

2006년 1학기
<대중예술의 이해>
이해완 교수님

<강풀의 공포만화에서 찾는
인터넷 연재만화의 특징과 공포코드 읽기>

인문대학 인문계열 2
2006-10229
연 미 현
018-239-7270
27loveme@hanmail.net

1. 서론 - 인터넷과 만화의 만남

컴퓨터의 보급과 함께, 이제 인터넷은 우리의 삶에서 뗄레야 뗄 수 없는 부분으로 다가오고 있다. 인터넷은 정보의 편집과 가공, 그리고 유포가 편리하다는 이점 때문에 수많은 지식들이 그에 적합한 형태로 가공을 거쳐서, 인터넷이라는 정보의 바다를 부유하고 있다. 옛날에는 도서관을 뒤져야 찾을 수 있던 논문, 혹은 전문 자료들도 인터넷에서는 약간의 이용료만 지불하면 쉽게 이용할 수 있고, 또한 음악도 굳이 씨디나 테이프를 사지 않더라도 인터넷을 통해 들을 수도 있다. 영화나 텔레비전도 인터넷을 통해 보고 들을 수 있다는 것을 생각하면, 인터넷이라는 공간의 가변성과 접근 용이성은 기타 매체를 뛰어넘는 점이 있다는 것을 충분히 생각할 수 있다.

사진과 그림은 인터넷이 보급되면서 가장 흔하게 쓰이는 표현도구 중 하나이다. 디지털 카메라의 등장과 그림을 그리는 프로그램 - Photo Shop, Paintshop pro, Opencanvas 등 - 의 보급은 사진과 그림이 인터넷에서 흔하게 접할 수 있게 되는데 많은 기여를 했다. 그리고 인터넷을 사용하는 세대가 글보다는 시각적인 측면에 더 익숙하다는 점, 또한 인터넷 페이지가 넘어가는 짧은 시간에도 많은 내용을 표현할 수 있다는 점 등이 사진과 그림과 같은 시각매체가 가지는 강력한 이점이다. 대부분의 포털 사이트는 이런 점을 착안하여 사진을 올리는 게시판을 마련하거나, 혹은 직접 그림을 그려서 올릴 수 있는 게시판을 따로 운영하기도 한다.

이런 정보의 바다에 만화가 등장한 것은 결코 우연한 일이 아니다. 사람들은 글이 아닌 그림으로 무언가를 표현하기를 원했고, 그 수단으로 그림이 이용된 것이다. 그리고 기존의 인쇄매체 중 그림과 글을 동시에 가지고 있는 만화가 인터넷이라는 공간에 변형되어 등장했다. 처음에는 일상의 모습을 담고 있는 한 두 컷의 그림, 그리고 그 그림을 설명하는 글이 붙어있는 형식이 가장 일반적이었다. 이런 형태의 만화는 개인 홈페이지 등에서 주로 연재되기 시작했다. 최초의 그 만화를 보는 사람들은 대부분 그 작가의 고정 팬이거나, 혹은 정보의 바다를 떠돌다가 우연히 흘러 들어온 손님들이 전부였다.

그렇지만 몇몇 포털 사이트에서 이런 만화의 가능성을 보고 연재란을 마련하기 시작했다. 이후 이런 만화들은 인터넷을 이용하는 모든 사람들에게 무차별하게 노출되었다. 이전에는 접근을 방해하는 것은 없었지만, 접근하기 힘들었던 만화들에 대한 장벽이 사라진 것이다. 이러한 포털들 가운데 다음(<http://www.daum.net>)은 이른 시점에 ‘만화 속 세상’이라는 연재만화 코너를 만들었다. 강풀은 그 곳에서 4편의 연재만화를 연재하면서 많은 인기를 얻었고, 그가 쓴 연재만화 4편은 모두 전격 출판되었으며, 현재 영화화 되는 중이다¹.

이 연재만화 중 공포물인 <미스터리 심리 썰렁물>과 그 후속편인 <타이밍>을 통해 현재 인터넷 만화의 매체적 특징을 알아보고, 작품의 이야기 분석을 통해서 공포와 감동이 어

¹ 현재 미디어다음 ‘만화 속 세상’의 연재 종료 만화 코너에는 강풀의 연재 만화인 <순정 만화>, <바보>, <미심쩍>, <타이밍>이 올라와 있으며, 현재 <26년>이라는 새로운 만화를 연재하고 있다. 강풀의 개인 홈페이지는 강풀닷컴(<http://www.kangfull.com>)이지만, 현재 개편중인 관계로 대부분의 조사는 미디어 다음에서 이루어졌다.

면 소재로 표현되고 있는지 알아보았다.

2. 인터넷 연재만화의 매체적 특징

초기 인터넷 연재만화의 등장은 고속 인터넷의 보급에 상당부분 영향을 받고 있다. 과거에 비해 개선된 인터넷 환경은 그림파일이 뜨는데 걸리는 시간을 상당히 단축시켰고, 사진이나 그림 파일을 업로드 시키는데 걸리는 시간 역시 단축된 것이다. 그와 함께, 홈페이지 제작을 편리하게 만드는 다양한 웹 에디터 프로그램의 등장 역시, 한 사람이 개인 홈페이지를 구축하는데 과거에 비해 그다지 긴 시간을 요구하지 않게 되었다.

