

Volume 5

2019 WINTER

지금 만화



contemporary
comics
journal

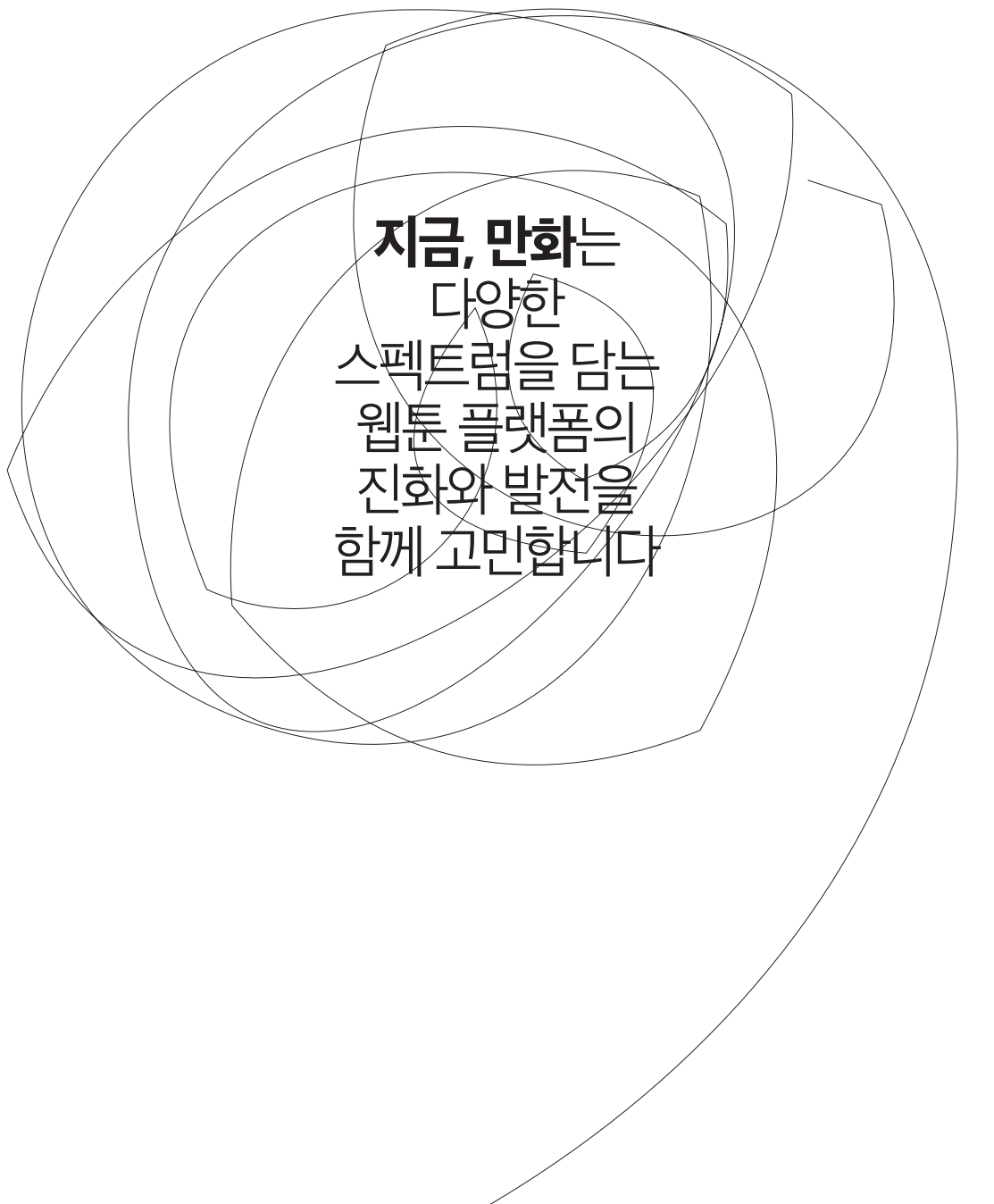
Webtoon
platform,
here we have
one, too!



KOCCA
한국콘텐츠진흥원

2019 WINTER

Webtoon platform, here we have one, too!



지금, 만화는
다양한
스펙트럼을 담은
웹툰 플랫폼의
진화와 발전을
함께 고민합니다

cover story

- 04** 콘텐츠 IP 시대의 팬덤과 취향 공동체의 생태계 | 박인하
- 10** 주제 특성화 웹툰 플랫폼 '에끌툰'의 전략과 이슈, 그리고 전망 | 김민석
- 14** 중소 웹툰 플랫폼의 강소 만화들 | 강상준

issue

- 18** 2019 만화평론 공모전 결과 발표 | 편집부
- 20** 기성 부문 대상 <타인은 지옥이다>, 타인(자), 나의 존재를 훔쳐가는 자 | 유원준
- 26** 신인 부문 대상 <여신강림>, 만화, 우리가 진짜 보고 싶은 풍경 | 최윤주

critique

- 30** <삼국지특>, 무대 위 보통의 사람들 | 성인수
- 34** <별뿔별이 떨어지는 그곳에서 기다려>, 이토록 아름다운 스크롤의 미학 | 오혁진
- 38** <빼앗긴 들에도 봄은 오는가>, 빼앗긴 봄, 그 계절을 찾는 길 | 강정화
- 42** <여의주>, '선한 정치'와 '타산적 정치'의 결합과 균형감각에 대하여 | 서원주

interview

- 46** <화장 지워주는 남자>, 탈 코르셋 이슈를 녹여서 버무리는 화제의 인기 웹툰 -이연 작가 | 최지은
- 54** 작지만 건강한 웹툰 플랫폼의 실험은 어떤 바람을 일으킬까 -이예근 만화경 셀장 | 위근우

essay

- 62** 그땐 웃었고, 지금은 불편하다 | 이지혜
- 66** 대한민국에서 드디어 아빠의 육아 웹툰이!! | 김신완
- 70** 고양이 집사 수의사의 반려동물 웹툰 이야기 | 윤지만
- 74** 신의 콧김 - 비로소 인간이다 | 최성신

내 인생의 만화

- 78** 둘리가 살던 동네에 한번 살아보고 싶어서... | 도대체

pick

- 80** 지금, 이 만화! | <지금, 만화> 필진

news

- 82** 2019 만화계의 '움직임 10' | 편집부

콘텐츠 IP 시대의 팬덤과 취향 공동체의 생태계

지난 2019년 11월 21일 넷플릭스가 CJ ENM의 자회사 스튜디오드래곤의 2대 주주가 되었다는 소식이 전해졌다.

넷플릭스는 OTT(Over The Top Service)라 불리는 글로벌 영상 스트리밍 서비스 업체다. 넷플릭스는 영상·영화 산업의 주도권을 쥐었다. 한국에는 최근 SK텔레콤과 지상파 3사가 연합한 웨이브가 서비스를 시작했다.

넷플릭스가 스튜디오드래곤의 지분 140만 주(4.99%)를 인수한 건 우리가 ‘콘텐츠 IP 시대’에 살고 있음을 보여주는 사건이다.

글 박인하

IP는 Intellectual Property, 지식재산권의 약자다. 콘텐츠 IP에 대해 이성민(한국문화관광연구원 콘텐츠산업경제연구원)은 ‘콘텐츠 지식 재산 활용 산업 활성화 방안연구’(2016)에서 “콘텐츠에 기반을 두어 다양한 장르 확장과 부가 사업을 가능하게 하는 일련의 관련 지식재산권 포트폴리오”로 정의했다. 산업적 맥락에서 콘텐츠 개별 작품보다 연계 사업의 원천으로 IP적 사고가 중요하다는 의미다. 콘텐츠 하나를 잘 만들어 소위 대박을 내게 하는 것보다 연결을 통해 연계수익을 강화하는 것이 콘텐츠 IP의 핵심이다.

바라트 아난드는 <콘텐츠의 미래(The Contents Trap)>에서 콘텐츠 자체의 힘보다 ‘연결(connection)’의 힘을 믿으라 주장한다. 파일공유 사이트로 공멸할 줄 알았던 음악 산업은 “CD 수요가 감소하는 만큼 라이브 콘서트의 입장권 가격이 상승하기 시작했으며 이에 따라 콘서트 수익이 증가”했다.(228쪽) 음악 산업은 전통적인 ‘음반 사업’이 아니라 포

괄적인 콘텐츠 IP 산업이 되었다. 콘텐츠 산업에서 핵심은 ‘연결’이고, ‘연결’을 가능하게 하는 건 취향을 공유한 사람 즉 ‘팬덤’이다. 스마트폰의 대중화 이후 대중들은 일상적으로 다량의 콘텐츠를 소비하지만 콘텐츠에 지급하는 비용은 점점 낮아졌다. 웹툰이나 유튜브처럼 소비 자체에는 비용이 들지 않는 콘텐츠도 일반화되었다. 콘텐츠를 잘 만들어 판매해 수익을 올리는 전통적 사고방식으로는 무료로 콘텐츠를 제공하는 디지털 콘텐츠 비즈니스를 이해할 수 없다. 무료로 서비스한다고? 그거 나쁜 거야! 하지만 베르톨트 브레히트(Bertolt Brecht)의 격언인 “좋았던 과거의 것들이 아니라 나쁜 오늘의 것들에서 시작해야 한다.(Don’t start with the good old days, but the bad new ones)”처럼 우리의 고민은 나쁜 오늘, 즉 나쁜 새로운 것(bad new ones)에서 시작되어야 한다.

‘과거의 것’은 미디어에 종속된다. 만화를 구분하는 명칭도 소년만화, 청소년만화, 성인만화, 순정만화 식이었다. 그런데 ‘오늘의 것’에서는

미디어는 큰 의미가 없다. 미디어 대신 플랫폼, 소비를 위한 틀이 등장했다. 디지털 환경은 사용자 편의성을 높여 끊김 없이(Seamless) 독자들을 몰입하게 했다. PC에서 웹툰을 보다가, 스마트폰 앱을 가동해서 봐도 큰 문제가 없다. 네이버웹툰, 카카오페이지, 다음웹툰 등은 수많은 작품을 보편적 대중성을 기반으로 사용자에게 맞춰 작품을 추천해 주기 시작했다. 넷플릭스처럼 완벽한 큐레이션 기반 서비스는 아니지만, 차곡차곡 데이터를 축적하고 있다.

심리스한 경험은 사용자의 편의성뿐 아니라 특정 작품을 둘러싼 경험의 확장을 설명하는 데도 유효하다. 내가 특정 콘텐츠를 좋아한다면 소셜미디어나 여러 커뮤니티 사이트를 통해 팬덤에 접속할 수 있다. 팬덤에 접속하여 같은 취향을 공유하는 유저들과 함께 IP를 소비하며 가치를 확산한다. 아이돌 산업, 마블 시네마틱스 유니버스를 구축하는 마블 영화가 팬덤을 가장 효과적으로 묶어 내고 관리한다. 그 중심에는 IP가 있다.

IP, 사용자 경험, 팬덤 형성으로 이어지는 ‘오늘의 것’의 관점에서 웹툰을 이해해야 한다. 애초에 웹툰은 탄생부터 ‘오늘의 것’이었기 때문이다. 웹툰은 21세기 시작된 새로운 만화다. 기존 만화를 디지털화해 유통한 전자책(e-book)과 구분해야 한다. 전자책은 유통채널의 확대지만, 웹툰은 새로운 개념의 등장이다. 1990년대 후반 개인 홈페이지에 연재된 만화와 2001년 <일간스포츠>에 연재된 양영순의 <아색기가> 등의 작품이 디지털로 공유되며 웹툰이 시작되었다. 무료로 콘텐츠에 접근하게 되면서 급속도로 확산되었다. 웹툰으로 소비된 <광수생각>이나 <아색기가> 등이 얼마나 많이 공유되었는가를 떠올려 보자. 웹툰은 이처럼 디지털 환경에 맞는 새로운 콘텐츠로 등장했고, 한국형 포털(사용자에게 모든 편의를 제공하는) 사이트에 웹툰 서비스로 안착했다. 2006년

1월 네이버 도전만화 서비스가 시작되며 콘텐츠 경험이 구독에서 창작으로 확대되었다. 웹툰은 인터넷 포털 사이트의 중요 서비스의 하나로 유저를 붙잡아두고, 트래픽을 올리는 임무를 수행했다. 아이폰 출시 이후 포털에 종속된 웹툰 서비스도 변화했다. 2013년 레진코믹스, 2014년 탑툰 등 유료 웹툰 플랫폼이 등장하며 모바일 앱을 통한 ‘구매 경험’이 추가되었다. 레진은 런칭 당시 네이버웹툰과 다른 웹툰을 전면에 내세우며 팬덤을 만들어내는 데 주력했다. 경험의 확대와 팬덤 형성은 불가능할 것 같았던 웹툰 유료화를 성공리에 끌어냈다.



스마트폰이 끌어낸 변화는 놀라웠다. 스마트폰이 사람들의 일상과 함께했다. 콘텐츠 소비, 특히 디지털 콘텐츠 소비는 스마트폰으로 집중되었다. 웹툰은 스마트폰 시대에 가장 적합한 콘텐츠로 주목받았다.

네이버와 카카오는 네이버웹툰과 카카오페이지(다음웹툰컴퍼니)라는 웹툰 회사를 개별 회사로 독립시켰다. 네이버웹툰은 2014년부터 라인웹툰으로 글로벌 서비스에 나섰고, 2018년 네이버 북스를 네이버 시리즈로 개편해 통합적인 서비스를 시작했다. 카카오는 2016년 카카오페이서에서 픽코마 서비스를 시작했고, 2018년 다음웹툰컴퍼니를 카카오페이지를 운영하는 포도트리의 사내회사(CIC)로 독립시켰다(현재 포도트리는 카카오페이지로 회사명을 변경했다). 네이버와 다음이 네이버와 카카오페이로 변화하는 와중에 두 거대 IT 회사는 모두 웹툰 회사를 웹소설, 전자책 서비스를 포함한 디지털 콘텐츠 회사로 독립시켰다. 그리고 네이버와 카카오는 한국뿐 아니라 글로벌 시장에서 웹툰을 서비스하고 있다.

2019년 9월 24일 네이버웹툰 서비스 밋업에서 김준구 대표는 네이버웹툰의 미래에 대해 “골드러시 시대에는 금맥 찾기보다 청바지 사업이 성공했다는 말이 있습니다. IP를 꾸준히, 끊임없이 제공하는 플레이어들에게 글로벌 OTT들의 전쟁은 굉장한 기회이자 성공의 기회입니다. (중략) 네이버웹툰은 작가들이 작품을 연재하게 되면 너무나 편안하게 국경을 넘나들며 독자와 IP 파트너를 만날 수 있는 전무후무한 플랫폼 (중략) OTT 전쟁의 승자는 누가 될지 모르겠지만, 우리 IP의 가치는 이들을 통해 끊임없이 제고될 수 있을 것”이라고 이야기했다. 웹툰이라는 IP의 사용자 경험을 글로벌하게 확장하면, 글로벌 OTT들은 웹툰 IP를 활용하게 될 것이라는 전략이다. 넷플릭스의 스튜디오드래곤 지분 인수의 핵심도 경쟁력 있는 한국의 콘텐츠 IP를 확보하려는 전략이다. 2019~2020년은 ‘글로벌 콘텐츠 IP 시대’인 것이다.

글로벌 콘텐츠 IP 시대에 한국 웹툰은 네이버웹툰, 카카오페이지 빅2 체제로 완전히 정착되어가는 것인가? 두 회사는 막강한 자본력으로

새로운 작가를 흡수하고, 스튜디오에 투자하고, 애니메이션이나 드라마, 게임을 제작하고 있으니까 말이다. 이제 중소규모 플랫폼은 설 자리가 없어진 것일까?

웹툰은 과거 어느 시대보다 낮은 진입장벽을 갖고 있다. 만화방 시대에는 시장 독점도 가능했고, 공급을 조정해 신규 시장 진입자를 밀어내기도 했다. 잡지-단행본 시대에는 대부분 익숙한 잡지를 구매했기 때문에 신규 잡지가 시장에서 살아남기 힘들었다. 하지만 지금은 소셜미디어 타임라인에 공유되어온 링크를 누르기만 해도 바로 웹툰을 볼 수 있는 시대다. 이처럼 콘텐츠를 알리고, 소비하는 데 중간 단계 ‘미디어’가 개입하지 않기 때문에 진입장벽이 낮아졌다. 문제는 낮은 진입장벽으로 콘텐츠에 접근한 사용자를 붙들어 둘 수 있는 지속력이다.

콘텐츠 IP의 소비를 지속시키기 위해 ‘취향’이 중요해진다. 취향을 공유하는 순간 사용자는 팬덤에 들어간다. 이를 정리하면, ①디지털 시대 콘텐츠의 낮은 진입장벽 ②콘텐츠 경험 소비 ③취향 공유 ④팬덤 확대 ⑤안정적 수익과 재생산 구조로 이어진다. 안정적인 생태계의 구성은 꼭 대형 플랫폼이 아니더라도 가능하다는 말이다. 세계적인 스타가 된 BTS는 한국의 대형 기획사 소속 아이돌이 아니었지만, 취향으로 연결된 팬덤을 꾸준히 관리하고 늘려나갔다. 시대가 변화하기 때문에 취향을 연결한다면 충분히 자체 생태계를 만들어낼 수 있다. 그래서 딜리헵, 만화경, 에끌툰은 눈여겨볼 의미 있는 플랫폼이다.

2018년 6월 서비스를 시작한 딜리헵은 누구나 자유롭게 플랫폼에 자신의 작품을 업로드해 수익을 창출하는 ‘오픈 플랫폼’이다. 완전히 새로운 형태의 비즈니스 모델은 아니다. 2015년 먼저 서비스를 시작한 포스타입도 오픈 플랫폼으로 일정한 성과를 내고 있다. 마사토끼

daily pick

21살의 기억

담당한 서술로 자전적인 인생 이야기를 풀어낸 남승현 작가님의 작품. 정밀한 풍경 속에서 살아 움직이는 인물들의 이야기를 들어보세요.

최근 가장 인기 있는 드라마 TOP5

01 極 往 樂 生 극락왕생

02 요나단의 목소리

03 열일곱

04 아스트로넛

05 소녀 삼신 강래희

딜리헵이 독자들에게 제시하는 큐레이션의 방식은 직관적이며 취향 지향적이다.

작가는 포스타입에 자신의 작품을 연재하고 얻는 수익을 매월 오픈해 화제가 되기도 했다. 하지만 딜리헵은 기존 오픈 플랫폼과 다른 차별성을 기획하고, 취향을 연결했다. 딜리헵은 기존 오픈 플랫폼 서비스들과 어느 지점이 다른 걸까? 구글 플레이에서 딜리헵 앱을 다음과 같이 소개한다.

“좋은 작품이 보고 싶을 때, 나만의 특별한 이야기 상자 딜리헵 앱. 새롭게 발견하는 취향. 발견해 보세요. 당신을 사로잡는 특별한 이야기. 멋진 이야기들. 만나보세요. 딜리헵이 준비한 흥미로운 읽을거리.”

이 중에서 강조된 키워드는 ‘새롭게 발견하는 취향’과 ‘멋진 이야기들’

이다. 이 지점이 차별점이다. 플랫폼이 작가와 독자에게 취향을 제안하고 있다. 딜리헵이 제안한 취향은 무엇일까? 딜리헵은 장르 카테고리 판타지, 일상, 드라마 등 익숙한 장르 구분과 함께 BL과 GL을 명기했다. 플랫폼의 작품을 소개하는 ‘딜리스테이션’에서 처음 소개한 작품이 고사리박사 작가의 <극락왕생>이다. 작품을 소개하는 카피도 명확하다. “이제는 여성 주인공들이 활약할 때! 한국적 판타지를 그리

는 여성 서사 화제작”이다. 카테고리의 구성, 고양이 캐릭터를 내세운 홍보 등을 함께 종합해 보면 딜리헵이 제안한 취향이 ‘여성 서사’임을 쉽게 알아챌 수 있다. 애초에 서비스를 기획하는 단계부터 여성 서사를 중심으로 작가를 존중하는 플랫폼으로 기획했고, 이 기획에 공감하는 작가와 독자들이 딜리헵을 통해 연결되기 시작했다. 2019년 11월 현재



에끌툰은 기독교, 성경의 세계관 안에서 만들어지는 웹툰을 담고 있지만, 겉으로 드러난 플랫폼의 의도가 선교가 목적이 아니라는 점이 오히려 시선을 끈다.

딜리헨은 첫 화면에서 다양한 큐레이션을 실시하며 같은 취향을 공유하는 작품과 독자를 연결하는 데 집중하고 있다. 에끌툰은 특이하게 '기독교 세계관을 바탕으로 한 웹툰'을 내세운다. 2015년 7월부터 서비스를 시작했다. 김민석 대표가 2010년 웹툰 <헤븐리스파이>를 연재하는 홈페이지로 시작해 2015년 7월부터 '에끌툰'이라는 이름으로 운영하고 있다. 기독교적 소재나 세계관을 활용한 웹툰이라는 확실한 취향으로 꾸준히 팬덤을 묶어 내고 있다.

종교 웹툰이라는 점에서 일차적으로 차별성을 갖고 있지만, 에끌툰은 한발 더 나아가 웹툰을 구독하는 젊은 사용자들과 공감하는 작품을 개

발한다. <마가복음 뒷조사>(글 그림 리스트)처럼 성경을 당대의 문화와 역사적 상황을 담아 살펴보는 작품, <비혼주의 마리아>(글 그림 린든)처럼 교회 내에서 벌어지는 젠더 차별의 문제와 성폭력 문제를 고발하는 작품, <영생을 주는 소녀>(글 리스트 그림 린든)처럼 SF까지 작품의 폭이 확장된다. 기독교 세계관을 바탕으로 한 웹툰으로 일반 사용자까지 연결성이 확대되는 작품들을 선보인다. 보수적인 시선으로 보기에는 파격적인 작품들이지만, 교회 내부의 문제로 인해 등을 돌린, 교회에 나가지 않는 기독교인들에게는 오히려 신선한 작품들이다. 단순한 기독교 웹툰이 아닌 에끌툰만의 차별성은 가치를 만들고, 경험하게 하며 이에 공감하는 사용자들에게 '멤버십'에 가입하도록 유도한다.



<만화경>. 예전 만화전문잡지에서 독자들의 반응을 살펴보는 유일한 수단이었던 '애독자 엽서'가 연재 만화 맨 아래에 붙어 있다. 오래전 것을 끌어왔지만, 오히려 새로운 댓글 운용 방식이다.

배달앱 배달의 민족을 서비스하는 우아한형제들에서 런칭한 만화경 역시 세분된 취향에 집중한다. 우아한형제들이라는 튼튼한 자본에서 시작한 플랫폼이라면 당연히 작품 숫자를 늘리는 방식으로 기존 플랫폼 독자를 끌어내려는 전략을 취할 것으로 생각했다. 하지만 모습을 드러낸 만화경은 전혀 달랐다. 만화경은 '격주 수요일 만화 잡지'를 콘셉트로 내세웠다. 목차가 제공되고, 매호 12 작품 내외가 연재된다. 심지어 '애독자 엽서'까지 운영하며 오프라인 만화 잡지를 앱으로 구현하고 있다. 격주간이나 월간 만화 잡지 형태를 웹툰에 적용하자는 전략은 신선하지만, 완전히 새롭지는 않다. 더 충격적인 건 작가와 작품 선택이다. 자본력을 바탕으로 한 후발주자임에도 유명 작

가를 스카우트하지 않았다. 만화경은 인스타그램 등 소셜미디어에서 작품을 연재하는 작가들에게 연재 공간을 제공했다. <직장인 감자>의 감자 작가나 <별일 없이 산다>의 키크니 작가는 기존 웹툰 플랫폼이 아니라 인스타그램에서 작품을 연재해 팬덤을 보유한 작가다. 감자 작가는 인스타그램 팔로워가 17만 명이고, 키크니 작가는 인스타그램 팔로워가 36만 명에 이른다. 감자, 키크니 작가처럼 소셜미디어에 연재해 일정한 규모의 팬덤을 지닌 작가와 함께 만화경은 장르적 재미보다는 일상을 공유하는 작품을 선택하며 플랫폼의 취향을 명확히 하고 있다. 만화경이 선택한 취향은 배민 폰트, '배민신춘문예'처럼 재기발랄한 아이디어를 선보이는 우아한형제들이 구축한 차별성과 어우러지며 배달앱을 주로 사용하는 20~30대 독자들을 효율적으로 묶어 내고 있다.

이처럼 딜리헨, 에끌툰, 만화경은 거대한 웹툰 생태계에서 특화된 영역을 차지하고 성공적으로 안착하고 있다. 이 과정에서 이들 플랫폼은 가치와 경험을 공유하는 콘텐츠 IP 시대에 맞춰 차별화시키고, 취향을 연결하여 팬덤을 묶어 내고 있다. 같은 취향을 지닌 사용자를 작품-플랫폼과 연결하고, 자연스럽게 팬덤을 형성한다면 콘텐츠 IP 시대에 중소규모 플랫폼들은 훨씬 효율적으로 생존해 갈 수 있다. 문제는 취향이고, 연결이고, 경험이다. 그리고 마침내 팬덤이다. 취향-연결-경험이 팬덤을 만든다면 콘텐츠 IP는 재생산 구조로 정착할 수 있기 때문이다.◆

박인하 | 만화 평론가. 청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨 교수

주제 특성화 웹툰 플랫폼 ‘에끌툰’의 전략과 이슈, 그리고 전망

- 우리가 하고 싶은 이야기를 하자
글 김민석

에끌툰은 기독교 세계관을 바탕으로 둔 웹툰들이 연재되는 웹서비스라는 점에서 특이하게 보일 것 같고, 웹툰 작가가 직접 개설한 웹툰 연재처라는 점에서 더 특이하게 보일 것 같다. 필자는 2015년 여름에 이 특이한 공간을 개설했고, 올해로 만 4년을 넘겼다. 2017년 11월부터는 유료멤버십을 도입해, 현재 멤버십 수익만으로 연재 작가들의 고료 충당이 가능한 상태다. 사업적으로 성공이라 볼 수 있을진 모르겠지만, 에끌툰의 이러한 현재 상태를 신기해하는 반응을 많이 접했다.

에끌툰은 무료 - 유료화 - 단행본 출간이라는 자연스러운 사업 스텝임을 진행했다. 그 중심축에는 린튼 작가(안정혜)의 <비혼주의자 마리아>가 있다.

필자가 기업 대표로서 성공적인 웹툰 플랫폼을 일궈보려고 접근했다면, 에끌툰은 애초에 시작하지 못했을 것이다. 수익이 될 만한 어떤 ‘그림’이 잘 그려지지 않으니까. 물론 지금은 카루랩의 대표로서도, 작가로서도 에끌툰의 전략을 끊임없이 고민하며 세워가는 게 일상이 되었지만, 처음 시작할 때는 전혀 그렇지 않았다는 게 지금 생각해봐도 아이러니다. 에끌툰을 시작할 수 있었던 건 순전히 내가 웹툰 작가였기 때문이다. 나는 하고 싶은 이야기가 있었고, 그것을 공개하고 나눌 웹 공간이 필요했다. 그러나 종교적인 색채가 들어간 웹툰을 받아줄 플랫폼은 존재하지 않았다. 기독교 포털사이트가 있긴 했지만, 그곳에서 원하는 포맷은 교회 주보(예배에 쓰이는 안내지)에 들어갈 수 있는 짧은 만화였다. 받아줄 곳이 어디에도 없자, 이때부터 오기가 발동하기 시작했다. 열심히 대안을 고민했고, SNS 연재도 생각해보다가 문득 중학교 시절이 생각났다. 닷컴 버블 시기였던 그 시절에 나는 친구들과 무엇에 꽃혔는지 개인 홈페이지를 죽여라 만들어댔다. 그때의 코딩 경험을 되살려, 직접 사이트를 구축해보는 것도 멋지겠다는 생각이 들었다. 물론 쉽지는 않았지만, 몇 달 동안 끙끙댄 후에 꽤 봐줄 만한 결과물이 나왔다. 그 뒤에 필자 외에도 기독교 세계관 혹은 교회라는 경험에서 나온 이야기들을 해보고 싶은 동료 웹툰 작가들 몇몇이 불기 시작했다. ‘우리가 하고 싶은 이야기를 하자!’ 에끌툰은 그렇게, 소규모 작당 모의처럼 출발했다.

누군가의 허락이 필요치 않은, 내가 하고 싶은 작품을 하겠다는 그 갈망만으로 시작했지만, 당연히 그것만으로 오래 버틸 수는 없었다. 오픈 이후 만 2년이 되어가던 시점부터 점차 앞이 희뿌옇게 보였고, 함께 연재를 이어가던 작가들이 지쳐가는 것도 보였다. 그 와중에 다행스럽게도, 나를 포함한 3명의 작가에 의한 초기 연재작 4작품(<마가복음 뒷조사>, <마태복음 뒷조사>, <창조론 연대기>, <의인을 찾아서>, 모두 세

물결플러스 간행)이 모두 출판사와 계약이 되어 책으로 출간되었고, 해당 작품들이 모두 최소 3쇄 이상 찍음으로 작가들의 생존에 큰 역할을 했다. 그리고 웹툰 회차당 조회 수도 적게는 5천, 많게는 1만 이상 나오고 있었으니, 개별 작품들 자체는 독자들에게 나름의 가치를 입증받고 있었던 셈이다. 문제는 에끌툰이라는 웹서비스 자체였다. 독자들에게도 반응이 없고, 책 출간 같은 일도 없었다면 나와 동료 작가들은 결국 포기했을 것이고 에끌툰은 장렬하게 전사했겠지만, 가능성이 보였기에 비로소 이 웹서비스에 대한 진지한 고민을 시작하게 되었다. 그러니까 지금 돌이켜 생각해보면, 에끌툰을 운영하는 대표로서의 정체성은 이때부터 생겼다고 볼 수 있다. 그 이전까지는 ‘내가 하고 싶은 작품을 세상에 보이고 싶어 안달이 난 작가’라는 정체성 이상을 넘어가지 못했다. 하지만 그렇게 안달 난 작가적 정체성 때문에 이런 무모한 출발이 가능했던 것도 사실이다.

