

유시진 만화의 환상성 변이 연구

- I. 서론
 - II. 환상의 계열성 : 경이와 기괴
 - III. 유시진 만화에 교차하는 환상의 계열과 그 의미
 - IV. 결론
- 참고문헌
ABSTRACT

장은영, 김미림

초 록

환상은 역사적인 측면과 공시적 측면을 살펴 볼 때, 크게 경이와 기괴의 두 가지 계열성을 가지며 다양한 의미체계를 가진다. 경이는 고전적인 형이상학체계와 마법담의 전통을 한 축으로 하는 조화롭고 풍부한 환상의 세계이고, 기괴는 근현대의 문제적 의식으로부터 출발하여 부조리와 부정적 진실을 발견하고자 하는 전복적인 환상 세계이다. 만화에서는 매체적 특징상 리얼리티보다 환상을 사용하기가 유리하다. 그러나 환상과 만화의 연관관계가 구체적으로 논의된 바는 드물다. 본 논문은 환상에 대해 기괴와 경이의 계열성으로 이해하는 데서부터 출발하여 기괴와 경이의 다양한 조합을 드러낸 만화작가 유시진의 작품들의 경향을 살펴봄으로써 각 계열의 환상이 만화의 개별 작품의 스타일과 주제의식에 어떻게 영향력을 주고받는지 알아보았다.

작가 유시진은 현대 작가답게 기괴 계열의 감성으로 작품을 시작하였으나 자의식과 관련된 주제를 발전시켜가면서 동시에 견고한 2차세계의 경이계열 환상세계를 구축하고자 노력했다. 그러나 『신명기』에서 환상세계가 작품의 주제를 압도하는 양상을 겪었다. 이후 작품인 『폐쇄자』와 『온』에서는 자의식을 붕괴하고, 새롭게 만들어가는 과정을 혼합된 환상양식을 통해 이루었고, 이러한 터닝 포인트 이후 유시진의 작품은 주제의식과 환상양식에 있어서 보다 일관되게 기괴 계열의 성향을 드러내고 있다.

주제어 : 경이, 기괴, 환상, 판타지, 토도로프, 캐스린 흄, 유시진, 온, 폐쇄자

I. 서론

환상, 판타지 등의 말은 일상적으로도, 심리적인 욕망과 관련해서도, 예술 양식으로도 흔히 사용된다. 그리고 종종 현실 세계와는 무관한 유희적 산물 정도로 이해된다. 그러나 환상은 보다 미묘하다. 환상은 현실세계와 무관한 어떤 것이 아니라 오히려 피비우스의 띠와 같이 연동되어 있다. 환상과 현실과의 연관은 특별히 예술양식에서 의미를 가진다. 예술양식은 현실에서는 포착하기 힘든 실재성을 환상과 가상의 것으로 구현해낼 수 있기 때문이다.

이처럼 ‘현실적인 것과 상상적인 것 사이’ 라는 환상의 속성에 대해 주목한 유의미한 연구는 구조주의 학자인 츠베탕 토도로프(Tzvetan Todorov, 1939~)의 『환상문학 서설 (Introduction à la littérature fantastique, paris, Seuil, 1970¹)』에서 시작되었다. 그는 인식론과 관련하여 명확하고 배타적인 정의를 내림으로 환상이란 무엇인가를 쟁점화 했는데, 이 과정에서 환상이 생성되는 양대 축, ‘기괴 (l'étrange, the uncanny)’와 ‘경이(le merveilleux, the marvelous)’를 제시했다.

‘기괴’와 ‘경이’는 다양한 차원을 가진 용어이다. 고전문학을 전공한 문학연구가 캐스린 흠(Kathryn Hume)은 문학사적 고찰을 통해 환상세계를 이루는 경이와 기괴가 각각 고전과 현대의 특이성을 가지고 있음을 밝힌다. 특별히 기괴의 경우는 프로이트, 하이데거 등의 사상가들이 현대를 읽는 주요한 키워드이기도 하다. 때문에 환상성의 범주에서 함께 취급되어도 기괴와 경이가 만들어내는 각각의 환상세계는 지향점이나 내용면에서 상이하다. 본 논문에서는 환상에 대한 통시적이고 공시적인 고찰을 통해 경이와 기괴가 어떠한 의미론적 맥락에 놓이는지 살펴보고, 이를 기준으로 우리 시대 만화작품이 사용하는 환상성의 특성에 대해 이해해보고자 한다.

만화는 매체적 특징상 리얼리티보다 환상을 사용하기가 유리하다. 그러나 환상과 만화의 연관관계가 구체적으로 논의된

1) 환상문학에 대한 연구는 영미권과 유럽등에서도 1960, 70년대에 이르러서야 본격적으로 이루어지기 시작했다. -홍진호, 「환상과 현실」, 『카프카연구』, 제21집(2009) p.327 각주참조.

바는 드물다. 다루어야 할 것이 많지만, 기괴와 경이의 이해에서 출발하는 본 논문에서는 그 중에서도 기괴와 경이의 다양한 조합을 사용하는 작가 유시진을 통해 기괴와 경이의 환상을 사용하는 것이 작품에서 어떤 의미를 가지는지를 작가의 주제의식과 관련하여 내용과 양식의 층위에서 밝혀보고자 한다.

II. 환상의 계열성 : 기괴와 경이

1. 기괴와 경이 사이에서 포착되는 환상

양식으로서의 환상을 연구하게 될 때 경험하는 것은 환상의 범주를 정하는 문제가 생각처럼 쉽지 않다는 당혹감이다. 판타지의 어원이 의미하는 대로 ‘실재하지 않는 것들을 실재하는 것으로 형상화 하는 것’을 환상의 정의라 하면, 모든 창작물을 포괄할 만큼 그 외연이 넓어져버린다. 창작은 그 이전에 존재하지 않았던 것을 존재하게 하는 행위이기 때문이다.

구조주의 학자 토도로프는 환상문학 장르의 정의를 배타적이며 체계적으로 규명했다. 환상에 대한 그의 유명한 정의는 다음과 같다.

환상이란, 이러한 불확실의 시간을 차지하고 있는 것을 말한다. 어느 쪽인가의 대답을 선택해 버리면, 대번에 환상에서는 일탈, 괴기 혹은 경이라는 인접 장르 어느 것인가로 들게 된다. 환상이란, 자연의 법칙밖에는 모르는 사람이 분명 초자연적 양상을 가진 사건에 직면해서 체험하는 망설임인 것이다. 환상이라는 개념은 따라서, 현실적인 것과 상상적인 것이라는 두 가지 개념과의 관련에서 규정된다.

토도로프, 이기우 역, 『환상문학 서설』, 한국문화사, 1966. p.124.

토도로프는 ‘초자연적인 것이 일상에 개입하는 것’에서 환상을 찾았던 기존의 연구들과 달리, 자연의 법칙(현실적인 것, the real)밖에 모르는 사람이 초자연적 양상(상상적인 것, the imaginary)을 가진 사건에 직면해서 체험하는 ‘망설

임' 이 환상의 핵심이라고 보았다. 즉, 환상이란 현실적인 것(the real)과 상상적인 것(the imaginary) 사이를 오가는 사유의 긴장된 운동, 혹은 존재와 비존재 사이를 끊임없이 진동하는 인식론적 불확실성이라는 것이다.²⁾

토도로프에 의하면 '기괴'란 서사에서 이상한 현상과 사건이 일어나지만, 결론적으로는 이것이 현실의 법칙을 깨뜨리는 것은 아니라고 해명되는 장르이다. 반면 경이는 독자가 작품 내에 있는 초자연적인 현상을 망설임 없이 받아들이고 설명할 수 있는 장르로, 동화가 그 대표적인 예이다. 토도로프는 이 기괴와 경이 사이에 '환상적 기괴'와 '환상적 경이'의 영역을 설정했다. '환상적 기괴'와 '환상적 경이'는 둘 모두 초자연적인 것으로 보이는 사건으로 시작된다. 이 중에서 사건의 실체가 자연적인 것으로 밝혀지면 '환상적 기괴'로, 초자연적인 것이었다고 결론이 나면 '환상적 경이'이다. 이처럼 기괴와 경이 사이 영역을 발견하고 '환상적'이라는 이름을 붙이는 것은 토도로프가 환상에 대하여 현실인지 초현실인지 알 수 없도록 '인식론적 망설임이 끝까지 가는' 것이라는 개념을 가졌기 때문이다. 토도로프가 말하는 환상은 바로 이 환상적 기괴와 환상적 경이 사이에 있다.