처음에는 단편적인 이야기가 인터넷 만화의 중심을 이루었다. ‘포엠툰’, ‘스노우캣 다이어리’ 등은 이런 초창기 인터넷 만화의 모습을 가장 잘 보여주는 만화형태이다. ‘포엠툰’은 한 컷의 만화와 그에 붙는 작가의 말이 가장 주축을 이루고 있고, ‘스노우캣 다이어리’ 역시 작가가 자신의 소소한 일상을 짧은 만화 형식으로 꾸며서 올리는 것이 중심 형태를 이루고 있다. 이런 형식은 누리꾼들 사이에 입소문을 타고 퍼져나갔고 곧 많은 인기를 얻어 책으로 출간되기에 이르렀다. 이런 인터넷 만화는 누구나 제작이 가능하다는 점과, 그림에 비해 메시지의 공감성이 더 중요한 요소로 부각되면서 진입이 어려운 기존 만화계에 대안적인 성격을 불어 넣기도 했다.

그러나 이런 아마추어 만화가들이 점점 늘어가면서 사람들은 더욱 높은 수준의 만화를 요구하였고, 점점 짧은 아포리즘 형식의 만화들은 4컷 혹은 그 이상의 어떤 ‘스토리’를 가진 만화로의 변모를 시도하였다. 미디어 다음에 연재되었던 김풍의 <페인 가족>은 이런 변화의 모습을 잘 보여준다고 할 수 있다. 4컷 혹은 그 이상의 컷을 통해 짧은 움니버스의 전달을 주축으로 하고있지만, 전체적으로는 한 특이한 가족의 이야기가 전달되는 것이다. 결국 독자들에게 긴 이야기를 전달하고 싶지만, 독자들의 짧은 집중도를 고려하여 중간에 봐도 이해할 수 있는, 그런 간단한 구조를 채택하게 된 것이다.

하지만, 포탈에 연재되면서 이런 연재만화에 약간의 변화가 생기기 시작했다. 과거에는 개인홈페이지로 직접 와서 구경하는 사람들이 가장 중심이었다면, 포탈에 연재되면서 어느 정도 대중에 무차별적으로 공개되기 시작한 것이다. 게다가 다음 같은 경우는 메일서비스와 카페서비스의 제공이 가장 주축이 되면서, 매일같이 그 사이트를 찾는 사람이 대다수를 차지하게 되었다. 이런 상황에서 만화가들은 한번쯤 해 보고 싶었던 긴 이야기를 시도하기 시작한 것이다.

게다가 인터넷이라는 공간은 출판 만화에 비해 큰 장점을 가지고 있었으니, 바로 페이지 크기의 자율성이다. 출판만화에서는 페이지의 구분이 가장 큰 제약이다. 한 페이지, 혹은 두 페이지에 걸쳐서 모든 것을 표현해야 하는 것이다. 이런 제약은 창작에 일정 도움을 주기도 하지만, 기타 표현을 하는데 방해가 되기도 한다. 그러나 인터넷 만화에서 페이지 크기는 거의 무한대라고 할 수 있다. 세로, 혹은 가로의 크기는 전혀 제한이 되지 않는 것이다. 실

제로 다음에 연재되고 있는 만화들은 한 페이지에 다 보이는 크기의 그림 파일을 이용하기 보다는, 세로로 긴 그림 파일을 통해서 만화를 그리고 있다.

그렇다면 왜 하필이면 세로로 긴 만화가 가장 많이 읽혀지고, 그려지고 있는지 의문이 생길 수 있다. 본인은 이 이유를 휠 마우스의 보급으로 생각한다. 이전에는 마우스로 직접 클릭을 하거나 키보드를 이용해서 스크롤을 넘겼기 때문에 가로나 세로의 길이가 길다는 것이 이용자에게는 비슷한 느낌이었다. 그러나 이제는 개인정보보호를 위해 키보드의 사용이 제한되고 있고, 휠 마우스가 보급이 되어서 세로로 화면을 내리는 것이 훨씬 편리하게 되었다. 클릭하고 마우스의 휠을 굴리기만 하면 쉽게 만화를 볼 수 있는 것이다. 가로로 길게 편집을 해도 볼 수는 있지만, 휠 마우스를 이용할 때는 가로로 긴 것보다는 세로로 긴 것이 더 편리하다는 점이 세로로 긴 만화를 등장하게 하는데 큰 영향을 주었다고 볼 수 있을 것이다.

게다가 원래 긴 내용을 가로로 길게 배열할 경우, 그 다음 단락을 읽기 위해서는 결국 처음으로 돌아와야 된다는 점도 가로로 늘어 쓰는 것을 차츰 배제하게 만들었을 것이다. 이런 여러 가지 시각적인 이점으로 인터넷 만화는 통일되거나 강제되는 것은 아니지만, 대체로 세로로 길게 내려쓰는 형식을 채택하게 되었다.

또한 출판 만화처럼 컷, 혹은 한 페이지의 크기가 정해져 있지 않다는 점도 아마추어 만화가들에게는 큰 매력으로 작용했을 것이다. 실제로 인터넷 만화에서 길이는 그렇게 통일되어있지 않으며, 컷 구분 역시 그때그때 가장 적합한 방식을 취하고 있을 뿐 몇 편을 연속해서 놓고 봤을 때 뚜렷한 페이지나 컷의 구분이 이루어지지 않는다고 있다. 게다가 이런 구조는 인터넷 만화에만 있는 새로운 매력을 창조하고 있다.