어쨌든 에끌툰을 계속 지속하기 위해서는 에끌툰에 맞는 수익 모델이 필요했다. 한참을 고민한 끝에, 오픈 이후 만 2년 4개월째가 되던 시점에 에끌툰은 유료화를 단행했다. 유료화 방식은 정기 구독료를 내면 제한 없이 볼 수 있는 멤버십 모델이었다. 웹툰 사이트 중에서 이런 방식을 채택하고 있는 곳은 에끌툰이 유일한 것으로 알고 있다. 이렇게 결정하게 된 것은 이유가 있다. 우선은 작품 수가 타 서비스보다 많이 적은 편이어서, 회차별 코인 수익으로는 작가 고료 보장이 안정적이지 않겠다고 판단했다. 그리고 에끌툰의 독자들은 작가에 대한 충성도 못지않게 에끌툰이라는 사이트 자체에 대한 충성도 역시 높았다는 점이 멤버십 모델 쪽으로 마음이 기울게 했다. 구글 애널리틱스 집계를 살펴보니 에끌툰에 올라오는 작품이면 일단 무조건 보는 독자가 적어도 1천 명 이상은 되는 것으로 보였다. 기독교 세계관이라는 특수한 배경을 가지는 웹툰을 다량으로 공급하는 것은, 적어도 국내에

서는 현실적으로 어렵다. 그렇다면 에끌툰은 개별 작품의 질을 최대한 끌어올리면서 마니아층을 넓혀가는 것이 앞으로 살아남을 수 있는 유일한 전략이 아닐까 싶었다. 그 전략에 맞는 모델은 당연히 멤버십 모델이었다.

수익 모델 자체는 그렇게 결정했지만, 지금까지 무료로 봐오던 독자들의 반발이나 이탈이 걱정되었다. 유료멤버십을 도입하면 ‘돈 낼 사람은 보고, 안 낼 사람은 돌아가라’가 되는 거 아닌가? 2년이 넘게 무료로 봐오던 독자들에게 그런 방식으로 들이미는 것은 실패할 게 너무 자명해 보였다. 기존 독자들이 이탈하지 않고 에끌툰을 계속 즐길 수 있도록 완충재가 필요했다. 그리고 고민 끝에, 이전부터 다른 웹툰 서비스들이 점차 도입해가고 있던 ‘기다리면 무료’를 유료멤버십과 결합해보기로 했다. 완결된 작품들은 멤버십 독자들만 볼 수 있지만, 연재 작품의 경우 시차를 두고 좀 ‘늦게’ 볼 수 있게 한 것이다.

즉, 멤버십 독자들은 연재 작품을 3~5회차 먼저 즐기게 되는 방식이었다. 그렇게 수익 모델과 방식을 결정한 뒤에는 멤버십의 이름을 ‘뽕 멤버십’과 ‘밥 멤버십’으로 붙였다. 이름을 별도로 붙인 것도 나름의 이유가 있었는데, ‘뽕 멤버십’ 가입 화면에는 뽕 멤버십의 혜택과 함께 ‘뽕 멤버십의 효과’를 이렇게 설명하고 있다. ‘작가들이 굶지 않고 기운 내서 연재해간다.’ 필자는 에끌툰의 유료멤버십이 단순히 독자 자신이 받는 혜택에 머물지 않고, 독자가 이 공간에서 좋은 작품들이 지속해서 나오는 일에 참여한다는 느낌을 주고 싶었다. 그래서 매월 정기 결제를 하는 독자는 작가들에게 한 달에 한 번 간식이나 밥을 사준다는 발상을 넣은 것이다. 아무튼, 그러한 일련의 고민 과정을 거쳐서 에끌툰의 유료멤버십은 도입될 준비를 마쳤다. 하지만 많은 고민 끝에 그렇게 결정했음에도, 막상 에끌툰에 결제 시스템을 오픈해야 할

날이 다가오자 뼈와 살이 다 떨렸다. 이게 실패하면 이제는 돌아갈 길이 없었기 때문이다.

결과적으로 이 모델은 통했다. 유료멤버십 도입 5개월째였던 2018년 3월에, 고정 독자라고 생각했던 독자층의 절반인 500명이 유료로 전환했고, 2019년 3월에는 1,100명을 돌파했다. 앞날이 보이지 않던 필자와 동료 작가들은 드디어 고료라는 것을 매달 손에 쥐어 보기 시작했고, ‘뽕’과 ‘밥’을 배불리 먹을 수 있게 되었다. 그와 함께 출판사와의 계약도 계속 이어졌다. 현재까지 총 9개의 웹툰이 책으로 출간되어 묵묵히 중쇄를 찍으며 에끌툰 작가들에게 큰 힘이 되고 있다. 이 과정에서 현재 카루렘의 CTO를 맡은 강희종 개발자가 이 길에 함께하기로 하여, 법인 기업으로 전환하기도 했다. 여기까지가 에끌툰이 지금까지 4년간 버텨온 과정에 대한 거친 요약이다. 그리고 이제는 누가 묻지 않아도 스스로 묻고 또 묻는다.

‘앞으로 어떻게 할 거냐?’

먼저는 ‘주제의 확장’이다. 지금까지의 과정에서 가장 인상적이었던 작품을 하나 꼽으라면, 주저하지 않고 린든 작가의 <비혼주의자 마리아>를 고를 것 같다. IVP 출판사와 에끌툰의 공동 기획으로 시작하여 2018년 10월부터 2019년 6월까지 9개월간 연재된 이 작품은 연재하는 동안 무려 400명의 유료멤버십을 가입시켰다. 기획 초기에는 이 작품이 다루는 주제를 기독교인이 다수인 에끌툰 독자들이 소화할 수 있을지 조금 걱정이 되었던 건 사실이다. 교회 내 성폭력에 관한 이야기로 시작해서 성서의 메시지와 성 평등 문제를 포개어 다루기 때문이다. 물론 에끌툰은 교회 내에서 예민하거나 불편할 수 있을 만한 주제를 꽤 자주 다뤄 오긴 했다. <마가복음 뒷조사>와 <마태복음 뒷조사>에서

는 예수가 등장하는 복음서의 ‘역사성’에 대한 질문이 던져지고, <창조론 연대기>에서는 신앙과 진화 과학의 양립 가능성을 다루며, <생각 많은 판다>에서는 교회 세습을 비롯한 각종 교회 문제들이 여과 없이 등장한다. 일부 반발하는 독자들도 있긴 했지만, 훨씬 더 많은 독자는 이것이 작가들이 실제로 고민하는 주제들이라는 걸 느끼고 공감해주었다. 어쩌면 독자들의 고민이나 생각 거리를 에끌툰 작가들이 대신 던져준 것일지도 모른다. <마가복음 뒷조사>는 복음서의 역사성 문제부터 <비혼주의자 마리아>의 교회 내 성 평등 문제까지, 에끌툰의 독자들은 작가들이 던지는 질문과 함께 고민하고 함께 사유해갔다. 그래서인지 에끌툰에는 댓글들이 평균적으로 꽤 길게 달리는 편이다. 이러한 작가와 독자 간의 공동 사유는, 의도하지는 않았지만 에끌툰 내에서 작가와 독자를 단단히 묶어주는 꽤 강력한 매개가 되고 있다. <비혼주의자 마리아> 후기에는 ‘새로운 관점을 선물 받은 느낌이다’라는 댓글이 달리기도 했는데, 현재 에끌툰에 올라오는 작품들의 성격을 가장 잘 보여주는 댓글이 아닐까 생각된다. 그러므로 앞으로 다루는 주제를 더 넓혀가야 한다는 건 이러한 흐름 속에서는 거의 필연에 가까운 것 같다. 어디까지 확장할 수 있을지는 모르겠지만, 우선은 신앙인뿐만 아니라 비신앙인도 함께 공감할 가능한 ‘공공의’ 주제로 더욱 넓혀가는 걸 앞으로의 기획 목표로 두고 있다.

또 한 가지는 ‘영문 서비스’이다. 기독교 세계관을 바탕으로 한 만큼, 영미권을 비롯한 기독교 인구가 많은 영어 사용 국가들을 대상으로 서비스를 확장하는 것도 충분히 가능성이 있어 보였다. 그래서 올 한 해 동안 지속적으로 번역 작업을 해왔고, 현재 5개 작품으로 소프트 런칭을 하고 홍보를 시도하고 있는 단계에 있다. 한국에서 발생하는 매출 이상으로 끌어올리는 것을 1차 목표로 하고 있는데, 우선은 각국의 독자들 만나고 그들의 피드백을 얻는 것에 주력하고 있다.

앞으로의 확장 가능성에 관한 이야기를 조금 했지만, 사실 에끌툰 같은 소규모 웹서비스가 지켜야 할 중요한 방향성 중 하나는 ‘색을 잃지 않는 것’이라고 생각한다. 선불리 몸집을 키우려다가, 가장 잘하고 있던 것을 잃어버리는 일을 하진 않을 것이다. 스타트업 업계에서는 ‘라이프스타일 비즈니스(Lifestyle business)’라는 말이 있다. 창업자가 일정 수준 이상의, 그러나 아주 많지는 않은 수입을 벌여서 자신이 살고 싶은 삶을 살게 해주는 사업 모델을 뜻한다. 이런 비즈니스를 ‘시시한’ 사업으로 낮춰 보는 이들도 있지만, 나는 의미 있는 모델이라 생각했다. 소위 ‘J자 곡선’을 그리고 대규모 투자를 받으며 나아갈 정도의 폭발력 있는 비즈니스 모델이 아니라면, 에끌툰과 같은 소규모 웹서비스에 있어서 설부른 확장은 되려 독이 될 수 있다.

많지 않은 수익 작가들이, 자신이 하고 싶은 이야기를 웹툰으로 하면서, 본인이 원하는 삶을 살 만큼의 수익을 얻게 하는 것. 그리고 그것이 유지되게 하는 것. 에끌툰이 그런 모델이 될 수 있었으면 좋겠고, 필자는 내심 그것을 가장 중요한 목표로 두고 있다. 처음부터 나는 작가적 정체성으로 에끌툰을 시작했고, 그 무모한 시작의 기치는 ‘우리가 하고 싶은 이야기를 하자’ 였으니까. ◆

김민석 | 2015년 기독교 웹툰 사이트 에끌툰을 개설하고 사이트 운영과 웹툰 작품 활동을 이어가고 있다. 현재 (주)카루렘 대표이사이며, 그린 작품으로는 <마가복음 뒷조사>, <창조론 연대기>, <의인을 찾아서>, <요한복음 뒷조사>, <교회를 부탁해>(이상 모두 새물결플러스)가 있다.

중소 웹툰 플랫폼의 강소 만화들

웹툰 시장이 포화라는 말은 결국 중소 규모의 웹툰 플랫폼의 숫자 역시 한계까지 다다랐다는 말일 것이다. 실제로 몇몇은 서비스를 종료하기도 했고, 다른 몇몇은 합병을 통해 ‘중소’라는 타이틀에서 벗어나 앞으로 치고 나가려 단단히 버르는 중이기도 하다.

글 강상준



현재 국내 웹툰 시장은 포화 상태라고 봐도 무방하다. 보다 능동적으로 해외 시장을 개척 중인 작금의 시류 역시 더는 국내 시장 확장은 불가능하거나 제한적일 수밖에 없다는 ‘포화론’을 일찌감치 인지한 결과라고 해도 그리 틀린 말은 아닐 것이다. 여전히 포털사이트 ‘네이버’와 ‘다음’이 선두에 서 있고, 그 뒤를 ‘레진코믹스’, ‘카카오페이지’ 등이 추격하면서 단단히 세를 굳힌 형국이다. 하지만 단지 이들만으로는 현 웹툰 시장을 설명하기엔 부족하다. 중소 규모의 다양한 웹툰 플랫폼이 후발주자로 속속 뛰어들면서 국내 웹툰 시장은 명실공히 춘추전국

시대로 접어들었기 때문이다. 실제로 2019년 한 해 동안 웹에서 10회 이상 연재됐거나 종이책으로 출간된 만화를 대상으로 한 ‘2019년 오늘의 우리만화상’의 1차 심사 후보 대상작은 무려 2,500여 작품이 넘는다. 다양한 플랫폼을 통해 다채로운 만화가 창작되고 향유되고 있다는 것을 방증하고도 남을 만한 수치다.

유료 웹툰 플랫폼으로 단단히 자리 잡은 ‘투믹스(www.toomics.com)’는 전신인 ‘짬툰’에서 시작해 ‘엠툰’을 인수하면서 세를 늘렸다.

2015년 문을 연 ‘짬툰’부터 따져도 웹툰 플랫폼으로서는 비교적 후발주자에 속하지만, 현재 작품 수나 인지도 등에 있어서는 대형 포털사이트 못지않은 규모로 성장했다. ‘네이버’나 ‘다음’과는 달리 성인 남성 독자를 대상으로 한 차별화된 작품군으로 우선 대결함으로써 현재는 중소(中小) 플랫폼이라기보다는 강소(強小) 플랫폼의 면면을 가장 잘 드러낸 곳이라 할 만하다. 그중 <루갈>(글 그림 릴매)은 ‘투믹스’의 정체성을 잘 보여주는 만화 중 하나다. 엘리트 형사 강기범은 권력의 수뇌부까지 쥐락펴락하는 범죄조직 ‘불개미’에게 아내와 딸, 그리고 두 눈까지 잃는다. 여기에 가족을 살해했다는 누명까지 쓴 채 병원에 수감 중, 의문의 편지를 받고 탈출해 실험 단계에 불과하던 불안정한 인공 안구를 이식받는다. 이후 기범은 거대 기업을 자처하는 난공불락의 불개미 조직을 ‘박멸’하기 위해 설립된 비밀 특수조직 ‘루갈’의 멤버로 합류하면서 힘겹게 복수극의 서막을 올린다.

통속적인 복수 드라마를 뒤트는 건 첫째로 현대 배경의 드라마와 부러 선을 긋는 SF 요소들이다. 기범이 이식받은 인공 안구를 필드로 신체를 강화하는 다양한 장치들과 근접전을 염두에 둔 여러 가공의 무기를 앞세운 액션 장면은 피와 살을 뿌리는 고어한 연출과 세련된 작화로 끊임없이 강렬한 이미지의 산을 쌓아나간다. 여기에 맞서 온갖 범죄의 중심에 서서 부와 권력을 축적하는 불개미 조직을 찌뚫히게 설계하고, 특히 주요 악역들이 발하는 잔혹한 기운을 섬뜩하게 묘사함으로써 극에 진중함마저 더한다. 물론 경찰 시절 기범의 후배였던 미나가 루갈에서는 막내 기범의 ‘사수’가 되어 펼치는 역전된 관계가 주는 색다른 재미, 선배로서 행하는 문자 그대로의 지옥훈련 역시 흥미롭다. 자칫 지나치게 무겁게 흐를 수 있는 지점마다 이를 이완하는 루갈 멤버들의 쾌활한 면면 또한 잘 만든 블록버스터로서의 힘을 여김없이 보여준다. 현재 <루갈>은 OCN에서 내년 방영을 목표로 드라마

로도 제작 중이다.

2018년 오늘의 우리만화상 수상작 <심해수>(글 이경탁 그림 노미영)는 월간 연재의 장점을 십분 살린 작품이다. 충분한 시간을 가지고 작업하는 만큼 세밀한 작화는 물론이고, 작품 내내 여러 번 펼침컷으로 전개되는 액션 퍼포먼스는 비교할 만한 작품을 쉽게 찾을 수 없을 만큼 역동적이면서도 아름답다. 여기에 마치 공멸을 모색하는 듯 보이는 종말 이후의 이기적인 인간들과, 세대를 넘나들며 사랑받는 소년만화 특유의 상승 정서, 그리고 가족애라는 인류 보편의 서사를 녹여내 독자들의 시선을 사로잡았다.

<심해수>는 해수면이 상승해 육지가 사라진 미래를 배경으로, 인간이 몰락한 사이 신세계의 포식자로 등극한 거대 식인괴수 ‘심해수’의 위협으로부터 생존하려는 소년 보타의 모험과 성장을 그린다. 문명이 바다 밑으로 침몰한 종말 이후를 배경 삼은 것만큼이나 때때로 바닥까지 침잠하게 만드는 절망적인 상황은 이 작품의 서사적인 면에서 가장 도드라지는 부분이다. 동시에 결국 심해수보다 무서운 것은 인간이라는 진리를 촘촘히 더해가면서 이야기는 소년만화와 액션 장르에 뿌리를 둔 채 여러 번 변화무쌍하게 진화한다.

외식배달 주문 서비스업체인 ‘배달의 민족’을 운영하는 ‘우아한형제들’이 만들어 화제가 된 ‘만화경(comic.manhwakyung.com)’은 격주간지 형태로 차별화를 꾀했다. 웹툰 플랫폼이지만 마치 새 책이 발간되듯 같은 날 모든 작품을 업로드함으로써 집중도를 높인 것이다. 특히 작가들의 인터뷰를 함께 수록해 작품에 대한 독자들의 관심을 환기한 점도 돋보인다. 서비스를 시작한 지 얼마 되지 않아 지난 8월 말 출간된 창간호부터 가장 최근에 출간된 5호까지 총 6권, 각 작품

당 최대 6회의 연재분만 공개됐음에도 몇몇 작품은 눈길을 끌기 충분해 보인다.

<월슨가의 비밀>(글 그림 MILL2)은 돌아가신 할아버지의 유산으로 물려받은 저택의 비밀을 파헤치는 미스터리극이다. 손녀 안나는 아버지와 떨어져 홀로 저택에 머물면서 여전히 이곳에 머무는 몇 명의 관리인의 눈을 피해 할아버지가 남긴 수수께끼를 풀어나간다. 퍼즐 형식으로 전개되는 미스터리예까지 독자를 동참시키기에는 조금 모자란 구조지만, 직접 호러 요소를 덧대면서 요소요소 섬뜩함과 음산함은 물론 상당한 공금증마저 불러일으킨다. 특히 서구를 배경으로 한 탓에 부분적으로 고딕 장르의 일면까지 엿볼 수 있어, 애니메이션을 연상시키는 밝고 화사한 색감과는 무관히 스릴러 색채 또한 고유한 것으로 만든 점도 주목할 만하다.

<회사원 채대리>(글 그림 채대리)는 에세이툰 장르가 가진 여러 장점을 포괄하면서 특히 '사색'에 많은 비중을 할애해 이를 흥미롭게 풀어낸 작품이다. 33살의 대기업 대리인 채대리의 현재 이야기만이 아니라 회사 동기이자 대학 동기이기도 한 보람의 이야기, 그리고 대학교 시절, 수능시험 치던 날, 어렸을 적 피아노학원 다니던 시절 등을 마구 휘둘며 어쩌면 어느 누구나의 인생의 한 자락이었을 시절을 무심하게 툭툭 건드린다. 게다가 단순히 추억을 소환해 '소비'하는 것이 아니라 채대리와 김대리가 떠올리는 과거 어느 시절은 붕어빵틀에 부어지듯 교육받아 회사를 이루는 한 개의 블록이 되어버린 현재와 언제든지 맞닿으면서 독특한 울림을 자아내곤 한다. 때때로 여자로서 늘 남성 중심사회의 일면과 맞닥뜨리는 김보람 대리의 시선이 더해질 때면 작품의 층위는 한층 두터워진다. 제목과 작가 이름마저 '채대리'라 굳이 에세이툰 장르로 분류하긴 했지만, 여타의 에세이툰이 황당한 일

상과 상황을 개그로 포장하는 것과는 전혀 다른 맛이 진득하게 배어있는 작품이다. 그 덕분에 이 작품은 에세이 장르의 본디부터 정수였을 부분을 스토리만화로써 성찰하고 완성한 값진 결과물처럼 보인다.

BL(Boy's love)과 GL(Girl's love) 장르를 주력으로 한 듯 보이는 '봄툰(www.bomtoon.com)'도 다양한 라인업을 갖추고 있으니, 그중 <세기악녀>(글 네온비 그림 PITO)는 첫손에 꿈을 만하다. 이야기는 과거 연기 신동으로 주목받으며 큰 인기를 누리던 아역 배우 이루리가 어머니의 죽음을 계기로 배우에서 은퇴한 채 공무원 시험을 준비하는 우울한 현재에서 시작한다. 루리가 연기자 생활을 포기한 이유는 다음 아닌 '역변'한 외모 때문. 그는 어머니의 죽음으로 말미암은 충격 때문에 어렸을 적 귀여웠던 외모를 점차 잃어간다. 살도 찌고 피부도 안 좋아져 자신감을 잃은 나머지 연기는커녕 학교마저 포기한 채 그렇게 사람들로 부터 조롱히 잊히기로 한 것이다. 반면 어릴 적에는 늘 단역에 불과했던 루리의 유일한 친구 승찬은 현재는 스타가 되어 승승장구하면서 루리와 완벽한 대조를 이룬다. 이에 과학자인 루리의 이모는 사람들에게 사랑받을수록 점점 더 예뻐지는 '미칩(美chip)'을 개발해 조카에게 이식함으로써 연기자의 꿈을 되찾아주려 한다. 그리고 마침내 미칩을 이식한 루리에게 조금씩 변화가 나타나기 시작한다.

물론 이야기는 아름다움에 대한 무조건적인 찬양이나 루리의 단선적인 성장에 국한되진 않는다. 우선 실수로 미칩을 거꾸로 삽입한 탓에 루리는 사랑을 받으면 예뻐지는 게 아니라 사람들의 미움을 받아야 예뻐진다는 전복적인 설정이 가세한다. 스타 연기자인 승찬 역시 심한 난독증으로 말미암아 대본을 외우는 데 늘 애를 먹는 터라 루리의 도움 없이는 연기할 수 없는 지경이다. 눈에 띄는 외모로 연예기획사에 발탁된 하라는 출중한 외모와는 달리 영 나아질 기미가 보이지 않

는 연기력의 소유자다. 하라는 창작자의 의도에 걸맞게 대본을 해석한 루리의 도움을 받아 오디션에서 다른 지원자들과는 완전히 다른 방식으로 연기함으로써 작가의 눈도장을 받기도 한다. 이렇듯 세 명의 주인공이 절묘하게 얹히고설켜며 만들어내는 도약과 위기가 회를 거듭할수록 흥미를 더해간다.

<소아신집>(글 그림 홍다)은 '전하지 못한 말'이 의인화된 채 떠도는 가운데 이를 볼 수 있게 된 소년 전세계와 그런 떠도는 말들을 수신자에게 전해주는 소아 우체국의 이야기를 다룬다. 각 에피소드는 늘 애증이라는 모순된 감정으로 점철되곤 하는 인간관계의 틈바구니를 파고든다. 긴 시간 쌓아온 오해를 불식시키고, 그동안 죽 잊고 있던 말을 떠올려 전하는 상쾌한 결말만큼이나 따뜻하고도 환상적인 분위기로 잔잔한 여운을 남기는 만화다.

'딜리헵(dillyhub.com)'의 <극락왕생>(글 그림 고사리박사)은 '당산역 귀신'이 되어 구천을 떠돌던 주인공 자연이 2011년 고3 시절로 회귀해 귀신과 관련한 기묘한 사건을 해결하는 이야기를 그린다. 일이 이렇게 된 것은 순전히 지옥의 호법신 도명존자 때문이다. 지나친功名심에 눈이 멀어 악귀도 아닌 자연을 멋대로 지옥으로 끌고 가려다 이를 관음보살에게 들킨 것. 관음보살은 도명으로 하여금 2011년 1년 동안 자연과 함께 부산에서 생활하면서 그를 귀인으로 만들어 극락왕생시키도록 명한다. 강한 불교색으로 독특한 세계를 구축하고 별다른 것 없는 여고 안에 한국형 귀신을 여럿 형상화하며 생경한 판타지를 구축한 이 작품은 두 명의 여성 주인공을 통해 작품의 고유한 매력을 더욱 명확히 드러낸다. 자연은 죽음 이전, 그것도 멋대로 옛 학창 시절로 회귀한 것에 대해 의미 없는 시간을 다시 한번 겪는 '벌'로만 생각했건만, 의외로 그 안에서 새삼 새로운 깨달음을 얻는다. 자연스럽게 그 과정

은 담백하고도 진중한 의미로 수렴된다. 컬러가 아닌 흑백을 고집한 작화 역시 정교하고도 독특한 구상화를 통해 보는 즐거움을 극대화할 뿐 아니라, 여기에 만화 장르 특유의 개그컷까지 절묘하게 더해지면서 굉장한 재미를 준다. 두말할 필요 없는 수작이다. 이밖에도 외계생물, 그러나 게임을 좋아하는 백수에 불과해 보이는 남자들과의 동거 생활을 짧은 형식으로 구성한 <@-effect>(글 그림 Area)는 여타의 일상만화와는 선을 긋는 무심한 듯 잔잔한 스타일로 눈길을 끌며, 단편 <란제리요정>(글 그림 다과)은 깜찍한 그림체로 은근하게 정체를 가린 공포만화로써 작품의 메시지에 힘을 더한다.

웹툰 시장이 포화라는 말은 결국 중소 규모의 웹툰 플랫폼의 숫자 역시 한계까지 다다랐다는 말일 것이다. 실제로 몇몇은 서비스를 종료하기도 했고, 다른 몇몇은 합병을 통해 '중소'라는 타이틀에서 벗어나 앞으로 치고 나가려 단단히 버르는 중이기도 하다. 그만큼 많은 작품이 비단 '네이버'나 '다음'이 아닌 곳에서 다양한 소재와 연재 주기, 새로운 구성과 형태로 독자들과 만나고 있다. 그러나 포화 상태라는 말이 무색하게 이들에 대한 독자들의 관심은 여전히 상대적으로 협소하고 제한적인 게 사실이다. 분명한 건, 익숙한 웹툰 플랫폼을 벗어나면 반드시 색다른 작품이 보인다는 점이다. 물론 개중에는 더러 완성도가 떨어지는 작품도 있을 것이다. 하지만 2,500여 작품이라면 그 안에 자신이 그토록 원했던, 자신만을 위한 작품 또한 있을 게 분명하다. 당연히 그걸 위해 만들어진 다양한 플랫폼이기 때문일 터. 그야말로 보물을 발굴하는 재미가 도처에 있다. ◆

강상준 | 대중문화 칼럼니스트. <DVD2.0> <FILM2.0> <IMBC> <BRUT> 등의 매체에서 기자로 활동하면서 영화, 만화, 장르 소설, 방송 등 대중문화 전반에 대한 글을 쓰며 먹고 살았다. <위대한 망가> <빨간 맛 B컬처> 시리즈 등을 썼다.

2019 만화평론 공모전 결과 발표

한국 만화에 대한 논의의 장을 활성화하고 튼튼한 만화 비평의 토대를 마련하기 위해 진행된 ‘2019 만화평론 공모전’의 결과를 발표하고 대상 수상자들의 비평 글을 신는다. 지난해에 첫발을 디뎠던 '제1회 <지금, 만화> 만화 비평 대공모전'의 맥을 그대로 이으면서 더 공신력을 높이기 위해 공모전의 명칭을 바꾸고 사업 주체에 한국만화영상진흥원이 가세했다. 한국콘텐츠진흥원은 '기성 부문'을, 한국만화영상진흥원은 '신인 부문'의 공모전을 각기 맡아 효율적이고 집중적인 공모전을 진행했다는 점이 눈여겨볼 만하다.

2019 만화평론 공모전 수상자 명단

기성 부문

구분	수상자	지정 비평	자유 비평
대상	유원준	<타인은 지옥이다> 타인(자), 나의 존재를 훑쳐가는 자	<연의 편지>사람과 사람 사이의 인연, 그 자체로 아름다움
우수상	이재민	<아기 낳는 만화> 생활툰의 진화, 보편인류로서의 독자를 찾아내다	<일단 질러! 질렐루야> 잔치가 끝난 곳에서 삶을 즐기는 방법
우수상	조경숙	<여신강림> 이 시대의 '인싸 지침서', 여신강림	<오늘의 순정만화> '오늘의 순정만화'로 보는 '순정만화'라는 레토릭
가작	백건우	<아티스트> 롬펜 프롤레타리아, 욕망의 리얼리즘	<엄마들>엄마, 욕망하는 여자
가작	임재환	<아티스트> 통합예술에 관한 비평적 과제를 던진 풍자만화	<심해수>바다라는 유기적 소우주 생태계의 재건
가작	정병욱	<나빌레라> 나비의 꿈: 중력을 거스르는 낭만의 날개짓	<좀비탈>장르 전형의 빈틈을 노리는 초 장르적 침투성에 관하여

신인 부문

구분	수상자	지정 비평	자유 비평
대상	최윤주	<여신강림> 만화, 우리가 진짜 보고 싶은 풍경	<우리가 사랑하는 방법> '우리'가 '사랑'하는 방법
우수상	김건우	<타인은 지옥이다> 지옥을 재현하는 모호한 직유법에 대하여	<외모지상주의> 불량식품이 더 맛있는 이유
우수상	조아라	<아기 낳는 만화> 위 사항에 동의하시겠습니까?	<지옥사원> 인간다운 것이 좋은가?
가작	김선호	<타인은 지옥이다> <타인은 지옥이다>의 형식에서 도출되는 공간의 문제	<꿈의 기업>문지현 작가론, 우리 시대의 기억은 물질에서 벗어나 있다.
가작	김하림	<타인은 지옥이다>상실과 공간 고시원과 잔혹한 현실과 공포	<우리 집에 곰이 이사왔다> 어른들을 위한 동화
가작	손유진	<극락왕생> <극락왕생>, 순수에 대한 끝은 믿음	<유미의 세포들> 나를 위한 사랑 : <유미의 세포들>
가작	윤지혜	<아티스트>'예술가'의 민낯, 그 혐오스러움에 대하여	<좀비탈> 웃음과 눈물과 유쾌한 변증법

기성 부문 심사평

발상 및 구성력, 문장력, 참신성, 대중적 공감도를 기반으로 평가

플랫폼이 늘어날수록 비평, 큐레이션 능력이 중요하다. 특히 만화라는 매체에 대한 이해가 중요하다. 만화는 서사 매체이지만, 서사적 특징만으로 평론이 완성되는 건 고민해야 하는 일이다. 작화, 연출, 캐릭터 등 만화를 구성하는 여러 요소가 평론에 반영되어야 한다. 또한, 만화가 지닌 사적 맥락, 계보적 특징, 당대성 등에 대한 고려도 필요하다.

지정 평론과 함께 평론가의 큐레이션 능력을 보여줄 수 있는 평론이 자유 평론이다. 자유 평론은 평론문뿐만 아니라 작품을 고르는 안목도 중요하다. 심사위원들은 자유 평론을 평가하며 어느 작품을 ‘선정’했는가도 진지하게 판단했다. 심사는 사전 평가 이후 지정 평론과 자유 평론 모두 발상 및 구성력, 문

장력, 참신성, 대중적 공감도를 나눠 평가해 이를 기반으로 수상작을 선정했다.

