

'만화학'의 정립과 만화의 사회화

만화문화의 발전방향...사회구성원들의 공감대 형성 필요

林青山

공주전문대 교수

오늘날 대중문화를 지배하고 있는 것은 순수예술이 아니라 대중매체라고 존 위키는 말했다. 대중매체에는 사진, 영화, TV, 라디오, 신문, 잡지, 보급판 출판물, 광고, 만화, 비디오, 오디오, 그리고 컴퓨터 등 여러 매체가 나타나고 있다. 이러한 대중매체의 공통적인 특징은 현대사회에서 쏟아져나오는 수많은 정보를 복제하여 싼 값으로 신속하게 보급하는 기술적 장치이자 문화적 산물이라는 것이다.

그 가운데 만화는 이러한 대중매체들을 모두 응용하는 대중예술 중의 하나이다. 물론, 만화에 대한 일반적 인식은 나날이 개선되고 있지만 아직까지도 우리나라에서는 부정적 측면이 남아 있다. 특히, 만화에 대한 학문적 취급이나 예술적 대우에는 인색한 편이다.

예술의 한 장르로서 만화문화 정착돼야

오늘날 엄밀한 의미에서의 만화학은 체계적으로 정립되지 못하였다. 만화가들이 학문연구보다는 작품활동에 여념이 없기 때문에 만화학자들이 배출되지 못하였고, 선진국의 경우에도 대학에 만화학과가 개설된 지 그리 오래되지 않는다.

구미선진국의 일부 대학에서 1950년대부터 만화학 강좌가 개설되고, 1970년대부터 만화와 관련된 학과가 설치·운영되기 시작하였으나 학문적 이론정립보다는 산업사회가 요구하는 만화의 실기능력 배양에 주력했다.

어쨌든 만화문화는 모든 문화분야에서 발전한 선진대국에서 꽃 피우고 있는 것이 사실이다. 만화학의 불모지인 우리나라에서는 만화학의 연구와 이론정립을 위하여 만화학회를 조직·운영한다면, 만화학이 획기적으로 발전하리라 기대되고 있다. 학회의 조직은 만화전문가를 비롯한 만화에 관련된 학자들을 대상으로 구성하여 세미나·심포지움·학회지 발간 등의 연구활동을 수행할 수 있다. 또한, 미국의 예일대학에서 정치만화학을 설립한 것처럼 일반대학에도 만화학 강좌를 개설하여야 그 연구가 활성화될 것이다.

만화가 예술로서의 위상이 정립된다면 만화문화가 고양될 수 있다. 그런데 만화가 예술의 한 장르라고 주장한다면 모든 사람들이 수긍해 주지는 않을 것이다. 만화작가 자신들조차 만화에 대한 확고한 예술관이나 투철한 작가의식을 가지고 작품을 창작하는지 의심스러운 작가가 있다. 만화를 격조 높은 예술작품으로



임형산교수.

창작하는 일은 전적으로 만화가의 손에 달려 있다.

만화에 대한 사회적 인식은 대중사회와 대중예술, 그리고 대중예술의 관계 속에서 살펴야 한다. 만화의 사회화라면 만화예술가가 창출하는 만화문화를 시청자들이 수용하여 내면화하는 과정이라고 말할 수 있다. 그런데 사회의 모든 구성원들이 그 나름대로의 지위를 갖고 그 지위에 상응하는 역할을 수행하기 때문에 만화예술가와 시청자, 언론을 비롯한 사회단체와 정부기관 등에서 만화문화에 대한 올바른 이해와 지원활동이 요구된다.

대중사회에는 대중들의 행동양식인 대중문화가 있다. 엠 릴은 대중문화를 '메스컴문화'라고 단정하였다. 즉, 대중문화는 매스미디어를 통하여 수용되는 모든 문화내용으로 표준화·규격화·보수성·허위성·소비성 등의 비판적 시각이 있다. 따라서 시청자들은 이러한 매스미디어를 통하여 대량배포되는 만화를 선별할 수 있는 교육을 받아야 하고 서울 YWCA 어머니 만화모니터처럼 우수작가와 우수작품을 선정하는 사회적 활동으로 만화문화를 육성하여야 한다.

