

"만화 세계를 정복한다는 거야?"

"만화를 어렵게 보게 하려는 음모다!"

"알면 알만큼 보일지도?"

"만화로 세계를 정복하는 건가?"

"뭐? 만화에 이론이라니!"

"먼저 즐기란 말야"

만화 세계 정복

PDF판

두고보자저

김창기

한국의 만화 지향도의 나 함 함 각 단 수 함에 대하여

漫畫世界征服月報

| 수동적 세계 정복을 전담하거나 마비적 반응을 일으키기 위하여 도입된 순서로 병행된 그림 및 기법 형식들 |

| 자각 위의 모든 지역은 세상 모든 나라!
| (자각을 포함) 우주 전체!
| 같은 중립(가)의 모임이나 이념 목적 따위를 같이하는 사람의 집단!

| (아래 나열한 모든 지역의 정복을 위하여 복종시킴!
| 이러한 일을 하기 위해 모든 것을 이용!

만화세계 정복

지 은 이 만화집단 두고보자
편 집 광경신
감 수 김낙호
기 획 김남훈
교 정 iamX, pseudora, debugger,
지브란, 이가진, turtle, 세계정복,
두고보자

표지디자인 심형훈
마 케 팅 이승우
퍼 낸 이 원중우
퍼 낸 곳 길찾기

주 소 서울특별시 영등포구 양평동 2가
34-15 동애빌딩 201호
전 화 02-3667-2653/2654
팩 스 02-3667-2655
등 록 2002년 4월 10일 제10-2351호
홈 페이지 <http://gckbook.com>
I S B N 89-90230-43-8 03630

2004년 1월 20일 초판 1쇄 인쇄
2004년 1월 30일 초판 1쇄 발행
2006년 3월 10일 PDF 1차 공개

본 PDF판은 두고보자 카피레프트 원칙에 의거, 자유로운 배포가 가능합니다. 기존 종이책 구매자를 위한 특전, 기타 세부 사항 및 문의점에 대해서는 웹진 두고보자(<http://www.dugoboza.net>)의 만화세계정복 특별 페이지를 방문해주시기 바랍니다.

만화집단 「두고보자」는

만화를 보는 ○○한 시선 **두고보자**

만화집단 「두고보자」는 00년에 웹진 두고보자(<http://www.dugoboza.net>)를 오픈 하면서 탄생했다. ‘만화를 보는 ○○한 시선’이라는 표어 그대로 만화에 대한 진지한 성찰과 만화를 통한 인식넓히기를 목표로 하고 있으며, 그 큰 틀 안에서는 여러 가지 생각들을 가지고 다방면에서 활동중인 만화활동가들의 집합체다. 작가, 평론가, 기획자, 출판업자, 평범한 독자 등 다양한 층을 포괄하며 불온한 영향력을 확장해나가고 있는 중이다.

[참여편집위원]

곽경신(kay)	영미권 만화정보사이트 카투넷 운영자
김낙호(capcold)	만화연구자. 다양한 공공 연구 사업 진행 및 행사 기획
김남훈(깜악귀)	만화독자. 무소속 칼럼니스트. 켈티즌 등 다양한 지면에 집필
김은미(달토끼)	만화독자. 여성주의저널 일다 일다 편집위원
김의성(기린아)	경제학 박사과정중. 합리적 만화산업 관행을 연구중
김태권(mirx)	만화가. 장편 ‘십자군 이야기’ 외 다양한 지면에서 활동
박관형(halim)	‘코믹랩’ 소속 만화기획자. 다양한 만화계 활동에 관여
원종우(comrev)	도서출판 ‘길찾기’ 대표
이아름(pinksoju)	비범한 만화독자. 디자인 및 교열 작업 담당
장하경(nannar)	만화가. 페미니즘 성향 잡지 ‘이프’ 등 다양한 지면에서 활동
정경아(누프걸)	만화가. 장편 ‘뽕뽕뽕뽕’ (시공사) 외 다양한 활동
차효라(hyol)	만화 편집자. ‘테르미도르 에장판’ (길찾기) 등 기획

두고보자는 정보공유와 카피레프트(copyleft)를 지지합니다. 두고보자가 저작권을 갖는 모든 콘텐츠는 저자와 출처가 명시되고 ‘카피레프트에 의하여 자유롭게 이용할 수 있다’는 내용을 밝히는 한 비상업적인 목적에 한해서 자유롭게 사용할 수 있습니다.

차례

1장 만화의 숲에 들어가기 전에

[여는글]만화의 숲에 들어가기 전에	008
도대체 만화란 무엇인가	016
만화연출의 몇가지 특성들	034
고통받는 주인공, 행복한 독자	050
[깔깔박스]읽지않은 만화로 아는체 하기	072

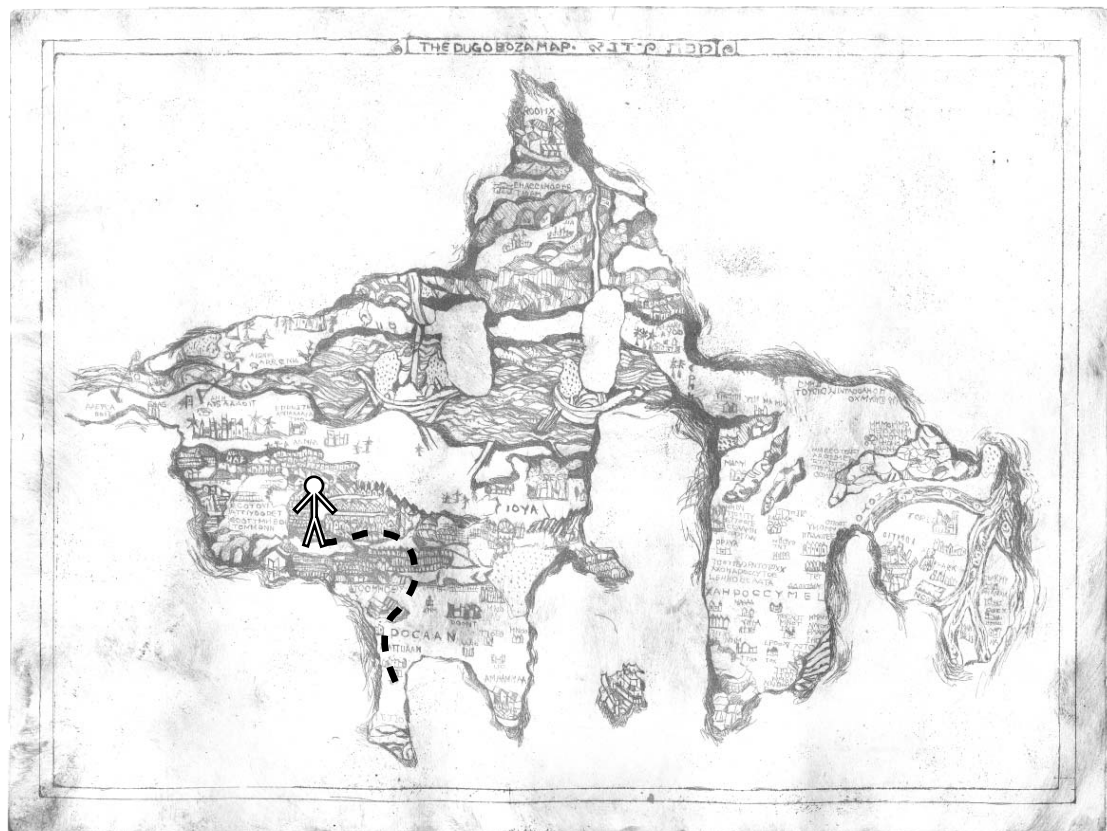
2장 만화의 숲에서 길을 잃고 헤매다

[여는글]만화의 숲에서 길을 잃고 헤매다	082
순정만화와 같이 놀기	090
소년만화는 무엇으로 보는가	120
만화방에서 만화를 이야기하다	144
서구만화를 만나다	158
인디만화의 어제, 오늘 그리고	182
[깔깔박스]만화, 별점매기기	198

3장 실전, 만화의 숲에서 곰과 싸우다

[여는글]실전, 만화의 숲에서 곰과 싸우다	202
음지의 만화 해적판의 발자취	210
여성이 선택한 장르, 야오이	232
한국만화, 일본망가	244
한국만화 파멸행 지름길 가이드	264

1장



만화의 숲에
들어가기 전에





깜악귀

두고보자의 2대 편집장을 거쳐서, 현재 병역특례중임. 내가 좋아하는 만화는 어떤 만화냐...의 문제로부터, 내가 지지하는 만화는 어떤 만화냐의 문제로 이행 중.

질문 하나로 시작해보자. 만화란 무엇인가? 물론 여러분들 중에는 “내가 만화가 뭔지도 모를까봐서 그러는거냐!”고 하실 분도 있을 것 같다. 그러나 만화비평을 한다고 소개했을 때 “그럼 너 디즈니 애니메이션에 대해서 어떻게 생각하니?”하고 되묻는 식의 반응에 질려버린 터이다. 심지어 학자라는 사람들도 그렇다. ‘만화산업의 가능성’이라고 올라온 논문을 들춰보면 내용은 ‘만화영화산업의 가능성’이 었다든가. 만화영화는 만화보다는 영화에 가깝다. 단지 영화의 필름을 만화의 그림체로 그렸다는 점에서 만화와 유사한 측면이 있을 뿐이다.

‘만화’라는 것은 기본적으로 소설, 시, 설명문, 칼럼, 만화영화, 영화, 드라마, 광고 등과 같은 목적에 따른 하위분류가 아니다. 그것은 문자, 그림, 동영상 등과 같은 보다 본질적인 정보전달방식에 대한 분류다. 그런데 만화라는 말에는 오만가지 ‘만화적인 특성을 가진 것들’이 다 무식하게 한 데 묶여 있다. 이 책에서 이야기할 것은 그 중에서도 극히 일부분인 극-만화, 이야기를 가진 만화 혹은 만화로 풀어낸 이야기이다. 그것은 문자로 치면 소설이자, 바로 우리가 가장 많이 즐겨보는 대중만화의 형식이다.

벌써부터 거부감이 들고, 만화를 본다는 것을 어렵고 난해한 것으로



만화? 애니메이션? 만화영화?

만화라는 단어의 용법은 지나치게 제한없이 쓰인다.

만들고자 하는 음모가 진행중이라는 느낌을 받으실지도 모른다. 아니, 만화를 보는 것만큼 편한 행위는 흔치 않다. 온돌방에 아랫배를 깔고 온 몸으로 느끼는 감동이 바로 만화라는 것을 왜 모르겠는가. 다만, 소설이나 영화처럼 당연한 것이 당연하게 인정되는 환경 속에서 만화를 감상한다는 것은 정말 쉽지 않은 일인 것이다. 그래서 이 책에서는 만화에 대한 몇 가지 세속적인 편견을 바로잡으면서 시작하고자 한다.

1. 만화를 보는 것은 어릴 때 이야기다

만화를 어릴 때부터 좋아한 이라면 누구나 기껏 모아놓은 만화를 부모님이 버려버린 일이 있을 것이다. 필자의 경우에도, 기껏 용돈을 모아서 《바벨 2세》같은 것들을 다 모았더니, 어느날 어머니가 나 몰래 어린 사촌동생한테 주어버렸다.

“넌 이제 만화나 읽고 있을 나이가 아냐! 공부를 해야지!”

이런 에피소드는, 만화팬들 사이에서는 별다른 이야기꺼리도 아니다. 더구나 나이살이나 먹어서 전철에서 눈 큰 유아 체형의 여자아이가 그려진 만화를 정신없이 읽고 있으면 주변에서 뭐라고 생각할지 굳이 생각하지 않아도 알 수 있다. 양가 부모님 다 만나서 맞선 보는 자리에서 “만화를 제일 좋아합니다”라고 밝히는 일은 또 어떤가? 굴하지 말지어다. 만화를 볼 수 있는 나이와 볼 수 없는 나이 따위는 없다. 나이에 맞는 만화를 보면 그만이다. 어릴 때는 동화책을 읽고, 커서는 대하소설을 읽는 것처럼 말이다. 그리고 어른이 동화책을 읽고, 아이가 대하소설을 읽는다고 해서 또 크게 흠될 것도 없다. 만화도 마찬가지다. 10대용으로 만들어진 만화를 30대가 읽는다고 무슨 흠이냐.

물론 10대 이외의 타겟을 대상으로 한 만화들이 그 질과 다양성 모두에서 크게 빈궁한 것은 사실이지만, 그건 대중음악도 마찬가지 아

닌가 말이다. 만화와 연령의 관계문제에 있어서 보편적으로 인정될 수 있는 정답은, 저연령대의 아이들도 쉽고 재미있게 받아들일 수 있을만큼 강력한 표현력을 가진 것이 만화라는 것 뿐이다.

2 만화는 한 번 보고 버리는 것이다

누군가가 필자에게 말했다. 소설이나 시가 분명히 꼼꼼히 읽히는 반면에 만화가 쉽게 읽히는 것은 사실이 아닙니까. 그 만큼 안에 담긴 내용이 부실하기 때문이 아닐까요. 필자의 어머니는 이렇게 말했다. “아이구, 산 지 20분도 안되서 다 봤네. 그럴 걸 왜 사? 돈 아깝게. 차라리 소설책을 사지.”

분명 만화는 편하게 읽히는 면이 있다. 만화의 표현들은 거의 파괴적이다 싶을 정도로 직접적으로 다가오기 때문이다. 특히 상업만화라면 개별 장면에 담긴 정보량이 매우 적어서, 그다지 숙고하며 읽지 않아도 이해하기에 무리가 없도록 만들곤 한다. 속도감 있게, 별다른 숙고 없이 읽히도록 의도되어 제작되는 만화가 있다. 이건 나쁜 것이 아니다. 이런 작품들이 많은 것은 영화나 책이나 마찬가지라는 것을 일단 언급해두고 싶다.

그런데 때로는 그 안에 상당히 깊이 있는 내용을 담고 있는 문제작이라도, 독자에게 익숙한 상업만화의 스타일을 취하는 경우가 있다. 말을 걸기 편리하기 때문이다. 쑥쑥 쉽게 읽히는데, 보고 또 보고 그 때마다 더욱 깊은 감동을 받게 되는 작품. 하지만 어떤 이에게는 만화를 읽는 데 두번째는 없는 경우도 있다. 이런 경우는 어쩔 수 없다. 무엇인가가 깊이 있게 읽히기 위해서는 읽는 이도 준비가 되어 있어야 한다. 그렇지 않으면 편리하게 읽힌다는 이유만으로 가볍게 취급당한다. 이 두 가지는 매우 다르다. 당신은 누군가가 당신에게 편리하게 대해주면 깔보고 쉽게 대하는 그런 사람이 되고 싶은가?

또 다른 진실. 장면 장면에 깊이 있는 상징과 정보를 배치하고 섬세



시간당 500~1800원

당신이 한 권에 할애하는 시간은 어느정도인가.



한 미각으로 음미하기를 요구하는 만화들이 결코 없지 않다. 사려깊은 복선과 아름다운 연출, 미려한 색감. 은은히 드러나는 몽롱한 무의식과 치열한 시대정신. 이것은 그야말로 소장가치 1호! 우하하하! 이젠 더 이상 알아보지 않겠지. 그러나 대부분의 독자들은 그냥 빠르게 빠르게 넘겨버린다. “다 읽었네! 이것도 20분이 안 걸리는군. 뭐야, 이거 재미없잖아!” 다른 독법으로 읽어야 할 만화를 기존의 ‘쉽게 읽는’ 독법으로 읽어버린다. 그리고 쉽게 읽힌다고 주장한다. 쉽게 읽히지 않는 만화는 애당초 접하려 하지 않는 것도 사실이다. 사실 1시간에 걸쳐서 음미하게 되어 있는 코스 요리도 10분 안에 먹어치우는 건 아주 쉽다.

독자는 다양한 깊이의 만화를 접할 수 있는 준비가 되어 있지 않다. 물론 이건 작가와 출판사가 극복해야 할 문제다. 하지만 만화가 쉽게 읽힌다는 생각은 당대 대중이 만들어낸 발상이며 심지어 편견인 경우도 많다.

3 만화는 예술이다

많은 만화들이, 예술이 되고자 안달이다. 하지만 정말로 독자가 만화에 관심을 기울이는 것은 그것이 예술이기 때문이 아니라 그것이 삶



만화, 예술의 말석에 앉다(좌)

앵키빌라의 《니코폴 연작》을 비롯한 몇몇 만화들은 이미 예술로 대접 받는다.

만화인가? 미술품인가(우)

로이 리히텐슈타인의 《BLAM》, 물론 미술이라는 쪽에 손을 들어주는 것이 상식적일 듯. 로이 리히텐슈타인은 팝아트의 소재로서 만화의 그림들을 활용하는데, 미술관에 회화로서 전시될 것을 전제로 하고 있다.

에 찌르르한 감동과 멋진 자극을 전해주기 때문이다.

만화를 예술로 분류하기 위한 무력한 시도로서, 만화 이론서 중에서는 꼬박꼬박 고대의 만화적 원형에서부터 이야기를 시작하는 수가 있다. 예를 들어 알타미라 벽화 같은 것. 심지어는 외국에서뿐 아니라 한국에서도 만화적 원형을 찾는 시도까지. 예를 들어 고구려의 고분벽화. 따라서 한국도 일본처럼 만화왕국의 가능성을 가진 나라라는 식의 소위 역사적, 민족적 서술까지 있다. 미안하지만 고구려인과 현재 한국사람의 차이는 현재 일본사람과 한국사람이 가지고 있는 차이보다 크다.

만화적 원형은 찾아보면 어느 민족, 어느 국가에나 있다. 그것은 우리가 생각하고 사물을 인식하는 방식과 직결되어 있기 때문이다. 어떤 나라에서 발견되지 않는다면 그것은 존재하지 않기 때문이 아니라 못 찾았기 때문이다.

본래 예술이라는 말 자체가 대중문화를 설명하기 위한 용도로 발현한 말이 아니다. 예술을 자처하는 것과 당대에 대중적 인기를 얻는 것은 별개이기 때문이다. 더구나 무엇이 예술이나, 무엇이 예술이 아니냐하는 문제는 아주 끝없고 답도 없다. 어떻게 보면 다빈치의 그림이 예술이 아닐 수 있고, 어떻게 보면 길거리의 보도블럭도 예술일

수 있다.

평생 미학에 매진하는 사람도 답을 못 내는 저 예술이라는 말을 만화 쪽에서 붙들고 늘어지는 것은 한 가지 이유다. 문학이나 영화 등 다른 분야가 예술 운운하면서 누리고 있는 문화적 위상과 권력을 나누어가지고 싶기 때문이다. 저 쪽처럼 대접받고 싶은 것이다. 이 쪽이 부당한 대접을 받고 있는 것은 사실이니까. 그러나 이 말 자체는 아무런 의미가 없는 낭만적인 수식어다. 만화가 예술이기 때문에 갖은 품을 다 잡고 보아야 하는 것도 아니며, 만화가 예술이 아니기 때문에 막 보아도 되는 것은 아니다. 만화는 예술이다. 굳이 말하자면 그렇다. 하지만 만화는 예술이 아니다. 굳이 말하자면 그렇다. 가장 좋은 것은 이런 사고 자체에서 벗어나는 것이다.

4. 만화의 대우, 특별할 것은 없다

만화는 영화나, 소설 등이 받는 것과 같은 대우를 받으면 된다. 그보다 나을 것도, 그보다 못할 것도 없다. 어떤 만화는 여고생을 위한 로맨스 소설과 같은 대접을, 어떤 만화는, 순수문학이 받는 것과 같은 대접을 받으면 된다. 중요한 것은 ‘만화에만 주어지는 편견’은 모두 배제해야 한다는 것이다. 만화에는 수많은 편견과 부당한 탄압이 있지만 편견은 고쳐주고 탄압에는 싸우면 된다. 마찬가지로 비판받을 것은 비판받고 칭찬받을 것은 칭찬받으면 된다.

사실 편견과 탄압을 일소하는 것보다 더 중요할 수도 있는 것이 철저하게 비판받고 비판하는 문화인 것 같다. 만화는 편견과 오해로 인해 만신창이가 된 적이 많았지만 오히려 제대로 비판된 적은 또 별로 없다. 그래서야 칭찬을 할 때조차도 맥락이 닿지 않는다. 남의 다리를 마구 긁는다. 평소 친분이 있는 한 주간지 기자가 어렸을 때 감명깊게 읽은 만화의 작가를 취재차 찾아갔던 경험을 토로한 일이 있었다. 작가를 만난 자리에서 그 만화의 줄거리가 감명 깊었다고 실컷 칭찬

을 늘어놓은 기자, 작가에게 시나리오 작가가 따로 있었다는 말을 듣고 충격을 먹은 나머지 아무 말도 못하게 되었다고 한다. 그 기자는 기사를 쓰지 않았다.

만화에 대한 많은 것들이 어떻게 판단되어야 할 지 정해지지 않았다. 이 주간지 기자의 혼란도 그런 것이었으리라. 사실 시나리오 작가가 따로 있건 말건 그림을 그린 작가의 노고는 그 자체로 충분히 칭송받을 만한 작품이었는데. 영화는 시나리오, 촬영, 연기까지 따로 분업되어 있지 않은가. 반면에 소설가라면 이런 분업구조는 곤혹스러울 수도 있다. 만화는? 아직 어떤 관점으로 보아야 할지 제대로 이야기된 적이 없다. 모르는 사람은 아예 모르고.

이런 의미에서 무지는 해악이다. 몰이해 때문에 탄압받는다는 것도 웃기는 비극이고 몰이해 때문에 찬사를 받는 것도 웃기는 희극이다. 만화의 제반 영역에 대해서 서로 공유할 수 있는 판단을 내려나가기 시작해야 한다. 그런데 만화에 대한 거의 대부분이 아예 제대로 알려지지도 않았다는 것이 문제다. 이 책이 쓰여지기를 바라는 용도는 여기에 있다.



도대체 만화란 무엇인가



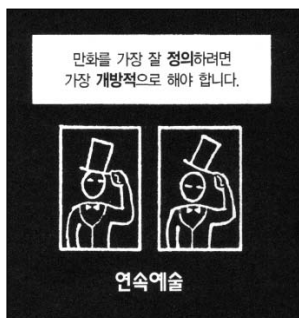
capcold

정체불명의 냉혈 개그생물체. 최종목표는 세계정복. 만화에 한하자면, 거대이론을 창시해서 만화교를 만들어 교주로 등극하는 것.

0. 정의의 정의

무엇에 관해서 무슨 이야기를 하든지 간에, 그 무엇이라는 것이 도대체 무엇인지를 규정하고 들어가는 것은 무언가 중요한 일인 듯 하다. 덕분에, 특정한 전문분야를 다루는 대부분의 책들은 정의를 부르짖으며 상당히 재미없게 시작하기 마련이다. 유감스럽게도 이 책 역시 예외가 아니고, 그 악역을 필자가 맡게 되었다. 그래, 만화란 무엇이란 말인가?

여차피 지난하고 민감한 작업이 될 듯 하니 우선 약간만 돌아서 가자. 상식적인 차원에서 우리가 흔히 ‘정의’라고 할 때, 보통은 무언가에 대한 전적인 규정, 무언가 일목요연하고도 명확한 것을 바라기 마련이다. 하지만 정의는 과연 정의로운 것일까? <야후! 온라인 백과사전>을 살펴보면, 정의의 정의를 이렇게 내리고 있다. 기호(記號)에 대하여 그 수학적 의미를 규정한 것. 즉, 논의의 대상을 보편적인 것으로 하기 위해, 사용되는 용어 또는 기호의 의미를 확실하게 규정한 문장이나 식(式)을 그 용어의 정의라고 한다. 이 말의 몇 가지 속뜻을 다시 해석해보면 이렇다: ① 대상에 대한 의미를 규정하기 위한 것이다. ② 문장이나 식으로 나타난다. ③ ‘~보편적인 것으로 하기 위해’라는 문장에서 볼 수 있듯이 정의에는 의도가 있다. 마지막 것



《만화의 이해》, 스콧 맥클루드
정의의 원칙에 관한 하나의 제안.

을 바탕으로 위의 이야기들을 재구성해보면, 정의라는 것은 해당 개념에 대해서 내려놓은 규정이 가장 보편적인 것으로 받아들여지도록 하기 위해서, 용어와 기호를 통하여 최대한 확실하고 설득력 있게 구성을 하는 행위다. 정의는 진리가 아니다. 정의라는 것은 특정한 의도에 따라서 하나의 일면을 보여주는 것이며, 그것이 그 대상의 가장 중요하고 전체적인 속성을 대변한다고 사람들을 설득하는 행위다. 따라서 정의라는 것은 전체 주장의 맥락에서 살펴보았을 때에 비로소 의미가 생기는 것이지, 그 자체로서 전적인 해답을 던져주는 것이 아니다. 정의를 내리는 사람도 정의를 읽는 사람도, 이 지점을 망각하고 엉뚱한 인용과 이해를 일삼을 때 천박함의 바다 속으로 빠져 들어가는 것이다.

음. 만화를 정의 내리는 과정에서 생기는 잡음들을 예방하기 위한 알뜰한 방어막으로 먼저 시작해보았다. 하지만 이 정도쯤은 미리 고려하지 않으면, 만화라는 애매하게 마구 쓰이는 개념을 온전히 이해하기란 전적으로 불가능할 것이다. 특히 이미 오랫동안 일상 세계에 존재해온 어떤 대상의 정의를 갑자기 내리는 것은 원래부터 대단히 난해한 작업이다. 항상, “아니 그 말이 맞다면 ○○은 왜 빠져야만 하지?”라는 역질문이 들어올 수밖에 없기 때문이다. 한번 생각해보자. 일상생활 속에서 수많은 사람들이 TV를 켜고 만화를 보며, 만화방에서 만화를 보며, 신문의 시사 만화를 보며, 황당한 영화를 보면서 이 건 아예 만화라느니, 광고 포스터나 벽 위의 낙서를 보고 또 만화라고 한다. 혹자 - 속칭 만화제국주의자들 - 는 만화라는 용어가 이렇게 넓게 쓰이고 있다는 사실 자체를, 만화가 가지는 넓은 가능성의 증거이자 만화 지분 확대의 전략적인 포석이라고 주장하기도 한다. 물론 일리 있는 말이지는 하지만, 그 단계까지 가기 위해서는 먼저 가장 엄밀한 의미에서의 개념들부터 익혀나간 다음에 그 확장을 생각해야 한다. 사실 만화에 관한 이론이든, 감상이든, 역사가든, 제대로

된 논의를 전개해나가려면 우선 말하고자 하는 만화가 도대체 무엇인지부터 제대로 획을 긋고 넘어가야만 한다. 만화에 대한 하나의 공통된 상을 들고 시작하지 않을 경우, 개와 고양이가 대화하는 것만큼이나 서로 뜻이 통하지 않게 될 것이고, 오해와 편견들이 없어지지 않을 것이다. 아, 그렇다고 해서 정의 하나 서로 잘 맞추어 놓는다고 해서 오해와 편견이 없어지는 것은 또 아니지만 말이다. 도대체 어쩌라는 것인가!

정의를 내리는 방법 역시 여러 가지가 가능하겠지만, 여기서는 크게 두 가지 접근을 살펴보도록 하겠다. 우선 하나는 바로 규범론적 정의로서, “만화란 무엇인가? 만화란 ○○○이다”라는 식으로 이루어진 연역식 정의다. 만화라는 것은 어떤 조건을 갖추고 있어야 한다, 라고 규범을 정하는 행위라고 할 수 있다. 다른 하나는 범주론적 정의로서, “무엇이 만화인가? ○○○한 것이 만화다”라는 접근이다. 즉 이미 존재하고 있는 여러 가지 사례들 가운데에서, 어떤 요소들을 지니고 있는 것들이 만화의 범주에 속할 수 있는지에 대한 귀납적 접근을 한다. 같은 이야기를 하더라도, 두 접근은 서로 미묘하게 다른 양상으로 나타나게 된다. 하지만 너무 난해한 이야기까지 들어가기를 바라는 것은 필자나 독자들이나 피차 괴로울 뿐이니 생략하도록 하자. 여튼 뭐 그렇다는 것이다. 그럼, 이제 슬슬 이야기를 시작해보자.

1. 만화의 세계

우선, 우리가 만화라고 부르는 것이 과연 정말로 보편적인 개념이기는 한 것인가, 의심해볼 필요가 있다. 세계는 넓고 머리는 많다. 다른 사람들은 또 다른 것을 만화라고 부를지도 모르고, 전혀 다른 의미에서 다른 어감으로 만화에 해당하는 자기들만의 표현을 만들었을 수도 있다. 미터나 킬로그램 같은 전 세계 통합형 표준 단위가 아닌 이상은 말이다. 또한, 그 단어의 의미가 바로 그들의 문화권이 원래 만



《세계 만화 대백과사전》,
모리스 혼

목표는 세계인 것이다.

화에 대해서 가장 중심적인 특성이라고 생각해오던 것이라는 의미도 될 것이다. 그렇다면 한번 만화라는 개념에 해당될 만한(정확히는, 많은 공유지점을 가지고 있는) 여러 다양한 표현들을 한번 훑어보자.

- Comics: 영어권에서의 표현이며, 독어권 등에서도 주로 쓰인다. ‘우스운 것’이라는 단어에서 유래했다. 만화 일반을 뜻하는 단어이기도 하지만, 현재는 주로 긴 형식의 만화를 칭하고 있다. 이에 비해서 4칸 만화의 사례처럼 복수의 칸이지만 짧은 형식으로 묶인 것(보통은 한 페이지 이상 넘어가지 않을 경우에만)등은 Comic Strip으로 불리고 있다. Comics가 하나의 띠로 묶여있다는 의미인데, 책 형식으로 묶이지 않고 신문연재로만 진행되던 시절의 초창기 미국 현대 만화에서는 만화 일반을 지칭하는 용어이기도 하였다.

- Bande Dessinée: 불어권 용어이며, 약칭은 BD. 묶여진 그림들이라는 의미로, 두 칸 이상이 연속되어 있는 만화 일반을 지칭한다. 엄밀하게, 이 용어에 단칸만화는 해당이 되지 않는다; 하지만 일반인들이 자연스럽게 사용하다보면 혼용이야 당연지사다. 나아가, 타문화권에서는 유럽만화를 지칭하기 위한 용어로도 사용되고 있다.

- Cartoon: 이탈리아로 ‘카드지에 그린 밑그림’에서 유래했다. 선화 중심 약화체 화풍의 한 종류(이후 카툰화법으로 칭하겠다)로 그려진 화상 일반을 모두 칭할 수 있는 용어다. 즉 이러한 그림체로 되어있는 그림을 사용한다면 단칸만화부터 만화영화로 불리는 애니메이션의 한 하부장르까지도 모두 cartoon이 될 수 있는 것이다. 하지만 화풍이 아닌 장르로서의 카툰이라면, 주로 단칸만화 혹은 그에 견줄 만큼 짧은 호흡의 작품들을 지칭하는 협의의 개념으로 사용되고 있다.

- Comix: 용어 속에 우습고 즐겁다는 의미를 내포하고 있는 comics라는 용어에 반발하며 탄생한 개념. mix, 즉 다양한 표현기법들로 충만한 혼합예술로서의 만화를 나타내고자 하였다. 6-70년대부터 영어권의 독립/전위 만화 진영에서 도입한 용어로서, 현재에 와서도 주

로 독립/전위 만화를 지칭하기 위해서 또는 만화의 예술적/작가적 가능성을 의도적으로 강조하기 위해서 사용되고 있다.

- 만화(漫畫): 한자 뜻 그대로 풀자면, 질펀한(어지러운) 그림들. 한국어에서는 만화, 중국어에서는 만화, 일본어에서는 망가라고 발음된다. 카툰이고 코믹스고 방드데시네고 뭐고, 만화라는 용어는 모든 것을 다 포괄할 수 있는 막강한 범위를 자랑한다. 별로 참조의 가치가 있는 것은 아니지만, 여하튼 <동아프라임국어사전>에서는 이렇게 정의되어 있다.

① 이야기 따위를 간결하고 익살스럽게 그린 그림. 대화를 삽입하여 나타낸 만필화.

② 사물이나 현상의 특징을 과장하여 인생이나 사회를 풍자 비판하는 그림.

③ 붓 가는 대로 아무렇게나 그린 그림.

④ 웃음거리가 되는 장면을 비유적으로 이르는 말.

- 기타등등: 이탈리아어로 만화는 푸메티Fumetti로서, 구름, 즉 말풍선을 의미하는 단어에서 유래되었다. 만화의 근본 매력을 말풍선에서 찾았다는 점에서, 앞의 다른 언어권의 용어들과는 다른 접근법을 취하고 있다. 또한 독일어권에서 근대 초창기에 만화를 지칭한 용어로 빌더게쉬히테Bildergeschichte라는 것이 있는데, 그림이야기라는 뜻이다. 지금은 그 동네에서도 comics라는 말을 사용하지만, 이것이 의미하는 바는 하나다: 사람들은 결국 그것에서 자신들이 발견해낸 가장 핵심적이고 재미있는 특성이라고 생각한 것을 따서 임의로 이름을 붙여주었다는 것이다. 만화가 무엇인가를 살펴보기 위한 첫 탐구는 이름 그 자체인 것이다.

2 만화란 무엇인가?

누가 봐도 간결 명확해 보이는 멋들어진 정의는 역시 규범론적 정의

다. 연역적인 방식으로, 만화란 이런 것이라고 썰기를 박는다. 만화에 대해서 나온 규범론적 정의의 최고봉이라면, 스콧 맥클루드가 《만화의 이해 Understanding Comics》에서 내린 정의를 들 수 있다: 수용자에게 정보를 전달하거나 미학적 반응을 일으키기 위하여, 의도된 순서로 병렬된 그림 및 기타 형상들.이 주장은 이전에 미국의 유명 만화가 겸 이론가인 윌 아이스너가 만화에 대해서 내린 정의인 연속 예술Sequential Art를 계승해서 발전시킨 것이다. 이 주장은 만화가 되기 위한 조건을 세운 것으로서, 그 것은 병렬된 이미지들의 연속성이다. 특정한 순서(그 순서가 다방향으로 가도록 의도되어 있다고 할지라도)에 따라서 그들을 엮어으로서 감상을 얻어내는 것이다.

카툰이라는 측면으로 만화를 해석하는 규범적 정의의 사례는 앞에서 살펴본 바 있다. 이것을 좀더 정리된 문장으로 정의 내린다면, 랜달 해리슨이 《만화와 커뮤니케이션》에서 사용한 용어들을 조합해볼 수 있다. 현상의 단순화/과장을 특징으로 하는 시각 커뮤니케이션. 물론 원문에서는 cartoon이라는 용어로 사용했으나, 실제로 책 내용 전반은 단지 일반적 용례에서의 cartoon이 아닌 만화 전반을 다루고 있다.

좀더 문학적인 표현도 가능하다. 《제9의 예술 만화》에서 프란시스 라카생은 그래픽으로 표현된 문학(Littérature d'Expression Graphique)이라는 표현을 사용했다. 아예 한 걸음 더 나아가, 《세계 만화 대백과사전The World Encyclopedia of Comics》에서 저자인 모리스 혼은 만화를 그 안에 완성된 하나의 생각을 갖고 있는 그림은 어떤 것이라도 만화라고 불릴 수 있다고 정의하기까지 한다. 하기야, 영미권과 유럽권 자료들만 스크랩해놓고도 대뜸 세계 백과사전을 자칭할 정도로 포부가 큰 사람이니까 가능한 것인지도 모르겠다.

하지만, 이미 수많은 만화가 존재하고 있는데 그것을 뭉뚱그려서 연

역적으로 규정지어버리는 것은 너무나 어려운 일이다. 그렇기 때문에 보통 규범론적 접근은 하나의 커다란 이론에 대한 요약 및 결론의 역할을 위해서 만들어지는 경우가 보통이다. 고민의 시발점이라기보다는, 고민의 결론으로서 제시한다는 것이다. 예를 들자면 연속예술이라는 정의는, 만화가 이미지의 연속적 병렬을 통해서 스토리를 만들어 나가는 것에 대한 다양한 사례와 발상들을 풀어나간 한 이론서의 결론을 요약한 것이다. 물론 이 경우 때로는 아예 신조어를 만들어내는 경우도 있

는데, 예를 들자면 ‘만화는 ○○의 예술이다’라고 주창한 다음 ○○이라는 새로운 개념의 의미와 의의를 책 한권에 걸쳐서 풀어나가는 식이다. 만약 멋진 말로 규범론적 정의를 내리면서 시작했지만, 그것을 뒷받침하는 매력적인 논의를 풀어나가는 것에 실패한다면? 그것이 바로 지적인 허영, 천박함과 허접함이지 달리 무엇이겠는가. 많은 소위 만화연구서라는 것들이 빠져있는 함정이다.

뭐 여하튼. 하나의 이론으로 밀어붙이는 것이 아니라 만화의 다양한 측면들을 옴니버스적으로 훑어나가자고 약속한 이 책의 경우, 굳이 규범론적 정의의 틀을 고집할 필요는 없을 듯 하다. 그래서 자연스럽게, 범주론적 정의로 넘어가보겠다.

3. 무엇이 만화인가?

범주론적 정의도 물론 만화가 되기 위한 조건을 규정하고 있다. 다만, 그것을 제시하는 방법에 있어서 어떻게 하면 전체 물질세계에서 만화라는 것을 속아낼 수 있는가를 고민한다. 주장으로서의 속성은 규범론적 정의보다는 약간 덜 두드러지지만, 대단히 폭넓게 산재되어 있는 대상들을 정리해나가면서 다각적인 측면을 하나씩 살펴보기



제9의 예술

Riccio, Canudo라는 사람이 옛날에, 이렇게 7개의 예술을 정의했다고 한다: 건축/음악/회화/조소/문학/무용/영화. 그리고 1964년, Claude Beylie라는 사람이 제8의 예술로 텔레비전을, 그리고 제9의 예술로 만화를 추가했다고 한다. 제1-5의 예술들은 학자마다 순서가 가끔 바뀌며, 제8의 예술로 '사진'을 대신 꼽는 소수의 사람들도 있을 정도로 이 범주는 대단히 모호하고 행정편의적이지만... 뭐 어찌겠는가. 그런데 혹시 "영화도 예술이다! 바로, 제7의 예술이다!"라고 궁상맞게 떠들고 다니는 모습을 지난 30년 이내에 들어본 적이 있는가?

에는 훨씬 효율적이다.

근대 초창기 서양만화에 대한 연구의 기념비적인 저서인 《The History of the Comic Strip》에서, 저자인 데이빗 컨즐은 이렇게 만화(영어에서 Comic Strip)를 정의내렸다:

- ① 개별적 이미지들의 연속이 있어야 함
- ② 텍스트에 비해서 이미지의 비중이 커야함
- ③ 매스 미디어여야 함
- ④ 시사, 도덕과 관련된 이야기를 다루고 있어야 함.

다소 분류의 층위가 혼재되어 있어서 매끄러운 모양새는 아니지만, 몇가지 흥미로운 접근을 발견할 수 있다. 개별 이미지의 연속성, 이미지의 중요성 등이 미학적 형식에 관한 것으로서, 매스 미디어라는 것이 사회적 형식으로서, 시사/도덕이 내용적 측면으로서 각각 만화의 ‘조건’으로 제시되고 있는 것이다.

《The Aesthetics of Comics》에서, 데이빗 캐리어는 약간 더 다듬어진 정의를 내린다:

- ① 캐리커처를 사용한다
- ② 말풍선을 사용한다
- ③ 이미지의 연속이 있다
- ④ 글과 그림의 결합이 있다

아하, 미학적 형식이라는 하나의 차원으로 한정시켜서 정의를 내리니까 훨씬 더 명쾌하다. 하지만 말풍선이라는 것이 글과 그림의 결합의 한 형식이라는 것을 감안하자면, 말풍선의 기능을 강조하기 위하여 무리하게 분류를 벌렸다는 것을 알아차릴 수 있다.

또한 《만화원론》에서, 저자인 요모타 이누히코는 만화의 미학적 속성을 약간 더 입체적으로 파악한다:

- ① 칸과 칸으로 구성되는 ‘화면’이 있어야 한다

즉 개별적 이미지 단위인 칸들이 모여서 새로운 시각적 미학 단위를

만들어내는 것이 만화의 조건인 것이다.

위의 범주론적 정의들을 바탕으로 할 때, 러프하게 일반적으로 만화의 것이라고 인식되고 있는 특성들은 ① 카툰화법, ② 그림과 글의 결합, ③ 이미지의 연속성으로 정리해볼 수 있을 듯 하다. 각각의 것에 대해서 “과연 정말로?”라고 질문하면서 한번씩 간략하게 살펴보도록 하자.

3-1. 카툰화법

카툰화법cartooning이라는 용어가 다소 낯설다면 죄송한 마음을 금할 길이 없다. 하지만 매체적, 혹은 장르적 규정이 아니라 하나의 그림 그리는 방식(화법)이라는 점을 강조하기 위해서 필자는 이 용어를 사용하고자 한다. 카툰화법은 간단히 말하자면 상의 객관적 재현보다는 주관적 왜곡을 통해서 전달 효과를 높이는 화법으로, 특정부분을 초점을 맞추어 과장, 왜곡하고 그것 이외의 세부묘사를 간략화하는 방식으로 이미지를 구현하는 것이다. 같은 대상을 묘사한 예술 작품들의 경우, 사진에 묘사된 상보다는 세밀한 수채화의 묘사가 더 적고 특징적인 표현 요소로 구성되어 있다. 크로키/스케치는 수채화보다도 그 경향이 더욱 강하다.

하지만 그 경계선이 명확한 것만은 아니다. 작가가 개입되는 모든 화법들은 좋거나 싫거나 어느 정도는 그러할 수밖에 없기 때문이다. 그렇다면 얼마만큼의 축약 또는 요점정리가 이루어진 정도를 카툰화법이라고 부를 수 있을 것인가? 정확하게 정해진 규정은 물론 없지만, 색채의 명암 등을 사용하는 질감을 통한 묘사보다는 간략화 된 선을 통한 윤곽선을 통한 묘사가 이루어지는 정도를 중심으로 하는 일정 범위를 지칭한다고 볼 수 있을 듯 하다. 아아, 모든 정의는 잘 할려고하면 할수록 길고 어려워지기 마련이다. 그냥, 미술의 크로키, 캐리커처기법의 왜곡성향 등을 얼추 상상하면 크게 틀리지는 않을 것이다.

더 급격하게 요약정리되어 있는 것을 카툰화(化)의 정도가 높다고 할 수 있다. 카툰화(化)의 정도라는 것은, 묘사하고자 하는 상을 얼마나 적은 표현요소만으로 특징적으로 나타내는 지를 지칭한다. 만화에서는 이 속에서 캐리커처, 데포르메 등 여러 기법들을 발달시켜 왔으며, 만화가 사람들과 만나는 얼굴인 만큼 많은 이들에게 만화의 정의 그 자체처럼 쓰이기도 하였다.

카툰화법은 만화에 있어서 분명히 많이 연결점을 지니고 있는 요소지만, 흔히 오해하듯이 카툰화법으로 되어있다는 것 자체만으로 만화가 될 수는 없다. 이 부분은 대단한 용어의 혼란이 올 수밖에 없는 부분인데, 만화(漫畫)라는 단어 자체에 그림(畵)이라는 말이 들어가 있어서 만화에 들어가는 그림도 만화라고 부를 수 밖에 없는 식의 사고를 낳게 했기 때문이다. 하지만 단순히 카툰화법으로 묘사된 초상화 한 장을 놓고 만화의 스토리 연출 특성이니, 칸간 결합의 미학적 특성이니, 그림과 글의 조화를 논의할 수는 없는 노릇 아닌가. 게다가 카툰화법을 사용한다는 이유 하나만으로 모든 것을 만화라는 범주에 넣기 시작하다 보면, 동서양의 각종 미술을 비롯한 시각 미디어 역사의 절반 이상이 만화라는 범주로 묶여야 할 텐데, 그것은 진지한 접근을 하는 데에 있어서 도움이 되지 않는다. 만화는 만화니까 만화고, 만화로 그린 것도 다 만화고, 만화같아 보이는 건 여하튼 만화라는 시각으로는, 유감스럽게도 일대 혼란만 일어날 뿐이다.

카툰화법은 만화를 특징짓는 중요한 속성 가운데 하나지만, 만화의 전적이고도 본연적인 속성은 아니다. 만화라고 쉽게 인정받을 수 있으면서도 카툰화법을 전혀 사용하지 않을 수 있기 때문이다. 또한 이미 앞서 이야기했듯이 카툰화법으로 그렸지만 만화라고 규정할 수 없는 것들도 있다. 특히 이런 측면에서 ‘만화’의 범주에서 가장 중요하게 제외시켜야 할 것이 바로 애니메이션 영화다. 현재 만들어지고 있는 애니메이션 가운데 상당수인 셀 애니메이션은 카툰화법을 기본

적으로 사용하고 있고, 다른 종류의 애니메이션 역시 크고 작게 카툰화법 혹은 카툰화법의 기본 구성요소들에 준하는 유사한 효과들을 활용하고 있다. 하지만 근본적으로 이들은 스크린에 투사되는 동영상의 문법을 따르며, 영화의 범주에 들어간다. 이것을 사람들이 만화라고 흔히 부르는 것은 만화영화라는 용어사용에서 비롯되었는데, 네 글자를 이야기하기 귀찮아서 만화가 되어버린 듯 하다. 그렇게 하고 나니 또다시 만화의 범주가 더 넓어져서, 만화 속에 영화까지도 포섭이 되어버리는 꼴이 된 것이다. 물론 카툰화법의 매력 덕분에 만화와 애니메이션을 동시에 좋아하는 사람이 많고, 또한 둘 사이에서 많은 콘텐츠의 교환이 있었던 것이 사실이지만, 둘이 하나가 되는 것은 아니다. 무슨 합체 로봇도 아니고.



《만화의 이해》, 스콧 맥클루드
카툰화의 정도에 따른 이임

3.2 그림과 글의 결합

만화는 분명히, 글과 그림의 결합을 가장 활발하게 실험해온 매체 가운데 하나다. 글과 그림의 결합을 통한 메시지와 이미지의 전달에 있어서 만화형식이 이루어낸 성과들은 이루 말할 수 없을 정도다. 말풍선(항상 턱없이 저평가당해온, 물리적 공간과 추상의 영역을 매끈하게 결합시키는 궁극의 서술장치) 하나만으로도, 만화는 시각 미디어에 있어서 독보적인 업적을 남길 수 있다.

하지만 그림과 글의 결합이 만화의 전유물인 것은 아니다. 현대의 인쇄물, 인터넷 게시물, 컴퓨터 화면들은 모두 그림과 글이 상호적으로 결합되어, 표현되고 있기 때문이다. 물론 이들이 글과 그림을 결합하는 방식이나 기술이 만화의 규칙들을 응용한 경우가 많은 것도 사실

이지만, 여하튼 결과적으로 결합된 모든 것을 만화로 넣어버리면 우리가 감당 못할 정도의 거대한 덩어리가 만들어질 뿐이다. 표현양식으로서의 만화와, 그냥 만화를 혼동하면 곤란하다.

더욱이, 글과 그림이 만화에 본연적으로 결합되어 들어가야만 하는 것도 아니다. 글이 없이 그림만으로 이루어진 만화의 존재를 설명할 길이 없어지기 때문이다. 그러나 그림 없이 글로만 만들어진 만화의 경우는 좀 더 민감한 문제인데, 독일 현대시인 중 하나인 뢰Döhl의 《사과Apfel》이라는 제목의 시를 한번 예로 들어보자. 여기에서 Apfel은 사과라는 뜻이고, Wurm은 벌레라는 뜻인데, 이 자체로서는 분명히 글임에도 불구하고 우리의 눈은 단순한 글이 아닌, 사과를 파먹고 있는 벌레의 모습을 발견해내고야 만다. 즉 만화는 기본적으로 이미지 기반 미디어이기 때문에, 글과 그림이 대등하게 결합한다기보다는 그림으로서의 속성이 더 강하게 작용하고 있는 것이 특징이다. 글의 경우도 단순한 기호적 내용전달보다는, 위치, 크기, 방향이나 글씨체와 같은 그래픽적인 속성을 통한 세부적 감수성까지도 담지하게 되는 것이다.

3.3. 연속성, 또는 내러티브성

앞서 맥클루드의 정의에서는 그림의 연속을 통해서 생기는 감성에 주목하고 있다. 이것을 몇대로 조금 더 세부적으로 개념화하자면, 이미지의 연속이 하나의 내러티브를 생성한다는 것인데, 이것은 반드시 기승전결의 스토리를 가지고 있어야 한다는 말은 아니다; 묘사된 이미지가 단순한 심상이 아닌 하나의 상황이며, 그러한 이미지들이 모이면 어떤 특정한 사건으로 인지된다는 것이다. 아무리 추상적이라고 할지라도, 시공간 속에서 일어나는 어떤 활동에 대한 관찰이 된다는 것이다.

하지만 칸으로 이루어진 그림을 연속적으로 병렬시키는 것만이 내러

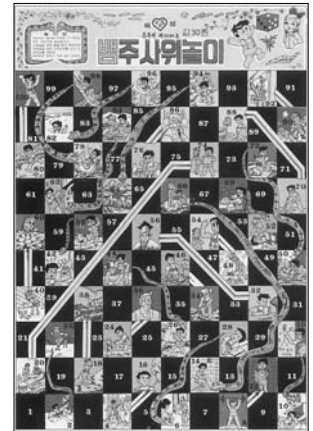


《사과Apfel》, 뢰

티브성, 혹은 연속성을 담지하는 유일한 방식은 아니다. 반드시 명확한 경계선으로 칸의 윤곽을 그어야만 내려티브 효과가 나오는 것이 아니며, 심지어 하나의 칸 안에서도 충분히 그런 것들이 표현될 수 있다. 실제로 많은 한 칸 만화들이 이러한 효과들을 이미 충분히 활용하고 있다. 따라서 연속성의 개념은 단순히 물리적으로 경계지어진 칸들의 병렬이라기보다는, 보다 의미론적인 속성으로 규정할 필요가 있다. 즉 하나의 사건 속에 일어나는 몇 가지 상황들이 공간 속에 동시에 배치되어 있는 것을 지칭한다. 그것이 여러 칸에 걸쳐서 이루어지든 한 칸 안에서 이루어지든, 칸 경계선이 있든 없든 말이다.

하지만 물론 이 역시 만화를 절대적으로 정의 내릴 수 있는 필요충분 명제는 아니다. 피카소의 《게르니카》의 경우도 분명히 하나의 사건으로서 읽혀지고 긴 칸 속에서 여러 상황들이 왼쪽에서 오른쪽으로 연속적으로 읽히도록 가로로 길게 묘사되어 있다. 심지어 화풍이 카툰화법을 연상시키는 면도 있다. 하지만 만화라고 규정짓기에는 망설여진다. 뭐, 그렇다고 한다고 해서 누구에게 해가 될 것 같지는 않지만 말이다.

긴 길을 돌아왔다. 자 그렇다면, 만화는 위의 3가지 요소의 교집합이면 되는 걸까? 카툰화법을 사용하고, 그림과 글이 결합되어 있고, 이미지의 연속성으로 이야기를 전개한다면 그것은 분명히 만화다. 하지만 그렇다고 해서 반드시 3가지 요소를 모두 갖추어야만 만화가 되는 것은 아니다. 물론 3가지의 합집합을 모조리 만화라고 부른다면, 이 세상이 다 만화로 보일 것이다. (범주론적 정의의 맹점들이 마구 드러나는 순간이다). 모든 것은 흑/백, 즉 '만화다/아니다'의 문제가 아닌, 스펙트럼 상의 문제다. 명백한 만화가 있고, 명백한 비만화가 있고, 그 사이에 있는 '만화같기도, 만화같지 않기도 한' 여러 층위들이 분포하고 있는 것이다. 굳이 합의를 보자면, 이런 식의



《뱀주사위놀이》, 제작자 미상
만화 언어로 가득한 보드게임



결론을 지을 수 있을 것 같다.

① 3가지 요소를 모두 갖추면, 만화다.

② 3가지 요소를 전부 다 갖추지는 않았더라도, 그중 어떤 요소(들)이 일반적인 만화 특유의 성격을 충분히 명확하게 드러내주고 있다면, 만화다.

③ 완전히 만화라고 부르기가 꺼려지는 경우라도, 적어도 만화언어의 표현요소를 활용하고 있다고 안전하게 주장할 수 있다.

예를 들어, 앞서 언급한 피카소의 《게르니카》와는 달리, 최호철의 《을지로 순환선》은 한눈에 만화라고 도장을 찍어도 조금도 어색하지 않다. 비록 글이 결합되어 있지는 않지만, 기본적인 화풍 자체에 주류만화에서 사용하는 카툰화법 특유의 묘사법들이 강하게 녹아 들어가 있기 때문이다. 이견은 있겠지만, 아슬아슬하면 세이프 아니겠는가.

4. 논의의 수위를 맞추기

결국, 이 쓸데없이 긴 글을 계속 읽고 있으면서도 만화의 정체에 대해서 속 시원한 한 문장짜리 끝내주는 캐치프레이즈 하나 못 얻었다는 괴로운 심경, 이해한다. 하지만 이것이 다 만화를 논의해보기 위한 통과 의례였겠거니, 너그럽게 용서해주자.



피카소《게르니카》(작)

피카소의 후기걸작 중 하나. 강력하고도 단순화된 화풍은 뚜렷한 이야기를 전달한다.

최호철《을지로순환선》(우)

하나의 그림이지만, 수많은 이야기들이 시선의 흐름 속에서 읽혀지도록 고안되어 있다.

자, 이제 만화에 관한 여러 미학적 속성들을 훑어보았다. 하지만 실전에서 만화를 정의하고 그것을 통해서 논의를 진행하기 위해서는 한가지가 더 필요하다. 그것은 바로, 우리가 생각하고 있는 만화의 수위라는 것이다. 나는 평화를 이야기하면서 사이 좋게 지내는 두 형제를 상상하고 있는데, 상대는 같은 평화를 이야기하면서 중동 분쟁의 외교적 해결을 상상하고 있다고 한다면 대화가 제대로 될 수 있을 리가 없다. 그렇다고 해서 둘 중 누구의 평화에 대한 생각이 틀린 것이 아닌데 말이다. 따라서 만화라고 할 때, 어떤 상상들이 가능한지 그 범위의 수준을 한번 먼저 살펴봐야 한다.

우선 좁은 수준에서는, 작품으로서의 만화가 있다. 이것은 개별적인 만화작품들을 지칭하며, 흔히 만화라고 불리는 그 구체적인 책들을 의미한다. 《공포의 외인구단》이든, 《럭키짱》이든, 《그들도 사랑을 한다》든, 직접적인 지시 대명사로서의 만화인 것이다.

이것보다 한 단계 넓은 범위는 특정한 내용과 스타일, 장르로서의 만화인데, 예를 들자면 “저비용으로 즐길 수 있는, 허황되고 과장된 내용의 대중적 소일거리용 오락물” 같은 생각들을 지칭한다. 혹은 개별 장르의 속성까지 결합해서, “만화란... 예쁜 꽃소년소녀들이 답살돈는 대사로 유치한 연애를 하는 학원 코미디 따위” 같은 생각들도 있다. 뭐 좋거나 싫거나, 사실 실생활에서는 가장 일반적으로 통용되는

수준의 규정이기도 하다.

산업으로서의 만화도 있다. 가장 협의의 만화산업이라면 주류 출판 만화책 생산 산업에 한정되지만, 범위를 더 넓게 잡으면 모든 장르와 산업형태를 포괄한 만화책 산업, 나아가 만화책 및 부대상품 산업 일반을 지칭하기까지 한다.

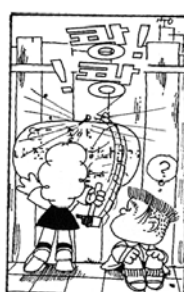
가장 넓은 범위는 표현언어로서의 만화라고 부를 수 있다. 이것은 단순히 만화책이라는 하나의 구체적 물체, 또는 산업으로서 나타나는 기보다는, 만화의 표현적 요소들과 그들이 활용되고 있는 미디어 사례 전반을 지칭한다. 즉 이 경우는 반드시 만화로 규정되는 것이 아니라, 만화의 포괄적 미학 그 자체인 것이다.

어렵게 이야기를 진행시켰지만, 결국 중요한 것은 개별 작품으로서 만화, 장르/스타일로서의 만화, 문화산업으로서의 만화, 표현언어로서의 만화를 가능하면 너무 혼동하지 말자는 것이다. 그래야 논의라는 것이 애초부터 이루어질 수 있다. 역사적 접근, 문화연구적 접근, 미학적 접근, 산업적 접근, 저널리즘적 접근, 2차창작 등 만화에 관한 모든 논의방식들에서 필요로 하고 있는 것이 바로 이러한 수위조절에 대한 명확한 인식이다. 예를 들어서 이 책에서 논의되고 있는 만화는, 미학적 이야기로 갈 때는 표현언어로서의 만화, 역사나 장르 분석으로 갈 때는 스타일로서의 만화/산업으로서의 만화, 작품분석으로 들어갈 때는 작품으로서의 만화로 만화에 대한 정의의 수위를 조절하고 있는 것이다.

자, 그럼 이제 슬슬 폭주하던 글을 마무리지어보자. 만화의 정의란 그래서 무엇이나? 죄송한 말이지만, 이 책에서는 명시적인 정의를 새로이 만들어내지 않도록 하겠다(이…이봐!). 여하튼 하나의 총체적 이론을 주창하는 지면이 아니라 다양한 접근을 보여주는 자리이니 만큼, 새로운 개념으로 독자들을 놀라게 하기보다는 만화가 지니

는 넓은 스펙트럼에 대한 개괄을 해주는 정도에서 그치는 것이 나을
듯 하기 때문이다. 다만, 한가지 정도는 안전하게 이야기할 수 있을
듯 하다:

“만화는 이미지에 기반하는 서사적 표현양식의 한 갈래로서, 공간에
서의 배치를 통한 연속성으로 내러티브를 구축하며...” 도돌이표에
불과하니까, 그만하자.



만화연출의 몇가지 특성들



nannar

DNA의 결함으로 마감이 불량한 무명만화가. 반응이 없는 만화를 잠시 쉬면서 의기소침하게 재기를 가늠해보고 있는 처지이다. 두고보자에서는 늙은 렉서리결 째름으로 취급된다.

책에서 찢겨진 낡은 만화 한 장을 발견했다고 치자. 당신이라면, 그러니까 호기심이나 시간이 많은 필자와도 같다면, 그 한장으로 한편의 만화 전체에 대해 추리하려 애쓸 것이다. 그림의 스타일과 수준으로 장르와 성향을 앞질러 가늠하고, 말칸의 대사로 인물이나 사건의 성격을 짐작해 본다. 등장하는 인물들의 비중이나 상황의 맥락까지 추정하는 것은 물론이겠지.

‘엽기 갤러리용 만화’ 나 ‘아마추어 동인 출신 순정만화가’, 혹은 ‘출생의 비밀에 얽힌 사연이 폭로되기 일보 직전’ 또는 ‘끝까지 옆 얼굴은 안나올 평면적인 역할’. 그리고 ‘다가오지 말라고 애원해도 막무가내인 냉미남’ 여기에 ‘금단의 욕망으로 불타오르는 유혹의 눈동자’ 까지 분방하게 예측할 수 있을 터.

이제 만화책을 찾아 확인해 보자. 당신이 만화 독자라면 만화를 보아온 그 세월과 작품수 만큼 작품의 정체에 가까이 접근했을 것이다. 설사 딱 떨어지게 맞진 않았다고 치더라도 만화를 보지 않은 추리자에 비해 훨씬 다양한 맥락과 광범위한 계보를 짚어낼 수 있다.

눈 밝은 독자라면 만화의 스토리와 관련된 정보뿐 아니라 미적인 원리까지 읽어내며 평가하고 작품의 가치나 장르를 규정하게 된다. 의형제를 구출하겠다고며 관아로 밀고 들어오는 떡대가 칸안의 정중앙에



다양한 인상의 만화장면들

엣기캘러리움에서 질주하는 느끼함까지, 장면자체가 이야기의 맥락을 만들어낸다. 왼쪽부터 《사이보그》, 삼류만화 패밀리, 《동인지 미지수》 25호, 사차원, 《파타리로》, 마야 미네오, 《서양골동양과 자점》, 요시나가 후미

자리하는 순간부터 만화 《임격정》을 “초사회적이며 신화적인 성격을 지닌 영웅만화”로 해석하는 식으로.

글과 그림으로 제시된 정보는 분명히 같은 것을 공유했을텐데 해석의 결과는 서로 다르다. 오래된 만화 독자라면 스토리를 훑는 독서를 넘어 그보다 깊이 작품에 접근할 수 있는 무형의 정보를 품을 수 있기 때문이다. 이야기의 보편성에서 만화의 특수성으로 진입하는 특유의 어법. 만화를 만화답게 만드는 연출의 원리라는 것에 대해 아느냐 마느냐, 라는 말이다.

연출은 글로 쓰여지고 그림으로 그려진 것 이상으로 만화에 기여하는 독자적인 이야기 규칙 혹은 관습이다. 스토리를 제시하는 보이지 않는 통제나 구성을 뒷받침하는 힘으로서 존재하는 것이다. 소설이나 영화와 같이 이웃하는 이야기 장르와 다르게 만화를 ‘만화답게’ 조직하는 것. 즉 사건과 인물, 배경을 만화로서 재구성하는 요소이다. 만화독자라면 배우지 않아도 이해하고 해독할 수 있었던 의미 규칙들이 되겠다.

연출은 일반적으로 시간적인 연출과 공간적인 연출로 나누어 접근하게 된다. 시간적인 연출은 ‘플롯’의 문제이다. 시간적인 배열, 곧 이야기되는 순서, 스토리의 특정 부분이 서술되는 속도, 어떤 행위나 상태가 반복되어 이야기되는지와 같은 횟수의 문제 등과 같이 시간을 조작하는 기술들이 해당된다.

이러한 플롯팅은 작품을 제작하거나 해석하는데 있어 매우 중요하며 이야기 연출에 있어서 주로 언급되는 접근과 방법이다. 그러나 만화, 영화, 소설과 같이 태생이 시간적으로 서술되는 이야기 장르에서는 그 독자성이나 특수성이 뚜렷하게 차별되기는 어렵다. 오히려 이는 이야기라면 공유하는 사건 구성의 원리라고 보는 편이 옳다.

만화의 양식적인 특징이 두드러지는 연출 수준은 이야기를 ‘보여주는’ 공간 구성에서 찾을 수 있다. 시각적인 그림 기호들을 어떻게 배열하고 배치하는가의 문제 말이다. 이것들은 시각 이미지들을 아우르는 전반적인 원리와 양상, 작품과 독자간의 정서적인 관계를 결정하며 미적인 스타일을 완성하는 부분이다. 만화, 소설, 영화 개개의 미학을 논할 수 있는 지점이 되기도 한다.

만화는 칸을 중심으로 보여지는 매체이다. 칸이 움직이면서 만화는 이야기된다. 여기에서 공간적인 연출은 갖은 시각 기호로 칸을 채우고 또 이렇게 채워진 칸과 칸을 배열하면서 이루어진다.

아래, 소년과 호랑이 인형이 있다. 칸 안에 조용히 머무르고 있다. 마치 무대에 선 배우와 같이 집중된 시선 한가운데에서 움직이지 않고 있다. 연속되어 제시되는 다음 칸들과 접합하자 이들은 비로소 움직인다. 서로 다른 시간과 공간으로 칸과 칸은 이야기되고, 소년과 호랑이 인형은 독자들에게 말을 걸고 몸을 부딪히며 넘치는 생동감을 부여받는다.

《캘빈과 홉스》, 빌 워터슨

호랑이인형은 소년과의 관계속에서 진짜 호랑이가 된다.



1. 만화의 칸은 어떻게 구성될까: 칸 안의 연출

칸은 만화에 있어서 시간과 공간을 분절하는 단위이다. 대사와 해설과 같이 직접적으로 이야기를 서술하는 요소들과 함께 간접적으로 이야기 서술에 작용하는 시각 기호들이 이를 채우게 된다. 다음과 같은 대사만 보자. “정말 이상한 일이야. 알뤘느” “더 말안할게 안할게” 이 도대체 무슨 말인가? 그림이 보태진다. 두 남자의 장난끼어린 다툼을 바라보는 제 3자다. 모호한 대사에 대한 의문이 풀린다. 인물을 둘러싸고 있는 감정선과 고풍스러운 배경이 더해지면서 구체적인 정황이 파악된다.

이미지를 가두는 프레임을 두고 보자면 만화의 한 칸은 영화 촬영의 기본 단위인 샷(shot)과 그 형태가 유사하다. 어찌 보면 영화의 콘티는 말풍선이 삭제된 만화로 보이기도 한다. 실제로 만화와 영화라는 젊은 이야기 장르들은 서로 긴밀히 영향을 주고 받으며 경쟁해 왔다. 중요한 것은 영화와 차별되는 만화만의 공간적인 특성일텐데, 칸 안의 차이라면 공간자체가 캐릭터를 절대적인 중심으로 설계된다는 점이다.

그 이유는 비교적 명확히 설명될 수 있다. 생각해 보라. 만화의 사건은 그림으로 은밀하게 전해지기도 하지만 보다 직접적으로는 인물의 대사에 기대게 된다. 물론 글로 진행되는 해설이라는 대사와 별개의 서술 장치가 존재하기는 하지만 이는 만화 정통의 이야기 방식으로 보기 어렵고 소설적 서술 방식에 가깝다. 인물의 대사로 간략하게 처리되는 만화의 대사는 소설의 그것과 본질적으로 차이가 나는, 독자적인 서술 특성이다.

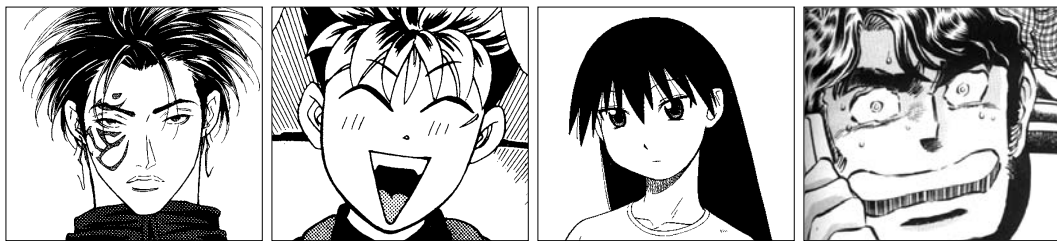
그런데 인물의 대사는, 그것들을 다른 이미지들과 구분하는 말풍선 안에 담기어 캐릭터에게 꼬리를 향하게 된다. 사건의 전개는 결국 말풍선을 물고 있는 인물들이 등장하면서 이루어진다. 말풍선과 함께



등장하는 인물들을 적절하게 그려가면서 한 칸의 이미지가 배경, 감정 기호와 함께 구성되는 것이다. 사건과의 관련성 만큼 캐릭터는 독자 앞에 드러나기 마련이며 또 사건의 성격과 걸맞게 우리의 눈을 사로잡는 자세와 동작을 구사한다. ‘쿤’이나 ‘젠조’와 같은 적극적인 액션뿐 아니라 ‘사카키’나 ‘다이테즈’의 미세한 표정이나 눈빛까지. 만화에서는 인물이 곧 장르다. 이들이 칸을 장악하면서 만화는 이야기되고, 또 그려진다.

1-1. 칸 안의 인물

만화의 인물은 특별한 편견으로 그려진다! 한 만화가가 그림으로 표현할 수 있는 인물 유형은 수적으로 한계가 있을 수 밖에 없다. 머리 스타일과 색깔, 이목구비나 얼굴형의 모양에 필사적으로 변화를 시



칸을 장악한 다양한 캐릭터들

왼쪽부터 《폐쇄자》, 유시진, 《건방진 천사》 니시모리 히로유키, 《아즈망가대왕》, 아즈마 키요히코, 《호에로 펜》, 카즈히코 시마모토

도하지만 작가가 달리 구사할 수 있는 시각 기호의 범주는 매우 협소하며, 이미 견고하게 규범화되어 있기까지 하다.

당장 여러분은 각 장르 만화의 전형이 되는 인물 형상을 눈 앞에 떠올릴 수 있을 것이다. 주인공/ 엑스트라, 남성/여성, 선한 인물/ 악한 인물 기타 등등. 이들의 역할이 결정되고 고정되는 지점은 눈썹과 눈의 각도, 혹은 콧날의 경사나 입매의 모양들에서이다. 위로 솟은 눈썹은 격한 감정 상태, 작은 눈은 소심성, 날카로운 콧날은 예민한 성격, 그리고 기타 등등, 모두 스토리를 관통하는 의미심장한 코드가 된다.



《바나나피쉬》의 '애쉬', 1권과 19권

어느정도 현실성을 살려 전개되던 작품이 수퍼영웅 전설로 탈바꿈하게 되면서 애쉬 역시 날아갈 듯한 꽃미남으로 변신해 버렸다.

얼굴이 변하지 않는 한 인물도 변하지 않는다. 사건이 애초의 설정과 다른 식으로 전개되어 캐릭터의 성격 역시 의외의 방향으로 휘어지게 될 경우 그들의 눈썹과 콧날부터 합당한 변화를 경험하게 될 것이다. 그러나 얼굴이 변하면 인물 판독의 문제가 발생하게 되는 만큼 인물의 성격은 쉽게 변하지 않는다. 성격과 역할이 고정되기 마련이다. 만화의 인물들이 대체로 성격과 역할이 전형적이며 평면성을 띠는 것도 다 이유가 있는 것이다. 우리는 순정만화의 남자 캐릭터에 지정된 머리 색깔과 톤만으로도 여주인공과 어떤 식으로 엮이게 될지 일찌감치 눈치를 챈다.

외적 기호뿐 아니라 만화에서의 인물들은 작품에서의 비중에 따라 위치와 크기에서의 차별까지 겪는다. 독자와의 심리적인 공간 구조를 형성하는 부분이다. 특별한 지위의 인물일수록 심리를 드러내는 데 가장 효과적인 눈, 그 특권적 기호가 보이는 위치에서 독자에게



가깝게 다가선다. 독자들은 심리적으로 동화될 수 밖에 없는 중요한 몇몇 인물들의 액션과 스타일을 우선적으로 각인할 수 밖에 없다. 인물은 만화의 공간에서 나머지의 모든 시각 기호보다 우선한다. 만화 양식의 토대가 되는 칸의 패선마저 인물들에 의해 과감하게 해체될 수 있다.

1-2 칸 안의 나머지 공간

인물 외의 부분, 즉 감정이나 배경은 어떻게 연출되는가. 대체로 인물을 제외한 나머지 공간들은 면막음의 성격으로 매워 지거나 인물에 봉사하기 십상이다. 불필요한 부분을 과감히 생략하는 만화의 경제적인 논리에 충실한 부분이다. 제작과 독서의 경제성에 충실한 만화로서는 무엇을 취하고 무엇을 버릴 것인지 처음부터 명백하다. 배경은 말그대로 배경인 셈이다. 인물과 배경이 수행하는 역할은, 주로 인물을 담당하는 작가와 배경맨으로서 어시스턴트의 불평등한 위상을 견줄 때에도 불리한 위치에 놓여있다.

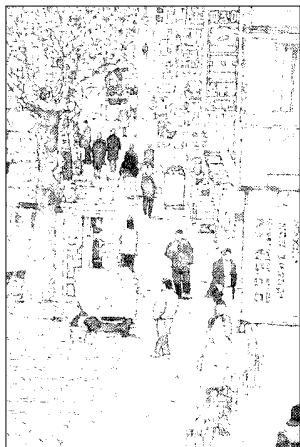
배경의 가장 중요한 기능은 역시 인물을 설명하거나 강조하는 쪽일 것이다. 인물을 얼마나 효과적으로 뒷받침할 수 있느냐의 문제가 감정이나 배경 기호의 사명인 셈이다. 스토리에 직접 참여할 수 있는 만큼 중요한 기능이기도 하다. 과감하게 생략되는 경우도 잦다. 배경의 생략 정도는 장르의 관습에 따라 결정되는 경향이 크다.

현실적인 사정이 그러하다고 원칙적으로 만화와 같은 시각매체에서

《임꺽정》, 이두호

주연과 조연의 표나게 차이나는 칸구성. 주인공인 임꺽정은 시선이 머무르기 좋은 정중앙, 또한 눈이 앞으로 향하는 정면 방향으로 항상 크게 보여지고 있다. 반대로 상대적으로 기여 정도가 낮은 인물들은 칸의 주변에 몰리거나 정중앙이 아닌 각도로 독자와 마주한다.(좌)

또한 외곽선을 두텁게 강조하거나 패선을 해체하면서 표현주의적인 특성마저 드러낸다.(우)



《달려라 봉구야》, 변병준

배경은 단순한 들러리가 아닌 능동적인 이야기 전달자다.

배경의 중요성이 간과되어서는 안될 것이다. 소설과 같은 비시각적인 이야기 장르에서는 상상 속에서 보여지거나 정신 속으로 투영함으로써 확장되고, 나아가 메시지의 역사적이며 개념적인 토대를 형성하는 것이 바로 배경이다. 영화에서 역시 작품의 인상과 장르를 결정하는 부분이 된다.

배경은 작품의 미학을 완성하면서 이야기를 함축적으로 제시할 수 있어야 한다. 이야기와 표현을 직접적이지 않게 면밀히 계산할 수 있는 공간인 것이다. 배경을 단순한 밑그림 이상으로 그려가는 만화가들이 있다. 이들은 표면적인 사건 이면의 섬세한 스토리와 표현 장치들까지 책임을 지는 작가들이다. 변병준, 오토모 가쓰히로의 만화에서 배경을 삭제하고 작품의 주제나 성격을 말할 수 있는가?

인물과 배경의 조합 정도로 만화 안의 하위 장르가 결정되기도 한다. 배경의 구체성이나 조화, 장식성 정도의 스타일로서 명랑만화, 순정만화, 남성용 활극만화가 결정될 수 있다. 짚구가 장악하는 공간은, 그가 웃음을 유발할 수 있는 일상의 어떤 부분들이기만 하면 된다. 현대, 일본, 집, 거리는 짚구의 발언과 제스처를 최소한으로 뒷받침하면서 휘발되고 추상화되어도 작품을 이해하는데 별한 무리가 없는 것이다. 그러나 《테르미도르》와 같은 역사만화에서 배경은 배경 자체만으로도 혁명을 촉발한 갈등이나 인물들의 애증이 될 수가 있



는 것이다.

2 만화의 칸은 어떻게 배열될까: 칸 밖의 연출

칸 안의 구성이나 칸과 칸의 나열이나 모두 스토리를 독자에게 감각적으로 전달하는 표면적인 기술일 뿐이다. 그러나 이는 단순한 전달 기제라기 보다는 매체의 양식적인 핵심을 담당하는 부분이다.

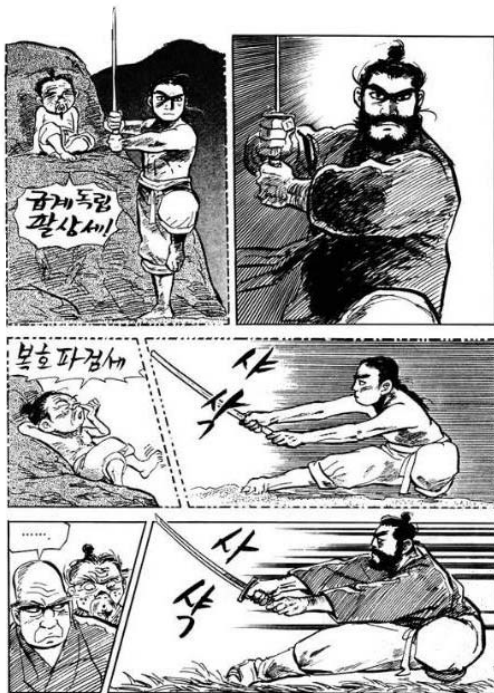
현대 만화의 칸은, 일반적으로 세로보다 가로가 넓은 네모 반듯한 패션으로 둘러싸인다. 그리고 형태와 크기의 차이를 지니는 이웃의 칸과 함께 (보통 시선의 방향에 맞추어) 배열된다. 이들은 사이의 여백인 ‘홈통¹⁾’에 의해 매개되고 있다. 만화의 서술 방식에 관심이 있는 독자라면 ‘홈통’의 역할에 주목할 수 있어야 한다.