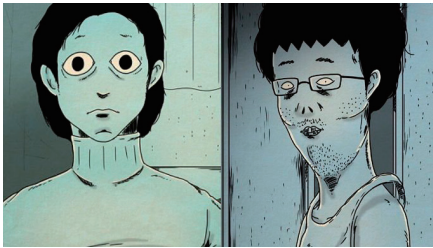
신인 부문 심사평

작품 내용부터 이미지 분석까지 한 평론을 수상작으로 선정

2019 만화평론 공모전 신인 부문에 응모작을 제출한, 마흔두 명의 노고가 감사하다. 지정 평론 작품 중 <타인은 지옥이다>와 <여신강림>에 대한 응모작이 압도적으로 많은 가운데, 치열한 경쟁을 하였다. 미려한 글솜씨와 작품 속 내용부터 이미지 분석까지 두루 선보인 평론을 수상작으로 선정하였다.

응모량으로 제시한 분량을 많이 초과한 두 편의 응모작을 탈락시키는 고뇌를 거쳤고, 일곱 분 심사위원의 다양한 의견을 거쳐 심사했다.◆

기성 부문 대상 - 지정 비평



<타인은 지옥이다> (글 그림 김용기 네이버웹툰 연재)

타인(자), 나의 존재를 훔쳐가는 자

이 작품은 본격적인 스릴러 장르를 표방하고 있는 웹툰으로 독자들에게 지속해서 서스펜스를 제공한다.

전체적인 분위기는 스릴러 장르에 부합하게끔 무채색의 계열로 묘사되어 있으며 이점이 작품의 분위기를 더욱 고조시키는 동시에 컬러풀한 타 웹툰 사이에서 오히려 눈에 띄는 효과를 제공하기도 한다. 글 유원준

0. 타인의 세계로 진입하기

간결한 문장에 화면을 스크롤 하던 손가락이 멈춘다. 심플하지만 복잡하고 낯설지만 친숙한 작품의 제목, <타인은 지옥이다>.

이 짧은 문장에서 우리는 두 가지의 역설적 감정과 마주하게 된다. 생기발랄한 웹툰의 섬네일과 제목 사이에서 발견한 강렬한 작품의 제목은 우리가 타인들에게 느끼는 일반적인 감정을 반영하는 동시에 철저히 배척한다. 단순한 호기심이건 그림체가 마음에 들어서이건 간에 갖가지 선택의 이유는 작품

의 제목을 뒤로 한 채 어느새 사라져 버린다.

작품을 클릭하는 순간 우리는 과연 어떠한 인물(타인)들이 등장하여 자신이 느꼈던 타인, 즉 타자에 관한 이야기가 전개될까 하는, 더욱 명확한 목적만을 떠올리게 된다. 부연하자면 작품의 제목이 강렬하게 느껴지는 까닭은 우리 마음속에 이미 자리 잡은 타자에 대한 이중적 정서를 대변하기 때문인데 그 하나가 친근함과 안정감이라면 다른 하나는 낯설과 불안감이다. 타인은 내가 아닌 다른 이를 지칭한다. 자신이 아니기에 낯

선 대상이며 자신의 의식적 행위로 규정할 수도 없는 존재이다. 우리는 정체를 파악할 수 없는 존재, 즉 명확하게 정의될 수 없는 대상에게 불안감과 두려움을 느끼게 되는데 타인(자)에 대한 막연한 두려움은 바로 여기에 기인한다.

이제 작품 속으로 진입해보자. 작품에서 주요한 대상들이라 할 수 있는 타인들이 본격적으로 등장하기 전, 주인공에 대한 설정이 간결하게 제시된다. 모든 이야기 구조에는 그 이야기를 전개하는 화자의 역할이 도입부에 설정되기 마련인데 보통 웹툰에서는 주인공을 통한 1인칭 시점이 선호된다. 이 작품 역시 첫 장면에서부터 주인공의 시점으로 이야기를 전개한다. 좁아 터진 고시원 방 한편, 직장을 구하기 위해 주인공이 선택한 낯선 도시인 서울이 작품의 배경이다. 도입부에서 제시되는 주인공에 관한 이와 같은 설정은 최근 대한민국의 현실을 적나라하게 반영한다.

‘헬조선’으로 대변되는 대한민국의 현재 상황을 웹툰은 고시원이라는 환경에서 상징적으로 드러내는 셈이다. 취업은 어렵고 당연하게도 청년들의 경제적 상황은 그리 녹록지 않다. 현재 국내 웹툰의 주요 소비자가 청소년과 청년 계층임을 고려해본다면 이러한 주인공에 관한 설정은 자연스럽게 독자들을 유도하는 장치가 되는데, 독자들은 자연스럽게 본인이 겪었던 혹은 미디어를 통해 경험하고 있는 자신의 현실을 주인공에게 투사한다.

1. 윤종우, 너도 나와 다르지 않아

주인공인 종우는 대한민국의 25세 청년으로 대학을 졸업하고 취업 활동을 하고 있다. 첫 장면에서 어머니와 통화하며 고시원에 도착했음을 알려주는 주인공, 그는 이내 자신이 서울

에 회사를 차린 선배(재호)의 인턴 권유를 받고 상경했으며 여자 친구(지은)가 있음을 타인들과의 대화와 독백을 통해 들려준다. 작품에서 정우의 역할은 크게 두 가지로 구성된다. 첫 번째로는 보통의 이야기 구조 속 주인공의 역할이 그러하듯 특정 사건의 중심에 있는 주체로서의 역할이다. 종우는 크게 두 가지의 사회 시스템 속에 위치하게 되는데, 하나는 고시원이라는 생활의 터전이며 또 하나는 선배 회사라는 생계를 위한 환경이다.

이 작품의 특수성은 본래 사회적 구조 속에서 이해될 필요가 없는 생활의 터전을 고시원으로 설정했다는 점에서 출발하는데 이런 특성은 작품의 도입부에서 주인공아주머니의 소개를 통해 독자들에게 전달된다. 즉, 고시원은 화장실과 샤워실, 휴면실(욕상) 심지어 부엌조차 타인들과 공유해야 하는 공간이라는 점이다. 따라서 종우에게 허락된 타인과 마주할 필요가 없는 유일한 사적 장소는 자신의 방(202호)밖에는 없다(물론 그마저도 방음이 안 되어 매우 제한적이다).

주인공으로서 종우의 또 다른 역할은 사건(타인)의 관찰자 역할이다. 첫 화부터 마주하게 되는 다양한 타인은 종우의 시선을 통해 그려지는데, 독자들은 보편적인 인물로서 주인공에게 감정을 이입하게 되며 서서히 타인들에 관한 느낌을 연동시킨다. 다만 흥미로운 점은 종우가 매우 수동적인 주체의 모습을 보여준다는 점인데 이러한 경향은 작품이 전개될수록 강화된다.

주체로서 사건의 중심부에 있었던 주인공이 차츰 사건에 휘말려 자신의 동력을 잃어가는 것처럼 말이다. 따라서 앞서 언급한 독자를 유도하는 장치로서 주인공에 관한 설정(보편적 주체로서의 주인공)은 결국 작품이 직접 겨냥하는 타인들과

의 관계 속에서 다른 양상으로 변화한다. 종우는 타인들의 보편적이지 않은 특성을 관찰하는 관찰자이자 자신도 모르게 서서히 그들과 닮아가는 수동적 주체로서의 양면적 모습을 보여준다.

2. 타인들을 마주하는 두 개의 세계

고시원으로 들어간 종우는 주인아주머니를 시작으로 다른 방에 거주하고 있는 타인들을 차례로 마주하게 된다. 작품의 제목처럼 그들의 특징은 우리가 사회 속에서 절대 마주하고 싶지 않은 적대적 타인들의 모습을 여실히 보여준다는 점이다. 어느 순간에도 불쑥불쑥 개인의 사적 영역으로 침투하는 오지랖 넓은 주인아주머니와 건달처럼 보이는 205호, 은둔형 외톨이의 전형을 보여주는 것만 같은 204호와 얹치없는 이중인격자인 206호 인물까지.

그러나 가장 위험한 분위기를 자아내는 이는 역설적으로 가장 보통 사람처럼 보이는 203호의 타인이다. 어떻게 이런 인물들이 한 장소에 모여 있을까. 그러나 오썩한 것은 이들 모두가 사회 속에서 한 번쯤은 마주했던 그런 유형의 인물들이라는 점이다. 작가는 이러한 특성을 그들의 익명성을 통해 표현한다. 익명성은 그들이 사는 세계가 현실과는 괴리된 특수한 사회라는 점을 상기시켜주는 동시에 타인으로서의 거리감을 지속해서 표시하는 하나의 기표가 되며 우리 주변에도 항상 존재할 수 있다는 불안감의 증표가 된다.

앞의 인물들이 종우의 생활 터전에서 마주한 익명의 타인들이었다면 인턴으로 일하게 되는 회사에서 마주하는 인물들은 이름이 부여된 정상적인 인물들이다. 종우의 선배이자 회사의 대표인 재호와 사사건건 충돌하는 선임자 병민 그리고 매우

일반적인 타인들의 모습을 보여주는 여직원 유정과 정호. 고시원에서의 인물들이 보통의 사람들이 혐오하는 타인의 모습을 극대화하여 보여준다면 회사에서 만나는 인물들의 경우, 신입자로서 히스테리를 보이는 병민까지 포함하더라도 보통 우리가 마주할 수 있는 유형의 인물들이다.

종우는 이러한 두 가지 세계를 교차하며 다양한 타인들과의 관계를 형성하게 된다. 작품 전체를 관통해서 살펴보면 종우는 정상적인 세계, 즉 다른 이들과 마찬가지로 평범하게 사회 생활을 하는 실명의 세계에 머물기를 희망하지만 결국 익명의 세계인 고시원으로 돌아온다.

회차를 거듭할수록 고시원으로 돌아가는 종우의 발걸음은 무거워진다. 이는 고시원이라는 자신의 보금자리가 정상적인 집의 개념이 아닌 타인들이 불쑥불쑥 들이닥치는 사적 영역으로 볼 수 없는 공간이라는 점에서부터 출발한다. 집이라는 공간은 결국 공공 영역에서 타인들과의 관계로부터 발생하는 스트레스를 해소하는 지극히 개인적 영역으로서의 의미를 지니는데, 작품 속에서 묘사되는 고시원은 결코 그러한 공간이 될 수 없기 때문이다.

결국, 종우는 스스로가 경멸했던 타인들과 유사하게 변모해 간다. 신경은 항상 곤두서있고 타인들과 감정적 교류가 어려워지며 무엇인가 혼잣말을 중얼거리는 등, 작품의 도입 부분에서 마주했던 타인들의 비정상적인 모습은 어느새 자신의 모습이 되어간다.

3. 타자라는 이름의 거울

이 작품은 본격적인 스릴러 장르를 표방하고 있는 웹툰으로

독자들에게 지속해서 서스펜스를 제공한다. 전체적인 분위기는 스릴러 장르에 부합하게끔 무채색의 계열로 묘사되어 있으며 이 점이 작품의 분위기를 더욱 고조시키는 동시에 컬러풀한 타 웹툰 사이에서 오히려 눈에 띄는 효과를 제공하기도 한다. 또한, 독자들의 호흡을 지속해서 가쁘게 만드는 점진적 구조로 되어 있는데 본격적으로 고시원의 타인들이 살인마들임이 드러나는 47화에 이르기까지 독자들에게 이 작품이 직접적인 살인을 다루고 있음을 제시하지는 않는다. 스릴러 영화를 정립한 앨프리드 히치콕(Alfred Hitchcock) 감독은 ‘관객은 그들이 어떤 나쁜 일이 일어날 것이라고 기대하고 있거나 그 상황이 일어나는 것을 막기 위해 개입할 수 없을 때 서스펜스를 경험한다’라고 언급하는데 이 작품은 줄곧 어떤 사건이 일어날 것만 같은 분위기를 지속해서 자아내며 독자들의 기대치를 상승시킨다는 점에서 서스펜스(특히 영화)의 문법을 차용하지만 웹툰의 특성상 매 회차 독자들에게 구독을 유도해야 한다는 점에서는 TV 드라마물이 지니는 짧은 호흡의 한계를 보이기도 한다.

문제는 짧은 호흡으로 반복되는 서스펜스의 구조가 자칫 독자들의 몰입을 저해할 수 있다는 것인데 이 작품 역시 중간 부분에서 새로운 인물들을 투입하며 긴장감을 고조시키려 하지만 전체적으로 이야기를 지연시킨다는 비판이 댓글을 통해 나타나기도 했다. 그러나 중간에 투입된 인물 중, 205호에 투숙하게 되는 석윤의 경우 매우 중요한 임무를 수행하게 된다. 처음 만난 종우에게 형님이라고 호칭하며 이후 다른 고시원 사람들과의 대화에서도 특유의 낙천적인 성격을 보이는 인물로서 대학에 입학하기 위해 지방에서 상경한 점이나 고시원 사람 중 정상적인 범주의 사람이라는 점에서 종우와 공감대를

형성하게 된다. 종우는 처음 만났을 때부터 석윤에게 고시원 사람들의 수상쩍은 행적을 언급하며 자신의 의심을 확인받고자 한다.

이 작품의 전체적인 구조를 관찰하자면 초반부에서 정상적인 모습을 보이던 주인공이 차츰 고시원 사람들의 비정상적 행태를 목도하며 본인 자신도 그들과 닮아가는 듯한 모습을 보인다. 석윤은 주인공이 가졌던 정상인으로서의 특성을 이어받게 되는 인물이자 주인공 종우가 자신의 보편성 혹은 결백을 끊임없이 인정받고자 하는 인물로 그려진다.

이 작품의 흥미로운 점은 바로 이 지점에서 발생하는데 작품 속 타인의 역할이 미묘하게 분기하기 때문이다. 이전까지 적대적 타인과 보편적 타인의 이분법적 구도 속에서 주인공 종우가 갈팡질팡하고 있었다면, 석윤은 타인이지만 종우를 닮은, 그리하여 종우의 모습을 반영하는 임무를 수행하는 존재이다. 이러한 특성은 석윤의 등장과 함께 조금씩 나타나지만, 독자들이 주인공 종우를 의심하기 시작하는 지점에서 극대화된다. 즉 고시원의 타인들이 비정상적 인물들임은 틀림이 없지만, 종우가 생각한 대로 살인마들은 아닐지도 모른다는 것인데, 이러한 의심은 37화부터의 일련의 사건들(선배 재호의 조연 및 203호가 자신을 쫓아다닌다고 착각하는 장면, 그리고 204호의 칼 사건 등)을 통해 나타나며 종국에는 종우 스스로 자신의 비정상적인 예민함이 석윤을 고시원에서 나가게 했지도 모른다는 생각(55화)에 이르게 만든다.

결국, 종우는 석윤을 비롯한 재호와 주변의 타인들에게 끊임없이 자신이 정상임을 토로하지만 그러한 과정을 통해 오히려 더욱 비정상적인 행동을 보이게 되는 악순환의 고리에 빠져들게 된다.

4. 이제 여기 좋은 청년들만 남았다. 그렇지?

이 작품은 47화에 이르러 직접 고시원의 타인들이 살인마 집 단입을 암시하는 대사를 등장시킨다. 그러나 앞 회차의 몇몇 대사들을 곱씹어보면 앞으로의 사건을 암시하는 듯한 뉘앙스를 풍기는데, 그중 비교적 작품의 도입 부분에 해당하는 9화에 등장하는 주인아주머니의 대사(“이제 여기 좋은 청년들만 남았다. 그렇지?”)는 종우를 안심시키는 동시에 결국 고시원이 살인마들의 소굴임을 드러내는 중의적 대사임을 알 수 있다. 작가는 다른 타인들과는 달리 주인아주머니와 203호의 눈동자만 크게 확대하여 묘사하고 있다. 이는 두 인물이 고시원 살인 사건에 있어 가장 권한이 강한 주요 인물들임을 표시하는 동시에 종우의 일거수일투족, 심지어 심리적 부분까지도 감시하는 ‘타인’으로서의 시선의 힘’을 지닌 인물임을 드러내는 만화적 표현이다. 타인들은 종우의 시선에 의해 관찰되는 존재였지만 결국 작품의 첫 화 마지막 장면에서부터 등장하는 타인의 시선은 줄곧 종우를 지배하는 힘으로 작용한다. 현상학자인 사르트르(J. P. Sartre)는 타자를 ‘나를 바라보는 자’로 규정하며 나의 세계에 작은 균열을 발생시키는 존재로 상정하는데, 타인의 시선에 노출된 나는 내 세계의 중심으로서의 위치를 잃어버리고 중국에는 자신의 존재성을 박탈당하게 된다. 물론 주체가 타인을 그저 대상으로 다시 치부할 수 있다면 원래대로 자신의 세계 중심으로 복귀할 수 있다. 그러나 이 작품에서 종우는 끊임없이 타인들의 시선에 노출되어 자신을 잃어가게 된다.

고시원 인물들의 살인 패턴을 살펴보면 일관성이 없음을 알 수 있는데, 작품의 초반부에서 살해당한 것으로 추정되는 205호를 차치하고서라도 종우의 선배인 재호를 향하여 다소

감정적인 우발적 살해를 저지르는 장면이라든지 고시원에 늦게 진입한 석윤을 먼저 감금하고 살해하는 부분 등은 그들의 살인 방식이 그리 치밀하거나 어떠한 법칙에 지배되지는 않음을 알려준다. 그런데도 종우를 향한 고시원 살인마들의 접근 방식은 매우 치밀하게 목을 죄어오는 방식으로 설정된다. 작품이 지닌 메시지 구조가 종우를 향한 타인들의 접근 방식에서 나타나는 셈인데, 타인들은 종우의 육체가 아닌 정신을 파괴하여 종우 스스로가 모든 이들과의 관계를 허물어뜨리게 만든다. 결국, 종우는 정당방위의 범위를 넘어 스스로 살인마가 되어 고시원의 타인들을 차례차례 살해하며 세상 밖으로 나가게 된다.

이 작품의 장점은 지속해서 긴장감을 고조시키는 동시에 모든 사건이 막바지로 향하는 기점에서 폭발하듯 연이어 전개된다는 점이다. 이제껏 팽팽하게 당겨진 활시위가 마침내 과녁을 향하여 발사되듯 연쇄 살인이 발각될 수도 있다는 불안감을 느낀 고시원 패밀리(일명 고벤저스)가 종우를 향한 살해 시도를 본격적으로 전개하게 되고 독자들을 영화의 클라이맥스와 같은 마지막 회차를 향해 나아가게 만든다. 특히 고시원 패밀리가 각자의 특성을 드러내며 주인공에게 접근하는 75, 76화의 연출은 독자들까지 심리적으로 동요하게 만드는 굉장한 몰입도를 보여준다.

5. 종우의 마지막 시선

마침내 종우는 살의를 드러낸 고시원 일당들에 의해 죽음의 문턱까지 도달하게 된다. 무엇보다 사람이 제일 무섭다는 어머니의 말을 떠올리며 정신을 차린 종우에게 203호는 한 가지 제안을 한다. 자신보다 앞서 일당들에게 붙잡혀 온 자신의 여

자 친구인 지은과 군대 후임인 창현을 직접 살해한다면 종우 본인은 그냥 보내준다는 제안이다. 그 제안을 수락하고 본인을 풀어달라는 종우의 부탁을 뒤로 한 채 203호는 잠깐 방을 비우게 되고 그사이에 종우는 주인아주머니를 해치우고 방에서 탈출한다. 종우는 붙잡혀있다고 생각했던 지은과 창현을 찾아 고시원 방들을 수색한다.

그러나 그러한 과정에서 204호를 발견하게 되고 종우는 어느새 피해자의 입장에서 가해자로 자신의 역할을 전환한다. 204호를 시작으로 206호, 203호까지 해치운 종우는 고시원을 탈출하지만 끝내 거리에서 203호의 환영을 보며 해마다 차에 치이고 만다. 이 작품은 종우가 차에 치이는 86화를 끝으로 사건의 종결을 맞이하게 되지만 87, 88화를 통해 사건에 대한 후일담을 들려준다. 사건을 조사하게 된 형사들은 종우 본인을 비롯하여 종우의 주변 사람들을 조사하게 되는데, 전반부에서부터 틈틈이 흘러나왔던 작품 전체를 관통하는 주제, 즉 ‘타인(사람)이 지옥이다’를 다시금 제시하며 마무리된다.

마침내 전체적으로 긴장감을 유지해오던 이 작품은 이렇게 종결되었다. 앞의 언급처럼 이 작품은 전반부에서 중반부에 이르기까지 더딘 속도의 전개를 보여주다 클라이맥스 부분에서 그 속도를 대폭 높여버리는데, 이러한 템포 조절의 미덕은 관객들에게 결말부의 카타르시스를 경험하게 만드는 요소이기도 하지만 반사적으로 세심함을 제공하지 못하는 한계를 드러내기도 하였다.

따라서 작품의 제목에서부터 전달하고자 하는 주제 ‘타인은 지옥이다’라는 명제는 미분되지 못한 상태로 두루뭉술하게 반복되는 수준에서 전달되고 만다. 사실, 이 작품이 제기할 수 있는 타인에 대한 분석은 더욱 다양한 내용을 담을

수 있었다. 가령, ‘타인은 지옥이다’라는 타이틀은 ‘타인’이라는 이름의 지옥’ 정도를 연상시킨다. 즉, 타인이 지옥과 같은 무섭고 불편한 존재임을 상기시키고 있는 것인데, 이로부터 우리의 타인에 대한 시각을 살펴볼 수 있다. 타인은 나 자신(주체)이 아닌 다른 이(타인, 타자)이기에 당연하게도 그들은 주체에게 그 자체로 불안한 존재이다. 그러나 우리의 관심을 통해 타인은 본래의 불안정하고 불편한 위치에 머무르지 않고 우리에게 친근하고 편안한 존재가 될 수 있다.

작품에서도 이러한 요소에 대한 묘사가 나타난다. 작품 초반부에 종우와 재호가 마주한 길거리에서 발생한 싸움 장면과 작품의 마지막 부분에서 종우가 거리로 뛰쳐나가 도움을 요청하는 컷은 분명 작가의 주제 의식을 수미쌍관(首尾雙關)의 구조를 통해 보여주고 있으며, 첫 장면에서 경계심을 가지고 마주했던 석윤이 차츰 주인공 종우에게 더는 남이 아닌 동생과 같은 정을 느끼게 만드는 타인이라는 점 또한 그러하다.

그러나 이러한 타인과의 세심한 관계 설정은 고시원의 타인들이 살인마임이 드러나는 순간 주요한 이야기 구조에서 탈구해버린다. 즉 (무)관심의 결과로서 적대적 타인들이 만들어지는 것이 아닌 고시원의 살인마들은 작품 속 택시 기사의 말처럼 원래 악하게 태어난 존재들로 묘사되기 때문이다. 따라서 마지막 컷에서의 의도적 장치, 즉 병실에 찾아온 누군가를 바라보는 종우의 시선은 작품을 바라보는 독자에게로 향하지는 않는다. 오히려 그러한 시선은 힘을 잃은 채 이곳저곳으로 산란하여 열린 결말을 향한 익명의 대상에게로 혹은 타인들을 무관심하게 바라보는 우리에게로 잠시 머물 뿐이다.◆

유원준 | 영남대학교 미술학부 교수, 미디어 문화예술 채널 앨리스온(AliceOn) 설립자 및 편집위원(現)

신인 부문 대상 - 지정 비평



<여신강림> (글 그림 야웅이 네이버웹툰 연재)

<여신강림>, 만화, 우리가 진짜 보고 싶은 풍경

시각문화의 발전과 외모지상주의 심화의 정점에 ‘쓸모없어도 예쁘면 산다’라는 소비 방식이 놓여 있는 것처럼, 독자(소비자)들은 이제 만화 역시 ‘재미없어도 예쁘면 본다’. 이런 상황에서 앞선 인용문은 외모지상주의 사회에서 상품으로서의 만화가 지금 어떤 방식으로 소비되고 있는가에 대한 진단으로도 읽힐 수 있다. 글 최윤주

더 고가의 상품으로 팔리기 위해서는 우선 소비자의 시선을 끌어야만 한다. 즉, 상품으로서의 가치부여는 더욱 참신하고 아름다운 외양과 매력적인 걸모습에 우선하여 주어진다(중략). 옷차림이 제2의 인격으로 인식되고, 화장품과 미용 산업의 급속한 발전 등은 모두 이와 무관하지 않다.」

위 인용문은 웹툰 <여신강림>이 창작된 사회적 배경이자, 작품 내에 그려지고 있는 현실을 설명하기에 맞춘다. 시각문화가 폭발적으로 발전하고 외모지상주의 담론이 그 어느 때보다 팽창된 사회에선 만화 역시 이 현실과 밀접히 관련한 소재를 취한다. 교우관계와 연애 시장에서 살아남기 위해 메이크업을 시작한 여고생 주인공이 그 증거다. 이렇게 탄생한 주인공 주경은 매회 화장과 착용을 수행하며 만화 밖 외모지상주의 현실을 만화 안에서도 착실히 살아낸다. <여신강림>이 외모지상주의를 제동 없이 답습하고 나아가 조장한다는 비판은 이러한 맥락에서 꾸준히 있었다.

그런데 <여신강림>과 외모지상주의 사이에서 발생하는 문제는 이

것만이 아니다. 실제적인 메이크업 방법(<갯 레디 위드 미> 등)이나 토피한 10대 문화(<연애혁명> 등)를 무기로 인기를 끌어난 다른 만화들과 비교해 <여신강림>만의 매력은 무엇인가? 충분히 익숙한 흐름의 순정만화가 어째서 이토록 인기를 끄는가? <여신강림>의 또 다른 문제에 관한 논의는 이 질문에 대한 대답에서 출발한다. 바로 <여신강림>의 셀링 포인트가 이야기 내부가 아닌 그것을 담아내는 ‘그림’에 있다는 사실이다.

시각문화의 발전과 외모지상주의 심화의 정점에 ‘쓸모없어도 예쁘면 산다’라는 소비 방식이 놓여 있는 것처럼, 독자(소비자)들은 이제 만화 역시 ‘재미없어도 예쁘면 본다’. 이런 상황에서 앞선 인용문은 외모지상주의 사회에서 상품으로서의 만화가 지금 어떤 방식으로 소비되고 있는가에 대한 진단으로도 읽힐 수 있다. 담론 재생산에 대한 비판을 잠시 접어두더라도 <여신강림>을 두고 고민해야 할 또 하나의 문제가 여기에 있다. 그것은 이런 시장에선 만화가 예쁘고 재미없는 데서 그치는 것이 아니라, ‘예뻐서’ 재미없어질 수 있

이슈	이슈
다는 것이다. 이는 만화 밖 현실이 아니라 만화라는 양식 자체를 위협하는 중대한 문제다. 만화에서 그림은 텍스트의 부차적 보완물이 아니라 텍스트와 상호 결합해 이야기를 전달하는 핵심적인 표현 요소다. 간혹 ‘만화’라는 양식이 아니었다면 결코 완성될 수 없었을 것 같은 인상을 주는 만화들이 있다. 양식의 필연성을 인지하고 핵심 표현 요소들을 놓치지 않고 균일하게 활용해낸 결과일 것이다. 그저 예뻐계만 그려질 것 같은 순정만화 그림체에도 작화로서의 기능이 존재한다. 미형으로 발달한 순정만화의 그림체는 자주 서사와 무관하게 그저 예쁜 그림을 제시하는 데 쓰이기도 하지만, 동시에 섬세한 표정과 예민한 감정 표현 기술을 발달시킨 것도 사실이다. 순정만화만의 독특한 표현 방식은 작가의 감성 표현이자 독자와 감성을 공유하게 하는 장치다.¹⁾ 이를테면 순정만화를 감상할 때 두 눈의 반짝임을 잃은 주인공의 모습에서 독자는 인물의 어두워진 내면을 읽어낼 수 있다. 그렇다면 순정만화로 분류되는 <여신강림>에서도 이러한 감성 표현과 공유가 충분히 이뤄지고 있을까? 결론부터 말하면 이에 대한 대답은 부정적이고 그 대답은 그림에 담겨 있다. <여신강림>의 그림들은 대체로 정적인 구도를 취한다. 대부분의 컷이 정면을 응시하며 간혹 측면 구도로 그려지는데, 흡사 카메라를 의식하며 찍힌 인물사진과 유사하다. 표정도 마찬가지로 정적이다. 기본적으로 무표정, 혹은 미소 짓는 표정에 고정됨으로써 자연히 얼굴에 담긴 감정보다 얼굴의 ‘예쁜’ 생김새에 집중하게 한다. 극이 전개되면서 더욱 다양한 표정이 필요해질 때에도 무표정과 미소에서 크게 벗어나지 않는다. 단지 짜증이 날 땐 미간의 주름이, 당황하면 땀방울이, 슬플 땐 눈물 레이어가 추가된다는 느낌이다. 그마저도 예쁜 형태를 유지하기 어려	울 땀 동공과 명암이 생략된 단순한 형태로 제시되며, 특별히 얼굴 근육 전체를 사용해야 하는 역동적인 표정은 인터넷에서 유행하는 ‘짤’을 패러디해 웃어넘기게 한다. 이런 작화를 기반으로 섬세히 감성을 전달하기란 어려운 일이다. 하여 연애가 핵심 서사인 순정만화임에도 불구하고 짝사랑을 앓는 주인공 주경의 감정은 섬세하기 이전에, 진지하게도 전달되지 않는다. 전개상 꽤 중요한 국면일, 남자주인공 수호에게 고백할지 고민하는 장면이 그렇다. 고백 후 차여서 친구로도 남지 못하는 것과 가만히 있다 수호에게 다른 애인이 생겨버리는 두 가지 부정적 미래를 상상하며 불안에 싸인 주경의 모습은 또 한 번 패러디 짤로 귀결되며 가볍게 그려진다. 짝사랑으로 인한 불안과 지독한 외모 콤플렉스로 인한 자신감 결여가 뒤엉킨 장면이 ‘순정’만화라 하기엔 너무 가벼워 보인다. 관계의 미래를 두려워하며 내뱉는 대사가 겨우 “뜨흠! 상처다... 마상...”인 것과 애초 고민의 과정이 연애 시뮬레이션 게임 형태로 그려진 것이 정말 우연일까. 이 같은 전달 방식은 이후 진지한 대목에서도 감상을 방해한다. 어렵사리 서로의 마음을 알았지만, 일본에 있는 수호의 아버지가 사고로 중태에 빠지면서 돌은 고백과 동시에 이별하게 된다. 행복이 정점일 때 갑자기 들이닥친 불운한 사건에는 비극성을 심화시키고자 하는 의도가 다분함에도, 그간 고수해왔던 작품 내 작화 관습이 걸림돌이 된다. 수호의 고백을 받은 주경은 깜짝 놀라다 이내 울먹 얼굴을 구기는데, ‘예쁘지 않은’ 표정이 모처럼 진지하게 그려진다. 하지만 작품 내에서 그런 표정이 패러디 장면에만 그려진 탓인지, 즉각 진지하고 슬픈 표정임을 이해하는 데 제동이 걸린다. 한편 비행기에서 우는 수호의 모습은 측면에서 찍힌 예쁜 얼굴

1) 임요섭, <시각문화의 발전과 투키즈>, 문화와 사회/5(-), 2008. 73-102, 한국문화사회학회.