기괴	환상적 기괴	환상적 경이	경이
----	--------	--------	----

X

표 1. 토도로프의 환상문학 장르체계 도식
; 토도로프가 말하는 환상성은 환상적 기괴나 환상적 경이 모두에 치우치지 않는 사이에 위치한다.

토도로프에게는 기괴도 경이도 환상이 아니며 오직 '그 사이'에 환상성이 존재한다고 생각했지만, 사실상 그렇게 분류

2) 장세진, '90년대 환상(the fantastic)문학의 또 다른 가능성', 『상허학보』, 제10집 (2003, 2) p. 215

될 수 있는 작품이 극히 드물다는 것³⁾이 토도로프 환상장르 정의의 한계점이다. 오히려 토도로프가 환상을 찾기 위한 근방역으로 찾은 기괴와 경이가 일반적으로 환상의 범주로 받아들여진다.

그러나 토도로프 이론의 의의는 첫째로, ‘기괴’와 ‘경이’라는 환상의 상이한 두 계열을 포착했다는 점이다. 둘째로, 현실적인 것과 동떨어진 무엇인가로 여겨지던 환상의 논의를 현실과 상상의 양면적 관계 안에서 설명했다는 점이다. 즉, 현실과 상상을 전혀 동떨어진 무엇이 아니라 서로를 참조해서만 존재할 수 있는 것으로 인식한 것이다. 셋째로, 환상성을 ‘인식론적인 영역’에 위치시키며 구체적으로 규명하고자 했다는 점이다.

토도로프 연구의 한계성은 분석한 작품 대부분 18세기 후반 내지 19세기 작품들에 편중되어서 이루어졌다는데서 원인을 찾을 수 있다. 기괴와 경이는 실상 동시대적인 인접장르라기 보다는 환상 장르 등장의 선후 맥락을 나타내는 일종의 역사적 계보를 이루며⁴⁾, 또한 각각 상이한 세계관을 배경으로 하고 있기 때문에 인식론적, 존재론적, 심리학적인 영역에서 다른 전개양상을 보인다. 때문에 기괴와 경이가 보이는 구체적 차이는 무엇인지 먼저는 역사적으로 살펴보고, 이후에는 공시적 차원에서 살펴보도록 하겠다.

2. 기괴와 경이의 역사적 계열성

신화, 동화, 민담, 전설, 로망스 소설 등 경이의 세계가 제공하는 환상은 인식론적인 확실성이 전제된 세계, 즉 고전적인 세계관이 전제된 환상이다. J.R.R.톨킨의 <반지의 제왕> 같은 작품에서는 초자연적 마법이나 신비한 종족들이 나와도 이를 어떻게 받아들여야 할지 작품 속 인물이나 내포독자들이 망설이는 경우란 없다. 그 세계는 현실이라는 1차적 세계(primary world)와 달리 마술적이고 초자연적인 질서로 구성

3) 토도로프가 환상예술의 예로 들고 있는 작품은 헨리 제임스(Henry James)의 <나사의 회전(The Turn of the Screw)>이다.

4) 장세진, 위의 책, p.216

된 2차적 세계(secondary world)⁵⁾임을 분명히 알기 때문이다.

토도로프가 연구한 환상 텍스트들인 18세기 후반 내지 19세기의 기괴한 고딕소설은 이전의 중세 기사 로망스나 요정담 등 이전의 환상 텍스트들과는 다른 계열의 환상과 세계관을 보였다. 이는 실제 세계의 변화된 인식이 반영된 것으로, ‘환상’이 학문적인 쟁점이 되기 시작한 것도 이때부터이다.

로즈메리 잭슨은 토도로프의 이론적 유형화인 경이, 환상, 기괴를 공식적 장르의 개념이라기보다 일종의 역사적 계보로 보았다.⁶⁾ 환상이 인간의 사고라는 초자연적인 영역(경이의 세계)이 경험과학의 영토(기괴의 세계)로 대상화, 타자화 되어 가는 것에 역으로 반응한 현상이라고 파악한 것이다. 시대적 환상성이라는 맥락에서 생각해 보자면, 토도로프가 ‘망설임’으로 포착한 19세기 환상성은 ‘인식론적인 불확실성’이며, 이성의 빛과 과학적 질서로 편입되지 않은 ‘타자’인 어두운 초자연 영역이었다.

로즈마리 잭슨의 통찰에서 특기할 점은 환상을 심리적 억압에 대한 반작용이라고 파악한 점이다. 이는 잭슨이 환상의 현실전복적인 성격을 주목하여 정치적, 사회적 맥락에서 환상문학 작품들을 재평가하고자 한 점에서도 드러난다. 반작용에 초점 맞추기는 했지만, 환상을 인간의 정신적이고 심리적인 차원의 움직임으로 보고 있음을 알 수 있다. 잭슨의 연구 기저에는 욕망에 대한 프로이트의 심리학적 연구가 깔려 있다.

캐스린 흄은 로망스와 고딕 등 환상계열 소설만을 분석한 잭슨에 비해 신화와 종교에서부터 현대소설에 이르기까지 문학현상으로서의 환상을 분석했다. 캐스린 흄에 이르면 환상이 문학의 부분적인 현상이 아니라 근본적인 충동이라는 포괄적

5) 2차적 세계란 담론 일반에 의해 환기되는 상상의 등장인물, 행동 배경의 총체성이며, 2차 세계는 현실 즉 1차 세계(the primary world)와는 완전히 다른 존재론적 위상을 가진다. 그러나 2차 세계가 1차 세계로부터 독립적이거나 자기 지시적인 것은 아니다. 이는 2차 세계가 자연 세계를 지배한다고 가정되는 특정한 규칙들에 따름으로써 우리가 현실이라고 생각하는 것과 강력한 유사성을 보일 수도 있기 때문이다. -Dieter Petzold, 'Fantasy and Related Genres', (1986): 우달님, "관타지의 효용", 경희대학교 대학원 석사학위논문(2003), p.16 재인용.

6) "19세기 정확히 말해 사고의 초자연적인 '경계'가 서서히 자연적인 것에 굴복해가지만 아직 그것에 의해 완전히 대체되지는 않은 그러한 때에, 환상적인 것이 자신의 고유함을 드러내 보이는 것은 그리 놀랄만한 일이 아니다. 환상의 변화하는 형식에 대한 토도로프의 도식은 이를 명확하게 보여준다. 그것은 (초자연적이고 마술적인 것을 믿는 풍토가 지배적인) 경이 the marvelous 에서 (어떠한 설명도 있을 수 없는) 순수한 환상을 지나 모든 기이함이 무의식적 힘들에 의해 산출되었다고 설명하는 기괴 the uncanny 로 이동한다" - 로즈마리 잭슨, 서강여성문학연구회 옮김, 『환상성-전복의 문학』, 문학동네, 2001, p.39 ; 장세진, 위의 책, p.217.

인 생각이 등장한다. 그는 현실을 팝진감⁷⁾있게 묘사하려는 욕망인 ‘미메시스’ 충동과 양립하여, 주어진 것을 변화시키고 리얼리티를 바꾸려는 욕망으로서의 ‘환상’ 충동을 제시하고 있다.

