

만화매체의 원초성에 관한 시론

김석환 (부산예술전문대학 만화예술과 교수)

I. 서론

1. 연구 목적
2. 연구 방법
3. 연구의 제한 사항

II. 본론

1. 아동미술의 이해
2. 아동의 시각적 표현방식의 고찰
3. 원시미술의 이해
4. 원시의 시각적 표현방식의 고찰

III. 결론

참고문헌

I. 서론

18세기 이후 서구사회에서 촉발된 산업화는 표준화와 분업화를 기반으로 한 대량화를 가져 왔다. 대량생산, 대량유통, 대량소비의 시스템이 바로 그것이다. 이러한 산업화의 추세는 그 경제적 효율성으로 인해 세계적으로 급속히 파급되어왔다.

300년이라는 기간을 통하여 산업화는 전 지구적인 규모로 확대되어왔고 그리고 경쟁적으로 진행되고 있다.¹⁾

1) 산업사회의 토대 위에서 진행되고 있는 정보화의 물결은 전 지구적 규모의 산업화를 바탕으로 세계를 단일시장화해 나가고 있다. 20세기 말, 세계적 차원에서의 경쟁의 치열화는 이것의 반영이다. 이러한 경쟁 속에서 우위를 잡기 위하여 관심을 모으고 있는 것이 정보의 가공력과 더불어 대중적 이미지의 창출을 중심으로 한 문화산업의 영역이다.

표준화, 분업화를 기반으로 한 대량화의 구조는 인간 사이의 의사소통 영역에서도 그러한 시스템을 구축해 나가는데, 대중매체(Mass media)가 바로 그것이다. 대중매체로는 우리가 오늘날 일상적으로 접하는 신문, 잡지, 라디오, TV, 영화, 엽기본 도서, 복제그림, 광고, 음반 등을 들 수 있다. 이러한 대중매체들에서 알 수 있는 바와 같이 이들은 단지 어떤 수치적인 정보의 유통만이 아니라 문화의 유통까지 담당하고 있는 것이다. 그리하여 대중문화를 형성하는 매체들로서 작용하고 있다. 만화 또한 빠질 수 없는 대중문화의 한 영역을 차지하고 있다.²⁾

인쇄술의 발달과 더불어 활성화되어 온 만화는 영상산업의 발달과 함께 영상분야(Animation)로까지 확대되고 있다. 그리고 디자인 산업의 발달과 더불어 팬시, 캐릭터분야로 응용되고 있으며, 이는 나아가 테마파크로까지 이용되고 있다. 만화는 이와 같은 고부가가치성으로 인해 20세기 이후의 문화산업의 총아로 각광받고 있다. 이러한 산업적, 문화적 관심이 그간 진행되어 온 만화에 대한 학술적 연구를 활성화시키고 있다.

2) 우리 나라의 경우 출판영역에서 차지하는 만화의 비중은 다음과 같다.

<만화도서 발행종수 및 부수 추이('86~'95)>

구분 연도	발행종수(종)			발행부수(부)		
	총종수	만화	구성비(%)	총부수	만화	구성비(%)
1986	42,012	4,601	10.9	152,380,225	7,280,087	4.7
1987	43,575	5,274	12.1	164,089,724	8,288,641	5.0
1988	43,288	4,834	11.1	177,565,115	10,306,914	5.8
1989	43,298	4,461	10.3	204,374,239	7,145,926	3.5
1990	45,842	4,130	9.0	248,673,018	6,833,681	2.7
1991	26,919	4,149	15.4	140,436,655	5,820,160	4.1
1992	29,477	4,694	15.9	142,165,393	5,413,195	3.8
1993	30,948	4,644	15.0	146,428,221	7,206,497	4.9
1994	34,494	4,930	14.2	163,153,613	10,827,510	6.6
1995	32,106	4,699	14.6	157,542,947	13,359,340	8.4

출처 : 문화체육부, <출판정책 자료집>, 1996.

1. 연구 목적

만화의 대중문화로서의 비중은 앞으로 지속 강화될 전망이다. 우리 나라의 경우 이러한 만화매체의 전망에 기초하여 정부차원에서 활성화 정책을 펴고 있는 상황이다.

문화체육부에서는 만화산업을 21세기 정보화 사회의 고부가가치 전략문화산업으로 육성한다는 목표(세계 3위국 수준) 아래 1995년을 “만화에 대한 인식 전환의 해”로 삼아, 기존 한국만화문화상 외에 대한민국 만화캐릭터 공모전, '95 서울국제만화 페스티벌, 국제심포지움 및 강연회, 애니메이션 공모전 개최와 대한민국 영상만화대상 제정 등을 통해 우리 만화산업에 대한 국민의 인식을 전환시키고 만화산업의 진흥을 위한 기반을 조성하는 데 이바지하였다.

만화분야는 문화산업 중에서도 부가가치가 높고 산업적 연관효과가 큰 미래 전략산업으로 교육적, 예술적, 상업적 측면에서 장래 유망산업으로 부상하고 있다. 만화는 “국제공통어”로서 문화적 표현영역이 지대하고 청소년에 미치는 영향이 크며, 국가 이미지 홍보와 문화전파에 효율적으로 기여하는 등 문화적 가치창출의 효과가 크다.

