있는 세계에 대한 인간의 적극적이고도 실천적인 관계로써 접근되는 한 예술은 상호간의 복합적이고 변증법적인 관계속에서 존재하게 된다.
- 40) 일반적으로 예술창작에 있어서 일정한 형태 또는 형식을 만들어내는 작용을 "형상"이라한다, 즉 미적 인상효과를 가능하도록 하는것을 말한다. 참고로 대개의 미학, 예술 사전에서는 "형성 Formation, Gestaltung독)이라고 한다.
- 41) [민화와 커뮤니케이션], p54, [민화와 시대 1] p22.
- 42) 예술창조 즉 형상이라는 것의 양상을 기호론적 도식어래 이해하여 마치 언어의 배열과도 같이 예술 형상을 언어적으로 파악하게 되는 경향이 예술전반에 걸쳐 20세기 초부터 서서히 드러나게 된다. 특히 영화의 경우 1920년대 초부터 프랑스를 중심으로 자취하게 된다. 만화도 이와같이 '형식어적 집의 양상'을 언어적으로 파악할 수도 있다.
- 43) 우리들이 살아오면서 겪는 경험과 교육을 통해 인식하고 있었던 것들이기 때문이다
- 44) 일반적 의미에서의 은유, 상징, 비유, 대조등의 수사(修辭)적인 개념을 총괄하는 개념이라 할수있다. 참고적으로 프랑스의 미학자인 마켈 뒤프렌는 [현대용어 수사학]에서 만화를 기호론적 입장에서 분석, 만화 수사학을 5항목으로 구분한다.
  - i) 2차그림 Metargraphe로서의 만화.
  - ii) 은유metaphor로서의 만화.
  - iii) 쌍서법 Syllepse 으로의 만화.
  - iv) 음조(音調)에 의한 발성법의 문체로서의 만화.
  - v) 변환법과 평형유지로서의 만화. [예술가행], 감현, 열화당, 1982. 참조
- 45) 협의의 표현에 대한 광의의 표현으로서 회화, 음악, 무용등이 모두 언어라고 말할수도 있지만 결국 협의의 표현으로서의 언어(문자적 개념)보다 더 긴밀하게 사람과사람, 사람과 자연과의 교류를 만들어 낸다고 볼 수 있다.
- 46) 내용과 형식의 문제 같은 것을 말하는 것으로써 지금까지 중요 논쟁의 대상이 되었지만 작업일선에서의 적극적인 자세들이 필요한 것이다.
  - <민중 만화론>, 이재현, [민화와시대1] p143,
  - <만화운동의 새 지평을 위하여>, 이진이, [민협 만화분과 자료집], p13.
- 47) 일반적인 만화의 형태가 채화 보다는 선화가 주류를 이루는 것이 사실이지만 채색만화로의 가능성은 전체 만화 발전에 있어 매우 중요한 사안이라 할수있다. 참고적으로 '김우선의 채색만화' (91동향과 전망전)의 가치는 독특하다는 평을 받고 있다.
- 48) 실제와 비슷한 세계.
- 49) 만화 평론가 최열은 삽화 까지도 파생적, 주변적인 것 또는 아예 만화가 아니라고 까지 규정하고 있다. [민화와 시대], 책머리에, 참조
- 50) 대중문화의 진지함에 대한 논의에서 백낙청 교수가 했던 말임. [민화정신] p47, 참조
- 51) 주32) 외도 관련을 맺는 부분이며 참고적으로 램들 피 해리슨은 독자들에게 "본심에 대한 자발적 인정자상태(willing of disbelief) 기본적으로 요구되어야함으로써 의사세계로의 몰입이 가능해 진다고 한다. [민화와 커뮤니케이션] p55. 참조