홈통은 시간과 공간의 연속성을 제거하며 핵심적인 순간과 움직임을 강제적으로 포착하게 한다. 특정 장면의 포착은 칸의 성격을 생략과 비약 쪽으로 유도한다. 핵심적인 순간과 움직임을 포착하는 만큼 생략과 비약을 유도하는 것! 독자는 홈통으로 칸과 칸을 변별하며 이들 사이에 고여있는 시간과 공간을 추리하고 연결하며 독서하게 된다. 나아가 생략과 비약 사이의 숨겨진 이야기들에 상상력을 개입하게 된다.

이두호의 《임꺽정》을 들자. 성인이 된 임꺽정이 스승인 ‘전다비’ 앞에서 소년기를 회상하며 무예를 선보이는 애뜻한 장면이 있다. 영화로 치자면 시공간적인 단위가 이질적인 장면을 접합시킨 일종의 몽타주Montage가 동원되는 부분이다. 독자는 작품상에서의 과거와 현재의 서로 다른 시간과 공간의 이야기들을 한 화면 안에서

주1) 홈통

원래는 영어로 된 속어인 gutter. 스콧 맥클루드의 《만화의 이해》에서 사용된 이래로 국내에서도 보편적으로 쓰이고 있다.



자연스럽게 연결하고 반응하게 된다. 점선으로 처리된 과거, 패선으로 처리된 현재 사이의 흐름에서는 스승과의 애뜻한 인연을 포함해 그의 개인사가 숨어있다. 독자는 시간과 공간의 비약을 한눈에 담아 독서하면서 필수적으로 화적패 두령인 임꺽정을 이해해야 하며 이는 그의 활동에 정당성을 긴요하게 보탠다. 흐름에서 보이지 않게 일어나는 동작의 제거와 재생, 분리와 통합은 사건을 구성하면서 이야기의 역동적인 리듬을 형성한다.

또한 칸과 칸 사이의 생략 등, 배열 스타일에 따라서 만화의 장르가 구별되는 것에도 주의해야 한다. 칸을 병렬하는 방식으로 우선 서술 만화와 카툰으로 구별이 가능하다. 화면을 구성하는 이미지의 구조 자체가 결정되기 때문이다. 흐름의 연결, 즉 칸과 칸의 배열의 차이는 전체적인 시각적 법칙의 차이이다.

2-1. 카툰식 만화의 흐름들

카툰식 만화에는 한 칸인 만평과 길지 않은 흐름의 칸만화를 포함시킬 수 있다. 즉 한 화면에 포착될 수 있는 공간을 구성하는 장르이다. 회화와 가장 가까운 거리에 위치하며 극적인 서술보다는 한칸 단위의 요소들을 시각적으로 극대화하는 식이다. 이야기보다는 이미지에 집중하지만 제한된 범위 안에서 차단된 시공간적인 흐름을 이어가기 위한 특수한 기호가 동원된다. 칸 안의 공간 구성에 치밀한 연출 의도가 개입되는 것이다. 공간적인 이동을 표현하기 위한 동작선이나 땀이나 감정 표현 등의 다양한 시각적 부가 기호가 활발하게 동원되며 인물의 동작과 외모가 과장되기 쉽다. 카툰화의 화법이 가장 활발하게 동원되는 장르이다.

그러나 칸과 칸은 기계적으로 운영된다. 단순히 칸과 칸의 공간을 구별하고 시간적인 순서를 나타내는 식이다.

2-2 서사만화의 흐름들

서사만화 사이의 흐름을 어떻게 발전시켜 왔는지에 관한 역사는 만화의 연출이 진화해온 방향과도 같다. 단순히 사건을 시각적으로 공간화하는 기술에서 화면의 디자인까지, 가장 도전적인 분야라고 볼 수 있다.

전통적인 기능의 활용과 함께 칸의 이탈은 서사만화의 흐름이 도전해야 하는 부분이기도 하다. 일반적인 이야기 법칙에서 벗어나는 과격성과 실험성에 따라 만화의 역사와 장르를 새롭게 구성할 수 있는 것이다.

지금까지, 만화의 시각적 연출 방식의 요소들을 몇가지 살펴보았다. 사실 뻔한 이야기지만, 만화는 이야기 예술이다. 하지만 그것을 전달하는 방식으로 시각예술 측면을 발달시킨 것이다. 따라서 만화에서 시각적 요소들을 연출해나가는 방식은 스토리의 구성 자체와 결코 분리할 수 있는 것이 아니다. 나아가, 그것은 만화를 다른 이야기 예술양식들과 구분짓는, 만화 특유의 매력을 만들어내는 핵심적인 부분이기도 하다. 연출방식과 이야기의 서사가 한 팀을 이루고 있다는 것은 사실 영화나 소설, 모든 다른 이야기예술 양식에서도 마찬가지지만, 만화의 경우 원래 글과 그림 등 다양한 요소들을 복합적으로 결합시켜서 활용하는 매체이다보니 그 관계가 더욱 긴밀하다.

물론 최고의 연출이라는 것은 가장 자연스러운 감상을 가능하게 하는 것이라는 명제도 있다. 하지만 연출의 재미를 즐기는 법 자체에서 오는 효과는 생각보다 더욱 강력하다. 만화 연출을 읽어나가는 재미를 익혀나가다 보면, 재미있는 스토리인데도 불구하고 웬지 와닿지 않거나, 뭔가 다른 부자연스러운 흐름 속에서 감상을 방해받을 때 부족한 것이 무엇이었는지를 더 자세히 알 수 있을 것이다. 당신이 지금까지 가장 감동적인 만화작품을 보면서 느껴온 것이 그 작품이 원래 담고있는 재미의 70%에 불과했다면, 연출의 재미를 읽어내는 것



《미주알》, 김을호

카툰식의 흐름을 가장 애용하는 것은 신문의 시사만화다.

은 100%를 느끼도록 하는 첫걸음을 내딛는 과정이 될 것이다. 다시,
책장을 펼쳐볼 것을 권유한다.

한국만화의 공간연출 소사

한국 만화의 공간은 어떻게 독자적인 것으로 발견되고 또 연출되어 왔을까? 이에 대한 몇가지 단서는 초기 한국 만화를 통해서 살펴볼 수 있다. 대략 1950년대를 기준으로 이전과 이후의 만화를 비교해 보면 공간 구성에 상당한 차이를 보인다. 50년대 이전의 만화는 단행본으로 발간되는 스토리 만화보다는 신문이나 잡지에 발표되는 카툰이나 코믹 스트립이 주류를 이루고 있었다. 현재의 짧은 신문 만화와 크게 다르지 않은 형태로서, 규격화된 패션으로 그려진 칸 안에 크기나 각도가 통일된 캐릭터가 전신으로 그려지고, 배경 그림이 빠지지 않고 등장하는 식이었다. 즉, 캐릭터나 사건을 멀고 고정된 위치에서 조망하고 있는 것이다. 그나마 칸을 구성하는 만화적 방식은 이렇게 단순하고 일괄적이거나 진전되고 있었지만 칸을 연쇄하는 방식에 대해서는 여전히 대체로 무지했다.

그러다 100페이지에 달하는 일본만화 해적판 《밀림의 왕자》의 유입 등을 계기로 만화가 길어지게 되면서, 만화는 칸의 구성이나 연쇄를 다른 방향으로 요구하게 되었다. 1950년대에 제작된 ‘극화’라고 불리는 스토리 만화들은 수적으로 많지는 않았으나, 신동현, 신동우, 김성환, 박기정, 김종래 등 뛰어난 작가들의 완성도 높은 그림과 안정된 스토리로 독자들에게 폭발적인 인기를 끌었다. 이들은 고소철

과 같은 권위적인 ‘해설’ 로써 서술의 부담을 대다수 해결하려 했고, 삽화에 가까운 그림을 기계적으로 나열하는 방법으로 시각적 부분을 풀어 나갔다. 물론 아직도 수다스러운 해설이나 형식적 대사는 소설식 서술의 영향에서 벗어나지 못했고, 적절한 생략이나 변형이 이루어지지 못한 그림은 회화의 영향권 안에 구속되어 있었다. 그러나 오히려 이런 방식을 두고 작가들은 소설이나 회화와는 다른 독자적 서술 방식을 치열하게 고민하며 짧은 시간 안에 만화를 만화답게 만드는 성과들을 일구어 내었다. 잡지 연재 후 1964년 단행본으로 출간된 故 김종래 화백의 《엄마 찾아 삼만리》는 초기 스토리 만화의 전형적인 장단점들, 그리고 한 걸음 더 나아가려는 모습을 보여주고 있다. 이 작품에는 객관적인 거리 유지가 아닌, 픽션의 세계에 대한 감정적 밀착을 높이기 위한 몇가지 노력이 시도되고 있다. 먼저 캐릭터의 크기나 각도가 각각의 칸이 포착하는 상황에 적합하도록 다양하게 그려지게 된다. 룡쉴스로 일관했던 카툰이나 4컷 만화와 달리 미디움 쉴이 빈번하게 사용되며 클로즈업까지 등장한다. 또한 물리적인 배경이 특정한 순간에 슬며시 생략되면서 캐릭터의 감정적 상황을 반영한 이그러짐이나 명암이 대신 칸을 메운다. 지금의 우리 눈에는 고리타분할 정도로 당연한 기술들이지만, 당시에는 새로운 화면으로 대단한 인기를 끌었다.

이후 스토리 만화는 가장 상업적인 만화 장르로 자리잡으면서, 만화양식의 발전을 선도하게 되었다. 현대 만화의 문자 서술은 해설이 줄고 대사에 절대적으로 의존하는 방향으로 변화하고 있으며, 칸 안에서 시간이나 공간의 변형을 현란하게 실험하고 있다. 또한 칸의 형태

나 흠통의 분방한 조절로서 칸의 연쇄에 긴장을 부여한다. 이렇게 현대 만화는 만화다운 공간 연출을 끊임없이 보완하고 개선하며 발전시키고 있는 것이다.





고통받는 주인공, 행복한 독자



김태

만담으로 남들을 웃기고 싶어도 뜻대로 되지 않아 안타까워하던 태권은, 우연한 기회에 자신의 만화에 웃는 사람들을 보고는 그림을 열심히 그리고 있다. 최근 《십자군 이야기》를 통해 개그력 있는 사람으로 가장한 채, 실제의 썰렁한 모습이 들롱날까 두려움에 떨고 있다.

재미있는 만화는 독자를 즐겁고도 괴로운 변민의 바다로 내던진다. “그래서, 이 다음에 어떻게 된단 말인가?” 궁금한 마음에 책장을 여서 넘기고 싶다. 그러나 동시에 끝까지 보고 나면 얼마나 허탈해질지 불안한 마음에, 책장을 덮고 이 궁금한 마음을 잠시 즐기고 싶기도 하다. 여기서 한 걸음 더 나아가면 다음과 같은 질문이 떠오른다. “어떻게 이렇게 재밌게 만들었을까?”

1. 고통과 갈등: 주인공이 겪는 어려움

① 고통과 갈등이 재미를 낳는다

누군가 어떤 일을 하려고 대단히 노력하는데, 그것을 성취하기는 매우 어렵다(하워드&마블리 공저, 심산 옮김, 시나리오 가이드, 한겨레신문사)

모든 재미있는 스토리는 위와 같이 정리될 수 있다. 수천년 된 신화와 전설에서부터, 현대의 게임과 영화까지, 스토리를 가지는 이른바 서사 장르의 모든 영역에서, 이 정리는 참이다. 물론 만화에서도 역시 마찬가지이다.

이 간단한 정리를, 이렇게 고쳐 쓸 수 있지 않을까? 주인공이 간절히 바라는 결과가 있다. 그런데 주인공은 그것을 성취하기 위해 매우 큰

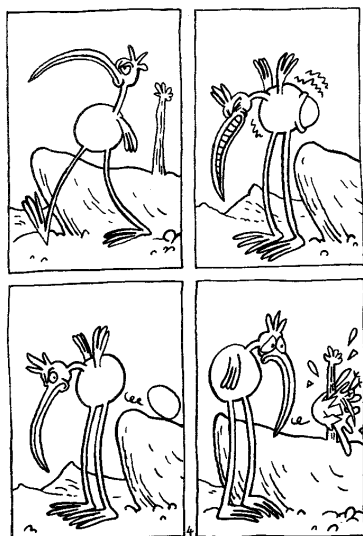
어려움과 맞서야 한다. 여기서 세 가지 요소를 가려낼 수 있다 : ① 주인공, ② 대단한 어려움, ③ 간절히 바라는 결과.

다시 이 세 요소들 사이의 관계를 설정해 볼 수 있으니: 하나는 ① 주인공과 ② 대단한 어려움 사이의 관계요, 다른 하나는 ② 어려움과 ③ 결과 사이의 관계이다.

첫 번째 관계는 주인공이 겪는 대단한 어려움. 재미있는 스토리에는, 방해받아 괴로워하는 주인공이 있다.

예컨대 우리가 무언가 하려고 할 때마다 사사건건 방해받는다면 기분이 어떨까? 어떤 일을 할 때마다 어려움을 겪는다면? 우선 우리는 무척 불편하고, 불편하다 못해 고통스러운 기분이 될 것이다. 이는 우리 속의 감정이다. 그렇다면 그 고통은 어디서 온 것인가? 고통의 원인은, 우리에게 어려움을 강요하는 어떤 힘이다. 우리는 그 훼방 놓는 힘이 매우 미울 것이다. 그리하여 그 어려움을 주는 힘과 대립하고 갈등하기에 이른다. 요컨대, 주인공과 어려움 사이의 관계에서, 고통과 갈등을 찾아볼 수 있다.

왼쪽은 벼룩만화총서 《산란주의》에 나오는 장면이다.



여기서 주인공은 누구인가? 다리 긴 새이다. 새의 간절한 바람은 무엇인가? 2세를 얻는 일이다. 이를 위해 새는 알을 낳아야 한다. 만약 이것이 쉽게 이루어졌더라면 어땠을까? 가령, 주인공이 낳는 알이 모두 잘 부화된다면, 주인공이 ‘대단한 어려움’을 피할 수 있다면, 이 만화는 재미가 있었을까?

아마 재미있는 스토리는 나오지 않았을 것이다. 새가 알을 잘 낳았다. 새끼가 잘 태어나서 새는 기뻐다. 끝. 이런 만화가 재미있을까? 새에게는 안 된 일이지만, 어려움이 커야 보는 사람이 재미있다. 어려움이 크면 어떻게 될까? 고통도 커지고 갈등도 심해질 것이다. 고통에서 재미가 나온다. 주인

공의 불행이 독자의 행복이다. 심란한 이야기지만, 재미란 이토록 잔인한 것이라 해도 지나친 말은 아닐 터이다.

이 만화는 재미있는 만화이다. 즉 잔인무도한 만화이다. 그래서인지, 새가 낳는 알은 번번이 깨진다. 매 페이지마다 깨지고, 즉 네 컷마다 깨진다. 반복해서. 반복은 리듬을 낳는다. 이 운율감이, 작은 소책자 《산란주의》를 반짝반짝 빛나는 시처럼 아름답게 만들어주고 있다. 새의 거듭된 불행이 말이다.

1-2 만화의 갈등, 그 세 가지 유형

만화의 갈등에 대해 조금 더 살펴보자. 《산란주의》에서 우리는 세 가지 유형의 갈등을 본다.

① 우선 이 만화에서 눈에 띄는 것은 새와 주변 환경과의 갈등이다. 어느 환경도 새가 알을 낳기에 적합하지 않다. 주인공과 외부의 어떤 힘이 갈등하고 있다.

우리도 살면서 주변 환경과 갈등을 겪는다. 어떤 시스템과 갈등하기도 하고, 특정한 개인과 갈등하기도 한다. 그러므로 우리는 새의 이 갈등에 공감할 수 있다. 아무리 노력해도 번번이 거부만 하는 외부의 힘 때문에 익히 고통 받아오던 바, 우리 역시 이 새와 크게 다르지 않다.

그런데 책 한 권이 다 가도록, 스무 번 가까이 갈등만 빚고 있다니, 어딘지 마음에 걸리는 부분이 있다. 거의 모든 환경과 어울리지 못한다니, 새에게도 책임이 있는 것은 아닐까? 우리도 주변 모든 사람과 다투고, 모든 모임에서 배척 당한다면, 한번쯤 생각해보지 않을까? 스스로에게 무슨 문제가 있는 것은 아닐까하고.

② 그러므로 새 스스로가 초래하는 갈등 역시 찾을 수 있다. 새는 언

제 어디서나 알을 낳기만 하는 경직된 방법을 쓰고 있다. 그러나 진정 바라는 결과를 얻기 위해서라면, 새는 보다 유연할 필요가 있다. 즉 환경에 맞춰야 하는 것이다. 요컨대, 주인공 자신이 바라는 일과, 주인공 자신의 경직된 방법, 이 양자가 서로 대립하여 갈등을 빚어내는 상황이다.

바라는 것과 행하는 것 사이의 갈등은, 인간 보편의 것이다. 우리가 행하는 것이, 우리가 바라는 것을 가로막을 때, 우리는 무척 고통스럽다.

《크레이지 군단》에서, 주인공은 바란다. “난 프로야구 선수가 될 꺼야.” 그러나 주인공은 연습하지 않는다. “수비 연습 같은 건 안 해.” 그리하여 영원히 기억될 명 대사를 남긴다 : “난 글러브 한 번 끼지 않고 프로야구 선수가 될 꺼야.” 이런 주인공을, 주위 사람들은 바보 취급한다. “빙신이다. 빙신이 왔다.” 그렇다면 여기서의 갈등은, 주인공과 주위 사람들과의 갈등인 동시에, 주인공 자신의 갈등이기도 한 것이다.



《크레이지 군단》, 후루야 미노루

갈등없는 성공을 바란다는 것 자체가 갈등이다

살면서, 이대론 안 된다고, 이제는 변화해야 할 때라고 느끼곤 한다. 지금처럼 살다가는, 더 이상 스스로를 둘러싼 갈등들을 해결할 수 없다는 절박함을 느낀다. 그러나 스스로 변화하기는 무척 어렵다. 보다 갈등이 적고 고통이 적은 삶을 위해, 유연해질 필요를 느끼고 새로운 방법을 모색한다 하더라도, 그것을 실제로 몸에 익히기는 아주 어려운 것이다. 새 역시 마찬가지이기 때문에, 책의 거의 마지막에 가도록 변화하지 못한다.

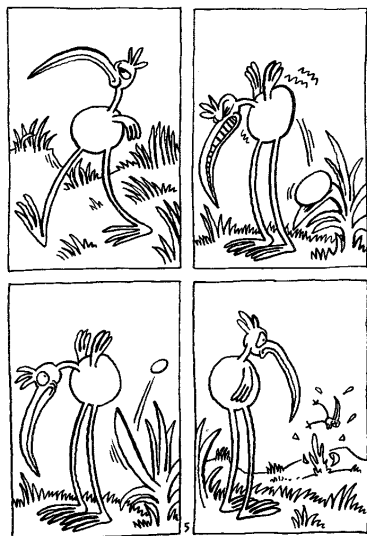
방법과 목적 사이의 갈등은, 우리를 가장 비참하게 만든다. 노력을 해도, 방법이 목적과 맞지 않는 까닭에, 바라는 것을 이루지 못한다. “-포수는 한 덩이 낚으로/ 그 순수를 겨냥하지만// 매양 쏘는 것은/ 피에 젖은 한 마리 상한 새에 지나지 않는다.(박남수, <새>)” 새를 얻으려면 포수의 방법으로는 안 된다. 그러나 포수가 달리 무슨 방법이

있겠는가? 각설하고, 알을 얻으려해도 《산란주의》의 새의 방법으로
는 안 된다. 새는 알을 낳아 자신의 아이를 겨냥하지만, 매번 얻는 것
은 깨진 노른자 흰자에 지나지 않는다.

한편에는, 알을 무사히 낳기를 바라는, 첫 번째 컷의 새가 있다. 다른
한편에는, 환경을 살피지 않고 경직된 태도로 무작정 알을 낳아 버리
는, 두 번째 세 번째 컷의 새가 있다. 갈등을 빚는 것은 새와 새이다.
결국 주인공 내부에 갈등이 있다.

③ 새는 번번이 실패하지만, 포기하지 않는다. 넷째 컷의 낙담한 새
와, 다음 페이지 첫째 컷의 희망을 버리지 않는 새가 또한 갈등한다.
매번 좌절하지만, 다시 기운을 내어 노력한다.
이 역시 우리가 자주 겪는 갈등이다. “난 안 될 거야.”라는 마음과,
“내일은 내일의 태양이 뜨겠지. 해는 또다시 떠오른다.”라는 마음이
늘 마음 한 구석에서 싸우고 있다. ‘할 수 없어’와 ‘할 수 있어’가 부
딛친다.

《산란주의》의 세 가지 갈등은, 다음과 같이 일반화할 수 있다. ① 주



인공과 외부 요인의 갈등. ② 주
인공의 목적과 경직된 방법과의
갈등. ③ 주인공의 좌절과 희망
사이의 갈등. ①은 외적 갈등이
고, ②와 ③은 이른바 내적 갈등
이다.

그런데 갈등에 대해 짚고 넘어
가야 할 것이 있다. 조금 번거롭
더라도 살펴보고자 한다. 갈등
과, 그 갈등이 초래한 ‘고통’이
야말로 재미있는 스토리의 기본

경직된 태도의 희극과 비극

경직된 태도는 주인공 스스로의
갈등을 초래한다. 그런데 이것은
희극에도 쓰일 수 있고 비극에도
쓰일 수 있다.

베르그송은 〈웃음〉에서, 희극적
상황을 이렇게 규정한 바 있다.
웃음은, 다양하고 유연한 상황에,
경직된 방법을 적용하다 실패하
는 데 대한 일종의 꾸짖음이라고
예컨대, 전혀 다른 경우에 똑같은
일을 하다가 실패하는 ‘바보 시리
즈’는 동서고금을 막론한 개그의
소재이다.

예컨대 한국의 민담에 이런 것이
있다 : 바보 원님이 똑똑한 아내
와 함께 살았다. 어느 날 한 농부
가 찾아와, 기르던 소가 늙어 죽
었는데 어찌 하오리가 묻자, 원님
은 방에 들어가 아내에게 물어보
고는, 짐짓 점잖은 체 하며 소의
고기는 먹고 가죽은 벗겨 팔아
어린 송아지를 새로 구해 키우라
고 조언을 했다.

며칠 후, 다른 농부가 찾아와, 어
머님이 늙어 돌아가셨는데 어찌
하면 좋을지 물었는데, 마침 아내
가 친정에 가고 없었다. 바보 원
님은 점잖은 목소리로, 어머니의
고기는 먹고 그 가죽을 팔아 새
로 젊은 여자에게를 데려다 모시
라고 조언을 했단다.

이 웃기는 이야기는 꽤나 골치하
다. 사실, 〈산란주의〉의 새 역시
경직된 태도로 알을 낳아 독자를
웃기지만, 즉 경직된 태도의 불행
이란, 동시에 비극의 소재가 된
다. 아리스토텔레스는 〈시학〉에
서, 주인공의 몰락이 그 성격의
결함(하마르티아) 탓이라고 했다.
그리스 비극에서 발견되는 대표
적인 성격의 결함은 오만(히브리스
스)라는 연구가 있다. 오만함이란,
결코 굽히지 않는 자기 고집이며,
인생에 대한 경직된 태도이다. 주
인공의 오만은 매력적이지만, 그
의 필연적인 몰락을 불러오고야
만다.

이며 정석이므로.

갈등에 대한 오해가 있다. 스토리의 갈등을 언급하면서 외적 갈등에 더욱 주목하는 경향이 있는데, 갈등의 핵심은 내적인 것이다.

외적 갈등만 있고, 내적 갈등이 없는 상황을 가정해보자. 총이 점점 더 커지고 폭발은 점점 더 엄청난 것이 되고 절벽은 점점 더 높아진다 해도(시나리오가이드) 우리는 감동을 받기 어려울 것이다. 볼거리는 많겠지만, 공허하지 않을까?

예를 들어 《허리케인 조》와 《더 파이팅》을 보자. 둘 다 각각의 시대정신을 대표한다 해도 그릇되지 않을, 널리 읽힌 권투 만화이다. 권투가 내용이니, 일단 주인공과 상대 선수의 갈등이 눈에 띈다. 그러나 그것이 감동을 주지는 않는다. 내적 갈등이 설정되어 있지 않다면, 우리는 각각의 주인공인 조와 일보의 내면에 대하여 아무 관심도 가지지 않을 것이다. 하지만 여기서 조나 일보는 무지막지한 싸움기계가 아니라, 고민을 안고 살아가는, 그래서 공감도 자아내고 감동도 주는 인물들이다.

조는 허무하다. 자기 행위의 의미를 찾고 싶어한다. 그래서 더욱 열심히 싸운다. 그러나 그의 방법은 그 목적과 잘 어울리지 않는 것처럼 보인다. 계속 싸운다는 그의 방법은, 스스로를 점점 더 허무로 몰고 갈 따름이다. 달리면 달릴 수록 바라는 결과와 멀어지고, 힘쓰면 힘쓸 수록 파멸과 가까워진다.

《산란주의》의 새가 겪는 갈등도 이러한 것이 있지 않던가? 새는 2세를 보고 싶어 마구 알을 낳고, 조는 의미와 안정을 얻고 싶어 계속 싸우건만, 둘 다 자신의 목적과는 점점 더 멀어지고 만다. 새도, 조도, 매양 얻는 것은 “피에 젖은 한 마리 새”에 지나지 않는다.

이 허무한 정서는 전공투 세대의 일본인들에게 큰 공감을 불러 일으켰다. 당시 일본의 학생운동가들이 낮에는 집회에서 울고, 밤에는 조를 보며 울었다던가. 자신들의 이상이, 결국 도달하지 못할 것이라는

생각을, 은연중에 품고 있던 것일까. 그래서 그렇게 허무해 하며, “하얏게 타올랐어”를 추구했던 것일까. 왜 일본의 청년들은 운동의 방법을 갱신할 생각은 하지 않고 퇴폐적인 허무의 겉멋에 몸을 맡겼는지 궁금하고, 당황스럽다. 그 세대가 사회주의권을 잡을 즈음에 치바 테츠야는 간 데 없고 《시마 과장》이나 《전쟁론》 등의 역겨운 우익 만화가 판을 치는 일본의 현재를 고려하면 속이 다 뒤집어지는 일이지만.

각설하고, 《더 파이팅》의 일보는 소심한 성격의 복서이다. 매번 상대에게 주눅이 든다. 시합 직전마다 좌절한다. 이래선 안 돼. 시합까지는 ○○일. 내가 이길 수 있을까. 잔뜩 풀이 죽는다.

그러다가 어떤 단순한 계기에 의해, 일보는 다시 기운을 차린다. 할 수 없다는 좌절이 극복되고, 할 수 있다는 희망이 생긴다. 이것은 《산란주의》의 새가 겪던 내적 갈등의 하나와 비슷하다.

《허리케인 조》와 《더 파이팅》은 각각 다른 내적 갈등을 가지고 있지만, 둘 다 감동을 준다. 만일 조나 일보가 무감각하게 싸우기만 하는 전투기계였다면, 설령 화려하였더라도, 그런 공감과 감동은 주지 않았을 것이다.



이자와 조

90년대에 와서 《허리케인 조》의 허무한 정서는 어딘지 우스꽝스럽게 보이기도 한다.

2 죽음과 새 생명 : 거래로서의 통과제의

2-1. 거래: 어려움과 댓가의 교환 과정

앞서 우리는 주인공과 어려움, 그리고 주인공이 하고자 하는 일의 세 가지 요소에 의하여 스토리가 구성된다는 것을 살펴보았다. 주인공은 자신이 원하는 일을 위하여 어려움을 감수한다.

그리고 주인공과 어려움의 관계에서 갈등과 고통, 그리고 재미가 발생한다는 것을 예증하였다. 그렇다면, 주인공이 겪는 어려움과 그 어려움을 겪은 결과라는 두 요소 사이의 관계는 어떻게 될까?

주인공은 얻고자 하는 바가 있는 까닭에, 어려움을 감수하는 것이다.

이렇게 볼 때, 얻고자하는 목적이, 어려움을 감수하는 원인이 된다. 다른 한편, 주인공이 어려움을 겪어낸 덕에, 비로소 얻고자 하던 결과를 얻어낼 수 있는 것이다. 이렇게 본다면, 어려움이 결과의 원인이 된다.

범의 굴에 들어가야 범을 잡을 수 있다는 속담이 있다. 범의 굴에 들어가는 까닭은 범을 잡기 위해서이다. 다른 한편, 범의 굴에 들어간 연후에야 범을 잡을 수 있다. 범의 굴에 들어간 행위가, 범을 잡는다는 결과의 원인이 된다.

이렇듯, 어려움과 그 대가는 서로 맞물려 있다. 범의 굴에 들어가는 것과 범을 잡는 것은 서로 떼 수 없는 관계의 사건이다. 그리고 이 두 사건 사이에는, 거래의 관계가 있다.

주인공의 어려움과 그의 동기 사이의 관계를 살펴보자. 우리가 아직 어렸을 때, 갖고 싶은 장난감은 많은데 주머니는 가벼웠다. 원하는 것을 바로바로 가질 수 있는 처지가 아니었다. 예컨대, 우리가 3단 변신 바비인형이라는 아이템을 손에 넣고 싶어한다고 가정하자. 이 거창한 3단 변신 바비인형은, 주사를 놓으면 눈물도 흘리고 안아주면 잠도 들고 때로는 로봇으로 변신도 하고 괴수가 도심에 나타나면 미사일도 발사하는, 참으로 탐나는 장난감이다. 값은 5000원이다. 물론 우리 주머니에는 5000원이 없다.

어떻게 할까? 시험을 잘 보거나, 구구단을 외우는 등의 값직한 것을 한 후 부모와 협상하여 5000원을 받아내는 방법도 있을 것이다. 그런데 시험 공부를 하고 구구단을 암기하는 과정은 쉽지 않다(특히 필자의 경우 구구단을 1년 걸려 겨우 외우는 불쌍한 학생이었다). 어려움이 있는 것이다. 또는 설거지 다섯 번이나 구두 열 켤레 닦이 등의 노역을 치러 내는 수도 있다. 이 역시 간단하지는 않고, 어려움이 있다.

원하는 것을 손에 넣기 위해서는 어려움을 겪어야 한다. 우리는 3단

변신 바비인형을 갖기 위해 5000원을 지불한다. 그 5000원을 얻기 위해 설거지를 하거나 구구단을 외워야 한다. 결국, 3단 변신 바비인형을 얻기 위해 우리는 설거지나 구구단 외우기 같은 피곤한 일을 해야 한다. 즉, 어려움을 지불하고 대가를 얻는다. 거래를 하는 것이다. 어려움과 하고자 하는 일과의 사이에, 거래 관계가 있다.

어려움을 겪고 성과를 얻는 거래의 과정을, 《미스터 초밥왕》의 경우를 통해 살펴보자.

《미스터 초밥왕》의 주인공은 쇼타라는 소년이다. 그가 하고자 하는 일, 즉 그의 목적은, 사사초밥에 복수하고 아버지 가게를 지키는 것이다. 그런데 그러려면 동경에 가서 초밥기술을 얻어와야 한다. 그러므로 《미스터 초밥왕》 전체에서 쇼타가 얻어내고자 하는 주된 아이템은 ‘기술’이다.

쇼타는 어떤 어려움을 겪는가? 어려움 없이 기술을 얻는다면 재미란 눈 씻고 찾아봐도 없다는 것을, 우리는 알고 있다. 재미란 이토록 잔인한 것이다.

쇼타가 겪는 어려움은 ① 노력이다. 그는 기술을 얻기 위해 수십 권에 걸쳐 노력하고 또 노력한다. 잠도 안자고 놀지도 않는다. 《미스터 초밥왕》 6권에는 이런 대사가 있다. “쇼타 녀석 놀라운 재능이야” “훗, 재능? 웃기지 마라. 쇼타 녀석의 재능이란 노력하는 재능인 거야.”

아울러 그 노력 사이사이에 ② 학대를 겪는다. 사사초밥의 아비와 아들이 세트르 쇼타를 학대하고, 봉초밥의 안인이 학대한다. 중간에 나타났다 사라지는 이상한 캐릭터들이 또한 쇼타를 학대한다. 뒤에는 츠루에라는 정체불명의 평론가가 나타나 또 학대한다.

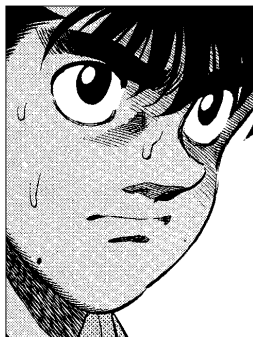
노력과 학대. 이 두 가지는 헤라클레스와 신데렐라, 웅녀와 바리공주로부터 우리의 쇼타에 이르기까지, 주인공들이 겪어온 전형적인

소년만화의 갈등과 소녀만화의 갈등

물론 내적 갈등이 거의 다루어지지 않고 외적갈등만으로 스토리를 풀어 가는 만화도 있다. 총이 점점 커지고 폭발이 점점 심해지고 점점 더 강한 외계인이 쳐들어온다. 점점 더 강한 무림 고수가 나타난다. 그런데 이러한 만화도 재미는 있다. 아마 이 경우, 주인공이 겪는 고통이 점점 더 커진다는 데서, 그 성공 요인을 찾을 수 있을 것이다. 또는 초사이어인이 끝인 줄 알았더니 더 발전해서 강해질 수 있더라는, 과거 속 스티커 모으기 같은 설정의 재미 덕일 수도 있다.

반대로 내적 갈등에 전적인 관심을 기울인 나머지, 독백의 나열이라 할 만한 만화도 있다. 그것 역시 매니아를 확보하고 있으며, 나름의 재미를 가지고 있다. 그러나 양자 모두, 아쉽다.

잠시 생각해 볼 것은, 이른바 소년만화류에는 전자에 가까운 것이 많고, 독백이 많은 것은 소녀만화류에 많다는 사실이다. 전성적으로 소년은 몸이 앞서고 치열한 경쟁에 익숙하며, 소녀는 방안에서 사색하는 일이 많다는 것일까? 혹은, 소년은 몸이 앞서야 하고, 소녀는 앉아서 생각해야 한다고, 만화를 통해서조차, 사회적으로 알게 모르게 강요받고 있는 것은 아닐까?



주인공들 《더 파이팅》, 《미스터 초밥왕》, 《스바루》, 《피아노의 숲》

결연한 노력자들과 맹한 천재들의 대비

어려움이다. 어떤 주인공들은 쇼타처럼 노력을 주로 감수하고 학대를 곁들인다. 또 어떤 주인공들은 타고난 재능(때로는 혈통)이 있지만, 꾸준히 학대를 당한다. 전자를 노력형, 후자를 천재형이라고 할 수 있을 것이다.

이러한 주인공의 성격은, 작품 전체와 심지어 주인공의 생김새, 디자인에까지 영향을 미치고 있다. 예컨대 대표적인 노력형의 인물인 쇼타(《미스터 초밥왕》)나 일보(《더 파이팅》)은, 생김새조차 형제처럼 닮았다. 노력하는 인물이기에 검은 머리도 짧고 눈썹도 짙은 건실한 인상인데다가, 노력을 통해 꾸준히 성장하는 까닭에 얼굴의 중관이 짧고 턱이 둥근 소년의 모양새이다. 다른 한편, 천재형의 대표인 스바루(《스바루》)나 카이(《피아노의 숲》)은 또 그들 나름의 독특한 생김을 가지고 있다. 하늘이 내린 재능을 가지고 있지만, 더러운 팔자 때문에 바로 성공하지 못하고 계속 학대받고 학대받는다. 그러나 꼬이고 꼬이는 신세임에도 불구하고 자신의 운명에 굴복하지는 않는다. 그래서 어쩐지 속세에 속하지 않은 것같은 천진하면서도 하늘하늘한 머리카락하며, 영롱한 눈빛, 날렵한 매무새 등이 눈에 띈다.

주인공이 겪는 어려움에 있어서 한 가지 더 생각할 것이 있다. 그것은 바로 거래에 따르는 ③ 기회비용이다. 《미스터 초밥왕》에서는 쇼타가 기술공부를 위해 포기해야 했던 것들을 중간중간에 보여주면서, 어려움을 강조하고 있다. 첫머리에, 쇼타는 치렁치렁한 머리를

빡빡 밀고 동경을 향한다. 이전의 긴 머리는 평범한 고등학생의 삶을 보여준다. 그러나 이제 나온 빡빡머리는 고된 수련생의 삶을 예고한다. 잘라버린 머리카락과 그것이 상징하는 기존의 평안한 삶은, 기회비용이다. 가족과의 알콩달콩한 생활이랄지, 쿠미코와의 러브러브한 학창생활이랄지, 심지어는 담배를 피거나 헤어젤을 하는 것조차도, 주인공의 기회비용이다.

《미스터 초밥왕》에서 확인할 수 있듯, 거래에서 우리가 지불하는 어려움은 크게 세 가지이다. ① 노력, ② 학대, ③ 기회비용. 그 대가로 받는 것은 초밥 기술이며, 나아가 사사초밥에 대한 복수이다.

그러므로 《미스터 초밥왕》의 줄거리를, 그 거래를, 또한 다음과 같이 재구성할 수도 있을 것이다 :

- 똑똑

- 어서 오세요, 손님 ! 무슨 아이템을 찾으시나요?

- 예, 초밥기술을 주세요.

- 아, 어디에 쓰실 겁니까?

- 음, 사사초밥에 복수하고 아버지 가게를 살리려고.

- 허허, 소년만화 주인공 얼굴을 하고서 무슨 서부극 주인공 같은 말 씬을 하시는군요.

- 쓸데없는 이야기는 말고 어서 물건이나 싸주쇼.

- 어디 보자. 손님에게 맞는 것은 동경 봉초밥제 기술이네요.

- 그래요?

- 음.신인왕 등급이 맞겠네요. 독자 반응이 좋으면, 전국대회 신인왕 등급도 딸 때까지 연재를 연장하면 됩니다.

- 예, 모두 해서 얼마인가요?

- 좀 비싼데... 손님 관상을 보니까 천재계 보다는 노력계시군요.

- 예. 노력 밖에 가진 게 없네요.

- 참 따분하게 사시는군요 ! 그럼 연재 끝날 때까지 수십 권 동안 노

력하셔야 합니다. 그리고 노력에 덧붙여, 때때로 학대도 받으셔야 하구요.

- 아깝군요. 쿠미코하고 러브러브하려던 계획은 포기해야겠네요.

- 그게 바로 기회비용이지요. 자, 그럼 여기 영수증에 사인해주십시오.

그런데, 이러한 거래는 《미스터 초밥왕》에서만 찾을 수 있는 것은 아니다. 재미있는 스토리는 이러한 가상의 가게를 모두 하나씩은 가지고 있다. 그리고 그 가게에서는 이렇게 거래가 일어난다. 스토리 뿐 아니라 우리의 일상 생활에서도 우리는 비슷한 일을 겪는다 - 라고 생각한다.

생각한다라니? 사실은 우리의 삶에는 이런 거래가 없을지도 모른다. 우리는 어려움 없이도 성공하는 사람을 가끔 본다. 집안이 좋아서, 재능이 뛰어나서, 운이 좋아서, 역사가 일그러져서, 땡잡은 사람을 본다. 또, 우리는 대가없이 어려움만 지불하는 사람을 본다. 영원한 고통, 영원한 노력, 영원한 학대. 사마천이 다음과 같이 물었다. “성인이 굶어죽고 도적이 땡땡거리고 사는 것 - 하늘의 뜻이란 옳은가, 그른가?”

그럼에도 불구하고 우리는, 살면서 고생에 대가가 있다고 생각하고, 대가엔 어려움이 있었을 것이라고 은연중에 믿는 것이다. 그렇게 생각하고 산다. 그리고 그렇지 않은 경우를 보면 애써 외면한다. 그렇지 않은 스토리를 보면 불쾌해하며 현실과 동떨어진 이야기라고 매도한다. 현실과 동떨어진 것은 어쩌면 우리의 그 믿음일지도 모른다. 그러나 그 믿음은 또한 너무나 간절한 것이기도 하다.

노력과 학대라는 비용. 그 두 가지는 서로 통하는 부분이 있다. 크게 노력하는 것도, 크게 학대받는 것도 큰 고통이다. 동시에, 크게 노력해도 크게 학대받아도 우리는 큰 변화를 겪는다. 우리는 성장한다.

“큰 고통은 사람을 거룩하게 한다.” 이것은 그리스 비극 작가 소포클

레스의 《콜로누스의 오이디푸스》의 주제이기도 하다. 전편 《오이디푸스 왕》에서 오이디푸스는 죄인이었다. 어머니이자 아내였던 이오카스테는 목을 매달고 아들이자 남편이었던 오이디푸스는 스스로 눈을 뽑은 채 방랑의 길에 나선다. 그런데 아버지를 죽이고 어머니를 범한 이 천하의 죄인이, 《콜로누스의 오이디푸스》에서는 신이 되었다. 어렵쇼. 신이라. 착한 일만 한 사람도 신이 되기 어려운데, 어떤 일이 있었길래, 큰 죄인이 신이 되었을까? 오이디푸스는 천하를 방랑하면서 큰 고통을 겪었다. 큰 고통-큰 학대를 이미 지불한 덕분에, 변신에 가까운 성장을 한다.

이렇듯, 큰 고통의 결과 더욱 나은 존재로 다시 태어난다는 믿음이 있다. 고통받는 인간은 생각한다. 이 고통은 아무 의미 없는 것만은 아닐 거라고, 무언가 의미가 있을 거라고, 적어도 이 고통의 대가를 받을 수 있을 거라고. 고통 속의 영혼이 깊은 구렁 속에서 울부짖는 소박한 희망. 이것은 인간이 보편적으로 가지고 있는 기대일지도 모른다.

통과제의라는 의식이 있다. 더 나은 존재가 되려면 죽음의 의식을 거쳐야 한다는 믿음에 기반한다. 어린이가 성인으로 인정받으려면, 평범한 사람이 뛰어난 사람으로 인정받으려면, 한번은 죽었다 살아나야 한다.

꿈이 인간이 되려고 해도 마찬가지이다. 인간이 되고 싶었던 꿈은, 신의 아들이라 자칭하던 환웅이 가르쳐준 대로 쑥과 마늘만 먹으며 어둠의 동굴 속에서 21일을 보냈다. 단군신화는 통과제의의 흔적을 보여주는 대표적인 스토리이다. 꿈에서 사람으로의 성장이 있으되, 그 비용을 지불해야 한다. 동굴의 고통은 주인공이 겪어야 할 어려움이었다.

동굴은 어떤 공간인가? 어두운 동굴은 들어갈 때는 죽음의 공간이지만, 나올 때는 모태-어머니의 자궁인 것이다. 동굴은 죽음의 공간인



《극락 사과군》, 하야시 마사유키

고통은 사람을 줄어들게 한다.

동시에 태어남의 공간이다. 동굴은 부활이다. “내 침실이 부활의 동굴임을 네야 알라만”(이상화, 나의 침실로). 들어간 것은 꿈이고 나온 것은 옹녀이다. 꿈은 죽었으되, 새로운 존재인 옹녀가 태어났다. 그리고 모든 재미있는 스토리는 동굴이라는 공간을 설정하고 있다. 동굴은, 만화에서는 특훈의 공간이다. 꿈이 아무도 없는 어두운 동굴에서 인간이 되는 수행을 쌓고 있던 것처럼, 쇼타는 아무도 없는, 어둡고 축축한 밤의 주방에서 특훈을 한다. 아무도 없는 동떨어진 공간으로, 무인도만큼 좋은 것이 없다. 《공포의 외인구단》의 특훈은 무인도에서 이루어지지 않던가. 이에 뒤떨어지지 않으려면, 더욱 동떨어진 공간에서 특훈을 쌓아야 한다. 《유리가면》의 마야는, 아무도 없는 집에서, 한 술 더 떠 감각을 봉인한 채 연기 훈련을 한다. 이 정도 특훈을 하면 충분할까? 아니, 더욱 고통스러워야 한다. 고통스러울 수록 재미가 생긴다. 재미는 잔인한 것이니까. 어느 누구와도 소통이 단절된 채, 학대를 받아야 한다. 바로 옆에 가는 사람과도 소통이 끊긴 채, 한발한발 죽음에 직면하는, 《카이지》에서의 인간 경마의 공간. 이것도 부족하다. 《타짜》 3부의 도일출은, 몸 하나 겨우 들어가는 께짝 안에 갇힌다. 마치 관속에 들어가듯. 심지어 주인공 도일출은 께짝에 들어갈 때와 나올 때 외모조차 다르다. 곰처럼 투실투실하던 모습이 훌쩍하니 날씬해졌다. 아마 환웅을 매혹시킨 젊은 아가씨 옹녀도 그러했으리라.

그래도 부족한가? 더 큰 비용을 낼 필요가 있을까? 그렇다. 비용은 다함이 없다. 지옥훈련을 마치고 돌아왔음에도, 오해성은 더 많은 비용을 지불한다. 《공포의 외인구단》 마지막 거래를 통하여, 그는 사랑을 위해 감각(시력)을 바치고, 팀을 없앤다. 인간경마에서 살아 나온 카이지 역시 더 큰 비용을 내야 한다. 그는 복수를 위해 귀를 자르고, 손가락을 자르고, 어두운 지하 감옥에 갇힌다. 그럼에도 불구하고 그의 복수는 유예된다.

그렇다면 더 큰 비용을 내야 하는 걸까? 원래 통과제이는 부활을 주고 대신 죽음을 받는 거래였다. 그렇다. 죽어야 한다. 다른 존재로 되살아나려면, 죽음이라는 비용을 내야 한다. 거래는 새로운 존재를 주겠다고 약속했다. 이승에서건, 저승에서건. 그러므로 우리는 기존의 존재를 포기해야 한다. 현재의 삶을 버려야 한다. 즉, 죽어야 하는 것이다.

그것은 《니코폴》에서처럼 가슴 저리게 애틋하고 사무치게 아름다운 것일 수도 있다. 모든 기억이 지워지고 새로운 삶이 시작된다는 것은, 컴퓨터를 리셋하는 것과 같아서, 기존의 정보는 모두 사라진다. 여태까지의 삶, 감정, 그리고 사랑이 모두 사라진다. 그리고 새로운 존재가 된 ‘나’는 그것을 남의 일처럼 무심히 지켜보는 것이다. 《드래곤볼》에서, 손오공은 부인과 아들을 남겨두고 죽어야 한다. 친구들이 드래곤볼을 모아 더욱 강한 존재로 살려주리라. 그리고 초사이어인이 되려면 죽음의 문턱까지 가야하는 것이다.

아니, 되살아 오지 못해도 별 수 없다. 범인을 밝혀낼 때까지 주인공 주위의 인물들이 계속 죽어야 한다. 범인은 우리 가운데 있다는 사실을, 아무리 김전일이 알고 있다고 하더라도, 범인이 막상 밝혀질 때까지는 더 죽어줘야겠다. 사실, 범인이 그 가운데 있다는 것을 누가 모르랴. 김전일도 알고, 범인도 알고, 심지어 우리 독자들은 《소년탐정 김전일》을 보기 전부터 알고 있었다. 이제 나쁜 사람도 벌받아 죽고, 좋은 사람도 애꿎게 죽고, 심지어 비디오 짝돌이인 사키도 죽고, 미유키 본인과 김전일 본인도 생사를 넘나들어야 한다. “수수께끼가 모두 풀릴” 때까지. 아니, 그래도 부족하다. 사랑을 위해서라면 본인이 직접 죽음의 길로 나서는 주인공들이 또 얼마나 많은가! 《비천무》의 설리, 그리고 또….

그리고 보면, 거래라는 것이 꼭 즐거운 것이 아닐지도 모른다. 일단 한번은 죽어야 하니까. 연재가 길어지면 여러 번도 기꺼이 죽어야 하

니까. “끓고 사느니 서서 죽겠다”는 명언도 있지만, “똥밭에 굴러도 이승이 좋다”는 격언도 있다. 새 삶을 얻으려면 현재의 삶을 지불해야 한다. 모험을 떠나려면 안락한 생활을 버려야 한다. 밀밭을 이루려면 우선 하나의 밀알이 떨어져 썩어야 하는데, 말이야 좋지만, 밀알의 입장에서는 떨어진 다음 썩는 것은 고사하고, 현재의 평범한 일상을 포기하는 것조차 쉽지 않고 번거로운 일이다. 쇼타는 초밥기술을 익히기 위해 노력과 학대를 감수할 것은 고사하고, 우선은 가족과 미코와의 평범한 학창생활을 버려야 한다. 가지 않은 길은 아름답다. 기회비용이란 얼마나 아쉬운가!

주인공이 평범한 생활을 하는 모습을 통해, 우리는 주인공에 공감한다. 그러나 주인공은 이내 거래를 제안 받게 되고, 그 평범한 생활을 청산해야 한다. 우리 독자는 여기서 주인공을 통해 대리만족을 얻는 것일지도 모른다. 우리는 평범하고 안락한 생활을 접고 모험을 떠나는 꿈을 종종 꾸지만, 동시에 평범한 생활이 언제까지나 유지되어도 그럭저럭 행복한, 안정에의 희구가 있다. 일상(日常)을 지불하고, 게다가 대단한 노력과 학대를 감수할 만큼, 그 대가가 근사한 것일까? 이거 밑지는 거래일까, 아닐까? 이것은 선택의 문제이고, 그러므로 세계관의 문제, 가치관의 문제이기도 하다.

2-2 거래의 결과는 어떠한가

우리는 거래에 있어, 비용과 대가가 동일하다는 믿음을 은연중에 가지고 있다. 그러나 정말 그럴까? 파는 사람이 이문을 안 남기고 판다고 하는 것처럼 심한 거짓말이 없다던데, 속고 있는 것은 아닐까? 곰이 먹을 것 다 먹고 쾌적한 공간에 있었어도 사람이 될 수 있었던 것은 아닐까? 아니, 애초에 곰이기를 포기한 게 좋은 선택이었을까? 지금까지 우리는 거래에 있어서 비용의 문제를 살펴보았다. 이제 거래의 결과에 대해 생각해 볼 차례이다.

거래는 죽음, 혹은 죽음에 상응하는 대단한 노력이나 학대를 요구한다. 그리고 그 대가로 무언가를 준다. 이 대가는 주인공이 구체적으로 바라던 것일 수도 있다. 그러나 100원짜리 동전을 넣고 캡슐을 뽑았을 때, 그 안에 무엇이 들어있을지 알 수 없는 거래에도 우리는 응한다. 대가는 엉뚱한 다른 것일 수도 있다. 《코르토 말테제》의 코르토는 종종 결과가 불확실한 모험을 한다. 황금을 찾아 시작한 모험이, 친구를 만나고 끝나기도 한다. 《비천무》의 주인공들은 사랑하는 사람과 함께 살기를 바라며 그 고생을 하는데, 대가로 주어진 캡슐을 열어보니, 함께 죽음이었다. 《스바루》의 주인공은 무지막지한 거래를 한다. 로잔느 콩쿨에서 우승한 후, 좋은 발레학교에 들어가는 생활이 보장된 상황. 좋은 발레학교의 교육은 기회비용으로 포기되고, 미국 발레단에 입단하기 위해, 미국 무대에 서려고 미국행이라는 모험을 한다. 그녀가 얻은 결과는 전혀 엉뚱한 것이었다. 때로 주인공과 어려움 사이의 갈등이, 거래의 성격을 고약하게 만들기도 한다. 조는 비용을 지불하면 할 수록 원하는 대가에서 멀어진다. 《에어리어 88》에서도 마찬가지이다. 주인공은 평범한 삶으로 돌아가고 싶는데, 그것을 위한 비용은 적을 더 많이 죽이고 살아남는 것이다. 이런 거래를 통해 얻을 결과는 어떤 것일까? 동굴을 빠져나갔을 때, 과연 사람의 모습이 되어 있을까? 기껏 21일간의 고행을 끝내고 태양 아래 나섰더니, 곰이 팬더가 되어 있을지도 모를 일이다.

결과는 주인공이 요구하던 것일 수도 있고 아닐 수도 있다. 명백한 3단 변신 바비인형이건, 밀봉된 수수께끼 상자이건, 이미 거래는 성립되었다. 그 거래는 공정한 거래인가? 대체로 그러할 것이다. 적어도 작가 자신에게는 그럴지 모른다. 그러나 보는 사람에 따라 다를 수도 있다. 《허리케인 조》에서 주인공이 끝까지 행복하게 살아야 한다고 소망할 수도 있다. 반면, 《바람의 검심》의 작가가 주인공들에게 너무 후하게 베풀고 있다고 생각할 독자도 있다. 무엇보다도 세계관이 충



《란마1/2》, 다카하시 루미코
수련의 결과, 가끔 곰이 아니라 팬더가 되기도 한다.

돌할 경우, 문제는 복잡해진다. 어떤 독자들에게는 아름다운 로맨스에 해당할 내용이지만, 다른 독자들이 읽기에는 범죄적인 스토킹으로 보일 수도 있다. 《물장구치는 금붕어》의 주인공은 사랑의 노고를 치르고 있는 청년인가, 아니면 싫다는 사람을 괴롭히는 나쁜 놈인가?

누군가에게 공정하게 보이는 거래일지라도 다른 사람에게 불공정하게 보일지 모른다. 작가 생각에는 대가가 충분히 주어진 듯 한데, 독자 보기에는 주인공이 고생만 심하게 하고, 얻는 게 없어 보일지도 모른다. 마음 약한 작가가 주인공에게 차마 끔찍한 고생을 시키지 못하는 바람에, 독자 보기엔 구김 없이 잘 살던 주인공이 일없이 날로 황제하는 듯도 하다.

3 재미있는 스토리, 작가 그리고 독자

요컨대, 재미있는 스토리란 주인공이 어려움을 겪고 무언가/대가를 얻는 열개를 가지고 있다. 주인공과 어려움 사이에서 ‘갈등’이 발생한다. 갈등은 주인공의 고통을 초래한다. 우리는 주인공이 겪는 고통을 보고 재미를 얻는 못된 종족이다. 말하자면 ‘어려움은 갈등을 낳고, 갈등은 고통을 낳고, 고통은 재미를 낳는’ 형국이다. 한편, 어려움을 지불하면 대가가 지급되는 거래의 측면이 있다. 지불되어야 하는 어려움은 크다. 고난이 크면 클 수록 독자의 관심이 커지는 까닭이다. 게다가 현재의 생활을 기회비용으로 포기해야 한다. 그러나 이렇게까지 하면서 거래에 응할 필요가 있을까?

거래에 응해야 할까 말까? 모험을 떠나기 위해 현재의 삶을 버릴까 말까? 죽음에 상응하는 대단한 노력을 들이거나 그런 학대를 감내할까 말까? 무엇보다도, 대가에 그만큼 가치가 있는가?

그러므로, 거래는 가치의 문제이며 선택의 문제이다. 스토리의 각 단계마다 주인공은 선택의 기로에 서고, 독자는 마음 졸인다. 어느 것

하나 작가의 세계관이 반영되지 않은 것이 없다. 데즈카 오사무의 《봇다》 1부에, 나란다타와 타타는 자신들의 친구와 그 어머니 두 사람의 목숨을 살리기 위해 많은 동물들을 희생시킨다. 그러나 그 사실을 알게된 스승 나란야 성인은 나란다타를 크게 꾸짖고 벌을 내린다. 여기에는 선택이 있다. 두 사람을 살릴 것인가, 더 많은 동물들을 살아있도록 할까-이 두 가지 중 하나에 대한 선택이다. 작가의 세계관은 무엇인가? 데즈카 오사무는 소싯적 길을 가다가 지나가던 술 취한 미군에 의해 이유도 없이 두들겨 맞는 경험을 하고는 세상을 보는 눈이 달라졌다. 그는 생명에는 하찮은 것이 없다는 생각을 가지고 있다. 그러므로 두 사람을 살리기 위해 더 많은 동물을 희생하는 행위는, 사람만이 살아있을 가치가 있다는 편견, 미군의 술기운이 동양인의 인권보다 소중하다는 오만함에 지나지 않는다는 것이다. 즉, 생명은 모두가 소중하다고 말하고 있다. 이러한 작가의 세계관이 바로 작품의 주제이다.

또한 독자의 세계관 역시 중요하다. 독자가 펼쳐보기 전에는, 그 만화는 존재하지 않는 것이니까. 일단 독자는 책을 펼쳐 만화를 창조한다. 독자는 스스로 창조한 만화 속에서 작가의 세계관에 동의하고 감동을 얻을 수 있으며, 반대로 작가의 세계관에 동의하지 않아 불쾌할 수도 있다. 작가가 제 아무리 공정한 거래를 성사시켰노라 자부하더라도 독자가 동의하지 않으면 소용없다. 독자는 거부권을 가지고 있는 것이다. 거꾸로, 작가가 독자의 실천을 유도하기 위해 일부러 불공정한 거래를 설정하더라도, 독자가 침묵할 뿐 실천하지 않는다면, 모처럼의 작가의 의도도 부질없는 것이 되고 만다.

텍스트란, 독자와 작가가 함께 구성하는 것이다. 만화의 경우 특히 그러하다. 만화는, 커뮤니케이션의 전통적 수단이었던 글과 그림을 집대성해놓은, 소통의 가장 진화한 형태이므로. 요컨대 만화의 독자는, 만맹(만화문맹: 만화를 읽을 줄 모르는 사람)들의 모함처럼, 결

코 수동적이거나 무비판적일 수는 없는 노릇이다. 이 같은 소통 속에서 비로소 재미가 창조되는 것 아니겠는가.

불공정한 거래와 브레히트

대체로 작가는 공정거래를 관리한다. 그러나 작가가 일부러 불공정한 거래를 만드는 것도 가능하다. 예컨대, 대단한 고난을 치르고도 거의 얻는 것이 없도록 보이는 거래. 이를 지켜본 독자는 억울한 마음이 들고, 뭔가 더 얻어내야 한다는 생각을 품는다. 거래가 작품 안에서 완결되는 것이 아니라, 작품 바깥에 영향을 미치는 것이다. 그런데 이것이야말로 설정한 작가가 원하던 바이다.

20세기 독일 극작가 브레히트는 기존의 ‘카타르시스’라는 개념에 불만을 품었다. 고전적인 드라마에서 주인공이 극심한 고생 끝에 원하는 것을 얻거나, 실패해도 영웅적인 최후를 맞으면, 관객은 그것을 보며 대리 만족을 경험한다. 그리하여 극장에 들어서서 극을 보면서는 울다가도, 극장 밖에 나오면 일상생활로 돌아갈 수 있는 것이다. 아리스토텔레스가 사용한 ‘카타르시스’란 말이 바로 이러한 감정의 정화라고 주장하는 사람들이 있었는데, 주인공이 무당의 노릇을 하며, 대리만족으로 응어리들을 풀어주는 셈이라는 주장이다. 그러나 브레히트는 ‘이야기’ 속에서 응어리를 푸는 것은 아무 의미가 없다고 보았고, 현실 속에서 사람들이 응어리 맺힐 만한 일이 없어야 한다고 생각했다.

그러므로 공정한 거래의 환상은 현실 타협적인 것으로 치부되었다. 박건웅의 《꽃》은 한국 현대사의 질곡을 다룬 만화이다. 1권의 마지막에서 독자는 주인공이 얻어터지기만 하고 대가를 얻지 못하는 모습을 보며 안타깝다. 일제가 물러가고 해방이 되었다는데, 이제는 그간의 고난을 보상받을만도 한데, 웬걸, 받기는 커녕, 이제는 미군정에 의해 새로운 학대가 시작된다. 거래는 끝나지 않았다. 결산은 유예되었다. 언제까지? 일단 작품이 완간될 때까지. 전 4권으로 기획된 이 작품의 말미에, 주인공은 고난의 대가를 받을 것인가? 아니면 1권에서 지불한 고난으로도 모자라 2,3,4권 내내 어려움을 지불할 것인가? 4권 말미에서도 대가를 받지 못한다면? 결산은 다시 유예될 것이다. 작품 밖으로, 현실 속으로. 독자들은 왜곡된 현대사가 바로잡힐 때까지 만족하지 못할 것이다.

읽지않은 만화로 아는 체 하기

만화로 유식한 척 하기는 쉬운 일이 아니다. 엄청나게 많은 종수가 하루마다 쏟아져 나오고 있는 만화를 많이 본다는 것 자체가 어려운 일이다. 더구나 만화를 보는 사람들은 각각 서로 다른 논리와 미감을 가지고 즐기고 있다. 따라서 만화팬이라면 당연히 이미 보았다고 전제하고 이야기할 수 있는 ‘어떤 만화’를 당신이 보았을 확률은 1% 미만일지도 모른다.

당신이 만화팬이 아니라면 더욱 그렇다. 하지만 아주 가끔 만화에 대해서 떠들기를 좋아하는 만화애호가들에게 포위될 경우가 있을 수 있다. 이런 경우에는 기회라고 생각하자. 여기에서 주위들은 말로 다른 곳에서 써먹을 수 있다. 공짜다. 당신이 키워드만 말하면 그들은 떠들어 줄 것이다.

영화나 문학에 비해 만화는 유식한 척 하는 말들이 많이 개발되지 않았다는 것을 기억하자. 이 글에서는 당신에게 비밀의 키워드를 공개한다.

1. 고전을 인용하자

만화에도 소위 ‘고전’이라고 불리는 것이 있다. 일단 순정만화라면 ‘프린스 4인방’이라는 단어를 기억하자. 장식미와 로맨스의 세계인

순정만화로부터 갖가지 장대한 이야기를 펼쳐낸 대가들이다. 프린스 4인방이라는 명칭만 기억해두면 해당작가들이 누구인지는 몰라도 상대가 알아서 줄줄 이야기할 것이다. 남성향 만화의 경우 과거 대본소 시절 상업만화 쪽에서는 이현세의 《공포의 외인구단》, 허영만의 《카멜레온의 시》, 《고독한 기타맨》 등 정도를 외워두자. 박홍용의 《무인도》, 오세영의 《부자의 그림일기》같은 작품들은 사회비판의식이 있는 것들이다. 이 정도면 당신이 리얼리즘 만화에도 기본양식이 있다는 것을 드러낼 수 있다. 당신이 자기보다 더 알고 있을까봐 아무도 캐묻지 않으니 눈을 똑바로 떠도 좋다.

고전으로 이야기되는 작품에 대한 평가는 다음이 적당하다.

“공적은 인정합니다만, 지금도 유효하다고 할 수 있을까요?”

“좀 과대평가된 부분도 있지 않나 생각합니다만...”

작가에 대한 평가는 다음과 같다.

“요즘은 예전 같은 활동을 보여주지 못해서 실망입니다만...”

이 대사들은 공식이다. 다시 말하지만 아무도 당신에게 더 깊이 이야기하라고 다그치지 않는다.

2 서구만화

상대방이 《잉칼》 등 서구만화에 대해서 이야기하고 있다면

“서구만화는 확실히 본받을 점이 많습시다만, 저는 아무래도 동아시아권 만화에 너무 익숙해졌나 봅니다.”

라고 응수해보자. 이 대사를 할 때는 약간 머리를 굽적거리며 겸연쩍은 표정을 하면서도 자신의 이러한 태도는 당연한 것이라는 뉘앙스를 풍겨야 한다. 누구나 당신을 존중할 것이다. ‘서구만화’라는 곳에 작품이름을 넣어도 상관없다.

3. 연재만화

지금 연재되고 있는 작품에 대해 누군가가 칭찬을 할 때

“예, 정말 오랜만에 괜찮은 작품입니다. 하지만 과연 언제 연재가 중단될지…”

와 같은 정도의 코멘트가 적당하다. 슬픈 어조로 말꼬리를 흐리는 태도가 그럴 듯 할수록 당신은 만화팬으로 대접받을 수 있다. 혹은 다음과 같은 어투도 좋다.

“이번에는 정말 제대로 끝까지 완결해주었으면 좋겠는데요.”

“자기 한계를 벗어나지 못하고 있습니다만”

이 대사는 거의 모든 작가들에게 응용할 수 있다. 뭔가 더 설명해야 한다는 강박을 가지지 말 것. 상대방이 그 작가의 팬이라면 열심히 변명할 것이고, 그렇지 않으면 당신의 말에 동감하면서 이야기를 풀어놓을 것이다. 그러면 이제 작품은 잊어버리고 그 사람의 말에 대해서 이야기하면 된다.

방금 들은 상대방의 말을 명사만 변조해서 거의 그대로 되풀이해 주면 아주 좋아한다. 더구나 이것은 살아있는 실습이기도 하다. 조금만 외워두면 다른 곳에 가서 그 말을 그대로 되풀이할 수 있을 것이다. 아무리 많이 알고 있는 것 같은 사람도 한 달만 붙어서 보면 레퍼토리를 되풀이하고 있음을 알 수 있다. 그 중 몇 가지만 훑쳐내면 된다. 그 사람이 말하는 만화를 당신이 보지 않았다는 것은 중요하지 않다. 읽지 않은 만화로 유식한 척하기, 불가능하지만은 않다. 영화나 소설에서는 이미 다들 그렇게 하고 있다.

아는 것을 내세우는 사람일수록 상대방이 자신보다 더 많이 알고 있을까봐 절대 꼬치꼬치 캐묻지 않는다. 따라서 당신이 탄로 날 걱정이

있다면 그것은 구석에서 초연한 눈빛으로 당신을 바라보고 있는 말 없는 고수일 것이다. 그럴 경우는 별로 없겠지만.

4. 읽지 않은 긴 만화 아는 척 하기

10권 20권 넘어간 만화, 너무 길어서 못 읽는 경우가 많은데, 이때, “길어서 못 봤어요”라고 말하면, 10000원을 아껴서 명작을 보지 못하는(대여료 500원×20권) 노랭이나 게으른 사람 취급을 받고 만화 매니아들의 경멸을 받을 지도 모른다. 애초에 이런 질서와 모멸의 시선을 피하려 하거든, 다음과 같이 대답해야 한다.

4.1. 그런 상업주의는

긴 만화는 보통 상업적으로 성공을 하거나 대중적이어서 길어지는 경우가 많기 때문에, 상업성에 대해 트집 잡고 들어가면 좌중이 숙연해지고, 말 꺼낸 사람이 깊은 부끄러움을 느끼며 반성 모드에 들어갈 것이다. 단지 잘못하면 만화의 상업성과 대중성에 대한 논쟁이 붙을 지도 모른다.

• 관 뚜껑에 못 박기 :

“아무래도 만화는 작가주의가...”

“현세의 인정보다는 후세의 고전이 되는 것이...”

“잡지사 담당기자의 입김이 너무 강해서...”(잡지에 연재되는 만화의 경우에 한해서.)

4.2 진행이 늘어지더군요

몇 권이 나왔나 대충 파악한 후, 그 반절 정도를 끊거나, 대략은 10권 전후를 끊어서,

“이제는 진행이 늘어지더군요.”

라고 하자. 그럼 아마 당신의 해안에 말 꺼낸 사람이 탄복할 것이다. 플롯이 늘어진다, 스토리가 늘어진다, 긴장이 늘어진다 등도 모두 괜찮다. ‘감질 맛’이라는 말을 동원하면 어딘지 정말로 만화를 아끼는 애호가들의 느낌이 난다.

• 관 뚜껑에 못 박기 :

“잡지사의 입김이 강해진 모양입니다.”

“작가는 연재를 중단하고 싶었던 모양입니다만.”

연재물이라고 생각되는 경우에 이렇게 말하면 전문지식에 아울러 배경 지식을 갖춘 것으로 보일 것이 사실 여부는 상관없지만 사실 그런 경우가 많기 때문이다. 서울 남산에서 돌 던지면 대충 김씨나 이씨 뒤통수 맞는다는 식. 뒤통수 맞은 사람에게 찾아가 김씨나 이씨나 실제로 물어볼 일도 없기 때문에 언제나 유효한 방법이 될 수 있다.

4.3. 그 제목으로는 잘 모르겠네요

만일 상대가 “○○○ 아세요? 보셨을 것 같은데..”라고 물어볼 경우, 일단 그 상황은, 당신이 여태껏 보지도 않은 만화를 본 것처럼 연기 하던 것이 대략 다 먹혔다는 뜻이므로 일단 환영 할 만 하다. 그러나 뺑도 계속되면 꼬리가 잡히는 법, 걱정이 된다면 대화를 피하는 것이 상책. 보지 못했다고 말하는 것은 금물. 여태까지의 만화 매니아로서의 위상이 흔들리기 때문이다. 그럴 때 피해가는 방법!!!

“아, 그 제목으론 잘 모르겠습니다.”

이것은 한국시장의 특수성, 한국에서 만화수용의 특수성을 이용한 절묘한 피하기 기술로, 오히려 이 말을 하면 무식한 자 취급을 받는 것이 아니라, "아아아, 10여 년 전부터 만화를 탐독하시던 애호가로

구나"라는 찬탄을 받을 수 있다.

콤보공격 :

“혹시 ○○○(당신이 아는 다른 시리즈물)의 옛날 판본을 말씀하시는건가요?”

이렇게 말하면 전문가 수준이다.

44. 비슷한 제목인 줄 알았습니다

죽다가 살아나는 방법. 엄청난 고수에게 걸리면 큰일이다. 그건 그 만화가 아니라고 누군가 지적할 경우에도 보지 못했다고 인정하면 안된다. 정 피해갈 수 없는 경우를 위한 대처법.

“아. 비슷한 제목의 다른 만화였군요.”

이런 식으로 나오면 그럴 수 있다는 반응을 보인다. 사실 긴 만화들은 대중적인 제목을 뽑느라 비슷한 말을 겹쳐 사용하기 때문에 헛갈리기 쉽다. 게다가 위의 4-3.에서처럼 한국에서는 외국만화, 특히 일본만화의 경우 제목을 자기 맘대로 해놓기 때문에 더욱 그렇다. 나아가, 해적판으로 소개된 적이 있는 경우, 같은 작품이 다른 제목으로 출시된 경우는 허다하다.

“아, 지금까지 ○○○의 □□□를 말씀하시는 줄 알았는데, ###의 @@@ 말씀입니까. 제가 혼동했군요. 그건 당신 말씀이 맞지요. 아무튼 ○○○의 이야기로 돌아가면…”

라고 해보자. 이런 종류의 판지거는 사람들은 매니아이므로 더 이상 의심하지 않고 넘어갈 것이다.

45. 실습

갑 : 무한의 주인이요? (안봤다) 10권 넘어갔다고요…그건 상업주의라….(에라 1번 방법을 쓰자)

을 : 잠깐만요, 무한의 주인을 상업주의라고 볼 수 있을까요(그럼 그렇지 넌 이제 꼬리 잡혔다)?

갑 : 아...저는 불멸의 용병 말씀하시는줄 알았죠(이것도 못봤지만 들어있던 제목이니).

을 : 아...무한하고 불멸하고 혼동하셨군요.

갑 : 예, 어제든 만화 보느라 밤을 샜더니 정신이 몽롱해서요(물론 거짓말이다).

을 : 하지만, 베르세르크도 상업주의라기엔...(굳이 바뀌서 말하는 것을 보면 단단히 마니아인 모양이다. 이때 기가 죽으면 곤란... 눈치 빠르게 대응해야 함)

갑 : 12권 넘어가면서부터는 좀 그런 것 같습니다(에라 죽기 아니면 살기다 2번 방법을...).

을 : 아...그럴 수도 있겠군요(12권 내용이 뭐였지...난 왜 그런 것도 기억못할까 - 매니아는 쉽게 반성하기 때문에...대화의 승기를 빼앗기고...).

갑 : 전 작가주의를 지지합니다(단호히!).

을 : 그,그렇지요(감동을 받고 있다).

갑 : 불멸의 용병 이야기를 하자면(일단 승기를 잡으면...굳이 불멸의 용병이라고 말하는 것이 더욱 마니아처럼 보여서 근사하다. 3번 방법의 응용).

을 : ...

갑 : 아마 그쯤부터는 잡지사 입김이 세졌나 봅니다. 작가는 그때까지 내용만으로 연재를 끝내고 싶어했는지도 모르죠(확인해보려 먼 하시지요라는 태도).

을 : 그, 그렇겠죠(이렇게 되어 을도 갑의 공범이 된다)?

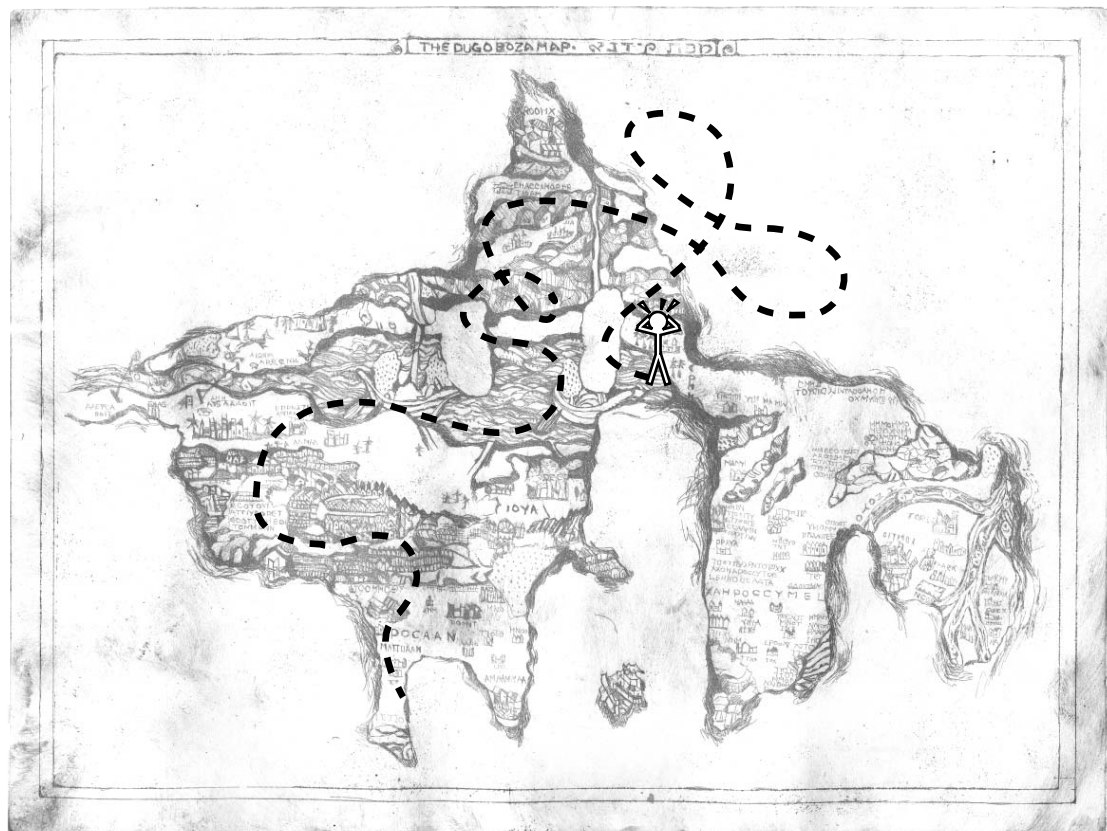
지금 이 예를 쓴 필자의 말이 얼마나 그럴 듯 한가?

그러나 필자도 지금 《불멸의 용병》 12권 내용은 기억하지 못한다. 그

래도 이렇게 할말 다 할 수 있는 것이다.

이제 당신도 만화전문가!

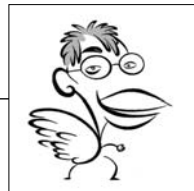
2장



만화의 숲에서
길을 잃다

험난한
만화의 길을
걸기 위해서는
독신은 필수.





1. 만화의 숲에 압도당하다.

