

소설의 만화 전환 시 나타나는 서사 변화 양상 연구

— 위기철 소설 『아홉살 인생』과 이희재의 『나 어릴 적에』를 중심으로

조희권*

1. 들어가기 - 소설의 만화 전환, 새로운 맥락과 의미
2. 텍스트의 선정
3. 서사 변화의 양상
 - 3-1. 과장과 회화화
 - 3-2. 사건의 재구성
 - 3-3. 단순화와 전형화
 - 3-4. 표현의 완화와 변용
4. 나가기

국문요약

본 논문은 소설이 만화로 전환될 때 나타나는 서사 변화의 양상을 연구하려는 데 그 목적이 있다. 그 과정에서 장르 전환에 따르는 효과를 살펴보려는 데 주안점을 두었다. 문자로 표현되는 소설 작품이 만화의 시각적인 이미지로 다시 표현될 때, 독자들은 동일한 작품이 발산해내는 다양한 효과를 경험할 수 있다. 하나의 미디어가 다른 미디어의 ‘내용’으로 주어질 때 그 효과를 강력하게 높일 수 있는 것처럼, 문자와 그림의 통합체인 만화는 문학의 가장 큰 장점인 상상력을 가급적 훼손시키지 않으면서 보다 다양하고 명확한 시각적 이미지를 표현하는 것이 가능하다. 이는 만화가 시각예술과 영화예술, 문학 등 여러 가지 예술적

* 상명대학교 한국어문학과 천안캠퍼스 교수

표현 수단의 교차점 위에 위치해 있어 그 어떤 매체와 장르와도 쉽게 조응할 수 있는 철두철미한 커뮤니케이션 체계이기 때문이다. 또한 문자와 그림의 조합인 제3의 장르로서의 만화가 가지는 대중성이 일반 독자에게 유용하게 문학을 전달할 수 있는 반면, 만화는 영화가 그러했던 것처럼 소설에서 무한하고 다양한 소재의 원천을 얻을 수 있는 것이다. 고전적인 장르 구분이 허물어지고, 그 경계를 넘나드는 현상이 두드러지고 있는 오늘날, 소설과 만화를 보다 유연하고 폭넓은 관점에서 다양한 서사 형식의 한 종류로 이해하는 시각이 필요하다.

주제어

소설, 만화, 전환, 각색, 재구성, 서사, 이코노텍스트

1. 들어가기 - 소설의 만화 전환, 새로운 맥락과 의미

소설과 만화는 이야기를 전달하는 언어 기호에서 차이를 보인다. 특히 하나의 텍스트가 수용되기 위해서는 장르마다 각기 다른 소통의 공정을 필요로 한다. 추상적 기호인 문자로 이루어진 소설 언어와 시각적인 그림과 문자가 결합된 만화 언어는 수용자에게 각기 다르게 수용된다. 이로 인해 같은 원작을 공유한다고 하더라도 독자는 소설과 각색된 만화를 다르게 인식한다. 따라서 본 논문에서는 매체가 변화되면서 ‘이야기가 어떻게 다르게 표현되는지’에 대한 논의를 중점적으로 할 예정이다.

소설의 만화 전환 과정을 살펴보는 일은 어느 매체가 더 우월한지를 비교하는 작업이 아니다. 소설이 만화로 전환되는 양상에 관한 연구는 각 장르의 차이를 염두에 두고 비교하는 것이다. 만화가 가지고 있는 시각성이 문자보다 더 우월하다는 인식을 바탕에 두는 것이 아니라, 시

각적 이미지가 지닌 대중성이 소설의 소통 공간을 확대할 수 있다는 가능성을 확인하기 위함이다.

전통적으로 하나의 이야기 속에 있는 사건적 요소들은 ‘플롯’이라고 불리는 배열을 구성하는 것으로 말해진다. 아리스토텔레스는 플롯(미토스)을 ‘사건들의 배치’라고 정의했다. 구조주의적 서사이론은 그러한 배치가 엄밀하게는 담론에 의해 행해지는 작용이라고 주장한다. 담론은 다양한 매체를 통해 발현될 수 있지만 그것의 내적 구조는 가능한 어떠한 발현 형태와 질적으로 구분되는 것이다. 즉 담론화된 이야기로서의 플롯은 주어진 영화나 소설 등, 특정한 객관화된 형태보다도 더 일반적인 수준에서 존재한다. 그것의 표현 순서는 반드시 이야기의 본래적인 논리적 순서를 따를 필요는 없다. 그것은 특정한 이야기-사건적 요소들을 강조하거나, 약화시키고, 어떠한 사건들을 해석하거나 추론의 대상으로 남겨 놓으며, 보여주거나 말하고, 논평을 가하거나 침묵하며, 또한 사건이나 인물의 어떤 양상들에 초점을 맞추는 기능을 한다.¹⁾

이러한 차이로 인해 소설을 만화로 옮길 때 표현하기 쉬운 것과 어려운 것, 그리고 아예 불가능한 것들의 구분이 생겨난다. 매체에 따라 동일한 에피소드가 구성상으로는 동일하지 않게 드러나는 것도 이 때문이다.

소설이 만화로 전환될 때 문자언어로 제시된 서사는 시각적이고 도상적인 기호 체계로 변환된다. 이때 각각의 에피소드들은 그림과 문자, 칸의 배치와 구성 등에 의해 2차원적인 평면에서 입체화되는 이야기로 변화될 수밖에 없다. 즉 문자언어가 시각적인 이미지 형태로 바뀌어져 새로운 이야기의 맥락과 의미를 가지게 된다.

1) 시모아 채트먼, 한용환 역, 『이야기와 담론-영화와 소설의 서사구조』, 푸른사상, 49쪽.