2) 김지영, <순정만화의 멜로적 형식과 감성의 정치학>, 어문논집/0(53), 2006., 419-459, 민족어문학회.

3) 위근우, <웹툰 내 장르 다양성은 왜 보장되어야 하는가?>, 지금, 만화/3(-), 2019., 4-한국콘텐츠진흥원.

이슈	이슈
에 눈물만 덧붙여진 형태다. 눈물을 흘리고 있으니 우는 것이고, 울고 있으니 슬퍼하고 있다는 것을 알 수는 있으나 여기에 독자가 충분히 이입하고 공감할, 인물의 감정과 극의 분위기를 공유할 여지는 없어 보인다. 이입을 막는 그림에 장면 장면은 조각나 이어지지 않고, 자연히 서사 역시 제 굴곡을 갖추기 어렵다. <여신강림>의 연재 초반에는 주인공의 콤플렉스는 물론, 화상 입은 미지의 인물이나 알코올 중독 부모를 둔 수진의 가정사 등 꽤 심각한 설정들이 등장했지만, 그들의 이야기는 처음 설정이 제시된 이후 거의 진행되지 않았다. 그리고 그렇게 남겨진 ‘떡밥’들을 뒤로 하고 지금 <여신강림>이 수개월째 몰입하고 있는 것은 주인공들의 연애 장면을 보여주는 일이다. 그림이 사실상 작화(animation darwing)라기보단 일러스트에 가깝게 기능한 결과 서사를 추동할 힘을 잃어버린 것이다. 결국 서사도 되지 못하는 행위만 남고 남은 공간을 다시 화려한 그림이 채우는 과정의 반복이다. 그림이 전면에 내세워져 있으나 그림으론 무엇을 할 수 없는 아이러니가 이렇게 발생한다. 그림체가 유독 ‘예쁜’ 만화마다 따라붙는 ‘작가님 못생긴 거 못 그리시죠’라는 유행어가 더는 칭찬이나 농담으로만 받아들여질 수 없는 이유다. 이야기를 이야기답게 전달하기 위해서는 ‘못생긴’ 것도 그릴 줄 알아야 한다. 혹 예쁜 것만 그리기로 작정한 것이라면 적어도 그 ‘예쁨’의 스펙트럼을 넓혀야 한다. 하지만 지금 <여신강림>의 작화에는 이러한 기능적 측면이 거의 거세되어 있다. 그래서 ‘순정’도, ‘만화’도 이 작품을 설명하기에는 적합하지 않다. 이것은 차라리 서사가 최소한으로 축소된 비주얼 중심의 뮤직비디오에 가깝지 않을까. 마치 마음에 드는 뮤직비디오 장면을 캡처하기 위해 흐름을 끊고	계속 정지 버튼을 누르듯 <여신강림>의 페이지는 가장 예쁘고, 예쁘고, 예쁜 장면에 멈춰져 있다. ‘스แน컬치’라는 말이 괜히 있는 것이 아니듯, 바쁘고 힘든 와중에 가벼운 즐거움을 찾기 위해 만화를 찾는 대중의 수요를 전적으로 비판하거나 부정하려는 것은 아니다. 어떤 만화들은 가벼움 그 자체가 목적이자 가치일 수도 있다. 하지만 특정 작품군에 대한 소비의 쏠림 현상이 생산의 쏠림으로 이어지고 그 영향이 결국 시장 전반은 물론 개별 작품 내부에까지 침투되는 상황³⁾은 아무래도 가볍게 넘길 일이 아니다. 실제로 비주얼 중심의 웹툰을 주력 삼는 카카오페이지는 최근 ‘AI 키 토크’ 기능을 도입했는데, 그림체 카테고리를 스토리와 분위기보다 상위에 위치시켰다. 작은 눈과 두꺼운 다리, 3등신 정도 되는 독특한 그림체로 시작한 <유미의 세포들>이 독자들의 요청을 거듭 거쳐 마침내 큰 눈에 가는 다리, 8등신의 그림체로 자리 잡게 된 사례 역시, 이쯤에서 진지하게 돌아볼 필요가 있다. 그러니까 지금 작가와 독자가 당면한 가장 큰 두려움은 그리 다르지 않을 것 같다. 이대로는 우리가 그토록 좋아하는 만화가 재미와 감동을 잃고 말지도 모른다는 것. 기능 없이 예쁘기만 한 소비재들의 결말은 인테리어 소품으로라도 제자리를 찾을지 모르나 재미도 감동도 없는 만화의 결말은 어디로 향할 수 있나. 서사를 텅 비운 채 오로지 ‘예쁜’ 만화만이 범람하는 풍경, 만화를 좋아하는 이들에겐 디스토피아나 다름없을 그 풍경이, 어떤 구도로 그려지든 그리 아름답을 것 같지는 않다. ◆ 최윤주 대학교에서 교육학과 한국어문학을 공부하고 있다.

<삼국지>, 무대 위 보통의 사람들

어떤 작가를 만나 어떻게 각색되는지와
동시대에 부합하는 어떤 의미를 담으려는지를 관전하는 것이
가장 큰 매력 포인트로 이는 모든 고전이 살아남는 방식이기도 했다.

글 성인수

<삼국지>를 처음부터 끝까지 다 읽어 본 사람은 얼마나 될까. 아직도 “유비가 천하 통일을 이루는 이야기”라고 말하는 사람을 종종 만나고 이문열 혹은 황석영 작가의 삼국지를 모두 샀음에도 그걸 끝까지 읽은 사람 또한 만나기가 쉽지 않다. 사실 대부분 사람이 삼국지를 알아가는 과정은 조조와 유비의 싸움이라고 이해한 상태로 평생 여러 콘텐츠스를 소비하는 과정에서 그 조각이 맞춰지는 형태다. 그래서 때가 되면 리뉴얼되는 삼국지 드라마를 재밌게 보며 새로운 시각과 사실을

알아가는 사람도 있다. 그리고 세대에 따라 학교나 도서관의 만화책 중에서 거의 유일하게 비치되어 있던 요코야마 미츠테루의 60권짜리 <삼국지>를 재밌게 보며 그 조각을 맞추는 부류도 있다. 혹 게임에 능동적인 사람은 KOEI사의 <삼국지: 시리즈>를 통해 그 수려한 일러스트와 장수의 이름을 기억하고 덕분에 위(魏)나라는 반드시 파란색, 촉한(蜀漢)은 녹색, 오(吳)는 붉은 깃발이어야지만 삼국지 같다고 느끼는 사람들도 꽤 많다. 그뿐만 아니라 한 부분만을 떼어내어 만드는 영

화, 애니메이션, 만화도 많은데 이렇게 그 시대의 보정을 거치는 삼국지 콘텐츠는 늘 존재해왔다.

그리고 이것은 결국 다 아는 이야기지만 해당 콘텐츠가 어떤 작가를 만나 어떻게 각색되는지와 동시대에 부합하는 어떤 의미를 담으려는지를 관전하는 것이 가장 큰 매력 포인트로 이는 모든 고전이 살아남는 방식이기도 했다. 여기에 우리가 평소 사용하는 친근한 앱 인터페이스 이미지를 활용해 독자의 직관적 이해를 돕고 동시대의 현실감 있는 감성과 감정들을 캐릭터에 주입해 더 공감할 수 있다면 이 시대에 이보다 더 고전을 쉽고 익숙하게 전달할 방식은 없을 것이다.

이런 설정 위에 이리, 무적핑크 작가의 <삼국지> 주인공 영웅들은 2019년 늦가을의 관점에서 잘생기고 호감형인지라 고전의 재해석에 ‘힙(Hip)’할 수 있는 거의 모든 요건을 갖췄다고 할 수 있다.

우선 <삼국지>에서 보여주는 특의 대화들은 긴 대화소설 속 걸뭇 부리고 격식을 차리던 얘기를 “요즘 말로 바꾸면 이거 아님?”으로 해석이 가능하다. 또 끊임없이 인증사진을 찍고, 업로드한 이미지와 영상을 기반으로 기사가 나오며 댓글이 달리는 모습 등은 이 작품의 서사를 이끌어 가는 주요 패턴이다. 이 패턴을 유비가 황건적을 진압하고도 그 ‘공(功)’을 살 돈이 공(空)하여 문힐 뻔하다가, 낙양데일리의 기사 -[사회] 황건적 무찌르고도 “흙수저는 꺼져?”-와 만들어진 여론을 통해 첫 공적을 맡게 되는 지점부터 현재 연재가 된 분량까지 계속 반복한다. 그리고 그 속에 우리 곁에서 실제로 일어나고 있는 현실 속 사건들을 곁들여 활용하는데 이는 독자 개개인의 경험과 반응해 직관성을 만든다. 그것의 적절한 예로 ‘황건적의 난’10. 그놈들, 십상시’ 편을 들 수 있다. 세 줄 요약하면 지금 나라엔 황제를 갖고 노는 비선 실세

가 있는데 그게 자그마치 열 명인 거다. 더 설명이 필요할까? ‘#헬후한 #망했어요’와 함께 보여주는 이미지는 독자의 현실 경험과 곧바로 연결해 그 느낌의 응어리가 탄성을 지르며 터지는 메타포를 선사하는데 말 그대로 더는 설명이 필요 없는 그 적절함에 풍자의 재미를 느낄 수 있다. <삼국지>의 매력은 바로 작가가 작품 속에 설치한 풍자의 요소들이 즐비하다는 것이고 그로 인해 독자가 직관성을 가지고 자신의 경험과 감정을 곧바로 건드릴 수 있다는 점에 있다. 그리고 이 적절한 때문에 현시점에 맞춰 재해석된 삼국지를 누군가에게 추천해야 한다면 <삼국지>를 보라고 추천하고 싶을 정도다.

하지만 작품 속 영웅을 소비하는 백성의 모습에서 현실 속 미디어와 우리의 소비 모습을 자각할 수 있는 지점을 함께 제시했다면 더 좋을 것 같다. 그 이유는 작품의 포맷을 우리가 평소 활용하는 모바일 앱의 한 형태를 빌렸고 그 속에 돌아가는 소비 패턴 때문이다. SNS의 유행에 이어 LTE 무제한을 거쳐 5G가 가능해진 시대로의 진입은 개개인이 거대한 세계를 어디서든 휴대하지만, 그 형태를 보거나 만질 수 있는 것은 아니기에 내가 책임져야 하는 무게 또한 알 수 없어 남발하는 시대를 낳았다. 그리고 그것은 아무런 의미 없이 사람의 목숨을 빼앗을 정도로 심각한 사회적 부작용을 일으키고 있다. 그런 의미에서 작품 전체를 아우르는 포맷도 그렇고 작품 속에서 소비 당하는 영웅들이 오늘날 매일같이 소비 당하는 무대 위의 사람들과 닮았다.

그리고 소비자가 권력자인 이 시대에 소비의 행태를 자각할 수 있는 요소들 또한 작품에 녹여낼 필요가 있었다. 스토리텔링 콘텐츠엔 편집의 힘이 존재하거나 필요하다. 작품 속 거대한 소비의 사이클 속에서 영웅들이 스스로가 어떻게 소비되고 싶어 하는지와 대중이 각 영웅을 어떻게 재가공하여 소비하는 것의 차이에서 비롯된 괴리와 힘겨움을

함께 제시했다면 지금 우리 시대가 가지는 직관의 장점과 함께 덕분에 생겨나 그 이면에 깔린 소비를 위한 소비도 함께 보여줄 수 있다. 지금 삼국지의 재해석이 왜 이런 형태와 패턴으로 우리에게 제공되어야 하는지에 대한 입체감을 더할 수 있는 여지가 충분히 있다.

우리는 항상 무엇인가를 소비한다. 그리고 그 소비는 늘 최소한의 행위로 적당한 만족이 아닌 최대의 만족을 쟁취하려는 욕구를 수반한다. 그리고 이런 소비를 적극적으로 부추기는 시대에 무대 위의 삶을 살아가는 이들은 밝은 모습, 웃는 모습, 멋진 퍼포먼스와 상상력을 자극하는 아우라를 전하기 위해 견뎌야 하는 무게가 유독 이 작품의 영웅들이 겪고 있는 상황과 닮았다. 작품 속 영웅들의 걸모습은 대부분 그것을 힘차고 정갈한 감정의 기복으로 이겨내지만, 현실은 본인이 소비당하고 싶었던 모습이 아닌 대중이 원하는 모습으로 재가공되어 소비당하고 이 과정에서 다수의 무대 위 사람들은 그것을 괴로워하다 각자의 종착지에서 결론에 당한다.

얼마 전, 우리는 무대 위의 삶이라는 이유로 '견디라고 종용' 당하던 한 젊은이의 비극적 결말을 보았다. 만약 10년 전 지금 연재된 분량만큼의 <삼국지특>을 감상했다면 지금과 다른 결론으로 글을 마무리 지었겠지만 같은 시기 원고를 위해 처음부터 다시 찾아본 <삼국지특>을 읽으면서 무대 위의 삶을 살아가는 보통의 사람들과 그들을 소비하는 보통의 사람들 관계가 "이런 소비가 맞는가?"라는 지점이 가장 먼저 눈에 들어왔다.

언제부턴가 우리는 무대 위 사람들의 콘텐츠를 넘어 그들의 뒷이야기까지 소비하길 원하는 욕망을 숨기지 않았고 그것이 기술로 구현할 수 있고 또 산업에 도움이 된다고 생각한 많은 관계자는 결국 유튜브와 각종 SNS를 통한 그들의 사생활까지도 자본의 재료로 도마 위에 올

렸다. 이것은 타인의 사생활을 몰래 보고 싶은 자들이 늘 욕망했던 지점이다. 또 더 많은 이익을 얻는 것이 다른 모든 가치를 아우르게 되는 자본의 속성과 결합해 가져온 참사였다.

덕분에 어뷰징을 당연하게 생각하는 미디어들의 '카더라' 기사는 개인의 SNS를 기사화하는 일에 그 어떤 고민도 할 필요가 없었고 우린 온라인에선 그 기사를 아무런 의심 없이 링크하거나 댓글을 달았으며, 오프라인에선 지인들과 한순간의 날카로운 가십으로 소비했다. 만약 그것들이 지금 무대 위 사람들에게 하나로 뭉쳐져 떨어지는 것처럼 나에게 돌아온다면, 우린 그것을 견딜 수 있을까.

우리는 무대 위의 사람들에게 "너흰 나보다 잘난 구석이 많으니 이런 대접은 좀 받아도 되잖아?"라는 생각과 함께 자신조차 견딜 수 없는 에너지를 그들에게 떠넘긴 것일지도 모른다.

또 인간이라면 매일 조금씩 피어오르는 부정적 감정들을 아무도 모를 거라 믿거나 모두가 그렇게 한다는 합리화 속에 그들에게 버리며, 그 결과가 내게 필요한 감성일 때를 제외하곤 신경조차 쓰지 않았던 것은 아닐까. 그리고 그것은 시대를 불문하고 그 형태를 보거나 만질 수 없어 죄책감을 느끼지 않아도 되는 무대 위의 사람에게로 항상 치워 버렸던 것은 아닐까. 2019년 늦가을 <삼국지특>을 보며 그런 생각이 들었다. ◆

성인수 | 변방의 만화인. 인수니즘 코믹스 대표.



황건적의 난.1.내 이름은 유비

<삼국지특> (글 무적핑크, 그림 이리, 기획/제작 와이랩)
지금껏 보지 못했던 삼국지라는 전제 아래 만들어지는 <삼국지특>. 유비, 장비, 관우의 도원결의의 속매는 SNS다. 그러나 2G폰을 쓰는 관우는 '화질구지'로 안습. 이 웹툰을 제대로 읽어내려면, 우선 '화질구지'라는 단어의 뜻을 알아차려야 한다.



황건적의 난.5.머리에 피도 안 마른게



황건적의 난.8.관우VS장비! 누가 형이야?



<별똥별이 떨어지는 그곳에서 기다려> (글 그림 만물상 다음 웹툰 연재)
세로 스크롤의 미학이라 말할 수 있을 만큼 매체에 극대화해서 연출된 그림은 단행본으로 출간되면서 한정된 세로 공간이라는 지면에 갇혔다. 세로 스크롤 연출에 자유로운 웹툰은 출판 만화의 지면에서는 또 다른 연출과 편집의 공력이 더해져야 한다.

<별똥별이 떨어지는 그곳에서 기다려>, 이토록 아름다운 스크롤의 미학

<별똥이 떨어지는>의 페이지는 전통적인 페이지에서 이탈해 있다.

그 공간은 페이지라기보다 차라리 하나의 커다란 칸에 가깝다. 글 오혁진

<별똥별이 떨어지는 그곳에서 기다려>(이하 <별똥별이 떨어지는>)에 관한 리뷰를 찾아 보자. 만화 비평의 빈곤함을 다시금 실감하게 된다. 관련 글이 얼마 없으며 그나마 있다 하더라도 내용이 빈약하다. 특히 대다수 글은 동화적이라는 말만을 공허하게 반복한다. 동화적이라는 말이 잘못됐다는 건 아니다. 마법과 신화가 공존하는 세계. 별똥별이 떨어질 때 탄생한 마녀와 그런 그를 맞이하는 고양이의 이야기. 게다가 이 모든 풍경이 눈부신 색채와 아름다운 작화로 펼쳐질 때, 동화적이라고 말하지 않는 건 오히려 이상할 정도다. 하지만 그런데도 이렇게 예민하게 반응하는 건 동화적이라는 표현이 사실상 텅 빈 기호처럼 작동하기 때문이다. 가령 <별똥별이 떨어지는>과 전작 <양말 도깨비>는 모두 동화적이지만 같은 층위로 묶일 수 없는 풍부한 표정을 갖고 있다. 비평은 치밀하고 구체적이어야 한다. 동화적 관용 어구만으로는 작품을 충분히 설명할 수 없다. 동화적이라 말하려 한다면 작품의 세부가 어떻게 동화적 요소와 관계 하는지를 답해야 한다. 그래야만 작품을 섬세히 읽어낼 수 있으며 더 나아가 동화적 기호를 보다 풍부하게 생산할 수 있다.

동화적 기대

만물상 작가의 작품은 동화적이다. 하지만 그것이 <양말 도깨비>와 <별똥별>이 같은 층위의 작품이라는 걸 의미하진 않는다. 많은 공통점에도 불구하고 동화적 기호가 작동하는 방식은 결코 동일하지 않다. 그렇다면 <양말 도깨비>의 동화적 본질은 무엇일까?

첫째 그것은 칸이다. 누군가는 의아해할지 모른다. 칸과 동화가 대체 무슨 관계란 말인가. 이때 칸은 단순히 이미지를 재현하는 공간이 아니다. 때때로 <양말 도깨비>의 칸은 동화책을 펼칠 때 마주하는 그림을 둘러싼 틀이 되곤 한다. 이미지를 단정히 갈무리한 이 굵은 테두리에서 우린 동화적 기대를 투영한다. 동화책 볼 때의 경험을 떠올려 보자. 안정감을 주는 직사각형 문턱에서 동화적 세계를 황홀이 바라본다. 그 칸은 달리 말해 보는 이를 또 다른 별개의 세계로 불러들이는 출입문이다.

둘째, 아르누보 양식이라 불리는 섬세하고도 고풍스러운 선과 문양이다. 꽃과 덩굴, 유기적 선과 기하학적 패턴은 <양말 도깨비>를 아름답게 수놓는다. 그리고 작가의 인장이라



critique

할 수 있는 이 세부가 칸 주위를 에워쌀 때 칸은 출입문에 이어 고전 액자와 같은 장식적 틀이 된다. 여기서 아르누보 역시 어떤 동화적 기대를 불러일으킨다. <양말 도깨비>에서 동화적 느낌을 받았다면 그건 결코 터무니없는 생각이 아니다. 실제로 아르누보는 초창기 동화책 발전에 지대한 영향을 미쳤다. 가령 월터 크레인을 포함한 3대 작가의 작품에선 예외 없이 아르누보의 유려한 장식을 발견할 수 있다. 현재에도 많은 동화작가는 아르누보를 애용하고 있으며, 우리 역시 설사 의식하지 못하더라도 동화의 원형적 도상으로 받아들인다.

페이지의 소멸

아르누보 양식은 <별뚥별이 떨어지는>에 이르러 더욱 화려하게 전개된다. 특히 '알폰스 무하'의 아르누보 이미지를 적극적으로 도입하면서 풀, 나무, 옷감, 머릿결과 같이 흐름을 만들 수 있는 모든 것을 아래로 흘러보내 중국엔 기하학적 직선을 밀어내고 유기적인 선으로 칸을 만든다. 이때 흘러내리는 유기적 선을 주목하자. 선이 만들어낸 장식적 칸은 그 자체로 매혹적이지만 이 일련의 선과 흐름이 칸과 페이지의 경계를 흐뜨린다. 칸은 페이지가 되며 페이지는 다시 칸이 된다. 뫼비우스의 띠처럼 칸과 페이지의 경계를 구분할 수가 없다. 물론 이러한 칸과 페이지의 형식은 <별뚥별이 떨어지는>에서 처음 시도된 건 아니다. 오히려 웹툰의 일반적 연출이라 할 수 있는데, 그런데도 <별뚥이 떨어지는>을 주목하는 것은 웹툰의 미학을 극단까지 밀어붙이려는 작품의 힘 때문이다. <별뚥이 떨어지는>의 페이지는 전통적인 페이지에서 이탈해 있다. 그 공간은 페이지라기보다 차라리 하나의 커다란 칸에 가깝다. 그래픽 노블의 아버지 윌 아이스너가 제창한 슈퍼-칸처럼 페이지의 개념을 소멸시키려 한다. 그 결과 <별뚥별이 떨어지는>의 페이지는 칸이 되어 이미지를 재현하며 그리고 칸과 페이지의 관계는 칸 안의 칸이나 칸 위에 덧붙여진 칸으로 분화한다.

별뚥별이 떨어진다

<별뚥별이 떨어지는>의 이미지들은 아래로 흘러내린다. 그리고 이렇게 하강하는 이미지들은 세로 스크롤과 상승작용하며 역동적인 운동에너지를 발생시킨다. 칸과 칸, 칸과 페이지 사이의 분절을 매끄럽게 봉합하며 무엇보다 세로 스크롤에서 가로 방향의 진행성을 구현한다. 웹툰을 보는 사람은 누구나 경험할 것이다. 가로로 넓게 펼쳐져야 할 장면이 부



critique

자연스럽게 90도로 꺾여 수직적 공간에 놓일 때의 당혹스러움을 말이다. 그렇다면 <별뚥별이 떨어지는>은 어떻게 웹툰의 구조적 한계를 넘어서는 걸까? 만물상 작가는 수직 운동을 본격 시작하기에 앞서 수평의 이미지를 살짝 기울인다. 그것은 수직의 흐름에서 수평의 흐름을 이동시킬 일종의 시발점이다. 대각선 구도는 수평, 수직 모두 기울어져 있기에 양쪽 영역을 잇는 가고 구실을 한다. 구도를 기울이는 행위만으로도 놀랍게 세로 스크롤에서 수평의 파노라마를 경험하게 된다. 서사에 앞서 이미지가 떠오를 때, 다시 말해 이미지가 수직의 연속성에서 이탈하여 기어코 수평으로 뻗어 나갈 때 우리의 눈동자는 동요하지 않을 도리가 없다.

그리고 <별뚥별이 떨어지는>의 운동은 계속해 나아간다. 가속도가 붙은 이미지는 칸의 경계선을 화면 밖으로 밀어내어 말 그대로 폭발한다. 이미지가 화면 전체를 완전히 채우면서 경계 너머로 무한히 확장되는 느낌이다. 엄격하게 규정된 칸을 통해 거리를 두고 바라봐야 하는 <양말 도깨비>와 달리, 하강하는 운동에 동반된 이미지들은 더는 자신만의 공간에 갇혀 있지 않고 우리의 세계로 뻗어 나간다. 운동과 폭발의 총체적 울림으로 작품 자신이 별뚥별이 된 것이다. 하지만 주의할 점은 이 '별뚥별적 순간'이 우리의 망막에 나타나 순간적으로 사라지는 이미지가 아니라는 점이다.

만약 주인공 에픽의 모습, 눈 부신 빛을 발하며 부상하는 그 순간을 숨죽여 지켜볼 수밖에 없었다면, 그건 가시적 표층에서 벌이는 운동이 주제론적 체계와 분리할 수 없을 만큼 견고히 결합해 있기 때문이다. 운동은 자체로 별뚥별에 에픽의 존재를 상징한다. 동시에 신화에서 전해오는 태초의 이야기를 상기시키며 또한 마녀와 고양이와 간절한 염원을 형상화한다. 이렇게 이야기가 구체화한 운동으로 우리의 마음을 움직일 때, 별뚥별이 떨어지는 저편에 어떤 세계와 이야기가 펼쳐질지를 진심으로 알고 싶어지는 것이다. ◆

오혁진 | 만화 평론가. 현재 부산 '이미지 수집자'라는 모임에서 만화, 그림책에 관해 이야기하고 공부하고 있습니다.



<빼앗긴 들에도 봄은 오는가>, 빼앗긴 봄, 그 계절을 찾는 길

웹툰 <빼앗긴 들에도 봄은 오는가>를 읽기 위한 몇 가지 메모

글 강정화

아직 결말을 알 수 없는 이 이야기를 다루기 위해서 몇 개의 메모를 남기고, 몇 개의 질문을 던지고자 한다. 그래서 이 글은 비평문이지만 비평문이 아니다. 사실 이 이야기를 하기 위해서 결말은 중요치 않았다.

1.

“지금은 남의 땅 - 빼앗긴 들에도 봄은 오는가?”

1920년대 저항 시인으로 문학사에 굵직한 획을 그은 시인 이상화가 묻는다. 과연 우리에게도 봄은 올 것인가. 일제강점기라는 식민지를 경험한 우리에게 이상화의 시 <빼앗긴 들에도 봄은 오는가>는 제목부터 의미심장하다.

빛을 찾는다는 것은 현재 어둠 속에 있다는 말이기도 하다. 그러니까 봄을 기다린다는 말은 지금 차갑게 얼어붙은 겨울을 살아가고 있다는 사실의 방증이기도 하다. 일제강점기를 살고 있던 이상화에게 겨울은 길고, 끝이 나지 않을 것 같은 추위였을 것이다. 하지만 그가 ‘봄’이라

는 어휘를 사용한 것은 눈여겨볼 만하다. 계절이 돌아오는 것은 그 누구도 막을 수 없는 자연의 법칙이기 때문이다.

2.

웹툰 <빼앗긴 들에도 봄은 오는가>는 시인 이상화의 동명 시의 제목을 그대로 빌렸다. 변용이나 작자만의 재해석 없이 제목 그대로를 가져다 썼다는 것은, 그만큼 시인 이상화의 시에서 받은 영향을 드러내고자 한 것이다. 그렇다면 빼앗긴 들을 되찾을 수 있다는 말일까? 아니면 봄마저 빼앗긴 건 아닌지 자조하는 시인의 말에 동의하고자 한 것일까?

‘봄’은 돌아올 것이다. 물론 아직 연재 중인 것을 고려할 때 이런 확신에 찬 말은 위험하다. 그런데도 이렇게 얘기할 수 있는 것은 <윤화>라는 1화의 소재목 때문이다. 작가는 삶과 죽음을 돌고 도는 운명의 쳇바퀴를 의미하는 ‘윤화’라는 말 속에서 봄은, 다시, 돌아올 것이라고 말하는 것은 아닐까.

3. 하이데거는 ‘스스로 존재하면서 그 존재 자체를 문제 삼는 존재자’를 ‘현존재’라고 말한다. 현존재는 시간의 흐름 안에 자신을 맡기고 받아들이고 살아가는 것이 아니라, 미래의 가능성을 현재로 가져온다. 그래서 하이데거에게 시간이란 과거에서 현재, 그리고 미래라는 선형 위를 흐르는 것이 아니라 서로에게 영향을 끼치며 맞물려 있다. 그런 의미에서 하이데거에게 ‘존재’라는 것은 시간성과 깊은 관계를 맺는다. ‘이미 세계 속에서 존재하는 나 자신을 앞지르는 현존재’는 현재와 미래를 함께하는 것이다.

4. 웹툰 <빼앗긴 들에도 봄은 오는가>는 아이를 간절히 기다리는 엄마의 이야기로 시작된다. 꿈속에서 엄마를 찾아온 해송이는 ‘윤희’의 길에 들어선 존재이다. 엄마의 꿈대로라면 해송이는 과거의 죄를 다 치르고 현생을 살게 되었다. 과거에 자질렀던 찢값을 모두 치렀기 때문에 현생의 엄마를 만나게 된 것이다. 꿈속에서 만난 이는 앞으로 찾아올 아이의 이름을 ‘해송’이라고 지어준다. 어떤 업보를 지었는지는 알 수 없지만, 선택받은 아이임에는 분명했다. 하지만 어찌 된 일인지 꿈속에서 분명 ‘남자아이’로 보였던 해송이는 ‘여자아이’로 태어난다. 남자아이를 기다렸던 시어머니는 원래 해송이를 인정하지 않고, 이름을 빼앗는다. 부처님이 점지해 준 ‘해송’이란 이름의 아이는 남자아이일 것이라고 굳게 믿었기 때문이다. 결국, 둘째가 태어난다. 남자아이였다. 첫째 아이에게 꼭 지어주라고 했던 ‘해송’이라는 이름은 둘째의 것이 되었다.

5. 이름을 빼앗겼다. 할머니는 오로지 둘째인 사내아이 해송이만을 귀하

게 여겼다. ‘숙이’라는 흔한 이름을 갖게 된 원래 해송이는 ‘여자아이’라는 이유로 버려졌다. 아니, 버려진 게 맞는 것일까? 그림에 소질이 있어 화가가 되고 싶어 했던 짝궁 미자는 아들 형제의 학비를 벌기 위해 공장에 취직해야만 했다. 숙이가 부러워하는 지민이는 곧게 자란 아가씨인 거 같지만 실상 오빠에게 쏟아지는 사랑을 견딜 수 없었다. 당시 여자아이들의 삶은 그냥 태어난 순간부터 그리 살도록 설계된 것은 아닐까? 엄마의 인생이 그랬던 것처럼, 할머니의 인생이 그랬던 것처럼.