드디어 만화의 숲으로 들어온 당신, 만화의 숲에 숨겨져 있는 보물을 발견하고야 말겠다는 의욕이 넘친다. 하지만 엄청나기 짝이 없는 만화의 양은 그런 당신의 앞을 가로막는다. 2002년 한 해에 출간된 만화책의 종수가 대략 9000이 넘는다는 사실. 비록 《슬램덩크》 1, 2, 3권이 3종으로 계산된다고 해도 엄청난 양이다. 1년에 하나의 제하의 만화가 몇 권이 나올까. 3권이라고 친다 해도 3000종이다. 만화방 문을 열고 들어간다. 눈앞을 엄습하는 엄청난 만화책의 숫자. 그러나 당신은 놀라지도 않고 혼란스러워하지도 않는다. 어차피 서가의 어느 쪽에 자신이 원하는 만화책이 꽂혀 있는지 이미 알고 있기 때문이다. 3000종 하나하나가 독자에게 소중하게 논의되고 소중하게 다루어질 리는 없다. 그 중에 일부, 어떤 특정 취향만을 탐독하는 것이다.

당신이 포괄하는 만화의 범위는 꽤 넓다고 생각할지도 모른다. 예를 들어 초밥을 맛있게 만들어내느라고 밥알을 확대하는 주인공이 등장하는 요리만화도 보고, 스크류 펀치를 사용하느라고 근육을 확대하는 권투만화도 본다. 그러므로 당신은 격투와 요리라는 다양한 영역을 포괄하는 폭넓은 만화취향을 가진 사람이라고 생각할 수도 있다.



신촌의 Y만화방 서가일부

손님들은 이 복잡한 서가에서 원하는 만화책을 잘도 알아서 찾아낸다.

그런데 이게 과연 다양한 취향일까? 근본적으로 이 둘은 다른 소재에 거의 동일한 미감을 공유하고 있다고 보아도 좋은 것은 아닐까. 둘 다 젊은 남성들의 대결과 승리, 노력과 재능, 성장에 대한 이야기일 가능성이 높다. 그래서 보면 이 두 만화는 만화방의 같은 코너에 ㄱㄴㄴ순으로 꽂혀 있을 것이다.

때로 한 쪽의 서가와 다른 쪽의 서가와의 관계는 암묵적으로 배타적일 수도 있다. 예를 들어 충분한 규모가 있는 경우, 순정만화 서가가 성인만화 서가와 나란히 놓여져 있는 만화방은 드물다. 만화방 주인의 상업적 감각에 따른 이러한 분류는 가장 실용적인 기준이기도 하다. 당신이 소년만화 애호가라면 순정만화 쪽 서가에는 잘 가지 않는다. “왜 여자들은 예쁜 척 눈을 반짝거리고 남자들은 불편한 포즈를 취하고 있는 거냐!” 반대쪽에서는, “도대체 내내 왜 맞고 때리기만 하는 걸까?” 마치 치즈 애호가와 젓갈 애호가를 이해하지 못하는 것처럼.

영화를 주로 가족이나 연인, 친구들이 함께 즐긴다면, 만화는 상대적으로 각각의 개인이 홀로 즐긴다. 만화는 돌려보고 권해줄 수는 있지만, 의외로 남녀노소 다 같이 즐겁게 감상할 수 있는 작품은 많지 않다. 적어도 지금 현재는 말이다. 사실 이렇게 보편적으로 깊이있게 감상하도록 제작되지 않는 것이 현재 만화가 처한 위기중 하나이다. 다품종 소량생산으로 각각의 수요층을 안전하게 공략하는 것을 목적으로 하는 것이다. 성별과 연령대, 주로 사춘기 전후를 중요 기준으로 나뉘고 그 안에서도 다양하게 세분화된다. 그러다보니 만화 내에서 사용하는 언어가 점점 다른 사람은 이해할 수 없는 방식으로 발달한다. 2장에서 살펴볼 것은 이렇게 경계지어진 만화들이 어떻게 각각의 성취를 이루었으며 현재 어떤 문제들을 안고 있는가이다.

2 다른 만화를 이해하기 위하여

만화를 읽는 이들이 각 영역을 보편적이고 깊이 있는 시각으로 평가하고 바라보아야 한다. 작품이 만족시키려하는 취향의 편협함보다 먼저 독자가 만화를 접하는 방법의 편협함을 먼저 돌아보아야 할지도 모른다.

대체로 사람들이 작품에 대해서 접근할 수 있는 방식은 크게 세 가지이다. 하나는 “얼마나 작가세계를 심오하게 반영하고 있는 작품인가”라는 논리로 접근하는 것이다. 다른 하나는 “얼마나 당대의 문화를 예민하게 표현하고 있는가”이다. 그리고 마지막 하나는, “왜 저렇게 잘 팔리는가, 저 작품은 상업적으로 뛰어난가”이다. 한 쪽의 기준에서는 매우 높은 평가를 받았던 만화가 한 쪽의 기준에서는 혹독하게 두들겨 맞을 수도 있다. 이 기준은 바로 예술, 문화, 산업의 세 축이다. 각 축에 따라 하나의 만화 속에서 세 가지 만화를 발견할 수 있다. ‘작가의 세계를 반영하는 작품으로서의 만화’, ‘대중의 취향과 행동방식을 표출하는 만화’, ‘상품으로서의 만화’가 그것이다.



《무인도》, 박홍용

1984년에 박홍용이 그린 《무인도》는 1988년에 단행본으로 발간되기까지 4년 동안 빛을 보지 못하였다. 실릴 지면이 있거나 발행해 줄 출판사가 존재하기 때문에 그려진 것이 아닌 작가의 순수한 자의식의 표출로서 그려진 만화가 '예술작품'으로서의 성격을 강하게 지닌다. 작가가 만화와 관계 맺는 순수한 방식을 보여준다.

예술의 측 - 작가의 세계를 드러내는 작품으로서의 만화

소위 예술적 관점에서 만화를 바라볼 때, 한 작가의 미적 감각과 작가의식이 그만의 독립적인 스타일로 표현되어 있는가의 여부를 집요하게 따지는 접근방식이 있다. 이 접근방식은 비단 작가주의 만화에만 한정되는 것은 아니다. 당대에는 완전히 오락만화로 알려진 것도 몇 년 후에 작품으로서의 만화로 다루어질 수도 있다. 더구나 오로지 팔릴 목적으로 찍힌 상품이라도 만든 사람의 욕구가 녹아 있고 작품으로서의 성격이 존재한다. 그러나 어떤 만화들은 질적 수준과는 별도로 작품으로 읽는 것이 보다 권장될 수 있는데, 대중의 문화적 욕구에 대한 고려나 출판사의 상업적인 바램보다 작가의 만화라는 매체 속에서 자기 세계를 형상화하려는 욕구가 강하게 드러날 때이다. 박홍용의 《무인도》와 같은 순수만화지향의 작품이 사례로서 적합할 것이다. 그러나 순수만화가 아닌 소년만화나 순정만화 등의 계열에서도 순수만화로서의 지향을 질게 풍기는 작품들이 있으며 이 경우 작가가 만화작품과 관계맺은 방식에 가장 주목해서 만화를 평가하는 것이 1차적인 접근법이다. 독자와 출판사는 작가가 만화와 관계맺었던 방식을 비교적 존중하며 작품을 접하게 된다.

문화의 측 - 대중의 취향과 행동방식을 나누고 즐기는 만화

만화를 누가 어떻게 즐기고 받아들이는가. 독자가 만화와 관계맺은 방식에 초점을 맞추어 접근하는 만화들이 있다. 작품과 독자 간에 특정한 취향과 유행, 삶의 방식을 나누고 즐기는 것이 주된 목적인 만화이다. 이 경우 특별히 독립된 작품으로서 완결될 필요를 느끼지 못하는 경우는 비일비재하다. 전국적으로 DC페인들의 행자 스타일이 유행할 때, 사람들에게 그것을 전파하기 위해 만들어진 김풍의 만화가 그 예가 될 것이다. 또한 특정한 순정만화는 여성들의 패션잡지로

서의 역할을 하는 경우가 많다. 때문에 작품이 이상한 결말로 갑작스럽게 끝난다거나 하는 것은 그다지 놀랄 일이 아닐 수 있다. 이처럼 대중문화의 매개물로서의 성격이 강한 작품을 첫번째 기준, ‘작품으로서의 만화’로 논하는 난도질하는 일도 상당히 많은데, 이는 적어도 만화를 제대로 이해하려는 접근법은 아닐 것이다.

문화적인 축에서는 만화를 받아들이는 독자를 가장 우선시 한다. 상품으로서의 만화에서도 독자를 우선시 하지만 여기에서는 소비자, 즉 돈을 내고 살 사람으로서 우선시되는 것이 아니라 행동과 취미를 공유하는 사람으로서 우선시되는 것이다. 만화의 작가는 독자와 동떨어진 존재가 아니라 독자의 일부로서 그 만화를 그리는 경우가 많다.

산업의 축 - 상품으로서의 만화

물론 대부분의 만화는 상업만화이고 상업만화는 팔려야 한다. 어떤 만화가 1, 2권만 나오고 더 이상 나오지 않고 연재가 중단되는 것은 작가가 그만뒀서일까? 그럴 경우도 있지만 상품으로서 출판사에 의해 퇴출당했을 가능성도 많다. 산업의 축을 잊어버리고 예술이나 문화의 축으로만 만화를 바라보면 애매한 작가들 탓만 할 수도 있다.

출판사가 많이 팔기 위해서 기획할 때, 상품으로서의 만화의 성격이 잘드러난다. 소년만화 계열 추리물로 유명한 《소년탐정 김전일》의 경우를 사례로 들 수 있다. 상품으로서의 만화는 출판사가 만화와 관계를 맺는다. 많은 상업만화들이 밑바탕에 이러한 성격을 깔고 있으며 적나라하게 그 의도를 전면에 내세우는 사례도 빈번하다. 최근 유행하는 요소들만 모아다가 야심차게 새 연재를 시작하는 잡지의 만화들을 볼 때 산업의 축으로 집중적으로 평가하는 것은 바람직하다. 상업적인 만화 역시 작품으로서, 문화로서 가치가 있다. 다만 본격적이지 않을 뿐이다. 현대사회에서는 상품이 되지 않으면 대중에게 전



《페인의 세계》, 김동

2002년을 대유행했던 인터넷 다다이즘, 행자의 유행 속에서 그들의 문화를 만화로 대변한 김동의 만화



**《소년탐정 김전일》, 카나리
요자부로, 사토 후미야, 아마
기 세이마루**

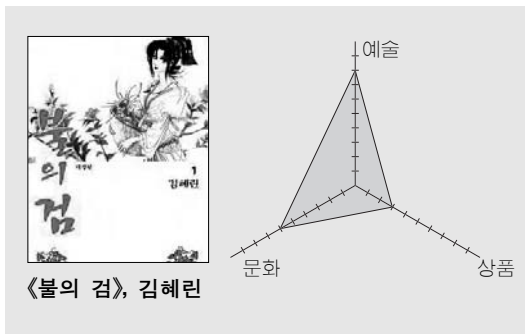
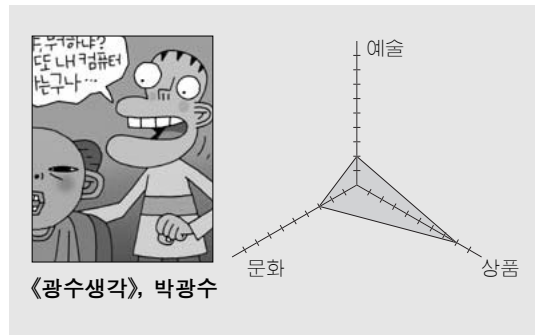
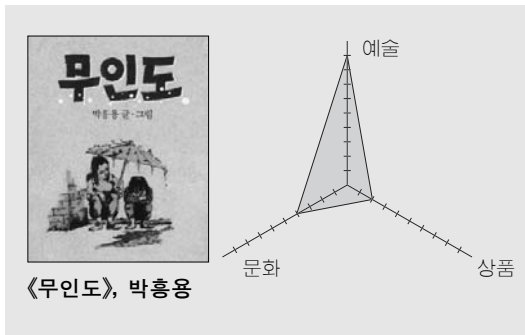
잡지사 편집부가 스토리, 캐릭터, 연출 등 거의 모든 것을 기획·관리하여 큰 히트를 기록하였다. 상품으로서 기획된 만화의 대표적 인 사례

달되기 어렵다. 자신의 만화가 상품이 되지 않기를 바라는 작가는 별로 없을 것이다. 동시에 자신의 만화가 단지 상품에 불과하기를 바라는 작가도 없다. 이 역시 만화의 다른 두 축과 긴밀한 동맹, 혹은 갈등관계에 있는 축이다. 이러한 갈등 때문에 인디만화는 산업으로서의 축을 최소화하고 예술, 문화로서의 축을 순수하게 지향하고자 한다.

열혈남성인 당신이 순정만화에 단번에 감정이입하는 것은 분명 불가능할 수 있다. 그러나 이해하는 것은 가능할 수 있다. 여성들이 읽는 순정만화에 어떠한 방식으로 감정이입하고 거기에는 어떠한 가치가 있다는 것을 납득하고 나면, 순정만화를 자신의 방식으로 평가할 수 있게 된다. 비록 여전히 감정이입은 하지 못하더라도, 모국어 가 아닌 다른 언어를 배워나가는 것과 비슷하다. 프랑스인이 아닌 이상 불어를 그 나라 국민이 사용하는 방법으로 이해하는 것은 불가능하다. 아무래도 근본 정서가 다르다. 하지만 불어전공자가 어떤 불문학 작품을 이해하고 평가하는 것이 불가능하다고 할 수는 없다. 나름의 접근법이 충분히 발달하기만 하면, 2장은 바로 그런 이야기이다.

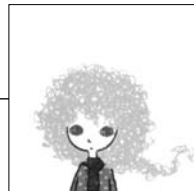
세 축을 기준으로 아무 만화나 평가해보자.

예술, 문화, 산업이라는 3가지 축은 엄격하게 적용할 수 있는 성질의 것이 아니며, 객관적으로 측정할 수 있는 것은 더더욱 아니다. 다만 어떤 작품을 이해하는 과정에 있어서, 그것에 대한 기대감의 방향을 스스로 타진해볼 수 있는 보조도구 정도로 생각하는 것이 옳을 듯 하다. 만약 이것을 간단히 10점 척도로 수치화를 시킨다고 해 보면 어떨까? A라는 작품이 ‘예술8, 문화3, 산업2’ 정도라는 것은, 평가자가 작품이 예술성을 강조했고, 산업적인 측면에서의 배려가 매우 적고, 그나마 문화적 공감대가 일부 있을 수 있다는 평가를 내렸다는 것이다. 그렇다면 애초에, 그런 방향으로 기대를 하고 보는 것이 더 좋을 수도 있다. 물론, 평가자와 자신의 시각이 서로 다를 수 있다는 것에 대한 고려 정도는 미리 하고 말이다. 예를 들어서 어떤 평가자는 몇 가지 작품들에 대해서 다음의 수치를 적용했다.





순정만화와 같이 놀기



달토끼

만화를 별로 많이 좋아하지 않는다. 아니, 생각해보니 무엇도 별로 좋아해본 적이 없는 것 같다. 그럼에도 불구하고 항상 자판을 두드리고 있다.

1. 같이 놀고 싶으면, 이 정도는 알아야

몇 년 전 소녀들 틈에서 얼굴을 가린 채 《인어공주를 위하여》를 보면서 눈물을 흘리고 있는 투박하고 덩치 큰 남자아이가 등장한 광고가 있었다. 기발함이나 참신함을 떠나 그 광고가 기억에 남은 이유는, ‘순정만화’라는 대명사가 일반적으로 여성들의 소유물로 생각됨에도 불구하고 ‘맑고 투명한 사랑’에 감동하는 것은 성별을 가리지 않을 수 있다는 메시지를 전달했기 때문일 것이다.

물론 《인어공주를 위하여》가 중고등학교 교실을 휩쓸 무렵, 모든 여학생들이 그 가슴 아픈 헤어짐과 만남에 대해 감동한 것은 아니었을 것이다. 그러나 수업시간에 만화책을 몰래 돌려보면서 이슬비와 푸르매의 이루어질듯 말듯 한 사랑에 가슴 졸이던 것은 일상적인 풍경이었다. 요즘으로 비교하자면, 《늑대의 유혹》을 비롯해서 인터넷에 연재된 10대용 로맨스 소설들을 생각하면 된다. 즉 이런 책들을 보지 않으면 친구들과의 대화에 끼어 들 수 없는 것이다. 90년대 초중반, 여성들은 주머니 사정이 허락하는 대로 순정만화 잡지와 단행본을 모았으며, 자신이 좋아하는 작가에 대해 초보적인 비평을 했다. 많은 여성문화는 여성들의 욕망을 허용 가능한 수준에서 반영하며 순정만화 역시 그러하다. 그러기에 순정만화를 보고 즐기는 여성들

은 원래 화려한 그림과 알맹이 없는 사랑 이야기를 좋아하는 사람들로 간주된다. 하지만 여성들의 전유물로 간주하고 등을 돌려버리는 순간, 당신은 그녀들과 이야기를 나눌 수 없게 된다. 생각해 보라. 언제까지나 당신이 즐기는 게임 이야기나 당구쳤던 여담으로 시간을 채울 수는 없지 않은가.

광고 속 남자처럼 당신도 순정만화를 보면서 울 수 있다. 그리고 그것은 꽤 괜찮은 경험이 될 수 있다. 당신이 순정만화를 접해보지 않았거나 혹은 한두 권 이상의 진도를 나가지 못했던 경험의 소유자라면, 이번 기회에 순정만화의 넓고도 깊은 바다에 한번 빠져보는 건 어떨까. 《인어공주를 위하여》나 《비천무》를 보면서 눈물 흘릴지 모르고, 《그남자! 그여자!》를 보면서 유키노의 발랄함에 웃어버릴 수도 있다. 또한 모든 장르물이 장르의 경계를 넘나드는 걸작들을 보유하고 있듯, 순정만화 속에도 멜로와 신파 보다 한 단계 더 나아간 수많은 걸작들이 있다. 모든 순정만화가 《인어공주를 위하여》처럼 눈물 콧물 쑥 빼는 신파는 아닌 것이다.

물론 결과적으로 별다른 감흥을 얻지 못할 수도 있다. 그러나 순정만화의 어떤 요소와 법칙들이 여성들의 욕망을 드러내고 있는지를 조금이나마 이해한다면 여성들과의 대화가 좀더 잘 풀릴 것이다 당신이 남자이든 여자이든 간에. 같이 놀려면, 이 정도는 알아야 하는 거다.

2 이런 사람, 이런 그림, 이런 전개 꼭 나온다.

순정만화는 그 나름의 특징이 있다. 우선 인물묘사부터 다르다. 여타 만화에 비해 순정만화 인물들은 ‘예쁘다’. 굵고 세밀한 선으로 그려진 《슬램덩크》의 우락부락한 강백호에 비해 커다란 눈망울에 옷깃을 날리는 《캔디캔디》의 테리우스는 단연 여성취향이다. 물론, 20년이면 강산도 변하는데 유행하는 미남들의 스타일이 변하지 않을 리 없



다. 순정만화의 그림체 역시 여성독자들의 눈높이에 맞게 세련되게, 귀엽게 변한다. 《캔디캔디》의 테리우스가 70년대 일본 소녀들의 우상이었다면, 21세기에는 《파라다이스 키스》의 조지가 바톤을 이어받았다. 테리우스에 비해 조지는 보다 예쁘장한 ‘꽃미남’이다. 성격도 변했다. 비장미 넘치는 테리우스에 비해, 조지는 좀더 쿨하고 섬세한 성격의 소유자다.

두 번째로, 예쁘장한 조지처럼 순정만화는 전반적으로 장식미 가득한 스타일을 추구한다. 섬세한 펜선으로 90년대 순정만화계 일러스트를 평정한 박희정의 그림을 보라. 《드래곤볼》과 같은 소년만화에 서는 절대 찾을 수 없는 예쁨의 미학이 있다.

연출 역시 상당히 다른데, 소년만화를 보다가 순정만화를 보는 많은 사람들은 순정만화 특유의 제멋대로식 전개에 적응하지 못해서 애를 먹는다. 순정만화는 독자의 감정 이입이 중요하기에, 주인공의 심리 상태가 도드라진다. 이 심리상태를 전달하기 위해 많은 대사와 다양한 연출이 동원되는 것이다. 이는 여성독자들이 텍스트를 읽으면서 주로 감정 이입과 공감을 추구하는 데 익숙하기 때문이다. 금방이라도 울어버릴 것 같은 김혜린의 여주인공과 배경에 흐드러지는 꽃잎

꽃날리는 미형들

순정만화는 특유의 미형에 대한 추구로 화려한 성과들을 축적해 왔다.



《쿨햇》, 유시진

동경의 피아노 소리에 강렬한 인상을 받은 루다의 심리상태. 큐브를 통한 묘사가 색다르다.

주1) '촌스러운' 순정만화

석동연의 개그만화 《얼토당토》에 등장하는 순정만화 학원. 미소녀와 미소년들이 순정만화에 출연하기 위해 밤낮으로 기술을 갈고 닦는다. 그들은 비장한 분위기 연출을 위해 꽃잎을 휘날리는 법을 배우고, 감정에 도취되어 획돌아서기 위해 필살 허리꺾기를 연습한다. 화가 날 때는 비장의 눈비우기를 할 줄 알아야 한다. 이런 기법들은 70년대 후반 한국에 수입된 일본 소녀만화들의 전형이자, 일반인의 머리 속에 박혀있는 전형이다.

을 보라. 90년대 순정만화 《쿨햇》은 김혜린식 신파와는 차별적인 깔끔한 전개를 취하지만, 주인공의 심리상태를 좇는다는 점에서 동일하다.

3. 순정만화와 여성독자, 자근자근 뜯어보기

왜 여성독자들은 장식적인 그림체에 주인공의 심리에 따른 연출을 선호하는지 물어본다면, 별 뽕족한 대답은 없다.¹⁾ 여성과 남성의 문화는 어릴 때부터 다르게 구성되고, 여성들은 소위 여성적인 것을 추구하도록 길러진다. 여자아이에게 인형이 주어지고 남자아이에게 로봇이 주어지는 광경을 생각하면 될 것이다. 여성은 그러한 문화를 수용하고, 또 그 안에서 자신의 욕망을 나름으로 드러낸다. 참고로 까마득한 50년대에도 소녀들은 소년들을 위한 활극만화보다는 동글동글한 그림체에 휴머니즘 가득한 감동을 안겨주는 가족만화를 선호했다. 중요한 점은 좋고 나쁨을 떠나서, 장식미를 좋아하는 여성들의 기호 자체를 폄하할 이유는 없다는 것이다. 개인적으로 성별에 따라 선협적으로 인형과 로봇을 안겨주는 것은 잘못이라고 생각하지만, 그에 못지 않게 인형 < 로봇이라는 등식이 성립할 필요는 없다고 생각한다.

소녀들이 인형을 좋아하는 것처럼 순정만화 독자들은 순정만화의 그림을 좋아한다. 인형을 예로 들어볼까? 남들이 보기에는, 다 똑같은 인형으로 보이겠지만 인형 주인은 자기 인형의 장단점을 잘 안다. 인형놀이는 겉으로 보기에는 항상 똑같은 일상을 보낸다. 옷 갈아입기, 자기, 파티하기가 연속되는 일상이다. 그러나 인형을 가지고 노는 여자아이들은 날마다 다른 이야기를 지어낸다. 해본 사람만 그 재미를 안다고, 순정만화를 보는 재미 역시 이와 유사할지도 모른다. 인형을 가지고 노는 소녀들이 친구를 사귀고 화려한 유럽풍의 집에서 생활하면서 환상적인 로맨스를 꿈꾸듯, 순정만화를 읽는 것 역시 평범한

여주인공과 서구적 취향의 배경에 자신을 대입하는 것에서 시작한다. 인형놀이 이야기의 여러 버전에, 이성애적 로맨스라는 약품을 첨가하면 순정만화로 ‘핑!’ 소리를 내면서 변하지 않을까. 한국 순정만화는 양적 팽창과 더불어 내용적 측면에서 다양한 면모를 보여왔지만, 그 핵심에는 로맨스가 있다.

77년 MBC에서 방영된 《캔디 캔디》를 시작으로 수입된 일본 소녀만화²⁾들이 인기를 끌었던 것은 이 만화들이 예쁘장한 그림체와 탄탄한 로맨스를 갖추고 있었기 때문이었다. 이전의 순정만화가 권선징악 구도에 동글동글한 스타일을 벗어나지 못한, 그야말로 ‘소녀취향’이었던 것과는 달리, 일본만화들에 등장하는 유리우스, 안소니 등의 서구적 이름과 우아한 유럽 배경, 화려한 그림체, 낭만적인 사랑 등은 사춘기 독자들의 욕망에 크게 부응하였다. 여주인공 캔디가 운명의 상대 테리우스와 몇 번의 만남과 이별을 겪는 《캔디 캔디》, 남장 여인 오스칼의 페르젠에 대한 금지된 사랑과 이를 바라보는 앙드레의 절절한 눈빛이 감동적인 《베르사이유의 장미》는 저도 모르게 빠질 수밖에 없는 이야기다.

사실 로맨스를 특화시킨 장르의 기원은 소설에서 먼저 찾아볼 수 있다. 서구에서는 19세기 여성들을 위한 소비 문학으로 로맨스 소설이 등장했다. 당시 지식인들은 여성들이 이 소설들 때문에 사랑에 대한 환상만을 가지게 된다고며 곱지 않은 시선을 보냈다고 한다. 한국에서도 할리퀸 시리즈가 여고 교실에서 만화 못지않게 인기를 끌었다. 현실에서는 절대로 일어날 리 없는 우주적인 사랑 이벤트를 꿈꾸는 소녀들에게 이 같은 러브스토리는 대리 충족의 역할을 수행한다. 그렇다면 소녀들은 왜 사랑을 꿈꾸는가? 약간 교과서적인 이야기를 하자면 사춘기는 ‘나는 누구인가’ 라는 질문을 끊임없이 던지면서 성장하는 시기다. 많은 여성들에게 있어서, 그 질문에 대한 대답은 주변 사람들을 통해서, 혹은 자신이 접하는 문화 속에서 찾을 수 있지만

주2) 일본 소녀만화

일본은 순정만화라는 말 대신, 소녀만화라는 명칭을 사용한다. 일본의 경우 50년대부터 소녀만화 전문지가 창간되었으며 폭넓은 독자층과 작가군이 형성되어 70년대 소녀만화의 부흥기를 이루었다. 한국 순정만화 작가들 대부분이 일본 소녀만화의 영향을 받았다.

가장 강렬한 대답은 사랑에서 튀어나온다. ‘아, 나는 ○○를 좋아하는 것 같아’라는 느낌. 소녀들은 사랑하는 사람과의 일치를 꿈꾸며 부단히 노력하고, 그 과정에서 무참히 깨지면서 성장한다. 여기에 순정만화 로맨스 특유의 구도는 매우 쉽게 독자의 욕망을 읽어내며, 이를 사회적으로 허용가능한 수준에서 표현한다. 사랑에 있어서 여성의 욕망은 두 가지이다. 성적 환타지의 충족과 친밀한 관계의 형성. 순정만화의 여주인공은 사회적으로 드러나기 힘든 자신의 섹슈얼리티를 적극적으로 리드할 남성과 영원을 맹세할 수 있는 신뢰를 쌓을 남성을 동시에 필요로 한다. 이 두 가지 양립하기 힘든 성질은 ‘냉미남³⁾’의 존재로 해결되며, 이성애적 관계가 아닌 다른 모든 관계들은 애초에 지워진다. 냉미남은 깊은 상처를 안고 있기에 성격이 나쁘지만 그 만큼 생각이 깊어 순수한 관계를 열망하는 사람이다. 냉미남은 여성장르로서의 순정만화가 여성들에게 환상을 주입한다는 소리를 듣도록 만드는 존재인 동시에 몇 가지 흥미로운 단상을 제공하는 존재다.

《캔디캔디》의 테리우스는 냉미남의 원형이다. 70년대 《캔디 캔디》의 테리우스는 90년대에 《꽃보다 남자》의 F4, 《마스카》의 마왕 벨리알로 버전업 됐다. 냉미남은 기본적으로 외모와 재력을 갖추어야 하며, 소위 후까시를 잡으면서 여주인공을 불안하게 만들 줄 알아야 한다. 일단 사랑하게 되면, 냉미남은 나무랄 데 없이 부드러워진다. 그래서 냉미남이 사랑을 깨닫도록 만들기 위해, 예쁘지도 않고 가진 것도 없는 우리의 여주인공은 엄청난 고생을 겪는다. 물론 이 고생은 냉미남의 어쩔 수 없는 막가파식 성격 탓에 고생이라기보다는 으레 치뤄야 할 의식으로 여겨진다. 냉미남의 성격은 그가 과거에 깊은 상처를 받았기 때문이며, 이 예측할 수 없음은 섹슈얼리티에 있어서 수동적인 여성의 욕망을 해결하는 유용성을 지니고 있다. 냉미남은 깊은 상처가 있기에, 그만큼 순수한 관계를 열망하는 남자다. 물론 현실에서

주3) 냉미남을 조심하라!

냉미남이 연애를 막 시작하는 소녀들의 욕망을 읽어내는 존재로 해석된다고 해서, 좋다는 소리는 아니다. 현실에서 고독한 냉미남을 찾다가 그들의 마초성에 상처받은 여성들이 얼마나 수두룩한가. 만화 내부에서도 종종 현실적인 냉미남상이 종종 드러난다.

신일숙의 《1999년생》은 아르테미스로 상징되는 결벽증적 여주인공 크리스탈 정을 패배시키기 위해 냉미남 로페스 교관이 사용하는 유혹 전략을 폭로, 경고한다(물론 작가가 의도적으로 냉미남과의 로맨스가 가진 문제점을 폭로한 것 같지는 않다. 권교정의 《정말로 진짜》는 냉미남의 어두운 과거를 빼고, 관계를 맺는 데 미숙할 뿐인 평범한 남자를 등장시켜, 냉미남과의 로맨스를 어느 정도 현실로 끌고 내려왔다. 좀 잘 추는 섹시한 남자 은재영은 결코 날라리가 아니며, 게다가 여주인공 강유진을 좋아한다는 것을 뒤늦게 알게 된 순간 나름대로 노력하는 모습을 보이지 않는



는 결코 찾아볼 수 없으니 정신차리는 게 좋다. 한편 고생하는 여주인공의 옆에는 따스하고 온화한 ‘온미남’이 있어서 그의 위로로 여주인공은 힘을 얻는다.

한편 90년대 학원로맨스들은 시대의 변화에 조용하면서 나름의 변화를 보인다. 기본적으로 멋진 남자들 사이에서 갈등하는 평범한 여주인공이라는 포맷은 변화가 없지만, 냉미남/온미남의 성격이 혼재되고, 미소녀에 대한 선호가 강화되며, 여주인공이 좀더 발랄하고 당당해진다. 90년대 초반 학원로맨스 《Jump Tree A+》가 낭만적이고 비현실적인 학교생활을 바탕으로 여주인공 혜진과 온미남 승주를 내세웠다면 90년대 후반 작품 《다정다감》은 여주인공 배이지의 성장을 양념처럼 첨가한, 발랄하고 솔직한 만화다.

90년대의 꽃미남들

돈 많고 성격 유쾌한데다가, 옛사랑의 상처까지 안고 있는 《꽃보다 남자》의 네 남자와 마왕임에도 불구하고, 패션감각은 누구에게도 뒤떨어지지 않는 세련됨을 갖춘 《마스카》의 벨리알.

4. 90년대 순정만화, 그 장르적 특징

순정만화를 이야기할 때, 90년대 순정만화의 부흥기를 언급하지 않을 수 없다. 물론 90년대는 모든 만화의 부흥기였지만, 순정만화의 경우 여타 만화에 비해 대접 받았다. 머리부터 발끝까지 모든 면에서 남성성을 지울 수 없는 만화 작가가 순정만화가를 자처했던 사례의

경우도, 이러한 배경이 작용했을 가능성이 있다. 예컨대 일본 대중문화 개방으로 한국대중문화가 존폐위기에 섰다는 소리가 유행처럼 떠돌 때, 다들 순정만화만이 개방에 맞설 수 있는 저력 있는 만화장르라는 이야기에 동의했다. 편견에 가득 찬 시선을 받다가, 갑자기 칭찬을 받게 된 이유는 무엇일까?

일단 순정만화의 위상이 강화된 것은 ‘작가’ 담론이 풍부했기 때문이다. 순정만화의 걸작들은 사실 80년대부터 꾸준히 나왔지만, 90년대는 많은 작품의 출현과 더불어 그에 대한 담론이 매우 활발했다. 우선 80년대 이후 데뷔한 비평적인 면과 상업적인 면에서 모두 주목할 작가들의 출현은 동호회활동에서 그 연원을 찾을 수 있다. 83년 창단된 <PAC>(초대회장 강경옥)과 86년 <결>은 순정만화가를 지망하는 사람들이라면, 누구나 가입을 꿈꾸었을 쟁쟁한 동호회다. 동호회 활동을 통해 만화를 익혀 데뷔하는 형식은 보편적인 방식으로 자리 잡았고 90년대에는 아예 기성작가의 문하생이 되어도 동호회 활동을 병행하거나 데뷔 후에도 동인지를 내기까지 한다. 예컨대 김나경과 권신아의 경우 데뷔 후에도 <결>에 작품을 실었으며, 심혜진의 경우 자신만의 동인지를 제작해서 ACA 등지에서 직접 팔았다. 이 같은 활발한 동호회 활동으로 생겨난 신인작가들은 김영숙이나 한유량’ 같은 공장제 시스템보다는 잡지 - 단행본 체제로 유입되었고, 이는 결과적으로 주목할 만한 작가들의 등장으로 이어졌다.

여기서 80년대 데뷔한 몇몇 작가들이 여성 집단에 대한 통찰력이 뛰어나았음을 지적하지 않고 넘어갈 수 없다. 이 같은 통찰력은 여성 캐릭터의 매력을 한층 배가시켰으며, 독자들이 순정만화 작가들의 열혈적인 팬이 되도록 이끄는 원동력이 된다. 김진은 《매기》93년 2월호에서 《바람의 나라》관련, “밤이면 밤마다 눈물이나 짜고 앉아 질투나 일삼는 것이 옛 여인들의 생활이라는 식의 편협하고 이기적이며 천민적인 발상의 남성 우월주의 고대사에는 신물이 난다… 역사관

인간의 것이며 거기에 남자와 여자가 있을 뿐이다.”라고 말한 바 있다. 신일숙은 《아르미안의 네 딸들》 7권 서문을 통해 “아들 하나를 낳기 위해 계속 계속 또 딸을 뱉이나 낳는, 거의 인간 취급도 받지 못하는 딸들의 인생에 마냥 화가 났다. 사회적 편견에 화가 났고, 관습이 싫고, 사회 저변에 깔린 생각의 뿌리들을 용서할 수 없었다.”고 20대 당시의 심경을 토로한다.

90년대 소녀들이 모여 있는 교실 문을 슬쩍 열어보자. 90년대에는 여성들의 교육수준이나 의식수준이 전반적으로 상승했다. 이들 여성 집단과 어느 정도 괴리가 있기는 했지만, 운동적인 측면에서도 페미니즘이 전체 사회 운동과 분리되어 독자적인 목소리를 내기 시작했다. 이 같은 상황 속에서 90년대 순정만화 작가와 독자들은 본격적으로 목소리를 내기 시작한, 상승하는 집단의 대표자들이었다. 소녀들은 자신들의 문화를 만들어가기를 원했으나 당시 영화관은 그녀들이 자주 갈 만한 공간이 아니었고, 문학이라는 꼬리표를 단 소설들은 소수 취향이었다. 대다수의 소녀들이 누릴 만한 첨단 문화는 순정만화 잡지를 통해 유통되었는데, 이들 만화 잡지들은 연재만화만이 아니라 《Ceci》류의 잡지처럼 패션과 소품에 대한 정보 및 《씨네21》처럼 영화/연극/연예계 소식과 문화비평을 잡다하게 담고 있었다. 《르네상스》의 경우 작가들과 편집진의 ‘대담’을 통해 대중문화로서, 작품으로서, 상업 잡지로서 잡지를 어떻게 만들 것인가를 고민한 흔적이 녹록하다. 소녀독자들은 순정만화 잡지와 단행본을 모으는 데 그치지 않고 자신이 좋아하는 작가들의 작품에 대한 비평글을 잡지에 투고했다. 우후죽순으로 생겨난 각 통신의 순정만화 비평동호회나 작가 팬 사이트에서 이루어지는 비평 활동은 순정만화에 대한 담론을 활발히 생산했다. 97년 창간된 《나인》은 머리가 꺾어진 순정만화 독자를 타겟으로 기획됐으며, 그간 순정만화에서 논의된 작가주의 담론을 본격적으로 끌어들이는 잡지였다. 그렇기에, 순정만화의 공



최초의 순정만화전용잡지 《르네상스》

순정만화는 88년도 최초의 순정만화전용잡지 《르네상스》의 발간과 함께 지금의 잡지·단행본 시스템으로 자리 잡게 된다.

식이 지워버린 금기시된 내용들이 《나인》에서 풍부하게 생산됐다. 한혜연의 《금지된 사랑》이나 이진경의 《사춘기》처럼, 이성애적 로맨스에서 벗어나 여성의 경험과 섹슈얼리티, 지워진 여성의 역사를 본격적으로 그려낸 작품들이 그 예다. 대중문화의 일부로서 장르에 충실한 순정만화와 페미니즘적 관점에서 가치 있는 작품들은 다를 수 밖에 없으며, 페미니즘적 만화들의 경우 주로 장르의 경계에서 소외된 여성들의 삶과 현실의 높은 벽에 부딪친 여성들의 욕망을 그려낸다.



《캔디캔디》, 이가라시 유미코

1979년 3월 《캔디캔디》 전 10권(일신사) 첫 국내(해적)번역출간. 이후 동명 애니메이션이 수 차례 방영되고 폭발적인 인기몰이에 성공, 국내 순정만화 붐의 명실상부한 공신이 되었다. 이 작품은 명랑하고 귀여운 고아소녀 캔디를 중심으로, 각기 다른 개성이 부여된 꽃미남 삼형제와, 속칭 미중년의 호시인 알버트(윌리엄 큰 아버지)씨, 그리고 대표적인 불량 귀족 냉미남 테리우스 등 미남콜렉션을 벌이는 등 아직까지 통용되고 있는 교과서적인 순정만화 코드를 보여준다. 그 외에 벨 에포크 시대 미국상류층의 화려한 생활, 복식, 건축, 영국 기숙학원의 낭만, 20세기 초기의 활동적인 직업 여성상 등을 효과적으로 짜 넣어 다채롭고 풍부하게 채워진 완성도 높은 고전으로 손꼽힌다.

순정만화 연대기

79년 이전의 순정만화는 양적으로도, 독자층으로도 명백한 암흑시기였다. 순정만화의 최대 특징인 화려함이라든가, 로맨스의 표현이 대대적으로 가위질을 당했기 때문이다. 그리하여 민애니, 엄희자를 비롯, 몇몇 훌륭한 순정 작가들의 존재에도 불구하고, 순정만화의 연표로 포함되기에는 그 내용이 너무나 적기 때문에 제외하기로 한다.

79년 《캔디캔디》(이가라시 유미코)의 해적판이 발간 되었다. 유래 없는 《캔디캔디》의 인기몰이를 필두로 《유리가면》, 《베르사이유의 장미》등 일본 소녀만화 걸작의 해적판이 속속 국내로 유입, 국내 만화계를 강타 했다. 즉 이 여파로 70년대의 암흑기를 무색케 하는 순정만화 붐이 조성된다. 시장확대의 측면뿐 아니라 이 걸작 소녀만화들의 장점들을 대폭 수용한 국내창작의 활성화로 연결되고 있다는 점이 주목할 만 하다.

80년대 초

80년에는 세 가지 사건이 있었다. 황미나 《이오니아의 푸른별》로 데뷔, 이진주의 ‘하니 시리즈’ 시작, 김동화의 《내 이름은 신디》연재가 그것이다. 이후 이 세 사람은 80년대 전반의 소녀잡지(《소녀생활》,

《소녀시대》, 《여학생》, 《여고시대》), 대본소 순정만화 코너를 장식하는 대표적인 작가들로 성장했다.

83년에는 만화잡지 《보물섬》이 창간되었다. 창간호에 수록된 순정만화는 정영숙의 《빨간머리 앤》 단 한편 뿐이었지만, 같은 해에 이진주의 《달려라 하니》의 연재가 시작되었으며 85년, 김동화의 《요정핑크》가 인기몰이를 이어갔다.

한편 80년대 초반 내내 대본소의 순정만화는 호황이었다. 황미나의 《군바이 미스터 블랙》(82), 《불새의 눈》(83)이 속속 히트를 쳤고, 김혜린의 《북해의 별》(83)이 출간되었으며, 김동화의 《아카시아》(81), 이진주의 《깜찍한 사랑하니》, 《하니를 백작 품에》, 《하니의 동그라미 사랑》, 《하니와 호라스의 왕자》등 하니 시리즈, 그리고 차성진이 《칼레아나》로 기염을 토했다. 이때 신일숙도 《라이언의 왕녀》로 첫 두각을 나타내었다. 그리고 또 한 사람, 대본소 순정만화계에서 절대적인 물량공세로 단연 여왕으로 등극한 (그러나 실제 성별은 남자라는) 김영숙이 있다.

82~3년경부터 시장, 작가의 약진과 함께 독자의 약진도 있었다. 자생적인 순정만화 동호회의 생성, 소규모적이지만 지속적인 소통과 회지활동. 대표적으로는 <PAC>과 <아람> 등이 이때부터 그 초기형태를 지니고 등장했다.

80년대 후반

85년에는 동호회 출신 작가들의 데뷔가 이어졌다. 현재 대표적인 순정 작가 김진 <우리들의 데이빗>, <별의 초상>으로 전격등단하였고 PAC 출신의 작가 강경옥, 약관의 나이로 《현재진행형》 연재를 통해 데뷔했다.

심리적이고 내면적인 표현에 주력하는 작가 김진의 데뷔와 성공은 이후 순정만화의 발전 폭을 넓힐 가능성을 주었다는 데서 의미를 가



《베르사이유의 장미》, 이케다 리요코

70년대 후반~80년대 초, 월간 소녀생활의 부록으로 해적번역출간, 곧이어 단행본 해적판 발간, 80년대 후반 애니메이션 국내상영, 수차례 해적판이 재출간되면서 이 또한 고전이 되었다. 프랑스 혁명을 시대배경으로 깔고, 주인공에게 드레스를 입혀도 국적과 근거가 있는 드레스를 입히기 시작했다는 점을 주목할 것. 주인공 오스칼은 순정만화계에 등장한 첫 남장미녀라고 봐도 무방하다. 게다가 그녀의 직업은 군인이고, 더욱이 막판에는 "프랑스 혁명 만세"라고 외치면서, 혁명에 온몸을 던지고 바스티유 함락전에서 전사한다. 이 작품 이전까지 이런 식의 순정만화 여주인공은 전무했던 것이다. 이 작품의 영향은 이후 순정만화에 남장미녀, 시대극화라는 두 가지 인기 있는 코드를 유산으로 남겨주었다



주4) 80년대 순정만화의 신화적 사건 '아홉 번째 신화'

동호회 <나인>에는 황미나, 신일숙, 김진, 김혜린, 황선나, 김미상, 서정희, 이명신, 이정애 등이 참여했고, 비매물 기관지 《아홉 번째 신화》는 많은 비평적, 내용적 화두를 던지면서 3호까지 발간되었다.

주5) 《르네상스》가 순정만화에 가져다 준 몇 가지 선물

1. 그때까지 대본소용 단행본의 호흡과 길이를 가졌던 순정만화양식에 '연재'라는 방식이 주는 충격으로 변화를 초래했다. 초장편들이 점차 사라지고, 옴니버스 구성이 탄생하며, 단편만화들이 만들어지고, 학원물이 유행했다.

2. 비평과 통신 잡지유통으로 독자들의 네트워크를 활성화시켰다. 《르네상스》라는 공간을 통해서 산재해있던 순정 독자들이 스스로의 의견을 교환하고 작품과 작가에 대해 비평하고 토의하며, 동아리의 소개와 유통도 이루어졌다. 심지어 컴퓨터가 없던 시절에.

3. 공모전 신인작가 등단의 새로운 방식과 공개화가 이루어졌다.

진다. 또 김진의 독자적인 팬층이 만들어지면서 작가 팬클럽과 순정만화 비평 동아리 생성의 맥아를 보여주었다는 점도 의미 있다.

강경옥은 이후 《이 카드입니까?》로 대본소 시장에서도 성공적으로 진입하는데, 80년대 초기에 만들어진 순정만화 동아리의 흐름 속에서 나온 첫 작가로, 이후 속속 등장할 새로운 신진 작가들은 대부분이 초기 순정만화 동아리출신이었던 것이다.

한편 황미나를 필두로 아홉 작가가 만든 동호회 <나인>과 그 회지인 《아홉 번째 신화》는 순정만화의 내용적, 비평적 진지한 모색의 일환으로 의미를 가진다.

같은 시기에 원수연, 이은혜, 이미라 등이 데뷔했다. 또한 꾸준한 활동력의 김동화(에반젤린 외), 한승원(내 열여섯엔 외), 박연(비탄의 나일 외) 등의 활동에 힘입어 국내 창작 순정만화가와 그 작품수가 지속적으로 늘어나고 있었다.

85년에서 88년 《르네상스》 창간 이전까지 대본소의 순정만화는 대략 네 부류로 나눌 수 있다.

우선 송천 출판사가 황미나 중심으로, 이정애, 이명신, 김미림 등의 창작품을 실었다. 또한 프린스 출판사가 이른바 프린스 4인방(김혜린, 김진, 강경옥, 신일숙)의 창작품을 실었으며 백조 코믹스가 여왕 김영숙을 중심으로 비슷한 그림체의 김경혜 등의 작품을 대량 생산하였다. 세계의 메이저 출판사 외에도 황미리, 나하란 등이 대부분 일본만화 표절으로 대량생산을 하였다.

88년 11월에는 순정잡지 《르네상스》가 창간하였다.⁵⁾ 80년대 초, 중반을 활동했던 인기작가들을 모두 포함하고, 거기에 매해 신인공모전을 통해 신진작가들을 영입하며 90년대 순정계를 준비했다. 그리고 이듬해에 《르네상스》가 제 궤도를 잡으면서 《라비햄 폴리스》, 《1999년생》, 《테르미도르》등 무수한 순정만화 걸작들이 만들어진다. 물론 동시에 대본소 시장도 건재했다. 김혜린의 《비천무》가 완간되



고, 강경옥 《별빛 속에》, 신일숙 《아르미안의 네 딸들》이 계속 출판되면서, 잡지에서 담보하지 못하는 초장편작들이 나오고 있었다.

90년대 초 중반

90년대 초·중반 순정만화는 매우 활발한 모습을 보여주었다. 월간 순정지를 넘어서 격주간 순정지가 속속 생겨나고, 주간지까지 생겨났다. 또한 독자들의 연령층을 나누어 초등, 중등생용 순정지면들도 계속해서 등장했고, 순정만화 동호회나 창작지망생을 독자층으로 겨냥한 매니아잡지(《펜펜》), 나중에는 공포 순정지(《아디》) 등 나름의 전문화 경향까지 보여주는 바야흐로 순정 잡지의 전성시대였다. 잡지가 많아진다는 것은 창작 순정의 발표공간이 많아진다는 것을 의미했다. 여러 잡지의 공모전과 함께 많은 신인들이 급부상하였고, 동호회문화는 양적으로도 질적으로도 훨씬 커졌으며, 80년대 후반에 데뷔한 작가들의 역작 연재도 합세하여 순정만화의 기세는 하늘을 찔렀다.

순정 독자가 대학생이 되면서 순정만화비평 역시 성행했다. 《하이

《별빛 속에》, 강경옥

순정SF로 첫손에 꼽히는 작품. 강경옥은 '나는 누구인가'라는 정체성에 대한 질문을 던진 최초의 작가이다. 《별빛 속에》의 유신혜를 비롯하여,《노말 시티》의 양성 인간 마르스,《퍼플 하트》의 '마음'이 없는 시릴,《라비헴 폴리스》의 무심한 하이아 등 일련의 중성적인 캐릭터들은 주변인적인, 예민한 감성으로 독자들을 사로잡았다.

《아르미안의 네 딸들》, 신일숙

《아르미안의 네 딸들》은 최초로 딸들의 서사를 전개하여 많은 여성들의 호응을 얻었다.

그러나 그것이 항상 주체적인 것은 아니었다. 아스파사가 유녀가 되면서까지 바헬을 보조하는 결말이나, 샤르휘나가 냉미남 에일레스와의 만남에서 순종적으로 변하는 내용은, 작가가 사랑과 운명에 휩쓸릴 경우 기존 레파토리에서 벗어난 여성의 삶을 그려내기 힘들다는 사실을 보여준다. 이후 《리니지》와 《파라오의 연인》은 작가가 운명과 신화에 경도되어 있음을 확인시켰다.

트》, 《윙크》 등의 잡지는 아예 비평코너를 만들었고, 게다가 PC통신 상의 순정만화 동호회가 많이 만들어져 전체적으로 작품론, 작가론이 성행하며 순정만화의 담론수준을 끌어올렸다.

한편 90년대에 들어서면 대본소의 순정 코너와 서점의 순정 잡지가 뚜렷하게 양분화 되고 있는 현상을 확인할 수 있다. 즉, 《아르미안의 네 딸들》완간과 더불어 대본소판 국내 창작 순정은 이제 사라지고, 모두 다 잡지계로 이사, 대본소에는 다작시스템의 한유랑, 나하란 등만 남게된 것이었다. 그 대신 대본소와 막 생기기 시작한 대여점의 순정 코너를 장식하는 새로운 족속이 생겨났으니, 이들은 일본만화 라이선스판, 이어서 슬금슬금 생겨나 어느덧 온통 책장을 장악한 해적판 일본 순정만화 단행본이었다.

그러나 경쟁하듯 쏟아져 나온 잡지들의 창간 러쉬는 곧 기존 잡지의 인기작가들의 이탈을 의미한다. 88년 창간된 《르네상스》는 기존 작가진이 이탈했을 뿐만 아니라, 새로 나온 잡지들의 세련됨을 따라가지 못하고 결국 94년 폐간되었다. 또 나름의 전문잡지를 표방한 경우도 고전을 면치 못했다. 《펜펜》은 매니아 독자층을 노리고 최인선·이진경 등 색다른 단편을 선보이는 신인작가들을 중심으로 구성되었으나, 3호를 끝으로 폐간되었다. 《아디》는 호러 순정을 표방했으나 왜 창간했는지, 왜 망했는지 아무도 모르는 새 소리 소문 없이 창간호를 끝호로 폐간되었다. 주간이라는 새로운 전략을 시도한 《칼라》는 곧 실패했으며 잡지시장은 《맹기》와 《윙크》, 아동용 《나나》로 재편되었다.

90년대 후반

90년대 후반 들어 경쟁적으로 생겨났던 순정 잡지 시장의 사투가 일단락 되고, 또 전, 중반기의 독자층이 대거 소녀시대를 지나 20세를 넘어버리면서 순정 열기는 점차 가라앉는 듯이 보였다. 정후는 잡지

에서 먼저 나타난다.

최종적으로 2대 메이저 출판사가 각기 《이슈》, 《윙크》와 각자의 아동 순정지와 나예리, 박희정, 유시진, 원수연, 이빈, 천계영 등 스타급 작가들을 통해서 시장에서 살아남았다.⁶⁾ 이때 시공사라는 다크호스가 등장, 강경옥, 김진 등 노장들의 역작을 차례차례 복간하며 순정만화에 전면 개입, 잡지 《케이크》를 창간했다. 그러나 특기할만한 신인카드를 준비하지는 못했던 듯. 그 나물에 그 밥이었으므로 새로운 틈새시장을 만들지는 못했다. 한편 이들 잡지들의 판매 부수는 점점 하향선을 그리게 되는데, 그 배후에는 새로이 등장한 경쟁세력이 있었다. 바로 패션정보와 광고사진으로 콕콕 채워지고 번쩍번쩍한 부록이 딸린 《Ceci》, 《ecole》 등의 소녀대상 패션잡지였다. 내용적 변화가 필요하다는 것을 알리는 경종이 아니었을까.

또한 이 시기에도 80년대에 데뷔한 작가세대가 서서히 자취를 감추고 90년대 초, 중반 그리고 갓 데뷔한 신진작가들로 완전히 채워지기 시작한다. 이는 활동력의 문제라기보다는 명백히 세대차를 보이는 감수성의 문제로 보였다.

잡지 데뷔 작가들은, 같은 시기에 활동한 대본소 출신 작가군과 뚜렷한 차별점을 보였다. 대본소 작가들이 로맨스 서사에 익숙하다면, 이들은 가벼운 소재와 단편이 익숙했다. 또한 등장인물들의 패션과 소품에 신경 써야 하는 순정만화의 특징상 작가들의 나이가 작품에 드러날 수밖에 없는데, 90년대 작가들의 작품이 그림체를 비롯해서 아무래도 세련될 수 밖에 없었다. (참고로 강경옥의 《두 사람이다》는 여전히 빼어난 심리묘사를 보여줬지만, 대명사화 된 인기 오락인 ‘윙프’를 ‘댄스게임’이라고 칭하여 시대착오의 충격을 주었다.)

성인시장의 모색 또한 시도되었다. 소녀독자들이 나이 들어감에 따라 출판사들은 성인 여성독자들의 틈새시장을 적극적으로 모색하고 싶어했다. 95년 대원의 《화이트》 97년 서울문화사의 《나인》이 그 결

주6) 윙크 트로이카와 이슈 간판스타

치열한 순정만화지들의 경쟁에서 살아남은 윙크와 이슈는 잡지특유의 색깔을 만든 핵심작가들이 있었다. 나예리, 박희정, 유시진은 연배와 데뷔시기, 경력을 공유한 《윙크》 신인작가 3인방으로서, 아마도 90년대의 중, 후반의 대표작가로 꼽을 수 있을 것이다. 이들의 가장 큰 공유점은 그 시기 소녀들을 사로잡던 쿨한 이미지 중심의 감수성이랄까. 아웃사이더 주인공(남녀를 불문)을 내세우기를 즐겨하며, ‘단지 로맨스’가 아닌 성장기적 내면세계를 소재로 내세웠다. 나예리는 《네 멋대로 해라》등에서 비교적 현실적인 대한민국 소년소녀들의 성장기를 다루고 있다. 박희정은 순정만화 중에서도 더욱 섬세한 선과 탐미적인 그림체로 각광받는다. 대표작은 《호텔 아프리카》. 유시진은 그 안에서 특히 페미니스트들의 사랑과 주목을 받는 작가로서, 여성 주인공의 정체성에 큰 비중을 두는 경향, 험타지구성을 즐겨한다는 개성을 가진다. 대표작은 《콜컷》(96), 《마니》(94) 등.

윙크 트로이카와 달리 이슈 자매 원수연과 이빈은 내면적이거나 성장기적인 감수성과는 흐름을 달리한다. 이들은 최신 경향을 흡수해서 만화를 그린다는 점에서, 상업적으로 성공한 작가라는 점에서, 그리고 작품의 수준에 비해 과대평가 받는다는 점에서 공통점을 가지고 있다. 원수연의 대표작 《풀하우스》는 주인공의 로맨스를 무한케도 릴레이게임으로 늘어놓으면서 독자들을 몰두시키는데 성공하지만, 단지 그것뿐이다. 또 이빈의 《안녕 자두야》는 부담 없고 흐뭇한 추억담으로서 충분히 사랑받을 만 하지만 독창성이나 구성의 빈약함이 자주 거론되곤 한다.

주7) 한국순정작가의 세대구분

1세대:엄희자, 민애니(~79)

2세대:김동화, 황미나, 이진주, 김혜린, 김진, 강경옥, 신일숙,(80년대~90년대 초, 중)

3세대:나예리, 박희정, 유시진, 이빈, 이강주, 이진경, 한혜연, 문홍미...(90년대 ~)

4세대:권교정, 박은아, 서문다미...(90년대 후반~)

과이다. 그러나 많은 주목을 받았던 《나인》이 2001년 폐간되면서 순정만화의 전반적인 침체가 확실시되었다.

하지만 이 과정속에서, 새로운 세대의 작가군이 대두되었다.⁷⁾

이강주, 이진경, 한혜연, 문홍미, 최인선, 석동연, 이향우 등 주로 《나인》을 통해 활동한 이 작가군은 《나인》 공모로 데뷔하든, 그 전에 이미 데뷔했던 《나인》이라는 특별한, 개방적인 지면을 통해서 나름대로 독립적이고 작가주의적인 개성들을 선보였다. 《나인》자체가 그간의 비평적, 이론적 축적물과 모색의 일정 정도의 결과물인 만큼, 이 작가들의 작품들도 그러하게 여겨질 수 있던 것이다.

_이강주: 89년 르네상스 1회 신인공모전을 통해 당선된, 잡지 데뷔 작가의 선두그룹이다. 그간의 작품들은 도시를 배경으로, 무료한 일상에 환타지적 요소를 섞었다는 점에서 무라카미 하루키와 비슷한 인상을 주었다는 평판. 98년 《나인》에 연재한 《캥거루를 위하여》는 그 연장선상에서 동시대 젊은이들의 건조한 스타일을 무리 없이 소화한 산뜻한 연가로서 사랑 받았다.

_이진경: 폐간된 전문지 《펜펜》에서 이미 주목을 받은 바 있는 페미니즘 계열의 작가. 느리지만 확고한 어조로 페미니즘, 레즈비언 등의 소재를 다루어왔으며, 특히 《나인》에 연재한 《사춘기》는 90년대 여성독자들의 정체성에 질문을 던지고 있는 독특한 작품으로 평가된다.

_한혜연: 역시 여성주의 계열의 작가로 평가되고 있는 작가로, 〈나인〉을 통해서 발표한 중, 단편들 (《그녀들의 크리스마스》, 《금지된 사랑》, 《후르츠카테일》등)을 통해 여성들의 세세한 일상을 포착, 잔잔하지만 힘있는 어조를 구사한다. 특기할만한 것으로는, 순정 작가

로는 드물게 공포, 추리기법을 즐겨 사용하고 있다는 점이다.

_문홍미: 《르네상스》 시절에 데뷔한 오랜 경력의 소유자이지만 그전의 다소 코믹한 소품들에 비해, 《나인》을 통해서도 동시대 하류층 젊은이, 여성들의 리얼한 삶을 탐색하려 했다는 평가를 받고 있다. 대표작은 《디스》, 《인 서울》, 《상처》

_최인선: ‘예뽀’ 을 추구하지 않는 거의 유일한 순정 작가. 가차없는 인물의 표정 표현으로 순정독자들의 허를 찌르는 이색단편들을 내며 순정계의 컬트메이커로 소문난 바 있다. 대표작으로는 《속보이는 눈》

_석동연: 연속되는 네컷 개그형식의 시리즈 물을 즐겨 내는 신예. 《나인》공모로 데뷔했으며 옛날 순정만화의 코드를 패러디하는데 능하다. 대표작 《얼토당토》, 《사립탐정 토깽》

_이향우: 자유로운 형식의 연작 카툰으로 보면 될까. 팬시적인 스타 일리스트로 평가받는다. 대표작 《우주인》, 《은복이》

2000년대

2000년대는 기존 잡지들의 몰락과 저연령대를 타겟으로 한 새 잡지들의 창간, 아동학원물의 범람으로 특징지을 수 있다. 독자의 변화와 함께 2000년대의 순정만화는 90년대처럼 여성문화의 한 장르가 아니라, 즐길 수 있는 대중문화들의 하위 범주로 자리잡았으며, 귀여운 그림체의 가벼운 학원로맨스가 주류를 이룬다.

한편 인터넷 활성화와 더불어, 만화계 전반이 침체한 잡지시장 대신 인터넷 유료화 서비스를 통해 출구를 만들려고 했으나 대부분 실패



《쿨 핫》(유시진/서울문화사, 1997/96년 원크연재)

유시진은 90년대 새롭게 등장한 자의식이 강한 여성집단을 보여준다는 점에서 주목할 만한 작가이다. 초기 유시진은 《아웃사이드》와 《마니》를 통해 건조하고 따스한 감성과 신화/원타지에 대한 독특한 해석을 동시에 보여주었다. 이후 《나인》에 연재된 〈신명기〉나 《폐쇄자》의 경우 신화에 대한 나름의 이해를 바탕으로 작가 스스로 구축한 새로운 세계를 보여준 작품. 《신명기》는 가부장적 세계에 대한 여성의 도전율, 《폐쇄자》는 사랑하는 사람에 대한 건조한 집착과 그 수용을 이야기한다. 《쿨 핫》은 인간관계를 바라보는 유시진의 건조한 시선이 다양한 캐릭터들을 통해 극대화된 작품으로, 상당한 인기를 얻었다. 《쿨 핫》에는 ‘다수’의 입장에서 이해되지 않는 다양한 소수자적 캐릭터들이 등장한다. 남자 같은 외모의 루다, 내면의 상처 때문에 외부와의 관계를 회피하는 동경, 욕망을 드러낼 줄 모르는 착한 남자 램과 램의 친구 재련 등이 만드는 ‘쿨한’ 관계들(이들은 사랑이 실패하는 순간에도 눈물 한 방울 흘리지 못한다)이 유시진식 논리대로 흐른다.



《금지된 사랑》, 한혜연

한혜연은 90년대 초반부터 《신사미인곡》, 《M. 노엘》과 같은 코믹물과 스릴러물을 연재했다. 그러나 90년대 후반부터 《윙크》에 여고생과 20대 직장 여성들의 일상을 담담하게 그려낸 단편을 연재, 변화된 작품 세계를 보여준다. 99년 《나인》에 연재가 시작된 《금지된 사랑》은, 순정만화 특유의 장식성과 격렬한 심리묘사 대신 TV 〈드라마 시티〉처럼 담담하게 여성들의 삶을 묘사해 순정계에 조용한 파문을 일으켰다. 작가는 금지(禁止)된 사랑을 '멈추는 것을 금한다' 즉 결코 멈출 수 없는 사랑으로 해석하면서, "오래 전에 시작된 첫사랑을 계속 끌어안고 있는 사람들...한 사랑이 끝나면 다른 사랑을 찾아 누군가를 계속 사랑하게 되는 사람들... 그런 '금지된 사랑'을 그리고 싶었다"고 말한다(《금지된 사랑》1권 전문). 그러나 유부남을 사랑하는 지이, 동성을 사랑하는 희성, 선생님을 사랑한 여중생 석희 등 여주인공의 사랑은 이성애의 일부일치제만을 허용하는 사회에서 다분히 금지된 사랑 일 수밖에 없다. 사회 주변부에서 조용히 살아가는 20대 여성들의 일상을 리얼하게 포착해낸 수작.

했다. 《N4》의 경우 원고료를 제대로 지급하지 못해, 작가들이 연재를 거부하기도 했다. 한편 통신이 몰락하면서 통신의 비평동호회는 사라지고, 그 대신 팬사이트들이 전성시대를 맞았다(권교정의 교윌드/ 김혜린 팬페이지가 유명하다)

새로운 스타일의 스타들 역시 탄생했다. 박은아의 《다정다감》(이슈연재)은 2000년대 학원물의 결정판으로, 박은아식 그림체는 수많은 아류를 양산했다. 한편 서문다미와 양여진은 잡지 편집방향과 독립된 작가의 입장을 강조하고 스토리의 단단함을 추구한다는 점에서, 2000년의 작가라고 할 수 있다.

한편 '코믹'이 점차 중요해진 순정만화에서, 2000년대에는 순정 개그가 꽃을 피운다. 김나경은 《빨강머리앤》(96)과 《토리의 비밀일기》, 《사각사각》을 통해 코믹물이 별로 없었던 순정계에서 일치감치 감쪽한 엽기로 입지를 굳혔다. 김미영은 《야, 이노마》, 《빌테면 빌어봐》, 《왔다!》를 연이어 연재하면서 인기를 얻었다.

그리고 2003년, 고연령층 독자들의 목마름이 드디어 해소될 것인가. 《나인》 편집장이었던 순정만화계의 히트 메이커 강인선의 기획으로 시공사에서 성인 순정지 《오후》가 창간됐다. 그러나 시장의 축소를 지나치게 의식한 탓일까. 실험적 작품들 대신 90년대 데뷔한, 어느 정도 팬 층이 존재하는 잡지 출신 작가들을 내세워 '안전성' 기획이라는 평이 우세하다. 아직은 맛맛하고 안온한 작품들이 많은 듯.

글을 마치며

공통의 화제로 수다를 떨기 위해서 알아야 할 것들이 너무 많다고 생각할 지도 모르겠다. 사실 이런 내용을 다 알고 있는 순정만화 독자들은 별로 없을 것이다. 중요한 점은 순정만화가 '여성영역'이라는 이유로 옆으로 치워버릴 만큼 만만한 장르는 아니며, 90년대 여성들의 특성과 맞물려 그녀들의 생각과 욕망을 읽어내기에 괜찮은 텍스트

트라는 것이 아닐까. 그렇다면 지금은 어떠한가.

90년대 순정만화에 대한 독자들의 사랑은 대단했다. 90년대 초 중반 만화책이 돌고 돌았던 중학교 교실에서 여자아이들은 한승원과 이미라, 《폴하우스》와 《꽃보다 남자》(당시에는 《오렌지 보이》라는 해적판으로 발간됨)를 모르면 대화에 끼어 들 수 없었다. 하지만 이 독자들이 계속 만화책을 읽어갈 때, 이 정도의 수준에서 만족할까? 어릴 때 본 한승원의 《그대의 연인》에 눈물을 흘렸다고 해서 몇 년이 지난 후에도 눈물을 흘리라는 보장은 없다. 단지 교통사고를 세 번이나 당하는 주인공의 상황이 어색할 뿐. 이은혜의 《Jump Tree A+》는 열광적인 독자층을 얻었고 이어 《윙크》에 연재한 《BLUE》는 상업적으로 성공을 거두었지만 《BLUE》가 7권에서 정체될 무렵 독자들의 상당수는 이 만화에 관심을 가지지 않게 되었다. 언제까지 철없는 여주인공에 자기 대입하면서 기쁨을 느낄 수 없는 일 아닌가. 90년대 한국 만화에서 캔디들은 원수연을 통해 발랄하고 당당한 여주인공으로 거듭났지만, 이것만으로는 한참 모자란다. 엘리지는 라이더의 눈에나 멋지고 당당하게 보일 뿐, 사실은 짜증날 정도로 무지한 구석이 있는 여성이다. 사실 캔디를 비롯한 순정만화 여주인공의 대다수는 무지함=매력이라는 도식에서 벗어나지 못하고 있기에, 세상물정 알만큼 알 나이의 여성독자들에게는 흡인력이 없다.

2003년으로 넘어온 지금, 순정만화 독자의 연령대가 더 올라가지 않은 채, 독자들이 계속 교체되는 한편 지금의 10대 초, 중반의 독자들에게 그 이전만큼의 인기를 얻지 못하고 있는 상황은 순정만화의 한 세대가 종료되었음을 뜻하는 지도 모른다. 90년대는 만화시장의 팽창과 여성독자층의 성장, 다양한 작가진의 배출 등 여러 요인이 얹혀 부흥기를 맞이할 수 있었다. 그러나 상황은 언제나 변한다. 지금의 순정만화의 정체에 대해 많은 사람들이 대여점의 활성화와 책을 빌려보는 독자, 상업적 논리에 매달리는 출판사를 손꼽는다. 예컨대

주8) 김진과 저주받은 걸작(?)

반면에 출판사와 독자의 애정에도 불구하고 지면자체가 망하므로 연재가 중단되는 경우도 있다. 예를 들어서 김진이 《바람의 나라》나 《푸른 포에닉스》를 연재하면 그 잡지는 망한다는 속설 혹은 저주가 따라 다닌다. 실제로 《바람의 나라》는 《탕기》에서 시작해서 몇몇 잡지들을 전전했지만, 그때마다 2,3개월에서 6개월 이내에 잡지들이 망하는 바람에 아직까지 끝을 못 봤다. 《푸른 포에닉스》역시 마찬가지다. 그 외전이나 시리즈가 실리면 잡지들이 곧 망해버리곤 했다. 아마도 시대 탓이 아닐까.

《이슈》에 연재되던 서문다미의 《END》의 경우 단행본 10권을 넘길 수 없다는 출판사 방침과의 마찰로, 작가가 잡지연재를 중단하고 단행본으로 작품을 계속할 것을 선언했다.⁸⁾

그러나 이는 부족한 설명이다. 대여점은 언제나 있었고, 독자들은 대부분 만화책을 빌려본 후에 소장할 가치가 있는 책을 샀으며, 출판사는 늘 극악했다. 출판시장 전반의 침체는 매체의 다양화와 더불어 이미 예견된 일이 아니었던가. 책이 없어진다는 예언까지 나오는 판에, 아직까지 책이란 매체가 남아서 팔리는 게 신기한 일 아닌가. 독자 역시 변했다. 21세기의 중고등학생들은 그 이전의 여성들에 비해 보다 다양해진 대중문화를 흡수하고 있으며, 굳이 순정만화에 매달릴 필요성을 느끼지 못한다. 자기 대입이 아닌, 가볍게 즐길 수 있는 만화가 선호되는 만큼 현재 잡지에 연재되는 순정만화는 《다정다감》스타일의 천편일률적인 모습을 보여주는 듯 하다. 물론 잡지는 시장을 노리고 제작되는 만큼, 예전이나 지금이나 잘 나가는 작품들을 선호해왔다. 단지 시대가 변한 만큼 독자들에게 잘 먹히는 작품 스타일이 달라진 것이다. 양여진의 《세인트 마리》의 경우 독자층에게 어렵다는 이유로 잡지 연재가 중단되지 않았던가. 그래서 2003년 현재 꽤 많은 신인작가들의 경우, 그 이전과는 달리 오히려 단행본을 통해 만나기가 쉽다. 말리의 《도깨비 신부》, 변미연의 《미스티》와 같은 작품들이 그 예다.

올해 독자만화대상 수상작은 서문다미의 《그들도 사랑을 한다》이다. 《그들도...》는 서문다미 특유의 탄탄한 줄거리와 ‘주인공 망가뜨리기’가 잘 어울리는, 꽤 많은 만화지만 《그들도...》의 발랄함은 두세 번 곱씹을 수 있는 여운을 주지는 않는다. 매력적인 작품이기는 하나, 분명 90년대 팽창한 작가 담론과는 거리가 있는 독자만화대상이다. 이는 90년대와는 다르게 흘러가고 있는 현 순정만화의 상황을 요약

해서 보여준다. 순정만화잡지 《오후》의 창간, 그리고 단행본을 통해 새롭게 짜일 순정만화계를 기대해 본다.

팬시진출에서 멀티미디어로

《슬램덩크》나 《드래곤볼》, 《피카츄》만 보더라도 만화 하면 돈 되나? 라고 먼저 생각하는 사람들도 많을 텐데 순정만화의 ‘예쁨’이나 ‘귀여움’도 돈이 될 만 하지 않을까?

그 첫 예가 90년대 초 이은혜의 팬시계 진출에서 보여진다. 80년대 중, 후반에 데뷔, 잡지 《르네상스》에서 상큼 발랄형 로맨스 단편+노래하는 댄싱 미남 콜렉션으로 약진, 《BLUE》(93)는 홍콩배우 곽부성과 가수 신성우를 모델로 한 캐릭터를 등장시켜 많은 화제를 모았다. 《BLUE》의 일러스트는 잡지 부록뿐만이 아니라 수첩과 액자, 엽서, 휴지통 등 팬시계를 석권하는 기염을 토했으며, 97년에는 ‘블루 일러스트집’이 출간되기도 했다. 이은혜는 이 여세를 몰아 《BLUE》를 테마로 한 음반 블루1, 2집을 기획했다(음반업자 사기꾼한테 걸려서 망했다고 한다)

이은혜의 통탄에도 아랑곳없이 시간은 살과 같아서, 어느덧 세월은 PC와 인터넷 중심의 멀티미디어 시대로 접어들었다. 이 시기에 산업적으로 가장 주목받은 순정작가는 천계영이다.

《윙크》2회 신인공모전에서 대상수상, 화려한 데뷔, 96년 《윙크》에 《언플러그드 보이》를 연재하면서 곧바로 《오디션》까지 연타석 만루 홈런을 쳐냈다. 컴퓨터로 작업한다는 이유로 데뷔 초부터 ‘색다른’ 작가였던 그녀는, 광고회사에 다녔던 경험을 살려 매 작품의 기획을 철저하게 독자의 입맛과 감수성, 소비욕망에 맞추어냈다는 것으로 알려졌다.

가령 《언플러그드 보이》의 ‘강현겸’은 최신 유행의 패션을 소화하는 90년대 중반 이후 팽창한 중고등학생들의 소비문화를 전적으로 수용한 캐릭터. 당대의 패션을 집어내었다는 특징이 이후 순정만화들에 많은 영향을 줬다. 천계영은 H.O.T의 뮤직비디오 및 팬시 캐릭터 사

업을 맡으며, 애니메이션까지 진출하는 등 상업적 개가를 올린다.
그외 신일숙의 《리니지》게임화, 김진이 캐릭터디자인을 맡은 게임
《창세기전》, 역시 김진의 작품을 모델로 한 《바람의 나라》가 있고,
쑤즈 근래의 일이지만 김혜린의 《비천무》 영화화, 드라마화가 있다.
하지만 순정만화의 바깥으로의 진출은 원만함과는 거리가 있었다.
한 예로, 온라인 게임 《리니지》는 공전의 히트를 기록했지만, 초기
계약 당시의 근시안적인 대처로 인하여 원작자에게 상대적으로 불리
하게 수익이 배분되었고, 결국 법정소송까지 갔었다. 천계영 원작의
《오디션》 애니메이션 제작은 여러 가지 암초에 걸려서 계속 완성이
지연되면서 최적의 개봉 타이밍을 놓쳐버렸으며, 김혜린 원작의 《비
천무》 영화는 비평적 측면에서 재앙에 가까운 평가를 받고, 원작의
팬들도 완전히 외면해버렸다. 기획자라기보다는 개인 작가로서의 속
성이 강한 한국 순정만화가들의 전반적인 특성상, 진정한 상업적 대
박 성공사례는 한국에서는 아직은 요원한 상태인지도 모른다. 하지
만 순정만화의 고정적인 팬층을 고려할 때, 그 시도는 성공할 때까지
계속될 것이다.

이합집산 흥망성쇠 - 순정만화 잡지시장의 사투기



80년대 후반 월간 《르네상스》의 성공에 뒤이어 육영재단에서 격주간지 《당기》가 창간되고, 이에 질세라 대원과 서울문화사라는, 만화시장을 크게 양분하고 있는 거대한 만화출판사가 각기 《터치》와 《윙크》 등 격주간지를 창간했다.

그러나 창작물이란 것과 작가라는 존재들이 이런 우후죽순격으로 생겨나는 잡지창간의 속도를 따라잡을 수 있을 리 없다. 잠시간의 작가 생탈전 후에 양 코너의 작전변경이 있게 된다.

《윙크》의 작전은 이은혜의 《BLUE》 신일숙의 《리니지》 강경옥의 《노말 시티》 등 이름 있는 순정만화가들의 작품을 대거 영입, 온통 이은혜식 파스텔톤 일러스트(한때 주유소 서비스 휴지깍데기며 연습장 깍데기, 꽃편지지를 온통 채울 만큼 유행했다)로 광고전략을 취했다. 반면 《터치》의 작전명은 ‘일본 걸작소녀만화를 잡아라!’ - 《슬램덩크》라이센스판으로 톡톡히 재미를 본 대원출판사는 순정에서도 일본 라이선스로 대결하리라 생각한 것이다. 그리하여 《아기와 나》, 《세일러 문》, 《닥터 스쿠르》등 유명한 일본 소녀만화가 잡지의 1/3을 채웠다.

그 결과는? 96년, 《당기》가 폐간됨과 동시에, 대원이 《터치》를 폐간하고 《이슈》를 창간, 잡지 시장은 《윙크》의 서울문화사와 《이슈》의



대원이 양분하게 되었고, 잡지판매 자체는 《윙크》의 승리. 《윙크》는 2003년 현재까지도 (그나마!) 고연령층 독자들을 위한 순정 잡지로 살아남았다. 하지만 장기적으로는 일본만화의 승리다. 이것은 대여점과 대본소에 어느덧 꽉꽉 채워져 가는 일본 소녀만화 해적판들이 말해주고 있다.