2. 텍스트의 선정

본 논문에서는 장편소설 『아홉살 인생』²⁾과 이를 만화로 각색한 이희재의 『나 어릴 적에』³⁾를 중심으로 소설이 만화로 전환될 때 나타나는 서사 구조의 변화 양상을 살펴보고자 한다. 단편 소설을 만화로 옮긴 대다수 작품들의 경우, 특별한 플롯상의 변형 없이 원작의 줄거리를 그대로 따르는 특성을 보인다. 이는 단편 소설 장르의 특성상 복잡한 스토리와 플롯을 가지고 있지 않기 때문에 특별한 변형을 가할 이유가 없는 탓도 있지만, 원작이 가지는 무게⁴⁾ 때문에 가급적 큰 변형 없이 원작의 의도를 그대로 살리려는 탓이기도 하다. 특히 여전히 하위 장르로 취급 받는 만화에서 이러한 현상은 더욱 빈번히 나타난다. 반대로 『임꺽정』이나 『객주』 같은 대하소설의 경우는 원작과 각색한 만화의 이야기 변형 정도가 상당히 크게 일어나 동일한 선상에서 비교 분석하기에 무리가 따르는 단점이 있다.

이러한 점에서 위기철의 『아홉살 인생』과 이희재의 『나 어릴 적에』는 두 장르의 서사 변화 양상을 잘 살펴볼 수 있는 텍스트이다. 『아홉살 인생』의 경우 장편 소설의 외양을 띠기는 했지만, ‘성인을 위한 동화’라는 부제가 붙을 정도로 서사 구조가 비교적 단순한 편에 속한다. 소설을 만화로 각색할 때 만화가 원작 소설로부터 가져가려고 하는 것은 서사적 형식이 아니라 서사적 내용물이다. 결국 소설 원작을 만화로 각색하는 데 있어 서사와 관련된 문제에 국한해서 이야기한다면, 서사의 변화

2) 위기철, 『아홉살 인생』, 청년사, 2003.

3) 이희재, 『나 어릴 적에』, G&S, 2001.

4) 단편 소설을 만화로 각색하는 경우, 만화 매체 고유의 특성이 반영되기 보다는, 만화의 대중성을 이용하여 한국 현대소설사의 대표적 작품들을 보다 많은 이들에게 읽히기 위한 목적으로 제작되는 것이 대부분이다.

는 그 매체의 서술자가 원작의 특정한 요소를 자신의 재량으로 얼마나 바꿀 수 있는가에 달려 있다. 이 때문에 원작의 간결한 서사 구조는 원작이 가지고 있는 서사의 틀을 크게 훼손하지 않으면서도, 각색자의 의도를 많이 반영할 수 있는 텍스트가 되는 것이다.

3. 서사 변화의 양상

위기철의 원작 『아홉살 인생』과 그것을 각색하여 만화로 표현한 이희재의 『나 어릴 적에』는 어느 것을 먼저 봐도 이해에 하등 무리가 없을 정도로 스토리 라인과 플롯이 흡사하다. 사실 각색(adaption)이란, 매체와 매체 사이, 혹은 장르와 장르 사이를 넘나드는 만큼 어느 정도의 차이를 보이게 마련이다.⁵⁾ 이는 매체 자체가 가지는 고유의 특성 때문일 수도 있고, 그것을 각색하는 작가의 해석이나 의도일 수도 있다. 그러나 여전히 변방의 장르로 인식되고 있는 만화의 경우, 만화가가 창작의 주체로 원작에 대한 새로운 해석을 가미해서 다시 그리기보다는, 가급적 원작의 의도를 덜 훼손하는 차원에서 작업이 이루어지는 일이 빈번하다. 하지만 매체와 장르가 다른 만큼 어느 정도 서사의 변화는 불가피할 수밖에 없고, 단편이 아닌 장편 소설이 원작인 경우 서사 변화의 폭은 더 커지게 마련이다. 이희재의 『나 어릴 적에』도 원작의 스토리와 플롯을 그대로 가져오기는 했지만, 원작과 제목을 다르게 붙인 의도만큼 일정 정도 서사의 변화를 보이고 있다.

5) 심지어 동명의 인쇄 연재물이나 TV 시리즈를 영화나 애니메이션으로 만들 때에도, 동일한 즐거리를 가져다 쓰기 보다는 인물과 설정만을 따온 뒤에 새로운 에피소드를 가지고 외전(外傳) 형식으로 만드는 게 일반적이다.

3-1. 과장과 희화화

만화가 하나의 예술 장르로 제대로 대접을 받지 못했던 과거나, 영상 시대를 맞아 새롭게 조명되고 있는 현재나, 만화의 가장 큰 특징은 바로 ‘재미’이다. 여기서 ‘재미’라는 말은 사물을 단순화시키고 과장하는 한편, 왜곡시키는 만화 매체의 기본 속성에 기인한다. 하버드 대학의 데이비드 퍼킨스 교수가 말한 것처럼 만화는 “계획적으로 부정확하게 그린 그림”인 것이다. 그러한 단순화 되고 과장, 왜곡된 그림은 만화가 모든 세대와 가장 신속하게 소통할 수 있는 힘을 발휘하게끔 한다. 이러한 만화의 특성 때문에 원작의 서사가 만화로 전환될 때 표현의 과장은 어느 정도 필수적 요소가 된다.

“자, 바로 여기가 우리 집이다.”