본격적으로 분석하게 될 <미스터리 심리 썰렁물>과 <타이밍>은 이런 세로로 늘어 그리는 것을 상당히 효과적으로 쓰고 있다. <타이밍>의 경우, 시간 능력자들이 등장하는 이야기의 특성상 사건의 순서가 영키는 경우가 있다. 이런 혼란을 막아 독자의 이야기 이해도를 높이고, 공포를 극대화시키는 효과를 위해, 강풀은 <타이밍> 제 10화 '9일 전'에서 특이한 구조로 만화를 그렸다. 똑 같은 시간에 일어나는 세 개의 에피소드를 나란히 그려놓아 시간의 멈춤과 흐름, 그리고 각 등장인물의 행동이 교차되는 효과를 얻은 것이다. 만약 이런 구조를 출판만화에서 시도한다면, 중간에 페이지를 나눠서 다시 옆으로 시선을 이동해야 되기 때문에 인터넷과 같은 긴장감을 떨어질 것이다. 하지만, 인터넷에서는 세로로 길이를 늘여서 배열함으로써 출판만화와 같이 페이지가 나뉘는 경우가 없었고, 이는 결국 긴장감의 극대화를 불러올 수 있었다. 이렇게 세로로 연장해서 나열하는 것은, 마치 영화에서 자주 쓰이는 클로즈업과 같은 효과를 일으키며 독자들의 공포감을 극대화시키는 요소로 작용하고 있다.

결국, 인터넷 만화는 무한한 길이로 늘일 수 있는 인터넷 페이지에 상당부분 그 특징을 신세지고 있다고 할 수 있다. 물론 포탈 사이트에 연재되면서 양 옆에 메뉴를 띄우기 위해 가로의 길이는 어느 정도 제한을 받고있지만, 세로 길이의 자유성에 좀더 초점을 맞춰야 할 것이고 가로 길이도 작가가 요구한다면 가변적인 모습을 펼 수도 있으므로 이것을 형식의 제한으로 보기는 무리가 있을 것이다. 그러나 대체적인 인터넷 연재만화를 보았을 때, 가

로의 길이는 똑같지만, 세로로 긴 만화는 마치 필름과 같은 모습을 가지고 있고, 작가들의 창작 자유도를 높임과 동시에 독자의 가독성을 높이는 결과를 낳아 인터넷 연재만화가 큰 인기를 얻는 요인으로 작용하게 되었다고 할 수 있을 것이다. 인터넷 만화는 단순히 출판 만화가 인터넷이라는 공간에 옮겨진 것이 아니라, 인터넷이라는 새로운 매체에 적응하여 인터넷 만화라는 새로운 매체가 탄생한 것이라 할 수 있다.

3. 이야기 분석 1 - <미스터리 심리 셜링물>

<미스터리 심리 셜링물>은 미디어 다음의 ‘만화 속 세상’이라는 코너에서 2004년 5월 19일부터 2004년 9월 10일까지 연재된 공포 만화이다. 총 6부, 각 5화로 총 30화로 연재 되었으며², 행운아파트라는 한 가상의 공간에서 일어나는 현상을 중심으로 삼고 있다. 누리꾼에게 얻은 선풍적인 인기를 기반으로, 현재 책으로 출간되어 있으며 영화화가 진행되고 있다. 이 만화의 어떤 점이 사람들을 자극했으며, 공포심을 불러일으켰을까? 우선 전체줄거리를 알아보고, 그 요소를 분석해보려고 한다.

고혁은 행운아파트 나동 806호에 사는 29살의 취업준비생이다. 그는 어느 날 밤 창 밖을 내다보다가, 마주보고 서 있는 가동의 몇몇 집의 불이 한꺼번에 꺼지는 괴현상을 목격하게 된다. 며칠 동안 관찰해보니, 9시 56분이면 몇 개의 집들의 불이 한꺼번에 꺼졌고 그런 집들이 차차 늘어가는 것을 알게 된다. 그리고 불이 꺼지는 집에서는 사람이 죽고있다는 것 또한 깨닫게 된다. 그는 관찰과정에서 우연히 알게 된 704호의 여자가 혼자 쓸쓸히 죽게 될 지도 모른다는 것을 떠올리고, 가동에서 벌어지는 사건을 막기위해 경고문을 돌리는 등 적극적인 개입을 시도한다.

가동에 사는 기자 장미현은 처음에 고혁이 관음증에 걸린 사람이 아닐까 의심하지만, 자신의 주변에서도 이상한 일이 벌어지고 있다는 것을 깨닫고 고혁을 찾아가 도움을 청한다. 가동 707호에 사는 신정수는 이혼 뒤 심한 우울증으로 집 밖에 나오지 못하고 있다. 창 밖을 보다가 창 밖을 뛰어내려 죽는 사람과 눈이 마주치는 경험을 한 뒤부터는 더욱 더 공포에 질려 밖으로 나가기를 거부한다. 점점 더 커지는 공포를 마주한 정수는 누군가 찾아와 주기를 강하게 바라지만, 자신이 부를 수 있는 사람은 없다는 것을 깨닫고 깊은 슬픔을 느끼게 된다.