6. 따지고 보면 이야기의 악역을 맡은 할머니의 인생도 그랬다. 남편과 아이를 위한 삶. 해송이를 유독 싫어하는 할머니는 해송이가 그렇게 살지 않게 될 것이란 사실을 직감적으로 알고 있는 것일지도 모른다. 물론, 여전히 진행 중인 서사 속에서 어떠한 것도 예측할 수 없지만 말이다. 하지만 이 이야기에서 결말은 중요하지 않다. 결국 ‘해송’이라는 이름은 ‘해송’이에게 돌아갈 것이다. 빼앗긴 들에도 봄은 오느냐고 묻는 제목에는 어떻게 해서라도 봄이 돌아올 것이라는 사실이 담겨있기 때문이다. 중요한 것은 해송이가 자신의 이름을 찾아가는 과정이다. 진짜 해송이는 아빠의 영역이라고 믿어왔던 세상을 본다. 동생을 위한 삶을 사는 것처럼 보이지만, 영어를 배우고 미래의 시간을 기다린다. “저도 주말마다 영어 알려주세요.”

남동생과 주말마다 공부하는 아빠에게 해송이는 말한다. 동생을 돌보기 위험이라고 하지만, ‘공부와 영어를 잘 해야 앞으로 하고 싶은 일을 할 수 있다’는 할머니의 말이 머리에서 떠나지 않았기 때문이다. 아빠는 허락한다. 이제 진짜 해송이도 영어를 배울 수 있게 되었다. 영어를 배운다는 것은 해송이에게 단순히 공부하는 행위만 의미하는 것이 아니다. 세상 밖으로 나가는 것, 그리하여 하고 싶은 일을 할 수 있게 만드는 것이다.

<빼앗긴 들에도 봄은 오는가>
(글 그림 공명 버프톤 연재)
이름을 빼앗길 때 숙이는 자신에게 주어진 미래(꿈)도 빼앗겼다. 빼앗긴 것을 다시 찾게 되는 날을 향해 한걸음 내딛는 걸음조차 고통스럽다. 우리가 겪어냈던 시대의 아픔, 그리 먼 과거도 아니다.



물론 그 과정이 순탄치만은 않다. 할머니의 구박은 계속되고, 숙이는 아빠에게 여전히 관심 밖의 존재이다. 하지만 숙이-그러니까 원래 해송이에게 다른 점이 있다면 다른 사람들과는 달리, 자신에게 주어진 시간을 그대로 받아들이지 않는다는 데에 있다. 자신에게 주어진 운명을 받아들이지 않고 헤쳐 나가는 진짜 해송이는 하이데거가 말하는 현존재라고도 할 수 있다. 과거와 현재, 그리고 미래가 뒤섞인 해송이의 삶은 어떻게 전개될까.

7. 사주를 보러 간 점집에서 ‘해송’이라는 이름에 대해 이렇게 말한다. “취

지 않고 헤엄치는 물고기”. 놀기를 더 좋아하는 남동생보다는 첫째 해송이에게 어울리는 이름이다. 그 큰 의미를 받아들일 만큼의 그릇이 되지 않는 남동생에게서 해송이는 어떻게 이름을 되찾을 수 있을까? 어쩌면, 빼앗긴 이름조차 해송이를 해송이로 만들고자 한 부처의 생각은 아니었을까. ◆

강정화 | 만화비평가. 현재 고려대학교와 경희대학교에서 강의하고 있다. 근대의 문학과 미술을 연구하며, 한편으로 제아의 웹덕으로 덕력을 키워왔다. 이만하면 성덕.



<여의주>, ‘선한 정치’와 ‘타산적 정치’의 결합과 균형감각에 대하여

정치는 선한 사람들이 모든 사람을 위해 봉사하는 장유진의 공간이지만, 그와 동시에 승리를 위해 피나는 경쟁이 이뤄지는 한태환의 공간이기도 하다. 글 서원주

비정규직 노조를 결성하다가 직장에서 해고된 장유진은 (술김에) 가족과 친구들 앞에서 국회의원 선거 출마를 선언한다. 이후 장유진이 대학 동기인 괴짜 천재 한태환을 천신만고 끝에 선거 전략가로 영입하면서 두 사람의 선거 준비가 본격화된다. 학력도 명망도 재력도 없고 오직 성실함과 정직함, 열정만을 가진 주인공이 막대한 자금과 인력을 동원해야 하는 선거에 뛰어든다는 이 비현실적인 설정은 정치 장르에서 가장 흔하게 발견되는 클리셰다.

즉, 덕 있고 선한 주인공과 천재 책사의 결합이라는 정치물의 공식을 통해 그 개연성을 충당한다. 문왕-강태공, 유방-장량, 유비-제갈량으로 수천 년에 걸쳐 이어져 내려온 공식은 <랑야방> 같은 봉건시대 정치극에서만 아니라, <쿠니미츠의 정치>, <여의주>와 같은 현대 정치물에서도 유지된다.

<여의주>
(글 윤 그림 김한석 다음웹툰 연재)
공무원 도전, 엄마의 가게일 돕기, 좋은 흔처를 찾아 결혼하기. 이 셋 중 아무것도 하기 싫은 장유진의 선택은 ‘정치’다.

이런 공식이 이토록 오래 유지됐다는 것은, 바꿔 말하면 이 공식이 정치에 대한 전통적인 견해를 잘 반영하고 있음을 의미한다. 정치는 선한 사람들이 모든 사람을 위해 봉사하는 장유진의 공간이지만, 그와 동시에 승리를 위해 피나는 경쟁이 이뤄지는 한태환의 공간이기도 하다.

두 영역에 대한 고려가 함께 이뤄지지 못할 때 주인공은 비현실적인 몽상가 또는 자기 이익만 챙기는 냉혈한이 된다. 김대중 전 대통령의 말을 빌리면, 정치인은 ‘서생적 문제의식과 상인으로서 현실감각’을 동시에 지녀야 하는 존재이다. 이 관점 중 어느 한쪽도 배제하지 않으면서 고려하는 방법으로서 정치 드라마는 유덕한 주인공과 냉철한 참모를 결탁시킨다.

물론 장유진과 한태환의 결합은, 같은 클리셰의 인물들이 겪은 것과 마찬가지로 부드럽게 흘러가지만은 않는다. 승리를 위해 철저히 계산적으로 사태를 따지는 한태환은 정의감과 양심을 저버릴 수 없는 장유진과 사사건건 충돌한다. 이 충돌을 조정하는 장치는 정의로운 장유진이 주인공이고 타산적인 한태환이 보조 인물이라는 설정이다(많은 정치물에서 그 역은 거의 찾아볼 수 없다).



critique

두 사람의 관계에서 한태환이 냉철한 관찰력을 통해 우위를 점하는 듯하다가, 이는 주인공 장유진이 정의감에 기반을 둔 최종 결정을 내린다는 사실로 말미암아 뒤집힌다. 그러나 작품의 이러한 인물관계가, <여의주> 안에서 '타산적 정치'에 대한 '좋은 정치'의 우위로 이어지지는 못한다. 적어도 지금까지의 작품 전개만으로 비추어 볼 때는 그렇다. 이는 후술할 문제, 즉 선한 인물이 선한 정치가와 동의어가 아니라는 문제에서 기인한다.

선한 인물이 선한 정치로 이어진다는 환상

<여의주>의 독자들이 직면하는 혼란스러운 지점은 주인공 장유진의 정치적 승리를 응원해야 할 이유가 전개과정에서 명확하게 보이지 않는다는 것이다. 그에 대해 간접적으로 제시되는 이유는 현역 의원 차필웅과 야당 후보 배춘금이 협잡을 일삼는 정치꾼일 뿐 진정으로 국민을 위해 봉사하는 정치인은 아니라는 점이다.

재벌가의 일원인 배춘금은 시민들을 질 낮은 하층민으로 볼 뿐이며, 연기자 출신인 차필웅 역시 정치를 시민들 앞에서의 연기로밖에 생각하지 않는다. 반면 해고노동자 출신인 장유진은 약자의 이익을 위해 봉사할 수 있는 인물처럼 그려지는데, 이는 장유진이 첫 번째 유세 장소를 대성시에서 가장 소외당하던 장소인 만선마을로 선택하는 점에서 드러난다. 그런데 그 이상은 없다.

다시 말해 장유진이 국회의원으로 출마해서 무엇을 할 것인지, 어떤 생각을 하고 있는지가 작품에서는 전혀 드러나지 않는다. 그저 장유진이 대성시 출신의 서민이자 거짓말을 하지 않는 믿을 수 있는 사람이며 노동운동을 하다가 해고된 정의로운 사람이라는 개별적 이력만이 독자들에게, 혹은 대성시 시민들에게 주어진 정보의 전부다. 그렇다면 시민들은, 그리고 독자들은 어떤 이유로 무소속 후보 장유진을 지지해야 하는가?

이 지점에서 드러나는 작품의 실수는, '좋은 사람' 장유진이 곧 '좋은 정치인' 장유진으로 이어질 수 있다고 규정하는 단선적 연관성이다. 정치는 사람이 하는 것이지만 정치가 곧 사람은 아니다. 장유진이 아무리 좋은 사람이라고 해도 그가 좋은 정치를 할 것이라는 보



critique

장은 어디에도 없다. 장유진이 후보 추천인 300명을 구하기 위해 해고노동자 농성 현장에 찾아갔다가 문전박대 당하는 장면은 그가 제아무리 (심지어 같은 해고노동자 출신의) 좋은 사람일지언정 그것이 정치인으로서 좋은 사람일 것이라는 보장으로는 이어지지 않음을 함의한다.

좋은 정치인은 적어도 다음과 같은 질문들에 대해 명확한 답을 제시해야 한다. 자신이 추구하려는 좋은 정치란 무엇인가? 누구를 위한 정치인가? 어떤 정치적 목표인가? 어떤 정치적 방법인가? 놀랍게도 이 질문들은 선거가 채 2주도 남지 않은 시점까지도 전혀 장유진에 의해 대답되지 않은 채로 남아 있다(이 문제들을 부분적으로나마 다룰 수 있었던 토론회에서조차, “구체적인 질문들은 차후에 논의하자”라며 제쳐진다). 그렇기에 작품이 전개될수록 드러나는 것은 장유진의 말들이 아니라 한태환의 책략이며, '좋은 정치인' 장유진이 아니라 책략가 한태환의 존재감만이 남는다.

이러한 역전은 독자들에게 '선한 정치'와 '타산적 정치' 사이의 관계에 대해 다시 고민을 안긴다. 승리를 위한 천재적인 계획만이 아니라, 좋은 정치 자체에 대한 청사진 역시 구하기 어렵기는 마찬가지다. 이 지점에서 <여의주>에 등장하는, 정의로운 주인공과 치밀한 책략가의 결합이라는 고전적인 공식의 균형감각은 어긋나 있다.

좋은 정치인으로서 장유진이 드러나기 위해서는, 한태환에 의해 계획된 행동 대신 장유진의 목소리 자체가 더 구체적으로 문제 상황들 속에서 제시되어야 한다.¹⁾ “국민만을 생각하고 섬기겠다”라는 추상적이고 상투적인 구호만 내놓는 대신, 서민으로서, 여성으로서, 해고노동자 출신으로서 장유진이 이바지하는 '좋은 정치'를 더 많이 볼 수 있었으면 하는 바람이다.◆

서원주 | 철학과 대학원생. 정치철학 & 사회철학 전공.

1) 물론 <하우스 오브 카드>처럼 좋은 정치에 대한 고민을 내던지고 오직 정치적 승리만을 추구하는 드라마도 존재한다. 그러나 <여의주>가 그렇게 전개될 경우, 비중 있게 다뤄진 장유진의 성품과 정의감이 모두 무의미한 소품이 되고 만다.

<화장 지워주는 남자>, 탈 코르셋 이슈를 녹여서 버무리는 화제의 인기 웹툰

- 이연 작가 인터뷰

글 최지은 사진 최민호

‘탈 코르셋’이라고 말해도 될지 모르지만, 그렇게 하나부터 시작해 봐도 좋을 것 같다. 그래서 “<화장 지워주는 남자> 보고 화장을 조금 덜 하게 됐다”, “만화 보고 머리를 잘라 봤는데 너무 편하고 좋다” 같은 피드백을 받으면 너무 기쁘다. 내가 처음 느꼈던 편함을 아니까.

천재 메이크업 아티스트가 평범한 외모의 대학생을 모델로 발탁해 서바이벌 메이크업 화보쇼에 출전한다. 여기까지 들으면 미운 오리 새끼가 백조로 다시 태어나는 성공담, 그리고 외모 변신을 통한 자기 긍정 속에서 꽃피는 로맨스를 예측하기 쉽다. 그러나 네이버웹툰 <화장 지워주는 남자>는 ‘예쁘지 않았던’ 여성이 예뻐지는 이야기를 넘어 여자는 왜 예뻐야 하는지, 예뻐 보이기 위해 무엇을 견뎌야 하는지, 예쁜 외모란 과연 ‘권력’일 수 있는지 등 지금 한국 사회에서 꾸밈 노동과 ‘탈 코르셋’(여성에게 과도하게 요구되는 꾸밈 노동과 규범적 여성성을 거부하는 운동)이라는 키워드를 중심으로 끌어오르고 있는 질문들을 던진다. TV소를 무대로 치열하게 경쟁하는 참가자들의 흥미로운 서사가 펼쳐지는 가



운데 이러한 질문들을 통과하는 주인공 예술은 점점 자신을 찾아가며 성장하고, 그가 출연 중인 <페이스오프 신데렐라>는 클라이맥스를 향하고 있다. 어쩌면 진짜 제목은 ‘화장 지워가는 여자’인 것 같다는 독자의 반응이 특히 인상적인 이 작품은 어디서 와서 어떻게 가고 있을까. <화장 지워주는 남자>의 이연 작가를 만났다.

<화장 지워주는 남자>를 구상할 때 가장 중요하게 생각한 출발점은 무엇이었나.

이연 ‘대중적인 소재로 얼마나 불편하지 않게 이야기를 풀어갈 것인가’였다. 소재 선택은 대중적인 소재 중 가장 내 삶에 밀접한 것을 선정했다. 마침 당시 네이버웹툰에 메이크업에 관한 만화가 거의 없기도 했다.

어떤 주인공을 통해 이야기를 펼쳐나갈지도 중요했을 텐데, 소심한 것 같으면서도 할 말은 하고 점점 적극적으로 화보 촬영에 참여하는 예술의 캐릭터는 어떻게 만들어졌나.

이연 역시 대중성을 고려해 평범한 여자와 능력 있는 남자의 신데렐라 스토리로 구상했다. 그런데 주인공이 너무 평범해서 도움만 받으면 매력이 없으니까 독자들이 좋아할 것 같지 않았고 ‘민폐 여주’라고 욕먹는 것도 싫었다. 유성이 메이크업을 해주는 만큼 예술이도 능력이 있어야 한다는 생각이 들었고, 점점 살을 붙여나갔다. 예술이 사진을 전공한다는 설정은 PD님이 주신 아이디어다.

초반에는 평범한 예술이 화장을 통해 예뻐지며 ‘신분 상승’ 하는 이야기일 줄 알았다. 그런데 예선 촬영에서 ‘강하고 섹시한 여전사’ 콘셉트를 제안하는 유성에게 예술이 “전사는 강한 느낌인데 왜 섹시하기까지 해야 하나”는 질문을 던지는 순간 이 캐릭터의

특별함이 전해진 것 같다.

이연 만약 그 질문에 대해 “아닌데? 여전사들도 전부 강한데?”라는 반응만 나왔다면 예술이 말도 안 되는 소리를 하는 거로 보였을 수 있을 것 같다. 하지만 독자들이 ‘애도 나랑 같은 고민을 하고 있네?’라는 생각과 함께 예술이에게 공감해주셨다. 본인들이 솔하게 보고 겪은 일이 있어서 예술이를 특별하게 여겨주신 것 같다. <화장 지워주는 남자>에서 여성이 고통받는 모습을 자극적으로 묘사하거나 적나라하게 설명하고 싶지 않았는데, 다행히 한 줄만 언급해도 독자들이 맥락을 파악해 주신다. 본인이 겪은 경험이 있기에 그게 가능한 거란 생각이 든다.

예술이 자라며 들었던 “대학 가면 다 예뻐져”, 메이크업 숯에서 들은 “요새 화장은 예의” 같은 말은 우리 사회에서 여성들이 일상적으로 듣는 말이기도 하다.

이연 한국에서 여자로 사는 모든 사람이 한 번도 안 들어본 말은 아닐 것 같다. 사실 난 어릴 때는 화장품 냄새와 촉감을 싫어해서 스킨로션도 일절 안 발랐다. 나이 먹어도 절대 화장 안 할 거라고 말하기도 했다. 그런데 고등학교 들어가자마자 화장을 시작했다.(웃음)

어떤 계기가 있었나.

이연 SNS의 소위 ‘얼짱’이나 아이돌을 보다 보니 ‘어? 가만히 있으면 안 되겠는데?’ 하는 생각이 들었다. 지금 생각하면 “여자는 무조건 예뻐야 한다” 같은 말, 남자 고등학교에 흔히 붙어 있다는 “열심히 공부하면 마누라 얼굴이 바뀐다” 같은 급훈이 사회적인 압력으로 존재하니까 나도 당연히 영향을 받은 것 같다. 여자의 가치는 예뻐서 결정된다고 말이다. 학생 시절에는 톤업 로션에 틴트나 빨간색 립밤 바르는 게 유행이었는데, BB크림도 막 출시될 때라 제법 빠르게 사용했었

다. 피부 색조를 균일하게 만들고 잡티를 가려주니까 BB크림 바른 피부를 내 기본값으로 놓은 거다. 여자는 무조건 잡티 없는, 백지장 같은 피부여야 한다고 생각하니 BB크림을 안 바른 내가 결점 있는 존재처럼 느껴졌고, 그래서 화장을 계속할 수밖에 없었다.

어느 정도로 화장을 열심히 했다.

이연 스무 살 때부터 8년 정도 본격적으로 화장을 했다. 제품도 많이 사서 “화장품은 인테리야. 그걸 누가 다 발라? 손자한테 물려줄 거야!”라고 농담을 했을 정도다. 예를 들어 레드 립이 유행이라고 하면 하나만 사는 게 아니라 나가서 모든 색을 발라본 다음 두 개를 샀다. 그래 봤자 한 세 번 쓰고 내년 되면 유행 지나가는데. 이른바 ‘필수템’이라는 걸 다 샀고 화장품 정보공유 사이트에 “이 아이새도 써보니까 장난 아냐. 눈이 엄청 그윽해져!” 같은 글이 올라오면 “그럼 나도 그윽한 눈매 가져야지!” 하면서 나한테 어울리는지 테스트도 안 해보고 주문했다. (웃음) 꼭 유행에 편승해야 하고, ‘이거 없으면 나만 뒤떨어지겠네?’ 하는 기분으로 지냈는데, 이런 경험들을 만화 속 화장품 회사인 GC의 경영진들이 잘 써먹고 있다. 내가 엄청나게 몰두하고 열성적으로 해본 기억이 반영되는 거다.

그렇게 화장을 좋아했는데 달라진 이유는 무엇인가.

이연 ‘탈 코르셋’ 담론을 어쩌다 접하게 되었다. 처음에는 탈 코르셋 인증 사진 같은 걸 보고 ‘왜 저렇게까지 하지?’라고 생각했다. 그러다 내게 느낌표를 만들어준 계기가, ‘왜 마트 아르바이트를 하면 남자는 그냥 단정하게 나오라고 하면서 여자한테만 가벼운 화장을 요구할까?’라는 질문을 보고 나서였다. 그게 확 와닿은 이유는, 나도 옛날에 아웃렛 아르바이트를 할 때 매일 규정 때문에 화장하고 갔기 때문이다. 심지어 스무 살 때 반영구 아이라인 시술도 받았다. 지금 생각하면 아침

에 화장 빨리하려고 얼굴에 문신한다는 것 자체가 너무 이상하다. 그냥 화장을 안 하면 되는데. 그런 기억들을 떠올리다 보니 여자에게만 꾸밈을 강요하는 회사의 규정 때문에 일찍 일어나 화장을 하고, 나아가서는 얼굴에 문신까지 하게 되는 게 노동이라 생각할 수밖에 없겠다는 생각이 들었다. 나도 이제 거의 화장을 하지 않는다. 그리고 이게 예전보다 훨씬 편하다. 내가 당연하게 여겼던 것에 누군가 ‘왜 그런 걸까?’라고 질문해줬기 때문에 변화가 생겼다. 그래서 먼저 질문을 던지는 분들에게 감사하다.

의문을 갖고 생각하더라도 실천으로 옮기는 데는 어려움이 있지 않나.

이연 일단 여자들이 좀 편하게 생각하면 좋겠다. 신기한 게, 뭔가 하나를 편하게 하기로 결심하면 거기에 딸려서 바뀌는 것들이 많다. 예를 들어, 나는 성인이 되고 하이힐을 신게 되면서 약속에 나갈 때마다 비닐봉지에 단화나 슬리퍼를 넣어 갔다. 친구랑 얘기하다가 발 아픈면 갈아신고, 집에 돌아갈 때도 지하철에서 슬리퍼 신고 갔다. 그냥 처음부터 편한 신발 신고 가면 되는데, 예쁜 원피스 입었으니까 예쁜 구두를 신어야 한다고 생각했다. 그런데 이제 편한 신발을 신어야겠다고 생각하니까 그에 맞춰서 원피스를 안 입게 되는 거다. 발을 조이는 게 싫어서 그만두니까 몸을 조이는 것도 이상하다고 느끼게 되었다. 이걸 ‘탈 코르셋’이라고 말해도 될지 모르지만, 그렇게 하나부터 시작해 봐도 좋을 것 같다. 그래서 “<화장 지워주는 남자> 보고 화장을 조금 덜 하게 됐다”, “만화 보고 머리를 잘라 봤는데 너무 편하고 좋다” 같은 피드백을 받으면 너무 기쁘다. 내가 처음 느꼈던 편함을 아니까.

예술의 친구이자 <페이스오프 신데렐라>의 유력한 우승 후보인 주희원은 아름다운 외모로 인한 영향력을 갖고 있지만, 그로부터



자유로워질 방법을 계속 고민하는 인물이다.

이연 회원이는 예쁜 여자에게서 ‘예쁨’을 빼면 무엇이 남을까 하는 고민에서 출발한 캐릭터다. 흔히 “예쁜 여자는 고시 3관왕”이라는 말을 하는데, 왜 그런지 생각해보면 결국 돈 많은 남자 만나서 편하게 산다는 얘기다. 그러면 그 안에서 그 여자의 삶은 없는 거 아닌가. 예쁜 여자에게 권력이 있다고 하지만, 그게 진짜 권력이라면 회원이를 공격하려 했던 남학생이 애초에 그런 짓을 못했겠지. 또한, 회원은 누구보다 실력으로 인정받고 싶어 하지만 자신의 예쁨에 가려져 실력으로 인정을 받지 못한다. 실력보다 외모를 더 인정받는 사람의 딜레마를 그리고 싶었다.

회원이 단순한 악역이 아니라는 점을 비롯해 대회에 참가한 다양한 여성 캐릭터들이 경쟁하면서도 각자의 서사 안에서 나름의 이유를 가지고 고군분투한다는 점이 눈에 띈다.

이연 여캐(여성 캐릭터)는 너무 쉽게 욕을 먹는다. 그래서 욕 안 먹는 여캐를 만들려면 캐릭터 설정 폭이 진짜 좁아진다. 무조건 정의롭고 정당하고 예쁘면서 ‘사이다’를 줘야 하고, 절대 주인공에게 나쁘게 굴면 안 되고, 하는 일이 없으면 또 민폐 캐릭터 취급을 받는다. 회원이도 처음 등장했을 때, 크게 나쁜 짓을 하지 않았음에도 불구하고 “재는 X녀이다”, “네이버웹툰 핑크 머리는 다 악녀구나” 하는 댓글이 있었다. 사실 <페이스오프 신데렐라>라는 대회 자체가 외모지상주의 사회의 축소판인데, 그걸 놔두고 ‘애가 나쁘네’, ‘재가 더 나쁘네’ 하는 건 중요하지 않다고 생각한다. 그래서 캐릭터에 관해 보여줄 때 ‘이 만화의 최종 빌런이 뭘까? 그게 정말 여자일까? 정말로 빌런이 사람이기는 할까?’라는 점에 신경을 많이 쓰며 그린다.

열한 살 키즈 모델 장미미를 통해서 미디어가 여아를 성적대상

화 하는 이야기를 다뤘다.

이연 우연히 아동복 쇼핑몰 화보를 봤는데 여아와 남아를 보여주는 방식이 너무 달랐다. 특히 수영복 화보에서 5~7세 정도로 보이는 여아에게 성인처럼 화장을 시키고 비키니를 입혀 관능적인 포즈를 취하게 한 걸 보고 정말 놀랐다. 그런데 많은 사람이 그런 모습에 긍정적인 반응, 혹은 성적인 대상으로 여기는 반응을 보이는 것에 충격받았다. 아이들이 그런 식으로 희생되지 않으면 좋겠고, 아이들을 보호할 수 있도록 관련 법규도 강화되길 바란다.

아이돌 메이크업 미션 편에 등장한 걸그룹 멤버 김향기의 “웃으면서 해내고 있는 게 아니었어. 우리에게 허락된 얼굴이 웃는 것밖에 없었던 거야”라는 대사가 인상적이었다. 어떤 생각 끝에 나온 에피소드였나.

이연 악성 댓글 문제도 있고, 결정적으로 ‘저렇게까지 해야 하나’ 싶었던 건 시중에 돌아다니는 다이어트 레시피였다. ‘걸그룹 누구 식단 관리법’ 해서, 상추만 먹는대거나 아침엔 사과 하나, 점심엔 아몬드 여섯 알, 저녁엔 고구마 하나 먹고 끝이라는 식이다. 그걸 먹고 엄청 바쁘게 움직이는데, 건강 쪽으로 많이 걱정되었다. 그래서 아이돌에 관해 알아보니 몸의 고통이 당연시된 것들이 많았다. 굶고, 하이힐이 안 벗겨지도록 테이프를 감고 춤을 추기도 하고, 몸이 아파도 방송을 해야 하고, 치마 아래 각도의 사진이 돌아다니거나, 성희롱적 악성 댓글들이 달리고, 아파서 표정이 좀 안 좋으면 또 ‘태도가 나쁘다’라거나 ‘대충한다’고 지적받더라. 그런 점에서 아이돌은 만화에서 요구되는 ‘욕먹지 않는 여캐’와 비슷한 상황에 있다는 생각도 들었다. 그들이 웃는 얼굴을 보여주지 않아도 좋으니 부디 행복했으면 좋겠다.

동화를 모티브로 한 화보 미션에서는 ‘고수머리 리케’라는 잘 알

려지지 않은 작품을 카드로 내놓아서 관심을 모았다.

이연 동화 원전 같은 걸 찾아보기 좋아해서 <푸른 수염>을 쓴 샤를 페로의 작품집을 가지고 있는데, ‘고수머리 리케’는 거기에 실려 있는 작품이다. 처음에는 ‘신데렐라’나 ‘인어공주’로 미션을 생각하다가, 이번 회차에서 끊고 갈 때 사람들이 잘 모르는 ‘고수머리 리케’를 던지면 궁금해할 것 같았다. 실제로 모르는 분들이 많았는지 만화가 업로드되고 나서 실시간 검색어로 ‘고수머리 리케’가 올라가서 신기했다.

유성과 예술 팀뿐 아니라 라이벌 팀의 다양한 화보 콘셉트, 퍼포먼스를 구현하려면 고민이 많을 것 같다.

이연 일단 즐거리를 생각해둔 다음 거기에 맞는 콘셉트나 기법을 찾는 편이다. 메이크업 화보를 굉장히 많이 찾아보고, 핀터레스트의 메이크업 사진들을 보기도 한다. 실제 업계 종사자의 인터뷰를 통해 모티브를 따올 때도 있고 디테일한 표현이나 아이디어는 내가 발전시키는 편이다. 이를테면 예전에 인터뷰한 사진작가께서 추천하신 ‘닉 나이트’를 예술이가 좋아하는 사진작가라는 설정으로 넣었는데 이 작가의 사진을 검색해보니 존 갈리아노 패션쇼가 나왔다. 굉장히 멋져서 기억해뒀는데, 나중에 ‘고수머리 리케’ 화보 콘셉트를 구상하다 보니 그 쇼에 나온 것처럼 특수효과로 파우더가 날리는 효과를 넣으면 좋을 것 같았다. 그리고 주희원의 아이돌 메이크업 같은 경우 메이크업 자문 선생님께서 모델의 몸에 관절 같은 걸 그래서 진짜 인형처럼 연출해보면 신기하고 재밌을 것 같다고 하신 데서 떠올랐다.

매회 구성이나 편집이 서바이벌 프로그램을 보는 듯한 긴장감을 준다. 특히 인터넷 방송 시청률 경쟁 편에서 제작진이 진흙탕 싸움을 유발하기 위해 투입한 설정들이 재미있다.

이연 파워 밸런스 맞추는 것과 독자들이 승자를 예상하지 못하게 만

드는 걸 중요시한다. 누가 봐도 이번 화에선 회원이가 이긴다 하면 재미가 없고, 알지도 못하는 팀이 갑자기 1위 하면 이상하니까 전반적으로 독자들이 좋아할 만한 지점과 의외성을 혼합해서 내용을 만들고 순위를 종합한다. 인터넷 방송 편은, 원래 2라운드로 구성했는데 그러면 8개 팀에 돈이 너무 적게 분배될 것 같아서 3라운드로 늘렸다. 그런데 유성이가 민낯을 공개하면 당연히 시청자가 엄청 늘어날 테니까 예술이가 얼굴 공개할 이유도 없어지고 임팩트도 없어질 것 같았다. 그래서 시청률 교환권이라는 아이디어를 냈고, 그걸 쓰려면 다른 팀 아이템도 만들어야 하니까 전파 방해, 음소거 같은 설정도 떠올랐다.

외모 강박과 꾸밈 노동에 관해 다시 생각하게 하는 질문을 던지는 한편 데이트 강간 약물, 택시 기사의 성희롱, 나이 든 비혼 여성을 향한 편견 등 여성들이 일상적으로 겪는 차별과 폭력도 서사에서 중요하게 다루어진다.