2003년에 창간된 《오후》의 경우, 다시금 성인 독자층을 소화하겠다고 표방하면서 출범하였다. 《오후》 창간호의 성공에 고무되었는지, 서울문화사에서도 격월간 순정지를 새로 창간한다는 이야기가 들려오는 등 아직도 순정만화 잡지시장은 나름의 경쟁과 활력을 지니고 있는 듯 하다. 잡지시장의 불황을 아우성치면서도, 여성 월간지의 패턴을 연상시키며 진행되고 있는 부록 인플레이션 현상도 이러한 추측을 가능하게 해주고 있다. 하지만 독자들이 잡지를 사보는 것은, 결국 자신이 좋아하는 작품이 불필요한 트러블 없이 자기 페이스대로 연재되는 한도 내에서일 뿐이다. 최근 서문다미의 《END》, 양여진의 《주희주리》 등을 둘러싸고 발생한 잡음들이 더욱 걱정스러운 순간이다.

순정만화 연표

순정만화 원형기

대본소의 전성기, 그리고 동호회

▷한국 순정만화의 시초로 꼽히는 한성학의 《영원한 종》(57), 정파, 권영섭 등 초창기의 작가들이 그린 작품들은 구박받는 소녀 주인공을 내세운 신파 정서의 작품들이었다. 그리고는 속칭 1세대 작가로 불리우는 민애니, 엄희자, 성순희 등의 서구지향적 낭만담을 추구한 일련의 작가들이 6~70년대의 대본소에서 순정만화의 모습을 형성해 나아갔다. 하지만 현재의 순정만화와 직접적으로 연결되는 일련의 특징들은 79년 이후 《캔디 캔디》, 《베르사이유의 장미》 등 일본 소녀만화의 유산들이 흡수되고 지분과 영향력이 확대된 다음에 나타났다.

▷만화 전문 잡지 《보물섬》 창간. 창간호에는 순정만화가 정영숙의 《빨간머리 앤》뿐이었지만, 이후 소녀향과 소녀향 만화들이 고루 배합되어 인기를 끌게 되었다. 83년 이진주의 《달려라 하니》, 85년 김동화의 《요정핑크》등이 남녀 모두에게 사랑받은 대표작인 순정만화 히트작이었다.

▷황미나, 대본소에서 《곤바이 미스터블랙》으로 히트. 이듬해 《불새의 눈》을 성공시키며 순정 대본소만화의 대표작가로 부상했다.

▷신일숙, 《라이언의 왕녀》로 데뷔. 차성진 문하에서 독립하여, 이후 환타지/SF 장르의 순정만화에서 독보적인 위치를 구축했다.

▷김영숙의 《푸른 산호초》 히트. 김영숙은 80년대 초부터 공장제 제작시스템으로 수많은 창작물 및 해적판을 양산했다. 후일, 남자라는 사실이 밝혀져 여러 독자들을 다시한번 놀라게 했다.

▷순정만화 동호회 <PAC> 결성. 초대회장은 강경옥.

~ 79년

80년

82년

83년

84년

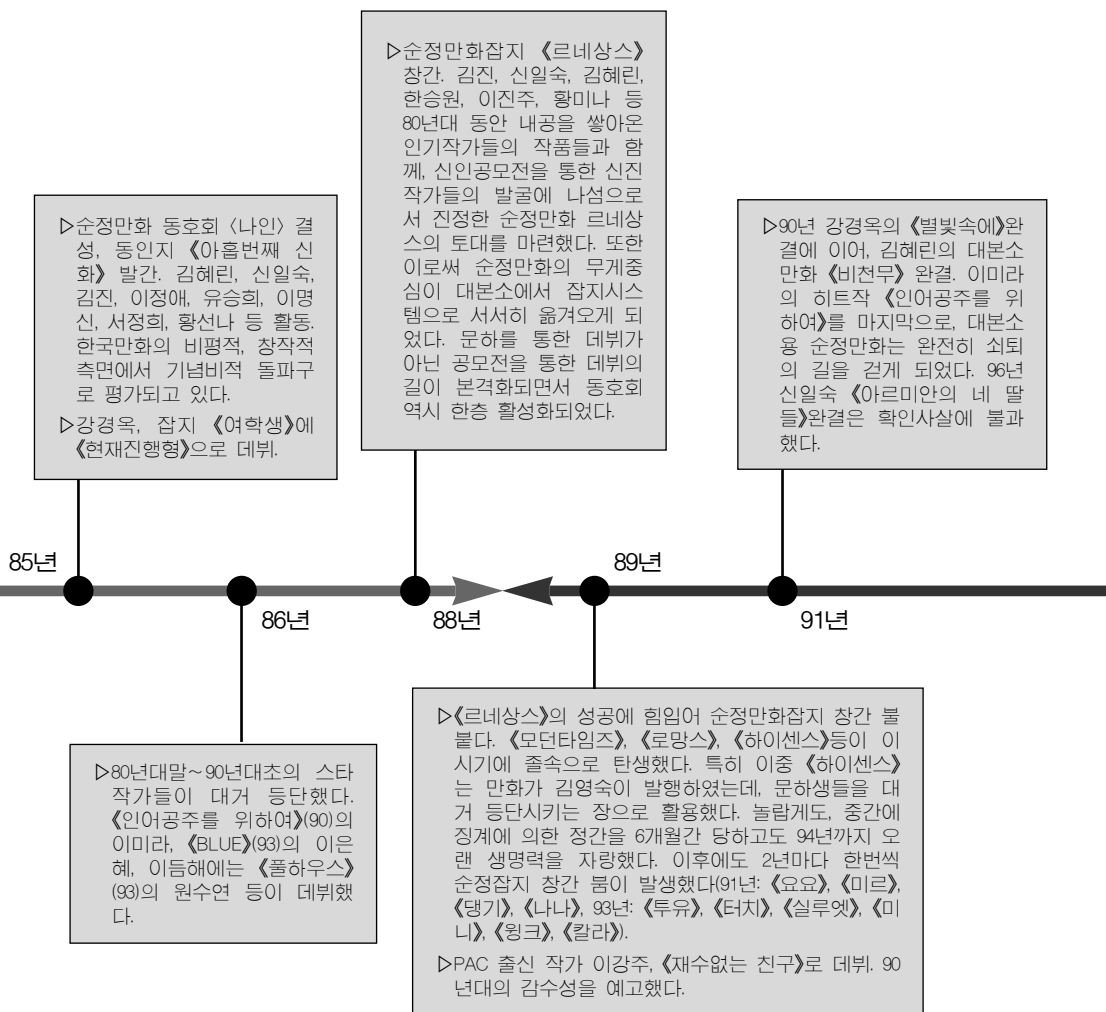
▷황미나 《이오니아의 푸른별》로 데뷔, 이진주 《하니시리즈》 시작. 김동화 《내 이름은 신디》연재. 이들은 80년대 전반에 소녀잡지 《소녀생활》, 《소녀시대》, 《여학생》, 《여고시대》 등)와 대본소 순정만화의 대표작가로 성장한다.

▷김혜린, 《북해의 별》로 데뷔. 이후 순정 역사 대하 서사극의 대표작가로 발돋움했다.

▷김진, 월간 여고시대에 《바다로 간 새》로 데뷔. 하지만 스스로의 실력에 불만을 느끼고 잠수, 85년 《우리들의 데이빗》발표까지 본격적인 등단을 미루었다.

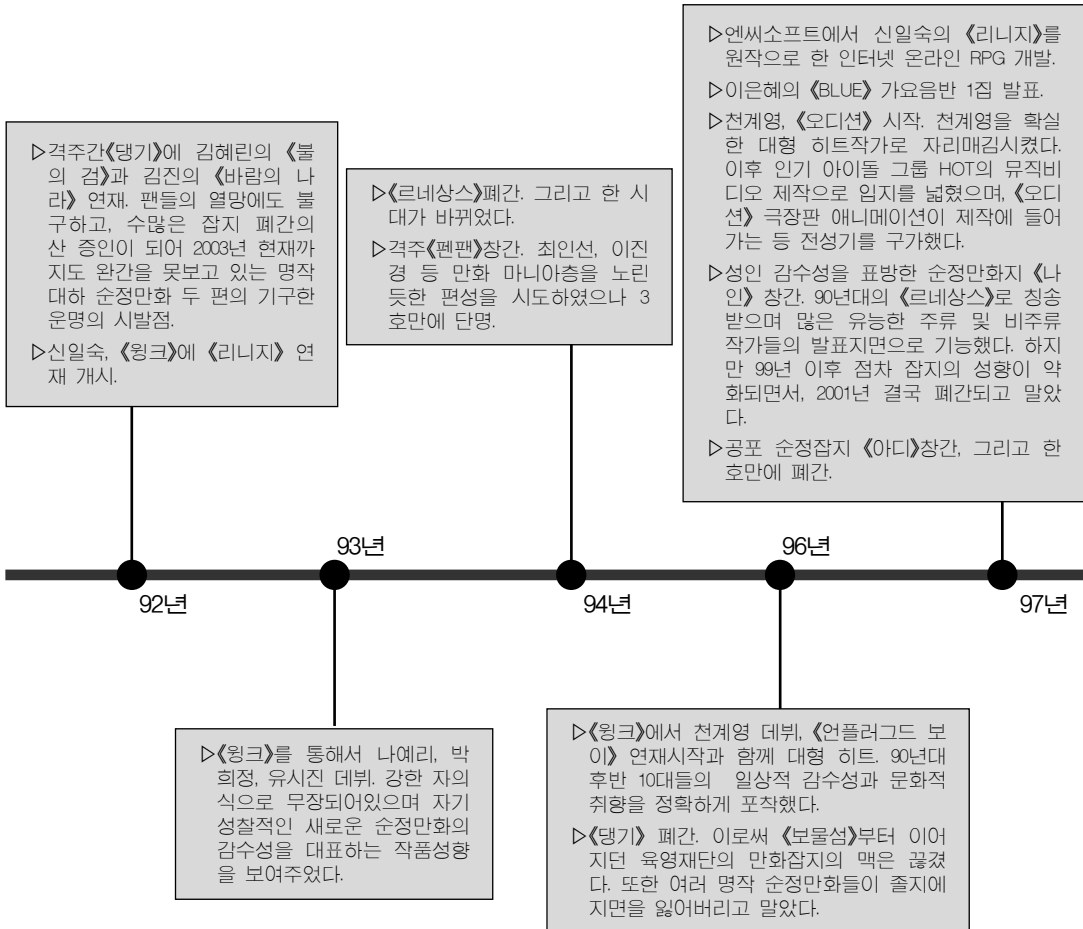
▷차성진, 《칼레아나》로 제2의 전성기 시작. 72년 데뷔한 이래로, 두 세대의 순정만화 성향을 모두 아우르는 위치에 오르게 되었다.

순정만화의 르네상스, 잡지만화의 천하통일



순정만화 연표

순정만화의 르네상스, 잡지만화의 천하통일



새로운 도전들

▷김미영, 《윙크》에 〈야 이노마〉 연재. 순정만화에 엮기개그 코드를 결합시킨 성공사례. 김나경, 석동연 등과 함께 순정 개그의 흐름을 형성했다.

▷송채성, 《전국노래자랑》으로 (대상)을 주지 않는 《나인》 공모전에 당선.

▷시공사, 격주간 《케이크》로 순정만화잡지 시장에 도전장.

99년

00년

▷이빈의 《안녕, 자두야》가 《파티》《부킹》《중앙일보》에 동시연재. 각 지면에 따라서 서로 다른 에피소드를 선별하기는 했지만, 같은 작품을 순정지, 소년지 및 일간신문에 동시연재한 특이한 시도였다.

▷《나인》폐간. 사람들이 순정만화의 앞날에 대해서 슬슬 걱정하기 시작.

01년

▷시공사, “성인들이 읽을 수 있는 순정만화잡지”를 다시 표방한 격월간 《오후》 창간. 성인스러운 감수성이 부족하다는 우려적인 지적이 제기되었지만, 작고 두꺼워진 판형 등 외적인 부분부터 차별화하는 등의 전략에 힘입어 창간호가 좋은 반응을 얻어냈다.

02년

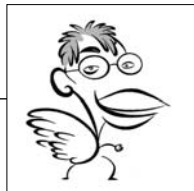
▷시공사,《케이크》폐간, 《비쥬》창간.

▷대원, 김혜린의 《불의 검》 애장판 발매. 출판사측의 약속이나 팬들의 기대에도 불구하고, 완결편은 나오지 않음. 김진의 《바람의 나라》는 2003년 《web》라는 사이트를 통해서 연재 재개.

03년



소년만화는 무엇으로 보는가



깜악귀



기린아

어쩌다가 이 세계까지 흘러 들어온 만화 세계에서 가장 괴상한 인간. 남들과 다른 방향으로 괴상하다 보니, 아웃사이더가 되어 버렸다. 보기 드물게 자생적인 만화인.

1. 왜 소년만화를 보는가?

모든 사람에게는 욕망이 있다. 크게 두 가지로 나누어보면 개인적인 사랑에 대한 욕망, 사회적 인정에 대한 욕망이다. 그런데 이 광범위한 욕망은 인간의 사회적 처지에 따라서 매우 다른 형태로 나타나기 마련이다. 남자냐 여자냐, 연령대는 어떻게 되냐, 사회적 계층은 어떻게 되느냐에 따라서.

주로 10대의 여성, 가끔은 20대까지 포괄하는 여성들의 만화, ‘순정만화’의 예를 들자면 사랑에 대한 욕망은 숙명적인 로맨스로, 사회적 인정에 대한 욕망은 여성의 사회진출에 대한 것으로 표현된다. 그런데 순정만화에서 아름다움이 사적인 사랑과 사회적 인정을 동시에 성취할 수 있는 욕망의 키워드로 기능한다. 그래서 순정만화의 주인공이 아무리 못생겼다는 설정이더라도, 기본적으로는 깔끔한 미인형일 수밖에 없다.

남성들의 만화에서는 어떨까? 사회적 인정에 대한 욕망은 적대하는 상대에 대한 승리, 우위를 확인하는 것이다. 사적인 사랑에 대한 욕망은 성(性), 주로 여체와 성행위에 대한 욕망으로 표현된다. 남성들의 만화에서도 이 욕망은 하나의 키워드로 묶인다. 그것은 강함이다. 강함을 통해서 사랑도 획득하고 상대에 대한 우위도 확인한다. 별로



《크라이프리맨》, 이케가미 료이치

암살능력을 가진 고독한 프리맨. 조직과 맞서서 홀홀단신 싸울 수 있는 육체적 능력을 가지고 있다.



《시마과장》, 시로가네 켄시

정치적, 도덕적 우위만으로도 충분히 성인만화는 그 욕망을 확인할 수 있다.

쿨하지도 않고 진보적이지도 않지만, 사실이다. 이런 점에서는 남성용 성인만화와 소년만화가 크게 다르지 않다. 그러나 이 욕망을 만화에서 확인하고 대리만족을 느끼는 데 있어서 두 계열은 서로 다른 방법을 필요로 한다.

성인남성의 강함은 이미 획득된 것이다. 성인남성은 자신이 강하지 못해서 패배한다기 보다는 그 강함이 현실의 벽에 부닥쳐 제대로 발휘될 수 없기 때문에 패배한다는 설정을 좋아한다. 때문에 그 강함을 가지는 과정에는 별 관심을 보이지 않으며 본래 가지고 있는 강함을 인정받는 것, 즉 지위의 상승 쪽에 더 관심이 있다. 강함은 권법과 같은 육체적인 힘에서 정치적인 역량까지, 다양한 형태를 띄고 있다. 좌우간 그는 본래 대단한 자여야 하고, 그 능력으로 최고의 지위에 올라야 한다. 그 과정에서 사적인 사랑에 대한 욕망, 여체와 성행위에 대한 욕망도 자연스럽게 획득된다. 그것이 이미 어느 정도의 사회적 지위를 가지고 있는, 성인의 상업만화에서의 관심사다.

소년들의 관심사는 조금 다르다. 10대 소년들에게 각종 사회적 지위는 아직 실감나지 않는다. 동년배 사이에서 가장 피부로 와 닿는 강함이란 몸에서 발휘되는 힘에 대한 것이니까. 때문에 강함은 1차적으로 근육에서 나오는 강함이고 승부는 힘을 통한 대결, 만화로 치면 폭력물의 형태를 띄는 경우가 가장 많다. 성인만화에서처럼 주인공이 이미 충분히 강하다는 설정은 소년들의 사정을 반영하지 못한다. 엄청난 노력으로 자신의 잠재된 재능을 발견해가며 계단을 밟아 올라가듯이 차근차근 힘을 얻어가는 것이 좋다. 미래가 불확실하기 때문에 스스로가 납득하기 위해서는 더욱 엄청난 노력이 필요하다. 중력 백만배의 수련 같은 것.

스케일도 다르다. 아직 정해진 사회적 지위가 없다면 현재는 더 불안하지만, 바로 그 때문에 욕망은 더 크게 가지게 된다. 본래 힘이 없는 주인공이 잠재능력을 개발해가면서 세계 제일의 챔피언을 노릴 수도

있고, 행성 하나를 날려버릴 수 있는 전투력을 획득할 수도 있다. 그들의 미래에 대한 모호함을 상쇄시키고 지위에 대한 확고한 실감을 전달하기 위해서는 그 정도의 힘에 대한 감각이 요구되는 것이다.

성(性)은? 아직 학교에 묶여서 일탈적으로 성적 접촉을 행하는 사춘기 소년의 성에 대한 욕망과 이미 결혼한 성인남성의 성적 욕망은 다를 수밖에 없다. 성인남성의 경우 성에 대한 욕망은 자신의 강함을 통해 자연스럽게 획득되는 경우가 많다. 혹은 성행위 자체보다는 그 맥락과 결과가 문제다. 소년의 경우는 성을 대면했을 경우의 불안함 때문에 보다 더 집착적이거나, 과시적이고, 혹은 더 회피적이다. 어떤 의미에서는 성인극화보다 성적인 욕망이 그 자체로 추구되는 수가 많다. 소년만화에서는 대체로 성관계를 가지지 않는 한에서 여체에 대한 여러 가지 성적 망상이나 성적 표현을 늘어놓는 만화들이 주가 된다. 주인공이 성관계를 가지게 되면 그 순간에 성은 성인적인 리얼리티를 가지게 되고 주인공과 독자들은 성적으로 미숙하다는 서로 간의 공감대를 잃어버리게 되니까. 예외도 꽤 있는데 그건 주인공이 성인이 되려 하는 경우이거나 애당초 그런 연결고리에 집착하지 않는 만화이거나.

정리해서 소년만화에서는 대체로 성적으로나 폭력에서 다음의 키워드가 붙는다. 성장, 더 부연하자면 미숙함으로부터의 성장이다. 이것이 소년만화와 성인남성만화를 가르는 열쇠가 되는 욕망이다. 장르가 만들어지는 것은 그 장르가 가장 잘 해결할 수 있는 욕망이 존재하기 때문이다. 소년만화는 10대에서 20대 초반의 소년-청소년이 가지는 욕망의 특수한 형태를 반영하고 있다. 그 속에서 소년만화만이 반영하고 소년만화만이 해결할 수 있는 욕망이 있기 때문에 만들어지고 발전해왔다. 물론 반드시 특정연령대만이 아니라 그와 비슷한 처지에 놓인, 성적/사회적으로 불안한, 그리고 아직도 성장을 갈구하는 수많은 남자들에게 소년만화는 대체적으로 입맛에 맞는다.

2 한국에서 소년만화는 어떻게 생겨났는가

소년만화에서 성과 폭력에 탐닉하는 사람은, 실제로는 매우 암전한 경우가 오히려 많다. 현실에서 이루어질 수 없기 때문에, 혹은 이루어서는 안되기 때문에 다른 방식으로 욕망한다. 하지만 성과 폭력이라는 이중의 사회적 금기를 건드리는 만화, 그것도 10대가 보는 소년만화에 대해서 사회가 고운 시선을 보내지는 않는 법이다. 한국에서의 소년만화의 시작은 이런 문제를 도외시하고 말하기 어렵다. 소년만화가 한국에서 갑자기 생겨나기 시작한 맥락을 이야기할 때 당시 청소년의 욕망이 철저하게 억눌려 있었다는 점을 이야기해야만 하기 때문이다.

2-1. 명랑만화에서 소년만화로

소년만화 이전에 존재하던 만화시장의 주류는 명랑만화였다. 《꺼병이》나 《두심이 표류기》 같은 명랑만화들은, 지금 봐도 재미없다는 말을 할 수 없는 좋은 작품들이지만, 그럼에도 불구하고 너무 건전했다. 검열 때문에 부모에게 말대꾸하는 장면을 그릴 수가 없어서 어린 아이 대신 공룡을 그린 만화가 바로 김수정의 《아기공룡 둘리》라는 유명한 일화도 있다. 그러나, 사회적으로 청소년들에게도 욕망은 있는 법이어서 청소년들의 욕망의 수위는 점점 올라가지만 사회가 따라가 주지를 않으니, 성인용 만화든 무엇이든 몰래 닥치는 대로 보던 시절도 있었다.

그런 상황에서, 88년 한국에서 최초의 소년잡지를 천명한 《아이큐점프》가 창간되었다. 88년은 바로 서울올림픽이 열린 해로서 몇 년 후 삼페인을 일찍 터트렸느니 할 정도로 사회적 분위기가 과거에 비해 많이 완화된 시점이다. 그리고 이제 90년대 초의 서태지와 아이들의 등장으로 드러나듯이 청소년들의 문화적 욕구가 이제 막 자신을 표



《꺼병이》, 길창덕

이 명랑만화의 건전한 재미는 건전하지 않음도 불사하는 재미 앞에 처절히 무릎을 꿇는다

현할 채비를 갖춘 상태에 있었다.

본격적 소년만화잡지 제 1호인, 《아이큐점프》(서울문화사)는 기성의 대본소 작가들로 채워졌다. 이현세, 허영만, 고행석 등 기성의 유명 작가들은 대본소의 성인물보다는 좀 더 완화된 성과 폭력의 수위를 지켜가며 10대 중후반의 청소년들을 타겟으로 하는 소년만화를 그려냈다. 그러니까 당시 《아이큐점프》의 소년만화는 명랑만화를 보기에는 너무 컸고, 성인만화를 보기에는 어린 소년을 대상으로 하고 있는, 굳이 말하자면 청소년만화 썸 되었다. 그리고 실제로 준비된 독자들이 있었다. 한국만화만으로 채워진 《아이큐점프》의 발행은 순조로웠다. 작품들도 상당한 인기를 끌었다.

그러나 이 소년만화에는 아직 뭔가 부족했던 모양이다. 위의 작품들은 소년들만을 위한 욕망이 표현되었다기 보다는 기존 성인극화가 성과 폭력의 수위를 낮추어 소년용으로 개조되어 있었다. 한국에서 소년들의 욕망이란, 아직 어떤 것인지조차 제대로 파악되지 않고 있었다. 소년들 자신도 잘 몰랐을 것이다. 때문에 소년들의 욕망을 위한 소년들의 만화는 이전에 성인남성을 위한 만화를 그리던 작가들의 손으로 만들어지진 못했다.

무엇이 부족했는지는 89년, 토리야마 아키라의 《드래곤볼》이 《아이큐점프》에 연재되면서 확실해진다. 이 만화에 대한 당시 소년들의 폭발적인 호응은 이제 다시 말하기도 새삼스럽다. 그리고 그 뒤를 이어 다양한 일본만화들이 선보이기 시작했다. 이들은 이웃나라 일본에서 소년들만의 욕망을 위해서 만들어지고 다듬어진 진짜배기 소년만화들이었다. 한국의 소년들은 앞다투어 행복하게 투항했다.

《드래곤볼》을 위시한 일본만화들이 한국에서 성공했던 이유에 대해서, 한국사회가 소년들에게 제시하지 못했던 성과 폭력을 제공했기 때문이라는 견해가 지배적이다. 틀린 말은 아니지만 불충분한 표현이다. 88년부터 《아이큐점프》에 연재했던 이현세의 《아마게돈》이 제



《아이큐점프》

한국최초 소년만화잡지의 등장

《드래곤볼》과 《슬램덩크》

소년만화의 시대를 열어젖히는데 일본만화들의 역할은 사실 한국 만화보다 지대했다. 아이큐 점프나 《소년챔프》의 경우 꾸준한 국내작가들의 히트작들을 보유하고 있었지만, 잡지의 뒤쪽에 실린 일본만화의 연재는 이와 비교할 수 없는 위력을 발휘해 왔다. 한국작가로만 연재를 이끌어가던 《아이큐점프》의 《드래곤볼》 연재는 현재 볼 수 있는 소년만화잡지의 일본만화 연재의 시작이라고 볼 수 있다.

91년 창간된 소년챔프 또한 창간호부터 《3x3 Eyes》를 연재하였고, 92년 초 《슬램덩크》 연재를 시작하면서 《드래곤볼》의 《아이큐점프》와 대등한 위치를 확보하게 된다. 그리고, 《드래곤볼》과 《슬램덩크》의 인기를 바탕으로 서울과 대원은 한국만화계의 양대메이저로 자리잡는다. 이 두 만화의 위력은 이루 헤아릴 수 없는데 수많은 국내신인작가들이 이 두 만화의 거의 패러디나 모작과 유사한 작품들을 양산하곤 했다.

공하는 성과 폭력의 수위는 《드래곤볼》보다 더하면 더했지 못하지 않았다. 중요한 것은 폭력과 성이 누구의 입맛에 맞게 그려졌는가 하는 것이다.

일본의 소년만화가 탁월했던 것은 바로 소년들만을 위한 감각적 호소였다. 성적 표현 수위가 문제가 아니다. 이현세가 《아마게돈》에서 그린 여체의 선은 성인적인 선이었다. 그것은 리얼한 성행위를 연상케 하는 관능을 묘사했고 소년들에게는 적당하지 않았다. 반면에 《드래곤볼》에서의 성적 표현은 성인적인 과잉을 범하지 않으면서 소년들에게 어울리는 감각으로 표현되었다. 당시 상당히 많은 소년격투물이 성에 대한 리얼한 표현이라는 부분에 거의 손대지 않았다. 《드래곤볼》 역시 뒷부분으로 갈수록 성이라는 부분은 아예 자취를 감추게 된다.

폭력을 그릴 때도 그렇다. 이번에는 명랑만화의 대표작 《겨병이》를 예로 들어보자. 그 병어리 주먹으로 때리는 것은 폭력을 기호로 만들고 만다. 재미없다. 때리려면 무언가 주먹 비스무레 한 것을 쥐고 때려야 할 것 아니겠는가? 리치나 속도 등을 구체적으로 묘사하는데 있어서도, 명랑만화의 그림체로는 무리다. 그러나 성인물처럼 너무 사실적으로 묘사하는 것도 캐릭터에 대한 동일시를 가로막는다. 액션묘사는 그 동선과 근육의 움직임, 충격 등을 묘사하는데 있어서는 충분히 구체적이되, 충분히 만화적으로 생략되어야 한다. 《드래곤볼》이 보여준 것이 바로 그렇다. 그리고 다른 소년만화의 격투물들을 보라.

그러므로 성이든 폭력이든 명랑만화보다 사실적으로, 구체적으로 묘사되면서 성인물에 비해서 깔끔해지는 것은 당연한 것이다. 이 이외에도 나름의 논리를 따라서 단계적으로 강해지는 주인공, 그에 따라 역시 강해지는 적들의 등장, 더구나 기기묘묘한 디자인과 매력의 캐릭터들은 듣도 보도 못한 것이었다. 한국만화에서는 존재하지도, 허

용되지도 않았던 소년들만을 위해 발전된 소년만화. 중요한 것은 소년들을 위한 감각이었다.

《드래곤볼》은 이에 열광하지 않는다면 또래집단의 대화에 끼어들기 어려울 정도의, 한 세대의 소년들 전체의 분위기였다. 여기에 《북두신권》과 같은 조금 더 폭력에 치우친 작품과 《오렌지 로드》와 같은 적절히 과도한 수위의 성적 환상을 제공하는 만화들의 홍수에 소년들은 비명을 지르며 휩쓸렸다. 이미 자신들의 욕망을 만화를 통해 발견한 소년들은 다시 명랑만화로 돌아갈 수는 없었다. 이제 성인만화의 변형으로도 만족할 수 없었다. 비록 나중에도 성인극화 계열에서 수련을 거친 작가들이 소년만화잡지에 데뷔해서 인기를 끌기도 했지만 주류는 아니었다. 일본의 소년만화, 혹은 그 스타일을 받아들이는 것은 필연적인 일이었다.

2-2 소년의, 소년을 위한, 소년에 의한 만화

한국에서 소년만화의 진짜 역사가 시작되는 것은 92년 《소년챔프》(대원)에 연재하기 시작한 이명진의 《어쩐지 좋은 일이 생길 것 같은 저녁》이라고 할 수 있다. 소년만화계의 서태지, 이명진은 당시 18세였으니, 명실공히 소년의, 소년을 위한, 소년에 의한 만화다. 물론 이것은 일본만화의 지대한 영향 속에서 그려진 만화였다. 표절은 아니지만 일본만화의 디테일을 모조리 따와서 재구성한 작품인 것은 확실하다. 예를 들어 도시락이 일본식 찬합 도시락으로 나온다든가 하는 일로 당시 작품의 국적에 대한 논의도 한참 이루어졌다. 그리고 이명진의 뒤를 이어 우후죽순 데뷔한, 차세대 젊은 작가들은 대부분 비슷한 사정이었다.

그들은 어떤 작가 밑에서 도제생활을 거치며 만화를 배운 것이 아니었다. 일본어로 된 만화 원서를 구입해가며 일본만화의 스타일을 모사하고 또래와 함께 만화창작 동호회를 꾸리며 실력과 감각을 연마

《어쩔지 좋은 일이 생길 것 같은 저녁》, 이명진

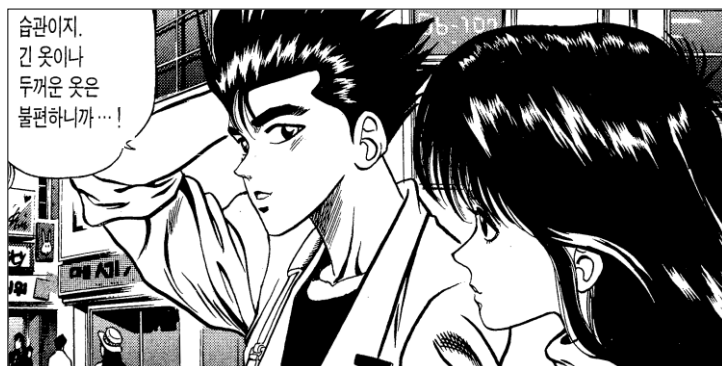
'제 1회 챔프만화대상' 우수상을 수상하고, 곧바로 잡지연재로 이어진다. 오토바이 경주라든가, 둥근 샷갓, 찬함 도시락 등 일본적 소재들이 난무했으나, 일본만화에 익숙한 세대들에게 이것들은 별다른 이질감없이 자연스럽게 받아들여졌다. 캐릭터의 매력과 일본만화 어법의 자연스러운 구사는 순식간에 폭발적인 호응을 얻었고, 새로운 감성의 등장을 보여주었다.



한 세대들이었다. 때문에 이 새롭게 출현한 작가들은 한국만화보다는 일본만화와 더 긴밀한 유대관계를 맺고 있었으며 이후 한국 소년만화의 중요한 몫을 차지한다. 지금도 수많은 한국의 소년만화 작가 지망생들은 일본만화를 베껴 그리는 습작의 시기를 지나고 있을 것이다.

한국산 일본만화가 아니냐는 지적은 한국의 소년만화작가들이 알게 모르게 지고 가는 원죄이다. 일본만화의 직접적인 영향 아래에서 만화를 그리고 있다는 사실이 독자들에게도, 작가에게도 기분 좋을 리는 없다. 이것을 의식했는지, 이명진이 군제대 후 내놓은 《라그나로크》(97)는 일본식의 환타지물에 한국적 디자인을 응용했다. 한복의 디자인을 환타지물의 마법사의 복장으로 변형시킨다든가. 또한 일본 잡지에 연재되고 있는 《신 암행어사》는 암행어사라는 한국적인 소재를 가지고 있다. 혹자는 이것을 두고 일본잡지에 한국만화가 연재된다고 해서 한국만화의 우수성을 설파하기도 한다.

그러나 만약 서양인의 눈으로 본다면 이 작품들은 일본만화와 잘 구분되지 않을 것이다. 영향, 그것도 지배적인 영향은 부인할 수 없다. 그렇다면 결국 한국 소년만화는 일본 것을 베낀 것에 불과한 것일



까? 그렇지 않다. 《어쩐지...저녁》 등을 반드시 일본만화의 카피와 다름없다고 규정할 필요는 없다. 나름대로 다 한국의 소년들이 필요해서 카피한 거 아니겠는가. 그렇다면 한국의 소년들에게 필요없는 것은 카피되지 않았을 것이다. 경파물이라 불리는 일본식의 학원폭력물을 보면 항상 주인공들이 열혈과 근성을 부르짖는 장면이 나온다. 사실은 최근에는 이미 일본에서도 시대의 주류가 아니게 되었지만, 그러나 한국에 소년만화가 들어오던 90년대 초반에, 이미 한국만화는 열혈과 근성을 용도 폐기했다. 아니, 한번도 제대로 들어온 일이 없다.

《어쩐지...저녁》에 등장하는 사나이의 우정이라는 컨셉은 굳이 열혈과 근성으로 표현되지 않는다. 비록 열혈적인 표현이 나오지만 그것이 만화의 순간적인 장면에 그친다. 이명진의 그 그림체도 열혈이라는 말이 어울리는 것이 아니었고 그 이후로 발달한 그림체도 마찬가지다. 오히려 이명진의 캐릭터들은 매우 무덤덤하고 쿨한 편이다. 박성우 만화의 주인공들이 눈물을 흘리며 “오옷! 너의 그 근성에 감격했다”라면서 부둥켜 안는 장면은, 일단 장면 자체의 코믹성은 관두고 도저히 상상할 수 없지 않은가. 물론 실제로 나오지도 않는다.

그런 점에서, 일본 소년만화의 무조건적인 이식이라는 관점은 좀 긍정하지 못하다. 《드래곤볼》을 비롯해서 당시 유입된 일본소년만화들

《진짜 사나이》, 박산하

기존의 한국식의 학원물이라면 연예물 아니면 ‘알개전’ 식의 학교생활담이었으나, 《진짜사나이》는, 일본만화 《로쿠데나시 블루스》 등의 영향하에 천하통일 방식의 일본 학원격투물의 문법을 들고 왔다. 기존 한국 학원물의 교훈성과 일본 학원물의 격투 개념이 혼성되어 있다.



《붉은매》, 소주원, 지상월

《철권 천미》(속칭 《용소야》)와 《드래곤볼》등 일본 권법물의 해적판을 통해서 익혀왔던 일본식 격투물의 감수성을 《붉은매》를 통해서 풀어내었다. 한국식 무협과 일본식 격투물 문법이 융합되어 상업적 대성공을 거두었고, 1세대 100만부 클럽에 가입하게 되었다(《어쩐지...저녁》, 《붉은매》, 《진짜 사나이》, 《마이라브》 등)

100만부 클럽

물론 각 권 전부 합쳐서 100만부다. 그러니까 소설의 부수량은 개념이 다르다고 생각해야 한다. 100만부라는 숫자는 인기도 인기 거니와 권수가 많아야 가능하다. 따라서 깔끔하게 끝내주는 10권 내외의 인기작들을 반영하고 있지는 못하고 있다. 하지만 “인기작은 곧 20권짜리라고 할 순 없지만 20권짜리는 곧 인기작이다.”라는 것은 가능하다. 따라서 100만부 작품들이 소년만화의 대표작들이자 곧 히트작들이라는 것은 사실이다.

《어쩐지...저녁》, 《붉은매》, 《마이러브》, 《진짜 사나이》 등이 첫 번째 세대였으며, 이후 《열혈강호》, 《용비불패》, 《가공》, 《힘함》, 《짱》, 《나나잘해》외의 여러 작품들이 그 계보를 이어갔다.



《마이러브》, 이충호

《마이러브》가 처음 연재를 시작할 때는, 일본만화 《전영소녀》의 노골적인 우려먹기였다. 하지만 연재가 진행되면서 점차 코믹 판타지물이 되어가는데, 오히려 이 쪽 방향에서 큰 반향을 일으켜서 결국 100만부 클럽 1세대의 하나로써 자리매김하기에 이르렀다.

은 데즈카 오사무로부터 시작된 끊임없는 시행착오의 산물이다. 일본만화로부터 90년대의, 자신들을 대변해 줄 표현을 찾아낸 소년들에게, 처음부터 새로 연구해서 독창적인 것을 만들어 그리라고 말하는 것은 무리다. 새로운 것을 처음부터 준비해서 내놓기 보다는 외부의 것을 빠르게 받아들이는 것을 선택한 것은 충분히 합리적으로 선택할 수 있는 경로가 아니었을까. 그리고 이 과정에서 한국의 소년들에게 받아들여지기 힘든 요소들은 걸러지고 변형되었다. 이러한 한국소년만화의 특징과 일본만화 수용과정에 대한 문제는 앞으로 연구가 절실한 부분이다.

3. 한국 소년만화의 정체 혹은 쇠퇴

우여곡절 끝에 한국에서도 소년만화의 역사가 시작되었다. 소년들이 소년만화를 통해 자신들의 욕망이 어떤 것인지 발견하면서, 욕망이 욕망을 불러일으키면서 시장규모가 급속하게 팽창했다. 이에 따라서 주목할 만한 작품들도 점점 늘어나는 듯 했다. 그러나 어느 순간인가부터 정체되는 듯 하더니, 소년만화시장은 더 이상 확대되지 못하고 오히려 축소되기 시작했다. 90년대 후반에는 10여개에 달하는 소년만화잡지가 창간했다가, 거의 다 1년을 버티지 못하고 폐간되는 사건도 생겼다. 어째서 이렇게 되었는가?

크게 두 가지의 문제로 나타날 수 있다. 하나는 소년만화계 내부의 문제다. 청소년의 욕망을 제대로 자극할 능력이 생산적으로 발전되지 못했다는 것. 또 하나는 시대의 대세인데, 그것은 바로 게임과의 경쟁이다.

3-1. 작가와 작품의 관리, 기획과 마케팅의 부재

아무래도 남의 나라에서 만화를 만드는 기법, 경향 등을 그대로 받아들인 것은 무리가 있는 일이었다. 나름대로 내부적인 경쟁과 진화를



윤인완, 양경일, 《아일랜드》, 《신암해어사》

일본 소년만화의 특징이자 강점이었던 정교한 세련미를 계승하여 발달시킨, 양경일의 등장했다. 모든 연재작이 초반 연재에서부터 작화 퀄리티와 세련된 분위기, 잘 짜여진 스토리로 인기를 모았다. 동시에 장편 연재작마다 작가가 중간에 연재를 중단하여 팬들의 원성을 산 것으로 악명높다.

거친 일본만화의 스타일들을 여과없이 빌려온 것이었으므로 문제점이 존재하는 것은 당연했다. 일단, 비슷한 퀄리티의 그림체를 충분히 그릴 수 있을 만한 충분한 인력이 없었다. 90년대 이후, 소년만화 작가군을 형성하는데 중요한 역할을 했던 해오름이나 그래피티와 같이 몇몇 프로지향의 만화 동호회들도 급증하는 인력수요를 충족시킬 만큼의 공급을 해내지는 못했다.

당시나 지금이나 한국의 잡지 시스템은 일단 연재를 시키고 인기가 좋지 않으면 바로 연재중단시키는 일본식의 잡지 연재 방식을 그대로 따르고 있다. 그러나 이것이 작가층이 적은 한국에서 그대로 적용될 수 있는 것은 아니었다. 더구나 편집부가 작품을 엄격하게 관리하는 일본과 달리, 한국의 잡지 시스템에서는 거의 모든 것이 작가에게 맡겨진다(물론 인기가 없으면 바로 연재중단된다). 한국소년잡지는 작가를 육성하는 시스템을 갖추지 못했던 것이다.

더구나 90년대 중반부터 출판사들은 한국만화의 무려 2배에 달하는 일본만화를 직수입해서 앞다투어 단행본으로 출간하기 시작했다. 한국작가에게 고료를 지불하는 것보다 일본만화를 라이선스 하는 것이 더욱 싸고, 완성된 작품을 구하기도 용이했기 때문이다. 대중만화 생



《굿모닝 티처》, 서영웅

《굿모닝 티처》는 소년만화 중흥기의 끝물에 학원 코미디물의 임무를 부여받았으나, 그 이상을 해내며 소년만화 장르의 희망을 보여주었다. 사실 소년만화의 기본 모티프는 힘의 대결이기 이전에, '성장'이다. 소년들도 가끔은, 환상의 세계가 아닌 실제 자신들에 관한 일상적인 성찰을 반영받고 경험하고 싶어한다.

박성우 만화: 《팔용신전설》, 《나우》등

《팔용신전설》(93)연재중의 임영과 복귀 후, 박성우의 화풍은 애니메이션과 컴퓨터 작업을 위해 최적화되어 더욱 간략화되었으며, 소년지 연재라는 성격에 가장 적합하도록 스토리 구조나 캐릭터 구도, 이야기의 완급이 '표준화'되었다. 이러한 방식으로 짧은 시간 동안 《팔용신전설 플러스》, 《천랑열전》, 《나우》, 《사이버돌》, 《제로-시작의 관》 등 많은 인기작들이 양산되었다.



산라인의 무게중심이 일본만화로 옮겨지면서, 출판사들은 끊임없이 썬 신인 작가를 뽑아 쓰고 몸 값이 비싸진 중견급의 작가들을 육성하는 데는 소홀하게 되었다. 그것이 끝내는 대부분의 작가 인력들을 전부 헌내기로 만들어 버렸다. 90년대 초반에 데뷔한 재능있는 작가들은 누가 다 먹어치웠는지 아무도 모른다. 중국에 가서는 신인 작가의 질적 하락이라는 국면에 처한 것은 어찌보면 예측된 결과였다.

비슷한 문제인데, 시장의 확대는 시장을 확대를 위한 적극적인 기획과 마케팅으로 가능하다. 그것이 가능하기 위해서는 한국의 소년만화시장에 대한 탐구와 분석이 있어야 한다. 가령, 한국에서는 일본식의 '전문가 + 성장 만화', 그러니까 《미스터 초밥왕》 같은 만화가 만들어지기 어렵다. 예를들어 한국의 소년들의 꿈은 이미 군대에서 한번 깨지기 때문이다. 쇼타처럼 소년시절에 이미 자신의 전망을 잡고 뭔가에 매진한다는 것은 와닿는 감성은 아니다. 격투물을 보듯이 대결구도를 음미하며 재미를 느낄 수는 있지만. 그러나 한국만화를 구색 맞추기로 전시하고 일본만화를 주로 내는 방식을 택한 국내 출판사들은 이러한 시장분석과 기획, 마케팅을 도외시하고 눈 앞의 수입에 급급했다. 일본에서 만화를 수입해서 대규모로 발행하면 대여점



이태행, 《타임시커즈》와 SF 만화들

한국 소년만화에서 SF는 많은 관심에도 불구하고, 의외로 본격적인 SF 세계관이 드물었다. 90년대 초반부터 프로젝트 '무한' 등을 통해서 독특한 혼성 SF 만화의 영역을 개척하고자 시도한 창작 집단 AAW를 비롯, 《타임시커즈》의 이태행, 《컴뱃메탈 해모수》등의 스토리작가인 김은기 등이 대표적인 활동을 했다.

이 기본적인 수요정도는 만족시켜주었던 것이다. 한국의 만화출판사/만화잡지는 한국의 소년만화를 기획하고 가꾸어 나가는 농부의 심성을 가지지 못했다. 대부분 수렴/채집으로 일관했으며 이것이 가장 큰 패인중의 하나가 되었다.

3.2 게임 및 타미디어와 경쟁

또 다른 문제로서, 만화가 직면하게 된 타 매체와의 경쟁을 들 수 있다. 90년대 초에는 소년들이 놀 거리가 매우 한정되어 있었고, 소년만화는 그들의 공통언어였다. 그러나 90년대 이후 대중문화의 중심은 계속해서 10대 위주로 맞추어졌고 소년만화는 10대 소년들의 문화 중 일부일 뿐이다. 이에 따라 소년들은 폭력과 성의 문제에 있어서 굳이 만화를 통한 이유는 없게 되었다. 특히 만화에게 가장 큰 타격을 준 미디어는 바로 게임이다. 혹시 지금 스트레스 받으시는가? 그럼 당장 PlayStation2에 있는 《진삼국무쌍2》를 해보시기를 권한다. 1000명쯤 적을 베다 보면 스트레스가 만뽕으로 풀릴 것이다. 만화가 간접체험을 통한 대리만족이라면 게임은 직간접체험을 통한 대리만족이다. 게임은 소년만화의 핵심인 미숙함으로부터의 성장까지

《짱》，임재원, 《힙합》，김수용

세대의 목소리와 현실을 대변하는 작품을 보고 싶지만, 그래도 소년만화 특유의 과장된 힘의 대결구도에서 오는 재미를 완전히 포기한다면 다소 맥빠지는 일일 것이다. 90년대 말에 그 중용의 미를 획득하여 히트작의 위치를 차지하게 된 대표적인 두 작품.



만족시킨다. 경험치를 쌓다보면 레벨이 올라간다.

90년대 초반의 소년들에게 만화가 패거리 간에 공통화두였다면 90년대 후반부터는 게임이 그들을 열광케 한다. 이제 대부분의 소년들은 게임을 하고 있다. 그러나 게임을 하는 소년들의 전부가 만화를 보지는 않는다.

대세를 반영하듯 현재의 소년만화는 게임을 경쟁상대로 하기 보다는 게임에 매혹되어 있는 경향을 보인다. 몇 년 전부터 소년만화의 경향은 환타지 게임과 유사한 환타지물이 되었는데, 당장 게임화해도 무리가 없는 것들이 대부분이다. 그것은 작가들이 게임화를 염두에 두었기 때문이 아니라 또래 남자아이들에게 익숙한 게임의 인물, 세계관의 설정을 그대로 만화로 이어왔기 때문이다.

성의 문제는 어떤가. 10대들의 문화가 예전처럼 성적인 것에 폭발적인 반응을 보이지는 않는다. 소년만화가 90년대 초반에 폭발적인 호응을 얻을 수 있었던 요인 중에는 분명히 검열 등을 비롯해서 소년들에게 그런 것을 제공하는 매체가 너무 부족했다는 데 있었다. 그러나 이제 그런 것은 어느 정도 흔한 것이 되었다. 그리고 소년들도 예전 만큼 성에 대해 미숙하지는 않다. 물론 청소년에 대한 사회적 금기는



무협만화의 성과 패

기존 대본소만화의 가장 인기있는 주류 장르 가운데 하나인 무협과 소년만화 문법의 만남은 필연적. 《열혈강호》《용비불패》등은 무협의 설정을 빌려 소년만화의 스토리를 풀어냄으로써 큰 성공을 거두었다. 하지만 성인의 관념적 페이스스를 담아낸 《해와 달》은 우수한 품질에도 불구하고 소년지에서 미완성의 연재중단을 맞이했다.

아직 온존하고 소년만화에서 보여지는 여체와 성에 대한 욕구도 여전히 살아 있지만, 예전과 같은 파워로 소년들을 사로잡지는 못하는 것은 분명하다.

4. 한국 소년만화의 게토화, 그리고 불확실한 미래

소년만화가 한국 소년들 사이에서 매체의 지위를 상실한 것은 솔직히 사회적인 대세이다. 한국에서 소년만화라는 장이 열린 것에 사회문화의 변동에 기반한 외적 요인이 있었듯이, 게임 등의 멀티미디어에 밀리는 것도 거부하기 어려운 외적 요인이다. 이것은 한국만의 현상도 아니다. 결론적으로 지금의 소년만화에 90년대 초-중반과 같은 시장규모를 기대하는 것은 잘못이다. 그러나 이러한 변동 속에서 소년만화가 나름의 역할을 찾아서 적응해나가는 것은 가능하다. 만화에는 만화만의 특징이 있고, 소년들에게 만화만이 만족시켜줄 수 있는 정서와 욕망은 분명 존재할 것이다.

그것이 단지 성과 폭력만을 의미하는 것은 아니다. 그것은 스타일을 의미할 뿐, 소년만화의 전부라고 할 수는 없다. 예를 들어 서영웅의 《굿모닝 티처》는 평범한 소년들의 보편적이고 일상적 성찰을 담담한



《아스피린》, 김은정

90년대 말 한국 소년만화의 불황(?)이 지속되면서 나타난 흥미로운 현상은 여성작가들의 소년잡지 진출이다. 유현, 김은정 등 여러 순정동인지장 출신의 작가들이 이 범주에 들어간다. 게다가 불황에 따른 생계의 어려움 등을 이유로 전업만화가를 지망하는 남성작가들이 점점 줄어들어는 물리적인 요인까지 겹치면서 이들의 행보는 더욱 가속화되고 있다.



《럭키짱》, 김성모

김성모는 기존 대본소 '일일' 만화의 저밀도 화풍/스토리전개 및 방대한 분량이라는 특징과, 소년만화의 무한 완결 대결구도라는 두가지 요소를 결합시켜서 아예 철저하게 대여점 유통망을 공략하여 대단한 성공을 거둔다. 2001년, '김성모 현상'이라는 컬트적인 수용양상으로 이어진다.

방식으로 보여주지만 여기에서도 이들을 가르치는 여선생님의 체형은 소년만화 특유의 성적인 코드로 그려지고 있다. 그것은 담고 있는 내용이 어떻든 여자는 이렇게 그린다는 관습에 가깝다.

소년만화의 관습에는 성과 폭력이라는 집착이 녹아 있으며 그것을 배제하고 나면 소년만화를 설명할 수 없다. 그러나 그 이면에는 성장에 대한 욕망이 있으며, 소년들이 원하는 것은 자기 정체성의 확인과 성찰이기도 하다. 심지어 직접적으로 성과 폭력만을 이야기할 때조차도 그렇다. 그것은 결코 만만한 세계가 아니며, 소년만화는 한 소년에게 세계의 붕괴와 재탄생을 이야기해 줄 수 있어야 한다. 성장이란 그런 것이니까. 소년만화는 여성에게 강압적인 성적 욕망과, “내가 더 세!”라고 욕박지르는 폭력의 욕구를 주로 다룬다. 동시에 소년만화는 서투르지만 민감하고 소중한 소년의 성적 체험과 맨 몸으로 세계와 마주했을 때 당하게 되는 폭력에 대한 불안을 다룬다. 소년만화는 성과 폭력의 공급처였을 뿐 아니라 소년만화만이 제공할 수 있는 현실에 대한 성찰을 공급해왔다는 것도 사실이다. 이러한 수요가 앞으로 줄어들 것 같지는 않다. 많은 상품들이 소년들을 주 소비자로 겨냥하고 있지만 그들과 커뮤니케이션하는 매체는 그다지 많지 않다.

90년대 초반에 그랬던 것처럼 소년만화는 소년들과 커뮤니케이션하는 방식을 새로 익혀야 한다. 이를 위해서는 나름의 진취성이 필요한데, 현재와 같은 시장의 축소가 가지는 문제는 소년만화 내에서 이루어질 수 있는 다양하고 진취적인 실험들을 미리 사장시킨다는 점에 있다. 시장이 축소되면 새로운 독자를 개척하려는 모험보다는 기존의 독자들을 대상으로 한 안전한 우려먹기 전략이 횡행한다. 소년만화의 게토화다. 작품들은 히트가 증명된 공식에서 조금도 벗어나지 않으며, 어디에서 본 것 같은 설정과 어디에서 본 것 같은 캐릭터, 필살기가 어디에서 본 것 같은 화려함으로 펼쳐진다. 그렇게 가능성이

사라진다.

결론적으로 소년만화는 소년만화가 존재해야 할 사회적 이유에 대해 적합하게 이야기할 수 있지 않으면 안 된다. 달리 말하자면 어떤 신문으로 하여금 어떤 소년만화를 지지해야 할 만한 가치를 작품들 스스로가 증명해낼 수 있지 않으면 안 된다. 소년들의 폭력에 대한 욕망을 리얼하게 묘사하는 것만으로는 이제 불충분한 시점이 된 것이다. 소년만화가 소년들에게 어떤 입지로 자리매김할지, 새로운 실험들이 절실할 때다.



《미스터 부》, 전상영 (현재의 DJ. LOGIC)

이재석의 《달속이》(93), 김영하의 《짬보람보》(91) 등, 일본 개그만화의 기본 양식 안에 당대 유행하는 대중문화의 여러가지 코드들을 모아놓고 패러디하는 '장르'가 유행했다. 그 중 가장 독자적인 완성도로 귀결된 것이 바로 《미스터 부》(96)로서, 출판사와 작가의 관계, 학교제도에 대한 문제제기, 심지어 죽음과도 대결하는 컬트적인 작품.

1999~2000년의 소년만화잡지 창간간 블루스



시장의 구조적인 불황에도 불구하고 소년만화잡지가 한 시기에 잇따른 창간을 맞았다. 물론 이것은 출판사들이 일본만화 라이선스를 기반으로 하는 속칭 ‘코믹스’ 시장에 진출하기 위한 일환이었다; 만화잡지를 보유하는 것이 일본 출판사들에게 신뢰를 얻어서 라이선스를 많이 따오는 가장 중요한 방식이기 때문이다.

1999년 6월, 1000원이라는 저가로 승부하려 했던 주간지 《히트》(주간, 서울미디어랜드)가 창간되었는데, 다음해로 넘어가면서 바로 격주로 전환되고, 결국 9월에는 조용히 숨을 거두었다. 《코믹엔진》(격주, 삼양)과 《소년 켄》(주간, 시공사)은 99년 12월에 창간되어, 다음해 8월에 폐간되는 같은 운명을 걸었다. 2000년, 창간호 부록으로 팬티를 주는 기염(!?)을 토하기도 한 《코믹팬티》(주간, 대명중)는, 재미있는 발상이 무색하게도 1월에 창간, 8월에 《제트》(격주, 대명중)로 재도약을 꿈꾸다가 결국 11월에 수명을 다했다. 《코믹펀치》(월간, 삼양)는 2000년 8월 창간호가 전부였다. 그나마 오래 버틴 《Gigas》(격주, 시공사)는 11월에 창간, 2002년 4월까지 발간되다가 폐간되었다.

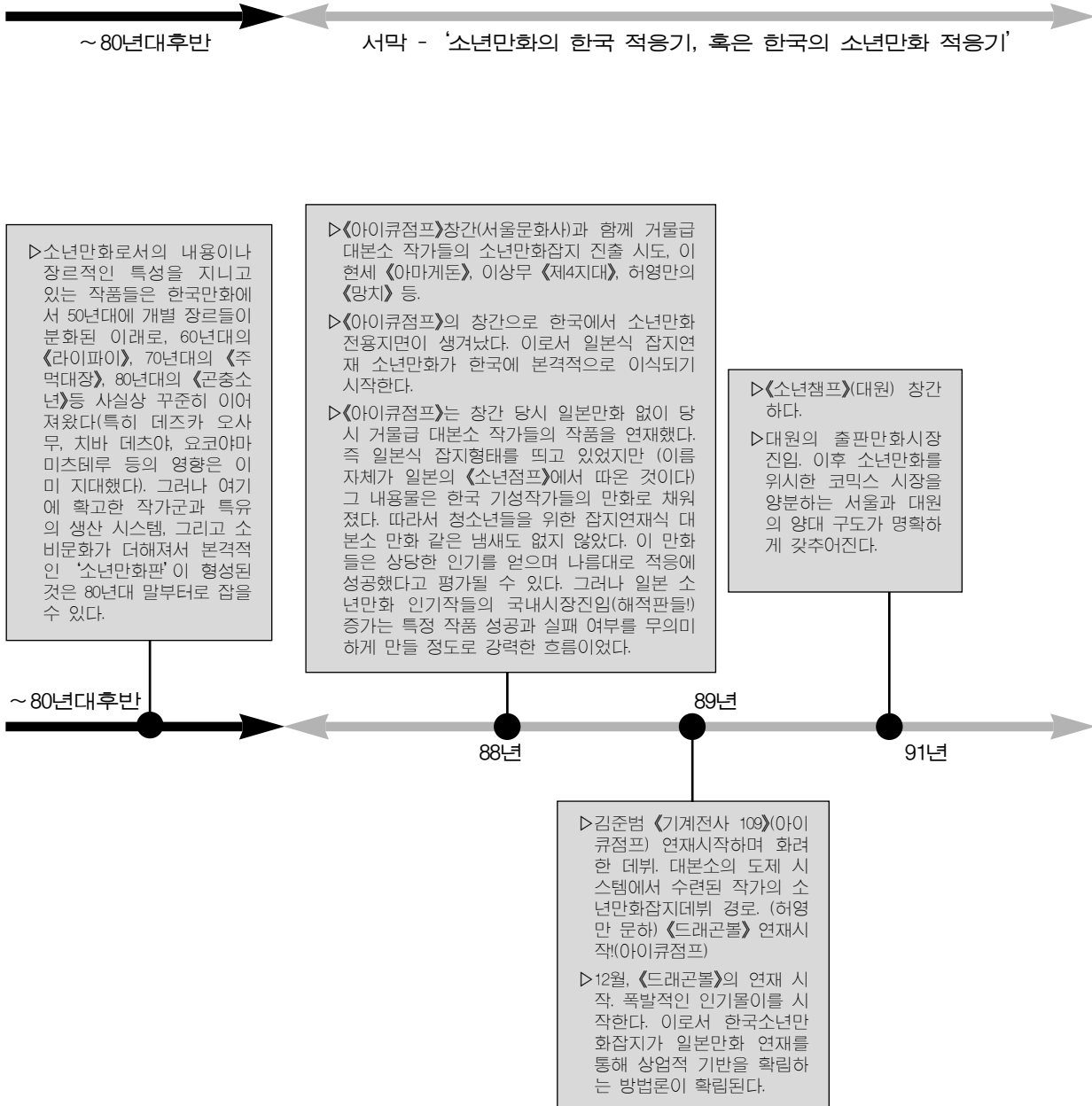
마지막 시도다운 시도는 2002년에 창간된 《웁스》(월간, 학산)인데, 3월에 창간했다가 7월에 망하며 한 해를 넘기지 못했다. 이후, 소년



만화판의 잡지창간 붐은 확실히 한풀 의지가 꺾였다.

잡지는 만들어지고 망한다. 적어도, 충분한 상업적 호응을 받지 못하면 망한다는 것 정도는 사실이다. 하지만 상업적 코드는 바뀌기 마련이고, 그것에 적응을 새롭게 해내지 못하면 망한다. 90년대 이래로 내내 한국의 여러 소년만화잡지들은 자신들 나름대로는 민감하게 그것을 따라간다고 생각했으나, 실제로는 자신들의 출판사가 단행본 생산 라인에서 만들어놓은 일본만화 과다출판이라는 자충수에 걸려 넘어지기까지 했다. 그 결과 상업성도 다른 방향에서의 확실한 컨셉도 없는 모호한 서로 비슷한 잡지로 귀결된 경우가 많았던 것이다. 앞으로 과연 어떤 시도들이 이어질지는 확실하게 이야기할 수 없지만, 적어도 좀 더 강력한 개성과 컨셉을 가진 잡지들이 아니고서는 새로이 살아남기 쉽지 않을 것이라는 것만은 확실해보인다.

소년만화 연표



새로운 세대의 본격적 등장, -소년만화의 중흥기 -

▷이명진 《어쨌든 좋은 일이 생길 것 같은 저녁》(소년챔프)

▷92 소주완·지상철의 《붉은매》(소년챔프)

▷92 소년챔프에 《슬램덩크》 연재시작

▷92년 11월 박산하 《진짜 사나이》(아이큐점프) : 학원격투물의 도입.

▷일본소년만화의 어법을 과감하고 태연하게, 마치 밥을 먹고 호흡하듯이 구사하는 작가군의 등장이 이 시기의 특징이다. 이들은 대본소의 도제 시스템을 거치지 않은 채 사춘기 시절 자연스럽게 일본만화를 호흥하고 돌려본던 소년들이다. 이들의 작품은 자신과 비슷한 연령이거나, 혹은 약간 더 어린 소비자들의 욕구와 취향을 가장 민감하게 반영하였다. 기성 작가들의 시스템에서 이루어지는 작품 섭외에 상대적으로 불리했던 대원은, 92년 1회 공모전을 계기로 아예 이들에게 전반적인 무게중심을 부여해버린다.

▷권가야 《해와 달》(아이큐점프)

▷서영웅 《굿모닝 티쳐》(소년챔프)

▷황용수, 양경일 《소마신화전기》

▷김성모 《마계대전》(아이큐점프)

▷일본만화/한국만화, 서울/대원 등 여러 차원에서 최고조에 이른 경쟁구도 속에서 다양한 장르와 시도, 표절과 창작이 이어진다. 일본만화 문법에 강한 매우 젊은 신인들을 완전히 주축으로 삼은 대원으로 점차 '소년들의 인기'의 판세가 기울어진다.

▷《짱》(소년챔프)

▷《슬램덩크》 연재 종료

▷전상영 (현재의 DJ. LOGIC) 《미스터 부》

▷김태형 《레드 블러드》

▷문정후 《용비불패》

▷《슬램덩크》 연재 종료라는 상징적인 사건. 그와 함께 소년만화는 기나긴 정체기로 접어든다.

92년

93년

94년

95년

96년

▷이충호 《마이러브》(아이큐점프) :

▷박성우 《팔용신전설》

▷9F 소년만화: AAW/김태형 《개미맨》/이태형, 김은기 《에일리언 헌터》

▷《어쨌든 좋은 일이 생길 것 같은 저녁》《붉은매》《진짜 사나이》《마이러브》, 100만부 클럽의 1세대.

▷6월 대원 《영챔프》 창간

▷7월 서울문화사 《영점프》 창간

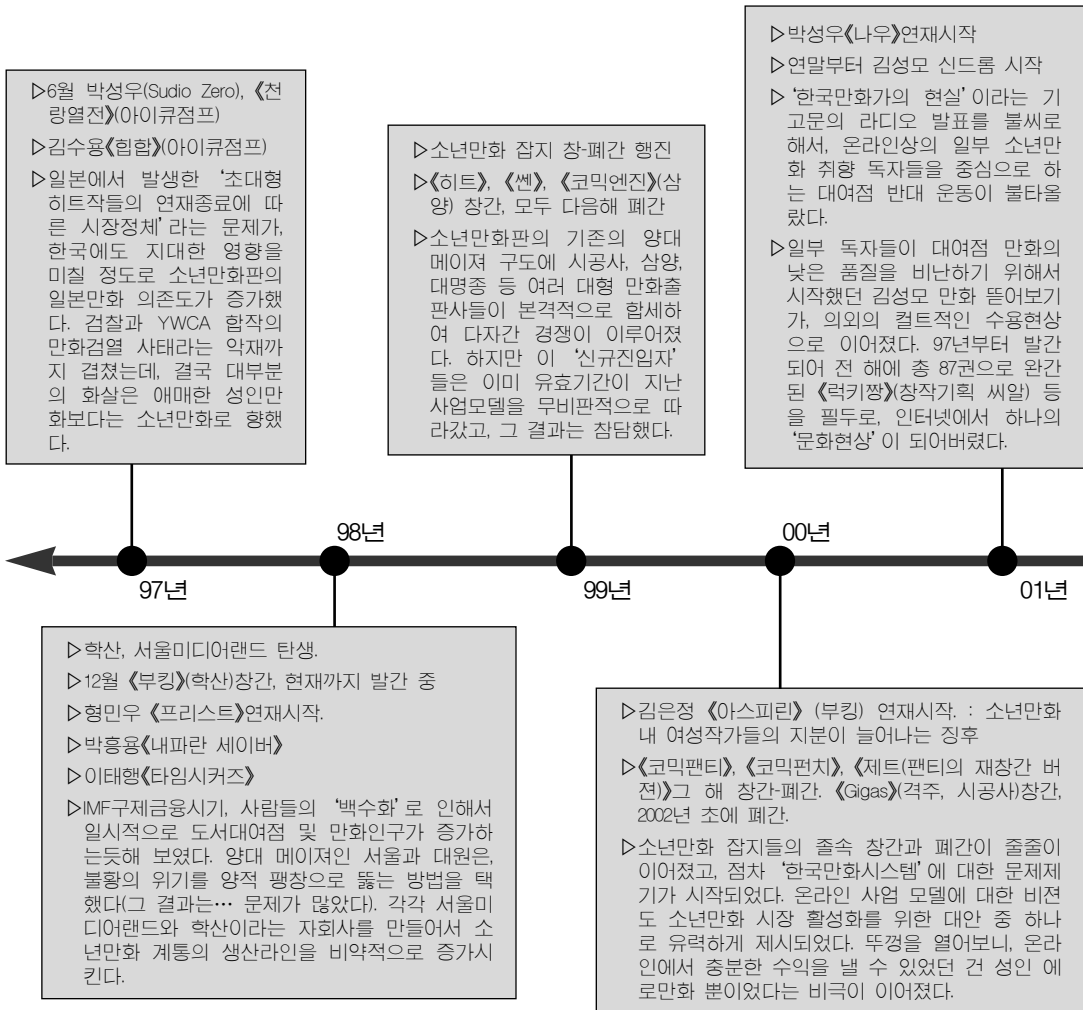
▷전극진, 양경일 《열혈강호》(영챔프)

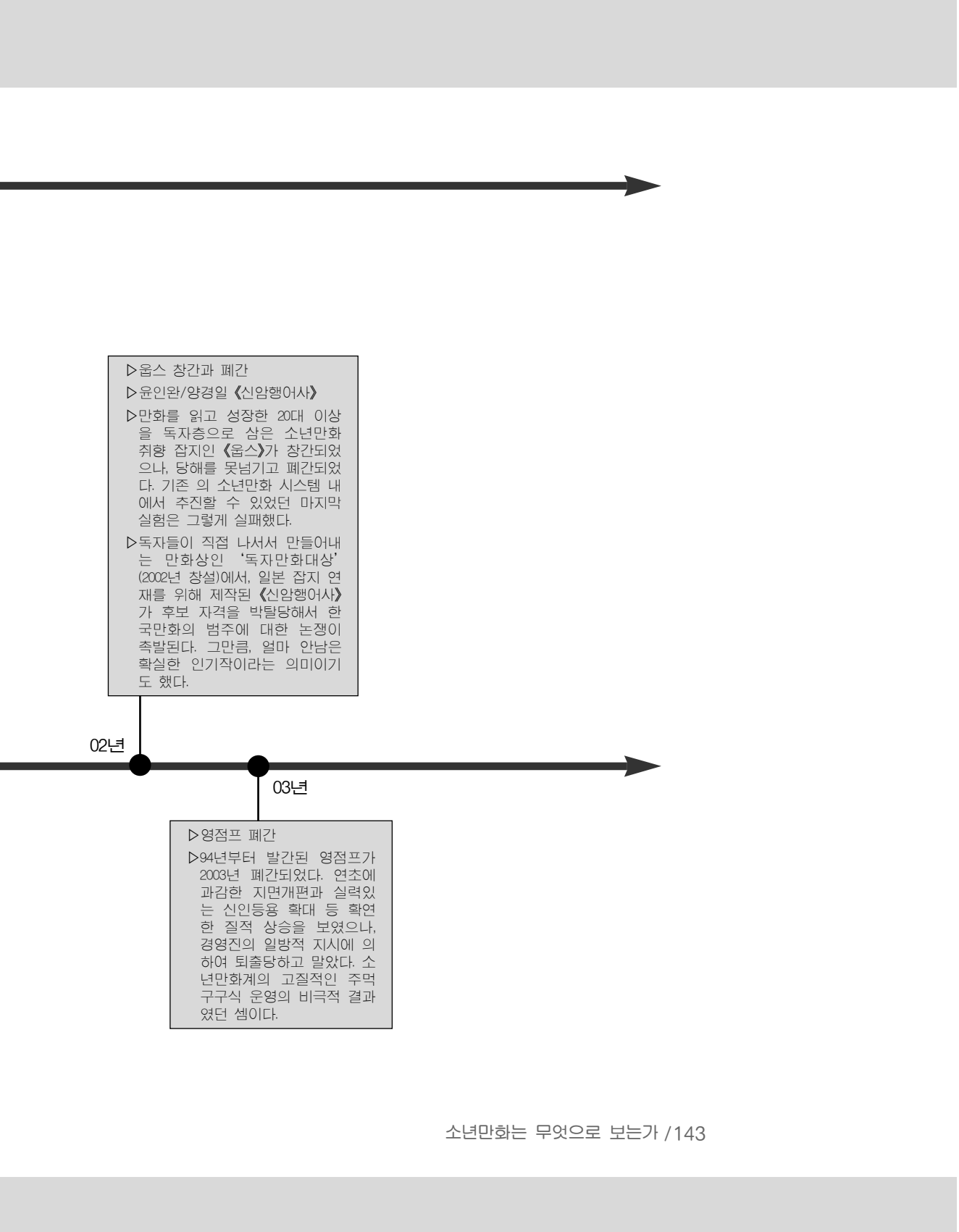
▷이로서 영(young)지시장 열린다. 본래 20대 정도를 타겟으로 하는 만화시장을 개척하려는 매우 바람직한 시도였던 영지. 그러나 자사의 소년주간지보다 좀 더 높은 성적, 폭력적 표현주의를 허용하는 분위기 정도라고 보아야 할 것이다. 이로서 소년만화잡지의 현재의 구조가 마련되다.

▷1994년 대대적인 사업확장과 함께, 드디어 '한국에서 잡지연재를 거치지 않은 일본만화' 단행본 발간 시작. 일본만화 라이선스 출간의 무한경쟁이 시작된다.

소년만화 연표

소년만화시장의 정체-답보기





▷웁스 창간과 폐간

▷윤인완/양경일 《신암행어사》

▷만화를 읽고 성장한 20대 이상을 독자층으로 삼은 소년만화 취향 잡지인 《웁스》가 창간되었으나, 당해를 못넘기고 폐간되었다. 기존 의 소년만화 시스템 내에서 추진할 수 있었던 마지막 실험은 그렇게 실패했다.

▷독자들이 직접 나서서 만들어내는 만화상인 '독자만화대상'(2002년 창설)에서, 일본 잡지 연재를 위해 제작된 《신암행어사》가 후보 자격을 박탈당해서 한국만화의 범주에 대한 논쟁이 촉발된다. 그만큼, 얼마 안남은 확실한 인기작이라는 의미이기도 했다.

02년

03년

▷영점프 폐간

▷94년부터 발간된 영점프가 2003년 폐간되었다. 연초에 과감한 지면개편과 실력있는 신인등용 확대 등 확연한 질적 상승을 보였으나, 경영진의 일방적 지시에 의하여 퇴출당하고 말았다. 소년만화계의 고질적인 주먹구구식 운영의 비극적 결과였던 셈이다.



만화방에서 만화를 이야기하다

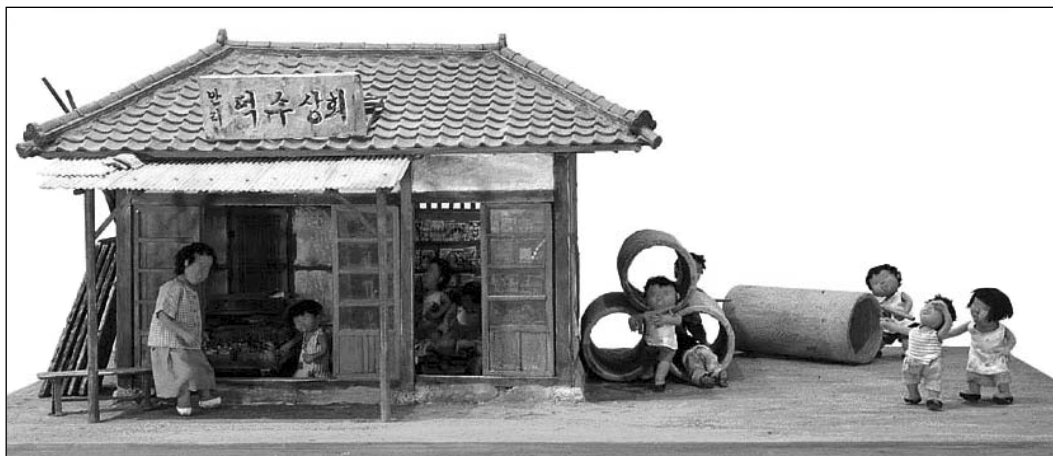


원종우

만화를 너무너무 좋아한 미소년이 있었다. 만화 속에 폭 빠져 살다보니, 어느새 그는 미청년이 되었다. 그리고 백만권의 만화책 후, 그는 이미 미중년이 되어있었다.

만화방, 그 이름만 들어도 가슴 두근거리는 내 청춘의 심볼! 그리고 우리 걱정 많은 어머니가 벌였던 아들과의 치열한 사투의 현장! - 밥 먹어라, 숙제해라, 공부해라라고 한마디 할라치면 어느새 아이는 여지없이 만화방에 가있었던 것이다. 어머니의 두툼한 손가락이 아이의 귀를 새빨갳게 되도록 비틀어 쥐고 질질 끌고 나선다. 아아, 벌써 돈은 냈는데, 이제 조금만 더 보면 되는데, 아잉, 엄마, 제발 요것만 마저... 돈 아깝잖아! 그러나 만화방 그득히 차있는 다른 아이들은 옆에서 일어나는 이 사달에도 꿈쩍 않고, 각자의 손에 쥐어진 만화책들에서 눈길을 박고 열심히 삼매경을 해매고 있다. 젓가락에 걸쳐진 라면가락 부는 것도 잊은 채.

분명 만화가계는 이제 낡은 공간임이 틀림없다. 그것을 증명하듯, 인생의 꽤 오랜 기간동안 만화방 키드로서 살아왔던 필자조차 이제 그곳으로 가는 발길은 뜸해졌다. 그도 그럴 것이 요새 만화방용 만화로만 발간되는 소위 일일만화의 왜소함, 그 질적 조악함이라니! 양적 조악함은 또 어떨까. 겨우 10개 정도의 프로덕션에서 나오는 만화만이 일판만화의 명맥을 간신히 이어가고 있다. 사태가 이러하니, 만화를 보려면 만화방을 가기보다는 만화대여점에 가게 되는 것이 인지상정. 많은 수의 만화독자를 만화대여점에 빼앗기고 현재 시점의 규



《만화가게》, 이승은

전형적인 60년대식 만화방의 풍경을 재현한 작품. 보통은 구멍가게와 겸업했다.

모로 축소되었다. 그러나 그림에도 불구하고 만화대여점이 일본의 라이선스 만화로 지탱되고 있는 반면, 만화가게는 과거에도 현재에도 국산만화를 중심으로 생산과 유통, 소비까지 풀어내고 있다. 이런 의미에서 만화가게의 시대적 형태와 대중과의 소통관계, 그리고 현재의 의미를 되짚어 보겠다.

1. 코흘리개들의 놀이터, 만화가게(60,70년대)

한국에서 카툰이 아닌 극만화가 대중화되는 50년대 후반, 대본소가 처음 만들어졌다. 해방 이후 김용환이 여러 가지 어린이용 만화를 선보이면서 시작된 만화문화는 험난한 한국전쟁 시기를 거친 후 주로 명작동화, 소설을 각색한 수준의 초보적인 만화부터 만들어졌다. 초기 만화들은 보따리 책장수들이 장터에서 좌판을 통해 유통시켰고, 아이들은 구입을 할 수 있는 몇몇 한정된 친구들을 중심으로 아이들은 둘러보았다.

제작되는 만화가 소량이던 50년대 초중반까지는 이런 식으로 만화 감상이 유지될 수 있었다. 하지만, 만화의 제작 수량이 점차 많아지고, 최초의 해적판 만화 《밀림의 왕자》가 90년대의 《드래곤볼》이나

《슬램덩크》가 가졌던 영향력에 필적한 정도의 엄청난 인기를 얻으면서, 점점 만화에 대한 수요는 늘어났다. 이에 부응하듯, 전문적으로 만화를 돈을 받고 빌려주는 가게가 생겨났다.