환상 충동과 관련하여, 캐스린 홉은 서구 문명에 세 가지 유형의 문학이 번갈아가며(A - B - A - B - C) 존재했다고 가정한다. 첫 번째 유형은 환상이 압도적인 영향력을 가지는 것으로, 고대 종교·신화의 시대와 중세시기에 해당한다. 전통 사회 인간은 일상이라는 등치적 리얼리티(consensus reality)⁸⁾로부터 이탈하여 신화적 원형, 특권적 환상이라 부르는 상태를 모방하는 것이 중요한 목표가 된다. 강력한 의미감을 가지는 환상의 영역이 경이의 본령이라 할 수 있다.

두 번째 유형은 현실모방이 우선하는 것으로 고대 철학의 회의주의와 19세기 과학주의에 기초한 리얼리즘의 시대에 해당한다. 리얼리즘은 현실을 아는 힘과 통찰력을 제공하며 압도적인 보편적 양식이 되었고, 환상을 단순한 유희거리로 밀어내었다. 그러나 어느 정도 지나자 제시할 수 있는 의미감이 고갈되어버렸다. 이는, 내적으로는 과학적 발견과 같이 새로운 발견을 지향하는 리얼리즘의 속성상 선택할 수 있는 영역이 점점 줄어들었기 때문이고, 외적으로는 객관성을 담보해주던 철학과 과학이 절대적인 것에서 진실의 한 측면이라는 것이 드러났기 때문이다.

무엇보다 리얼리즘이 리얼리티를 제공할 수 없다는 것이 문제였다. 리얼리즘은 삶의 모양은 만들 수 있지만, 삶의 깊은 체험은 일상이 아닌 이질의 영역에서 드러나기가 쉽기 때문이다. 어쨌든 리얼리즘이 의미없는 허무로 고갈의 길을 갈 때, 그 주변부에서 억울린 공포와 강박감이 환상문학으로 터져나오기 시작했고, 그것이 기괴라는 환상의 영토를 만들었다.

세 번째 유형은 리얼리즘이 의미감(sense of meaning)을 상

7) 팝진성(verisimilitude)은 서사의 여러 측면에서 그 서사가 실제 현실과 흡사한 느낌을 주는 것을 뜻한다. 개인성과 명확히 구분되지는 않는데, 개인성은 아리스토텔레스 이후, 플롯과 관련하여 널리 쓰인 개념이며, 팝진성은 구조주의 이론가인 제라르 쥬네트가 서사물에 요구되는 사실적인 신빙성을 지칭하기 위해 고안한 개념이다.” - 오택민·이남호, 『서사문학의 이해』, 고려대학교 출판부, 1999, p.75.

8) 등치적 리얼리티 : 우리가 일상에서 접하는 리얼리티. 작가의 세계와 독자의 세계 모두에 속하는 것 - 캐스린 홉, 환상영역, 『환상과 미메시스』, 푸른나무, 2000, p.19, p.59.

실한 이후에 이를 극복하기 위해 전개되고 있는 모더니즘과 포스트모더니즘을 아우르는 것이다. 계속해서 여러 방향으로 시험되고 있는 이 시도들은 의미감을 전하는 방식들을 대부분 신화적 요소들 같은 상징적이며 은유적이고, 우의적으로 사용하는 등 환상의 형식에 의존하고 있다.

환상에 대한 캐스린 홉의 역사적인 통찰을 통해서 알 수 있는 것은 경이와 기괴가 각각 고전적 세계와 근대적 세계의 산물이라는 점이다. 문제의식을 가지게 되는 것은, 토도로프가 경이와 기괴라는 공시적인 분석틀을 제시함으로써 환상에 대해서 학문적으로 접근할 계기가 되었지만, 그가 제시한 ‘기괴’의 개념이 18, 19세기 작품에 한하는 한계적인 기반을 가지고 있기 때문에 현대 작품들의 환상적 특성까지 포괄하기에는 무리가 있다는 점이다⁹⁾. 때문에 역사적으로 전개된 환상성의 다채로움을 다시 한 번 공시적 차원에서 살펴봄으로써 환상에 대해 깊이 이해해보고자 한다.

3. 기괴와 경이의 공시적 계열성

기괴와 경이는 환상 장르 등장의 선후 맥락을 나타내는 역사적 계보를 가지며, 각각 상이한 세계관을 배경으로 하고 있다. 그러나 현재적으로 볼 때, 인류의 유산인 두 계열의 환상은 원래의 특성에 머무르지 않고 다양하게 이종교배하며 진화하고 있다. 그러므로 역사적 차원의 원형이해 뿐 아니라 공시적 차원에서의 분석을 통해 환상성의 계열적 특성을 이해할 필요가 있다.

문학 연구자인 최기숙은 환상의 영역을 철학의 고전적 영역인 인식론과 존재론과 심리학(즉, 영혼론)으로 배경하여 살펴 보았다.¹⁰⁾ 인식론 영역에서는 환상이 새로운 질서를 창조하는 것과 이에 따르는 미학적 세계 인식율, 존재론 영역에서는 환상이 ‘주체’와 ‘타자’와 ‘세계’에 어떻게 관여하는지를, 심리학 영역에서는 환상을 경험하는 이와외의 관계에서 환

9) 토도로프도 이미 전형적인 기괴 영역에서도 포착되지 않는 모순적인 환상 작품으로 카프카의 『변신』을 든 예가 있다. - 토도로프, 위의 책, pp.295-301 참조.

10) 최기숙, 『환상』, 연세대학교 출판부, 2003 pp.73-133 참조.

상이 어떤 역할을 하는가를 실제의 텍스트 예를 통해 논한 것이 그것이다. 환상이 속성적으로 정신적인 영역인 것을 생각할 때, 정신에 대한 탐구를 진행해온 철학적 범주가 설득력을 가진다.

그런데 앞에서 살펴본 바와 같이 토도로프는 이 세 영역 가운데서도 인식론 영역에서 환상의 본령을 찾았다. 이는 그가 구조주의 학자로서 작품 외적인 영역보다 작품 내적인 영역연구를 추구했기 때문이지만, 존재론이나 심리학적 영역으로 논의를 확장시킬수록 환상성의 특이성보다도 작가론이나 독자반응을 포괄하며 보편적인 작품영역으로 나아가는 경향이 크기 때문이다. 본 논문에서는 인식론과 존재론, 심리학 각각의 영역에서 경이와 기괴라는 환상의 계열이 어떻게 반응하는지 큰 흐름을 살펴본 후 인식론 영역의 논의를 중심으로 실제 작품을 분석해보고자 한다.

1) 인식론 영역

어원상으로 볼 때, ‘환상’은 fantastic/fantastique나 幻想 등 동서양 각자의 어원이나 문화권에서 공통적으로, 실체가 없는 것이 나타나 보이게 된 것을 의미한다.¹¹⁾ 보이지 않는 것을 보이는 것으로, 불가능한 것을 가능한 것으로 형상화하는 것이 환상의 속성인 것이다. 표현상에서 환상은 현실을 재현하는 미메시스와 달리, 현실에서는 부재하는 상상 속의 산물을 인식 가능한 형태로 드러낸다.

현실의 세계를 1차적 세계로 본다면 환상으로 가공된 2차적 세계가 탄생하는 것인데, 이 2차적 세계의 범주는 크게 두 가지로 나누어 볼 수 있다. 첫째로, 현실 세계와 다른 2차적 세계가 펼쳐지는 것으로, 그 내적 질서에 있어서는 현실세계의 패러다임이 기반하는 경우이다. 둘째로, 현실 세계의 근본적인 패러다임 자체가 비틀린 2차 세계가 창조된 경우이다. 이를테면 직선적 시간성을 교란하거나¹²⁾, 현실과 가상을 전복하

11) 최기숙, 앞의 책, pp.8-9.