만화와 직접 연관된 만화가협회에서는 만화예술가의 친목과 권익을 도모하면서 만화에 대한 인식을 개선하고 만화작품을 정화하며 만화문화를 향상시키는데 앞장 서도록 활성화 되어야 한다.

만화예술의 진흥을 위하여는 정부기관의 보호·육성책이 급선무다. 문교부는 교육개발원이나 교재창에서 국민학교의 언어·수리교재만이라도 애니메이션으로 제작하여 학습효과를 극대화하고 교육대학에 만화학 강좌를



지난 5월28일 서울 수유리 아카데미하우스에서 개최됐던 '90만화발전 심포지움'.

개설하여 청소년의 만화문화를 바람직한 방향으로 선도하도록 대책을 강구해야 한다. 특히 만화학과 설치인가는 4년제 대학의 애니메이션학과, 일러스트레이션학과, 대학원 과정을 선진국의 예와 같이 소수 정예화하여야 실효성을 거둘 수 있을 것으로 전망된다.

만화는 관화인쇄술에서 발달한 복제예술이다. 만화가 신문·잡지·도서출판을 통해 대량 복제되고 배포되어 매스컴분야에서 빼놓을 수 없는 영역을 차지하고 있다. 이러한 만화문화의 발전은 인쇄·출판업자들이 우수작가들에게서 양질의 작품을 선정하여 고급색도인쇄와 저점판매에 힘쓰는데 달려 있다. 최근에 도서리뷰서비스업자들이 조합을 결성하여 폭력 일색 만화를 근절하고 청소년 건전 휴식공간을 마련하자고 결의한 것은 만화문화의 개선을 위하여 고무적인 현상이다.

또한, 언론기관에서는 만화에 대한 긍정적 보도와 함께 만화상 제도와 공모전을 적극 도입하여야 한다. 미국에서 매년 만화예술가에게 폴리처상과 아카데미상을 수여하고 일본에서도 유력한 신문사와 잡지사서 수많은 만화상을 시상하는 선례가 있다. 그리고 언론사에서 기성작가에 대한 우대뿐만 아니라 신인들이 정식으로 등단할 수 있는 공모전을 신춘문예와 함께 병행한다면 만화문화의 향상에 커다란 밑거름이 될 수 있을 것이다.

만화는 활동사진기법을 응용한 영상예술이다. 즉, 무생물을 활동화시키는 영화트릭인 애니메이션은 만화에 대한 예술관을 바꾸어 놓았다. 이러한 만화영화가 일반영화보다 제작비가 좀더 든다는 이유 하나 때문에 일본과 미국을 비롯한 국적불명의 만화영화를 TV

방송국에서 매일 방영하고 있는 실정이다. 감수성이 예민한 어린이들에게 민족적 정서를 해치고 외국취향에 물들어 가는 무국적 인간을 제조하고 있는 처사를 용인하지 않는 사회적 풍토가 아쉬운 실정이다.

침체국면에서 벗어날 대안마련 시급

현대사회에서 만화문화의 발전은 매우 중요한 과제로 부상되었다. 그러나 만화문화의 현실은 여러가지 면에서 침체되어 있다. 이러한 만화문화의 현실을 개선하고 적극적인 의미에서 발전시켜 나갈 수 있는 나름의 대안을 다음에 제시한다.

첫째, 만화를 학문적 차원에서 그 개념을 정립하고 만화학을 개발하여야 한다. 만화의 표현내용은 모든 학문을 수용할 수 있기 때문에 문학을 비롯한 모든 인문·사회·자연과학을 만화학에 도입하여 학문적 이론을 체계화시켜야 한다.

둘째, 만화를 예술적 차원에서 그 응용미학을 추구하여 독특한 예술로 승화시켜야 한다.

셋째, 만화를 사회구조적 차원에서 사회구성원들에게 만화문화를 인식시키고 공감대를 형성시켜야 한다.

넷째, 만화를 산업경제적 차원에서 만화산업으로 개발하여야 한다. 만화는 학문과 예술로서 뿐만 아니라 국가산업으로 인쇄출판업자, 방송국, 기업체에서 육성·발전시켜 나갈 수 있다. 또한, 만화는 미래의 산업으로 최첨단과 학과 함께 발전할 수 있다.