

력사물주제만화영화문학창작에서의 예술적허구

장 명 희

경애하는 최고령도자 김정은동지께서는 다음과 같이 말씀하시였다.

《영화예술부문의 창작가, 예술인들은 우리 민족의 자랑스러운 력사와 전진하는 시대의 숨결, 우리 군대와 인민의 투쟁과 생활을 진실하게 반영한 다양한 주제의 예술영화와 과학 영화, 기록영화, 만화영화도 만들고 텔레비존극도 잘 만들어야 합니다.》

경애하는 최고령도자 김정은동지께서는 최근 만화영화제작분야에서 지덕체교양의 영화라는 고정격식화된 틀에만 매달리지 말고 대담하게 주제령역을 넓히고 형상수법을 다양하게 하며 청소년들과 학생들, 근로자들이 민족의 력사와 우수한 전통을 잘 알수 있게 인식교양적의의가 큰 력사물주제의 만화영화를 많이 만들어야 한다고 가르쳐주시였다.

력사물주제만화영화는 청소년들과 학생들, 근로자들에게 우리의 력사에 대한 올바른 인식을 주고 애국주의사상으로 교양하는데서 큰 의의를 가진다.

경애하는 원수님께서는 력사물주제만화영화문학창작에서 력사적사실과 예술적허구를 잘 결합시킬데 대하여 가르쳐주시였다.

우리 민족의 력사와 우수한 전통을 잘 알수 있게 력사물주제의 만화영화를 잘 만들자면 력사적인식을 옳게 주면서도 예술적허구를 잘 활용하여 이야기를 흥미있게 엮어야 한다.

예술적허구란 문학예술작품을 창작하는데 작용하는 창작가의 예술적환상과 창조적상상을 말한다.

작가는 예술적허구에 의하여 자기가 체험해보지 못한 생활도 사실주의적으로 생동하게 재현해낼수 있고 현실에 없는 생활도 있는것처럼 그려내기도 한다.

어느 문학작품창작에서나 예술적허구의 활용이 반드시 필요하지만 그것은 력사에 대한 인식을 옳게 주는것을 목적으로 하여 창작되는 력사물주제만화영화문학창작에서 보다 중요하게 제기된다.

그것은 만화영화문학이 현실에 없는 세계라는 인식을 줄수 있는 만화적형상수법이 활용되어 창작되는 특이한 형태이기때문이다.

예술은 현실에 기초하면서도 어떤 사실과 현상을 기계적으로 옮겨놓는것이 아니라 그 가운데서 본질적의의가 있는것만 돋구어내면서 일반화하여야 한다.

이로부터 력사물주제만화영화문학창작에서는 력사주의적원칙에 맞게 예술적허구를 잘 활용하는 문제가 나서게 된다.

문학예술작품창작에서 력사주의적원칙을 지킨다는것은 작품에 등장하는 인물과 사건, 시대적배경 등을 력사적인 사건, 사실자료들과 맞게 형상한다는것을 의미한다. 다시말하여 주인공이 언제 어느 시기의 사람이며 작품에 설정된 사건도 실지 어느 시기의 력사적사건이라는것이 정확하여야 한다는것이다.

력사주의적원칙을 지키자면 해당 시기의 신분제도, 벼슬에 따르는 등급이나 계급적처

지를 정확히 재현하여야 하며 역사적시기에 따르는 풍습도 그대로 형상하여야 한다.

력사물주제만화영화문학을 흥미있게 창작하자면 이러한 역사주의적원칙에 어긋나지 않으면서도 예술적허구를 잘 활용하여야 한다.

무엇보다먼저 인물의 성격창조에서 예술적허구를 잘 활용하여야 한다.

력사자료들에는 구체적인 인물의 사상정신적면과 그의 공적만이 단편적으로 적혀있을 뿐 사생활과 구체적인 개인적특성까지 전해지고있는것은 드물다.

