

명칭 서사 삽화의 역사적 전개와 공간의 확장*

강현실**, 서 성***

<目 次>

1. 서론
2. 본론
 - (1) 멈춤 형식 속의 공간 확장
 - (2) 시간 형식 속의 공간 확장
 - (3) 시공 복합 형식 속의 공간 확장
 - (4) 서정 형식 속의 공간 확장
 - (5) 기호 형식 속의 공간 확장
3. 결론

1. 서론

‘이야기’와 ‘이야기 그림’은 상호보완적이다. ‘이야기’는 말과 문자로 기승전결의 서사를 기록하며, ‘이야기 그림’은 선과 색채로 시각에 호소한다. 두 매체의 내용과 질감은 정확히 대응되지 않고 그 효과도 다르지만, 사람들은 지치지 않고 이야기를 그림으로 그리고, 그림을 이야기로 풀어내기를 좋아한다. 이야기와 그림 사이의 매체 변용은 아주 흔하여 그림을 보고 글을 지었거나, 글을 보고 그림을 그린 경우도 많다.¹⁾ 고대 중국에선 그림과 찬문을 함께 편집한 ‘도찬’(圖讚)류의 서적

* 이 논문은 2013년 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2013S1A5A2A03045454).

** 홍익대 대학원 디자인·공예학과 박사과정

*** 배재대 기초교양학부 겸임교수 (교신저자 samsun99@hanmail.net)

1) 예컨대 전국시대 초나라 굴원(屈原)이 벽화를 보고 「천문」(天問)을 지었고, 동진의 고개지(顧愷之)가 좌분(左芬)의 「여사잡」(女史箴)을 읽고 「여사잡도」(女史箴圖)를 그린 경우가

이나 좌도우서(左圖右書)의 서적이 상당하고, 특히 출판의 황금시기인 명대 말기에는 소설과 회곡을 비롯하여 인물 전기에도 수많은 삽화를 남기고 있다.²⁾

이야기와 그림 사이의 전환에 있어서, 그림이 먼저 그려지고 이야기가 나중에 생겼다면 그림의 원시적인 사유가 우세하다고 할 수 있다. 직각에 호소하는 형상으로 표현하였기 때문이다. 그러나 일반적으로 이야기가 선행하고 이를 그림을 그리는 경우가 더 많다. ‘이야기 그림’은 일반적으로 이야기가 먼저 있고, 이를 시각화하는 경우가 상례이다. 사람들은 역사나 신화전설을 시각화하고, 소설이나 회곡을 그린다. 먼저 언어 텍스트가 있고 이를 그림으로 그리는 것이다. 뜻을 모르는 ‘이야기 그림’이 출토되었거나 벽에 그려져 있다면 어떤 서사가 있었으리라 상정한다. 도상해석학은 이러한 전제에서 출발한다. 이들 예에서 보듯 그림은 언어에 후행하는 경우가 많다.

그림을 통해 처음 이야기를 알게 되는 경우, 그림은 훨씬 강력한 인상을 남긴다. 처음 보는 그림에서 맥락이 연결되지 않는 형상은 호기심을 끌어낸다. 이 사람은 왜 손에 거울을 들고 있는 걸까? 그리고 무얼 하려고 한 팔을 뒤로 뺀어 칼을 건네 받는 걸까? 그리고 앞에서 서 있는 사람은 무엇 때문에 허리를 굽히고 있는 걸까? 결국 이 세 사람이 모여 만드는 행위는 무엇을 나타내려는 걸까?³⁾ 그림을 보고 그 내용이 이해되지 않으면 독자는 자존심에 상처를 받는다. 자존심을 회복하기 위해서라도 내용을 이해하려고 시도한다. 그러다가 맥락이 연결되고 의미가 드러날 때는 기쁨과 함께 강력한 인상을 갖게 된다. 한 번 기억된 그림은 쉽게 이야기를 연상시키며 잘 잊히지 않는다. 노신(魯迅)은 『조화석습』(朝花夕拾)에서 「이십

다. 「여사잠도」는 그림 속에 글의 내용이 들어가 있어, 그림과 문자가 나란히 병렬되어 있다.

2) 광미거(郭味蕓)는 129종의 명대 출판된 회곡에 실린 삽화가 모두 2,000여 폭이라고 하였다. 『中國版畫史略』, 朝花美術出版社, 2012년, 79쪽 참고. 왕백민(王伯敏)은 『고전회곡총간』 3집에 실린 회곡 300종에서 명대 출판된 작품은 212종인데, 삽화가 3,800여 폭이 된다고 하였다. 『中國版畫史』, 上海人民美術出版社, 1961년, 73쪽 참조. 서소만(徐小蠻)은 명대 출판된 소설 250부 가운데 100쪽 이상의 삽화를 지닌 소설로 『서유기』, 『삼장출신전』, 『삼국지통속연의』, 『수호전』, 『서양기』, 『동서진연의』, 『봉신연의』, 『열국전편십이조』 등을 들고 있다. 『中國古代插圖史』, 上海古籍出版社, 2007, 79쪽 참조.

3) 여기서 예를 들고 있는 그림은 동한 말기에 제작된 산둥 무량사(武梁祠)의 벽화 「양고행」(梁高行)이다. 劉興珍·岳鳳霞, 『中國漢代的畫像石—山東の武氏祠』, 外文出版社, 1991, 42쪽 참조.

사효도(二十四孝圖)에서 다음과 같이 말했다. “그 속의 이야기는 누구든 다 알고 있는 듯하다. 글자를 모르는 아장(阿長)조차도 그림을 보기만 해도 이야기를 쫓쫓아낼 수 있다.”⁴⁾ 이처럼 그림 읽기의 과정은 상당히 역동적이다. 이러한 점 때문에 대중에 대한 교훈과 종교의 전파에 그림을 사용하는 경우가 많다. 대중에게 있어 문자는 권위적이고 추상적이지만 그림은 쉽고 구체적이다. 해독이 되지 않는 그림조차도 선과 색채가 어우러진 형상은 그 자체로 미감과 메시지를 전달할 뿐만 아니라 강력한 현실성을 제공하기 때문이다.