아버지는 어깨에 짊어진 이불 보따리를 쿵 소리 나게 내려놓으며 우리를 돌아보았다. 그 얼굴엔 자긍심이 가득 배어 있었다. (중략) 그러나 우리 집은 내 흥분에 보답할 만큼 썩 훌륭한 편이 못 되었다. 나는 집 담벽 블록 틈바구니에 시멘트가 엉성하게 채워져 있는 것에 무척 신경 쓰였다. 어느 날 갑자기 와르르 무너질 것만 같았고, 무너지지는 않더라도 그 틈바구니로 바람이 승승 새어들 것 같았다. 방문을 열어보니 더욱 가관이었다. 방 안은 궤궤한 곰팡이 냄새에 절어 있었고, 벽지 삼아 발라 놓은 신문지는 군데군데 뜯어진 채 축 늘어져 있었다. 꼭 귀신이 나오는 흉가 꼴이었다.⁶⁾

비록 산동네 무허가 판잣집일망정 처음으로 자신의 집을 마련했다는 아버지의 기쁨과 낡은 집 때문에 기대가 어긋난 여민의 실망이 교차하

6) 위기철, 앞의 책, 13-14쪽.

는 대목이다. 그러나 만화에서 여민 아버지는 집 지붕으로 올라가서 ‘야호’를 외치며 감격에 젖는다. 잠시 뒤 그러한 감격을 비웃기라도 하듯 낡은 지붕은 아버지의 무게를 감당하지 못하고 무너져 내린다.



그림 1 이희재, 『나 어릴 적에』 1권, 16-17쪽.

그림 1에서 나타나는 만화의 과장된 표현들은 시각적 이미지와 함께 상황을 보다 구체적이고 명확하게 전달해 주는 역할을 한다. 자신의 집을 드디어 샀다는 자긍심으로 가득 찬 얼굴을 상상해 내는 것보다, 지붕 위에 올라가 야호를 외치며 ‘우리 보다 높은 사람 있으면 나오시오’라고 말하는 대목이 감상자에게 훨씬 더 직접적으로 다가오기 때문이다. 더욱이 바로 뒤에 이어지는 지붕이 무너져 내리는 장면은 여민이의 새 집이 얼마나 낡았으며, 그들의 행복이 얼마나 소박한 것인지를 한 눈에 알려

주는 지표가 된다. 만화는 이처럼 사물을 단순하고 과장되게 표현함으로써 상황을 명확하게 전달하는 장점을 지니고 있으며, 이로 인해 누구라도 쉽고 친근하게 접근할 수 있는 뛰어난 접촉능력을 지닌다.

이러한 대상의 과장된 표현은 인물의 특정 부위를 과장되게 묘사하거나, 비정상적인 신체 비율을 통해 캐릭터의 특성을 드러내기도 한다. 이는 통상적으로 유머를 발생시키고, 캐릭터에 친숙함을 부여하여 독자가 동화하기 쉽도록 만든다. 이희재의 『나 어릴 적에』도 원작에 없는 주요 인물들의 과장된 행동이 나타나고, 그러한 과장된 행동들은 인물들을 희화화 시키는 역할을 한다.

『아홉살 인생』의 주요 등장인물들 중 하나인 여민 아버지는 부둣가 깡패 출신으로 무쇠와 같은 몸을 가진 건강한 남성이자 아내와 자식들을 아끼는 지혜롭고 자상한 가장이다. 뿐만 아니라 마을 사람들의 어려운 일에 적극 나서는 의로운 인물이며, 동시에 여민에게 삶의 이치를 깨우쳐 주는 훌륭한 스승의 면모까지 갖추었다. 여민의 시점으로 독자에게 보이는 아버지의 모습은 거의 완벽에 가깝게 묘사된다.

그러나 만화에서 여민 아버지는 우스꽝스러운 모습을 많이 보이는 소박한 인물로 등장한다. 퇴근길에 노래를 부르며 걸어오다 길바닥에 넘어지고, 여민에게 싸움의 정당성을 역설하며 발차기 시범을 보이다 바지를



그림 2. 위의 책 1권, 71쪽.

찢어먹으며(그림 2), 사춘기에 접어든 여민이가 자신의 짝꿍 장미를 그리워하는 광경을 보고 놀리기까지 한다(그림3).



그림 3. 위의 책 2권, 137쪽.

원작에서 근엄하고 완벽한 아버지상을 재현하는 여민 아버지는 만화에서 빈틈이 많은 평범한 가장의 이미지로 묘사된다. 이러한 변화의 원인은 만화적인 재미를 추구하고 캐릭터에 친근한 이미지를 부여하기 위한 장치로 보인다. 심오하고 철학적인 주제를 다루는 만화도 많지만, 만화가 추구하는 기본 속성은 여전히 재미와 여흥을 함축하는 것이다. 따라서 이야기 전개에 가장 중요한 축을 담당하는 캐릭터를 희화화시켜 친근감 있게 표현하는 것은 만화에서 일반적으로 나타나는 현상이다.

‘극화’체 만화의 선진국이라 할 수 있는 일본의 경우에도 이러한 캐릭터의 희화화는 빈번하게 나타난다. 전 세계적인 인기를 얻었고 국내에서도 수많은 독자들을 가진 이노우에 다케히코의 『슬램덩크』라는 만화를 보면, 진지한 이야기 전개 중간에 엉뚱한 인물의 행위를 삽입하여 상황을 코믹하게 이끌어 나가는 패턴을 자주 선보인다. 그러나 이러한

7) 일본만화에서 1960년대 초반에 등장한 극화는 극히 사실적인 줄거리와 그림을 특징으로 하는데, 시라토의 사무라이 만화 「가무이전(傳)」과 같이 피가 튀고 목이 잘려 나가는 장면을 생생하게 그리는 사극물은 이의 한 전형으로 대단한 인기를 얻었다.

긴장의 이완 효과는 서사의 밀도를 떨어뜨리는 장애로 작용하기 보다는, 독자의 감정을 리드미컬하게 조절하는 용도로 사용된다.

