

# 서사묘·서사회 (敍事描·敍事繪)

## Narration Drawing & Narration Painting

백준기

(공주대학교 만화예술과 교수)

### <초록>

글과 그림 사이에서 진동하는 상호보완적 질층주의로부터 벗어나, 텍스트와 이미지의 벽을 넘어서서 신개념의 그래픽 문법으로 형성되는 '제3의 지지체(支持體, reference)'이길 바란다. 더 나아가서는 새로운 장르 개념의 '참조틀·frame work'이 조성되길 바라며 작업을 지속한다. 그 방법론의 적용으로는 보여지거나 인식되는 사물과 사태를 '서사적 조망·Narration View'으로 회유하여 서사묘·Narration Drawing, 혹은 서사회·Narration적 담론과 리사이틀의 체계를 구축하고자 한다.

따라서 나의 작업은 개념도 실제(행동)도 아닌 양자의 삼투막(滲透幕)과도 같은 것으로 최소한의 표현, 그리고 그에 상응하는 선택과 결정이 주어지게 된다. 마치도 '평면조건'위에서 글도 아닌 도상적 스키마의 조그마한 끈나뿔 하나를 붙들고 연명하는 미물의 절실함이 그것이라. 또 한편에서는 글이기도 그림이기도 한 '이코노텍스트성 Iconotextuality'의 보편적 열람성과 보존성의 현전의 세속적 회열과 자유로움을 느낀다.

일품 회화의 오리지날리티로 벗어나 '원고개념'을 전제한 작품제작의 출발은 A4 배상용지 위에서 실현된다. 끊임없이 증식되는 생물학적 상상력의 구축은 매카닉한 기계류의 반복과 중첩 이미지, 확대와 축소의 개념적 확산, 용품과 도구 tool character에 의한 드로잉의 산출 및 페인팅의 정착성으로 이어진다. 실제의 프레임과 패널, 액틀을 쓰지 않는 연유는 좀더 벽에 밀착하여 붙이기를 원하기 때문이다.

## I. 제작배경

나의 작업은 1987년 이후 사진과 그림, 글과 그림, 텍스트와 이미지의 결합에 주목하여 왔다. 드로잉을 돕는 사진, 사진을 보충하는 페인팅, 글을 보완하는 그림, 도상을 설명하는 텍스트의 틈과 간격에서 그려왔다. 옛 것이 된 새로움과 새로운 옛 것의 사이라고 하는 저 곤혹스러운 공간에서 나의 그림은 꿈과 희망, 체념과 좌절의 부침을 반복했다. 그 후 나는 대중예술 운동의 교본인 만화 텍스트의 프레임과 패널을 통해 모든 사물과 사태를 아무 거리낌없이 그려낼 수 있었다. 풀과 나무, 텅 빈 들이나 야산천변과 포구, 늪과 유희지, 구릉지와 같은 문화가 소개된 환경으로부터 친인척들의 결혼식과 회갑연, 동료나 지우들과의 나들이에 이르는 문화적인 행사에 이르기까지, 끝없이 그리기를 주저하지 않는다. 나는 내 그림이 사람들에게 회노애락의 감정을 전달할 수 있다고 믿지만, 가끔은 의문스럽기도 하다. 그래서 늘 오늘보다는 내일이, 내일보다는 모레가 더 자유로울 수 있기를 기대하며 하루를 보낸다.

## II. 전개방식

### 1. 이론적 측면

#### 가. 표현적 의미와 현실성

미술의 양식에는 기하학적 추상미술로서 신석기 시대의 양식화된 패턴 문양이나 Cubism, Hard Edge, Neo-Geo의 미술이 있다. 또한 사실주의·realism 미술로서 대상과의 유사성·resemblance을 탐구했던 고대에서 근대에 이르는 범자연주의적 회화를 비롯하여 일루전 회화의 정점을 구현했던 Impressionism, 그리고 Nouveau realism을 뒤이어 Photo. realism이나 Super realism 등이 있다. 이 양자는 각기 시대환경에 따라, 그 당시의 세계관이나 우주관, 인생관이나 사회상황에 따라, 혹은 작가 개인의 문화환경과 기질적인 특성에 따라서도 달라지는 미술사에 항존하는 현상이다. 이러한 미술사의 두 흐름은 만화의 양식과 스타일, 캐릭터와 틀 테크닉을 해명하고 분석하는 일에도 정확히 대응된다.