이야기는 서사이기 때문에 시간과 관련되지만, ‘이야기 그림’을 공간에 펼쳐지기 때문에 공간과 관련된다. 결국 이야기를 그린 그림은 시간적 순서를 공간의 질서로 옮겨놓았다고 할 수 있다. 여기에 어떤 방법이 사용되었는가? 이야기 그림에서 역사 시기에 따라 발전시킨 방법은 없는가? 이야기 그림의 형식을 상정할 수 있는가? 본고는 이러한 물음에 대해 그림의 내적 질서를 구성하고 있는 공간과 시간을 구성하는 방식의 측면에서 그 답을 찾아보았고, 이를 다섯 가지 형식으로 정리해보았다. 더 나아가 넓은 각도에서 보면 이러한 형식이 곧 명칭 시대 서사 삽화의 역사적 전개의 발전과 일치한다고 보았다. 그러한 과정에서 공간의 확장은 지극히 중요한 요소로 작용하였다. 이러한 검토는 이야기와 그림의 본질에 대한 이해를 도우며, 후대에 발전된 그림을 이해하는데 참고가 되리라 본다. 뿐만 아니라 그림 속의 시공간을 구성하는데 있어 어떤 발전 단계가 있는지에 대해서도 계발을 줄 수 있으리라 본다.

4) 魯迅, 『朝花夕拾』: “那裏面的故事, 似乎是誰都知道的. 便是不識字的人, 例如阿長, 也只要一看圖畫便能够滔滔地降出這一段的事實.” 『魯迅全集』 제2권, 人文文學出版社, 1973년. 363-364쪽 참조.

2. 본론

1) 멈춤 형식 속의 공간 확장

하나의 사건은 하나의 장면으로 요약할 수 있다. 사건의 성격을 가장 잘 드러내거나, 가장 인상적이거나, 사건의 절정에 이른 장면을 그리면 된다. 간결하고 선명하고 진상이 드러난다. 이는 마치 긴 이야기를 네 글자로 요약한 사자성어(四字成語)처럼, 부수적인 것을 모두 사상하고 본질적인 요소만 남긴 것과 같다.

이러한 형식의 가장 큰 특징은 멈춤이다. 시간이 멈추어 인물들의 동작은 모두 정지된다. 뿐만 아니라 공간도 움직이지 않는다. 이전에 일어난 일들은 이 장면으로 귀결되고, 이후에 일어날 일은 이 장면의 결과로 선행하여 수렴된다.

이러한 이야기 그림의 유래는 가장 오래되었으며 가장 보편적이다. 중국에서는 교훈적인 그림이 역사시기의 초기에 발전하였다. 『공자가어』(孔子家語)에는 다음 기록이 있다. “공자가 명당을 관람하다가 사면의 벽 위에 요순의 모습과 걸주의 형상이 있음을 목도하였다. 각 사람에게는 선악의 모습이 있고 나라의 흥망성쇠를 경계하는 뜻이 있었다. 또 주공이 성왕을 보좌하면서 병풍을 등지고 남향하여 제후의 알현을 받는 그림이 있었다.”⁵⁾ 이 인물화들은 얼굴만 그렸는지 확인할 수 없어 엄밀한 의미에서 ‘이야기 그림’이 아닐 수도 있지만 치국에 교훈을 주는 주제가 오래 전부터 그림으로 그려졌음을 알 수 있다. 교화는 유가 전통에서 강력하여 많은 글과 그림으로 지어졌으며, 인물의 전기에서 수시로 강조되었다. 이러한 교훈화의 전통은 서양의 신화화와 역사화에 맞먹는 위력을 가지고 전해져왔다.

5) 『孔子家語』「觀周 第十一」：“孔子觀乎明堂，睹四門墉，有堯舜之容，桀紂之像，而各有善惡之狀，興廢之誠焉。又有周公相成王，抱之負斧戣，南面以朝諸侯之圖焉。”中華書局，2009年。참조.



무량사 회상석 「진시황을 찌르는 형가」

중국에서는 역사화가 상당히 발전하였는데 이를 가지고 멈춤 형식에 대해 살펴 보자. 동한 말기에 제작된 무량사 벽화 「진시황을 찌르는 형가」((荊軻刺秦皇))는 어의에 붙잡힌 형가를 극적으로 묘사하였다. 형가가 던진 비수는 청동 기둥에 박혀 있으며 진시황은 놀라 기둥 뒤로 몸을 피하고 있다. 형가가 선물로 가져온 번오기의 수급은 뚜껑이 열린 채 바닥에 놓여 있고, 함께 온 진무양은 무서워 몸을 엎드리고 있다. 이처럼 긴 이야기를 한 폭의 장면으로 요약하면서 흰 바탕에 검은 면으로 선명하게 그리고 있다. 인물과 형상은 겹치지 않으며, 이야기의 주요한 인물과 사건은 한 순간에 응결된다. 이 그림에서 공간은 흰 여백으로 남게 된다. 사실 인물을 제외한 처마, 기둥, 비수, 수급 등은 후대의 그림에서는 배경에 해당하지만 이들도 모두 인물과 함께 전면에 나오게 되면서 배경은 비게 되었다. 그 공간은 형상을 드러내기 위해 침묵하며 무중력 상태로 놓이게 된다. 다시 말해 형상을 극도로 강조하기 위한 기능으로 비어있게 되었다.

