

碩士學位論文

소설의 만화 변용 양상 연구

-김주영의 『객주』와 이두호의 『객주』를 중심으로-



濟州大學校 大學院

國語國文學科

李 暢 焄

2010年 2月

소설의 만화 변용 양상 연구

-김주영의 『객주』와 이두호의 『객주』를 중심으로-

指導教授 金 東 潤

李 暢 焄

이 論文을 文學碩士 學位論文으로 提出함

2009年 12月

李暢焄의 文學碩士 學位 論文을 認准함

審査委員長

㊟

委 員

㊟

委 員

㊟

濟州大學校 大學院

2009年 12月

The Pattern of Novels' Transformation into Comics

- Focused on Kim Joo-yeong's *Gaekju* and Lee Doo-ho's *Gaekju* -

CHANG-HOON LEE

(Supervised by Professor Dong-yun Kim)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the
degree of Master of Arts

2010. 2.

This thesis has been examined and approved.

.....
Thesis director, Dong-yun Kim, Prof. of Literature
.....
.....

(Name and signature)

.....
Date

Department of Korean Language And Literature
GRADUATE SCHOOL
CHEJU NATIONAL UNIVERSITY

목 차

I. 서론

- 1. 연구 목적과 연구사 검토 1
- 2. 연구 방법과 범위 7

II. 만화 구성요소와 소설의 만화 변용 방식

- 1. 만화 구성요소와 스토리텔링 방식 12
- 2. 소설의 만화 변용 방식 20

III. 『객주』의 만화 변용 양상

- 1. 플롯의 재구성 28
- 2. 캐릭터의 입체화 66
- 3. 화자 소멸과 시점 변화 78
- 4. 서술의 시각화 84
- 5. 장면구성과 가독성 향상 90

IV. 소설의 만화변용의 의의와 한계

- 1. 표현 형식의 확대 97
- 2. 서사의 확장 102
- 3. 작품의 개성 약화 105

V. 결론 110

<참고문헌> 113

ABSTRACT 117

I. 서론

1. 연구목적과 연구사 검토

최근 들어 만화는 당당히 예술의 한 분야로 자리잡고 있다. 이는 다양한 콘텐츠로 전환이 용이한 만화의 특성이 매체간 경계가 무너지고 있는 최근의 문화현상과 잘 맞아떨어진 결과이다. 그 결과 만화는 영화, 소설, 게임, 캐릭터 상품 등 다양한 형태의 제품으로 가공되어 새로운 부가가치를 창출하는 원소스 멀티 유즈(one source multi use)의 원천 소스 공급 매체로 각광받기에 이르렀다. 특히 최근 들어 만화가 소설, 영화, 게임 등과 상호 간에 매체의 전환을 이루고 있다는 점은 만화의 위상이 과거에 비해 진일보하고 있음을 확인하게 한다.

2000년대 들어 만화의 위상이 변화함과 함께 논술교육 활성화와 학습만화 출판 붐에 힘입어 과거에 부분적이고 산발적으로 이루어지던 소설의 만화 변용 작업도 질적·양적으로 늘어나고 있다. 대표적인 소설의 만화 변용 작업으로 '시공사'가 2001년 만화가 김동화와 함께 『한국단편문학선집』을 전 6권으로 간행한 바 있으며, '이가서'에서는 『만화로 보는 한국문학 대표작선』을 100권 간행 목표로 2004년부터 최근까지 지속적으로 발간해 오고 있다. 그밖에 '열림북스'가 『한국문학논술만화』를 전 10권으로 완간하였으며, '휴이념'이 『교과서 한국문학』이라는 제목으로 교과서에 실린 문학작품을 만화로 변용하여 출판하고 있다. 그 외에도 많은 군소출판사들이 논술교재로 활용을 목적으로 근대소설을 만화화 하여 출판하고 있다.

또한, 교양을 목적으로 한 만화 변용 작업도 전개되고 있다. 만화가 이희재가 위기철의 소설 『아홉 살 인생』을 『나 어릴 적에』(2000)라는 제목으로 만화로 변용한 데 이어 J.M. 바스콘셀로스의 동명소설을 만화화한 『나의 라임 오렌지나무』(2003)를 펴내었다. 조창인의 소설 『가시고기』와 『등대지기』도 『만화로 보는 가시고기』(2002) 와 『등대지기』(2002) 등도 각각 손재수와 이원희

에 의해 만화화되었다. 박경리의 『토지』도 2007년 오세영에 의해 만화화되었고, 이정명의 소설 『바람의 화원』 역시 같은 제목으로 2009년 만화가 타파리에 의해 만화로 나온 바 있다. 『오세영- 한국단편소설과의 만남』(2007)과 같이 만화가의 작가주의적 경향을 전면에 내세워 문학작품의 만화 변용을 좀더 예술적 차원으로 접근하려는 노력도 나타나고 있다.

이와 같은 문학작품의 다양한 만화 변용의 시도는 “출판만화시장의 확대와 함께 만화에 대한 인식의 전환과 고급문화와 대중문화 사이의 경계가 허물어지고 있는 현상”¹⁾ 때문에 풀이된다. 이러한 현상은 일시적인 것이 아니라 본격문학과 대중문학을 아우르며 앞으로 더 넓은 영역에서 가속화될 것임이 분명하다. 이 같은 시장 변화는 만화의 예술성에 관한 인식의 전환을 뜻한다. 과거 만화에 관한 부정적 인식에서 벗어나 만화가 지닌 긍정적 요소들이 문화산업의 측면에서 각광받기 시작한 것이다.

이렇게 소설의 만화 변용이 증가하고 있으나 소설의 만화 변용 과정이나 의의 등에 관한 연구는 매우 미흡한 실정이다. 소설의 만화 변용이 소설이 지닌 문학성을 저해한다거나 소설이 만화를 통해 상업화된다는 지적도 이에 관한 연구의 부족에서 기인하는 것이다. 소설의 만화 변용에 대한 부정적 인식은 양미림 등의 만화에 대한 부정적 인식²⁾에서 출발한 오랜 편견의 결과물이기도 하지만, 만화뿐만 아니라 만화가 포함된 대중예술과 대중문화 전체를 저급한 문화로 인식하는 태도³⁾에도 하나의 원인이 있다.

하지만 문학은 대중예술이나 상업성과 무관한 장르가 아니다. 소설의 만화 변용이 소설의 상업성을 부추기거나 소설을 상업화하는 것이 아니라 소설은 이미 나름의 ‘상업성’을 지니고 있다.⁴⁾ 그러므로 문학작품의 만화 변용은 대중

- 1) 조희권, 「현대 소설의 만화 변용 과정 연구」, 한양대학교 박사학위논문, 2005, 4쪽.
- 2) 수필가 양미림은 “만화에 대한 공동된 시비를 요약해 말해보면 첫째로 그 제재(題材)가 허무맹랑한 것과 미신적 내지 비과학적인 내용인 점이며 그 위에 또 회화예술의 소양이 매우 부족한 솜씨로 그려진 졸렬한 그림과 색채, 제멋대로인 사투리와 한글 철자법 사용 등이다. 감수력이 강렬하고 예민한 청소년들에게 주어지는 더구나 정화(正畵)가 아닌 만화그림”(손상익, 『한국만화통사 下』, 시공사, 1988. 49-50쪽)으로 평가하고 있다. 염상섭도 “만화매체가 지닌 허구(虛構)의 기능마저 ‘비과학적, 비민주적’이라고 매도”(손상익, 위의 책, 50쪽)한 바 있다.
- 3) 박성봉은 우리는 대중예술을 바라보는 세 가지 입장을 갖고 있다며, 그것을 ① 거의 모든 이들이 쉽게 접근할 수 있다는 의미의 문화민주주의 입장. ② 지적, 정서적 수준이 빈약한 이들의 취향에 호소하는 예술이라는 회의주의적인 입장. ③ 민중문화에 대한 연속성의 맥락에서 정치적 변혁의 의식은 결여되어 있으나 그 나름의 삶의 맥락에서 지배이데올로기에 맞서고 있다는 후기·민중주의적 입장 등으로 제시한 바 있다. (박성봉, 『대중예술의 이론들』, 동연, 2000, 12-13쪽. 참조)

문학에 대한 부정적 인식을 버리고 문학작품을 좀더 독자들에게 더 쉽게 이해하고 접할 기회를 제공한다는 긍정적 측면에서 검토될 필요가 있다. 또한, 만화와 소설이 지니고 있는 공통점은 문학연구의 대상에 만화의 영역이 포함될 수 있음을 말해준다.

소설과 서사만화는 이야기를 통해 인간과 세계를 이해하고 형상화하려는 목적을 가진 예술이라는 점에서 본질적으로 동일하다. “소설은 문자라는 기호를 통해 머릿속에 그려지는 이미지로 전달하는 매체이고 만화는 이를 좀더 구체적인 이미지로 전달하는 매체이다. 소설이 언어 기호인 문자를 통해 실제 사물의 움직임과 형상, 소리와 향기까지 재현해 낼 수 있는 것처럼 만화도 도상(icon)과 문자의 결합을 통해 다양한 사물의 모습과 소리, 향기 등을 입체적으로 재현해 낸다. 소설은 글로써 이미지를 전달하여 마음으로 보게 하는 것이고, 만화는 이를 눈으로 직접 보게 하는 것이 다를 뿐이다.”⁵⁾ 김현은 이러한 만화의 특성을 일찍이 파악하고 “만화는 그림과 문학의 아들이며 선으로 표현된 문학”⁶⁾이라며 문학 개념 자체의 확장을 주장한 바 있다.

임청산은 “진실한 인간상을 탐구하고 가치 있는 인생을 표현하고자 하는 태도에서 소설과 코믹스트립스는 밀접한 공통성을 갖는다”면서 “소설은 인물 묘사, 성격 창조, 심리표현 등을 통하여 고귀한 인간상과 독창적인 인간의 모습을 그린다. 코믹스트립스도 캐릭터를 중심으로 하여 살아있는 구체적 인간의 모습을 표현하려고 노력한다. 문자에 의한 예술이건 시각에 의한 예술이건 작가의 의도를 독자나 관객에게 전달하려는 관심사는 공통적인 것이다.”⁷⁾라는 말로 소설과 서사만화의 공통점에 대해 이야기하고 있다.

소설과 만화의 이와 같은 동질성으로 인해 만화는 이미 오래전부터 소설에서 그 소재를 찾고 있었다.⁸⁾ 우리나라의 경우 주로 고전문학작품과의 조우를

4) 실제 대한출판문화협회 통계자료에 의하면 2007년 문학출판 시장은 약 3400억 중수는 1700만 부에 이른다. 문학이 상업성을 띠지 않는다고 하지만 이미 형성되어 있는 문학 소비시장은 상업적인 측면을 무시할 수 없는 수준에 이른 것이다. 이와 같은 문학 소비시장은 상업적인 가치를 우선한다는 만화와 비교해 봐도 별 차이가 없다. 2007년 자료에 의하면 출판만화는 발행 중수 1800만 부, 시장규모는 1500억 원 정도다. 통계자료에서 보듯 상업성을 추구하는 만화보다 문학이 차지하고 있는 시장이 훨씬 큰 규모인 것이다. 통계자료만 보더라도 문학의 ‘순수성’을 ‘상업성’이나 ‘대중성’과 따로 분리하여 보기 어려운 상황인 것을 알 수 있다. (대한출판문화협회 2007통계자료 <http://www.kpa21.or.kr> 참조.)

5) 조희권, 앞의 논문, 2쪽.

6) 김현, 「만화는 문학이다」, 『김현문학집 13』, 문학과 지성사, 1991, 300-04쪽.

7) 임청산, 『만화영상학 박사론』, 대훈닷컴, 2003. 84쪽.

통해 어린 독자들을 대상으로 만화 변용을 시도하던 초창기를 지나 1970년대 들어 홍명희의 역사소설 『임궫정』을 통해 본격적인 문학작품의 만화 변용이 시도되었다. 홍명희의 대하소설 『임궫정』은 1974년 고우영에 의해 최초로 만화로 변용⁹⁾되었다. 이후 『임궫정』은 방학기(1982년), 이두호(1995년), 백성민(2000)¹⁰⁾ 등에 의해 지속적으로 만화로 변용된다. 이들 작품이 모두 홍명희의 소설을 원작으로 하고 있음을 밝히고 있지는 않다. 그렇지만 홍명희의 소설이 지니고 있는 문학적 위상으로 볼 때 이들 만화 작품에 지대한 영향을 끼쳤음은 미루어 짐작¹¹⁾할 수 있다. 그밖에 황석영의 역사소설 『장길산』을 백성민이 동명의 제목으로 1986에, 김주영의 역사소설 『객주』를 이두호가 1992년에 각각 만화로 변용하였다. 이처럼 소설의 만화 변용은 최근 들어 일어난 일시적인 현상이 아니라 오랫동안 지속적으로 이루어진 현상이었다.

소설의 만화 변용에 관한 논문으로 1998년 임청산¹²⁾의 「문학과 만화의 구성요소와 상관성 연구」를 우선 꼽을 수 있다. 이후 장하경¹³⁾의 「소설 ‘임궫정’과 만화 ‘임궫정’의 비교연구」, 김은혜¹⁴⁾의 「소설의 서사만화 변용 과정에 관한 연구」, 조희권¹⁵⁾의 「현대소설의 만화변용과정연구」, 이수진¹⁶⁾의 「소설에서 만화로-프랑스에 소개된 ‘짜장면’을 중심으로」 등이 대표적이다.

-
- 8) 해방이후 발행된 첫 만화책인 김용환의 『토끼와 원숭이』는 “아동문학가 마해송의 동명 중편 창작 동화를 4X6배판 32면의 만화로 각색한 것”(손상익, 앞의 책, 38쪽.)이고, 김안제가 저술한 『한 한국인의 삶과 발자취』에는 “10살 때이던 1945년 11월 1일 만화책 『홍길동』을 빌려서 보았다”(손상익, 앞의 책, 37쪽.)는 기록이 있다. 이는 이미 광복 이전부터 소설의 만화 변용이 활발하게 전개되었음을 말해준다. 또한, 김용환은 1986년 1월 호 잡지 『만화광장』에 기고한 글에서 “해방된 조국은 언론 출판의 자유화에 따라 출판물의 홍수를 이루고 있었다. (...) 『토끼전』, 『심청전』, 『홍부와 놀부』 등 전승동화를 그림으로 그린 책이 적어내기가 무섭게 팔려나갔다.”고 말하기도 하였다.(손상익, 위의 책, 37쪽)
 - 9) 이 작품은 1972년 1월 1일부터 <일간스포츠>를 통해 발표된 국내 최초의 신문연재 만화이다.(임범, 「어른 만화가 나왔다, 고우영」, 『한국만화의 선구자들』, 열화당, 1995, 165쪽 참조) 이 작품은 의형제 등의 인물 설정이나 단천령일화와 가짜 임궫정 소동 같은 일부 사건의 설정은 홍명희의 소설을 참고했으나 윤원형의 조카 윤원빈이 임궫정과 대등한 비중으로 등장하는 등의 독자적인 구성이 돋보인다. (장하경, 「소설 ‘임궫정’과 만화 ‘임궫정’의 비교연구」, 숙명여자대학교 석사학위논문, 2001, 5쪽 참조)
 - 10) 백성민은 『임궫정』을 『삐리』라는 작품으로 출간하였다. 이 작품에서 백성민은 ‘임궫정’이 아닌 ‘삐리’를 주인공으로 하여 새로운 형식의 ‘임궫정’을 창조했다.
 - 11) 실제 이두호는 「임궫정」을 만화로 변용하면서 홍명희의 소설에서 30%를 『조선왕조실록』, 『대동야승』에서 20%를 따왔고 나머지는 창작이라고 밝힌 바 있다. (장하경, 앞의 논문, 6쪽 참조)
 - 12) 임청산, 「문학과 만화의 구성요소와 상관성 연구」, 대전대학교 박사학위논문, 1998.
 - 13) 장하경, 「소설 ‘임궫정’과 만화 ‘임궫정’의 비교연구」, 숙명여자대학교 석사학위논문, 2001.
 - 14) 김은혜, 「소설의 서사만화 변용 과정에 관한 연구 - 이태준의 ‘북덕방’과 오세영의 ‘북덕방’을 중심으로」, 전북대학교 석사학위논문, 2003.
 - 15) 조희권, 「소설의 만화 변용과정 연구」, 한양대학교 박사학위논문, 2005.
 - 16) 이수진, 「소설에서 만화로-프랑스에 소개된 ‘짜장면’을 중심으로」, 한국프랑스학 논집 63집, 2008.

임청산은 「문학과 만화의 구성요소와 상관성 연구」를 통해 문학과 만화의 유사성을 밝히고자 했다. 이를 위해 문학 장르들의 속성을 만화의 구성요소들 중 시의 상징, 비유, 수사적 표현과 비교하였으며, 서사만화의 스토리 전개방법과 소설을, 만화의 연출 기법과 희곡을 각각 대응시켰다. 이를 통해 소설과 서사만화가 오락적 기능과 교훈적 기능이 풍부하다는 유사점을 강조했다. 또한, 소설과 서사만화가 지닌 ‘개연성’과 ‘실재성’이 본질적으로 동일하며, 플롯의 전개 방식에서도 ‘발단-전개-위기-절정-결말’의 과정이 네 칸 카툰의 ‘기-승-전-결’의 구조와 흡사함을 강조한다. 그러나 각 매체의 근본적인 특성을 배제한 채 소설과 만화의 구성 요소만을 단순 비교하여 만화의 특성을 완전하게 파악하는 데는 미흡한 점이 있다.

장하경은 「소설 『임꺽정』과 만화 『임꺽정』의 비교연구」에서 홍명희의 소설과 이두호의 만화 『임꺽정』을 대상으로 담론의 층위를 플롯, 초점화, 매체의 국면으로 나누어 분석하여 각 갈래의 특성을 추론하였다. 이를 통해 소설 『임꺽정』이 사회구조적 차원의 문제를 주로 다루었다면 만화 『임꺽정』은 이를 개인의 이야기로 전환시켰다는 사실을 증명하고자 했다. 그러나 소설과 만화의 이야기 구조를 연구하면서 소설 『임꺽정』은 문자 매체로 단일하게 이야기가 전개되고 만화 『임꺽정』은 그림 매체와 문자 매체가 혼용되어 복합적으로 전달되고 있다는 결론은 단순한 외형적 특징만을 말하고 있기 때문에 소설의 만화 변용에 대한 깊이 있는 고찰은 부족한 편이다. 소설과 만화를 비교 분석하면서 연구의 틀을 세우는 데 치중하여 소설의 만화 변용에 의한 작품 내적 변화에 대한 분석은 부족한 편이다. 이러한 지적에도 불구하고 본격적인 문학작품의 만화 변용을 다룬 최초의 논문으로서 연구의 틀을 제시하고 있다는 점에서 의의가 크다 하겠다.

김은혜는 「소설의 서사만화 변용 과정에 관한 연구」에서 이태준의 소설 「복덕방」과 이를 각색한 오세영의 만화 「복덕방」을 비교, 분석하였다. 이 논문에서 김은혜는 만화를 ‘글과 그림의 결합체인 제3의 장르’로 규정한 뒤 소설이 서사만화로 전이될 때 플롯의 변화를 ‘근본적인 표현기호의 차이에서 오는 변화’로 파악했다. 또한, 만화의 구성요소를 등장인물, 특수기호, 배경그림, 풍선그림으로 파악한 오시로 요시타케¹⁷⁾의 의견을 그대로 수용하여 만화의 구성

요소를 파악하는 틀로 사용하였다. 그러나 오시로 요시타케의 분석은 만화의 구성요소를 기호학적 측면에서 파악한 것이다. 결국 오시로 요시타케의 분석 틀을 논문의 분석 도구로 사용한 김은혜의 논문은 과도하게 기호학적인 해석이 첨부되면서, 소설의 만화 변용을 단순한 도상기호화의 과정으로 인식하게 만들고 있다. 조희권은 이에 대해 논문의 밀도가 떨어진다는 지적¹⁸⁾을 한 바 있다.

조희권의 「소설의 만화 변용과정 연구」는 김은혜의 연구에서 한발 나아가 만화 매체의 특성을 분석하고, 위기철의 소설 『아홉살 인생』과 이를 이희재가 만화 변용한 『나 어릴 적에』를 비교하여 소설과 만화를 플롯의 변위양상, 시공간의 변위양상, 인물의 변용양상, 시점의 변용양상 등으로 나누어 파악하였다. 이를 통해 소설의 만화 변용 과정이 앞선 연구에서보다 명확하게 나타나고 있으며, 좀더 학문적인 체계를 수립하는 데 기여한 점이 있다. 특히 소설의 과거 시제에 따른 제약을 극복하기 위한 ‘과거의 현재화’에 대한 개념의 정립, 인물의 단순화와 정형화, 시점의 변용, 내면의 외면화 등이 ‘말하기’를 ‘보여주기’로 전환하는 과정의 특징이며, 이를 통해 대중성을 획득하는 것이 만화의 본질과 관계 있음을 파악한 점은 이전의 논문들보다 진일보한 성과라고 본다.

그러나 조희권의 논문에는 소설의 만화 변용에 따른 변화의 양상은 잘 드러나 있으나, 소설의 만화 변용 과정에서 소설 텍스트가 만화 구성요소와 어떤 방식으로 결합하는가의 양상만을 파악하고 있을 뿐, 이러한 변화의 근본적인 원인에 대한 규명은 다소 부족한 점이 있다. 또 몇 가지 오류도 지적된다. 첫째, 소설의 만화 변용 과정을 ‘말하기’를 ‘보여주기’로 전환하는 과정으로 설명한다는 점이다. 그러나 이는 소설에도 ‘말하기’와 ‘보여주기’가 있음을 간과한 데서 온 오류이다. 둘째, 시점에 관한 논의에서도 전통적인 방식에서만 시점을 논의하고 있다. 때문에 ‘시점’만을 논의하고 소설의 ‘초점화’에 대해 언급하고 있지 않는 문제점도 보인다. 셋째, 인물의 단순화와 정형화, 내면의 외면화에 관한 논의를 하고 있으나 만화 스토리텔링에 관한 폭 넓은 논의를 이끌어 내지 못하고 있다. 이는 소설의 만화 변용 과정이 만화 구성요소와 만화 스토리

17) 오시로 요시타케, 김이랑 역, 『만화의 문화기호론』, 눈빛, 1988, 30-31쪽.

18) 조희권, 앞의 논문, 12쪽.

텔링 방식에 관계됨에도 불구하고 이를 단순히 ‘소설 텍스트가 만화 구성요소와 결합된 결과물’이라는 기존의 시각에서 벗어나지 못하고 있기 때문에 풀이된다.

지금까지의 소설의 만화 변용 과정에 관한 연구는 대부분 소설 텍스트가 만화 구성요소로 변화하는 외형적 변화 과정에만 초점이 맞추어져 있거나, 기호학적인 접근방식으로 소설의 만화 변용 과정을 분석하려는 시도가 대부분이다. 지나치게 외형적 변화에만 주목하고 있는 것이다. 그러나 소설의 만화 변용은 단순히 소설 텍스트가 만화의 구성요소로 변화하는 과정만이 아니다. 소설의 스토리텔링이 만화의 구성요소뿐만 아니라 만화 스토리텔링과 어떻게 결합하는가에 주목할 필요가 있다. 소설이나 서사만화 모두 ‘서사’에 그 본질을 두고 있기 때문이다.

영화의 ‘시나리오’와 연극의 ‘희곡’이 각각의 장르에 특화된 글쓰기에 의해 양식화된 형식이라면 만화역시 장르에 특화된 글쓰기 방법이 존재한다. 이를 만화 스토리라고 한다. 소설의 만화 변용은 소설의 텍스트를 단순히 ‘글과 그림’의 형태로 옮기는 작업이 아니라 만화라는 장르에 특화된 글쓰기로 변화시키는 과정이다. 소설의 만화 변용은 소설의 텍스트를 만화라는 장르에 특화된 ‘글과 그림’의 형식으로 변용시키는 과정인 것이다.

2. 연구 방법과 범위

소설의 만화 변용 과정에 관한 연구들에서 밝혀낸 플롯의 변용과 그로 인한 새로운 에피소드의 추가, 사건의 재구성, 생략과 압축, 시공간의 변용, 인물의 변용, 화자와 시점의 변용 같은 것들은 소설의 만화 변용 과정에서 작가가 어떤 방식을 택하는가에 따라 그 결과가 달라진다. 그러나 선행 연구들은 대부분 개별적인 작품 위주로 연구가 이루어졌다. 기호학적인 접근 방식을 택했거나, 소설이 만화로 변용되는 과정에만 중점을 두고 만화의 특징과 소설의 특징을 비교하는 데 그치는 한계를 드러냈다. 그로 인해 소설의 만화 변용 과정

이 ‘도상기호화의 과정’이거나 혹은 ‘글자’를 ‘그림+글자’의 형태로 변형시킨다거나, 단순히 ‘만화 구성요소로 변형된 결과물’로 파악하는 문제점을 안고 있다. 이 같은 결론은 소설의 만화 변용 과정 모두가 원작의 플롯과 사건을 재구성하고, 인물을 변형시키는 것으로 오해를 불러일으킬 소지가 있다. 이러한 오해가 만화에 대한 오래된 편견과 결합될 경우 소설의 만화 변용은 모두 부정적인 결과물만을 양산해 낸다는 지적을 받기 쉽다.

이와 같은 오해를 벗어나 소설의 만화 변용 과정을 올바르게 이해하고 소설의 만화 변용의 의의를 찾기 위해서는 소설 텍스트가 만화의 구성요소로 변화하는 과정과 함께 만화의 스토리텔링 방식과의 결합을 통해 변화하는 양상에도 관심을 가져야 한다. 이를 위해 만화 구성요소와 만화의 스토리텔링 방식에 대해 구체적으로 살피고, 여러 작품들을 두루 분석하여 소설의 만화 변용 작품들이 어떤 방식으로 만화로 변용되고 있는지 규명해야 한다.

이 글에서는 이와 같은 문제점을 인식하고 소설의 만화 변용 과정을 더욱 면밀하게 분석하기 위해 2장에서 만화의 구성요소와 만화의 스토리텔링 방식, 그리고 기존의 소설의 만화 변용 방식 등을 고찰하였다. 좀더 총체적인 관점에서 소설의 만화 변용 과정을 이해해 보기 위함이다. 3장에서는 2장에서 밝혀진 사실을 바탕으로 실제 작품의 분석을 통해 소설의 만화 변용 양상을 파악해 보고자 했다. 이를 위해 김주영의 역사소설 『객주』와 이를 만화 변용한 이두호의 만화 『객주』를 분석의 대상으로 삼았다.

1970년대 들어서 홍명희의 『임격정』이나 황석영의 『장길산』, 김주영의 『객주』 등이 만화로 변용되면서 본격적으로 문학과 만화가 조우를 시작했고, 이 시기의 작품들 대다수가 신문연재를 통해 적절하게 작품성과 상업성을 함께 지니고 있어 분석의 대상으로 적절하다고 판단되었기 때문이다. 또한, 김주영이 전국의 이름난 장은 다 뒤지고¹⁹⁾, 조선총독부 시절의 지도까지 동원²⁰⁾하여 당시의 지리적 서사를 구현하는 데 힘쓰고, 하층민의 언어를 애써 찾아²¹⁾ 작

19) 「새로운 역사소설을 말한다.」, <서울신문>, (1975. 5. 28).

20) 소설 『객주』를 집필 당시 작품의 독자였던 당시 청와대 정무수석 허문도가 작가에게 필요할 것 같아 일본대사관에 부탁하여 구해줬다고 함. (하웅백, 『‘객주’ 재미나게 읽기』, 문이당, 2004. 55-56쪽 참조)

21) 김주영은 이를 위해 판소리도 넣고 『장한몽』, 『홍루몽』과 같은 책들도 참고한바 있다고 밝히고 있다. (위의 책, 51쪽 참조)

품 속에 이룩해 놓는 등 작가의 열정이 깊이 있게 배어 있고, 이 작품을 만화 변용한 이두호 역시 『객주』를 만화로 변용하면서 “갓 하나 그리는 데도 자료를 일일이 찾아다녀야 한다. 『객주』를 연재하면서 만든 우리말 노트가 수 십권에 달한다.”²²⁾고 할 만큼 두 작가의 작품에 대한 열정이 돋보인다는 점도 소설 『객주』와 만화 『객주』를 분석대상으로 선정한 이유이다.

김주영의 소설 『객주』는 <서울신문>에 1979년 6월 2일부터 1984년 2월 29일까지 4년 9개월간 1465회 연재된 대하 역사소설이다. 1984년 ‘창작과비평사’에서 3부 9권의 단행본으로 출간되었다. 1992년 같은 출판사에서 개정판이 나왔고, 이후 2002년 ‘문이당’에서 새롭게 개정판이 출판되었다.²³⁾ 이 글에서 분석대상으로 삼은 소설 텍스트는 1984년 창작과비평사 판이다. 창작과비평사 판을 분석 텍스트로 삼은 이유는 이 판본이 소설의 신문 연재 횟수와 연재본을 수정 없이 그대로 수록하고 있기 때문이며 이두호가 이를 참조하여 만화변용에 이용했다고 밝혔기 때문이다.²⁴⁾

이두호의 만화 『객주』는 1988년부터 1992년까지 5년간 <매주만화>에 연재²⁵⁾됐던 작품으로 1992년 4월 20일 ‘풀빛’에서 단행본으로 처음 출간되었으며 1992년 7월 25일에 10권으로 완간되었다. 그리고 다시 2002년 ‘바다 그림판(바다출판사)’에서 전10권으로 재출간된 바 있다. 이 글에서는 ‘풀빛’에서 1992년에 출간된 단행본을 원전으로 사용했다. 완성본으로 첫 출간된 텍스트이기 때문이다.

22) 「만화로 다시 읽는 대하 역사소설」, <중앙일보>, (2002. 2. 25).

23) 1984년 창비 판과 문이당 판은 약간의 차이를 보인다. 창비 판은 신문 연재소설을 그대로 옮겨 놓았기 때문에 신문연재 당시의 횟수가 숫자로 그대로 옮겨져 있다. 그러나 이를 새롭게 개정한 문이당 판은 연재 횟수가 사라지고 작가가 이야기의 흐름에 관계되어 새롭게 부여한 숫자만 기록되어 있다. 또한, 각 부 말미에 따로 모아두었던 낱말 풀이를 각 쪽 아래에 각주로 옮겨놓고, 한자어를 쉽게 풀어 읽기 쉽게 만든 점도 눈에 띈다. 그 외에 3부에서 창비 판과 다르게 11번째 장인 ‘군란(軍亂)’이 7, 8권에 걸쳐 있으며, 13번째 장에 해당하는 ‘재봉(再逢)’ 역시 창비 판에서는 8권에 포함되었으나 문이당 판에서는 8, 9권에 걸쳐 편집되어 있다. 아마도 창비 판에서 쪽수가 들쭉날쭉한 것을 일관되게 맞추어 단행본을 출판하면서 편집을 달리하였기 때문으로 추측된다. 그러나 내용의 차이는 없다.

24) 이두호 전화인터뷰, 2009년 11월 3일.

25) 만화 『객주』가 <매주만화>에 연재를 시작한 시점은 1988년 7월 4일이다. 그러나 연재 종료 시점이나 연재 횟수 등은 파악이 힘들었다. 잡지는 이미 폐간된 지 오래라 자료를 찾을 수 없었고, 작가 이두호도 연재 종료시점을 단행본 출판 이전인 1992년으로 추정할 뿐 정확한 시점이나 연재 횟수 등은 모른다고 했다. 또한 이 작품은 잡지 연재 당시 마지막 1, 2회 정도를 남기고 완결되지 못한 상태로 연재가 중단되었다가 ‘풀빛’에서 단행본으로 출판되면서 비로소 완결되었다. 이는 작가 이두호가 작품 연재당시 마지막 1, 2회를 앞두고 편집부와의 마찰로 인해 완결을 하지 못하고 단행본을 출판하면서 30-40쪽을 덧붙여 완결했기 때문이다. (이두호 전화인터뷰, 2009년 11월 3일)

김주영의 소설 『객주』는 전 3부 9권 15개 장이며 각 장은 10개 안팎의 절로 이루어져 있다. 이두호의 만화 『객주』는 총 10권의 단행본으로 이루어져 있으며 연재 당시부터 회당 표기만 했을 뿐 원작의 ‘3부’ 형식과 ‘장’ 형식은 표기하지 않았다. 또한, 김주영이 15개의 장에 각각의 제목을 붙여 놓았던 것과는 달리 만화에서는 각 권마다 새로운 제목을 붙여 놓았다. 각 권의 제목은 “<매주만화>에 연재할 당시에 붙여 놓은 것이 아니라 단행본으로 출판하면서 새롭게 붙인 것”²⁶⁾이다.

두 작품의 비교는 2장에서 검토된 만화 구성요소와 만화 스토리텔링 방식이 작품 속에 어떤 방식으로 구체적으로 나타나는지 소설 텍스트와 만화의 장면을 플롯의 재구성, 캐릭터의 입체화, 화자 소명과 시점 변화, 장면구성과 가독성 향상이라는 다섯 개의 층위로 구분하여 직접 대조·비교하는 방법을 택했다. 이를 위해 소설 텍스트와 해당하는 만화 장면을 1:1로 대응시켰다. 이 과정에서 작품 외적인 요소는 최대한 배제하고 소설 텍스트가 만화 구성요소와 만화 스토리텔링 방식의 결합양상만을 파악하는 데 주력했다. 직접적인 대비만이 소설이 만화로 변용되는 과정에서 나타나는 변용 결과를 좀더 면밀하게 파악할 수 있다고 판단되었기 때문이다.

각 과정별로 알아보면, 첫 번째, 플롯의 재구성에서는 소설과 만화에서 현저하게 차이가 나는 플롯을 파악하고 차이의 원인을 분석하고자 했다. 두 번째 캐릭터의 입체화는 이미지를 중심으로 이야기를 전달하는 만화에서 캐릭터의 구현이 어떻게 이루어지는지 살펴보고자 했다. 세 번째, 화자 소명과 시점 변화에서는 만화의 현재화 과정을 통해 소설의 화자는 소명하고 초점화 양상만 남게 됨을 살펴보고자 했다. 네 번째, 서술의 시각화는 인물과 배경만이 아니라 텍스트도 이미지 개념으로 접근하여 이를 구분하고 있음을 확인하고자 했다. 다섯 번째, 장면 구성을 통한 가독성 향상에서는 소설의 서술이 만화의 면 구성을 통해 어떤 방식으로 더욱 높은 가독성을 얻게 되는지를 살펴보고자 했다.

소설의 만화 변용 과정에 나타나는 변화는 만화 구성요소와의 결합에 의한 외형적 변화뿐만 아니라, 만화 스토리텔링 방식에 의해 내적 변화도 수반된다.

26) 이두호 전화인터뷰, 2009년 11월 3일.

지금까지 대부분의 소설의 만화 변용 연구는 외적 변화에 중심을 둔 연구들이 대부분이었다. 이 글에서는 이런 문제점을 인식하여 소설의 만화 변용 과정을 외적 변화는 물론 만화 스토리텔링 방식을 통한 내적 변화에 좀더 주목해 보고자 한다. 이를 통해 소설의 만화 변용 과정의 총체적 변화 양상을 면밀하게 파악할 수 있을 것이다.



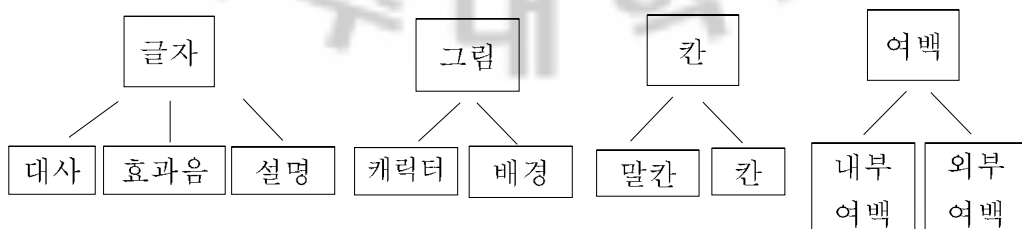
Ⅱ. 만화 구성요소와 소설의 만화 변용 방식

소설의 만화 변용 양상은 외적 변화와 내적 변화를 수반한다. 외적 변화는 만화구성요소와 관계된 변화이고, 내적변화는 만화의 스토리텔링 방식과 관계된 변화이다. 그러므로 소설의 만화 변용 과정을 파악하기 위해서는 만화의 구성요소와 만화스토리텔링의 특징에 대해 이해할 필요가 있다. 또한 기존의 소설의 만화 변용 방식에 대한 이해도 필수적이다.

1. 만화 구성요소와 스토리텔링 방식

1) 만화의 구성요소

만화를 이루는 구성요소는 크게 ‘그림’, ‘글자’, ‘칸’, ‘여백’을 들 수 있다. 이를 다시 세부적으로 나누면 글자는 대사, 효과음, 설명(내레이션)으로 나누어지고, 그림은 캐릭터와 배경으로 나누어진다. 칸은 면을 분할하는 칸과 대사를 담는 말칸으로, 여백은 내부 여백과 외부 여백으로 나뉜다. 이렇게 세분화하여 살펴보면 만화의 구성요소는 <그림 1>과 같이 ‘대사’, ‘효과음’, ‘설명’, ‘캐릭터’, ‘배경’, ‘말칸’, ‘칸’, ‘내부 여백’, ‘외부 여백’의 아홉 가지가 된다.



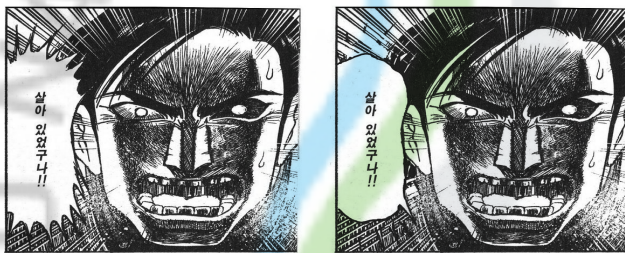
<그림 1> 만화의 구성요소

이러한 요소들이 화면 안에 어우러지면서 장면을 만들어 내고, 장면의 연속을 통해 이야기가 이루어진다. 그러므로 만화를 이해하기 위해서는 만화의 뼈대를 이루는 기본적인 구성요소에 대한 이해가 우선되어야 한다.

(1) 글자

만화에서 글자는 대사, 의성어와 의태어, 설명(내레이션) 등으로 사용된다.

첫째, 대사는 사건을 진행시키고 캐릭터의 성격을 드러내는 역할을 하는 중요한 요소이다. 이를 통해 캐릭터의 감정 상태와 성격까지 포괄적으로 설명할 수 있다. 특히 대사가 말칸과 결합되면 독특한 효과를 자아내기도 하는데, 이는 캐릭터의 감정을 전달하는 기호체계로 사용되기 때문이다.



<그림 2> Fujita Kajuhiro, 「꼭두각시 서커스」

<그림 2>의 「꼭두각시 서커스」²⁷⁾의 한 장면처럼 말칸의 형태에 따라 그림과 어울려 전달되는 느낌에 큰 차이가 있음을 확인할 수 있다.