력사적인물의 성격적책은 어디까지나 그의 사상적측면이다. 따라서 력사적인물을 그릴 때 그가 어떤 인간이였는가 하는것을 깊이 파고들어 밝혀주어야 하며 그것을 현대성의 원칙에서 그려야 한다.

우리가 지나간 력사를 문학작품으로 재현하는것은 오늘의 우리 혁명과 건설에 필요한 것으로 되게 하자는데 있다.

위대한 령도자 김정일동지의 세심한 지도에 의하여 창작완성된 우리 나라의 첫 장편 만화영화 《호동왕자와 락랑공주》는 세나라시기 우리 나라 력사에 있었던 이야기를 소재로 하여 국토의 통일을 위한 고구려사람들의 용맹한 기개와 함께 같은 피줄을 타고난 민족으로서 통일되어 살려는 당대 인민들의 지향을 고구려장수인 왕자와 락랑공주사이의 열렬한 사랑을 통하여 보여주고있다.

우리 나라의 오랜 력사문헌인 《삼국사기》에는 락랑공주와 호동왕자의 비극적인 사랑 이야기가 다음과 같이 기록되어있다.

...

대무신왕은 이미전부터 동해안지역에 있는 비옥한 락랑국을 탐내고있었다. 몇번 공격도 해보았으나 그때마다 매복에 걸려 패하였다.

리유는 적의 침입을 알리는 자명고라는 신비한 북때문이였다. 그런데 호동이 락랑국공주와 혼인했다는 사실을 알려왔다.

대무신왕은 호동에게 락랑국의 자명고이야기를 하고 만약 그 북을 공주가 없애버리면 두사람의 혼인을 승낙하겠다고 하였다.

호동은 련정을 담은 긴 편지를 써서 은밀히 락랑공주에게 보냈다.

호동의 편지를 받은 공주는 망설이였다. 북을 찢자니 아버지한테 불효이고 안찢자니 그리운 님을 영원히 못 만날것 같았다. 그러다가 마침내 사랑을 택한 공주는 자명고를 찢어 놓고 이 사실을 호동에게 알렸다. 호동으로부터 이 소식을 전해들은 대무신왕은 즉시 군사를 동원하여 락랑으로 쳐들어가 항복을 요구하였다. 자명고가 찢어졌음을 안 최리는 딸의 가슴을 칼로 찌르고 고구려에 항복하고말았다.

...

보다싶이 이 기록에는 사랑을 위해 공주가 자명북을 찢어놓은것으로 서술되었으며 호동왕자와 락랑공주가 어떻게 서로 알게 되고 무엇에 반하여 서로 사랑하게 되였는가가 구체적으로 전해지지 않고있다.

작가가 수많은 력사소재가운데서도 이 소재를 선택한것은 거기에 현대성의 원칙을 구현할수 있는 극이 내포되어있었기때문이었다.

이로부터 작품에서는 공주의 성격을 단순한 사랑이 아니라 국토의 통일을 바라는 왕자의 성격에 매혹되어 자명복을 찢어놓는것으로 현대성의 원칙에서 규정하였다.

영화문학에서는 고구려의 왕자인 호동을 적대시하던 공주가 왕자와의 이러저러한 접촉을 통하여 그의 인간됨과 겨레의 화평을 바라는 마음에 탄복하게 되며 나중에는 그를 사랑하게 되고 동족의 싸움을 막고 겨레의 화평을 위해 자명고를 찢는 과정으로 형상하였다.

이와 같이 력사에 구체적으로 전해지지 않는 인물의 성격적색을 잘 파고들어 현대성의 원칙에서 예술적허구로 인물의 성격을 풍부하게 잘 형상하여야 한다.

인물의 사상정신적측면뿐만아니라 능력이라든가 성미, 취미, 습관 등 인물의 개성적특질을 보여줄수 있는 측면에서도 예술적허구를 잘 활용하여야 한다.

이것은 력사물주제의 만화영화문학을 인간학적으로 세련시키고 예술적감화력을 높일수 있게 하는 중요한 요구이다.