최근 멀티미디어 영상산업에서 캐릭터와 애니메이션이 컴퓨터그래픽-게임-특수효과와 결부되면서 가장 중추적인 역할을 담당하고 있어 21세기 “황금알을 낳는 거위”로 부각되고 있다.³⁾ 산업화 초기단계 시대에 대본소리는 유통방식을 통해 주로 미성년들을 주요 소비대상으로 해 온 만화시장은 산업화의 진전과 더불어 그 유통방식과 소비대상의 폭을 확대해 오고 있다.

만화는 캐리커처, 한칸만화, 줄거리 만화라는 기존의 영역 이외에도 광고, 팬시·캐릭터 산업, 영상, 테마파크 등에 이르기까지 넓게 이용되고 있다.⁴⁾ 이

3) 문화체육부, <출판정책 자료집>, 1996, pp. 158~160.

4) 우리가 접하는 만화문화는 대략 다음과 같다.

-캐리커처(Caricature) : 특징인물을 그 특징과 이미지를 살려 왜곡과 과장을 통해 풍자적으로 표현한 그림이다. 주로 신문, 잡지 등의 저널리즘에서 유명인의 삽화로서 이용되고 있다.

-한칸만화(Cartoon) : 한 칸, 네 칸 등의 짧은 컷으로 묘사되는 만화이다. 저널리즘에서 주로 사용되며 만평이라고도 한다.

-극화(Comic strip) : 드라마적 구조를 가진 이야기 그림으로 단편, 중편, 장편만화가 있다. 만화

러한 것은 다양한 만화작가와 다양한 독자가 서로 만날 수 있는 폭을 넓혀 다양한 작품이 태어날 수 있는 토대가 넓어졌다는 점에서 우리 문화에 있어서 매우 고무적인 현상이라 할 수 있다. 다양한 작품의 산출은 다시 만화작가와 독자의 폭을 넓히는 자극제가 되고 있다. 이러한 만화의 대중문화로서의 부상과 확대는 만화매체, 그 자체가 갖는 인간친화성(人間親和性)에 기인하는 것일 것이다.

이 글에서는 이러한 만화의 인간친화성에 주안점을 두고, 만화라는 표현방식이 갖는 그러한 성격을 여타 학문의 성과를 통해 개괄해 보고자 한다. 그리하여 학문으로서 편입되고 있는 만화의 연구에 하나의 방향 제시로 참고가 되었으면 한다.

2. 연구 방법

만화매체가 갖는 인간친화성을 이해하기 위하여 인류의 초기 미술작품의 표현방식이 갖는 만화적 측면을 고찰해 본다. 그것을 통해 만화적 표현방식의 원초성(原初性)을 이해하려 한다. 원초적이라고 하는 것은 원시성과 더불어 지속성을 담지하는 단어이다.

만화매체가 18세기 이후 인쇄술의 발달과 더불어 개화된 대중예술이지만 그 표현방식의 뿌리는 중세를 거쳐 고대, 원시까지 거슬러 올라간다는 것을 살펴보고자 한다.⁵⁾

의 일반적 이미지를 형성하고 있을 만큼 만화시장에서 커다란 영역을 차지하고 있다.

-영상만화(Animation) : 영상매체를 통해 동화상으로 나타나는 만화이다. 종이와 셀지 위에 원화를 그리는 전통적 방식 이외에 점도를 이용한 클레이 애니메이션과 컴퓨터를 이용한 컴퓨터 애니메이션이 있다.

-팬시, 캐릭터(Fancy, Character)산업 : 만화의 주인공 또는 만화적 형상의 대중친화도를 이용해 제품을 디자인하는 산업영역이다.

-테마 파크(Theme park) : 만화의 주인공, 형상을 주제로 한 공원이다. 미국의 디즈니랜드가 그 대표적 예이다.

5) 대중예술(Popular art)과 대중문화(Mass culture)는 구별된다. 대중문화라고 하는 것은 이윤창출을 목적으로 대량으로 생산되며, 대량으로 소비되는 상업주의 문화를 말한다. 이에 반해 대중

최근의 고고미술학(考古美術學)을 통해 발굴되고 해석된 원시미술 중 만화적 표현방식이 잘 드러나고 있는 작품들을 고찰함으로써 만화매체가 갖는 표현방식의 역사를 이해한다. 그리고 이러한 인류의 시각적 표현의 역사가 인간 개체의 성장과정에 나타나는 것으로서 아동의 미술을 살펴본다. 원시가 인류의 초기 상태라면 아동은 인간의 초기 상태인 것이다. 이러한 인간의 초기인 아동 미술이 갖는 만화적 표현방식을 살펴봄으로써 만화매체가 갖는 원초성을 이해하고자 한다.

3. 연구의 제한 사항

이러한 연구에서 전제되어야 하는 것은 만화적 표현방식에 대한 이해일 것이다. 만화적 표현방식은 매우 단순하고 조잡한 낙서와 같은 느낌의 만화에서부터 실사 영화보다도 더욱 사실적인 느낌의 만화까지 그 폭이 매우 넓다. 이러한 것이 만화적 표현방식에 대한 규정을 매우 어렵게 하는 것이 사실이다.⁶⁾

이 글에서는 만화적 표현방식이라고 하는 것을 우리가 일반적으로 만화적이라고 이해하는 단순화와 왜곡, 과장의 기법으로 이해하고 있다. 즉 극사실적 표현의 만화영역은 고려하지 않는다. 더불어 묘사방식도 그림체 위주의 고찰에 국한한다. 그래서 만화가 갖는 문학적 요소인 이야기의 서술방식은 논의에서 제외하는 것으로 한다.

