

‘만화’ 개념을 구성하는 제요소에 관한 고찰

호소가야 아츠시*

만화 분야의 연구용어를 국제적으로 통일시키기 위해서는 우선 만화라는 매우 부정형적인 표현양식에 대한 재고찰이 필요할 것이다. 물론 이번 심포지엄을 계기로 하여 만화와 이를 둘러싼 다양한 내용에 대한 명칭과 정의에 관하여 여러 나라간 비교 검증하는 작업이 진행되겠지만 이를 위해서 나는 만화(일본어로 ‘망가’)라는 개념이 어느 나라에서든 보편적인 것인지 아닌지부터 확인하지 않을 수 없다.

동아시아에서는 다행스럽게도 만화라는 용어는 일본어, 한국어, 중국어로 거의 동일한 의미를 지니고 있다. 그러나 유럽, 미국에서는 동아시아와는 달리 동일한 영역을 커버하는 용어가 없다. 즉 영어로는 풍자만화(cartoon)와 코믹(comic)으로 나누어져 있으며 프랑스어의 반드 데시네(bande dessinée)는 만화라고 직역하기에는 무리가 따른다.

물론 각 나라에는 이와 같은 언어가 태어나게

된 고유의 역사적 배경이 있을 뿐 아니라 근대 이후에는 국가 간 상호 영향을 주고받았으며 언어의 의미는 시대마다 흥망성쇠가 있어 항상 움직이며 변화하기 마련이다. 특히 정보 미디어가 현저히 변화해 가는 현대에서 더욱 더 그럴지도 모른다.

현재 만화가 ‘MANGA’로 표기되어 유럽, 미국에서 유통되고 있다고 해도 분명히 번역출판(텔레비전 애니메이션 방영 포함) 분야에는 필터작용이 존재하며 역사적 순서의 교반(攪拌)도 수반한다. 다시 말해 각 나라의 독자에게 외국 만화는 역사적 순서대로 발전하는 것은 아니다. 이를 상호 비교해 보면 비로소 거대 개념의 부재가 밝혀지는 경우도 있다. 예를 들면 동아시아에서는 친숙한 순정만화(少女マンガ) 장르는 적어도 20세기 유럽, 미국에서는 거의 존재하지 않았던 것처럼...

오늘 강연에서는 각 나라의 만화(혹은 만화에 근접한 표현양식) 개념의 아웃라인을 형성하는 필요조건에 관한 몇 가지 유의사항을 지적하고자 한다.

일본에서는 일본어 특유의 문자, 문화적 특성에 따라서 만화를 표기하는 방법이 몇 가지 있지만,

* 동경공예대 교수

크게 ‘漫畫’로 쓰는 한자 표기법과 ‘マンガ’로 쓰는 카타카나 표기법으로 나눌 수 있다. 번역 상으로 뉘앙스의 차이까지 이해하기란 물론 어려운 일이지만 대략 한자 표기법은 영어의 cartoon, 카타카나 표기법은 comic에 해당한다고 볼 수 있다. 만화 업계에서는 연배의 정치풍자 만화가(漫畫家)가, 연구자 사이에서는 역사적으로 오래된 풍자화 전문가들이 주로 한자 표기법을 따르는 경우가 많다.

이러한 배경은 만화라는 용어의 역사적 변천에서 찾을 수 있다. 만화가 한자 표기법으로 일본 역사상 처음으로 나타난 것은 19세기 전반(에도 시대) 카츠시카 호쿠사이(葛飾北齋)가 지은 『北齋漫畫』란 작품이다. 애초에는 ‘붓 가는대로 자유롭게 그린 그림’ 또는 ‘갖가지로 모아놓은 그림’을 의미하였는데 일본 역사상 굴지의 상상력과 표현력을 자랑하는 예술가가 이 용어를 사용하기 시작한 것에서 유래한다. 따라서 실제로 만화의 기원이라고 일컬어지는 12세기 중엽의 『鳥獸人物戲畫』는 아직 만화라는 용어가 존재하지 않던 시대에 만들어진 것으로 유머나 풍자정신의 선구자라고는 할 수 있으나 엄밀히 말하면 만화라고는 부를 수 없다. 『北齋漫畫』도 이후 역사에서 잠시 만화란 용어가 자취를 감추었던 사실과 당시의 의미를 고려해볼 때 현재의 만화와는 다른, ‘전단계적 만화(pre-manga)’라고 불러야 할 것이다.

