

2021

생생문화재

만화유산으로 만나는 역사이야기



좋아요
공 세울게요
무슨 공을
어떻게 세우면
돼요?

그거야 간단하지
유국달이란 종적을
내가 잘안다 하니
놈이 숨은 집을
찾아가 밤에
같이 잘 때
몰래 없애고 오면
되는 것뿐 ...

금준이는 귀를 의심했다. 너무도 뜻하지 않는 무서운 말에
어안이 방방했다. 속으로 걱정해오던 국달이 천행으로
살아있다는 기쁨에 찬물을 끼얹는 어머니의 요구에 말문이
막힌 금준 ... 그러나 제이무리 그러한 어머니의 말이라고 한들
따를수 있고 따를수 없는 요구가 있다.



엄마, 그것만은 용서
해줘요. 아저씨는 좋은
분이예요. 절 도와주신
은인이세요.

그래서 이 엄마의
말을 못따르겠단 말이나?
오나 그로부름이
좋거든 놀라 살거라!



아예 정강이라도 분질러 버리려는 듯 창대를 후려들었을 때

웬 소리요?
그 잔식
아이는
누구예요?

아이고 - 마님 승구하옵니더
아 글세 이 미천놈이
마님을 어머니라고
생배를 ...

악!
엄마!

대문에 나타난 여인... 포도대장 새부인이다.
아니 금준이가 죽기로 만나고파 했던 바로 어머니였다.



순간 금준이의
반가움과 기쁨 ...
그만 이게 끝이나
생사나며
너무 박한 나머지
외락 처마쪽을
끌어안고 그저
울기만 한다.
그러나 이게
어찌된 노릇이나?
금준이 보다 몇갑절
반겨야 할 엄마가
감격은 커녕
아라등철한 표정으로
미간을 찌푸린 채
내려볼 뿐이니 ...

엄마! 아 - 엄마
보고 싶었어요
이제 다시는
아무래도 가지 마세요.
그리고 날 구해주신
국달 아저씨를
살려 주세요!
네 엄마!



그런 절통한 비극을 겪고 ...
그리운 엄마가 보고파 울며 고개를
남고 강을 건너 밤을 빌어먹고 헛간
따위에서 잠을 때워가며 부산포
천리길 엄마를 찾아 길은지도
오늘이면 교박 석달째 ... 엄마와
이별한지 벌써 두 번째 국화꽃이
피었던 것 ... 국화꽃을 여린 불에
비벼대며 그는 다시 눈물의 발길을
올겨 놓는다.



그리고 벗어난 밤길 밑에서 드러난
얼굴 ... 그는 비록 머리를 깎은 여승으로
변했을지언정 거울을 보듯 어머니와 똑같은
전 포도대장부인 은주였다.



나오리! 저를 모르시오이까?
전 경기감사 오각설의 후실
은주입니다. 많은 죄
속죄하려고
불문에 귀의했사오나
이 얼굴을 똑똑히 보소서.
그리고 오해를 푸시고
속히 어지신 어미님을
맞으옵소서 ...

그 얼굴을 본 금준이 그만 눈을
 의심하며 소소리친다. 어쩌면 거울을 보듯 똑같은 두 여인의 얼굴.
정신이 아찔, 무엇이 어떻게 원건지 분간을 못한다.



까까의 집에서 한
참 재미나게 놀고들
있을때였습니다.
벼락간 대문을 들
시 두드리며
“야야, 문 열어라.
왕의 명령이니 냉큼
문을 열어라. 아니
열면 큰일 난다.”



문을 열지 “뿡”이라
는 무기를 든 병정
원숭이들이 우루루
들어왔습니다. 병정
들은 툭어놓고 와락
소리를 질렀습니다.
“여기 이상한 놈들
이 와 있다자, 썩 나
서라. 어서 어서.”



“왕의 명령으로 너
희를 수상한 놈
너희들
미



도끼
로 쌍둥
“야야 야야, 건
했으니 살려주세요.”



그나 그뿐인가요
그담번엔 이발쟁이
원숭이가 대명하고
있다가, 귀를 깔린
도끼의 궁둥이를 썩
썩 밀고는 게다가
붉은 철을 하였습
니다. 원숭이 불기작
을 당뜨는것이지요.



이것으로 그치지
않았습니다. 마지막
에는 얼갈도 면도질
하고저 붉은 철을
치였습니다.
“어긴하면 우리 원
숭이를 달렸겠자. 그
렇지만 우리 원숭이
의 종이서 종이야.”



그런데 이 아니요
은 원숭이 수작에
넘어갈 도끼들이 아
니었습니다. 그러나
원숭이선생은 도끼
질문을 뒤지고 길에
서 노는 도끼들을
강제로 매려다 학교
에 집어넣었습니다.



원숭이가 가르쳐
는 학교에서는,
“원숭이는 세상에
제일가는 짐승이다”
하는것만 가지고 가
르쳤습니다. 도끼들
은 하는수 없이 원
숭이 하라는대로 따
라 읽었습니다.



또 그뿐 아니라,
체조시간에는, 강릉
강릉 뛰어만 다니
던 도끼들을 나무
에 기어오르는 훈
련을 시킵니다. 원
숭이는 잘 하는 제
주이지만 도끼들은
떨떨합니다.



너무 방경을 멜보
육심을 부리던 원숭
이들은 똥치와 셴이
리를 당해버지 못하
였습니다.
마침내 원숭이는
무조건항복을 하였
습니다. 우선 똥치
에게 항복했습니다.

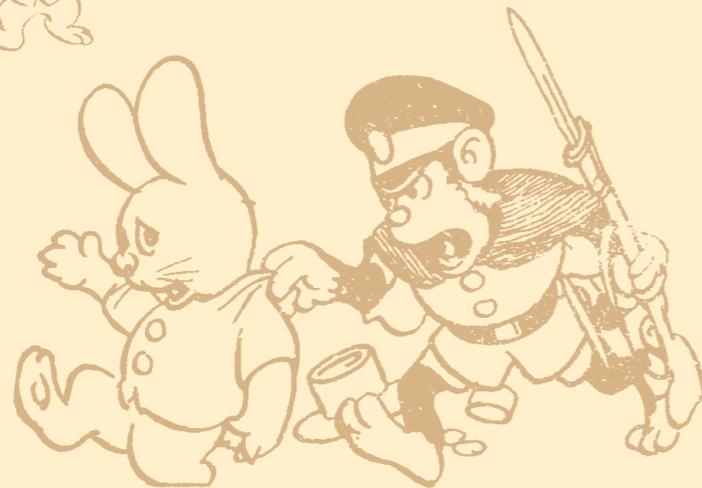


“그저 죽을 죄라
잘못했으니 살려주
십시오.”
이번에는 셴이리
에게 항복하였습니
다. 놀다만 자리에
앉아 있는 셴이리대
장은 기다란 주둥이
를 분득었습니다.