이처럼 대사는 다양한 형태의 말칸들과 결합하여 독특한 분위기를 전달하는 역할도 함께 수행한다. 말칸과 결합하여 ‘이미지’의 형태로 나타나는 대사의 특수한 기능은 소설의 대사와는 차이가 나는 만화만의 독특한 기능이다.



<그림 3> 전상영, 『내 추릴리드미칼』, 대원CI, 2002

효과음은 의성어와 의태어로 나뉜다. 만화에서 의성어와 의태어는 단어이면서 동시에 그림이다. 인물이나 대상의 상태, 움직임 등을 문자로만 전달하는 문학에 비해 만화는 의성어나 의태어를 그림으로 표현한다. <그림 3>과 같이 폭발하는 장면에 사용된 “과앙” 하는 효과음은 찢어질 듯 사방으로 터져나가는 장면을 보여주고 있다. 폭발하

효과음은 의성어와 의태어로 나뉜다. 만화에서 의성어와 의태어는 단어이면서 동시에 그림이다. 인물이나 대상의 상태, 움직임 등을 문자로만 전달하는 문학에 비해 만화는 의성어나 의태어를 그림으로 표현한다. <그림 3>과 같이 폭발하는 장면에 사용된 “과앙” 하는 효과음은 찢어질 듯 사방으로 터져나가는 장면을 보여주고 있다. 폭발하

27) 정혜윤, 「출판만화에 나타나는 글자에 관한 연구」, 상명대학교 석사학위논문, 2006, 41쪽,

는 효과를 글자가 폭발하는 듯 터져나가는 모양으로 표현한 것이다. 글자가 문자의 기능뿐 아니라 시각적 효과를 지닌 연출 수단으로 활용되고 있음을 알 수 있다.

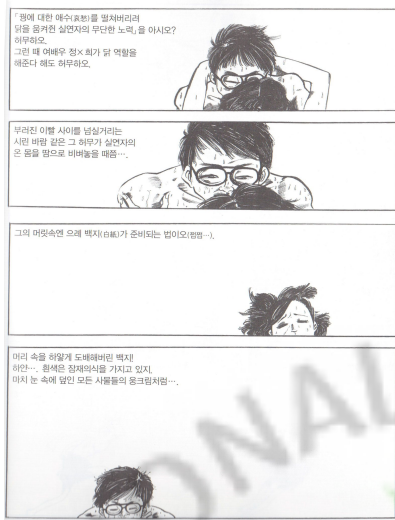
설명(내레이션)은 사건의 흐름을 빠르게 가져가기 위한 수단, 이야기의 전제(前提)를 설명하거나, 혹은 제삼자의 목소리로 장면을 설명하는 데 사용되기도 한다. 또한, 캐릭터의 내면 심리를 직접 표출하는 데 사용되기도 한다.

(2) 그림

만화에서 말하는 그림에는 캐릭터와 배경이 있다. 만화 속 캐릭터는 대부분 선·악의 대결 구도를 중심으로 주인공, 조력자, 적대자 등이 결정된다. 만화 속 캐릭터들은 소설에서보다 성격을 단순화시키거나 강조시켜 독자들에게 이를 각인시키려고 노력한다. 이를 위해 만화는 주인공 중심으로 플롯이 짜이고, 주인공의 영웅화에 심혈을 기울인다. 강력하고 영웅적인 면모를 갖춘 주인공 이미지를 확립하는 것이 작품의 성공에 절대적인 역할을 하기 때문이다. 아울러, 소설에서 묘사만으로 표현된 인물을 캐릭터로 형상화하여 보여준다는 점에서 소설의 인물과 만화 캐릭터는 차이가 있다.

배경이 지닌 중요한 기능은 ‘사건이 일어나는 시간과 장소’라는 점이다. 만화에서 시간적·공간적 배경은 소설과 비교할 때 큰 차이가 없다. 소설 텍스트가 구체적인 그림으로 형상화된다는 점만 다를 뿐이다. 그렇지만 심리적 배경은 다르다. 심리적 배경이란 캐릭터의 내면 심리를 표현하기 위해 배경을 왜곡시켜 나타내는 것으로 만화에서 작가의 연출 의도를 표현하기 위해 종종 사용된다.

<그림 4>는 전통적 방식의 심리적 배경이다. 이 장면은 뒤엎켜 있는 두 남녀의 모습을 표현하면서 하단으로 갈수록 텅 빈 공간이 강조되고 캐릭터는 칸 위로 올라온다. 마치 숨을 쉬기 위해 물속에서 솟구치려 몸부림치는 사람의 모습을 표현하고 있는 것 같다. 숨만 쉬고 있을 뿐 금방이라고 그 밑으로 가라앉을 듯한 분위기다. 박홍용은 이러한 표현을 통해 현대사회에서 왜소해진 자아의 모습을 표현하고자 한 것이다.



<그림 4> 박흥용, 『박흥용 1986~1992』, 청년사, 2004

(3) 칸

칸에는 ‘칸’과 ‘말칸’이 있다. 만화는 기본적으로 칸의 다양한 활용을 통해 전달되는 이야기 그림이다. 그러므로 만화에 사용되는 칸은 단순히 그림을 분할하여 이야기를 전달하는 기능만을 수행하는 것이 아니라 시간의 표현, 감정의 전달, 시간상(時間像)의 표현을 수행하며 때론 칸 자체가 그림의 기능을 수행하기도 한다. 칸은 이야기의 전달, 시간상의 표현, 감정의 전달 등에 다양하게 활용된다.

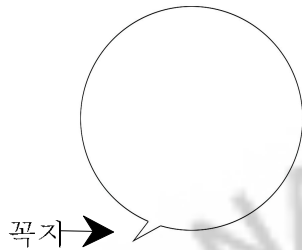


<그림 5> 윤태호 『야후』 학산문화사, 1999

이처럼 심리적 배경은 과거에는 작가가 작품의 의도를 살리려고 인위적으로 배경을 왜곡시키거나 음영을 이용해 캐릭터의 심리상태를 드러내는 연출이 주를 이루었다. 그러나 2000년대 들어 발달한 웹 스크롤 만화와 학습만화의 성장에 힘입어 컬러 만화가 일반화되면서 색채를 이용한 심리적 묘사 기법이 발전하고 있다.

<그림 5>에서 사건이 진행되는 모습을 ①-②-③의 세 칸으로 분할해 표현하고 있지만 실제 시간은 거의 정지되어 있다. ①번 장면과 ②번 장면은 어느 것이 선행된 사건인지 구분할 수 없다. 장면 연출에 있어서는 ①이 앞서 있지만 실제 시간에서는 ②에서처럼 ‘자식...’이라는 말이 뺨을 때리는 행동보다 앞서는 경우가 흔하기 때문이다. 이처럼 거의 정

지된 시간을 표현하는 것도 만화의 칸이 지닌 독특한 특징이다. 또한, 칸의 크기가 기울기 등을 조절하여 캐릭터의 감정을 전달하는 기능을 수행하기도 한다.



<그림 6> 기본 말칸

말칸은 대사를 넣는 공간을 말한다. 종류별로 살펴보면 둥근 말칸, 찢어진 형태의 말칸, 독백 형태의 말칸, 퍼지는 형태의 말칸 등 다양한 형태의 말칸들이 있다.

말풍선과 내레이션의 동그라미를 구분하는 기준은 ‘꼭지’에 있다. 꼭지는 여러 캐릭터들이 한꺼번에 등장하여 복잡한 대사를 동시에 표현해야 할 때 혼란을 막아줄 뿐 아니라, 캐릭터들의 대사를 독자에게 효과적으로 전달해 주는 중요한 지표 역할을 한다. 또한, ‘꼭지’를 통해 캐릭터들의 대사의 순서까지도 결정될 정도로 만화 연출에 있어서 말칸의 활용과 꼭지의 기능은 매우 중요하다.



(4) 여백

여백은 내부 여백과 외부 여백으로 나뉜다. 내부 여백은 칸 안에 그림이 배치되고 남은 공간을 말한다. 내부 여백은 <그림 4>에서와 같이 장면의 분위기를 좌우하고, 벡터(vector)²⁸⁾를 유도하는 특수한 역할을 수행한다.

<그림 7>의 아이의 머리 위로 날아가는 나비는 천천히 오른쪽으로 움직이고 있다. 이 아이의 움직임을 따라 오른쪽 면으로 자연스럽게 시점을 유도하기 위해 벡터가 사용되고 있음을 확인할

<그림 7> 허영만, 『타짜』 2부, 채널, 2000

28) 벡터(Vector)는 독자의 시선을 유도하는 기능을 지닌 특수한 공간을 말한다.

수 있다.

외부 여백은 칸과 칸 사이의 공간과 면 전체의 아웃라인을 형성하는 칸의 외부 공간으로 칸과 칸 사이, 혹은 칸의 외곽과 면을 구분해주는 경계 기능을 수행할 뿐 아니라 시·공간을 초월하는 독특한 기능을 수행하기도 한다.

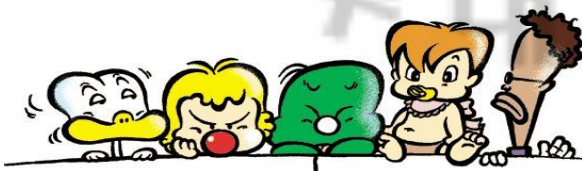
2) 만화 스토리텔링의 특징

일반적으로 소설, 희곡, 시나리오, 방송 대본 등은 서사를 바탕에 두고 있는 장르들이다. 만화 역시 서사를 바탕에 두고 있다. 소설과 희곡, 시나리오, 방송 대본 등이 각기 다른 매체의 특징을 가지고 있듯 만화 역시 이와 같은 매체의 특징을 지니고 있다. 희곡이 막과 장으로 이루어지고, 시나리오가 90분 혹은 120분의 런닝타임에 맞춰지는 것과 같이 만화 스토리 역시 칸으로 구성될 수 있도록 만들어지는 것이다. 이러한 형식적 특징 외에도 내용에 있어서 만화만의 독특한 특징을 가진다.

만화 스토리의 내용적 특징으로 독특한 세계관, 선·악의 극명한 대결 구도, 평면적이고 전형적인 캐릭터, 다양한 클리셰의 네 가지를 들 수 있다. 이러한 만화의 내용적 특징이 바로 만화 스토리텔링의 특징이다.

(1) 독특한 세계관

만화에는 만화만의 독특한 세계관이 존재한다. 예를 들면 김수정의 만화 『아기공룡 둘리』는 빙하 속에 잠들어 있던 아기공룡 둘리가 깨어나 우연히 고



<그림 8> 『아기공룡 둘리』의 주요 등장캐릭터
(좌로부터 또치, 도우너, 둘리, 희동이, 마이콜)

길동씨네 집에 함께 살게 되면서 벌어지는 이야기다. 이 만화에는 둘리뿐만 아니라 라스베거스 서커스단에서 탈출한 아프리카 출신의 타조 ‘또치’도 등장하는데, 동물들인 이들 ‘둘리’나 ‘또치’는 인간들과 편안하게 의사소통을

하며 인간들도 이를 자연스럽게 받아들인다.

하나의 작품 속에서 인간과 동물, 혹은 인종과 다른 인종, 인간과 외계인, 인간과 자연물 등이 자연스럽게 의사소통하고 하나의 사회구성원으로 활동하는 만화의 세계관은 작가의 개성적인 설정에 의해 작품 안에 독특하게 형성된다. 이렇게 형성된 독특한 세계관은 이를 읽는 독자들에게 그대로 전달되며 나름의 설득력을 지닌다.

이와 같은 만화의 세계관은 일반적으로 판타지 소설이나 동화 등에 같은 방식으로 구현되어 나타나기도 한다. 그러나 판타지 소설이나 동화 등에 이러한 세계관이 구축될 경우 전제를 내세우거나 세계관에 대한 설명이 뒤따르는 것이 일반적이다. 그래야만 독자들이 작품의 세계관을 이해할 수 있기 때문이다. 그러나 만화의 경우에는 이러한 전제나 세계관에 대한 해명 없이도 단지 ‘만화’라는 이유만으로 독자들이 이와 같은 독특한 세계관을 무리 없이 받아들이는 특징이 있다.

(2) 극명한 대결 구도

만화에서는 이야기 구조를 대결중심의 단순한 구성을 활용하여 주로 만든다. 이야기를 대결 구도로 단순화시켜 줌으로써 캐릭터의 성격 구축이 용이해지고 이야기의 흐름을 더욱 간명하게 끌고 갈 수 있다. 단순한 대결 구도를 통해 쉽게 긴장감을 조성할 수 있다. 캐릭터의 단순한 구성은 대중문학의 일반적인 특징²⁹⁾과 관계된다. 그렇지만 대중문학의 일반적인 인물보다 만화의 스토리에서 대결 구도가 더욱 극명하게 표출된다.

대결 구도는 선과 악의 대결과 라이벌 간의 대결로 대표된다. 선·악의 대결

29) 대중문학의 일반적인 특징이라면 통속성과 도식성을 들 수 있다. ‘통속성’에는 해학성, 관능성, 야만성, 환상성, 감상성이 있다.(김동윤, 『신문소설의 재조명』, 예림기획, 2001, 21-22쪽 참조) “대중예술의 이야기는 이 요소의 역동적 조합으로서 자신의 고유한 가치를 갖는다.”(박성봉, 『대중예술의 미학』, 동연, 1999, 367쪽) ‘도식성’이란 뻔하고 진부한 표현을 말한다. “대중문학의 독자는 자신들에게 익숙한 형식에서 만족감과 안도감을 느낀다. 과거부터 길들여진 체험이 독자의 내부에 형성해 놓은 기대의 지평으로 인해 독자는 새로 접하는 작품에서도 쉽고 편안한 체험을 추구한다. 대중문학 작가의 입장에서 보면 이처럼 잘 닦여진 도식성을 통해 새로운 작품을 신속하고도 효과적으로 만들어 낼 수 있다.”(J. G. 카웰티, 『도식성과 현실도피와 문화』, 박성봉, 『대중예술의 이론들』, 84쪽) 이러한 도식성과 통속성의 틀 안에서 “도식적인 인물들의 내면에 감추어진 미묘한 인간성의 양상이 대중문학의 도식적인 이야기 속에서 부각”(J. G. 카웰티, 위의 책, 86쪽)된다.

이란 선한 주인공과 이를 방해하는 악당간의 대결을 말하며 이들은 또 각각의 조력자들을 통해 하나의 집단을 형성하기도 한다. 라이벌간의 대결에서는 같은 목적을 놓고 겨루는 양측의 대결을 다룬다. 이 경우 선·악의 대결 구도가 함께 포괄적으로 적용된다. 예를 들어 복싱, 유도, 레슬링 등 개인 간의 대결을 주 소재로 삼는 스포츠 만화는 프로타고니스트와 안타고니스트³⁰⁾의 전형적인 대결로 표현되며 프로타고니스트는 안타고니스트와의 극적대결을 통해 안타고니스트의 방해나 음모를 분쇄하고 승리하는 결론을 맺는다.

(3) 평면적이고 전형적인 인물

만화는 대중적이면서도 상업성을 추구하는 장르다. 그렇기 때문에 만화의 캐릭터는 강렬하면서도 인상적이어야 한다. 만화의 이런 특징을 효과적으로 살리기 위해 사용되는 것이 평면적이면서도 전형적인 인물들이다. E.M. 포스터는 평면적 인물의 강점을 ‘첫째, 평면적 인물은 그들이 등장하기만 하면 언제나 쉽게 알아 볼 수 있다. 등장인물의 고유명사로서 알아볼 수 있다는 것이 아니라, 독자의 정서적인 눈으로 쉽게 알 수 있는 것이다. 둘째, 평면적인 인물은 그 후부터 쉽게 기억된다는 점이다. 그들은 환경의 변화를 받지 않기 때문에 항상 독자의 마음속에 남아 있어서 작품이 없어져도 살아남는다.’³¹⁾고 했다.

포스터의 지적처럼 평면적인 인물은 강렬하며 인상적이다. 그렇기 때문에 만화에서의 주요인물에 해당하는 주인공이나 적대자와 그들의 조력자들은 성격창조에 있어서 평면적이거나 전형적인 특성을 주기위해 노력한다. 또한, 전형적인 인물들도 다수 등장하는 데 주로 경력·학력·출신성분·직업 등에 의해 성격이 결정되는 인물들이 이에 해당한다. 만화에서는 대표적으로 무림맹주나 무협의 등장인물들이 전형성이 잘 갖추어진 인물들에 속한다.

30) 프로타고니스트는 이야기의 중심인물이며 안타고니스트는 그에 맞서는 적대적 인물을 말한다. 만화에서 프로타고니스트는 ‘주인공’으로 주로 선하게 묘사되는 반면 안타고니스트는 ‘주인공의 적대자’로 대부분 악한으로 묘사된다. (이창훈, 『만화스토리작법』, 부연사, 2009, 232-235쪽 참조)

31) E.M. 포스터, 이성호 역, 『소설의 이해』, 문예출판사, 1993, 76-88쪽.

(4) 다양한 컨벤션과 클리셰의 활용

“장르마다 반복되는 장르의 법칙이 컨벤션(convention)이라면 작품의 내부에 존재하는 진부함과 뻔한 표현, 개념, 생각 등은 클리셰(cliche)라 부른다.”³²⁾ 이와 같은 장르의 법칙과 클리셰를 효과적으로 활용하면 만화 스토리텔링의 독특한 표현 방식이 이루어진다. 만화의 컨벤션에는 추구형, 모험형, 복수형, 라이벌형, 변신형, 성숙형, 로맨스 형³³⁾ 등 다양한 형태들이 존재한다. 이와 같은 장르의 법칙이 때로는 ‘도식성’이라는 말로 비판의 대상이 되기도 한다. 하지만 ‘도식성’은 “거의 모든 예술작품의 관습적인 것과 독창적인 것의 혼합이며 대중문학의 기본적인 관습적 장치”³⁴⁾이다.

또한, 대중예술의 도식성은 구태의연하거나 천편일률적인 표현 방식이 아니라 “어떤 문화의 구성원 사이에서 설사 노골적으로 인정되지 않는 것이라도 일반적으로 공유하고 있는 꿈의 구체화라는 점에서 공동체적 문화 산물”³⁵⁾이다. 만화의 도식성도 마찬가지다.

만화 스토리텔링은 독특한 만화만의 세계관과 선·악의 극명한 대결 구도 조성, 평면적·전형적인물의 적극적 활용, 다양한 컨벤션과 클리셰 활용 등을 통해 만화만의 개성적인 스토리텔링 방식을 형성한다. 이것이 다른 장르의 이야기 방식과 만화의 이야기 방식을 구분짓는 가장 큰 특징이다. 소설의 만화 변용은 이렇듯 앞서 살핀 만화 구성요소와 만화 스토리텔링의 긴밀한 결합에 의해 이루어진다.

2. 소설의 만화 변용 방식

소설의 만화 변용 작업은 단순히 말하자면 소설 텍스트를 이미지화하는

32) 박인하, 『장르만화의 세계』, 살림, 2004, 32쪽.

33) 이창훈, 앞의 책, 224-47쪽.

34) 데이빗메든, 『대중예술의 미학의 필요성』, 박성봉, 『대중예술의 이론들』, 동연, 2000, 67쪽.

35) J. G. 카윌터, 앞의 책, 106쪽.

각색 작업이다. 이 과정에서 소설과 만화는 많은 차이를 나타낸다. 그 차이는 소설과 만화의 표현 방식 차이, “각색 과정에서 필연적으로 거치게 되는 변형, 단순화, 압축, 제거 등의 과정”³⁶⁾의 차이, 문자를 통해 입력된 이미지를 머릿속에서 형상화하여 감상하는 소설과 분절된 칸의 연속을 통해 시간과 사건, 정서의 흐름을 전달하는 만화의 창작 방법의 차이 때문에 발생한다.

만화는 ‘연속된 시각예술’³⁷⁾이며 ‘영화의 이웃’³⁸⁾으로서 ‘칸으로 연속된 이야기그림’이다. 이렇게 시각적인 메시지 전달력이 우수하기 때문에 만화의 독자들은 문자와 이미지를 동시에 접하면서도 이미지를 우선하는 경향이 강하다. 이러한 만화의 특징은 때로 소설의 만화 변용 작업에 있어서 장애가 되기도 한다. 만화가의 독특한 그림체나 표현 방식이 원작 소설이 지니고 있는 작품성을 훼손시킨다는 오해를 불러일으키는 것이 그것이다.

그러나 이것은 소설에서 흔히 보이는 문체상의 특징과 같이 만화가가 지니고 있는 고유한 문체(그림체)상의 특징이다. “만화의 문체는 개인의 자유로운 선택처럼 보이지만 결국 장르의 문법과 밀접한 상관관계가 있다. 어떤 문체의 선택은 어떤 특정한 세계관의 선택과 동의어이고, 만화가는 이후 그 문제에 구속받게 된다.”³⁹⁾ 이렇게 고유한 문법의 특징 때문에 만화는 소설의 문학과 때론 상충되는 결과가 나타나기도 한다.

각색이란 “일반적으로 다른 표현 양태 속에서의 전환을 의미하는데, 한 텍스트에서 다른 텍스트로의 이행 혹은 변형 등을 지칭한다. (...) 소설의 만화화는 표현 매체가 달라지면서, 표현 언어 역시 완전히 변화한 경우이므로 이 과정에서 각색 주체의 해석은 필연적”⁴⁰⁾으로 동반된다. 소설의 만화 변용 과정에도 플롯의 변화, 과거의 현재화, 인물 내면 심리의 외면화, 화자와 시점의 변용, 만화 구성요소의 포함(예를 들어 말칸, 효과음, 칸) 등이 일어난다. 이러

36) 데이비드 하워드· 에드워드 마블리 공저, 심산 역, 『시나리오 가이드』, 한겨레신문사, 1999, 27쪽.
 37) 스킨매클루니는 만화와 애니메이션의 차이를 ‘연속된 시간예술이라는 개념은 동일하지만 만화는 공간적으로 배열되고, 애니메이션은 시간적으로 배열되는 차이점이 있다.’고 말한다. (스콧 매클루드, 『만화의 이해』, 아람드리, 1995. 14~17쪽 참조)
 38) 요모타 이누히코는 만화 콘티의 연출이 기본적으로 영화의 연출과 같고, 일본 만화의 아버지라 불리는 데즈카 오사무와 사카이 시치마 콰비가 영화적 기법의 도입으로 일본 만화의 근간이 이루어졌다고 한다. (요모타 이누히코, 『만화원론』, 김이랑 역, 시공사, 2000, 18쪽 참조)
 39) 위의 책, 193쪽.
 40) 이수진, 「소설에서 만화로 : 프랑스에 소개된 『짜장면』을 중심으로」, 한국프랑스학논집, 제63집, 2008, 355쪽.

한 만화적 요소의 포함은 필수적으로 일어나기도 하며 어떤 것은 수의적으로 일어나기도 한다. 이는 어떤 방식으로 소설을 만화로 변용하는가에 의해 결정된다.

지금까지 소설을 만화로 변용한 방식은 다음 세 가지로 유형화할 수 있다.

- ① 소설을 충실히 재현한 경우
- ② 만화 구성요소와 결합되어 각색된 경우
- ③ 소설을 참고하여 이를 재창조한 경우

첫 번째 방식은 소설 원문을 거의 그대로 유지하면서 이를 만화로 표현하려 노력한 방식이다. 원작의 원형을 유지하려 노력하기 때문에 만화적 재미를 위한 과장이나 해학적 요소, 새로운 에피소드 개입이 거의 나타나지 않는다. 두 번째 방식은 대부분 소설이 만화로 변용되는 방식이다. 두 번째 방식은 만화 구성요소와 만화 스토리텔링의 방식이 적절히 조화된 방식으로 대부분의 소설의 만화 변용이 이루어지는 방식으로 이두호의 『객주』도 이에 해당한다. 세 번째 방식은 원작이 있으며 원작을 완전히 새롭게 재창조한 경우에 해당한다. 원작에 없던 새로운 에피소드가 삽입되면서 원작의 플롯과 줄거리, 결론까지도 모두 바뀌게 된다.

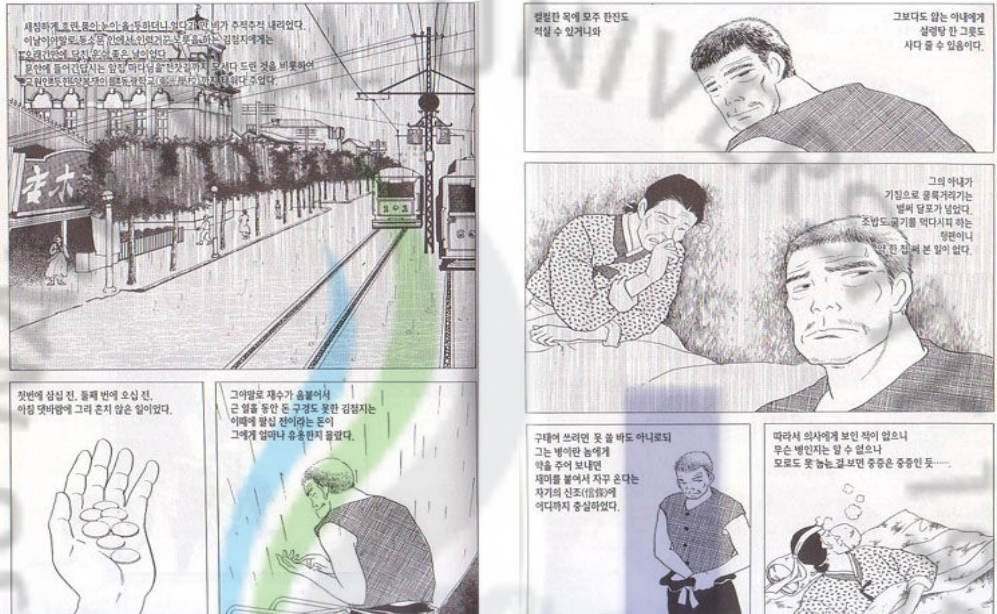
1) 소설을 충실히 재현한 경우

김동화가 2001년 발행한 『한국단편문학선집』에 실려 있는 「운수 좋은 날」은 원작의 재현에 충실하고자 노력한 결과물이다. 소설의 서두는 김동화의 작품에 충실하게 재현되어 있다.

새침하게 흐린 품이 눈이 올 듯 하더니 눈은 아니 오고 얼다가 만 비가 추적추적 나리는 날이었다. (...) 행여나 손님이 있을까 하고 정류장에서 어정어정하며 나리는 사람 하나 하나에게 거의 비는 듯한 눈길을 보내고 있다가 마침내 교원인듯한 양복쟁이를 동광학교까지 태워다 주기로 되었다.

첫번에 30전, 둘째 번에 50전 - 아침 댓바람에 그리 흔치 않은 일이었다. 그야말로 재수

가 움 붙어서 근 열흘 동안 돈 구경도 못한 김철지는 10전짜리 백동화 서푼, 또는 다섯푼이 찰각 하고 손바닥에 떨어질 제 거의 눈물을 흘릴 만큼 기뻐했다. 더구나 이 날 이때에 이 80전 이란 돈이 그에게 얼마나 유용한 지 몰랐다. 께께한 목에 모주 한 잔도 적실 수 있거니와 그보담도 앓는 안해에게 설렁탕 한 그릇도 사다 줄 수 있음이다. (...)무슨 병인지는 알 수 없으며 반듯이 누워 가지고 일어나기는 외려 모로도 못 놓는 것을 보면 중중은 중중인 듯.41)



<그림 9> 김동화, 『한국단편문학선집 1권』, 「운수 좋은 날」, 시공사, 2001, 44-45면.

위 인용문의 밑줄 친 부분이 <그림 9>에는 생략되어 있다. 이는 작품을 만화로 변용하는 과정에서 사용한 원본 텍스트가 애초부터 본 인용문과 다른 작품이었을 가능성이 크다. 또 다른 이유로는 작가가 이를 옮기는 과정에서 극의 흐름과 관계 없는 부분을 생략했을 가능성도 있다. 그 밖에 만화로 변용하는 과정에서 그림으로 충분히 재현된 설명 부분을 생략했을 가능성도 있다. 그러나 이러한 생략은 이미지화를 거치는 데 있어서 필수적으로 동반되는 과정에 불과하다.

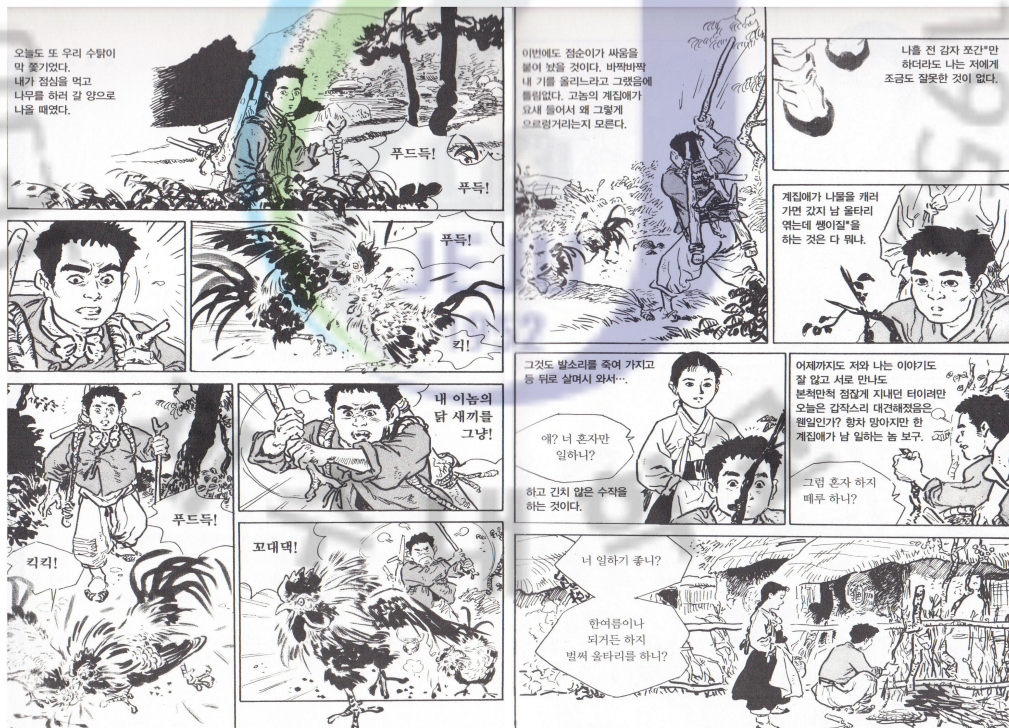
<그림 9>의 텍스트를 원문과 비교해 보면 생략된 부분을 제외하고는 거의

41) 현진건, 「운수 좋은 날」, 이강언 외, 『현진건 문학전집 1』, 국학자료원, 2004, 121-22쪽.

동일한 수준으로 옮겨져 있는 것을 확인할 수 있다. 이는 원작을 최대한 보존하려는 작가의 의도 때문이다. 이 작품에는 의성어와 의태어의 사용도 매우 제한적이며 도드라지지 않는다. 이 역시 작가가 원본의 재현에 매우 충실하고 있기 때문이다. 그러나 지나치게 원본의 재현에 치우친 나머지 정작 만화적인 재미는 거의 느껴지지 않는 단점이 있다.

2) 만화 구성요소와 결합되어 각색된 경우

소설을 만화로 각색하기 위해서는 이미 검토했다시피 글, 그림, 말간, 칸, 여백 등 아홉 가지 구성요소와 결합되어야만 한다. 만화 구성요소와의 결합을 통해 원작인 소설은 고유의 작품성을 보전하면서도 ‘그림+글’로 결합된 만화 양식의 장점과 결합되어 높은 가독성을 발휘하게 된다. <그림 10>의 오세영의 만화는 김유정의 단편소설 「동백꽃」을 만화로 변용한 작품이다.



<그림 10> 오세영, 『오세영-한국단편소설과의 만남』, 「동백꽃」, 청년사, 2007, 164-65면.

오늘도 우리 수탉이 막 쫓기었다. 내가 점심을 먹고 나무를 하러 갈 양으로 나올 때이었다. 산으로 올라서려니까 등 뒤에서 푸드덕푸드덕하고 닭의 헛소리가 야단이다. 깜짝 놀라며 고개를 돌려보니 아니나다르랴, 두 놈이 또 얼리었다.

점순네 수탉(은 대강이가 크고 똑 오소리같이 실박하게 생긴 놈)이 덩저리 작은 우리 수탉을 함부로 해내는 것이다. 그것도 그냥 해내는 것이 아니라 푸드덕하고 먼두를 쪼고 물리었다가 좁 사이를 두고 또 푸드덕하고 모가지를 쪼았다. 이렇게 멧을 부러가며 여지없이 닦아놓는다. 그러면 이 못생긴 것은 쪼일 적마다 주둥이로 땅을 받으며 그 비명이 킁, 킁, 할 뿐이다. 물론 미치 아물기도 않은 먼두를 또 쪼이어 붉은 선혈은 똑똑 떨어진다.

이걸 가만히 내려다보자니 내 대강이가 터져서 피가 흐르는 것같이 두 눈에서 불이 번쩍 난다. 대뜸 지게막대기를 메고 달려들어 점순네 닭을 후려칠까 하다가 생각을 고쳐먹고 헛매질로 떼어만 놓았다.

이번에도 점순이가 째를 붙여 냈을 것이다. (...)

어제까지도 저와 나는 이야기도 잘 앓고 서로 만나도 본척만척하고 이렇게 점잖게 지내던 터이런만, 오늘로 갑작스레 대견해졌음은 웬일인가. 항차 망아지만한 계집애가 남 일하는 놈보구....

“그럼, 혼자 하지 때루 하디?”내가 이렇게 내뱉는 소리를 하니까,

“너 일하기 좋니?”

또는,

“한여름이나 되거든 하지 벌써 울타리를 하니?”⁴²⁾

위의 예문을 보면 원작의 밑줄 친 부분을 제외하고는 오세영의 작품에 그대로 옮겨져 있다. 그러나 수탉끼리의 싸움을 묘사한 밑줄 친 부분은 거의 생략되어 있다. 이는 만화의 장르적 속성과 관계되는 것이며 필연적으로 동반되는 과정일 뿐이다. 이렇게 묘사 부분을 시각화하여 생략하고 있으나 작품의 직접적인 기동 줄거리와 관계된 중요 부분들은 그대로 옮겨 놓고 있다. 이를 통해 작가가 만화 변용 과정에서 필수적인 변화를 제외하고는 문학작품을 원형에 가깝게 유지하려 노력하고 있음을 확인할 수 있다.

이처럼 두 번째의 방식은 소설의 본질을 그대로 유지하려 노력하면서 만화의 특징과 이를 결합시켜 효과적으로 소설을 ‘이미지화’한다. 실제로 이러한 방식은 소설을 만화로 변용하는 데 가장 많이 사용되는 방식이다.

3) 원작을 새롭게 재창조한 경우

현진건의 단편소설 「B 사감과 러브레터」의 도입부는 C 여학교의 기숙사 사감으로 있는 B 사감에 대한 이야기로 시작한다.

42) 김유정, 『김유정 전집 1』, 가람기획, 2004, 295-96쪽.

C여학교의 교원 겸 기숙사 사감 노릇을 하는 B여사라면 떡장대요 독신주의자요 찰진 야소꾼으로 유명하다. 사십에 가까운 노처녀인 그는 주근깨투성이 얼굴이 처녀다운 맛이란 약에 쓰려도 찾을 수 없을 뿐인가, 시들고 거칠고 누렇게 뜬 품이 곰팡슬은 굴비를 생각나게 한다.⁴³⁾

이 작품을 만화로 변용한 <그림 11>은 현진건의 원작과 다르게 ‘리나’라는 소녀를 화자로 하여 그녀의 입을 통해 “증조할머니가 돌아가신 할머니께 또 할머니가 엄마에게 또 엄마는 제게… 이렇게 대를 이어 전해져 오는 이야기”라며 원작을 소개하는 것으로 시작된다. 소설의 소설을 현재화시키는 것이 아니라 아예 ‘현재+과거’ 형식의 액자 형태를 취하고 있는 것이다. 이렇게 작품을 액자화시켜 놓음으로써 작품의 플롯은 완전히 달라진다. 이로 인해 ‘원작의 훼손’이라는 지적도 제기될 수 있다.



<그림 11> 백성봉, 『B 사감과 러브레터, 운수 좋은 날』, 이가서, 2004, 10-11면.

이런 방식의 만화 변용은 실제 원작의 개작이기 때문에 원작의 제목을 그대로 사용하기보다 ‘new’ 나 ‘新’ 등을 붙여 원작과의 차별화를 시도하고 독자들

43) 현진건, 『B 사감과 러브레터』, 『한국단편소설 베스트 30』, 혜문서관, 2003, 127쪽.

에게 개작임을 분명하게 밝힐 필요가 있다. 그런 과정이 없기 때문에 분명한 개작임에도 불구하고 원작과의 직접 비교를 통해 ‘원작의 작품성 훼손’이라는 비판을 받는 것이다.

실제 이 방식의 소설의 만화 변용은 극소수에 불과하다. 대부분 첫 번째의 방법을 택하거나 혹은 두 번째의 방법으로 만화화하는 것이 보통이다.

이처럼 소설의 만화 변용 방식은 세 가지 방식이 있으며 이는 다른 장르의 각색 방식들과 거의 일치⁴⁴⁾한다. 또한, 많은 소설의 만화 변용이 두 번째 방식을 취하고 있음에도 불구하고 세 번째 방식으로 만화 변용되어 원작을 훼손시키는 것처럼 오해를 사고 있다. 그러나 이는 대다수의 각색에 나타나는 보편적인 현상들이며 만화의 장르적 특성을 이해하지 못하는 데서 오는 오해에 불과하다. 실제 소설의 만화 변용 과정에 각색의 세 가지 방식이 존재한다는 것은 소설을 만화로 변용하는 작가들이 다양한 방식으로 작품을 만화 변용하기 위해 노력하고 있다는 증거다.

위에서 언급한 바와 같이 소설의 만화변용은 만화의 구성요소와 만화의 스토리텔링 방식이 복합적으로 작용하여 나타나는 결과물이다. 또한 그 안에는 세 가지의 만화변용 방식이 존재한다. 이처럼 다양한 원인들이 만화 변용에 깊이 관여하고 있는 것이다.

44) 각색이란 일반적으로 다른 표현 양태 속에서 전환을 의미하는데, 한 텍스트에서 다른 텍스트로의 이행 혹은 변형 등을 지칭한다. 이 관계망에 위치한 두 작품의 구성 요소들을 두고 그 등가성을 따져 충실한 재생산, 형식적인 번역, 해석적인 번역 등으로 규정할 수 있다. (이수진, 앞의 논문, 355쪽 참조)

Ⅲ. 『객주』의 만화 변용 양상

앞서 검토한 바와 같이 소설의 만화 변용은 외적 변화와 내적 변화를 수반한다. 이 장에서는 만화구성 요소와 만화스토리텔링 방식을 중심으로 소설의 만화 변용 과정에서 나타나는 내적·외적 변화의 양상을 파악하기 위해 만화 변용 양상을 플롯의 재구성, 캐릭터⁴⁵⁾의 입체화, 화자 소멸과 시점 변화, 서술의 시각화, 장면 구성과 가독성 향상의 다섯 가지 층위로 구분하여 분석했다.