형사인 양성식은 연쇄살인범을 추적하다가 고혁의 증언을 듣고, 자신이 뒤쫓는 용의자인 김상훈 역시 행운아파트에 살고 있다는 것을 알고 그 아파트로 향한다. 그 아파트에서 양성식은 인간이라 믿기지 않는 존재를 확인하게 되고, 자신을 저승사자라고 주장하던 김상훈의 도움을 받아 아파트에서 벌어지는 사건의 중심부로 들어가게 된다. 평범한 여고생이던 이정홍은 빈 집인 옆집, 704호에서 쓸쓸하게 죽은 여자의 이야기를 듣게 된다. 눈 앞에서 경비

² 1부 <아파트>, 2부 <그 남자의 시선>, 3부 <누군가 날 부르고 있다>, 4부 <복도에서>, 5부 <옆집 여자>, 6부 <귀신>. 각 5화로 이루어져있고, 예고편과 작가 후기가 삽입되어있다.

아버씨의 시체를 목격하고, 자신의 부모님 역시 밤 9시 56분이면 집의 모든 불을 끄는 이상한 모습을 보인다는 것을 깨닫고 이 사건을 풀기 위해 노력한다.

모든 이야기의 가장 중심이 되는 날은 이 사람들이 모두 만나는, 어느 비오는 밤이다. 그 날, 사람들은 쓸쓸하게 자살하고 귀신이 되어 돌아다니는 유연의 이야기를 듣고, 자신 나름의 방법으로 억울하게 죽고 세상을 떠도는 귀신들을 이해하기 위해 노력한다. 자신의 슬픔을 이해해 주기를 바랐던 유연은 고희의 이해로 세상을 떠나지만, 고희는 유연에게 받은 슬픔을 견디다 못해 자살하게 되고 비슷한 일은 반복되게 된다.

마지막 작품 후기에서 작가는 귀신이 어떻게 세상에 남게 되었는지 고민하다가 이 작품을 썼다고 밝혔다. 그리고 그런 귀신들이 부족했던 것은 주변 사람들의 이해와 사랑이었을 것이고, 단 한 사람이 아닌 여러 사람에 의해 구조적으로 풀리는 원한을 담고 싶었고 그렇게 해도 풀리지 않은 만큼 깊은 원한이 지금 사회에서 나타날 수 있다는 점을 알리고 싶었다고 했다. 이제 이 작품에서 공포를 구성하는 몇 가지 요소에 대해 알아보려고 한다.

① ‘아파트’라는 한정된 공간

이 작품은 아파트라는 공간에서 이루어지는 공포스러운 사건을 소재로 다루고 있다. 아파트는 좁은 지역에서도 많은 사람이 살 수 있게 함으로써, 국토가 좁은 우리나라에서는 가장 대표적인 주거 공간으로 자리잡고 있다. 많은 사람들이 아파트에 살고 있거나, 혹은 한번쯤은 아파트라는 공간을 거친 기억을 가지고 있을 것이다. 그런데 이런 아파트라는 공간이 결코 자연스러운 공간이 아니라, 도시의 병리적인 특성이 집약되어 있다는 것이다.

아파트라는 공간의 단점을 지적할 때, 가장 큰 지적을 받는 것은 그 곳에는 이해와 소통이 부재하다는 것이다. 바로 옆 집에 사는 사람도 마음만 먹으면 한번도 보지 못한 채, 혹은 한번도 얘기를 나누지 않은 채 살 수 있으며 아무도 관심을 가지려고 하지 않는다. 많은 사람이 사는 곳임에도 불구하고, 그들 사이에 의사소통은 거의 이루어지지 않고 있는 것이다. 이런 의사소통의 부재는 주변 사람들에 대한 무관심을 낳게 되고, 이 무관심은 만화 속에서 사건의 원인으로 지목되고 있다.

아파트에 살아본 사람이라면 한 번쯤 그런 공포를 느껴보았을 것이다. 혼자 집에 있을 때, 주변에서 들리는 그 수많은 소리들이 마치 바로 옆에서 들리는 것 같은 느낌, 혹은 텅 빈 복도를 누군가 걸어가는 소리가 들릴 때의 공포심 등. 분명 자신과 같은 공간에 누군가 살고 있다는 것을 알고있지만, 자신이 인식할 수 있는 곳은 자기 자신이 살고 있는 그 공간뿐이다. 바로 옆 집에 누가 살고 있는지도 모르기 때문에, 누군가 죽어도 모른다는 공포 -혹은 자기 자신이 죽어도 아무도 모를 수 있다는 공포- 는 아파트에 사는 사람이라면 한번쯤은 느껴보았을 공포 중 하나이다.

‘이해와 소통의 부재’라는 병리적 현상과 더불어, 실제로 많은 사람들이 아파트에 살고 있다는 것은 사람들이 이 만화를 읽으면서 공포감을 느끼는 하나의 원인이 될 수 있다. 실제로 이 만화를 읽으면서 밑에 달린 댓글 중, ‘저 아파트, 왠지 우리 아파트랑 비슷하게 생겼

어요.’, ‘나도 7층에 사는데’ 라는 댓글이 많은 비중을 차지했다. 또한 아파트에 살지 않아도, 연립 주택과 같은 공동 주거 형식의 공간에 살고 있는 사람들은 비슷한 공포를 표현해 냈다.

많은 사람들이 경험하고 있는 주거공간을 대상으로 함으로써, 강풀은 공포를 극대화시키고 그 공포에 사람들이 공감대를 형성하게 만든 것이다. 아파트라는 공간의 병리적 특성과 그에 대한 사람들의 공포는 이 만화를 읽으면서 느끼는 공포의 핵심을 이룬다고 할 수 있다.