싸움은 끝났습니
다. 도끼들은 똥치
를 부르고 벼락문
부리고 야단들이었
습니다. 똥치 만들
고 술을 담겨 똥
치와 셴이리들 대
접하였습니다.
“도끼나라 반세!”

**여러분,
우리나라 문화재 중
'만화'도 있다는 사실
알고 있나요?**



차례

기관소개

한국만화영상진흥원
한국만화박물관

사업 소개

생생문화재
만화유산으로 만나는 역사이야기

비대면 실시간 온라인 교육

만화 속 시간여행
움직이는 만화문화재 교실

비대면 자율 교육

기획 취지
교육 영상 및 교육 키트, 활동지
활동 사진

마무리 하며

후기 및 함께한 사람들

한국만화영상진흥원

“만화로 행복할 수 있는 세상을 꿈꾸며”

대한민국 만화수도 부천을 대표하며, 만화비즈니스센터, 웹툰 스타트업 캠퍼스 등 만화가와 만화기업이 입주한 만화 영상 콘텐츠 산업 클러스터를 구축하고 있습니다. 국내 최대의 만화 복합문화 공간인 한국만화박물관을 자랑하고, 매년 여름에는 아시아 최고의 만화 전문 축제인 부천국제만화축제가 열려 부천 시민과 전 세계 만화인들에게 즐거운 경험을 선사합니다.



한국만화박물관

1999년 5월 출판만화 진흥을 통한 한국만화산업의 발전과 만화 문화 인구의 저변 확대를 목적으로 부천만화정보센터가 설립되었고, 상설전시관을 개관하였습니다. 이 상설전시관은 2001년 10월 한국만화의 문화 예술적 가치를 증대시키고, 문화유산으로 전승하기 위하여 지금의 한국만화박물관으로 확대되었습니다.

- 다양한 만화 전시로 만화의 예술적 위상 정립
- 만화 교육 프로그램 및 다양한 행사를 통한 만화문화 향유 기반 확대
- 만화의 국가 지정문화재 등록 추진으로 한국 만화유산 가치 발굴

‘토끼와 원숭이, 엄마 찾아삼만리 원화’ (2013년 지정), ‘만화코주부 삼국지’(2014년 지정) 문화재등록

주소 | (14505) 경기도 부천시 길주로 1
 관람시간 | 10:00~18:00 (17시 입장마감)
 휴관일 | 매주 월요일, 1월 1일, 설·추석 연휴
 부대시설 | 상설전시실, 기획전시실, 만화영화상영관, 체험마당, 뮤지엄샵, 만화도서관, 체험교육실 등
 홈페이지 | komacon.kr/comicmuseum
 오시는 길 | 지하철 7호선 삼산체육관역 5번 출구 도보 3분 소요
 문의 | 032-310-3090~1



2021 생생문화재

만화유산으로 만나는 역사 이야기



생생문화재

- 문화재청 주관 지역 문화재 활용 사업
- ‘문화재 문턱은 낮게’, ‘프로그램 품격은 높게’, ‘국민 행복은 크게’
- 달히고 잠자고 있는 문화재의 가치와 의미를 발견하고 문화 콘텐츠로 새롭게 창조

만화유산으로 만나는 역사 이야기

- 한국만화박물관의 주요 소장품인 만화 문화재를 활용한 교육 프로그램 기획
- 학습자의 창의성, 예술적 가치뿐만 아니라 문학, 문화사적 가치 발굴 능력을 개발
- 만화로 표현된 정치·역사적 상황을 살펴보며 비유와 상징 표현법 학습
- 만화 창작 활동을 통한 창의성 등 표현력 및 논리력 증진
- 4차 산업혁명 시대와 코로나 19로 인한 팬데믹 상황을 고려하여 온라인 교육 강화
- 문화예술교육 접근성 강화를 통한 문화 예술 향유 기회 증대

〈만화유산으로 만나는 역사 이야기〉 교육 개요

활용 문화재: 토끼와 원숭이, 엄마 찾아 삼만리 원화, 만화 코주부 삼국지
운영기간: 2021. 07. ~ 11.
교육장소: (비대면 실시간 온라인 교육) 한국만화박물관 교육실 (비대면 자율) 학습자 자율
모집인원: (비대면 실시간 온라인 교육) 각 기수별 10~15명

세부 프로그램명	교육 강사	기수	교육 기간	참여 대상
만화속 시간여행	주강사 임덕영 보조강사 서성관	1	07. 17. ~ 08. 21. (매주 토요일)	초등 3~6학년
		2	07. 21. ~ 08. 11. (매주 수요일)	초등 3~4학년
		3	09. 25. ~ 10. 16. (매주 토요일)	초등 3~6학년
		4	10. 03. ~ 10. 17. (매주 일요일)	초등 1~3학년
		5	10. 24. ~ 11. 7. (매주 일요일)	초등 1~3학년
움직이는 만화 문화재 교실	주강사 홍가람 보조강사 백민경	1	07. 17. ~ 07. 31. (매주 토요일)	초등 4~6학년
		2	07. 25. ~ 08. 08. (매주 일요일)	중등 1~3학년
		3	08. 07. ~ 08. 21. (매주 토요일)	초등 4~6학년
		4	08. 15. ~ 08. 29. (매주 일요일)	중등 1~3학년
		5	09. 25. ~ 10. 09. (매주 토요일)	초등 4~6학년
		6	10. 16. ~ 10. 30. (매주 토요일)	초등 4~6학년

총 참여인원

비대면 실시간 온라인 교육	만화속 시간여행	48명
	움직이는 만화문화재 교실	37명
비대면 자율 교육_단체·기관연계	만화속 시간여행	100명
	움직이는 만화문화재 교실	111명

비대면 실시간 온라인 교육 〈만화 속 시간여행〉

· 등록문화재 ‘엄마 찾아 삼만리’(김종래 作) 작품을 중점적으로 살펴보고,
작품 주제에 따른 ‘가족’의 추억을 떠올리며 나만의 만화 창작하기

주 강사 | 임덕영
보조강사 | 서성관



〈만화 속 시간여행〉 교육 키트

- 처음부터 끝까지 함께 할 활동지
- 만화 그릴 때 사용할 연필&지우개, 수성펜, 12색 색연필, 붓펜, 말풍선 스티커
- 우리 가족 추억을 기록할 DIY 손바닥 달력
- 소중한 나만의 캐릭터를 보관할 종이액자
- 고정할 때 사용할 빅클립