만화영화문학 《호동왕자와 락랑공주》에서는 겨레의 화목을 지향하는 공주의 성격을 개성적으로 창조하기 위하여 그가 수놓이를 잘하며 특별히 한줄기에 피는 은방울꽃을 사랑하는 세부를 탐구하였다.

력사물주제만화영화문학을 창작하자면 다음으로 예술적허구를 잘 활용하여 인물관계를 극적으로 맺어주어야 한다.

력사물주제만화영화문학창작에서 인물관계는 력사적사건과 당대 사회관계에 기초하면서도 주체적관점에서 재조직하여 작품의 사상에술성을 담보할수 있게 맺어져야 한다. 다시말하여 인물관계도 력사주의적원칙과 현대성의 원칙에 맞게 설정되어야 한다.

력사주의적원칙에 맞게 인물관계를 설정한다는것은 실재한 력사적인물들의 호상관계를 력사적사실에 부합되게 설정하며 예술적허구를 활용하여 새로 설정된 인물이라고 하여도 력사적사건들과 당대 사회계급관계에 저촉되지 않게 한다는것을 말한다.

력사물주제만화영화문학창작에서 인물관계는 력사주의적원칙에 맞으면서도 극적으로 얹히도록 맺어주어야 한다.

력사자료에는 구체적인 인물관계에 의한 이야기들이 전해지고있는것들도 있지만 인물관계가 보이지 않는 자료들도 많다.

여기서 기본인물관계가 력사자료로 전해지고있다면 그것을 형상적의도에 맞게 보다 극적으로 밀접하게 하고 심화시키는 방향에서 예술적허구를 활용하여야 한다.

그리고 력사적인물의 성격만 전해지고있는 자료에 기초하여 쓸 때에는 기본인물의 성격을 부각시키고 다각적인 면에서 보여줄수 있게 대비인물이나 축대인물을 새로 설정할수도 있다.

여기서 중요한것은 그 인물들로 하여 보여주려는 기본인물이 그릇되게 인식되지 말아야 한다는것이다. 다시말하여 기본인물의 성격적면모가 달라지지 않으면서도 더욱 돋구어지는 원칙에서 허구적인물들을 설정하여야 한다.

련속편으로 창작되고있는 력사물주제만화영화문학 《고주몽》에는 예로부터 전해지고있는 고주몽전설에 나오는 인물들외에도 많은 인물들이 작가의 예술적허구에 의하여 설정되어있다.

《삼국사기》 고구려본기의 첫머리에 실려있는 건국설화는 대략 다음과 같다.

부여왕 해부루는 천제의 어명으로 가섭원이라는 곳으로 옮겨가 동부여를 세우고 해부

루가 있던 옛 도읍에는 어디서 왔는지 모르는 해모수라는 사람이 도읍을 정하였다. 해모수는 압록수가에서 하백의 딸 류화와 만나 결혼하였는데 부모의 승인이 없었던것으로 하여 류화는 태백산남쪽 우발수로 귀양살이를 갔다. 부여왕 금와(해부루의 아들)는 류화를 데려다가 사연을 알아보고 별궁에서 거처하게 했는데 얼마후 주몽을 낳았다. 주몽이 자라면서 활을 잘 쏘고 용감하므로 부여왕자들이 시기하여 주몽을 말목장의 마부로 일하게 하였다. 주몽은 어머니에게 말하고 준마를 끌라내여 허밑에 바늘을 꽂아서 여위게 하였다. 부여왕이 그 말을 주몽에게 주었다. 주몽은 말을 살 찢은 다음 벗들인 오이, 마리, 협보 등 세사람과 함께 도망쳐 엄호수(뚝이름 개사수)가에서 고기와 자라의 도움으로 강을 건느고 추격을 면하였다. 모둔곡에서 재사, 무골, 목거 등을 만난 후 졸본천에 이르러 산세가 험하고 땅이 기름지다는것을 알고 비류수가에서 나라를 세우고 이름을 고구려라고 하였다.