역사상 재차 만화라는 단어가 사용되기 시작한 것은 20세기 초(메이지 시대 말기) 무렵으로 당시에는 유럽의 유머러스하며 풍자적인 미디어로부터 영향을 받은 형태이었으나 여전히 표기는 한자이었다. 1920년대(다이쇼 시대 말기)에 이르러서는 신문 연재, 인기 캐릭터, 어린이용을 포함한 가족

물이라는 요소를 겸비한 만화가 다수 등장하였다. 당시 어린이를 겨냥한 출판물, 잡지 미디어가 잇달아 등장하는 가운데 만화가 차지하는 비율이 점점 증가하여 1930년대(쇼와 시대)에 들어서는 「노라쿠로(のらくろ)」 등의 장편만화도 제작되었고(이는 일본에서의 코믹(comic) 시대의 개막이라 하겠다) 이 무렵 서민과 어린이용으로 만들어진 만화는 주로 카타카나 표기법을 사용하였다.

전후 어린이용 오락출판의 성장과 텔레비전 문화와의 밀접한 관계로 인하여 스토리 만화가 폭발적으로 발전하여 이윽고 만화가 소년층에서 소녀층으로, 청년층에까지 영역을 넓히면서 그 현상과 가치를 주목한 대중문화 비평가들이 1960년대 후반에 이르러서는 이전부터 존재하던 풍자와 유머 위주의 어른용 만화와 구별하기 위하여 적극적으로 카타카나 표기법을 사용하여(요즘에는 ‘코믹’이란 용어가 정착되는 중이다) 현재는 카타카나 표기법이 압도적인 주류를 차지하고 있다.

현재 만화는 확실히 오락출판문화 가운데 ‘제왕’적인 위치를 차지하고 있으며 일본과 같이 주간만화잡지가 몇 종류씩이나 발행되는 경우는 세계에서 보기 드문 현상이며 앞으로도 이러한 현상은 일어나기 어려울 듯싶다. (벨기에를 포함한) 프랑스어권에서는 만드 데시네 잡지가 대부분 사라져 버렸고 현재 한국에서도 주간만화잡지는 줄어들었다고 한다. 이와 같은 환경의 차이는 만화가의 일이나 생활영역에도 영향을 끼치고 있는 게 아닐까?

또한 만화가 어디서부터 입수되는가, 어떻게 읽히는가 등은 출판물 유통구조에 달려있다. 예를 들어 프랑스의 만드 데시네는 전문점 유통이 중심이

며 미국 역시도 마찬가지이다. 일본 만화잡지가 천문학적인 발행부수를 기록하는 배경에는 지하철역가판대와 편의점에서의 판매가 다수를 차지하는 반면 미국에서의 잡지는 예약에 의한 정기구독이 주류이어서 애초부터 전국적인 유통 자체가 있을 수 없다고 한다.

사실 나는 최근 10년간 한국 만화 실상을 조사하러 종종 방한하였는데 역대 매점에서 만화잡지를 판매하는 모습을 거의 본 적이 없으며 반대로 스포츠신문에서 만화 연재가 유지되는 모습은 일본에서는 볼 수 없는 현상이다. 그러나 1997년 무렵에는 존재하던 청년만화잡지 몇 개가 이후 완전히 사라져 버린 것은 유감스러운 일이다. 그 당시의 청년만화는 현재 어떻게 되어 버린 것일까? 그 후 2000년 무렵 나츠메 후사노스케(夏目房之介)씨와 함께 다시 한국을 방문하였을 때 만화 대본소(오래된 듯한 “만화방”)에는 일일만화(毎日マンガ)라는 장르가 있어서 매우 놀란 기억이 있다. 지금도 그러한 대어만화의 유통은 활발한 것일까?