② 현대인이 느끼는 우울증과 외로움

흔히들 인간은 사회적 동물이라고 한다. 인간은 사회라는 하나의 집단을 이루며, 그 집단 안에서 어울려 살아가는 것을 당연하게 여긴다. 과거에는 다른 지역으로의 이주가 적었으며, 사회생활을 하면서 접촉하는 사람들은 대부분 몇 대에 걸쳐서 같이 살았기 때문에 가족과 같은 공감대형성이 가능했었다. 이러한 전통사회에서 개인은 외로움을 느끼지 않으며 살아갈 수 있었다.

그러나 현재의 인간관계는 과거의 인간관계와는 많이 다르다. 과거에 비해 주거를 빈번하게 옮기기 때문에, 옆집에 있는 사람들과 과거와 같은 인격적 관계를 맺기 힘들다. 오히려, 자신의 삶에 들어오지 않기를 바라면서 문을 꽂고 닫고 살아가기 일쑤이다. 직장이나 외부 조직등에서 이루어지는 인간관계는 대부분 서로의 이익 달성을 위해서 맺어지며, 서로의 이해관계가 맞지 않는다면 언제든지 깨어질 가능성이 존재한다. 이런 상황에서 사람들은 심각한 외로움을 느끼게 되고, 이런 외로움은 사회적 문제로 표출되곤 한다.

강풀의 <미심쩍>에서는 이런 외로움을 겪는 사람, 두 명이 나온다. 한 명은 귀신이 된 유연이고, 한 명은 이혼녀인 신정수이다. 유연은 하체마비의 장애를 가지고 있어서 누군가 이끌지 않으면 바깥으로 나갈 수 없어, 집 안에서 홀로 외롭게 살다가 자살을 했다. 신정수는 이혼을 한 뒤, 그 아픔으로 집 밖에 나가는 것에 공포심을 느끼고 문을 닫은 채 집 안에서만 살려고 한다. 이 둘은 사건을 해결하는 과정에서 서로의 외로움을 이해하고, 유연은 고혁에게 외로움을 넘긴 뒤 사라지며 신정수는 밖으로 나올 수 있게 된다. 그렇지만 마지막에 고혁에게 넘겨진, 유연의 외로움과 슬픔은 고혁을 자살로 몰아넣게 된다. 강풀은 마지막 후기에서 결말을 이렇게 한 이유로, 그런 외로움과 슬픔이 단순히 이해로 모두 해결될 것 같지 않아서 였다고 밝혔다.

현대 사회에서 수많은 사람들이 이혼을 하고, 또 수많은 사람들이 사고로 뜻밖의 삶을 마감한다. 이런 사건은 뉴스, 신문, 인터넷을 통해 계속 전파되고 실제로 그런 일을 겪지 않은 사람도 이런 일에 대한 두려움을 가지게 되었다. 그리고 가족이라는, 자신이 태어나고 자란 일차적 공간이 사라지는 것은, 모든 사람들이 근본적으로 가지고 있는 두려움 중 하나이다. 수많은 가족이 해체되는 사회적 현상과, 가족 해체에 대한 근본적인 두려움은, 현대에 두 가지가 서로 만나면서 끊임없이 증폭되는 듯 하다.

최근, 한 텔레비전 프로그램에서 ‘은둔형 외톨이, 히키코모리’³ 에 대해 방영하여 사회적

³ 이시형, 요인중, 이세형, 김미영 (2002), “A Psychiatric study on so called 「Bang-Kock」, non-psychotic withdrawn loner”, 미국 정신 의학회 발표자료, 동남 신경정신과 홈페이지

으로 큰 논란이 되었던 적이 있다. 이들은 다른 사람과의 사회적 접촉을 거부하면서 - 심지어 가족과의 접촉도 거부하며- 자신의 방 안에서 홀로 살아가려고 한다. 이들이 이렇게 살아가려는 원인은 다양하지만, 그 원인 중 하나로 파편화된 사회에 대한 불안감을 들 수 있을 것이다. 이런 증상의 시작은 대부분 사춘기 때 이며, 큰 사회적 실패나 인간 관계에서 상처를 입은 것이 원인이라고 진단했다. 현재 한국에서도 많은 사람들이 은둔형 외톨이의 삶을 살고 있고, 앞으로 더 늘어날 것이라는 진단도 존재한다.

꼭 은둔형 외톨이가 아니더라도, 많은 사람들이 파편화된 사회에서 외로움을 느끼고 도피를 시도하기도 한다. 그 수단은 음주, 흡연, 약물이 될 수도 있고, 극단적으로는 자살이 될 수도 있다. 그리고 이런 현상을 악화시키는 것은 사회의 무관심과, 다른 사람의 일에 적극적으로 개입하지 않으려는 실태일 것이다. 강풀의 <미심쩍>은 이런 병리적 공포를 짚어 내어 만화의 소재로 삼고 있고, 이런 공포는 인터넷 만화라는 수단을 통해 증폭되고 있다고 볼 수 있다.

지금까지 <미심쩍>의 이야기 분석을 통해서 이야기 속에 내재되어 있는 공포의 원인을 짚어보았다. 우선 아파트라는 한정된 공간과, 그 안에 내재되어있는 현대적인 인간관계의 파편화를 들 수 있을 것이다. 그리고 병리적인 현대사회의 모습과 그에 대한 두려움을 자극한다는 점이 두 번째 원인이 될 것이다. 결국 이 작품은, 인위적인 사회에서 사람들이 느끼는 근원적인 공포를 표현함으로써 많은 사람들이 공감할 수 있도록 한 것이라 할 수 있다.