보다싶이 이 전설은 당시 고주몽과 관련이 있는 사람들에 대하여 전하고있다.

력사물주제만화영화문학 《고주몽》에는 이 전설에 나오는 인물들이 다 등장하고있을뿐 아니라 부여상 아란불, 북옥저왕자인 태무와 말목장두령 족두 등 많은 인물들이 새로 설정되어있다.

이러한 새로운 인물형상들은 주몽이가 권세를 위해 온갖 비렬한 음모를 꾸미는 부여 왕궁에서 벗어나 겨레의 단합을 바라던 아버지의 뜻을 이어나갈 결심을 하게 되기까지의 그의 극적인 체험을 생동하게 보여주기 위한데 복종되고있다

력사물주제만화영화문학을 창작하자면 다음으로 예술적허구를 활용하여 력사적사건의 기본줄거리를 보다 긴장하게, 굴곡있게 조직하여야 한다.

력사자료에는 사건의 전말이 구체적으로 전해지고있는것도 있고 결과만 간단히 서술된 자료들도 있다.

문제는 어떠한 원인에 의하여 언제, 어디서 일어난 사건이라는것이 력사자료와 맞으면 되는것만큼 그 과정을 예술적허구를 활용하여 흥미있게 보여주어야 한다.

장편사화 《고구려척사》를 각색한 만화영화문학 《고구려의 젊은 무사들》의 사건줄거리 조직에서의 예술적허구활용을 실례로 들수 있다.

이 작품은 고구려가 주변의 작은 나라에 척사를 보내어 나라의 통일을 이룩하는데 기여하였다는 력사자료에 기초하여 예술적허구의 활용으로 사건줄거리를 엮은 작품이다.

제1부의 사건줄거리는 고구려 대왕폐하께 량인국 연유왕이 군사를 보내달라는 밀서를 보내는것으로부터 시작된다.

이 밀서는 고구려군사가 벼랑에 떨어진 량인국군사의 시체에서 발견하며 이 밀서를 받은 왕은 량인국에 곧 사신을 파견한다.

고구려청년인 주인공 을기는 친구인 무달과 함께 량인국으로 떠나는 아버지를 따라가게 된다. 그러나 늑대족들에 의한 아버지의 살해로 하여 왕의 신임장인 사신표마저 불에 타 없어진다.

이러한 정황에서 을기와 무달은 고구려로 되돌아가는가 아니면 량인국으로 그냥 가는가 하는 갈림길에 놓이게 된다. 그러나 그들은 고구려를 위해 한몸바칠 각오를 가지고 량인국으로 들어가는데 이것이 1, 2부의 사건줄거리이다.

이처럼 이 만화영화문학의 사건줄거리는 예술적허구에 의하여 시작부터 긴장하게, 굴곡있게 전개될수 있었다.

력사물주제만화영화문학을 창작하자면 다음으로 만화영화문학창작에 고유한 형상수법들을 효과적으로 활용하여야 한다.

실제한 력사자료를 가지고 만화영화를 만드는것은 학생청소년들의 심리적특성에 맞는 형상수법을 잘 활용하여 어떻게 하나 그들에게 우리의 찬란한 력사와 문화를 흥미있게 인식시키자는데 목적이 있다.

만화영화문학의 형상수법으로는 의인화, 환상, 과장의 수법을 들수 있다.

력사물주제만화영화문학창작에서는 이러한 의인화, 환상, 과장의 수법이 학습주제나 도덕교양주제를 비롯한 다른 주제의 만화영화문학창작에서와 다르게 활용된다. 말하자면 이러한 수법들이 철저히 력사적인식을 옳게 주면서도 흥미를 보장할수 있게 활용되어야 한다는것이다.

우선 의인화수법을 옳바로 활용하여야 한다.

력사에 대한 인식을 주는것을 목적으로 하는 력사물주제만화영화문학에서는 사람이 아닌 대상들이 사람과 직접 관계를 맺고 의사소통을 할수 있게 그려서는 안된다.