인간이 어떤 의도·intention를 갖고 사물과 사건을 표시·presentation하는 방법에는 여러 가지 양식과 유형이 있었으나 우선 시지각의 초기 단계에 머무는 유아들의 낙서화·scribble로부터 문명의 시작 단계에서 보여지는 원시인들의 표기·marking와 같은 원초성을 띤 표현 방법을 볼 수 있다. 또한 고도로 복잡다단한 문명화된 사회문화적 조건 속에서도 그 이디엄과 문맥을 구축해보이는 표현양식과 매체를 만날 수 있다. 따라서 우리는 ‘시대의 미학’이 은폐되어 있는 사회문화적 코드로서 새롭게 점검할 수 있어야만 하겠다.

#### 나. 망막적 사실과 이루전

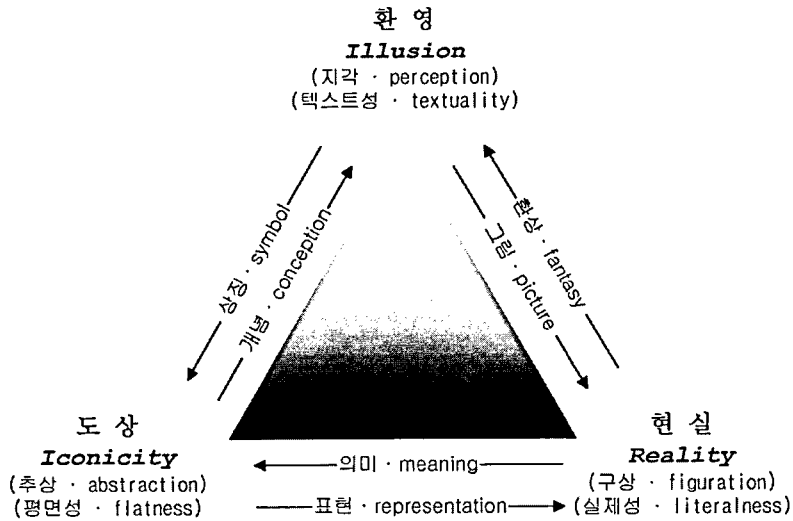
만화에 대한 개념이나 규정을 필요로 할 때 “어떤 이야기를 위한 글과 그림의 혼합”으로 정의 짓고 있으나, 실상 만화의 형식이나 외형적 특성만을 고려한 것이어서 충분하지 못하다. 만화텍스트의 세계에서는 타 분야의 장르에서는 맛 볼 수 없는 고유의 텍스트성이 있기 때문에 이것을 문제 삼지 않는 미학적 논의 또한 설정하기 어렵다.

미세한 움직임과 동작으로부터 커다란 운동감과 질주, 쾌속의 미를 평면공간에서 탐닉하고 추구하는 일은 오히려 만화가들이 일상적으로 추구하는 ‘상투어의 영역’에 속하게 되었다. 그림만으로 전개되는 이야기에서는 움직임과 속력을 묘사하기가 불편하고 곤혹스러웠으므로 제한된 붓놀림을 통해 제자리로 돌아오는 화살처럼 움직여서 그 물체가 바로 조금 전 앞의 장소를 나타냄으로서 그림에 이야기의 ‘연속적 기능·sequential function’을 갖게 하는 것이다. 그림 속의 인물이 다음 순간 어디에 있게 될 것인가에 대한 기대감을 전상·前像·pre-image이라는 조어로 표현하자면 전상은 잔상과 잔영을 위한 정박지로 온전하게 그 형태를 정착한다.