1 회차

만화 문화재 감상 및 분석, 나만의 이야기 창작

1) 만화문화재 감상 및 분석하기

- ① 등록문화재 『엄마 찾아 삼만리』 작품을 살펴보고, 주제 의식 파악하기
- ② 등장인물의 특징 분석하기

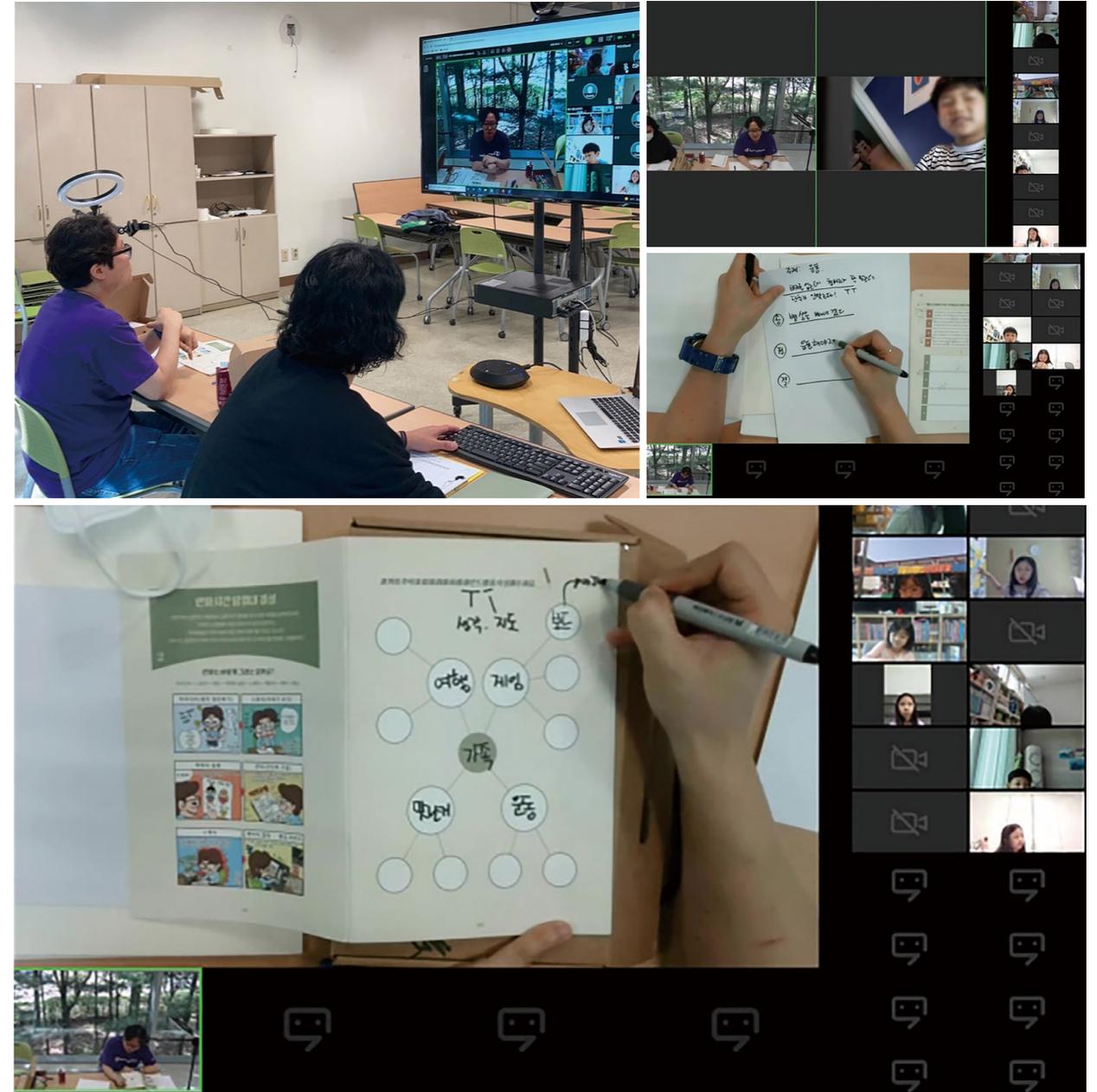
엄마 찾아 삼만리 (김종래 작)

- 1958년에 발표한 고전사극 만화로 우리나라 최초의 베스트 셀러
- 조선 시대를 배경으로 주인공 소년 '금준'이 노비로 팔려 간 엄마를 찾아다니는 사모곡
- 한국전쟁 전후의 피폐한 사회상을 조선 시대에 빗대어 고발
- 2010년 김종래 작가의 유족이 기증하여 한국만화영상진흥원이 소장



2) 아이디어 구상하기

- ① 『엄마 찾아 삼만리』 주제에 따른 '가족'을 중심 키워드로 마인드맵 작성하기
- ② 작성한 마인드맵을 바탕으로 이야기 아이디어 구상하기
- ③ 아이디어를 바탕으로 이야기 구조(기승전결)를 고려하여 나만의 이야기 창작하기
- ④ 본인의 이야기를 소개하며 선생님과 이야기 나누기