이 시기 장르로서의 극만화와 유통구조로서의 대본소와 소비층으로서의 아동등 이 3가지 요소가 삼위일체였고, 적어도 한국에서 대중 만화는 바로 이것을 기반으로 시작되었다는 점은 주목해야 할 지점이다.

만화가 대중화되기 시작한 시점에 있어 대본소의 역할은 절대적인 것이었다. 보따리 장수식의 허술한 유통구조가, 총판과 안정적 구매자(대본소)의 네트워크로 바뀌고, 이를 통해 공급자인 만화가를 또한 많은 수가 양산되기 시작했다. 몇몇 판매용 만화들이 없지는 않았지만, 이것들은 동화나 소설의 연장선에서 소규모 유통이 되었을 뿐, 《밀림의 왕자》라는 해적판 만화를 필두로 시작된 이른바 오락용 만화의 대세는 대본소의 몫이었다.

60년대에 들어서면서 점점 다양한 내용의 아동용 만화가 생겨났고, 일본만화를 그대로 베껴낸 만화 또한 우후죽순 쏟아져 나왔다. 하지만, 당시 큰 인기를 누렸던 것들은 김종래, 박기당의 삽화체에 기반한 토속극과 모험만화, 그리고 미국의 히어로물의 경향이 짙은 산호의 《라이파이》같은 SF만화였다. 디즈니의 영향을 받은 데즈카 오사무의 만화가 일본만화를 재편집한 것과는 다른 역사를 한국만화는 갖고 있었다.

2 매캐한 담배연기, 성인들의 쉼터 만화가게 (80년대)

유신정권의 엄혹한 시절인 70년대, 여전히 만화가게는 어린아이들이 모여드는 공간이었지만, 여기서 대여해주는 만화의 질은 60년대 보다 훨씬 떨어졌다. 한 작가 혹은 문하생이 한나절만 그리면 한 권이 똑딱 나오는 대량 양산식의 날림만화가 판을 쳤고, 결국 그 운신

의 폭이 대폭 줄어들었다. 불량만화의 온상이자 불량한 공간 만화가
게는 더 이상 어린이들의 안식처가 아니었다. 만화가게를 중심으로
구성되었던 놀이공간은 점점 변화 하였다.

골목 귀퉁이에 1평에서 2평 남짓한 공간으로 구성된 어린이용 만화
가게는 하나 둘 자취를 감췄고, 80년대 들어서면서 만화가게는 10평
이 넘는 공간으로 좀 더 대형화된 모습을 갖추었다. 90년대 초반까
지 10평 이하의 만화가게가 완전히 없어진 것은 아니었지만, 만화대
여점이 출현한 90년대 중반 시점에서, 소형만화가게는 완전히 사라
져버렸다.

애들이라도 중학생 이상을 주 고객으로 하는 만화가게, 바로 80년대
대본소 극화를 주로 내놓았던 만화가게에서는 이현세, 허영만이라는
두 거인이 중심에 우뚝 섰다. 이현세와 허영만의 만화는 각자 방향은
다르지만, 사나이들의 피와 땀, 분노, 열정, 복수, 욕망을 작품마다
토해냈다. 24시간 영업하는 지하 만화가게에서 동네 청년들은 이들
만화에 흠뻑 취해 책갈피를 넘겼고, 소파 한 쪽에서는 피곤에 지친
남루한 아저씨들이 코를 골았다. 다른 한 귀퉁이 텔레비전 앞에서는
10대 청소년들이 포르노 비디오에 집중하는 풍경은 영화 《장미빛 인
생》(김홍준, 1994)에서 잘 묘사되고 있다.

스포츠물로 시작하여 기업물, 하드보일드 액션, 초능력 오컬트, 역사
물, 첩보액션물 등이 주 소재로 사용되며 한 작품의 소재가 큰 인기
를 얻게 되면 수 많은 아류작들이 탄생하는 광경이 연출되었다. 80
년대는 대본소 만화의 중흥기면서도 가장 비판을 많이 받은 시기이
기도 한데, 이는 바로 속칭 ‘이현세라이징’이라고 불리는 것으로 모
든 그림체와 연출이 이현세의 만화를 따라갔다는 점 때문이다.

초기에는 이현세 화실 출신의 작가들이 독립하면서 그림체의 영향이
있었거니 하는 정도였지만, 점점 자신의 그림체를 가지고 있었던 작
가들조차 이현세의 까치, 마동탁, 백두산, 엄지와 거의 비슷한 캐릭

터를 만화에 등장시키기 시작했다. 까치머리에 청자켓과 청바지의 오혜성은 이현세 만화만이 아닌 다른 작가의 만화에서도 지겹게 등장하면서 스타캐릭터로 왜곡되어버린다. 지금까지도 대본소 만화의 대부라고 불리는 박봉성을 비롯하여 김훈, 조명운, 양인철 등 기성작가들은 모두 이현세라이징 되어 버렸다.

이현세라이징이 일어난 원인은 무엇일까? 첫째, 이현세의 작품이 궁극의 인기를 달리고 있었기에 아류작이 출현했다는 점이다. 둘째, 이현세 화실에서 수많은 만화를 만들어내면서 필요로 했던 인력들이 독립하거나 혹은 다른 화실로 재취업하면서, 규격화된 이현세의 그림체로 이미 훈련되어버렸다는 것이다. 즉 다른 화실 또한 만화의 다량제작을 위해 이 그림체를 채택할 수 밖에 없었다. 이 이현세라이징은 대본소 만화로부터 독자들을 떠나게 만드는데 크게 일조하였고, 이현세라이징의 영향을 별로 받지 않았던 무협만화만이 대본소에서 좀 더 오래 살아남게 되었다. 천제황과 양인철은 이현세라이징이 되어버렸지만.

3. 영웅의 후퇴, 무협만이 현상유지 (90년대)

주운발이 입에 성냥물고 품잡고 총질하던 것이 시대적 유행이었던 80년대 말, 대본소 만화 또한 그 유행을 받아들여, 이른바 킬러들의 전성시대가 되었다. 때마침 등장했던 일제 카피판의 BB탄 기관총들이 등장, 애들도 어른들도, 신나게 품잡고 총질하였다. 한참을 지나고 보니, 한바탕의 총질도 이제 싫증났다. 뭐 새로운게 없을까? 80년대의 초인, 영웅들은 스포츠, 기업경영, 총싸움, 주먹 등 자신을 내세울 수 있는 재능을 보여줘 왔는데, 이제는 볼거리가 떨어져 버렸다. 오혜성, 이제 뭘로 품잡아야 할지 헤매다 최후의 수단이라고 내세운 게 초능력. 한국의 대본소 만화는 오컬트, 초능력물을 끝으로 영웅 신화의 종착점에 다다랐다.



《국민건달》, 박봉성

박봉성은 80년대식 감수성으로 90년대와 2000년대 까지도 꾸준히 사랑을 받고있는 작가다.

영웅들은 제각기 전업준비를 했다. 허영만의 일련의 일상 소재를 다룬 트랜디 드라마는 적절한 전업이 되었고, 90년대 이후의 허영만을 설명하는 아이콘으로 자리 잡았다. 이현세는 오혜성이 하지란이란 여형사로 성별을 바꾸는 시도도 해보았다. 영웅물의 지각변동, 두 거두의 변신과 함께 추종자들도 점차 전업을 시작하였고, 대본소만이 아닌 스포츠 신문, 만화잡지 쪽에도 생존을 위해 손을 뻗었다.

고전적인 영웅물의 코드는 스토리텔링에 누구보다 재능이 있던 박봉성만이 유지하였고, 애초부터 영웅이 아닌 반영웅을 제시했던 고향석 또한 특별히 스타일을 바꾸지 않고 살아남았다. 하지만, 대본소 극화의 주류였던 영웅들의 후퇴는 분명한 것이었고, 이제 영웅의 이야기는 대본소 공간에서 장르화에 확실히 성공한 단 한 분야, 무협물에서만 꿈틀거리게 되었다.

4. 새로운 탈출구, 성인만화

87년 민주화 투쟁 이후로 만화 또한 여러 면에서 규제를 벗어나는 시도가 물밀듯이 시작되었다. 그동안 검열 때문에 불가능했던 정치적, 사회적 소재들이 다뤄지기 시작했고, 여기에 성애와 폭력의 표현 수위 또한 자유롭게 이루어지기 시작했다. 90년대 중반까지 많은 성인 만화가 창간되었고 표현이 자유로운 수작들이 발표되었다. 하지만 이런 흐름 또한 97년 청보법 사태 이후로, 성인만화잡지를 통해 만들어졌던 질 높은 성인만화는 맥이 끊겨버리고 말았다.

하지만 다른 곳에서 성인만화는 부활했다. 바로 대본소용 만화다. 인가되지는 않았지만 자체 심의기구까지 가진 대본소 만화계는 잡지나 스포츠 신문에서 꽃피웠던 성애묘사를 상당히 자제하는 편이었다. 하지만 그동안의 트렌드였던 하드보일드와 기업극화, 그리고 무협까지 그 인기가 떨어지기 시작하자, 대본소용 만화에도 성애만화들이 그 간극을 메우기 시작한다.

대본소에서 한 때 만화와 쌍벽을 이뤘던 무협지의 경우 80년대에 이미 성애묘사를 통해 추락하는 인기를 메우곤 하였는데, 이제 만화 또한 그 사례를 따르게 되었다. 처음에는 무협지와 마찬가지로 몇몇 무협만화들이 성애묘사를 추가하기 시작하였고, 기존 일판만화보다 발행주기가 약간 더 길고 페이지와 원고의 질이 더 보강된 성인만화들이 본격적으로 출시되기 시작하면서, 이제는 시장에서 일판만화(가격 3000원, 대여료 300원)와 분리되어 성인만화(가격 5500원, 대여료 500원)라는 명칭으로 불리는 상품으로 자리를 잡아나가고 있다.

이 성인만화의 가장 대표적인 트렌드로 조성빈의 토속성인극화 시리즈가 있다. 주로 식민지 시절을 시대적 배경으로 하는 이 시리즈들은 80년대를 풍미했던 토속적 성애영화(《뽕》으로 대표되며 수많은 B급 영화들이 있다.)와 맥락이 닿아있다. 토속성인극화 시리즈 이 외에도 스포츠 신문에 연재되었던 성인극화(예: 박봉성의 《신이라 불리운 사나이》, 방학기의 《꽃점이》) 또한 대본소용으로 성인을 대상으로 단행본화되었고, 기존 일판만화 브랜드 또한 일판만화쪽을 작화의 질이 떨어지는 B팀이 맞고, A팀을 성인만화쪽으로 투여하여 본격적으로 만화를 공급하기 시작했다.

또한 학원폭력물로 대여점에서 폭풍의 눈이 되었던 김성모 화실이 폭력은 많아도 성애적 표현은 삼가했던(실제 여자가 별로 등장하지는 않았지만) 관례를 깨고 심혈을 기울였다는 기획작 《용주골》을 시작으로 성인만화 시장에 진입하면서, 현재 성인만화는 대본소에서 가장 활력적인 부문이 되었다.

하지만 성인만화의 확장과 함께 어두운 일면도 생겨나기 시작했는데, 이것은 작가 이름(실은 브랜드명)조차 명확치 않고 스토리도 거의 없이 단순 노출로 일관된 도색 컬러성인만화가 유통되고 있다는 점이다. 하지만 만화의 기본요소인 재미를 확보하지 못한 채, 단순노

출로 일관한 이 만화들은 시장에서 저절로 사장되어 버린 것이 다행이라면 다행이랄까.

여하튼 일판만화가 몰락하는 추세에서 성인만화의 등장은, 아직 대본소 만화가 완전히 몰락하지는 않았다는 사례라고 할 수 있다. 하지만 다양해지고 기술적으로 발전하는 엔터테인먼트 시대의 흐름에서 대본소용 만화가 성인만화만으로 그 전망을 유지하기에는 역부족이 아닐까?

5. 브랜드 만화라 불러다오

많은 만화독자들이 오해하고 있는 사실 하나. 이현세의 대표작인 《공포의 외인구단》조차 이현세가 만화를 직접 다 그리지 않았다는 점을 뒤늦게 알고서 분노를 표하는 경우가 많다. 하지만 그런 사실에 괜히 이를 갈지 마시길 바란다. 이현세, 글, 그림이라고 나온 것은 일종의 관행일 뿐이다.

한 사람이 그림을 그리는 시간을 일반 노동시간인 1일 8시간으로 둘 때, 3일에 1권이 나온다면 계산을 해보자. $3 \times 8 = 24$ 시간이고 1권을 대본소 1권 분량인 130페이지로 쳤을 때, 1시간에 5.41페이지를 그린다는 얘기다.

즉 한 사람이 10분에 한 페이지 꼴을 그린다는 얘기인데, 이건 분명 불가능하다. 그래서 공장이나 도장처럼 만화가 찍혀 나온다고 해서 공장만화, 도장만화라고 불렀고, 모 작가의 책상 서랍에는 주인공의 얼굴 도장이 들어있다는 농담까지 퍼지게 되었다.

실제 3일에 1권이란 것은 80년대에나 있었던 얘기고, 스피드가 중요한 90년대 이후에는 한 타스의 만화가 끝나는데 실제 하루 한 권꼴로, 12권 한다스가 끝나는데는 정확히 12일이 걸린다.

즉 하루에 1권씩 책이 나온다는 것인데... 도대체 어떻게 그것이 가능한가? 일단 1일에 1권씩 책을 만들려면, 10분에 2.5페이지를 그

려야 한다.

1명이라면 분명 할 수 없는 일이지만 10명이 작업을 한다면 가능할 수도 있다. 10명일 경우, 1사람이 한 시간에 1.5페이지만 그리면 된다는 얘기고, 하루에 12페이지 정도를 그리면 된다.

그런데 만화를 어떻게 이런 협업시스템으로 그릴 수 있을까? 이 비밀의 핵심은 페이지 나누기 비법이다. 한 사람이 작업할 수 있는 분량이 하루 12페이지라면, 1-12페이지는 1번 문하생이, 13-24페이지는 2번 문하생이 하는 식으로 동시에 그려나가는 시스템인 것이다.

이는 애니메이션의 제작방식과 아주 유사한데, 미리 단락을 끊어서 작업량을 동시에 풀어나가는 병렬식 진행시스템을 통해 경이적인 하루 1권의 만화제작 속도를 유지할 수 있는 것이다. 절대 도장을 찍어서 만화를 만드는 것이 아니다.

이런 협업시스템이 구축되려면, 철저한 팀워크와 작업관리, 그리고 퀄리티를 유지하기 위한 작화감수 등의 성사여부만이 독자의 만족도를 높일 수 있다. 대본소 만화에서 중요한 것은 작가혼도, 재밌는 스토리도, 뛰어난 그림실력도 아니다. 자신의 시스템을 유지시킬 수 있는 인간관리 능력이 가장 우선시되며, 이른바 대본소 작가로 불리는 만화가들의 능력은 바로 그림실력이 아닌 이 관리 능력의 우수함을 뜻하는 것이다. 이를 통해 몇 개 안되는 프로덕션에서 매일 만화를 생산할 수 있게 되었고, 대본소에 출입하는 성미 급한 한국만화독자들을 만족시켜가며 그 인연을 계속해 온 것이다.



《도시정벌》, 신형빈

끊임없이 나오며 꾸준히 히트를 기록중인 성인만화의 베스트셀러 시리즈. 최근 실사영화 제작계획도 발표되었다.



《추흔13절》, 이재학

1996년 이재학 작가는 사망하였으나, 여전히 '이재학 만화'는 출간되고 있다.

프로덕션 만화가들의 이름은 한 작가의 이름이 아니라, 그 프로덕션에서 내놓는 상품의 브랜드와 같다. 독자들 또한 한 작품의 재미를 기대하고 보는 것이 아니라, 브랜드의 가치가 재미를 보장한다는 점을 믿고 그 만화에 몸을 의탁하는 것이다. 다만 브랜드 만화에 부각할 점이 있다면, 밑에서 고생하는 이름 없는 문하생, 혹은 텃생맨, 터치맨, 배경맨들의 이름 한 줄 상품에 넣어줌을 통해, 브랜드의 가치를 한 사람의 이름으로 독점시켜 혼동을 주는 문제를 해결할 수 있게 해주길 바란다. 그나마 요즘은 글, 그림 이현세가 아니고 이현세 프로덕션이라는 브랜드로 만화가 나오고, 적어도 글과 그림 작가-또 하나의 새끼 브랜드일 수 있지만-의 이름을 밝히고 있다는 점에서 일견 다행이기는 하다.

7. 어떤 만화가게를 추천할 것인가

만화가게를 고르는 방법 중 큰 기준이 되는 것 중 하나는 바로 요금 제도이다. 만화가게를 갔을 때, 고민 하나가 시간제로 만화를 볼 것이냐? 아니면 날권제로 만화를 볼 것이냐에 대한 선택이다. 만화를 빨리 보는 사람에게는 시간제가 유리할 것이고, 느리게 보는 사람한테는 날권제가 유리할 것 같지만 반드시 그런 것만은 아니다. 만화 자체는 빨리 보지만, 만화를 고르는데 만화를 보는 시간보다 더 걸리는 사람에겐, 날권제가 더 유리할 것이며, 만화를 느리게 보는 사람이라 할지라도, 시간제의 변형형태인 정액제(주로 야간에 사용된다)를 이용한다면, 날권제보다 더 유리하게 만화를 볼 수 있다. 최근 만화방의 경우 이 두 가지를 혼용해서 사용하는 경우가 많아져, 고민거리를 줄여주고 있는 추세다.

과거의 명작부터 희귀한 만화까지 구비한 만화가게, 최신작을 항상 들여놓으며, 동시에 찾는 손님을 위해, 인기작의 경우 두질씩 가져다 놓는 배포 큰 만화가게, 상당히 안락한 소파와 공기청정기까지 도입,

쾌적한 독서환경을 제공하는 만화가게, 24시간 운영하며, 한밤에 갈 곳 없는 어린양에게 숙소가 되어주기도 하는 만화가게 등 만화가게마다 그 가게만이 갖는 장점을 잘 이해해서 적절할 때 찾아갈 수 있도록 하자.

참고로 필자가 좋아하는 만화가게는 라면을 맛있게 끓여주는 곳이었다. 컵라면만 제공하는 곳은 싫어한다.

8. 현재 만화가게의 의미는 무엇인가

만화와 대여문화는 대여점이란 곳 이전에, 만화가게라는 공간을 통해서 40년간 이루어져왔다. 일본라이센스 만화가 대여점의 주 테마가 되기 전까지, 만화가게와 일판만화는 한 시대의 주류를 구성하였지만, 이제는 대학가와 역전에서 그 명맥만을 유지하고 있다.

공간으로서의 만화가게라는 곳은 참으로 매력적인 곳이다. 들어가면 항상 마음이 편하다. 외부와 격리된 세계로 현실의 잡다한 고민거리를 잠시 접어들 수 있다. 만화방의 한가로움은 PC방의 강박증과는 크게 대조된다. 하지만 공간만으로는 이제는 유지되기 힘들다. 나무 의자 밖에 없던 60년대 만화가게나 어두침침한 80년대 심야만화방보다 훨씬 깨끗하고 안락한 환경이 제공됨에도 불구하고 현재의 만화가게는 더 이상 매력적인 공간이 아니다. 이유는 뻔하지 않은가. 과거 우리를 희노애락에 잠기게 했던 수많은 만화는 더 이상 만화가게에서 찾을 수 없다. 빼곡히 들어찬 것은 항상 일방적일 수 밖에 없는 일본만화, 그리고 보면 눈이 썩어버릴 것 같은 일판만화, 만화로써 최소한의 품격조차 저버린 성애만화뿐이다.

80년대를 끝으로 만화대본소는 그 의미를 상실했다.

유년기의 즐거운 추억이 담백 담긴 만화가게에서 시작해 어두운 시절, 쓰라린 청춘과 소외된 사람들을 보듬어 안았던 심야만화방까지 대본소는 반세기를 대중문화로서의 만화를 유지시켰던 공간이었다

는 점, 그것을 비문에 새기고 싶을 따름이다.

무협에 관한 간단한 코멘트

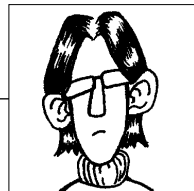
무협지, 무협만화의 “무협”을 무술이란 것과 혼동하지 말길 바란다. 무협은 중원이란 배경을 무대로 하여, 무를 대표하는 무술, 신서(혹은 비전), 신물, 내공과 협을 대표하는 인간관계, 각종 방파, 권력, 충절, 배신 등이 어우러진 드라마를 뜻한다. 무에 대한 배척과 함계에 대한 소구점을 중원이란 곳으로 대치하여 자신의 흠드라마처럼 생각해온 한국인에게는 무협은 상당히 익숙한 것이지만, 같은 한자 문화권이면서도 사무라이물이라는 고유의 코드를 가지고 있는 일본에서만 해도 무협은 이해하기 힘든 문화이다. 열혈강호가 한국에서 만큼 일본에서 반향이 없었던 것이 바로 이런 이유다. 《바람의 파이터》나 《권아》는 무술만화지 결코 무협이 아니다. 무협은 무술과 가깝기보다는 판타지에 가까운 편이다.

지금은 그 패권을 홍콩만화에 내주었지만 한동안 한국에서만 존재했던 만화장르가 바로 무협만화다. 무협을 제외하곤 어떤 만화장르도 20년 이상의 지속되지 못했다.(순정이란 분야를 하나의 장르로 좁게 해석하지 않는다면....)무협만화는 항상 그만큼의 위치와 비중을 가지고 대본소에 있어왔다. 이현세, 허영만이 대본소 극화의 아성을 달릴 때도 이재학, 하승남은 자신의 만화를 묵묵히 대본소에 공급했었다.

무협물의 브랜드는 90년대 초반까지 이재학, 하승남, 황재, 천제황, 양인철의 5강 구도를 가지고 있었다. 걸출한 신예 황성이 나타났고, 그동안 스토리 작가로 활동하던, 야설록과 사마달이 자신의 프로덕션을 구축하면서, 대본소 만화는 무협물의 전성시대를 구가하게 된다.



서구만화를 만나다



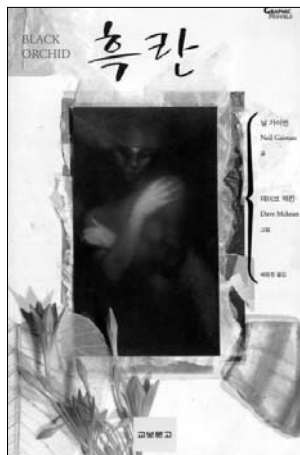
kay

왕따의 상처를 슈퍼 히어로만화로 치유하고 있는 초병약소년(대략 언브레이커블). 글과 그림을 동시에 잡으려 하나, 하나도 못하고 백수생활에 적응중이다.

이제는 서구의 만화들의 번역되어서 많이 읽히고 있지만 여전히 서구의 만화들은 수많은 오해와 편견에 시달리고있다. 그 이유는 아마도 서구만화라는 어휘에서 찾아볼 수 있을 것이다. 예를 들면 필자가 언젠가 만화모임에서 자기소개를 하면서 “전 서구만화를 매우 좋아해요”라고 말했는데 옆에 한 사람이 “아. 저도 딜버트와 켈빈과 홉스를 좋아해요”라고 하면서 맛장구를 쳐주시는 것이다. 그 자리의 또 한 사람은 자신은 예술만화를 별로 좋아하지 않는다는 코멘트를 날리기도 했다. 하지만 필자가 좋아하는 서구만화는 신문유머만화도 유럽예술만화도 아닌 슈퍼히어로 만화였다. 이렇듯 서구만화라는 단어는 굉장히 무책임한 표현이다. 유럽과 영어권의 수많은 서로 다른 문화적 장르적 전통을 가진 만화들을 전부 싸잡아서 서구만화라고 부르는 것이다. 하물며 일본만화 하나만 해도 순정, 소년, 스포츠, SF등의 장르로 나누어 말하는데 서구만화란 말 한마디로 서양과 그 영향권 하의 (도대체 서양이란 것은 또 어디서부터 어디까지인가?) 모든 만화를 정의하려는 것은 말도 안되지 않는가? 유럽과 영어권 나라들에 얼마나 많은 종류의 만화들이 있겠는가? 미학적인 부분, 장르적인 부분, 문화적인 부분에 관한 아무런 단서가 없이 단순히 서로 다른 수많은 만화들을 서구만화라고 하는 것은 동아시아만화문화

이외의 만화의 다양함을 예상하지 못하고 서구의 만화들을 단순화한 한가지 모델로만 생각하는 데서 생기는 것이다.

그렇다면 그 수많은 만화들을 어떻게 처리해야 할까? 당연히 만화들은 문화적인 분류, 지역적 분류, 장르적 분류로 나뉘서 각각 다르게 논의되어야 한다. 하지만 한국의 일반독자들을 대상으로 하는 이 책의 속성상 자세히는 못하지만 임의로 나뉜 각 서구만화들의 간단한 특징에 대해 살펴보도록 하자.



번역되어나온 미국주류만화

현재 번역되어 나와 구할 수 있는 미국 주류만화는 여전히 거의 없다

미국 주류만화

많은 사람들이 미국만화라고 하면 떠올리는 디즈니로 대표되는 미국의 애니메이션을 논외로 한다 하더라도 우리는 미국에서 《슈퍼맨 Superman》, 《배트맨 Batman》같은 슈퍼히어로 만화 이외에 《피너츠 Peanuts》, 《캘빈과 홉스 Calvin & Hobbes》, 《딜버트 Dilbert》등등의 신문연재만화를 찾아볼 수 있다 그리고 또 로버트 크럼 Robert Crumb, 아트 슈피겔만 Art Spiegelman, 크리스 웨어 Chris Ware로 이어지는 인디/언더/전위 만화의 맥락과 헤비메탈 Heavy Metal로 통칭되는 유럽만화와 그의 영향을 받은 수많은 만화들, 심지어 미국의 만화씬은 황미나씨와 양경일씨의 《레드문》, 《아일랜드》까지 포함할 정도로 방대하다.

이렇게 다양한 만화들은 다 각각의 문화적 사회적 배경을 갖고있기에 미국의 슈퍼히어로물과 그와 비슷한 경향의 맥락을 갖고있는 만화를 이야기하기 위해서는 미국만화라는 큰 범주 안에서 주류만화라 부를 수 있는 만화들의 특징을 찾아봐야 한다. 하지만 이러한 분류는 모든 장르구분이 그렇듯이 칼로 나누듯 나뉘어지지 않고 자의적인 요소가 포함된다는 것을 염두에 두자.

미국의 주류만화를 이해하기 위한 가장 중요한 코드는 바로 펄프 Pulp문화이다. 유럽만화가 동화책에서 파생된 포맷과 전통을 가지고

있고 언더그라운드만화가 신문만화와 《MAD》지, 히피문화의 영향권 내에 있었다면 미국의 주류만화문화는 1920년대 말부터 융성한 SF, 범죄, 모험소설과 함께 나타난 펄프문화와 함께 발전해왔다고 할 수 있다.

펄프픽션은 1890년대부터 조금씩 나오기 시작한 주간지 같은 것을 말하는 것으로 주로 SF, 공포, 모험, 서부활극 등을 주제로 대중들을 대상으로 나오기 시작한 것이었다. 펄프픽션은 주로 싸구려종이에 싼값, 통속적인 내용, 신문 가판대를 통해 쉽게 구입할 수 있다는 특징들을 가지고 있었다. 이러한 펄프픽션은 위에 소개한 요소들을 가지고 계속 해서 발전해 왔지만 특히 1929년의 대공황이후 대중들의 현실을 외면하고 싶은 심리와 주머니사정에 부합되어 이례 없는 호황을 맞기 시작한다.

그리고 같은 시대에 만화는 신문을 벗어나 처음으로 독립된 매체를 통해 나온다. 1933년에 나온 《퍼니즈 온 퍼레이드 Funnies On Parade》는 신문의 연재된 유머만화들을 모은 첫 만화 단행본으로 기록된다. 이 만화책이 신문 가판대를 통해 펄프잡지포맷의 모습으로 나온 이후 만화는 30페이지내외의 중철 컬러 월간잡지 그리고 단가를 절약하기 위해 저품질의 컬러인쇄라는 판형으로 굳어지고 펄프잡지들과 같은 신문가판대에서 팔리기 시작하며 급속히 펄프문화화 되어갔다.

그리고 이러한 영향은 퍼니즈Funnies라 불리던 유머만화 일색이던 미국만화에 슈퍼히어로가 나타나게 하는 데 있어서도 결정적인 역할을 했었다. 슈퍼히어로물이 만화의 독자적인 아이템이었다고 생각하면 곤란하다. 만화에서 최초의 슈퍼히어로물이 나오기 전 이미 펄프문화의 한 면으로서 더 새도우The Shadow, 더 스파이더The Spyder, 독 새비지Doc Savage같은 미스터리한 영웅들이 존재했었다. 이러한 영웅물은 펄프잡지에 연재되거나 라디오드라마방송을 통



《퍼니즈 온 퍼레이드》

미국 최초의 만화 '책'으로 아직 장편 스토리 보다는 코믹스트림 모음집을 표방했다.

해 사람들에게 알려졌고 범죄자, 매드사이언티스트, 외계의 침략자 등과 싸우는 내용이 대부분을 이루었다. 꽤나 성공적이었던 이러한 소재는 주로 만화가 신문의 연재물에서 잡지로 주 활동무대를 옮긴 후 같은 신문가판대에 팔리는 펄프픽션들과 경쟁하기 위해 만화에도 많이 쓰여지기 시작하였다. 그리고 1936년 첫 번째 슈퍼히어로라 불릴 수 있는 리 포크의 더 팬텀이 나오면서 미국만화에서 슈퍼히어로들이 등장하기 시작하였고 소설과 라디오 드라마의 영웅들도 만화에서 볼 수 있게 된다.

그리고 이러한 펄프문화의 영향은 지금까지 이어져서 디씨DC, 마블 Marvel로 대표되는 미국의 메이저출판사와 주류만화시장에 아직도 대부분 적용되고 있고 코믹샵이라는 문화를 통해 신문가판대 만화가 많이 사라진 지금에도 그 문화를 유지해나가고 있다.

아마도 미국의 주류만화는 초기 만화문화에 큰 영향을 준 펄프문화의 영향을 아직 이어받고 있는 만화로 일반적으로 주류출판사인 디씨, 마블, 이미지Image코믹스등을 통해 나오는 슈퍼히어로, 범죄, 환타지물들과 그 문화에서 크게 벗어나지 않은 만화들 정도로 몽땅 그려 말할 수 있을 듯 하다.

슈퍼히어로물의 특징

솔직히 많은 사람들이 미국주류만화의 대명사인 슈퍼히어로물을 이야기하면 유치찬란한 스팅덱스에 팬티를 걸에다가 입은 슈퍼영웅들이 나와서 무적의 힘으로 아무걱정 없이 악당들을 쓸어버리는 그러한 만화로 인식하고 전혀 볼 가치를 못 느끼는게 사실이다.

하지만 많은 사람들이 생각하는 그러한 요소뿐인 만화라면 어떠한 나라의 아니 영어권의 수많은 나라에서 메이저만화로서 자리잡고 있겠는가? 슈퍼히어로물은 우리가 접하는 일본식의 망가와 다른 발전과정을 거친 결과 감상을 하는 접근 방식이 다를 뿐이지 그 재미가

다른 만화에 비해 떨어진다고 할 수 없다. 과연 미국만화는 우리가 보통 접하는 만화와는 어떻게 다른지 미국만화만의 특징을 살펴보면 그에 맞는 감상은 어떤 것일지 생각해보자.

미국만화 감상의 독특한 재미중 하나가 바로 크로스오버와 유니버스의 개념이다. 《에일리언 대 프레데터Alien VS Pradator》라는 게임을 아는가? 상당한 인기를 누린 잔인한 외계생물체에 관한 이 두 영화는 사람들에게 과연 둘이 싸우면 누가 이길까? 라는 궁금증을 낳게 했고 결국 폭스Fox사는 두 캐릭터를 주연으로 한 게임을 출시하기에 이르렀다. 이렇듯 전혀 다른 타이틀의 두 작품을 가지고 한 작품 내에 등장시키는 것을 미국만화에서는 보통 크로스오버라 부른다.

미국의 만화역사에서도 같은 방식으로 자연스럽게 크로스오버가 일어났다. 초창기 슈퍼히어로들이 인기를 얻고 그 수도 늘어남에 따라 팬들은 두 영웅끼리 싸우거나 만나면 어떻게 될 것인가에 대한 궁금증을 나타내기 시작했고 이에 마블 코믹스의 전신인 타임리Timely 코믹스는 1940년에 《마블 미스터리 코믹스Marvel Mystery Comics #9》를 통해 타임리의 두 슈퍼히어로인 서브마리너Sub Mariner와 휴먼토치Human Torch를 만나게 한다. 이것이 역사상 첫 번째의 크로스오버 코믹스가 된다. 그 후 같은 해에 디씨코믹스는 타임리보다 한 수 더떠서 《올스타코믹스Allstar Comics》를 통해 아에 자사가 갖고있는 12명의 슈퍼히어로들을 한데 묶어 저스티스 소사이어티 오브 아메리카Justice Society of America라는 팀을 구성해 모든 슈퍼히어로들을 같은 세계관아래에 한데 묶어버린다. 이 후 크로스오버는 계속 이루어지게 되고 디씨유니버스, 마블유니버스등의 세계관이 생기게된다.

일본이나 유럽과는 달리 이러한 크로스오버와 유니버스가 활발하게 이루어진 것은 미국의 슈퍼히어로 만화는 대부분 출판사의 스튜디오

에 소속된 작가들이 월급을 받고 만들어 낸 것이기 때문에 출판사가 캐릭터들의 권리를 갖게되어 저작권의 문제가 없었기 때문이다.

크로스오버와 유니버스개념은 단순히 이벤트형식의 팬 서비스로 시작했지만 저작권에 관계없이 자신이 소속한 출판사의 모든 캐릭터를 마음대로 사용할 수 있게 된 작가들은 타이틀에 구애받지 않고 유니버스 안의 수많은 캐릭터들 중 자신이 원하는 것들을 마음대로 골라 쓸 수 있게 되었다. 그리고 그러한 방식으로 여러 작가들의 많은 만화타이틀이 동시 다발적으로 연재되면서 일종의 공동창작으로서 유니버스의 역사가 만들어지게 된다.

예를 들면 한 작가가 그린 에피소드가 있다면 또 다른 작가는 그 에피소드를 이용해 그 전 후 사정을 상상해서 만화로 그린다던지 지면 상 간단히 넘어간 사건을 다시 디테일하게 그린다던지 하는 방식으로 작가들은 서로의 작품을 보면서 공동의 세계를 그려나간다. 그 결과 캐릭터들은 여러 작가들에게로부터 계속해서 다층적인 성격을 부여받고 전체적인 이야기의 깊이는 시간이 갈수록 깊어지게 된다.

그래서 이 유니버스란 개념과 각 캐릭터들의 연관성, 역사 등을 미리 조금 더 알고 봐야한다. 예를 들어 플로로닉맨Floronic Man 혹은 제임스 우드루James Woodrue라고 불리는 캐릭터는 《아톰Atom》이라는 골든에이지의 슈퍼히어로물의 악당으로서 식물들이 사는 차원에서 추방당한 악당이다. 초기의 아톰에 나오는 플로로닉맨은 매우 평면적인 캐릭터였으나 《배트맨》의 포이즌아이비Poison Ivy의 스승으로 등장하면서, 《스왈썹Swamp Thing》이라는 식물인간을 다룬 만화에서 비중있는 조연으로 등장하면서 매우 깊이있는 캐릭터로 변모하게 된다.

만약에 이전의 설정을 다룬 만화를 보지않았거나 기본적인 설정도 모른 채 그가 등장하는 만화중 한 종만을 읽게되면 만화의 재미는 반이하로 떨어질 것이다. 이러한 특징은 미국만화를 매니아들의 전유

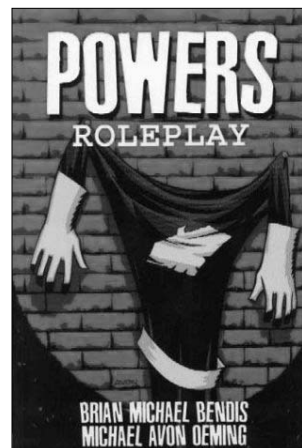
물로 만들기도 하지만 미국의 주류만화에서만 찾아볼 수 있는 재미이기도 하다.

미국주류만화의 가장 주요한 영향은 펄프문화에 있다고 했다. 과거 초기 펄프잡지의 전성기에 싸구려 문화로서의 펄프픽션의 입지는 형편없는 급료를 제공했고 그 턱없이 낮은 급료와 주간지로서의 연재분량은 작가들로 하여금 소설이든 만화든 엄청난 양의 창작물을 쏟아내게 만들었다. 그래서 그 시대의 작품은 기본적으로 장르물이라는 특징을 가지고 있다.

장르물은 다작을 하기에 가장 좋은 방식의 창작품이다. 드래곤볼의 스토리가 계속해서 강한 적이 나타나 위기를 조성하면 손오공은 수련을 한 후에 이긴다는 아주 기본적인 패턴을 반복하듯 장르물은 사람들이 좋아하는 어느 정도 규격화된 공식을 가지고 작품들을 그 공식에 대입한 스토리로 딱딱딱딱 만들어낸다. 그리고 독자는 장르물을 구입하면 자신이 좋아하는 스토리의 작품을 실수없이 구입할 수 있는 체계인 것이다.

미국의 슈퍼히어로물은 기본적으로 펄프시대 초기부터 이어진 전형적인 장르이다. 장르물은 그 기본적인 재미와 장르물만의 독자라는 것이 있지만 언제나 창조적인 작가들은 그 장르의 공식이라는 것을 벗어나곤 했다.

장르의 파괴라는 측면에서 범죄물만을 전문으로 다뤘은 브라이언 마이클 벤디스Brian Michael Bendis의 최근작 《파워즈Powers》는 아주 재미있는 예이다. 파워즈는 꽤나 전형적인 범죄물이지만 다른 범죄물과 다른점은 언제나 그 피해자가 슈퍼히어로들이라는 것이다. 이 만화는 슈퍼히어로가 죽으면서 시작한다. 슈퍼히어로가 죽으며 슈퍼히어로들은 더 이상 비현실의 세계에 머물러 있지 않게 되고 사건에 대한 조사가 이루어짐에 따라 절대 선으로서의 슈퍼히어로가 아닌 인간적인 그들의 모습과 여러 가지 갈등들은 현실의 것으로 보



《파워즈》, 브라이언 마이클 벤디스, 마이클 애번 웨밍

《파워즈》의 오프닝은 언제나 슈퍼히어로의 죽음이다.

여지게 된다. 벤디스는 이렇듯 슈퍼히어로와 범죄물이라는 두 전형적인 장르에 대한 독자들의 기본적인 기대와 이미지를 역으로 이용해서 현실과 비현실이 교차하는 새로운 이미지들을 만들어 내고 독자들의 기대를 완전히 무너뜨리면서도 장르물이란 기본에 충실한 작품을 만들어 낸다.

이러한 일탈은 언제나 기대했던 공식에 만족한 장르물로서의 주류만화를 보는 것에 새로운 재미를 안겨주곤 한다. 그리고 물론 이러한 작품들은 장르물로서의 주류만화가 더욱 발전해 나가는 계기이기도 하다.

미국 최대의 메이저 만화출판사인 디씨코믹스의 만화책들 중에는 엘스월드Elseworld라는 타이틀을 달고 나오는 시리즈가 있다. 엘스월드 시리즈는 크로스오버와 비슷하게 ‘만약..라면??’이라는 아이디어를 만화로 실현하는 것이지만 그 중에서도 유니버스의 설정을 완전히 벗어나는 황당한 생각들을 만화로 만든 시리즈이다. 엘스월드 안에서는 배트맨이 뱀파이어에게 물려 흡혈귀가 되기도 하고 코믹한 악당에게 유니버스의 모든 슈퍼히어로가 당하기도 하는 재밌는 상황이 연출된다.

이러한 기획물로서의 슈퍼히어로 만화는 여러 가지 재미있는 다른 기획들을 내놓기도 하는데 최근에는 《엑스맨X-Men》을 창조한 스탠리Stan Lee에게 디씨코믹스의 슈퍼히어로들을 재창조하도록 명령까지 내렸습니다. 이 기획물에서는 배트맨은 흑인이면서 무장강도인 설정으로 재창조되었다. 이렇듯 기본적으로 독자의 요구에 부응하고 작은 아이디어들을 버리지않는 기획물로서의 만화는 미국만화의 또 다른 특징이다.

성인취향의 주류만화

유니버스의 개념, 장르물, 기획만화라는 세 가지 미국만화의 특징을 살펴보았다. 이러한 특징들은 미국만화감상의 주요한 포인트가 되고

미국만화의 전반을 이해하는데 아주 중요한 역할을 하는 개념이다. 하지만 단순히 이러한 특징들이 있다고 그 만화의 질이 높다는 것이 아니고 미국만화들 사이에서도 완성도의 차이는 언제나 존재한다. 실제로 눈뜨고는 못 볼만한 작품들도 나오기도 하고 다른 곳에서는 절대 볼 수 없을 듯한 명작도 존재한다. 그래서 진짜로 완성도 있고 훌륭하다고 할 수 있는 만화를 찾아내는 작업은 미국만화를 이해하는 일과는 또 다른 일이다. 여기에서는 일단 전반적으로 어느 정도 이상의 완성도를 인정받고 있는 성인취향/작가주의 만화를 소개해볼까 한다.

물론 미국의 주류만화권에서도 시대를 막론하고 계속해서 월 아이스너의 《스피릿The Spirit》같은 작가주의 작품들이 나왔다. 하지만 미국주류만화의 대부분의 독자가 아동과 청소년이고 기획물위주의 출판환경에서 작가의 개성과 최대한의 능력을 발휘하기는 힘들었다. 미국만화의 특징인 분업체계와 스튜디오시스템, 그리고 출판사에 소속된 월급을 받는 작가로서의 위치는 새로운 시도를 어렵게 만들었고 결국 미국주류만화에서 계속해서 작가주의/성인취향의 작품들이 나올 수 있는 기반이 마련된 것은 1980년대 초를 전후로 해서였다. 70년대의 만화계를 살펴보자. 유럽에서는 작가주의 만화가 꽃피고 있었고 미국내에서는 60년대부터 시작된 언더그라운드만화가 단순한 사회현상에서 벗어나 만화로서의 완성도를 갖추어나가고, 작품으로 정리되면서 자리를 잡아갔다. 반면에 70년대엔 주류만화들은 큰 힘을 가지지 못하고 있었다. 신문유머만화의 선상에 서 있는 《아치 Archie》와 같은 만화들과 언더그라운드만화에 만화시장의 많은 부분을 넘겨줬을 뿐만 아니라 미학적으로도 60년대에 이루어진 잭 커비Jack Kirby와 스탠 리의 업적을 크게 넘어서지 못하고 있었다. 새로운 혁신이 필요한 시기였다.

그리고 1977년 미국에는 프랑스의 SF/판타지 잡지인 《메탈위프랑



《미라클맨》, 알란 무어, 게리 리치

미국에서 영국으로 건너갔다가 다시 영국으로 수임된 미라클맨은 몇번이나 이름이 바뀌고 우여곡절 끝에 명작의 반열에 오르지 만, 최근에 와서야 판권문제가 나름의 해결을 보았다

《Metal Hurlant》의 라이선스 버전인 《헤비메탈》이 발간되기 시작한다. 《헤비메탈》은 큰 성공을 거뒀고 미국에는 유럽만화의 영향이 본격적으로 미치기 시작했다. 그 영향은 좀 더 다양하고 깊이 있는 그림표현, 새로운 연출, 높은 성적, 폭력적 표현수위, 만화가의 저작권 소유에 대한 인식 등이었다. 이에 따라 메이저 출판사에서도 새로 확장되고 있는 성인만화의 시장을 빼앗길 수 없었고 저작권에 대한 작가들의 요구를 거절할 수 없다는 상황이 되었다 그리고 결국 작가들에게 좀더 자유로운 제작환경을 마련해준 성인취향의 만화레이블이 생겨나게 된다. 마블은 1980년 에픽Epic이라는 성인취향의 만화레이블을 독립시키면서 《헤비메탈》과 비슷한 컨셉의 잡지인 《에픽 일러스트레이티드Epic Illustrated》라는 잡지를 발행 하기 시작한다.

그리고 1978년 월 아이스너Will Eisner는 자신의 작품 《신과의 계약A Contract With God》을 그래픽노블Graphic Novel이라는 개념으로서의 만화로서 처음으로 선보였다. 그래픽노블이란 단어는 지금에 와서는 연재물이 아닌 단행본 방식에서의 만화를 지칭하는 일반적인 용어가 된 감이 있지만, 원래는 소설에 견줄만한 극적 예술적 완성도를 갖춘 작품으로서의 만화라는 개념의 의도적으로 강조하기 위해서 도입되었던 단어다. 그리고 최초의 그래픽노블이 나온 78년부터 미국주류만화의 변화도 시작된다.

알란 무어Alan Moore나 프랭크 밀러Frank Miller같은 작가는 정체되어있던 미국만화를 혁신하기 시작했다. 미국만화와 유럽만화문화의 경계에 있던 영국에서 만화 스토리작가로 데뷔한 알란 무어는 평범한 호러물에 불과했던 《스왐핑》과 과거의 슈퍼히어로물인 《미라클 맨Miracle Man》을 복잡한 심리묘사, 문학적인 대사, 만화가 다뤄보지 않은 주제의식들을 가지고 새롭게 변화시켰다. 프랭크 밀러 또한 《데어데블Dare Devil》, 《배트맨:다크나이트리턴즈Batman:The Dark Knight Returns》를 통해 새로운 영웅상을 제시했고 만화의 주

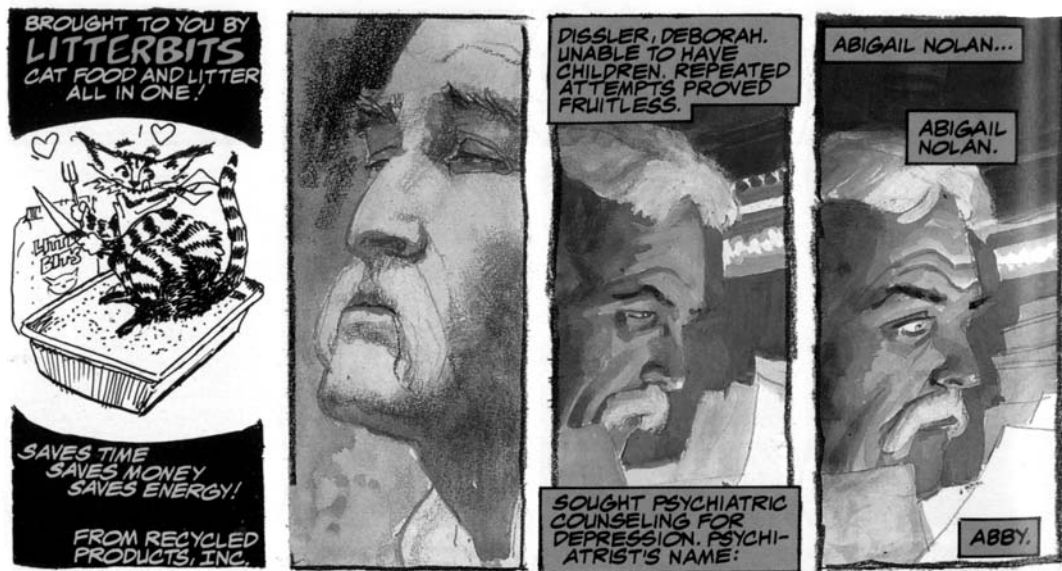
제는 정치, 철학, 사회문제등으로 넓어지며 교양있는 성인들도 즐길 수 있는 만화들이 나오기 시작했다.

그림에 있어서도 이 시기에는 큰 새로운 변화가 이루어졌다. 그것은 바로 만화와 현대미술과의 조우였다. 1960년대 일어난 미술조류인 팝아트는 의도적으로 만화의 이미지를 차용했었다. 하지만 그것은 일반인의 이미지인 키치적인 펄프 대중문화로서의 이미지를 사용한 것 뿐이었다. 로이 리히텐슈타인을 필두로, 굵은 망점, 현란한 원색, 과장되고 단순화된 화면은 미술이 만화를 바라보는 하나의 '코드'였다.

1980년대는 반대로 만화가 현대미술을 이용하기 시작했다. 유럽만화의 영향과 함께 주류만화에서도 나타난 작가주의 만화들이 영향은 스토리 작가들뿐만 아니라 작화가들에게도 영향을 주었다. 갓 아트스쿨을 나와 평범한 작화가로 만화를 그리던 빌 싱키비츠Bill Sienkiewicz는 80년대 초 미국만화가들 사이에서 최초로 꼴라쥬와 다양한 현대미술적 기법을 만화에 선보인다. 빌 싱키비츠는 만화사이에 실존인물의 사진을 복사해 꼴라쥬하기도 하고 로봇을 그리며 실제로 전선과 저항등을 조합해서 종이에 붙여 효과를 내기도 하는 등 일반적인 펜화에 평면적인 컬러를 사용하던 만화를 유럽만화의 작화수준으로 끌어올리며 동시에 현대회화적 기법과 효과를 사용해 많은 사람들의 찬사를 받는다.

그 후 빌 싱키비츠의 성공에 이끌려 아트스쿨출신의 작화가들이 등장하여 일가를 이루면서 현대미술과 만화와의 관계는 더욱 긴밀해진다. 데이브 맥킨Dave McKean과 켄트 윌리엄즈Kent Williams, 존 제이 무스John J. Muth등의 작가들이 80년대 중후반에 등장하였고 이들은 유럽만화의 작화와는 또 다른 모습으로 꼴라쥬, 사진조작등의 현대일러스트레이션기법을 사용해 만화연출의 폭을 넓혔다.

이러한 아트스쿨계열의 작가들의 특징은 또한 만화이외에 주류미술



《스트레이 토스터》, 빌 싱키비츠

무슨 내용인지는 도저히 모를 연출이지만 빌 싱키비츠는 미국만화의 연출과 그림에 획기적인 변화를 이끌어 내었다.

게, 상업일러스트레이션 등과 맞닿아 있다는 것이었다. 실제로 데이브 맥킨, 켄트 윌리엄스같은 작가의 작품은 미술관과 화랑에 걸려 비싼 값에 팔리며 존 제이 무스같은 작가는 설치미술작업까지 하기도 한다. 이렇게 이런 작가들이 1980년대에 미국 주류만화의 변화를 보고 만화제작에 합류한 것은 만화에 대한 미국에서의 인식이 많이 변한 것을 확인 할 수 있는 대목이기도 하다.

물론 그렇다고 해서 슈퍼히어로물로 도배된 주류만화에 대한 일반인의 편견이 사라졌다는 것은 물론 아니다. 나아가 90년대 중반 이후에 들어서, 미국 역시 세계 다른 여러곳과 마찬가지로 주류 오락장르로서의 만화의 위치가 점차 컴퓨터 게임 등 다른 장르에 의해서 잠식당하고 있다. 여전히 대부분의 슈퍼히어로물은 10대 소년의 감수성을 주요 소구대상으로 하고 있고, 긴 역사만큼이나 만성적인 소재고 갈과 동어반복에 빠져있는 것 역시 사실이다. 하지만 그럼에도 불구하고 여전히 재미있는 작품들은 나오기 마련이니 그것이 바로 유서 깊은 주류 장르의 저력 아니겠는가.



미국 비주류만화

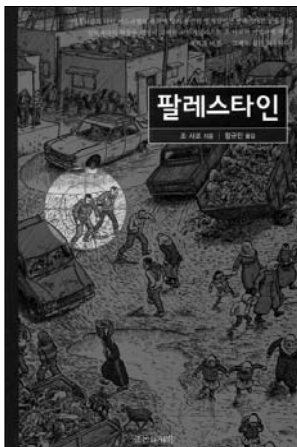
미국의 만화시장은 한국에 비해 아주 약간 큰 정도이다. 인구에 비한다면 엄청나게 낮은 수치인 것이다. 주류만화시장이 점점 더 매니아해지고 계도화된 결과다. 하지만 겨우 한국정도의 만화시장을 갖고 있는 미국만화시장의 또 작은 부분인 비주류 만화는 꼭 언급하고 넘어가야겠다. 미국의 비주류만화들은 그 빈약한 기반에도 불구하고 세계 최고의 작품들을 종종 보여주고 있기 때문이다.

미국의 얼터너티브, 대안만화라고 불리는 이 만화들을 설명하기 위해선 또다시 한번 주류만화에 관하여 이야기해야 한다. 미국에서 1930년대의 슈퍼히어로 열풍과 만화붐은 한국의 1990년대 일본만화유행정도는 가볍게 뛰어넘는 대단한 사건이었다. 그 시절 전 인구의 50%가 만화의 독자였고 시대는 만화에 있어 말 그대로 황금시대 Golden Age였다. 하지만 그것이 이미 이야기 했듯이 슈퍼히어로물과 펄프물에 기반한 완벽한 대중문화의 연장이었다는 것이 문제였

《타이포이드》, 존 반 플릿, 앤 노센티

80년대를 거치며 특색있는 그림의 작가들이 쏟아져 나왔다. 이들은 잭 커비류의 근육히어로에서 탈피, 다양한 화풍을 시도했다.

다. 하지만 오랜기간 슈퍼히어로물이 이어지고, 또 관제만화처럼 보이던 2차대전시기를 지나면서 미국만화는 다변화의 길을 걸어가고 하고 있었다. 슈퍼히어로만화는 혐의를 지닌 그림과 이야기를 그려내기 시작했고 범죄, 공포물은 엄청난 인기와 함께 급속도로 발전해 나갔다. 하지만 1950년대의 메카시즘 선풍과 위담보고서로 인한 여론은 만화를 검열의 서슬로 묶어놓았고 곳곳에서 만화가 불태워지고 탄압받는 가운데 출판사들의 자율 심의기관인 **Comic Code Authority**가 설립되었다. CCA의 여파로 수많은 범죄,공포만화는 몇 주만에 전부 사라지게 되었고 슈퍼히어로 물은 어이없는 스토리만을 그릴수 있게 되었다. 하지만 당시 혁신적인 범죄, 공포물들을 꺼내던 이씨코믹스EC의 하비 쿠르츠만이 만든 《MAD》가 살아남아 언더그라운드 만화의 씨앗이 되었다.



번역된 미국 비주류만화들

미국 비주류만화는 만화지체로 팔리기보다 인문서적같은 기획으로 주로 들어온다.

미국의 비주류만화는 대부분 초기의 신문만화전통와 검열을 피해 살아남은 유머잡지 《MAD》의 뒤를 잇고 있으며 그 이후 나온 히피문화와 함께 나타난 로버트 크럼을 통해 일어난 언더그라운드만화를 시작으로 35년간을 계속해서 발전해 왔다. 특히 크럼의 바톤을 이어받아, 80년대 내내 전위 만화잡지 《RAW》를 통해서 이 분야의 수호자 역할을 한 것은 아트 슈피겔만(그리고 그의 부인 프랑수아 모리)이다. 이들은 형식적 실험의 최전방에 서있음과 동시에, 《쥐》의 사례처럼 탁월한 이야기를 만들어내기도 했다. 이들은 자신들의 만화를 다양한 시각기법의 자유로운 혼용이라는 의미에서 **COMIX**라고 칭하며, 기존의 만화와 노선을 달리함을 선포했다. 하지만 이러한 명백한 전위집단 이외에도, 만화그리기를 원하기는 하지만 단지 매일 프로덕션 스튜디오에 들어가서 슈퍼히어로만을 그리는 것은 반대하는 다양한 개인 작가들도 이러한 비주류 만화의 범주에 속한다. 디테일 개그와 화면분할의 천재 크리스 웨어, 캐나다의 자서전적 궁상 삼총사 조 매트Joe Matt / 세쓰Seth / 체스터 브라운



Chester Brown, 심지어 《만화의 이해》로 명성을 높인 스콧 맥클루드 Scott McCloud도 미국 만화계에서는 ‘비주류’ 계열인 것이다.

물론 현대의 비주류만화도 크럼때와 다름없이 여전히 자의식과 불합리를 주제로 즐겨쓰고 검열과 빈약한 자본으로부터 자유롭진 못하다. 하지만 현재의 미국 비주류만화는 언더그라운드, 인디펜던트, 얼터너티브만화로 그 정체성을 바꾸며, 혹은 발전해 나가며 더 이상 어떠한 경향이나 포맷등으로 정의 할 수 없는 모습을 갖추어 나가고 있다. 주류만화가 매우 좁은 만화적 문법과 소재에 갇힌 것을 보상하려는 듯 좁은 썸 안에서 거의 모든 만화적 방법론과 소재를 포용하는 모습에서 공통점으로 찾을 수 있는 것은 만화의 진보라는 목표 정도 밖에 없을 것이다.

다시 한번 말하지만 사실 미국비주류만화의 시장은 정말 보잘 것 없는 크기다. 하지만 그 안에서 풀리처를 타고 세계최고의 책으로 선정되는 등 최고의 창의성과 예술성을 보여주고 있다는 것을 기억하자.

유럽만화

유럽만화야 말로 예술이라는 어휘로 포장되어 사람들에게 가장 오해와 편견을 사고있는 만화다. 하지만 유럽 역시, 예술로서의 만화도 있고, 쉬운 대중오락물로서의 만화도 있다. 일반인들은 예술로서의 만화는 어려워하며, 대중오락 만화를 좋아한다. 수천만부를 팔아 제

《애크미 노벨티 라이브러리》, 크리스웨어

미국만화계의 자랑 크리스웨어. 만화의 기본 문법에 대한 재구성, 20세기초 상업인쇄물에 대한 향수, 장난감 놀이문화에 대한 집착, 무엇보다 세부적 디테일을 활용한 농담으로 두각을 나타낸다.

끼는 시리즈의 주인공은 《아스테릭스》지, 《니코폴》이 아닌 것이다. 물론, 실제로 유럽에서 만화들이 사회적 인식면에서 상대적으로 좋은 대접을 받는 것은 사실이다. 하지만 그것은 만화뿐만 아니라, 문화 예술 전반에 대한 포용적인 사회분위기의 일환인 것이다. 그리고 충분히 예술적인 만화들이 존재하기도 한다. 하지만 유럽만화를 대하면서 예술이라는 편견을 갖고 힘을 주며 보아봤자 실망밖에 못 얻을 것이다. 그렇다면 유럽만화가 왜 예술이라는 소릴 듣게 되었는지부터 살펴보자.

예를 들어서 유럽만화 가운데 가장 주류적 위치에 있는 프랑스/벨기에 만화의 경우, 성공원인의 큰 부분을 차지하고 있는 것은 문화예술로서의 개방적 인식이었다. 프랑스만화 역시 50년대를 지나면서 미국 만화의 유입과 더불어 사회적 탄압의 대상이 되기도 했지만, 그 강도가 미국의 50년대나 한국의 80년대의 변화와는 달리 그렇게 큰 영향을 주지 못했고 60년대 말 이래로 만화 인구의 세대적 성장과 함께 예술로서의 지원을 받으며 산업적, 예술적 성장을 거듭했다. 덕분에 프랑스의 만화는 문화적인 단절을 경험하거나 외국만화의 침입으로 시장이 격변을 겪지 않고 순탄히 문화적 발전과 세대를 이어 나갈 수 있었다. 대중적 취향의 작품들은 수십년간 베스트셀러를 내는 연작들을 배출했으며, 작가주의 예술만화의 전통이 하나의 축으로 자리잡게 되었다. 비록 90년대 후반에는 수십년간 검증된 연작들의 신작 또는 심지어 이전 것의 재출간이 주를 이루고 새로운 대중적 히트작이 충분히 나오고 있지 않다는 우려가 있기도 했지만, 산업적 차원보다는 예술로서의 만화를 추구하는 작가층은 경제적 어려움 속에서(!) 꾸준히 자기 지분을 넓혀가고 있다.

비록 모든 만화가들이 큰 수입을 올리거나 스타가 되는 것은 아니지만, 이러한 사회적 분위기 덕분에 작가들은 작품의 질적 완성도를 추구하는 경우가 늘어났다. 따라서 상당한 시간을 쏟아서 일반적으로



다른 미국만화나 일본만화보다 더 밀도있는 그림들을 그려내는 경향이 있었다. 그 그림은 한 장 한 장이 고급 일러스트레이션 수준이었고 만화의 위상을 높이는데 한 몫을 하게된다. 하지만 이쉽게도 이러한 예술로서의 경향은 무분별한 산업화의 폐해를 막았지만 전반적으로 만화의 작화가 일러스트레이션의 방식으로 퀄리티를 높이게 되고 프랑스의 전반적인 만화포맷에 따라 그다지 긴 호흡의 만화들이 나타나지 못하게 되어 연상을 통한 만화적 연출의 다양함이 줄어들어 버린 특징으로 나타나게된다.

그리고 두 번째, 중요한 부분은 만화의 현실에 대한 풍자적 묘사의 두드러짐이다. 미국과 유럽 두 곳 다 만화의 시작은 풍자만화로 시작하지만 같은 풍자만화라도 만화자체의 성격이 다르게 발전해 나아갔

《야수의 잠》, 앙키빌랄

프랑스에서도 최고의 성취를 보여주고있는 앙키빌랄은 지속적으로 정치, 사회에 대한 이야기를 해왔다. 특히 《야수의 잠》은 전쟁, 원리주의 종교, 테러리즘등의 현대적 문제들을 개인적 차원에서부터 정치적, 세계적인 차원까지 폭넓게 보여주며 911테러에서부터 일련의 위기들을 예견한 듯한 내용으로 현재 만화로서 기대할 수 있는 거의 최고 퀄리티의 작화를 보여주고 있다. 최근 그는 《야수의 잠》 후속편으로 《12월 32일》이라는 작품을 내놓았다.

다. 미국의 신문만화는 유머만화가 주류를 이루었고 더욱이 일요 주간판을 통해 만화의 분량이 늘어나면서 더욱 유머물, 모험물의 성향이 커진다. 하지만 프랑스는 사회풍자적인 면이 매우 두드러지게 되고 그 경향은 주간만화잡지의 만화에도 그러한 만화가 실리고 이어진다. 이는 만화의 정책적인 예술로서의 육성과 유럽의 전반적인 사회의 분위기 때문이었을 것이다. 여하튼 현실의 반영, 풍자적 비판적인 성격은 유럽만화 전반에 걸친 커다란 경향이 되고 이러한 요소는 만화가 예술로서 대접받게 되는데에 큰 영향을 끼치게 된다. 실제로 국내에 나온 책들을 예를 들어보면 알 수 있듯이 《이비쿠스》, 《쌍브르》, 《코르토 말테제》등 많은 만화들의 현실적 배경위에 놓여있고 그 위에 캐릭터들은 현실에 대한 적극적 반영의 결과로 움직인다. 혹은 기울어진아이나 부끄의 제롬무슈로처럼 비현실속에서조차도 현실을 반영한다. 그리고 언제나 작가가 이야기를 한다기보다 뭔가를 주장하는 듯한 느낌을 받기도 한다.

이는 클렘프의 《X》나 《러브인러브》처럼 현실적 배경 속에서조차 비현실을 지향하는 일본만화와는 다른 면이다.

이러한 차이점을 보면 알 수 있듯이 유럽만화는 흔히 보는 일본만화와 독서의 지향점 자체가 틀리다는 것을 알 수 있을 것이다. 만화를 보면서 현실과는 유리되어 만화의 세계에서 쉼다는 생각을 가진 우리의 독서취향으로는 유럽의 생활화된 비판적 사고와 정치적 사회적 관심을 포함한 유럽만화는 속편히 만화 ‘만’을 보고 싶어하는 우리들에겐 보기 불편한 것이다.

이렇듯 유럽만화의 지향점을 인지하고 그것을 즐기지 못한다면 유럽만화가 예술이라는 명제는 “개네 나라에선 만화가 대접 잘 받는단데?” 라는 뜻 이상은 되지는 못 할 것이다.

개인적으로는 유럽만화의 다양한 스펙트럼과 발전양식은 누가 뭐래도 매우 이상적인 모델이다. 비록 재미를 추구함에 있어서, 편히 읽

는 방법에 있어서 일본의 만화에 따라가지 못하는 것은 인정하여야 하지만 그것이 극단적으로 ‘재미’라는 가치를 추구한 산업화된 일본의 만화에서의 결과물이었고 그로 인해서 일본의 만화산업도 치명적인 단점들을 갖게 되었다는 것을 생각해본다면 역시 유럽만화의 모습은 하나의 모범이 될 수 있을 것이다

한국에서의 서구만화

80년대말 《아이큐점프》를 위시로 유입된 일본만화와 그 시스템은 단 몇 년만에 한국 만화 시장을 뒤흔들었다. 실제로 그 시절 일본만화는 한국만화와 만화시장이 충족시켜주지 못하는 대중의 요구에 응해 줄 수 있었기에 그럴 수 있었을 것이다. 반면 서구만화는 많은 시도에도 불구하고 한번도 시장에 큰 변화를 준 적도 없고 현재 들어오고 있는 서구만화들도 그다지 큰 영향을 못 주고 있다.

유럽, 미국만화의 한국진출시도는 끊임없이 이루어져 오곤 했었다. 소년잡지에서 《아스테릭스》의 연재가 시도되기도 하였고 《뽕뽕》이 번역되고 컨벤션을 통해 직판으로 유럽의 만화가 팔리기도 하였다. 하지만 현재에 이르러서도 서구의 만화들은 만화로서 팔리기보단 교양인문서적, 아동서적, 영어교재로 더 쉽게 접할 수 있다. 또한 만화의 정체성을 갖고 팔리는 경우에도 적절한 비평과 소개가 없었거나 정보우위자의 문화양육 시도에 가까운 경우까지 있었던 것이 사실이다.

서구만화를 찾아볼 맘이 생긴다면, 이미 국내에도 상당히 많은 양의 서구만화가 출간되어 있다는 것을 알아두자. 아동도서의 형식으로 들어온 것, 몰래 들어온 것 등 여러가지를 합치면 2003년 현재에도 대략 100여종 이상이 출간중인데, 이렇게 많이 출간된 만화들이 있더라도 이 만화책들을 읽고 즐기기 어려운 것은 여전하다. 말했듯이 수많은 다른 갈래의 만화들이 산발적으로 다른 출판사에서 지속적인



단발적으로 계속해서 소개되어온 서구만화들

93년에 진주의 한 출판사에서 발행된 《땡땡》과 98년 발행된 《헤비메탈》 한국어판, 특히 《헤비메탈》은 아직까지도 수입금지서적품목으로 묶여있어서 보따리 장수와 미군을 통해 유입되는 잡지인데, 정식 라이선스판 잡지를 낼 생각을 했다는 것 자체가 대단할 따름이다.(그래도 한국판 《헤비메탈》은 3호까지 나왔다)

지 못하게 출간되고있고 그 유통과 마케팅도 제각각이기 때문이다. 이 분류는 더욱이 스포츠만화, 요리만화수준의 장르분류가 아니다. 대본소만화, 잡지만화, 소년만화, 순정만화같은 커다란 분류 혹은 그보다 더 큰 분류로 나뉘어져야할 차이점들을 갖고있다. 그래서 이 많은 갈래의 만화들을 전부 좋아한다는 것은 있을 수 없는 일이다. 아마 출간된 모든 만화를 보았을 때 취향에 맞는다고 느끼는 것은 그중 한 두가지 경향의 몇 가지 책일 것이다. (물론 수입된 서적 거의 모두 훌륭하고 완성도 높은 작품이지만 그러한 종류의 만화가 자신의 취향에 맞느냐하고는 다른 일이다.) 이러한 내용을 이해했다면 시중의 서구만화 한두종을 읽고 “서구만화는 취향에 안맞아서...”라는 말을 하는 실수를 저지르진 않을 것이다. 대개의 경우 보물은 숨겨져 있고 적기에 그 가치를 지니는 것이다.

이렇게도 동시에 서구만화를 출간했던 많은 출판사들이 현재 어려움을 겪고 있다. 비엔비와 교보는 결국 사업을 접었으며 현문은 아동시장으로 방향을 바꾸는 것으로도 어려움을 이겨내지 못했는지 현재로선 더 이상 신간이 나오지 않고 있으며 몇몇의 출판사만이 적은 수의 신간을 내고 있다.

물론 다른 출판환경, 다른 역사/문화적 맥락 속에서 만들어진 작품들인 만큼, 독법 자체부터가 낯설고 어려워보일 수도 있다. 유머의 타이밍을 놓치거는 것은 물론이고, 많은 대사와 적은 칸 수로 상황을 짐작해내는 과정에 적응 못하는 경우도 처음에는 빈번하다. 하지만 어쩌면, 그 너머에는 정말로 자신이 찾고 있던 만화적 감동이 숨어있을 수도 있는 것 아니겠는가. 역시 서구만화의 재미를 제대로 얻어내기 위해서는, ‘서구만화’ 이기 이전에 그냥 만화로서 허물없이 다가서는 것이 가장 중요하다.

미국만화 유럽만화의 판형, 유통

미국만화의 기본적 포맷은 **Monthly Comics** 즉, 매달 발간되는 연재물이다. 이슈Issue 혹은 팜플렛Pamplet이라고도 불리는 이런 종류의 만화는 주로 16절 정도의 판형에 본문 22페이지를 표준으로 하고 대부분 컬러로 되어 있으며 일반적인 가격은 권당 약 3달러정도이다. 미국만화의 거의 대부분은 이러한 형식을 통해서 연재되고 출판사에서 유통사를 통해서 각 지역 코믹샵(local comic shop)을 통해 판매된다. 그리고 연재가 된 이후에 일반적으로 볼 수 있는 TPB(Trade Paper Back)혹은 HC(Hard Cover)의 단행본 형태로 나온다. 하지만 단행본으로 다시 출간되는 만화는 매우 적다.

Monthly Comics는 단행본과는 달리 대부분 재판을 찍지 않기 때문에 우표나 기념품과 같이 수집의 대상으로 여겨지고 유명시리즈들의 첫 이슈나 내용상 중요한 이슈는 고가에 거래된다. 따라서 보관법과 보관상태에 따른 등급도 체계가 잡혀있다. 대개의 경우 보관은 비닐 백에 두꺼운 판지와 함께 넣어 보관하는데 완벽한 보관을 위해 비싼 mylar 봉투나 플라스틱 케이스를 사용하기도 한다. 이런 형식으로 매달 발간되는 것이 일반적이나, 격월간이나 비정기적으로 발간되는 경우도 있다.

또한 유통에서 있어서는 다이렉트 마켓이라는 미국의 만화유통방식에 대해 알아볼 필요가 있다. 일단 다이렉트 마켓이라는 유통시스템

의 가장 중요한 특징은 반품이라는 제도(혹은 위탁판매)와 재판이 거의 없다는 것이다. 국내의 출판시장은 만화총판을 통하든 일반 서적과 같은 유통구조를 갖든 일단 ‘위탁판매’라는 형태를 취한다. 이것은 책을 일정기간 진열해놓고 판 후 안팔리는 재고의 경우는 다시 출판사로 반품을 하는 것이다. 그리고 대금은 어음을 이용하거나 후불을 통해 계산한다. 잘팔리는 책은 초판이 모두 나가고 재판, 삼판으로 나가지만 안팔리는 책은 모두 반품되고 대금도 건지지 못하는 시스템이다.(단 최근 국내에서 만화단행본의 재판은 거의 없다.)

하지만 미국의 만화시장에서 거의 모든 부분을 차지하는 이슈는 재판이 거의 없고 출판 두세 달 전쯤부터 미리 소매점으로부터 주문을 받는 구조이고 위탁판매가 아닌 소매점이 서적을 할인된 가격에 ‘구입’해서 정가에 파는 형식이기 때문에 보통의 출판물과는 여러 가지로 다른 차이점이 생긴다. 일단 이슈는 매달 새로운 편이 나오기 때문에 서점에서의 회전율이 빠르다. 보통 2~3 개월 안에 책들은 팔려나가고 새 책이 들어오게된다. 또한 재판이 없기 때문에 콜렉터들이 생겨나고 일반서적처럼 중고서적이 비싼 가격에 거래되기도 한다. 이슈포맷의 만화책이라던가 유통구조는 이 외에도 미국만화의 연출과 만화산업의 특징에 연관되는 경우가 꽤 많으니 간단히 라도 알고 있는 것이 좋다.

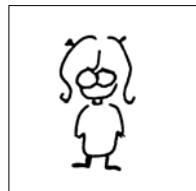
반면에 유럽권의 만화의 경우에는 미국과는 달리 대부분의 만화들이 알BUM 형식으로 발간된다. 알BUM이란 대형 판형의 하드커버 책으로 페이지수는 보통 44페이지 전 후의 호화판 판형이고 프랑스에서는 80년대를 전후로 포맷이 확립하게 되었다. 유통은 미국이나 우리나라와는 달리 일반 서적과 똑같은 경로를 거친다.



인디만화의 어제, 오늘 그리고



원종우



누프컬

만화를 너무너무 좋아하는 미소녀가 있었다. 만화 속에 빠져 살고 있는데, 만화 백 만권을 읽었다는 미청년이 심복으로 삼아달라고 애걸했다. 그리하여 그를 지배했다.

1. 들어가며

주류 유통질서가 개별 작품의 내용적 독자성에 대해 우위를 점하는 한국만화현실은 개별작가의 개성적 표현욕구를 막고, 감상자의 다양한 취향과 선택기준을 발전시키는 것이 아니라 그 반대로 일괄적인 방향으로 몰고 가 결국 우리 만화문화를 빈곤하게 만든다. 만화라는 것은 하나의 소비품목이기 이전에 문화이고 더구나 그것이 소수자 문화가 아니라 ‘대중’ 예술인 바에야, 빈곤으로 달려가는 이러한 닫힌 구조는 필연적으로 일종의 독립운동을 초래하게 될 터이다. 즉, 인디(독립)만화란 만화를 일괄적인 빈곤함으로 몰고가는 주류 시스템에 대한 독립운동이요 자유선언이다.

90년대 이후로 우리 만화계에 등장한 인디만화와 그를 둘러싼 담론들은 지속적으로 있어왔지만 언제나 난상으로 끝났다. 그럴 수 밖에 없는 것이, 그 논의들은 인디만화를 몇몇 개별작품과 잡지들의 소재와 주제, 양식, 그리고 유통방식의 공통점으로 파악하는데서 이야기를 시작했기 때문이다. 하지만 그런 시작점은 이 작품들의 공간적 존재상태, 분포도를 이야기해줄지는 몰라도 이들이 출현하기까지의 맥락에 대한 방향을 제시해주지는 못한다. 가령, 《코믹스》, 《화끈》, 《악진》 등 현재 한국 만화계에서 대표적인 인디만화 지면들을 비롯한 몇

몇 작품군,작가군이 보여주는 대부분 거칠면서도 자유분방한 그림체나, 일탈적이며, 저항적인 내용 등의 공통적 요소는 독자로 하여금 해외 언더그라운드 만화(혹은 판진)와 분명 관련성이 있음직하다는 생각을 불러일으키지만 실제로 알아본 바에 따르면 별로 해외의 영향을 받지 않았다고 한다. 그렇다면 결국 그 연원을 따져볼 때 개별적인 차원에서의 해외작품과의 유사성에도 불구하고, 한국적 현실에서 나타난 자생적인 흐름으로 파악해야 한다는 이야기다. 그 흐름의 끈을 어디서 얻을 수 있을까. 시간축을 지나며 90년대 이후의 인디 만화작품들과 그전의 만화들을 연결짓게 만드는 공통의 요소는 대체 무엇일까. 그 과거사가 해명되지 않으면, 결국 그 정확한 현재적 모습과 미래에 대해서도 오리무중에 빠지게 되기 마련이다.