이연 대부분 경험담이다. 내가 택시를 정말 많이 타니까 예술이가 겪은 택시 에피소드에는 내 경험과 주변 여자들 이야기가 섞여 있다. 즉시 달려온 유성이는 픽션이지만 택시 기사의 성희롱은 현실이다. 약간의 과장이 있을지언정 택시에서 그런 얘기를 한 번도 안 들은 여자는 거의 없을 것이다. 길에서 전화번호 물어보는 남자한테 거절하면 맞을까 봐 무서울 때도 있다. 데이트 강간 약물 같은 건 내가 겪은 적은 없지만, 그걸 테스트하는 매니큐어 자체는 실제로 개발을 한 물건이니까 얼마나 많은 사건이 일어나고 있는지 인지할 수 있다. 어떤 사람은 “무슨 저런 일이 실제로 있냐?”, “어떻게 저런 일이 한 명한테 다 일어나냐?”라고 하지만, 그게 아니라는 걸 여자들은 다 알지 않나.

유성과 예술의 관계는 로맨스로 발전할 가능성이 보이지만, 예술이 유성에게 너무 의지하거나 그에게 구원받는 관계가 되지 않도



록 고심해서 균형을 유지하고 있다는 생각이 든다. 이들의 관계를 어떻게 펼쳐가고 싶은지 궁금하다.

이연 구원받는 관계 이야기를 하했는데, 결국 구원은 스스로 해야 한다고 생각한다. 남이 해줄 수 있는 건 가벼운 계기를 만들어준다거나 손을 잡아서 “이쪽으로 가는 게 나을 것 같아”라고 이끌어주는 정도니까. 예술이가 자기 힘으로 변화하는 게 좋다고 생각해서 그렇게 하고 있다. 유성이가 하는 건 계기를 마련해주는 정도지만, 그게 누군가에겐 큰 발판이 될 수 있겠지. 그런 감정과 관계들을 좋아한다. 원래 막 끈적한 감정보다 담백하면서도 깊은 동지애를 더 좋아해서. 어떤 목표를 향해 예술이와 유성이가 나란히 이인삼각을 열심히 해 나가며 의견을 주고받는 수평적인 관계로 진행해 나가려고 한다.

이 작품을 잘 마치고 나면 어떤 이야기를 해 보고 싶은가.

이연 현대 판타지 스릴러물에 관심이 있다. 그리고 정해진 공간과 룰

안에서 주인공들이 생존을 위해 서로 정치를 해야 하는 상황도 그려보고 싶다. 심리전을 좋아한다.

<화장 지워주는 남자>를 통해 작가로서 무엇을 계속 중심에 두고 싶은지 조금이라도 분명해진 지점이 있는지 궁금하다.

이연 여자 주인공의 이야기를 계속 그리고 싶다. 아마추어 시절에는 ‘성공한 만화는 대부분 남자가 주인공인데, 나는 남자 주인공에 이입을 잘 못 하고 어떻게 다뤄야 할지 잘 모르니까 만화가로 성공하지 못할 거야’라고 생각했다. 그런데 <화장 지워주는 남자>를 하면서 독자들이 감사하게도 여자 주인공을 많이 좋아해 주신다는 걸 알게 됐다. 그러니까 내가 잘 할 수 있는 여자 이야기를 많이 하고 싶다. ◆



interview



interview



작지만 건강한 웹툰 플랫폼의 실험은 어떤 바람을 일으킬까

- '우아한형제들' 이예근 만화경 셀장 인터뷰

글 위근우 사진 최민호

우리가 생각하는 만화경의 변별력이란 독자들에게 일상의 소소한 즐거움을 느끼게끔 전달할 수 있는 서비스

‘배달의민족’에서 웹툰 플랫폼을 만든다고? 왜? 어떻게? 정확히는 ‘배달의민족’ 서비스의 모기업 ‘우아한형제들’에서 웹툰 서비스 만화경을 내놓는다고 했을 때 들었던 호기심이다. 조금 더 솔직히 말하자면 의구심이라고 해도 좋을 것이다. 레진코믹스가 물꼬를 트고, 카카오페이지와 네이버웹툰이라는 양대 플랫폼을 통해 웹툰 유료 시장이 엄청나게 커진 이후 수많은 중소 웹툰 플랫폼이 커다란 기대를 품고 출범했지만, 그 모든 시도가 웹툰 시장의 양적 질적 향상으로 이어지진 못했다.

신생 웹툰 플랫폼의 주요 비즈니스 모델을 설계했던 레진코믹스는 작가 블랙리스트 관리로 사회적 물의를 일으켰으며, 우리은행의 위비툰은 중장기적인 관점 없이 사업에 뛰어들었다가 빠른 사업 철수를 결정하기도 했다. 그리고 그 모든 상황에서 가장 직접적인 타격을 받은 건 결국 작가들이다. 특유의 세련된 감각으로 소위 유니콘 스타트업이 된 ‘우아한형제들’의 새로운 만화 서비스에 대해 기대만큼 우려가 컸던 건 그래서다.

그리고 우려와 기대 속에 등장한 만화경 1호는 모든 예상을 비껴갔다. 1호라는 말에서 알 수 있듯, 마치 잡지처럼 그것도 격주 간격으로 발행되는 시스템은 요일별로 작품들이 업데이트되는 일반 웹툰 플랫폼과는 완전히 궤를 달리했다. 수록된 연재작은 단 12편, 그것도 웹툰 주 독자층인 1318 세대가 좋아할만한 학원물이나 개그물 없이 잔잔하게 공감을 자극하는 작품들 위주로 구성되었다. 기대했던 이들도 우려했던 이들도 모두 예측하지 못한 형태의 서비스. 재미있게 1호에 실린

작품을 모두 읽고 나서 든 의문은 그래서 다음과 같다. 왜 이렇게 만들었는가, 어떻게 이 서비스를 유지할 것인가. 이것은 만화경의 다음호가 궁금하다는 말의 다른 표현일 것이다.

그 답을 듣기 위해 만화경의 총괄 책임자인 ‘우아한형제들’ 신사업부 이예근 만화경 셀장을 만났다. 처음 들었던 의구심보다 훨씬 긍정적인 호기심을 품고서.

독특하게 IT 기자 출신으로서 웹툰 플랫폼 만화경의 책임자가 됐다.

이예근 2008년부터 IT 산업과 관련된 분야를 전문적으로 다루는 매체에서 기자로 일을 했었다. 당시에 일하면서 다양한 분야에서 많은 사람을 만났었고, ‘우아한형제들’의 김봉진 대표님도 취재원으로 만났었다. 기자와 취재원으로 연을 맺고, 개인적으로는 ‘우아한형제들’의 성장을 지켜보며 응원하던 팬이기도 했었다. 그러던 어느 날, 갑자기 연락을 주셔서 웹툰에 대한 내 생각을 물어보았고, 그걸로 시작해 2018년 ‘우아한형제들’에 합류했다. 그것이 만화경의 시작이었다.

기자 활동과 별개로 오랜 시간 개인 블로그에서 영화 소개를 해온 거로 하는데 원래 콘텐츠에 관심이 많은 편인가.

이예근 영화에 관심이 많았던 편이라 관심 있는 작품에 대해 아카이빙을 해왔는데, 그게 지난 10년 동안 삶의 루틴처럼 이어졌다. 만화의 경우도 어릴 때 <아이큐점프> 같은 만화 잡지를 보고 자라기도 했지만, 이후에도 만화에 관한 관심은 꾸준하게 이어졌다. 요새도 한 달에 한두 번 북세통문고에서 만화책을 구매하기도 한다.

최근 (11월 4일 기준) 만화경 4호가 발간됐다. 이런 호별 구성 방식은 종이 잡지에 대한 오마주일까, 웹툰 시장에서의 새로운 플

랫폼 방식인 걸까.

이예근 내가 만화잡지의 만화를 보고 자란 세대긴 하지만 만화경 서비스를 만들며 그런 개인적 향수가 크게 개입되진 않았다. 현재 웹툰 시장이 워낙 커졌고 그 안에서 각각의 장점과 개성을 지닌 플랫폼들이 존재하는데, 신생 서비스로서 우리만의 변별력을 갖는 게 중요했다.

우리가 생각하는 만화경의 변별력이란 독자들에게 일상의 소소한 즐거움을 느끼게끔 전달할 수 있는 서비스인데, 그 기획 안에서 독자분들이 한 번이라도 더 봤으면 좋을 작품과 작가를 섭외했고 그런 작품을 노출시키기에 좋은 방식을 고민하다 현재의 형태가 나왔다. 물론 개인적 향수와 별개로 만화 잡지를 포함한 여러 잡지들을 보며 콘셉트를 잡아가긴 했다.

일상의 소소한 즐거움이란 어떤 걸까.

이예근 장르적인 개념으로 설명하자면 소위 일상툰, 힐링툰에 가까울 거다. 하지만 장르적으로만 접근했다기보다는, 작가분들이 본인이 하고 싶은 이야기를 플랫폼의 영향을 받지 않고 온전히 할 수 있는 장을 만들고 싶었다. 그런 방향에서 작품들을 모으니 자연스럽게 현재 웹툰 플랫폼 특유의 경쟁 방식, 줄 세우기 방식보다는 잡지에 가까운 형태가 된 것 같다. 작품 간 경쟁을 하는 구도가 아닌 각각의 작품으로 다양성을 확보한 구도를 보여주도록.

말한 것처럼 공감을 자극하는 작품이 많은데 그중에도 유독 20대 후반에서 30대 초반이 공감할 만한 작품이 많다.

이예근 우리 서비스의 주력 대상을 2535세대 여성으로 잡았다. 그들이 보고 듣고 싶은 작품이 모여 있는 플랫폼이 없다고 봤다. 물론 기존 웹툰 플랫폼에도 그런 작품이 있긴 하지만 아무래도 그 작품이 메인

으로 떠서 독자를 만나기엔 다른 작품들이 워낙 많다 보니 묻히기 쉽상이다. 본인들이 공감할 이야기를 원하는 특정 세대 독자층이 분명히 있으니 그런 분들과 맛을 작가들을 섭외해 길게는 1년 전부터 함께 논의하며 원고를 만들어왔다.

기성 웹툰 작가보다 키크니 작가처럼 인스타그램을 기반으로 활동하던 작가들이 많은 것도 그래서인가.

이예근 타깃을 정하고 나니 자연스럽게 그렇게 모였다. 앞서 말했듯 자신만의 장점이 있지만, 기존 플랫폼에서 미처 데려가지 못한 작가 분들을 열심히 찾았다. 네이버웹툰 베스트도전이나 다음웹툰의 웹툰리크 같은 아마추어 연재작이나 페이스북, 인스타그램 같은 소셜 네트워크 서비스, 브런치 같은 연재 플랫폼까지 다 뒤졌다. 초반엔 웹툰 작가 에이전시들과도 미팅했지만 신인 작가들과 함께 콘셉트를 만들어가는 게 좋겠다고 생각했다. <회사원 채대리>의 채대리 작가의 경우엔 베스트도전 3회까지 연재된 걸 보고 얼른 연락을 취한 케이스다.

민감한 이야기지만 레진코믹스 사태, 위비툰 사태, 케이툰 사태 등 때문에 신규 서비스와 미팅하는 작가의 불신이 굉장히 깊어졌을 것 같은데.

이예근 그 부분에 대한 우려가 컸다. 기사로만 접할 때와 작가들을 직접 만났을 때 해당 사안에 대한 온도 차가 굉장히 크더라. 그런 상황에서 어떻게 안심시키고 또 신뢰를 쌓을 수 있을까 걱정했다. 우선 ‘배달의민족’을 하는 ‘우아한형제들’에서 웹툰 서비스를 만든다고 하니 작가들도 호기심에 만나주긴 했지만 다들 신생 플랫폼에 대한 우려를 하고 있더라. 그 부분에서 솔직한 태도로 열심히 설득했다. 우리가 뭔가 매출을 엄청나게 높이려고 접근하는 게 아니라 일상의 소



소한 즐거움을 만들 수 있는 서비스를 해보고 싶다고, 또 계약이나 이런 부분에 대해서도 작가가 최대한 이해할 수 있도록 설명을 했다. 회사 법무팀에 어떻게 쉽게 설명할 수 있는지 조언도 받고. 우리의 경우 매출에 의한 개런티를 나누는 게 아니라 원고료를 지급하는 방식이라 더 복잡하게 생각할 수 있어서 작은 요소요소까지 최대한 자세히 설명하려 했다. 그 과정에서 가장 많이 들은 반응은 “같이 하면 재밌을 것 같네요”였다. 나는 그 반응이 좋았다.

하지만 잡지 형식이라고는 해도 연재 작가가 12명이면 타 플랫폼과 비교해 현저히 적은 숫자다. 심지어 격주 연재고.

이에근 처음부터 이 정도 볼륨을 기획했다. 앞서 말했듯 작가들이 플랫폼을 비롯한 외부 요인에 너무 휘둘리지 않고 자신이 하고 싶던 이야기를 할 수 있는 환경을 만들면 좋겠다고, 또 독자들도 우리가 준비한 작품들을 천천히 집중해서 볼 수 있으면 좋겠다고 생각했다. 그러려면 작가들이 조금 긴 호흡인 2주 간격으로 연재하고 연재 작품 수도 현재 12편에서 더 많아야 2, 3편 정도만 늘릴 예정이다.

서비스가 잘 되기 시작하면 ‘남들은 1주에 100개, 200개 하는데 우리도 3, 40개 정도 해도 좋지 않을까’라고 생각할 수 있지 않나.

이에근 아직 신생 서비스다 보니 볼륨을 키우기보다는 우리가 지금 하는 것 그리고 할 수 있는 것이 이거라는 걸 보여주고 단단히 다져나가야 한다는 생각이다. 시장에서도 새로 뭐가 나왔으니 요런 게 있구나 하다가, 우리가 금방 다른 플랫폼의 스타일을 쫓아가면 그냥 이도 저도 아닌 인상을 남길 것 같다. 현재 만화경을 보는 독자들도 다른 곳에서 볼 수 없던 작품을 진득하게 볼 수 있어서 좋다, 공감할 수 있어서 좋다는 의견을 준다.

물론 신생 서비스로서 아직 기능적인 면에서 부족한 게 있다는 걸 알

고 그걸 개선 및 고도화해야 한다는 숙제가 있지만 이 콘셉트를 잘 유지하면서 독자와 커뮤니케이션하고 그들을 우리의 고정적인 팬으로 만드는 게 볼륨을 키우는 것보다 중요하다.

독자와의 커뮤니케이션이란 부분에서 댓글 대신 애독자 엽서라는 이름의 단방향 메시지 시스템을 채택했는데 이것은 잡지 형식으로부터 유추된 건가, 웹툰 플랫폼의 댓글 시스템에 대한 문제의식에서 연역된 건가.

이에근 말한 것 모두 조금씩 포함되어 있다. 잡지 콘셉트로 서비스를 만들다 보니 약간 허전한 부분이 있어서 아예 출판만화 세대에겐 예전 향수를 떠올리게 하고, 요즘 독자들에게 색다른 재미를 느낄 수 있을 것 같았다. 내 이야기를 전달할 수 있는 공간이란 콘셉트인데 그걸 아날로그적인 느낌으로 만들다 보니 지금의 형태가 됐는데 사실 큰 기대를 하기보단 액세서리에 가깝다고 생각했는데 의외로 많은 분들이 진지한 사연을 보내주고 있다.

옛날 만화 잡지에서처럼 작가에게도 전달해주나.

이에근 따로 모아서 전달해드리긴 했다. 우리 작가들은 이번에 처음 연재하는 경우가 많다 보니 자기 작품에 대한 독자 피드백을 궁금해하기도 하고 반면 댓글을 두려워하는 경우도 있는데, 애독자 엽서로는 대부분 좋은 이야기가 오는 편이라 따로 묶어 보냈다. 잘 하고 계시다’는 일종의 응원들이었고, 보면서 힘들 내시라고. 우리도 보면서 눈물이 나는 편지들이 있었다.

자살 시도를 했다가 우리 만화를 보고 열심히 살겠다고 다짐했다는 이야기, 그림을 포기하고 다른 일을 하고 있었는데 그림을 다시 하겠다는 이야기 등등 또 작품 자체에 대한 감상을 1,000글자 꼭 채워 보내

는 분들도 있다. 그걸 보며 애독자 엽서 서비스가 독자가 진심으로 하고 싶은 이야기를 전달하는 공간으로서의 새로운 기능을 할 수 있겠다는 생각이 들었다.

다른 소셜 네트워크 서비스보다 인스타그램에서 만화경 홍보를 활발히 하는 거로 보이는데, 타깃 독자와의 소통 때문일까.

이예근 인스타그램이 거의 메인 홍보 채널이라고 볼 수 있다. 말한 것처럼 2535 여성 독자가 타깃이고 그들이 인스타그램을 적극 사용 중이다. 키크니, 감자, 씨씨 작가 등 인스타그램 팔로워가 많으므로 홍보나 이벤트 모두 인스타그램을 중심 공간으로 삼고 있다. 우리에게 막대한 홍보비용이 책정된 게 아니라 자발적인 입소문이 필요한 편인데 인스타그램을 중심으로 퍼질 수 있지 않을까 기대한다.

또 사전에 조사해보니 다른 플랫폼들도 인스타그램 계정을 가지고 있지만, 우리처럼 인스타그램용으로 이미지 컷을 구성하고 열심히 하는 곳은 별로 없더라. 팔로워가 기하급수적으로 늘어나는 건 아니지만 천천히 우리 서비스에 공감해주는 분들이 늘어나는 걸 느낀다.

인스타그램 홍보에서나 만화경 내 작품 소개에서 편집자 캐릭터가 등장하는 것도 인스타그램 시대에 맞춘 캐릭터라이징인가.

이예근 처음에는 만화경 안의 단편 만화를 소개하는 역할로 등장한 거다. 단편의 경우 첫 화부터 마지막 화까지 한꺼번에 공개를 해버리는 데, 한 편당 컷 수가 아주 많아서 보통 1~8화까지 보면 내 기준에서는 30~40분은 걸리더라. 그런데 작품 자체가 드라마적인 요소가 강하다 보니 누군가 이 작품은 이러이러한 주제의식과 스타일에 장점이 있다고 가이드를 안 해주면 1화부터 보기 힘들 수 있다.

자칫 1화만 보고 지레 판단하고 안 볼 수도 있고, 가령 단편 <논스톱

서브웨이>의 경우 굉장히 신선하면서도 정석적인 스토리와는 거리가 먼 판타지인데 이에 대해 미셸 공드리의 영화 같은 작품이라고 미리 설명을 해주면 오히려 의구심 없이 작품의 의도를 따라갈 수 있겠다고 생각했다. 그래서 우리가 이 작품이 이야기를 왜 독자에게 보여주고 싶은지 전달할 캐릭터가 필요했다. 그러면서 개구리 편집자, 꼬꼬덱 편집자가 등장하게 됐다. 결과적으로 이것도 우리 서비스와 잘 맞는 방식 같다.

사실 단편뿐 아니라 현재 만화경 연재작 다수가 1318세대를 타깃으로 한 요즘 웹툰의 첫 화와는 많이 다른 느낌이다. 보통 웹툰이라고 하면 첫 화에서 확 치고 들어가야 한다는 암묵적 룰이 있는데 만화경의 작품은 슬로우 스타터에 가깝다.

이예근 일부러라도 슬로우 스타터로 가려고 했다. 그게 작가들이 자기 이야기를 펼칠 수 있는 방식이라고 봤다. 물론 초반부터 터뜨릴 수도 있고 그에 따른 장점도 명백하지만, 기본적으로 작가들이 가지고 있는 이야기 구조, 그 구조를 통해서 풀어가고 싶은 흐름을 건드리고 싶지 않았다.

대형 플랫폼과 경쟁하려면 더 빠르고 자극적인 이야기를 가지고 가는 방법도 있지만, 대중음악계의 안테나 뮤직 같은 회사처럼 자기 호흡으로 자기 음악을 하는 뮤지션들이 천천히 입소문을 타고 충성도 높은 청취자들과 연결되지 않나. 우리도 그런 방식으로 접근했다.

사실 작화도 <월슨가의 비밀> 정도를 제외하면 요즘 웹툰 작화에 비해 채도가 현저히 낮은 편이다.

이예근 우리도 그걸 모아보니 알겠더라. 말한 것처럼 <월슨가의 비밀>을 보고 '아 그래 이게 우리가 알던 웹툰이었지' 싶었다. 하지만 역시 그

것도 작가 개성이고 자기 이야기를 표현하는 방식이라고 본다. 분명히 요즘 웹툰처럼 쨍한 색감은 아니지만, 낮은 채도로 톤 다운을 하면서 이야기를 음미하며 볼 수 있는 부분이 있다. 색감뿐 아니라 요즘 웹툰에 비해 대사도 많은 편이라 그 부분에 대해서도 가끔 좀 줄여주길 부탁할 때도 있는데, 그렇게 줄이면 역시 이야기가 온전히 전달되지 않더라. 그래서 최대한 작가 입장에 맞추고 있다.

작가 입장에 맞춰준다는 것이 단순히 일임하는 것이라기보다는 편집부가 그들의 의도를 이해하며 서포트 해준다는 것일 텐데.

이예근 아무래도 연재 작품이 많지 않다 보니 밀도 있는 커뮤니케이션을 할 수 있다. 초기 미팅을 하던 시기부터 작품 시놉시스를 들어보고 꾸준히 논의를 해왔다.

하나하나 세세하게 건드리기보다는 조심스럽게 표현을 좀 바꿔보는 건 어떠냐고 제안해보는 식으로. 작가들에게 어느 정도 파트너로서 신뢰를 얻었기 때문에 가능한 것 같다. 가령 컷 구성상 말풍선을 조금만 더 크게 하자고 의견을 주고 실제로 봤을 때 더 나아지는 것처럼, 이야기는 건드리지 않되 기술적으로 더 나아지는 식인 거다. 우리가 뭔가 제어하기보다는 작가의 성장을 보는 느낌이다.

본인은 IT 기자 출신인데 편집부에서 본인의 역할은 무엇이고 또 편집부는 어떤 인력으로 구성되었나.

이예근 나도 처음 작가 미팅을 할 땐 편집자로서 만났는데, 지금은 총괄 책임자 입장이 되어서 그 이후 새로 들어오는 편집자들은 좀 더 만화에 전문적인 능력이 있는 이들로 구성했다. 가령 기존 플랫폼에서 웹툰 PD를 하는 분들이라거나.

이들도 처음에 만화경의 콘셉트에 대해 의구심과 호기심을 갖고 있었

지만, 일단은 재밌어 한다. 작가들에게 진심으로 도움을 주려고 하고 작가들도 그 호의를 의심 없이 수용하고 또 자기 의견을 편하게 전달해서 좋은 분위기 속에서 일하고 있다. 네이버웹툰이나 카카오페이지 같은 거대 플랫폼 사이에서 작지만 건강한 모델로 잘 버텨보고 싶다.

작지만 건강한 모델도 좋지만, 만화경은 ‘우아한형제들’의 신사업이지 않나. 그 이상의 목표는 없나.

이예근 얼마 전 회사에서 ‘띠잉’이라는 앱을 오픈했는데, 그것도 우리와 같은 신사업 부문이다. 그런데 이 서비스의 경우 사업 확장성보다도 재밌는 아이디어를 실현해보는 의미가 크다. ‘ㄱㄱ 페스티벌’이나 폰트 제공도 그렇고 이윤추구보다는 이런 게 재밌을 거 같다고 시도해보는 게 많고 만화경도 그렇게 시작했다.

지금 모습에 만족하거나 이게 최종 형태라는 뜻은 아니다. 앞으로 우리가 어떤 모습으로 성장하고 변할지는 우리도 기대되고 궁금하다. 다만 앞으로의 목적지를 미리 정해놓고 움직이는 것이 아니라, 우선 기본적으로 좋은 콘텐츠를 발굴해서 잘 쌓고 독자들과 소통하면서 지금 하는 걸 단단히 다지는 데 주력하고 있다. 그렇게 좋은 콘텐츠를 만들고 좋은 서비스 경험을 독자들에게 제공하다 보면 그다음 미션이나 아이디어가 떠오르겠지. ◆

그땐 웃었고, 지금은 불편하다

나를 웹툰과 화해하게 만든 것은 여성 작가들이다. 그들이 만들어낸 세계에는 내가 있고 나의 동료들이 있으며 엄마, 자매들이 살아간다. 글 이지혜

기안84, 조석, 귀귀…. 아, 전생에 알던 이름들인가. 이렇게 아득할 수가. 물론 이들이 매일 만나는 친구만큼이나 친근하던 때도 있었다. 네이버 요일별 웹툰을 챙겨보고, 베스트 도전까지 점검하던 시절이 내게도 있었다. 오전 업무를 마치고 나면 즐겨보는 웹툰을 ‘새로고침’하며 아직 올리지 않은 작가들의 마감을 체크하고, 점심시간이면 동료들과 그날의 베스트 웹툰에 대해 즐겁게 혹은 격하게 평하곤 했다. 십여 년 전 일하던 TV 매거진에서 웹툰 연재 담당을 하면서 웹툰이라는 플랫폼에 흥미를 가지고 있었고 그 세계를 움직이는 작가들의 신선한 아이디어를 즐겼다.

웹툰은 지금도 드라마, 영화, 뮤지컬 등 다양한 매체에서 선호하는 창작물이다. 당시에도 새로운 창작자들이 새로운 플랫폼에서 기존 매체들의 한계를 깨는 작품을 선보였다. 웹툰에서는 공간도, 물리적 법칙도 심지어 제작비도 방해가 되지 않는다. 초능력자들이 우주를 배경으로 전쟁을 벌이고(<덴마>) 800년 넘게 잠들어 있다 깨어난 최강자와 개조인간, 세계정복을 노리는 비밀결사(<노블레스>)까지 웹툰의 무대는 무한히 확장된다.

일상툰은 좀 더 쉽게 독자들에게 파고들어 안방에 정착했다. <마음의 소리>를 통해 전경이라는 집단의 구태의연함과 부조리를 뚫고 나오는 코미디에 웃었고, 8kg 성안에 갇혀버린 애봉이의 다이어트를 내 일처럼 안타까워했다. 작가의 반려동물인 정남이와 센세이션의 안부까지 걱정할 정도였으니 조석 작가의 <마음의 소리>는 내 마음의 소리이기도 한 셈이었다. 목요일은 <패션왕>을 보는 날이었다. 기안84 작가는 패션에 과도하게 몰입한 청소년들을 우스꽝스럽게 그리는 한편 남녀노소를 불문하는 외모지상주의를 꼬집었다. 거리에서 마주치는 패딩 점퍼에 삼선슬리퍼를 신은 바가지 머리 고등학생들이 그때만큼 가깝게 느껴졌던 적이 없었다. 참, <정열맨> 때문에 오징어덮밥도 많이 먹었었지. 한번 추격을 시작하면 블라디보스토크까지 가는 방대한 스케일, 도대체 제정신이라고는 찾아볼 수 없는 고수고의 아이들과 마을 사람들 덕분에 사무실에서 자주 바람 빠지는 웃음소리를 내야 했다.

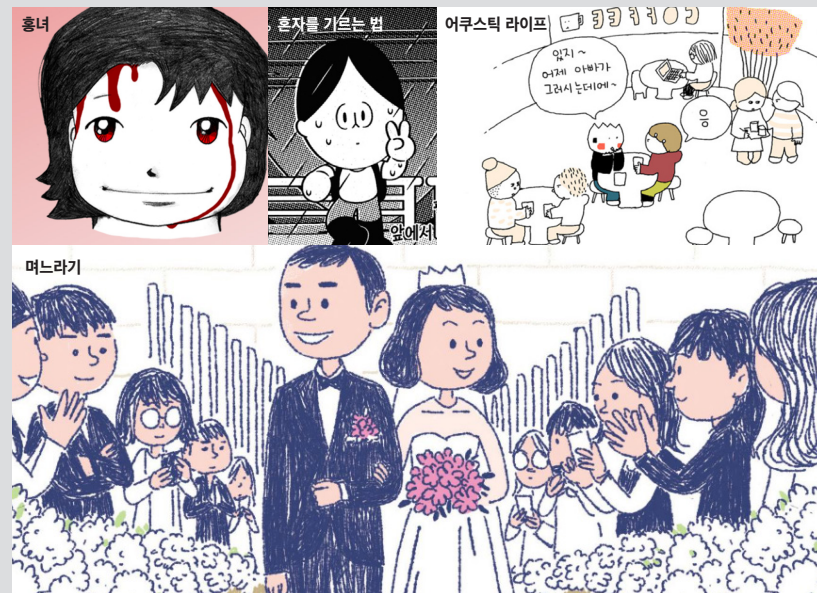
매주 그들의 일상을 구경하고 공감하며 웃었다. 오랜만에 이렇게 떠올려 보니 흐뭇한 추억인 것 같지만 그렇지도 않다. 사실 내가 사랑해 마지않았던 웹툰은 한 번도 나를 사랑한 적이 없었다. 그들은 나를, 여성을 경멸했다. 2016년 ‘강남역 살인사건’ 이후 페미니즘에 눈을 뜬 여성들처럼 나 또한 빨간 약을 집어 먹었고, 내가 사랑하고 동일시하던 문학 속의 중년 남성이, 영화 속의 백인 남성 영웅이 내가 아니라는 것을 깨달았다. 나아가 웹툰에도 내가 설 자리는 없었다. <마음의 소리>는 끊임없이 여성 캐릭터 애봉이의 외모를 비하했고, <패션왕>은 <복학왕>에 이르기까지 꾸준히 여성과 장애인, 외국인 노동자 등 소수자를 조롱한다. <정열맨>의 귀귀 작가는 자신의 블로그에서 페미니즘을 지지하는 여성들을 모욕했다. ‘Girls Do Not Need A PRINCE’ 티셔츠를 입고 페미니즘을 지지한다는 캐릭터의 성기 부분에 전복을 붙이고는…. 아니다, 하도 저열하고 졸렬한 방식이라 입에 올리고 싶지도 않다.

이러한 남성 작가들의 퇴보와 추태는 비단 개인 차원에서 그치지 않는다. 웹툰이라는 거대한 플랫폼을 만들고 소비하는 남성들은 여성 혐오를 위해 조직적으로 움직인다. 그리고 그것은 현재의 시계를 한참 뒤로 되돌린다. 실체도 불분명한 메갈 작가의 작품에 대해서는 적극적으로 검열해야 한다고 주장한 ‘에스 캣’, ‘노 쉴드’ 운동뿐만 아니라 ‘성숙한 독자들을 위한 프리미엄 만화 서비스’를 한다는 레진코믹스는 작가들에게 페미니즘과 관련해 개인의 생각을 SNS에 올리지 말라는 성숙과도 프리미엄과도 거리가 먼 경고를 했다. 일부 남성 독자들은 페미니즘을 지지하거나 여성주의적 시각을 담은 작가의 작품에 열심히도 별점 테러를 한다. 이런 형국에서

어떻게 웹툰을 사랑할 수 있겠는가? 뒤도 돌아보지 않고 그곳에서 빠져나왔으며 이들의 이름이 전생처럼 아득히 먼 기억이 된 것이 조금도 아쉽지 않다.