3-2. 사건의 재구성

만화가 세대와 관계없이 누구나 부담 없이 즐길 수 있고, 그 어떤 매체·장르와도 쉽게 조응할 수 있는 가장 큰 이유는 그림과 문자가 조화롭게 배합되었다는 데 있다. 이러한 이유 때문에 만화는 시각예술과 영화 예술, 문학 등 여러 가지 예술적 표현 수단의 교차점 위에 위치해 있다고 말한다. 문자와 그림의 장점을 고루 수용한 만화는, 그래서 표현 불가능한 것이 없는 가장 탁월한 서사 형식으로 인정받고 있고, 그 무한한 가능성에 대한 기대를 한 몸에 받고 있는 장르이다.

그러나 인물의 내면 심리를 추상화하여 전달하는 데 있어 만화는 소설보다 제약이 많다. 영상만으로 표현되는 영화와 달리 만화는 그림과 문자가 함께 사용되지만, 과거와 현재가 혼재되는 기억의 편린들과 끝없이 이어지는 의식의 흐름들을 표현하는 것에는 한계가 있기 때문이다. 이러한 어려움 때문에 생략할 수 없거나, 이야기 전개상 반드시 필요한 인물의 내면 심리를 드러내는 표현들은 다른 방식으로 재현된다.

산동네 맨 꼭대기 집으로 이사 가기 전 여민이는 우연히 버려진 강아지 한 마리를 줍게 된다. 그러나 어머니에게 야단 맞을까봐 그 강아지를 집에 데려가지 못하고, 차마 버릴 수도 없는 난감한 처지에 빠져든다. 셋방에 ‘엷혀 산다’는 것이 어떤 의미인지 어렴풋이 짐작하고 있는 여민이는 매우 조숙한 아이다. 그렇기 때문에 고민의 깊이는 한없이 커져만 간다. 결국 여민이는 집으로 들어가지도 못하고 강아지를 품에 안은 채 저녁 늦게까지 집 주위를 서성인다.

반면 만화에서 여민이는 병든 강아지⁸⁾를 안고 집으로 돌아온다. 그런

여민이를 보고 어머니는 다시 그 자리에 두고 오라며 야단을 친다. 여민이는 다시 어머니에게 때를 쓰지만, 어머니는 남의 집에 얹혀사는 자신들의 처지를 강조하며 불가 입장을 단호히 밝힌다.

이런 변환은 만화가 ‘말하기’보다는 시각적으로 ‘보여주기’에 능한 장르이기 때문으로 풀이된다. 소설이 아닌, 만화에서는 따로 ‘이야기꾼’이 없다고 할 수 있다. 간혹 주인공의 독백으로 전개되는 장면조차도 실은 ‘보여주는 자’의 영역에 있다고 말해야 할 것이다. 채트먼은 이를 ‘제시자’⁹⁾라고 명명한다. 결국 제시자는 언어로 행위를 말하는 실제적 목소리만을 가리키는 것으로 국한되지 않는다. 즉 ‘비인칭적인’ 화자임을 일컫는 것이다.

이는 또한 만화 서술의 측면에서 중심인물의 애매한 위치와도 관련된 다. 만화는 주인공인 그에 대해 초점화하고 있지만, 반면 그에 의해 초점화되기도 한다. 달리 말해 독자는 주인공을 보면서 주인공과 함께 본다는 말이다.¹⁰⁾ 만약 그렇지 않다면 우리는 작품이 다 끝날 때까지 주인공의 얼굴을 끝내 볼 수 없을 것이다. 이런 이유로 소설에서 여민의 머릿속에서만 가상적으로 추론하여 판단한 일¹¹⁾, 그러니까 실제로 벌어지지 않았던 허구적 사건을 만화에서는 실제로 일어난 장면으로 재구성한다. 그 편이 만화 구성상 훨씬 더 자연스러운 장면이 되기 때문이다.

8) 원작에서 갓 낳은 강아지가 만화에서는 병든 강아지로 대체되었다. 이는 아마도 내용상 여민이가 강아지를 기를 수 없는 어려운 처지임을 알면서도 더욱 더 강아지를 버릴 수 없다는 사실을 강조하기 위함으로 풀이된다.

9) 시모아 채트먼, 한용환, 강덕화 역, 『영화와 소설의 수사학』, 동국대학교 출판부, 2001, 172쪽.

10) 프랑시스 바누아, 송지연 역, 『영화와 문학의 서술학』, 동문선, 2003, 174쪽 참조.

11) 여민이는 만약 강아지를 집에 안고 갈 경우, 어머니께 꾸중을 들을 것이라고 생각해서 끝내 데려가지 않았다.

3-3. 단순화와 전형화

모든 서사물은 사건의 갈등이 없으면 전개될 수 없는데, 이 갈등의 양상은 대부분 인물에 의해 구체화된다. 이 때문에 캐릭터는 소설이나 만화의 서사를 진행하는 데 매우 중요한 역할을 담당한다. 따라서 인물을 어떻게 설정하느냐에 따라 사건의 양상이나 갈등의 양상도 달라지고, 그것을 총괄하는 서사 구조의 변화도 이루어진다.

만화는 대상을 단순화 시킨다. 단순화한다는 것은 전형적으로 사람이나 사물의 개요를 강조하는 것이다. 이는 복잡한 상황을 정리하여 명확하게 전달할 수 있다는 장점을 갖는다. 결국 만화가 모든 사람들에게 쉬운 접근성을 갖는 이유도 바로 이 때문이다. 그러나 이러한 단순화는 대상의 왜곡이라는 단점을 함께 내포한다.