1. 플롯의 재구성

소설의 만화 변용에서 플롯의 변화는 필수적으로 동반된다. 이는 소설의 만화 변용뿐 아니라 소설을 변용하는 다른 장르들, 예를 들면 영화에서도 마찬가지이다. “소설을 영화로 충실하게 각색한 경우에도 플롯이 그대로 옮겨진 경우는 없다. 소설과 영화의 플롯이 서로 상이하게 나타나는 이유는 두 가지이다. 하나는 두 장르가 의존하는 서로 다른 도구 때문이며, 다른 하나는 서사 담론을 규정하는 작가와 감독이 지닌 서로 다른 세계관 때문이다.”⁴⁶⁾

플롯의 변화는 각색과정에서 필수적으로 동반되며, 장르의 속성과 스토리텔링 방식, 작가의 세계관과 밀접한 관련이 있다. 『객주』의 만화 변용 양상에서는 플롯의 재구성을 전체 구성의 변화, 사건의 재구성, 압출·생략·첨가 등으로 나누어 살펴볼 수 있다.

1) 전체 구성의 변화

김주영의 소설 『객주』는 텍스트를 전달 수단으로 사용하는 매체이며 이두호

45) 이 글에서 ‘캐릭터’는 등장인물의 내적·외적 특징들이 모두 결합된 만화에서 이미지로 표현된 결과물을 지칭하는 용어로 사용했다. 이는 소설의 ‘인물’과 구분하기 위함이다.

46) 방현석, 『소설의 길 영화의 길』, 실천문화사, 2003, 65쪽

의 『객주』는 그림과 글자를 전달 수단으로 활용하는 매체라는 근본적인 차이점을 가지고 있다. 이러한 매체의 특성으로 인해 필연적으로 변화를 겪게 된다.

앞서 검토했다시피 『객주』는 <서울신문>에 1979년 6월 2일부터 1984년 2월 29일까지 4년 9개월간 1465회 연재된 역사소설이다. 1984년 창작과 비평사에서 3부 9권의 단행본으로 출간되었고 1992년 같은 출판사에서 개정판이 나왔다. 이후 2002년 문이당에서 새롭게 개정판이 출판되었다.

이두호의 만화 『객주』는 1988년부터 1992년까지 5년간 <매주만화>에 연재됐던 작품이다. 1992년 4월 20일 <폴빛>에서 단행본으로 처음 출간되었으며 1992년 7월 25일에 10권으로 완간되었다. 이후 2002년 <바다그림판(바다출판사)>에서 전10권으로 재출간된 바 있다. 이 연구에서 분석대상으로 삼고 있는 1992년 <폴빛>판은 잡지연재 당시 완결된 것이 아니라 <폴빛>에서 단행본으로 출판되면서 비로소 완결된 작품이다. 또한, <매주만화> 연재 당시부터 회당 표기만 했을 뿐 원작의 ‘3부’ 형식과 ‘장’ 형식은 표기하지 않았고 단행본으로 출판하면서 각 권마다 새로운 제목을 붙여 놓은 것이다. 소설 『객주』와 만화 『객주』의 구성과 줄거리는 <표1>, <표2>와 같이 정리된다.

권	부별 제목	장별 제목	권별 줄거리
1	1부 外場	①숙초행로 (宿草行路)	천봉삼과 최돌이가 조성준의 아내와 함께 달아난 송만치를 찾아가 복수를 한다. 이 과정에서 천봉삼은 부상을 입고 매월의 집에 머문다. 천봉삼에게 연정을 품은 매월은 천봉삼과 함께 도망치고 이 과정에서 석가와 최돌이, 그리고 뜻밖의 사건으로 알게 된 조소사의 몸종 월이(잔금이)가 천봉삼의 일행에 합류한다.
2		②초로(草露)	조성준과 새롭게 의기투합한 길소개, 이용익이 강경의 김학준에게 복수하기 위해 일을 꾸민다. 길소개는 이 과정에서 운천택을 겁간한다. 김학준의 첩실인 천소례는 조성준의 계획을 이용하여 김학준을 죽이고 이를 조성준에게 뒤집어씌운다. 이를 눈치 챈 길소개가 단신으로 천소례의 집에 뛰어들어 3천냥을 받아내 혼자 도망친다.
3		③반상(班常)	
		④난전(亂塵)	최돌이 석가에게 어이없는 죽음을 당한다. 석가는 자문하고 일행은 구례로 향한다. 한편 신석주의 수하 맹구범은 아편밀

			매를 계획하다 우연히 엿듣게 된 월이(잔금이)를 겁간하고 유폐시킨다. 천봉삼 일행은 맹구범을 쫓는 한편 조성준이 죽었다는 소문을 듣고 복수를 위해 천소례를 납치하여 강물에 빠뜨린다. 한편 매월은 맹구범의 계약에 말려 옥고를 치른다.
4	2부 京商	⑤한강(漢江)	길소개는 우연히 유필호를 만나 그의 조인으로 소과에 급제하고 김보현과 신석주 아래에서 전인 노릇을 한다. 천봉삼은 조소사를 만나기 위해 신석주를 찾아간다. 천봉삼과 조소사의 관계를 눈치 챈 맹구범이 자신의 이익을 추구하려다 혀가 잘린 채 신석주에게서 내쫓긴다. 신석주는 후사를 얻기 위해 조소사와 천봉삼이 합환할 기회를 제공한다. 또한, 월이(잔금이)는 다시 조소사의 시중을 들게 되고, 맹구범에게 사기를 당해 무일푼이 된 매월은 무녀의 수하에 들게 된다.
		⑥출신(出身)	
5	2부 京商	⑦모리(謀利)	길소개는 세곡을 운반하면서 이를 횡령할 계획을 세운다. 이 과정에서 천봉삼과 유필호는 길소개를 막으려 하지만 실패로 끝나고, 후일 두 사람은 송과마방을 재건하기 위해 힘쓴다.
		⑧난비(亂飛)	고향으로 갔던 선돌이 천봉삼과 합류하고 먼 길 행로를 자청하던 선돌은 이용익과 작반하지만 신석주의 밀매품을 둘러싼 암투에 휘말려 애꾸가 된다.
6		⑨발군(拔群)	이용익은 자신이 캐낸 금을 나라에 진상하고 민영익의 측근이 된다. 천봉삼은 시계절장에 차등되고 이 과정에서 사단을 겪으며 선돌이 죽는다. 천봉삼의 아이를 가진 조소사는 신석주를 떠나려 하지만 이를 눈치 챈 신석주가 오히려 천봉삼을 죽이려 한다. 이를 눈치 챈 유필호는 조소사를 빼돌리고 월이(잔금이)는 자청하여 신석주의 옆에 남는다. 길소개는 아편을 가로챈 돈으로 벼슬자리를 얻고, 천봉삼 일행은 화적들의 위협을 무릅쓰고 평강상로를 개척하는 데 성공한다.
7	3부 商盜	⑩포화(泡花)	홀로 남은 신석주는 월이(잔금이)를 속량시키고 재산까지 물려준다. 월이(잔금이)는 송과마방의 유필호를 만나 평강 처소로 떠난다. 유필호는 왜제와 민문을 몰아내기 위해 대원군을 옹립하려는 이재선에게 자금을 대주자고 천봉삼을 설득한다. 이일로 천봉삼이 평강 처소를 비우게 되고 이때 조소사가 의문의 죽음을 당한다. 한편 길소개는 민검호의 후원으로 선해청 창관에 오르고 그의 농간으로 군병들이 격노하여 임오군란이 발생한다. 이 과정에서 민검호, 김보현 등이 척살되고 대원군이 정권을 잡게 된다.
		⑪군란(軍亂)	
8	3부 商盜	⑫원로(遠路)	민비는 난군을 피해 도망친다. 이용익은 천봉삼을 찾아가 난국 평정에 도움을 청하지만 천봉삼은 이를 거절한다. 결국 청군의 개입으로 민비는 다시 궁궐로 돌아가고 군란중 천봉삼의 행적을 꿰뚫히게 여긴 민영익이 그를 징치하여 가둔다. 이에 천소례는 매월을 찾아가 천봉삼의 구원을 청하고 매월은 이를 빌미로 천소례를 몸종으로 삼는다. 한편 알거지가 된 길소개는 매월을 찾아가 간청하지만 오히려 혀가 잘리고 만다.
		⑬재봉(再逢)	

9	⑭야화(野火)	다락원 득추의 집에서 우연히 상면한 천봉삼과 월이(잔금이)가 합금을 한다. 월이(잔금이)는 그의 아이 갖기를 간절히 소망한다. 천봉삼은 조선의 상권이 청상과 왜상에 넘어가는 것을 보다 못해 원산포로 발행하여 그들을 몰아낼 계획을 세운다. 왜상들을 침탈하던 중 길소개가 붙잡히게 되고 천봉삼은 처소와 동무들을 구하기 위해 자복하여 의금부로 압송된다. 이용익과 매월이 나서서 그의 방면을 주선하지만 길소개만 방면된 채 천봉삼은 효수에 처해지게 된다. 그러나 매월이 술책을 짜내어 천봉삼은 간신히 위기를 모면하고 월이(잔금이)와 함께 떠나게 된다.
	⑮동병상련(同病相憐)	

<표 1> 김주영 『객주』의 구성과 줄거리 요약

권별 제목	권별 줄거리
1권 도부꾼의 애환	조성준, 최돌이와 함께 바람난 조성준의 아내를 쫓던 천봉삼이 조성준의 복수를 돕다가 큰 부상을 당하고 매월이의 도움으로 구사일생한다. 이후 선돌이를 만나 동패를 하다가 선돌이 조순득의 음모에 걸려 죽을 고비에 처한 것을 알고 조소사를 납치해 선돌이를 구한다. 이 과정에서 천봉삼은 조소사와 부부의 연을 맺는다.
2권 양반과 상민	천봉삼과 함께 조소사의 납치를 공모했던 최돌이는 조소사의 몸종인 잔금리와 혼인을 하고 석가가 천봉삼과 동패가 된다. 조성준은 천봉삼 일행과 헤어져 새롭게 길소개, 이용익과 동패가 되어 자신의 재산을 빼돌린 김학준에게 복수를 계획한다. 그러나 어렵게 계획한 조성준의 계획은 길소개의 배신으로 실패로 끝나고 길소개는 조성준의 재산을 빼돌려 김학준의 후실과 함께 도주한다.
3권 난전의 음모	김학준의 살인 누명을 쓴 조성준의 사발통문이 보부상들에게 돈다. 이 와중에 최돌이가 석가에게 죽임을 당한다. 천봉삼은 기지를 발휘하여 석가가 범인임을 밝히고 선돌과 함께 석가를 죽인다. 이후 천봉삼과 선돌이, 잔금리는 전주로 간다. 전주에서 잔금리는 방물장수로 나선다. 그러나 신석주의 오른팔인 맹구범의 밀담을 우연히 듣게 된 잔금리는 위기에 빠진다. 더불어 천봉삼과 선돌이까지 위협에 빠지게 되자 잔금리는 스스로 맹구범의 첩이 되어 두 사람을 구하고 떠난다.

<p style="text-align: center;">4권 복수</p>	<p>조성준이 김학준의 첩실 천소례의 음모에 의해 살인범으로 쫓기게 된 사실을 알게 된 천봉삼은 천소례가 자신의 친 누이임을 모른 채 강물에 수장시켜 버린다. 한편 조성준의 재물을 빼돌린 길소개는 맹구범과 손을 잡고 세곡선 승선권을 획득하여 세곡을 빼돌릴 음모를 꾸민다. 이 과정에서 송파나루를 차지하고 있던 송만치가 길소개의 손에 죽임을 당하고 송만치를 대신하여 천봉삼이 세곡선단의 행수를 맡게 된다.</p>
<p style="text-align: center;">5권 해후</p>	<p>신석주의 재산을 몰래 착복하던 맹구범은 혀가 잘린 채 신석주의 집에서 쫓겨난다. 조소사와 천봉삼의 관계를 눈치 챈 신석주는 천봉삼과 조소사가 관계를 맺게 하여 자신의 대를 이룰 자식을 보려한다. 그러나 조소사의 임신 이후 천봉삼을 제거하려던 신석주의 계획을 눈치 챈 잔금이 천봉삼을 도망시킨다. 세곡선단의 행수가 된 천봉삼은 길소개의 음모에 빠져 세곡을 빼돌린 죄를 뒤집어쓴다. 세곡을 빼돌린 길소개는 빼돌린 재물을 민겸호에게 바치고 민겸호의 총애를 받기 시작한다.</p>
<p style="text-align: center;">6권 한(恨)의 집념</p>	<p>민겸호의 명으로 맹구범을 이용해 신석주를 함정에 빠뜨릴 계획을 세운 길소개는 맹구범에게서 신석주와 김보현간의 거래 내역을 빼낸후 그를 죽인다. 이 일로 길소개는 민겸호에게서 더 큰 신임을 얻지만 신석주가 민겸호와 담판을 지으면서 오히려 길소개가 민겸호에게 태장을 맞고 버려진다. 그러나 이미 권력의 맛을 본 길소개는 민겸호를 다시 찾아가 자신의 전 재산을 바치고 민겸호의 수하로 다시 들어간다. 한편, 천봉삼과 헤어져 고향으로 돌아갔던 선들은 외눈박이가 되어 천봉삼과 다시 만나고, 이용익은 금광을 개발하여 얻은 재물을 당대의 세도가인 민영익에게 바치고 민영익의 수하가 된다.</p>
<p style="text-align: center;">7권 홍망성쇠</p>	<p>갑자기 광주관아에서 시재접장을 새로 뽑으라는 명을 내린다. 보부상들은 회의를 열어 광주관아의 꼬나풀인 최방구를 밀어내고 천봉삼을 시재접장으로 추천하려 한다. 그러나 이를 눈치 챈 광주관아에서 먼저 천봉삼을 붙잡아 문초를 가한다. 당황한 조소사는 신석주에게 천봉삼의 구원을 청하지만 신석주는 이 기회를 이용해 천봉삼을 제거하려 든다. 죽음의 위기에서 유필호가 기지를 부려 천봉삼을 구한다. 위기에서 벗어난 천봉삼은 조소사와 함께 도망치고 조소사는 천봉삼의 아이를 낳는다.</p>
<p style="text-align: center;">8권 파수꾼</p>	<p>천봉삼은 화적의 위협을 무릎 쓰고 평강으로의 상로를 개척하며 상단을 키운다. 자신의 수하와 애첩까지 자신을 배신하고 떠나자 신석주는 자신의 명이 다함을 깨닫고는 끝까지 자신을 돌보며 남아있던 잔금을 방면하고 전 재산을 물려준다. 신석주에게 이 사실을 전해 들은 민겸호는 길소개를 내세워 잔금을 쫓지만 잔금은 유필호의</p>

	도움으로 무사히 탈출한다. 개항 이후 위정척사의 바람이 불고 흥선대원군을 선망하는 유생들이 이재선을 중심으로 모여든다. 천봉삼은 이들에게 거액의 거사자금을 내놓는다.
9권 난(亂)	민겸호의 후원으로 선혜청 당상이 된 길소개는 전국에서 올라오는 세곡선에서 세곡을 빼돌려 민겸호에게 받친다. 그것도 모자라 군총들의 봉록에 모래를 채워주며 자신의 이익을 탐한다. 이 때문에 백성들은 풀뿌리를 캐어 연명하고 민심은 갈수록 흉흉해 진다. 참다 못한 군총들이 들고 일어나 폭동이 발생한다. 이 사건으로 민겸호와 김보현이 죽고 민비는 간신히 도망친다.
10권 운명의 끝	쫓겨났던 민비는 한 달 만에 환궁하게 되고 민비에게 신임을 얻은 매월이도 궁으로 향한다. 민비의 환궁 이후 임오군란 당시 흥선대원군을 지원했다는 이유로 유필호와 천봉삼이 의금부에 투옥된다. 매월이 이 소식을 듣고 천봉삼을 빼낸다. 매월이는 천봉삼에게 황첩을 건네며 자신과 함께 할 것을 권하지만 천봉삼은 그 자리에서 황첩을 태우고 떠나버린다. 한편 선혜청에 화재가 발생하고 매월이의 도움으로 선혜청을 책임지고 있던 길소개는 도주한다. 그러나 조성준에게 죽임을 당한다.

<표 2> 이두호 『객주』의 구성과 줄거리 요약

<표 1>과 <표 2>에서 보듯, 소설에서 3부 9권 15개 장이던 것이 만화로 옮겨지면서 10권 10장의 형태로 변화되어 있다. 그렇지만 세부적인 에피소드에는 차이가 있으나 줄거리의 큰 흐름에는 거의 차이가 없다. 이처럼 소설과 만화의 큰 흐름에 차이가 없다는 것은 이두호가 그의 작품 서두에 밝히고 있듯이 김주영의 원작을 최대한 준중하며 만화로 변용하고 있기 때문이다. 이러한 이유에서 세부적인 에피소드에는 차이가 있지만 소설 『객주』의 만화 변용은 ‘만화 구성요소와 결합되어 각색’된 만화 변용의 방법이라고 말할 수 있다.

또한, 원작 소설이 난비(亂飛), 발군(拔群), 원로(遠路), 재봉(再逢) 등의 쉽지 않은 한자용어를 사용하고 있는 데 반해, 만화에서는 난전의 음모, 복수, 해후, 파수꾼 등 제목을 알기 쉽게 처리하고 있는 것도 눈에 띈다. 이는 성인 독자층 중에서도 남성 중심의 독자층을 지닌 소설과 이보다 다양한 연령층을 독자층으로 하고 있는 만화의 차이로 인해 나타나는 차이로 보인다.

두 작품 간 구성 변화는 김주영의 소설이 3부 형식으로 이루어져 있지만 각 부가 독립되어 있는 것이 아니다. 하나의 큰 줄거리로 연속되고 있어 이를 만

화로 변용하는 과정에서 소설처럼 3부 형식을 취하기 어려웠던 점, 10권의 만화와 9권의 소설이 지니는 독서량의 측면, 권별로 이루어져 완간 형태를 취하는 전통적인 만화의 제본 형식 등이 반영된 결과물로 풀이된다. 실제 이두호가 잡지연재 당시 장이나 절의 구분에 신경 쓰지 않아 그것을 명기하지도 않았으며, 단행본으로 출판하면서 권별 제목을 붙였다⁴⁷⁾는 사실에서 이를 확인할 수 있다. 소설과 만화의 구성을 비교해 보면 <표 3>과 같다.

<표 3>을 보면 이두호의 만화는 김주영의 소설 1부의 내용은 1:1의 대응형태로 옮겨져 있고, 2부는 4권을 할당할 만큼 비중 있게 다루고 있다. 그러나 소설의 후반부에 해당하는 3부는 소설 9권의 도입부라고 할 수 있는 42쪽에서 만화가 끝날 만큼 상대적으로 비중을 약하게 처리하고 있다. 이는 2부에서 주로 다루고 있는 세곡 수송과정에서의 길소개와 천봉삼간의 대결, 신석주의 재산을 노리는 신석주와 김보현간의 권모술수, 매월과 천봉삼을 둘러싼 애증의 갈등 등이 긴장감 있게 그려져 있기 때문에 이를 만화로 변용하면서 긴장감을 유발하기 쉬워 소설의 2부를 비중 있게 다루고 있는 것으로 판단된다.

소설	부별 제목	1부 외장(外場)			2부 경상(京商)			3부 상도(商盜)		
	권수	1	2	3	4	5	6	7	8	9
권별 쪽수		304쪽	319쪽	289쪽	303쪽	323쪽	312쪽	332쪽	298쪽	291쪽
장 제목		숙초행로	초로 /반상	난장	한강 /출신	모리 /난비	발군	포화 /군란	재봉	동명상련

만화	권수	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	소설쪽 수		1권 -239쪽	2권 -287쪽	3권 -228쪽	4권 -209쪽	5권 -204쪽	6권 -19쪽	6권 -239쪽	7권 -146쪽	8권 -89쪽
권별 제호		도부꾼의 애환	양민과 상민	난전의 음모	복수	해후	한의 집념	홍당 성쇠	파수꾼	난(亂)	운명의 끝

<표 3> 소설과 만화의 비교

이와는 다르게 소설의 3부는 임오군란의 과정과 민씨 일가와 대원군을 둘러싼 당시의 정치상황, 시대상황 등이 많이 담겨 있어 상대적으로 주인공인 천

47) 이두호 전화인터뷰, 2009년 11월 3일.

봉삼의 활약이 빈약한 측면이 있다. 이 때문에 만화에서는 비중을 줄인 것으로 판단된다.

소설은 소설의 등장인물이 활약하는 당시의 시대상을 다양한 각도에서 조명하며 이를 더욱 돋보이게 하기 위해 여러 가지 사건을 함께 다룬다. 그로 인해 풍부한 서사를 이룩할 수 있다. 반면에 만화는 인물중심 특히 주인공 중심의 이야기를 구성하기 때문에 주인공의 활약상이 이야기의 핵심을 이룬다. 시대상이나 당시의 정치 상황이 비중 있게 다뤄지는 소설의 3부가 만화에서 다소 빈약하게 다뤄지는 결과를 낳고 있음을 <표 3>을 통해 확인할 수 있다. 그러므로 전체구성의 변화는 만화의 스토리텔링 방식 때문에 나타나는 변화라고 할 수 있다.

2) 사건의 재구성

소설을 만화로 변환하는 과정에서 사건의 재구성에 의한 변화가 나타나기도 한다. 이러한 변화는 한두 개의 사건을 중심으로 펼쳐지는 단편소설보다는 호흡이 긴 장편소설을 만화로 변용하는 경우에 자주 발생한다. 이는 앞서 언급한 바와 같이 가독성을 높이기 위해 사건을 압축하기 때문에 발생하기도 하고, 만화가 지닌 주인공 중심의 스토리텔링 방식 때문에 발생하기도 한다.

일반적으로 장편소설은 다양한 인물들이 등장하고 이들을 다양한 방법으로 부각시키기 위해 노력한다. 특히 역사소설의 경우에는 현대물보다 훨씬 많은 인물들을 등장시키기 때문에 훨씬 더 많은 부분을 등장인물을 부각시키는 데 할애한다. 신문연재소설이었던 김주영의 『객주』에는 이러한 이유로 이 작품의 주인공이라 할 수 있는 ‘천봉삼’이 등장하지 않는 회가 많이 있다. 그러나 주인공 중심의 이야기 구조를 띠고 있는 서사만화에서는 같은 신문연재 만화라 할지라도 이런 일은 거의 일어나지 않는다.

결국 소설이 만화로 변용되는 과정에서 동반되는 플롯의 변화는 가독성의 향상과 주인공의 부각이라는 만화 스토리텔링의 방식 때문에 발생하게 된다. 소설 『객주』가 만화로 변용되는 과정에서 플롯이 현저하게 변화된 부분은 석가와의 만남, 최돌이의 죽음, 매월이의 탈옥 장면, 주인공의 영웅화를 위한 변

용, 대단원의 변경 등이다.

(1) 석가와 의 만남

김주영 원작에서 석가가 천봉삼 일행과 동패가 된 것은 오로지 석가의 의지에 의해서였다. 장삿길로 나선 석가는 천봉삼에게서 상술을 배우기 위해 그와 동패가 되고자 절기게 천봉삼의 뒤를 쫓는다. 그런 석가와 헤어졌던 천봉삼은 다시 우연한 기회에 선돌이와 재회한다. 그러나 이두호 만화에서 나타나는 두 사람의 만남은 전혀 다르다.

김주영 원작에서는 천봉삼이 조소사와의 재회를 위해 이송천 나루에서 난리를 부린 후 잠시 피신해 있다가 다시 나선 나루터에서 뱃놈과 시비가 붙은 선돌을 돕기 위해 석가가 나서면서 다시 그와 마주치는 것으로 나타난다.

이건 또 웬 난데없는 결판인가 싶어 선돌이 힐끗 고개를 돌리니 이송천나루 너머 솔티고개 객점에서 매월에게 봉육당한 바로 예주목 석가였다.

“아니, 예주목 석가 아녀?”

옆에 섰던 봉삼의 입에서 은연중 그런 말이 튀어나왔고 선돌이 역시 생각깊었던 사태라 뜨아해서 달려든 석가놈을 맥 놓고 바라보았다. 물론 거루의 창막이와 고물 쪽에는 네뿔이나 되는 염상 일행이 쭈그리고 있었으나 도사공에 달려든 패거리들에 대적할 근력도 문제거니와 선불리 싸개통으로 끼여들었다간 도선목에 피어든 구경꾼들도 합세할 것 같아 엄두를 못 내고 있었다. (...) 석가가 염라국의 나찰(羅刹) 흉내로 때아니게 불쑥 나타났다고는 하나, 매월에게 봉육당했던 솔티고개 주막에 그대로 놀러앉아 조섭하였다면 안동부중을 뜨지 못한 선돌의 동패를 찾아낼 수 있었던 건 그렇게 괴이한 일이 아니었다. 그러나 심기를 떠봄에 전사(前事)는 묻어두고 기어코 떠돌이 행중에 참여하겠다는 이젠 더 이상 꺾자를 내칠 핑계가 없었다. (1: 249-50)⁴⁸⁾

만화에서는 <그림 12>⁴⁹⁾와 같이 재를 넘던 천봉삼과 선돌이 화적떼들에게 잡혀 간신히 목숨만 건사한 석가를 구출하면서 재회하는 것으로 나타난다.

48) 김주영, 『객주』, 창작과비평사, 1984, (1: 249-50)은 1권 249-50쪽을 의미하며 이하의 인용도 이와 같다.

49) 소설과 만화를 비교하는데 있어서 페이지를 나타내는 ‘쪽’이란 용어는 소설의 페이지를 지칭하는 용어로, 만화에서는 ‘쪽’대신 ‘면’을 사용했다. 이는 만화에서 ‘쪽’보다 ‘면’이란 용어가 일반적이며 3장에서 다루고 있는 ‘면 나누기’와 용어상의 혼동을 피하기 위함이다. 이하 (권, 면)의 형태로 표기.



<그림 12> 이두호, 『객주』 2권, 풀빛, 1992, 54-55면

그러나 이 장면은 김주영 원작에서 석가와 이미 동패가 된 후 가렛재를 넘 으면서 천봉삼 일행이 겪는 일화 한 토막을 변형시켜 만든 것이다. 김주영 원 작에서 가렛재 장면은 다음과 같다.

고개위로 가만히 시점을 주었어도 선돌이가 열려했던 것처럼 별반 곡절이 있을법한 기 운은 없었으되 어찌 역병 앓는 마을처럼 사위가 귀죽은 듯하였다. 그때 곰방대를 빨고 앉 았던 석가가,

“가만가만, 들어보시오. 고갯목에서 뭔가 소리치는 소리가 들렸소이다.”

“무슨 소리?”

선돌이가 벌떡 일어서며 묻는데,

“잘 모르겠소만 짐승소리는 아닌 것 같소.”

고갯목까지는 아직도 활 두어바탕이나 상거하였으므로 그들은 불을 끄고 바삐 나귀를 몰아세웠다. 사위가 너무 적막한 것이 뭔가 심상치 않다는 김세만은 금방 느낄 수가 있었 다. (...) 여러 수십명이 행보를 떼어놓을 수 없을 만큼 칼침을 맞고, 늘어지고, 옆어지고, 자빠지고, 처박히고, 매달리고, 찢어지고, 거꾸러지고, 젖혀지고, 비틀어지고, 부러지고, 휘 어졌는데 어느 한 사람 육신이 멀쩡한 이는 없었고 거개가 소매 달린 옷옷을 입을 처지가 못되는 도부꾼들이나 상것들이었다.

간간이 봉적하기도 하고 보아 오기도 하였으되, 이만큼 복세를 놓은 꼴은 처음이었다. 가근방 50여리 상거에는 하다못해 변변찮은 찰방하나도 없었으니 화적들이 안심하고 쾌악 질을 한 것이었다.

“이거 보게, 내가 뭐라고 하던가.”

봉삼이나 석가는 입이 있되 대답할 경황도 겨를도 없었다. (1: 263-65)

원작에서 이송천 나루에서 만나는 석가를 이두호는 가렛재에서 마주치게 만 들었다. 이렇게 함으로써 자연스럽게 중간 사건들은 생략이 가능해진다. 이야기의 흐름을 빠르게 가져가는 효과를 거둔 것이다. 이는 가독성의 향상이라는 만화 스토리텔링 방식과 관계된다.

(2) 최돌이의 죽음

김주영 소설에서 천봉삼 일행으로 월이(잔금이)의 남편이 된 최돌이는 ‘석가’에 의해 살해된다. 만화 『객주』에서도 최돌이는 ‘석가’에 의해 살해된다. 그러나 결론은 같지만 그 과정은 판이하다.

새벽녘 내권과 배꼽을 한번 맞추려다 석가의 횡방으로 꾸념만 남은 터수라 심심파적으로 수작이나 한번 터볼까 하고 열린 채로인 삼작을 밀치고 잔기침으로 들어서는데 쫓겨는 화들짝 놀라 내의를 하며 잽싸게 부엌으로 뛰어들었다. 부엌 안에서 냉큼 말이 건너왔다.

“게 누구시오?”

“도부꾼 최가란 놈이오. 이 맥이 혹시 갯가 허씨 여각의 차인으로 있는 흥씨맥이 아니시오?”

최가는 여인이 비워 둔 아궁이 앞자리로 가서 등구미를 당겨 깔고 앉았다. (...)

“어서 나가요. 남정네도 없는 여염집에 대중없이 뛰어드는 행사가 어디 있소?”

여인이 면박을 주면서 그릇을 소리나게 부수었다. (...)

“거 너무 안달 마시오. 맥과 내가 우연히 한집안에 있다 한들 마당과 부엌 사이가 네댓간이나 상거하였고 울 밖이 대명천지로 훤히 내다보이는 판국에 몇 마디 수작을 건네고 결불을 좀 쪼았기로서니 맥네가 내 소생을 벨 변괴라도 생긴단 말이오?”

“에이구머니나 망측해라. 난데없는 도부꾼이 불쑥 들어와서 이 무슨 패설이요? 빨리 나가지 않으면 동소임을 부르겠소.” (3: 27-29)

원작 소설에서 상두받잇집 과부를 희롱하는 이는 최돌이다. 그러나 이두호는 <그림 13>에서 ‘최돌이’를 ‘석가’로 바꾸어 놓고 있다.



<그림 13> 3권, 60-61면

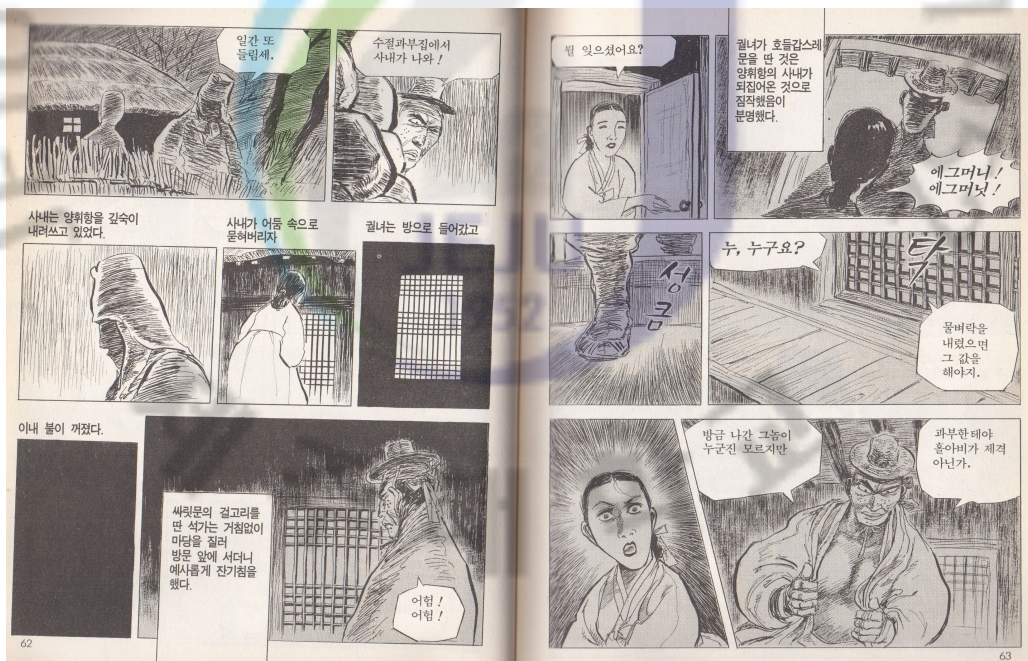
또한, 최돌이가 의도적으로 상두받잇집 과부에게 수작을 건 것과는 다르게 석가는 우연히 상두받잇집 앞을 지나다가 과부에게 물벼락을 맞는 것으로 바뀌어 있다. 이렇게 사건의 도입부에서부터 캐릭터가 뒤바뀐 이유로 사건의 진행 전체가 전혀 다른 방향으로 전개된다.

최가는 짐짓 뒤축을 굴리며,
 “침석을 다시 깔고 자리옷으로 바꿔 입으셨다 이년.”
 쥘녀가 앞으로 엎디어 어깨를 떨었다.
 “계집 하나 확인하십시오. 명색이 어염의 수절과부가 어찌 창졸간에 한 침석에서 두 서방을 상중하라는 겁니까? 전사에는 불각시에 저지른 소행이니 용서하십시오.” (...)
 쥘녀가 그때 무슨 생각에서였는지 발딱 일어났다.
 “잠깐만 지체하십시오.”
 안방을 다녀온 쥘녀의 손에 무명 한 필이 들려져 있었다.
 “제 실수가 무명 한 필로 탕감되리라곤 믿지 않습니다만 이것은 장내기로 짠 피륙이 아니니 금어치가 상당할 것입니다. 거두어 주십시오.”
 최가는 밀어주는 피륙은 거들떠보지도 않고,
 “내가 도부꾼을 지체가 없다 하여 아주 우습게 보는구나. 멀쩡한 사내에게 종아리를 친 죄를 복덕무명 한 필로 탕감하여 든 다는 게냐?”
 쥘녀가 육신을 떨면서 나가더니 다시 무명 한 필을 가져왔다. (3: 51)

원작 소설에서 최돌이는 상두받잇집 과부의 불륜 장면을 목격하고 이를 대가로 그녀의 몸을 요구하다가 그것이 먹히지 않자 대신 피륙 두 필을 받는다. 최돌이가 과부에게 원한을 산 이유는 그가 대낮에 과부집에 들러 그녀를 희롱하다가 과부에게 좋아리를 맞았기 때문이다. 이에 한이 맺힌 최돌이가 과부집을 감시하다가 그녀의 불륜 장면을 목격하고 이를 빌미로 그녀를 욕박질러 피륙을 받아낸 것이다.

이두호는 이를 <그림 14>에서처럼 ‘석가’가 상두받잇집 과부의 불륜 장면을 목격하고 그녀를 겁간하는 것으로 바꾸어 놓는다.

원작 소설에서 최돌이는 먼저 과부를 희롱하다가 그 일로 좋아리를 맞고 그녀에게 양갓음을 하지만, 만화에서는 ‘석가’가 지나가다 물벼락을 맞고, 물벼락을 놓은 여인이 그저 ‘과부’라는 이유만으로 그녀의 집을 맴돌다가 겁간하는 것이다. 쫓겨나려는 석가의 모습은 사악하기 그지없다. <그림 14>에 보이는 ‘석가’의 모습은 전형적인 패륜아의 모습 그대로다.



<그림 14> 3권, 62-63면

일을 저지르고 돌아오던 석가는 그를 마중 나온 최가와 마주친다. 원작 소

설에는 아래 인용문과 같이 일을 저지르고 나온 ‘쇠가’를 마주 나온 ‘쇠가’가 마주치는 것으로 되어 있다.

저만치 희미한 달빛 속으로 고개를 들더니 쇠가란 놈이 마주 다가왔다.
“어딜 갔다 이제사 코빼기를 내밀어?”
“어딜가?”
“염의를 차려. 내권이 눈빠지게 기다리는 것도 모르고 어딜 잔나비처럼 깡충거리고 쏘다녀.”
“그놈 기특도 하이. 행중의 사람 찾아나선 길 보니 대강 물리는 퇴었구만.”
그말에 쇠가는 오장육부가 뒤틀리는 것 같았다. 남의 초상집에 와서 거짓 읊곡으로 끼니를 구걸하던 인사가 어찌해서 남자 고운 계집까지 얻고 난 후부터는 이제 사람 보기는 개똥인가 싶었기 때문이었다. (...)
쇠돌이는 상두받잇집 과부와 수작을 턴 이야기가 목구멍에서 뻘뻘기어 나오는 것을 가까스로 참았다. 만약 그 일을 토설하였다가는 분명 월이의 귀에 들어갈 터이며 그 경난을 또한 예측하기 어려웠기 때문이었다. 또한, 쇠가놈도 이 일을 빌미삼아 무슨 방망이를 들이댈지 알 수 없는 노릇, 적당히 꾸며대어 경난을 벗어나는 길밖엔 딴 도리가 없게 되었다. (3: 56-57)

인용문에서처럼 밤늦도록 돌아오지 않는 쇠돌이를 찾아 나섰던 쇠가는 피륙 두 필을 끌어안고 오는 쇠돌이와 마주친다. 이 과정에서 쇠가와 쇠돌이는 말싸움을 하게 되고 쇠가는 쇠돌이를 죽이고 만다. 원작 소설에서 상두받잇집 과부와 수작을 턴 이는 분명 ‘쇠돌이’이다. 그런 쇠돌이를 쇠가가 찾아 나선 것이다. 한적한 밤길에서 쇠가를 마주친 쇠돌이는 쇠가를 기분 나쁘게 빈정거린다. 이것이 쇠돌이를 죽음에 이르게 만든 사건이다.

이를 표현한 이두호의 <그림 15>에서는 피륙을 들고 오는 쇠가와 쇠돌이가 마주친다. 이 장면에서 두 사람이 나누는 대화를 원작 소설과 비교하면 두 사람의 역할만 서로 바뀌어 있을 뿐 두 사람의 대화는 원작의 대화와 별반 차이가 없다.

이렇게 캐릭터의 역할이 바뀌어 있지만 ‘쇠가에 의해 쇠돌이 죽는다’는 사건의 결과는 동일하다. 이러한 사건의 변화는 만화 스토리텔링 방식과 밀접한 관련이 있다.



<그림 15> 3권, 68-69면

대부분의 서사만화는 플롯중심 스토리와 인물중심 스토리로 분류할 때 인물 중심스토리에 속한다. “인물중심 스토리에서는 플롯에 따른 행위가 인물의 성격 형성을 돕는다.”⁵⁰⁾ 또한, “부차적 인물들은 그들의 상전의 성격에 종속된다. 곧 그들이 주인공의 편에 속하면 선인으로, 대적자의 편에 속하면 악인으로 등장한다.”⁵¹⁾ 최돌은 만화의 설정상 선한 인물인 천봉삼의 측근으로 나오는 인물이다. 이는 최돌이 또한 선한 인물군에 속한다는 것을 의미한다. 이런 인물이 아내를 두고도 과부를 희롱하고 과부의 약점을 잡아 면포를 빼앗는 파렴치한 짓을 저지르는 것은 선한 인물이 악행을 저지르는 것이 된다. 만화 스토리텔링의 특성상 납득하기 어려운 설정이다. 이와 같은 이유로 이두호는 사건의 범인을 ‘최돌이’에서 석가로 바꿔 놓은 것이다.