력사물주제만화영화문학창작에서 다른 동화적인 작품들에서와 같이 의인화된 인물을 사람과 의사소통을 하는 관계로 설정한다면 작품의 이야기가 현실적인 이야기로 되지 않기 때문에 력사에 대한 인식을 주는 작품으로 될수 없다.

만일 력사물주제만화영화문학에서 동물을 설정한다면 사람과 의사소통을 하지 않는 자연그대로의 동물로 설정하되 단순히 흥미거리로가 아니라 형상의 묘이 있게 주인공의 성격을 부각시키는데 이바지하든가, 아니면 인물관계를 극적으로 밀착시키는데 이바지하는 촉매인물로 되게 하여야 한다.

만화영화문학 《고구려의 젊은 무사들》에서는 의인화된 인물로 울기의 말인 별박이와 무달의 개인 귀리를 설정하고 자기들끼리는 서로 의사소통이 되지만 사람들과는 의사소통이 되지 않는 관계로 만들어 력사물만화영화의 특성을 살려나갔다.

말과 개는 자기 주인공들의 이야기를 리해하고 자기들의 세계에서 대화를 주고받으며 어린이들의 시점에서 그들을 투시해보는 인물로 설정하였으며 주인공들이 위험에 처할 때마다 자기들의 생태적특성을 리용하여 그들을 구원해주기도 하면서 만화영화문학의 특성을 보장하는데 이바지하고있다.

늑대족 놈들이 주인공 울기의 아버지를 비롯한 사신일행을 죽이려 몰래 기여들 때 무달의 개 귀리는 부스락소리를 듣고 짖어 위급한 정황을 알려준다. 또한 조라치를 비롯한 늑대족들이 량인국을 찾아가는 울기와 무달이를 모해하여 잡아갈 때도 무달이의 개 귀리가 이발로 그들을 묶은 포승줄을 풀어주고 울기의 말 별박이에게 태워 도망가게 한다.

한편 귀리는 늑대족이 기르는 늑대인 번대와 자주 만나 조라치를 비롯한 적들의 흉계를 알아내어 울기에게 알려주는 촉매인물로서의 역할도 수행한다.

이처럼 말과 개는 공부정인물들의 충돌을 련계하는 매개인물로 등장하여 만화영화문학의 효과를 살리는 인물로 형상되었다.

그러나 력사물주제만화영화문학창작에서 의인화수법은 많은 경우 활용하지 말아야 한다.

또한 환상의 수법을 적중하게 활용하여야 한다.

환상의 수법은 현실에 있을수 없는 인물이라든가 사건줄거리, 환경을 설정하는 수법을 넘두에 둔다.

그러므로 력사물주제만화영화문학창작에서는 비현실적이라는 인상을 줄수 있는 환상적인물이나 기물, 환경을 설정해서는 안된다.

환상적인 인물은 력사적인물이 될수 없으므로 인물의 성격을 환상적으로 그리지 말아야 한다.

이러한 실례는 력사물주제만화영화문학 《고주몽》에서 형상된 인물들의 성격을 보면 잘 알수 있다.

고구려건국시조 주몽과 관련한 전설들에는 신비적이고 심히 과장된 이야기들이 많이 들어있다.

구《삼국사》에는 천제의 아들 해모수가 하늘에서 내려올 때 오룡차를 타고 새깃을 쫓은 관을 쓰고 룡광검을 찻으며 100여명의 수종인원이 흰 고니새를 탔다는것, 또 하백의 딸 3형제를 만나자 채찍으로 땅에 그림을 그려 동으로 만든 집과 술과 안주가 나오게 했으며 물속에 있는 하백의 궁전으로 가서 하백과 재주겨움을 하였는데 서로 잉어, 수달, 사슴, 승냥이, 꿩, 매 등으로 변신하였다는 이야기, 하백의 노여움을 산 류화가 우발수에 가있을 때 부여의 어부가 쇠그물로 그를 끌어올린 이야기, 부여의 별궁에서 해빛을 받아 임신하였다는 이야기, 부여건국설화에 들어있는 내용 즉 처음에 시조를 낳았을 때 산과 들에 내버려도 새, 짐승들이 그것을 보호하여 마침내 옥동자가 되었다는 이야기, 주몽이 난지 한달밖에 안되었는데 말을 했고 물레우의 파리를 쏘는 족족 맞혔다는 이야기, 주몽이 남으로 나올 때 5곡의 씨앗가운데서 보리씨를 넣은 주머니를 잊어버리고 왔던것을 비둘기가 물고왔다는 이야기 등이 덧붙여져있다.