후대의 멈춤 형식 이야기 그림은 수없이 제작되었다. 명첩 서사 삽화에서도 가장 많은 형식을 차지한다. 시간은 여전히 멈추어 있지만, 공간은 배경이 들어가는 경우가 많다. 물론 그 배경은 역사 공간이거나 현실 공간이거나 또는 신화 속의 공간일 수도 있다. 명칭 소설의 경우 회목(回目)이 바로 장면을 요약하고 있으므로, 삽화는 이들 회목의 의미를 그리는 경우가 많다.



『삼국연의』 「여포가 원문에서 활을 쏜다」



『수호전』 「인육을 파는 모야차」

위의 두 그림은 모두 회목을 그리되 극적인 순간의 동작을 정지시키고 있지만 그 공간의 성격은 다르다. 『삼국연의』는 비록 삼국시대를 배경으로 한 소설이지만 명대 건물과 복식과 도구를 그리고 있어 명대 현실의 공간 속에 인물들이 놓여 있다. 『수호전』에서는 송대의 주점을 그리고 있다.⁶⁾ 이처럼 배경을 그려 넣음으로써 명청 시대의 삽화에서는 수많은 공간이 섞여들어 오게 된다. 이러한 공간은 특히 명대 말기에 폭발적으로 확장되었다. 삽화의 발전은 곧 이러한 시각상의 공간의 확장에 다름 아니라고 할 수 있다.

2) 시간 형식 속의 공간 확장

그림 속의 정지해 있는 사람을 움직이도록 하려는 생각은 고대부터 있었다. 그 필요성을 생각해 보면 첫째, 사건 자체가 아니라 사건의 개요나 과정을 나타내야 하는 경우가 있다. 둘째, 인물이 멈춰 있으면 의미가 전달되지 않는 경우가 있다. 셋째, 소설이나 극에서 사건이 계속 전개된다는 인식을 주고자 하는 경우가 있다.

그림 속의 사람을 움직이게 하려면 시간 요소를 추가해야 한다. 화면 속에 시간이 흐르게 하는 가장 기본적인 방법은 지금 일어난 동작과 다음에 일어날 동작이

6) 삽화 속의 공간은 별도의 연구 대상이다. 최근에 발표된 顏彥, 「古籍中圖像空間敘事的表現方式和意義—《水滸傳》插圖酒肆空間的多向度解讀」, 『北京科技大學學報』, 2012-4. 참조.

나 장면을 함께 그리는 것이다. 때문에 동일한 시간에 속하지 않는 동작이 두 번 이상 나타나게 된다. 비록 단 두 번이라 할지라도 사람에게 주는 인상은 멈춤 형식과 전혀 다르다. 움직일 수 있다는 점을 보여주었기 때문에 감각적으로는 움직이는 것으로 보이기 때문이다.

사실 여기에는 많은 상황이 있다. 두루마리인지 단폭인지 포맷의 문제가 있을 수도 있고, 주인공이 움직일지 부수 인물들이 움직일지 움직이는 대상의 문제가 있고, 마당에서 움직이는데 부엌에서는 움직이지 않는 등 공간의 문제 등이 있다. 이들에 대해서는 세부적인 검토가 필요하지만 이들을 모두 시간 형식 속에 넣고 보기로 하자.

초기의 예로 동한 말기에 새겨진 화상석 「수확도」를 보자. 여섯 명의 인물이 일을 하고 있다. 오른쪽부터 보면 앞의 두 사람이 긴 낫으로 풀을 베고, 중간에 세 사람이 거두어들이고, 끝의 한 사람이 담가에 담아 옮기고 있다. 이렇게 보면 그림은 세 그룹으로 나뉘어져 일의 전과정을 보이고 있다. 시간 요소가 없이 여섯 사람이 동시에 일하는 모습으로 볼 수도 있지만, 작업의 시간별 순서를 그렸다고 볼 수도 있다. 멈춤 형식과 시간 형식의 경계에 있기 때문에 시간 형식의 초기 그림으로 볼 수 있다.



동한 말기 화상석 「수확도」

이러한 형식은 동진 고개지(顧愷之)의 「착금도」(斲琴圖)나 당대 장훤(張萱)의 「도련도」(搗練圖)에서도 볼 수 있다. 이들 그림은 다양한 동작을 표현하거나 움직임을 나타내려 했기보다는 작업의 과정을 나타내는데 관심을 두었다고 볼 수 있다. 이에 따라 시간성은 그림 속에 자연스럽게 스며들어 흐르고 있다.

이야기 그림 가운데 인물이 멈춰있으면 내용이 잘 전달되지 않는 경우 동일한 인물을 두 번 이상 그리는 경우가 있다. 돈황 막고굴 제428굴의 「살타태자 본생도」(薩埵太子本生圖)를 보면 왼쪽에 살타태자가 굶주린 어미호랑이가 호랑이새끼들을 먹지 못하도록 하기 위해 어미호랑이 앞에 몸을 누이지만 어미호랑이는 먹을 힘도 없어 물지 않는다. 중간 단락을 보면, 살타태자는 높은 곳에 올라가 나뭇가지로 자신의 목을 찢러 피를 내고 호랑이 앞에 떨어진다. 산봉우리에 서서 오른손으로 목을 찢르는 사람과, 벼랑에서 떨어지는 사람, 어미호랑이에게 먹히는 사람은 모두 살타태자로 동일 인물이다. 여기에서 한 사람만 그렸다면 어느 상황을 나타내는지 분명하지 않기 때문에 각각의 행동을 모두 그려야 할 필요가 생긴다. 이 그림에서 산봉우리의 태자, 떨어지는 태자, 먹히는 태자는 모두 다른 시간에 속해있다. 이들 세 가지 형상은 일정한 시간 안에서의 연속된 동작으로 읽을 수 있다.