『나 어릴 적에』에 등장하는 인물들도 이런 단순화의 과정을 거친다. 즉 캐릭터의 복잡한 심리 상태나 상황들은 일반적으로 단순해지며 불필요한 대상과 세부사항은 축소되거나 삭제되어버린다. 이러한 단순화의 과정을 거쳐 남겨진 요소들은 첨예화되고, 캐릭터의 성격은 여러 요소를 통해 뚜렷하게 구분된다. 이때 인물들은 전형화의 과정을 한 번 더 거친다.

이야기의 서술자이자 주인공인 여민이는 비록 아홉 살이지만 자기 나이에 비해 조숙한 인물이다. 성장소설의 주인공은 통상 세계에 대해 무지하고 미성숙한 상태에 있다가 어떤 계기로 인해 성장 과정을 맞게 되어 단계적으로, 혹은 단숨에 성장하는 것이 일반적이다. 그러나 『아홉살 인생』의 여민이의 경우, 마치 아홉 살에 인생의 모든 것을 알아버린 듯한 모습을 보인다.

여민이의 이러한 조숙함은 종종 그가 초등학교 저학년이라는 사실을 잊게 만든다. 여민이는 비록 공부는 잘하지 못하지만 세상을 바라보는 방식은 꽤나 합리적인 아이다. 세상을 곧이곧대로 받아들이는 또래 아이

들의 단순함이나 즉흥성 대신, 삶의 이면을 깨닫는 예리한 눈을 가진 여민이는 전형적인 보통 아이의 모습에서 한참 벗어난다. 여자아이의 고무줄을 끊는 대신 정의의 기사를 자처하고, 어른들(윤희 누나와 골방 철학자)과도 비교적 대등한 입장에서 대화를 나눌 수 있는 관계 맺음이 가능하다. 또한 자신이 한 잘못(학교를 무단결석한 일)에 대해 철저한 자기반성을 감행할 뿐만 아니라, 그 속에서 철학적인 깨달음까지 얻는 어른-아이인 것이다. 이런 이유로 소설에 등장하는 여민에게 어린 아이다운 행동을 찾아보기란 그리 쉽지 않다.

그러나 만화에서 여민이의 모습은 그 또래 어린 아이의 모습에 가깝게 묘사된다. 자신의 짝꿍 장미와 티격태격 기 싸움을 하거나(그림 4), 콩보리밥 도시락이 창피해 점심을 먹지 않는 여민에게 탄죽 거는 친구를 향해 방귀를 날리며(그림 5), 장기결석 했던 장미가 멀쩡하게 돌아오자 괜한 걱정을 하게 했다고 심통을 부린다.

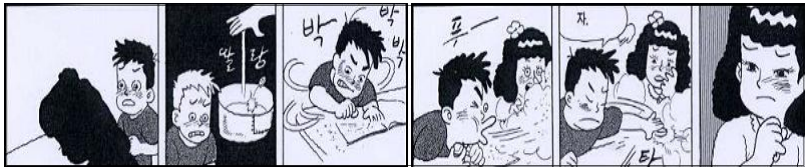


그림 4. 위의 책 1권, 168쪽.



그림 5. 위의 책 1권, 199쪽.

성장소설의 형식을 띤 『아홉살 인생』은 성인이 된 화자가 어린 시절을 회상하는 서술방식을 취하고 있다. 이는 성인의 시점에서 어린 시절의 기억이 재구성되고 있다는 걸 뜻한다. 저자가 책 말미에 쓴 후기에서도 이러한 정황이 구체적으로 드러난다.

어쨌든 나는 스물아홉 살에 이 글을 쓰기 시작했고, 글을 다 쓰고 나니 서른 살이 되었다. 물론 이 글은 비단 아홉 살짜리 이야기만을 다룬 것은 아니다.

내가 스물아홉 해 동안 살아오면서 느끼고 배웠던 인생 이야기를 아홉 살짜리를 통해 내 나름대로 정리해 본 것이다.¹²⁾

이미 성인이 된 화자는 어린 아이 시절의 느낌을 기억해내기보다는, 현재 자신의 시점에서 과거 사건에 대한 의미 캐기에 골몰한다. 더욱이 화자의 주관적 시점으로 일관된 서술방식은 과거의 자신과 현재의 자신을 혼용하게 만든다. 당시의 복잡한 내면 심리에 대한 정리가 글을 쓰고 있는 현재의 시점에서 이루어지고 있는 것이다.

그러나 만화는 개인의 복잡한 내면 심리를 드러내는 데 일정 정도 한계를 지닌다. 추상적이고 복잡한 상황은 최대한 간결하게 정리되어 표현되어야만 한다. 더욱이 만화에서는 여민의 주관적 시점만이 일관성 있게 사용되는 것이 아니라, 그를 바라보고 관찰하는 관찰자 시점과 혼용되어 쓰이고 있다. 그렇기 때문에 만화에서는 여민의 복잡한 내면 심리의 추이를 따라가는 대신 그것이 외면화 되는 행위만을 주로 보여준다. 현재의 내가 과거의 나를 반추하는 방식이 아니라, 과거의 내가 독자에게 전시되는 방식을 취하는 것이다. 따라서 원작에서는 어른-아이처럼 행동

12) 위기철, 앞의 책, 263쪽.

하고 생각하는 여민이의 모습이, 만화에서는 자기 또래 아이의 행동 양식으로 전형화 되어 표현되고 있다.

결국 만화의 시각적 이미지는 언어가 가진 정교하면서도 복잡한 사유를 드러내기에는 일정 정도 한계를 가진다. 따라서 만화에서 인물의 성격과 내면 심리의 묘사는 소설에 비해 대체로 단순하게 표현되는 경향을 보이는 것이다.