고주몽과 관련한 이러한 전설은 신화적인 내용으로 되어있는데 그것은 주로 고구려왕실의 통치계급이 시조를 초인간적인 능력을 가진 《하느님》의 자손으로, 신성불가침의 존재로 묘사함으로써 계급적지배를 강화하려고 한것과 관련된다.

그러나 거기에는 과학적인식능력이 부족했던 당시 자연과 사회의 구속에서 벗어나기 위하여 하늘을 날아가고 물속에도 들어가보려던 사람들의 공상도 반영되어있다.

또한 거기에는 신비한 래력을 가진 시조왕에 의하여 세워진 고구려가 다른 나라보다 우월한 나라라고 생각했던 고구려사람들의 소박한 생각도 반영되어있다.

그런데 만화영화라고 하여 이러한 고주몽과 관련한 설화들을 그대로 옮긴다면 력사물주제의 만화영화를 만드는 의의가 없게 된다.

위대한 장군님께서는 신화와 전설들은 력사를 연구하는데서 중요한 사료로 된다고 하시면서 신화나 전설들에는 그 시대사람들의 요구와 념원, 생활이 담겨져있다고 가르쳐주시였다.

창작가들은 위대한 장군님의 교시를 깊이 연구하고 뿌연 안개속의 력사, 신화속에 묻힌 당시 시대상에서 실재한 인간들의 모습을 예술적허구로 재현해내였다.

만화영화문학 《고주몽》 1부부터 10부까지에서는 고주몽의 아버지인 해모수이야기로부터 시작하여 고주몽의 불우한 어린시절과 그가 극적인 체험을 통하여 자기 한생의 뜻을 어디에 세워야 하는가에 대하여 깨닫게 되는 이야기를 펼치고있다.

영화문학에서는 전설에서 《하느님》의 아들로 묘사되었던 해모수를 새로운 신흥봉건세력으로, 동족끼리는 싸우지 말고 화합하자는 지향을 가진 생활속의 인물로 구체적으로 형상하였다.

이리하여 영화에 펼쳐진 모든 생활이 허황한 생활이 아니라 실재하였던 역사적인 이야기로 관중들에게 인식되게 되었다.

력사물주제만화영화문학창작에서는 환상적인물뿐아니라 환상적인 기물이나 환경도 설정하지 말아야 한다.

그러나 환상의 수법을 작품에 등장한 인물이 예로부터 전해지는 환상적인 전설을 이야기해주는 식으로는 활용할수 있다고 본다.

레하면 해모수가 오룡차를 타고 하늘에서 내려왔다는 환상적인 이야기를 등장인물이 전해주는 전설로는 펼쳐보일수 있다.

만일 그렇게 한다면 해모수가 신적인 존재로 인식되는것이 아니라 신비한 존재로 사람들속에 전해져왔다는것을 관중들이 리해할수 있게 되는것이다.

그리고 등장인물의 환상적인 생각을 보여주는 방법으로도 환상의 수법을 활용할수 있을것이다.

이런 방법으로 환상의 수법을 활용하는것은 력사물만화영화문학창작에서 인식적효과를 보장하면서도 당시 사람들의 상상능력에 대해서도 알게 하고 작품의 흥미도 보장할수 있게 한다.

또한 과장의 수법도 옳바로 활용하여야 한다.