역사적 맥락의 부재. 괄호쳐진 그 빈 공간에 필자는 감히 독립만화의 원초적 질문, 개별 작품차원의 표현양식이나 요소보다는 ‘우리만화계의 지배질서에 대한 독립적이고 대항적인 태도’라는 독립만화 본연의 질문을 넣어 이야기를 시작해보기로 했다. 이 시스템에 대한 도전으로서의 80년대의 선구적 사례가 있다. 바로 80년대 중반에 만들어진 순정무크지 《아홉번째 신화》다.

2. 최초의 문제제기 아홉번째 신화

《아홉번째 신화》는 85년 일군의 기성작가들, 황미나, 김혜린, 김진, 신일숙 등을 중심으로 만들어진 <나인>(얼마전 폐간된 서울문화사 순정잡지와 무관)동인들이 발행한 비정기 비매품 무크지다.

3호까지 출간된 이 무크지가 인디만화라는 측면에서 주목할만한 점은 그것이 작가들의 자비로 직접 만들어졌고, 그 유통방식 역시 전면적으로 작가들에 의해 이루어졌다는 점이다. 동작가들의 대본소용서적 맨 뒷페이지에 잡지가 만들어졌고 비매품이며 보고싶은 독자는 참여작가에게 개별적으로 연락하면 선별(선착순?)하여 우편발송할

것임을 내용으로 하는 광고가 실린다. 그리고 필자 역시 이 광고에 따라 편지를 보내 정확히 우편으로 잡지를 받아보았다. 이처럼 기성 작가들이 자비로 잡지를 직접 만들고 그것을 대본소 유통경로가 아니라, 자신의 독자들에게 직접 접촉하여 유포하는 경우는 한국만화 사상 이것이 처음이었다.

왜 그랬을까, 혹은 그래야만 했을까. 그 의문은 세 번째 주목할만한 점, 즉 잡지의 내용과 관련되어있다. 잡지의 주된 내용은 9편의 단편 작품들과 한국만화사총론, 이현세의 순정만화관, 이흠번채신화 동인지가 주최하는 신인공모전으로 구성되어있는데, 문제는 이것이 일종의 기획적 성격을 가지고 통일되어 구성되어있다는 사실이다. 일단 《아홉번째 신화》라는 잡지 제목은 서구에서 제 9의 예술로 일컬어지는 만화장르 자체의 예술적 가능성과 그에 대한 의지표명임을 분명히 하고 있다. 그에 따라 나머지 글들 역시 만화라는 장르가 단지 1회적 소비오락용품이 아니라 하나의 예술작품임을 분명히 하는 주제의식으로 기획되고 쓰여 있다. 특히 당시의 일반 소녀독자들이 접하지 못했던 한국만화사를 실은 것은 이 주제의식이 나름대로 학술적이기까지 했다는 점을 보여준다. 잡지에 실린 작품들은 죄다 단편인데, 그것은 잡지가 무크지였기 때문이기도 했겠지만, 당시 대본소시장에선 ‘단편’이라는 형식을 수용할 수 없었다는 상황에 대비되어 특징적이다. 또 이 작품들은 순정만화에 고전적으로 따라붙던 로맨스니 연애담, 미남, 미녀캐릭터등이 최소화되고 반면에 극히 사회적인 소재, 혹은 철학적 소재, 당시로서는 생소하던 SF적 소재, 동양적인 소재등을 담아내고 있었다. 즉 이 작품들은 내용적으로나 형식적으로나 당시 시장의 상품으로는 적절치 못한 창작품들이었고, 이 시장의 논리와 요구사항에 대해 스스로의 창작욕과 그것의 정당성을 일군의 작가들이 모여 선언하고 실현한 ‘만화독립운동’ 잡지였던 것이다.

만큼 절박한 상황의 운동적 산물은 아니었던 것으로 보인다.

하지만 《아홉번째 신화》에서 제기된 문제가 새로운 잡지중심 시스템을 통해 완전히 지속적으로 다 해소된 것은 물론 아니었다. 《만화광장》은 폐간되었고, 《만화창작》, 《만화와 시대》는 단명했다. 이들이 경쟁에서 탈락된 채 잡지시스템이 안정된 경쟁체제로 돌입하고 있던 90년대 들어서 한국만화잡지들은 주간, 격주간을 중심으로 빠른 연재를 통해 감상자를 길들이는 일본형 만화잡지 시스템과 일본에서 개가를 올린 스타일을 그대로 적용하여 승부수로 활용했다. 결국 그리 차별적이지 못하면서, 세대별, 성별로 소비층을 정해놓고, 그 층위에서 팔릴 만화만을 양산했는데, 문제는 이를 벗어나는 작품들은 독자들에게 선보일 기회조차 박탈당하게 되었다는 점이다. 이런 상황에서 독자는 수많은 만화잡지들 속에서 일시적 풍요를 만끽할 수 있을 지도 모르지만, 비슷비슷한 만화들의 범람 속에서 허전함을 느낄 수밖에 없는 노릇이었다. 허전함을 채워주는 것은 단지 몇 안되는 인기작품들과 양적인 측면에서 압도적인 일본만화들 뿐이다. 대본소 만화라는 낡은 시스템에서 잡지 시스템으로 시스템의 혁신이 한국만화계에서 이루어졌음에도 불구하고, 결국 좋은 작품들이 만들어지는 문화적 성숙은 이루어지지 못했다.

그 와중에 작가주의 순정무크지라는 면에서 《아홉번째 신화》와 맥을 같이 하는 《MIX》가 나왔다. 《MIX》 또한 기성작가와 상당한 신인들이 작가주의적 작품을 수용할 수 있는 실험을 하였는데, 이것은 《나인》(서울문화사)이라는 새로운 만화잡지의 전신 역할이 되었다. 하지만 나인은 잡지시스템 자체의 한계성을 극복하지 못하고, 일정기간이 지난 후 내용이 대폭 저하된 속칭 ‘다운그레이드 나인’ 그리고 결국 폐간이라는 종결로 이어졌다; 90년대 《아홉번째 신화》의 신화는 재현되지 못하였던 것이다.

또 한동안 불을 이루었던 성인만화잡지 시장에서 독보적으로 걸죽한



《MIX》 1호

페미니즘 성향이 강하며 시각적 스타일리즘을 추구하는 작가들로 구성되었다.

주2) 《미스터블루》 폐간

사실 《미스터 블루》 폐간의 본질적 문제는 한국만화환경도 문제지만, 이 잡지가 이현세 개인에 의해 유지되고 있었다는 사실에 기인한다. 만일 이 잡지가 표방한 한국 성인 만화의 발굴 육성이라는 대의가 확고히 다른 모든 작가와 만화인들에게 공유되고 그들 전체에 의해 유지되고 있었다면 그리 허망하게 끝날 수는 없는 일이다. 작가들은 자유로운 잡지를 언제든지 필요로 한다. 이현세가 손을 뗐어도 작가들이 인수해 집단경영을 할 수도 있지 않았을까 라는 질문은 바보같은 질문일 뿐일까? 하지만 자비출판으로 대본소시스템에 타격을 가하고 신화가 된 《아홉번째 신화》도 있지않은가. 무료 원고는 기성작가의 권위와 병존할 수 없는가.

신인들을 발굴해내고 수준높은 작품들을 다량 신고 있던 《미스터 블루》는 결국 한국만화환경의 고질적 문제-정보법과 음란물 혐의 사태-로 말미암아 사그라진다.²⁾

4. 언더 그룹들의 발생과 활동

90년대 만화문화의 양적팽창에 힘입어, 대본소체제의 잡지시스템으로의 전화, 그리고 그 주변에서 벌어진 기성 작가들의 독립적인 시도들이 커다란 축을 이루는 그 외곽에서도 어떤 독립적인 움직임이 있어왔다.

《네모라미》, 《화끈》, 일군의 한겨레 아카데미 작가들, ‘코믹스’ 그룹. 사실 인디만화니 언더만화니 하는 개념이 회자되기 시작한 것은 바로 이들 그룹들의 활동이 점차 눈에 띄면서이다. 언더라는 말의 뉘앙스가 풍기듯, 이들은 기성 혹은 주류만화시스템속에서 활동하고 있지 않은 작가들을 많이 포함하고 있다. 혹자는 이 작품군들의 일방적인 경향성, 혹은 공통요소로서 거칠고 투박한 부분, 난독성 등을 지적하며, 만화로서의 정체성과 완성도에 대해 강력하게 문제제기하기도 한다. 이러한 평가는 분명 개별 작품에 있어 타당한 지적일 수 있다. 하지만 각개 작품의 개별적 평가 이전에 일정한 만화관을 공유한 경향그룹으로서 평가할 때 사실 많은 이들이 이들 작품들을 개별 작품의 제목보다 그것들이 실린 잡지제목, 혹은 그룹제목으로 기억하지 않는다. 이들의 정체성은 《아홉번째 신화》와 유사한 정치적 태도와 만화관을 견지한 만화운동 그룹들로 판단할 수 있다. 왜냐하면 그들은 기성 주류만화시스템에서 스스로의 표현방식과 정체성을 통제받기 보다는 차라리 독자적인 출판, 유통 경로를 모색하고 있고 그러한 스스로의 정체성을 분명히 하려는 경향을 보여주고 있기 때문이다. 물론 그러다보니 자연스레 기존질서에서 배제된 채 언더, 즉 뜨지 못한 작가가 되기 일쑤다. 하지만 앞 글에서 언급했듯이 오버나

언더나, 뗐느냐 뜨지 못했느냐는 인디-독립이나 아니냐의 판단기준과는 범주가 틀린 문제다. 그들은 90년대 중후반에 등장해 이미 만화동네 한켠에 안정된(?) 공간을 차지하고 있는 인디 만화진영이다. 그러므로 이들 개별 그룹은 표현양식이나 주제상의 공통요소보다도 그 활동상과 목적에 의해 구분될 필요가 있다.

4.1 네모라미 그룹

네모라미는 홍대 시각디자인과 학생들을 주축으로 한 만화동아리로 알려져있다. 2기 회지(박명천,이우일등 포함)에서부터 눈에 띄이기 시작한 네모라미의 만화는, 주류만화의 전통적 요소인 인물과 극에의 몰입보다는 화면전체의 시각적이고 디자인적 효과를 중시했으며 해체적인 극 구성과 대사운용이라는 특징을 전반적으로 보여주었다, 또 동 회지에 포스트모더니즘에 관련된 수필(?)적 글들을 싣고 있다. 이러한 전통적 가치의 권위에 대한 해체적,도전적 성격을 보여준 네모라미의 작품들은 일부 독자들과 만화가지망생들을 신선한 충격으로 몰아넣었는데, 그것은 당연하게도 당시 주류시스템에서 받아들여지지 않는 작품들이었다. 하지만 그들 스스로도 자신과 자신의 미래를 만화가로 명백히 규정짓지는 않고 출발하고 있었고, 결국 개별 성원들은 본격적인 만화의 길 이외에도 여러 분야(광고, 신문,디자인,웹)로 흡수되었다. 그들이 기성권위에 도전한 것은 분명하지만 그것은 시스템보다 먼저 기성 만화양식에 대한 것이었다.

4.2 화끈 그룹

화끈 그룹의 경우, 활동해온 여러 개별작가들의 상업잡지에서 강요하는 일괄기준에 대한 저항적 성향이 굉장히 강하고, 수준 높은 작품과 작가가 많은데 비해 동시에 작품들 사이의 수준 편차도 크다. 그들중 몇몇은 주류잡지로 진출하기도 했지만, 그들의 개성적 표현양



《네모라미》

90년대 초반 대학(미대)에서 발생한 인디만화의 또다른 경향. 내용보다 시각적 스타일이 중시되었다.

식을 안정적으로 지원해줄 주류잡지는 아직 없다고 보인다. 첫 출발 당시 이 잡지는 독자적 시장과 유통경로를 창출하는데 상당히 기대를 걸고 있었다. 하지만 곧 오프라인을 폐간하게 되고 웹진으로 변화되었다. 다시 오프라인 재창간, 그리고 다시 정간되기까지 가장 큰 문제점은 재정이었겠지만(당연하게도!) 그 사이에 새로 발굴되거나 결합된 수준 높은 작가들은 거의 없으며, 안정적인 원고수집도 힘들었던 것이다. 따라서, 이들 작가군이 주류잡지에 대한 거취와 태도문제를 명확히 하는 집단적 정체성으로 통합되어 있는 것으로 보이지는 않는다는 점이 아쉬운 지점이다.



《화끈》 1호

종이잡지 발간, 웹진 전환, 재발간과 폐간, 웹진 폐쇄와 재개장 등 많은 우여곡절 속에서 현재까지 맥을 이어가고 있다.

4.3. 한겨레 아카데미 그룹

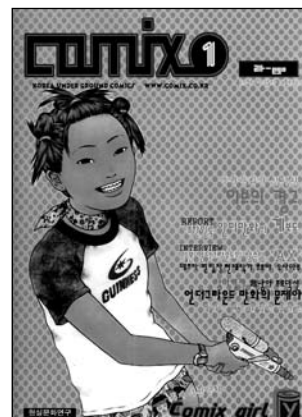
‘일군의 한겨레 아카데미 작가들’이라고 칭한 측은 참으로 다종다양한데, 《오즈》의 작가군을 비롯한 한겨레 아카데미(우리만화연합이 진행하고 있는)의 교육을 통해 배출된 작가들이다. 지금은 폐간된 월간 《오즈》의 게재물 일부와, 대다수 한겨레 아카데미 졸업작품집이나 《박카스》 등의 회지등을 통해서 볼 수 있는 이들의 작품들은 주류 만화에 대한 독립적 성향이 강한 작품들을 많이 포함하지만, 작품과 인식 양자가 모두 수준편차가 심하고, 아마추어적인 면모가 많으며, 주류만화적 취향 또한 상당히 많기에 이들을 한 흐름으로 보기에 어려운 것 같다. 그럼에도 불구하고 이들의 작품활동 계기와 경로는 한겨레 아카데미라는 공통의 교육기관을 중심으로 느슨하게 묶여있기 때문에 편의상 이렇게 묶어놓는다. 교육기관이라는 공통의 출발점은 애초부터 앞으로 어떻게 데뷔할 것인가라는 문제로 이들의 목적과 방향성을 규정짓게 한다. 그러나 스스로 이 문제에 대해 명백한 정치적, 집단적 인식과 대응을 모색하기보다는 단지 스스로의 습작활동에 강제성과 규칙성을 부여하고, 그것을 보여줄 수 있는 공간을 집단적으로 찾는데 골몰하는 것으로 보인다. 어떻게 보자면 이들이 활동

중인 웹 및 지면들은 완성된 잡지라기보다는 졸업작품집의 연장선상에 있는 것이다.

4.4. COMIX 그룹

‘코믹스’ 집단의 만화는 초기에 조악하다는 혹평을 받았음에도 불구하고 지속적인 작품활동을 통해서 발전하는 모습을 보여주고 있다. 코믹스의 작가군은 강력한 집단적 정체성을 가진 흐름을 유지하고 있다는 점 때문에 작가, 작품에 대한 개별적 평가를 떠나 이 집단 자체를 주목할 수 밖에 없게 만든다, 일부 네모라미 작가들과 공동으로 창간한 《봄》에서 선언한 바, 편집장 신일섭은 ‘상품이기를 거부하는 만화’를 천명하였고, 이후 《히스테리》, 《버전업 히스테리》, 《COMIX》 등으로 명맥을 이어왔다. 이들은 주류시장에 포섭되지 않은 취향과 개성이 생산되고 유통될 수 있는 새로운 시장의 개척을 공개적으로 표방하고 나섰으며, 심지어는 각종 전시회와 이벤트를 통해 이 입장을 표명해왔다.

코믹스 그룹의 활동방식은 두가지 문제점을 시사한다. 하나는 그들의 전략 자체인데, 이전 《아홉번째 신화》의 잡지를 통한 네트워킹 방식이 잘 활용된 예일 수도 있다. 그간 지속적으로 내온 그들의 잡지가 새로운 작가들과 독자들을 발굴해냈고 모아냈다. 한편 코믹스 그룹은 자신들만의 공통된 문화적 취향을 중요한 토대로 가지고 있다. 딱히 펑크적이라고 할 것은 없겠지만 저속함 혹은 저급함의 취향, 키치적인 개념을 즐겨 사용해왔는데, 그것은 취향이 다른 독립작가들로 하여금 각자 자신들의 취향그룹과 소규모 취향시장을 개척해야 하게 된다는 점으로 이어진다. 그렇다면 문제는 아마도 ‘연대’가 될 것이며, 코믹스 그룹의 일관된 정치적 태도는 또 한번 버전업해서 이 연대의 전략에 대한 태도도 명확히 해야할 것이다.



《COMIX》 1호

오프라인 잡지를 향한 철저판기. 그들이 발간한 잡지 중 가장 정돈된 모습을 보이고 있다.

4.5. 악진

처음에는 코믹스 그룹의 일원으로 시작했으나 이내 독자적인 행보로 돌아선 강성수는 2001년 완전 온라인 기반의 활동을 표방하여 웹진 《악진》을 출범시켰다. 악진 역시 《화끈》이나 《코믹스》와 같이 인디적인 자세를 견지하며 시작했지만, 이미 기존 주류 만화계에서 활동하고 있는 몇몇 젊은 작가들의 언더 취향의 작품(운태호의 <요리사의 사랑>등)들도 받아들여서 독특한 스펙트럼을 만들어냈다. 기성 작가들의 소수취향적 작품 창작욕구를 풀 수 있는 지면이 되어준다는 점, 즉 '기성작가 동인지' 적인 역할을 일정 부분 수행할 수 있다는 점에서 특히 주목할 만하다. 하지만 반대급부로 산만한 구성과 전체적인 컨셉이 없는 '모자이크' 적인 속성이 단점으로 꼽히는 등, 기존 인디 만화활동들의 장단점을 보완했다기 보다는 장점은 장점대로, 단점은 단점대로 고스란히 계승한 듯한 모습을 보이며 시작하기도 했다. 운영이 계속되면서 점차 정리된 모습으로 발전하는 등, 긍정적인 양상들이 증가하고 있는 동시에, 아직까지 웹진으로만 운영됨에 따르는 영향력의 한계같은 것들도 극복되어야 할 과제 가운데 하나다.

4.6. 카툰피, 야후매니아, 파마헤드

상황이 상황인 만큼 인디 성향 작가들에게 보다 효과적으로 대중과의 교감 및 상업적인 성과를 이어줄 수 있는 방법은 항상 절실하게 필요했는데, 그것은 작가집단만으로는 도저히 제대로 해결하기 힘든 부분이었다. 현재 폐쇄 중인 카툰피는 인디성향 작가들의 작품들을 바탕으로 여러 가지 실질적인 사업을 확장시키고자 했던 시도들 가운데 하나다. 카툰피는 '사업가'를 중심으로, 작가들을 연동시켰다는 점에서 위의 다른 집단들과는 명백히 다른 출발점을 지니고 있었다. 이 시도는 세계적인 웹 포탈 야후의 상호 라이선스까지 얻어내며 월간지 《야후매니아》를 발간하면서 정점에 달했는데, 독특한 시

각스타일을 실험하고 있던 무소속 개인 창작자들과 아이완이나 석정 현같은 영상원 출신의 여러 젊은 작가들을 새로 충원하며 나름의 작가군을 형성하게 된다.

하지만 불공정한 계약관행과 대우 등 기존 주류 만화계 이상의 여러 폐단들에 대하여 일련의 연재 작가들이 잡지사의 방침에 반기를 들었고, 2003년 초에 《파마헤드》라는 명칭으로 독자적인 활동을 시작했다. 작가들의 수평적인 조합 형식으로 운영하며, 자신들의 공동의 작품 발표 공간을 표방하며 시작을 한 단계인 만큼, 몇가지 현실적인 우려 속에서도 이들의 향후 추이가 주목된다.

4.7. 개인 독립 작가군

개인 독립 작가들의 경우, 어떤 매체를 내거나, 그룹화되지 않았더라도, 주류시스템과는 무관하거나, 아니면 그 시스템의 한계를 정면돌파하는 작가들도 있다. 《프린세스 안나》와 같은 잡지만화의 이단아를 만든 변병준이 있고, 작가주의 만화가 박홍용이나, 작품의 자율성을 위해 잡지 《나인》에서 나와 웹진에 《사춘기》를 연재했던 이진경등이 이에 속한다. 여기에 주로 자신의 개인 홈페이지를 통해서 작품활동을 벌이며 대중과 소통하고 있는 온라인 만화 작가군, 스노우캣, 강풀닷컴, 마린블루스 등까지 포함하면, 상당히 넓은 스펙트럼이 여기에 포함된다는 것을 알 수 있다.

물론 이들은 많은 경우 스스로 인디라고 표방하고 나서지 않는 만큼, 명백한 인디적인 요소를 담지하고 있더라도 굳이 인디만화로 분류하는 것은 무리가 따른다. 즉 이 작가들의 활동은 그 자체로서는 주류 질서가 가하는 제약에 대해 자유를 분명히 하고, 그것이 받아들여지지 않는 한 그 시스템하의 출판을 포기하는 것도 불사한다는 측면에서 기존질서에 대한 독립을 명백히 하지만, 그럼에도 불구하고 전체 주류질서의 돌파구, 혹은 대안이 되기 힘들기 때문에 '운동'으로 평



《야후매니아》 1호

인디만화와 고급담론의 결합이라는 시도. 김규형, 신현준 등 칼럼니스트들의 글과 만화가 결합되었다.

신일섭, 강성수

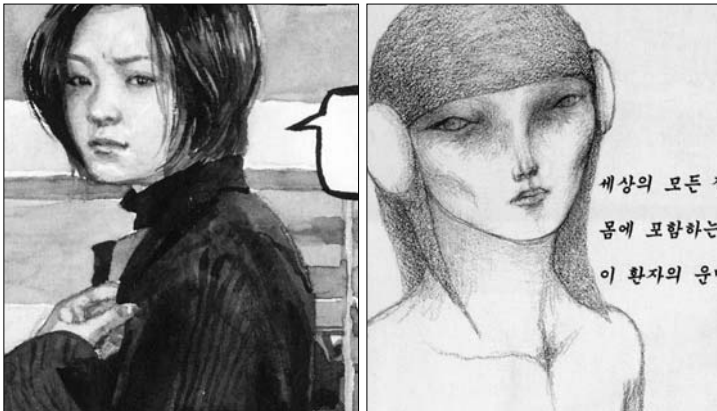
한국인디씬의 실질적인 출발을 한 두사람 강성수, 신일섭은 만화 왕국에 공동작품 '아버지와 나'라는 작품을 통해 처음으로 인디적인 감성을 직접적으로 드러냈었다. 특히 신일섭의 왼손으로 그린 그림은 여러가지 반향을 가져왔다.



가하기 힘들다. 이들 작품들은 때로는 공공 공모전을 통해, 때로는 주류잡지의 구색 맞추기용으로 빛을 보기도 하지만, 이것이 주류질서의 테두리 안에 있는 일반적인 만화독자들에게 충분히 보여지고 익숙해져서 선호되는데 이르기까지 필요한 시간과 행운은 너무 많다. 게다가 그들은 창작과 동시에 그것이 받아들여지게끔 설득,교섭 작업까지 해야 하는 것이다. 이런 경우 개인 독립작가의 매니저가 모색되거나, 개별 독립작가들을 모아 매니지먼트할 단체나 기획회사가 개발되는 것이 필요할 지도 모른다. 또는 코믹스 그룹과는 다르게 다양한 취향의 작품이 공존하는 독립만화잡지를 스스로 만들 수도 있을 것이다. 결국 혼자서는 한계가 있으며 이 경우에도 집단적 조직화, 흐름의 창출이 필수적이다. 작가가 먹고살기 위해서, 하지만 만화의 자유를 희생하고싶지는 않아서, 과외로, 판짚(학습만화나 삽화 등 아르바이트)에 귀중한 창작의 시간을 낭비하지 않게 되길 바라는 것은 우리만이 아닐 것이다.

5. 맺으며

운동으로서의 인디는 주류에 대한 반정립이자 새로운 권력을 지향한다.



《Stories》, 석정현(좌)
《어디에도 없는 환자》, 아이완(우)

90년대 말, 한예종 등 정식 교육 기관 출신 작가들이 독특한 화풍과 이야기 기법으로 무장하고 등장했다. 이들의 감수성은 물론 주류 지면에서 소화되기 어려웠고, 인디성향 지면으로 흡수되었다.

인디만화를 해석할 때 소수의 해방구, 아나키한 어떤 것으로 볼 때가 많다. 또는 기존의 시스템에서 받아들여지지 않는 설익은 만화들의 대기소로 보기도 한다. 이러한 지적은 현재 인디만화로 분류되는 작가, 작품들에서 충분히 나올 수 있는 지적이지만, 표면적인 지적일 뿐이다. 인디라는 것은 고정불변의 어떤 개념이 아니며, 영원한 소수자 또한 아니다. 특정한 시대에 주류시스템의 한계성을 지적하기 위한, 하나의 지표이자, 다음단계의 양식에 반영되는 중핵인 것이다. 인디를 단지 마이너한 것으로, 혹은 특정 소수의 자족적인 양식으로만 생각한다면, 인디의 미래는 없다. 현재 인디는 기존의 지배질서의 한계점을 보다 전면적으로 비판, 전복하고 새로운 권력을 획득하려는 의지다. 그러한 인디를 양식적으로 개념화하여 고정시키는 것은 인디의 생명력을 제거하고, 박제를 만드는 행위에 불과하다. 《아홉번째 신화》는 80년대 대본소 시스템에 대한 반정립으로서 잡지만화의 모태를 보여줬다. 현재의 인디만화는 굳어진 잡지시스템에 대한 적극적 반정립으로서만 자신의 정체성을 분명히 할 수 있다. 그것은 혹자가 늘 말하듯, 좋은 작가, 좋은 작품의 부재를 한탄하거나, 또는 “열심히 창작하면 되겠지”로 해명되고 개선될 문제가 아니다. 인디작가-만화계의 독립지사들이여, 자부심을 가지고 작품을 만들



《영점프》

가장 최근의 사례로서 영점프 폐간이 있다. 반년여간 인디적 감성의 작가들이 활발히 참여하여 '무언가'에 대한 희망을 품게 하기도 했으나 출판사의 조급증은 그러한 기대의 싹마저 잘라버리게 된다.

라. 모여라, 연대하라. 비판하고 개척하라. 당신들의 정당성을 만천하에 선포하라. 주류시스템의 뻔한 요구조건에 작품을 변형시키지 말고, 작품을 존속시킬 모든 수단과 방법을 강구해야한다. 그것이 자비출판이 되건, 스폰서를 구하건, 웹출판이 되건, 직접 단행본 출판이 되건 간에 말이다. 이런 행동 속에서 당신들의 작품이 빛날 것이고, 현재의 주류시스템의 한계는 더욱 폭로될 것이다. 주류시스템에 대한 어떠한 동경도, 유혹도, 동정도 연민도 가질 필요없다. 여기 침몰해가는 거대한 난파선이 있다. 그 난파선의 이름은 단지 주류만화시스템일 뿐, 만화라는 이름은 아니다. 만화라는 이름은 기울어가는 난파선으로부터 사방으로 멀어져가고 있는 구명정들, 당신들이 지금 저어가고 있는 그 배들의 노에 다름아닌 것이다.

만화, 별점매기기

“음… 나는 만화의 걸작(이라 불리는 것들)을 그다지 좋아하지 않는다. 걸작이라 칭해주기도 싫거니와, 누구나 인정하는 등등의 수식어가 붙으면 더욱 기분이 나빠진다. 그러한 수식어를 부정하기 힘들수록 불쾌감은 더 해진다. 정확히 말하자면… 텍스트 자체가 싫은 것이 아니라 ‘걸작이라 불리는 상황’이 싫은 것이다.

만인이 인정하는 걸작이 존재한다는 사실은 (공시적인 & 통시적인 면에서) 해당 장르의 빈약함을 반증한다. 게다가 그 작품이 미완의 & 현재진행형의 & …그러니까 지금 이 시대의 작품이라면 참 한심스러운 일이다. ○○한 평론가들은 여기에 ‘고전’ 운운의 수사를 붙임으로서 마지막 카운터를 날린다. 쫓….

《오! 한강》을 추천작품으로 내미는 게 무슨 의미가 있을까. 기껏해야 짝퐁 리얼리즘 반공드라마이닌가. 김혜린을 읽어보라고 권해주는 것도 안전하지만 별 의미 없는 선택이고(가장 안전한 선택은 언제나 가장 위험한 선택이 되기 마련이다.), 박홍용은 80년대에 주목하는 것으로 족하다(많이 봐줘서 10년 전에!). 게다가 95년 작이 고전이라니… 괴롭다. 마찬가지로 신흥종교놀이에 빠져 있는 작가의 미완결작 따위에 점수를 주는 것도 참을 수 없는 일이지. 《20세기 소년》인지 21세기 소년인지 몰라도 헐리웃 블록버스터에 보내는 것 이상의 우호적인 시선을 보내줄 필요는 없듯이.

그런 이유로 만화에 대한 나의 평가기준은 매우 관대하다.

미완결이면 별 반개 깎고, 소년만화라면 별 반개 깎고, 순정만화여도 역시 별 반개 깎는다. 남성향 성인극화이거나 야오이라면 별 반개 깎는다. 에로물이라면 한 개 단위로 깎자. 메시지가 진부하면 별 반개, 메시지가 난해해도 별 반개, 건전해도 반개 불건전해도 반개, 대중성에 호소하고 있거나 매니아 지향이라면 별 반개씩 깎아 준다(공평하게). 민족주의에 호소하고 있다면 별 한 개, 정치적 올바름에 신경쓰고 있다면 별 반개 깎는다. 정치적으로 올바르지 않다면 (체면상) 별 한 개를 깎아준다.

실험적인 시도로 가득한 만화라면 별 반 개, 동인적 상상력에 기대고 있다면 별 한 개를 깎는다. 학원물이나 환타지라면 별 한 개 단위로 깎는다. 애완동물이나 게임을 소재로 한 작품이라면 일단 한 개 반은 충분히 깎아 줄 수 있다. 누구나 인정하는 걸작이라면 누구나 인정한다는 그 사실만으로 반개 깎는다. 그 작품의 재미가 '과격한 개그'로 인한 것이거나, 쓸데없이 심각하다면 별 반 개 깎는다. 최고의 작화퀄리티를 보여준다면 별 반개 깎고, 그림이 허접하다면 별 한 개를 깎는다. 호흡이 길지 않은 에피소드 방식이라면 별 반개, 호흡이 너무 길어도 별 반개 깎는다. 장편이라면 치명적이지. 10권을 넘으면 10권 늘어날 때마다 반개씩 깎는다.

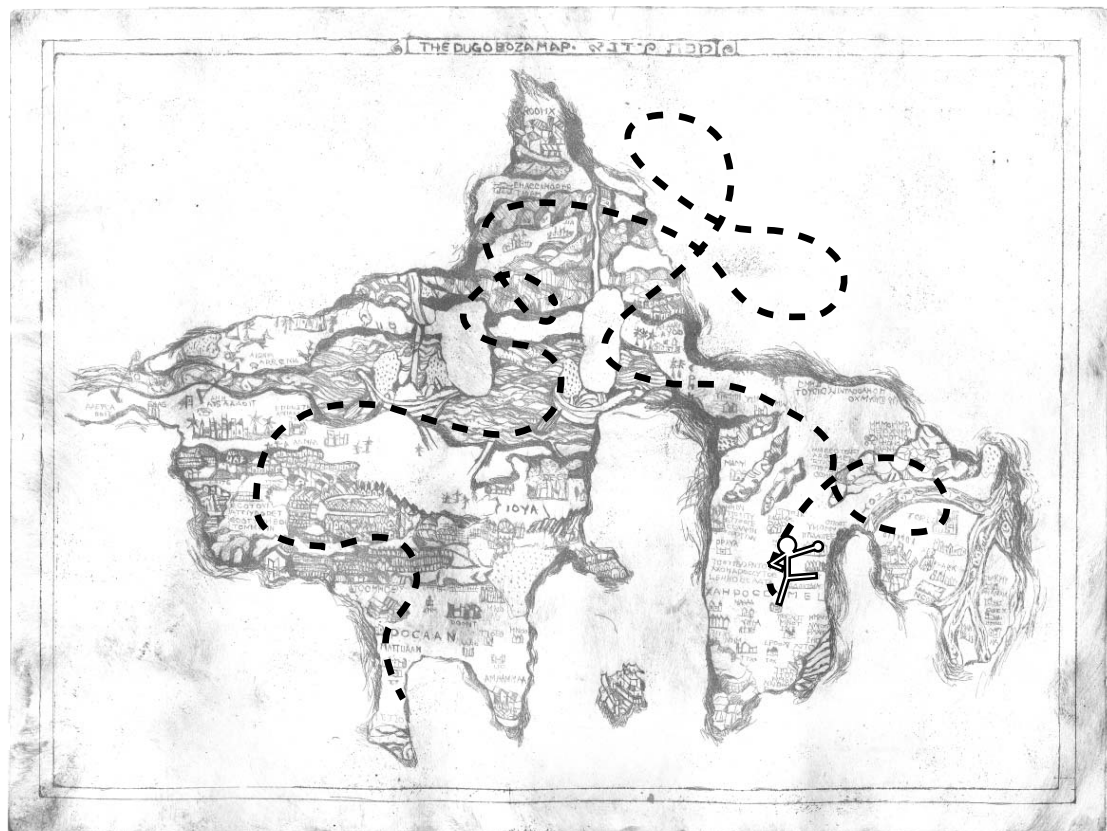
패러디 난무이거나 작가가 SD로 등장한다면 별 한 개씩 깎는다. 한국만화라면 한국만화이기 때문에 (한국만화는 아직도 총체적으로 미숙하다), 일본만화라면 일본만화이기 때문에 반개 깎는다(일본은 원래부터 진정성이라곤 찾아볼 수 없는 나라니까). 물론 서구만화라면 서구만화니까 반개 깎는다(이네들은 근본적으로 만화언어를 이해하지 못하고 있다). 스토리작가가 있다면 반 개 깎고, 스토리가 허접하다면 한 개 깎는다. 영화처럼 멋진 화면이거나 소설처럼 정교한 줄거리라면... 피식, 그런 비유를 하는 녀석이 누구냐? 비유한 게 기분 나빠서 한 개 깎아준다.

내 수준에 맞으면 별 반개 깎는다(난 내 수준을 별로 높게 보지 않는다). 내 수준에 맞지 않으면 별 한 개 깎는다(독자와 소통이 되지 않는 작품은 더 송악하지). 재미있으면 또는 재미없으면 별 반개씩 깎는다.

깎자 깎아... 만화에 대해 이야기하는 와중에 깎아내리는 재미 만한 것이 있으라... 그럼에도 불구하고 깎을 구석이 없는 만화는... 말하자면 이런 거다.

그냥 만화"

3장



실전, 만화의 숲에서
곰과 싸우다



실전, 만화의 숲에서 곰과 싸우다



capcold

“취사 금지”에서 “경고: 군사시설지역”으로, “○○ 산악동우회”를 넘어 아무 인적도 없는 한복판까지. 이제는 분명히, 숲의 한가운데로 들어온 듯한 느낌이 들고 있다. 그 와중에서 물론 다소 길을 잃고 헤매이기도 했지만, 여하튼 이제는 얼추 최소한의 방향 감각을 잡을 수 있을 정도는 적응이 되었다. 다양한 만화장르의 왕국에도 찾아가볼 수 있게 되었고, 나름대로 이 숲에 ‘익숙해졌다’. 자, 그렇다면 이제부터는 애초에 자신이 숲에 들어왔던 목적을 다시 떠올리고, 그것을 찾아서 움직여야 할 차례다.

그럼 한번 가만히 생각해보자. 여러분은 도대체 왜 숲으로 들어왔을까? 산삼을 캐러 왔을 수도 있다. 숲을 밀어버리고 공장을 짓고자 현 지답사를 나왔을 수도 있다. 그냥 산책을 나왔을 수도 있다. 아니면 곰을 때려잡음으로써 무도의 완성을 하고자, 한쪽 눈썹을 밀고 여기까지 왔을지도 모른다. 하지만 결국 만화를 즐기고 싶어서 들어온 것임에는 틀림없다. 여기서 ‘즐긴다’는 말은 매우 광범위한 개념으로 쓰고자 하는데, 왜냐하면 만화를 즐긴다는 것은 상당히 다양한 방식으로 이루어질 수 있기 때문이다. 만화를 창작함으로써 즐길 수도 있고, 매니아틱한 취향을 개발시킴으로써 즐길 수도 있다. 만화로 장사를 해서 즐길 수도 있고, 만화에 관한 연구를 하거나 만화를 통해서



《바람의 파이터》, 방학기

모름지기, 숲이란 도전과 성장의 공간이다

세상을 바라보는 연구를 하는 것도 만화를 즐기는 방법이다. 아니면 그냥 정통과 그대로 ‘좋은 작품을 찾아서 읽어내어 감동받기’ 로써 즐길 수도 있다. 물론 ‘청소년의 발달에 심각한 장애를 줄 수 있는 불량만화들을 통제하기 위해서’ 지피지기의 취지로 들어온 사람들도 있겠지만, 음… 그건 보통 애증이라고 부른다. 주변에 그런 이들이 있으면 ‘증’보다 ‘애’가 더 넘쳐날 수 있게 되도록 열심히 교화시켜 보자; 그것도 만화를 즐기는 하나의 방식이다.

사실, 만화를 단순히 소극적으로 즐기기 위해서는 여기까지 관심을 가져주지 않아도 큰 지장은 없다. 하지만 만화를 보다 적극적으로 즐겨보고 싶은 경우, 단지 어떤 장르들을 찾아볼 수 있다는 것 이상의 것이 궁금해지기 마련이다. 만화가 과연 어떻게 살아왔으며, 어떻게 살아가고 있으며, 만화를 어떻게 다양한 방식으로 읽어볼 수 있을까 등의 보다 적극적인 방식의 향유에 대해서 알고 싶어지는 것이다. 아니라고? 그럼 뭐 또 어쩔 수 없고. 굳이 이런 책을 사기보다는, 인터넷 상의 ‘오늘의 신간정보’ 정도만으로도 행복할 수 있지 않았을까 하는 생각이 든다. 오래 망설이지 말고, 서점에서 환불받도록 하는 것이 좋겠다.

뭐 여하튼. 여러분들은 만화를 즐겨보기 위하여 만화의 숲으로 들어왔다. 하지만 만화의 숲 속에서 길만 헤매는 정도에서 그친다면 그나마 양반이다. 사실 숲이라는 것은 본래, 풍요로운 열매와 산들바람,

《개구리 하사 케로로》, 요시자키 미네

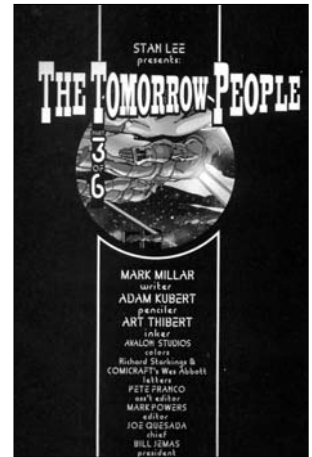
만화의 숲에서 과연 살아남을 수 있을까?



즐겁게 뛰노는 토끼들만 있는게 아니다. 어떠한 목적을 가지고 왔든 지 간에, 숲속을 계속 가다 보면 언젠가 여러분 앞에 꿈이 나타날 것이다. 그것은 귀여운 작은 새끼곰일수도, 사냥꾼이 심어놓은 덫을 밟아서 피를 철철흘리며 기분이 매우 더러워진 공격적인 커다란 불곰일수도 있다. 그리고 그 꿈 앞에서 죽은 척을 하든, 맞아죽든, 가위바위보를 하든, 한가지 확실한 것은 무언가를 해야만 하고 그것의 결과가 자신에게 미치게 될 것이라는 점이다. 즉, 현실적인 조건들은 개인의 의사와 관계없이 필연적으로 선택을 요구할 것이다.

비록 많은 경우 현실도피의 수단처럼 활용되어왔음에도 불구하고, 만화는 계속 현실 속에서 살아왔다. 그것도 항상 현실의 가장 한복판에서 말이다. 그 현실은 만화계 자체의 현실, 만화계 바깥의 현실 모두를 포괄한다. 그리고 만화를 즐긴다는 것은 자신이 깨닫고 있던 말든 간에 그 현실과 상호작용하는 과정이다. 만화를 즐기는 다양한 방법들은, 결국 현실이라는 조건 속에서 만화가 어떻게 특정한 형태로 만들어지고 선택되어지는지에 대한 탐구를 바탕으로 한다. 하긴 어떤 다른 문화예술 분야인들 안그렇겠는가 라고 반문할수도 있겠지만, '대중문화'로서의 역할이 해당 분야의 전체 영역에서 차지하는 비중이 만화만큼 크다면 그 중요성의 의미를 새삼 다시 강조할 필요가 없을 것이다.

그렇다면, 정말로 우리가 보는 만화는 단지 수많은 가능성 가운데 하나에 불과한 것인가? 만화면 다 그게 그거지, 뭐 그렇게 다를 것이 있나...라고 하다가는 곰한테 맞아 죽는다. 예를 들어서, 한국에서 현재 돌아다니고 있는 만화는, 한국의 현재라는 상황을 어떻게든 내용이나 형식면에서 반영하고 있을 수 밖에 없다. 그 어떤 작가도, 어떤 업계도, 어떤 독자도 시스템으로부터 완전히 자유로울 수는 없다(심지어 시스템으로부터의 자유나 독립을 목표하는 것 자체도 시스템의 존재를 의식하고 있기 때문에 가능하다). 어째서 미국권 만화)의 경



주1) 《얼티밋 엑스맨 #3》. 마크 밀러, 아담 쿠버트 외

미국의 주류 만화 시스템은 대형 기업화, 자본주의적 마케팅화가 되어있는 영역이다. 미국의 주류 만화계는 DC Comics('슈퍼맨' 과 '배트맨' 이 아직도 주력상품인), Marvel Comics(스파이더 맨, X-맨 등) 같은 몇몇 대형출판사가 주도하고 있는데, 이들은 개별 작가의 창조적 자유도보다는 개별 상품 - 캐릭터를 중심에 놓고작가들을 기술자로서 고용하는 방식을 취한다. 주류만화계에서도 작가가 개인적인 명성을 쌓는 것이 불가능하지는 않지만, 대부분 주어진 캐릭터, 주어진 설정 내에서 이야기를 낸다. 이렇듯 만화를 하나의 '기획 문화상품' 으로서 다루는 체제이다 보니, 만화 생산 역시 '효율적인' 분업화를 이루고 있다. 주류 미국 만화에서는 한 작가가 스토리와 그림까지 전부 하는 경우가 매우 드문데, 보통 스토리(script), 대생(penciling), 선화(inking), 채색(coloring) 등의 역할들이 엄격하게 분리되어 있는 '직인' (또는 장인) 개념이다. 물론 만화시장 자체의 역사가 뒷받침해주는 만큼, 작가주의 성향의 작품들, 인디 계열 작품들이 하나의 작은 부분을 차지하고 있기는 하다.

우 2-30페이지짜리 얇은 컬러 책자들이 만화의 가장 주류적인 형태로 받아들이는 것인가. 어째서 유럽에서는 ‘앨범’을 만화의 기본형태로서 여기고 있는가. 왜 일본에서는 시스템의 노화나 중고서적문제가 만화계를 위협한다고 하고 있는가.²⁾ 아니아니 더 가깝게 가보자. 속칭 ‘대본소용 일일만화’가 이렇게 널리 받아들여지고 있는 곳이 한국 이외에 단 한군데라도 있을까? 일본식 모델에 따른 170여 페이지 남짓의 장편 연재 간행물인 ‘코믹스’ 판본의 단행본 형식이나 제작/유통방식이 고작 90년대 중반이 거의 다 되어서야 시작을 했다는 사실을 쉽게 잊어버리는 것은 어리석은 일이다.

이 모든 하나하나의 만화의 모습들은 그 모습을 형성시킨 나름의 이유를 지니고 있으며, 그 모습을 유지하기 위하여, 또는 새로운 모습을 만들기 위하여 지금도 누군가는 누군가와 충돌하고 싸우고 있다. 그리고 많은 경우, 진정한 싸움의 모습은 자신이 좋아하는 모습으로서의 만화를 열심히 적극적으로 즐겨주는 것이다. 그것이 바로 실천이고, 우리를 만화의 숲에서 겁에 질린 채로 (혹은 단지 “음… 역시 만화는 재미없어”라고 씹쓸한 속단을 내리면서) 도망가게 만드는 꿈에게 대처하는 방법이다.

이번 장에서 다루는 것은, 실제로 현실 세계에서 만화가 살아온 이야기들, 실제로 사람들이 만화를 즐겨온 이야기들, 실제로 만화가 재미를 획득하는 방식들에 관한 약간의 소개다. 개별적인 장르라는 왕국

주2) 《호어로 펜》, 카즈히코 시마모토

뭐 다들 많이 들었으리라 믿지만, 일본은 ‘제작자 시스템’이 확고하다. 주류 만화에서 작가는 ‘담당기자’와 실질적으로 한팀을 이루어 작품을 탄생시키고, 편집부의 임김 - 트렌드 분석, 소재나 방향 설정 등까지도 - 이 강력하게 작용한다. 또한 작가는 원고수요를 채우기 위하여 ‘스튜디오’를 경영, 소위 ‘어시스턴트’들과 함께 원고작업을 분업한다: 따라서 서양권 만화들과는 비교도 안 되는 엄청난 물량 공세가 가능한 것이다. 하지만 이런 식으로 수십 년, 일본만화 산업은 확실히 노쇠화의 길을 걷고 있고, 단행본 시장은 새로운 활력보다는 기존의 공식들의 재탕에 의존하고 있다. 소장가치를 못느낀 독자들은 서점에서 단행본을 사서 보고 곧바로 그 뒤에 있는 헌책방에 구매가의 6-70% 가격에 다시 내다팔고 있고, 시장은 더욱 어두운 전망으로 빠져들고 있다.



에 대한 관광이라기보다는, 여기서 버섯을 채집하고 수상한 발걸음들을 따라가보는 일이다. 무엇보다, 앞서 이야기된 다른 어떤 장들보다도, 실제로 쌓여있는 해야할 이야기와 여기에 언급하는 이야기들의 불균형이 클 수 밖에 없는 영역이기도 하다. 그 넓고 깊은 만화의 숲 속에 있는 수많은 곶들 중 단지 몇 마리 정도와, 그들에 대한 수많은 대처방식 가운데 몇가지 사례들만을 잠깐 소개하는 격이다. 굳이 변명을 하자면 지면상의 한계고, 좀 더 그럴듯한 변명을 하자면 ‘더 많은 이야기들은, 앞으로 만화를 즐기는 여러분 모두가 같이 해 나가야 할 부분이기 때문에 가능성을 열어놓았다’는 것이다. 그리고 본 책에서는 한가지 방향에서의 약간의 단서만을 던져줄 뿐인데, 그 키워드는 바로 “독자 - 혹은 향유하는 자 - 입장에서 몇가지 접근”이다. 바로, 그들의 입장에서 보았을 때의 현실과 그 속에서의 만화라는 것이다.

예를 들어보자면 이렇다. 비록 수적으로도 얼마 되지 않지만, 한국만화의 역사를 서술하고 있다는 논의들을 보면 대부분 작가들의 경험담 회고나, 작품 열거 위주로만 되어 있는 통사를 가장한 스크랩북식의 접근을 시도하고 있다. 물론 그러한 접근을 특별히 평가절하하고 싶은 마음은 없지만, 적어도 필자 개인의 입장에서만 보더라도 실제 체험한 현실과 충분히 접점을 찾을 수가 없다. 왜냐하면 독자이기 때문이다. 그렇다면, 독자의 시각을 중심으로 하는 만화사라면 어떤 모습일까? 잘 모르겠지만, 적어도 특히 8-90년대 한국만화의 격변기를 이야기하면서, 당시에 꽃피웠던(?) 해적판 만화들을 단지 “그런 나쁜거다”라고 두어줄로 처리하고 넘어가지는 못할 것이다. 다른 예는 어떨까. 만화는 작가가 그리고 독자가 읽는 일방적 관계라고? 독자가 만화를 즐기다가 즐거움이 넘쳐서 창작과 변용을 통해서 향유하는 것이 현실. 아니던가. 동인들의 만화향유 문화를 무시하고 어찌 현실이니, 실전이니 이야기할 수 있겠는가. 한국만화와 일본만화



《독자만화대상 2002》, 독자만화대상준비모임

독자들이 스스로 뽑는 만화대상으로 많은 화제를 모았다.

의 문화적 차이도 독자의 눈으로 바라보며 사회의 현실적 맥락들을 살펴볼 때 비로소 의미를 지닌다. 심지어 한국만화가 처해있다는 현실 속의 난관들 마저도, ‘작가 권익’이나 ‘산업보호’의 측면이 아닌, ‘만화 즐길’의 차원에서 총체적인 지도를 그려볼 수 있을 것이다.

앞서도 언급했지만, 이러한 이야기들은 단지 하나의 단초에 불과하다. 더 많은 이야기들이 아마도 여러분 각각의 만화 탐험 속에서 탄생할 수 있을 것이다. 숲 속에서 계속 자신만의 목적을 위해서 계속 탐험할 것인지, 아니면 열린 위성 핸드폰으로 헬기를 불러서 숲을 빠져나갈 것인지(간혹, 의도하더라도 못빠져나가는 경우들도 있다) 결정을 내려야할 순간들은 하루에도 수십번씩 닥칠 수 있다. 하지만 웬만하면, 이 숲의 매력을 조금이라도 더 느껴보라고 권하고 싶다. 그리고 곰들도 많이 많이 만나보라고 권하고 싶다. 그래서 언젠가, “만화는 너무 유치하다”는 말을 들었을때 자연스럽게 “음… 당신은 우연히도 지금껏 그 수많은 만화 가운데, 하필이면 유치한 만화들만 찾아보고 다니셨군요; 덧붙여서 말하자면, 독자로서 만화를 읽어내는 시각이 유치하셨나봅니다”라고 자연스럽게 응수할 수 있는 분위기가 만들어진다면 그것이 좋은 것이다. 정부는 중견 만화작가 인큐베이팅을 지원하라는 식의 천박한 발상이, 천박한 것으로 받아들여지는 인식이 만들어져 있는 분위기가 좋은 것이다. 훌륭한 걸작만화가 탄생했을때, 그것을 언론에서 ‘만화같지 않은 훌륭한 작품이다!’라고 나름대로 칭찬이랍시고 쓰는 것이 ‘바보짓’으로 받아들여지는 분위기가 좋은 것이다. 아무리 변태적이더라도 내 만화취향이 온전하게 인정받고 존중될 수 있을 만큼 만화의 드넓은 세상이 존중받는 분위기가 좋은 것이다.

자, 그럼 슬슬 짐을 챙기고, 출발해보자.

...그럼... 해적이지... 그리고 한 마디
더하자면... 최고 악질 해적이란다!

그러니까 넌 요정이랑 같이...
하늘을 날아서 여기까지
왔단 말이지?

물론이죠...
나도 알아요.
그게 믿기 힘든 일
이라는 건...
우리 방새 날아왔어요!



음지의 만화, 해적판의 발자취



capcold

...먼 옛날, 아니 그리 오래지도 않은 옛날. ‘허리케인’ 조는 한국인이었고, 한국에서 《드래곤볼》 단행본이 일본 본토보다 빨리 출시되었으며, 용소야 시리즈의 만화가 성운아는 만화가를 지망하는 못 소년들의 우상이었다. 일본만화가 정식으로 수입되기 훨씬 이전부터, (아직도 거의 들어오지 않고 있는) 영미권 성인물들이 소개되기 이전부터, 이미 《바벨 2세》는 《라이파이》나 《각시탈》과 동등한 위치에서 독자들의 시선을 받아왔다. 사실, 대한민국에서 만화를 사랑한다는 것, 그것은 절대로 완전히 합법적일 수도, 도덕적일 수도 없다. 해적판이라는 불법을 저지르지 않고도 만화에 대한 관심을 충족시키기란 너무나 힘들었기 때문이다. 한국에서 만화를 읽는다는 것은 좋은 싫든 해적판이라는 미운 오리새끼를 애써 숨겨놓고 생각할 수 없는 과정이다.

해적판은 군사정권 시대 30여년을 관통하는 강력하고도 근본적인 문화 탄압의 칼바람 속에서 만화가 살아남는 하나의 방식이었으며, 만화계에서 하나의 중요한 공간을 차지하고 있다. 이 시대의 만화광들은 일본원서만을 독파하며 내공을 쌓지도 않았고, 또 토종 우량 한국만화만을 보면서 크지도 않았다. 《鐵拳 チンミ》를 아는 것도 중요하겠지만, 실제로 접한 것은 《쿵후소년 용소야》가 먼저였던 시대를

살아온 것이다. 독자의 입장에서 한국에서 만화 읽기를 말한다면, 당연히 그 ‘용소야’ 등의 이야기에도 자기 몫을 찾아주는 것은 너무도 당연한 이치다. 비록 짧은 지면 속에서 열기설기 가더라도, 한번 출발해보도록 하자.

0. 해적판이란 무엇인가

합법의 좁은 세계와는 달리 불법의 세계는 넓고도 광대하다. 누구나 조금만 노력하면 충분히 탈법을 저지를 수 있다! 한 손재주 좋은 고등학생이 연습장에 유명 만화 일러스트를 그려주고 그 대가로 친구들에게 한끼 식사를 제공받는 경우도 엄밀하게는 저작권 침해고, 명백한 불법이니까. 해적판의 첫 번째 조건은 바로 저작권 침해다. 해적판에는 항상 원작이 존재한다. 해적판은 원작의 모방이지만, 원저작자 및 출판권자 등 저작권 주체들과의 합의 없이 불법적으로 이루어진다는 측면에서 리메이크와는 구별된다. 그 모방은 책을 불법 대량 복제해서 유통시키는 기계적인 방식에서부터, 원작을 고스란히 베껴서 다시 그리는 ‘창조적인’ 작업까지 다양하다.

하지만 그 모방은 전체적이고 상업적이어야 한다. 동인지에 있는 흔한 외전이나 패러디 등을 여기서 이야기하려는 해적판들과 동일선상에 놓기는 어렵다. 또한 외국의 메카닉, 인기 캐릭터들이 한국만화에 비슷한 모습으로 등장할 경우 어디까지를 영향을 받은 것으로 간주하고, 어디서부터를 모방 혹은, 표절로 간주해야 할 지 기준이 애매하다. 예를 들어서 고유성 작 《로봇트 킹》의 주연 메카닉인 ‘로봇트 킹’은 요코야마 미츠테루의 《자이언트 로보》의 ‘GR-2호’ 디자인을 차용한 것이 명백하지만, 디자인의 전체적인 느낌은 상당히 달라졌으며 작품 자체의 드라마 전개도 전혀 관계가 없다. 하지만 90년대 초에 유행한 수많은 《드래곤볼2》과 《란마 1/3》 시리즈 같은 대체 판본(원작의 연재 진도보다 이후의 이야기를 임.의.로 그래서 신속하게

유통시키는 해적판)들은 원작에 없는 독창적인 전개를 하고 있음에도 불구하고 분명히 해적판의 범주에 넣어주어야 마땅하다. 그것들은 패러디, 만화문화 공유 같은 목적이 아니라, 원작의 인기를 등에 업고 원작의 자리로 비집고 들어가려는 상업적인 목적으로 만들어졌기 때문이다. 문화 상품 수입 규제, 검열, 저작권에 따른 비용 소요 등 여러 가지 골치 아픈 문제들을 고스란히 비켜가면서 상품성 높은 작품들을 시장에 유포, 손쉽게 만화 시장에서 한 몫 잡는 것이 해적판의 존재 이유다. 특히 6-70년대 이래로 일본만화가 한국만화에 비하여 질적/양적으로 급격하게 성장했기 때문에, 여러 상품성 있는 일본만화들이 불법적으로 도입될 충분한 조건이 형성되어 있던 것이다. 그러나 모든 문화 중에서도 유독 만화에서 해적판이 더욱 기세를 떨칠 수 있었던 것은, 만화의 제작/유통과정이 그만큼 취약했기 때문이다. 유통망이 취약하다는 것은 그만큼 불법적인 요소가 개입되더라도 자정작용을 할 수가 없다는 말이고, 상품성이 있을 경우 충분히 뛰어낼 수 있다는 것이다. 6-70년대부터 시작된 독과점적 공장형大本소 체제에서는 독창적 사고를 필요로 하는 창작물이 나오기가 워낙 힘들었고, 보다 검증된 인기작을 수입해오는 것이 적어도 단기적으로는 더 높은 수익을 보장하는 당연한 절차였다. 불법을 저지르기 위한 최상의 조건이라고 밖에 표현할 길이 없다.

1. 6-70년대

합법이라는 테두리, 개인 창작에 의한 지적 재산권이라는 개념이 있는 사회라면 언제 어디에서나 그 반대급부인 표절과 불법, 지하유통은 존재한다는 것이 자명한 이치다. 하지만 50년대 이전, 대부분의 만화가 단칸 풍자 만평 위주였던 시기에 대해서 한국의 해적판을 이야기하는 것은 그다지 영양가있는 작업이 되기는 힘들다. 해방 직후에 주로 들어온 외국만화는 (당연히도) 미국만화였으나, 미군부대

주1) 미국만화의 영향

김중래 화백등의 극화체는 물론, 산호 화백의 《라이파이》 등은 '망가'의 영향보다는 미국의 만화연출법의 영향을 받았다고 보는 것이 더 설득력 있다



《밀림의 왕자》, 서봉재

나름대로 미소년을 추구하기도 했다.

주변을 통해서 유입된 미국식 슈퍼영웅물들은 문화 격차와 정서적 차이가 커서 한국어로 번역/도작이 이루어지지 않았다. 물론 미국만화의 그림체와 연출기법은 이 당시 여러 만화가들에게 영향을 끼친 것이 사실이다.¹⁾

이런 상황에서, 50년대에 처음으로 히트를 친 해적판이 탄생한다. 서봉재의 《밀림의 왕자》라는 이 작품은, 일본망가 《정글소년 케니아》를 도용한 해적판이었다. 한국전쟁 직후의 만화책 포맷은 8-16쪽의 단행본이었다(이러한 포맷은 역시 미국만화에서 영향을 받은 것이라고 할 수 있다). 이런 상황에서 양적으로 독자를 압도할 수 있는 100페이지 내외의 혁신적인 포맷으로 등장한 《밀림의 왕자》는 강력한 붐을 일으켰다. 또한 내용적인 측면에서도 본격적인 소년모험물이자 (테즈카 오사무식의) 영화적 장치들을 부분적으로 도입해서 정서적 충격을 가져다 주었다.

당시의 주요 해적판 기법은, 바로 **베껴 그리기** 기법이었다. 원작을 그대로 한국에서 만화직능인이 다시 그려서 원고를 작성하는 기법으로, 이후 오랜 기간동안 해적판의 대표적인 기법이 되었다. 베껴 그리기 기법의 효용은 두 가지로 압축될 수 있다. 첫 번째는 저작권 침해에 대한 은폐다. 여하튼 해적작가가 직접 그린 작품인 것은 사실이 기 때문이다. 두 번째는 심의의 문제다. 80년대까지 심의는 사전심의로 이루어졌으며, 그중 70년대까지는 아예 만화 원고를 직접 심의 기관에 제출, 검열을 받아야만 했다. 즉, 해적판이라도 원고가 반드시 있어야만 하는 상황이었고, 그것은 베껴 그리기 기법으로밖에 해결될 방도가 없었던 것이다.

《밀림의 왕자》 히트 이후, 업자들은 만화의 시장성을 인식하고 공장제 제작 시스템을 도입, '여하튼 많이 찍어내고 보자'는 식의 양적 압도를 꾀한다. 이런 와중에서 작가적 창작능력을 필요로 하지 않는 해적판이 각광받은 것은 당연한 일이라고 할 수 있다. 더욱이 6-70

년대에 들어오면서 일본에서는 데즈카 오사무를 위시하여 치바 데즈야와 요코야마 미츠테루 등이 전성기를 구가하고 있었고, 그들의 만화는 간결한 그림체, 몰입도 높은 스토리, 완성도 있는 장편 연출 등 국내 해적판 업자를 위한 천혜의 조건을 갖추고 있었다. 미국만화의 영향을 받은 이전의 극화체 원로 작가들과는 단절된, 새로운 만화제작 시스템과 일본망가의 영향을 받은 새로운 작가군이 등장했고, 절대적 권력을 가진 출판업자들은 이들에게 노골적으로 많은 해적판 생산을 강요했다. 그리고 그렇게 생산된 해적판은 상당한 인기를 구가했다.

모방은 쌓이고 쌓이면 언젠가는 창작을 낳는 경우도 생긴다. 베껴 그리기 기법은 필연적으로 그림체와 연출에 있어서 작품 전체에 걸친 다소의 변화를 동반하며, 일부 만화들은 한국의 해적판에서 전혀 다른 그림체와 연출로 탈바꿈하는 경우도 가끔 생겨났다.²⁾

한국에서 해적판은 그 본연의 모습인 언더그라운드 지하시장이 아닌, 주류시장에서 화려한 데뷔를 했다. 물론 이는 저작권법, 지적 재산권 등의 작가의 권리, 창작에 대한 자존심과 모방에 대한 수치 등 최소한의 윤리적 요소들, 그리고 무엇보다 만화를 하나의 예술로서, 미디어로서 볼 수 있는 정당한 인식의 여지를 가로막음으로서 한국 만화의 체계적인 발전에 한계점을 그어놓았다.

주2) 해적판이라는 원칙

예를 들어서 현재 중견작가인 L 작가가 그린 바 있는 《허리케인 조》(원작은 치바 데즈야의 《내일의 조》)의 경우, 둥글둥글하고 땅딸한 캐릭터들로 된 원작을 길고 거친 선의 캐릭터로 변모시켰다.

2 80년대, 다이내믹 폭풍, 그리고 구호 프로젝트

공장제 시스템에서 일본망가를 도작하도록 강요당하는 중견 작가들이 미국만화의 영향을 받은 원로작가들과 세대적 단절을 이루고 있는 와중에서, 새롭고 창조적인 활로는 일본에서 건너왔다. 하지만 ‘일본 것’에 대한 부정적 시각이 극대화되었던 박정희 치하에서, 역설적으로 해적만화는 필수적이었다. 에스퍼물을 이끈 《바벨 2세》라든지, 로봇물을 끌고 온 《마징가Z》라든지, 순정 붐을 만들어낸 《캔디



주3) 인기만화가 전성기

출판사들은 당시 한국만화가의 관습이었던 “여러만화에 같은 캐릭터를 주인공으로 쓰기”를 해적판에도 재현하고자 했다. 그 결과 다양한 종류의 만화들이 한국해적판에서는 모두 한주먹이나 용소야로 얼굴이 바뀌었다.

캔디》등이 80년대가 도래하기 이전에 열심히 베껴 그리기 기법으로 국내 대본소에 소개되었다. 즉, 이미 만화문화 일반에 해적판에 대한 의존은 스며들어있었고, 그것은 대본소라는 하나의 체제에 머물러 있지 않았다. 당시 직접 구매의 활로를 뚫고, 구매용 단행본의 길을 개척해낸 전설적인 만화 단행본 포맷인 새소년 클로버 문고 또한 예외가 아니었는데, 그 속에는 창작물과 해적판이 자연스럽게 섞여있었다. 오상환 作으로 되어있는 《우주여객선》 시리즈가 마츠모토 레이지의 《은하철도 999》이고, 《은하함대 지구호》가 《우주전함 야마토》임은 숨기려고 한다고 해서 숨겨질 수 있는 차원의 문제가 아니다.

80년대 중후반, 소년만화계를 주름잡던 최고의 히트만화가를 꼽아보라면 반드시 등장할 수 밖에 없는 두 이름이 바로 성운아와 전성기³⁾다. 그 두 ‘만화가’들은 매우 정력적인 활동력을 보였고, 짧은 시간 내에 많은 양질의 소년만화를 만들어내기로 유명했다. 그것이 가상 인물이라는 것이 알려지기 전까지는.

다이내믹 콩콩 시리즈는, 기존의 여타 판매용 만화책 단행본과는 차별화된 하나의 흐름을 만들어냈다. 기존의 회색 톤 장정 위주의 클로버 문고나 소년소녀문고 등의 시리즈들과는 달리, 화려한 원색의 색

동 띠를 슬리브에까지 적용, 대단히 키치적이면서도 눈에 잘 띄는 외관을 사용했다. 또한 이미 20여년 이상 이전에 《밀림의 왕자》가 그랬듯이, 기존 판본들보다 더 두꺼웠고, 해적판을 주력상품으로 내세웠다. 《밀림의 왕자》 당시의 상황과 콩콩믹스 당시의 상황은 결코 같지는 않았지만, 비슷한 정도의 대형히트를 기록한다. 단지 형식을 개편한 것 이외에 판매망도 넓혀서, 문방구 및 일반 서점에서 만화책을 찾아내고 사는 것이 콩콩 시리즈와 함께 더욱 쉬워졌다. 물론 이러한 성공은 여러 비슷한 포맷을 지닌 다른 출판사들의 시장 참여를 유도했으며, 이러한 원색 장정 판본들은 하나의 흐름으로 굳어졌다. 직접 복사와 트레이싱을 조화시켜서 제작된 해적판 시리즈는 탁월한 작품 선정에 힘입어서 대단한 히트를 기록한다. 《세인트 세이야》(해적판 《성투사》), 《일격권》(해적판 《권법소년》), 《친미》(해적판 《용소야》) 등 주로 작품선정의 기준은 남자 어린이 및 학생들을 대상으로 한 무협/모험물들이었다 (순정만화 계열은 전반적으로 꾸준히 원래의 해적판 포맷을 유지해 온 것과는 대비되는 지점이다).

물론 콩콩류의 시리즈에서도 한국 작가들의 창작품이 발표되었다. 하지만 대부분의 경우 출판사에서 정해진 해적판스러운 규칙들에 따라서, 매우 쑥스러운 수준의 작품들이 양산되었다. 《태양권과 강시 라이온》 같이 작품 속에 드래곤볼 캐릭터들이 난무하고, 강시가 뛰어다니며, 무협이 등장하는 경우가 생기는 것이다(그리고 작가는 단순한 무명신인이 아니라, 《로봇 킹》 등 선구적인 SF만화의 대가인 고유성이었다!).

콩콩류의 만화들은 90년대 중반까지 꾸준히 생명력을 유지해왔다. 이들은 비대본소 단행본 위주의 소장용 출판 시장을 가늠했으며, 판매망을 문방구 등지까지 넓혀낸 첫 공신이라는 점에서는 결코 과소평가될 수 없다. 하지만 이러한 긍정적 효과에도 불구하고 철저한 출



색종이 표지 해적판

다이나믹공공이후 비슷한 형식으로 나온 유사판본들.

판사 위주의 기획, 해적판이라는 불법성의 한계를 극복해내지 못하고 말았다.

대본소 시장도 물론 해적판에 있어서 잠잠했던 것은 아니다 — 아니, 한번도 잠잠했던 적이 없었다는 것이 옳은 표현이다. 대본소용 해적판은 항상 꾸준히 나와왔고, 그것은 순정만화든, 비순정만화든 공평하게 이루어졌다. 이곳은 여전히 해적판과 창작물의 경계가 모호하게 흘러갔으며, 출판형태도 그대로였다. 하지만 80년대 중반 이후, 대본소 계열에서도 베껴 그리기가 아닌, 본격 복사 해적판들이 출시된다. 그 중 가장 대표적인 경우는 구호 프로덕션이었다. 이들은 하드보일드, 혹은 비슷한 류의 폭력성 짙은 작품들을 주로 다루었는데, 그림에 대한 수정 및 번안은 거의 이루어지지 않았으며, 번역 및 인쇄질에 있어서 이후 나올 판본들까지 포괄하더라도 해적판 가운데 가장 우수한 번역/인쇄 품질을 자랑했다. 《도시의 사냥꾼》(원작 《시티헌터》), 《크라잉 프리맨》을 비롯한 료이치 이케가미의 폭력물들, 《리키오》 등의 하드고어 폭력물 등이 인기 아이템이었다.

이렇듯 80년대를 거치면서 한국만화계는 각 층위마다 해적판 일본 만화의 세례를 받으며, 시장의 거의 주류에 가까운 비율이 해적판으로 슬슬 넘어가게 된다. 그리고 제 때에 경쟁력을 확보하는 데 일정 부분 성공한 순정만화계열을 제외한 나머지 대부분의 영역은 이후 급격하게 한국만화의 체력이 약화되어 90년대의 풍파를 맞이하게 된다.

3. 드래곤볼 효과와 500원의 시대

1988년 12월부터 발간이 시작된 주간 《아이큐점프》는 교훈 위주의(혹은 표절, 무단인용, 편집 등으로 만들어진 해적판들) 어린이 만화와, 성과 폭력 위주의(여전히 해적판으로 얼룩진) 성인만화의 중간에 있는 새로운 경향을 국내에 도입하여 선풍적인 인기를 몰았었다.

《헬로 펍》, 《제 4지대》, 《아마게돈》 등 중견작가들의 다소 과격적인 작품들이 선보이기 시작했으며, 동시에 실력있는 신인들의 저돌적인 작품들(《기계전사 109》 등)이 공존하는 등 갑자기 한국만화가 한 단계 진화하는 듯한 모습을 보여주었던 시대다. 하지만 초창기부터 같이한 여러 실험적 작품들은 줄줄이 계승자를 찾지 못한 채 종료를 맞이하고, 점차 일본식 편집부 제도의 폐해들인 인기순위 지상주의, 작품의 획일화/유행화 등이 드러나기 시작했다. 이런 상황에서 결국 출판사는 국내 사상 최초로 일본 출판사와 정식 계약을 맺고 일본만화를 라이선스 연재를 하기 시작한다. 그리고 그 작품은 이후 한국만화의 흐름을 완전히 바꾸어 놓는다. 드. 래. 곤. 볼.

문제는, 《아이큐점프》가 연재를 개시한 시점에서 실제로 일본에서는 단행본이 15-20권 가량 이미 나와 있을 만큼 장기간 연재가 진행되었다는 것이었다. 잡지사로서는 당연히도 일본 현지에서의 장기간 연재로 그 인기를 검증받은 작품을 들여온 것이지만, 《드래곤볼》의 폭발적인 인기 속에서 팬들은 항상 ‘더 빨리, 더 많이’ 보기를 요구했다. 이런 와중에서, 판형, 출판사 정보, 번역, 인쇄질, 종이질, 제본 등 어떤 하나도 “이건 불법 불량 해적판 만화다”라는 의심을 도저히 사지 않게 만들 수 없었던 책자인 《드래곤의 비밀》이 전국 문방구를 강타했다. …그 가격은 바로 권당 500원!

드래곤의 비밀 시리즈를 낸 <호호 샘 코믹스>는 다이내믹 콩콩 코믹스의 전례에 따라서 오렌지색 양장을 하고 있었으며, 세로길이가 기껏해야 10cm 가량밖에 안되었다.⁴⁾ 위의 수많은 결점에도 불구하고 이 시리즈가 히트할 수 밖에 없었던 요인이 있었으니, 그것은 바로 《드래곤볼》의 뒷부분이었다는 사실이다. 매주 4권씩 몰려나오는 엄청난 물량과 500원이라는 저렴한 가격은 조악한 편집, 조악한 번역, 조악한 제작방식 그 자체를 간단하게 무시해버리도록 했다. 이들은 이후 만화 유통의 방식을 근본적으로 뒤집어 놓았다. 도매상마저



주4) 500원 해적판의 크기

물론 이들사이에도 크기차이가 있었는데, 사진은 《드래곤의 비밀》 직전에 나온 것으로서 약간 더 작은 판에 속한다. 하지만 기본적으로 한 손바닥안에 펼칠수 있어야 한다는 전제는 지켜졌다.

도 거치지 않고 제작사의 봉고차가 직접 책을 소매상에 납품하고 사라지는 게릴라식 유통과 ‘죽어도 재판은 없다’ 식의 일회성과 짧은 유통주기, 비합법 출판사를 규정짓는 일방향이 그중 가장 중요한 측면이다. 덕분에 이전보다 더 많은 만화팬들이 매일 문방구/서점에 들러서 출시 상황을 체크해야 하는 상황을 강요받았기 때문이다.

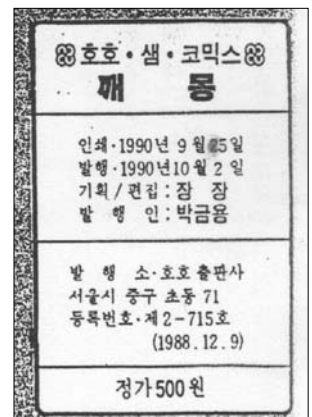
물론 500원 판본은 이후 더욱 확장되어갔다. 《드라곤의 비밀》의 폭발적인 판매에 힘입어, 이들은 다른 일본 인기 만화들을 출시하기 시작했다. 물론 상당수 작품들은 1권만을 내본 후에 판매성고가 저조하면 바로 출간이 중단되었다. 결국, 자연스럽게 ‘검증된 초 히트 인기작’만이 살아남게 된 것이다. 해적판 단행본의 분량구분은 원본과는 차이가 많아서 호홉조절에는 완전히 실패했지만, 막대한 분량으로 이것을 극복했다. 또한 해적판의 진행이 일본의 원본 진행속도를 따라잡게 되었을 때, 미련없이 출간은 중단되곤 했다. 다만 《드래곤볼》 덕분에 이 법칙은 결국 깨지게 되는데, 연재분량이 3-4주 정도쯤 쌓이면 그것을 하나의 단행본으로 출시해버리고, 나머지 페이지는 다른 만화로 대충 채워넣는 방식이 도입되었다. 특히 드래곤볼의 500원 판본은 (적어도) 3-4개의 서로 다른 출판사에서 동시에 진행되었기 때문에 이런 진도경쟁은 더욱 가열되었다. 물론 이러한 관행은 항상 팬들의 욕을 먹었지만, 보너스로 억지로 끼워넣은 만화로서는 오히려 소개 기회를 얻게되는 현상이 발생하기도 했다. 《오렌지로드》의 짜투리로 끼워넣어졌던 작품인 《오렌지로드 II》가 아다치 미츠루의 국내 데뷔무대였다는 것은 대단히 재미있는 일이다(《미유키》). 어찌보면 단순한 유행관념에 사로잡혀 있는 출판사 측이 예측하지 못했던 다양한 취향들이 표면화될 수 있는 하나의 계기로서 작용한 것이다.

이러한 성공담에 힘입어, 오래지 않아서 500원 해적판은 모든 서점과 문방구의 한쪽 코너를 장식하게 되었다. 그들은 모두 선구자격이

있던 붐붐코믹스의 전략을 거의 그대로 따랐고, 이러한 계기로 《북두의 권》, 《시티헌터》, 《란마 1/2》 등 80년대 말 - 90년대초를 풍미한 초히트작들이 거의 고스란히 한국에 들어오게 되었다.

500원 해적판은 작품의 처절한 왜곡, 조악한 품질로 인한 만화에 대한 일반적 시각의 하향조정, 비합법적인 만화출판의 확대에 의한 만화시장 구조 부실화 등의 수많은 폐해를 낳았지만, 그럼에도 불구하고 반대급부로 많은 업적을 남겼다. 첫 번째는 뭐니뭐니해도 페이퍼백의 실현이다. 한국에서 500원 해적판은 진정한 페이퍼백이었다고 할 수 있다. 품질이 조악하여 대여점에서 장기간 대여해 줄 수 있을 정도에 미치지 못했으며, 무엇보다 가격이 매우 저렴하여 주소비층인 학생들이 구입하여 소장하기가 용이했다. 500원 해적판의 시장에서의 성공은 페이퍼백 문화라는 것을 한국에 도입할 수 있다는 하나의 모델로서 남을 수 있다.⁵⁾ 두 번째 ‘업적’은 위에서도 언급한, 만화팬 층의 확대다. 더욱 쉽게 다양한 취향의 만화가 소개되었고, 이런 소개를 바탕으로 모든 사회단위에서(특히 고등학교를 중심으로) 만화 애호 공동체가 폭넓게 생겨났다. 이들은 이후 단시간 내에 90년대 만화계의 판도를 가로짓는 가장 중요한 집단 가운데 하나로 발돋움하게 된다. 세 번째는 해적판의 ‘독립’이다. 500원 판본으로 인하여 본격적으로 해적판과 제도권 한국만화들은 그 오랜 혼재에서 벗어나게 되었다. 또한 동시에 이는 본격적으로 ‘일본만화로서의’ 일본만화를 국내에 소개하는 기회가 되었다. 불량만화급의 조악한 판본 속에도 때로는 몇 발치 앞선 만화기법과 주제의식들이, 때로는 이질적인 문화가 담겨있었기에 그것은 ‘제도권’의 한국만화와 구분되었으며, 어떤 것이 일본만화이고 어떤 것이 아닌지에 대한 구분이 명확하게 자리잡혀 나가기 시작했다.