3-4. 표현의 완화와 변용

『아홉살 인생』이 ‘어른들을 위한 동화’¹³⁾를 표방하면서 특별한 독자층을 의식하지 않는 반면, 이희재의 『나 어릴 적에』는 청소년층을 잠재 독자로 삼는 것으로 추정된다.¹⁴⁾ 이는 한국의 대표적인 문학소설들을 만화로 다시 그려내는 대다수 작품들의 기획의도와 일치하는 것이다.

13) 위기철의 『아홉살 인생』이 2002년 7월 MBC 프로그램 ‘느낌표’의 여섯 번째 선정도서로 채택되었을 때, 제목 때문에 어른과 어린이 모두 읽을 수 있는 좋은 책으로 마케팅 되었고, 인터넷 서점 도서 분류도 ‘청소년 교양’으로 명시되어 있다. 그러나 사실 어린이가 읽기에는 적당하지 대목들도 눈에 많이 띈다. 예를 들어 “아아나, 돈! 에미 허벅지 살 북북 떼서 푸줏간에 팔아다 써라!”(112쪽)라든지, “각, 조놈의 조동아리 바늘로 종종 꼬매 뿌릴라!”(114쪽) 같은 표현들은 이 책이 어린이나 청소년 보다는 성인 독자들을 염두에 두고 쓰여졌음을 짐작할 수 있다.

14) 인터넷 서점 리뷰에 『나 어릴 적에』는 일단 ‘어린이 만화’로 분류되어 있다. 뿐만 아니라 2004년 청년사에서 다시 개정판으로 낸 같은 작품의 만화(원작의 『아홉살 인생』이란 제목으로 출판) 뒤표지에 있는 추천글도 이 만화가 청소년층 이하를 타깃으로 출판되었음을 알 수 있다.

“우리 어린이들이 이 만화책을 읽을 때, 여민의 눈이 되고, 여민의 마음이 되어 여민이 동물들과 함께 놀기 바랍니다. 여민이처럼 생활이 힘들고 어렵더라도 씩씩하게 자라기 바랍니다. 스스로 자신의 꿈과 희망을 가꾸면서 자라기 바랍니다. 이렇듯 이 책을 읽는 어린이들에 대한 많은 바람을 갖고 이 한 권의 만화책을 추천하고 싶습니다. 좀더 따스하고 밝은 내일을 위해.” (이 주영 선생님의 추천 글 중에서)

책을 잘 읽으려 들지 않는 청소년들에게 소설보다 시각적 이미지가 뛰어나고 접근성이나 가독성이 유리한 만화를 통해 그들의 독서를 유인하려는 게 그들의 일차적인 목적이다.

특히 어린이 관객을 염두에 둘 경우, 과격한 표현 방식은 작가에게 부담스러울 수 있다. 더욱이 문자가 아닌 시각적인 이미지로 직접 표현해야 하는 만화는 그 고민의 폭이 훨씬 더 커지게 마련이다. 암시나 상상인 아닌, 구체적인 이미지가 환기하는 장면은 만화가에게는 그대로 부담으로 작용한다. 따라서 원작의 폭력적인 부분은 만화에서 대폭 완화되어 표현될 수밖에 없다.

산동네에 무허가 집들이 하나 둘씩 들어설 때 재빨리 집을 지은 다음, 월세를 놓아 치부한 풍뎡이 영감은 ‘몸집이 땅딸하고 얼굴이 까무잡잡하기’ 때문에 그와 같은 별명이 붙었다. 그는 보름에 한두 번씩 장보러 가듯 산동네를 둘러 자신의 셋방 가구 여덟 집을 돌면서 월세를 수거해 가는데, 하루 벌어 하루 먹고 살아가는 산동네 사람들에게 너무 악착같이 굴어 온 동네의 미움을 받는 인물이다. 그가 한 번 산동네에 나타났다면 온 동네가 시끄러워졌고, 그때마다 애꿎은 풍뎡이만 그 고약한 영감을 대신해 죽어갔다. 그 방법은 사지를 절단해서 개미굴에 던지는 잔인한 짓이었고, 그 와중에 아이들의 눈에서는 증오심에 가득 찬 눈빛이 뿜어져 나왔다.

그러나 만화에서 이러한 장면을 직접 표현해서 그릴 수는 없었을 것이다. 원작의 의도를 살려 풍뎡이를 잔인하게 죽이는 증오에 찬 아이들을 묘사한 뒤, 다시 천진한 표정으로 어울려 노는 아이들을 그렸다면 어땠을까. 산동네 생활의 신산스러움이 잘 표현됐다고보다는 뭔가 이율배반적인 섬뜩함을 느끼기 쉬웠을 것이다.

만화는 다른 매체보다 정보 전달이 빠르고 선명하다는 장점을 지닌다.

교육심리학자들에 따르면 만화는 독서의 인식과정에서 확산(문자로 쓰여진 것을 읽고 머리 속에서 영상으로 분석해 내는 것) 단계를 건너뛰게 해 일반서적보다 읽고 이해하는 속도가 빠르며 시각적인 자극을 통해 기억에도 두 배 이상 오래 남는다고 한다. 이런 이유로 앞 장면에서 묘사된 아이들의 잔인성은 그 잔상이 오래 남아 뒷장면에 영향을 미칠 수밖에 없는 것이다. 이는 아홉 살짜리 아이들의 성장담으로 이루어지는 구성에 커다란 장애로 작용할 수 있다. 따라서 만화에서 풍뎡이 영감은 똥뎡지 영감으로 명칭이 바뀌고, 그의 고약한 성격도 만화적인 묘사와 함께 완화되어 표현된다. 물론 애꿎은 풍뎡이가 죽는 잔인한 에피소드는, 별명이 바뀐 만큼 굳이 집어넣지 않아도 무방한 것이다.