4. 이야기 분석 2 - <타이밍>

<타이밍>은 역시 미디어다음의 '만화 속 세상'에서 2005년 6월 10일부터 10월 28일까지 연재된, <미심쩍>의 2부 격인 만화이다. 2부라고는 하지만, 겹쳐서 등장하는 인물은 양성식 형사 한 명뿐이고, 이야기의 소재나 전개도 상당히 다른 것을 볼 수 있다. 이 만화는 예고편과 작가 후기를 포함해 총 35편이 연재되었으며, 역시 많은 인기를 얻어 책으로 출판되었고 영화화가 결정된 상태이다. <미심쩍>과 마찬가지로, 우선 전체 줄거리를 살펴보고 공포 요소를 찾아보려고 한다.

고등학교 영어 교사인 박자기는 무당의 딸로, 자기 자신 역시 신기를 가지고 있어 가끔 큰 참사를 꿈으로 보곤 한다. 그런데, 매일 밤마다 자신이 근무하는 학교의 옥상에 여러 사람들이 서 있고, 자기 자신이 몇몇 사람들이 비가 오는 날 밤, 정확하게는 9월 15일 밤 12시 10분에 운동장에 서서 그 장면을 바라보는 꿈을 꾸다. 이 꿈이 보통의 꿈이 아니라는 사실을 안 박자기는, 꿈속에서 자기와 함께 서 있는 사람들을 찾아 나선다.

박자기가 찾은 사람들은 바로 시간 능력자들이었다. 김영탁은 자신이 근무하던 학교의 학생으로 시간을 멈출 수 있는 능력을 가지고 있었고, 친구들을 구하기 위해 이 일에 참여한다. 그러나 멈춰진 시간 속에서는 자신밖에 움직일 수 없고, 자기 혼자서 귀신들을 상대

해야 된다는 사실을 깨닫게 된다. 장세윤은 한 쪽 눈이 파란, 오드아이를 가진 여자로 10분 뒤의 미래를 볼 수 있지만, 그 미래를 결코 바뀌지 않는다는 것을 알고 번민에 빠지게 된다. 강민혁은 10초 뒤로 시간을 돌릴 줄 아는 사람이다. 하지만 이 능력으로, 자신의 눈 앞에서 아내와 아이가 수없이 떨어져 죽는 모습을 보고 다시는 능력을 쓰지 않으려고 하지만 사람들이 죽는 것을 보고 사건의 확대를 막기 위해 노력한다.

그렇지만, 박자기가 보는 미래는 바뀌지 않고, 타임 스톱퍼 김영탁과 저승사자 양성식이 이 사건의 주모자가 같은 학교의 백기형이라는 것을 알고 죽게 된다. 9월 15일 12시 10분, 결국 예정된 시간이 되고 박자기는 학교 옥상에서 백기형이 왜 이런 일을 꾸렸는지 듣게 된다. 백기형은 자신의 진정한 친구였던 김영의 죽음의 운명을 바꾸기 위해, 박자기 선생이 꿈 속에서 모든 일을 보고 막아 주기를 기대하면서 이런 사건을 꾸민 것이었다. 더욱 끔찍한 미래를 만들어 박자기가 꿈으로 보게 만들기 위해, 백기형은 박자기의 눈 앞에서 투신해 자살하고, 박자기는 자신의 죽음이라면 볼 수 있을 것이라 믿으면서 백기형의 뒤를 이어 옥상에서 뛰어내린다.

다행히도, 이 모든 것은 박자기의 예지몽이었고, 그녀는 이렇게 예정된 미래를 바꾸기 위해 나름대로 최선을 다한다. 결국 박자기와 다른 시간 능력자들의 우연한 도움으로 김영의 죽음의 미래는 바뀌게 되고, 모든 사건은 결말을 맺게 된다.

이 만화에는 별다른 후기가 붙어있지 않으며, 작가는 결말이나 작품의 해석을 독자들에게 맡긴다는 입장을 취하고 있다. 미스터리 물인 만큼, 독자의 해석 역시 많은 부분을 차지한다는 점에서 었을 것이다. 대부분의 독자들은 이 만화의 어떤 점에 매력을 느꼈는지, 소재와 이야기 분석을 통해 알아보고자 한다.

① 시간과 운명을 다루는 능력

옛 문명의 발달 정도를 측정하는 기준 중 하나로 점성학이나, 점복술을 이용하곤 한다. 점성학은 생계 수단인 농업과 직접적으로 관련이 있다고 치더라도, 점복술은 왜 문명 발달 측정의 기준이 되는 것일까? 사람들의 욕구는 일차적으로는 의, 식, 주에 머무른다. 우선 먹고 살아야 다른 활동을 시작하기 때문이다. 그 사회의 구성원이 충분히 먹고 살 수 있는 양의 식량이 생산되면, 그 다음으로 시작되는 것이 지적인 욕구의 충족이다. 처음에는 농업이나 어로, 수렵에 쓰이는 실용적인 기술이 우선이 되지만, 그 다음으로는 인간 자신이나 세계를 움직이는 원리에 대해 고민을 하게 된다. 여기에서, 인간은 자신의 눈 앞의 현실은 조정할 수 있지만, 앞으로 닥쳐 올 미래에 대해서는 전혀 알 수 없다는 것을 알게 된다. 그리고 조금이나마 알고자 하는 노력을 하고, 그것이 점복술의 발달을 가져왔다고 볼 수 있다.