이상에서 밝힌 것과 같이 이 글은 단순화, 왜곡, 과장을 통해 표현된 만화체 만화를 대상으로 그 그림적 측면의 묘사방식을 중심으로 논의를 진행해 나간다.

예술은 가능한 한 가장 많은 관중, 독자, 청중들이 듣거나 감상하도록 만든 여러 예술형태를 말한다. 일반적으로 대중예술은 이야기가 있고, 누구에게나 수용될 수 있는 신조나 감정을 강화시켜 주며, 대중적인 관습을 지지하고, 한 사회집단의 일체감을 형성시키는 경향이 있다(BRITANICA WORLD ENCYCLOPAEDIA).

6) 이러한 것은 예술의 장르가 다양해짐과 동시에 서로 연관성을 높여가는 오늘날 단지 만화 장르만의 고민이 아니라 예술 각 장르의 고민이다.

II. 본론

만화가 대중적이라 함은 누구에게나 쉽게 다가갈 수 있기 때문일 것이다. 단지 보는 사람의 입장에서만이 아니라 실제 그리는 사람으로서도 그러하다. 우리는 일반인 누구에게나 그럴 것을 주고 무언가를 그려보라고 하면 그 그런 그림의 대부분이 만화와 같다는 인상을 받게 된다. 일반인이 그냥 그린 그림은 만화 같은 것이다. 이러한 것은 어린 아동의 그림에서 더욱 두드러진다.

1. 아동미술의 이해

학문에서 아동의 세계의 독자성을 인정한 것은 근대 이후의 일이고, 그것이 실제 현장교육에 적용되는 것은 최근의 일이다.

근대적인 학문체제와 교습방식을 일구어낸 서구사회의 경우 18세기경까지 아동에 대한 이해와 교육은 일방적이었다. 원죄설에 입각하여 아동을 교화(教化)할 대상으로서만 이해한 것이다. 상류사회에서는 아동들을 가까이하는 것 자체가 수치스러운 일로 여겨졌으며, 그 아이들의 양육은 부모와 수도원에 맡겨졌다. 이러한 것은 정도와 양태의 차이는 있더라도 동양에서도 마찬가지였다. 기존 전통의 답습만이 유일한 교육으로 여겨졌다. 미술 등의 창작은 잡기(雜技)로 여겨졌다고 하더라도 정해진 양식의 틀을 벗어나지 않는 범위 안에서 이루어졌다.

사회가 같은 규모로 재생산되어지는 중세 인류사에 있어서 다음 세대에게서 어떤 새로운 가능성을 발견한다는 것은 이미 기존 사회체제의 유지에 반하는 일일 것이다. 이는 아동에 대한 새로운 이해와 교육방식이 그러한 중세 봉건제도에 대항했던 계몽주의(啓蒙主義)에서 발아(發芽)한 것으로도 알 수 있다.⁷⁾

7) 대표적 인물은 존 로크(John Locke, 1632~1704)와 장 자크 루소(Jean Jacques Rousseau, 1712~1778)이다. 로크는 그의 <교육론>에서 아동을 이성적 존재로 취급하고, 그 자연적 자유를 침해해서는 안 된다고 주장하였다. 그리고 이에 영향받은 루소는 <에밀>에서 “현재 가지고 있는

사회가 급격히 확대재생산되는 것을 특징으로 하는 근대사회의 도래와 더불어 아동의 독자적 세계에 대한 이해와 관심이 높아져 왔다. 20세기에 들어선 오늘날 그러한 이해와 관심을 바탕으로 한 현장교육이 연구 실행되고 있다.⁸⁾

미술분야에서는 주로 회화적(繪畫的)입장에서 이루어졌던 초기의 아동 그림에 대한 연구가 이후 심리학, 사회학, 철학 등의 영역에서 연구되기에 이른다. 이러한 연구의 성과들을 바탕으로 아동에게 어른의 미술세계를 일방적으로 훈련시키는 교육보다는 아동의 자유로운 표현으로서의 그림 그리기가 장려되게 된다.⁹⁾

아동은 아동 특유의 세계를 인지하고 느끼는 방식이 있으므로, 이러한 것을 바탕으로 해서 아동교육은 출발해야 한다는 것이다. 이러한 경향은 이후 유럽, 미국의 유아미술교육에 파급되어 갔고, 이후 현대화된 아동교육의 기본을 이루게 된다.

2. 아동의 시각적 표현방식의 고찰

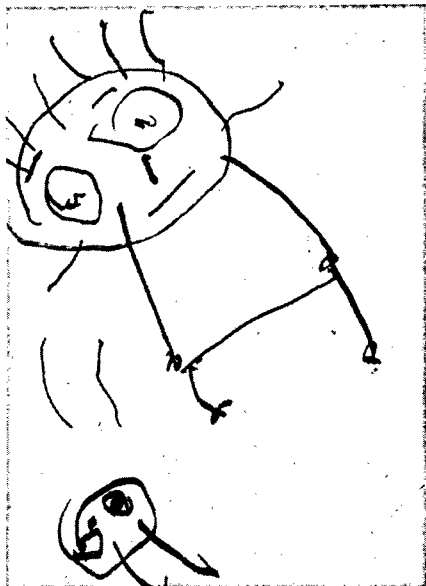
이와 같은 아동미술의 이해를 바탕으로 실제 아동들이 자발적으로 그린 그들의 그림을 살펴보도록 하자. 그리하여 이러한 아동들의 내적 생명력의 시각적 표현물인 작품 속에서 드러나는 만화적 표현방식들을 확인하고자 한다.¹⁰⁾