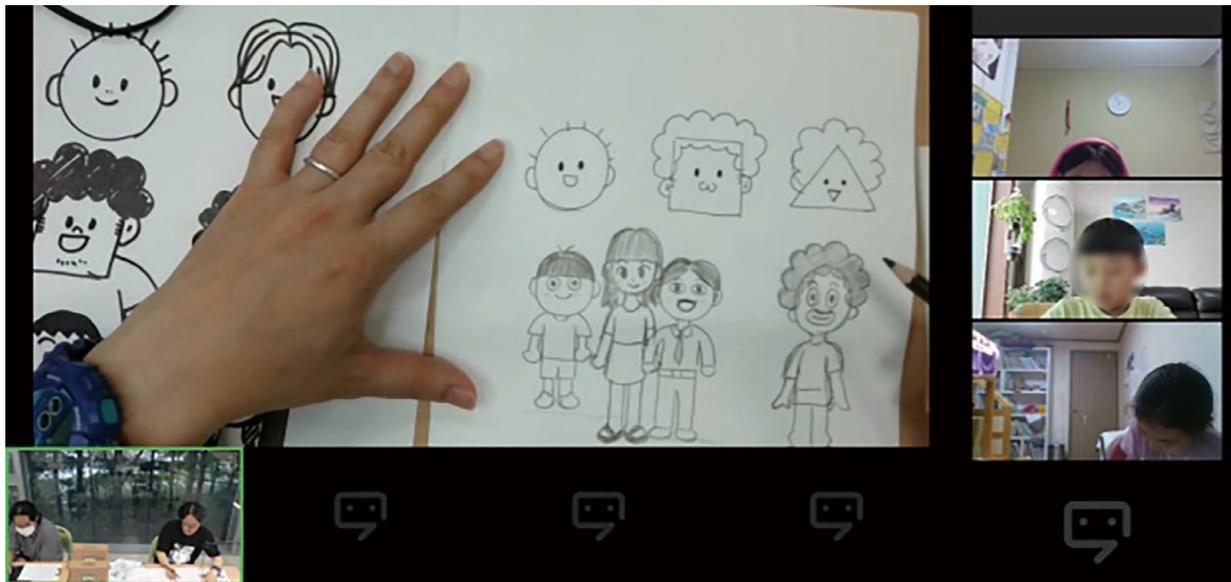


2 나만의 캐릭터, 만화 창작

회차

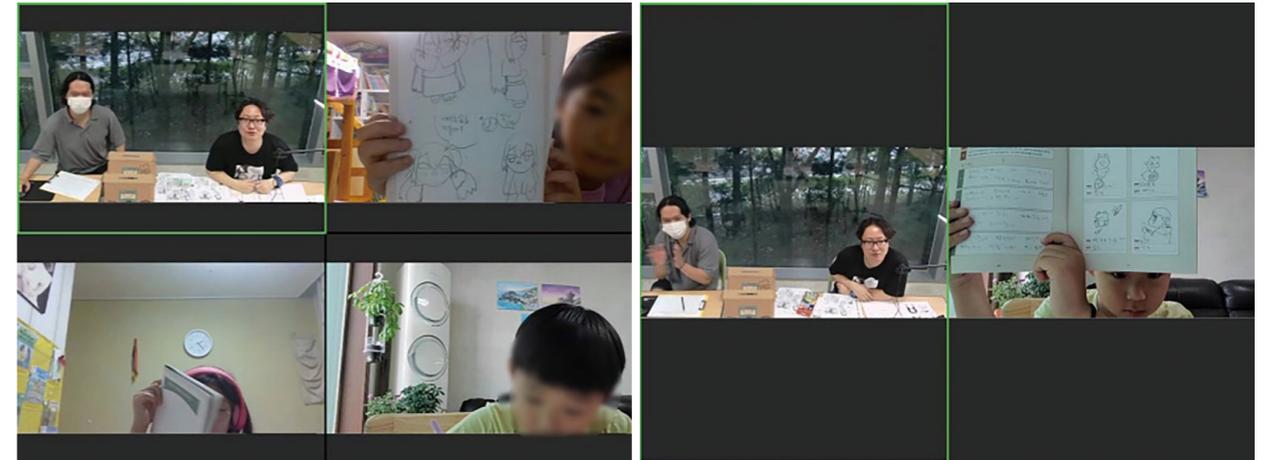
1) 나만의 이야기에 등장하는 캐릭터 창작하기

- 이름, 성격을 설정한 뒤 캐릭터 디자인하기



2) 나만의 이야기와 캐릭터를 활용하여 만화 창작하기

- ① 이야기와 캐릭터를 바탕으로 대표 4컷 만화 그리기
- ② 자유롭게 컷을 배분하며 본격적으로 나만의 만화 창작 시작하기



3

회차

만화 창작 마무리 / 감상

1) 만화 창작 작업 마무리하기

- 만화 창작 작업 지속하여 마무리하기

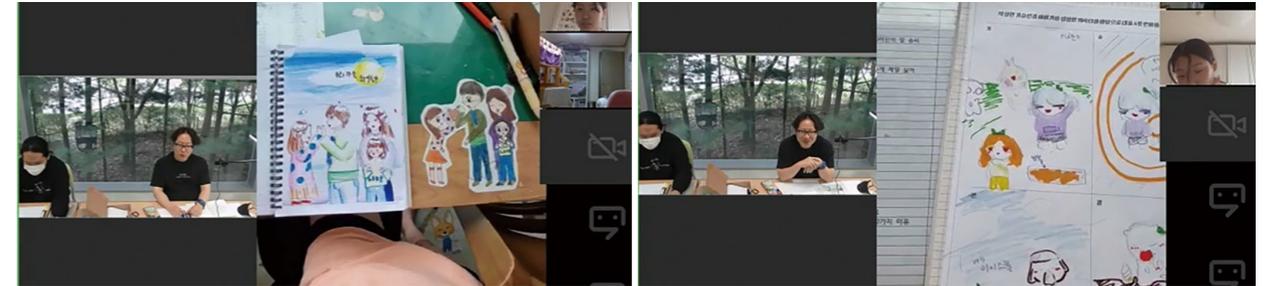
2) 서로의 작품을 함께 감상하여 이야기 나누기

- ① 한 명씩 본인의 작품 소개하기
- ② 선생님의 피드백을 듣고, 이야기 나누기



* 추가 활동

『엄마 찾아 삼만리』 작품의 필체를 기억하면서, 붓펜을 사용해 만화필선의 강약을 조절하며 그림 따라 그리기



비대면 실시간 온라인 교육 〈움직이는 만화 문화재 교실〉

- 등록문화재 ‘토끼와 원숭이’(김용환 作) 작품을 중점적으로 살펴보고, 나만의 만화 만들기
- 애니메이션의 원리를 파악하여 ‘조트로프(zootrope)’를 활용한 짧은 애니메이션 만들기

주 강사 | 홍가람
보조강사 | 백민경



〈움직이는 만화 문화재 교실〉 교육 키트

- 처음부터 끝까지 함께 할 활동지
- 만화 그릴 때 사용할 연필&지우개, 수성펜, 12색 색연필, 말풍선 스티커
- 나만의 만화를 움직일 조트로프
- 소중한 나만의 캐릭터를 보관할 종이액자
- 고정할 때 사용할 빅클립



1 회차

만화 문화재 감상 및 분석 우화 캐릭터 창작

1) 등록문화재 『토끼와 원숭이』 작품 살펴보기

토끼와 원숭이

(김용환 작)

- 1946년 '조선아동문화협회'에서 발행한 만화 작품
- 우리나라에서 가장 오래된 만화 단행본
- 일제 강점기 시대의 나라들을 동물캐릭터로 비유·풍자
- 한국 만화사 및 해방 후의 생활 문화사를 이해할 수 있는 만화 작품