시간은 인간이 손을 댈 수 없는 영역이다. 지금 이 순간도 시간은 흐르고 있으며, 대부분의 사람들은 시간이 흐르면 죽게 마련이다. 이렇게 절대적 존재인 시간과, 어쩔 수 없는 미래를 사람들은 ‘운명’이라 부르면서 바뀌지 않는 것이라 여기곤 한다. ‘운명을 개척했다’는 것은, 그런 절대성에 대한 도전에서 승리한 것을 가리키며 이런 말은 그 사람에 대한 존경과 경외의 마음에서 나오곤 한다. -물론 그것 역시 그 사람의 운명인 것이라며 비아냥거리

는 사람도 존재한다- 결국, 정해진 것을 뛰어넘는 것은 인간의 오랜 소망이며 지금도 자신에게 지워진 운명을 뛰어넘기 위해 많은 사람들이 노력하곤 한다.

<타이밍>에서는 이런 한계를 넘어서는 사람들이 등장한다. 바로 시간 능력자이다. 이들은 10분 앞을 내다보거나, 10초의 시간을 되돌리거나 혹은 시간을 멈추는 등 다양한 방법으로 시간을 ‘이용’한다. 여기에서 모든 사건은 김영의 죽음을 예감하고 그것을 막기위한 백기형의 노력에서 시작되며, 결말 또한 김영이 죽음의 운명을 거스르는 것으로 마감된다. 절대적 영역인 시간을 ‘이용’할 수 있는 사람들이기에, 인간에게 절대적인 운명 또한 거스를 수 있는 것이다.

사람들은 끊임없이 미래를 알기 원하고, 지금도 신문, 잡지 등에는 자신의 미래를 예언하는 하나의 수단인 12간지점, 별자리점 등이 끊임없이 오르고 있다. 절대적인 시간에 대한 두려움, 그리고 정해진 운명에 대한 호기심과 그를 바꾸고자 하는 마음. 이와 같은 사람들의 마음이, <타이밍> 속에 그대로 나타난 것이라 볼 수 있다.

② ‘절대적’ 능력의 ‘불완전성’

이 만화에 등장하는 사람들은 대부분 시간과 관계된 능력을 가지고 있거나, 사람의 목숨을 마음대로 할 수 있는 저승사자의 능력을 가지고 있다. 이런 능력은 일견, 절대적으로 보이며 상대할 수 없는 것으로 느껴지기도 한다. 하지만, 사건이 진행될수록 이 능력자들은 자신이 가진 능력의 불완전성을 깨닫고 고민하게 된다.

김영탁은 시간을 멈출 수 있는 능력을 가지고 있다. 이 능력을 이용해 당당하게 커닝을 하기도 하고, 멈춰진 시간 속에서 담배를 피우는 등 남몰래 시간을 이용하곤 한다. 처음에 김영탁은 멈춰진 시간 속에서 자신만이 움직일 수 있다고 생각하고, 자신의 능력에 자부심을 가진다. 그렇지만, 멈춰진 시간 속에서는 공기의 흐름 역시 멈춰져 있기 때문에 격한 활동을 할 수 없다는 점과, 다른 사람이 멈춰있어 자신이 모든 것을 해결해야 된다는 것은 새로운 딜레마로 다가온다.

예언을 할 줄 아는 사람들 역시 마찬가지이다. 박자기 선생은 미래의 참사를 예언할 수는 있지만, 중간의 과정은 전혀 보지를 못한다. 10분 뒤를 예언하는 장세윤은, 10분 뒤를 예언할 수는 있지만 그 미래는 바뀌지 않는다는 고민을 가지고 있다. 10분 뒤의 일을 알려줘도 믿지않는 사람들의 모습은 그리스 로마 신화 중 카산드라의 이야기를 떠올리게 한다. 자신과 비슷한 처지에 놓인 박자기 선생을 알기 전까지 아무도 자신의 말을 믿어주지 않았고, 결국 외톨이의 인생을 살아가고 있었다.

강민혁은 10초 뒤를 되돌릴 수는 있지만, 그 능력으로 추락하는 아기와 아내를 구하려고 하다가 수십 번이나 가족의 죽음을 목격하는 슬픔을 겪었다. 저승사자인 양성식과 백기형은 얼굴을 보면 사람들이 죽는 날을 알 수 있기에, 거울을 보기를 꺼린다. 거울에 비친 자신의 얼굴 속에서, 자신이 죽는 날을 알 수도 있기 때문이다. 또한, 눈을 통해, 혹은 손을 통해서 사람의 죽음을 결정하는 이들은, 마음 놓고 사람의 눈을 쳐다보지 못하고 손을 잡을 수가

없다. 그래서 사람들과 어울릴 수 없는 외로움을 겪게 된다. 이처럼 절대적인 능력을 가지고 있지만, 그 능력을 썸과 동시에 또 다른 고민을 가지게 되는 것이다. 그렇기 때문에 사건은 끊임없이 얽히고 설키며, 또 다른 아픔을 낳게 되는 것이다.

불완전함에 대한 고민은 인간이라면 누구든지 가지고 있는 고민이다. 절대적인 신이 아니라 인간이기에 불완전하고, 인간이기에 절대적으로 보이는 능력 중 한 군데는 결점이 존재하는 것이다. 이런 불완전성은 시간 능력자들도 마찬가지이다. 한 번에 한 가지만 할 수 있기 때문에, 더욱 문제가 생기는 것이다. 교훈적 결론이지만, 결국 사건은 모든 능력자가 서로를 믿고 힘을 합침으로 해결되게 된다. 박자기가 백기형을 ‘흔들리지 않는’ 눈으로 쳐다보면서, 백기형은 박자기에게 마음을 열게 되고, 나중에는 장세윤의 예언을 믿음으로써 결정된 미래가 바뀌게 된다.