이러한 결과는 <그림 16>에서 보듯 캐릭터를 이미지화하면서 이미 정해져 있었다. 두 사람의 캐릭터를 보면, 최돌이가 선량한 웃음을 환하게 웃고 있는 반면, 석가는 날카롭게 찢어진 눈매에 가름한 턱선, 얼굴을 뒤덮은 곰보자국을

50) 오탁번, 이남호, 『서사문학의 이해』, 고려대학교 출판부, 2008, 145쪽.

51) 임성래, 「대중문학의 특징」, 임성래 외, 『대중문학의 이해』, 청예원, 1999, 27쪽.

가지고 있다. 이처럼 석가의 모습은 독자들에게 친근감을 주는 캐릭터는 아니다.



<그림 16> 석가와 최돌이

실제 <그림 14>에 표현된 석가의 모습은 섬뜩하기 그지없다. 이두호는 캐릭터를 설정하면서 이미 선과 악을 구분하여 이를 엄두에 두었던 것이라고 할 수 있다. 이미 정해진 캐릭터 설정에 비추어 이야기를 각색하고 있는 것이다. 이 사건 이전의 최돌이의 행적을 보면 그가 전혀 선한 캐릭터에 속하지 않음을 쉽게 알 수 있는 데서 추측할 수 있다.

그런데 바로 그저께 밤에 잠자리에서 얼른 한기를 느껴 어슴푸레 눈을 떠보니 열린 창지 밖으로 달빛이 교교한데 웬 사내놈 하나가 성큼 방 안으로 들어섭디다. 황망중이나 나는 얼른 그 남정네가 누구라는 걸 알고 있었습디다요. 그런데 그게 내 실수였지요.

내가 그때 소리라도 질렀다면 남녀간의 예절이 엄중한지라 이웃에 소문이 낭자히 퍼지고 보면 이곳에 평생토록 발붙이고 살 내 일이 보통 아니다 싶디이다. 게다가 걸출한 군자가 이미 생의를 내고 늙은 여자의 방에 들어선 이상 내 비록 칼을 들이댄다 할지라도 녹록히 물러날 것 같지가 않았습디다요. (...)

삼십여년을 수절한 것이 일시에 무너지는 판국이라 늙은 몸을 내맡기고 그저 한없이 울기만 하였읍쥬. 그 육허기 사나운 놈이 지칠 줄을 모르고 삼합을 누운 자리에서 도모할 동안 나는 그저 울기만 하였읍니다그려. (...)

주모가 다시 치맛자락을 들어 코를 팽 풀어내는데 얼굴에 눈물 콧물이 한데 엉켜 감히 쳐다볼 생의가 나지 않았다. 듣고 보니 최가가 아니면 할 것이 아니었다는 건 짐작 갔으나 이려고 앉아 있는 봉삼이 역시 할 것이 못되었다. (1: 186-88)

송만치에 쫓겨 천봉삼을 버리고 혼자 도망친 최돌이는 빈 털털이로 떠돌다가 그를 불쌍히 여긴 주막집 여주인에 의해 숙식을 해결한다. 위 인용문은 그

런 주막집 여주인을 최돌이가 겁간했음을 알려주고 있다. 최돌이의 악행은 이 뿐만이 아니다. 조성준을 찾아 상주에 도착한 최돌은 그곳에서 조성준을 만나지 못하게 되자 박물장수의 봇짐을 강탈하여 도주하기도 했다. 개인의 안위만을 위해 친구를 버리고 혼자 도주하고, 장돌뱅이들의 법도 또한 자신의 이익을 위해서 쉽게 어기며, 여자를 밝히고 겁간하기를 밥 먹듯 하는 인간이 최돌이인 것이다.

그렇지만 이두호는 위의 인용문을 비롯하여 최돌이의 악행과 관련된 대부분은 생략해 버린다. 이는 선·악의 대결 구도를 극명하게 가져가며 이야기를 구현하는 만화 스토리텔링의 방식상 불가피한 선택이다. 최돌이가 선·악의 대결 구도에서 분명하게 선한 편에 서 있는 인물이므로 그가 이런 파렴치한 짓을 아무렇지도 않게 행한다는 것은 있을 수 없는 일이기 때문이다. 결국 최돌이의 죽음과 관련된 플롯의 변경은 이와 같은 만화 스토리텔링 방식을 구현하기 위한 이두호의 교육지책이다.

이두호가 김주영 원작을 만화로 변용하기로 한 동기는 소설적인 재미에 이 끌려서였다. 그런 그가 원작의 사건을 변경한 것은 “소설에 담긴 뜻을 손상 없이 표현해 내면서 아울러 만화로서의 독창성을 최대한 살리기 위한”⁵²⁾ 나름의 노력 때문이다. 결국 최돌이의 죽음과 관련된 플롯의 변경은 원작의 훼손이 아니라 ‘소설의 뜻’과 함께 ‘만화의 재미’를 살리려는 이두호의 선택의 결과이다. 이는 만화 스토리텔링 방식에 있어서 세계관의 문제와 관계된다.

(3) 매월이의 탈옥 장면

매월이는 신석주의 수하 맹구범이 파 놓은 함정에 빠져 가진 재산을 모조리 빼앗기고 누명을 쓴 채 옥에 갇힌다. 옥에 갇힌 매월이는 맹구범에게 복수하기 위해 이를 갈며 탈출의 기회를 엿본다. 결국 그녀가 택한 방법은 실성한 척 꾸며 탈출하는 것이었다. <그림 17>에서 매월이는 혼자 미친 듯이 깔깔거리기도 하고 횡설수설하기도 하는 등 미친 모습 그대로다. 그러나 이러한 매월의 행동은 수령에 의해 ‘간교를 부리는 것’으로 일단락되는 듯 보인다.

52) 이두호, 『객주』 1권, 풀빛, 1992, 5쪽.



<그림 17> 4권, 10-12면



<그림 18> 4권, 14-15면

이대로는 탈출할 수 없음을 깨달은 매월이는 <그림 18>에서처럼 별거벗은 몸으로 남정네들이 모두 지켜보는 가운데 자위행위를 하며 완벽하게 미친 여자로 인정 받는다. 그 결과 옥에서 내쳐져 숲속에 버려진다. 탈옥에 성공한 셈이다. 이처럼 만화에서 매월이는 미치광이 노릇으로 탈옥하는 데 성공한다. 이 과정에서 보여지는 매월의 모습은 목적을 위해서라면 수단과 방법을 가리지 않는 모습이다.

매월이가 만화에서 미치광이 흉내로 탈옥한 것과는 다르게 원작 소설에서는 단순히 매월이 배탈이 난 것으로 옥사장을 속여 탈출한다. ‘탈출’이라는 결과는 동일하지만 원작과 만화에서 탈출 과정을 묘사하는 방법에는 큰 차이가 난다. 아래 인용문에서 확인할 수 있듯이 원작의 탈옥 장면이 지나치게 단순화되어 있으며 개연성도 조금 부족하기 때문에 판단된다. 이두호의 표현과 김주영의 표현을 비교해 보면 이두호의 표현이 원작보다 오히려 개연성이 높아 보인다.

사흘째 되던 날 밤 저녁밥을 먹고 난 뒤 이숙할 이경쯤에 갑자기 우옥의 매월이가 시름 시름 앓기 시작했다. 시간이 지날수록 신음소리가 낭자하매 마침 번이 갈려 들어온 켈자가 우옥의 간살 앞으로 다가갔다. (...)

매월의 얼굴은 식은땀으로 범벅이 되었고 두 눈은 허공에 매달려 있었다. 켈너는 대꾸조차 건넬 경황이 없는 모양이었다.

“여보게 자네 어쩐 일인가?”

그제사 매월이 간신히 간살을 붙잡고 몸을 일으키더니 입에서 단내가 푹푹 풍기는 말로,

“아마 저녁 먹은 것에 관격이 든가 봅니다.”

“그러나 지금 당장 소합환을 구쳐할 수 없지 않은가, 주리 참듯 참아보게나.”

“참다니오. 이러다가 비명횡사하기 꼭 알맞게 되었습니다요.”

“땀 방도가 없지 않은가?”

“나를 업어다가 바깥바람이나 좀 췌게 주신해 주십시오.” (...)

옥졸이 마침 오동나무 아래를 지날 적에 매월이는 엽힌 높이에서 덩석 오동나무 등걸을 두 손으로 잡아챘다. 잡아채자마자 전신의 힘을 발에다 모아 위인의 등때기를 건어챘다. 그리고는 획 나무등걸로 기어올랐다. 등때기를 차인 옥졸이 서너 행보쯤 비척거리며 밀려나가서 푹 고꾸라졌다. (...)

매월이는 훌쩍 담 밖의 길로 뛰어내려 버렸다. (3: 235-38)

이렇게 개연성 측면 이외에 원작에서 단순하게 표현된 매월의 속임수를 이두호가 ‘광녀’의 모습으로 바꾼 것은, 그녀의 목표를 향한 극단적인 광기(狂氣)

를 보여주려는 의도가 포함되어 있다. 이는 뒤에 있을 매월의 무녀(巫女)로의 변신과정과 관계된다. 원작 소설과는 다르게 압축과 생략이 빈번하게 일어나는 만화변용의 특성상 매월이의 광기를 보여줌으로써 뒤에 있을 매월이의 무녀로의 변신을 합리화시키려 한 것이다. 이 때문인지 실제 이두호의 만화에서 매월이의 무녀 입문과정은 <그림 19>와 같이 매우 단순하게 그려진다.

<그림 19>는 매월이가 백발노인에 관한 꿈 이야기를 늙은 무녀에게 들려주자 이를 길몽으로 받아들인 늙은 무녀가 매월이를 자신의 행수무당으로 받아들이는 장면이다. 독자들은 이미 ‘광녀’로서의 모습을 보았기 때문에 그녀가 무녀로 변화하는 것에 대해 어떤 운명으로 자연스럽게 받아들여지게 된다. 이 과정에서 <그림 17>과 <그림 18>에서 매월이 보여준 광기가 주요한 기능을 함은 물론이다. 그러나 원작 소설에서 매월이가 무녀가 되는 과정은 이와는 약간 차이가 있다.



<그림 19> 4권, 220-21면

늙은 무녀는 매월의 술수에 어리무던하게 녹아난 것을 미처 깨닫지 못하였다. 무녀들은 보통 제 집으로 사람이 들어설 때 그 사람에게서 나오는 환청이나 환영으로 길흉을 판단한다. 가령 돌담이나 나뭇가지가 부러지는 소리가 나면 불길한 징조이되, 촛불이 켜져 있

거나 물이 쏟아지는 환영이 보이면 대길한다는 것이었다. 매월이를 처음 보았을 때 무녀는 촛불이 켜진 환영을 보았던 것이다. 하지만 젊은 계집이 결눈질을 자주 하는 것이 정이 잘 움직일 징표이나, 그 꾸었다는 꿈이 신통하여 달고 살기로 작정한 터였다.

매월이가 맹구범의 간계로 다리짐을 몽땅 적탈당하고 겨우 객비를 구치하여 천봉삼의 뒤를 밟아 한강에 닿긴 하였으나, 만호장안에 천봉삼이 어디 숨었는지 알 길이 적막이었고 또한 당장 하루 세끼 밥을 구치하는 일부터가 지난이라, 마침 혼자살림에 포실하게 살아가는 무녀를 발견하고 술수와 아당(阿黨)으로 무녀를 녹여내고 만 것이었다. (4: 194-95)

위의 예문에서와 같이 원작 소설에서 매월이는 당장의 곤욕을 피하기 위해 계획적으로 늙은 무녀에게 접근하여 무녀가 된다. 매월이가 꾸었다는 꿈 역시 그녀 스스로 만들어낸 것에 불과하다. 매월이는 무녀가 되기 위해 몇 달 전부터 미리 계획을 세워놓고 이를 차근차근 실행하여 결국 무녀가 된다. 입문 이후에도 인상·천기·박물과 가운을 점치는 법을 익히고 사설과 창·춤 등도 익히게 되면서 본격적으로 무녀가 된 것이다.

만화에서는 매월이가 무녀에 입문한 이후 그녀가 어떤 과정을 공부하여 무녀로서 이름을 날리게 되는지를 생략하면서 이야기 전개가 매끄럽지 못한 측면이 있다. 이두호는 이런 비약의 문제를 해결하기 위해 <그림 17>과 <그림 18>의 탈옥 장면을 활용한 것이다. 이를 통해 다소 비약이 있기는 하지만 매월이의 천봉삼을 향한 애정의 광기와 무녀로의 신기(神氣)가 그녀의 본성과 관련된 동질의 것으로 해석될 수 있도록 설정하고 있는 것이다.

이처럼 매월의 탈옥과 관계된 장면은 이미지화 과정에서 시각적 효과를 높이고 이를 통해 인과관계를 더욱 강화하려는 작가의 의도가 함께 작용하고 있다. 결국 이 장면의 변화는 만화의 구성요소와 스토리텔링 방식 등이 복합적으로 작용한 결과물인 것이다.

(4) 주인공의 영웅화를 위한 변용

소설 『객주』는 단행본 9권에 달하는 대하 역사소설이다. 대하소설의 특성상 실제 역사적인 사건과 실존했던 등장인물들을 비롯하여, 작가의 상상력에 의해 창조된 허구적 사건과 인물들이 혼재되기 마련이다. 실제 김주영의 『객주』에서도 실재했던 임오군란이라는 역사적인 사건과 명성황후, 민영익, 민겸호,

이용익, 김보현 등 실존 인물과 천봉삼, 조소사, 신석주, 맹구범, 길소개, 선돌이, 최돌이 등 허구적 인물들이 작품 속에 공존하고 있다. 김주영은 이 인물들을 하나하나 심도 있게 다루고 있으며, 그로 인해 다양한 인물 군상을 형상화하여 “역사적으로 전면에 나선 인물들이 아닌 민중들의 집단적인 삶의 모습을 기록”⁵³⁾했다는 평가를 받고 있다.

김성수가 밝혔듯이⁵⁴⁾ 소설 『객주』는 복수와 정한, 배신과 계략, 의리와 권도를 통해 조선말기 상인계층의 삶과 세계관을 보여주겠다는 작가적 의도를 드러내고 있다. 이를 보여주기 위해 1880년 전후 조선 팔도의 시장터와 보부상의 생활상을 세세하게 묘사하고, 봉건관료의 횡포와 비리에 맞선 하층민의 저항을 그려내고 있다. 실제 야담, 판소리, 민요의 창조적 수용, 민중 생활과 연관되는 구전설화나 야담, 민요, 탈춤, 무가, 고유어 지명, 토속적 고어와 속담 등의 풍부한 삽입, 보부상들의 풍습인 신표의 발급, 징벌, 환의(換衣), 사발통문, 품계와 선거, 잡상률, 행수의 위상과 그들의 거래물목과 시장, 지리적 경계 등을 통해 생동감 넘치는 민중의 생활상의 묘사 등이 소설 『객주』의 특징이다.

이두호의 만화 『객주』에서는 소설이 보여주고 있는 이러한 특징들을 제대로 수용하지 못하고 있다. 이는 한정된 지면에 방대한 이야기를 모두 담아낼 수 없다는 표면상 이유 외에 만화 고유의 인물중심의 이야기 방식이 또 다른 이유이다.

김주영의 소설 『객주』 또한 인물중심의 소설적 특징을 드러낸다.⁵⁵⁾ 그러나 소설의 주인공이 누구인가라고 물을 때 이를 명확하게 말하기 어렵다. 천봉삼, 조성준, 길소개, 천소례, 신석주 등 여러 인물들의 비중이 어느 누가 특출하다고 판단할 수 없을 만큼 비등하게 표현되어 있기 때문이다. 만화 역시 인물중심의 이야기 구조인 것은 분명하다. 그러나 만화는 “주인공에 의한 주인공을 위한 주인공의 드라마다. 그렇기에 만화에 있어서 캐릭터의 중요성이 더할 나

53) 김경수, 「김주영 특집 : 객주, 갈대 그리고 서간곶골의 바람 작가 연구자료 : 김주영 소설을 보는 시각」, 『작가세계』 통권 제11호, 세계사, 1991, 112쪽.

54) 김성수, 「『객주』의 구조 분석」, 『현대소설연구』 12호, 2000, 269-70쪽.

55) T.토도로프는 인물과 플롯의 관계에 따라 소설을 플롯중심적인 소설과 인물중심적인 소설의 두 가지로 분류했다. 플롯 중심의 소설에서 인물은 플롯 내에서의 기능을 수행하는 행위자가 된다. 반대로 인물중심적인 소설에는 플롯에 따른 행위가 인물의 성격 형성을 돕는다. (오탁만·이남호, 앞의 책, 145쪽)

위 없이 강조되는 것이다.”⁵⁶⁾

이 때문에 소설과는 달리 만화에서는 몇몇 인물의 비중이 현저하게 줄어든다. 조성준, 천소례 등이 대표적이다. 소설에서는 극 말미까지 지속적으로 등장하는 조성준과 천소례가 만화에서는 중반 이후 거의 나타나지 않으며, 나타난다고 해도 그 활동이 미미하다.

또한, 만화의 주인공이라고 할 수 있는 천봉삼을 곳곳에서 영웅화하는 모습이 나타난다. 그 예 중의 하나가 <그림 20>이다. <그림 20>은 천봉삼이 송과저자 왈짜들의 새로운 행수가 되는 장면으로 그가 엄청난 완력을 보여 저자의 왈짜들을 단번에 제압하는 모습을 그린 것이다. 이와 같은 천봉삼의 위력을 지켜본 저자의 왈짜들은 단번에 그를 새로운 행수로 인정하게 된다.



<그림 20> 4권, 196-197면

만화에서 천봉삼이 송과저자 왈짜들의 행수가 되는 과정이 이와 같이 역동적인 반면에 소설에서는 다소 조용하게 일이 마무리 된다.

56) 이창훈, 앞의 책, 106-107쪽.

봉삼은 그때 술청의 지갯문에서 돌쩌귀 두 개를 빼내었다.

두 개 중에 하나는 들고 있고 나머지 하나를 옆에 앉은 놈에게로 건네었다. 어지간한 장력이 없으셔야 돌쩌귀를 펼 재간은 없을 것이었다. 돌쩌귀를 건네받은 놈들은 저마다 기를 끊어 용력을 쓰는 것이었다. 돌쩌귀가 그에게로 되돌아 왔을 때는 다 펴지진 않았지만 반쯤 펴지다 만 상태였다. 봉삼은 그때까지 들고 있던 돌쩌귀를 소반 위로 올렸다. 그리고 엄지만을 써서 반듯하니 펴놓은 것이었다. 맞은편 앉았던 놈이 뒤통수가 보이게 소반 아래로 고패를 떨어뜨렸다.

“행수님 여력이 그만하신 줄은 몰랐습니다. 풍자가 그린듯하신 분에게 그만한 여력이 있으니 용을 그린 위에 또한 구름을 얹힌 것이나 진배없습니다.”

“자 이제 그만들 일어서세.”

봉삼이 자리 털고 일어나니 궤놈들은 소스라쳐 뒤를 따랐다. (4: 66)

돌쩌귀란 한옥의 여단이문에 다는 경첩을 말한다. 소설에서 천봉삼은 이 경첩을 엄지손가락 하나만으로 반듯하게 펴 놓는 것으로 그의 완력을 드러낸다. 이것만으로 그의 용력이 범상치 않음을 깨달은 왈짜패들이 고개를 숙이고 그를 송과저자의 행수로 인정하는 것이다. 이두호의 <그림 20>과 비교했을 때 다소 싱거운 장면이라 할 수 있다. 만화에서는 이를 좀더 효과적으로 부각시켜 그의 완력을 보여주고 싶었을 것이다. 그로 인해 왈짜패들 중에서 힘깨나 쓰는 한 놈을 번쩍 들어 집어던지는 설정으로 바꾼 것이다. 이를 본 왈짜패들의 경악하는 표정에서 이미 모든 상황이 정리될 것임을 알 수 있다.

이처럼 만화에서는 소설에서보다 천봉삼의 완력을 더욱 돋보이게 포장한다. 이는 주인공으로서의 영웅적인 면모를 갖추기 위한 포석의 일환이다. 이러한 주인공의 영웅화는 작품 여러 곳에 나타난다. 최돌이의 죽음을 수사하는 <그림 21>의 천봉삼의 모습도 마찬가지다.

<그림 21>에서 천봉삼은 혼자 힘으로 최돌이가 사망 당시 가지고 있던 무명을 짊 인물이 상두받잇집 과부임을 밝혀낸다. 그리고 과부의 집을 감시하면서 그녀가 박치구와 정을 통하고 있는 사이임도 밝혀낸다. 이 과정에서 보여지는 천봉삼의 행동은 명탐정처럼 명석하고 치밀하다.



<그림 21> 3권, 90-91면

그러나 원작 소설에서 석가가 범인임이 밝혀지는 과정은 이와는 판이하다. 소설에서 상두받잇집 과부가 무명을 짠 당자임을 밝혀낸 것은 관청의 나졸들이다. 이를 수사하던 나졸들에 의해 관청에 끌려간 과부는 박치구와의 관계를 토설한다. 과부의 토설로 추국을 받게 된 박치구는 이방에게 뇌물을 바치고 사건을 무마시킨다. 이렇게 하여 범인을 못 잡을 상황에 놓이게 된 것을 나중에 최돌이 시신을 살피던 천봉삼이 그의 배에 찍힌 짚신자국을 보고 석가가 범인임을 밝혀낸다.

독살은 아니었다. 그러나 찌어가는 시체가 오직 복부만이 죽장같이 부어오른 채로 그냥 있었다. 살빛이 이상스러워 그곳을 자세히 살피보았더니 배 위에 희미한 짚신 자국이 보였다. 초에 겨와 마늘을 이겨 문혀 발라보았더니 짚신자국이 완전히 드러났다. 발뒤꿈치로 명치를 누른 것을 알 수 있었다. 발로 압사시킨 것으로 단정하고 머리끝과 발장심을 조사하였더니 양쪽이 모두 선홍색이 나타났다. 하초를 상한 사람은 그 흔적이 상부에 나타나고 남자는 상하의 치근(齒根)이 떨어지며 빛도 붉은색으로 변한다 하였으니 둘로 친 것은 이미 죽은 후에 저지른 수단에 불과하였고 정작 죽게 된 것은 짚신으로 밟힌 것 때문이란 것이 드러난 것이었다.

그 짚신자국에 석가의 짚신을 갖다 대었더니 딱 맞았고 짚신에 붙은 흙이 또한 최돌이가 죽은 장소의 것이었다. 봉삼은 석가가 범인임을 단정하였고, 선돌이와 은밀히 상의하여 매를 기다린 것이었다. (3: 121)

소설 원작에서 석가가 범인임을 밝혀내는 과정에 최들의 배에 찍힌 짚신의 흔적이 주효했다. 그러나 이것 하나만으로 석가가 범인임을 단정하는 것은 다소 무리가 따른다. 이두호는 이러한 과정상의 무리를 좀더 자연스럽게 만들고, 이 과정에서 천봉삼의 활약을 그려줌으로써 자연스럽게 그를 영웅화하는 일석 이조의 효과를 노리고 있다. 또 다른 장면에서도 천봉삼의 영웅화는 계속된다.

“너 이놈 어디서 본 듯한 놈이로구나. 네놈도 나를 보면 상종이 잦았던 사람으로 알게 다. 네 근본이 무엇이나?”

토비가 짧은 소매로 차면을 하는 듯 밀막으면서,

“근본을 대라니요? 왜 무고한 사람 드잡이하고 파를 잡소?” (…)

“네놈이 바득바득 우기고 자복을 앓는다면 관아로 가서 밭고할 수밖에 없게 되었다.”

“덱네가 관변이목이 얼마나 넓은지는 모르겠으나 고발에 집이 나서 위조고발을 하면 반좌울에 걸려 되레 옥본다는 건 모르시오?”

“좋다 이놈, 내가 반좌울에 걸려도 좋으니 관아까지 가자.” (…)

“듣자 하니 꽤나 소명하신 동무님이신 것 같은데 밤눈 하나는 꽤나 어두운 모양이구료. 때아닌 야밤에 남의 상단 일짚 샅군을 살풍경하게 드잡이하곤 몽두를 씌우려 하시다니 이런 무례가 어디 있소?”

곰배를 사악 내리 흘어본 장사치가 갈잡다는 낮짜으로,

“덱은 뉘신가?”

“어느 임방 동무님이신지는 알 수 없으나 인사법이 망유기극이시구료. 시생의 거주를 상달하기 전에 행수님께 양해도 없이 남의 샷군을 함부로 드잡이 한다는 건 필시 의리를 중히 여기는 원상의 행동거지가 아닐 텐데 동무님은 어느 장시의 무뢰배요? 근거부터 밝히시오?”

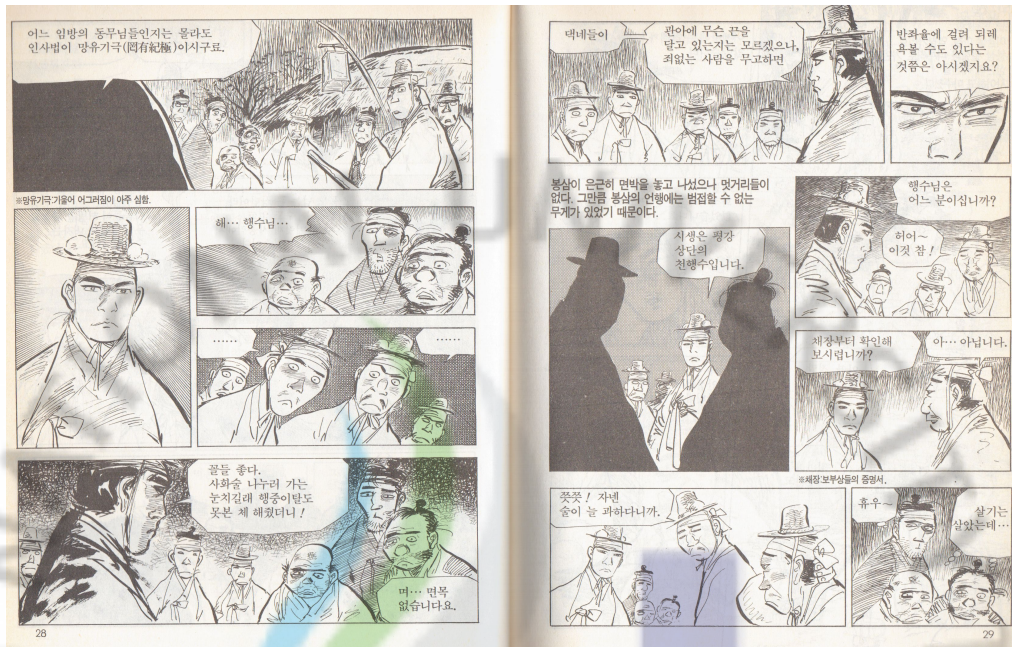
“그럼 이 위인이 행중의 동패란 말이요?”

“동패다마다요. 게다가 이 사람은 내 먼촌 일가붙이외다.” (6: 259-60)

위의 인용문은 천봉삼의 상단이 평강상로를 개척하면서 산적들의 습격을 받고 동료 몇 명이 희생되었음에도 불구하고 사로잡은 산적들을 풀어주고 그것도 모자라 그들이 다른 상단의 사람들에게 또다시 불잡히게 되자 천봉삼 상단의 곰배가 또다시 그들을 구출해 주는 대목이다. 이를 만화로 변용한 <그림 22>에서 위협에 처한 산적패들을 구원해 주는 캐릭터는 원작의 곰배가 아닌 천봉삼이다.

또한, 원작에서는 산적의 대사였던 ‘덱네가 관변이목이 얼마나 넓은지는 모르겠으나 고발에 집이 나서 위조고발을 하면 반좌울에 걸려 되레 옥본다는 건 모르시오?’라는 대사마저도 “덱네들이 관아에 무슨 끈을 달고 있는지는 모르

겠으나, 죄없는 사람을 무고하면 반좌술에 걸려 되레 욕볼 수 있다는 것쯤은 아시겠지요?”라는 천봉삼의 대사로 바뀌어 있다.



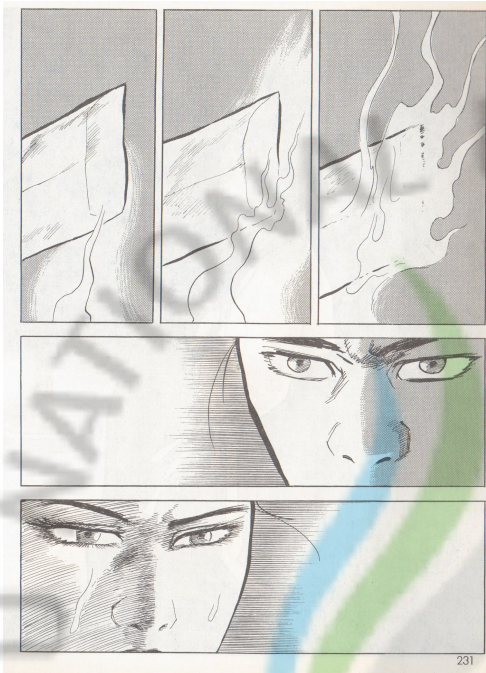
<그림 22> 8권 28-29면

이 역시 자신들의 동료들을 죽인 산적 패들이지만 그들을 끝까지 도와주어 결국에는 상단에 끌어들여 양민으로의 삶을 다시금 살 수 있도록 도와주려는 천봉삼의 모습을 강조하기 위한 작가의 의도에서 비롯되었다. 천봉삼의 인간적인 면모를 강조하고 그를 영웅화시키려는 의도인 것이다. 이와 같은 주인공의 영웅화 역시 만화 스토리텔링의 대표적인 방식중 하나이다.

(5) 대단원의 변경

<그림 23>은 만화 『객주』의 결말 부분이다. 이 결말에서 임오군란이 일어나기 직전 대원군을 지지했던 이재선에게 거사자금을 댔다는 이유로 옥에 갇혀 죽음의 위기에 처한 천봉삼은 매월이에 의해 극적으로 구조된다. 겨우 몸을 추스리고 천봉삼이 일어나자 매월이는 단정한 모습으로 그 앞에 나아가 황

첩(皇貼)을 건넨다. 황첩 하나면 인삼을 도집해서 의주에다 팔아도 네 배의 이문을 남길 수 있는 대단한 권력이다. 그러나 천봉삼은 단번에 이를 거절한다. 그리고는 매월이가 보는 앞에서 황첩을 불태워 버린다.



<그림 23> 10권, 231면

화각함을 받아서 연 천행수는 그 속에서 황첩을 꺼내었다. 그리고 쫓불로 가져가서 불을 당기는 것이었다. 그것은 수만 민의 재산이 타들어가는 것에 비견될 만한 것이었다. 황첩이 타들어가는 것을 두 사람은 말없이 바라보았다.

(9: 41)

매월이의 자신에 대한 지극 정성은 알지만 자신의 아내였던 조소사를 죽게 만든 배후에 매월이가 있음을 알고 있는 천봉삼이 그녀를 아내로 맞을 수는 없었던 것이다. 매월이는 천봉삼의 마음을 되돌릴 수 없음을 알고 잔금이(월이)를 내자로 맞이하라는 조언을 하며 그를 보낸다. 그러나 만화의 결말부분

은 원작 소설에서는 9권 초반부에 해당하는 내용이다.

이두호는 만화 『객주』의 극적 긴장감을 조성하기 위해 사건을 재구성하여 원작 소설 9권의 도입부를 만화의 대단원으로 삼았다. 그렇기 때문에 소설 『객주』의 대단원과 사건 전개가 사뭇 다르다.

김주영의 『객주』에서 천봉삼이 옥고를 치르게 된 이유는 원산포에서 곡물을 밀매하는 왜선을 공격한 탓이다. 일본국 공사는 본전은 숨겨두고 천봉삼이 왜선을 육보인 사실만을 부풀려 임금으로 하여금 수괴인 천봉삼을 참수하도록 압력을 행사한다. 이를 알게 된 매월이가 옥사장을 매수하여 가짜 시신을 이용하여 천봉삼으로 가장한 후 그를 빼돌린다.

또한 이두호의 작품 대단원에서 매월이가 잔금이(월이)를 아내로 맞이하라고 말하지만 원작의 어디에도 매월이가 그런 말을 하지 않는다. 다만 천소례에 의해 잔금이(월이)가 천봉삼을 애모하고 있음을 짐작할 뿐이다.

상거가 멀어서 잘 보이지는 않았으나 더그레 차림의 사령들에 휩싸여 먼지를 일으키며 끌려가는 것은 분명 간혹 보아도 새남터로 나가는 참수죄인들의 함기들이었다. 행렬의 맨 앞에 마상의 사람은 감찰관이 틀림없으리라. 구경꾼들이 모여들었다가는 더그레짜리의 호령에 놀라 허겁지겁 흩어지곤 하는 것이었다. 그때 월이가 외치는 것이었다.

“안됩니다. 저는 저 함기를 따라가야 하겠습니까.”

곁에 서 있는 청지기가 나직하게,

“저 함기들은 의금부를 나서서 새남처로 나가는 것입니다.”

“그러니 제가 뒤따르려는 것입니다.”

“여기서 지체할 겨를이 없습니다. 천행수는 저 함기를 타고 있지 않습니다. 어서 가십시오.”

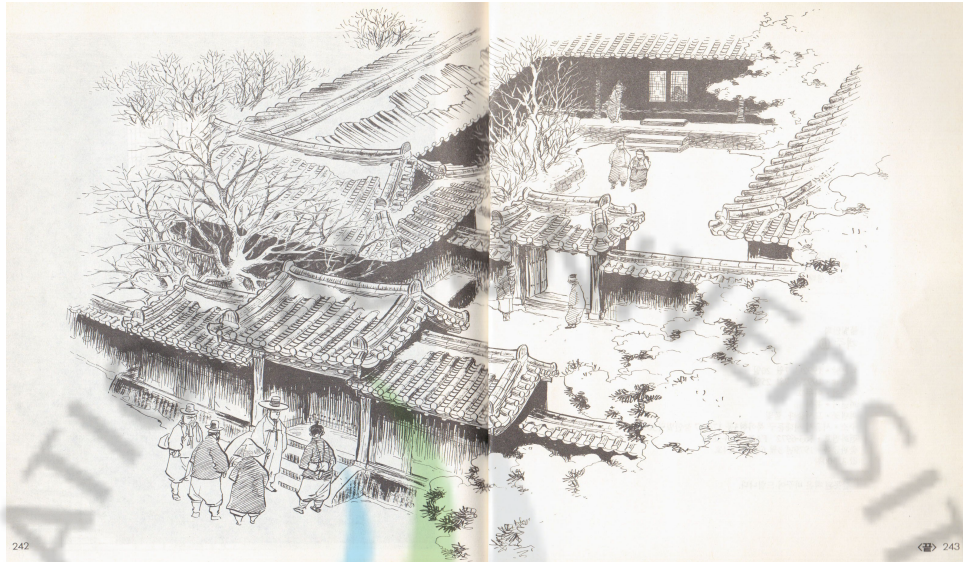
월이도 복묘를 떠날 때 그것을 짐작하고 있었다. 그러나 멀리 굴러가는 함기 행렬을 보자 하니 그 함기에 천봉삼이가 휘진 몸뚱이로 피칠갑이 된 채 묶여 실려 가고 있을 것만 같았다. 아니 정녕 그럴지도 모른다는 생각이 월이의 뇌리를 못박는 것처럼 똑똑 찌르는 것이었다. (...) 천소례는 문득 생각했다. 자기는 천봉삼의 피 붙이로서 마포나루 어느 으스스한 객점에 당도한다면 그곳에 천봉삼이가 앉아 있을 것으로 확신하고 있어서 지나가는 함기 행렬이 심상하게 보였건만 어찌서 월이에겐 그것이 믿기지 않아 함기 행렬을 따라가야 한다고 소스라쳐 놀랐던 것일까. 그것이 월이란 여자가 건문이 없고 경망스러웠던 탓일까. 아니었을 게다. 그것은 적어도 천소례보다는 월이가 천행수를 더 깊이 사모하고 있다는 증거일 것이었다. 이 여자와 함께 천행수를 어디일지는 모르겠지만 한수를 넘어오지 못할 먼곳으로 떠나보낸다 할지라도 안심할 수 있으리란 생각을 자꾸만 되씹었다. 저만치 청과 고개마루가 바라보이기 시작했다. (9: 196-97)

위에서 보듯이 소설에서 월이(잔금이)의 마음을 확인하는 것은 천소례다. 게다가 매월이가 천봉삼을 구했다고하나 월이(잔금)나 천소례와 상봉하지 못한 상태로 끝을 맺고 있다. 다만 ‘청과고개마루가 멀리 바라보이기 시작했다.’는 표현에서 천봉삼과 월이(잔금)가 재회할 수 있을 것이라는 기대감을 들게 만들고 있을 따름이다.

그러나 만화의 대단원은 원작 소설의 결론과 사뭇 다르다. 소설에서는 월이(잔금)와 천봉삼이 어떤 인연을 맺고 살아갈 수 있을지도 모른다는 암시를 주며 끝을 맺은 반면에, 만화에서는 <그림 24>와 같이 천봉삼의 아이를 등에 업은 잔금(월)이 천봉삼과 나란히 매월이의 집 마당을 걸어 나오고 있는 풍광을 묘사하고 있다.

그들 뒤에는 방문을 닫고 앉아 있는 매월이의 그림자가 어른거리고 대문 밖에는 천봉삼과 잔금(월)이와 함께 먼 길을 떠날 친구들이 행장을 짊어진 채 두 사람을 기다리고 있는 모습이다. 소설의 대단원보다 훨씬 명확하고 구체적

으로 잔금이(월이)와 천봉삼이 동행하여 떠나갈 것임을 보여주고 있다.



<그림 24> 10권, 242-43면

이두호가 이처럼 만화 『객주』에서 소설과는 사뭇 다른 결론을 내린 것은 단순하게 이야기의 압축과 가독성의 증대만을 위해서가 아니라 권선징악적인 결론을 더욱 확실하게 보여주기 위한 것이다. 이를 위해 원작에는 없던 새로운 에피소드를 만들어서 당차고 기개 있는 잔금이(월이)를 천봉삼의 반려자로 만들어 놓은 것이다.

이두호가 이러한 결론을 맺은 것은 실제 소설 『객주』의 진행과 일맥상통한 부분이기도 하다. 소설 9권에서 월이(잔금이)와 천봉삼은 이미 부부의 연을 맺고 있기 때문이다.

월이가 웃고름을 만지작거리다가,
“제가 왜 여기까지 허위단심 달려왔던 것인지, 행수님 뵈고 보니 다만 부질없고 부끄러울 뿐입니다.”

“그렇지가 않습니다. 오늘 밤은 저와 합금(合衾)을 하시어야 합니다.”

막상 봉삼의 입에서 합방을 해야 한다는 말이 불쑥 튀어나오자, 질겁하고 놀란 월이는 바람벽에 바싹 등을 붙이고 앉았다. 치마말기를 아래로 바싹 당겨 내리고 발을 움츠려 사추리 아래로 모두어들었다. 그러면서 마음에 없는 말로,

“그런 말씀이 어디 있습니까, 행수님께선 저를 두고 형수로 공대하지 않으셨습니까.”