일본에서도 1950-60년대 무렵에는 대본소 만화가 번창하여 도쿄의 대기업 출판사가 만든 만화잡지와는 꽤 다른 스타일의 만화가 그려지고 있었다. 코믹, SF, 무협, 순정물을 막론하고 대기업 출판물은 도시적이며 세련되고 스마트한 것이 주류인 반면, 어떤 면에서 어린이용으로는 금기도 많았지만 대본소에는 경제성장의 흐름에서 뒤쳐진 서민의 생활상, 감정이 배어있는 주제가 많았으며 무법자적이며 살벌한 분위기가 감돌고 있었다. 점차 잔혹한 무사, 첩자, 무시무시한 요괴, 범죄자를 주인공으로 한 이야기 등이 빈번해져 언젠가 부터는 ‘극화(劇畫)’라고 불리었다. 머지않아 중앙의 대기업계

만화잡지도 이를 채용하였다. 극화는 청년용 스토리 만화가 보급될 시점에 전면적으로 기치로 내걸렸다. 70년대 초 무렵의 『소년매거진(少年マガジン)』조차도 극화로 접거되었으며 순정만화의 대표적인 「베르사이유의 장미(ベルサイユのばら)」의 작가 또한 ‘순정 극화’로 불리었다. 정말 당시에는 만화가 극화에 압도당하여 자칫 잘못하면 완전히 절망당했을 뻔 했었는지도 모른다.(덧붙여 말하자면 1950년대에도 만화는 이야기그림책(繪物語)이란 인접 장르에 흡수될 뻔 한 위기가 있었다) 극화란 용어는 한국에도 전해졌는데 어떻게 받아들여졌던 것인가?

끝으로 21세기를 맞이한 지금, 더욱이 세계적으로 일본의 만화가 널리 퍼지고 있는 개념 중에 “오타쿠(オタク)”와 “모에(萌え)”(한국에는 “야오이(やおい)”도 전해지고 있다고 한다)가 있다. 물론 단순히 마니아란 의미에서 오타쿠적인 인간은 유럽, 미국에도 이제껏 존재하고 있었을 테지만, 2차원으로 그려진 가공의 이성에게 연애감정을 품거나 쌍방향적 커뮤니케이션의 도구로서 아마추어 사이의 광범위한 커뮤니티를 만들어 버린 만화의 특질은 싫든 좋든 간에 앞으로도 여기저기에서 주목을 이룰 것이다. 보다 넓은 무대에서 사춘기 젊은이들의 커뮤니케이션 방법이 변화해 나가는 동시에 요동치리라 예상된다. 더욱이 이러한 개념의 전 세계적인 확산은 인터넷을 통하여 굳건해져 이미 종교나 정치체제를 손쉽게 뛰어넘어 확대되어 가지 않는가? 이 같은 시대에 우리들 만화중주국의 책임 있는 연구자는 그 단서를 포착하여 해석하는 작업을 멈추어서는 안 될 것이다.

려져 있지 않은 장면 등 '공백'의 효과를 이용하는 방법.

시선유도(視線誘導) : 주간연재 등에서 만화를 재미있고 순조롭게 읽을 수 있도록 마주보는 두 면의 가운데에서 장면, 캐릭터, 후키다시 등을 보다 효과적으로 배치하는 방법.

타치키리(タチキリ) : 페이지 중에서 기준적인 틀에서 밖으로 뺀어 나오는 다이내믹함을 연출한 표현.

<참부자료>

◆ 만화의 구조에 관한 용어

화면분할(コマ割り), 후키다시(フキダシ)¹⁾ : 세계적으로 만화(코믹, BD)를 규정하는 요소. 일본에서는 전자가 메이지 시대의 풍자잡지 『团团珍聞』, 후자는 다이쇼 시대의 연재만화 「正チャンノ冒険」 즈음하여 도입되었는데 둘 다 서양의 영향이다.