12) <시간을 달리는 소녀>(時をかける少女: The Girl Who Leapt Through Time, 2006)와 같이 타임리프를 사용하는 경우 등.

거나, 역사적인 사실과 허구를 섞어서 드러내는 등의 방식을 가지는 환상이 그러하다.

환상을 접하는 독자의 인식론적인 경험을 생각할 때, 2차적 세계의 두 범주 중 첫째의 경우에는 보편적 진리나 가치로 추론하는 ‘연역적 추론’이 주로 사용된다고 볼 수 있다. 이럴 때 2차적 세계는 ‘신기하지만 익숙하게 받아들일 수 있는’ 세계, 즉 개연성을 파악할 수 있는 세계로 인식된다.

2차적 세계구성의 두 번째의 경우는 현실에 2차적 질서가 섞여들면서 일반적인 상식선을 변조하는 것이다. 이런 경우 상식을 모두 내려놓고, 작품의 특수한 사건들을 겪으며 인식을 재구성해가는 귀납적 추론을 사용하게 된다. 예를 들어 카프카(Franz Kafka)의 소설 『변신』은 ‘그레고리 잠자’가 어느 날 아침에 벌레가 된 것에 어떤 원인 설명도 하지 않는다. 작품의 변형된 세계관이 인과론이 아닌 다른 차원의 이해를 구하도록 강제해가는 작품인 것이다. 이와 같이 끝까지 귀납적 추론이 요구되는 작품은 체험의 강도가 높아지게 되며, 토도로프가 추구한 인식론적인 환상이 이 체험과 관련된다.

미학적인 측면에서 볼 때, 첫 번째의 방식은 우주적 질서를 의미하는 ‘코스모스(kosmos)’가 전제된 질서, 균형, 조화, 비례 등이 중요한 역할을 하는 고전적 세계관을 가진다면, 두 번째 방식은 ‘카오스(chaos)’에 코스모스적 질서가 부여되는 ‘카오스모스 (chaosmos)¹³⁾’라는 현대적 세계관을 기초로 하고 있다. 표현하는 형식 자체가 카오스적인 카오스모스는 탈유기적¹⁴⁾이고, 뒤틀리고 불균형한 역동성을 체험하게 한다. 환상의 한 극단에 선 이 방식은 언캐니로서의 기괴에 등록할 수 있다.

다른 극단에 서서 코스모스의 미학을 보여주는 고전적 세계 인식의 환상에서 중요한 것은 근대의 덕목처럼 새로움이나 독창성이 아니다. 모두가 다 아는 이야기의 탁월한 이본 되기

13) chaos와 kosmos의 합성어. 19세기에 이르러 이전까지 기본적인 전제가 되었던 시간과 공간을 초월한 질서가 있다라는 개념이 도전받기 시작했다. 열역학과 진화론이 시간과 질서가 양자택일적인 성격이 아니라는 것, 즉 시간 자체가 복잡한 질서를 함축한다는 것을 보여주었기 때문이다. 이는 이 세계의 실존이 사변적인 존재가 아닌 무한히 복잡한 카오스라는 함의를 낳았고, 이때의 카오스는 질서가 없는 것이 아닌 무한히 복잡한 질서를 가진 것이 된다. 이제 카오스는 코스모스와 대립적인 것이 아니고 표면적인 코스모스 아래 훨씬 더 복잡하고 역동적이고 일체적인 질서이다. 이 개념이 카오스와 코스모스의 복합어인 카오스모스가 뜻하는 것이다.

14) 무기질(inorganic)이 아니고 유기적인 것을 일부러 호트리트리리는 no-organic을 말한다.

(being a really good version)¹⁵⁾이며, 창조적인 개작(rehanding)이며, 진부한 것으로 전락한 사물에 대한 경이와 투명한 시선(a clear view)¹⁶⁾을 회복하게 하는 것이다.

2) 존재론 영역

환상은 현실에서 부재하는 것을 존재하게 한다. 또 있는 것을 없는 것으로 부재하게 할 수도 있다. 이처럼 존재와 부재를 선택하게 하는 생각의 방향은 크게 두 가지 계열을 가진다. 이는 가치론의 방향성과 관계가 된 것으로, 신화적 원형이나 특권적 환상 등 현실 이상(以上)을 추구하는 계열과, 감추어지고 배제된 현실 이하(以下)세계에 대해 복원하여 노출시키는 계열이 그것이다.

현실 이상의 존재를 추구하는 경향은 ‘신적인 기원’이나 ‘보편적으로 가치 있는 것’에 의미를 둘 때 나타난다. 보편적인 존재, 객관적인 가치가 미리 전제된 세계이기 때문에 이 계열은 ‘미리 주어진 것(a priori)’이 중요한 의미를 가진다. ‘있다’는 것과 ‘가치 있는 것’이라는 고대 형이상학적 사고패턴과 관계가 있으며, 존재는 가치 있는 것이라는 근원적인 신뢰가 바탕에 있는 경이의 세계이다.

다른 하나는 현실의 특권적 패러다임이 은폐하거나 인식하지 못하는 실제, 즉 타자를 존재로 그려내고 복원하는 것이다. 이 계열에서의 고전적인 타자는 괴물과 귀신 등 주체의 외부의 존재들이고 현대적 타자는 광기, 몽상, 최면, 무의식의 세계 등 주체 내부의 존재들이다. 이것이 기괴의 세계이다.

존재의 성격에 대하여 두 계열의 차이를 살펴보면, 우선 경이의 세계는 불연속적이고, 기괴의 세계는 연속적이다. 불연속성은 일반적으로 현실과 확실히 경계 지워진 2차적 세계로 드러나는데, 천국, 지옥, 에덴, 유토피아, 이데아, 요정세계, 아틀란티스 등이 ‘무시간성’을 가지고 일상의 것들과는 구

15) C.W.Sullivan III, "Tolkien the Bard." 19(n2); 우달님, "판타지의 효용", 경희대학교 대학원 석사학위논문(2003) p.42

16) J.R.R.Tolkien, "On Fairy-Stories," Tree and Leaf (New York:Houghton Mifflin Company,1988); 우달님, 위의 책 p.38

별된 세계이다.¹⁷⁾ 이는 환상이야기의 “탈출” 기능을 활성화 시킨다.¹⁸⁾ 기괴의 세계는 타자가 주체의 바깥에 있는 것 같아도 결국 주체를 비추는 대상적 거울 기능을 하며, 주체의 영역으로 귀환한다는 면¹⁹⁾에서 연속적이며 자기 반성적이다.

3) 심리학(영혼론²⁰⁾)적 영역

욕망과 관련하여 환상은 심리적으로는 실재하는 욕망이 가시화 되는 지점에서 발생한다. 환상의 존재론적 계열에 따라 이상적 원형, 신화적 원형을 ‘모방’ 하려는 욕망이 있고, 이 근저에는 자아를 개발하고 더 나은 존재로 성장하고자 하는 계기가 있으며, 올바른 방향으로 회복되고자 하는 계기가 있다. 반면 은폐되어있는 타자성을 복원시킴으로 ‘전복’을 지향하는 것에서는 진실 혹은 부조리를 직시하려고 하고, 자기를 타자로 발견하고자 하는 계기를 발견할 수 있다.

욕구나 욕망의 충족은 대상과의 관계와 관련되기 때문에 타자의 소통, 합일의 문제와도 관련이 된다. 정신적 문제를 소통이나 상호작용으로 치료하고자 했던 프로이트와 라깡 등의 사출신의 정신분석학자들은 환상을 욕망충족의 전이된 형식으로 이해했다. 특히 라깡은 타자의 욕망에 의해 형성된 분열된 주체(\$)가 부분대상(a)을 가짐으로 자신의 결여를 메우고자 하지만, 결코 완전한 합일에 도달할 수 없다(◇)고 도식 ‘\$ ◇ a’을 설명했다. 이는 합일이나 진정한 소통을 이루는 것은 불가능하다는 뜻이며, 이것을 가능한 것처럼 보여주는 것이 환상이라고 했다.²¹⁾

17) 우달님, 위의 책, p.16 스톨즈의 ‘로망스’ 연구 부분 참조.