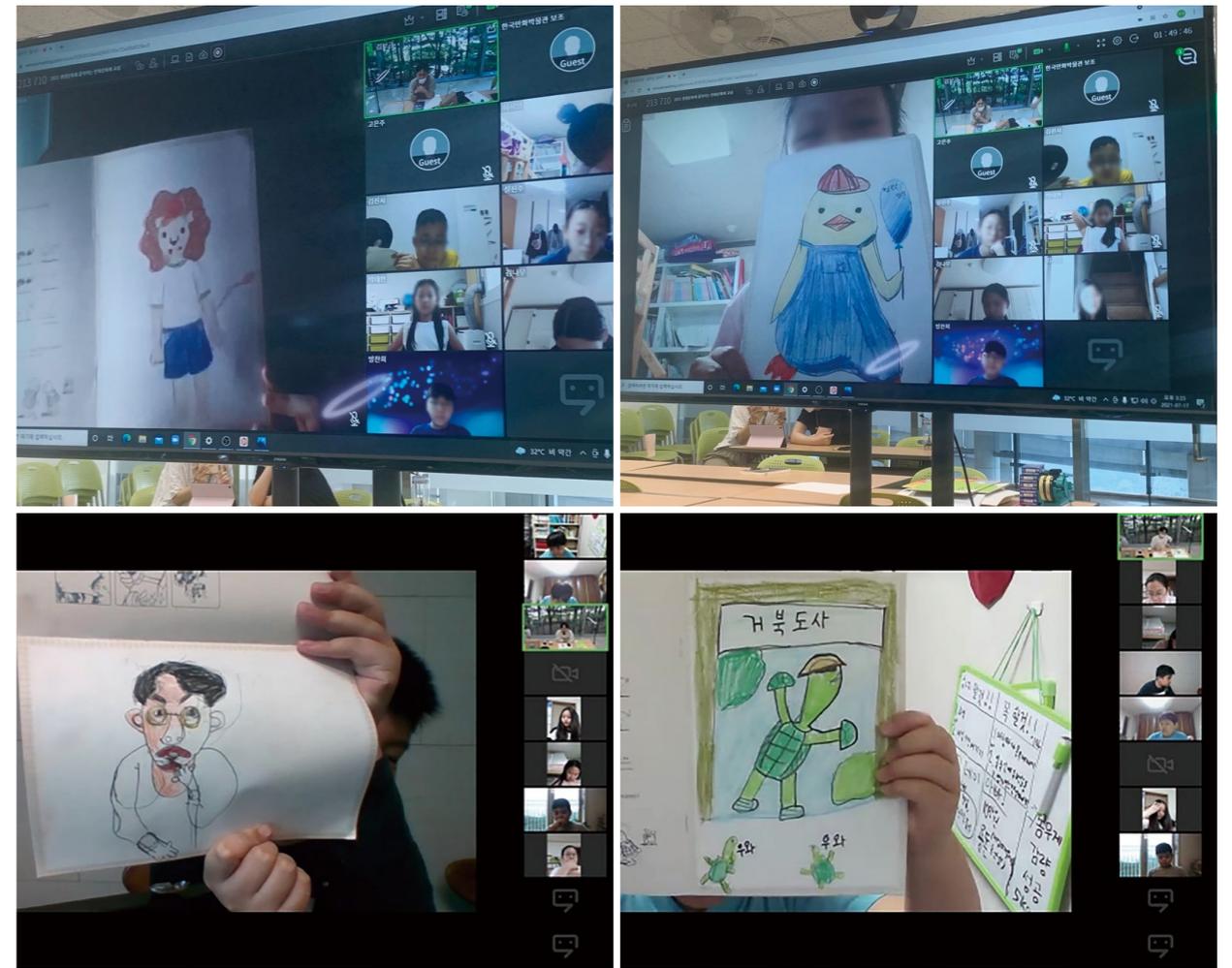


2) 그림 그리기 활동과 친숙해지기

- ① 실제와 똑같이 그리는 게 목적이 아닌, 자신만의 창의적인 그림 그리기의 재미를 알려주는 '내 맘대로 드로잉' 활동하기
- ② 선생님의 피드백을 들으며 이야기 나누기

3) 『토끼와 원숭이』작품에 나오는 캐릭터를 통해 우화 캐릭터 창작하기

- ① '단순화', '의인화' 기법 알아보기
- ② 동물을 정해 나만의 우화 캐릭터 창작하기
- ③ 한 명씩 나만의 우화 캐릭터를 소개하고 이야기 나누기



1) 이야기의 구조(기승전결)를 학습하고, 만화로 창작할 나만의 이야기 생각하기

* '기승전결'이란?

- 기 | 이야기의 시작
- 승 | 이야기 발생 이유를 설명
- 전 | 이야기 흐름이 바뀜
- 결 | 이야기의 마무리



2) 나만의 만화에 등장하는 주인공 캐릭터 창작하기

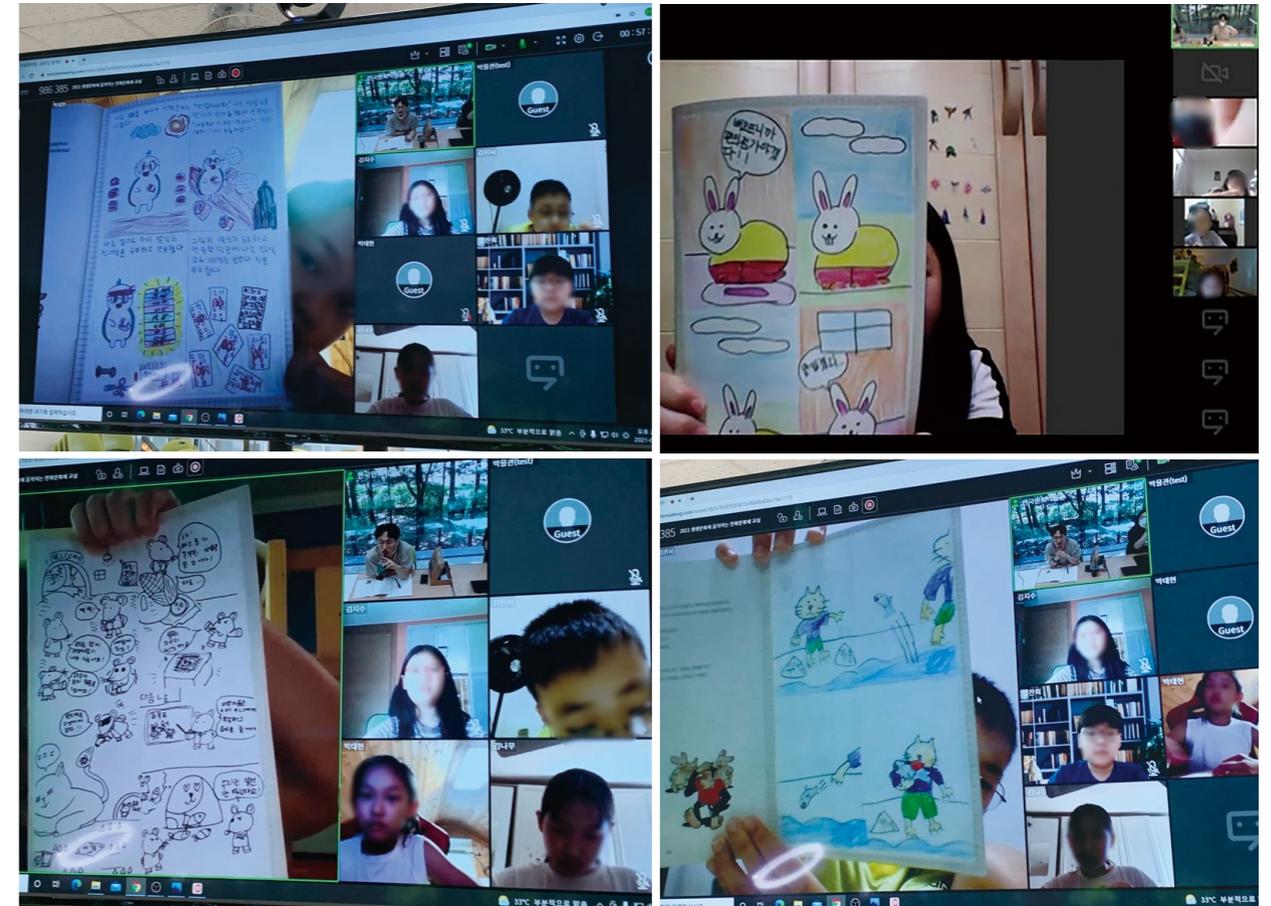
- ① 이야기에 어울리는 캐릭터의 대표적인 특징 생각하기
- ② 특징에 어울리는 생김새, 복장, 액세서리 등 외적 요소 생각하기
- ③ 생각한 것을 바탕으로 캐릭터 창작하기
- ④ 한 명씩 캐릭터를 소개하고 이야기 나누기