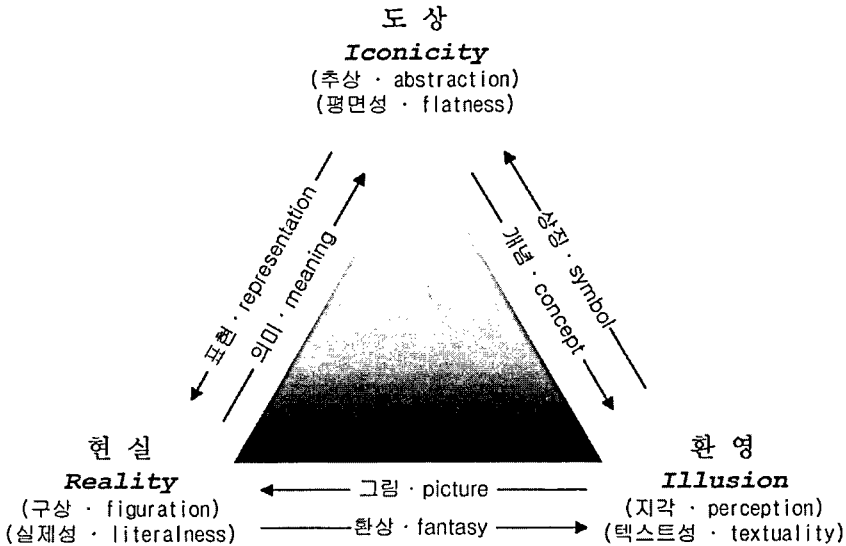
#### 다. 개념적 상징과 도상성

이미지의 해독·decoded에는 무엇보다도 우리 스스로의 기대감과 상상력의 구축에서 예상을 품은 탐



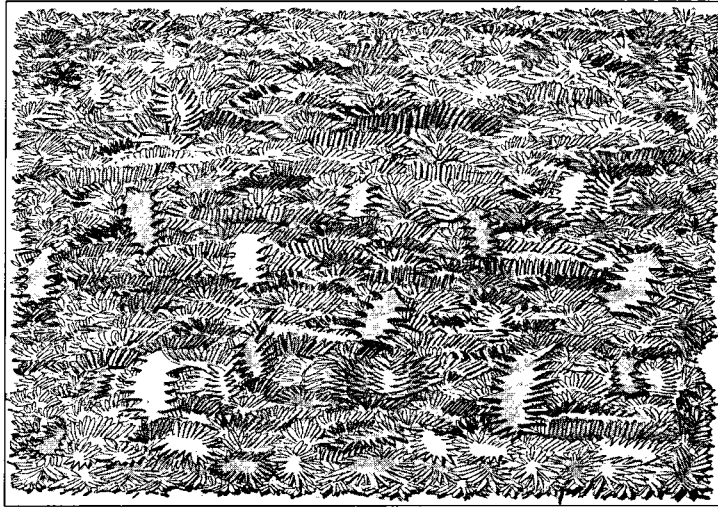


[그림 1-2] 예술 텍스트의 구조 : 상호 교류적 계열체 (사진, 인상주의 회화, 영화, 문학, 만화, 자연미술, .....)



[그림 1-3] 예술 텍스트의 구조 : 상호 교류적 계열체 (음악, 추상화, 사진, 만화, 자연 미술, .....)

### 3. 작품사진



제목: 서사회·敍事繪·Narration Painting  
크기: 89×121cm/ 재료: Acrylic on paper/ 제작년도: 2001.

### III. 망후방향

만화문화의 시대적 요청과 수요를 감안할 때, 우리는 아직도 전근대적인 개념으로 파악하여 인접·학문이나 예술·문화의 사생아 또는 돌연변이쯤으로 오해하거나, 잘못된 반영으로 되돌아오는 현금의 실상을 진정시키기 위해서는 하루 빨리 만화작가를 비롯하여 비평가, 저술가, 제작자, 독자들의 피상적인 이해를 거두어들여야만 한다.

그러기 위해서는 만화의 미학적인 기반을 확보하며 면전에서 직시할 수 있도록 만화계의 일원 모두가 맡은 바 소신을 다할 때 만화의 현실은 다가오는 차세대문화적 대안물로 부상할 것이다. 더구나 지금 우리의 현실은 새로운 세기의 벽두부터 민족과 국가 간의 갈등이 증폭되어 테러와 살상, 폭력과 전쟁이 촉발되고 있는 현실을 감안 할 때 더욱 새로운 예술문화적 이디엄과 문맥의 설정이 절박한 상황이다.

기실 만화와 현실의 관계는 일견 상반된 개념으로 이해하기 쉬우나, 만화의 현실은 현실에서 목계되는 상투성·cliche에 대한 반성이며, 현실에 잠재되어 있는 개인 적인 상황, 역사적인 환경, 그리고 사회 문화적인 요소들의 미학적 호출이자 부활이란 점을 잊어서는 안된다.

## 참고문헌

- Eco, Umberto, *La Production des signes*, Indiana Univ. Press, 1976.
- \_\_\_\_\_, *A Theory of Semiotics*, 서우석 역, 『기호학 이론』, 문지사, 1993.
- \_\_\_\_\_, *Apocalittici & Integratic*, 조형준 역, 『스누피에게도 철학은 있다, 대중의 영웅』, 새물결, 1994.
- Eisner, Will, *Comics & Sequential Art*, Poorhouse press, 1995.
- Gombrich E. H., *The Image and the Eye*, Phaidon, 1982~1998.
- \_\_\_\_\_, *Art and Illusion*, 차미례 역, 『예술과 환영』, 열화당, 1997.
- Harrison, Randal P., *The Catton: Communication to the Quick*, 하종원 역, 『만화와 커뮤니케이션』, 이론과 실천, 1989
- Horn, Maurice, *The World Encyclopedia of Cartoons*, Gale Research Company, 1980(Chelsea House Publishers, N.Y, London).
- Hunter, Sam & John Jacobus, *Modern Art*, Abrams, 1994.
- McCloud, Scott, *Understanding comics*, 고재경·이무열 공역, 『만화의 이해』, 아람드리, 1995.
- Pdinton, Marcia, "Art History-Cartoon; Animation", *Journal of Art Historian*, 1995.