산동네에서 힘든 삶에 찌든 어른들의 심성은 각박하게 메달라 가고, 그 어른들의 각박함은 산동네 아이들에게 영향을 미친다. 산동네에서 술주정뱅이로 소문난 검은 제비 아버지의 주정은 살림살이를 깨부수고, 자신의 아내를 때는데 그치지 않는다. 술에 취하면 아이들의 교과서를 찢어 버리고, 아궁이에 신발을 집어넣기까지 한다. 아비에 대한 예절을 가르치지 않는 학교엔 보낼 필요가 없다는 게 그 이유다. 그러나 그렇게 범상치 않은 주정은 자신의 아이에게도 범상치 않은 증오를 남게 만든다.

주정뱅이가 술에 취해 돌아오는 날이면, 검은제비는 늦게까지 집에 들어가지 않았다.

-내가 어른이 되면 제일 먼저 할 일이 뭔지 알아? 그건 우리 집 주정뱅이를 죽여 버리는 일이야.

검은제비는 철사를 갈아 끝을 뾰족하게 만든 송곳을 던져 나무에 꽂으며 이렇게 중얼거리곤 했다. 하지만 다른 아이들이 자기 아버지를 주정뱅이라고 부르는 건 결코 허락하지 않았다. ‘주정뱅이’라고 부를 수 있는 건 검은제비만의 특권이었다. (중략)

주정뱅이가 죽은 다음날도 검은제비는 나무에 송곳을 던졌다.

-너무 분해. 꼭 내 손으로 죽였어야 하는 건데…….

너무 분했기 때문일까. 아니면, 제 아버지가 외롭고 불쌍한 사람인 것을 알고 있기 때문일까. 검은제비의 새까만 얼굴엔 눈물이 흥건했다.¹⁵⁾

원작에서 술주정뱅이 아버지에 대한 검은 제비의 증오는 섬뜩한 면이 있다. 그것이 비록 검은 제비의 진심은 아닐지라도, 그가 아버지에 대한 증오를 드러내며 날이 선 송곳을 던지는 대목은 가히 충격적이다. 그 주체가 열한살짜리¹⁶⁾아이라면 더욱 그렇다. 청소년층 독자를 염두에 두고 제작된 만화에서 이런 친부(親父)에 대한 증오를 직접 표현하기 곤란했을 것이다.



그림 6. 위의 책 2권, 164-171쪽.

15) 위기철, 앞의 책, 177-178쪽.

만화에서는 원작과 달리 검은 제비가 아버지를 죽이고 싶다는 구체적인 표현이 나오지 않는다. 다만 어머니를 건드리는 사람이나 술고래, 주정뱅이들은 봐주지 않겠다고 말할 뿐이다. 물론 검은 제비가 간접적으로 지칭하는 사람은 자신의 아버지이지만, 그걸 노골적으로 드러내지는 않는다. 또한 아버지를 죽이겠다는 도구도 끝이 뾰족한 송곳이 아니라 나무칼로 대체된다. 아무리 아버지에 대한 원망이 크고, 실행에 옮길 가능성이 없는 어린 아이의 투정일 뿐이라고 해도, 끝이 날카롭게 갈린 송곳은 그 자체로 커다란 위압감을 준다. 왜냐하면 그건 실제 살인 도구로 쓰일 수 있기 때문이다. 그러나 만화에서는 오학년짜리 초등학생답게 자신의 놀이에 줄곧 쓰였던 나무칼이 아버지에 대한 증오의 도구로 치환된다.

하나의 예술작품을 감상할 때 수용되는 양상은 각각 다르다. 문자로 환기되는 추상적인 이미지보다 시각적 이미지를 구체적으로 보여주는 만화에서 나타나는 표현 양상은 더 사실적이고 직접적으로 다가온다. 이는 만화 장르의 장점이기도 하지만, 이러한 강렬한 표현의 과잉이 자칫 장애로 다가올 수도 있다. 더욱이 작품의 기획이 어린이나 청소년층을 대상으로 한 경우, 표현의 완화는 수반될 수밖에 없는 것이다.

3. 나가기

소설과 만화는 모두 이야기를 통해 인간과 세계를 이해하고 형상화하려는 목적을 가진 예술이라는 점에서 공통점을 가진다. 더욱이 소설 독자들이 시각적 상징인 문자를 읽으면서 그 내용을 머릿속의 이미지로

16) 원작에서 검은 제비는 초등학교 5학년으로 나온다.

형상화하여 감상하는 것처럼, 만화 또한 문자와 그림의 결합 양상에 따른 이미지를 독자의 머릿속에 재형상화 하여 감상한다. 만화와 소설은 이처럼 동일한 시각적인 속성을 가지고 있고, 인쇄된 책의 형식을 가지고 있으며, 선조적인 순서에 따라 이야기를 전개시킨다.

소설은 결국 말로써 이미지를 전달하여 마음으로 보게 하는 것이고, 영화와 만화를 비롯한 영상 예술은 이미지를 마음이 아닌 눈으로 직접 볼 수 있게 만들어 주는 것이다. 이렇듯 소설과 만화, 이 두 장르는 많은 유사점을 가지고 있다.

우리 로트만은 “예술 텍스트들을 찬찬히 살펴보고 예술의 역사를 고찰해 보면, 시 그리고 나중에는 예술 산문에 이르기까지의 언어 예술이 조건적 기호의 재료들로부터 도상적 성격이 뚜렷하게 드러나는 언어 형상을 창조하고자 애쓰는 사실이 분명”¹⁷⁾하다고 지적하고 있다. 따라서 기존의 기호 체계를 활용하여 새로운 표현 수단을 얻으려는 시도는 끊임없이 시도되어 왔고, 그 한 가운데에 만화가 놓여진다. 이는 문자와 그림의 합성체인 만화를 ‘이코노텍스트(iconotexte)’라는 제3의 장르로 인식하는 것을 가능케 한다.