돈황 막고굴 제428굴의 「살타태자 본생도」

이러한 기법은 흔히 '이시동도'(異時同圖)라고 명명된다.⁷⁾ 고대 벽화나 그림 속에서도 장권(長卷)의 경우는 자연스럽게 그림의 공간이 길어지므로 여러 시간과 공간을 표현하게 되지만, 본생도나 민간화 등에서도 한 폭의 그림 안에 이시동도를 나타내는 경우가 많다.

명청시대 소설과 회극 삽화에서도 이러한 방법은 곧잘 응용되었다. 『수호전』

7) 王克文, 「傳統中國畫的異時同圖問題」, 『美術研究』, 1988-4. 참조.

대척적인 서문본은 이러한 점을 적극 활용하였다.⁸⁾ 제16회의 「보주사를 피로 빼앗다」(計奪寶珠寺)의 장면은 이를 잘 설명하고 있다. 양지(楊志)와 노지심이 청주 이릉산을 차지하려 하지만, 조정(曹正)이 두목으로 있는 산채로 올라가는 길은 하나뿐이고 그것도 관문에 의해 막혀 있다(과거). 양지와 노지심은 계책을 내어 화면 하단에서 보듯 마을 사람들이 양지와 노지심을 포박하여 데리고 올라가 관문에서 수위들에게 알린다(현재). 조금 후에는 상단에서 보듯 줄개가 이러한 상황을 산채의 본부인 보주사에 있는 조정에게 알린다(미래). 이 화폭은 하단에서 상단으로 올라가면서 과거와 현재와 미래가 함께 그려졌다.



『수호전』 제16회 「보주사를 피로 빼앗다」와 제31회 「계양령」

제31회의 「계양령」(揭陽嶺) 대목은 송강이 강주로 유배 가는 도중 계양령을 넘을 때 산기슭 주막집에서 벌어진 일을 그리고 있다. 이 그림 역사 하단, 중간단, 상단 등 세 단락으로 나뉘어져 있다. 하단에는 송강이 평상에 누워있고 두 사령은 그 아래 나뉘고 있다. 마당에는 이들을 저며 만두로 만들기 위한 도구인 칼과 물통이 널려 있다. 이들은 주막집 주인 이립(李立)이 몽혼약을 넣은 술을 마시고

8) 이에 대해선 서성·강현실, 「공간의 분할과 서사의 통합 —大滌餘人 序文本『水滸傳』을 중심으로」, 『중국어문논총』 제52집, 2012에서 자세히 다루었다.

쓰리진 것이다.(과거) 중간의 초막 안에서 이립, 이준, 동위, 동맹 등 네 사람이 보자기를 풀어놓고 긴 문서를 펼쳐 보고 있다.(현재) 상단에는 송강 등의 인육을 만두로 처리하기 위해 주막으로 오고 있는 이립의 줄개들이 보인다.(미래) 이 그림 역시 하단에서 상단으로 올라가면서 서사가 진행된다.

공간 형식의 그림에서 공간은 기본적으로 고정되어 있다. 공간 속에 시간이 흐르기 때문에 인물이 공간을 지나가는 것으로 보일 수 있지만 공간은 움직이지 않는다. 설정된 공간 안을 인물이 오가거나 움직인다. 명청 삽화에서 이시동도의 사례는 상당히 많다. 공간이 꿈틀대기 시작하기 때문에 그림은 고정되어 있지 않고 역동적으로 변한다. 독자는 움직이는 그림을 보게 된다.

3) 시공 복합 형식 속의 공간 확장

시공 복합 형식은 시간 형식에 공간 요소가 추가된 형식이다. 이는 시간 형식이 의도하는 효과를 더 철저히 적용했다고 할 수 있다. 시간 형식과 달리 동일한 공간이 아니라 다른 공간이 필요하게 되며, 이때 주인공은 반복해서 나타나게 된다. 시공 복합 형식이 시간 형식과 다른 점은 동일하게 시간 요소가 적용되어 여러 장면에서 각기 다른 인물이 다른 시간 속에 등장하지만, 다른 공간이 더 추가된다고 할 수 있다. 이를 표현하기 위해 주인공 또는 인물이 두 번 이상 나타나게 된다.

다만 동일한 주인공이 하나의 장면 속에 여러 번 등장한다는 것은 현실 상황과 달리 자연스럽지 않다는 단점이 있다. 또 이런 경우 하나의 장면 속의 여러 상황들이 서로 어떻게 연결되느냐 점에서 비약이 생길 수 있고, 상호 관련을 연결 짓기 어려울 수 있다. 만약 다섯 개의 상황이 있다면 그것은 다섯 개의 따로 떨어진 장면을 하나의 장면 속에 넣어 그린 것이 된다. 때문에 선명한 이미지를 얻기 어려운 대신, 비교적 분명한 서사를 갖게 된다.

이러한 화면의 가장 뚜렷한 예는 두루마리 포맷에서 볼 수 있다. 동진의 고개지가 그린 「낙신부도」(洛神賦圖)는 조식(曹植)의 「낙신부」를 그렸다. 조식은 지방의 왕으로 낙양에 왔다가 돌아가는 길에 낙수를 건너며 낙수의 여신을 만난다. 그

림은 낙수를 만나는 조식의 장면부터, 여신을 뒤따르는 장면, 여신과 헤어져 되돌아가는 장면까지 조식과 여신이 반복해서 나타난다. 두루마리 포맷은 말아가면서 보기 때문에 그림 보는 사람의 눈앞에 동시에 나타나지 않는다. 조식은 언덕, 강가, 나무 아래, 배, 수레 등에서 있게 된다. 그림을 보는 전체적인 인상은 마치 움직이는 영상을 보는 듯하다.⁹⁾

이러한 초기의 시공 복합 형식은 두루마리 포맷이나 벽화 포맷에서 흔히 나타났는데, 단점으로 그려지는 삽화에서는 여러 장면이 압축되면서 독특한 모습으로 나타난다.