만부(漫符) : 만화에서 특징적인 기호적 표현의 총칭. 유동선(스피드선) 및 뒤에서 언급할 것 등등. 전전기 애니메이션에서 기원을 찾는 부분이 클 듯.

타타키다시(タタキダシ), 케리다시(ケリダシ) : 전기부터 내려온 고전적이면서 유니크한 만부의 한 예. 전자는 충돌할 때 생기는 별, 후자는 걸었던 흔적이 나타내는 연기.

오노마토펜(オノマトペ)(=음향효과(擬音)) : 소리를 나타내는 시각적 표현, 테츠카 오사무(手塚治虫)가 개척한 부분이 크다고 일컬어지나 역시나 전후 애니메이션 등을 검증할 필요가 있다. 극화의 발달과정에서 다양화됨.

마나쿠(間白) : 나츠메 후사노스케 등이 제창한 용어. 장면과 장면 사이, 또는 아무것도 그

◆ 만화의 창작과정에 관한 용어

네임(ネーム) : 작가가 편집자에게 가리켜 대강의 장면분할에 대사를 넣은 밑그림. 양자 간의견교환, 사진식자를 다른 공정에서 만들기 위한 중요한 과정.

◆ 만화의 출판유통과정에 관한 용어

아카본 만화(赤本マンガ) : 비주류로 엽가출판·유통된 만화. 단행본이 중심으로 전후 데츠카 오사무는 칸사이(關西) 지방에서 이를 통해 유명세를 얻었다. 전체적으로 익명성이 높으며 소재도 유행을 잘 타고 패러디가 많다.

대본만화(貸本マンガ) : 고도경제성장초기(1950년대까지는) 대여가 만화유통의 주류이었으며 전문 출판사도 많아 극화와 청년만화, 소녀만화 등이 온상이 되었다. 당시 일본

1) 화자의 입에서 뱉어낸 것처럼 대사를 써넣는 데투리

에서는 대여가 대다수.

잡지부록만화(雑誌付録マンガ) : 대기업계 출판사가 어린이용 만화시장에서 경쟁이 붙어 월간잡지에는 다양한 부록(전전기에서 이미 존재하였음)이 실렸는데 머지않아 철도운송상 규제에 따라 별책만화가 10권 이상이나 붙었다. 최근 청년용 잡지에도 피규어, DVD 등이 부록으로 붙어있다.

2대 유통회사(2大取次ぎ) : 일본의 서적 유통은 「日販」 「東販」이란 양대 회사가 배급을 붙잡고 있어 대기업계 인쇄회사와 함께 만화유통을 좌지우지하는 요인이 되었다.

만화카페(マンガ喫茶) : 1990년대부터 체인점화에 따라 증가해 온 새로운 형태의 렌탈 만화. 일본에서는 게임센터와 함께 「PC방」보다 번창.

신고서점(新古書店) : 전국 체인점인 「BOOK OF F」 등에서 고서(古書)를 염가로 유통하는 시스템을 확립하였다. 신간서적의 재고가 재빨리 이곳으로 회전하여 출판사, 작가 모두에게 인세가 돌아가지 않게 된 원흉으로서, 출판업계에서는 만화카페와 더불어 규제를 주장하고 있다.

편의점 만화(コンビニマンガ) : 편의점의 발전과 함께 독자적인 유통형태로 염가단행본이 등장하였다. 인기연재작품을 주제에 따라 편집하거나 부가가치적인 정보를 끼우기도 한다. 만화잡지도 편의점 특성에 맞춰진 것이 유통되고 있지만 청소년 건전육성 조례의 영향으로 규제에 걸려 있는 상

태이다.

◆ 만화의 장르에 관한 용어

어른용 만화(大人マンガ) : 전후 융성해진 스토리 만화(코믹)가 어린이나 젊은 층 위주였던 반면 전전기부터 줄곧 존재하였던 풍자나 유머로 그려진 한 장면(코마), 네 장면(코마) 만화를 가리키는 용어.