하지만 여전히 나는 웹툰을 즐겨본다. 나를 구경꾼, 그것도 초대받지 못한 처지에 머물러있으라고 말하지 않는 작품들이다. 그것은 앞서 말한 이름과는 다르게 더 이상의 퇴보를 거부한 사람들 덕분이기도 하다. 도저히 전체관람가라는 것을 믿을 수 없을 정도로 선정적이며 여성의 신체를 성적으로 착취하는 월요웹툰의 강자 <뷰티풀 군바리>에 대해 여성들은 꾸준한 항의와 비판을 보내고 있으며, 작가들 또한 더는 눈과 귀를 닫고 있지 않다. 비록 페미니즘 지지 선언 이후 독자들의 반발로 사과문을 올리는 촌극을 빚기는 했지만 <텐마>의 양영순 작가는 작품 속에서 여성 캐릭터를 통해 발전을 꾀하고 있다. 2010년, 연재 초기만 해도 <텐마>에 등장하는 여성은 창녀 아니면 성녀였다. 여성들은 남성 캐릭터를 각성시키거나 눈요깃거리로 소비되었다. 그러나 연재가 계속되면서 <텐마> 세계관의 중심이라 할 수 있는 초능력자 켄에도 여성이 등장하고, 강인한 리더와 최강의 켄 역시 여성이다. “50kg 넘으면 몬스터”라는 대사에서 “그건 외모 평가질 할 때나 쓰는 말 아닌가?”로 오기까지 그는 과거에 머물기보다 시대의 흐름에 올라타기를 택한 모양이다. <누들누드>와 <아색기가> 같은 성인만화에서 여성의 성 상품화에 적극적으로 나섰던 과거를 생각해보면 놀라운 발전이다.

특히 나를 웹툰과 화해하게 만든 것은 여성 작가들이다. 그들이 만들어낸 세계에는 내가 있고 나의 동료들이 있으며 엄마, 자매들이 살아간다. 웹툰과 불화하던 시절에도 거의 유일하게 따라가던 <어쿠스틱 라이프>의 난다 작가는 결혼과 출산, 육아를 통해 바뀌는 일상을 독자들과 공유한다. 그는 오랜 연인 한군과 결혼을 하고 딸 딸이를 낳으면서 변화를 맞이한다. 전과는 달라져야 하는 생활에 당황하기도 하지만 배우자와 다른 소비 행태와 식습관 차이로 생길 수 있는 갈등을 조율해나간다. 딸을 키우면서 대체 불가능한 행복을 느끼면서도 고된 육아의 속성에 대해서 불만을 토로한다. 동시에 마감 노동자로서 겪는 곤경과 페미니즘에 대한 고민 등은 서로 다른 상황에 놓인 여성들이 가지고 있을 문제와 기쁨을 두루 돌본다. 수신지 작가의 <며느라기>를 보면서는 자주 울화통을 터뜨렸다. 나 역시 시대식구들에게 ‘예뻐’를 받고 싶어 하는 ‘며느라기’ 시절을 거쳤기에 우아하지만 단호하게 가부장제의 부조리한 역할극을 고발하는 작가의 솜씨에 감탄하며 연재 내내 민사관이 되어 기혼 여성 친구들과 열을 올렸다.



이 외에도 여성 작가들의 웹툰은 한층 더 다양하고 넓어지고 있다. 현실에서 여성에게 가해지는 위협과 불합리가 살갗으로 감지될 만큼 생생한 <혼자를 기르는 법>에서 위로를 받고, <극락왕생>의 멋진 여성 영웅들을 만나고 임파워링 할 수도 있다. 수놈만 골라 죽이는 능력자 엄마가 맛있게 반찬을 만들어내는 <홍녀>의 대담함에 환호할 수도 있다. 이제 다시는 혐오가 판치는 과거의 웹툰으로 다시 돌아갈 필요가 없다. 이 얼마나 다행인가. 오늘도 악플에 시달려가며 원고를 그려가는 여성 작가들에게 마감 신의 가호가 함께하길.

그리고 당신 역시 남성 중심적인 웹툰에 실망했거나 불화하는 중이라면 혹은 퇴보가 아닌 진보를 원한다면, 새로운 웹툰과 함께 앞으로 나아가지 않겠습니까?◆

이제 | 영화 저널리스트 영화에 관해 쓰고 말합니다. 그 과정에서 여성의 목소리를 더 많이 담기 위해 노력하고 있습니다. 시절은 수상하고 악의는 요란하지만, 오늘도 영화 속의 멋진 여성 캐릭터와 그보다 더 멋진 주위의 여성들에게서 힘을 얻습니다.

대한민국에서 드디어 아빠의 육아 웹툰이!!

- <닥터앤닥터 육아일기>가 보여주는 아빠 육아의 현실

남자의 시선으로 낯선 육아 현실을 이해하려는 몸부림,

남성 육아가 말로만 장려되는 한국 사회에서 돌봄 노동에 뛰어들며 느끼는

부담감, 페미니즘이 시대정신이 되어 가고 있는 세상에서

부부 관계를 새롭게 만들며 느끼는 심정 등이 잘 담겨있다. 글 김신환

고백하건대 2015년 XTM에서 방송한 <수컷의 방을 사수하라>(이하 <수방사>)를 즐겨봤다. 고백이라는 말을 쓴 이유는 이 프로그램이 부모덕성을 지니고 있었기 때문이다. 홈페이지를 보면 “남자가 꿈꾸던 공간이 아내 몰래 현실이 된다! 집에 들어가도 할 것이 없는 남자, 화장실만이 편히 쉴 수 있는 공간인 남자, 가족을 위해 모든 것을 내어준 남자들이 ‘집’을 통째로 점령한 아내를 향한 대공습을 시작한다”라고 소개하고 있다. 젠더 이슈가 부상한 2019년에는 만들어질 수 없는 프로그램이지만 그 이전에도 시청할 때 상당한 죄책감을 느꼈다.

제작진은 아내의 ‘성화’에 못 이겨 당구, 낚시 등 취미 생활을 접고 집에는 들어와 있는데 답답함을 호소하는 남자들의 의뢰를 받아 아내가 장시간 외출한 사이에 남자들이 원하는 취미 공간을 만들어준다. 프로그램은 거실을 헐어내어 당구장을 만드는 과정과 아내가 언제쯤 돌아올지를 살피는 장면을 교차하며 긴장감을 만든다. 남자가 당구장으로 완벽하게 ‘빙의’한 거실에서 큐에 초크 질을 한다. 얼굴에 웃음이 가득하다. 그때 MC들이 이제 아내가 곧 도착한다는 사실을 알려주면 얼굴이 순식간에 굳는다. 이 표정을 많이 봐왔다. 어릴 적 화장실에서 공예로 만든 성냥 덩어리에 불을 붙이고 망을 보며 불타는 모습을 쳐다볼 때 그 표정이다.

당시 결혼생활 4년 경력의 나는 이 말도 안 되는 프로그램을 보며 묘한 쾌감을 느꼈다. 집에 들어

<닥터앤닥터 육아일기>
(글 그림 닥터베르 네이버웹툰 연재)

와 대충 옷을 던져놓고 침대에 한참 누워 있고 싶은데 그럴 수 없었다. 깨끗하게 씻고 옷을 갈아입어야 될 시간이 주어졌다. 밥을 먹고 나면 TV를 보고 싶었지만, 접시가 쌓여 있는 싱크대로 가고 무장갑을 꺼야 했다. 원하는 시간에 원하는 방식으로 집안일을 하고 싶었지만, 아내는 항상 ‘지금’ 하라고 했다. 집이 내 집 같지 않았다. 그런 마음을 품고 있으니 <수방사>가 일종의 일탈 대리만족으로 느껴졌다.

아내는 이 프로그램을 보며 길길거리는 나를 보며 뭐라 하지 않았다. 그건 그렇게 불장난을 해도 언젠가는 그런 것들을 멈추고 성장할 것이라는 어른의 마음이었던 것 같다. 시간이 흐르며 차츰 사춘기는 지나가고 그런 일탈의 감정이 얼마나 유지한지 깨닫게 된다. <수방사>는 집이 아내의 공간이라 규정하지만, 사실은 그렇지 않다. 아내에게 집은 파트너가 거의 ‘부재’한 상황에서 홀로 일상을 지켜야 하는 전투의 공간이다. 책임이 있는 곳에 권리가 생기는 것이고 그렇게 아내는 삶을 지탱하며 낯선 공간을 자신의 집으로 만든다. 정작 무책임한 남자는 그 공간에서 결국 게스트가 될 수밖에 없다. 손님은 결코 주인처럼 편안한 마음을 얻을 수 없다.

아내가 ‘지금’ 일을 하라고 주문한 것은 그 일을 미루게 되면 결국 그 일을 할 사람이 아내가 되기 때문이다. 아내는 그것을 받아들이지 않았다. 집안일은 반반씩 하는 것이라 굳게 믿은 만큼 물러나지 않았다. 나는 논리적으로 동의하지만, 육체적으로 저항했다. 세상 무서운 게 습관이란 거다. 집안일에 무지하고 무능한 자가 개조되는 데는 아주 긴 시간이 걸렸다. 나는 매일 집안일을 그래도 꾸준히 해 나갔고 차츰 낯선 공간을 내 집으로 만들어 갔다. 그리고 그런 책임감 아래 신뢰가 생기니 천천히 그리고 아주 조금씩 자유를 느꼈다.

육아의 영역도 마찬가지였다. 자연 출산을 하며 아내 옆에서 바짝 붙어 앉아 육아를 감당하다 보니 엄마가 육아 능력자가 되는 건 호르몬의 도움을 받은 모성애가 아니라 나 아니면 저 아이 큰일난다 싶은, 절박감에서 오는 책임감 때문이었다. 옆에서 킁킁거리며 육아도 해 나가면 아빠도 엄마 못지않은 달인이 될 수 있다. 육아의 과정에서 내가 열정적으로 아이들을 돌보는 모습을 보며 많은 이들이 칭찬해주고 격려해주었다. 좋은 아빠, 좋은 남편이라는 소리를 종종 들었다. 하지만 더 혹독한 시간을 보내는 아내가 그런 대접을 받는 건 쉽지 않은 일이다. 모두가 당연한 일이라 했고 부족하다 싶으면 나무랐다. 아내로선 억울한 일들이 많았다.

<수방사>는 남자가 답답함을 느낀다고 징징거리는 마음은 위로하면서도 정작 집안과 밖 어디에도 내 공간을 허락받지 못한 아내의 삶을 위로하려 들지 않는다. 남자의 공간을 만들어주겠다는 제작진은 아내의 '분노'를 누그러뜨리려 아이의 방을 더 예쁘게 꾸며주겠다는 되먹지도 않은 솔루션을 내놓기도 한다. 이 프로그램은 우리 사회가 얼마나 남자의 고통에 예민하며 여자의 고통에 둔감한지를 여실히 보여주는 증거다. 나아가 상의하지 않고 중대한 결정을 독단적으로 내리는 방식은 가부장제가 작동하는 방식을 재연한다는 점에서 불쾌함을 낳는다.

그런데도 조금의 변명거리는 남아있다. <수방사>에서 남자들은 왜 아내의 말을 무시하고 취미 생활을 위해 산과 들, 동네를 나도는 대신 집으로 들어와 무모한 작전을 시도했을까? 이 프로그램은 당위에 동의하면서도 그것에 부적응 하는 남자들의 과도기적 모습을 전제로 한다. 그런 의미에서 이 프로그램은 사회적으로 유아기를 넘어 사춘기로 접어든 남자들에 대한 연민을 자극한다. 나의 아내는 집안일과 육아에 무능하면서도 뭐든 해보겠다고 끽강거리는 남편을 동정했다. 답답함과 기특함이 성장 과정을 지켜보는 사람의 양면적인 감정 아니었을까?

남자들의 관점에서 보면 집안일에 헌신하고 육아에 책임감을 느끼고 달려드는 일은 나름 전대미문의 길이자 모험의 길이다. 선의가 충만해도 감당하기 어려운 난관도 기다리고 있다. 2017년에 나는 육아휴직을 했다. 당시 막내를 낳아야 하는 아내 옆에서 5살, 3살 두 아이를 전담 마크해야 하는 육체적으로 혹독한 시간이었지만 정신적으로 혼란을 느낀 시간이기도 했다. 아이를 키운다는 것이 주는 낯설을 받아들여야 하는 시간을 넘어 본격적으로 세상과 격리되어 무심히 흘러가는 시간을 서늘하게 느껴야 하는 순간들이 있었다. '이렇게 살아도 될까? 응 이렇게 사는 게 맞는 거야...' 계속 자문자답했다.

<82년생 김지영>의 작가가 독박육아의 고통을 글로 쓰면서 치유했고 영화 속 주인공 역시 같은 방식으로 치유의 길에 들어선다. 나를 표현한다는 것은 내가 누군지 알아가는 시간이고 그래서 어떻게 살아야 나다운 것인지, 그리고 나답게 살기 위해 어떤 것을 감당해야 하는지 알아가는 시간이다. 나 역시 육아휴직 때 낯설고 답답하고 벽찬 감정들을 소화하고 싶어 몸부림쳤다. 브런치가 때마침 제안을 해줘서 매주 한 편의 육아 에세이를 인터넷에 올렸다. 바쁜 가운데 아내가 한 시간을 허락하면 도서관에 가서 마음을 정신없이 쏟아내곤 했다. 얼마나 많이 생각했는지 말이 줄줄 흘러나왔고 쓰고 나면 그렇게 흥분해줄 수 없었다. 그런 시간을 보낸 후 육아 에세이를 낼 기회도 얻었다.

글을 쓴다는 것 자체가 큰 힘이 된다는 것을 실감하는 시간이었다. 그리고 엄마 페미니즘 탐구 모임 부너미에서 낸 <페미니스트도 결혼하나요?>를 읽으며 남자들과는 비교할 수 없이 무거운 짐을 지며 돌봄 노동을 하는 기혼 여성의 삶을 조금이나마 이해해 갔다.

내 고민이 기존의 답을 버리고 새 답을 찾는 과정이라면 엄마들의 고민은 답 없는 세상에서 답을 찾아내야 하는 과정이었다. 그 무게가 어떠한 남자든 여자든 결국 마음속을 드러내고 써 내려가야 할 것 같고 살 방법도 찾아내는 것 같다. 그렇게 각자가 각자의 자리에서 각자의 방식으로 답을 찾아가는 와중에 새로운 모습의 이야기가 우리 곁에 찾아왔다.

닥터베르의 웹툰 <닥터앤닥터 육아일기>는 남자의 시선으로 낯선 육아 현실을 이해하려는 몸부림, 남성 육아가 말로만 장려되는 한국 사회에서 돌봄 노동에 뛰어들며 느끼는 부담감, 페미니즘이 시대정신이 되어 가고 있는 세상에서 부부 관계를 새롭게 만들며 느끼는 심정 등이 잘 담겨있다. 공학박사로 현실을 논리적으로 설명해보려는 재치 있는 장면이 우선 관심을 끈다.

어떻게든 주어진 자극을 이성적으로 해석하려 시도할수록 그 모든 것이 논리적으로 설명되지 않는 일이라는 것을 더 확신하게 되는 초반 이야기가 흡인력을 준다. 이 이야기가 진정성을 지니는 건 어느 아빠의 육아 구경기, 임시 체험기에 머물지 않기 때문이다. 육아에 깊이 들어가면서 느낄 수 있는 진한 경험들이 공감을 자아낸다. 그리고 '너만 힘드냐, 나도 힘들다'라며 고통의 등가성을 외치기보다는 '제대로 사는 게 생각만큼 쉽지 않다'라는 담담한 고백을 품고 있어 웹툰 한구석에 슬쩍 앉아 앞으로 이어질 이야기를 기다리게 된다.

육아 환경에 놓일 때 끼적인 것들은 처음에는 남자라는 정체성에 기반을 두고 시작하지만 한참 시간이 지나 육아에 푹 빠져 살면 사람으로 느끼는 일반 감정으로 수렴하게 된다. 이런 이야기가 등장했다는 것은 아직 육아가 젠더 관점에서 풀어야 할 숙제가 많다는 의미이며 동시에 이제 그 간격이 좁혀지기 시작했다는 의미이기도 하다. 반가운 건 대중적으로 더 쉽게 다가갈 수 있는 웹툰이라는 형식으로 아빠 육아의 이야기가 전개된다는 사실이다. 오랫동안 불모지인 남성 육아의 길이 더 빨리 더 번듯하게 닦일 것 같다. ◆

김신완 | 육아 에세이 <아빠가 되는 시간>의 저자. MBC PD.

고양이 집사 수의사의 반려동물 웹툰 이야기

반려동물 웹툰의 댓글은 때론 웹툰만큼이나 훈훈하고, 재미있다. 찬찬히 달린 댓글들을 읽다 보면 반려동물이 사람과 함께 살며 만들어내는 이야기의 힘을 느낀다. 글 윤지만

“사람이 죽으면 먼저 가 있던 반려동물이 마중 나온다는 얘기가 있다. 나는 이 이야기를 무척 좋아한다”라는 말이 쓰인 웹툰 <스노우캣>이 있다. 고양이 한 마리와 개 한 마리를 키우는 사람이자 직업이 수의사인 사람으로 나 또한 그 이야기를 무척 좋아한다. 일이 바쁜 시기에는 거의 이삼 일에 한번은 죽은 환자를 보거나, 아이가 오래 살지 못할 거라는 얘기를 생전 처음 보는 환자의 보호자에게 전하게 된다. 키우던 아이 때문에 보호자가 오는 모습을 본 날은 퇴근하면 나도 모르게 집에 있는 고양이와 강아지를 꼭 안아준다. 고양이는 안기는 게 싫어서 발버둥 치고, 개는 성격이 안 좋아서 으르렁 대지만, 정신적으로 힘들었던 날은 그렇게 아이들을 안아주는 것만으로 오히려 내가 큰 위로를 받는다. 고양이는 이제 6살이 됐고, 유기견을 입양해서 나이를 정확히 모르는 개도 노견(老犬)이라고 할 수는 없지만, 우리 아이들은 내가 그렇게 자기들을 끌어안을 때 큰 위로를 받는다는 걸 알고 있을까?

교과서로 수의학을 공부하는 것과 직접 키워보는 것은 다르다는 얘기를 많이 들었다. 수의대를 다닐 때부터 반려동물을 입양해야겠다는 생각은 있었지만, 고양이를 키우기로 마음 먹은 건 사실 웹툰의 영향이 컸다. <전설의 고향>에서 본 고양이에 대한 무서운 에

피소드 때문에 어릴 적에는 고양이를 좋아하지 않았다. 아마 고양이 해코지를 당한 인간에게 죽어서 복수한다는 이야기였던 것 같다. 내가 어릴 때만 하더라도 어른들은 고양이가 요물이라는 얘기를 하곤 했었고, 밝은 곳에서 볼 수 있는 고양이의 동공이 세로로 가늘어진 눈은 어쩐지 무서운 느낌을 줬던 것도 같다. 그때는 지금처럼 고양이를 키우는 사람이 많지도 않았다. 고양이에 대한 선입견이 바뀐 건 웹툰 <스노우캣> 덕분이다. 당시엔 웹툰도 지금처럼 작품이 많지 않았지만, <스노우캣>에 나오는 나옹을 보고 고양이가 매력이 있는 동물이라는 생각을 하게 됐다. 첫 고양이로 아메리칸 쇼트헤어를 키우기로 한 것도 <스노우캣> 때문이었다. 지금은 고양이를 키우는 사람이 많아진 것처럼 반려동물 웹툰도 꽤 많아졌는데, 나처럼 웹툰을 보고 개나 고양이를 키우려고 하는 사람들도 있지 않을까?

반려동물 웹툰은 픽션보다는 생활툰인 경우가 대부분인 것 같다. 개나 고양이를 키우는 경험은 직접 해보지 않으면 알 수 없는 부분이 있기도 하고 개와 고양이가 인간에게 나눠주는 행복은 일상의 것이기 때문이다. 최뽕뽕 작가의 웹툰 <푸들과 Dog거증>이나 마일로 작가의 <극한 견주> 같은 작품은 강아지를 키우면서 겪게

<개를 낳았다>
(글 그림 이선 네이버웹툰 연재)



<내 어린고양이와 늙은개> (글 그림 초 네이버웹툰 연재)

되는 일들을 보여준다. 어린 강아지는 보통 집안의 말쑥꾸러기들인데, 강아지가 사고 치는 모습을 유쾌하게 그려낸 것을 보면, 개를 키우는 사람에게는 공감을, 개를 키우지 않는 사람에겐 재미를 선사한다. 저런 사고뭉치랑 어떻게 같이 사나 싶다가도 웹툰을 처음부터 찬찬히 보다 보면 개에 대한 작가들의 애정이 느껴진다. 내가 키우는 고양이는 아이패드 액정을 깨뜨린 적이 있고, 개는 유기견 출신으로 중성화를 늦게 해서인지 아직도 마킹하는 버릇을 고치지 못하고 배뇨 실수를 한다. 그런 일이 있을 때면 울컥하는 마음에 혼자 사는 게 마음 편하지 싶다가도 자기 전에 꼭꼭이를 하고 발 밑에 자리를 잡고 눕는 걸 보면 내가 다시 동물들이 없는 삶으로 돌아갈 수 있을까 싶다.

아무래도 배운 도둑질이 있다 보니 반려동물 웹툰을 볼 때 가장 흥미롭게 보게 되는 부분은 동물병원 방문에 대한 에피소드다. 동물병원 방문에 관한 얘기가 등장하지 않는 반려동물 웹툰은 적어도 내가 알기로는 없었던 것 같다. 어린 강아지들이 주인공으로 나올 때는 예방 접종이나 중성화 수술과 관련된 얘기가 나오고, 노령견이나 노령묘가 주인공으로 나올 때는 조금 더 무거운 얘기가 나온다. 내가 처음 고양이를 키우기 시작했을 때는 이미 수의사가 됐을

때였고, 개를 입양했을 때는 이미 어느 정도 임상 경험이 쌓인 수의사가 됐을 때여서 나는 한 번도 보호자의 처지에서 동물병원을 방문해본 적이 없다. 동물병원은 진료실의 뒤편에서 진료와 처치가 이뤄지고, 보호자는 반려동물을 수의사의 손에 맡긴 채 대기실에서 기다리는 경우가 대부분인데, 웹툰을 보면 그런 보호자의 모습이 잘 묘사되어 있다. 수의사가 하는 말 한마디에 일희일비하는 모습도 나온다. 수의사가 하는 얘기를 보면 대충 어떤 상황이었겠구나, 어떤 병이 있겠구나, 하는 정도를 예측해 보기도 한다. 혹은 내가 진료를 보는 수의사였다면 저렇게 말하진 않았을 것이라고 생각하기도 한다.

초 작가의 웹툰 <내 어린고양이와 늙은개>에는 개의 피부 종양을 어떻게 할 수 없겠냐는 보호자의 얘기를 듣고, 수의사가 노령견은 마취했다가 깨어나지 못할 가능성이 있다며, “살 만큼 살았잖아요.”라고 대답하는 에피소드가 있다. 잔인한 말이지만, 내가 진료할 때마다 고민하는 문제이기도 하다. 수의사가 치료를 이어가려고 해도 보호자가 먼저 나서서 나이가 많으니 적극적인 치료를 하고 싶지 않다고 얘기하는 때도 있고, 반대로 더는 수의사가 해줄 수 있는 게 없는데 보호자가 뭐든지 해달라고 얘기하는 때도 있다. 요즘은 규

모가 크고 전문적인 장비를 더 많이 가지고 있는 병원들이 많아져서 15살이 넘는 노령 반려동물도 어렵지 않게 마취를 하곤 하지만, 여전히 많은 동물병원이 노령 동물을 마취했다가 마취 중 사망했을 때의 뒷감당을 두려워해서 마취를 꺼리는 것도 사실이다. 아무리 마취 전에 동의서를 받고 사전에 위험 부담에 대해 고지를 한다 하더라도 반려동물이 사망했을 때의 상실감은 엄청난 것이다. 당연히 수의사들도 결과에 대한 겁이 날 수밖에 없다. 심장병이 있어서 오래 살지 못할 것이 분명한 환자가 종양이 생긴다면, 원칙적으로는 수술로 종양을 제거해야 하겠지만, 수의사로서 종양을 제거하든 하지 않든 수명에는 큰 영향이 없을 것으로 보이고, 수술했다가 환자가 더 빨리 죽어버릴 수도 있다는 생각이 들면 고민을 할 수밖에 없다. 혹은 불필요한 수술을 권유해서 내가 보호자의 지갑을 털고 있는 게 아니냐는 생각이 들기도 한다. 보호자의 치료 의지에 따라, 수의사의 실력에 따라 같은 상황에서도 다른 치료 결정이 내려지곤 하는 게 동물병원이다.

보편 복지의 차원에서 아프면 치료가 이루어지는 사람 병원과는 달리 동물병원은 치료비에 따라서 치료가 진행되기도 하고 진행되지 않는 때도 있다. 의료 보험이 적용되지 않으니까 동물을 처음 키우

는 사람들은 동물병원에서 치료를 받고 청구서를 받으면 깜짝 놀라곤 한다. 이선 작가의 웹툰 <개를 낳았다>에 나오는 명동이는 어릴 적 파보 장염을 앓았는데, 아마 작중에 나오는 200만 원은 훌쩍 넘는 금액을 실제로 쓰지 않았을까 싶다. 전염병이라 격리 입원이 필요하기 때문에 보통 파보 장염의 치료비는 꽤 비싼 편이다. 그렇다 보니 파보 장염은 진단이 그리 어렵지 않지만, 치료까지 이어지는 경우가 많지 않다. 대부분은 분양받은 지 얼마 되지 않았을 때 증세가 나타나기 때문에 치료비에 관한 얘기를 들으면 애완동물 가게의 분양비보다 비싼 비용 때문에 치료를 포기하고, 애완동물 가게에 연락해 환불을 받거나 보상을 받으려고 하는 사람도 꽤 많다. 작중에서 수의사가 치료할지 말지 물어보는 건 그래서다. 이선 작가처럼 이미 정이 많이 든 사람들은 치료를 해주지만, 어떤 경우에는 보호자의 성향과는 상관없이 말 그대로 돈이 없어서 치료를 못 해주는 때도 있다. ‘돈이 없으면 동물을 키우면 안 된다’는 얘기는 그래서 하는 말이다. 수의사들도 친구가 동물을 키운다고 하면 제일 먼저 적금부터 들라고 얘기할 정도로 동물이 아프면 돈이 많이 든다. <개를 낳았다>에는 작가가 명동이를 치료해준 것과는 달리, 돈이 없어서 뼈가 부러진 강아지를 치료해주지 못하고 유기한 보호자의 에피소드가 나오는데, 실제로 현실에서 있을 법한 이야기다.

스노우캣-라인스티커



사람이나 동물이나 나이가 들면 어딘가 고장 나기 시작한다. 동물 병원에 자주 들락거리게 되는 시기도 키우는 반려동물이 나이가 들었을 때다. 평상시에도 아픈 반려동물을 위해 해야 할 일이 많아진다. 정우열 작가의 <노견 일기>는 나이 든 반려동물과 함께 산다는 게 어떤 건지 자세히 보여준다. 단순히 반려동물이 귀여워서라는 이유가 아니라 함께 살아온 시간과 추억이 번거로운 병시중을 들 수 있게 해준다는 것을 <노견 일기>를 보면 알 수 있다. 생명을 위협하는 신부전과 고혈압이 있고, 자갈하개는 외이염과 디스크, 백내장도 있다. 매일 아침저녁으로 약을 먹어야 하고, 언제 어떻게 상태가 나빠질지 몰라 걱정도 하게 된다. 나도 보호자에게 집에서 직접 수액을 주사하라고 얘기하기도 하고 심하면 약을 하루에 3번 먹여야 한다고 말하기도 한다. 사람이 그렇듯 동물도 나이가 들어서 생기는 병들은 이렇다 할 답이 명확하게 있지도 않다. 대부분은 진행을 늦추는 정도의 관리를 할 수 있을 뿐이고 완치를 할 수 있는 경우는 많지 않다.

반려동물 웹툰을 볼 때 나도 모르게 댓글을 들여다보게 된다. 보통 다른 경우라면 보지 않으려고 노력하는 게 댓글이지만, 반려동물 웹툰의 댓글난은 웹툰을 본 독자들이 자기 개와 고양이는 어떻

다며 공감하고, 때론 자랑도 하는 공간이다. 그래서 반려동물 웹툰의 댓글은 때론 웹툰만큼이나 훈훈하고, 재미있다. 찬찬히 달린 댓글들을 읽다 보면 반려동물이 사람과 함께 살며 만들어내는 이야기의 힘을 느낀다. 아마 그런 이야기를 때론 재밌고, 때론 감동적이게 웹툰이라는 매체로 풀어냈다는 것이 반려동물 웹툰이 계속해서 독자들에게 인기를 끄는 이유가 아닐까 추측해본다. 개나 고양이를 처음 키우기로 마음먹는 데에는 각자의 이유가 있겠지만, 보통 가장 큰 이유는 귀여워서가 아닐까 싶다. 키우기 전에는 한없이 귀여운 아이가 계속 나만 바라봐 줄 거로 생각하니까 당장 키우지 못할 이유가 없을 것만 같다. 하지만 반려동물 웹툰은 개그를 위주로 하는 웹툰이든 힐링을 위주로 하는 웹툰이든 한 생명을 책임지기로 하는 것은 무거운 일이라는 것을 알려준다. 단순히 귀여움만으로 함께하기에는 내 삶에 부담이 되는 것도 책임을 져야 하는 것도 많다. 그래서 모든 반려동물 웹툰은 필연적으로 교훈을 담고 있다. 고양이 한 마리, 개 한 마리와 함께 사는 반려인으로서 그리고 그 책임의 무게를 매일 직접 보게 되는 수의사로서 웹툰에서 너무 많은 선물을 받는다.◆

윤지만 | 가끔 글도 쓰는 고양이 한 마리, 개 한 마리의 보호자. 본업은 수의사.