“금수가 아닌 제가 어찌 그것을 잊었겠습니까, 그러니 이제 이 하늘 아래서 배필이 될

수 있는 사람이 있다 하면 이 분노에 웅크리고 있는 우리 둘뿐입니다. 이 녀도 곁으로는 아
닌보살하시나, 오래 전부터 제게 정분을 두어 왔었지요. 나 또한 언젠가는 우리 두 사람이
운우의 정을 맺어 해로를 언약하게 되리라고 믿어 왔지요. 그러나 마땅한 기회가 없었고
또한 명분도 없었지요. 오늘에 이르러 구태여 명분을 찾고 옛정리에 얽매어 심기를 그르
칠 까닭이 없다는 생각이 들었습니다.” (…)

“저는 두렵습니다.”

“그러지 마십시오. 또한 아이가 이 녀를 그토록 따르고 있으니 비명에 간 아이의 어머니
들 결단코 나나 이 녀를 두고 강세암하거나 포원을 두지 않으리다.” (9: 17-18)

이처럼 소설에서 천봉삼은 월이(잔금이)와 합금할 것을 종용한다. 그러면서
세상의 이목이 두려워 지금까지 자신의 심정을 숨겨 왔음을 토로한다. 그러나
천봉삼의 말처럼 그가 월이(잔금이)와 합금을 이야기 하는 것은 정도에 벗어
난 일이다. 이는 소설 전반에서 천봉삼이 보여주는 정의감이나 굳건함과는 정
반대의 행동양식을 보여주는 결과이기도 하다.

그 때문인지 만화에서는 이 부분을 생략해 버리고 결말에서 매월의 입을 통
해 두 사람이 부부가 되었으면 하는 바람을 내비친다. 그 결과 독자들은 잔금
이(월이)와 함께 먼 길을 떠나려는 천봉삼의 모습과 매월의 말을 통해 천봉삼
의 반려자가 될 여성이 잔금이(월이)가 될 것임을 예감할 수 있다. 전형적인
행복한 결말이다. 이 또한 만화 스토리텔링에 의한 변화라고 할 수 있다.

3) 압축·생략·첨가

만화 『객주』는 서술을 이미지화 하면서 소설의 묘사 대부분을 생략하고 있
다. 이러한 생략으로 말미암아 압축·생략·첨가는 빈번하게 나타난다. 만화에서
압축과 생략은 소설의 서술과 묘사를 이미지화하면서 제거했기 때문에 나타나
며, 가독성을 높이기 위한 만화 스토리텔링의 기법에도 한 원인이 있다. 첨가
는 이 과정에서 인과관계를 위해 삽입되는 것이 대부분이다. 아래 인용문은
소설 『객주』의 도입부다.

셋바람 사이를 굶던 빗방울이 몇자 금방 교교한 달빛이 계곡의 새밭으로 쏟아져 내렸
다. 계곡에 널린 돌과 바위들이 차갑게 빛났다. 이경(二更)이나 되었을까, 신선봉의 협곡을
내려 쏘는 바람 사이에 간간이 여우 울음소리가 섞여 들려왔다. 계곡을 끼고 새채로 기어
오르는 예음질을 봉산 수숫대같이 키가 멀쩡한 불상놈 하나가 봉발을 하고 열고나게 기어

오르고 있었다. 보아하니 행색의 초라함은 양주골 훔아비 풀이었지만 행진 하나는 단단히 쳐져 있었고, 어디서 잡았는지 어깨엔 토끼 한 마리가 밀치 끝에 퐁퐁 묶여 매달려 있었다. (...)

“봉삼인가?”

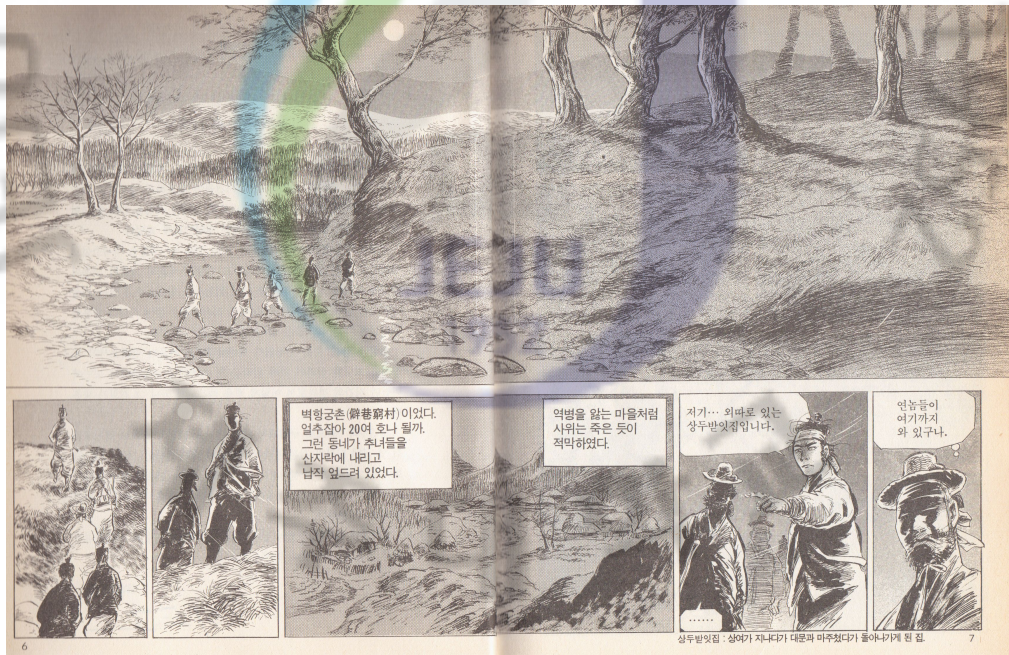
“예.”

“늦었네 그랴.”

“예.”

둘은 잠시 동행이 되어 바윗등걸 뒤에 있는 숲막까지 걸었다. 봉삼은 어깨에 매었던 토끼를 숲막 앞 모닥불 가에다 풀썩 내려놓았다. 모닥불 가에는 역시 동저고리 바람에 꽤랭이를 쓴 장한 셋이 샷자리를 깔고 앉아 어한(禦寒)을 하고 있었다. (1: 6-7)

그런데 <그림 25>에서 보듯 만화의 도입부는 소설의 도입부와 전혀 다르다. <그림 25>는 조성준과 천봉삼, 최돌이를 포함한 다섯 명의 사내들이 달빛을 벗 삼아 개천을 건너고 있는 모습을 보여주고 있다. 천봉삼이 토끼를 구해와 언 몸을 녹이고 있는 일행들 앞에 내려놓고 있는 소설의 도입부와는 전혀 다른 도입부다.



<그림 25> 1권, 6-7면

이는 원작 소설 1부 숙초행로(宿草行路)의 <3회>에 해당하는 “일행은 개천

을 건너 다시 수목이 자욱한 에움길로 숨어들었다. 계곡의 물소리만 지천일 뿐 숲속 길은 적막하기 이를 데 없었다.”를 그림으로 표현한 것이다. 이어 만화에 등장하는 “벽향궁촌이었다. 일추잡아 20여 호나 될까, 그런 동네가 추녀들을 산자락에 내리고 납작 엎드려 있었다.”는 서술은 원작의 1부 <4회>의 첫 구절이다.

일행은 개천을 얼른 건너 다시 수목이 자욱한 에움길로 숨어들었다. 계곡의 물소리만 지천일 뿐 숲속 길은 적막하기 이를 데 없었다. 얼마를 걸었을까, 신선봉이 왼쪽 겨드랑이로 훨씬 가깝게 다가서자 그토록 낭자하던 계곡의 물소리가 문득 숨죽은 듯 귀에 멀었다. 옷은 안개를 먹어 금방 몸에 착 달라붙었고, 습막을 나설 느꼈던 한기는 가시고 목덜미에 땀이 후줄근하게 배어왔다.

앞에선 봉삼에겐 숙로(熟路)였는지라 일행은 지체없이 걸어 축시가 다할 즈음 마을 어귀가 희미하게 올려다 보이는 노송 숲에 이르렀다. 이제 고사리에 이른 것이다.

“이놈이 여기까지 와 있구나.” (…)

벽향궁촌이었다. 일추잡아 20여 호나 될까, 그런 동네가 추녀들을 산자락에 내리고 납작 엎드려 있었다.

“가세.”

이제부터 행수가 앞장을 선다.

일행은 노송 숲 앞에 있는 채전밭을 지나 마을을 멀찌감치 두고 소로로 접어들었다.

일행은 걸음을 빨리 하였다. 역병을 앓는 마을처럼

사위는 쥐죽은 듯 적막하였다. 일행은 내쳐 걸어 봉삼이가 가리킨 마을 뒤편 상두받잇집 뒤꼍에 도착했다.

감나무 서너그루가 서 있는 뒤꼍은 삭은 바자가 쳐져 있었고, 감나무 아래엔 버캐가 허엿게 낀 오줌장군 하나가 뿡뿡그레하게 놓여 있었다. (1: 11-12)

만화 『객주』의 첫 장면은 원작 소설 1부 숙초행로의 <1회>와 <2회>는 완전히 생략한 채 <3회> 후반부와 <4회> 첫 부분을 도입부로 삼은 것이다. 이러한 생략은 대부분 사건의 진행을 빨리 가져가게 하기 위해 일어나는데 작품 전반에 걸쳐 헤아릴 수 없을 만큼 무수히 많이 나타난다.

또한, 천봉삼의 ‘저기… 외따로 있는 상두받잇집입니다.’는 대사는 소설 <4회>에 “일행은 걸음을 빨리 하였다. 역병을 앓는 마을처럼 사위는 쥐죽은 듯 적막하였다. 일행은 내쳐 걸어 봉삼이가 가리킨 마을 뒤편 상두받잇집 뒤꼍에 도착했다.”는 서술을 이두호가 대사로 만들어 첨가시켜 놓은 것이다.

<그림 25>를 보면 천봉삼의 대사 뒤에 조성준이 ‘연놈들이 여기까지 와 있구나.’라고 생각하는 장면이 이어진다. 하지만 조성준의 대사는 원작에서는 1

부 <3회> 후반부에 나오는 대사이다. <3회> 후반부와 <4회> 초반부를 작품의 도입부로 삼으면서 원작의 서술 순서까지도 바꾸어 현재화하고 있는 것이다. 이와 같은 변화는 이후에 벌어지는 본격적인 사건인 ‘조성준의 복수’ 장면을 그 다음 면에 빠르게 가져가기 위한 작가의 의도에서 비롯된 것이다. ‘조성준의 복수’ 장면을 두 면에 내세우기 위해 원작의 <1회>, <2회>가 생략되고 새로운 대사가 첨가되었으며 대사의 순서까지도 바뀌게 된 것이다. 아래 인용문은 <그림 26>의 원작 부분이다.

조성준과 최가만 뒤걸 봉창 아래에 남고 세 장골(壯骨)들은 울마자를 돌아 지체없이 사립짜문으로 갔다. 문은 쉽게 열렸고 집 안은 쥐 죽은 듯 적막했다. 안방과 건넌방 앞에는 제법 반듯한 쪽마루가 있었고, 정지 옆에는 마굿간이 있었다.

세 사람은 손바닥만한 남새밭이 곁들인 뜨락을 열린 건너 곧장 안방문을 열고 방 안으로 숨어들었다. 문을 열고 방 안으로 들이닥쳐도 방 안에서는 이렇다 할 움직임이 없었다. 세 장골들은 방 안의 녹녹한 어둠을 익히느라고 잠시 그대로 서 있었다. 외쪽바라지는 열어 둔 채였다.

바로 그때였다. 흠이불자락이 활짝 제껴지면서 옷통을 벗은 봉발의 사내가 자리에서 일어나 앉으며 소리질렀다.

“웬놈들이냐?”

때를 같이하여 장골 하나가 달려들어 언놈들이 덮고 있던 흠이불자락을 휙 걷어제꼈다. 그리고 두 사람은 달려들어 알몸의 사내를 끌어내어선 밀치끈으로 포박(捕縛)을 지우고 매듭에다 대추나무 조리개를 끼워서 요동 없도록 꽉 죄어 놓았다.

“이게 무슨 해꼬지여?”

사내가 포박을 받으면서 겁먹은 소리로 양탈을 부렸는데도 세 장한들은 대답이 없었다. 초저녁참 요분질에 고초깨나 겪었는지 한참 부산을 떠 그때서야 계집이 파르르 떨며 일어났다. (1: 12-13)

인용에서처럼 원작 소설에서는 조성준과 최가는 밖에 남고 세 명의 ‘장골’이 방안으로 뛰어들어 남자를 포박하여 끌어낸다. <그림 26>의 절반을 차지하고 있는 정사장면에 대한 묘사는 거의 없다. 두 남녀의 정사를 추측할 수 있는 말이라곤 “옷통을 벗은 봉발의 사내가 자리에서 일어나”, “달려들어 알몸의 사내를 끌어내어선”, “초저녁참 요분질에 고초깨나 겪었는지 한참 부산을 떠 그때서야 계집이 파르르 떨며 일어났다.”는 서술뿐이다.

원작 소설에서는 사내들이 집안에 뛰어들어 남자를 결박하여 끌어내는 것이 주된 내용이나, 만화에서는 이 부분에서 오히려 남녀의 정사장면이 더욱 강조되어 나타난다. 이렇게 남녀 간의 성행위를 강조함으로써 성인만화로서의 재미

를 추구하고 동시에 독자의 호기심을 자극하고 있는 것이다.



<그림 26> 1권, 8-9면

이처럼 <그림 25>, <그림 26>은 원작의 내용이 상당부분 압축·생략되어 나타나고 있다. 그러나 압축과 생략이 되어 있음에도 ‘5명의 사내들이 상두받잇 집에 난입하여 사내를 끌어낸다.’는 원작 소설 <4회>까지 줄거리는 충실하게 따르고 있다. 이처럼 생략은 대부분 인과관계의 필연성이나 만화적인 재미를 위해 사용된다. 이와는 상관없이 오직 이야기의 진행을 빠르게 가져가게 하기 위해 이야기의 일부분을 완전히 생략해 버리는 경우도 있다.

천봉삼의 누이인 천소례의 회상장면(소설 2권 103쪽-106쪽)과 천소례가 동생인 천봉삼과 헤어지게 된 사연(소설 3권 257쪽-269쪽) 전체를 생략한 것이 좋은 예다. 생략된 장면에는 천소례가 어떤 경로를 통해 김학준의 첩이 되었는지, 동생인 천봉삼과 헤어지게 된 기구한 사연이 잘 나타나 있다. 하지만 기동 줄거리라고 할 수 있는 천봉삼의 이야기에 비해 천소례는 비중이 적은 인물이므로 이야기의 흐름을 빨리 가져가기 위해 전체를 생략해 버린 것이다. 또한, 신석주가 상인으로 성공하게 된 그의 과거 행적에 해당하는 장면(소설

4권 172쪽-181쪽)을 생략해 버린 것도 같은 이유에서이다. 비단 이틀 장면뿐만 아니라 이러한 예는 작품 전체에 비일비재하게 나타난다. 생략을 빈번하게 사용하고 있으면서도 소설 『객주』가 지니고 있는 특징 중 하나인 지리적 서사의 충실한 재현은 만화에서도 고스란히 담고 있다.

평강은 서울에서 2백 70리이고 원산포까지는 3백리가 된다. 양쪽이 모두 이틀 반의 노정이니 중로를 차지하고 서울과 원산포를 잇는 상로(商路)를 트고자 함이었다. 게다가 동북의 회양장(淮陽場)이 만나질 걸음인 30리이고 서북인 이천장(伊川場)이 만나질 노정인 60리, 서남인 철원장(鐵原綿內場)이 시오릿길, 남동쪽인 김화(金化)의 창도장(昌道場)이 20리 남짓하였다. 안협이 60리이고 회양이나 김화의 물화가 서울이나 관서로 가자면 평강을 거치지 않으면 안되었다. 그런가 하면 제물포의 염상(鹽商)이며 사기(沙器), 서울의 황아장수, 원산포의 명태(明太)와 북포(北布), 그리고 창도(昌道)의 소(牛)와 마포(麻布)가 평강으로 일단 모여들어서 관동지경으로 흩어지는 곳이었다. 그러나 근자에 이르러 평강에는 장돌림들의 발길이 뜸해지기 시작하였다. (6: 214-15)



<그림 27> 7권, 174-175면

겨져 있음을 확인할 수 있다. 이는 이두호가 작품의 서두에서 언급한 바와 같이 소설의 뜻을 손상 없이 표현해 내기 위한 노력의 일환이다.

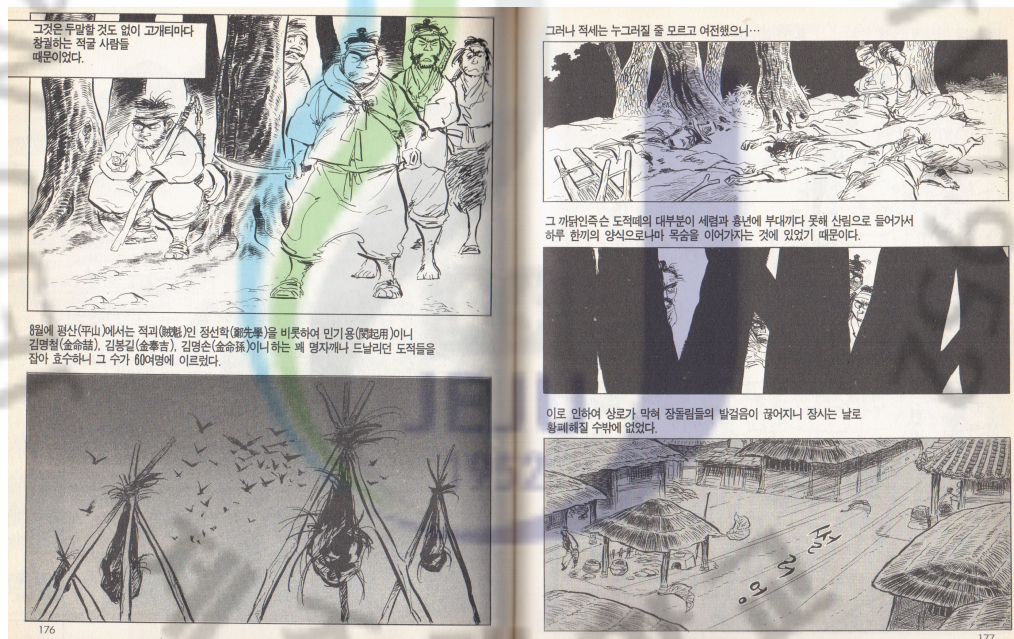
그러나 원문을 그대로 옮겨 놓으면서도 재미를 놓치지 않기 위한 작가의 만화적 표현도 자주 등장한다.

그것은 두말할 것도 없이 고개티마다 창궐하는 적굴 사람들 때문이었다. 8월 평산에서

위의 인용문을 만화로 변용한 것이 <그림 27>이다. 인용문의 밑줄 친 부분인 ‘상로를 트고자 함이었다’가 만화에서는 ‘상로를 트면 좋은 몫이 될 수 있었다’로 바뀌어 있고, 원작의 ‘염상’이라는 단어를 ‘소금장수’로 풀어 놓은 것을 제외하고는 거의 원문 그대로 읊

는 적괴(賊魁)인 종선학을 비롯하여 민기용이니 김명철·김봉길·김명손이니 하는 꽤 명자거나 드날리던 도적들을 잡아 효수하니 그 수가 60여명에 이르렀다. 그러나 적세(賊勢)는 누그러질 줄 몰랐으니 그 까닭인즉슨 도적떼의 모두가 세럼과 흉년에 부대끼다 못해 산림으로 들어가서 하루 한 끼의 양식으로나마 목숨을 이어가자는 것에 있었기 때문이었다. 이로 인하여 자연 상로가 차단되고 장시는 날로 황폐해 질 수밖에 없었다. (6: 215)

위의 소설 대목은 <그림 28>에 그대로 옮겨져 있다. 창궐하는 적굴 사람들의 모습도 칼을 든 흉악한 모습으로 구체적으로 형상화되어 있다. 효수된 적괴들의 모습과 희생자들의 모습을 대비시켜 평강 지역에 계속되고 있는 적굴들과 보부상들 간의 갈등도 효과적으로 시각화하고 있다. 게다가 “자연 상로가 차단되고 장시는 날로 황폐해질 수밖에 없었다.”는 묘사 부분에 ‘썰러영’이라는 의태어를 포함시켜 만화적인 재미까지 추구하고 있다.



<그림 28> 7권, 176-177면

이두호의 만화 『객주』는 압축과 생략을 빈번하게 사용하고 있으면서도 필요에 따라 소설 원문을 충실하게 만화에 재현하여 소설이 지니고 있는 작품성을 그대로 살리려는 노력을 경주하고 있다. 이런 노력과 함께 만화적 효과를 살리려는 노력도 게을리하지 않는다. 만화적인 구성요소를 도입하여 새로운 재

미를 불러일으키려는 시도가 그것이다. 아래 인용문을 만화 변용한 <그림 35>에는 만화의 구성요소와 특징을 도입하여 새로운 재미를 불러일으키려는 작가의 시도가 잘 나타나있다.

더러는 적굴 사람과 은밀히 내통하는 장들림도 있어 그들에게 통행세를 바친 뒤 모가지를 지탱하여 저자에 당도하면 이미 반타작이 된 손해를 매물에 없어 벌충하였고 두곡(斗穀)이며 나뭇짐이나 팔려 나오는 농투성어들 역시 털리는 관국이니 저자의 물가는 폭등을 거듭하였다. 곳곳에 상로가 차단되어 일단 평강으로 들어온 물화와도 환매가 어렵고 타관의 저자로부터 들어와야 할 문화의 반입 역시 차일피일이나 밀천이 넉넉한 객주나 전도가가 있다 하나 관아의 포졸들을 끼지 않고는 운반이 이루어질 수가 없었다. (6: 215-16)

<그림 29>에는 낱말을 풀어놓은 수준으로 수정된 채 원작의 서술이 그대로 옮겨져 있으면서도 원작에 없던 “어쩌서 장날마다 물화대가 미친년 널뛰듯 혀?”, “미친년이 아니라 통행세란 게여, 그제.”, “제사는 오늘인데 벌써 파장인가?”, “파장이 아니라 장이 서다가 말았구먼.” 등 캐릭터들의 대사가 끼어 있다. 원작에 없던 이러한 대화와 장면의 삽입을 통해 원작에서 짧게 처리된 서술에 대해서 작가가 보충 설명을 해 주며 만화적인 재미도 함께 주고 있는 것이다.



<그림 29> 7권, 178-179면

소설의 만화 변용 과정에서 나타나는 축소·생략·첨가 현상은 대중성, 상업성, 오락성이라는 만화의 장르적 특성과 함께 ‘그림과 글자의 결합’이라는 보여주기와 현재화 과정을 통해 일어난다. 소설의 서술과 묘사의 생략·축소를 통해 사건 진행을 빠르게 가져가고, 이 과정에서 만화적 재미를 위해 새로운 대사와 장면을 삽입한다. 이는 만화 스토리텔링의 특징을 살리기 위한 것이다. 소설의 묘사나 서술만을 생략하는 단편소설의 만화 변용 과정과는 달리 아홉 권에 달하는 방대한 양의 역사소설을 열권의 만화로 만들기 위한 불가피한 선택이다.

2. 캐릭터의 입체화

소설에서 형상화된 이미지를 시각화하는 과정에서 만화속 캐릭터의 모습도 작가의 의도에 따라 많은 차이를 나타내게 된다. 만화에서 캐릭터는 시작과 끝일 정도로 매우 중요하다. 작품은 죽어도 캐릭터는 살아남는 경우도 비일비재하기 때문⁵⁷⁾이다. 그렇기 때문에 만화에는 캐릭터를 부각시키기 위한 다양한 방법이 동원된다. 이렇게 부각된 캐릭터는 독자들에게 강한 인상을 남긴다. 이것이 캐릭터의 ‘입체화’다.

김주영의 『객주』에는 실제 누구를 주인공이라고 말할 수 있을지 딱히 특정짓기 힘들다.⁵⁸⁾ 천봉삼, 길소개, 조성준, 이용익 등이 매우 비중 있는 인물들로 그려지기 때문이다. 그렇지만 주인공 중심의 이야기 구조를 가진 만화에서는 반드시 특정한 인물이 극을 이끌어가는 주인공으로 제시되어야 한다. 이두호는 천봉삼을 주인공으로 제시한다. 김주영이 천봉삼에게 주인공적인 힘을 실어준 것도 하나의 이유지만, “작품 전체를 통해 천봉삼의 강직함과 정의로운

57) 이창훈, 앞의 책, 119쪽 참조.

58) 김주영은 하응백과의 대담에서 “보부상단에 대한 자료를 수집하면서 보니 그들 안에는 어떤 뚜렷한 영웅이 없었어요. 예를 들어 을지문덕, 이순신, 강감찬 식의 내세울 만한 인물이 없었고 그저 보부상단이라는 자체의 뭉쳐진 힘이 후기 상업사를 이끌어 갔다는 발견을 한 거죠. 그랬기 때문에 처음부터 뚜렷한 주인공이 없이 소설을 이끌어 가야겠다는 결심을 했었습니다. 물론 천봉삼이라는 인물에게 주인공적인 힘을 실어 주긴 했습니다.”(하응백, 앞의 책, 41-42쪽)는 말로 작품에 특별한 주인공을 염두에 두지 않았음을 밝히고 있다.

성격이 두드러지게 강조되고 있다는 사실에 주목했기 때문”⁵⁹⁾이다.

앞서 검토했듯이 만화 스토리텔링 방식은 전통적으로 선·악의 대결 구도를 택하며 권선징악적 주제의식을 강하게 드러낸다. 주인공은 대부분 선(善)한 캐릭터들이며 그들에게 요구되는 것은 한결같은 강직함과 정의로움, 불굴의 투지와 용맹함 등이다. 천봉삼은 이런 만화의 주인공 모습과 어느 정도 규합되는 면이 있다. 천봉삼은 소설의 등장인물 해설에 “27세, 송도(松都)사람이다. 보부상으로 조성준의 수하에 있다가 상경하여 송과나루의 쇠살주가 된다. 강직하고 정의로운 인물이다.”⁶⁰⁾ 정도로 나타난다. 소설 내에서 천봉삼에 대한 묘사도 부분적이고 추상적이다.

허위대가 장대하면서도 뜨내기 선길장수 답지 않게 사내가 귀꼴로 빠져 있었다. 말수가 딱딱딱딱하고 행동이 신중해서 체신머리 없기로는 유명짜한 최가와는 대조를 이루는 남정네였다. 속내는 모르겠으되 용모 하나만은 번듯하게 차고 난 위인이었다. (...) 또한 상투는 외자로 틀어올린 것이라니 줄창간에 팔자 고칠 운세가 트일 것 같기도 했다. (1: 84)

원래 소설 『객주』는 신문소설이었기에 매회 삽화와 함께 연재되었다. 소설 『객주』 연재시에 삽화를 담당한 화가는 김경우⁶¹⁾다. 김경우는 1971년 동아일보 창간 50주년 기념 공모전에서 당선된 최남백의 『식민지』의 삽화를 맡으면서 알려졌다으며 이후 많은 작품의 삽화를 맡았다. 소설 『객주』의 연재를 일주일에 앞둔 1979년 5월 23일자 기사⁶²⁾에 김주영이 소설의 배경을 설명할 겸 천호동 나루쪽으로 삽화가와 나들이를 갔다는 내용이 나온다. 이를 통해 김경우가 『객주』의 삽화를 그리면서 김주영과 어느 정도 긴밀하게 작품에 대해 이야기를 나누었음을 짐작할 수 있다. 이를 통해 작품의 의도가 어느 정도 삽화에 반영되어 있을 것으로 추측된다. 실제 김경우는 김성한의 소설 『왕건』의 삽화를 맡으면서 “삽화 자체의 개성보다 소설의 작의를 충실히 반영하는 보조적 역할로 나의 소임을 다하겠다.”⁶³⁾고 밝히고 있다. 여기에서 그가 작품의 삽

59) 이두호 인터뷰, 2009년 9월 5일.





60) 김주영, 『객주』의 등장인물 소개.

61) 김경우는 <동아일보>에 최남백의 소설 『식민지』의 삽화를 맡으면서 삽화가로 알려지기 시작했다. 이후 이건영의 『빙하의 계단』(경향신문, 1971년 3월), 조선작의 『미스 양(楊)의 모험』(동아일보, 1975년 1월), 박완서의 『휘청거리는 오후』(동아일보, 1976년 1월), 박용숙의 『삼한지』(동아일보, 1978년 5월), 박연희의 『송도의 불』(경향신문, 1981년 1월), 김성한의 『왕건』(동아일보, 1981년 1월) 등의 삽화를 그렸다.

62) 「근세조선 상민이 남기고 간 애환의 풍류담」, <서울신문>, (1979. 5. 23) 참조.



화를 그리는 자세를 간접적으로 읽을 수 있다. 그가 그린 삽화와 만화 속의 캐릭터를 비교하면 <표 4>와 같다.

김경우의 삽화에 등장하는 천봉삼이 다소 날렵하고 가냘픈 모습인 반면 이두호의 만화 속 천봉삼은 눈매가 부리부리하고 눈썹이 매우 진한 호랑이의 눈매를 연상시킨다. 또한, 큰 코와 굳게 다문 입술, 호남형의 각진 얼굴에서 강인한 인상을 풍기고 있다. 이렇듯 이두호의 캐릭터에서 주인공인 천봉삼의 굳세고, 강인하며, 용맹한 모습을 형상화하고 있다. 인용문에서 천봉삼의 모습을 직접적으로 묘사하고 있는 단어들을 보면 ‘허위대가 장대함’, ‘귀골’, ‘용모하나 만은 번듯’ ‘외자상투’ 정도이다. 하지만 이를 형상화한 이두호의 캐릭터는 앞서 살펴보았듯 훨씬 풍부한 그의 성격적인 모습이 담겨 있다. 이는 극 전반을 아우르는 천봉삼의 일면을 캐릭터로 형상화시켜 놓은 것임을 알 수 있다.

김경우	이두호	소설 속 등장인물 설명 ⁶⁴⁾
		27세, 송도(松都)사람이다. 보부상으로 조성준의 수하에 있다가 상경하여 송파나루의 쇠살주가 된다. 강직하고 정의로운 인물이다.
천봉삼		
		27세, 황해도 황주(黃州)사람이다. 근본이 갯마닥 왈짜 출신이나 의리와 정의에 살며 팔방미인이고 언행이 일치한다. 천봉삼과 동업자다.
선돌이		

63) 『새 역사소설 12일부터 9면에 연재』, <동아일보>, (1981. 1. 10) 참조.

64) 소설 『객주』의 각 권에 실린 등장인물 소개 참조

		<p>47세, 처음엔 젓갈장수였으나 벼슬을 사서 양반 행세를 한다. 선해청 창곡을 농간하여 군란(軍亂)의 도화선을 만든 장본인이다.</p>
길소개		

<표 4> 소설과 만화의 등장인물 비교

선돌이는 천봉삼의 가장 큰 조력자이면서 원작 소설에서 천봉삼을 위해 목숨까지 바친 인물이다. 선돌이는 소설에서 다혈질에 배짱 좋은 인물로 묘사된다.

선돌로 말하자면, 태생은 황해도 황주땅 진안문 밖 포구 건너 삼전방의 하찮은 갯가 상놈이되 소시적부터 인근의 철도와 대동강 어귀의 송림을 비롯, 나아가서는 장연땅 장산곶이에서 갯바다 왈짜들과 짬물 먹고 뒥굴며 성취할 동안 옥기만 키워온 나머지 상대가 테데하면 그 당장 참고 있기가 거북할이만큼 배짱이 드센 사람이었다. (1: 102-03)

이두호가 묘사한 선돌이와 김경우가 묘사한 선돌이를 비교해 보면 많은 차이가 보인다. 우선 김경우의 그림에서 선돌의 얼굴은 아래로 길쭉한 주걱턱에 팔자수염을 기른 모습으로 다소 유약해 보인다. 그러나 이두호의 그림에선 각진 얼굴에 다부진 인상을 주고 있다. 위 지문에서 선돌이의 묘사 부분과 비교해 볼 때 이두호의 그림이 좀더 선돌의 모습에 가까워 보인다.

소설 『객주』에서 극 전반에 걸쳐 악행을 저지르는 인물이 길소개다. 그런 길소개에 대해서도 소설에서는 외양에 대한 묘사가 빈약한 편이다.

이맛전과 볼따구니에 잡힌 깊은 주름이야 완전하였으되 이목구비가 제자리에 들어앉은 것 같은 감회야 없지 않았다. 신수가 그런대로 멀끔해 보이고 몸에 배었던 땃진내도 다소는 가시었다. 목간이라야 여름 외장을 둘 때, 한산한 개천을 만나면 땀이나 씻을 정도로 침병거리다가 가을 들면서부터 물냄새를 맡지 못했으니 살에 낀 땃국만은 아직 그대로였고 등줄기에 뻗 젓국 냄새만은 어찌할 재간이 없었다. (2: 49)

등장인물 소개에서도 길소개는 ‘45세, 처음엔 짓갈장수였으나 조성준의 재물을 가로챈 뒤 상경하여 양반 행세를 한다. 모사와 계략에 능한 인물’로 소개하고 있을 뿐이다. 이런 길소개를 이두호는 <표 4>에서와 같이 묘사하고 있다. 그림에서처럼 길소개는 다소 날카로운 눈매와 광대가 도드라지고 각진 얼굴에 콧수염을 기른 모습이다. 전반적으로 차가운 인상을 주는 인물로 묘사되어 있다.

극 초반에 천봉삼과 함께 동패를 이루어 다니는 인물들은 송과 쇠살주인 조성준과 최돌이다. 조성준의 경우 극 초반부터 ‘행수’로 지칭될 뿐 그의 외모에 대한 묘사는 거의 없다. 소설에서는 거의 묘사된 부분이 없지만 1권에서 조성준에 대한 등장인물 설명을 보면 “50세, 송파사람, 쇠살주로 한 때 송파 우전 상권을 쥐고 있던 사람으로 송만치에게 아내를 빼앗기고 김학준과 길소개에게 재물을 농락당한다. 대범하나 한번 작정한 일은 이루고야 만다.”고 설명되어 있다. 또한, 천봉삼이나 최돌이, 길소개, 이용익 등의 인물들이 그를 따를 정도로 지도력도 갖춘 인물이다. 이두호는 이런 조성준을 <그림 30>에서 짙은 눈썹에 부리부리한 눈, 짙게 뺨은 덩수룩한 수염이 강인한 인상을 풍기도록 묘사해 놓고 있다.



<그림 30 > 만화 『객주』의 주요 캐릭터

극 초반부에 등장하는 최돌이의 경우도 아주 단편적인 내용만 언급될 뿐이다.

소시적엔 송파 객주집의 감상갈자(熟手)였던 자춤발이 최돌이 (1: 8)

웬 때뚜기인가 싶어 뒤돌아보니, 새앙쥐 같은 놈이 하나 아가조춤하니 서 있었다. (1: 76)

행색의 초라함이 각설이패 못지않은 잔망스러워 보이는 뎡상투바람의 사내. (1: 157)

이 정도가 원작에 등장하는 최돌이에 대한 인물 설명이다. 이두호는 이 정도의 단서를 가지고 <그림 30>에서처럼 최돌이를 외상투에 짙은 주름, 나이가 좀 있어 보이는 외모에다 키를 작게 하여 불품없는 인물로 묘사한다. 활짝 웃는 모습이 선량하고 넉살 좋게 보인다.

그밖에 천봉삼과 백년가약을 맺는 조소사와 천봉삼을 집요하게 쫓는 매월이라는 여자 캐릭터가 있다. <그림 30>에서 매월이는 길소개와 마찬가지로 약간 광대가 도드라진 얼굴에 눈매가 차가워 보이는 인상이다. 조소사와 비교해 볼 때 그 차이가 두드러진다. 반면 조소사는 선한 눈매에 부드러운 인상으로 전형적인 미인의 상을 갖추고 있다. 천봉삼을 둘러싼 애증의 여인들이지만 두 사람의 이목구비는 매우 대조적이다. 원작 소설에서도 두 사람에 대한 묘사가 대조적으로 나타난다.

눈꼬리가 포르죽죽한테다가 귀밑 볼에 홍도(紅桃)색을 끼고 있으니 원래 팔자를 고칠 상은 분명한데, 그런 여자란 곁하여 음행 하나만은 자별해서 코밑에서 단내가 나고 음정(陰挺)에 마모가 나는 한이 있어도 열 사내를 마다않고 채근하여 사내 열을 하나같이 식초로 씻어낸 듯이 노골하게 빼내놓는 재간이야 갖추고 있는 범이었다. (1: 37)

위의 묘사에서 보듯, 매월이의 경우 얼굴 생김새보다는 그녀에게서 풍기는 음탕한 이미지를 묘사하는 데 치중하고 있다. 실제 작품 전반에 드러나는 매월이의 행동도 풍기는 이미지 그대로다. 반면 조소사에 대한 형상화는 전혀 다르다.

계집의 용모에 똑바로 눈길을 주던 봉삼은 내심으로 놀랐다. 보기 드문 미색이었기 때문이었다. 방금 혀를 내밀어 적신 입술이 축축히 젖어 붉었고 해맑은 이맛전으로 흩어져내린 자분치 사이로 보이는 당돌한 눈동자가 오뎅한 콧날로 더욱 돋보였다. 계집의 미색이 이만하고 보면 서울서 왔다는 화주(貨主)란 놈이 생의를 낸 것도 남우세스러울 일만은 아닐성 싶었다. (1: 216)

계집이 더불어 담소함에 조금의 부끄러움이나 거리낌이 없었다. 유심히 살펴보니 식견도 통달해 보였거니와 인품이 국량(局量)또한 상것인 봉삼이보다는 당초부터 앞질러 있었다. (1: 217)

이처럼 조소사는 보기 드문 미모에다 식견과 인품까지 갖춘 인물이다. 이두호는 이런 조소사의 묘사를 성공적으로 이미지화시켜 놓고 있다.

이렇듯 만화에서 등장인물을 이미지화 할 때는 단순하게 원작의 인물묘사만을 참고하여 이미지화 하는 것이 아니라 소설 전반에 드러나는 인물의 성격, 행동, 가치관 등을 모두 참고하여 표현하려 애쓴다. 그래야만 캐릭터를 효과적으로 돋보이게 만들 수 있기 때문이다. 만화 캐릭터는 성격, 가치관 등의 ‘내적요소’와 직업, 나이, 말투, 행동 등의 ‘외적요소’, 출생의 비밀, 숨겨진 상처, 정신적 상처 등의 드러나지 않는 ‘이야기 요소’가 결합된 결과물⁶⁵⁾이다.

소설의 인물묘사를 만화의 캐릭터로 변화시킨 과정이 이와 같다면 소설의 인물과 만화의 캐릭터 사이에 큰 차이를 보이는 부분도 있다. 이두호는 김주영의 작품을 만화로 변용하면서 작품의 서두에 자신의 만화 작품과 소설 『객주』와의 차이점을 미리 밝혀 놓았다. “원작에서는 죽게 되는 인물인 ‘선돌이’를 만화에서는 살렸고, 소설에서는 살아남게 되는 ‘길소개’를 만화에서는 죽였다는 것, 그리고 ‘월이’라는 여인의 이름을 ‘잔금이’로 바꾸었다.”⁶⁶⁾는 것이 그것이다.