이 논문은 이러한 논의들을 전제로 소설이 만화로 각색될 때 나타나는 서사의 변화 양상을 살펴보는 데 주안점을 두었다. 우리가 사물의 특징을 파악할 때 절대적 기준이나 개념에 의거하기 보다는 이미 잘 인식하고 있는 낯익은 대상과의 비교를 통해 그 특성을 말하는 것이 필요할 때가 있다. 따라서 소설 텍스트가 만화로 전환될 때 서사 변화의 양상을 살펴보는 일은 각 장르의 우열을 가리기 위한 작업이 아니라, 순수하게 대상 자체의 속성을 잘 이해하려는 매개의 방법으로 이해해야 할 것이다. 만화는 선행 서사예술인 문학과 영화가 지닌 양식적 특성을 계승하

17) 우리 로트만, 박현섭 역, 『영화 기호학』, 민음사, 1994, 23쪽.

고 응용하여 장르의 정체성을 구축하여 왔고, 장르의 미학성이 심화되면서 소설에서 그 소재의 원천¹⁸⁾을 찾기 시작했기 때문이다.

따라서 이러한 작업은 만화 창작과 연구에 보다 다양한 시각과 깊이를 불어넣어 주는 토양을 마련하는 계기가 될 뿐만 아니라, 문학 개념 자체의 확장을 가져올 수 있을 것으로 사료된다.

참고문헌

- 손상익, 『한국만화통사 하』, 시공사, 1998.
요모타 이누히코, 김이랑 역, 『만화원론』, 시공사, 2000.
위기철, 『아홉살 인생』, 청년사, 2003.
이희재, 『나 어릴 적에』, G&S, 2001.
정현숙, 『일본만화의 사회학』, 문학과지성사, 2004.
조희권, 「현대소설의 만화 변용 과정 연구」, 한양대학교 박사학위논문, 2005.
Randall P.harrison, 하종원 역, 『만화와 커뮤니케이션』, 이론과 실천, 1997.
S. Chatman, 한용환 역, 『이야기와 담론-영화와 소설의 서사구조』, 푸른사상, 2003.
S. Chatman, 한용환, 강덕화 역, 『영화와 소설의 수사학』, 동국대학교 출판부, 2001.
Scott Mccloud, 김낙호 역, 『만화의 이해』, 시공사, 2003.
Francis Vanoye, 송지연 역, 『영화와 문학의 서술학』, 동문선, 2003.
Iurii Lotman, 박현섭 역, 『영화 기호학』, 민음사, 1994.

18) 비교문학 전공으로 최근 만화비평도 시도하고 있는 일본의 요코타 무라카미 다카유키 교수는 일본만화는 처음부터 모델로서 문학(소설)을 강하게 의식하면서 발전해왔다고 주장했다. 그 근거로서 일본 현대만화의 시조라고 할 수 있는 데즈카 오사무(‘철완 아톰’ 등을 그린 만화가로, 일본에서 ‘만화의 신’으로까지 칭송되며 전후 민주주의의 이상을 표현해내는 숭고한 휴머니즘을 그려낸 것으로 평가받는다)는 도스토예프스키의 「죄와 벌」이나 괴테의 「파우스트」를 만화로 번안하였고, 자신의 만화에 대해 이야기할 때면 늘 소설과 영화와의 비교의 관점에서 논했던 점을 지적한다. 이후 일본만화 관계자들 사이에서는 ‘문학의 뒤를 쫓아 문학을 뛰어넘어!’라는 의식이 강하게 이어져왔는데 이런 점에서 일본에서는 만화의 문학은 근접한 카테고리라 받아들여져 왔다고 주장한다. (정현숙, 『일본만화의 사회학』, 문학과지성사, 2004, 318쪽 참조). 또한 해방 이후 우리나라에서 발행된 첫 만화책으로는 김용환의 『토끼와 원숭이』가 꼽히는데, 이는 아동문학가 마해송이 1930년대에 발표한 동명의 중편 창작동화를 만화로 각색한 작품이었다. 손상익, 『한국만화통사 하』, 시공사, 1998, 38쪽 참조.

A study on the aspect of novel's narrative transformation into comics

Cho, Hee-Kwon

This purpose of this thesis is to study the aspect which novel's narrative is transformed into comics. It was focused to examine the effects according to the transformation of genres. Readers can experience the various effects when the novel expressed as letters is represented into the visual image of comics. However the comics that can express the visual image without damaging the imagination of letters have the advantages that absorb the advantage of the novels and perform the larger and wider expressions, as the effects become much more intensive when one medium is placed as the "contents" of another medium. Because comics have the perfect communication system that combines easily whatever medium and genres and are located on the intersecting point of the various art expressive methods such as visual art, movie art and literature. The popularity of comics, the third genre, as compounding of letters and pictures operates as the effective attracting method that deliver the literature to readers efficiently. On the other hand, comics can take the sources of infinite and various materials from novels as movies could. The classic division of genres is collapsed and that frequents the borders is prominent nowadays, thus the study of literature needs the project enlarging views to other fields, not adhering its own field.

Key Words

Novel, Comics, Conversion, Transformation, Dramatization, Reconstruction, Iconotexte

* 위 논문은 2007년 4월 30일에 투고되어, 2007년 5월 28일 심사 완료 후 6월 2일 게재가 확정되었음.