〈각시탈〉(글 그림 허영만 거북이북스)

신의 콧김 - 비로소 인간이다

만화-웹툰이라는 장르의 특징은 무한한 상상력과 소재의 다양성이라고 요약하고 싶다. 그 상상력과 소재의 다양성이 영화, 드라마의 식상한 소재에 신선한 피를 공급하고 장르를 확장하고 있다. 글 최성신

사람은 태어날 때부터 시간의 강물에 풍덩 던져진다. 왜 태어났는지를 질문하기도 전에 심장은 뛰고 폐는 공기를 마시며 몸은 내달리기 시작한다.

성경을 보면 태초에 하나님이 천지를 창조하시니라(창세기 1장 1절). 야훼 하나님이 흙으로 사람을 지으시고 생기를 그 코에 불어넣으시니 사람이 생령이 된지라(창세기 2장 7절)라고 되어 있다. 신은 천지를 창조한 후 인간을 창조했다. 흥미로운 것은 신이 인간을 창조할 때 자신의 형상을 본떠서 흙으로 만들었다는 사실이다. 그렇게 만들어 놓고 자신을 닮은 흙덩어리를 쓰윽 보고는 심호흡을 한 번 깊게 한다. 그러곤 그 흙덩어리의 코에 후~ 하고 생기(生氣)를 불어넣는다. 이때 놀라운 일이 일어난다. 흙덩어리의 심장

●

essay

이 뛰고 폐가 활동하고 몸뚱이가 살아 움직이기 시작한 것이다.

그래서 인간의 역사는 태초에 ‘신이 인간에게 콧김을 나누어 준 사건’으로부터 시작한다. 흙덩어리를 살아 움직이게 할 수 있는 콧김! 이 얼마나 놀라운 콧김인가! 신만이 할 수 있는 일. 바로 창조의 능력 중 일부를 이용해 후~ 하고 부는 순간 그 능력은 콧김이 되어 인간의 몸속에 자리를 잡았다. 그리고 신은 인간에게 숙내를 말한다.

야훼: 웬만한 건 내가 다 만들어 놓았단다. 그러니 피조물 중에서 내가 만들고 싶은 걸 정해 흙덩어리로 빚어 거기에, 후~ 하고 너도 콧김을 한번 불어 볼 테냐?
인간: 아... 신나겠는걸요.
야훼: (염화미소를 지으며) 암, 신나지. (혼잣말로) 그걸 해봐야 비로소 인간이 되는 거니까 말이다. 하지만 꽤 고통스러울 게다, 이놈아!

허영만 작가의 <각시탈>을 앞에 두고 각기 다른 다섯 가지를 전공하는 크리에이터들이 모였다. 만화, 게임, 애니메이션, 패션, 그리고 공연. 이들은 한국콘텐츠진흥원의 원캠퍼스 구축 사업에, 청강문화산업대학교가 지원서를 쓰기 시작하면서 모였다. 각기 자기의 전공 역량을 바탕으로, <각시탈>이라는 흙덩어리를 마주하게 되었다. 마주한 모든 이에게 “그 흙덩어리가 동시대에 살아 움직이게 할 방법을 찾아라”라는 화두 하나를 슬그머니 밀어 넣었다.

과연 60여 명의 크리에이터들은 콧김을 제대로 찾아낼 수 있을까?

‘눈을 피한다. 수줍어한다. 말이 없다’에서 ‘테이블마다 웃음꽃이 핀다. 시끄럽다. 눈을 마주친다’로 변화하는 시간은 불과 세 번의 만남이면 충분했다.

던져 놓은 화두는 들어본 적도 없다는 듯이 만나는 즐거움에 빠져 웃어대는 크리에이터들에게 콘텐츠 IP는 어떻게 확장하는지. IP를 확장할 때 미디어 전략은 어떻게 세워야 하는지, 허영만 작가는 어떤 생각을 가지고 <각시탈>을 창작했는지, 직접 이야기를 들도록 판을 만들고 진짜 현장 작업자와의 만남을 주선했다.

essay

그러면 충분했다

테이블로 돌아온 학생들은 각 전공의 특성을 살려 <각시탈>의 발상을 찾기 시작했고, 그 찾아낸 발상은 지금에 하고 싶은 꿈으로 바뀌기 시작했다.

길은 두 갈래로 나기 시작했다

첫 번째는 <각시탈 - 가디언 마스크>라는 제목을 붙이고, “각시탈은 무엇일까?”라는 질문으로부터 길이 생기기 시작했다. 허영만 작가의 <각시탈> 시대 배경인 1930년대 ‘각시탈’이 해결하는 사건들을 찾아보는 순간, 같은 유형의 사건들이 현재에도 여전히 벌어지고 있다는 뉴스를 접하게 되었다. ‘작가 허영만의 만화 속에 존재하는 각시탈’을 지금 동시대로 불러내어서, 힘들고 어려운 곳, 약자들이 있는 곳을 찾아가게 하자. 그리고 그 각시탈이 무슨 일을 벌이는지 상상해보자. 그렇게 창작 뮤지컬 <각시탈-가디언 마스크>는 콧김을 만나 살아 움직이기 시작했다

두 번째는 각자의 전공에서 허영만의 <각시탈> 원작 IP로부터 어떻게 새롭게 확장할 수 있는가를 고민하기 시작했다. 만화창작 전공은 <각시탈-가디언 마스크> 텍스트를 바탕으로 웹툰 창작을 기획했고 애니메이션 전공은 텍스트를 애니메이션으로 만드는 창작을 구상했다. 게임전공은 게임 플레이어가 각시탈과 정신적 공유를 통해 독립군 처소로 돌아가 전투를 통해 독립군을 구하고 플레이어가 알고 있는 미래의 독립 후 이야기를 전달한다. 이 구조 과정에서 한국의 역사를 다시 떠올리게 하여 현시대의 문제점을 파악한다는 스토리로 게임을 제작하고 있다.

이렇게 원작 <각시탈>이라는 흙덩어리에 신으로부터 받은 콧김을 불어 넣는 일. 청강대 학생들은 자신의 DNA 깊은 곳에 신의 흔적으로 남아 있던 ‘콧김’을 꺼내 쓰기 시작했다. 그 과정이 결코 재미있거나 쉽지 않을 터인데도 그 고통의 터널을 지나 찾아오는 가슴 벅찬 순간을 기대하며 밤을 지새우고, 동료들과 손을 맞잡고 작업대를 마주한다. 이 순간 ‘태초에 콧김을 나누는 사건’은 또다시 재현되고 있다. 만화-웹툰이라는 장르의 특징은, 무한한 상상력과 소재의 다양성이라고 요약하고 싶다. 그 상상력과 소재의 다양성이 영화, 드라마의 식상한 소재에 신선한 피를 공급하고 장

essay

르를 확장하고 있다. 정덕현 대중문화평론가는 “허영만, 이현세 작가 시대 이후 강풀, 윤태호 작가 등의 웹툰이 인기를 끌면서 웹툰이 원데이터가 된 2차 콘텐츠들이 쏟아지기 시작했다”며 “이제는 웹툰을 원작으로 삼은 일이 보편화되어 괜찮다고 소문난 웹툰은 이미 대부분 드라마나 영화로 만들어지고 있다”고 말한다.

공연 시장도 만화-웹툰 원작의 작품이 대중적 친숙함과 소재의 흥미로움을 등에 업고 작품을 생산하고 있다. <위대한 캣츠비>를 시작으로 강풀의 <순정만화>, <신과 함께>, <나빌레라>, <무한동력> 이후 <이토록 보통의>, <한번 더 해요>, <우리 집에 왜 왔나> 등으로 연결되고 있다.

요즘 공연 현장에서 문화를 소비하는 관객층은 잘 짜인 플롯 구조의 잘 만든 작품도 즐기지만, 유튜브나 페이스북에서 유통되는 단순 사건의 감정적 소통도 즐긴다. 감정적 소통은 깊은 사색을 통해 맥락을 생산하지 않아도 얼마든지 즐길 수 있다는 사실을 증명하고 있다. 그래서 드라마를 다루는 크리에이터들은 깊은 고민과 자기 작업을 통한 콘텐츠 생산방식은 더욱 깊이유지하면서도 감정적 소통을 통한 컨텍스트를 생산하는 방식에 새롭게 도전해야 한다.

이 과정에서 ‘뮤지컬’이라는 공연 양식이 아주 적합한 흙덩어리라는 것을 크리에이터들은 직감한다. 그래서 뮤지컬 제작 및 창작자들은 웹툰에 손을 내밀고 웹툰은 뮤지컬에 기꺼이 IP를 내어주는 만남의 역사가 만들어지고 있다.

지금까지 새로운 콘텐츠를 생산하는 청강 크리에이터들은 작가 허영만의 ‘작품 발상’을 이해하고 드라마의 기본 구조를 이해하는 바탕 위에 흥미로운 이야기를 창조해 나가고 있다. 이 순간은 서로의 부족한 부분을 나누고 자신의 깊은 내면에 있는 ‘신의 콧김’을 꺼내어 서로 만나고 하나의 콘텐츠를 창조하는 경험을 한다.

이런 경험은 한 치의 앞도 내다볼 수 없는, 시시각각 광속의 속도로 변화하는 문화의 현장에서 소모적인 크리에이터가 아니라 ‘신의 콧김’을 꺼내 진정한 창조의 고통에 들어서는 ‘비로소 인간’이 되어 콘텐츠를 생산하는 크리에이터가 되기를 상상한다. ◆

최성신 | 청강문화산업대 공연예술스쿨 교수. 연출가. 창작 뮤지컬 만들기를 제일 즐겨워합니다.



〈아기공룡 둘리〉
(글 그림 김수정 월간 보물섬 연재)
아기공룡 둘리는 쌍문동에서 1980년대를 살았다. 드라마 응답하라 1988의 덕선이, 택이, 선우, 정봉이가 살았던 그 동네 말이다.

둘리가 살던 동네에 한번 살아보고 싶어서...

둘리가 살던 곳이 제가 살던 곳과 다를 것 없이 평범한 가정집이었기 때문입니다.

우리 집에도 있는 덜덜거리는 선풍기가 고길동 씨의 안방에도 있었고, 저도 쓰는 칫솔을 둘리도 썼죠.

글 도대체

제가 어렸을 때, 아버지는 한 달에 한 번씩 <보물섬>이란 만화잡지

를 사오곤 하셨습니다. 두툼한 그 잡지를 받아들 때면 신이 났죠. 너

무 어릴 때였기 때문에 그때 본 모든 만화가 기억나지는 않습니다. 제

취향이 아닌 만화들은 아예 건너뛰고 좋아하는 몇 작품만 쓱쓱 골라

서 보기도 했구요.

빼놓지 않고 챙겨본 것 중 하나는 <아기공룡 둘리>였습니다. TV에서

방영된 애니메이션 버전도 좋아했죠. 주제를 부르는 것도 즐겁습니

다. 아무도 없는 집에서 혼자 열창할 때면 '억 년 전 옛날이 너무나 그 리워. 보고픈 엄마 찾아 우리 함께 떠나자! 아아, 아아!'란 대목에선 엄 마를 보고 싶어 하는 애절한 마음을 살리려고, 요즘 말로 '쏘울'을 담 아보기도 했습니다.

그때도 지금도 저는 둘리와 친구들이 고길동 씨네 호빵을 다 먹어버 리곤, 비눗방울을 호빵으로 둔갑시켜 접시 위에 소복하게 올려놓던 에 피소드를 가장 좋아합니다. 그 사실을 모르는 고길동 씨네 식구들이 빵을 집어 들면, 사실은 비눗방울인 가짜 빵이 뽉, 뽉, 뽉, 터지고 말았 죠. 그 장면이 그렇게 재미있을 수 없었습니다. 그 무렵 호빵은 겨울 철에 즐기는 몇 안 되던 간식이었기에 우리 가족도 종종 사 먹곤 했는 데요. 호빵을 먹을 때마다 '둘리가 만든 그 비눗방울 뽉처럼 뽉, 뽉, 터 지는 건 아닐까?' 은근히 기대했던 기억이 납니다. 반대로 비눗방울을 날리는 놀이를 하면서도 '이게 다 호빵으로 변하면 좋겠다'란 상상을 했고요. 그리고 그 가짜 호빵들을 어디에 어떻게 사용하면 좋을지 열 심히 궁리하기도 했습니다. 이런저런 공상하기를 좋아하던 저에겐 아 주 즐거운 시간이었죠.

어릴 적 저를 상상의 세계로 이끌어 준 만화는 많습니다. 등장인물들 의 유형도 다양했죠. 우주를 누비며 악당들과 싸우는 변신 로봇이기도 했고, 지구를 노리는 외계인들과 싸우는 전사들이기도 했고, 끝내 얼 굴은 공개하지 않은 채 늘 고양이 쓰다듬는 뒷모습만 보여주던 악당과 겨루는 형사이기도 했고, 요술봉을 휘두르며 주문을 외면 멋지게 변신 하는 요정이기도 했죠. 온몸이 근육 덩어리인 힘센 장사도, 날개를 달 고 어디든지 날아다니는 조그마한 생물도 있었습니다.

그런데 그 모든 만화보다 <아기공룡 둘리>에 특별한 애정이 있는 것

은 둘리가 살던 곳이 제가 살던 곳과 다를 것 없이 평범한 가정집이었 기 때문입니다. 우리 집에도 있는 덜덜거리는 선풍기가 고길동 씨의 안방에도 있었고, 저도 쓰는 칫솔을 둘리도 썼죠. 제가 먹는 그 라면을 둘리와 친구들이 노래까지 부르며 맛있게 먹었고, 제가 덮는 보통의 솜이불을 둘리도 덮었습니다. 제가 살던 곳은 서울의 평범한 동네였지 만, 그렇게 특별할 것 없는 일상에서도 얼마든지 재미난 일이 일어날 수 있을 것 같은 기분을 안겨주었죠. '언젠가 한강에 빙하가 떠내려왔 다는 뉴스가 나오면 꼭 가봐야지. 둘리 같은 생물이 그 안에 있을지도 모르니까. 아무도 생각하지 못하고 있을 때 내가 제일 먼저 발견해서 구출하면 좋겠다' 같은 생각을 하며 두근거릴 수 있던 것도, 누가 골목 에 내다 버린 동강 난 기타를 보고 '도우너의 타임 코스모스 같은 건 아 닐까? 집에 놓아두면 언젠가 작동해서 모험하게 될지도 모른다'란 생 각에 주워오며 설렘 수 있던 것도 모두 둘리 덕분입니다.

내년쯤 이사를 해야 할 것 같아 여기저기 집을 알아보던 중에 쌍문동 이 눈에 들어왔습니다. 그쪽 동네도 이사 후보지라고 하니 친구가 이 유를 묻더군요. "둘리가 살던 동네에 한번 살아보고 싶어서"라고 대답 하긴 했지만 아마 영 싱겁게 느껴졌을 것입니다. 그러나 그것은 진심 이었습니다. 이런저런 이유로 당장은 어렵게 되었지만, 그래도 언젠가 한 번은 쌍문동에 살아보고 싶습니다. 무려 '초능력'이란 게 있는데도 우주를 정복하는 세기의 악당이 되는 대신 호빵을 만드는 데 쓰던, 착 한 둘리와 친구들이 살던 그 동네 말입니다. ◆

도대체 | 글을 쓰고 그림을 그립니다. <일단 오늘은 나한테 잘합시다>, <워라코? 마감하 느라 안 들렸어> 등의 책을 썼습니다. 현재 네이버 동물공감판에 만화 <테수는 도련님> 을, 경향신문 토요일에 만화 <그렐수룩 산책>을 연재하고 있습니다.



현혹

경성이 서울을 만났을 때

좀비딸

지금, 이 만화!

다시 미스터리로 독자들을 현혹하다

현혹

글 그림 홍작가 네이버웹툰

1935년 경성, 가난한 화가 윤 화백은 수십 년 동안 자신의 호텔 밖으로 나오지 않은 송정화 여사의 초상화를 그려달라는 의뢰를 받아들인다. 뜻밖에도 팔손 노인이어야 할 송 여사의 모습은 젊은 여인이었지만, 그에게는 이 사실을 탐구하고 저택에 틀어박혀 초상화를 그리는 수밖에는 달리 방법이 없다. 그러나 밤마다 들리는 수상한 소리, 입가에 피를 가득 묻힌 채 한밤의 복도를 헤매는 송 여사, 날마다 피로 물드는 초상화 등 호텔 안은 온전히 그림에 집중할 수 없는 환경투성이다. 심지어 전임 화가의 소지품 안에서 “그림을 완성하면 살아 돌아갈 수 없다”라는 메시지가 발견된다. 결국 윤 화백은 이제까지의 초상화는 전부 가짜라며 진짜를 그리겠다는 명목하에 여사의 과거 이야기를 경청하

기로 한다. 불온한 분위기를 피어 올리는 숨씨도, 작화도 발군. 이제 막 시작된 송 여사의 과거 이야기가 독자의 기대를 배반하는 뜻밖의 지점까지 나아갈지가 앞으로의 관전 포인트다.

강상준 대중문화 칼럼니스트

70년의 시간을 잇는 기묘한 서울 이야기를 만나다

경성이 서울을 만났을 때

글 채은유 그림 ZiV 다음웹툰

사후 70년 동안 구천을 떠돌며 저승 사자와 술래잡기를 하던 소녀는 사자를 피해 경성으로 향한다. 151번 버스에 설치된 소녀상을 통해 서울을 돌아다닐 수 있게 된 소녀는 친구 춘자와 언니를 찾기 위해 앞자리 고등학생 은호에게 도움을 청한다. 은호의 도움을 받을 소녀는 자신이 찾던 사람들을 만날 수 있을까? 그 과정에서 은호와 소녀가 마주하게 될 장면들은 무엇일까?

서원주 철학과 대학원생

좀비가 되어 돌아왔다

좀비딸

글 그림 이운창 네이버웹툰

그가 돌아왔다. 사랑해마잖는 이운창 작가의 신작(이라기엔 시즌2에 접어들었지만) <좀비가 되어버린 나의 딸>. 흔해 빠진 좀비물은 거부한다. 기괴한 소리를 내며 피를 뚝뚝 흘리는 좀비의 시대는 한물갔다. 더는 새로운 것 없을 좀비물 시장에 윤창은 또다시 새로움을 던진다. 말하는 고양이 애용, 작지만 거대한 엄마(할머니), 인간들 사이에 끼어 학교에 다니는 좀비까지. <타임 인 조선>과 <오즈랜드>에서 펼쳤던 그만의 유머가, 죽지도 않고 좀비가 되어 또다시 돌아왔다. 눈물이 터질 것 같다가도 뻥한 아재 개그 뒤에 힘 빠진 '피식' 웃음을 오조 오억 번 반복하다 보면 당신도 모르게 이운창의 팬이 되어 있을 것이다. 한국형 좀비, 그 거대한 서막의 시작을 이 웹툰에서 시작해보자.

강정화 만화비평가

언젠가는 마주할 수밖에 없는 것들의

불편함과 무력감 사이에서

마음대로 되지 않는 것들

글 그림 임나운

작품 속 공기들이 감성을 머금고 있는 작가 임나운의 신작 <마음대로 되지 않는 것들>이 언리미티드 에디션에 맞춘 11월에 공개되었다. <마음대로 되지 않는 것들>은 마음대로 되지 않은 것들로부터 도망치고, 외면하고, 마주하기도 했던 날들을 총 4편의 단편 만화에 담은 작품집. 2017년 <우리 이제>를 시작으로 <너의 그런 점 이>, <산산죽죽> 등을 펴낸 임나운 작가는 독립출판 만화계에서 많은 사랑을 받고 있다. 보통의 일상을 남다른 감수성과 약간의 판타지에 녹여 향을 만든다. 상황의 생략과 편집이 주는 드라마도 독자들에게 그 재미를 더하기에 동시대에 살며 모르고 지나가던 아까운 작품들이고 또 꾸준히 지켜보면 좋을 작가임이 분명하다. 임나



마음대로 되지 않는 것들

닭은 의외로 위대하다

네트를 넘어 V

밀월

운 작가의 작품들은 각종 독립 서적을 판매하는 온, 오프라인 서점에서 만날 수 있다.

성인수 인스니즘 코믹스 대표

이토록 낯설고 신선한 좀비 이야기라니!!

닭은 의외로 위대하다

글 그림 미역의 효능 다음웹툰

<아 지갑 놓고 나왔다> 이후 오랜만에 발표한 미역의 효능 작가의 신작. 흰 여백과 흘러내린 붓선, 건조한 독백과 그로테스크한 이미지 그리고 여성 서사까지 작가 특유의 단단한 작품세계는 여전하다. 단 농촌을 배경으로 한 좀비물이라는 사실만 빼면. 하지만 곰곰이 생각하면 이러한 장르의 도입이 의외라고만은 할 수 없다. 별안간 낯설고 섬뜩하게 다가오는 순간들을 이미 전작에서 경험했기 때문이다. 유머와 냉담함, 소박한 작화와 섬뜩한 장르가 뒤섞인 이 작품이 어느

방향으로 나아갈지 자못 궁금해진다.

오혁진 만화 평론가

레전드들의 강력한 스파이크

네트를 넘어 V

글 그림 박현수 네이버웹툰

시작은 야구였다. 야구 경기를 보는 것에 빠져들었다. 그러나 매번 지기만 하는 팀을 응원하는 것은 사춘기 소녀에게 가혹한 일이었다. 그렇게 연세 대 농구부를 좋아하고, 농구대잔치에서 '허동택 트리오'의 귀신같은 플레이에 열광했다. 바뀐 프로농구에 적응하지 못하고 방황하기 전까지는. 그리고 그 빈자리를 치고 들어온 것이 배구다. 우연히 보게 된 한양대와 성균관대의 배구 중계에서 김상우 선수를 발견했고, 그렇게 나의 브이 리그 시대가 시작됐다. 당시 이미 스타 플레 이어였던 김세진 선수도 멋있었지만 묵묵하게 경기를 운영하는 김상우 선수에게 눈이 더 갔다. 스파이크와 블

로킹이 터질 때의 짜릿함, 랠리가 이어질 때의 긴장감. 그때의 떨림을 다시 떠올리게 한 웹툰이 바로 <네트를 넘어 V>다. 한국배구연맹의 브랜드 웹툰으로 프로배구 레전드들의 이야

기를 담는데, 첫 번째 레전드는 당연히 허배구 황제 김연경 선수. 날 때부터 천재였을 것 같은 김연경 선수는 중학생 시절 작은 키 때문에 공격수의 꿈을 포기해야 했지만 좌절하기는커녕 연습에 매달려 뛰어난 수비수로 활약했고, 그저 재미있어서 블로킹 훈련을 계속하는 와중에 큰 키로 지금과 같은 세계적인 선수가 되었다고 한다. 그저 재미있어서 블로킹 훈련을 계속했다는 게 참 김연경 선수답다. 올해 브이 리그 여자배구 경기는 연일 매진 행진에 중계 시청률도 대박의 기준으로 삼는 1%를 넘겼다. 경기장을 찾는 관중들은 지난해 대비 59%나 늘었다. <네트를 넘어 V> 덕분에 나 역시 늘어난 관객 중의 한 명이 되어 오랜만에 경

기장을 찾을 예정이다.

이지혜 영화 저널리스트

파브르 곤충기에는 절대 기록되지 않

았을 섬뜩한 탈피와 해충

밀월

글 그림 퀴시 네이버웹툰

이걸 성장물이라고 말해도 될까. 바쁜 부모 때문에 생긴 애정의 결핍을 곤충과의 관계에서 충족하는 현세는 현실 감각이 조금 부족해 보인다. 각 챕터 제목인 '탈피', '해충'의 과정에 따라 자신의 폭력성을 인식하고 그 단맛에 중독되는 과정이 특유의 그로테스크한 그림체와 함께 섬뜩하게 그려진다. 사탕 뺏는 장면만 봐도 오금이 저리는 독특한 공포 성장담.

위근우 <지금, 만화> 기획위원

2019년 한국 만화계의 ‘움직임 10’

2020년을 목전에 둔 2019년 12월. 올해 마지막으로 발간하는 <지금, 만화>(winter)에서 지난 1년간 한국의 만화계의 이목을 끌었던 ‘움직임 10’을 정리해 본다. 산업계, 학계, 창작자들의 유기적 구조 안에서 많은 움직임과 성과도 있었다. 그러나 2019년 시작은 만화계의 어두웠던 단면들이 드러나는 것으로 시작됐다. 한국 만화계가 풀어야 하는 문제점도 여전히 해결되지 않은 채 2020년 맞아야 한다는 것도 기억해야 한다. 역순으로 살펴본다.



나혜석의 <인형의 家>에 나오는 후렴구에서 인용한 제목의 전시는 '부수는 여성들'을 주제로 작가 13인의 작품을 모았다. (사진 제공 웹툰인사이드)

김금숙 작가 작품 <풀>의 영어판 표지(좌)와 프랑스판 표지(우). 이 작품은 영어, 프랑스어, 이탈리아어, 일본어, 아랍어, 포르투갈어 등 7개 언어로 번역 출간됐다.

1 그간 수많은 만화 관련 전시가 있었지만, 가장 오래 기억되고 주목해야 하는 전시가 지금 열리고 있다. 개막식과 함께 '만화 속 페미니즘'이란 주제로 콘퍼런스가 개최돼 의미를 더했다. <노라를 놓아라-부수는 여성들>(2019년 11월 29일~2020년 4월 23일 한국만화박물관 3, 4층 기

획전시실)

2 한국만화계에서 가장 권위 있는 상이라 평가받는 2019년 '오늘의 우리만화' 수상작이 발표됐다. 수상작품은 총 다섯 편이며 다음과 같다. <까대가>(이종철), <아티스트>(마영신), <병의맛>(하일권), <연의 편지>(조현아), <정년아>(서이래, 나문).

3 <지금, 만화>에서 진행하고 한국콘텐츠진흥원과 한국 만화영상진흥원이 공동 주관한 '2019 만화평론 공모전'의 기성, 신인 부문 결과가 발표됐다. 기성 부문 대상에 유원준 씨를 비롯해 5명, 신인 부문엔 대상 최윤주 씨를 비롯한 6명이 수상했다.

4 지난 10월 11일 한국만화가협회 50주년 기념식이 열렸다. 이날 한국만화가협회 윤태호 회장은 '50×50 미래 선언'을 통해 앞으로 한국 만화계의 발전을 위해 협회가 나갈 길을 제시했다.

5 프랑스의 유력 일간지 <휴머니티>가 주관하는 프랑스 휴머니티 만화상에 김금숙 작가의 작품 <풀>이 심사위원 특별상을 받았다. 작품 <풀>은 어린 나이에 일본군의 성노예로 팔려간 이옥선 할머니의 삶을 조명한 작품. "겸손하고 활력이 넘치는 놀라운 삶의 의지가 1940년대 한국 사회의 상황과 함께 잘 표현된 작품"이라고 심사위원단이 수상의 이유를 밝혔다. 이 작품은 <뉴욕타임즈>의 2019년 최고의 만화에 선정되기도 했다.

6 제22회 부천국제만화축제(8월 15일~8월 19일)가 올해도 성황리에 열렸다. 특히 개막식에 수어 통역이 함께 해서 의미가 깊었다는 평을 받기도 했다. 그리고 이번 행사는 한국만화영상진흥원 역사상 최초로 여성이자 장애인 이사장인 이해경 작가가 취임한 뒤 치른 첫 공식행사인데, 성공적이라는 평을 받아냈다.

7 한국의 대표적 국제 만화 행사로 자리 잡아가고 있는 '코믹콘 서울 2019'가 지난 8월 2일부터 8월 4일까지 서

울 코엑스에서 열렸다. 이 행사는 우수만화-웹툰의 IP 활성화 사업과 점차 세계적으로 위상이 높아가는 한국 웹툰의 우수성을 알리는 창구 기능을 맡고 있다.

8 '2019 세계웹툰포럼'이 지난 5월 30일 인터콘티넨탈 호텔에서 열렸다. 100여 명의 해외 바이어와 300여 명의 웹툰 산업계 관계자가 참석했다. 웹툰을 즐기는 차세대 장치로서 VR 만화를 집중 조명한 주제발표가 주목 받았다.

9 웹툰계의 불공정한 계약 관계 문제가 완전히 해결되지 못한 상태에서 연이어 발화된 케이툰 사태'는 해를 넘겨도 여전히 해결되지 않았다. 피해 작가들의 릴레이 1인 시위도 계속되었지만 사업 주체측인 KT의 방관과 투니드 의 책임회피로 무너지는 창작 생태계가 우려됐다. 1년 여를 끌어오던 케이툰 사태는 다행히 지난 11월 5일 을지로위원회 의 중재로 합의됐다.

10 2019년 한국 만화계는 한국만화영상진흥원의 내홍 소식으로 시끄럽게 시작했다. 이어 부천시의 특정 감사 결과에 불만을 표하는 한국만화영상진흥원 내의 두 노동조합이 성명 발표를 했다.

그리고 한국만화가협회, 한국원로만화가협회, 한국웹툰작가협회, 한국여성만화가협회 등의 단체에서 부천시와 한국만화영상진흥원의 혁신을 요구하는 성명을 발표하기에 이른다. 한국 만화계를 뒷받침하고 창작자들에게 안정적인 지원을 해야 할 진흥원의 개혁과 안정은 꼭 필요하다라는 목소리가 높았다. ◆

지금, 만화
volume 5 2019 winter

인쇄 2019년 12월 16일 발행 2019년 12월 20일

발행처 한국콘텐츠진흥원
발행인 김영준 Kim Young-Jun
주소 58326 전라남도 나주시 교육길 35
전화 1566-1114
팩스 061-900-6015

편집인 <지금, 만화> 발간위원회
발간위원장 한창완 Han Chang-Wan
발간위원 김신 Kim Shin
박인하 Park In-Ha
양동석 Yang Dong-Seok
이영희 Lee Young-Hee
이화자 Lee Hwa-Ja
최재정 Choi Jae-Jeong

발간 사업팀 한국콘텐츠진흥원 만화스토리사업팀
팀장 황신 Hwang Shin
주임 김연우 Kim Yon-Woo
전화 061-900-6432
이메일 annie@kocca.kr

발간 사업 주관사 (주)거북이북스
사업 총괄 강인선 Kang In-Sun
편집장 김현국 Kim Hyun-Gook
기획위원 위근우 Wee Geun-Woo
아트디렉터 윤효정 Yoon Hyo-Jung
포토그래퍼 최민호 Choi Min-Ho
인쇄 (주)지예스테크

ISSN 2635-8832

무가지 <지금, 만화>는 한국콘텐츠진흥원에서 제공하는 계간 만화·웹툰 비평지입니다.
본지에 실린 글은 필자 개인의 견해이며 한국콘텐츠진흥원의 공식 입장과 다를 수 있습니다.