고개지 「낙신부도」 부분

명대 제작된 『제감도설』(帝鑑圖說)의 그림도 종종 시공 복합 형식을 채택한다. 아래 그림은 60번째의 이야기인 당헌종(唐憲宗)의 「사신을 파견하여 구휼하다」(遣使賑恤) 장면을 그렸다. 헌종은 남방에 가뭄이 들어 백성들이 굶주리자 정경(鄭敬) 등을 선무사(宣撫使)로 보낸다. 선무사를 보낼 때 헌종은 “짐은 궁중에서 배 한 필을 사용해도 모두 그 숫자를 기록하지만, 오직 백성을 도울 일이면 계산하지 않고 내어준다.”고 하면서 임무를 다할 것을 부탁하였다. 그림은 세 단락으로 우상단에서 헌종이 선무사들을 임명하고 있으며, 좌상단에서 헌종이 떠나는 정경에게 부탁의 말을 하고 있으며, 하단에서는 정경이 일행을 이끌고 나서고 있다. 궁중의 공간은 적절히 배치되어 인물이 중복되는 느낌을 주지 않지만 헌종이 두 번, 정경이 세 번 그려졌다.

9) 우홍 저, 서성 역, 『그림 속의 그림』, 이산, 1999년. 참조.



『제감도설』 『사신을 파견하여 구휼하다』 『전본 홍루몽』 『가보옥과 영국부를 찾아온 유 노파』

청대 말기 손온(孫溫)이 그린 『전본 홍루몽』 역시 이러한 형식을 잘 이용하였다. 오른쪽 그림은 소설의 제6회를 그린 것으로 세 개의 장면을 결합시켰다. (1) 오른쪽 하단은 가보옥이 진가경(秦可卿)의 방에서 잠을 깬 모습으로, 진가경은 가보옥이 자신의 이름을 부르면서 잠에서 깨어나는 걸 의아해 하고 있다. (2) 중간 상단은 가보옥이 꿈속의 태허환경(太虛環境)에서 남녀의 정을 체험한 탓에 몽정을 하였기에 시녀 습인(襲人)이 닦아주고 있다. (3) 왼쪽은 왕씨의 먼 친척을 사위로 둔 유 노파가 외손자를 데리고 영국부의 주서(周瑞) 댁을 찾아온 장면이다. 오른쪽 하단과 중간 상단 두 장면은 가보옥과 습인이 2회 나타나면서 연속된 서사임을 알려주고 있지만, 왼쪽은 담 밖의 이웃 건물에서 일어난 일로 새로운 이야기로 표시된다.

시공 복합 형식은 서사에 대한 충실함이 가장 잘 드러난다. 공간에 있어서도 『제감도설』은 전체적인 공간을 설정하고 동일 인물이 반복해서 나타나도록 한 데 비해 『전본 홍루몽』은 다른 인물과 공간이 인접하게 하여 서사가 자연스럽게 넘어가도록 했다. 이러한 두 가지 예는 조선시대 성종 때 그려진 『삼강행실도』에서도 잘 나타난다.¹⁰⁾ 공간은 구성에 따라 임의로 탄력성 있게 축소되거나 확장되고, 서사는 보다 많은 부분을 표현하게 된다. 단편의 경우 동일 인물의 중복 출현은

10) 조선시대 성종 때(1481년) 그려진 『삼강행실도』 역시 시공 복합 형식의 훌륭한 예이다. 예컨대 「얼음을 깨는 왕상」(王祥剖冰)을 보면 주인공 왕상은 다섯 장면에서 각각 등장하여 모두 다섯 번 나타난다. 집은 앞채와 뒤채가 있고 옆에 외양간이 있으며 집 앞으로 시내가 있는 식으로 비교적 공간이 연결되도록 자연스럽게 배치하였다. 김정수 역주, 『역주 삼강행실도』, 세종대왕기념사업회, 2010년. 참조.

비록 그 기원이 되는 인도에서는 산치 석탑의 「섭자 본생도」(睽子本生圖)에서 보듯 아주 오래되었으나,¹¹⁾ 동아시아에서는 자체의 발전 방식에 따라 진전되었고, 명칭 삽화에 이르러서 공간을 확장하는 방식으로 나타났다. 이때 화가로서는 복합 공간을 운용하는데 있어 공간의 설정과 인물의 배치에 있어 많은 고려가 필요하다.

4) 서정 형식 속의 공간 확장

서정 형식은 공간 요소가 정감의 방식으로 확장된 경우이다. 다만 인물이 증가하는 것이 아니라 배경이나 사물 등이 늘어나는 것으로 나타난다. 화면에서 배경의 면적은 물리적으로 큰 폭으로 증가하여 전체 화면에서 절대적인 우위를 차지한다. 게다가 배경은 아름다운 풍광이거나 거칠고 험한 공간이거나 간에 명확한 표현력을 가지고 있다. 배경의 명료한 성격은 인물의 심리가 시각으로 드러나는 장치이다. 결국 배경은 인물의 심리적인 면이나 정서적인 측면을 보여주는 매개물이다. 그것은 정감의 공간이다. 장권인 경우 횡폭이 늘어나면서 나타나고, 단폭인 경우는 배경의 요소가 강화되는 것으로 나타난다.

사건이 아니라 정서를 표현하고, 화면의 공간을 통해 심리적인 반응을 나타내려 한 것은 이야기 그림의 역사에서 새로운 단계에 들어섰음을 나타낸다. 삽화에서는 화면이 옆으로 길게 이어지거나 배경을 넓게 할애하는 것으로 나타난다. 명대 절강의 해염현(海鹽縣)에 있었던 정원 ‘소영주’(小瀛洲)에서 이루어진 모임을 그린 「소영주십로사회시도」(小瀛洲十老社會詩圖)는 이러한 면을 잘 보여준다. 이 그림은 비록 이야기를 그린 것은 아니지만 연이어진 그림에서 배경이 극적으로 증가하며, 배경은 곧 사대부 사이의 아회(雅會)가 지닌 성격을 나타내는 역할을 한다.