- 52) [웃음-희극에 관한 시론], Henri Bergson, p23. 참조
- 53) 장면의 내적 표현 양식 즉 이야기의 구조를 말함이며 서사, 서술 구조 혹은 집약, 함축의 구조등이라 할수있다.
- 54) 날카로운 풍자와 너그러운 해학 이라고 하듯이 엄밀한 의미에서 풍자와 해학은 구체적 대상이나 방법 상에 있어서 구분된다. [한국의 유머] 신윤선, 창산문화사, 참조
  - "풍자는 웃음을 무기로 사용하며 해학은 모두에게 즐겁고 소박한 웃음을 준다. [만화-재미, 그 영원한 존재], YMCA만화자료집, 참조
- 55) 그것은 소비적 상징이다. 특히 신문만화는 한번 보고 웃고나서 잊어버리는 소비적 상징에서 벗어나기 어렵다. <신문사민화의 정착성>, 위기철, [민화광장]
- 56) 시(視) 삼상은 그사이 대상이나 사건의 구조적 동일성을 가지고 있기때문에 순수한 언어적 진술보다는 감정, 동기 체계와 밀접한 관련을 맺고 있다. 우리가 언어적 표현보다 그림이나 조각으로 공포, 분노, 욕망 등을 더 적나라하게 표현할수 있는 것은 바로 이와같은 이유때문인 것이다. [시각적사고], 루돌프 아른하임, 이화출판사, p448, 참조
- 57) 현재 출판되고 있는 만화의 정확한 통계는 나와있지 않지만, 1986년 출판 납본통계만 보더라도 엄청난 출판량을 추정할 수 있다. "우리나라 만화의 총 시장규모를 추산해 보면, . 중략. 무려 5백 억의 외형이 산출된다. [민화와시대] p69, 참조
- 58) 폭발적인 대중적 감염력이라고 함. [민화와 시대], <민중 만화론>, 이재현, p131
- 59) "많은 극화 형식의 만화들이 이러한 형식적 장치조작을 통해 독자의 정서를 일방통행적으로 지배유도하며 그들의 주머니를 타는 폐단을 누누히 보아왔다. [민화와 시대], <책머리에>, p5, <우울한 대중과 이상출현>, <형식상의 변화와 파격을 통한 독자삼대의 조작>, 위기철, 같은책.
- 60) [시각적 사고-미술의 인지심리학적 기초], 루돌프 아른하임, 이화대출판사.
  - [도상과 사고-인간 의식의 발전에 있어서 미술의 기능], 하버트 라이드, 열화당.
  - [조형 심리학 입문], 도도야키 히도시, 지구미술신서, 등등의 책들이 좋은 참고문헌이 될것이다.
- 61) 장면의 내적 구성문제로서, 사나리오, 희극등과의 비교를 통해 일반적의미의 이야기 구조-문학-와 다른, 만화의 독특한 내적구조의 모습을 밝혀 낼수도 있는 것이다.
- 62) 나아가 『장면』의 구성요소-를, 대상물과의 거리, 각도, 움직임, 배경, 문자, 구도, 조명, 색채등-의 대한 개념과 그 각각의 구성요소들이어 방법론상의 효과등의 관한 고찰, 그리고 이를 바탕으로 장면처리(면배치, 장면전환)의 기법/효과에 대한 부분은, 궁극적으로 만화의 총체적 이해의 측면에서 만화구성 부분과 함께 『장면』창조의 기술적/방법적인 측면에서 반드시 고찰되어야 할 부분이다.

\*위 논문은 91년도 『와대 학술상』 기타부문 기작에 당선된 논문입니다.

미루다 미루다 더 이상 게릴수가 없어서 작품집 편집에 들어갔다. 여기저기서 보리풀의 명성이 날로 드높아 갔기 때문이다. 만화 이야기작가가 되겠다는 야무진 꿈을 안고 콘티 강습을 끝낸지도 어언 2년이 되었다. 아직도 만화의 만자도 제대로 모르는 채 까분것은 아닌지! 그래도 그동안 하니, 안하니해서 모아둔 글이 이렇게 많은 분량이 나올줄은 몰랐다. 완성된 글이라기 보다는 습작이 대부분을 차지하지만 이렇게 엮어놓으니 뿌듯하긴 하다. 오타도 많고, 편집도 그지같이 되었지만, 덕팔이와 종일 오리고 붙이고, 또 밤까지 훌쩍새며 만들으니 작품집이 사랑스럽기까지 한 마음은 착각일까? 우여곡절 끝에 회원들 이름자 하나라도 다 들어가서 펴어나 다행이다. 이젠 밥 좀 먹어야겠다. 마음도 몸도 몹시 헛헛하니. . . .  
덕팔아! 수고했다.

1992년 10월 20일 백마담. 후훗!

수고는 무신 수고! 부끄럽습니다!  
이것을 계기로 곰방 또 두엄더미 2집3집4집. . . .  
계속나왔으면 하는 바람이, 막 끝낸 지금 제일 간절하다!  
멀리 인천에서부터 컴퓨터를 갖고 있다는 덕분으로 연로하신 몸임에도 불구하고 수십장의 원고를 카피, 공수해주신 싸부님, 예선 선배님에게도 수고하셨다는 말씀을 전하고 싶습니다. 끝으로 회원 여러분들 모두 수고하셨습니다! 라고 적습니다. -92. 10. 20 외대 『해갈』에서 덕신이가 씀/

\* 회원 연락처: 직화공방 706-0748.