등장인물의 변화는 어찌 보면 원작자의 의도를 무시한 이두호의 개작으로 받아들여질 수도 있다. 그러나 매체의 변화는 매체의 독특한 특성뿐 아니라 변환하려는 작가의 작품 의도 또한 반영되게 마련이다. 서술을 이미지화하는 만화의 특성상 소설의 서술이 가져다주는 상상력은 대부분 상실된다. 대신 서술은 좀더 구체적이고 확실한 이미지로 남게 된다. 이렇게 강한 인상을 남기는 것도 ‘입체화’의 한 방법이다. 그러나 이 때문에 소설의 만화 변용은 소설이 주는 상상력을 제한시킨다는 지적을 받기도 한다. 만화의 특성에 따른 장단점과 함께 위에서 살핀 등장인물의 변화는 이두호의 의도인 동시에 만화 매체의 특성을 고스란히 담고 있다.

65) 이창훈, 앞의 책, 119-21쪽.

66) 이두호, 『객주』, 풀빛, 1992, 5쪽.

서술의 이미지화에 의한 필연적인 변화 이외에 이두호가 밝혀 놓고 있는 원작과의 차이점은 크게 세 가지다. 첫째, ‘월이’라는 인물을 ‘잔금이’로 바꾼 것, 둘째, 원작에서는 죽은 선물을 만화에서 살린 것, 셋째, 원작에서 살린 ‘길소개’를 만화에서 죽인 것이 그것이다. 이 세 가지 차이점은 만화의 속성과 깊은 관계가 있다.

월이(잔금이)는 조소사의 몸종으로 아버지가 백정인 천출이다. 그녀는 그런 자신의 신세를 한탄하며 내심 천출에서 벗어나기를 소망하고 있었다. 그런 이유로 최돌이가 자신을 업어 도망칠 때에 순순히 그를 따라 나섰던 것이다.

“너 어찌하여 여기까지 곱게 업혀왔느냐, 너는 내게 업혀올 만한 과부쟁이도 아니지 않느냐? 이제사 내가 알았다만 그 동안 내가 세의만 있었다면 얼마든지 소리를 지르거나 달아날 짬이 있었지 않느냐?” (…)

“세상에 나를 업어와서 뒷에다 쓰러나 하고 두고 보려고 그랬습니다.”

“계집아이가 간릉스럽기 이를 데 없구나. 내가 무섭지 않느냐?”

“댁도 짐승 아닌 사람인데 무서워할 까닭이 뭐 있어요? 설마 사람이 사람을 해칠까요.” (…)

“이 한밤중에 살막에서 노둔할 입장에 어디가서 네 아버지를 찾겠느냐? 네 아버지는 뭘 하는 인사냐?”

“저갓거리에서 푸줏간을 합니다.”

“네 아버지가 장판에서 푸줏간을 한다면 그럼 백정이란 말이나?”

“잘 아시네요.”

“네 아버지가 백정이라면 너도 근본부터가 불상년이구나.”

“정말로 망신살이 뻗었네. 불상년을 재차 업어온 사람은 누구데요? 말을 갈래 찹다간 댁의 체모에 손상을 입으리다.” (1: 264-69)

인용문에서 확인되듯 월이(잔금이)의 처지를 조롱하는 최돌이에게 월이(잔금이)는 전혀 지지 않는다. 오히려 그런 자신을 업어온 최돌이를 조롱하기까지 한다. 이런 월이(잔금이)의 모습은 비록 어린 나이지만 매우 당차 보인다. 그런 월이(잔금이)에게도 가슴에 간직한 한이 있다. 그것은 천출인 자신의 출신성분이다. 월이(잔금이)는 자신의 천한 신분을 최돌이와의 혼인을 통해 벗어나 보려 한다.

“네 아버지는 소를 타고 장가들어서 널 낳은 후에야 겨우 상투를 틀었을 게다. 너 또한 초례를 치른다 한들 가마를 탈 입장도 아니거니와 어미가 되어도 비녀 꽃을 처지도 아니지 않느냐?” (…)

“그럼요. 그러하기에 내가 댁에게 곱게 업혀온 것이 아닙니까요. 비적(婢籍)에 올라 있는 내가 다시 종놈에게 시집가서 천비로 늙으면서 누대(累代)를 노비로 물려주는 것보다는 댁의 아내가 되어 면천하는 것이 내가 옛날부터 바라던 것이었으니까요.” (1: 273)

월이(잔금이)는 천민의 자식으로 태어난 자신의 신세를 원망하여 자신을 납치했던 최돌이를 순순히 따라가 그의 아내가 된다. 그 이면에는 천민으로의 삶에서 벗어나고자 하는 강한 욕망이 있을 뿐 최돌이를 향한 애정은 거의 없다. ‘천비로 늙으면서 누대(累代)를 노비로 물려주는 것보다는 댁의 아내가 되어 면천하는 것이 내가 옛날부터 바라던 것’이라는 월이(잔금이)의 말이 이를 증명한다. 그러나 월이(잔금이)의 불행한 운명은 끝나지 않는다. 면천을 위해 시집간 늙은 최돌이가 허망하게 죽으면서 청상과부가 되더니 어처구니없게도 원치도 않은 맹구범의 첩이 되기도 한다. 불행은 여기서 끝나지 않고 맹구범마저 죽어 결국엔 다시 조소사의 몸종이 된다. 먼 길을 돌았지만 처음 그 자리로 돌아온 것이다. 그러나 거기서부터 월이(잔금이)의 모습은 남자를 능가하는 배심과 정의감, 의리로 똘똘 뭉친 모습으로 변하게 된다.

월이(잔금이)는 자신의 상전인 조소사가 천봉삼과의 사랑을 이를 수 있도록 목숨을 내놓고 두 사람을 돕는다. 이후에는 자신을 꺾박하는 신석주의 몸종이 되어 몰심양면으로 신석주를 섬긴다. 바위처럼 단단하던 신석주도 월이(잔금이)의 그런 모습에 탄복하여 그녀를 종의 신분에서 해방시켜 준다. 평생을 상전으로 모시던 조소사의 손이 아니라, 아이러니하게도 조소사를 위해 배신했던 신석주에 의해 그녀 평생의 꿈이 실현되는 것이다. 그러나 그것은 월이(잔금이)의 변함없는 상전에 대한 충성심, 정의감, 의리 등이 만들어낸 결과물이다. 그녀가 자신의 안위를 돌보지 않고 의(義)를 행하는 것은 주인공인 천봉삼의 그것과 비교해 봐도 전혀 부족함이 없다.

실제 김주영 원작에서도 월이(잔금이)에 대한 묘사는 천민의 딸이지만 뭔가 당돌하고 남다른 구석이 있음을 드러내고 있다.

계집애는 한번 눈을 들어 최가를 쳐다보았을 뿐 종내 시선을 발끝에 두고 앉아 있었다. 가만히 살펴보니 몽당치마 민저고리 행색이 뉘집 노비이긴 분명하되 외양이 크게 밍지는 않게 생겼고 범절 있는 여자를 모신 탓으로 상것의 티가 그렇게 두드러지진 않아 보였다. (1: 267-68)

월이가 비록 천한 종년이긴 하였으나 어지간한 여염집 여자는 뺨칠 만큼 아금받고 똑똑한 데 (1: 275)

이두호가 주목한 것은 월이(잔금이)의 이런 모습이다. 인물 비중에서도 크게 부족하지 않으며 남자를 능가하는 당찬 모습, 목숨을 초개와 같이 던지며 의(義)를 쫓는 월이(잔금이)의 모습에서 ‘월이’가 아닌 무언가 상징적인 이름을 부여하고 싶었을 것이다. 또 ‘매월이’와 혼동될 우려도 있다. 만화 캐릭터는 소설의 인물보다 독자에게 각인되기 쉽게 성격을 단순화하여 보여준다. 이는 다른 캐릭터들과 변별력을 갖추고 캐릭터를 돋보이게 하기 위한 ‘입체화’의 방법 중 하나이다. 그런데 주요 캐릭터 이름이 다른 캐릭터와 중첩된다면 이는 큰 문제가 아닐 수 없다. 이러한 배경에서 이두호가 ‘월이’를 ‘잔금’으로 개명하지 않았는가 추측해 본다.

만화는 대중예술의 한 형태이다. 무엇이 대중예술인가에 대한 논의는 분분하다. 박성봉은 “관습적으로 그렇게 받아들이고 있는 ‘장르’로 문화·예술계의 권위 있는 제도의 관심에서 소외되어 온 것들”⁶⁷⁾이라는 말로 대중예술을 정의한 바 있다. 카웰티는 “대중소설이 독자들에게 재미있었다는 반응을 이끌어내기 위해서는 궁극적으로 도식성의 틀을 유지하면서도 그 전개에서는 자기 나름대로의 개성과 스타일에 근거를 둔 변화의 묘미를 보여주어야 한다.”⁶⁸⁾고 했다. 만화에서 흔히 사용되는 도식성의 요소는 선과 악의 극명한 대비이다. 이러한 이분법의 대결 구도를 통해 캐릭터를 단순화하고 대결 구도를 선명하게 만드는 것이 만화의 구성방식 중 하나이며 ‘입체화’의 특징이기도 하다.

죽은 ‘선돌이’를 만화에서 살린 것이나 ‘길소개’를 죽인 것도 이와 같은 맥락에서 해석이 가능하다. 둘 다 ‘선’한 이들에게는 복을 주고 ‘악’한 이들에게는 벌을 주는 권선징악의 단순하면서도 극명한 만화 구성의 도식성에서 나온 결과물이기 때문이다.

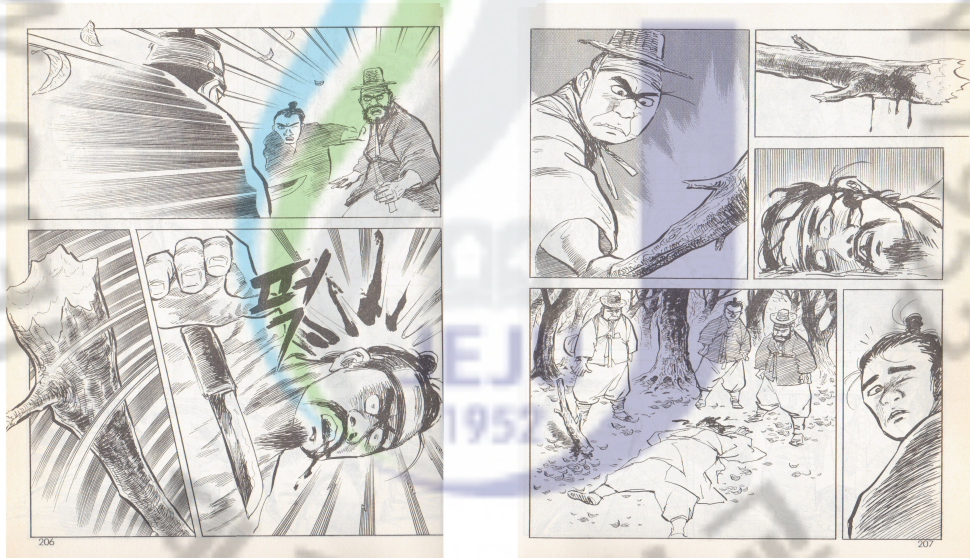
‘선돌이’는 주인공 천봉삼의 절친한 친구로 의리와 배짱이 있는 인물이다. 소설의 초반부에 일행들과 떨어져 어려움에 처한 천봉삼을 아무런 대가 없이

67) 박성봉 편역, 『대중예술의 이론들』, 동연, 2000, 14쪽.

68) 위의 책, 83쪽.

도와주는 인물이 선돌이다. 천봉삼은 그런 선돌이의 도움으로 난관을 극복하고 두 사람은 자연스럽게 동지가 되어 장삿길에 나선다. 선돌이가 죽은 원인도 천봉삼을 시재접장을 만드는 과정에서 태장(笞杖)을 맞아 죽음(6권 99-101 쪽)에 이르게 된 것이다. 이처럼 선돌이는 천봉삼을 위해 자신의 목숨까지 바치는 전형적인 조력자인 것이다.

그러나 소설과 다르게 만화에서 선돌이는 작품의 후반부까지 살아남는다. 이두호에 의해 살아난 선돌이는 시재접장 선출과정에서 음모에 휘말려 광주관아에 잡혀 들어간 천봉삼을 구출하는 데 자신의 안위를 돌보지 않고 앞장선다. 또한, 천봉삼의 상단이 평강상로를 개척할 때 산적들과의 싸움에서 선봉에서며 공을 세우기도 한다. 또한 선돌이는 <그림 31>에서처럼 길소개를 처단할 때 중요한 역할을 하기도 한다.



<그림 31> 이두호, 『개주』, 풀빛, 1992, 10권, 206-07면

<그림 31>에서 선돌이는 매월이의 매수를 받아 길소개를 죽이러 나선다. 이 과정에서 조성준과 그의 일행이 길소개를 죽인다. 길소개는 전형적인 모사꾼으로 조성준을 배신하고 그의 재물을 빼앗아 출세를 도모하는 인물이다. 또한, 자신의 이익에 반한다면 살인도 불사하는 악인의 전형으로 그려진다.

그럼에도 불구하고 소설에서는 이런 길소개를 천봉삼이 측은지심을 발동하

여 옥에서 방면되도록 돕는다. 결국 천봉삼의 부탁을 받은 이용익이 길소개를 빼내어 그를 살린다.

“무슨 말인지 짐작은 가오만, 그러나 천행수가 방면이 된다하면 동사하던 동무들이 재산은 고사하고 털을 뽑는대도 아까와할 이치가 아닙니다.”

“그렇겠지요. 그런 수하의 동무님들의 심정이 그러하기에 그들의 재산은 허물수가 없습니다. 시생이 그들을 두호하고 감싸주지 않는다면 시생은 그들과 동무랄 수가 없지 않습니다. 그러나 처음 한 벼슬아치가 내게 약조한 대로 길생원만은 방면될 수 있도록 이부사께서 염치 없으나마 주선해 주기 바라오. 덕원 사또도 한 임금 밑에서 녹을 먹고 있는 벼슬아치겠으니 크게 보아서는 이부사께서 시생에게 약조한 것이나 마찬가지 아니겠소.

“왜 길생원에게만 그렇게 매달리십니까?”

“말 못하는 사람이기 때문입니다.”

“제가 감히 좌단하고 나설 수는 없으나 길생원이 방면되도록 주선해 보겠습니다. 그러나 그 동안 천행수는 형장으로 끌려갈 것이오.”

“길생원이 방면된다 하면 시생이 평정을 되찾을 것입니다. 그때 시생의 심지가 변할지도 모르겠군요.” (9: 269)

김주영 소설에서 천봉삼이 악인인 길소개를 붙잡히 여겨 그를 살리려 애쓰는 것은 어쩌면 그런 천봉삼의 모습을 통해 그를 영웅화하려는 의도가 섞여 있을 가능성이 있다. 그러나 이두호의 판단으로는 작품에서 악인의 전형으로 묘사되어 있는 길소개가 이런 형식으로 살아난다는 것은 용납되지 않았을 것이다. 이와 같은 맥락에서 이두호는 <그림 31>과 같이 원작에 없던 조성준을 등장시켜 길소개를 없앤 것이 아닌가 한다.

길소개의 죽음에 조성준을 등장시킨 것은 길소개의 악행의 시작이 조성준의 재산을 빼돌리면서부터이기 때문으로 풀이된다. 길소개가 조성준의 재산을 중간에서 빼돌리면서 조성준은 재기의 기회를 놓치게 된다. 길소개의 배신은 조성준에게 있어서 치명적이다. 이로 인해 조성준은 재기불능 상태에 빠지고 말기 때문이다. 결국 원작에 없던 조성준의 등장과 그의 동료에 의한 길소개의 처참한 죽음은 ‘길소개에 대한 복수’ 형식으로 마무리된 것이다. 이러한 길소개의 죽음은 권선징악의 주제를 주로 사용하는 만화의 도식성과도 밀접한 관련을 맺고 있다.

만화에서는 인물의 내적요소와 외적요소, 이야기 요소를 결합하여 캐릭터를 만든다. 이렇게 만들어진 캐릭터를 돋보이게 하기 위해 다른 캐릭터들과 변별

력을 지니도록 명명하고, 선·악의 극명한 대결구도 속에서 캐릭터의 행동은 정해진 도식성의 틀 속에서 강조된다. 이렇게 다양한 방법을 통해 캐릭터를 독자들에게 인상적으로 보이도록 부각시키는 것이 ‘캐릭터의 입체화’이다.

3. 화자 소멸과 시점 변화

소설의 만화 변용 과정은 소설의 서술을 이미지화하여 보여주기로 변화시키는 과정이다. 그렇기 때문에 말하는 ‘화자’는 ‘이미지화’를 통해 자연스럽게 소멸된다. 화자의 소멸은 “엄밀히 말하면 서사를 중개하는 요소가 사라졌다는 것이 아니라, ‘화자’의 인격적인 요소가 사라졌다는 걸 의미한다. 이처럼 영화나 만화와 같이 서사물이 보여지거나 ‘비인칭적으로’ 이야기될 때 인격적인 ‘화자’의 개념은 부적절하다. 대신 그저 ‘보여주는 자’가 있을 뿐이다.”⁶⁹⁾

조희권이 말하는 ‘보여주는 자’란 카메라의 시점을 말한다. 카메라의 시점이란, “시네아티스트가 특별한 의도를 갖고 선택한 것이며, 특별한 목적을 위해 계산되고 구성된 시점의 지점인 것이다. 즉 시점은 어떤 특정한 각도로 대상, 풍경, 현실의 일부 등을 바라보는 것이고, 관객으로 하여금 그 특정한 각도로 동일한 것을 바라보게 하는 것”⁷⁰⁾이다. 이와 같은 시점의 변화를 통해 “독자는 작품에 직접 참여하고 있다는 느낌을 받게 되거나 혹은 등장인물들의 동조자가 된 듯한 착각에 빠지게 된다.”⁷¹⁾ 이를 위해 카메라는 원근법, 높낮이, 촬영 각도, 초점거리, 줌(zoom), 깊이 등의 기법들을 다양하게 활용한다.

만화에서 독자는 주인공을 보기도 하지만 주인공의 시점을 통해 함께 보기도 하고, 주인공 이외의 다른 등장인물의 시점을 통해 보기도 한다. 또한, 등장인물이 아니라 새로운 관찰자의 시선으로 보여주기도 한다. 그렇기 때문에 만화에서는 불가피하게 주관적 시점과 관찰자적 시점이 혼재된다. 이렇게 보

69) 조희권, 앞의 논문, 117-18쪽.

70) 조엘마니, 김호영 역, 『시점 : 시네아티스트의 시점에서 관객의 시점으로』, 이화여자대학교출판부, 2007, 31-32쪽.

71) 위의 책, 34쪽.

여주기 위해 만화에서 사용되는 것이 ‘카메라의 시점’이다. 만화는 이 ‘카메라의 시점’을 통해 단순히 사실만을 전달하기도 하지만 필요에 따라 등장인물들의 감정이나 심리상태를 보여주기도 한다.

이와 같은 카메라의 시점은 소설에서 ‘초점화’⁷²⁾의 개념과 흡사하다. 전통적인 소설의 시점은 화자가 텍스트 내부에 위치하여 작품 내부에 참여하는가 그렇지 않은가에 따라 1인칭과 3인칭으로 나누고, 화자가 전지적이나 관찰적이냐에 따라 시점이 구분된다. “그러나 일인칭 시점이니 삼인칭 시점이니 하는 서술 방법의 분류는 화자 또는 서술자가 이야기와 맺는 내적/외적 관계를 명시하는 데에 유용하지만, 실제 이야기의 서술방법을 완전하게 분석하는 데에 까지 이르지 못하는 못한다.”⁷³⁾ 이를 보충하기 위해 쥘레트가 『서사담론』에서 내세운 개념이 ‘초점화’이다.

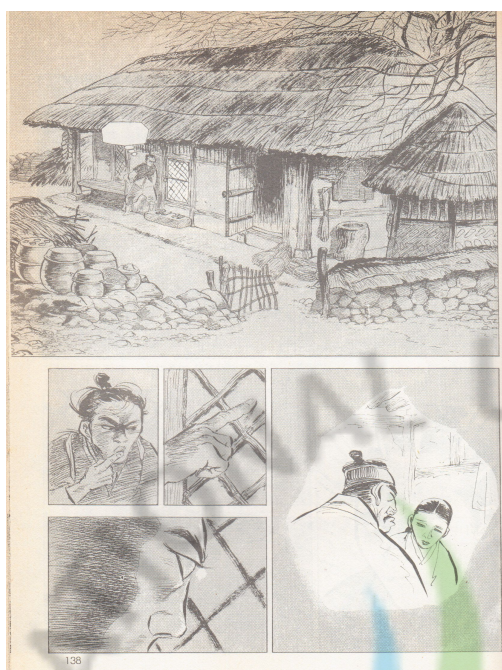
1) 주관적 시점

카메라가 직접 등장인물이 되어 등장인물과 동일한 시점을 유지할 때 이를 ‘주관적 시점’이라 한다. 주관적 시점을 통해 독자는 현재의 인물이 보고 느끼는 것을 동일하게 느끼게 된다. 아래 인용문은 ‘선돌’이 오랫동안 비워두었던 자신의 집을 찾아갔을 때 아내가 다른 사내와 바람을 피우고 있는 현장을 문구멍을 통해 확인하는 장면이다.

뒤축을 들고 장독대를 돌아서 뒤곁으로 갔다. 우선 집에 두었던 개가 없다는 것이 무척이나 마음에 걸리는 것이었다. 뒤곁 봉창으로는 한결 밝은 불빛이 새어나오고 있었다. 손가락에 침을 발라 봉창을 뚫고 눈을 바짝 갖다 대었다. 과연 한 사내가 그의 안헤와 마주 앉아 있었다. 두살박이 어린것은 샷자리 위에 잡재워 뉘고 그 옆에 앉아 마침 밀전병을 구워 놓고 먹으려는 판이었다. (5: 276)

72) “소설의 이야기에서 ‘누가 이야기 하느냐’와 ‘누가 보느냐’하는 문제를 구분해야 하는 것은 텍스트의 서술자와 텍스트의 시점이 동일하지 않다는 데에서 출발한다. ‘누가 이야기 하느냐’하는 문제는 누가 이야기의 서술을 담당하고 있는가를 말한다. 그러나 ‘누가 보느냐’하는 문제는 이야기에서 누구의 시각에 의해 서술되고 있는 내용이 결정되는가 하는 문제와 관련된다. 초점화는 바로 ‘누가 보느냐’하는 문제를 중심으로 한다. (...) 영화에서는 카메라의 공간적 위치에 따라 카메라의 초점이 결정된다. 소설의 경우에도 이와 비슷한 현상이 일어난다. 소설의 이야기를 말해주는 화자는 이야기 속의 장면을 그려내기 위해 누군가의 눈으로 그 방면을 보는 것처럼 서술한다.” (권영민, 『한국 현대소설의 이해』, 태학사, 2006, 248-49쪽.)

73) 위의 책, 248쪽.



<그림 32> 6권, 138면

인용문을 시각화해 놓은 <그림 32>는 선돌이 몰래 집으로 다가가 아내가 다른 사내와 바람을 피우고 있는 장면을 문구멍을 통해 발견하는 모습을 표현하고 있다. <그림 32>의 마지막에서 실제로 문구멍을 통해 바라보는 캐릭터는 선돌이지만 마지막 칸의 그림은 선돌이 바라보고 있는 방안의 풍경을 그대로 선돌의 시선에서 표현해 주고 있다. 이를 위해 찢어진 창호지의 구멍을 적절하게 묘사해 놓고 있다.

이는 위 인용문에서 밑줄 친 부분인 “과연 한 사내가 그의 안해와 마주앉아 있었다. 두살박이 어린 것은 샷자리 위에 잠재워 뉘고 그 옆에 앉아 마침 밀전병을 구워 놓고 먹으려는 판이었다.”는 부분의 이미지화에 해당한다.

소설에서 이 장면 묘사는 시점 문제가 아니라 ‘누가 보느냐’하는 초점화의 문제에 해당한다. 인용문의 밑줄 친 부분은 선돌이 보고 있는 장면의 묘사다. 독자들은 이러한 묘사를 통해 선돌이와 동일한 시점으로 문구멍을 통해 방 안을 관찰한다. 이렇게 선돌이가 보는 상황을 동일한 시점에서 관찰함으로써 선돌이가 느끼는 아내에 대한 배신감을 동일하게 느낄 수 있는 것이다.

<그림 32>의 선돌이 문구멍을 통해 방안을 바라보는 장면 역시 소설의 초점화와 마찬가지로 선돌의 시선에서 바라보는 방안 풍경을 묘사한 것이다. 소설과 다른 점이라면 이를 보다 구체적으로 형상화시킨다는 점이다. 소설에서 초점화는 명확하게 구분하기 힘들지만 만화에서는 명확하게 구분되어 나타나는 경향이 강하다. 이처럼 만화에서 사용하는 주관적 시점은 등장인물의 감정 상태, 혹은 정서 상태를 독자들에게 보다 효과적으로 전달하려는 의도에서 사용된다. 주관적 시점은 소설의 ‘초점화’와 비슷하지만 인물의 내면을 ‘이미지화’를 통해 드러내기 위해 만화에서 보다 효과적으로 활용된다.

2) 객관적 시점

주관적 시점이 캐릭터의 시선과 동일한 시선으로 바라보게 하여 캐릭터가 느끼고 있는 감정 상태를 동일하게 느낄 수 있도록 하는 효과를 누린다면, 객관적 시점은 캐릭터의 감정 상태를 관찰하거나 현재의 상황을 그대로 전달해주는 역할을 한다.

길소개가 농방거리 앞을 일추 지나서 새경다리 못 미쳐 집이 있는 고살으로 접어들려고 토담 모퉁이를 돌아들려는 찰나, 느닷없이 뒷덜미에서 게 셋거라 하는 호령이 들려왔다. 얼핏 고개를 돌리는데 어둠 속에서 본색을 분간키는 어려우나 엄장 큰 세 놈이 짧은 환도를 겨누고 서 있었다. 길소개가 걸음을 멈추는 것과 때를 같이하여 세 놈이 함께 몸을 날려 앞뒤와 고살을 가로막고 섰다. (...)

“네놈들은 어디 적굴 놈들이냐?”

“이놈아, 우리가 적굴놈들이라면 푼돈도 없는 네놈에게 덧들이겠느냐? 두말할 것도 없이 네놈의 집으로 가자.” (...)

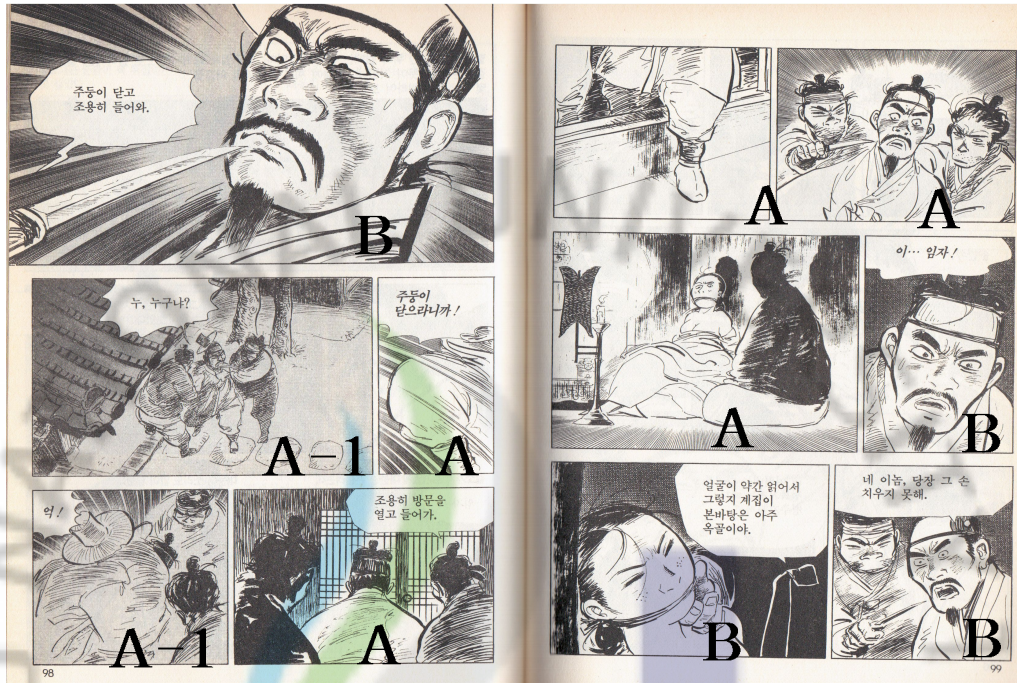
어둠속에서도 서슬이 퍼런지라 운천택이 기겁하고 놀라는데, 나섰던 장한이 쩍싸게 운천택의 턱에다가 칼을 들이대었다. (4: 69-70)

위 인용문을 만화로 변용한 <그림 33>에는 카메라의 객관적 시점의 활용이 잘 나타나 있다. 상황을 전달하기 위해서 카메라는 전체 구도를 잡고, 캐릭터의 감정 상태를 보여주기 위해서는 캐릭터의 표정을 크게 당겨 클로즈업한다. 상황 전달을 위해 전체 구도를 잡는 카메라의 시점을 ‘A’라 하고 캐릭터의 감정 상태를 보여주기 위해 클로즈업시키는 카메라의 시선을 ‘B’라 하면 <그림 37>과 같이 거의 모든 만화의 칸들이 ‘A’와 ‘B’로 채워진다.

‘A’가 피사체와 약간의 거리를 두고 상황을 전달하려는 목적이 강한 반면에 ‘B’는 캐릭터에 보다 더 근접하여 캐릭터의 표정을 생생하게 전달하려는 목적이 더 강하다. 독자들은 ‘B’를 통해 칼로 위협당하고 있는 길소개의 표정을 자세히 들여다 볼 수 있으며, 결박당한 아내를 바라보는 길소개의 놀란 얼굴도 똑똑히 볼 수 있다. 클로즈업을 통해 캐릭터가 느끼고 있는 상황의 긴박감을 거의 동일한 수준에서 느낄 수 있는 것이다.

또한, ‘A’와 ‘B’는 모두 동일하게 눈높이에서 피사체를 바라보고 있다. 그런데 ‘A-1’은 더 높은 위치에서 피사체를 바라본다. 이렇게 높은 위치에서 바라

보는 'A-1'의 시점을 통해 좁은 칸 안에서 좀더 넓게 상황을 포착하는 것이 가능해진다.



<그림 33> 4권, 98-99면

이와 같은 카메라의 시점을 활용한 캐릭터의 감정 상태와 상황 전달은 실제 소설의 서술에서는 거의 불가능한 표현 방식들이다. 이밖에 카메라의 각도를 뒤틀어서 캐릭터의 불안한 내면을 포착한다든가, 혹은 시점의 높낮이를 이용하여 캐릭터가 느끼는 중압감이나 압박감을 독자들이 공유하게 만드는 효과도 함께 사용된다.

이렇게 화자가 소멸하고 시점이 카메라의 시점을 활용하게 되면서 소설에서의 내면 묘사는 '이미지'의 형태로 변모될 수밖에 없다. 이는 앞서 검토한 내부 여백의 활용을 통해서 표현되기도 하지만 다양한 연출의 형태로 표출되기도 한다.

한가닥 회한이 가슴을 저며 왔다. 이름도 성도 모르는 저놈을 추달하면 저간의 사정이 밝혀지겠지만, 이제 와서 저놈의 토설을 귀에 담아 채긴들 무슨 잇속이 있겠으며 한이 풀

릴 까닭 또한 없을 것 같았다.

젊은 계집이 그렇게 된 연유가 따지고 보면 조성준 자신의 팔자소관 아니겠는가. 계집과 용기그릇은 혼자 두거나 바깥으로 내돌리지 말라지 않았던가.

최가와 일행이 되어 오매불망으로 계집을 찾아 나선 지 3년. 이제 그 여한을 풀려는 마당에 생각보다는 몸이 따라 주지 않는 것이 무엇에 연유하는지 막연하고 슬펐다.

“망할년, 늙은 서방 마다하고 사통을 했으면 비린 자반 치머를 입장은 되어야지...”

나직이 중얼거리며 조성준은 바윗등걸에다 툭툭 곰팡대를 털었다. (1: 18)



<그림 34> 1권, 13면

위의 인용문을 만화 변용한 <그림 34>는 도망간 마누라를 쫓아와 보복을 하면서도 오히려 살림이 궁핍함을 보고 그녀에게 측은지심을 느끼는 조성준의 모습을 표현하고 있다. 인용문에서 밑줄 그은 “한가닥 회한이 (...) 막연하고 슬펐다.”는 서술을 이두호는 배경을 둥근 원이 겹치게 만들어 보여준다. 둥근 원이 여러 번 겹치듯 어지러운 조성준의 내면을 표현한 것이다.

엄지머리와 월이가 달려들어 손발을 주무르고 사공이 최가의 얼굴에 물을 뿜어주기를 얼마간, 그제사 최가는 기를 찾아 부스스 어섯눈을 떴다.

한참 정신을 되찾아 눈에 무엇이 보일 만하게 되자 최가는 어깨가 무너져 내릴 듯 아팠다. 사추리 밑에 뭔가 걸리는 게 있기에 은연중 손을 넣어 보았더니, 손아귀에 맞출하니와 잡히는 짧은 패도 한 자루였다. 저기가 그런 패도를 지니고 다닌 적은 없었다. 어떤 경로였는지는 모르겠으나 월이의 짓이 분명하였다. 최가는 옷매무시를 고치는 채 미적거리 패도를 뒷괴춤에 끼워 넣었다. 정신을 찾은 최가에게 사공이 다시 몽둥이를 들이 대었다.

“이놈, 이 자리에서 당장 요절을 내기 전에 그 산호비녀 숨긴 곳을 대어라.” (1: 288)



<그림 35> 2권, 32면

위 인용문을 만화로 변용한 <그림 35>는 낮선 사내들에게 돌로 머리를 얻어맞고 기절했다가 깨어나 비몽사몽 지경인 최돌이의 상태를 표현하기 위해 최돌이의 시선에서 그를 보고 있는 두 사람의 모습이 흔들리도록 포착하고 있

다. 이는 ‘한참 정신을 되찾아 눈에 무엇이 보일 만하게 되자 최가는 어깨가 무너져 내릴 듯 아팠다.’는 표현을 강조해서 보여주고 있는 것이다.

<그림 34>와 <그림 35>에서 보는 바와 같이 캐릭터의 내면심리나 정신상태 등 소설에서 묘사나 설명으로 가능한 부분들을 만화에서는 효과적인 이미지화를 통해 그림으로 형상화한다. 이는 화자의 소멸과 카메라 시점의 혼재 때문에 나타나는 만화의 특징이다. 이러한 특징은 소설에서의 ‘초점화’와 흡사하다. 그렇지만 만화에서는 카메라 시점을 활용하여 소설의 초점화보다 훨씬 자유롭게 시점이 이동하고 있음을 확인할 수 있다.

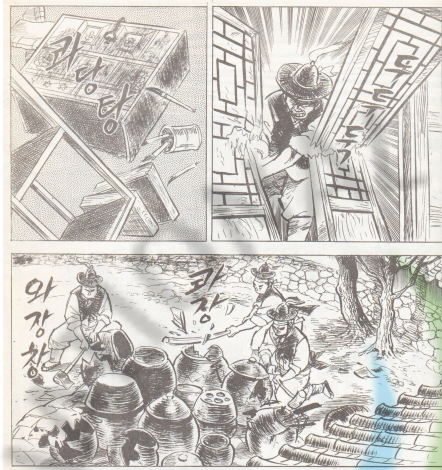
4. 서술의 시각화

소설의 만화 변용은 소설의 서술을 이미지로 전환시키는 과정이다. 그렇지만 ‘이미지화’의 과정은 단순한 시각화의 과정이 아니라 만화라는 매체의 특성과 결합된 과정이다. 이는 첫째, 만화의 아홉 가지 구성요소와의 결합, 둘째, 만화 스토리텔링의 방법과의 결합, 셋째, 만화매체의 특징과의 결합을 의미한다. 이렇듯 소설의 만화 변용 과정은 다양한 이미지화의 방식이 결합된 결과물인 것이다.

이러한 변화는 소설과 만화라는 근본적인 장르간의 차이와 이 두 장르의 구성요소의 차이에서 오는 것이기도 하다. 또 여기에 만화가의 작가적인 경향과 연출 등이 적절하게 배합되면서 원작 소설과는 다소 차이나게 변화되는 경우도 생기게 된다. 이두호의 만화 『객주』는 서사만화로 칸으로 구별된 그림을 통해 이야기가 진행되는 형태다. 만화 구성요소에 의한 변화는 의성어·의태어의 활용, 텍스트 변화를 통한 상황 전달, 말칸 변화를 통한 감정 전달 등이 있다.

(1) 의성어·의태어의 활용

만화에서 의성어와 의태어는 글자이면서 동시에 그림의 역할을 하기에 소설 텍스트가 지니지 못하는 다양한 효과를 주기도 한다. 이두호의 만화 『객주』에서도 <그림 36>과 같이 다양한 의성어와 의태어의 활용이 나타난다.



<그림 36> 9권, 128면

행랑채와 중문 어름에서 죽어나는 사람들 고향 소리만 들릴 뿐 감히 대꾸하는 자가 없었다. 군정들은 사랑방의 기물들을 닥치는 대로 부숴내기 시작했다. 누마루 아래로 기어든 개가 목이 터져라고 짖어대는 데도 배가 불룩한 암코양이 한 마리가 중문 기왓골에 몸을 숨기고 앉아서 이 난데없는 소동을 한 가롭게 지켜보고 있었다. (7: 310)

위 인용문을 만화 변용한 <그림 36>에서 서술은 사라지고 ‘과당탕’, ‘두두둑’, ‘와장창’, ‘과창’ 등의 의성어와 의태어만 가득하다. ‘군정들은 사랑방의 기물들을 닥치는 대로 부숴내기 시작했다.’는 소설의 서술을 기물을 부수는 군정들의 모습과 효과음을 사용해 적절히 묘사하고 있는 것이다. 이를 통해 생생한 현장감과 긴장감이 효과적으로 전달된다.

이러한 의성어와 의태어의 사용은 시각화를 통해 현장감이나 긴장감을 극대화시키기 위해 사용되는 것은 물론 이를 통해 소설의 묘사보다 훨씬 더 극적 긴장감을 잘 전달해 주기도 한다.

“보게들. 낭패가 났네.”