18) 볼킨은 위의 짧은 에세이 “On Fairy-Stories”에서 마법담 판타지가 제공하는 특수한 기능의 목록들을 제시하는데, 이는 환상성(Fantasy), 회복(Recovery), 탈출(Escape), 위안(Consolation)이며, 이 중 탈출에 관하여는 “도주“(Desertion)와 “진정한 탈출“(real Escape)은 다르다고 했다. 이때 판타지가 탈출하는 대상은 타락한 현시대와 인간이 스스로 만든 불행이지 삶 자체가 아니라고 이야기 한다. 우달님, 위의 책, p.36.

19) 최기숙, 위의 책, p.92 참조.

20) 영적인 것을 근원적인 것으로, 물질적인 것을 부차적인 것으로 전제했던 고대철학의 주류에서는 인간에 관한 내용은 ‘영혼론’으로 다루었다. 그러나 근대 과학주의의 유물론적 경향에서는 인간의 정신과 관련한 내용은 ‘심리학’에서 욕망의 문제와 관련하여 다루고 있다.

21) 최기숙, 앞의 책, pp.120-121

	경이	기괴
인식론 영역	1차적 세계와 분별되는, 혹은 덧붙여진 2차적 세계	1차적 세계에 2차적 질서가 혼재
	신기하지만 익숙한 세계	낯설고 혼란스러운 세계
	연역적 세계	귀납적 세계
	코스모스의 세계	카오스모스의 세계 (미술적 사실주의)
존재론 영역	신화적 원형	타자
	불연속	연속
	존재	허무(nihil), 생성
심리학적 영역(영혼론 영역)	모방	전복
	성장, 회복	자기발견
	소통, 일치	§ ◇ a

표 2. 인식론 영역에서 본 환상의 공시적 계열성
 <표 2>은 환상의 공시적 특성을 두 계열로 정리해 본 것이다. 이상, 환상에 대해 역사적으로, 또 공시적으로 정리한 내용을 통해 유시진의 작품이 환상의 이 두 계열을 무엇을 위하여, 어떻게 사용하고 있는지 살펴보도록 하겠다.

Ⅲ. 유시진 만화에 교차하는 환상의 계열과 그 의미

유시진은 80년대 창설된 아마추어 만화 동아리 PAC²²⁾ 출신으로, 만화잡지가 활성화되던 1992년 순정만화잡지 《대기》 공모전을 통해 데뷔하였고, 만화계의 판도가 여러 번 바뀐 현재까지 활동하고 있는 생명력 있는 작가이다. 《윙크》, 《오후》, 《나인》 등 한국의 대표적인 순정만화잡지에서 작품 활동을 했으며, 잡지의 폐간과 2001년 코믹스 투데이 사태²³⁾ 등

22) 1983년 창립된 PAC는 국내 만화 동인계의 태동기를 장식한 동아리로 1982년 등장한 KWAC와 함께 국내 만화 동인계 최초의 만화 동아리 연합체 ‘크레파스’의 한 축이 되기도 했다. 초기 합동지 기획에서 출발해 점차 유대관계로 넘어며 목적성을 얻어 출범한 크레파스는 이후 전국아마추어만화동아리연합(Amateur Comics Associations), 줄여서 ‘아카’라 부르는 ACA로 발전한다. 다시 말해 국내 만화 동인계의 초창기를 이끌었던 게 바로 강경욱이 창설한 PAC였던 셈이다. 이 당시 PAC의 멤버는 유시진, 박희정, 나예리, 이태행, 김준범, 이강주 등 이후 대부분의 멤버가 작가로 데뷔하기도 했다. - 네이버 캐스트 한국인, <http://navercast.naver.com/korean/cartoonist/784>, 검색어: 강경욱, 2011.07.30.

23) 코믹스 투데이는 한국의 인터넷 만화 서비스 사이트로 2000년 7월에 서비스를 시작하였으며, 2001년 4월에 유료전환을 이루었다. 자회사의 불안정한 자금사정으로 사이트 운영이 약화되어 작가들에게 원고료가 제대로 지급되지 않는 문제가 벌어졌고, 이에 만화가들이 파업을 벌이거나 절필선언을 하는 일이 벌어진 진 일을 말한다. 2004년 1월 코믹플러스를 운영하는 NJOY365에서 코믹스투데이를 인수하였다.

으로 연재가 중단되고 절필하는 기간이 있었으나 2003년부터 출판 잡지와 웹진 등에서 작품 활동을 재개하며 현재까지 이르고 있다.

유시진은 출판만화 잡지의 황금기에 데뷔했고, 대부분의 작품이 잡지의 연재작이었다는 점에서 이전 세대 작가나 이후 세대들과 구분된다. 유시진의 작품은 1996년도 작인 학원물 『쿨햇』을 제외하고는 출판된 작품 대부분이 환상과 관련되어 있는데, ‘판타지’²⁴⁾로 분류되는 만화를 그리면서 그가 대본소시대 데뷔한 선배 작가군²⁵⁾과 구별되는 점은, 규모면에서는 3~4권 정도 분량의 중단편을 위주로 작품 활동을 한 점이고, 서사적으로는 주인공과 세계간의 갈등을 상당부분 인물 내부에서 심화시키며 전개한다는 점이다. 선배작가들의 ‘대하 서사만화’ 작품들이 대부분 사건전개를 아우르는 거시적인 시선으로 3인칭 나레이션을 구사했다면, 유시진은 스스로에게 문답하는 미시적인 1인칭 나레이션을 사용하는 경향을 보인다.²⁶⁾ 무엇보다 사용하는 환상의 특성에 있어서는 경이계열의 환상에서 점점 기괴 계열의 환상으로 변화되어갔다는 점이 특징적이다. 작품과 계열 분류는 아래의 <표 3>²⁷⁾와 같다.

					
『아웃사이드』 (1994)	기괴	『마니』 (1995)	경이	『신명기』 (1998)	경이

24) 본 논문에서 ‘판타지’는 환상을 장르적 관습으로 유형화한 작품군을 지칭하는 것으로 사용하고 있다.

25) 8, 90년대 순정만화계에서 ‘작가주의’라 불리우는 작품들은 현실세계보다도 환상세계를 다룬 작품인 경우가 대부분이었다. 특기할 것은 <아르미안의 네 딸들>, <별빛 속에>, <비천부>, <바람의 나라>, <레드문> 등 당대 작품의 환상세계가 기존의 신화적 원형을 차용하는 정도를 훨씬 넘어 복잡화되어 있다는 것이다. 즉, 고전적인 경이세계에 경도되지 않고, 역사나 SF 등 현실을 기반으로 하여 창조적으로 2차 세계를 구축하는 역량 있는 작품들이 많았다. 대본소용으로 제작된 배경이 있기 때문에, 이러한 작품들은 ‘대 서사 장편 만화’라는 수식어가 붙을 정도로 분량도 긴 편이었다.

26) 박인하, 『누가 캔디를 모함 했나』, 살림, 2000. P.307.

27) 유시진의 작품들 중 본 논문에서는 데뷔 이전의 습작 성격이 강한 단편집 『페이지톤 삼색체크』(1994년작)와 심플한 알레고리 형식의 단편집인 『목걸이 장인』(2008년작), 볼스투이의 원작을 그대로 만화화 한 작품 『바보 이반』(2002년작), 환상성이 전혀 가미되지 않은 『쿨햇』(1997년작)을 제외한 작품들에서 환상성이 어떻게 구현되는지를 살펴보고자 한다.