과장의 수법은 현실에 없는것이 아니라 실재한것을 보다 강조하는 의미에서의 확대나 축소인것으로 하여 본래의 내용을 보다 강조하는 수법이다.

과장의 수법은 이러한 특성으로 하여 의인화나 환상의 수법보다 력사물주제만화영화문학창작에서 가장 적중한 형상수법으로 된다고 볼수 있다.

력사물주제만화영화문학창작에서는 인물의 사상정신적면을 그의 성미나 능력, 습관, 취미 등 인간의 개성적특징으로 잘 살리는 방향에서 과장의 수법을 활용하여야 한다.

실례로 연개소문장군이 칼을 몇개씩 차고다녔다는 이야기가 전해지고있다는것은 그가 그 정도로 힘이 셸다는것을 보여주는것이므로 그 칼의 개수를 과장할수 있다. 이것은 그가 현실적인 인물로 보이지 않게 하는것이 아니라 오히려 그의 장수적기질을 부각시키는것으로 되는것이다.

력사물주제만화영화문학 《고구려의 젊은 무사들》에서는 주인공들의 성격을 그들의 기질적측면들에 대한 과장을 통하여 잘 보여주었다.

주인공인 을기는 훨훨 날며 싸울수 있을뿐아니라 나무우에 올라가 없어졌다가는 다시 생겨나는 기만술도 쓰는 기질적특성을 가진 인물로 설정되었다.

또한 사화에서의 외적은 늑대족으로 설정되었다. 늑대족은 늑대의 가면을 쓰고 네발로 다니기도 하고 늑대의 흉내를 내며 무리지어다닐 때에는 늑대의 울음소리까지도 낸다.

사람이 짐승의 흉내를 낸다는것은 의인화된 인물의 행동이 아니라 과장된 행동이다.

력사물주제만화영화문학 《고주몽》에서는 주몽이의 활을 잘 쏘는 기질적특성을 과장의 수법을 활용한 예술적허구로 인상깊게 창조하였다.

이 만화영화문학에서 고주몽이 어릴 때 날아다니는 파리를 활을 쏘아 잡았다는 세부는 예로부터 전해오는 고주몽전설과 장편소설 《주몽》에도 나오는 세부이다.

바로 고주몽의 이 신기한 재간을 만화영화답게 어떻게 잘 형상하는가 하는 여기에 그의 개성적성격을 뚜렷이 잘 살리는 방도가 있었다.

그러면 명궁으로서의 그의 성격을 장편소설과 영화문학에서 어떻게 서로 다르게 형상하였는가 하는것이다.

소설에서는 명궁으로서의 고주몽의 어린시절의 한토막을 다음과 같이 묘사하고있다.

...

류화는 놀랐다. 옛사람들이야기에 움직이는 미물을 오래 지켜보면 서있는것으로 보인다고 하던데 아들의 말을 들으면 사실인것이다.

그렇다고 하더라도 어린아이가 활로 파리를 잡는다는건 믿지 못할 소리라고 하면서도 류화는 아들을 유심히 지켜보게 되었다.

한달, 두달...

엄마가 보기에 맹랑한 놀음을 아이는 벌써 1년 가까이 하고있었다.

아들은 화살로 파리를 잡으려고 애쓰며 커갔다.

《엄마! 잡았어.》하는 아들의 웨침소리가 랑랑하게 울릴 때 엄마는 기쁨보다는 어린아이치고 지나치게 엉뚱하고 집요한 성격에 놀랐다.

이 애가 장차 어찌 되려나 하는 근심이 땅거미처럼 슬며시 스며드는것은 또 웬일이었던가?

담벽에 붙은 파리를 꼭꼭 잡아내던 아들은 그것도 성차지 않아 날아가는 파리를 쏘아맞히곤 하였다.

이것이 어느덧 버릇으로 굳어졌다.

아들은 부여의 풍습대로 주몽이라 불리웠다. 활을 잘 쏘는 사람을 그렇게 불렀던 것이다.

...