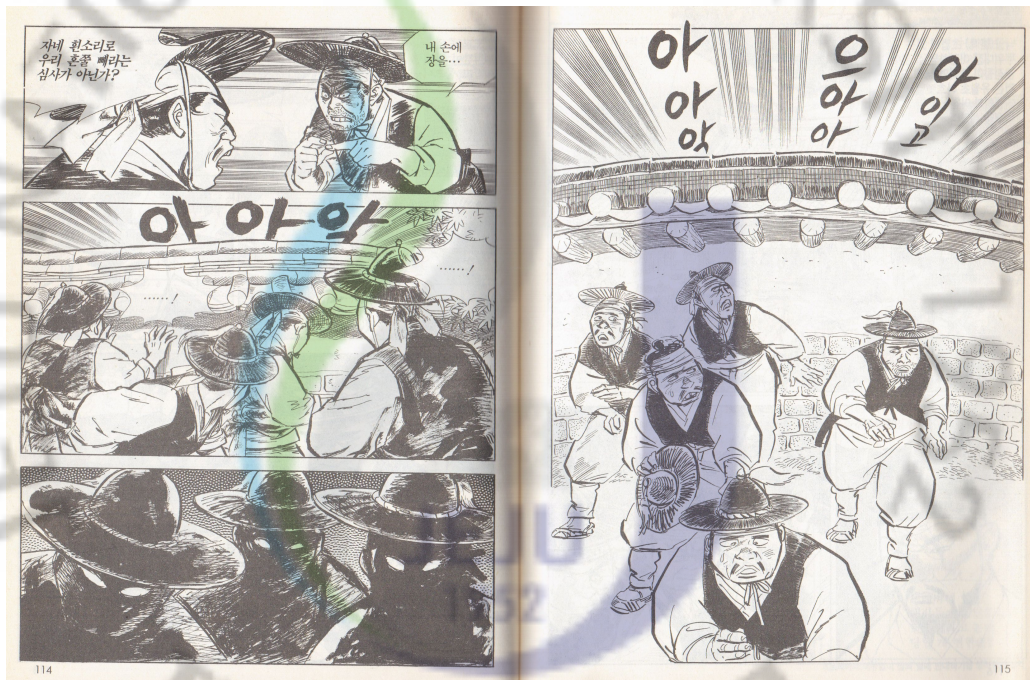
“낭패가 나다니, 능지를 내리겠다는 말이라도 들리던가?”

“능지가 아니라, 효수를 한다는 소문이 포청 마당에 과다하다네.” (…)

그러자 효수를 한다는 말을 몰고 온 위인 곁에 있던 군총이 저도 들어다하고 역성을 들고 나왔다. 둘러섰던 사람들의 안색이 그제서야 하얗게 질렸다. 그때였다. 애간장을 끓어내는 듯한 사내의 비명소리가 포청 담장 안쪽으로부터 들려왔다. 잠깐 동료들이 주리를 틀리고 있는 것이 분명했다. 동료들의 모가지에서 피가 끓는 듯한 비명 소리가 들려오자, 담장밖에 둘러선 수 십 명의 동료들 얼굴엔 일순 살기가 감돌았다.

저런 혹독한 형문에 시달리다보면 방면이 된다 하여도 평생 하초는 쓰지 못하게 될 것이다. 효수까지 가져갈 죄목이 아닌 다음에야 저런 중곤을 내릴 것이 아니라면 것쯤은 군총들이 대부분인 그들이 모를 리 없었다. (7: 277-78)

예시된 지문을 묘사하고 있는 <그림 37>에서 동료들이 형문에 시달리며 지르는 비명소리가 담장 너머로 들려온다. ‘그때였다. 애간장을 끌어내는 듯한 사내의 비명소리가 포청 담장 안쪽으로부터 들려왔다. 잡혀간 동료들이 주리를 틀리고 있는 것이 분명했다.’는 장면이 좌측 면 두 번째 칸에 묘사되어 있다. 세 번째 칸에 안광을 번뜩이는 나졸들의 모습은 ‘동료들의 모가지에서 피가 끓는 듯한 비명 소리가 들려오자, 담장밖에 둘러선 수십 명의 동료들 얼굴엔 일순 살기가 감돌았다.’는 서술을 그림으로 옮겨 놓은 것이다. 비교적 긴 서술이지만 한두 칸의 그림만으로 이를 효과적으로 형상화하고 있다.



<그림 37> 9권, 114-115면

뒤를 이어 다시 비명소리가 담장 밖으로 크게 울려 퍼진다. 그 소리에 기겁하며 공포에 질리는 동료 군총들의 모습이 우측 면에 형상화되어 있다. 겁에 질린 군총들의 표정과 행동이 잘 드러나 있다. ‘저런 흑독한 형문에 시달리다 보면 방편이 된다 하여도 평생 하초는 쓰지 못하게 될 것이다. 효수까지 가져갈 죄목이 아닌 다음에야 저런 중곤을 내릴 것이 아니란 것쯤은 군총들이 대부분인 그들이 모를 리 없었다.’라고 하는 소설의 묘사보다 형문을 당하고 있

는 동료들의 비명소리를 시각적으로 보여줌으로써 그로 인해 공포에 질리는 군중들의 모습이 훨씬 더 실감나게 그려지고 있다. 서술의 상상력은 사라졌으나 의성어와 의태어 등의 효과음을 통해 함께 전달함으로써 묘사에서보다 전달 효과는 배가되고 있는 것이다.

(2) 텍스트 변화를 통한 상황 전달

효과음의 사용 외에 만화 『객주』는 소설 『객주』와의 차별을 위해 소설의 서술부분과 만화의 대사부분을 구별해 놓고 있다.

문을 닫고 한참이나 이불자락 옆에 양가조춤 쪼그리고 앉아 있었다. 가만히 이불 깃 한 끝을 건드리면서 기어들어가는 소리로 불렀다.

“이보게 주모?”

햇대를 힐끗 쳐다보니 허영게 옷가지들이 걸려 있었다. (…)

“왜 그래요?”

마뚝찮은 얼굴로 최가를 기웃이 쳐다보는데, 괴이하던 것은 야밤에 불쑥 잠을 깨우는 남자에게도 겁에 질린 자국이 없어 보이는 것이었다.

“잠이 안 와서 그러네.”

“잠이 안 오다니요?”

“우선 등잔에 불이나 당기게.”

“이 쪽빠진 삼경에 불은 켜서 어찌려고요?”

“어찌긴 뭘 어찌. 마침 속도 출출한 판이니 탁배기 두어잔이라도 마셔야 잠을 자지.” (…)

응구침대(應口輒對)하는 주모가 하도 알미워 최가는 접어 두었던 한 마디를 툭 던지고 말했다.

“어젯밤에 떠꺼머리와 수작하는 걸 내 측간 출입하다가 우연히 엿들었네.”

화들짝 놀랄 줄 알았던 여편네는 그 말 넋름 받아서,

“독수공방도 분수 나름이지 밤마다 천장갈비만 세고 누웠자니 차마 못할 노릇입디다. 그것도 정분이라고 때때로 숨어서 만드는데 이놈은 까마귀 고기를 처먹었는지 전에 한 것은 금방 잊어버리고 밤새도록 하자니 그것도 못할 노릇이어서 달거리 한다고 내쫓을 수밖에요.” (…)

최가는 관자놀이가 후끈 달아오르는 것을 느꼈다. 코밑으로 뜨거운 입김을 훑 내뿜으면서 아낙의 목덜미에다 우선 문뱃내나는 주둥이부터 갖다 대고 쑥 문질러 보는데, 아낙이 한손 얼른 들어 주둥이 한 모서리 톡치면서 원고개를 쳤다.

“아이고 이 꼬린내.” (1: 39-41)

위 인용문을 만화로 옮겨 놓은 것이 <그림 38>이다. <그림 38>의 좌측면 상단에 굵은 글씨로 ‘슬그머니 이불속에 손을 디밀었다.’ ‘뺏밖에도 주모는 놀

라는 기색이 없다.’는 만화의 서술은 ‘가만히 이불 짓 한끝을 건드리면서 기어 들어가는 소리로 불렀다.’는 서술과 ‘괴이하던 것은 야밤에 불쑥 잠을 깨우는 남자에게도 곁에 질린 자국이 없어 보이는 것이었다.’는 소설의 서술을 옮겨 놓은 것이다. 소설의 서술을 조금 변형시켜 옮겨놓으면서 만화의 대사와 글자체와 굵기를 다르게 하여 구분하고 있음을 확인할 수 있다.



<그림 38> 1권, 40-41면

이처럼 만화 『객주』는 서술과 대사를 글자체와 굵기를 다르게 하여 확실하게 구분하고 있다. 이는 “사건의 압축과 생략으로 인해 소설의 대사를 그대로 사용할 수 없었기 때문에 소설의 서술 부분만을 되도록 원문 그대로 사용하고 대사는 수정할 수밖에 없었다. 그래서 이를 구분해 놓은 것이다. 소설의 원작 부분과 자신의 창작 부분을 확실하게 구분해 놓은 것”⁷⁴⁾이다.

그러나 이두호가 창작했다고 언급한 부분은 본인의 창작이라고 하기는 어렵다. 소설의 만화화 과정에서 소설 원문에 가깝게 옮겨진 서술을 글자체를 구

74) 이두호 인터뷰. 2009년 9월 5일.

분하여 서로 구분지어 놓은 것이다. 그러므로 엄격하게 말하자면 각색이라는 표현이 적절하다.

(3) 말칸의 변화를 통한 감정의 전달

소설의 서술과는 다르게 등장인물들의 감정 상태를 글자의 크기와 굵기를 통해 구분한 경우도 있다. 글자의 크기나 굵기, 혹은 폰트의 변형을 통해 등장인물의 감정 상태나 심리상태 등을 전달하는 것도 소설과 다른 만화의 특징이라 할 수 있다. 소설에서 인물의 감정 상태를 나타내는 방법은 서술이다. 그러나 어떤 소설에서도 인물의 감정 상태를 드러내기 위해 폰트를 조작하는 경우는 거의 없다. 실제 아래의 인용문은 어디에서도 대사의 분위기나 뉘앙스에서 말하고 있는 민겸호의 감정 상태를 명확하게 파악하기 힘들다.

“그런 인사치레는 그만두시오. 내 문중 사람들이 대권을 쥐고 있고 또한 주상을 조석간으로 배알하고는 있으나 시전의 상권을 한손에 쥐고 있는 신행수에 비견될까요. (...) 동래와 의주에다 서사들을 풀어서 가히 송방에 대적할 만한 상권을 가꾸었더구료. 신행수가 간혹 궁가에다 공물을 바친다고는 하나 그 가산에 비하면 서안에 내려앉은 면지를 붙어내는 것과 다를 바 없겠지요. 경강에 떠 있는 임선(賃船)만 하더라도 열여섯 척이나 되고 지금 용산에선 두 척을 건조하고 있지 않소. 거기다가 행랑의 다섯 곳간에는 주단이 다섯 동이나 쌓여있질 않소. 그리고 만상들을 통해서 갖가지 진귀한 청국 토산을 사들이는가 하면 시골집에는 기름진 땅이 삼천백 마지기나 된다 하니 신행수는 가히 조선의 부호라 할 만하지요. 그런데도 원산포에 객주를 내려 한다니 신행수의 여력이 팔도에 뻗친 셈이오.”

(5: 250)

<그림 39>는 위 인용문을 그림으로 옮겨 놓은 장면이다. 이 장면을 보면 민겸호의 언성이 높아지자 신석주의 대사와는 다르게 폰트도 바뀌어 있으며 색깔 또한 조금 진하게 변경되어 있음을 확인할 수 있다. 이처럼 격앙된 캐릭터의 감정 상태를 캐릭터의 표정뿐 아니라 대사의 폰트와 글자의 크기, 굵기 등을 변화시켜 다양하게 표현하고 있다.

또한, <그림 39>의 좌측면 하단을 보면 민겸호가 ‘탕탕!’ 소리 내어 탁자를 내리치며 ‘글쎄 듣기나 하시라니까.’라는 대사를 뱉는 말칸이 다른 말칸과 구별되게 구불구불 흔들리고 있다. ‘시골에 기름진 흙이 삼천 마지기나 된다 하

니'하는 대사 역시 같은 형태로 흔들리고 있다. 이 역시 캐릭터의 격양된 감정 상태를 말간의 흔들림을 통해 시각화하여 보여주고 있는 것이다.



<그림 39> 6권, 80-89면

5. 장면구성과 가독성 향상

김주영의 소설 『객주』는 다양한 인간 군상들의 모습을 통해 임오군란 전후의 시대상을 잘 드러내고 있다. 순우리말과 야담의 사용, 보부상의 세태와 지리서사의 제공 등 작품 자체가 지니고 있는 의의도 상당하다. 그러나 총 연재 횟수 1465회, 단행본 9권, 2771쪽에 이르는 대하소설로 작품을 읽는 데 많은 시간과 노력이 필요하다.

이를 만화로 변용한 이두호의 『객주』는 총 10권의 책이다. 면수로는 각 권당 240면 내외로 이루어져 총 2500면 분량이다. 소설 『객주』가 약 2771쪽 분량인 걸 감안하면 소설과 만화 작품은 분량에 있어서 큰 차이는 없다고 할 수

있다. 그러나 3장에서 이미 검토한 바와 같이 만화 『객주』는 이미지화의 특징을 활용하여 소설의 내용 대부분을 압축·생략하여 제시하고 있다. 그로 인해 소설과 비슷한 분량의 면수를 가지고 있지만 가독성의 측면에는 많은 차이가 있다.

만화는 압축·생략의 특징으로 인해 원작의 사건보다 훨씬 빠른 사건 전개를 한다. 그로 인해 소설에서보다 높은 흡입력을 지니는데, 이것이 만화의 큰 장점이자 특징이 된다. 그러나 가독성의 향상은 단순히 사건의 압축과 생략에만 의존하는 것이 아니라 만화 고유의 면 연출과도 깊이 연관된다. 면 연출이란 만화의 화면 즉, 한 면 혹은 좌·우측의 두 면을 효과적으로 분할하여 독자들에게 제시함으로써 흥미를 유발하는 방법을 말한다. 이와 같은 면 연출은 쉽게 간과되기 쉬우나 실제 만화 연출에 있어서 매우 중요한 형식이다. 만화는 이를 통해 서스펜스를 제공한다.

1) 시선의 흐름을 통한 가독성의 향상

만화의 면 연출은 기본적으로 시선의 흐름과 관련된다. 면 연출에서의 시선의 흐름은 독서 시에 읽는 순서를 말한다. 우리의 경우 과거에는 세로쓰기 방식이었으나 최근에는 대부분 책들이 가로쓰기 방식으로 제작된다. 그러므로 모든 읽기도 좌에서 우로 읽도록 시선이 제한된다. 만화의 연출은 이러한 시선의 흐름을 좀더 원활하게 가져가기 위한 화면의 분할, 말 칸의 배열, 벡터(vector)의 형성, 극적 효과 등을 포괄하는 용어이다.

화면의 분할이란 2장에서 이미 검토한 바와 같이 만화가 지니고 있는 칸의 속성을 활용하여 화면을 분할하고 이를 두 면에 적절하게 배치시키는 작업을 말한다. 이러한 화면 배치는 무의미하게 이야기를 나열하는 것이 아니라 극적 효과를 줄 수 있는 가장 효과적인 방법으로 만화가에 의해 취사선택된다.

“그렇긴 하지, 그러나 이번에 뜨는 세선단은 관선이 아홉척이요 임선이 열한 척 해서 도합 스무 척이나 된다네. 거기에 다섯 척마다 총대선인을 조발하는데 내가 지금 그들을 물색중에 있다네.”

“총대선인이 되어 봤자 무엇하겠소? 송과장터 장돌림들에게 동냥만 하여도 풀질을 하고

계다가 내 수하엔 서른이 넘는 아이들이 매달려 있소이다. 공연히 배를 뒀다간 하백의 친구 되기 십상 아니겠소.”

“자네 개헤엄도 칠 줄 모르는가? 자네, 날벼락 무서워 바깥은 어떻게 다니나?”

“그것이 내 계집과 무슨 상관이요?”

“자네가 내 수하로 들어와서 동사하여 이번 행보만 무사히 치른다면 돌아와서 2천 냥을 주세. 그때 자네 내자 되는 사람도 돌려주세.”

“일테면, 내가 배신을 할까 보아서 계집을 인질로 잡아두겠다는 수작이요?”

“그렇다네.” (…)

“내 계집은 어떻하우?”

“예끼, 자네 구실도 못한다는 주제에 웬놈의 계집타령은 그렇게도 낭자한가? 내가 자네의 내자를 끝내 돌려주지 않는다면 내 모가지가 성치 못하다는 것쯤은 나도 알고 있다니까 그러네? 자네 내자는 보아하니 뇌집병으로 그대로 둔다면 달포 살아남지 못할 것 같았네. 내가 구리게 약전으로 나가서 소문난 의원을 불러 진맥을 하고 탕약을 달여서 병수발을 하기로 조치를 하였으니 염려는 붙들어매게나.”

“한번 보여주기라도 해주시오.” (…)

“자네 수하엔 자네가 원악도로 귀양을 간대도 따라갈만한 아이들이 몇이나 되나?”

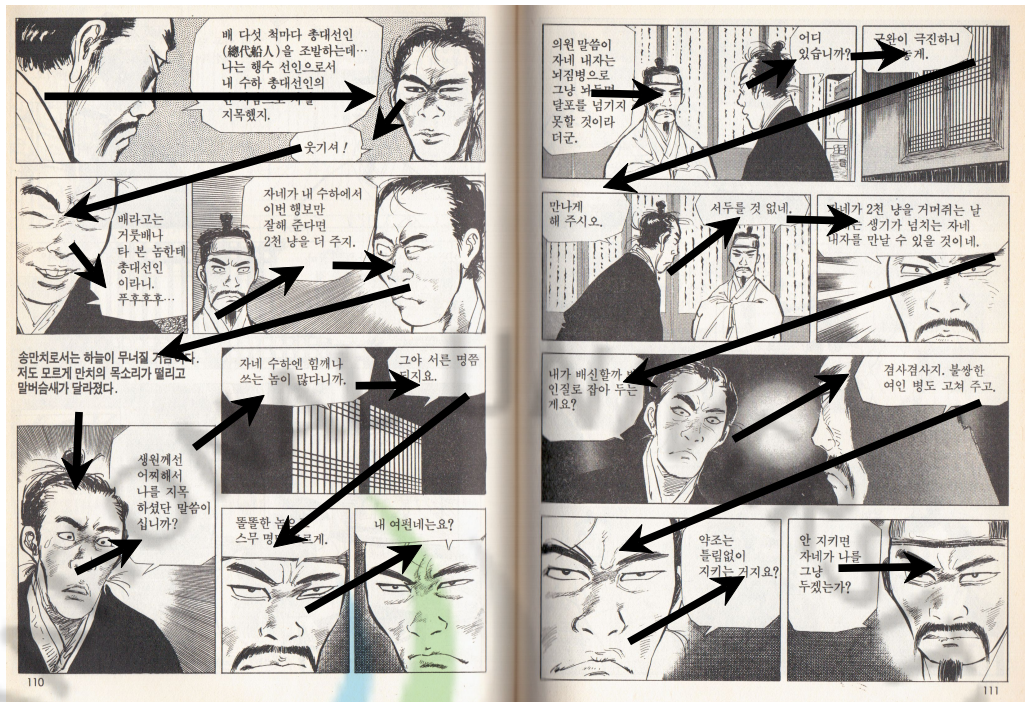
“일추 서른 명은 될 것이오.”

“내가 필요한 인원은 스무 명일세.”

“그렇다면 그 중에서 민첩한 놈 스물을 골라내지요.” (4: 73-75)

위의 인용문을 만화 변용한 것이 <그림 40>이다. 원작에서 거의 3쪽에 달하는 긴 분량이 밑줄 친 부분을 중심으로 만화에서 단 두 면에 압축되어 있다. 길소개는 송만치의 수하들 중 20명을 세곡선단에 투입하여 세곡을 빼돌리려는 목적으로 송만치의 내자를 납치하여 가둬둔다. 송만치는 아내를 찾기 위해 길소개를 찾아온 것이다. 원작의 밑줄 친 부분은 이런 상황을 압축하고 있는 서술에 해당한다. 이두호는 이를 중심으로 <그림 40>과 같이 상황을 압축한 것이다.

<그림 40>에 나타난 화살표의 방향은 시선의 흐름을 가리킨다. 캐릭터와 말칸을 중심으로 화살표 방향이 일관되게 칸의 배열을 따라 좌에서 우로 흘러가도록 짜여 있음을 확인할 수 있다. 이는 좌에서 우로 흐르는 시선의 흐름과 일치한다. 또한, 말칸의 크기와 위치의 배열에 의해서도 동일하게 시선이 좌에서 우로 유도되고 있음도 함께 확인할 수 있다.



<그림 40> 4권, 110-111면

이와 같은 말칸과 캐릭터의 배치역시 가독성을 높이기 위한 면 연출에 해당한다. 이처럼 만화에서는 칸 내부에 캐릭터와 말칸을 시선의 흐름과 일치시켜 배치하여 가독성을 높인다. 원활한 시선의 흐름을 통해 가독성을 높이는 효과를 발휘하도록 하는 것이다.

2) 면 나누기를 통한 가독성의 향상

서사만화에서 면 연출은 단순히 시점의 흐름만을 원활하기 위한 것은 아니다. 만화의 면 안에는 다양한 크기의 칸들이 배열된다. 이러한 칸들 내부에는 또 다양한 만화 구성요소들이 포함되며, 그림의 크기, 구도, 캐릭터의 표정과 대사 등이 종합적으로 결정되고 배치된다. 이러한 칸들의 배치는 나름대로의 가독성을 높이기 위한 효과적인 방법에 의해 배열된다.

서사만화는 기본적으로 인쇄출판물로 제작되는 것을 염두에 두고 만들어진 것이다. 따라서 제한된 면에 서사의 내용을 담아야 하며, 단순한 서사전달을 목적

으로 하는 것이 아니라 나름대로 ‘극적 효과’를 거두기 위해 칸을 배열하려는 노력이 포함된다. 만화의 이러한 ‘극적 효과’는 한 권의 만화, 한 질의 만화에도 존재하지만 한 면 혹은 두 면에도 존재한다. 출판물인 만화의 경우 수십장의 면들이 연결되어 한 권의 만화로 만들어지는데, ‘면을 얼마나 빠르게 넘기게 만드는가’ 하는 문제도 만화에서는 매우 중요하게 다루어진다. 이러한 중요성 때문에 만화의 면 구성에는 시선의 흐름뿐만 아니라 한 면의 첫 장면과 두 면의 끝 장면의 배치 문제를 매우 중요하게 다룬다.

모든 면의 끝 장면을 통해 독자의 호기심을 자극하거나 긴장감을 조성하여 좀더 빠르게 면을 넘겨보도록 유도하고 이를 통해 높은 가독성을 확보하는 것이다. 김성제⁷⁵⁾는 이러한 ‘면 나누기’ 방법을 ‘기·승·전·결적 면 나누기’라고 명명하고 있는데 나름대로 타당성을 갖춘 명명이라 할 수 있다.

기승전결적 면 나누기에서는 먼저 “원문 텍스트의 강조점에 따라 면 나누기 할 부분을 정하고 중요도나 강조점이 낮은 부분을 기(起)로 잡고, 이야기의 이어지는 역할을 하는 부분을 승(承), 한 면에서 작가가 전하려고 하는 제일 중요한 부분을 전(轉)에 놓고, 한 면의 마무리 짓는 부분을 결(結)로 정한다.”⁷⁶⁾ 이와 같은 기승전결적 면 나누기에서는 칸의 크기도 매우 중요하다.

칸의 크기는 작을수록 집중도가 떨어지고 칸의 크기가 클수록 집중도가 높아지기 때문이다. 크게 강조하고자 하는 장면을 두 면을 모두 사용하여 강조하는 것도 이 때문이다.

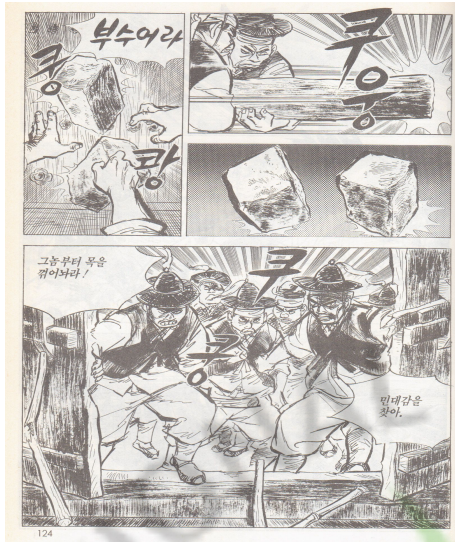
사태는 이미 견잡을 수가 없게 되었다. 당장 무리를 향해 화승총을 쏘아낸다 하여도 허술하게 흩어질 조짐은 보이지 않았다. 사태가 그 지경에 이르도록 악화된 것은 기왓장을 날렸던 한 사람의 청지기의 불찰에 있었는지도 몰랐다. 네댓 개나 되던 노뚝들을 죄다 뽑아든 군정들이 합세하여 대문을 부수기 시작하였고 군정들은 곧장 허술청으로 뛰어 들었다.

(7: 310)

<그림 41>을 보면 위 인용문의 “네댓 개나 되던 노뚝들을 죄다 뽑아든 군정들이 합세하여 대문을 부수기 시작하였고 군정들은 곧장 허술청으로 뛰어 들었다.”는 서술을 이미지화하여 가장 하단의 큰 칸에 배치하여 임오군란의 성

75) 김성제, 「서사 만화에서의 면 나누기 연구」, 상명대학교 석사학위 논문, 2008.

76) 위의 논문, 23쪽.



<그림 41> 9권, 124면

난 병사들이 민검호의 집 대문을 부수고 난입하는 장면을 강조한다. 한 면에서 가장 큰 칸에 이를 배치하고 문을 부수는 중간 과정의 장면들은 칸을 작게 만든 것이다.

이처럼 그림의 가장 큰 칸을 차지하고 있는 부분이 시각적으로 훨씬 강조될 수밖에 없다. 칸의 크기를 통한 강조 외에 가독성을 높이기 위해 칸의 배열을 하기도 한다.

근처에는 주막도 없어 사공막 하나만 썰렁한데 들어가서 적선을 구한다는 일이 뭔가 썩 내키지가 않아 팔짱을 기고 엉거주춤 서있는데, 바들바들 떨고 섰던 월이가 주변없는 최가를 구박하기 시작했다. (...)

“그렇다고 장승도 아닌 우리가 병문 밖에서는 떨고 서 있을 수는 없지 않습니까? 무슨 구처를 내어야지요. 잘못하다간 서리 맞고 얼어죽게 되겠습니다. 어서 사공막을 한번 살펴보기라도 하십시오.”

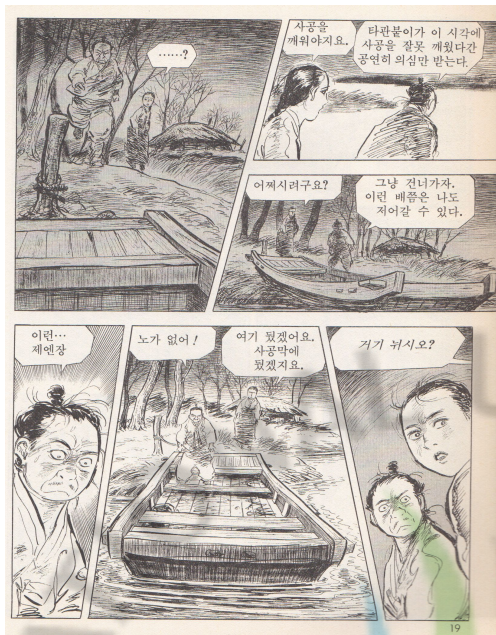
“글쎄…….”

계집의 성화가 그리하니 당장 내침을 당하는 한이 있더라도 시늉이라도 내보는 수밖에 없었다. 돌아가서 곱게 거적을 들치고 안을 살폈다.

밤빛으로 확연히 지퍼오진 않았으나 갈대를 꺾어다가 땅에 깔고 그 위애다 기적자리 서너 장을 연폭해서 칸 잡자리에 장정 두 사람이 웅크리고 누워 있었다. 기침이라도 해볼까 말까 하고 거적문을 든 채로 주저하는데 잠귀 밝은 한 작가가 누운 채로 부스스 고개를 들어올리며 물었다.

“뉘시오?” (1: 277)

위의 인용문을 만화로 변용한 <그림 42>에서 최돌이와 같이 야반도주하는 잔금이(월이)를 누군가 등 뒤에서 부르는 장면을 마지막 칸에 배치하는 것이 좋은 예가 된다. 잔금이(월이)가 뒤를 돌아보며 뒤에서 자신을 부른 사람의 모습을 돌아보지만 정작 부른 이는 말칸만 있고 모습을 드러내지 않는 것이다. 이를 확인하기 위해서는 빠르게 다음 면을 넘겨야만 가능하다. 그리고 ‘거기 뉘시오’라는 말칸 역시 이를 재촉하듯 화면 밖으로 꼭지가 나와 있다. 소설에서는 사공막 안을 살피던 최돌이에게 잠결에 일어난 이가 ‘거기 뉘시오?’라고 말한다. 이처럼 소설에서 별 긴장감 없이 처리된 장면을 만화에서는 면 연출



<그림 42> 2권, 19면

들이 무의미하게 배열되는 것이 아니라 좌에서 우로 시선을 유도하며, 각 면은 극적 효과를 강조하기 위해 기·승·전·결의 구조를 갖추고 있다. 이를 효과적으로 연결하여 가독성을 향상시키고 있는 것이다. 서사만화의 이와 같은 면 연출 방식은 압축과 생략으로 만들어진 사건을 효과적으로 전달하고, 이 과정에서 이야기는 보다 높은 가독성을 발휘한다.

결국 만화 『객주』는 2500면 분량의 방대한 이야기지만 효과적인 면 분할과 면 연출을 통해 실제 독서 시간은 몇 시간에 불과해진다. 9권의 단행본으로 출간된 김주영의 소설 『객주』를 읽는 시간과 비교해 보면 그 차이가 현저함을 알 수 있다.

을 통해 긴장감 있게 처리하고 있다. 이런 긴장감 조성을 통해 독자들에게 다음 면을 빨리 넘기고픈 욕구를 느끼게 한다.

이처럼 만화에서는 소설과는 다르게 강조하고자 하는 장면을 다른 칸들보다 더 크게 하여 시각적으로 돋보이게 만들거나 면을 빠르게 넘겨 가독성을 높이기 위해 지속적으로 독자들에게 궁금증을 유발하기 위한 면 연출을 시도한다.

만화는 기본적으로 그림과 글씨, 칸으로 이루어진다. 이런 기본적인 요소

IV. ‘소설의 만화 변용’의 의의와 한계

소설의 만화 변용은 만화의 서사를 소설의 영역에서 연구대상으로 삼아 표현형식의 확대와 이를 통한 서사의 확대라는 두 가지 긍정적인 의미를 지닌다. 그러나 소설의 만화 변용이 긍정적인 효과만을 주는 것은 아니다. 소설의 서사가 가져다주는 상상력을 이미지로 전환하며 축소시키는 것뿐만 아니라 작품 고유의 개성도 만화 변용 과정에서 상당히 약화되는 경우가 많기 때문이다.

1. 표현 형식의 확대

앞서 검토한 바와 같이 소설의 만화 변용은 소설의 ‘말하기와 보여주기’를 이미지로 전환하는 단순한 과정이 아니다. ‘이미지화의 다양한 기법’을 동원하여 소설이 묘사할 수 없는 상황을 만화의 표현방식을 동원해 보여준다. 이를 통해 소설에서 전달하고자 하는 인물의 감정이나 상황을 더욱 강화된 시각적 언어로 전달한다.

1) 분위기와 감정의 전달

아래 인용문은 천봉삼이 평강 상로를 개척하며 산적들에게 공격을 받게 되자 가마를 타고 산적들을 유인하여 그들과 한바탕 싸움을 벌이는 장면이다. 그러나 가마는 산적들을 유인하는 도구로 사용될 뿐 정작 싸움을 벌이는 장소는 객주집의 봉노방 내부다.

봉삼은 들었던 물미장으로 열걸에 목침을 들고 일어서려는 한놈의 정수리를 정통으로 내리까고 연이어 옆에 선 놈의 학치뼈를 발산(拔山)의 기개로 내리쳤다. 방 안에서 때아닌 삭정이 부러지는 소리가 나고 외염이에 붙어 겨우 지탱하던 바람벽의 흠이 우수수 떨어졌

다. 두놈의 마빡에서 금방 피가 튀었다.

“이놈들, 꿈쩍마라. 판 수작 했다간 당장 저승으로 떨어진다.” (6: 239)

소설에서 천봉삼은 목침으로 산적의 머리통을 내리치며 ‘발산의 기개’를 드러낸다. 그러나 단지 목침으로 내리치는 행동만을 가지고 산을 뽑는 역발산의 기개로 묘사한 것은 조금 어울리지 않는다. 그래서 인지 ‘이놈들, 꿈쩍마라. 판 수작 했다간 당장 저승으로 떨어진다.’는 천봉삼의 대사는 힘을 잃고 있다.

<그림 43>은 이 장면을 만화로 옮겨 놓은 것이다. 원작과는 달리 이두호는 천봉삼이 타고 있던 가마를 부수며 뛰쳐나오는 것으로 그려 놓았다. 이때 천봉삼은 ‘네놈들 잡으러 온 염라태수다.’라며 큰 소리로 뛰쳐나온다. 그 기세에 산적 하나가 기겁하며 바닥에 쓰러지고 사방으로 뺨어가는 바람선은 천봉삼의 모습을 저승에서 나온 염라태수만큼 위용 있게 보이게 한다.



<그림 43> 8권, 11면

으로 조소사의 관을 바라보는 장면을 두 면에 걸쳐 표현하고 있다. 문밖에서 있는 상단 사람들의 표정은 침통하기 그지없고 어떤 이들은 차마 보지 못하고 얼굴을 가린 채 고개를 돌리고 있다. 칙칙하게 가라앉은 방안에는 천봉삼과 죽은 조소사의 관만이 놓여 있고 관을 바라보는 천봉삼의 눈에 허연 안광만이

소설에서 보여주지 못한 ‘발산의 기개’를 오히려 만화가 더욱 잘 드러내고 있는 것이다. 이처럼 소설의 만화 변용은 소설에서 묘사로 부족한 부분을 효과적으로 장면화하여 보여줄 수 있다. 이를 통해 원작의 감동이 배가되는 효과를 가지게 된다. 또한, 효과적인 장면화의 기법은 소설의 묘사에서 도모하기 어려운 분위기를 보다 효과적으로 전달할 수 있다.

<그림 44>는 조소사의 주검을 마주 대한 천봉삼이 믿기지 않는 표정

번뜩이고 있다. 그의 굳게 다문 입술과 부릅뜬 눈, 관을 향해 내 뺨는 손이 잠시 시간이 멎은 것처럼 고요한 정적에 휩싸인 분위기를 잘 표현하고 있다. 또한, 천봉삼의 뒤에 열린 장지문을 통해 들어온 빛이 천봉삼의 얼굴에 짙은 그늘을 드리우며 음영효과를 통해 그의 표정을 더욱 침통하게 만들고 있다.

소설 원작에서 이 부분에 대한 묘사와 비교해 보면 만화가 원작보다 더 천봉삼의 침통한 감정을 전달하기 위해 노력하고 있음을 확인할 수 있다.

사세를 알아 채 천행수가 뛰어가서 벌컥 장지를 열어제쳤다. 방 안에 사람이 누워 있고 상목으로 덮여 있었다. 상목 끝을 찻히고 보니 잠자는 듯 편안하게 누워 있는 조소사의 얼굴이 보였다. (7: 146)

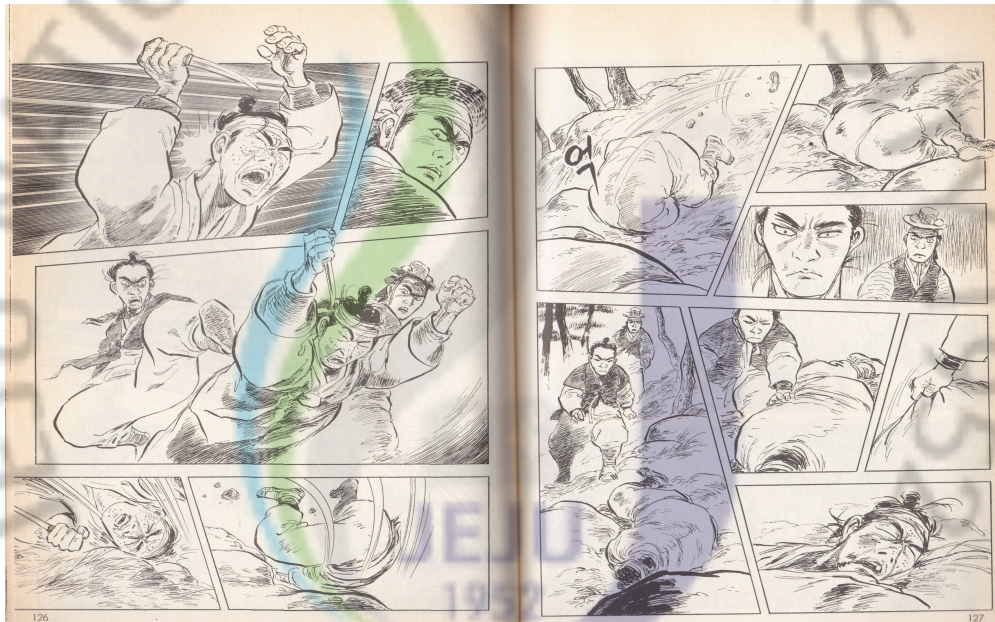


<그림 44> 9권 4-5면.

소설 원작에는 방안으로 뛰어든 천봉삼이 들어서자마자 조소사를 덮고 있던 상목을 찻히는 것으로 묘사되어 있다. 이두호는 이를 <그림 44>와 같이 전면에 걸쳐 크게 강조하여 표현한 것이다. 이 같은 장면 연출을 통해 소설보다 만화에서 천봉삼의 침통한 심정이 효과적으로 표현되고 있는 것이다.

2) 칸을 통한 이야기의 전달

만화는 칸을 통해 이야기를 전달하는 특징이 있다. 그렇기 때문에 굳이 서술에 얽매이지 않는다. 시각적으로 보여주는 것이 서술보다 효과가 크기 때문이다. <그림 45>는 석가가 최돌이를 죽인 사실이 밝혀진 후 천봉삼을 뒤에서 찌르려다가 오히려 죽임을 당하는 장면이다. 이 과정에서 대사라곤 ‘억!’ 하는 석가의 비명소리뿐 모든 이야기가 그림만으로 진행되고 있다. 대사나 설명이 없지만 사건의 기승전결을 이해하는 데 아무런 어려움이 없다. 이와 같은 표현이 가능한 것은 칸이 지니고 있는 연속여백과 독립여백의 기능 때문이다.



<그림 45> 3권, 126-127면

실제 원작 소설에서 이 장면에 관한 묘사는 만화와 조금 다르다.

바로 그때였다. 석가가 문득 환도를 거꾸로 휘어잡고 가슴에다 깊숙이 찔러 넣었다. 그는 두 눈을 부릅뜬 채 허공을 보더니 쫓은 칼을 뽑지 못하고 앞으로 고꾸라졌다. 금방 선홍색의 피가 쏟아져 언 땅에 끌어박힌 석가의 불따구니를 적시고 엄동설한에도 입었던 홰바지를 별정계 적시니 그 또한 눈뜨고 바라볼 처지가 아니었다. 이승에서 날뛰던 성품대로 숨이 끊어지는 속도도 빨랐다. 나귀가 비린내를 맞고 발을 구르기 시작했다. (3: 123)

인용문에서 보듯 석가는 자살한 것이다. 하지만 석가를 악당으로 묘사하기

위해 만화에서는 그의 종말을 비참하게 마무리한다. 또 소설에서 길게 묘사된 석가의 사망 과정을 이두호는 대사나 설명 없이 ‘이미지화’의 방법만을 이용해 효과적으로 전달하고 있다.