28) 『은』의 경우 잡지배간으로 연재 중단된 작품이 이후에 완성된 경우이고, 작품구상이 거의 완료되어 있었던 작품이기 때문에 연구를 위한 작품배열에서는 출판년도가 2005년인 『그린빌에서 만나

					
『폐쇄자』 (2000)	경이	『운』 (2007) ²⁸⁾	경이	『그린빌에서 만나 요』 (2005)	기괴
					
『특전』 (2008, 단편)	기괴	『황금나선의 경 로』 (2010, 단편 ²⁹⁾)	기괴	『월흔』 (2011~)	(미완)

표 3. 작품의 환상성 계열 분류

1. 경이의 환상 세계 : 초기 작품부터 『폐쇄자』까지

첫 장편 연재작에 해당하는 『아웃사이드』(1994)는 환상성의 사용에 있어 상당히 억제된 작품이다. 초능력이라는 전형적 환상 소재를 사용했음에도 그것을 초자연적인 것이 아니라 DNA의 저주인 것처럼 다루는데, 이것이 오히려 일상에서 이질적인 것을 만날 때 인간에게 드러나는 배타적인 혐오가 어떤 것인가를 실감시켜주었다. ‘차이’를 가진 주체가 세상에서 겪게 되는 어려움을 가시화하여 보여주는 것, 이처럼 이름붙이기 힘든 실재를 구체화하여 체험하게 하는 것이 환상소재를 통해 작가 유시진이 획득하는 효과이다.

『아웃사이드』는 인식론적 영역에서 현실을 기반하고 있으며, 비교적 익숙한 환상소재를 낯선 형식으로 경험되도록 하는 면과, 존재론 영역에서 주체가 정상성을 벗어나는 타자적 속성을 포함하고 있어서 굳이 분류하자면 경이보다도 기괴계열에 속한다. 그러나 심리적 영역에서는 온전한 기괴의 품모

요』보다 앞으로 배치했다.

29) 같은 주제(‘나이차 사랑’)를 다른 단편을 여섯 명의 작가가 그린 『순애보4』(대원씨아이, 2010)에 실린 유시진의 작품이다.

에 이르지 못하는데, 부모의 위선이 밝혀지며 현실에 균열이 일어났지만, 동생의 죽음을 계기로 벌어졌던 균열이 곧 동화적으로 정합되고 이야기가 완결되기 때문이다. 전체적으로, 전복적인 현현(epiphany)으로 자기발견에 이르는 기괴의 분류에는 미치지 못하지만, 그러한 정서는 포함하고 있는 작품이다. 이러한 정서는 유시진의 문제의식과 주제 가운데 남아 『폐쇄자』에 이르기까지의 작품에 계속적으로 영향을 끼쳤다. 즉, 『아웃사이더』, 『마니』, 『쿨햇』, 『신명기』, 『폐쇄자』에 이르기까지 ‘있는 그대로의 나’를 변질시키지 않고자 하는 생각이 ‘관계를 맺고자 하는 열망’과 갈등관계를 이루며 반영되고 있다³⁰⁾.

『아웃사이더』 이후 유시진은 현실세계와 가상세계가 병존하는 2차 세계의 작품들인 『마니』, 『신명기』, 『폐쇄자』, 『온』을 그렸다. 비록 이 작품들의 2차 세계는 현실과 연결되어 있고 완전한 가상의 세계가 아니지만, 현실의 질서에서 분리되어 독자적인 세계로 병립하기 때문에 경이계열의 성격을 가진다. 이처럼 현실세계를 기반으로 하여 2차 세계를 펼치는 형식을 통해 유시진은 친숙하게 이야기를 시작하여 공감대를 형성하고, 낯설게 진행하여 미스터리에서와 같은 몰입을 이끌어내어 내면의 갈등으로 독자의 관심을 집중시켜 깊이 있게 전개해나가는 독특한 스타일을 이루었다.

네 작품 중 『마니』, 『신명기』 등 전반기 두 작품은 각각 차용설화와 관련된 용왕국³¹⁾과 힌두, 페르시아, 한국 신화 등 기존의 환상소재를 활용하여 보다 견고하고 완성도 있는 경이계열의 2차 세계 구축을 지향했다. 『마니』에 나오는 용국은 『신명기』의 세계에 속한 것으로 설정되어 있는 것을 볼 때³²⁾, 작가가 『마니』, 『신명기』에 이르기까지 J.R.R. 톨킨

30) 이러한 관계에 대해 초기작에 나타나는 작가의 지지는 『아웃사이더』의 회유가 다인이에게 “세상에 똑같은 사람은 없어. 누구나 다른 사람하고는 틀린 자기만의 특성을 가지고 있는 거야. 그게 어떤 것이든 간에...자기를 미워하면 안돼. 다른 사람하고 틀리다는 건 나쁜 게 아냐. 그걸 받아들이지 못하는 게 나쁜 거지. 아픈 사람들이 혹시 너를 받아들이지 못한다 해도- 너만은 너를 있는 그대로 사랑해야 해. 그래야 살 수가 있거든.” 말하는 부분에서 알 수 있다. - 유시진, 『아웃사이드』, pp.112-113 참조.

31) 유시진은 한국고대문학을 통해 잘 알려진 ‘차용설화’를 차용해서 용국의 이야기를 설득력있게 만들고 있다. 『마니(애장본)』 1권 pp.251-252에서 차용에 대해 설명하는 수업을 들을 때 마니가 그것이 용국의 이야기임을 유추하는 장면이 나오고, 『마니(애장본)』 2권 pp.99-164의 ‘Missing Link’(에피소드 명)에서 해투의 아버지 차용과 관련된 해투의 트라우마 형성과정이 드러난다.

32) 『마니(애장본)』 2권 pp. 240-243에서 용국을 다스리기 시작한 천제의 서녀(庶女)에 대한 소개가 나오는데 그 보습은 『신명기』의 주인공 ‘타마라’의 모습이다. 그러므로 『신명기』는 『마니』

이 자신의 이야기들이 실행될 공간인 'middle earth'를 창조했던 것과 같이 자신의 환상세계의 토대가 되어줄 2차 세계를 지향했다는 것을 알 수 있다. 그러나 『신명기』는 여러 가지 이유로 인해 미완의 작품으로 남았다.

내부적인 요소를 중심으로 그 이유를 생각해 볼 때, 『신명기』가 활용한 환상소재들이 '운명적'인 세계관을 가진 것들이었으며, 『신명기』내의 인물들 역시 운회와 환생의 세계관 가운데서 반드시 이루어야 사명에 붙들린 '변할 수 없는' 인물들이었던 데서 그 원인을 찾을 수 있다. 이는 얼핏 보기에 유지진 작가의 주요한 문제의식, 즉 자아를 변질시키지 않고 세계와 관계를 이루고자 하는 욕망과 유사해 보이지만, 이 욕망의 원래 의도가 말 그대로 변함이 없는 고착적인 것이 아니라 자신의 정체성을 있는 그대로 인정받고자 하는데 있었다는 것이 균열점이다. 이런 맥락에서 볼 때, 작품의 부풀려진 세계관에 도달하기까지 이야기를 진행시켜나갈 추동력을 상실한 것이 『신명기』가 미완의 작품으로 남은 원인이다.

2. 기괴와 경이의 교차지 : 『폐쇄자』, 『은』

『신명기』가 양식과 내용 모두의 과잉으로 움직이지 못하게 되었을 때 시작된 작품이 『폐쇄자』이다. 『폐쇄자』는 변할 수 없는 인물들이 맞는 과국에 대한 이야기이며, 양식 면에서도 이제까지 지향해온 경이의 세계에서 기괴 계열의 환상으로 변이되는 경향성이 두드러진 작품이다.