500원 해적판은, 그러나 라이선스의 증가와 소비자의 눈높이 향상 때문에 서서히 고급화되어가면서 600원, 800원, 1000원 판본을 거



주5) 500원판본의 판권페이지
물론 라이선스 정보는 없지만, 나름대로 기본틀은 갖추고 있다.



주6) 《시티헌터》, 츠카사 호조 (해적판)

‘한일만화연구학회’가 참여했다고 하며, 정식검인과 비슷한 모양으로 성인용 표시가 되어있다. 심지어 간행물 윤리위원회의 규정도 준수한다고 명시했다. 표지만으로는 해적판임을 알 수가 없다. 단 출판사가 해적판전문이라는 것을 알고 있지 않다면 말이다.

치면서 결국은 유사 정식판본으로 합쳐져서 표면에 서 사라져 버린다.

4. 1500원 시대의 전략: 유사정식판본

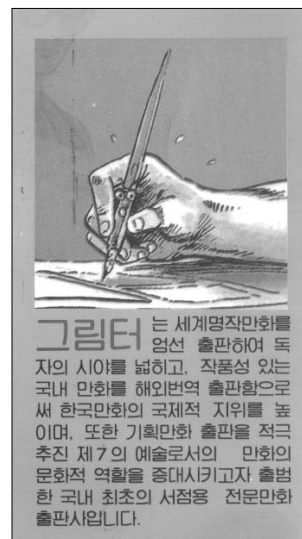
500원짜리 단행본들이 전성기를 구가하는 동안, 서울문화사의 1500원짜리 라이선스 《드래곤볼》이 발간되었다. 당시의 기준으로는 상당히 고품질의 인쇄 상태, 당대 유행어 등을 적절히 배치시킨 나름대로는 신경쓴다고 노력한 번역 등, 소장하고 싶은 욕구를 확실히 자극하는 모습을 보였다. 이로써 담배갑 크기보다 작았던 500원짜리 해적판과 확실한 차별화를 할 수 있는 ‘정상적인’ 판형의 등장으로 인하여 해적판과 소장용 판본의 이원화가 이루어지는 듯한 희망이 잠시 보이는 듯 했다.

하지만 그것도 잠시뿐이었고, 오히려 이러한 판형의 이원화를 역이용하는 사례들이 등장하고 말았다. 그것은 바로 1500원짜리 소장용 판형 해적판의 등장이다. 이들이 모델로 삼고 있었던 것은 다이내믹 콩콩 계열의 만화책도, 이전의 한국 만화 단행본 형식도 아닌, 《드래곤볼》을 필두로 본격화된 코믹스 단행본이었다. 1500원짜리 판본들과 같은 판형에, 같은 가격 그리고 비슷한 편집 포맷을 지닌 일련의 만화책들이 정식 라이선스 단행본들과 대등하게 서가에 비치되었다. 이미 《드래곤볼》의 성공과 500원 판본의 대대적인 보급으로 인하여 일본만화에 대한 수요는 이미 확실하게 생겨나 있었고, 해적판 업계에서도 조금이라도 수익성이 더 높은, 즉 마진이 더 크고 판매가 될 만한 방식의 제품을 공급해주는 것이 당연한 수순인 셈이었다. 이들의 중심 전략 가운데 하나는 바로 정식 라이선스 판본과의 차이를 없애고, 스스로 정식임을 주장하는 것이었다.⁶⁾ 따라서 500원 판

본과는 차별화된, 그림에 대한 검열/수정의 완화가 이루어졌다. 먹질은 현저하게 줄어들었다. 또한 저작권 보호 문구를 새겨넣었으며, 나름대로의 적극적인 판매/홍보 전략까지도 실행했다. 500원 해적판의 경우 불량스러워 보이는 외견 때문에 소형 서점과 문방구 위주로 유통되었지만, 1500원 판본은 버젓이 만화를 다루는 모든 규모의 서점에서 거래가 되었다. 초창기 이들의 주요 레퍼토리는 80년대 중후반을 풍미한 일본의 초히트작들이었다. 이 중에서도 그림터의 《북두신권》과 《시티헌터》는 《드래곤볼》보다는 사뭇 수용자층이 좁지만, 그에 못지 않은 인지도를 자랑했다.⁷⁾

1500원 해적판의 출현으로, 1500원 판본 시장이 500원 판본 시장을 점진적으로 흡수해버렸다. 물론 500원 판본이라는 초저가 페이퍼백 시장이 한국이라는 좁은 시장에서는 정상적인 수익성을 기대하기 힘든 형식이라는 것은 상식적인 수준에서 파악 가능한 일이지만, 500원 시장의 소멸과 함께 소모성 페이퍼백에 대한 실험이 현재까지도 완전히 중단되다시피 했다. 다양한 판본과 가능성들의 실험보다는, 단일화된 (그나마 일본의 모델을 그대로 수용해서 이미 한국시장에 대해서는 문제점들을 내포하고 있었던) 형식의 상품규격과 소비 형태를 주류에서 고착화시켰다. 덤으로 현재까지도 모든 문제의 근원처럼 되어버린 ‘과도한 중수 발행’의 단초를 제공해주기까지 했다. 수많은 일본 작품들을 한꺼번에 많이 수용해오는 것과 더불어, 단일 시리즈를 원작보다 훨씬 많은 권수로 만들어내는 상술까지 겹쳐서 시중에 발간되는 다양한 만화책을 계속 사보는 일이 한층 어려워졌다. 그리고 기존 만화 출판사들이 이것을 유통왜곡으로 규정하고 저항하기보다는, 같이 편승해서 단행본 중수 경쟁을 벌이기 시작했다. 소위 ‘대여점 문제’의 탄생이다.

5. 검열의 폭동



주7) 해적출판집단 그림터

책의 속날개다. 일본만화 해적판 유통사에 걸맞지 않은 높은 포부를 나름대로 표명했다. 1500원 시대를 열어낸 초창기 선구자



주8) 필살 웃입히기 전법

원래 많은 해적판에서는 검열주체들로부터의 주목을 피하기 위해서 다양한 표현순화기법을 도입했다. 속칭 '스크린톤 난닝구'는 특히 백미다.

93년. 결국 일은 터지고야 말았다. 단시간내에 엄청난 성장을 거둔 해적판 시장, 그 중에서도 작품의 오락성을 최대한 덜 침해하기 위하여 자체검열의 끈을 느슨하게 한 작품들이 점차 많아지면서⁸⁾ 마침내 '그들'이 이쪽에 주목을 하기 시작했다. 폭력과 성으로 얼룩진 불량 만화를 차단하겠다는 기치 하에 결국 YWCA가 팔을 걷고 나선 것이다. 이들의 사냥감에는 물론 한국 만화잡지사들의 국산만화들도 여럿 끼어있었지만, 이들의 일차적 관심사는 해적판 일본만화들이었다. 이들은 《북두신권》의 엽기적 폭력성을 즐겨 꼽으면서 결국은 검찰을 움직여서, 일제 단속에 나서게 하였다. 여기에는 또한 서울문화사의 불법 복제판 《드래곤볼》 단속요청도 한몫 거들었다.

물론 원래부터 해적출판사들은 수많은 이름들을 사용해가면서(예: 제삼아트 = 제삼 미디어 = 제삼 플랜 = 도은) 자신들의 정체를 숨겼으며, 유통 또한 기습적으로 일어났기 때문에 실제로 회사 대표들이 잡혀 들어가는 경우는 거의 발생하지 않았다. 그럼에도 불구하고, 유통이라는 측면에서 막히다 보니 이후 몇 개월간 실제로 대부분의 문방구와 서점에서 해적판 만화들은 잠시 가판대를 떠났다.

하지만 이러한 상황은 두 달 여를 넘기지 못했다. 다시금 해적판은 야금야금 가판대에 등장하기 시작했다. 다만, 이번에는 검열 전과는 사뭇 다른 작품군들이 등장했다. 이전의 것들이 《오렌지 로드》, 《시티헌터》, 《란마 1/2》 등 80년대 말 - 90년대 초의 초히트작 위주였

다면, 새로이 등장한 작품군들은 《총몽》, 《사일런트 피비우스》, 《애플시드》 등, 그들보다는 더 세분화된 것들이었고, 《파이브 스타 스토리즈》 같은 매니아성 짙은 작품들도 출간되기 시작했다. 이때 해적판의 품질은 일부 번역실수를 제외하고는 라이선스판과의 격차가 거의 사라져갔다.

또한 검열폭풍 이후 새로 등장한 포맷 가운데에는 ‘해적잡지’가 있다. 이들은 《베스트7》, 《빅12》 등의 제목을 달고, 일본의 인기 만화들을 마치 잡지연재를 하듯이 연재분량을 나누어 완전한 정기 간행 만화잡지 형식을 취했다. 차이점이 있다면 이들의 출시주기가 절대 정기적이고 규칙적일 수 없다는 것이었지만, 그래도 최신 《드래곤볼》을 계속하여 저렴하게 접할 수 있는 장이었고, 심지어 90년대 중반의 초 히트작인 《슬램덩크》도 이러한 잡지에서 처음 소개가 되었다.

‘제 1차 대검열’로 인하여 해적판 시장은 질적으로 큰 변화를 맞았다. 대형출판사들의 라이선스와 최대한 겹치지 않게 하기 위하여 작품 선정의 방향을 선회한 것은 결국 더 넓은 범위의 일본만화를 국내에 유입시키는 결과를 낳은 것이었다. 심지어 《X-멘》 같은 미국 캐릭터까지도 약간씩 유입을 하려는 일부 시도가 있었다. 그동안 ‘주류만화산업계’는 대원동화사의 《소년챔프》가 《슬램덩크》를 앞세워서 급성장을 거듭하고, 《맹기》등의 신예 순정지들이 인기 상종가를 달리는 등, 해적판으로 인하여 성장한 만화시장을 열심히 향유하고 있었다. 해적판계와 주류업계는 사실 《드래곤볼》의 경우를 제외하고는 실질적으로 공생관계에 있었다고 보는 것이 옳다. 해적판으로 사람들의 관심을 끌어모은 작품을 주류 업계에서 정식 라이선스를 맺어서 수입하고, 해적판은 발간 중단, 그리고 다른 작품을 출간하는 독특한 만화수입방식이 널리 이용되었다. 즉, 일종의 리트머스 시험지 역할을 하였다는 것이다.

이런 상황에서, 서울문화사와 대원동화사가 월간지, 성인지, 영지 등을 차례로 동시에 창간하면서 불꽃튀는 경쟁을 벌였다. 그 경쟁의 핵심에는 잡지창간보다도, 라이선스로 일본만화를 수입하는 것이 있었다. 해적판으로 인기를 끌던 시리즈 대부분은 서울문화사, 대원동화사 등 메이저들이 열심히 노력(?)해준 덕분에 라이선스판으로 다시 출간되었다. 이 무서운 라이선스 바람은 해적판 출판사의 작품선정을 다시 한 번 방향선회하게 만들었고, 그 새로운 선택은 국내에 쉽사리 들어오기 힘든, 일본사극물(《바람의 검심》, 《무한의 주인》 등), 잔학물(《기생수》 등), 에로물(《유진》 시리즈 등)으로 향했다. 하지만 이러한 작품들조차 머지않아 라이선스 판본이 속속들이 나타났고, 해적출판사의 입지는 점점 좁아져만 갔다.

그리고 1995년. 사건은 학교에서 터졌다. 일련의 학생 조직 폭력사태가 보도되고, 제도 언론은 단지 그들이 《오렌지 블루스》(《ろくでなし BLUES》의 해적판)를 읽었고, 그들의 조직 이름이 일본 학원 폭력물에서 흔히 사용되는 ‘일진회’라는 이름을 가지고 있다는 이유로, 학생 폭력, 나아가 청소년 문제 전반을 만화라는 매체로 돌리기 시작했다. 처음에는 일본 포르노 만화를 번역, 일부 대본소에 유통시키던 업자들을 구속하는 등 해적판 단속으로 나서는 듯 싶더니, 이내 YWCA가 ‘청소년 유해만화 보고서’라는 매카시 명단을 발표하고, 교육 현장의 문제, 청소년 생활문화 공간의 열악함 등 모든 문제들의 희생양으로 만화매체 전체가 떠올랐다.

제 2차 대검열의 소용돌이 속에서, 수많은 서점들에서 만화 판매 코너가 아예 사라졌고, 모든 대본소들이 책장을 반 이상씩 비워내야만 했다. 하지만 정작 해적판보다 큰 피해를 본 것은 정식 라이선스 판본들이었고, 가장 큰 피해자는 한국만화 그 자체였다. 검찰의 관심사는 온통 내용의 검열이었지만, 해적판에 있어서 문제는 유통이기 때문이다. 결국 시대의 광기 속에서 해적판은 언제나처럼 잠시 유통시

장에서 잠적했다가, 이내 다시 조금씩 고개를 다시 들어올리기 시작했다.

한 동안 해적판의 전면에서 물러나 있는 듯 하던 대본소용 해적판의 존재감은 다시 부각되었다. 《제국의 함대》(《침묵의 함대》) 등, 일본의 성인 대상 유명 만화의 도작이 대세를 이루던 판에, 지하에서만 유통되던 《쌍생아》등 일련의 포르노 만화 해적판들이 검찰과 언론에 의하여 오히려 전국적으로 광고 효과를 누리게 되었다. 즉, 해적판은 이제 출판사들의 라이선스 붐으로 인하여 확실히 판매시장에서 상당한 양적, 질적 쇠퇴를 맞이하였지만, 지하시장은 수요자가 확대되면서, 지하시장용 진정한 불량만화들이 지하시장에서 계속하여 해적판으로 도는 정상적인(?) 유통구조가 만들어지기 시작한 것이다.



《캠퍼스 블루스》, 해적판
수많은 《○○○블루스》 해적판본 가운데 하나.

6. 개방?

라이선스 발간은 90년대 말 들어서 계속적으로 기하급수적으로 증가하였다. 반대급부로, 해적판은 점차 발간규모가 축소되었다. 해적판으로 소개된 작품이 인기를 검증받아 라이선스 판본으로 다시 태어나기까지의 싸이클이 점차 짧아지게 되었으며, 《아키라》, 《총몽》 등 이전에 해적판이 나왔으나, 아직 라이선스가 안된 과거 히트작들을 또다시 재탕하는 복고풍 해적판들이 새로 등장하였다.

또한 관련상품의 상품성이 공인되자, 국내에서 라이선스 발매가 될 가능성이 제로에 가까운 패러디 동인지(《신세기 에반게리온》 계열 등)들을 해적판으로 발간하는 아이디어도 도입되었다. 이러한 ‘새로운 해적판의 경향’ 외에도, 《불멸의 용병》(《베르세르크》) 등, 심의문제 때문에 한 동안 라이선스 발매가 불투명한, 표현이 강력한 작품들을 주로 발간하는 전통적인 경향도 유지되고 있다. 물론, 이들 중 대다수는 결국 라이선스로 나오게 되었지만 말이다. 90년대 말 이후, 한국에서 4천여 종 이상의 일본만화들이 무분별하게 쏟아져 나오고

있는 현재에 있어서도 아직도 기본적인 패턴은 존재하고 있다. ‘하이박스’ 니, ‘이메일’ 이니 하는 신생 해적판 브랜드들이 특정 작가들 - 특히 쿠즈모토 마키, 다카하시 루미코의 단편들 등은 높은 지명도를 가지고 있음에도 불구하고 쉽게 대형출판사에서 전집을 내지 않기 때문에 인기가 높다- 위주로 출판을 하고 있다. 그런데 2003년도에 들어서 꽤나 충격적인(?) 사건이 이어지고 있는데, 바로 해적 애장판의 등장이다. 전통적으로 해적판이 불법 출판물으로서의 기본 속성을 지닌 만큼, 고급 상품 보다는 보급형으로 주력했던 것이 사실이다. 하지만 하이박스의 《캔디캔디 애장판 박스 세트》가 출시되었을 때, 국내 주요일간지인 C일보, J일보에서 앞다투어 출시소식을 기사로서 소개했을 정도로(물론, 해적판이라는 사실 자체를 모른 상태에서 쓰여진 것이기는 했지만 말이다) 전례없는 일이었던 것이다. 나아가 쿠즈모토 마키의 《KISSXXXX》의 하드커버 합본과 케이스까지 첨부된 3만원짜리 고급판본이 출시된 것은 가히 놀라운 일이었다. 여기에 야오이 만화 류의 해적판까지 포함하면, 대충 현 시점에서의 해적판의 지형도와 그 역할들이 그려질 수 있을 것이다.



《캡틴파워》, 해적판

《아키라》(오토모 가츠히로)의 한국 해적판 가운데 최초로 완간되었다.

해적판은 절대 사라지지 않을 것이다. 아니, 사라져서는 안된다. 주류 시장에 대한 반대말로서, 주류가 내적으로나, 외압에 의해서나 경직될 때 비주류로서의 힘을 발휘해야 한다. 지금까지는 아이러니컬하게도, 해적판이 오히려 시장과 유통 방식의 창조 등, ‘주류’적인 역할을 많이 해왔다. 이제 진정한 주류 만화가가 만들어지고, 해적판을 원래 그것이 있어야 할 곳, 바로 언더그라운드로 이동시켜야 한다. 그렇게 하기 위해서는 결국 유통구조 개선이라든지, 사회적 인식 개선이라든지 등을 통해서 만화가 정상적인 대중문화로서 발달을 해나가도록 해야한다(가장 당연하고 뻔한 이야기이면서도 -아니 바로 그렇기 때문에- 가장 실행하기 힘든 부분이다). 그렇게 되고 나면,

해적판을 구해보는 재미도 한결 기쁘리라... 고 속단하며, 글을 마무리한다.

해적판 제목 붙이기



에로비디오와 같은 이치다. 제목이 확실해야 뜬다! 그렇다면 어떻게 ‘뜨는’ 제목을 만들어낼 것인가. 그 해답에 다가서기 위한 처절한(?) 상상력의 방향들을 소개한다.

1. 꼬리에 꼬리를끼기

한 작가의 대표적인 히트작을 주축으로, 그 작가의 다른 작품들을 들여오면서 그 히트작의 제목과 최대한 유사하게 지어서 ‘헛갈리는’ 독자들을 끌어들이오는 방식이다.

- 《드래곤볼》(원작)-《드라곤의 비밀》(해적판)-《드라곤 비밀의 열쇠》(같은 작가의 작품, 《닥터 슬럼프》)-《드라곤의 해법》(같은 작가의 단편모음집)
- 《H2》(원작)-《H1》(같은 작가의 작품, 《터치》)
- 《란마1/2》(원작)-《란마1/3》(《시끌별 녀석들》)-《란마는 못말려》(《이누야샤》)

2 장르의 유사성

적당히 보기에 그림체나 내용이 비슷한 계열의 작품이라고 생각되면 갑자기 ‘2’, ‘3’ 등을 붙여서 마치 특정 초히트작과 연관이 있는 듯

하게 만들어놓는 방식이다.

- 《오렌지로드》(원작)-《오렌지로드2》(미츠루 아다치의 《미유키》)
- 《드래곤볼》(원작)-《드래곤볼2》(《닥터슬럼프》)

3. 당대의 유행어

그냥 당대에 떠도는 유행어를 약간 가공해서 적당히 제목으로 차용하는 경우도 꽤 많다. ‘인지도’라는 측면에서 보았을 때, 나름대로 효과적일지도 모르겠다고 생각한 것일지도.

- 《저지브레드》(《흑발의 캡처드》. 아마도 영화 ‘저지드레드’에서 딴 듯 함)
- 《괜찮아유》(《메존 일각》. 당시 모 개그맨이 유행시킨 유행어를 따옴. 왜 하필이면 이렇게 했는지는 머느리도 모른다)

4. 짐작도 안가는 경우들

도대체 왜 이렇게 붙였는지 거의 짐작도 안가는 아주 엉뚱한 제목들을 만났을 때의 황당함이란…. 나름대로 작품 내용과 연관시킨다고 한 듯한 흔적이 보이기는 하지만, 글썄. 한 번 직접 판단해보시기를.

- 《딸 넷집의 썰렁한 녀석》(《그루밍업》. 남자주인공이 신세지게 되는 집안에 딸이 넷이 있는 것 까지야 맞지만….)
- 《폭풍소년》, 《캡틴파워》(《아키라》. 폭풍? 캡틴?)
- 《고스트 폴리스》(《유유백서》. 무슨 SF 경찰 이야기 같다.)
- 《장군의 딸》(《야와라》. 장군이 도대체 어디에 나온다고….)

—기만?
방금 아저씨는
우리 아빠

**빨리
나가거나
하세요.
늦겠어요.**

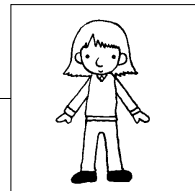
닝!

뭐 어째서
그래.

아빠,
충분히 기다려주세요.



여성이 선택한 장르, 야오이



hyol

창작에 관한한 재능
제로인 관계로 남의
것 편집만 하고 있는
홀. 현재 깜악귀와 함
께 구상중인 스토리
는 [전투발레 효바루]

1. 야오이는 무엇인가

동성간의 사랑은 수천 년 전부터 존재해 왔고, 동성애물 역시 마찬가지이다. 일본의 소녀만화와 한국의 순정만화(이하 소녀/순정만화)에서도 동성애적 요소가 가미된 작품은 오래 전부터 찾아볼 수 있었다. 그러나 야오이¹⁾야おい는 동성애물의 하위장르가 아니다. 동성애물과 야오이는 흥미는 같은 곳에서 시작되었을지 몰라도, 창작자도 수용자도 다르며, 그들이 동성애자를 바라보는 시선도, 입장도 다르다. 오히려 야오이는 소녀/순정만화에서 시작되었고, 작화나 캐릭터 설정, 플롯 등 많은 부분을 소녀/순정만화에 기대고 있다.

(1) 야오이의 정의 : 남자 캐릭터와 남자 캐릭터간의 사랑과 연애, 성행위가 중점이 되는 만화, 소설, 애니메이션의 장르.

(2) 명칭의 유래 : 야마나시²⁾やまなし(극적 상황이 없고), 오치나시³⁾おちなし(반전이 없고), 이미나시⁴⁾いみなし(의미가 없다)라는 앞 글자를 따서 만들어졌다.

(3) 특징 : 명칭의 유래에서 알 수 있듯 작품 자체의 완결성보다는 캐릭터간의 탐미적인 연애에 중점을 두고 있다. 여성의 시각에서 그려지는 남성간의 포르노

(4) 예시 : 야오이 만화의 효시로 불리는 두 작가의 작품을 대강 살

《절애》, 미나미 오자키

코지는 난조 가의 차기 당주. 가문과의 인연을 끊고 이즈미와 살기 위해 스스로 팔을 자른다.



퍼보면, 야오이라는 명칭의 유래를 짐작할 수 있다.

① 《절애》, 《브론즈BRONZE》1989년 일본. 인기 가수 난조 코지. 어느 날 빗속에서 술을 마시고 헤매다 쓰러진다. 그러나 이즈미 타쿠토라는 한 고교 축구 선수의 도움으로 정신을 되찾는다. 고열로 목소리가 나오지 않게 된 코지는 이름도 밝히지 않고 이즈미의 집에서 지내게 된다.

한편, 이즈미가 고열로 쓰러지고, 코지는 그를 돌본다. 이즈미는 코지가 과거를 들춰내자 화를 내고, 상처를 받은 채 떠나고 코지는 이즈미를 잊기 위해 닥치는 대로 여자와 스캔들을 일으킨다.

코지는 이즈미를 범하려 하고 이즈미는 코지에 대한 반발로 후배 여자와 사귀고 코지는 이즈미와 동거하기 위해 자신의 팔을 자르고 의수를 달고 그들을 시기하는 아키히토에 의해 이즈미는 하반신 불구가 되고... 그들의 사랑은 계속된다.

② 《바람과 나무의 시》

1860년대, 남작가의 후손과 집시 매춘부 사이에서 태어난 세르쥬.

아버지의 유언에 따라 아버지의 모교에 입학한다.

그의 룸메이트는 남창으로 불리는 질베르. 질베르는 어린 시절부터 그의 친부 오귀스트의 육체적 정신적 노예이다. 질베르가 성의 노예

가 된 것은 오귀스트의 친구인 게이 화가의 강간 때문이다. 어린 나이에 성을 알아버린 질베르는 그 욕망을 채우기 위해 닥치는 대로 학원생들과 잠자리를 하고 있는 것.

세르쥬 역시 그의 매력에 빠져들고 세르쥬에 의해 진정한 사랑을 안 질베르. 그들은 사랑의 도피를 하지만...

2 야오이의 도입과 수용

일본의 야오이의 효시는 다케미야 게이코의 《바람과 나무의 시》와 하기오 모토의 《토마의 심장》등으로 알려져 있다. 남성간의 성애 묘사와 극단적인 탐미성은 지금의 시각에서도 충분히 파격적이다.

본격적인 야오이 시대의 개막은 오사키 미나미의 《절애》와 《브론즈》로 이루어졌다. 두 남성간의 비정상적인 집착과 사랑을 다룬 이 만화는 절대적인 인기를 얻으며 야오이 장르를 열었다. 일본에서 야오이는 레이드스 코믹과 함께 성의 표현 수위가 높은 여성 만화 장르 중 하나이다.

한국에서 야오이는 어떻게 시작되었을까. 수입 금지와 검열의 가위에 눌린 일본의 야오이 만화는 처음에는 나체에 옷을 입히거나, 남자를 여자로 둔갑시켜 줄거리도 알 수 없게 변모하여 수입되었다.

야오이를 본격적으로 수용한 집단은 아마추어 만화 동호회원, 즉 동인 집단이다. 동인은 프로 만화가를 지망하며 아마추어 작화 활동을 하는 사람들을 말하는데, 《브론즈》와 《절애》가 해적판으로 국내에 소개된 1993년 전후를 기점으로 동인 세계는 변화한다. 점차 동성애(혹은 동성애적 코드가 삽입된)물을 그리는 아마추어 작가가 늘어나기 시작한 것이다.

이와 병행해서 소수에 그치고, 창작물에 비해 평가가 떨어지고 판매율도 낮던 패러디물이 동인계에서 인기를 얻게 되는데, 일반적인 패러디물이 원작을 재해석하거나 비틀어 다시 읽는 형태를 취하고 있



《바람과 나무의 시》, 다케미야 게이코

질베르는 세르쥬의 관심을 끌기 위해 일부러 몸을 판다.

는 반면, 동인들이 원작에 취하는 태도는 팬이 가지는 일방향적인 모방이나 찬양에 가깝다. 이 새로운 장르를 팬픽션(fanfiction), 줄여서 팬픽이라 부른다.

여기에서 잠깐 한국 만화계에서의 동인의 정의에 대해 짚고 넘어가자.

• 동인 同人

- ① 같은 사람, 앞서 말한 그사람
- ② 뜻이나 취미를 같이하는 사람
- ③ 소설, 시, 수필, 칼럼 등을 쓰고 읽는 집단.
- ④ 패러디나 야한 만화를 그리는 변태들
- ⑤ 오타쿠. 수집가.

동인의 정의는 다양하고, 조금씩은 다 맞다. ①은 지시어로서의 동인이고, ②는 사전적인 정의이다. ③은 일반적으로 받아들여지는 동인의 의미이고, ④와 ⑤는? 편견일 수도 있는 만화나 게임의 영역에서의 동인이다. 만화계에서 받아들여지는 동인은 ③의 활동을 ④와 ⑤를 통해 보이는 집단이라고 할 수 있을 것이다.

동인계에서 팬픽은 원작과는 무관한 새로운 인과나 인물관계를 창조해내는 것에 중점이 있다. 새로운 관계는 예외 없이 하나로 귀결되는데, 두 남성 캐릭터의 연애 감정, 혹은 관계이다. 패러디와 야오이가 동인계에서 팬픽이라는 이름으로 만난 것이다. 그리고 현재까지 온라인이건 오프라인이건 아마추어 동인 시장의 대다수를 차지하고 있는 것이 바로 이 팬픽이다. 그렇기 때문에 현재 만화계에서 동인은 일반적으로 ‘야오이적인 감수성으로 원작을 해석하고 팬픽을 만드는 여성 집단’으로 인식된다.

한편, 야오이는 점차 동인이 아닌 프로 작가에게도 수용되고, 90년대 중반 이후 그 저변은 급격하게 확대된다. 성gender의 담론화의 물결까지 탄 야오이는 1997년 청소년보호법에 의해 순정만화의 표

현 수위가 엄격하게 규제될 때까지 적극적으로 사방으로 퍼져나갔고, 지금은 자연스러운 하나의 경향으로 자리잡았다.

3. 무엇이 야오이를 매력적으로 만드는가

여성들이 야오이를 즐기는 이유는 무엇일까. 본격적으로 소개된지 10년도 되지 않아 야오이라는 명칭도, 장르도 폭넓게 인식되고 수용되는 이유는 무엇일까. 동인들이 팬픽에서 굳이 남성간의 커플링(두 캐릭터를 연결시켜 연인으로 만드는 것)을 하는 이유는 무엇일까. 연애 관계의 수비범위가 넓어지기 때문에? 남자 캐릭터가 늘어나는 것이 좋아서? 물론 이러한 것도 중요한 요소이다. 하지만 이런 국지적인 요소를 넘어서는 근본적인 매력 포인트가 야오이에는 존재한다.

(1) 야오이 - 소녀/순정만화적 멜로의 계승

한 작품에서 극적인 감동을 이끌어내기 위해 갈등은 필수이다. 소녀/순정만화의 경우 극적인 감동은 사랑의 완성이고, 갈등은 남녀 주인공의 사랑의 완성을 방해하는 여러 사건과 상황, 혹은 심리다. 갈등이 크면 클수록, 장애물이 크면 클수록 그것을 극복하고 사랑을 성취했을 때, 즉 클라이막스에 이르렀을 때 감동은 커진다. 사랑과 갈등의 드라마! 멜로는 소녀/순정만화를 지탱하는 큰 기둥 중 하나였다. 하지만 소녀/순정만화에서의 갈등이 점차 패턴화되면서 감동도 패턴화되었다. 주인공은 ① 주변인의 반대에 부딪치거나(예: 《비천무》, 《꽃보다 남자》) ② 역사의 소용돌이에 휘말리거나(예: 《테르미도르》, 《베르사이유의 장미》, 《불새의 늪》) ③ 신분차가 크거나(예: 《불의 검》, 《캔디캔디》, 《아뉴스테이》) ④ 주인공에게 밝히지 못한 과거가 있거나(예: 《올웨스의 창》) ⑤ 서로의 감정을 알아차리지 못해 오해가 유발되며(예: 《폴하우스》) 갈등의 골이 깊어진다. 갈등이 패턴화되면서 갈등의 긴장감은 점차 약화되고, 독자들은 그 전형성



《소델리니 교수의 사고 수첩》, 이정애

90년대 들어서면서 동인 활동을 시작으로 만화계에 입문하는 작가도, 프로와 동인 활동을 겸하는 작가도 늘어났기 때문에 프로 만화계와 동인계를 완벽히 분리할 수는 없다.



《캔디 캔디》, 이가라시 유미코, 《불새의 눈》, 황미나, 《테르미도르》, 김혜린

고전적인 소녀/순정만화에서 극적 긴장감은 인위적인 느낌이 들 정도로 높다.



에 식상하게 된다.

감동이 줄어들면서 소녀/순정만화가 택한 방식은 두 가지이다. 하나는 폭포수 같은 감정의 홍수를 포기하고 점차 일상을 묘사하는 방식으로 변화하는 것. 그리고 또 하나는 좀더 자극적이고 다른 비극성을 찾아내는 것.

소녀/순정만화에서 비극성은 희석되고 일상의 이야기가 그 자리를 대체하였다. 그리고 비극적 순정만화가 사라진 자리에 야오이가 들어섰다. 야오이는 새롭고도 자극적인 갈등 구조를 만들어낸다. 위의 모든 갈등을 극복하더라도 극복할 수 없는 성별의 문제, 가장 원초적인 금기의 영역인 것이다. 남성과 여성의 연애는 ① 주변인의 반대는 물론 ② 사회의 인정을 받기도 힘들고 ③ 무엇보다도 서로의 감정을 확인하기 힘들다.

소녀만화가 건조해지면서 꽃발 날리고 끈끈한 야오이 만화가 등장하였다. 한국에서도 순정만화가 점차 현실에 편입하면서 꿈같은 외모의 남자 주인공들이 비현실적인 연애를 하는 한국 동인 만화들이 수면 위로 상승하였다. 요컨대, 야오이는 21세기의 소녀/순정만화에서 희석된 고전적인 비극성을 동성간의 사랑을 통해 보여준 것이다.

물론 야오이 만화가 폭넓게 퍼진지 십여 년이 지난 지금, 야오이의

갈등 구조 역시 패턴화되고, 익숙해지고, 식상해졌다. 특히 현재의 동인물, 야오이물의 주류인 팬픽에서는 비극적인 플롯보다는 개그가 주를 이룬다. 극적 구조에 있어서 팬픽은 패러디물에 가까운 것이다. 야오이는 또 새로운 비극성과 갈등 구조를 찾아 탈피중이다. 근친 상간이나, 이종(異種)간의 사랑 등.

(2) 야오이 - 여성의 포르노그래피, 새로운 하이틴 로맨스

오랫동안 소녀/순정만화는 여성들의 성적 환상을 충족시켜주는 중요한 도구 중 하나였다. 신데렐라 콤플렉스를 충족시켜주기도 하고 가벼운 수준의 포르노그래피로서 소비되기도 하였다. 할리퀸 복스로 대표되는 하이틴 로맨스 역시 마찬가지다. 야오이는 소녀/순정만화보다, 하이틴 로맨스보다 쾌락을 향해일보 전진한 장르이다. 남성과 남성간의 연애편이기 때문이다.

여성 독자는 야오이를 읽으며 두 가지 시선을 지닌다. 전지적 화자로서의 시선과 수(受: 야오이의 성행위에서 여성 역할을 하는 남성)의 시선. 사실, 이중적 시선은 소녀/순정만화에서도 동일하게 적용된다. 전자는 드라마를 이끌어나가고 커플링을 성사시키는 창작자이다. 후자는 연애편 혹은 소프트코어를 소비하는 소비자이다. 여성들은 자신을 수에 감정 이입하고, 자신의 이상형인 멋진 남성 공(攻: 야오이의 성행위에서 남성 역할을 하는 남성)과의 폭력적이고도 거부할 수 없는 사랑에 빠지고, 여러가지 묘사를 읽으며 쾌락을 얻는다.

야오이 속의 남남(男男)관계는 이성애물의 남녀(男女) 관계와 크게 다르지 않다. 수의 외모와 성격은 사회가 여성에게 요구하는 전형적인 모습이고, 공의 외모와 성격은 남성의 그것이다. 강간 환타지가 온전히 살아있고, 여성과 남성의 폭력적이고 위계적인 관계는 수와 공에 그대로 대입된다.

여성이 남성에게 강제적이고 폭력적인 성행위를 강요당하는 내용에서, 설사 여성 독자들이 쾌감을 느끼더라도 그것을 온전히 받아들



<후지미 교향악단>, 아키즈키 코우

동성에게 마음을 여는 것은 이성에게 마음을 여는 것보다 조심스러울 수밖에 없다.



<에어조단이 300원>, 300원

소년만화 캐릭터는 야오이 동인지의 단골 소재다.



《올웨스의 창》, 이케다 리요코

시청자들이 일일 연속극이나 주말 드라마에서 등장 인물의 연애와 갈등을 보며 안타까워하는 것은, 오해와 엇갈림으로 스쳐지나가는 모든 상황을, 시청자들은 알기 때문이다.

이기 힘들다. 정치성과 도덕성이 개입되어 방해 요소로 작용하기 때문이다. 하지만 남성, 즉 수일 경우는 다르다. 폭력적이고 강도 높은 장면에서도, 남성과 남성 간의 성행위이기 때문에 여성 독자는 죄책감이 덜하다. 독자들은 수에 자신의 감정을 이입하지만, 자신의 정신과 육체를 분리하여 쾌락 그 자체를 즐길 수 있게 된다. 수는 나이자, 내가 아닌 것이다. 야오이에서 남성간의 성행위는 퀴어물에서처럼 거리두기가 아니다. 오히려 도덕성이나 죄책감을 떨어내고 좀더 쾌락을 즐길 수 있게 해주는 장치이다. 그런 의미에서 야오이는 -비록 정치적으로 올바르지 못할 지라도-강도의 높고 낮음에 관계없이 확실한 포르노그래피이자 성적 환상이다. 그것도 매우 효과적인.

(3) 팬픽 - 간단하고 효과적인 작품 비틀기

동성간의 커플링은 원작을 패러디 할 때 가장 효과적인 방법 중 하나이다. 한 작품 내에서는 남자 캐릭터와 여자 캐릭터가 커플이 된다는 것이 고전적이고 일반적인 생각이다. 그리고 실제로 대부분의 작품에서 연애 관계는 이성애로 귀결된다. 이성애가 자연스러운 결론인 원작에 야오이라는 메스를 들이대면 해체 작업은 아주 쉽다.

원작이 의도하지 않았으나 충분히 가능한 행간읽기, 심지어 원작자를 조금 당황하게 할 만큼의 재치있는 재해석이 될 수 있다. 그리고 간단하다. 기존의 남자 캐릭터 두 명을 뽑아 끼워넣는 것으로 충분하기 때문에. 작품을 아주 깊고 길게 파고 들지 않는 이상 간단하고 재치있는 촌철살인이나 주인공 두 명간의 연애 감정은 최소의 비용으로 최대의 효과를 뽑아낼 수 있는 패러디이다. 이러한 단순함이 바로 동인계에서 야오이가 적극적으로 수용되는 경제적이고 기술적인 이유이다.

(4) 팬픽 - 남성의 세계에 편입하려는 여성의 시도

한편, 어쩌서 소년만화가 팬픽 소재의 대다수를 차지할까. 여성이라면 웅당 소녀만화나 순정만화에 더 큰 매력을 느낄 만한데, 팬픽의 대다수는 점프류 소년만화이다. 히트한 소녀/순정만화가 얼마든지 있음에도 불구하고 여성들이 소년만화를 선택하는 이유는 무엇일까.

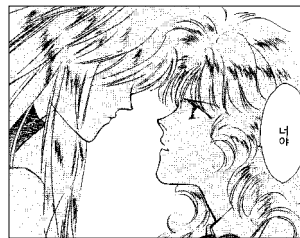
① 감정 이입이 가능한 소년만화 캐릭터와 ② 재해석의 여지가 있는 플롯에 그 원인이 있다.

여성이 소녀/순정만화를 좋아하는 것은 여자 캐릭터에게 감정 이입을 하기 때문이다. 여성 독자들은 여자 캐릭터가 겪는 사랑의 시련과 아픔을 자신이 겪는 것인양 받아들이고 감동할 준비가 되어 있다. 반면 소녀/순정만화의 남자 캐릭터는 여자 캐릭터의 애인이다. 독자들은 남자 캐릭터에 감정 이입을 하는 것이 아니라 하나의 '대상'으로 받아들이는 것이다. 현실에서는 존재할 수 없고, 현실의 여자보다 어울리지 않고, 작품 내의 여자 캐릭터와만 어울리는 남성이 되는 것이다.

반면 소년만화의 남자 캐릭터들은 -예쁜 외모나 능력 면에서는 소녀/순정만화에 결코 뒤쳐지지 않지만-훨씬 평범하고 현실적이다. 주독자가 남성이기 때문이다. (반대로 소년만화의 여자 캐릭터는 비현실적이고, 때로는 거부감을 불러일으킬 정도로 반동적이다)그렇기 때문에 독자들은 남자 캐릭터가 자신인 양 생각하며 소년만화를 읽어나간다.

동인물로 돌아가보자. 동인물의 주인공 커플은 둘 다 남성이다. 작가가 거리두기를 의도하지 않는 한 독자는 커플 중 한 명에게 자신의 감정을 이입하고, 다른 한 명은 자신의 파트너로 인식하게 마련이다. 이 때 독자가 '나'라고 생각하게 되는 것은 소녀/순정만화의 남자 캐릭터보다는 소년만화의 그것이다. 성(性)이 바뀌는 것은 중요하지 않다. 중요한 것은 감정이입의 정도이기 때문이다.

한편, 플롯 면에서도 소년만화를 팬픽화하기 훨씬 용이하다. 소녀/순



《지구인》, 코우가 윤

《지구인》은 더이상 이성에게 성욕을 느끼지 못하여 종족 멸망의 길로 접어들고 있는 천사들의 이야기를 그리고 있다. 동성 간의 사랑은 극형에 처해지기 때문에 더욱 유혹적이고 조심스럽다.



《검은틀립 연작》, 토죠 카미조

《검은틀립 시리즈》는 순정만화와 변신물 자체에 대한 패러디로써 야오이를 수용한다.

정만화에서 주제는 '사랑의 완성' 이고 극적 전개는 주제를 완성하기 위한 보조 장치이다. 캐릭터들 사이의 감정은 설정 단계부터 치밀하게 엮여 있고, 이 벽은 너무나 단단하고 흠이 없어 독자들이 자신의 상상력을 곡괭이 삼아 파고들 여지는 거의 없다.

반면 소년만화는 모험과 갈등을 통한 '성장' 이 주제이다. 올망졸망 짜여진 로드 무비인 소년만화에서, 캐릭터의 무기나 아이템은 잘 설정되어 있어도 캐릭터들 사이의 감정 설정은 느슨하다. 소녀/순정만화에서처럼 작품을 결정지을 정도로 중요한 요소가 아니기 때문이다.

여성들이 소년만화를 소재로 삼는 것은 바로 플롯과 감정 사이의 간극 때문이다. 비어있는 묘한 심리 변화의 부분을 스스로 채워 넣는 것에 매혹되고, 그것이 창작과 소비, 즉 동인 활동으로 이어지는 것이다. 소년만화를 소재로 한다면, 원작 내에서 아무런 육체적, 정신적 교감이 없는 상대라 할 지라도 얼마든지 정황과 플롯을 이용, 심리 묘사를 해 낼 수 있다. 팬픽은 여기에서 탄생하는 것이다.

여성들은 남성의 전유물인 소년만화를 해체하고 재구성하면서 자신의 것으로 만든다. 남성이 감정 이입하는 남자 주인공에게 자신을 투영한다. 그러나 소년만화 세계로의 편입 작전은 전복이나 새로움이 아닌, 소녀/순정만화에서도 식상한, 진부한 연애의 난립으로 이루어진다. 여자 캐릭터는 팬픽에서 아예 등장하지 않거나, 커플링의 방해자이거나, 커플링의 지지자이다. 야오이물이 쿼어물이 아닌 것처럼, 수가 여성성을 답습하는 것처럼, 남성 세계로 편입하려는 여성들의 시도 역시 무정치적이다. 편입은 어찌보면 소녀/순정만화가 자신의 식민지를 개척해나가는 것처럼 슬그머니 진행된다.

4. 야오이 - 여성이 선택한 적극적인 장르

야오이는 여성이 소비하는 성애물이고, 로맨스이다. 야오이의 독자



《헌터×헌터》, 토가시 요시히로

곤과 키르아는 절친한 친구이지만 그들의 우정이 어디에서 시작되었는지는 명확하지 않다. 《헌터×헌터》의 배경 설정이 꽤 짜여져 있는 것에 비해 캐릭터간의 감정의 설정은 매우 느슨하다.

들은 금기시된 욕망으로 여겨지는 동성애를, 여성의 쾌락을 위해 재구성한다. 멜로 드라마적 극적 긴장감과 감동을 위해 소재로 차용한다. 그리고 남성의 만화인 소년만화를 자신의 방식으로 수용한다. 퀴어물의 시각에서 볼 때 야오이는 분명히 반동적이다. 여성주의적 시각에서도 마찬가지이다. 그러나 여성의 쾌락이라는 측면에서 야오이는, 독자가 죄책감을 가지지 않을 수 있는 현명한 포르노그래피이다. 소녀/순정만화의 탐미성과 극적인 긴장감을 이어 받은 장르이기도 하다. 야오이는 자유로운 창작과 소비가 가능한 동인계에서 주류로 자리잡았고, 그 영향력은 소년만화에까지 이어지고 있다.



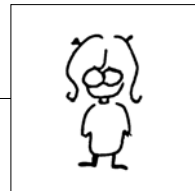
《고스트 바둑왕》, 호타 유미, 오바타 타케시

《고스트 바둑왕》은 소년지인 《소년점프》에 연재되고 있는 소년만화이지만 다분히 동인을 의식한 캐릭터와 플롯으로 인기를 얻고 있다.

다다다다....



한국만화, 일본망가



누프컬

같은 “漫畫” 문화권 속에서, 한국만화와 일본만화는 서로 가까운 관계 속에서 많은 공통점을 가지고 오늘날까지 이어져왔다. 하지만 각각은 분명히 자신들의 사회문화, 역사적인 사고체계 자체를 반영해 온 소산이다 보니, 비슷한 양상이라 할지라도 전혀 다른 발상으로 구성되어 있는 경우가 많다. 그렇다고 해서 그 차이들을, 한국만화는 일본만화와 다르다! 독특하다! 배달겨레의 유산이다! 라는 설익은 민족주의를 주장하기 위해서 동원하는 것은 옳지 못하다. 차이에 대한 인식은 오히려, 작품의 진정한 문화적 맥락을 알고, 그것이 전달하고자 했던 정신을 제대로 즐기는 것에 필요한 것이다. 이를 위한 다양한 접근 가능성 가운데, 두 가지의 사례를 소개해본다.

1. 독고탁과 야부키 조

불우한 환경에서 자신의 모든 것을 걸고 권투, 혹은 야구선수가 되는 고독하고 반항적인 소년은 스포츠 만화에서 흔히 볼 수 있는 전형적인 캐릭터의 모습이다. 그 대표적인 예로 이상무의 독고탁과 치바 데쓰야의 야부키 조를 들 수 있겠다¹⁾.

치바 데쓰야의 만화를 보면 그의 그림풍이나 연출 방법등이 동시대 한국만화작가들에게 큰 영향을 주었음을 부인할 수 없다. 80년대에

주1) 고독한 스포츠맨

물론 야부키 조가 《도전자 허리케인》(원제 《내일의 죠》) 한 작품에서만 등장하는 주인공인 반면에 독고탁은 이상무의 전 작품에서 등장하는 고정 캐릭터다. 하지만 적어도 불우한 환경의 고독한 스포츠맨이라는 점은 그 수많은 작품들속의 독고탁들에게서 동일하게 드러나는 면모인 것이다.

들어서서 이현세와 허영만의 성인극화류가 봄을 이루고 극화적 연출이 발전하기 전까지 소년만화계에서 내노라 하는 한국작가들의 작품들은 크건 작건 치바 데쓰야와 상당히 닮은 외관을 보여준다. 뿐만 아니라 아까 말했 듯이 캐릭터 설정에서도 스포츠만화의 전형적인 캐릭터인 불우한 환경의 고독한 영웅상을 만들어내는데 그의 영향은 적지 않았을 것으로 추측된다. 물론 같은 맥락에서 이상무도 제외되지 않았다. 하지만 그것은 단지 연출과 그림풍, 캐릭터의 기초설정상 영향으로 그쳤을 뿐, 작품내부로 들어가 비교를 시작해보면 그렇게 닮은 듯이 보이는 이들 두 작가의 세계는 판이하게 틀리다. 여기서는 《내일의 죠》와 《아홉개의 빨간모자》를 중심으로 비교해보겠다.

우선, 이 두 주인공은 모두 고아출신으로서, 그에 따른 사회의 취급을 받게 된다. 이 모두에 대해서 냉소하는 야부키 죠는 자신의 자유만 지킬 수 있다면 아무래도 상관없다는 태도로 사기협잡질을 일삼으며 떠돌아다닌다. 즉 몹시 거칠게 살아왔지만 “스스로의 자유만큼은 누리며 살아왔다”. 독고탁 역시 끝없이 탈출을 시도하여 재산을 모으려는 고아로서 거친 반항아이기는 죠와 매한가지다. 하지만 그의 그런 행동의 이유가 단지 부자가 되기 위해서나, 자유를 위해서가 아니라 그가 짝사랑하는 원장딸 숙이에게 말끔한 신분으로 다가가기 위해서라는 점이 죠의 경우와 비교된다. 즉 죠는 꿈도 미래도 없는 소년이었던 반면에 독고탁은 그리움의 대상이, 마음속에 간직한 꿈과 미래로서 구체적으로는 숙이라는 존재가 있었다. ‘얼굴만 떠올려도 마냥 웃음이 나고 그러다가 괜히 궁상스럽게 눈물까지 나는 예쁜 숙이’는 그가 사랑받고 사랑할 수 있는, 그래서 외롭지 않을 수 있는 다정한 가정의 표상으로서의 꿈이다. 그러니까 처음부터 둘의 갈 길은 달라지게 되어 있었다고나 할까. 죠는 스스로 자유로운 - 그래서 고독한 영웅이 되고자 했지만 독고탁은 처음부터 외로왔던 것이다.

그는 외롭지 않고 싶었다.

그들의 ‘스승’은 어떨까? 트레이너인 단페이 관장은 내일이 없던 죠에게 내일을 심어준 존재다. 처음에는 진지한 관심을 보이지 않던 죠는 소년원에 들어가 자유를 빼앗긴 상황에서야 비로소 관장이 날마다 보내주는 권투강습쪽지를 진지하게 읽기 시작한다. 그것은 그 안에서 유일하게 자유로운 행위였으니까, 소년원내에서 리키이시라는 라이벌을 만나서 자극받으면서 이제 권투강습쪽지는 그의 적극적인 선택이 된다. 그의 마음속에 새롭게 자리한 내일- 꿈이라는 것은 곧 ‘이기는 것’이다. 무엇에 대하여? 요코라는 부잣집 소녀의 존재로 대별되는 사회의 위선적 손길, 보통사람들의 상류계급-풍요로운 생활-행복에 대한 꿈, 그리고 그러한 꿈에 접근하려고 권투를 하는 선수들, 그에 마음이 흔들리는 자기 자신의 치졸한(?) 모습, 그 모든 것에 냉소어린 침을 뱉고 이기고자 하는 것이다. 즉 자신을 둘러싼 현실을 참으로 비타협적으로 거부하려든다. 결국 그가 링 위에서 최후를 맞이하게 됨은 필연일 것이다. 현실에 대한 완벽한 비타협의 결론은 죽음일 밖에 별 도리가 없다. 그래서 그는 고독한 영웅으로 숭배받게 된다.

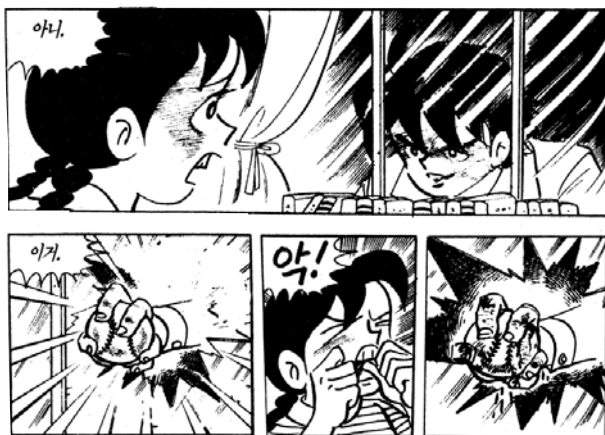
그렇다면 독고탁의 경우는 어떨까? 옥기호 선생은 내일을 꿈꾸던 독고탁 앞에 나타난 경우다. 원장아들인 야구선수 준에게 말도 못하게 멸시받고 있던 고아들에게 필요한 것은 돈 몇 푼의 동전이 아니라 자존심이라고 확신하는 옥선생은 야구를 통해서 그들에게 자신감을 심어주고자 한다. 처음엔 부정적이던 독고탁도 비밀에 싸인 친구 봉구에 대한 신뢰와 아이들의 변모에 점차 생각을 돌려서 모았던 돈으로 야구모자를 사와 돌리기까지에 이른다. 하지만 봉구가 자신의 원래 신분으로 돌아가 숙이와 사귀는 상황에 이르러 독고탁의 꿈은 뿌리



《아홉개의 빨간모자》, 이상무
고독한 탁이에게 숙이는 다정한 가정의 표상이었고, 그것을 얻기 위해 야구한다.



《내일의 죠》, 치바 데츠아
자신을 다 태우고 만족스런 표정으로 링위에서 최후를 맞이하는 죠. 고독으로서 권투를 즐겼다고 나 할까.



피문은 자존심

전국의 독자들을 충격으로 몰아넣었던 바로 그 장면, 창문을 깨고 피문은 승리물을 보여주는 독고탁의 자존심

째 잘려나갔다. 이제 독고탁은 눈물을 흘리며 옥선생에게 외친다. “야구를 하게 해주세요. 이제 내게 남은 것은 야구밖에 없어요” 이미 깨어진 꿈 앞에서 그는 왜 야구를 하려 할까? 복수하기 위해서. 자존심을 지키기 위해서다. 하지만 얻을 것은 아무 것도 없다, 청소년 야구대회에 나가 준은 물론이고 봉구를 패배시킨 독고탁, 그는 승리투수가 되었지만 그의 꿈은 이미 무참하게 깨어진지 오래다. 피문은 야구공을 숙이에게 던져주고 사라져 버린다. 처절한 경기로 머리가 돌아버린 고아원 동료의 “야구하자, 야구해”라는 중얼거림만이 계속 떠돌 뿐이다. 그의 고독한 승리는 독자들로 하여금 승배는 커녕 마음 아픈 자숙을 하게 만든다.

비슷한 설정에서 출발하는 두 작품을 이렇듯 상반되는 결과로 나아가게 하는 결정적 차이를 필자는 전태일과 체 게바라를 은유함으로써 찾고 싶다.

내일의 조와 동시대의 인물인 게바라는 당대를 휩쓸던 서구와 일본의 학생운동이 숭배하던 영웅적 이미지였다. 혁명정부에서 밀려난 후에도 열정적인 활동을 벌인 지식인 출신의 젊고 잘생긴 혁명아의 이미지. 심화된 현대사회에서 출구를 찾지 못하는 젊은 에너지를 표현해줄 이미지로서 혁명이라는 단어처럼 어울리는 말도 없을테니까. 하지만 모두들 알다시피 68혁명으로부터 시작된 이런 학생운동은 혁명이라는 말이 무색할 정도로 그 어떤 변화도 실제로 이룩하지 못한채 금시에 사그라들었다. 한편 같은 때에 우리나라에는 전태일이 있었다. 온몸에 스스로 불붙은 신나를 뒤집어쓰고 노동자의 인권을 외쳤던 전태일은 당시 우리나라 학생운동(아직까지도)에 엄청난 의

미로 존재했다. 그 의미는 게바라의 영웅적 혁명아의 이미지와는 사뭇 다르다. 그것은 직접적인 삶의 문제였고 최소한의 인간존엄성의 문제였으며, 무엇보다도 그후 모든 한국 진보운동의 직접적인 계기로 존재했다. 전태일은 숭배받는 영웅이 아니라 우리모두가 처한 상황을 자숙하게 하는 우리들의 형, 혹은 동생이었던 것이다. 말하고 싶은 바는 이렇다. 게바라의 이미지를 영웅화시켜 숭배하는 것처럼, 일본사회의 감수성은 고독한 영웅의 이미지 조를 만들어낼 수 있고 또 받아들여 숭배할 수 있다. 반면에 전태일이 스스로 몸을 태우고 또 그런 그를 우리 자신의 일로 받아들였듯이, 우리사회는 조가 아니라 독고탁을 만들 수 있었을 뿐이고, 그를 사랑하고 안쓰러워할 뿐이다.

형그리 복서와 배부른 복서 이쯤되면 가난한 나라, 부자나라의 차이 등등이 거론될 법하다. 물론 그런 사회,경제적인 맥락에 대해서 말할 계제는 아니다. 문제는 그런식으로 우리사회와 일본사회의 감수성이 다르다는 점이다.

이 점이 《내일의 조》 스토리라인 일부분에 서 잠시 드러나고 있는 것이 흥미롭다. 스토리 중후반에 가면 조가 한국권투선수와 시합을 갖게 된다. 한국권투선수는 한국전쟁을 격어 극심한 가난과 기아속에서 오로지 살기위 해 권투를 하게 된 사연을 갖고 있다. 그러한 그의 처절한 권투관 앞에서 조는 한동안 자신의 권투를 회의하는 위기에 처한다. 조의 권투의 절실성을 의심하는 한국선수 (번역판에서는 태국선수로 나온다).

하지만 곧이어 내린 결론은 당신에겐 당신의 권투가 있듯이 나에겐 나의 권투가 있다. 무엇이 옳고 그른가의 문제가 아닌 것이다 라며 스스로를 추스린다. 맞는 말이요, 정당한 관점이라고 생각한다. 그런데 한 가지 덧붙여두고 싶은 것은 그의 권투와 우리의 권투가 분명

다르다는 것을 사람들이 흔히 잊어버린다는 사실이다. 만화가 아무리 망가의 세례와 영향을 받아도 그 둘은 다르다. 하기가 다르기때문에 굳이 영향이라고 표현하는 것이겠지만 말이다, 망가에는 일본사회의 정서가, 만화에는 우리사회의 정서가 들어있고 그러한 한에서 각각의 작품은 자기 완성과 책임을 가질 수 있으며 각각의 독자들로 부터 감동을 일으키고 사랑받을 수 있다.

다소 거친 표현이지만 이상무와 치바 데츠야 이후 일본 스포츠만화와 우리 스포츠만화의 각기 다른 모습의 발전은 ‘전문 스포츠만화의 길, 스포츠 드라마’만화의 길’의 차이로 정리해 보았다. 실제로 일본 스포츠 만화는 점점 더 스포츠 자체의 전문적인 재미와 정보를 즐기는 쪽으로 나아가는 듯이 보인다. 오히려 《내일의 죠》같은 경우는 그 스포츠의 주체인 조라는 인간의 실존적 문제가 예외적으로 강조된 특별한 경우로 보일 정도이다. 그리고 스포츠 만화 뿐만이 아니라 다른 소재의 만화들 역시 특정직업이든, 분야든, 소재자체를 전문적으로 파고드는 전반적인 경향이 보인다.

주2) 드라마

여기서는 ‘드라마’라는 개념을 특정 소재에 대한 정보와는 본질적으로 무관하게 순전히 주인공의 성격과 사연, 그를 둘러싼 사람들사이에서 벌어지는 인간관계 회노애락의 추이를 엮은 내러티브가 중심에 놓여있는 경우를 가리키는 말로 썼다.

반면에 이상무 이후로 우리 스포츠 만화는 언제든지 스포츠를 인간 드라마의 일부분이자 하나의 도구로서 취급하여 온 전통을 가졌다. 이것은 후에 이현세,허영만의 스포츠극화에서도 고스란히 지속되었고, 굳이 스포츠물이 아니라도 다른 소재를 다룬 만화에서도 대체로 그런 경향을 같이 하고 있다.

거꾸로 보면 우리사회가 일본사회에 비해 어떤 특정분야에 특별히 집착적으로 매달리는 정서가 그리 일반적이지 않다고 말할 수도 있겠다. 가령 무협만화-일본의 경우는 사무라이만화 아니면 파이터물-만 보더라도 일본에서는 무술이 그 자체로서 의미이자 주제로서 추구되는 내용으로 흔히 그려지나, 우리만화에서는 주인공이 엮는 드라마속의 한낱 일부분, 그것도 도구로서의 역할을 벗어나지 않는

것이 사실이다. 마치 우리나라에서는 그렇게 도자기문화가 뛰어났지만 한번도 도자기를 본연의 그릇의 기능을 제거한 채 감상용으로만 제작한 역사가 없었던 것처럼, 한국독자로서 나는 일본의 전문분야를 파헤친 만화 -가령 《맛의 달인》이라든가- 를 보면 우리 만화를 볼 때 느끼는 그런 감정이입과 카타르시스를 느낄 수 없다. 바로 얼마전에도 “이제는 드디어 우리 만화계에도 전문분야를 소재로 한 만화가 나오고 있다”며 환호성을 지르는 뉴스보도를 접한 적이 있는데, 나는 그 뉴스를 보고 고개를 갸우뚱했다. ‘드디어, 이제는’ 이라는 말을 쓰는 건 어딘가 좀 이상하지 않나? 만화가 다양해지는 건 좋지만, 일본식의 전문만화만이 우리 만화 발전의 방향인 것처럼 일본만화의 예를 들면서 과장해서 보도하는 것이 귀에 거슬렸다. 왜냐하면 필자는 우리만화의 발전방향의 중심에는 드라마의 전통이 자리하고 있다고 항상 생각해왔기 때문이다. 아마 우리만화작가들이 훌륭한 전문 만화를 만든다면 그 안에는 분명 그 전문정보의 부축을 받는 드라마가 있을 것이다. 우리가 우리 자신의 일로 느낄 수 밖에 없는 우리 공통의 경험들, 상황들, 정서들, 그것을 다루는 드라마, 이것들은 우리 만화가 미국만화양식의 영향을 받건 일본만화양식의 영향을 받건 유지될 수 밖에 없다. 왜냐하면 그것들이 우리만화를 우리독자로 하여금 선택하고 사랑하지 않을 수 없게끔 만들어줄 것일테니까. 그리고 그것들이 수많은 외국양식의 범람과 영향 속에서 우리만화의 맥을 끊이지 않고 이어줄 우리만화의 정체성일테니까 말이다.

2 틀리와 도라에몽

“만화로 성공하려면 우선 자기 캐릭터를 가져야 해” 웬 당연한 말씀?이라고 되묻는 사람도 있겠지만, 한때, 우리나라에서 만화에 입문하려는 사람뿐 아니라, 만화판 밖에서 만화를 논하는 일반 독자들 도 만화에 대해 말할라 치면 먼저 하는 소리가 이 ‘캐릭터’의 중요성

문제였다. 연이어 나오는 예시는 까치, 구영탄, 독고탁, 하니, 이강도 등등... 결론부터 말하면 여기서 ‘(자신의) 캐릭터’라는 개념은 보통 하나의 작품속에 등장하는 인물설정이라는 의미가 아니다. 까치나 하니등의 캐릭터는 개별 작품을 초월해서 한 작가의 모든 작품에 같은 모습과 거의 비슷한 성격으로 전횡하는 전천후 캐릭터였고, 이를 가져야한다는 것이 우리 만화계의 상식이었다. 그러나 이는 우리나라에서만 ‘웬 당연한 말씀’이지, 사실 시리즈물도 아니면서 한 작가의 모든 작품에 공통되는 캐릭터라니 전혀 당연한 말씀이 아니다. 그런 캐릭터관념이 우리 만화에서만 특별히 통하게 된 이유가 있을 것이다. 필자의 생각에는 아마도 만화와 만화의 인기 등장인물(캐릭터)가 다른 캐릭터를 필요로 하는 매체(애니메이션, 각종 교육용 매체, 기타 팬시상품등등)와 연결되기 힘든 상황에서(왜냐하면 그런 산업자체가 미발전되었으므로) 자신의 인기와 지명도를 달리 활용할 계기가 없으니, 만화장르에 채투자(?)되어 그 지명도와 인기를 업은 또 다른 비슷한 작품을 만드는데 쓰이면서 만들어진 상황이 아닌가 한다.

반면 일본의 경우에는 초기부터 캐릭터산업이 융성했으므로, 말하자면 캔디나 도라에몽은 다른 작품에 다시 출연할 필요없이 캐릭터 산업에 뛰어드는 쪽으로 나갔다.

물론 이것은 어디까지나 ‘한때’의 상황이다. 88올림픽의 호돌이 캐릭터를 계기로 각종 놀이동산의 캐릭터가 등장하면서, 까치나 하니 등 만화캐릭터가 애니메이션화되고 캐릭터 산업에 활용되기 시작해서 지금은 만화캐릭터뿐 아니라 가수, 텔런트, 심지어는 대통령까지 캐릭터상품으로 내놓는 상황이 되었다.

그러한 변화의 과정 딱 중간에 《아기공룡 둘리》가 놓여있다. 속칭 국민캐릭터 둘리가 보물섬에 연재되기 시작한 83년부터 93년까지의

10년이라는 시기가 그렇고, 2000년대에도 한국에서 가장 성공하는 애니메이션, 캐릭터 산업의 주인공으로 생생하게 살아있다는 점이 그렇다. 세대를 초월한 국민적 인기, 혹은 해외로 수출해 각광받을만큼 훌륭하여 한국을 대표할 만하다는 점을 들어 혹자는 돌리를 우리의 ‘국민캐릭터’라고 칭하는데 그렇다해도 그 이유 중 하나는 그것이 우리 만화캐릭터역사의 산 증인이기 때문일지도 모른다. 한편 만화의 국민캐릭터를 돌리라고 한다면 망가의 국민캐릭터로 많은 사람들이 주저없이 손들어주는 것이 도라에몽이다. 아톰보다도, 손오공(《드래곤 볼》)보다도 도라에몽이 추천되는 이유는 그것이 가진 교육성에 있다고 하는데, 그리하여 아동교육으로 널리 활약한 《도라에몽》을 보고 자란 일본의 몇세대가 함께 이 캐릭터가 출연한 TV토크쇼에 넋을 잃는다.

만화의 캐릭터를 캐릭터 산업과 관련해서만 생각한다면 만화는 사실 부수적으로 보일 수도 있다. 아닌게 아니라 일본은 물론이고 우리나라에도 애초부터 캐릭터 상품용으로 디자인된 것들도 꽤 있다. 그럼에도 불구하고 업자들이 끊임없이 만화로부터 캐릭터 소스를 찾아내고자 하는데는 이유가 있을 것이다. 나는 그것이 캐릭터의 생명력 유무라고 생각한다. 캐릭터의 사전적 정의에서도 나타나듯이 그것은 외모뿐 아니라 성격, 버릇, 사고방식등등이 디테일하게 부여되어 하나의 살아있는 존재로 부각될 때 야기되는 특별한 매력이다. 생명력이 있는 캐릭터의 형상을 디자인한다는 것은 예쁘고 귀여운 외모 자체를 그려내는 것이 아니라 그 외모를 통해 성격과 사연을 드러내는 것이다. 미키마우스가 그려진 식기셋트를 이용하는 사람은 귀여운 쥐가 그려진 식기를 사용하는 것이 아니라, 미키마우스라는 친구와 함께 식사하는 것이다. 결국 훌륭한 캐릭터의 가능성은 그 생명력에서 찾아질텐데, 만화캐릭터는 이미 만화작품속에서 생명력을 부여받



《아기공룡 둘리》, 김수정

한국산 캐릭터 라이선싱사업의 몇 안되는 모범사례로 꼽힌다.

은 존재라는 점이 부각된다. 더욱이 그 만화작품이 인기있었고 많은 독자층을 포괄했다면, 인지도면에서도 선취점을 따내고 들어가게 된다. 즉 캐릭터 산업이 독자적으로 만들어내기 힘든 창조적 측면이 만화작품에서 해결된다.

그렇게 볼 때 한 캐릭터가 ‘국민캐릭터’-즉 전 국민적으로 고른 세대에게 보편적인 사랑을 받고 그들을 대표하는 캐릭터가 된다는 것은 전적으로 그 창조적 측면이 좌우할 것이고 아마도, 대부분의 경우에는 만화원작이 있는 캐릭터가 우세하지 않을까 예상하기 어렵지 않다.

그런데도 원작에 대한 대우를 우습게 알기 일쑤인 무식한 장사꾼들의 안목이 한심스럽다. 결국 잘 알려진대로 둘리의 경우는 작가 김수정이 직접 캐릭터상품을 개발하고 경영한 케이스로서 또 하나의 독특한 전례를 남기기도 했다. 이쯤 되면 “만화로 성공하려면 자기 캐릭터를 가져야 해”란 말의 의미는 또 한번 변할터, 아마 “만화캐릭터로 성공하려면 그 캐릭터는 작가가 완전히 가져야 한다.” 정도가 아닐까.

한편 《도라에몽》의 경우는 70년 탄생이후로 30여년간 장기연재를 지속하고 있을 뿐 아니라. 수없이 극장용으로, 또 TV시리즈로 애니메이션화 되면서도 매번 그 시나리오와 전체 컨셉용으로 새로운 원작을 또 그려내고 있었다는 점이 주목된다. 즉, 극장용 장편 애니메이션을 만들 경우는 그를 위해 먼저 장편만화 원작이 앞서 만들어지는 수순을 따랐다. 아무튼 그러한 맥락에서 국민캐릭터 둘리와 도라에몽을 본다는 것은 그 원작만화를 다시 감상한다는 것으로부터 출발해야 마땅할 것이다.

우리나라에는 해적판 《동짜몽》으로 잘 알려진 만화 《도라에몽》. 1970년 후지코 F. 후지오에 의해 탄생된 일본의 대표적 코믹명량만



《도라에몽》, 후지코 F. 후지오

따라하다가는 음식가치고 장난친다고 혼나기 마련이다.

화로, 모두 5000만 부 이상의 놀라운 판매 실적을 올렸다고 한다. 허약하고 공부못하고 게으른 소년 노비타(정구)에게 미래에서 찾아온 후손이 도라에몽이라는 로봇을 주고 그의 도움을 받아서 훌륭히 자라라고 경고(?)하고 간다. 체서 고양이 같이 생긴 도라에몽은 먹보에 실수투성이지만 가슴팍의 4차원 주머니에서 미래의 과학기술로 만들어진 각종 신기한 장난감이나 도구를 꺼내는 특별한 능력이 있다. 흔히 교훈이 강조되면 재미없는 만화가 되기 일쑤라는 편견을 속 시원히 깨주는 《도라에몽》의 재미요소는 바로 이 4차원주머니속의 신기한 도구들이다. 실수를 지우는 지우개라든가, 책을 찍어서 먹으면 책내용이 외워지는 식빵이라든가 그 자체로 아이들의 욕망과 상상을 그대로 반영한 재미덩어리. 한편 그 도구들은 싸구려나 장난감이기 때문에 한계나 부작용이 명백해서 그걸로 과욕을 부리다간 제발등을 찍게 마련이라는 교훈성도 놓치지 않는다. 미래의 과학기술의 산물이자 노비타와 그 자손들, 즉 인간을 위해 만들어지고 데려와진 일단은 종의 신분인 셉인 도라에몽은 그 자체로 교육적 주제의식의 상징으로도 보여진다.

반면 돌리는 과거에서 온 캐릭터다. 1억년전 우주인에 의해 정신개조되어 엄마공룡이랑 강제로 헤어진채 빙산속에 갇혀있다가 고길동 가정의 애물단지로 들어온 설정 자체가 일종의 ‘과거 사연’을 강조하고 있는데, 끝없이 과거시간의 엄마와 고향을 그리워할 뿐 아니라, 현재 대립관계에 있는 고길동이 없는 공간, 즉 돌리 자신을 막아세우는 타자가 없는 자유로운 공간으로서의 과거가 지향되고 있다. 이런 면은 돌리 뿐 아니라 또하나의 주인공 고길동에 의해서도 매한가지인데, 고길동은 끝없이 돌리가 없던 시절을 그리워하고 있는 것이다. 여기서 《도라에몽》같은 교훈성이나 교육적 주제의식은 찾아볼 수 없다. 주제가 있다면 인권선언 정도일까? 돌리는 아이들도 인권이 있다고 외치고, 고길동은 “건방지게! 내 인권은 어떡하고?”하고 맞고함지르면서 널리 알려진 돌리 특유의 재미요소가 만들어진다. 돌리와 고길동의 엄청난 말싸움이 그것이다.

그 연장선에서 가끔 발휘되는 돌리의 초능력은 주로 자신을 위협하는 상황에 대한 반작용으로 쓰이곤 한다. 위기상황에서 탈출하거나, 남의 빵을 먹어치우고 비눗방울을 빵모양으로 변신시킨다거나, 아무튼 욕망을 적극적으로 실현시키는데는 별로 효용성이 없다. 사실 돌리의 초능력이나, 혹은 도우너의 타임코스모스나, 망가지고 불완전한 것이, 별로 믿을만한 것이 못된다. 도라에몽의 주머니에서 나온 도구의 경우 노비타는 도라에몽의 도구를 이용해서 못살게 구는 친구를 혼내주기도 하고, 여자친구에게 뽀내보기도 하고, 부모님의 꾸중을 모면하기도 하는등 애들다운 욕망을 해결하려하지만 그 과정에서 도구로 모든 것이 다 된다거나 잘못을 슬쩍 덮으려는 것이 헛되고 나쁜 일이라는 교훈이 강조된다. 그리고 도구들을 사용하는 과정에서 간단한 과학상식이 소개되면서 교육적 효과가 얻어지기도 한다. 하지만 돌리의 초능력은 나쁘다 말다 할 것도 없이 허방인 경우가 많아서 애초에 초능력으로 뭔가 욕망을 실현시키는데는 쓸모가 없고



오히려 꿈꾸기에 주로 쓰인다. 선물 하나 못받은 크리스마스 이브날, 어찌 어찌하여 얻은 눈물겨운 오징어와 라면 한 상자를 오징어가 끄는 산타절매로 만들어 하늘에 띄워서, 세상에 라면선물을 뿌리고 다닌다던가, 크리스마스 티슈 한 장 한 장을 종이학으로 날려서 종이학다리를 밟고 하늘을 간다든가 말이다. 한편 돌리일당도 (고길동과 함께) 타임코스모스나 초능력을 사용, 여러 공간으로 모험여행을 자주하는데, 도라에몽과 비교해 특기할 만한 점은, 이런 종류의 모험이 그래서 악당을 물리치고 공주님을 구하는 퀘스트가 아니라, 일종의 생존게임이라는 점이다. 물론 아동지에 실리는 만화로서 그 강도가 조절되고 있음은 당연하지만, 이 만화의 이런 면모는 사실 성인적이라 할 만 하다. 교훈적이기는커녕 개그로 가장된 치열함.

《아기공룡 둘리》, 김수정

묘한 소시민적 페이스의 덩어리

《둘리》와 《도라에몽》 양 작품이 공통적으로 들고있는 ‘국민만화’라는 평판은 어찌한 상기한 ‘캐릭터’라는 단어의 상이함처럼 서로 상이한 느낌을 준다. 분명 양자는 장기연재, 타매체를 통한 캐릭터 상품화에 성공여부, 세계시장에서도 국제적 보편성을 갖출것, 각자가 처한 사회문화에 기반할 것, 세대를 불문한 국민 모두의 사랑을 받을 것등의 요소를 공통으로 가지고 있다.

그러나 그렇게 된 내적 과정의 설명이 삭제된 채 양자 모두 그냥 ‘국

민만화’로 불려짐으로써 양자의 차이가 실종되어 버린다. 실종되기는 했어도 존재하기는 하는 그 차이가 이런 상이함의 느낌을 주는 것일까.

“《도라에몽》의 작가 후지코 F. 후지오는 《도라에몽》으로 이후의 어린이 대상 유머 만화의 전형을 확립했다”(《마나마나》, 이명석)고 한다. 과연 도라에몽에는 재미와 코미디(실수,반전등)가 정보와 교훈 등 교육적 효과와 함께 훌륭히 어우러져서 명실상부 아동만화로 불릴만 하다. 그리고 이 교육적 면모가 어필해서 일본인이 뽑은 일본 수출품목 제 1위로 꼽히기까지 이르렀다. 아동이라는 보편적 테마에, 교육이라는 보편적 테마가 결합되었으니 《도라에몽》의 국제적 보편성에도 아무 하자가 없는 셈이다.