인간의 불완전한 능력에 대한 고찰, 그리고 그것을 보완해주는 인간의 ‘믿음’을 통해, 강풀은 한계를 뛰어넘을 수 있는 인간의 능력을 말하고 싶었던 것 같다. 그리고 이런 점은, 독자들이 만화를 읽으면서 큰 감동을 느끼는 요소로 작용하게 되었다.

<타이밍>의 소재는 일견 황당하고 진부해 보일 수 있는, 시간을 움직이는 능력이다. 절대적인 시간을 움직이고 미래를 예언하는 능력, 그리고 이런 능력을 가진 자들의 고민은 과거에도 많이 이야기 된 소재 중 하나이다. 예언이나 시간능력에 대해 많은 책들이 나와있고, 지금도 많은 사람들이 이런 능력의 과학적 분석을 시도하고 있다. 하지만, 이런 진부한 소재가, 현대적인 배경을 가지고 전개되면서 독자들에게 또 다른 감동을 주고있는 것이다. 또한 인터넷 만화의 매체적 특징을 빌어서 전개되면서, 감동의 증폭을 가져다 주는 효과가 있는 것이다. 결국, <타이밍>은 기존 소재의 새로운 활용과, 새로운 매체의 이용으로 탄생한 현대의 공포물이라 할 수 있을 것이다.

5. 결론

지금까지 강풀의 인터넷 연재 만화인 <미심쩍>과 <타이밍>을 중심으로, 인터넷 만화에 대해 알아보았다. 이 두 만화는 한 작가에 의해 쓰여졌지만, 일견 다른 공포 코드를 가지고 있었다. <미심쩍>이 현대를 살아가는 사람들의 인간관계 파편화와 외로움에 대한 두려움을 다루었다면, <타이밍>은 기존의 공포코드를 현대적으로 재 해석해 낸 것이라 할 수 있겠다. 또한, 이 두 만화의 공포가 가중된 것은, 인터넷 만화의 매체적 특성에도 연결 지어서 생각할 수 있을 것이다. 그래서, 강풀의 만화를 비롯하여, 인터넷에 연재되는 만화들은 스토리 분석과 더불어, 매체적 특성 또한 고려하여 작품이 분석 되어야 할 것이다.

대중예술이 예술인지 아닌지에 대해서는 현재에도 논란이 많이 존재한다. 과연 대중예술이 진정성을 가지고 있는가, 아니면 대중의 소비를 위해 생산되는 대중예술의 작품들이 과연 개성이 있는가 등, 현재에도 많은 사람들이 이에 대해 주장을 제기하고 또 그에 반박하

기도 한다. 우리는 수업시간에 대중예술의 부정적 본질에 대해 언급한 여러 학자에 대해 배웠다. 그 학자들 중 맥도날드와 허버트 갠즈의 주장은 일견 타당해 보이기도 한다. 대중예술은 많은 수의 대중의 취향을 만족시키기 위해서 무차별적으로, 예술에서 개성적인 측면을 포기하는 저차원적인 작품을 대중에 공급한다는 것이다. 그뿐만 아니라, 그런 저차원적인 작품에 계속 노출되면서 대중은 그런 경향의 소비를 강요당하게 되고, 자연스럽게 고급 예술 역시 그런 대중의 시각에 맞추어서 작품의 질이 저하되는, 일명 ‘악화가 양화를 구축하는’ 현상이 나타날 수 있다는 것이다.

그러나 이런 모든 주장은 어디까지나 대중예술의 창작자가 대중을 만족시키기 위해 자신의 개성을 포기한다는 전제 하에 가능한 것이다. 현대의 대중 예술들은 저작자, 혹은 매체에 따라 다양한 개성을 가지고 있고, 그런 참신성이 대다수의 대중을 매료시키는 것이라고 볼 수 있다. 오히려 대중 예술 속에서 메시지를 읽지 않으려는 기존 학자들의 오만의 발로라고도 정의를 내릴 수 있을 것이다. 대중 예술을 하나의 문화 현상으로 살펴본다면, 그 속에서 현대 사회를 반영하는 다양한 코드를 읽어낼 수 있을 것이다. 대중 예술은 내용적 측면에서 그 시대의 이야기를 다루고 있으며, 매체적 측면에서도 그 내용에 가장 합당한, 그 시대에 통용되기 쉬운 매체를 선택하고 있기 때문이다.

대중 매체를 이해함에 있어서, 대중예술이기 때문에 당연히 반-가치적이라든가 몰개성적이라는 선입관을 가지고 보는 것은 학문적으로도 바람직하지 않은 태도일 것이다. 그것보다는 대중 예술을 전파하는 그 매체의 특성에 대한 이해와, 대중예술에서 개개의 작품에 대한 비평과 분석을 통해 가치 있는 대중 예술 작품을 찾아내는 것이 대중 예술을 대하는 바람직한 태도가 될 수 있을 것이다.

6. 참고 문헌

2006 1학기 이해완 교수님의 수업 노트

백선기, “대중문화, 그 기호학적 해석의 즐거움”, 커뮤니케이션북스, 2004

정성철, “왜 대중예술의 이해인가?”

Abraham Kaplan, “대중예술의 미학”