잘못된 관념하에서는 가만 갈수록 혼란에 빠진다. 가장 현명한 학자들도 어른이 알지 않으면 안 되는 일에만 전념하고 있어서 아동이 어떠한 것을 이해할 수 있는가를 고려하지 않고 있다. 그들은 언제나 아동 가운데서 어른을 구하면서, 아동이 어른되기 전에 무엇을 했는가를 생각하지 않는다. 이것이 내가 가장 열심히 연구한 문제이다”라고 밝히고 있다. 이 두 인물은 서구의 대표적 계몽주의 철학자로 꼽히고 있다.

8) 아동을 스스로 성장할 수 있는, 내적 생명력을 지닌 무한한 가능성 존재로 이해하고, 그러한 잠재된 내적 생명력을 존중하는 방향으로 교육을 생각하고 그 교육방식을 연구한 대표적 인물이 몬테소리(Maria Montessori, 1870~1952)와 피아제(Jean Piaget, 1895~1980)이다.

9) 이것을 최초로 현장교육에 실현한 사람이 20세기 초 오스트리아의 시제크(F. Cizek)이다. 그는 빈 국립미술 공예학교에서 어린이 그림교실을 지도하면서 어린이들이 자유롭게 그림을 그리는 자유화를 장려하였다.

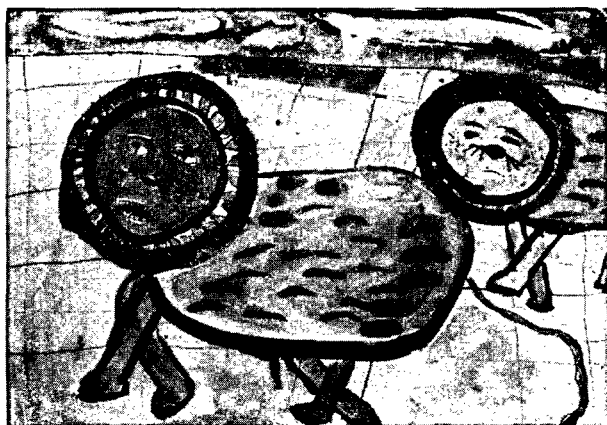
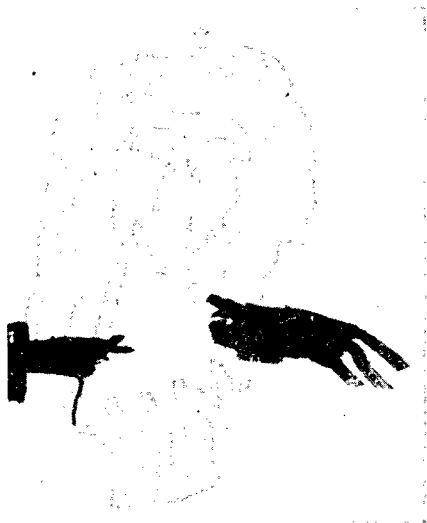
10) <그림 1>~<그림 9>는 김춘일, <아동 미술론>(서울: 미진사, 1985)에서 인용.



<그림 1> 3세 7개월된 유아의 그림
인물을 나타내고 있다. 얼굴과 이목구비 그리고 몸, 손과 발을 극히 단순화시켜 묘사했다. 그러면서도 인간의 형상은 갖추고 있다. 이러한 그림은 어른들의 낙서에서도 자주 나타나는 현상이다. 이러한 서투른 듯한 선에 의한 단순묘사는 단순체 만화를 그리는 만화가들이 주로 이용하는 방식과 통한다.

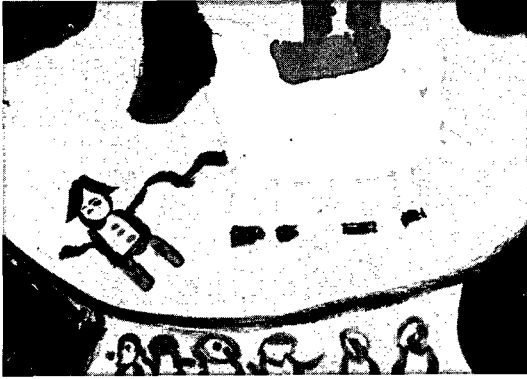
<그림 2> 5세 아동의 그림

두터운 선에 의한 극히 단순한 묘사임에도 선 자체에 여자다움의 느낌이 담겨 있는 그림이다. 선 자체가 갖는 느낌은 만화에서 작가의 느낌을 드러내는 아주 중요한 영역 중의 하나이다.



<그림 3> 5세 아동의 그림

사자를 형상화한 그림이다. 부분부분 비교적 정밀하게 묘사하려고 노력한 흔적이 보인다. 그러한 것이 아동의 눈과 손을 통하여 드러남으로써 전체적으로 우스꽝스럽게 표현되고 있다. 사자의 캐리커처라 할 수 있을 만한 그림이다.

