

비주얼사료로 일본을 읽는다

정하미 (한양대학교 일본언어문화학부 교수)

한국과 일본의 비주얼 사료는 비슷해 보이지만 결정적인 차이가 있다. 그 대표적인 예로 일본의 조서 기록 중에 이탈리아 선도사의 검거 기록이 있는데, 이 때 특징적인 것이 그 이탈리아 선도사의 소지품을 그림으로 그려서 기록을 남겼다는 것이다. 그리고, 문학 작품 등등에도 자주 비주얼 사료가 나타나듯, 일본의 시각 자료가 일반화되었다.

1980년대 이전에 비주얼 사료가 갖는 의미는 비주얼 사료들이 다양히 존재한다라는 일반적 특성에 지나지 않았다. 그러다 1980년대에 들어서 1980년 비주얼 사료를 재평가하자는 의식이 생겨나고 회화 사료를 문학연구에 이용하는 경향이 나타났다. 1980년대에 학술적 연구가 왜 일어났을까 생각했을 때, 간단한 이유로 당시 일본의 경제 상황에 맞추어 회화가 싼 값으로 유통이 되었고, 미술관 센터도 많이 생겨난 것이 그 이유이다.

첫번째 소재로 문학을 택하였다. 그림 두루마리로(繪卷)로 되어있다. 그림 두루마리는 보통 폭이 10-50이고 길이는 10cm-30m가 될 수 있다. 두루마리를 풀면서 그림을 감상하는 것인데 수직보다는 수평으로 만들어져 있어 책상에 놓고 한쪽을 풀며 본다. 특색으로서는 시간적 흐름이 나타나있어 그 시간의 흐름에 맞추어 그림을 감상한다. 그림 두루마리는 전체로서 보관이 되는 것이 아니라 몇 개의 조각으로 나뉘어 보관된다. 이유는 전체로 보관하는 것이 힘들고 떨어져 나가기도 하고 특히 접는 부분이 훼손될 수 있기 때문이다.

그림 속의 문학 작품은 무라사키 시키부의 장편소설 ‘겐지모노가타리(源氏物語)’이다. 겐지모노가타리는 1부와 2부로 나누어져 있고 1부는 미남 겐지에 관한 이야기이고, 2부는 겐지의 아들의 스토리이다. 이 그림이 만들어진 계기는 당시 최고의 히트를 친 베스트 셀러였던 ‘겐지모노가타리’를 그림으로 만들어 보겠다는 생각이었고 이를 바탕으로 공방이 생겨났다. 제작 방법은 지금의 애니메이션 제작방법과 같이 밑 그림을 그리고 색을 숫자로 지정하여 지정된 숫자에 지정된 색을 칠하는 방법이었다. 현재 19개 정도가 남아있고, 국보로 지정되어 있다. 그러나 변색이 되고 파손이 있어 2004년에 복원되었다. 그림 속의 인물들을 보면서 연구를 하는데 이 그림 속의 인물들을 보면 한 여성이 그림을 보고 다른 한 사람이 글을

읽어주고 있는 장면이 있는데, 이것은 그 당시의 그림의 감상법으로 추정된다. 즉 고전 작품을 100년 후에 그림으로 남겨 궁중 사람들이 돌려가며 보았다고 할 수 있다. 이 작품은 문학 작품을 그림화하여 궁중의 여성 근무자들이 주로 보았으며 동시에 궁중의 역사 자료였다. 위의 예에서 볼 수듯이, 1980년대는 국문학 연구로 성립이 가능한 연구형태를 보였다.

두 번째 소재는 ‘*繪巻物による日本常民生活絵引*’라는 일본 중세사 연구에 관한 소재이다. 1982 구로다 히데오라는 사람이 화상 자료 센터 설립하였는데, 이 사람은 에마키모노(繪巻物)를 사료로서 사용하여 그림 속에 있는 머리에 쓰는 관으로 신분을 가늠하여 중세 신분제를 연구하였다. 관에 관한 물을 치밀하게 살펴낸 것이다. 풍속사 등 민속학 연구의 영향 고고학, 민속학이라는 분야와의 접점이 되었다. 중세사는 문헌 자료가 적고 해독이 어려웠기 때문에 새로운 경향 비주얼 자료를 역사 연구에 도입한 것이다. 참고로 고대사는 상상력의 고대. 중세사는 해독의 중세(상대적 자료가 적음), 근세는 체력의 근세(자료가 많음)라고 불렀다.