11) 東山健吾, 「敦煌石窟本生故事畫的形式——以睽子本生圖爲中心」, 『敦煌研究』, 2011-2. 참조.



『소영주십로사회시도』

명청 서사 삽화에 『서상기』는 비록 뚜렷한 사건으로 서사가 이루어져 있기는 하지만, 극의 본질은 사건보다는 남녀의 감정에 있으며, 이를 반영하는 그림을 그려내는 것이 중요하였다. 수많은 『서상기』 삽화본 가운데 이런 점을 주의하여 그린 삽화가 많다. 명대 초기 북경에서 간행된 약각본(岳刻本) 『서상기』의 경우 이러한 효과를 충분히 발휘하였다. 아래 그림은 제1본 제1절로 장생이 집을 떠나 포군에 도착하는 장면을 그렸다. 화목(畫目)은 「부인이 감회가 있어 앵앵과 홍랑과 함께 불전에서 소일하다」(夫人自感同鶯紅佛殿消遣)라 되어 있지만, 먼저 장생이 포군에 도착하는 데서 시작한다. 이 대목은 장생이 창을 부르며 자신을 소개하고 길을 떠난 이유를 서술하는 대목에 그려져 있다. 그림은 두루마리처럼 길게 이어진 화면을 통해 장생이 지나가게 될 길과 다리를 그리고 도착지인 포군의 성문을 그리고 있다. 긴 편폭의 화면에 보이는 배경은 앞으로 일어날 일에 대한 기대와 우려를 반영한다. 이러한 그림은 하나의 사건보다는 정서적인 감각을 일으킨다.



약각본 『서상기』 제1본 제1절

약각본 『서상기』는 위와 같이 붙여 놓을 경우 두루마리 포맷으로 보이지만,

책의 각 면 상단에 그림을 그렸기 때문에 이접제도 이어지는 효과는 충분히 표현 되지 않는다. 단편의 삽화에서는 배경의 공간을 넓게 전개하는 화면이 많다.



『풍옥란이 달밤에 배에서 울다』



『채필정사』

『원곡선』(元曲選)에 실린 작자 미상의 「풍옥란이 달밤에 배에서 울다」(馮玉蘭夜月江舟)에 붙여진 명대 그림은 천주(泉州) 지부의 12살 난 딸 풍옥란이 부모를 잃고 표류하는 장면을 그렸다. 그림은 풍랑으로 가득찬 강 속의 배에 탄 풍옥란을 보여줌으로써 그녀의 절망과 고립감을 형상화하였다. 이러한 배경은 곧 주인공의 감정의 풍경으로, 드높은 세파에 힘겹게 흔들리는 그녀의 운명을 직각적으로 보여 준다.

『채필정사』(彩筆情辭)는 명대 장허(張翥)가 원명 시대의 산곡 작품을 모은 선곡집으로 1624년에 간행되었다. 책 속의 삽화 12폭 가운데 하나인 이 그림은 남녀의 정을 곡절하게 묘사한 내용을 반영하고 있다. 여기서 주의할 수 있는 것은 인물이 아니라 배경이며, 공간은 한적하고도 우아한 정감으로 넘치고 있다. 이 공간 역시 정감의 공간으로, 단순한 서사를 넘어선다. 이 장면은 비록 서사 삽화에 속하지 않지만, 서사 삽화와 마찬가지로 주인공 내면의 정감을 나타냈다는 점에서 『서상기』와 같은 효과를 준다. 이렇게 정감으로 채색된 공간은 명대에 들어와서 비로소 발전하며, 개인의 정감에 집중했다는 점에서 근대적 의의가 높으며, 서사

자체를 심화시키는 역할을 하므로 새로운 진전으로 볼 수 있을 것이다.

5) 기호 형식 속의 공간 확장

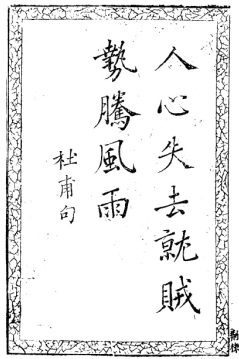
기호 형식은 이야기 요소를 지닌 물건이 모여 이루어진 경우이다. 이는 부분으로 전체를 나타내는 환유법의 하나이다. 일반적으로 같은 개념이 짝을 이루거나 어울려 있는 경우가 많다. 단독으로 있을 경우는 이야기와 연결되기 어렵기 때문이다.

이러한 이야기 그림은 인간의 긍정적인 이념이나 기원을 담는 경우가 많다. 이야기는 하나의 물체로 줄어들고, 때로 상징적 부호의 의미를 띠면서 주술적인 역할을 한다. 어떤 경우 하나만으로 작동되지 않고, 모여서 하나의 개념을 만들기도 한다. 때로 화면을 꾸미는 장식적으로 사용되고 때로 미적 형상보다는 관념성을 환기하기도 한다.