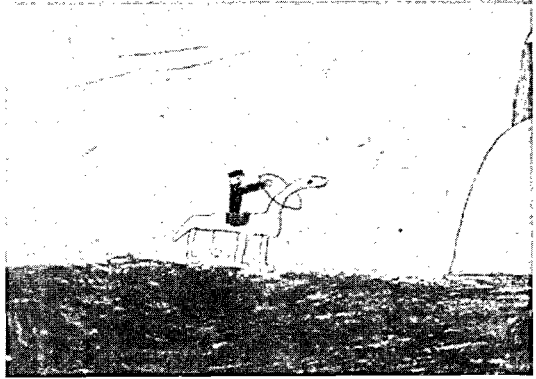


<그림 4> 7세 아동의 그림

어떤 상황묘사를 하고 있는 그림이다. 즉 서커스라고 하는 정황이 담겨 있다. 이처럼 통일된 구도를 갖지 않는 그림이 오히려 보는 이에게 친근감을 주는 면이 있다. 그래서 만화적 표현에서 의도적으로 통일적 구도를 깨뜨리는 방향으로 그림을 그리는 경우를 종종 볼 수 있다.

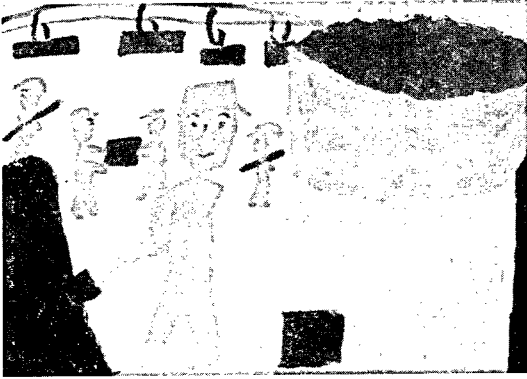
<그림 5> 4세 아동의 그림

전형적인 만화적 삽화와 같은 느낌의 그림이다. 배경의 단순화, 사물의 단순화, 선의 단순화, 그리고 색의 단순화는 만화적 삽화의 기본이라 할 수 있다.



<그림 6> 6세 아동의 그림

일상적인 어른의 눈과 손으로는 오히려 표현되어지기 어려운 그림이다. 성인작가는 느낌에 충실하기 위해 익숙해져 있는 일상의 사실적 묘사를 파괴하는 과정을 의식적으로 겪는다. 아마도 이런 과정이 아동에서 어른으로 사회화되어 버린 과정을 다시 거슬러 되돌아가는 과정일 것이다.



<그림 7> 9세 아동의 그림
선과 색, 형상의 단순화는 간략체
만화의 표현방식 그대로이다.



<그림 8> 7세 아동의 그림
색, 동작, 건물의 비틀림 등에서
유원지의 즐거운 한 때의 분위기가
생생하게 묻어나고 있는 그림이다.
이처럼 대상물을 당시의 감정-분
위기, 느낌-에 시각적으로 녹아들
게 하는 것이 만화가 갖는 표현방
식의 커다란 한 특징이 될 수 있다.



<그림 9> 12세 아동의 그림

색의 사용이 꽤 회화적으로 되어 있는 그림이다. 전체적으로 인물의 표정, 손동작 그리고 주변 배경의 비통일성 등에서 만화적 분위기가 배어나고 있다.

이상에서 살펴 본 바와 같이 아동미술은 만화적 묘사방법과 상응하는 영역이 넓다. 선의 단순화, 형상의 단순화, 그리고 왜곡과 과장 등이 그러하다.

만화적 표현방식은 아동의 묘사방법과 이어져 있다. 그리고 이것은 성장과정을 겪고 있는 청소년 그리고 어른들이 자유로이 그린 낙서 등으로도 이어진다. 이러한 측면이 바로 만화를 대중적일 수 있게 하는 원인일 것이다. 보는 이로 하여금, 그리고 그리는 이로 하여금 어린 시절, 세상을 보던 시각을 되살려 심성 저 깊은 곳에 남아 있는 향수를 어루만져 주는 측면이 있는 것이다.

3. 원시미술의 이해

만화가 매체로서 대중적 감정을 갖는 것은 앞서 살펴본 바와 같이 바로 편하고 쉽기 때문이다. 편하지 않고 쉽지 않은 만화는 만화로서는 자격미달이라고 할 수 있을 것이다. 이렇듯 편하고 쉬움을 통해 만화는 현 시대의 사회적 요구에 부응하고 있는 것이다. 원시, 고대의 미술이 주술적 성격을 지니면서 그 시대의 사회적 요구에 부응해서 생겨난 것처럼...

시대의 요구에 부응한다는 것 이외에 원시시대에 미술의 표현방식이 오늘날의 만화매체와 통하는 부분이 있을 것인가? 또한 아동미술과도 통하는 부분이 존재하는가? 이 부분에서의 연구는 생물학 분야의 성과에 힘입어 촉발되었다.