보다싶이 소설에서는 활을 남달리 잘 쏘는 아들에 대한 류화부인의 심리묘사와 주몽이 파리잡이를 하는 세부가 시간적으로 한달, 두달 하는 설명으로 생략하여 실지생활 그대로 보여주었을뿐 고주몽의 과장된 행동으로 보여주지 않고있다.

그러나 만화영화문학에서는 주몽이 어릴 때 활을 쏘아 파리를 잡는 세부를 회상으로 간단히 처리하고 기본은 성장한 이후의 극적인 생활속에서 그 기질이 발휘되도록 과장의 수법으로 형상하였다.

작품에서 금와왕의 맏아들 대소는 무술시합에서 자기를 이기지 말아달라며 주몽에게 마음에 없는 아량을 베푼다. 그런데 시합이 있기 전날 대소의 동생이 몰래 주몽의 화살을 다 꺾어놓는다. 시합장에서 이것을 알게 된 주몽은 분격한 나머지 꺾어진 불량화살들을 단번에 여러개씩 그것도 말을 타고 속도있게 달리며 쏘아 명중하며 나중에는 그것으로 커다란 나무목표판을 넘어뜨리기까지 한다.

사실 불량화살을 가지고 목표를 맞힌다는것은 과장된 형상이 아닐수 없다.

하지만 명궁으로서의 고주몽의 성격을 부각시키자면 그러한 과장된 형상이 반드시 필요하였다.

만화영화문학에서는 이 활쏘기시합을 단순히 활을 남달리 잘 쏘는 고주몽의 개성적성격을 보여준 계기로서만이 아니라 그 남다른 재간으로 하여 대소와 부소, 주몽의 어머니를 비

롯한 주몽이 맺고있는 인물들의 관계가 보다 극적으로 예리하게 되는 계기로 되게 하였다.

무술시합을 계기로 금와왕의 아들들인 대소, 부소와 고주몽은 서로가 서로를 위협하는 강한 극적대립을 이루게 되고 주몽의 어머니는 자기 아들이 왕궁에서 더 미움을 살가봐 아들을 탓하게 되며 이로 하여 어머니와 아들의 관계도 벌어진다.

만화영화문학에서는 명궁으로서의 고주몽의 기질을 여러 계기에서 과장의 수법으로 반복하여 강조하고있다.

놈들의 모함에 걸려 감옥에 갇힌 주몽에게 죽기 전에 하고싶은 말을 하라고 하자 주몽은 화살을 마음껏 쏘고싶다고 하면서 하늘에 대고 화살을 날렸는데 그것이 땅우에 커다란 새를 그리며 떨어진다. 말하자면 조롱안에 갇힌 새가 된 주몽이 창공을 훨훨 날고싶어하는 마음속심리가 시각화되어 관중들의 눈앞에 화폭으로 펼쳐진것이다.

관중들은 활을 쏘아 과연 새를 형상하겠는가 하는 타당성을 생각하기 전에 자유를 갈망하는 그의 강한 정신적지향에 공감하게 되며 활을 잘 쏘는 그의 특이한 재간에 탄복하게 된다.

보다싶이 작품에서는 과장의 수법으로 인물의 개성적성격을 보다 살리였으며 극성도 보강하고있다.

이와 같이 력사물주제만화영화문학창작에서는 력사에 대한 옳바른 인식을 주는 문제와 만화적형상수법들을 옹게 결합하여 흥미있게 이야기를 전개시키기 위한 문제를 다같이 해결하는 원칙에서 작가의 상상력을 최대로 발휘하여야 한다.

만화영화문학창작가들은 력사물주제만화영화를 많이 만들데 대한 경애하는 최고령도자 **김정은**동지의 높은 뜻을 받들고 사상예술성이 높은 만화영화문학을 훌륭히 창작하여 우리 어린이들과 청소년들, 근로자들이 우리의 력사를 더 잘 알게 하고 민족적 긍지와 자부심을 더 깊이 간직하도록 하는데 적극 이바지하여야 할것이다.

실마리어 력사물, 예술적허구