『폐쇄자』는 종말을 맞게 된 세계 '엠버'의 수장 '키퍼/클로저'에 대한 이야기이다. 엠버의 생명체들인 '메이지'들이 '힘'을 소환하여 자신들의 세계를 지속시켜나갈 계약을 맺는데, 이는 자신들 중 가장 뛰어난 자를 '힘'이 '표식'이 되어 거할 장소가 되게 하는 것이었다. 그 메이지를 '키퍼(Keeper, 유지자)'라 하는데 이는 엠버의 존속이 그에게 달려있기 때문이다. 그런데 이런 키퍼로서의 능력은 동시에 클로저(closer, 닫는 자, 폐쇄자)일 수 있게 한다. 어쨌든

이후에 그려졌지만, 더 앞쪽의 이야기, 더 본질적인 토대의 이야기이다.

키퍼에게는 엠버 전체의 생존이 걸려 있으므로 결코 개인으로 존재할 수 없다. 그러나 ‘쿤’이라는 이름의 키퍼는 키퍼가 아닌 자기 자신이 되고 싶다는 내밀한 열망을 가지고 있는 인물이다. 그는 자유를 향한 이 열망을 다른 세계에서 온 날개 달린 이방인 샨카를 사랑하는 것으로 표출하는데, 이방인은 그 사랑으로 인해 자신의 세계에서 죽임을 당하게 되고, 쿤은 자기도 모르게 그 세계를 닫아서 소멸시켜버린다. 세계를 유지해야 하는 자로서 세계를 닫았다는 책임의 중압감을 이기지 못하고 노웨어(no-where)에 무너져 있는 쿤을 항상 그를 지켜 보고 있던 ‘히이사’라는 인물이 그의 기억과 상황을 조작하여 현실도피를 돕는다. 그러나 이러한 여러 번의 도피, 혹은 유예기간 동안 서로 말할 수 없었던 진실을 알게 되고, 최종적으로 키퍼인 쿤이 자멸하면서 그와 히이사가 속했던 엠버 전체가 닫힌다.

『폐쇄자』가 경이의 환상세계에서 가져온 것은 공생과 생존에 관련하여 분명한 가치체계를 가진 의무와 질서의 세계이다. 기괴의 환상세계에서 가져온 것은 ‘히이사’라는 인물의 전복성이다. 그는 자신이 속한 세상 엠버의 존속에는 관심도 책임의식도 없는 인물이지만, 주인공인 쿤과 관련하여서만 격렬한 반응을 보인다. 히이사는 그 세상의 타자적 존재이자, 책임에 매여있는 쿤 안의 자기중심적인 자아의 모습, ‘더블’이기도 하다. ‘표식’이 가진 힘이 양면적으로 드러난 것 같이 쿤과 히이사가 양면적인 성향을 나누어 가진 것이다. 특별히 히이사의 존재는 이전 작품들에서 지속적으로 등장하던³³⁾ ‘그대로의 존재로서 나를 사랑해주는 존재’의 결정판으로, 히이사의 모든 관심은 쿤에게만 쏠려 있다.

『폐쇄자』는 ‘내 존재 자체의 변화 없이 외부와 관계를 맺는 것은 가능 한가’라는 작가의 지속적인 문제의식에 “자유”와 “책임”이라는 갈등상황을 변수로 넣어 한 세계가 닫히는 파국적 결말을 맺는다³⁴⁾. 이는 그런 관계가 가능한 것과

33) 수인에게 가깝게 다가서는 최우 「아웃사이드」, 과거의 트라우마를 가진 해루에게 적극적으로 나아가는 마니 「마니」, 특수한 존재인 타마라에게 적극적으로 끌리는 해모수 「신명기」 등 유시진의 작품에는 까다로운 인물에게 속절없이 끌리는 인물유형이 대부분 등장한다. 폐쇄적인 주체가 소통하기 위해서는 적극적으로 다가오는 인물이 필요했기 때문으로 보인다.

34) “도망쳐 쿤… 아무도 알지 못하는 곳으로, 도망쳐. 누구도 쫓아올 수 없는 곳으로” “…… 그런 곳은 없어. 그런 곳이 혹시 있다고 해도- 자신에게선 도망칠 수 없어” - 유시진, 『폐쇄자』 앞의

같이 봉합되던 이전 작품들의 낭만적인 결말과 달리 부정적 진실을 직시하고자 한 작가의 전복적인 태도가 강화된 작품이었고, 형식면에 있어서도 환유를 통해 과국을 지연하는 기괴 계열의 양상을 보인다.

‘나의 변화 없이 외부와 관계를 맺는 것은 파괴적인 나르시시즘일 뿐이다’ 로 요약되는 폐쇄자의 자기발견 이후 진행된 『온』에서는 형식면에서 경이적 세계와 기괴적 세계가 자유롭게 중첩되고, 내용 면에서는 타자와 상처의 투입을 허용하는 성숙하는 자아상이 등장한다. 『온』의 세계는 감각적이고 물질적인 것을 나타내는 ‘데온’의 계열과 물질 너머의 본질이나 에너지를 나타내는 ‘에온’의 계열로 이루어져 있다³⁵⁾. 이야기는 에온계의 최고사제 사미르가 데온계의 젊은이 나단과 3년의 상호학습기간을 가지게 되면서 시작되는데, 플롯상에서는 나단의 환생인 하계경이라는 청년 판타지 작가가 중년의 일러스트레이터 작가 이사현(실제로는 온에서 추방된 사미르)을 만나러 오면서 시작된다.

‘온’은 우리가 살고있는 1차적 세계와는 사막과 차폐막 등 건너는 것이 절대적으로 힘든 경계를 두고 존재하는 2차세계이다. 형이상학적인 에온과 물질적인 데온으로 이분화된 세계는 다소 알레고리적인 설정이지만, 이 설정이 정신적으로 충족한 사미르와 그러한 사미르의 세계를 ‘낙원’이라 부르며 탐내나 스스로는 그 세계에서 차단되어 있는 데온계 사람 나단의 갈등구조를 만들 수 있었다. 현실에서는 혼합되어 있는 것을 나누어 각기 다른 존재로 형상화하는 것은 전형적인 경이계열의 환상유형이다. 그런데 『온』의 플롯전개는 나단의 환생인 하계경이 『온』이라는 판타지 소설을 쓰는 과정으로 드러난다. 소설을 쓰면서 나단의 억제되었던 기억과 전 세계에서 배반과 갈등이 드러나고 해소되는 형식의 구성을 가진 것이다. 이 구조가 보다 강조되었다면 『온』은 토도로프가 말한 인식론적인 불확실성을 가진 환상에 가까워졌을 것이

뒤, 서울문화사, 2000, p.61.

35) 유시진의 작품에서는 판타지 세계가 이처럼 이원론적으로 구성되는 경향이 있고, 대부분의 경우 서로 권력관계와 이권의 문제가 개입되어있다. 『마니』에서 용국의 왕위계승이 형제를 죽이고 진행되는 것과, 『폐쇄자』에서 멤버의 메이지들이 white line과 black line으로 나누어졌던 것이 그 예이다.

다.

종합하자면, 『은』은 내용면에 있어서는 사람의 내면에 있는 낙원, 혹은 온전함이라는 고전적인 존재영역을 추구하고, 형식면에서는 경이와 기괴의 환상성이 자유롭게 혼재되어 있는 양상을 보이고 있다. 이는 『폐쇄자』의 내용이 ‘내 안의 타자’, ‘환상이라는 환유를 통한 파국의 지연’, 나와 너·유지와 폐쇄·사랑과 죽음 등 상반되는 요소 사이의 구분이 사라지는 연속성 등 기괴 계열의 존재론과 심리학 영역에 기울어있으면서 인식론적으로는 분명한 2차세계가 설정된 경이 계열의 특성도 보이는 것과 대조적이다.