원시인의 예술과 아동들의 그것과는 묘화 표현의 동인이나 발달과정상 일견 공통된 바가 많다. 진화사적인 해명방법을 생물학의 분야에만 국한시켜 놓지 않고 인류학이나 예술학에까지 파급시켜 이를 응용하거나 비교하는 등 현실화 시킴으로써 마침내 비교심리학의 범주 가운데서 오늘날 성인들의 예술보다는 오히려 선사시대 원시미개인의 그것과 비교함으로써 더 큰 기대와 결과를 거둘 수 있었다. 20세기 초, 인간이나 자연, 생물의 개체발생(個體發生)은 계통발생(系統發生)을 반복한다는 진화론에 입각하여 한 사람의 조형감각의 성장은 곧 태고로부터 현재에 이르기까지의 예술발전의 족적과 흡사하다는 새 관점의 본질적인 계기를 이룩한 데서 큰 전환점이 된 것이다.¹¹⁾

원시라는 말은 인류의 초기 상태를 지칭함과 더불어 지금 현재까지도 그러한 형태의 생활을 해 오고 있는 아프리카, 남태평양, 아메리카 및 아시아 등지의 일정한 지역에 사는 원주민들까지를 포함하는 것이다.

현재 고고미술학 분야에서 발굴된 가장 오래된 인류의 그림은 기원전 20000년경에 그려진 것이다. 당시는 기원전 35000년경에 시작된 구석기 시대의 마지막 단계로 그 그림이 발견된 유럽에서는 최후의 빙하기가 끝나갈 무렵이었다. 당시의 형상물은 동물과 사람, 사람 중에서도 여인상이 주를 이루고 있다. 이는 당시 인류의 관심사의 반영일 것이다. 그 관심사는 인류역사를 관철해 오고 있

11) 김정, <유아 미술 입문> (서울: 일진사, 1978).

는 가장 기본적인 것이다. 즉 생존과 종족보존의 대상물과 주체인 것이다.

이에 따라 생존유지의 대상물로서의 동물묘사는 그 형태, 운동성이 매우 사실적으로 묘사되어 있는데 반하여, 종족유지의 주체로서의 여인상의 경우는 유티와 생식기가 과장되게 확대되어 묘사되어 있는 것을 볼 수 있다. 즉 관심이 그대로 형상물에 투영되는 것은 아동미술과 연결되는 부분이라 하겠다.

이러한 기본적인 욕구, 관심의 표출로서 묘사된 형상물들은 당시 원시인들에게 어떤 의미를 지녔을까? 여기에는 여러 학설이 있고 아직까지 명확화되어 있지는 못 하나 그 여러 학설을 대체적으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 오늘날과 같은 미술품의 역할로서 장식적 측면으로 이해하는 것이다.

둘째, 교육적 측면에서 이해하는 것으로서 동물 등의 사실묘사를 통해 이후 사냥에서의 효과적인 대응을 할 수 있게끔 한다는 것이다.

셋째, 주술적(呪術的)인 측면으로서, 대상물을 그림으로써 현실적으로 그 대상물에 어떤 영향을 미치리라는 것이다. 동물을 그리는 과정에서 그 동물은 자신의 영향력 아래로 들어온다는 것에 대한 믿음이다.

이러한 주술적 측면에서 고려될 수 있는 것이 미술사가의 견해이다.

알타미라와 라스코에서의 중요한 목적은 동물을 죽이는 것이 아니라 만드는 것이었을 것이라는 견해이다. 풍요(豐饒)의 주술을 대지(大地)의 내부에서 행했다면 그것은 그들이 대지 자체를 살아 있는 것으로 생각하고 그 자궁 속에서 다른 모든 생명이 태어난다고 생각했기 때문이었을 것이다. 이러한 것은 후대의 지신숭배(地神崇拜)에서도 나타난다. 단지 살해를 위해서 하나의 형상을 마련하고 있는 미술가(주술사)보다는 자기가 실제로 동물을 창조하고 있다고 믿는 미술가가 이 리얼리티를 위한 노력을 더 많이 기울일 것이기 때문이다.¹²⁾

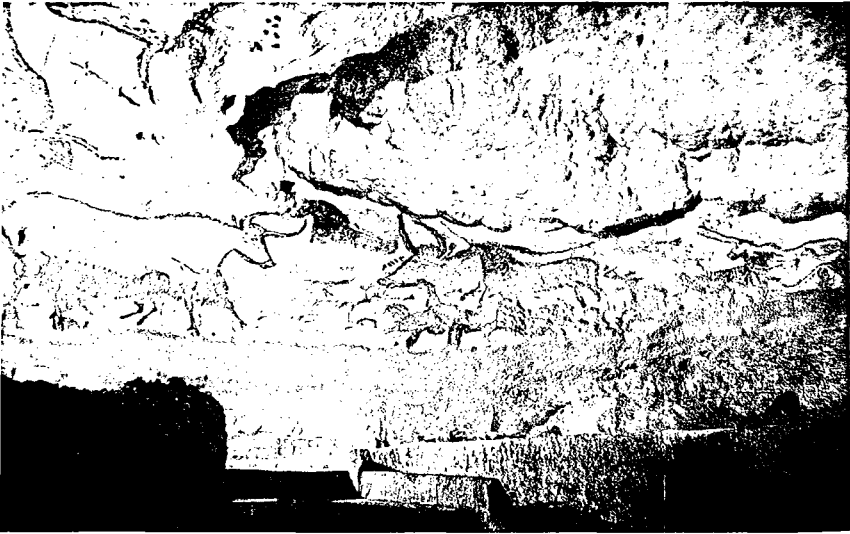
이러한 그림을 통한 주술성은 인간의 역사와 더불어 최근까지 이어져 왔다. 고대의 무덤 벽화(壁畵)나 중세의 성화(聖畵), 세화(歲畵) 등은 당시 사회적인 원망(願望)의 표현이었다. 오늘날과 같은 합리주의 시대에는 그러한 그림들이 갖는 주술적인 효력에 대한 기대는 약해졌으나, 사회의 정서(情緒)를 담아 내고자 하는 작가의 의욕과 창조적인 영감 속에서 아직도 이어져 오고 있는 것이리라.