칸의 효과를 통해 이야기를 대사나 설명 없이 진행시킬 뿐 아니라, 캐릭터 간의 대조적인 분위기를 형성하여 나름의 대결 구도나 의외의 복선을 형성하기도 한다. 이와 같은 효과는 <그림 46>에서 두드러진다.

봉삼은 시신의 가슴에다 귀를 갖다 댔다. 가슴이 뛰고 있을 리가 만무했다. 그러나 그의 귀에는 가슴이 아직 뛰고 있는 것처럼 느껴졌다. 코를 빨고 발바닥을 주물러 보았으나 하루 전에 저승 사자에 얽혀간 사람이 일어나 앓을 턱이 없었다. 시신의 왼쪽 다리가 죽장같이 부어올라 어혈(瘀血)이 되어 있었지만 봉삼은 미처 그것을 깨닫지 못하고 있는 듯 했다. (7: 146-47)

위의 인용문을 만화로 변용한 <그림 46>에서 조소사를 불의에 잃어버린 천봉삼이 슬픔을 이기지 못하고 몸부림치다가 실신하는 모습이 왼쪽 면에 표현되어 있다. 반대쪽인 오른쪽 면은 비 오는 길을 길소개가 혼자 걸어가고 있는 모습을 표현하고 있다. 좌·우의 면이 묘한 대치를 이루면서 ‘조소사의 죽음’에 길소개가 뭔가 관련이 있을지도 모른다는 암시를 주고 있다.



<그림 46> 9권, 14-15면

소설에도 이와 같은 암시가 있기는 하지만 구체적이지 않아 조소사의 죽음이 ‘살인’이라고 단정 짓기 힘들다.

인용문에서 보듯 죽은 조소사의 왼쪽다리가 부어올라 있다는 사실만으로 그녀가 살해당했다고 추정하기는 힘들다. 다만 뭔가 그녀의 죽음에 미심쩍은 부분이 있음을 추측할 수 있을 뿐이다. 이두호는 이와 같이 불분명한 추정을 천봉삼이 실신하는 장면의 마주보는 면에 ‘길소개’를 대비시켜 놓음으로써 그가 조소사의 죽음과 관계 있을 것임을 확실하게 추정할 수 있게 만든다.

실제 길소개는 매월이와 함께 조소사의 죽음에 깊게 관여되어 있다. 이는 뒤에 이 사건을 빌미로 길소개가 매월이를 협박하는 아래 인용문에서 분명하게 드러난다.

“자넨 이제 사람 구실을 하게 되었군. 그러나 내 깨닫지 못하여 저 계집을 놓아주지 아니한다면 장차 어찌할 것인가?”

“마님께서 조소사를 자객 보내어 모살하였다는 사실을 천행수와 송과 쇠전꾼들에게 모두 알리고 또한 요로에 그런 악업 저지른 분이라고 발고하여 마님께서 추후로는 대명천지에 얼굴을 들고 행세하지 못하도록 조치해야 합지요.” (8: 292-93)

결국 이두호는 매월이와 길소개의 모략에 의해 조소사가 죽임을 당했다는 사실을 복선으로 보여주기 위해 일부러 두 면의 왼쪽과 오른쪽에 각각 천봉삼과 길소개를 배치시켜 대비시켜 놓은 것이다. 소설의 만화 변용은 이처럼 소설에서는 느낄 수 없는 만화만의 표현양식을 통해 또 다른 읽는 즐거움을 독자들에게 선사한다.

2. 서사의 확장

만화는 그림과, 글, 칸과 여백으로 이루어진 고유한 특징을 지닌 장르이며, 이러한 장르의 특성을 가지고 소설을 재가공한다. 소설이 텍스트 중심인 반면 만화는 이미지 중심이기 때문에 소설을 만화로 변용하는 과정에서 변화는 필

수적으로 동반된다. 이와 같은 변화뿐만 아니라 만화의 스토리텔링 기법과 결합되어 전혀 새로운 이야기로 재창조되기도 한다. 서사의 재창조는 주인공 중심의 스토리텔링 기법, 평면적이거나 전형적인 인물의 사용, 선·악의 극명한 대립 등을 통해 나타난다. 이와 같이 만화는 평면적이고 전형적인 인물을 적극적으로 활용하기 때문에 포스터의 지적처럼 캐릭터가 강하게 인상에 남고 쉽게 기억된다.

또한, 만화는 이러한 평면적 캐릭터가 선과 악으로 극명하게 대립되도록 대결 구도를 단순화하면서 이야기를 이끌어간다. 이같은 단순한 사건 전개는 만화의 이야기를 인상에 남게 만드는 강점이 된다. 이두호가 『객주』를 만화 변용하는 과정에서 천봉삼을 주인공으로 내세우고, 그를 영웅화시키며, 죽은 선돌이를 살리고, 원작에서 살아남은 길소개를 죽인 것이 만화에서 선·악의 대결 구도를 극명하게 보여주기 위한 과정임을 상기시켜 볼 필요가 있다.

만화 『객주』는 다양한 구성요소와 만화의 스토리텔링 방식을 동원하여 소설 『객주』를 변용한다. 소설의 지리적 서사와 기동줄거리를 만화에 구현하려 애쓰고, 다양한 인물 군상들을 성공적으로 캐릭터화하고 있다. 또 다양한 방법을 동원하여 극적 긴장감을 놓지 않으려 애쓰며, 원작의 일부 느슨한 사건 진행을 보강하여 개연성을 강화시키다. 이와 같은 과정을 통해 원작보다 강화된 극적 긴장감을 제공한다는 점은 소설의 만화 변용이 어떤 방향으로 전개되어야 하는지 분명하게 말해준다.

소설은 오랫동안 시·소설이라는 문학의 정점에서 그 권위를 누려왔다. 그러나 변화하는 세대에 대응하지 못해 ‘소설의 위기’가 만들어졌다. 소설이 오랫동안 권위를 누려왔던 것은 그만큼 소설이 많은 독자들의 사랑을 받고 있기 때문이었다. 그럼에도 불구하고 ‘소설의 위기’라는 말이 회자되는 것은 변화하는 미디어 환경에 텍스트 위주의 소설이 제대로 적응하고 있지 못하기 때문이다. 소설이 다양한 미디어로 변화되는 소스 제공자로서의 기능에 좀더 눈을 돌릴 수 있다면, 새로운 미디어 환경에서도 그 권위를 상실하지 않을 것이다. 그러기 위해서는 소설이 다양한 미디어 매체로의 변화에 좀더 적극적인 노력을 경주할 필요가 있다.

김현은 이미 70년대에 만화가 새로운 형태의 문학이라는 사실에 주목하고,

대학의 국문과나 미학과에 만화에 대한 강좌가 개설되어야 한다고 역설했다. 더욱 그는 만화가 하나의 문화적인 사실이기 때문에 현대문학을 전공하는 사람들에게 그것은 그냥 지나칠 수 없는 사실이라고까지 주장했다.⁷⁷⁾ 그만큼 소설과 만화는 인간과 세계를 이해하고 형상화하려는 목적을 가진 예술이라는 점에서 본질적인 공통점을 지닌다. “영화가 빈번하게 소설을 유비 장르로 삼아서 자신을 설명하는 이유는 방법론에 있어서 동일하게 서사적 형식을 취하고 있기 때문”⁷⁸⁾이라는 지적처럼 영화와 만화 등 서사를 본질에 두고 있는 장르인 소설을 모태로 한다.

“소설의 영상화 작업, 즉 소설이 가장 대중적인 매체인 영상의 힘을 빌린다는 것은 대중과의 소통을 모색할 수 있는 상당히 유효하고 요긴한 방법으로서의 의미를 지닌다.”⁷⁹⁾ 소설의 만화 변용 역시 소설의 영상화와 마찬가지로 대중과의 소통을 모색할 수 있는 유효하고 요긴한 방법의 하나이다.

만화가 다양한 미디어 매체들 즉 영화, 연극, 드라마, 애니메이션, 캐릭터, 게임, 모바일 콘텐츠, 에듀테인먼트 산업 등 원 소스 멀티 유즈의 원천 공급자로 각광 받는 것은 시각적인 이미지를 중시하는 미디어가 점차 발달하고 있으며 그 영향력이 증대되고 있는 사실과 관련이 깊다. 또한, 만화만의 고유한 상상력과 자유분방함, 강렬하고, 간명한 스토리텔링 방식이 큰 몫을 하고 있음도 사실이다.

소설이 직접적으로 다양한 미디어 매체로 진출하는 데는 한계가 있다. 이는 소설이 지니고 있는 속성, 즉 다양한 인물 군상들을 통해 문제의식을 가지고 시대상과 사회상을 반영하려는 소설의 본질이 오락성과 대중성을 추구하는 엔터테인먼트 매체들에 직접적으로 가공되기 어렵기 때문이다. 만화는 이러한 소설의 단점을 ‘이미지화’의 방법으로 보완하는 거의 유일한 매체다. 그렇기 때문에 소설이 만화로 변용되는 것은 오히려 소설이 지니고 있던 복잡한 스토리를 단순화하고, 긴장감과 갈등을 더욱 극명하게 표출시켜 새로운 긴장감을 조성하고, 소설의 인물을 강렬한 인상을 심어줄 수 있는 캐릭터로 변형시켜

77) 조희권, 앞의 논문, 144쪽 참조.

78) 방현석, 앞의 책, 61쪽.

79) 김중철, 『소설과 영화』, 푸른사상, 2000, 128쪽.

강조함으로써 다양한 상품으로 가공·변화할 수 있는 길을 넓혀준다는 긍정적 측면에서의 검토가 필요하다. “소설의 영상으로의 전환이란 (...) 순수문학이라는 예술적 소통에서 영상이라는 대중적 소통으로의 전환을 말한다.”⁸⁰⁾ 소설의 영상으로의 전환이 영상이라는 대중적 소통으로서의 전환이라면, 소설의 만화 변용은 이미지라는 대중적 소통으로의 전환이라 할 수 있다.

소설의 만화 변용이 모두 성공적이라고 단언하기는 어렵다. 그러나 소설의 가치를 다른 매체와 융합시켜 이를 더욱 확장시킨다는 의미에서 소설의 만화 변용은 의미 있는 작업임에 분명하다.

3. 작품의 개성 약화

만화 『객주』는 표현 방식의 확대를 통해 소설의 서사를 좀더 간결하고 극명하게 보여주어 또 다른 감동을 불러일으키고, 이를 통해 소설이 또 다른 매체로 변용될 수 있는 매개체 역할을 할 수 있다는 장점을 가진다. 그럼에도 불구하고 소설 『객주』의 만화 변용은 나름의 한계를 지닌다.

만화 『객주』에는 소설 『객주』의 특징이라고 할 수 있는 지리적 서사를 구현하기 위한 노력이 수반되고 있다. 이러한 장점이 있음에도 만화 『객주』는 ‘소설의 개성’을 약화시킨 부분도 적지 않다.

1) 토속어·고어의 제거

아래 인용문은 원작 소설 5권에서 꼭두쇠가 애사당을 등에 업고 자신의 신세를 한탄하는 대목이다. 고유어와 토속적 고어들이 뒤섞여 질펀한 느낌을 주고 있다. 하지만 만화 어디에도 소설이 되살린 이와 같은 토속어와 고어는 보이지 않는다.

80) 김종철, 위의 책, 133쪽.

“이년아 삼팔주 수건은 제대로 챙겼나? 네년이나 무명색한 굿중패인 나나 조선 팔도 삼백육십 고을을 굴러다니면서 공다지로 살쫂이나 팔다가 늙어 저승패가 되면 개똥치레인 밭두렁이나 베고 이승을 하직할 제 까막까지 찾아와서 더러운 살점을 뜯어가지 않겠느냐, 불쌍하고 서러운 년, 까막까지도 해지면 갈 곳 있고 해뜨면 쪼아먹을 것 있어 만리 창천 높은 하늘 평생토록 훨훨 날다가 죽으려면 전생에 무슨 죄업 그리고 많아서 인두겁을 쓰고 내질러서 땅강아지 신세가 되었냐. (...) 우리같이 역마직성(驛馬直星) 무자리 유민지배(流民之輩)가 어딜 간들 흉대를 면하겠으며 눈물이 오줌같이 혼한들 어느 누가 불쌍히 여길까.” (5: 132)

그밖에 원작 소설에서는 질편한 우리 속담이 독자들의 흥미를 끌기도 한다. “국 쏘고 보지 데고, 탕기 깨고 서방한테 매 맞고(자기 잘못이 빌미가 되어 연쇄적으로 딱한 일을 당하는 경우를 이르는 말), 신당이 망하려면 제석 향아리에 말 쫓이 들어간다.(집안의 운수가 다하려면 별의별 이상한 일이 다 생긴다는 말), 풀에 수캐라고 다리 들고 오줌 누다.(되지 못한 것이 난 체는 혼자 하고 다닌다고 면박 주는 말), 십 년 과부가 고자대감 만난다.(첫 남편 복이 없는 사람은 재혼을 해도 남편 복이 없다는 뜻), 아주머니 거웃은 덮어줘도 욱떡는다.(아무리 좋은 일이라도 때와 장소, 사람에 따라 가려서 해야 함을 이르는 말)”⁸¹⁾ 등이 그것이다. 그러나 이두호의 만화에서는 이러한 우리 속담들이 보이지 않는다.

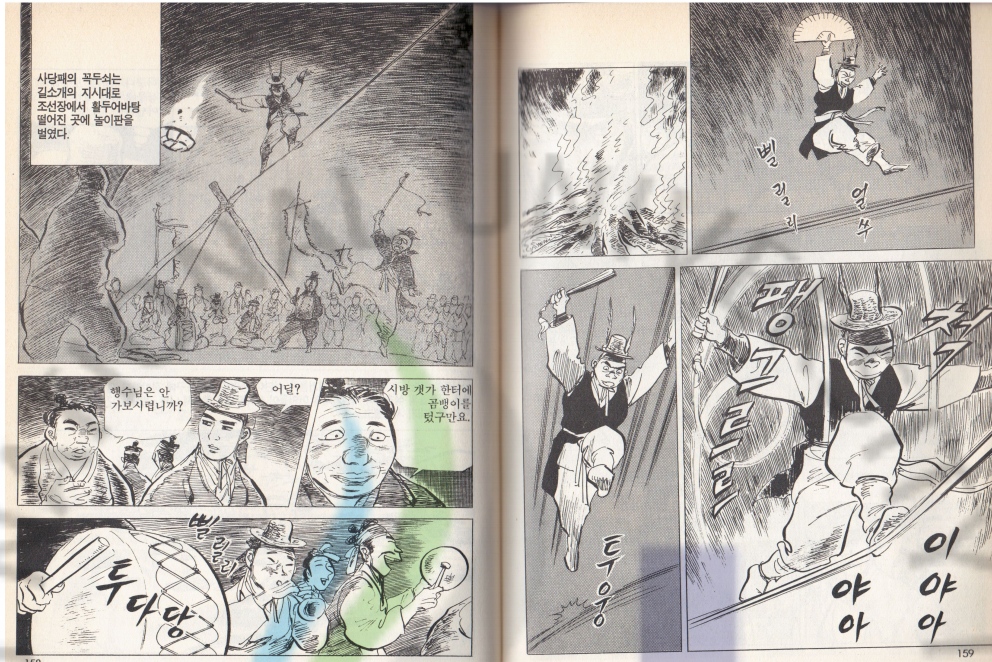
2) 풍물·민속지적성격 퇴색

사당패의 남색 조직은 수동모(서방거사)와 암동모(피조리)라는 명색으로 이루어졌으나, 수동모는 가열 이상이었으며 암동모는 빠리들이 감당하여 계간(鷄姦)을 파는 경우가 많았다. 행중의 우두머리인 꼭두쇠일망정 풍가리내(아내)는 한 사람 이상은 차지하지 못한다는 율이 있었고, 암동모의 수효가 전 행중의 반이 넘는 경우란 매우 어려운 일이었기 때문에 전 식구가 짝을 지을 수는 없었다. 남사당 굿중패거리들 사이엔, 금방 입대한 빠리들의 쟁탈전이 치열한 것이 보통이었다. (...) 뽕 곶방대 끝에 다시 닷 뽕 장죽을 연이어 세우고 그 위에 다시 앵두나무 막대를 연이어 세운 다음 버나를 돌리는 삼동버나로 연희가 이어지자 (...) 버나잡이가 개복청으로 퇴청하자 살판쇠(곤두군)가 명석 안으로 썩 나서면서 우선 마수걸이로 팔꿈치와 무릎을 붙여서 엎드리고 곱게 거꾸로 곤두질하는 노루걸이 땅재주연희부터 보이는데... (5: 103-06)

위 인용문은 소설 『객주』에서 사당패의 굿판을 묘사하고 있는 부분이다. 사

81) 민충환, 「김주영의 ‘객주’에 나타난 음담속담」, 『부천대학논문집』 제17집, 1996, 참조.

당패의 구성과 조직 형태, 율법, 공연내용까지 수 쪽에 걸쳐 상세하게 전달하고 있다.



<그림 47> 5권, 158-159면

이를 묘사한 <그림 47>은 서술은 사라지고 단순하게 사당패의 꼭두쇠가 줄을 타는 장면만을 보여준다. 소설에 나타난 사당패의 특징과 그들의 애환이 온전히 사라져 버린 것이다.

뚜을 뜰 돌아왔소 각설이가 돌아왔소. 각설이라 떡설이라 동서리를 짚어지고 뚜을뜰 돌아서 장타령. 흰 오얏꽃은 옥과장, 노란 버들 김제장, 부창 부수는 화순장, 시화연풍에 낙안장, 쑥 솟았다 고산장, 철철 흘러 장수장, 삼도 도회 금산장, 일색 춘향 남원장, 십리 불긋 황화전, 파삭파삭 담배전, 얼겨덜겨 웅기전, 딸각딸각 나막신전, 품마품바 잘한다.

(2: 38)

그 밖에 위 인용문의 「장타령」과 같은 우리 민요 역시 온전히 제거되어 있다. 이처럼 김주영이 원작 소설에서 애써 복원한 풍물과 민속지적성격들도 만화 『객주』에는 제거되거나 형상화 되었더라도 현저하게 약화되어 나타난다.

3) 다양한 정보의 생략

만화 『객주』에 생략된 것은 이뿐만이 아니다.

육의전중에 선전은 진의감 동구인 종루의 북쪽에 있는데 42방이나 되는 장방이었고, 단(緘:겨울비단)·초(緞:여름비단)·견(緇:춘추비단)을 파는 곳이었다. 면포전은 종루의 서쪽에 있는데 백목과 은불이도 팔았으므로 은목전이라고도 하였다. (...) 시갯전은 다섯이었는데 도가는 수각다리계였고, 의금부 서쪽의 상미전과 배고개의 하미전, 그리고 문밖으로 서소문과 서강과 삼개가 있었다. (...) 우전과 마전은 명철방 마진다리 남쪽 넷물가에 있었는데 준총마는 없었다. (4: 115-16)

위의 인용문에 나타나는 육의전의 상세한 묘사, 각종 시전이나 향시에 대한 자료 역시 생략되어 있다. 이밖에 아래 인용문과 같이 곳곳에 나타나는 각 지방의 향시에 관한 정보 역시 만화에서는 생략되어 있다.

안양의 밤장, 통영의 갯장, 병점의 옹기장, 공릉의 짚신장, 안동의 삼베장, 한산·임천·정산의 모시장, 신탄진의 다듬잇돌장, 황간의 대추장, 평안도 성천·청주·미원의 담배장, 정주·남정의 유기장, 회령·김천의 쇠장, 안성의 유기장, 양주 밤장, 웅진 멸치 새우장, 보은의 대추장, 완도의 김장... (2: 13)

소설 『객주』의 특징이라고 할 수 있는 보부상에 관한 다양한 정보 역시 만화에는 보이지 않는다.

사발통문이란 격문의 뜻으로서 도입방, 군임방 또는 팔도의 저자에 흠어져 있는 보부상에게 보내는 통문이다. 발통한 자가 누구인지 모르게 임방의 유사들이나 보부상의 성명을 사발 모양으로 윤서한 것으로서, 통문이란 소리만 들어도 먹던 자는 수저를 놓고 자던 자는 이불을 걷어차고 난전을 벌인 자는 전을 버리고 우뢰천둥과 같이 뛰어 팔방으로 통달시킬 것을 그 임무로 삼았다. (...) 첫째, 나라에 변란이 생기거나 국역을 시킬 일, 둘째는 산송이 일어나 크게 시비가 붙었을 때, 셋째는 보부상이 가솔을 잃거나 가로채였을 때, 넷째는 보부상들끼리 서로 상종하다가 크게 시비가 붙거나, 보부상과 여항인, 보부상과 관아의 관계에서 시비가 났을 때, 또는 보부상이 죄를 짓고 잠주를 해 버렸을 때였다.

(3: 32-33)

이처럼 만화 『객주』는 이야기의 흐름을 빠르게 가져가기 위해 곳곳에서 생략·압축·첨가를 함으로써 소설의 묘미를 제대로 살리지 못한다는 지적을 피할

수 없다. 이는 한정된 지면에 방대한 이야기를 모두 담아 낼 수 없다는 표면상의 이유와 주로 성인층을 대상으로 했던 소설 『객주』와는 달리 불특정의 독자를 대상으로 한 만화라는 매체의 한계, 만화의 스토리텔링 방식 등 다양한 원인 때문이다.

이러한 생략의 문제는 소설의 작품성과 깊이 관여된 부분으로 소설의 만화변용 과정에서 해결해야 할 문제다. 또한, <청구야담>, <어우야담>, <동야회집> 등에 나오는 야담, 판소리, 민요의 창조적 수용도 보이지 않는다. 이로 말미암아 김성수가 지적하고 있는 소설 『객주』의 특징⁸²⁾은 만화 『객주』에서 거의 찾아 볼 수 없다. 소설의 개성을 만화가 제대로 살리지 못한 부분이 적지 않다는 것이다. 소설의 종합 문학적 성격이 만화에서는 잘 구현되지 않고 있다고 볼 수 있다.

82) 김성수, 앞의 논문, 참조.

V. 결론

지금까지 김주영의 대하소설 『객주』와 이를 만화로 변용한 이두호의 『객주』를 대상으로 소설의 만화 변용 양상을 살펴보았다. 소설의 만화 변용은 단순히 소설의 ‘말하기’를 ‘보여주기’로 전환하는 과정이라거나 ‘이미지’로 전환하는 과정이라고 말한다. 그러나 이는 소설의 ‘초점화’의 개념을 무시한 명백한 오류에 해당한다. 소설의 만화 변용 양상은 ‘말하기’를 ‘보여주기’로 전환하는 과정이 아니라 소설의 서술을 ‘이미지로 전환’하는 과정이다. 이 과정에서 만화의 다양한 구성요소들이 유기적으로 결합되어 하나의 면을 이루고, ‘가독성’을 향상시키기 위한 ‘면 연출’이 도입된다. 또 만화 스토리텔링 방식이 적절히 결합되어 등장인물이 입체화되어 강조되고, 대결 구도가 명확해지며, 사건이 재구성되어 오락성이 강화된다. 지금까지 선행 연구들은 이러한 만화 스토리텔링의 방식을 간과하고 외형적 변화에만 집중했다.

단순하게 보면 만화는 ‘글과 그림’만으로 이루어진 것처럼 보인다. 그러나 만화의 구성 요소를 자세히 들여다보면 크게 ‘글’과 ‘그림’, ‘칸’, ‘여백의 네 가지’로 이루어져 있으며 이들은 제각기 다른 구성 요소들을 포함한다. 글은 ‘대사’, ‘효과음’, ‘설명’으로, 그림은 ‘인물’, ‘배경’으로 나뉘며, 칸은 ‘칸’과 ‘말칸’으로 ‘여백’은 ‘내부여백’과 ‘외부여백’으로 이루어진다. 이들 각각의 만화 구성 요소들은 나름의 중요한 기능을 수행한다. 이들 만화 구성 요소들이 유기적으로 결합되어 하나의 페이지를 이룬다. 이렇게 표현되는 페이지는 시각적 흐름을 원활하기 위한 목적으로 배열되며, ‘가독성’의 향상시키기 위해 ‘기·승·전·결’식 구조를 이룬다. 소설의 만화 변용 과정은 이처럼 만화 구성 요소와 만화 스토리텔링 방식, 장면 구성 등이 정교하게 결합된 복잡한 과정이다.

2장에서 살펴본 바와 같이 만화 스토리텔링 방식은 첫째, 독특한 세계관의 형성, 둘째, 선·악의 극명한 대결구도 형성, 셋째, 평면적이고 전형적인 인물 사용, 넷째, 다양한 컨벤션과 클리셰의 활용을 통한 대중성의 확보로 요약할 수 있다. 이와 같은 만화 스토리의 특징은 인물의 내면에 중점을 두고 시대적,

사회적 상황과 문제의식을 드러내고자 하는 소설의 구성방식과는 조금 다르다. ‘살아있는 인간의 모습을 표현’하려는 목적은 같지만 그 방법에 있어서 차이가 있는 것이다. 이러한 차이 때문에 소설의 인물, 플롯, 사건 등은 만화로 각색되면서 변모할 수밖에 없다. 이러한 변화는 구성요소와 스토리텔링 방식의 차이뿐 아니라, 각색을 담당한 만화가의 취사선택에 의해 일어나기도 한다.

소설의 만화 변용과정에서 벌어지는 생략과 압축은 말하기를 보여주기로 전환하거나, 글과 그림으로 바꾸는 과정에서 벌어지는 단순한 현상이 아니다. 만화 구성 요소와 스토리텔링 방식과의 결합 과정에서 필수적으로 동반되는 변화이다. 그렇기 때문에 보여주기 과정에서 벌어지는 원작의 변화는 원작의 훼손이 아니라 각색을 담당한 작가의 치밀한 재구성의 결과물이며 만화의 이야기 방식을 구현하기 위한 필수적인 과정이다. 소설의 만화 변용 방식에 소설을 충실히 재현하는 방법, 만화 구성요소와 결합하여 각색하는 방법, 원작을 새롭게 재창조하는 방법 등 세 가지 방식이 존재한다는 것은 소설을 만화로 변용하는 과정에 작가들의 노력이 동반되고 있다는 의미다.

만화의 구성요소나 스토리텔링방식 등이 이렇듯 복잡한데도 이에 관한 연구는 매우 부족한 편이다. 소설의 만화 변용과정도 마찬가지다. 또한 몇몇 논문은 오류도 있었다. 그로인해 만화에 대한 여러 가지 오해가 아직까지 해소되지 못한 측면이 있다.

이 글에서는 소설 『객주』와 만화 『객주』를 캐릭터의 입체화, 서술의 시각화, 플롯의 재구성, 화자의 소멸과 시점의 변화, 장면구성을 통한 가독성의 향상이라는 다섯 개의 층위에서 직접 비교하여 소설의 서술이 만화의 이미지로 변용되는 과정과 결과를 면밀하게 파악해 보았다. 이를 통해 소설의 만화 변용 과정에서 텍스트 중심의 소설이 만화의 구성요소와 스토리텔링 기법과 결합되면서 소설의 플롯이 더욱 더 극적 긴장감을 유발할 수 있게 재배열되고, 인물은 좀더 입체화되어 나타나고 있음을 확인하였다. 이 과정에서 나타나는 플롯의 변화는 만화 변용에만 나타나는 특징이 아니라 소설의 영화 변용에도 나타나는 현상이며, 이는 서로 다른 장르간의 변용에 필수적으로 동반되는 현상임도 확인하였다.

이러한 장점에도 불구하고 만화 『객주』는 소설 『객주』의 특징이라고 할 수

있는 야담, 판소리, 민요의 창조적 수용, 민중 생활과 연관되는 구전설화나 민요, 탈춤, 무가, 고유어 지명, 토속적 고어와 속담 등의 풍부한 삽입, 보부상들의 풍습 등 생동감 넘치는 민중의 생활상을 만화에 구현하는 데는 실패하고 있다. 작품 고유의 개성이 많이 약화되어 있다는 것이다. 이는 독자들에게 쉽게 전달해야 하는 만화의 특징에 원인이 있겠지만 문학작품을 만화로 변용하는 데 있어서 한계임은 분명하다. 이를 극복하려는 노력이 수반되어야 할 것으로 보인다.

과거 만화는 아이들의 전유물이나 저질 대중오락물로 취급되었다. 만화에 대한 이러한 시각은 만화 자체의 문제보다 만화에 대한 부정적인 고정관념이 큰 원인이었다. 소설의 만화 변용에서도 소설의 권위를 추락시킨다는 비판이 일어난 것은 이와 같은 부정적 관점에서 만화를 바라보기 때문이다. 이제는 과거의 낡은 시각에서 벗어나 좀더 새롭게 만화를 바라볼 필요가 있다. 소설의 다양한 변용이 소설의 영역을 확장시켜 준다는 시각이 필요한 것이다.

이와 같은 맥락에서 만화는 소설을 이미지화하여 다양한 매체와의 결합을 용이하게 만들어 주는 매개물이며, 소설의 만화 변용은 소설의 영역을 넓혀주는 긍정적인 작업이라 할 수 있다. 그러므로 편협한 고정관념에서 벗어나 보다 넓은 차원에서 소설과 서사적 공통점을 지니고 있는 다른 매체들을 연구의 대상으로 삼을 필요가 있다. 이를 통해 소설의 서사는 그 영역을 확장해 갈 것임이 분명하다.

참고문헌

<기본자료>

- 김주영. 『객주』 전9권. 창작과 비평사, 1984.
이두호. 『객주』 전10권. 풀빛, 1992.

<단행본>

- 권영민. 『한국 현대소설의 이해』. 태학사, 2006.
김동윤. 『우리소설의 통속성과 진지성』. 리토피아, 2004.
_____. 『신문소설의 재조명』. 예림기획, 2001.
김용락·김미림. 『서사만화개론』. 범우사, 1999.
김유정. 『김유정 전집 1』. 가람기획, 2004.
김중철. 『소설과 영화』. 푸른사상, 2000.
김현. 『김현문학전집 13』. 문학과 지성사, 1991.
박성봉. 『대중예술의 이론들』. 동연, 2000.
_____. 『대중예술의 미학』. 동연, 1999.
박인하. 『장르만화의 세계』. 살림, 2004.
방현석. 『소설의 길 영화의 길』. 실천문학사, 2003.
백준기. 『만화미학탐문』. 다섯수레, 2001.
_____. 『현대만화 미학』. 공주대학교출판부, 2008.
손상익. 『한국만화통사 上』. 프레스빌, 1996.
_____. 『한국만화통사 下』. 시공사, 1988.
_____. 『한국 만화사 산책』. 살림, 2005.
안수철. 『만화연출』. 글논그림밭, 1997.
오탁번·이남호. 『서사문학의 이해』. 고려대학교 출판부, 2008.
이강언 외. 『현진건 문학전집 1』. 국학자료원, 2004.
이동연. 『대중문화연구와 문화비평』. 문화과학사, 2002.

- 이수진. 『만화기호학』. 씨엔씨레볼루션, 2004.
- 이창훈. 『만화스토리작법』. 부연사, 2009.
- 임범. 『한국만화의 선구자들』. 열화당, 1995.
- 임성래 외. 『대중문학의 이해』. 청예원, 1999.
- 임청산. 『만화영상학 박사론』. 대훈닷컴, 2003.
- _____. 『만화영상 예술사』. 대훈닷컴, 2004.
- 조용훈. 『문화기호학으로 읽는 문학과 그림』. 효형출판, 2004.
- 하응백. 『‘객주’ 재미나게 읽기』. 문이당, 2004.
- 한용환. 『서사이론과 그 쟁점들』. 문예출판사, 2002.
- 현진건. 「B 사감과 러브레터」. 『한국단편소설 베스트30』. 혜문서관, 2003.
- 데이비드 하워드·에드워드 마블리 공저. 심산 역. 『시나리오 가이드』. 한겨레신문사, 1999.
- 매클루드, 스콧. 『만화의 이해』. 아람드리, 1995.
- 오시로 요시타케. 김이랑 역. 『만화의 문화기호론』. 눈빛, 1988.
- 요모타 이누히코. 『만화원론』. 김이랑 역. 시공사, 2000.
- 윌리엄필러. 『드라마 구성론』. 나남출판, 1995.
- 조엘마니. 김호영 역. 『시점 : 시네아티스트의 시점에서 관객의 시점으로』. 이화여자대학교출판부, 2007.
- 캐츠, 스티븐 디. 김학순 역. 『영화연출론』. 시공사, 2003.
- 포스터, E.M. 이성호 역. 『소설의 이해』. 문예출판사, 1993.

<논문>

- 권경민. 「웹코믹스의 메타표현에 관한 연구」. 한국만화애니메이션학회 상반기 종합학술대회, 2009.
- 김경수. 「김주영 특집:객주, 갈대 그리고 서간팻골의 바람 작가연구자료:김주영소설을 보는 시각」. 『작가세계』 통권 제11호. 세계사, 1991.
- 김성수. 「‘객주’의 구조분석」. 『현대소설연구』 제12호. 2000.
- 김성재. 「서사 만화에서의 면 나누기 연구」. 상명대학교 석사학위 논문, 2008.

- 김은혜. 「소설의 서사만화화 과정에 관한 연구-이태준의 ‘복덕방’과 오세영의 ‘복덕방’을 중심으로». 전북대학교 석사학위논문, 2003.
- 김홍균. 「만화의 본질에 관한 고찰». 한국 교원대학교 석사학위논문, 1993.
- 민충환. 「김주영의 ‘객주’에 나타난 음담속담», 『부천대학논문집』 제17집, 1996.
- 박인하. 「만화기호의 통합체적 구현양상». 광운대학교 석사학위논문, 2003.
- 손경복. 「김주영 특집:객주, 갈대 그리고 서간곶간의 바람 작품론Ⅳ:떠돌이 역사적 의미». 『작가세계』 통권 제11호. 세계사, 1991.
- 이수진. 「소설에서 만화로-프랑스에 소개된 ‘짜장면’을 중심으로». 『한국프랑스학 논문집 63집』, 2008.
- 임청산. 「문학과 만화의 구성요소와 상관성 연구». 대전대학교 박사학위논문. 1998.
- 장하경. 「소설 ‘임꺽정’과 만화 ‘임꺽정’의 비교연구», 숙명여자대학교 석사학위논문, 2001.
- 정혜윤. 「출판만화에 나타나는 글자에 관한 연구». 상명대학교 석사학위논문, 2006.
- 조희권. 「현대 소설의 만화 변용 과정 연구». 한양대학교 박사학위논문, 2005.

<만화>

- 김동화. 『한국 단편문학선집 1』. 시공사, 2001.
- 박홍용. 『박홍용 1986~1992』. 청년사, 2004.
- 백성봉. 『B 사감과 러브레터, 운수좋은날』. 이가서, 2004.
- 오세영. 『오세영-한국단편소설과의 만남』. 청년사, 2007.
- 윤태호. 『야후』. 학산문화사, 1999.
- 전상영. 『내츄럴 리드미칼』. 학산문화사, 2002.
- 허영만. 『타짜』. 채널, 2000.

<신문·인터뷰·기타>

「근세조선 상민이 남기고간 애환의 풍류담」. <서울신문>, 1979. 5. 23.
대한출판문화협회 2007통계자료 (<http://www.kpa21.or.kr>)
「만화로 다시 읽는 대한 역사소설」. <중앙일보>, 2002. 2. 25.
「새로운 역사소설을 말한다」. <서울신문>, 1975. 5. 28.
「새 역사소설 12월부터 9면에 연재」. <동아일보>, 1981. 1. 10.
안수철(상명대 만화학부 겸임교수) 전화인터뷰. 2009년 11월 3일
이두호 인터뷰. 2009년 9월 5일.
이두호 전화인터뷰. 2009년 11월 3일.



ABSTRACT

The Pattern of Novels' Transformation into Comics

- Focused on Kim Joo-yeong's *Gaekju* and Lee Doo-ho's *Gaekju* -

CHANG-HOON LEE

This study examined the pattern of novels' transformation into comics through Kim Joo yeong's roman fleuve *Gaekju*, and Lee Doo ho's *Gaekju*, a comic based on the novel. A novel's transformation into a comic is not the transition from 'telling' to 'showing' but the transition from narration of the novel to 'image.' In this process, various components of comics are interconnected organically and form a face, and 'face presentation' is introduced in order to improve 'readability.' In addition, characters' personality is dimensionalized and emphasized through adequate combination of comic storytelling methods and, as a result, confrontation structure is clarified and incidents are reconstructed and reinforce entertainment. Previous research has overlooked such comic storytelling methods. In the inside of the negative perception of novels' transformation into comics is the fact that the pattern of novels' transformation into comics has not been explained clearly yet.

Recognizing this problem, this study examined the components of comics, comic storytelling methods, traditional ways of novels' transformation into comics, etc. Through this, we found that there are three ways of transformation, which are faithful representation of the novel in the comic, arrangement in combination with the components of comics, and recreation

of the original novel. The existence of the three patterns of transformation of novels into comics means that a novel's transformation into a comic is accompanied by the transformer's efforts.

In addition, this study examined the process of a novel's transformation into a comic using the case of novel Gaekju and comic Gaekju from five aspects, which are the reconstruction of plot, the dimensionalization of characters, the disappearance of speaker and the change of viewpoint, the visualization of narration, and the composition of scene and improvement in readability. Through this, we found that, with the combination of the text based novel with the components and storytelling methods of the comic, the plot of the novel was restructured in a way of inducing dramatic tension and the characters became more three dimensional. The change in the plot observed in novels' transformation into comics is a phenomenon found not only in transformation into comics but also in novels' transformation into films. That is, the change of plot is an essential phenomenon in transformation between two different genres.

As a novel is transformed into a comic, popularity and entertainment are reinforced. Through this, the comic plays the role of bridge to various other media. Despite this advantage, however, comic Gaekju failed to present the characteristics of novel Gaekju such as the creative acceptance of folk tales, pansoris and folk songs, abundance of orally transmitted tales, folk songs, mask dances, shaman songs, local place names, dialects, proverbs, etc. related to people's life, and people's vivid lifestyle like the customs of peddlers. This phenomenon that diminishes the originality of the novel is a problem that should be overcome in novels' transformation into comics.

In the past, comics were treated as children's playthings or subculture entertainments. This view to comics was largely from people's negative perception of comics rather than from problems in comics themselves. The

criticism that the transformation of a novel into a comic degrades the authority of the novel also results from such a negative view to comics. Now we need to get away from the obsolete view and to change our eye to comics. That is, we should admit that various transformations of novels expand the sphere of novels.

In this context, comic is a medium that visualizes a novel and makes it easy to be combined with various media, and novels' transformation into comics is a desirable work that expands the domain of novels. Therefore, rather than adhering to a narrow fixed idea, we need to study other media that have something common with novels in terms of narration from a broader perspective. These efforts will surely lead the narration of novels to further expansion of its domain.