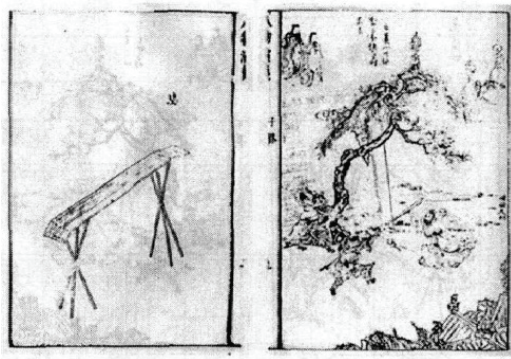
「오복과 장수」(五福捧壽)는 민간에서 제작된 문신화(門神畫)로, 중간에 붉은 색과 녹색의 옷을 입은 두 명의 선동(仙童)이 손에 산호와 여의를 들고, 다른 손으로 복숭아와 먼지떨이를 높이 들고 있다.¹²⁾ 그림의 가운데는 다섯 박쥐가 '壽'(수)자를 둘러싸고 있어 오복과 장수를 나타내고 있으며, 주위에는 나비, 과일, 제기, 쌍전(雙錢) 등과 팔선(八仙)이 사용하는 여덟 종류의 법기(法器), 즉 암팔선(暗八仙)을 그리고 있다. 여기에서 암팔선의 여덟 가지 물건은 장식적으로 많이 쓰이고 있지만, 동시에 팔선과 관련된 이야기를 환기한다.¹³⁾ 비록 이야기 자체의 성격은 약화되고 기호화되었지만, 각양의 도탈(度脫) 이야기와 민간에서 친숙하고 해학스러운 이야기를 환기한다.

12) 潘魯生 主編, 『中國民間美術全集—神像卷』, 山東教育出版社, 1993년. 참조.

13) 이러한 예는 조선시대 「효」(孝) 문자도에서도 볼 수 있다. 잉어, 죽순, 부채, 거문고, 자(자) 글자로 이루어져 있는 그림은 각각 왕상(王祥), 맹종(孟宗), 황향(黃香), 순임금의 이야기를 나타낸다. 이는 원대 곽거경(郭巨敬)이 「이십사효음」(二十四孝吟)에서 유래하였다. 이야기가 기호로 바뀌어진 경우이다.



『수양제염사』



『칠십이조 인물연의』 중의 자로(子路)

삽화에서는 명청대 유행한 기물과 장식물을 통해 의미를 전달한다. 예컨대, 『수양제염사』(隋煬帝艷史)의 말미 부분의 내용과 대응하여 쓰인 두보의 시 주위에 그려진 빙렬문(氷裂紋)은 장식이지만 사실 수나라의 분열을 환기한다.¹⁴⁾ 이러한 사례는 왕희렴(王希廉) 평본 『홍루몽』의 삽화에서 인물과 식물을 연관시킨다든지, 송정본 『칠십이조 인물연의』(七十二朝人物演義)에서 인물과 기물을 연관시키는 등으로도 표현된다. 위에서도 위나라로 들어가 장렬하게 죽은 공자의 제자 자로(子路)의 정신이 거문고(琴)로 요약되고 상징됨을 보여주고 있다.¹⁵⁾ 이들 기호 형식은 때로 이야기에서 유리되어 건축이나 의복 등에 장식적인 문양으로 사용되는 경우가 많다.

기호 형식의 그림에서 공간은 추상화되어 나타난다. 추상화되었기 때문에 어디든 사용될 수 있고, 다른 기호와 쉽게 결합될 수 있고, 장식으로 사용될 수 있다. 곧 공간 자체가 추상화되어 어디든 있을 수 있게 되었으며, 화면에 공간이 소멸되어도 의미를 나타낼 수 있게 된다. 이는 공간의 극단적인 확장이라고 말할 수 있다.

14) 馬孟晶, 「隋煬帝艷史的圖飾評點與晚明出版文化」, 『全球化下明史研究之新視野論文集』 第2冊, 2011년, 참조.
 15) 김수현, 『明清小說插圖研究』, 북경대학교 박사학위논문, 2013년, 참조.

4. 결론

그림은 이야기를 말하기 위해 다양한 방법을 사용해 왔다. 먼저 가장 간단하고 강력하며, 기본적인 방법으로 주요한 형상을 하나의 장면 속에 정지시켜 나타내었다. 명료한 개념 전달을 위해 부수적인 요소는 제거했으며 때로 장소와 시간도 배제하여 동작과 대상만 나타냈다. 본문은 시간과 공간의 측면에서 다섯 가지 유형으로 나누고, 각 유형 속의 공간이 어떤 성격이 있는지 검토하고, 이들의 역사적 진전을 고찰하였다. 먼저 멈춤 형식은 고대부터 오늘날까지 가장 주요하고 강력한 형식으로 사용되어왔으며, 공간은 사건이나 동작을 드러내는 방식으로 사용된다. 두 번째 시간 형식은 이야기가 지닌 서사를 반영하기 위해 시간 요소가 추가된 그림으로, 동작의 과정이나 서사의 전개를 위해 이시동도의 수법을 사용하였다. 그림 속에 공간과 시간 요소를 모두 반영한 시공 복합 형식은 평면적이고 무시간적인 화면에 시간을 흐르게 하기 위해 인물을 반복하여 그렸고, 다른 시간대의 일을 함께 그렸으며, 때로 다른 공간을 혼합하거나, 여러 공간을 뜯어 붙여 만들었다. 이러한 방법은 서사를 강화하는 기능으로 위진남북조부터 시작되어 명청 삽화에 많이 응용되었다. 다음으로 그림은 배경을 정서를 반영하는 방식으로 넓어지는 서정 형식이 명대 이후 많이 등장하였다. 선비의 고결함을 나타내기 위해 수석으로 둘러싸인 정원을 배경으로 만들거나, 고난에 처한 주인공을 나타내기 위해 풍량을 강조하여 그리거나, 남녀 사이의 사랑을 강조하기 위해 아름다운 자연의 풍광을 채워 넣었다. 이러한 배경의 전면적인 등장은 개인의 정서를 확장하는 것이어서 근대적인 의식과 관련된다. 마지막으로 그림은 기호를 가지고 이야기하였다. 이야기를 하나의 기호 단위로 만들어 문자도를 만들거나 장식적으로 사용하였다. 이렇게 함으로써 이야기는 추상성을 가지면서 서사성은 약화되었지만, 동시에 다른 형상들과 쉽게 어울렸다.