12) H. W. Janson, 김윤수 외 옮김, <미술의 역사>(서울: 삼성출판사, 1978), p. 22.

그럼 이제부터 원시미술의 표현방식이 만화적 표현방식과 어느 정도로 유사한가를 그 동안 발굴된 자료를 통해 살펴보면서 고찰해 보도록 하겠다.

4. 원시의 시각적 표현방식의 고찰

지금까지 발굴된 것 중 가장 오래된 것의 하나가 바로 프랑스 도르도뉴 지방에 있는 라스코 동굴에서 발견된 벽화이다. 이것은 동물이 그려져 있는 동굴화로 그 제작시기는 기원전 약 20,000년 전으로 거슬러 올라간다.¹³⁾



<그림 10> 프랑스의 도르도뉴 지방의 라스코 동굴에서 발견된 동굴화 제작시기는 기원전 20000년경. 사슴, 야생말, 소 등이 사실적으로 단순한 선에 의해 그려져 있다. 커다란 짐승의 경우는 실물크기에 가깝게 그려져 있다.

13) <그림 10>~<그림 17>는 Leonhard Adam, *Primitive Art*, 김인환 옮김, <원시미술> (서울: 동문선, 1990)에서 인용.



<그림 11> 기원전 8000
년경에 제작된 암각화(岩
刻畫)

여러 인물들이 낙서와 같은 매우
단순한 선으로 간략하게 묘사되
어 있다.



<그림 12> 남아프리카
의 드라켄스베르그에서
발견된 암벽화

활과 화살을 들고 있는 부시맨
이 매우 회화적으로 그려져 있
다. 우리에게 회화적으로 느껴
지는 이 그림은 원주민들에게
는 어떤 주술적 성격의 내용을
지닌 것으로 추정되고 있다.



<그림 13> 북아프리카 사하라 지역 타살리에서 발견된 암벽화

4인 가족의 형상이 아동화에서와 같은 매우 단순한 묘사방식으로 그려져 있다. 선과 색 그리고 동작의 단순화와 비현실적 구도설정은 만화적 표현방식과 일맥상통한다



<그림 14> 유럽의 도르도뉴 지방의 로셀르에서 출토된 여인상

여인의 가슴과 생식기가 과장되게 묘사되어 있는 것은 원시미술에서 자주 보이는 형상이다.



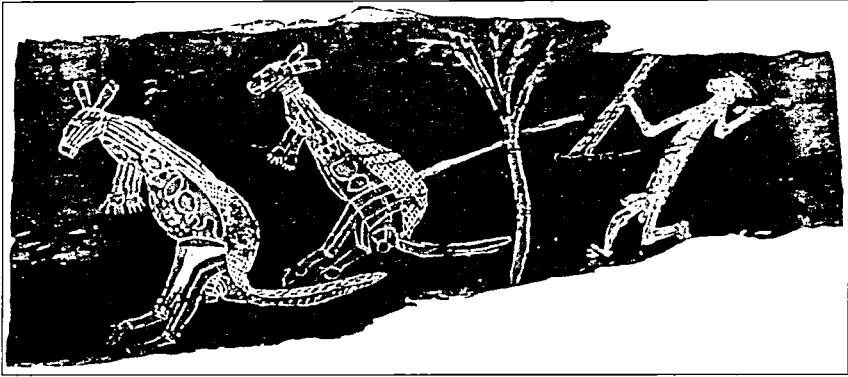
<그림 15> 멕시코 계곡에서 발견된
아이 낳는 여인상

제작시기는 기원전 1500년경으로 추정. 앉아서 아이를 낳는 고대의 일부지역 출산방식을, 보기에 도 아주 생생하게 묘사하고 있다. 얼굴과 체형은 만화적 왜곡을 통해 상황의 긴박함-신성함-을 효과적으로 드러내고 있다.



<그림 16> 아프리카 남부
아산티지방 아힌산에서 발
굴된 테라코타 두상

제작시기는 600년경. 당시에 조상을 숭배하기 위한 주술적 의도에서 제작된 것으로 추정된다. 그 형상 자체는 오늘날의 만화 캐릭터화해도 전혀 어색하지 않을 만큼 만화적 표현방식이 잘 드러나고 있다



<그림 17> 북부 오스트레일리아의 서아넴랜드에서 발견된 그림

제작시기는 1900년경. 원주민에 의해 그려진 이 그림은 주술적인 목적으로 묘사된 것이 확실하며 사냥 나갈 때 휴대할 수 있도록 나무껍질에 그려져 있을 뿐만 아니라 수렵인에게 있어서 매우 중요한 캥거루의 골격과 내장의 일부까지 간략하게 만화적으로 표현되어 있다. 이러한 원주민의 그림을 통해 우리는 인류의 초기인 원시미술이 지금도 살아 있음을 느낄 수 있다. 또한 이런 그림에 대한 친근감은 그러한 원시의 감정이 우리 문명인의 내면에 아직도 살아 있음을 나타내 주는 것일 것이다.