‘*繪巻物による日本常民生活絵引*’는 사전에서 단어를 찾듯, 그림으로 당시의 사물이나 정황을 연구하는 것이다. 예를 들어, 신발을 보고 비올 때 화장실 튀지 않기 위해 나막신을 신었다는 것을 밝혀내는 것이다. 하나하나 찾아 그 의미를 기록하였고 민속학 연구에도 이어졌다.

세 번째 소재는 활자본이다.

비문자 자료를 활용하는 것은 한국과 관계가 없을 수 있는데 특별한 관계가 하나 있었다. 개인적 테마를 연구하는 중에 임진왜란에 대해 조사할 기회가 있었는데, 이 때, 일본 군들이 전리품으로 활자 가져갔고, 일본에 활자 기술의 전달되게 되었다. 임진왜란 종료 4개월 후 일보에 활자가 등장하여 금속활자의 시대가 열렸다.

도요토미가 고요제 천황에게 선물하여 천황의 출판사업을 통해 최초의 출판이 이루어졌다. 칙판이 만들어진 이후, 민간에서도 출판이 이루어졌다. 문학 작품 인쇄되고, 보급도 빨라졌다. 이세모노가타리(伊勢物語)의 패러디가 생길 정도였다.

‘사가본’은 필사체처럼 활자를 만들었다. 이 ‘사가본’의 특징은 삽화를 넣기 시작하여 한 층 보기 쉽게 만들어진 것이다. 그러나 활자 출판은 단 50년간만 행해졌다. 왜냐하면 인쇄를 많이 하게 되어 책의 인쇄가 깨끗하지 못하였고, 삽화에 적합하지 않았기 때문이다. 50년 후 활자 인쇄물 없어지고 단 한 권의 출판도 이루어지지 않았다.

네 번째 소재로는 명소 에도(江戸) 배경이다.

이 그림은 에도 지진의 데이터 베이스의 성격을 가지고 있다.

먼전 에도 배경의 첫 번째 그림은 日本橋雪晴이라는 그림의 1856년 5월의 모습이다. 장사 번성과 에도성의 번영을 암시하는 권두장식 그림으로 나타났다. 두 번째 그림은 下谷広小路으로 지진 후의 복구를 그림으로 나타냈다. 마츠자카야는 지진후 화재에서 전소했는데 1856년 9월에 다시 영업을 시작했다. 광고 치라시를 5만5천매를 시중에 뿌리고 3일 동안

3천냥의 매상 기록했고 현재의 우에노 히로고지가 이에 해당한다. 이 그림에서 특이한 것은 ‘改’모양의 검은 도장이 있는 것인데, 모든 판화 서적은 이 도장이 필요하다. 세 번째 그림은 ‘大はしあたけの夕日’라는 그림인데 비를 사선으로 그린 것이 특색이고 이 그림 역시 배의 창고의 복구를 나타냄으로써 지진의 복구를 나타낸다. 네 번째 그림은 ‘淺草金龍山’라는 그림인데 아사쿠사의 여름을 눈으로 겨울처럼 그렸다. 오륜탑의 복구가 지진으로부터의 복구를 상징하고 이를 축하하는 그림으로 계절을 겨울로 하였다.

규장각에 한국의 ‘동국 삼강 행실도’라는 판화가 있다. 이 판화는 충신, 열녀, 효자를 내용으로 한다. 이 중에 충신, 열녀에 해당하는 그림에 일본의 왜군 그림이 있는데, 총 3000명 그려져 있다. 그 중에 ‘몽인불굴’이라는 그림을 보면 일본인은 칼 차고 있고, 관을 쓰고 있지 않다. 이는 관을 그리지 않음으로써 야만성을 나타내기 위한 것이다. 이 그림의 특징으로 ‘이시동도’를 들 수 있는데, 이는 다른 시간을 같은 그림에 그리는 것을 의미한다. 몽인의 이름이 연속해서 나오는 것이 이를 알려준다. 그런데 이 ‘이시동도’는 에마키의 전형적 방법이다. 그 예로, ‘伴大納言繪卷’이라는 그림이 ‘이시동도’로 표현되어 있다.