3) 『토끼와 원숭이』 서사 구조에 따라 나만의 4컷 만화 창작하기

- ① 『토끼와 원숭이』 서사 구조인 '풍자' 학습하기
- ② 관심사 혹은 현시대의 사회적 이슈를 풍자하여 4컷 만화 창작하기
- ③ 한 명씩 본인의 4컷 만화를 소개하고, 이야기 나누기

* '풍자'

현실의 문제점을 과장하여 비꼬거나 다양한 형태로 빗대는 표현기법



1) 애니메이션의 원리 학습하기

- ① ‘소마트로프’, ‘프락시노스코프’ 등 과거의 애니메이션 장치 알아보기
- ② 애니메이션의 기본 원리인 ‘잔상효과’ 알아보기

2) ‘조트로프(zoetrope)’를 활용하여 나만의 짧은 애니메이션 창작하기

- ① 토끼의 강충강충 뛰는 모습 등의 캐릭터 움직임 상상하기
- ② 각 칸에 캐릭터의 동작이나 위치를 조금씩 변화시켜 10칸 도안에 캐릭터 그리기
- ③ 조트로프 제작 키트를 조립하고 도안 끼워 넣기
- ④ 조트로프를 돌리며 틈새로 애니메이션 관찰하기

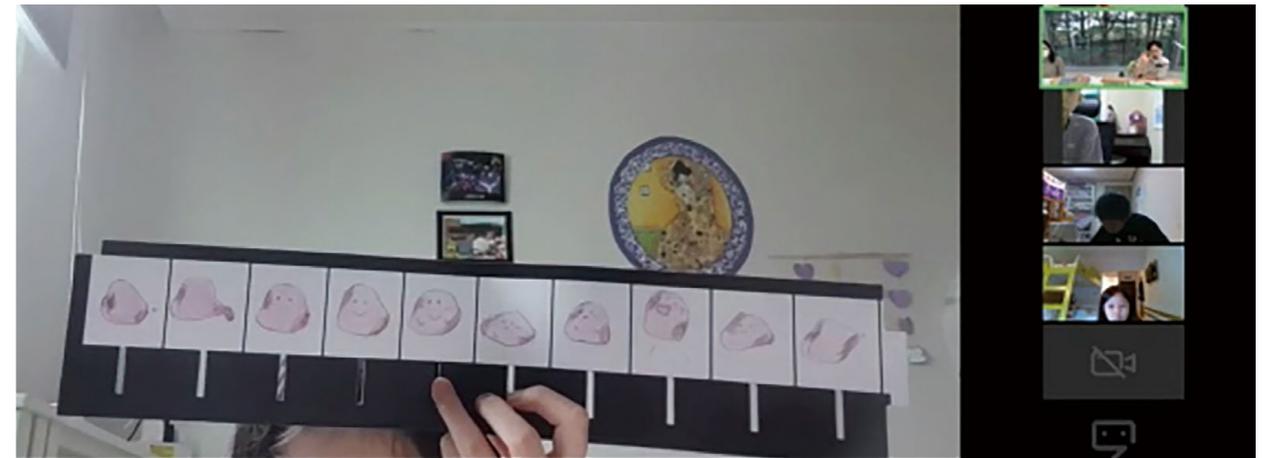
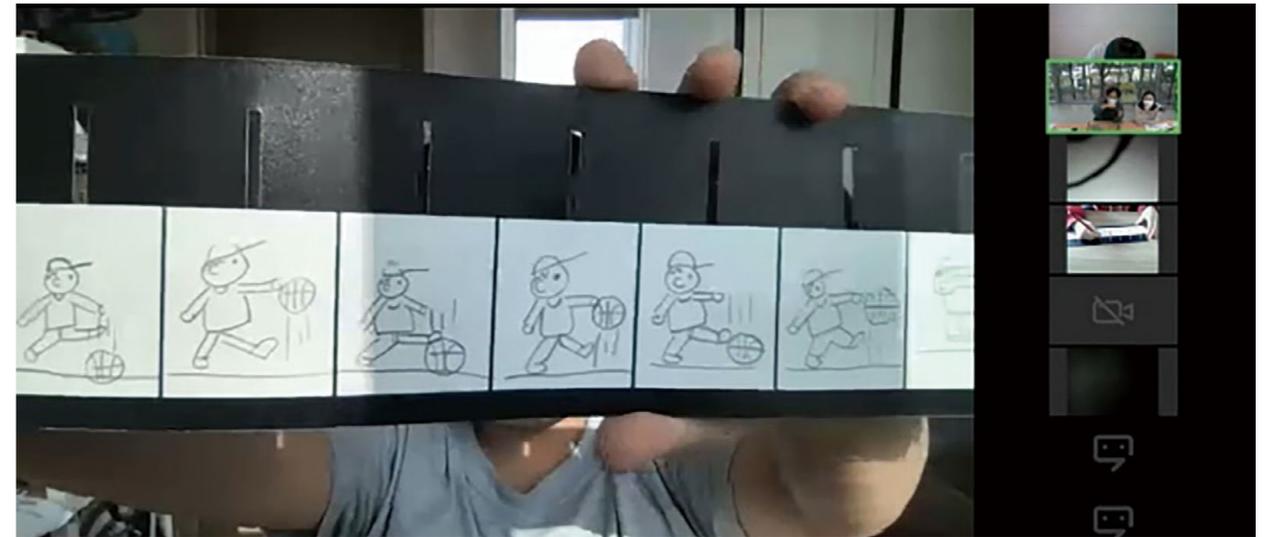
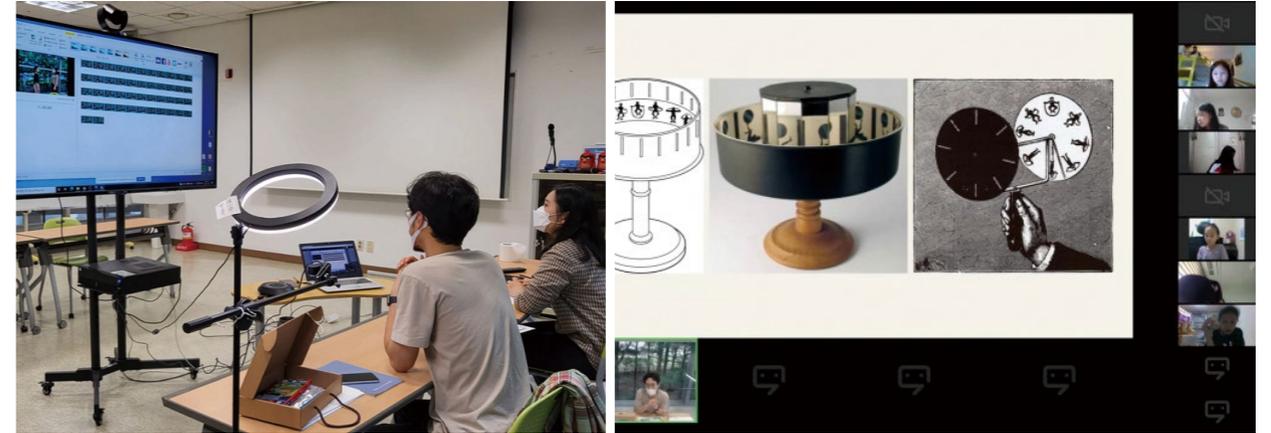
* ‘조트로프(zoetrope)’ 란?