각 형식의 출현 시기를 보면, 멈춤 형식이 가장 먼저 나타났다. 다음으로 시간 형식은 위진남북조에 나타났다. 두루마리와 벽화에서 보이는 포맷은 시간 형식을 포함하고 있다. 시공 복합 형식이 많이 사용된 때는 명대부터이다. 서정 형식은

명청 시대에 나타났다. 화면에 배경으로 인물의 감정을 접철할 수 있다는 발상은 정감의 소비와 관련되며, 이는 근대적인 정감의 표현으로 볼 수 있다. 마지막으로 이야기를 기호화하는 단계는 비교적 늦은 시기에 나온 것으로 보인다. 이야기이자 형상이고 기호이기도 한 이러한 그림은 문자와 형상이 만나는 접점에 있다. 이렇게 보면 명청 서사 삽화는 기존의 성과를 수용하면서 여러 방식으로 공간을 확장해왔음을 알 수 있다. 화기는 더욱 다양한 공간을 나타낼 수 있게 되었고, 독자는 더욱 다채로운 공간을 가질 수 있게 되었다.

본고에서는 화면을 하나의 단위로 보았기 때문에, 연속되는 화면은 논의의 대상에서 제외하였다. 서정 형식에서 연장된 화면이 있을 수 있지만 이는 동일 화면의 확대로 공간이 확장되는 개념이었다. 그러므로 연화화나 만화와 같이 다른 장면으로 이어지는 것과는 성격이 다르다. 때문에 본고에서는 기본적인 표현 형식을 대상으로 하였기에 연화화 등은 제외하였다. 만화도 연극의 요소, 즉 사람의 행위와 말을 대응시켰다는 점에서 ‘이야기-이야기 그림’의 성격을 가지고 있으므로, 논의에서 제외하였다.

이야기 그림은 이야기를 하기 위해 새로운 형식을 찾아낸 긴 역정을 보여준다. 각 형식은 나름대로의 표현 특징과 아름다움을 가지고 있으며, 각 형식을 잘 표현한 뛰어난 그림들도 많이 나왔다. 삽화는 공간을 확장하는 방식으로 부단히 발전해왔으며, 공간의 확장이란 측면에서 보았을 때 다른 어떤 종류의 그림보다도 실험적이고 다양하고 선진적이었다. 여기에 명청 삽화의 높은 의의가 있다.

〈參考文獻〉

- 王伯敏,『中國版畫史』,上海人民美術出版社,1961年.
- 郭味蕓,『中國版畫史略』,朝花美術出版社,2012年.
- 徐小蠻·王福康,『中國古代插圖史』,上海古籍出版社,2007年.
- 周心慧,『中國版畫史叢稿』,北京,學苑出版社,2002年.
- 劉興珍·岳鳳霞,『中國漢代的畫像石—山東的武氏祠』,外文出版社,1991年.
- 王克文,「傳統中國畫的『異時同圖』問題」,『美術研究』,1988-4.
- 東山健吾,「敦煌石窟本生故事畫的形式—以睺子本生圖爲中心」,『敦煌研究』,2011-2.
- 馬孟晶,「隋煬帝艷史的圖飾評點與晚明出版文化」,『全球化下明史研究之新視野論文集』第2冊,2011年.
- 顏彥,「古籍中圖像空間敘事的表現方式和意義—《水滸傳》插圖『酒肆空間』的多向度解讀」,『北京科技大學學報』,2012-4.
- 우홍 지음, 서성 옮김, 『그림 속의 그림』, 이산, 1999년.
- 김정수 역주, 『역주 삼강행실도』, 세종대왕기념사업회, 2010년.
- 김수현, 『明清小說插圖研究』, 북경대학교 박사학위논문, 2013년.
- 서성·강현실, 「공간의 분할과 서사의 통합 —大滌餘人 序文本『水滸傳』을 중심으로」, 『중국어문논총』 제52집, 2012년.
- 서성·강현실, 「경쟁하는 삽화와 비평의 형식 —『수호전』 대척여인 서문본의 용여당본과의 비교를 중심으로」, 『중국어문논총』 제62집, 2014년.
- 서성, 「청대 손온(孫溫)이 그린『진본 홍루몽』 화책의 서사표현 방식」, 『중국어문화연구』 제26집, 2014년.

〈中文提要〉

图画怎样讲故事? 本文试图解决这个问题, 先把故事画分为五个类型: 停止形式、时间形式、时空结合形式、抒情形式、记号形式。然後叙述了各形式的主要特点以及空间的性格。停止形式, 从古以来最主要最鲜的表现形式, 画中空间主要为事件或人物行动而作为衬托, 有时留着空白来强调主体人物。时间形式为反映事件的过程而经常使用‘异时同图’手法。时空结合形式以同一人物异地多数出现为特点, 加强了敘事的表現。抒情形式在明代开始发展, 人物的内面心理情绪反映在画面空间中, 补充而深化故事情节的内容。记号形式的画面以简单

의象徵物或裝飾性的博古器物來指示故事內容, 雖然敘事因素減少, 但抽象化了的故事可以與其他裝飾隨時搭配, 空間也可以無限擴大。

這五個故事畫形式的出現順序與故事畫發展的历史階段大体一致, 說明了故事畫一直擴大畫里空間來發展的。尤其在明清小說戏曲等敘事插圖里面的空間, 非但豐富地闡釋了這些空間的多样性, 而且值得注意的是比起其他类别画種來實驗性的嘗試處處能見到, 留下了很多寶貴的視覺經驗。

關鍵詞：明清敘事插圖, 擴大空間, 停止形式, 時間形式, 時空結合形式, 抒情形式, 記號形式, 異時同圖.

이 논문은 2015년 3월 29일에 접수되어 2015년 5월 10일에 심사가 완료되고 2015년 5월 15일에 게재가 확정되었음