순정만화(少女マンガ) : 전전기부터 소년잡지에 반대편에는 이미 소녀잡지가 있었다. 전후 그것이 주류가 되어 자연스레 장르로 파생되었다. 1970년대부터는 비평의 대상으로 클로즈업되어 독자성(獨白性)을 의식하게 되었다.

청년만화, 성인만화(青年マンガ, 成人マンガ) : 1960년대부터 만화 독자의 연령층이 높아진 다음 소년만화에서 전자가 파생되었다. 1980년대에는 『영○○』라고 한 만화잡지가 증가하여 모두 영지라고 불리었다. 후자는 미성년자에게는 표현부적절한 만화를 구별할 때 사용되는 용어.

레이디·코믹(レディース・コミック) : 소녀만화를 졸업한 여성을 겨냥하여 연애, 섹스를 소재로 한 만화를 게재하는 등 연령이 높은 여성을 대상으로 하는 잡지가 70년대 들어 등장하였을 때 쓰인 용어로, 당시는 다소 섹스에 대한 부정적인 선입견이 있어 그다지 넓은 독자층을 보유하지 못하였다. 현재는 소년만화 → 청년만화와 마찬가지로

로 순조롭게 이행되는 듯 한 모습이다.

이야기그림책(繪物語) : 1950년 후키다시 없이 장면 밖에 대사나 내레이션이 그려진 형식이 만화 못지않게 번성하였다. 그림연극(紙芝居)²⁾으로부터 영향도 많았다. 60년대 들어서 사라져 버린다.

극화(劇畵) : 60년대에 접어들어 대본만화를 무대로 저소득층의 실생활이나 생활감정을 소재로 하였는데 비극을 중심으로 한 만화가 많았다. 하드보일드나 스릴러, 공포, 요괴만화 등은 여기서부터 발전하였다. 용어 자체는 그와 같은 분위기 속에서 타츠미 요시히로(辰巳ヨシヒロ)가 만든 조어라고 일컬어진다. 그러나 대기업계 출판사도 연령층이 높아진 학생운동세대 독자층의 요구를 맞추기 위해 극화를 소년매거진잡지를 중심으로 도입하여 학원만화, 스포츠만화도 리얼한 표현 위주로 간다. 또한 소년지에서 청년지가 파생할 때에도 극화가 주력이 되었는데 60-70년대 만화의 흐름은 완전한 극화 중심이었다.

◆ 만화의 사회적 지위에 관한 용어

펀치(ポンチ) : 만화의 사회적 지위가 낮았던 시대의 멸칭(蔑稱). 메이지 시대 때 영국인 와그만이 전한 『일본·펀치(ジャパン・パンチ)』이 어원이다. 간단한 선으로 구성된

익명성을 띤 그림이란 뉘앙스가 있다.

악서추방운동(惡書追放運動) : 50년대 어린이 사이에서 만화가 널리 퍼지면서 부모와 학교로부터 강한 반발이 일어났다. 대본만화에 대한 부정적인 이미지가 원인이 되었다. 한편으로 테츠카 오사무의 인기는 당시 순식간에 그를 고액 소득자 리스트에 올릴 정도이었으며 그런 까닭에 큰 규모의 만화 편집자와 함께 테츠카는 악서추방운동의 대상이 되기도 하였다. 당시 테츠카는 “만화간식론”을 제창하고 있었다.

「오른손에 저널, 왼손에 만화잡지(右手にジャーナル、左手にマガジン)」 : 대학생 이상 연령층도 극화를 읽고 당시 진보적 지식인이 만화를 옹호하는 언동을 일으켰다. 한편 학생운동과 연관된 학생도 대표적인 진보적 잡지 『아사히저널(朝日ジャーナル)』과 함께 『소년매거진』 등의 인기만화 주인공에 자신을 대입시켜 읽곤 했다. 「내일의 죠(あしたのジョー)」, 고양이 ‘냐로메(ニャロメ)’ 등의 캐릭터가 반체제적인 분위기에 적합한 것으로 유명하였다.

2) 이야기의 각 장면을 그려 넣은 여러 장의 두꺼운 종이를 한 장씩 설명하면서 구경시키는 그림연극을 뜻함