근데 아동만화가 곧바로 ‘국민’ 만화와 동의어는 아니다. 일본에서 《도라에몽》이 TV 애니메이션으로 정기상영된 것은 73년부터다. 그 때부터 그 교육적 면모로 후한 평가를 받고 가족이 함께 《도라에몽》을 즐겼고, 그 아이들이 지금 커서 부모가 되고, 아이들에게 그 만화를 추천해 같이보고, 이렇게 해서 전 국민적인 만화가 된다. 원래가 아동용이니까 아이들은 당연히 즐긴다고 보면, 지금 도라에몽을 보는 부모들은 어떤 재미로 그것을 보는가? 추억일 것이다. 어린시절의 상상과 꿈과 어린애다운 모험심이나 욕망등을 추억하면서 이른바 동심에 빠져드는 재미로 볼 것이다.

한편 《아기공룡 둘리》는 아동지에 실렸으되, 도저히 아동용이라고만은 볼 수 없을 정도의 성인적 면모를 가지고 있다는 것이 필자의 생각이다. 상기한대로 교훈성이나 교육적 면모가 없는 것은 그렇다 치더라도, 이 작품의 가장 큰 특징인 고길동과 둘리의 대결구조는 뭐라 말할 수 없을 정도로 치열하다. 언어나 행동 자체의 과격함도 그렇지만, 더 중요한 것은 둘리나 고길동 등 주요 등장인물의 캐릭터-성격

구조 자체가 그 갈등관계에 의해 만들어진다는 점이다. 앞서 말한대로 돌리는 강력하게 인권(?)을 주장하는 것을 핵심으로 하는 캐릭터다. 고길동은 돌리와 대립하는 한에서만 그 포악한 성격이 주어진다. 이는 어른과 애물단지 애완동물의 갈등관계밑에 중첩된 또 다른 은유다. 즉, 행복과 자유(그것도 아주 소박한 차원의)를 갈구하고 그것을 가로막는 주변의 자질구레한 방해물들의 관계인 것이다. 돌리의 어린애스런 욕망이나 상상, 꿈, 그것을 표현하는 초능력, 이런 것들은 돌리가 아동에게 읽혀도 쉽고 재미있게 만들어 준다. 하지만 어른이나 청소년기의 독자가 볼 때 느끼게 되는 재미는 오히려 돌리와 길동이의 관계와 입씨름에서 찾게된다. 더구나 아기공룡돌리의 전권을 통해서 입씨름이나 모험 못지않게 큰 재미요소로 부각되는 또 하나인 세대 풍자는 이 작품의 성인적 성격을 더욱 굳히게 만든다. 10여년간 연재하면서 매 시기 유행했던 가요, 매시기 터져나왔던 사건, 심지어는 정치적 변동마저도 모두 다 돌리의 소재가 되었고 적정 수준에서(직접 거론되든, 아니면 간접적으로 은유되든) 풍자되었다. 《돌리》의 성인독자는 《돌리》를 통해 어린시절의 동심을 추억하지는 않는다. 오히려 지금 《돌리》를 다시 펼쳐든 필자로서는 지금의 시각에서 《돌리》의 또 다른 면을 읽는다. 지나간 10여년의 풍속도와 아주 조그만 욕망도 가로막고 못살게 구는 우리사회를 읽는다. 《돌리》는 그렇게 세대를 초월할 수 있게 된 것이고 그러한 한에서 국민만화인 것이다

《도라에몽》이 교육적 아동만화로서 자기 정체성

끝없는 말싸움

말싸움과 슬랩스틱, 부조리상황이 만들어내는 희극적 효과



을 확고히 하고, 그것에 기반한 전 국민의 보편적 사랑을 받고, 그것을 고스란히 타 캐릭터 산업에 나눠주어 이제는 국제적으로 사랑받는 캐릭터가 되기까지, 모호함같은 건 조금도 없다. 그러기에 그것은 '어린이대상 유머만화의 전형' 이라고 일컬어져 마땅하다.

반면에 《둘리》가 애니메이션화되고, 캐릭터 상품화될 때, 그것은 자기 분해를 거친다. 말했듯이 《둘리》가 출판만화일 때 그것은 성인은 성인대로, 어린이는 어린이 대로 재미를 느끼며 볼 수 있게끔 통일되어 있었다. 이를테면 아동만화와 성인만화의 통일이라고 할까. 하지만 그것이 타 장르와 매체로 나갈 때 그것은 타깃을 확실히 하지 않으면 안되었다. 출판 만화 《둘리》의 트레이드 마크인 줄줄이 입씨름이 애니메이션에서 그대로 줄줄 다 읊어지는건 년센스다. 사실 초기의 《둘리》TV시리즈들이 그렇게 했다가 상당히 곤경에 처했었다, 그렇다고 둘리일당과 고길동의 초과격 몸싸움이 동영상으로 재현된다는 건 이동타깃을 포기하겠다는 말이나 다름 없는 것이었다.

그나마 TV시리즈에서 제외된, 3권부터는 더욱 더 성인적인(이 말을 성적인 의미로 이해하면 안된다) 은유를 풍부히 하고, 직접적인 세태 풍자마저 수시로 일삼고, 주인공들의 입씨름은 초과격 모드로 나간다. 이런 사정 아래서 93년 《둘리》의 연재가 일단 끝났다. 그 후 둘리의 운명은 작가 김수정의 활동을 보면 한눈에 보인다. 한편으로는 극장용 《둘리》 애니메이션을 제작하고 캐릭터 상품개발과 국제마케팅에 힘쓰는데, 이러한 활동의 타깃은 분명 아동시장으로 한정된 채 이루어진다.

그 다른 한편으로 작가 김수정은 소년잡지였던 소년챔프에 《둘리》의 후속편인 《베이비사우루스 둘리》를 연재한다. 이 작품을 읽어보면 깜짝 놀라게 되는 것이, 둘리는 콧수염을 기르고 안경을 낀 중년 아저씨가 되어 다방에서 커피배달시키고 배달아가씨의 엉덩이를 쓰다듬다가 마누라의 지청구를 듣는다. 가수지망이었던 마이클은 슈퍼집

아저씨가 되어서 아들 마이돌의 연예계진출을 향한 꿈을 비웃는다. 대머리가 된 고길동과 셋이서 카바레에 가서 아줌마들을 꼬시고, 분명 이당시는 TV 드라마 《서울의 달》이 비슷한 소재를 유행시키고 있었고 《베이비사우루스 돌리》는 그것을 패러디한 것이다. 더욱이 놀라운 것은 전편에서 돌리의 사연을 만화화해서 성공한 작가 김파마(작가 김수정)가 아내 잃고 주가 떨어진 구닥다리 만화가 신세로 등장해서 ‘세월’을 논하는 것이다. 이쯤 되면 만화 《베이비사우루스 돌리》는 더 이상 아동만화일 이유가 없다. 즉 《돌리》는 한편으로는 아동용 애니메이션과 캐릭터 상품으로, 한편으로는 성인만화로 분리되었다고 보는 것이 옳을 것이다.

평론가 이명석은 70년대의 한국 명랑만화의 자유로운 상상력을 《아기공룡 돌리》가 이어받았다고 하면서, 양자가 공통적으로 《도라에몽》과 흡사한 기본설정을 가지며, 돌리는 전시대의 명랑만화의 지나친 교훈성을 자제하고 더욱 활발한 상상력으로 성공했다고 말하고 있다.

필자의 생각으로는 《요철 발명왕》등 몇몇 작품을 제외한 한국 명랑만화는 발명품과 상상력에 의존한다기보다는 오히려 아이들의 학교 가기 싫고 놀고 싶어하는 욕망과 장난질, 각종 흥미거리, 그에 잔소리하는 아버지와의 술래잡기가 기본요소였다고 보인다. 《도라에몽》과 공통점이 있다면 아이들의 욕망과 놀이방식에 아주 정통했다는 점일 것이다. 그래서 명랑만화들은 말썽장이 친구와 장난 모의를 하는 것처럼 동질감을 느낄 수 있었다. 《돌리》가 전시대 명랑만화와 연속선상에 있는 것은 사실이지만, 그 연속성의 중심에 있는 것은 미래적 상상력이라기 보다는 양자가 공통적인 기본구조로 삼고 있는 가정내의 어른과 아이의 관계(특히 남자어른과 아들의 관계)에 있다고 생각한다. 다만 70년대에는 일저지르고 도망가는 주인공 어린이를 회초리

든 할아버지가 뒤쫓았다면, 80년대의 둘리는 결국은 머리에 혹을 붙이고 벌서는 것으로 끝나기는 해도 대들고 할말 다하며 입씨름 벌이는 변화가 있는 것이다. 그러한 공통요소는 지극히 한국적인 것으로 (가령 일본 아동물에서 어머니에 비해 아버지의 역할은 극히 미미하다), 김수정을 포함한 명랑만화장르가 사실상 없어졌다 해도 과언이 아닐 지금에 와서는 찾기 힘들다.³⁾

주3) 명랑만화의 계승

그러나 둘리가 가지는 또 하나의 요소인 세태풍자는 김진태의 만화에서 잘 이어지고 있다. 특히 일간지 연재작인 《시민쾌걸》의 경우, 세태풍자라는 요소와 함께 말다툼, 슬랩스틱, 가족관계, '동네' 정서 등 전통적인 명랑만화의 요소들을 고루 갖추고 있다.

그러니까 《둘리》가 명랑만화의 전통을 이어왔다는 것과 《도라에몽》을 관계짓는 것은 좀 무리가 아닌가 싶다.

그런데도 한꺼번에 비슷한 것으로 취급해버리면 그것은 일종의 편견이 되어 둘리의 성인적 측면을 간과하는 결과를 낳아버릴지도 모른다. 아동용 둘리는 애니메이션과 캐릭터 시장에서 살아 움직이고 있지만, 성인용 둘리는 죽어가게 되는 것이다. 둘리 만화책을 보고싶어도 구하기 힘든 지금 상황이 그 증거이다. 하지만 둘리가 국민 캐릭터가 될 수 있게 한 그 오묘한 통일성은 성인적 면모가 유감없이 발휘된 출판만화에서만 다시 볼 수 있다.

또 출판 만화 《둘리》가 담은 내용들이 이제와서 시대에 뒤떨어졌다면 계속 연재하는 방법도 있다. 물론 아동물로서의 《둘리》도 출판만화로 부활 할 수 있을 것이다. 《도라에몽》은 시대하고는 별 상관이 없는데도 아직까지 연재되고 있지 않은가? 출판만화의 측면에서 《도라에몽》으로부터 배울 것이 있다면 그것이 지속적으로 태어나고 있다는 그 점일 것이다.



한국만화 파멸행 지름길 가이드



capcold

한국에서, 만화는 참 기구하게 살아왔다. 고작 이십수년만에 6대 사회악에서 제9의 예술까지 그 호칭이 바뀐 것은 차치하고서라도, 만화는 하나의 표현방식이나 예술장르라기보다는 마치 스포츠 신문의 연예인같은 범주에서 취급받았다. 즉, 심심하면 한번씩 망했다고 하고, 구속되었다고 하고, 다른 장르들에게 덤으로 끌려가고, 심지어 골백번은 한국만화는 죽었다는 선언까지 들렸던 것이다. 여하튼, 한국만화를 둘러싼 일련의 난리들은 도저히 끝을 모르는 듯 하다. 개별 작가/작품활동과 전체 판이 이정도까지 항상 붙어다니며 서로를 괴롭히는 장르가 또 있을까 의심스럽다.

사람이 하는 일로 인한 난리의 핵심에는 항상 내부의 바보들과 주변의 이상한 인간들이 있기 마련이다. 자신들이 이야기하고자 하는 것이 한국에서 나오는 모든 만화인지, 아니면 좀 더 엄밀한 의미에서의 한국만화인지조차도 헷갈려하면서 어지럽게 토로와 주장들을 어지럽게 날려대는 것이다. 이러한 홍수 속에서도 유일하게 확실해 보이는 것이 있다면, 한국만화는 지금까지도 난리중이라는 사실일 것이다. 애국심으로 똘똘 뭉쳐 동네 대여점에 불질러버림으로써 한국만화를 되살려야 한다는 식의 단순논리와 화해할 수 있는 것은 아니지만, 적어도 현재 한국만화를 둘러싼 여러 가지 상황들과 논의들이 지

니고 있을 법한 문제들을 한번씩 짚어보지 못한다면 결코 해결책으로 이어지지는 못할 것이라는 것만큼은 인정하고 시작하자. 아니, 오히려 더욱 확실한 구렁텅이로 빠질만한 훌륭한 지름길이 될 것이다. 그래서, 아예 그 구렁텅이로 빠질 수 있는 길을 한번 본격적으로 안내해보고자 한다. 어떤 부분은 작가에게, 어떤 부분은 독자에게, 어떤 부분은 출판사들에게, 어떤 부분은 필자 자신과같이 입방아 따위나 찢는 사람들에게 해당된다. 아주 가볍게 말이다. 투덜거림의 리스트는 시간에 따라서, 사람에 따라서 계속 추가될 수 있겠지만, 우선 2003년이라는 현재 시점, 필자 자신의 인식이라는 범위에 집중해서 한번 들추어 보도록 하겠다. 한국만화의 파멸행 지름길 가이드인 셈이다.

만화를 다른 게임을 다른 만화를 다른 영화를 다른 만화

만화는 좋은 싫든 대중문화에 그 발을 딛고 성장해왔다. 그리고 당연히 다른 대중문화장르들과 영향을 주고받아왔다. 그리고 한국에서 대중문화가 급격하게 생활의 중심으로 더오른 80년대 이래로, 대중문화의 홍수 속에서 그것을 향유하면서 자라난 세대가 현재는 대중문화의 중심 생산자들로 떠오르고 있는데, 만화 역시 예외일 리가 없다. 만화를 보고, 게임을 하고, TV에서 애니메이션을 보며 자기 상상력의 세계를 구축해온 세대가 새로운 만화를 만들어내고 있는 것이다.

물론 다 좋은 말이다. 그런데 대중문화고 대중예술이고는, ‘대중’이 붙기는 했지만 그래도 우선 문화고 예술이어야 하지 않겠는가. 사실 인간의 상상력이라는 것은 꽤나 집단적이다. 모닥불가의 옛날이야기를 통해서 전수되며 살이 점차 붙는 구전동화의 경우부터 시작해서 현대까지 이르는 오랜 경로에서 항상 그래왔다. 하지만 항상 당장 자기 자신을 둘러싼 당대의 현실과 그 속에서 살아가는 자기 자신의 세

상에 대한 통찰력이 풍부하게 첨가되어 왔기 때문에 가치가 있는 것이다. 특히 (무명 구전의 시대를 벗어나서) 사람들이 자기 이름을 걸고 보다 근대적인 의미의 문화나 예술을 추구하기 시작한 이래로, 생산물의 가치는 거의 전적으로 그것에 의하여 좌지우지되었다고 봐도 과언이 아니다.

좋은 만화를 만들고 싶다면, 좋은 인생공부가 먼저다. 한마디로 방문을 열고, 세상을 좀 살아보기를 바란다는 것이다. 한국만화가 90년대 이래로의 세대교체에서 얻은 것이 있다면 보다 넓은 대중문화적인 지평이고, 잃은 것이 있다면 그것에 파묻혀서 자신의 이야기를 잃어나가고 있다는 것이다. ‘혼성모방’이니 ‘시물라크르’니 하는 신기한 단어들로 이런 현상들을 정당화하는 얼뜨기 지식인 지망생들은 위안이 되지 못한다¹⁾. 일본만화를 많이 봐서 왜색에 물들었다느니 하는 오버질을 하기 이전에, 현실이 아닌 가상세계만 너무 많이 봐서 자기 이야기 자체를 잃어버렸다는 것이 문제다. 만화를 그리고 싶어서 데생 연습만 죽어라 파는 것은 어떻게 보면 황당한 일이다. 소설가가 글쓰는 연습만 하는 것을 보았는가? 더 많은 시간은 사색 그 자체인 것이다. 기술연마는 물론 중요하기는 하지만, 결국 도구에 불과하다. 만화를 그리는 사실 자체만으로 그렇게 감격적이라면, 그것만으로 만족한다면 그냥 혼자 연습장에서 소화하기를 바란다. 정말로 자기가 하고 싶은 이야기와 감성이 있을때, 즉 만화를 그리기 위한 만화그리기가 아닌 것이 되었을 때 비로소 데뷔를 해주기 바란다.

자신의 사고의 폭, 말하고 싶은 바가 부족하다면, 공부를 해라. 데생 공부만 공부인가? 오만가지 자기가 좋아하는 만화를 펼쳐놓고 매니아틱하게 설정자료들만 계속 만들어 내는 것만 공부인가? 만화만 좋아하고, 만화만 생각한다는건 단적으로 말해서, 바.보.다. 게임과 만화책과 비디오에 파묻혀서 어디선가 본듯한 것들의 조합과 약간의 재해석만으로 근근히 자신의 창작을 유지해나간다면, 비참한 일이

주1) 시물라크르(시물라크럼)

“시물라크르의 일반적인 정의는, 모델에 대한 관계가 너무나 희미하게 되어서 더 이상 복사물(copy)이라고 온당히 말할 수 없는 복사물의 복사물이다. 그것은 모델 없는 복사물로서 제 스스로 지탱한다.” (브라이언 마수미, 1987) ...사실은 플라톤때부터 나온 단어지만, 포스트모더니즘을 강조한 프랑스 현대 철학자 보들리야르 덕에 현대사회를 규정하는 핵심 개념으로 추앙받게 되었다. 특히 서양지식 수입 보부상들이 학계를 거머쥐고 있는 동방의 어떤 나라에서는, 한동안은 어디에나 다 붙여도 되는 마법의 단어로 통용되었다. 그야말로 ‘지식의 시물라크르’인 셈이다.

다. 아무리 데생이 깔끔하더라도, 또는 아무리 설정이 화려하더라도 말이다. 그것 이외에 다른 것은 정말로 자기 현실, 자기머리로 생각해본 것이 없을 때에 바로 장르적 편중이 일어난다. 그리고 독자들이 금붕어가 아닌 이상, 어느 정도 이상으로 같은 것을 계속 먹어대면 물린다. 인기장르를 강요하는 편집부의 압력을 타하기 전에, 그것 말고 다른 장르를 스스로 자신있게 만들어낼 수 있을지를 먼저 한번 생각해보라. 학원 연애물을 강요당했다고 불평하기 이전에, 애완동물과 화실일기 말고도 진지하게 자신의 성찰이 담긴 순정만화를 그려낼 수 있는가?

가상의 만화가 A씨의 사례를 보자. 헐리우드식 영화 용어로 말하자면, “만약 이것과 유사한 사례가 현실에서도 있다면, 그것은 단지 우연일 뿐이지, 의도한 바가 아니다”. 1974년생쯤 되었고(서른줄에 접어드는 설정), 소위 애니메이션 1세대인 셈이다. 그의 과거의 8할은 소년소녀지의 만화들과 TV의 각종 일본 애니메이션 시리즈들이었다. 회현 지하상가의 불법복제를 여러번 활용하며 성장했고, 고등학교 당시에 만화 동호회활동도 했다. 그리고 90년대 중반에 만화 전문 잡지들이 폭발할 무렵 데뷔를 하기로 결정했다. 데뷔한지 한 6년쯤 되어, 별로 큰 히트작은 없어도 나름대로 이름은 있다. 취미는 원고하는 시간만 빼면 비디오, 온라인 RPG게임 등. 현재 소년주간지에서 연재할 차기작을 구상중인데, 장르는 환타지로 할까 한다. 기본적인 세계관은 A씨가 좋아하는 《로도스도 전기》와 《슬레이어즈》등을 모태로 하며, 《바스타드》에서 나온 멋진 거신들을 좀 써먹고 싶다. 아, 절친한 친구가 과거에 절대 마신이 되어 주인공과 현재 반목하고 있는 것이 좋겠다. 물론 무슨 톨킨도 아니고, 정통 환타지를 할 리는 없다; 기계와 미소녀들이 등장하지 않으면 무슨 재미인가. 주인공은 우직하기보다는 적당히 약삭빠른 것이 좋겠다… 요새 재밌는 작품들이 원래 좀 그렇거든. 실력있는 암살자라든지 하는 어두운 과거가 있

으면 더 좋고. ‘마계’는 연재중반 이후에 어처구니 없이 강한 적들을 등장시키기 위해서는 기본이다. 물론 주인공이 마법사면 절친한 친구는 검사가 좋으리라. 주인공이 도둑인 것도 좋고. 요새 누가 촌스럽게, 칙칙한 검사 주인공을 원하겠는가? 직업이나 직책 구분 자체를 이렇게 잘 만들어놓은 일본 RPG게임들에 감사한다. 자… 제목만 지어보자. 물론 영어로 해야지. “환타지 슬레이어”는 어떨까.

…참고로 A씨의 동생 B씨는 동인지 출신이며 순정작가 지망인데, 학원 연애물 “너랑 안해”로 데뷔 예정이다. 현재 《동경 줄리엣》, 《후르츠 바스켓》 등 여러 가지를 섭렵하면서 좋은 구도의 장면 어디 없나 섭렵중이다.

아티스트, 밥벌이, 지원

“아티스트”. 사실 작가고 아티스트고 하는 말은 어찌보면 단지 간판이고 허상에 불과하지만, 그것으로 대외적 평가가 만들어지기 때문에 쉽게 집착을 할 수 밖에 없어지는 부분이다. 그래서 여러 만화가들이 작가니, 아티스트니, 선생님이니, 화백 등으로 불리우기를 원한다. 하지만 아티스트라고 불리우고 싶은 모든 이들에게 한마디만 하자. 그럼 아트를 하든지!

자기 자존심 세울때만 작가니 아티스트니라는 것이고, “그런데 왜 그린 식의 작품밖에 못만들어?”라고 물어보면 “우리도 먹고 살아야지”라고 대답하는 패턴은 참 비참하다. 물론 맞는 말이기도 하다. 예술을 하든 뭘 하든, 밥은 먹고 살아야 한다. 하지만 그것을 위해서 자기 작품세계를 타협한다면, 예술가가 아니라 직공, 또는 영업사원이다. 물론 후자가 전자에 비해서 열등하다는 말이 아니다. 다만 직함에는 각각의 성질에 맞는 권위와 그에 상응하는 책임이 따르기 마련인데, 여기서는 권위만, 저기서는 책임회피만 얻자는 수법은 유감스럽게도 좀처럼 통하지 않는다는 것이다. 만화를 한다는 이유 하나만으로 반

드시 작가이고 아티스트일 필요는 없다. 만화의 세계는 그렇게 좁은 것이 아니기 때문이다. 아티스트가 아니라도 만화는 할 수 있다. 아트가 아닌, 단순 오락용의 만화를 그리는 것은 하나의 좋은 출발점이 될 것이다.

단순비교는 무리겠지만, 앵키 빌랄의 대표작인 《니코폴 연작》은, 고작 6년에 60여페이지짜리 한권이 나왔던 것으로 유명하다. 이런 높은 대우를 받는 유럽의 유명 작가라 할지라도 결국 주된 밥벌이는 디자인이나 서적 일러스트 그려주기이며, 만화는 직업이 아닌 작품으로서 만드는 것이다. 직업인으로서의 만화가인가, 아니면 자신의 세계를 표현하고 전달해내는 예술적 욕망이 있는 작가인가? 아니면 확실하게, 만화에 대한 편견 자체를 버리고 상업적인 것부터 예술적인 것까지 모두 포괄할 수 있도록 자기 스펙트럼을 넓혀라. 돈되는 만화로 돈벌고, 자기 하고 싶은 만화에는 쏟아붓고. 직업으로서의 ‘만화가’와, 욕망으로서의 ‘작가’라는 두 마리 토끼를 다 잡는 혼치 않은 경우다.

사실 생각해보자면, 누가 자신을 작가라고 칭하든 아티스트라고 칭하든 그것이 중요할리 만무하다. 단지 문제는, 그런 식으로 자신의 어깨에 뿔을 넣고 목에 기브스를 세우는 일에 바빠서 작품 자체의 방향이 갈팔질팔 흔들린다는 것이다. 아름다운 성과 대등한 남녀관계와 개방적인 사고의 인간관을 그리고 싶었다고 품잡으면서 이미지만 깎아내리지 말고, 그냥 예쁜 미소녀가 홀라당 벗고 다양한 체위를 하고 있는 모습을 그리고 싶었다고 인정하고 그쪽에 매진하면 작가도 독자도 피차 훨씬 편해질 것이라는 말이다. 더욱이 그런 식으로 만화하는 사람들은 이렇구나 라는 식으로 스포트라이트를 끌어가버리는 바람에, 진짜로 만화를 작품으로서 먼저 생각하며 생계는 다른 차원의 걱정일 따름인 진짜배기 작가들이 유감스럽게도 바깥에 제대로 알려지지 못하고 있다는 사실이 마냥 안타까울 따름이다. 출판사의

인기전략, 관리전략에 맞추어 작업을 하려면, 차라리 그렇게 해라.
운 좋으면 상업적 성공으로 이어지니까 말이다. 그것을 바라고 있던
것 아닌가?

이러한 인식에 약간 도를 더하면, 왜 아티스트를 지원해주지 않는거
냐 그래서 정부에서 나서서 뭔가 지원을 해줘야 한국만화가 발전한
다는 식으로 논리가 비약되어버린다. 여기에는 규제정책 등 덕분에
피해를 받은 부분의 피해의식까지 겹쳐서, 자연스럽게 무리한 요
구까지도 이어진다. 하지만 현실을 직시해보자. 만화의 발전이나 진
흥이라면, 문화적인 지원이 있고, 산업적인 지원이 있다. 전자는 문
예진흥원을 위시한 진흥 기구들의 몫이고, 후자는 한국 문화컨텐츠
진흥원 등을 위시한 문화산업 지원기관들의 몫이다. 전자의 논리는
우수한 예술적 성취를 이루어냈거나 이루어낼만한 이에게, 그가 창
작을 원활하게 할 수 있도록 창작보조금을 주는 것이다. 하지만 후자
의 논리는, 해당 문화의 산업적 측면이 활성화될 수 있도록 기.간.사.
업.에 투자를 하는 것이다! 그리고 당연히 두 가지는 분리되어 운영
될 수 밖에 없다. 한마디로, 산업지원기관에 가서 작가한테 지원비
나눠달라고 조르는 것은 황당한 짓이라는 것이다. 그리고, 90년대
후반동안 내내 “만화는 전도유망한 콘텐츠 산업이다”라고 주장해놓
고, 그래서 산업지원 해주기위해 생겨난 지원창구에 가서 “아티스트
도 먹고 살고싶다”라는 호소를 해보았자 오히려 만화판은 수준이 저
정도구나라고 얹잡혀 보이는 빌미를 제공할 뿐이다.

자 그렇다면 문예진흥원같은 곳에 가서 아티스트에 대한 지원을 요
청할 차례다. 그런데, 여기서는 경쟁이 좀 더 심각하다. 다양한 다른
문화예술 장르들에서, 날고 기는 프로젝트들이 올라와서 경합을 벌
이는 것이다. 예술하는 분야치고, 극소수의 대형스타와 대다수의 예
술을 위해서 배를 끓는 재능있는 사람들로 구성되지 않은 곳이 어디
있겠는가? 한번 실력으로, 기획력으로 부딪혀볼 수 밖에 없다.

아까 그 A씨를 다시 불러보자. 《환타지 슬레이어》가 나름대로 반응을 얻고 절찬리 연재중이다. 출판사의 입김으로, 심지어 무슨 “오늘의 멀티미디어-원소스 멀티유즈”-만화애니메이션 산업 발전-컨텐츠 지원사업”이라는 정부 지원금에도 발탁되었다고 하더라. 그렇구나, 나는 훌륭한 사람이었구나. 최근, 소속되어있는 작가단체의 공지사항에 따라서 무슨 공청회에 갔다왔다. 그것을 보니까 이번에 무슨 한국만화 해외 전시회에 얼마를 정부에서 투자한다고 하더라. 그 돈이 먼 그냥 한국에 있는 작가들에게 나눠주지... 어차피 정부에서 하는 일이 다 그렇지 뭐. 여튼 한국만화계는 너무 열악한 것 같다. 만화가 출신 노숙자도 있다더라. 왜 만화만 유독 이렇게 핍박받으면서 살고 있을까? 소설가로의 전업을 고려해봐야겠다. 아니면 폼나게 영화감독을 해보는 건 어떨까. 유명해져서 돈도 많이 벌 수 있는 분야 아니던가. (영화업 종사자, 문학 종사자들의 최근 평균 수입 분포도는 독자 여러분이 한번 직접 찾아보고 놀라보시기를 바랍니다)

팬클럽만 남는다면

주2) 원소스-멀티유즈

하나의 내용물(원소스)로 여러 미디어와 활용처를 포괄하는 다양한 종합산업(멀티유즈)으로 발전시켜서 돈을 많이벌어보자는 모델. 예를 들어서 ‘스타워즈’를 하나 만들면 단지 영화로 끝나는 것이 아니라, 수많은 관련 서적들과 만화책, 장난감, 게임, 컴반침, 방향제, 남성용 사각팬티, 다스베이더 가면+음성변조 세트 등이 동시에 만들어져서 폭넓게 히트친다는 것이다. 언젠가부터, 한국에서 만화라는 ‘원소스’를 애니메이션, 게임, 팬시 등으로 ‘멀티유즈’하기 좋은 물건으로 봐주기를 원하는 사람들이 갑자기 많아졌다. 그러다가 만화가 문화산업적으로 지원받아야하는 이유 자체가 그것에 있다는듯이 말하는 꼴볼견들도 만만치 않게 등장하고 있다.

독자들은 만화를 읽는다. 어떤 이들은 사서 보고, 어떤 이들은 빌려서 보고, 어떤 이들은 복사해서 본다. 어떤 이들은 남자고, 어떤 이들은 여자고, 어떤 이들은 그 중간에 있는 무엇인가일 것이다. 만화의 독자층은, 넓고 다양할수록 좋다. 산업적인 측면에서 볼 때 이왕이면 돈이 되는 독자들의 비중을 좀 더 늘릴 수 있으면 바람직하겠지만, 그것도 역시 전체적인 독자라는 큰 집단의 하나의 하위부류일 따름이다.

팬이란, 자신들이 좋아하는 것을 매우 열심히 좋아하기로 작정을 하고, 특별하고도 긍정적인 방향의 관심을 쏟아내고 있는 특정한 사람들이다. 그리고 ‘팬클럽’은 말 그대로 팬들의 집합이다. 서로 그 대상에 대한 긍정적인 평가들을 공유하면서 더욱더 그 대상을 좋아하

는 방향으로 나아가기 위한 도구인 것이다. 긍정적인 효과로는 긍정적인 수요층의 확보, 창작자에 대한 긍정적인 피드백, 심오한 분석과 담론 형성 등의 것들이 있지만, 종종 그 속에서는 부작용으로 ‘다른 건 하나도 눈에 안들어와요… 단지 ○○만이 무조건 최고예요… 까~악!’ 식의 논리가 만들어지기도 한다.

팬클럽 역시 독자의 한 부류다. 그것도 굉장히 열성적인 독자인 셈이다. 다만, 팬클럽은 그 속성상 특정한 부분에 대단히 집중하기 마련이다. 보다 일반적이고 상식적인 수준에서의 폭넓은 독자와는 거리가 있다. 그런데 이상하게도, 한국만화의 방향성은 점차 팬클럽 중심으로 가고 있는 듯한 느낌이 든다. 정말로 팬클럽이 만들어지고 그것이 강한 영향력을 발휘하는 것보다는, 팬클럽적 취향에 의해서 움직인다는 것이다. 특히 컴퓨터 통신의 발달과 함께 팬클럽 문화는 한국에서 비약적으로 발전했고, 만화독자들은 특정한 작가와 작품을 중심으로 집중되었다. 정말로 누가 팬클럽을 만들 것 같지는 않은 대본 소형 속칭 일일만화들도 마찬가지다. 이미 오래 전부터 특정 작가프로덕션 위주로 가고 있지 않던가. 작품의 질적 수준보다는 이름값에 의하여 인기가 좌우되기 일쑤다. 하기야, 질적 수준이 평균적으로 낮은 편이고 물량이 과도한 것도 이유라면 이유다. 불특정 다수의 아저씨 독자들이 실질적으로는 ‘박인권 팬클럽’에 해당될만한 무언의 커뮤니티를 형성하고 있는 셈이다.

그들의 목소리는 대단히 크게 울려 퍼지는 듯 했고, 모든 것이 복잡하고 세분화된 현대의 세태 속에서도 유일하게 안정적인 타겟으로서 공략 가능한 대상으로 보였다. 만화가도 제작자도 독자도, 엉겨붙어 나가기 시작했다. 하지만 어느정도 지나자, 현실이 드러나기 시작했다. 팬클럽은 그렇게 대단한 크기나 영향력이 아니었다! 그리고 어느 틈에 정신을 차려보니, 더 넓은 보통 사람들과는 유리된, 매니아틱한 무언가로 빠져들고 있었다. 한마디로 만화의 독자가 점차 폭이 좁아

지고 있었던 것이다. 산업적인 측면에서만 보더라도 이것은 확실한 적신호이며, 만화의 스펙트럼 자체가 갈수록 사람들의 인식에서 좁게 한정되어 간다는 측면에서 만화가도 독자도 모두 손해다.

게다가 팬클럽들이 지나는 이미 위에서 언급한 부작용들도 만만치 않다. 피드백이 일방적인 찬사 위주이며, 그 찬사를 반대하는 외부의 적에 대해서는 무한한 적개심으로 깔아뭉갬다. 작품에 대한 정상적인 담론이 형성될 리가 만무한 것이다. 더욱이 그 모든 과정이 팬클럽을 둘러싼 그 좁은 범위에서만 이루어지기 때문에 전체 판에 영향을 끼치지도 못하며, 기껏해야 만화계 내부 담론의 수준이 매우 낮은 식의 외부인식을 만들어낼 뿐이다. 팬클럽 자체는 하나도 나쁠 것이 없다. 다만 일반적인 폭넓은 독자층 없이, 팬클럽(정확히는, 팬클럽적인 취향과 사고방식)만 난무한다면 문제가 있는 것이다.

특히 만화를 좋아한다고 자처하면서도, 스스로 만화의 폭을 대단히 좁게 한정시켜서 보면서 그 속에서 불평을 하고 만화를 그만 보겠느니 마느니 하는 꼴들은 정말이지 꼴불견이다. 2002년 말에, 한국만화계에서 대단한 의미가 있는 이벤트인 ‘독자만화대상’이 만들어졌다. 여러 가지 성향의 온라인 만화 커뮤니티를 중심으로 하여, 볼특정 다수의 여러 독자들이 직접 전년도의 한국만화들을 평가하여 부문별 상을 주는 것이다. 그런데 결과가 발표된 후에 이런 반응이 여러 방향에서 나왔다. “수상작들 가운데 내가 본 건 거의 없다. 따라서 사기다”. 자기가 보고 좋았던 것을 계속 추천해서 상을 타게 만들든가, 아니면 내가 당장 보고 좋아하는 작품들 말고도 다른 작품들도 좀 보고 살던가. 해결책은 많다. 비슷한 맥락의 지적은 “요새 볼만한 만화(혹은 한국만화)가 너무 없어”라는 말이다. 필자의 답변은 간단하다. “먼저 좀 열심히 찾아보십시오” 볼만한 만화가 없다고 생각되면, 접해보지 못했던 다른 장르, 다른 나라, 다른 취향의 만화를 한번 들춰보라. 의외로 거기서 찾던 것을 발견할 수도 있다. 요새 볼 만한

것에 집착하고 있다면, 옛날에 나왔던 것을 들춰보라. 상식적으로, 오늘의 신간 중에 볼만한 것이 안나왔다고 해서 만화라는 양식 자체를 자신의 의식에서 폐기처분한다면 그것이 더 이상하다. 소설이나 시, 영화같은 다른 이야기 예술에 대해서 그런 이야기가 오고가지는 않지 않은가. 기본적으로, 내가 모르는 만화는 만화가 아니라는 자제는 독자로서 버릴 필요가 있다. 그리고, 만화의 독자는 몇몇 팬클럽이 아니라 인류 전체(그 정도 포부는 있어야 하지 않겠나)라는 사실을 인식하고, 넓은 폭에서 새로이 자신들의 타겟을 잡고 모든 틀들을 짜야 한다. 그렇지 않으면, 점점 좁아지는 폭 속에서 허우적대다가 결국은 압사하고 말 것이다. 산업적으로나 문화적으로나 말이다.

그리고 다시금 A씨 이야기로 돌아오자. A씨 팬클럽 “A님을 시샘하는 자들을 발본색원하는 이들(A시발)”. 만약 그들의 목소리만큼 대외적인 영향력이 있었다라면 아마도 A씨는 굉장한 갑부가 되어있었을 것이지만, 대부분 초중생들로만 이루어진 일개 팬클럽에게 도대체 어디까지 바라겠는가. 하지만 사실 이들은 그나마 행복한 경우인지도 모르겠다. B만화가네 팬클럽은 너무 조용하고 외부활동도 거의 없어서 잊혀져버렸다더라. 하지만 제일 맘에 안드는 것은 같잖은 평론가 나부랭이들이다. 왜 내가 좋아하는 작품가지고 뭐라 그러는데? 평론이라는 것도 결국 다 개인 감상이나 다를 바 없고, 다 쓰잘데기 없다. 여하튼, 요새 별로 볼 것도 없는 한국만화, 이렇게 드럽고 수준 낮은 소리들이나 주고 받으면서 놀고 있구나라고 판단한 평범한 독자들은 지갑을 들고 PC방으로 스타 한판 땡기러 간다. 아니면 모 파 일공유 사이트에 가서 일본만화 스캔해서 한 다스씩 묶어놓은 파일을 공짜로 다운받아 보든지.

출판사는 만화로 돈 벌겠다는 생각이 정말로 있는건가

솔직히 말해서 앞의 세 꼭지만 놓고 보자면, 같은 이야기를 대중가요

에 대입해도 좀처럼 무리가 없다. 자신의 생각이 덜 발달된 어리버리한 이들을 데뷔시키고 프로덕션에 의하여 스타로 만들어서, 아티스트라고 자아의식을 주입시켜서 판을 유지하며, 예를 들자면 10대 위주의 좁은 수요층으로 전체의 초점을 한정시켜서 점점 질적 쇠퇴의 길을 걷고 있는 멍청함 말이다.

앞서 말했듯이, 작가는 반드시 만화로 먹고 살아야 할 이유 따위는 없다. 비록 제대로 그렇게 할 수 있다면 좋겠지만서도. 하지만 첫 번째 의문은 이거다. 정말로 한국만화가 위기고 망하기 일보직전이라면, 그것으로 정말로 돈벌어먹고 살아야만 하는 장사치들은 무엇을 하고 있던 것인가? 출판사는, 유통업자는, 무엇을 꿈꾸고 있는 것인가. 심지어 독자들마저도 적극적으로 나서서 한국만화 산업을 활성화시켜보려고 동분서주하고 있는데, 출판사는 과연 어떤 움직임 보이고 있는 것인가. 과연 만화로 돈벌려고 하는 회사 맞는가 하루에도 다섯 번씩 의심스러워진다.

물론, “구조적으로...”, “관례적으로 이어오던 것을 고치기가...”, “지금의 경쟁구도에서 먼저 고치기가 어려워서...”, “대형 히트작이 나오지 않아서...” 변명하기야 워낙 쉽다. 하지만, 개혁을 할 자신이 없다면 따로 출자하고 독립해서 나와서, 소규모 출판사로 바닥부터 다시 시작을 해보든지 말이다. 만화에 대한 열정도 뭣도, 아무것도 없이 배가 가라앉으면 배를 떠나려고 눈치만 보는 생쥐들의 자세로는 아무것도 이룰 수가 없다.

결국 가장 열정적으로 산업을 활성화시키려고 노력해야 할 사람들, 활성화가 되면 가장 많은 이득을 보는 이들이 자신들이 스스로 해야 할 노력의 영역에서는 죽도 밥도 아니면서 정부가 지원이 어찌네 하고 욕하고 있다면 문제다. 만화에 대한 열정은 넘치지만 올바른 상황 인식이나 방향성을 호도당하기 쉬운 개별적인 ‘만화애호가’들이 대여점을 때려잡자고 다분히 오버하고 있을 때 뒤에서 박수나 치고 있

다면 문제는 자못 심각한 것이다. 최근의 사례로, 필자는 프랑스 앙굴렘의 세계만화축제에 한국만화 특별전 파트의 기획에 참여한 적이 있다. 행사 자체는 정부의 출자를 받아서 한 행사였는데, 만화계에 준비상황을 알려주기 위한 회의가 몇차례 있었다. 이때 몇몇 출판사에서 고작 한다는 소리가, “왜 전시회에서 일본 등에도 수출된 상업적인 주류작가들을 충분히 소개시켜주지 않아서, 우리들 출판사들이 자료를 들고가서 홍보하고 장사할 만한 여지를 만들어주지 않는가”라는 말이었다. …필자야말로, 할 말이 없다. 그런것은 제발이지 출판사가 나서서 하시기를 바란다. 전시회에서는 다양한 성향의 기획들을 통해서 한국만화 전체의 이미지를 만들어주고 관심을 유발시키는 것이고, 개별 작가들을 들고가서 포트폴리오를 소개하고 장사를 하는 것은 출판사가 할 몫이다. 특히 계속 상업성을 추구해온 주류 대형출판사라면 더더욱 말이다.

숙된 말로, 밥상을 차려주니까 아예 잘 씹어서 입에 뱉어넣어주기를 바라는 것이나 마찬가지다. 그러니까 일본만화 라이선스 수입의 물량에 의존하고, 항상 창고에는 재고가 쌓이고, 독자들은 6개월만 지나도 책을 못구하고, 결국 대형 히트작이 못나오는 것이다. 그러니까, 이 좁은 땅덩어리 빈약한 인구의 나라에서 1년에 적어도 9000여종의 책들이 붕어빵 찍듯이 찍혀나와서, 재고로 쌓이는 것이다. 그것은 심지어 자연환경에마저도 좋지 않은 종이낭비다. 일반 독자의 입장에서, 필자가 힌트 좀 주겠다. ① 책은, 여러번 펼쳐도 안갈라지게 만들기를 바란다. 한번만 펼치면 제본이 좌악 갈라지는 싸구려같은 물건을 누가 돈주고 사겠는가? ② 디자인, 인쇄는 투자 좀 해서 그럴싸하게 만들자. 싸구려같이 만들면 싸구려 취급밖에 못받는다. 좋게 만들어서, 좋은 상품으로 좋은 가격받고 팔자. ③ 책을 만들었으면, 신경 좀 써서 팔자. 일반 동네 서점에도 뿌리는 노력이라도 좀 하고 말이다. 좋은 상품을 좋은 가격받고 팔려면, 좋은 장사노력을 해야

할 것 아닌가. 보따리 장사같이 영세한 출판제도에 스스로 완전히 기
대고 있으면서, 그것의 모순을 들먹이지 말자. ④ 시대에 걸맞는 마
케팅을 좀 해보자. 예를 들어서, 돈 있으면 광고 좀 해라. 우수도서
소개를 빙자한 싸구려 오락프로라 할지라도, TV에 나가서 소개되면
여하튼 유리하다. 왜 어떤 만화책들은 가끔 수십만~백만권씩 팔려
서 세상을 깜짝 놀라게 하는지 생각해본 적이 과연 있는가? 재미있
는 대형 히트작이었기 때문이라는 말은 해답이 아니다. 그때는 게임
이 덜 보급되서? 이런 것은, 단지 주어진 조건일 뿐이다.

물론 마음만 먹는다고 쉽게 돈 벌린다는 것은 아니다. 하지만 노력이
라도 좀 제대로 해보라는 말이다. 노력을 한다고 해도 돈을 제대로
벌어들일 수 있을 가능성은 항상 희망보다 훨씬 낮기 마련이다. 하지
만! 그렇게라도 하지 않으면 돈을 벌 수 있는 가능성 자체가 아예
'0'이 되어버린다. 유감스럽게도, 기존의 주류 대형 만화 출판사들은
이런 노력을 포기한지 오래인 것 같다. 오히려 더 기동성있는 중소형
출판사들의 건투에 좋은 결과가 있기를, 하고 희망할 따름이다.

A씨의 연재분량을 묶어서, ○○사의 자회사인 XX문화사의 '용용 코
믹스' 라인에서 단행본을 출간하기로 했다. 초판 3000부. 그 중에서
총판 루트를 통해서 대여점에 1500부를 깔았다. 1000부는 창고로
직행했다. 500부는 소매점에 재고로 쌓여있다. 물론 처음부터 될만
한 작품이라고 생각도 안했다만. 여하튼 중수를 채워줘야 큰 출판사
로 일본에서 인정해줘서 라이선스가 잘 들어오거든? 그나저나 잡지
가 문제다. 이 잡지를 버리자니 일본출판사한테 신용도가 떨어지고,
내비두자니, 관리하기가 너무 귀찮고, 적자는 쌓이고... 그래, 잡지는
단행본을 위한 '팜플렛' 이니까, 그냥 어떻게든 살려두자. 팜플렛이
니까 팜플렛 역할이나 하면 되지 뭘 바라겠는가. 대충 만들어서, 신
인들이나 잔뜩 데뷔를 미끼로 끌어들이자. 많이 많이 데려와야 단행
본도 많이 많이 찍는다. 에이 안되겠다. 막 새로 실무진들이 의욕적으

로 지면혁신을 한 것 같지만, 그냥 폐간해버리자. 그보다, 옆 출판사에서 최근에 재미본 잡지 포맷이 있다는데... 베껴오자. 돈될 때 돈벌어야지.

만화에 관해서 떠들려면, 제.대.로. 좀 떠들자

한국에서, 만화는 담론의 차원에서 보자면 거의 미개척지나 다름없다. 진지한 연구와 분석을 내놓으면 그것이 담론화될 수 있는 연구 및 비평, 평론문화가 아직 없다시피 하다. 따라서 반대급부로 자잘한 헛소리들이 많은 편인 것이다. 엘리트주의나 권위적 이론들이 싫다고 한다면, 그것은 나름대로 좋은 일이다. 하지만 만화가 성숙한 문화관이 되려면, 적어도 여러 수준 층위에서의 논의들이 이루어지기는 해야 할 것 아닌가. 심도 있는 연구들과 가벼운 생활속의 비평들이 경계선 없이 이어져 있고 서로 넘나드는 것은 당연히 좋은 현상이지만, 그렇다고 하더라도 기본적으로 전문성의 영역 자체를 소멸시켜서는 안된다.

현대 대중문화/대중예술은 여러 면에서 프로 축구나 야구 경기를 닮아 있다. 개개인의 우수한 플레이가 주목의 대상이 되기도 하며, 팀(장르 등)플레이가 주목의 대상이 되기도 한다. 때로는 다른 팀과의 경쟁이 가장 강력한 볼거리이기도 하다. 선수들의 입장에서 보자면, 우수한 개인기를 통해서 자아성취를 이루고, 다른 동료들과의 영향관계 속에서 하나의 장르, 경향성을 만들어 나간다. 선수는 예술적인 플레이를 해내는 자아성취와 함께, 명예와 금전적 이익을 동시에 염두에 두게 된다(물론, 이들 사이의 경중관계는 분명히 있다; 예를 들어서, 어떤 선수는 금전적 이익을 최우선시할수도, 또 다른 선수는 그것을 완전히 무시할수도 있다). 무엇보다, 이러한 플레이어들은 불특정 다수의 ‘관중’을 전제로 하고 있고, 그 관중들 덕에 경제적 이해관계, 영리성, 시장성 등이 생겨난다. 팀들은 나름대로의 방식에 따

라서 경영되며, 이런 다각적인 상호관계 속에서 ‘게임’은 실시된다. 그것이 바로 프로 스포츠다.

뭐 알아서 잘 읽고 각각 대입시켜서 상을 그려보시기를. 그리고 이제 평론/비평이니 연구니 하는 것들이 해야할 역할을 찾아보겠다. 이 비유에서라면, 비록 논란의 여지는 있지만 평론이 해야할 역할은 바로 심판 또는 해설자이다. 적극적으로 시스템에 개입하고 정책에 관여하는 평론활동이 심판이라면, 멋진 작품과 작가들을 발굴하여 맛깔스럽게 소개하는 활동은 해설자에 해당한다. 한 평론가가 두가지 역할을 다 맡는 것은 힘들 수도 있지만, 적어도 이 가운데 하나의 역할이라도 제대로 해줄 수 있어야 한다는 것이 필자의 생각이다. 그리고, 전체 평론계라면 두가지 역할에 고루 인재들이 배분되어 있어야 한다.

물론 평론이 많이 나오고, 평론이 하나의 독자적인 시장성을 지니게 되는 것만이 반드시 좋다는 말은 절대 아니다. 평론이 수행해야 할 위의 역할을 제대로 수행해 나아가기만 해도 대단한 것이다. 다시 위의 비유로 돌아가자면, 심판이 20명쯤 투입된다고 해서 게임이 더 나아질 리는 없을 것이다. 하지만 제대로 게임이 진행되려면, 제대로 된 심판이고 해설자를 갖추어 놓는 것이 필요하다. 심판없이 경기를 하는 것은 물론 불가능하지는 않다. 하지만 그 경우 관객은 신경도 쓰지 않은채 물이고 멋진 플레이고 따위는 안중에도 없이 자기들끼리만 즐기는 동네 축구 수준을 벗어날 수 없을 것이다. 물도, 방향성도, 정당성도 없이 좁디좁은, 점점 물이 말라만 가는 방치된 어항 속에서 서로 누가 잘났느니 하는 다툼을 할 따름이다. 그러니까 전문적으로 평론이고 연구고 할 인간들에게 한마디 던지고 싶다. 공부 좀 하고. 그리고 그것으로 좀 담론을 만들어 내시고, 산업에 구체적인 도움을 주시고, 한마디로 알아서 제발 권위를 좀 획득해보시라는 말이다. 시작할 때 미개척지 이야기 꺼낸 것은, 그만큼 이분야가 노력

[illegible][illegible]

이상을 보고 싶어하고, 스포츠를 즐기고 싶어하는 아이로 안목을 키워줄 책을 보고 싶습

WINK작가 집중
신속출간권! 동화·아동서적특정권의 유익한 파워! 길고 삼행진 연승의 마스터 전략책

• 반자살하는 한국 선물이 지구에도
선물인 **2017년 7월 14일** 10월 14일

정순년 보요법을 구실로 전인한 '한치 사냥'을 저명한 궁궐학에 해당하는 유학이며 한학인물 사이에서 격렬하게 일어나고 있다. 지난 8월 2일과 3일 산본, 풍로, 대학로에서 동서 전행한 (한치사냥 법칙한 서명운동)은 그중 격정 큰 행사로서 한학인물과 '단결한 분노'를 보여준 자리였다.

만 화가들이 안화를 그려기
려한 거라면 거꾸로, 작
시인의 화성에 자연은 종적
적 계층을 불치 못할 한가운데
서놓으려도(1) 변을 겪고 한

정부가 추진하는 해외인재 유치사업은 12개 국의 해외인재유치위원회를 '보통의 외국인 유치를 위한 제도'로 규정하고, 유망 분야에 대한 인재를 유치하는 데 중점을 둔다. 유망 분야는 2010년 12월 31일 현재 인건비가 한국에 비해 50% 이하인 분야로, 이 분야에 대한 인재를 유치하는 데 중점을 둔다. 유망 분야는 2010년 12월 31일 현재 인건비가 한국에 비해 50% 이하인 분야로, 이 분야에 대한 인재를 유치하는 데 중점을 둔다.

최근에 불거져 나온 학원 폭력과 청소년 성범죄에 대해 불만 일변의 인화가 있었지만 신법정 열여섯은 단순 논쟁이 동

생일: 1997년 3월 7일. 현 거주지: 법률 제 5297호. 소개: “청소년에게 유해한 매체물과 악물 등이 청소년에게 유통되는 것과 청소년이 유해한 유소에 출입하는 것 등을 규제하고, 폭력·학대 등 청소년유해행위를 포함한 각종 유해한 환경으로부터 청소년을 보호·구제함으로써 청소년이 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 함을 목적으로 하는 법률”. 열릴때쯤 잘 좋고 무난하다. 상식적인 자율등급제와 그것을 거부할 권리, 이에 따른 다양한 유통 및 접근 경로, 문화산업 보호정책, 명확한 세부규제 등이 없으면 자연스럽게 검열과 규제, 나아가 산업활력저하의 철퇴가 되어버린다는 문제를 안고 있는 것이 탈일따름이다. 만하의 앞날게도 그 철퇴를 좀 많이 맞았다.

만 하면 쉽게 고속성장을 할 가능성이 그나마 남아있기 때문이다.

전문가와 권위 어찌고 하는 한정된 영역에서의 이야기 뿐만이 아니다. 만화를 둘러싼 모든 이들의 모든 이야기들 전체가, 발전적인 방향으로 이루어질 수 있도록 기본적인 논의의 틀, 그리고 그것이 실질적인 무언가로 이어질 수 있는 구조를 만들어야 한다. 스스로를 만화계라고 칭하는 이들이, 논의를 만들고 자기 이익을 관철시키려는 수단이 고작 항의문밖에 없다면 문제가 크다³⁾. 항의문 돌리고 사발하는 것은, 우리는 실질적인 힘은 없지만 지령이도 났으면 꿈틀한다라고 공개선언하는 것이나 마찬가지다. 극히 한정된 어떤 순간, 어떤 구도에서는 도움이 되지만, 많은 경우 그 판 전체가 불쌍하게 보이는 역효과만 일어날 뿐이다. 불쌍하게 보이면 누가 감동해서 도와준다는 보장이라도 있는가? 오히려 투자자들만 빠져나가지. 정말로 자신들의 이익을 관철시키고 싶다면, 바깥 세상에서도 통할 법한 방법들을 공부할 필요가 있을 것이다. 고소를 하든, 논쟁을 하든, 대안 언론을 뚫든 말이다.

미국 속담에, 먹이를 주는 손은 물지 마라라는 말이 있다. 하지만 먹

이를 주는 손이라도 다른 손을 얻기 위해서 또는 제대로 된 먹이를 얻기 위해서 도움이 될 것이 확실하다면 물어야 하지 않겠는가. 출판사가 잘못했으면 출판사에 가서 따져라. 그 불이익을 감수하면서, 얻을 수 있는 이익을 계산하라. 그것이 충분치 못하다고 생각하면, 타협하면서 살든지 말이다. 문제만 생기면 제도 탓이고, 정부 탓이고, 거의 있지도 않은 평론가들 탓인가? 정작 중요한 주체들은 다 빼놓고 말이다. 물론 제도도, 정부도, 평론도 효과적으로 판에 도움이 되도록 발전시켜야 하겠지만, 분별없는 책임 물이주는 합리적인 책임물리기에 대한 회피일 뿐이다. 만화에 대해서 떠들려면, 제.대.로. 떠들자.

여차저차해서, A씨의 만화가 중급의 히트를 쳤다. 100만부클럽의 부활은 아니지만, 적당히 언론보도도 되고 그래도 몇만부쯤 팔려나갔다. 게임화를 한다는 소식이 전해졌으며, 대만 잡지에 수출도 고려중이라고 한다. 그런데, 이상하게도 A씨가 갑부가 되었다는 소식은 들리지 않는다. 왜그럴까, 불공평하다, 뭔가 한국 만화산업이 잘못되어 있다, 라고 일부 사람들이 고민하기 시작했다. 이때, 인터넷 공간 어디선가, 명쾌한 제안이 하나 나왔다. 대여점이 잘못이다! 대여점에 책이 들어가니까 사람들이 대여점에서 다 빌려보고는 책을 안사서, 작가가 수입을 못올렸다! 대여점을 불태우자! 아, 덧붙여서 이 모든 것의 원흉에는 작가들의 상상력을 위축시켜버린 청소년보호법이 있다! 물론 설마 진짜로 그렇게 단순하고 순진무구한 생각을 할 사람이야 정말로 있겠는가. 하지만, 총판 중심의 영세한 유통구조, 출판사의 무능한 마케팅 전략, 과도한 라이선스 경쟁, 생각없이 불리한 조건으로 계약을 해버리는 작가들의 관행 등을 탓하고 그것에 대한 대안을 찾아 주장하기보다는 훨씬 쉽지 않다. 게다가 여차피 일하는 사람들은 일하겠지 뭘. 지금 스트레스 다 풀고 나서, 한참 나중에 분위기 봐서 한번 자성의 소리 비슷한 것 하나 째 발표해주면 된다. 그리

하여 약간 시끄럽지만 아무것도 변하지 않은 상태에서, 아침은 밝아왔다.

위에서 이야기한 가상의 상황들이 실제로 일어나버렸다면,

확실하게 한국만화는 이미 망했거나 조만간 망할 것이다.

삶가 명복을...

그러나 너무 비관적이 될 필요는 없다. 여담이지만, 한국만화가 망한다는 말은 확실히 남용되고 있다. 사실 대부분의 경우는 내가 알고 있는 방식의 한국만화가 망한다는 것에 불과하기 때문이다. 마치 인류가 공해로 찌들어서 전멸한다고 해도 그리고 일부 포유동물들이 불쌍하게도 그 와중에서 휘말려 들어간다고 해도, 그것은 지구가 죽는다는 것과는 전혀 다른 개념인 것과 같은 이치다. 사실, 한국만화 전체를 논할 정도로 한국만화의 전부를 모두 사랑하는 사람따위는 있지도, 필요하지도 않다. 한국만화가 죽었다고 하면서도 학습만화의 밀리언셀러는 만화가 아니니까 눈에 들어오지도 않으며, 대본소 일일만화가 위기라고 해도 그건 만화도 아니니까 어차피 없어져도 좋을 물건이라고 생각하는 것이 그렇게 특이한 일이 아니라는 것이다. 90년대 이후 일본만화의 본격적인 세례를 받은 작가군이 주류로 등장했을때에도 한국만화가 죽었다는 말은 나왔다.

만화는, 어느날 갑자기 망하고 없어질 정도로 그렇게 만만하고 약하고 좁은 범주의 양식이 아니다. 때로는 내가 좋아하는 부류의 만화가 더 각광받을수도, 때로는 침체할수도 있다. 그 속에서 독자로서든, 작가로서든, 상인으로서든, 입담꾼으로서든 자신이 동원하고 싶은 모든 것들을 다해서, 자신이 좋아하는 만화를 더 적극적으로 복돋아 주는 것은 바람직하다. 현재, 그 방향이 무엇일지는 현재의 상황들을 제대로 살펴보면서 한번쯤 평가해 볼 필요가 있다고 보고, 가끔은 이

상한 편견과 비약으로 가득한 가이드를 하나쯤 참조해보는 것도 나쁘지 않을 듯 하다.



참고문헌

본 목록에는 개별적인 만화작품이나 기사자료를 제외한 논문, 자료집, 단행본 및 웹사이트 만을 명시했습니다. 또한, 그 중에서도 만화를 중심 주제로 다루고 있는 자료에 한정되었습니다. 그리고 노파심에서 한마디 하자면... 반드시 모두 '좋은 자료'라서 명시한 것만은 아닙니다.

- 기영삼, 「만화비평에 대해」, 하이텔 Animate, 1993년 5
 김성호, 「한국의 만화가 55인」, 프레스빌, 1996
 노수인, 「한국 순정만화와 일본 소녀만화의 관계연구: 순정만화가들의 심층 인터뷰를 중심으로」, 이화여자대학교 신문방송학과 석사논문, 2000
 독자만화대상준비모임 편저, 「독자만화대상 2002」, 길찾기, 2003.
 : 수동태를 거부한 수용자들의 주권찾기, 그 작지만 커다란 기록들. 만화에서 수용자의 역할에 대한 텍스트
 문화관광부, 「만화산업 진흥 5개년 계획」, 2003.5
 박인하, 「누가 캔디를 모함했나: 박인하의 순정만화 맛있게 읽기」, 살림, 2000
 박인하, 「한국명량만화의 보물섬, 길창덕」, 하늘아래, 2002
 : 거장에 대한 평전. 단순한 자료 스크랩을 넘어서서, 시대적 의미부여라는 영역을 건드린 몇 안되는 국내 모범사례
 박재동, 「만화! 내사랑」, 지인, 1994
 서울국제만화애니메이션 페스티벌 조직위원회, 「SPP 컨퍼런스 자료집」, 2001.8
 서울 YWCA, 「만화모니터 지침서」, 만화자료집(4), 1992.5
 성완경, 「세계만화탐사」, 생각의 나무, 2001
 손상익 외, 「한국만화통사(하) - 1945년 이후」, 시공사, 1998
 : 한국만화사에 대한 포괄적 텍스트. 여러 필체의 서술들 속에서 일관된 체계적 시각이나 흐름이 보이지 않아 역사서로서는 심히 당혹스럽지만, 자료집으로서의 가치가 있음
 양문희, 「만화상품의 경제적 특성과 만화잡지 제작산업구조에 관한 연구」, 고려대학교 신문방송학과 석사논문, 1998
 오규원, 「한국만화의 현실」, 열화당, 1981
 은정선, 「한국만화의 발전과정과 전망에 대한 연구: 아동만화를 중심으로」, 중앙대 신문방송학과 석사논문, 2000
 이미경, 「우리나라 출판만화 산업발전을 위한 정책제안」, 2000년 국정감사 정책자료
 장하경, 「소설 임격정과 만화 임격정의 비교연구 - 이야기 방식을 중심으로」, 숙명여자대학교 국어국문학과 석사논문, 2001
 주한 프랑스 대사관 프랑스 문화원 도서담당실, 「프랑스 만화」, 프랑스 도서안내 제23호, 2001
 최열, 「한국만화의 역사」, 열화당, 1995
 : 90년대 초까지의 한국만화사를 정리한 선구적 시도. 사료의 부족이나 부정확함

- 의 압박은 거세지만, 일관된 하나의 역사 스토리를 끌어내고 있는 개괄적 텍스트
- 편집부, 「만화와 시대」, 창간호, 공동체, 1987.10
- 한국간행물윤리위원회, 「한국만화에 나타난 일본만화의 표현방식 및 내용의 유사성 - 기호학 방법론을 통한 일본 수입만화의 내용분석을 중심으로」, 출판문화발전조사연구과제, 1997
- 한국만화가협회, 「국내 출판만화시장의 수용자행태 분석 및 일본만화에 대한 시장인식도 조사 - 일본만화의 시장 효과 및 한국만화활성화 방안」, 2001.11
- 한국만화가협회, 「일본만화 불법표절 복제 자료집」, 1992
- 한국문화컨텐츠진흥원, 「출판만화산업육성, 어떻게 할 것인가」, 출판만화산업 종장기 발전 종합계획 수립을 위한 공청회 자료집, 2002
- 한국문화컨텐츠진흥원, 「출판만화산업 종장기 발전 종합계획」, 2003
- 한국문화컨텐츠진흥원, 「출판만화 유통관리 시스템 구축사업 기본계획 수립 TFT(안) 보고서」, 2002
- 한영주, 「다시보는 우리만화 1950-1969」, 클논그림발, 2001
- 홍성아, 「순정만화 텍스트와 수용자 연구」, 서강대학교 신문방송학과 석사논문, 1995
- Carrier, David, 「The Aesthetics of Comics」, Pennsylvania State University Press, 2000
- Eco, Umberto, 조형준 역, 「스누피에게도 철학은 있다」, 새물결, 1997
- Eisner, Will, 이재형 역, 「그림을 잘 읽으면 만화가 된다(1)」, 현실문화연구, 1999
- Fresnault-Deruelle, Pierre 외. 「만화: 이미지 기반 대중문화의 차세대 콘텐츠 세미나 자료집」, 청강 국제만화교류연구소, 2003
- Harrison, Randall, 하종원 역, 「만화와 커뮤니케이션」, 이론과 실천, 1994
- : 이론적 기반에 입각한 만화논의 시도. 물론 이론은 구닥다리고 사례는 구리고 번역은 당혹스럽지만, 그 자세는 참조할만 하다.
- Horn, Maurice, 「The World Encyclopedia of Comics」, 2nd Edition, Chelsea House Publishers, 1999
- Kunzle, David, 「The History of The Comics Strip」, University of California Press, 1990
- Lacassin, Francis, 심상용 역, 「제 9의 예술 만화」, 하늘연못, 1998
- McCloud, Scott, 김낙호 역, 「만화의 이해」, 시공사, 2002
- : 만화 논의의 바이블로 추앙받고 있는 만화미학탐구. 필독 그 자체. 하지만 지나친 직관성과, 환경조건에 대한 고려부족은 약점
- McCloud, Scott, 김낙호 외 역, 「만화의 미래」, 시공사, 2001
- : 미학적 추구, 사회성, 산업 등 만화의 현황과 미래에 대한 만화 근본주의적인 전방위 방향제시. 지나친 낙관주의만 경계하면 필독 텍스트

참고문헌

- Natsume Fusanosuke, 박관형 외 역, 「망가 세계 전략」, 시공사, 2002
: 일본만화의 자신감, 고군분투와 추후 방향제시용 에세이. 참조텍스트로서의 가치보다는, 일본사례를 타산지석으로 삼기위한 자료
- Nyberg, Amy Kiste, 「Seal of Approval - The history of the Comics Code」, University of Mississippi Press, 1998
- Okada Toshio, 김승현 역, 「오타쿠」, 현실과 미래, 2000
: 오타쿠 지위확보의 최전선에서 탄생한 책. 만화를 즐기는 것이 얼마나 훌륭한 일인지에 대한 과도할 정도의 자신감과 집요한 근거제시. 다른 효용은 그다지 없다.
- Ohshiro Yoshitake, 김이랑 역, 「만화의 문화기호론」, 눈빛, 1996
- Sabin, Roger, 김한영 역, 「만화의 역사」, 클논그림밭, 2002
: 영미권 중심의 만화사 총정리. 풍부한 도판, 다양한 사례제시, 명쾌한 시대맥락 구분이 돋보이는 양서. 외부만화권과의 영향관계 과소평가는 단점
- Schuiten, Francois & Peeters, Benoit, 이수진 역, 「이미지, 모험을 떠나다 - 만화에서 멀티미디어까지」, 현실문화연구, 2003
: 결국 종합 이미지 예술의 핵심에 만화가 있다는 주장을 하고 있는 참으로 고상해 보이는 서적. 실용적인 참조자료로서는 당혹스럽겠지만, 만화의 자기매력 어필에는 확실한 우군
- Yomota Inuhiko, 김이랑 역, 「만화원론」, 시공사, 2000
: 만화의 제반 구성요소들을 분해해서 고찰하는 의미있는 시도. 영화론에 빚진 부분이 확연하지만, 풍부한 사례제시와 직관적 접근이 장점
- 부천만화정보센터 만화규장각 <http://www.kcomics.net>
: 종합 만화 정보 데이터베이스로 성장중인 공공 인프라
- 만화정보 마니 <http://www.mani.co.kr>
: 한국에서 출간되는 만화 서지정보의 지존이자 원천
- 하이텔 애니메이트 hitel telnat / go ani
: 현재에도 탄탄한 위용을 자랑하는, 1세대 온라인 만화정보창고 및 교류소.
- 만화인 www.manhwain.com
: 자발적 커뮤니티이자 사설 만화 잡학 정보창고
- 스콧맥클라우드닷컴 www.scottmcccloud.com
: 영미권 온라인 만화계에 대한 정보. 작가 자신의 다양한 온라인 만화 실험 역시 매력적
- 카툰넷 www.americancomicnews.com
: 국내 최초의 영미권만화 정보 전문 사이트
- 그리고... 웹진 두고보자 www.dugoboza.net
: 만화에 대한 불온한 논의들이 난무하는, 시시하고 사소한 성향의 만화논의 공간

저작권 정보

본문에 사용된 모든 도판의 저작권은 다른 명시가 되어있지 않은 한 각 저자에게 있습니다. 본문 중 저자가 명시되지 않은 도판은 아래와 같습니다.

p.8 《이니셜D》, 시게노 슈이치. p.10 《미녀와 야수》, 월트 디즈니 픽처스. p.16 《만화의 이해》, 스킷 맥클루드. p.34 《마팔다》, 끼노. p.50 《바람의 파이터》, 방학기. p.52 《산란주의》, 장 크리스토프 므뉴. p.61 《더파이팅》, 모리카와 죠지. p.61 《미스터초밥왕》, 테라사와 다이스케. p.61 《스바루》, 소다 마사히토. p.61 《피아노의 숲》, 이시키 마코토. p.82 《남골당모녀》, 강현준. p.90 《시니컬 오렌지》, 윤지운. p.93 《캔디캔디》, 이가라시 유미코. p.93 《파라다이스 키스》, 야자와 아이. p.93 《호텔 아프리카》, 박희정. p.97 《꽃보다 남자》, 카미오 요코. p.97 《마스카》, 김영희. p.120 《맘보파라다이스》, 윤승기. p.144 《꺼병이》, 길창덕. p.158 《기생충》, 김미영. p. 160 《흑란》, 닐 게이먼 & 데이브 맥킨, p.160 《심연》, 마이클 터너 외. p.172 《쥬》, 아트 슈피겔만. p.172 《팔레스타인》, 조 사코. p.182 《카툰머신》, 김경호. p.196 《라스트 히어로》, 권용득. p.202 《테르미도르》, 김혜린. p.210 《피터팬》, 레지스 르와젤. p.218 《슈퍼맨 로크》, 해적판, 히지리 유키. p.218 《영원불멸의 불새》, 해적판, 성수민. p.219 《신권동자》, 해적판, p.224 《다크엔젤》, 해적판, 기아 아사미야. p.224 《마계도시의 헌터》, 해적판, 성운아. p.227 《캠퍼스 블루스》, 해적판, 모리타 마사노리. p.230 《장군의 딸》, 해적판, 우라사와 나오키. p.232 《더 이상 KISS 따윈 안해》, 미나베 메이코. p.244 《누들누드》, 양영순. p.265 《코믹마스터J》, 타바다 요시아키 & 요코 유키.
필자 아이콘 이미지: p.9, p.35, p.83, p.121 by 난나. p.51 by 김태권. p.121, 159 by 광경신. p.145, p.183, p.245 by 정경아. p.17, p.203, p.211, p.233, p.265 by 이향우. p.91 <《우주인》>, 이향우.

주: 해적출판물의 경우, 원작이 아닌 해당 서적 표지의 명칭으로 표기.

만화중독 자가진단도

이 테스트는 만화독자 여러분들의 만화중독 정도를 간편하게 자가진단해보기 위한 것입니다. 혹, 나 자신이나 주변 사람이 만화 중독의 위험이 있지는 않은지 의심스러우시면 다음 문항을 체크해 보시기 바랍니다.

당신은 주로 어떻게 만화책을 구해보는가

- (1) 빌려본다 => 1-A로
- (2) 사본다 => 1-B로

1-A. 만화방과 대여점을 어느 정도 이용하는가?

- ① 종종 이용한다.
- ② 대여점 주인이 신간을 챙겨준다.
- ③ 나를 만나려면 만화방으로 오너라.
- ④ 사람들이 날 보고 대여점이라 한다.

1-B. 만화책을 어느정도 사보는가?

- ① 돈이 있으면 만화책을 산다.
- ② 책을 사기 위해 돈을 모은다.
- ③ 총판 사장님이 책정리를 부탁한다.
- ④ 총판에 업자로 등록되어 있다.

2. 방안에 어느정도의 만화를 가지고 있는가?

- ① 만화책이 꽤 있다.
- ② 만화 책장이 있다.
- ③ 이중 책장이다.
- ④ 침대를 치우고 만화로 침대를 만들었다.

3. 만화책을 모으는가?

- ① 좋아하는 작품을 산다.
- ② 신간 목록을 정기적으로 체크한다.
- ③ 가끔 의무감에서도 한다.
- ④ 굿즈도 산다.

4. 당신이 선호하는 장르는?

- ① 만화
- ② XX만화(순정만화/소녀만화/소년만화...)
- ③ OO물(추리물/전대물/메이드물/귀족물...)
- ④ 내 취향으로 장르를 만든다

5. 좋아하는 만화 내용을 어느 정도 외우는가?

- ① 등장 캐릭터를 기억한다.
- ② 외우고 있는 대사가 있다.
- ③ 캐릭터가 되어 만화에 등장해봤다.
- ④ 지금도 그 캐릭터이다.

6. 당신의 이상형은?

- ① 만화 캐릭터같은 멋진 이성을 만나고 싶다.
- ② 캐릭터와 연애하는 꿈을 꾸곤 적이 있다.
- ③ 3차원보다 2차원이 좋다.
- ④ 맨얼굴보다는 안경이, 사복보다는 제복이 좋다.

7. 같은 만화 취향을 가진 사람을 만나면?

- ① 반갑다.
- ② 불탄다.
- ③ 경쟁심이 생긴다.
- ④ 합체한다.

8. 만화 관련 행사가 열릴 때 당신의 태도는?

- ① 같이 갈 사람이 있으면 간다.
- ② 혼자서도 잘 간다.
- ③ 늘 행사 소식을 주시하고 있다.
- ④ 내 세라복이 어디 있더라?

9. 어느 정도 극한 상황에서 만화책을 읽는가?

- ① 수업시간에 읽는다.
- ② 모임 장소에서 읽는다.
- ③ 운전하며 읽는다.
- ④ 늘 머릿속에 만화책이 펼쳐져 있다.

10. 만화를 안 보는 사람을 만났을 때 당신의 태도는?

- ① 만화가 아닌 다른 이야기를 한다.
- ② 좋아하는 만화를 소개하며 만화 이야기를 한다.
- ③ 대화가 끊긴다.
- ④ 그런 사람은 만나지 않는다.

11. 만화를 볼 때 장애 요소는?

- ① 선생님에게 만화책을 빼앗긴 적이 있다.
- ② 부모님이 만화책을 갖다버린 적이 있다.
- ③ 애인이 만화와 자기 중 하나를 선택하라고 한다.
- ④ 장애물은 모두 제거했다.

만화중독 자가진단도

채점표

	①	②	③	④
1번문항 (A,B 동일)	1점	3점	5점	50점
2번문항	2점	5점	10점	50점
3번문항	0점	5점	7점	10점
4번문항	1점	3점	10점	50점
5번문항	1점	2점	4점	50점
6번문항	0점	3점	15점	20점
7번문항	1점	5점	15점	100점
8번문항	0점	5점	7점	15점
9번문항	1점	5점	15점	20점
10번문항	0점	2점	15점	40점
11번문항	1점	5점	10점	70점

진단결과

0점~20점 : 만화독자

당신은 취미로서 만화를 즐기는 사람입니다.

21점~65점 : 만화 중독 위험수위

만화 중독 기미가 있습니다. 좀 더 정진하면 중독자가 될 수 있습니다.

66점~100점 : 만화 중독

당신은 이미 선을 넘었습니다. 되돌아갈 수 없습니다.

101~200점 : 무림고수

만화에 관한 한 당신은 인류 최강, 크리링!*

(* 주: 만화 《드래곤볼》의 등장인물. 지구인 중에서는 가장 강하다. 사이야인과 나메크인은 외계인이기 때문에)

201점~만점 : 만화사도

당신은 만화의 신이 보낸 사도. 인간 세계에 복음을 전하러 오셨군요.

| 두고보자를 향한 각계의 찬사(?) |

"월간. 만화웹진. 만화계 및 현실에 대한 분석, 비평 및 문제제기, 만화매체에 대한 이론화 작업, 창작 만화 연재." | 야후 검색

"애니.메이.션. 소식, 잡지단평, 자유논쟁, 독자감상실 제공." | 다음 검색

"...그 동안 발간한 웹진에 새로운 내용을 추가해 올해 안으로 '만화의 세'란 이름으로 비평집을 낼 예정이다." | 한국일보

"만화웹진 두고보자(www.dugoboza.net)에 현재의 만화대여점 문제에 대한 비판·분석의 글이 뜨고..." | 조선일보

"집에 거의 들어가지 못해요. 방이 만화책으로 가득 차서." | MBC

"주장들을 이해를 못하겠다. 수치를 보여달라. 말로만 떠들지 말고." | 두고보자 독자

"대외적으로 만화계를 위해서 뭔가 하는게 있긴 있는 건가요?" | 두고보자 독자

"정말 만화와 만화가들에 대한 애정이 조금도 느껴지지 않는군요." | 두고보자 독자

"오랜만에 와서 표지가 바뀌었길래. 드디어 업데이트대! 했더니 웬걸 표지만 바뀌다니... 진짜 업데이트는 언제인지..." | 두고보자 독자



9 788990 230430

ISBN 89-9023043-8

정가 9,800원