영화 장치 발명 전, 여러 장의 그림들이 빠르게 교체되면 그림의 잔상이 생기는 착시 원리를 활용한 애니메이션 구현 도구



* 추가 활동

프레임 단위를 배워보고, 선생님이 여러 장의 사진으로 영상을 만드는 과정을 함께 보며 이해하기



비대면 자율 교육

〈만화유산으로 만나는 역사 이야기〉

- 1) 단체·기관대상으로 신청을 받아 교육 키트 및 교육 영상 제공
- 2) 개인 대상으로 온라인 교육 활동지 배포와
교육 영상 유튜브 채널 업로드를 통해 자율 교육 유도 (상시)



기획 취지
교육 영상
인천 가현초등학교
인천 일신초등학교
인천 도담초등학교
인천 부평공업고등학교
마무리하며

기획 취지

- 코로나19 팬데믹 상황을 고려하여 온라인 비대면 교육 확대 운영
- 온라인 실시간 교육이 어려운 기관 및 단체대상의 교육 기회 증진
- 교과연계 및 추가 주제 적용 기회를 통해 교육의 확장성 증진
- 일정 등의 문제로 실시간 교육 참여를 하지 못하는 개인 대상의 교육 참여 확대

* 한국만화박물관 홈페이지(www.komacn.kr/comicsmuseum)의 [새소식 알림] 게시판에서 활동지 배포

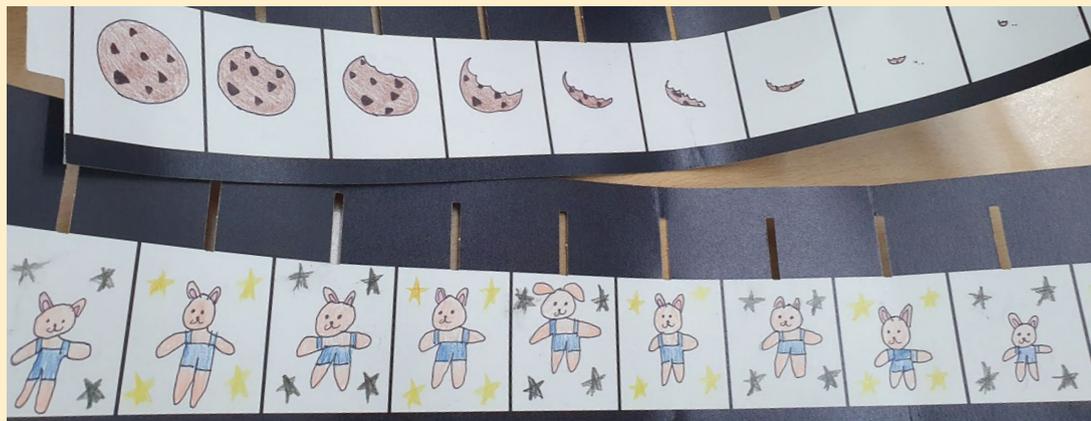


교육 영상

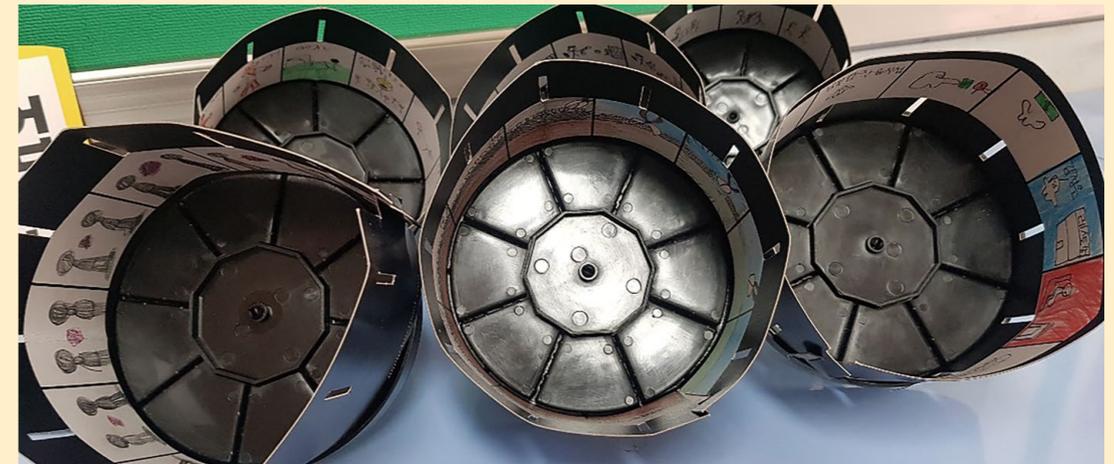
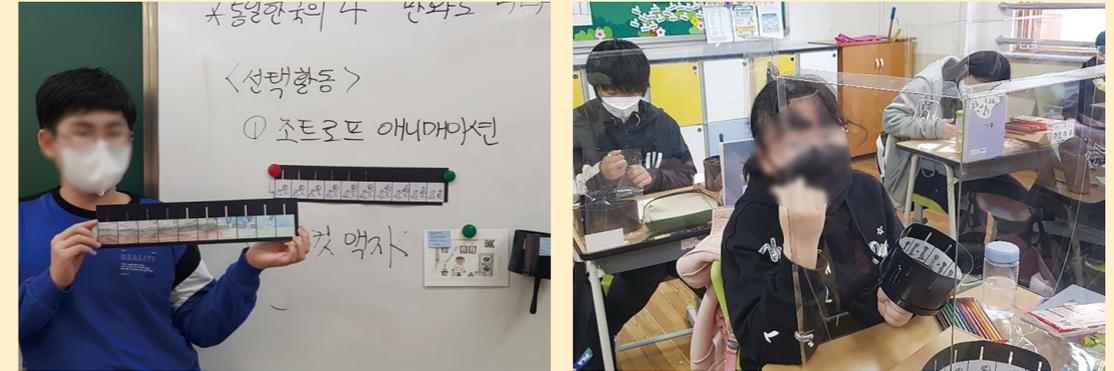
* 유튜브 채널 [한국 만화의 모든 것 All about Korean Webtoon]의 [한국만화박물관] 재생 목록에서 시청 가능