지금까지 원시미술에 대해서 살펴보았다.

원시미술에 드러나는 표현방식은 오늘날 만화매체의 표현방식에 그대로 이어지는 부분이 많음을 느낄 수 있었다. 그리고 그 원시와 현대만화의 사이에 있는 고대 중세의 미술에서도 그러한 흐름은 이어져 오고 있음을 발견하는 것은 어렵지 않은 일이다.

III. 결론

지금까지 만화매체가 갖는 원초적 성격을 인간성장의 초기 단계인 아동의 그림과 인류의 초기 단계인 원시의 미술을 살펴봄으로써 개괄해 보았다.

원초적이라 함은 원시성과 더불어 지속성을 내포한다고 했다. 최근의 성과들을 바탕으로 미술의 역사를 개괄해 봄으로써 우리는 만화매체의 표현방식이 갖는 원초성을 느낄 수 있었다.

아동미술과 원시미술이 개체발생과 계통발생의 생물학적 연관성을 그대로 반영할 수 있는가 하는 것에는 많은 연구의 여지가 남아 있다. 그리고 만화적 표현방식이라는 것에 대한 보다 구체적이고 배타적인 규정이 요구되는 부분 또한 이러한 연구의 진전을 위해 풀고 넘어가야 할 부분들로 남아 있다. 이러한 과제에도 불구하고 아동미술과 원시미술 그 두 가지 미술 결과물이 보이는 표현방식은 만화매체의 그것과 맥을 함께하고 있음을 우리는 상시적 수준에서 가시적(可視的)으로 느낄 수 있다. 그리고 자료를 통하여 그러한 것들을 서로 연관시켜 확인하는 작업이 이 글의 목적이다.

만화의 대중성이 한 시기의 유행적 문화현상으로 끝나지 않고 유력한 대중매체로서의 역할을 수행해 나가리라는 전망은 바로 이러한 만화의 원초성에 근거하는 것이다. 이러한 만화의 원초성은 또한 학문으로서의 연구대상이 될 수 있을 것이다.

이 분야에 있어서의 연구는 위에서 살펴본 바와 같이 20세기 이후로 활발히 행해져 오고 있는 아동미술과 원시, 고대의 미술에 대한 연구성과를 흡수하는 방향에서 이루어질 수 있을 것이다.

만화가 학문으로 편입되기 시작하는 단계에서 이러한 부분에 관한 연구가 체계적이고 지속적으로 진척될 수 있으리라 기대한다.

참고문헌

- 강현두, <대중문화의 이론>(서울 : 민음사, 1984).
- 고후순 외, <유아교육사상사>(서울 : 양서원, 1996).
- 김용옥, <철차탁마 대기만성>(서울 : 통나무, 1991).
- 김정, <아동회화의 이해>(서울 : 창지사, 1985).
- 김춘일, <아동미술론>(서울 : 미진사, 1985).
- 노먼 제이콥스, 강현두 옮김, <대중시대의 문화와 예술>, (서울 : 홍익사, 1980)
- 레오나르도 아담, 김인환 옮김, <원시미술>, (서울 : 동문선, 1990)
- 문화체육부 편, <출판정책자료집>(1996).
- 미술동인실천 편, <만화정신>(1986).
- 바른만화연구회 편, <만화창작 1>(서울 : 태압, 1990).
- 박선주, “한국민화의 성격과 조형적 특징에 관한 연구”, 성균관대학교 석사학위논문, 1987.
- 박성봉, <대중예술의 이론들>(서울 : 동인, 1994).
- 손상익, <한국 만화 통사>(서울 : 프레스빌, 1996).
- 오규원, <한국 만화의 현실>(서울 : 열화당, 1981).
- 우리마당 편, <시각 매체론>(서울 : 우리마당, 1987).
- 윤열수, <민화 이야기>(서울 : 디자인하우스, 1995).
- 윤영옥, <한국 신문 만화사>(서울 : 열화당, 1986).
- 이원복, <세계의 만화, 만화의 세계>(서울 : 미진사, 1991).
- 이종현, <아동 만화론>(서울 : 우주문화사, 1971).
- 임청산, “만화예술의 성립과 그 발전”, <공주전문대학 논문집> 제16집, 1989.
- , “한·일간 만화예술활동 비교연구”, <공주전문대학 논문집> 제18집, 1991.
- 최철 외 편, <만화와 시대>(서울 : 공동체, 1980).
- Frank Willett, 최병식 옮김, <아프리카 미술>(서울 : 동문선, 1992).
- R. P. Harrison, 하종원 옮김, <만화와 커뮤니케이션>(서울 : 이론과 실천사, 1989)
- 張光植, 이철 옮김, <신화, 미술, 제사>(서울 : 동문선, 1990)

- 清水勳, <日本 漫畫の 辭典>(東京:三省堂, 1985).
- 吳智英, <現代 漫畫の 全體像>(東京:情報CENTER出版局, 1986).
- Saitho Tadao, <漫畫と 表現>(東京:評論社, 1984).
- 石子順, <新漫畫學>(東京:毎日新聞社, 1978).
- 副田義也, <漫畫文化>(東京:Kinoguniya書店, 1983).
- 大城直武, <漫畫の 文化記號論>(東京:弘文堂, 1987).
- Suyama Keichi, <漫畫 博物志>(東京:番町書房, 1972).