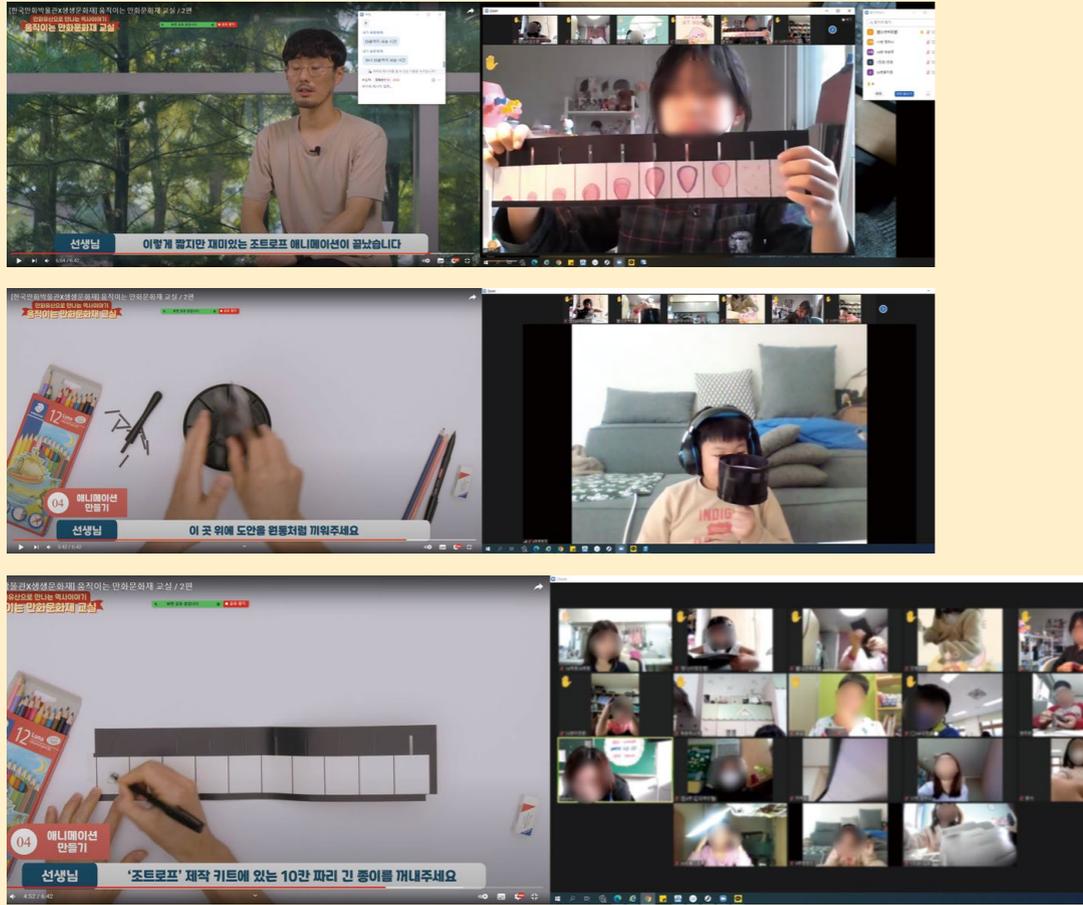
인천 가현초등학교



인천 일신초등학교



인천 도담초등학교



인천 부평공업고등학교



마무리하며,

모든 게 처음인 2021 생생문화재 사업이었습니다. 준비·운영하는 과정에서 어렵고 힘든 부분도 무척 많았지만, 조연을 아끼지 않으셨던 김보금 팀장님과 묵묵히 주어진 일 이상의 일을 하며 힘을 보태준 고은주 선생님 덕분에 뿌듯한 감정을 많이 남기며 사업을 마무리 할 수 있었습니다.

어린 연령층의 학습자에게 ‘문화재’란 접근하기 어려운 주제일 것입니다. 하지만 친숙한 ‘만화’라는 콘텐츠를 통해 문화재를 이해하고, 더 나아가 본인만의 창의력을 발휘하여 만화 문화재와 같은 자신의 특별함을 발견하길 바라며 교육을 기획·운영하였습니다.

코로나 19 상황에서 학생들을 직접 마주하지 못한 아쉬움이 크지만, 비대면 온라인 박물관 교육이라는 새로운 시도를 할 수 있었습니다. 이 과정에서 박물관 교육에 대해 더욱더 많은 것을 생각해볼 수 있었고 배울 수 있었던 값진 경험이었습니다.

하루빨리 우리들의 생활이 안정을 되찾고, 다시금 북적이는 박물관이 되길 바라며 계속해서 많은 사람이 좋은 교육에 참여할 수 있도록 노력하겠습니다. 생생문화재 교육을 위해 힘써주신 모든분, 감사합니다.

박물관운영팀 ‘이채영’ 매니저

올해는 친구들의 웃음소리를 박물관에서 들을 수 없었지만, 부족함 없도록 교육키트와 많은 시각자료, 만화 전문 강사님들의 실시간 스케치하는 모습 등 재밌고 흥미롭게 진행하려 노력하였습니다. 온라인으로 진행하기 때문에 수월하게 진행할 수 있을까 걱정되었지만 이미 온라인 수업에 익숙해져 버린 친구들이기에 수월하게 진행되었습니다. 그리고 전라도, 경상도 등 한국만화박물관에 방문하기 어려운 친구들한테 한편으로 한국만화박물관을 알릴 수 있는 좋은 기회였다고 생각합니다.

이번 기회를 통해 ‘만화’도 ‘문화재’로서 가치가 있다는 사실을 알릴 수 있었고, 만화 전문 강사님들께서 참여함으로써 ‘만화’ 그리는 제작 과정, 요소, 더 나아가 애니메이션까지 친구들에게 재밌고 즐거운 만화 교육 경험이 되었기를 바랍니다.

친구들~ 다음엔 박물관에서 만나요!

박물관운영팀 ‘고은주’ 교육 연구원

2021 생생문화재
『문화유산으로 만나는 역사 이야기』

총괄 | 신종철

실장 | 이용철

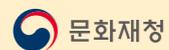
팀장 | 김보금

기획·운영 | 이채영, 고은주

발행일 | 2021년 12월

발행처 | 한국만화영상진흥원, 한국만화박물관
(14505) 경기도 부천시 길주로 1
www.komacn.kr/comicsmuseum

편집·디자인 | ㈜올콘텐츠그룹





생생문화재



생생문화재