3. 기괴의 환상 세계 : 『그린빌에서 만나요』부터 현재까지

『은』 이후 유시진은 2차세계가 뚜렷이 구별되는 경이계열에서 벗어나 1차적 현실에 기이한 요소들이 투입하는 기괴 계열의 환상설계를 하고 있으며, 내용면에 있어서는 문제가 있는 주체가 환상과의 상호관계를 통해 문제를 해결하거나 스스로를 성숙시켜가는 경향을 보이고 있다. 『그린빌에서 만나요』는 작년에 이혼한 아버지와 함께 사는 고등학교 소년 도윤이 윗 층에 이사온 정체불명의 사이비, 사이언 남매를 만나 자각하기도 어려웠던 어머니로부터의 트라우마를 치유하는 과정에 대한 이야기이다. 이 작품의 도입부와 끝 무렵에 나오는 비디오테이프의 시간적 교란과 사이비, 이언 남매의 정체가 암시적으로만 제시되고 끝나고, 그 이외에는 지극히 현실적인 이야기전개가 이루어진다는 면에서 이전에 『쿨 핫』 등 학원물은 현실적으로, 판타지는 2차 세계의 정교하고 다소 무거운 설계에 기초한 경이계열로 뚜렷이 구별하여 그리던 작가의 변화를 실감할 수 있다.

단편인 『특전』은 현실에 불만을 품고 있던 남매가 이상한 전화를 받고 다른 운명을 선택하는 이야기이고, 역시 단편인 『황금나선의 경로』는 촉감으로 사물의 기억을 읽어내는 능력을 가진 중년 남성이 예전에 사귀었던 여성의 요청으로 사람을 찾으면서 그녀의 아들과 꼬여있었던 관계가 회복되는 이

야기이다. 두 단편 모두 현실에 투입한 기괴 계열 환상소재를 통해 문제를 해결하는데, 『특전』의 경우는 이를 위해 한 사람을 죽이는 일을 불사하고, 『황금나선의 경로』에서는 사귀었던 여인의 아들과 연인이 되는 등 금기를 넘어 문제의식을 던지는 도전적인 내용들이다.

경이계열과 기괴 계열 환상의 혼재 가운데 탄생한 작품 『온』에서 상처와 투입을 허용하여 성장하고 변해가는 자아를 인정한 이후, 작가 유시진의 작품세계는 한 단계의 변화를 겪었다. 우선 그의 환상설계는 2차 세계를 구성해야 하는 무계를 덜어내고 유희하듯 가볍고 작품에 적절하게 어울리는 것으로 변모했다. 내용면에 있어서는 치유하고 성장한다는 고전적인 맥락도 사용하지 않지만 이 이외에 윤리나 금기 등 불연속적인 가치가 사라지고 연속적인 태도가 기괴 계열의 형식과 더불어 강해지고 있다.

IV. 결론

작가 유시진은 환상을 소재로 만화를 그리는 작가로서 기괴와 경이라는 기괴의 두 계열 사이에서 뚜렷한 변이양상을 보여준 작가이다. 그의 첫 연재작인 『아웃사이드』는 기괴적 성향을 보이는 작품이었지만, 이후의 연재작인 『마니』, 『신명기』 등은 견고한 2차 세계를 지향한 경이계열의 작품이었다. 이는 그의 주제가 자의식적인 세계를 구축하는 것과 관련이 있었기 때문이다. 그러나 신명기가 미완결로 그친 이후작인 『폐쇄자』와 『온』은 작가의 주제의식과 환상계열의 전환점을 일으켰는데, 『폐쇄자』가 내용면에서나 양식 면에서 기괴 계열로 나아가 파멸을 겪었고, 『온』은 내용면에서는 본질을 추구하여 경이계열을 지향하여 새로운 시작의 여지를 얻었고, 형식면에서는 기괴 계열을 지향했다. 『온』 이후 유시진의 행보는 자기만족적이고 견고한 환상세계인 2차세계의 구축보다도 환상 자체에 대한 자유로운 도전에 있고 내용이나 형식면 모두에서 환상계열에서는 기괴 계열 쪽으로 기울어 있다.

참고문헌

- 츠베탕 토도로프, 이기우 역, 『환상문학 서설』, 한국문화사, 1996
- 최기숙, 『환상』, 연세대학교 출판부, 2003
- 캐스린 흠, 한창엽 역, 『환상과 미메시스』, 푸른나무, 2000
- 송태현, 『판타지』, 살림, 2003
- 김용석, 『서사철학』, 휴머니스트, 2009
- 오탁번·이남호, 『서사문학의 이해』, 고려대학교 출판부, 1999
- 스콧 맥클라우드, 이낙호 역, 『만화의 이해』, 시공사, 2001
- 박인하, 『누가 캔디를 모함했나』, 살림, 2000
- 김동윤, 「판타스틱(환상성) 소고(小考)」, 『동화와 번역』 Vol.3(2002)
- 우달님, "판타지의 효용", 경희대학교 대학원 석사학위논문(2003)
- 정서윤, "유시진 순정만화 내러티브의 특성 연구", 세종대학교 대학원 석사학위논문 (2010)
- 장은영, "판타지 만화의 상상력 연구", 공주대학교 대학원 석사학위논문 (2008)
- 박진, 「토도로프의 서사이론」, 『한국문학이론과 비평』, 제19집(2003,6), pp.130-156
- 이윤희, 「애니메이션의 환상성과 리얼리티에 대한 연구」, 『만화애니메이션 연구』, 통권 제12호 (2007,12), pp.87-102
- 이재규, 「애니메이션에서 리얼리티의 역사적 변용」, 『만화애니메이션 연구』, 통권 제9호 (2005,10), pp.220-234
- 장세진, 「90년대 환상(the fantaststic)문학의 또 다른 가능성」, 『상허학보』, 제10집 (2003,2), pp.211-230
- 홍진호, 「환상과 현실」, 『카프카연구』, 제21집(2009), pp.325-350
- 유시진, 『아웃사이드』 1~2권, 서울문화사, 1994
- _____, 『마니』 1~2권, 시공사, 2002
- _____, 『폐쇄자』 1~2권, 서울문화사, 2000
- _____, 『은』 1~3권, 시공사, 2007
- _____, 『그린빌로 오세요』 1~4권, 서울문화사, 2005
- 네이버 캐스트 한국인,
<http://navercast.naver.com/korean/cartoonist/784> , 검색어 : 강경욱,
2011.07.30.

ABSTRACT

A Study on the modification of fantastique mode in You, Sijin's comic strips

Chang, Eunyong · Kim, Mirim

The fantastic has had various semantic layers between 'the Marvelous' and 'the Uncanny', these has been assorted by historical and synchronic aspects. The Marvelous has been harmonious and abundant world of fantasy which includes metaphysical system and all tradition of magical fence. The Uncanny has been a subversive fantasy world which shows absurdity and negative truths of this very world by modern consciousness.

In comics, because of the media features, it is more useful the fantastic than the realistic. However, the relationship about comic and fantasy has rarely discussed in detail. So we has wanted to understand the specificities of affiliation with the Marvelous and with the Uncanny. Then it has been necessary to check the works of You, Sijin the comic book writer, for we ought to know how the affiliations with fantasy could influence each works' styles, and themes.

You, Sijin started her works with sensibility of uncanny, but she tried to develop the theme "uptight" and devoted to establish "the Secondary World" stably. However, at Shin Meoung Ki(神明記), fantasy world overwhelmed the theme. After that , in *The Closer* and *On*, she crashed down the uptight feeling and made new self-consciousness by mixed fantasy style. *The Closer* and *On* has been the turning point of writer You, Sijin. Since than her works has showed a propensity for the Uncanny.

Key Word : the Marvelous, the Uncanny, fantastics, fantasy, You, Sijin, *On*, *The Closer*

장은영
공주대학교 만화학과 박사과정
(110-521) 서울특별시 종로구 명륜동 88-4
Tel : 010-2895-1728
mitotol@naver.com

김미림
공주대학교 만화학과 교수
(314-802) 충남 공주시 신관동 182번지 공주대학교 영상보건관 501호
Tel : 041-850-0390
kimmir@kongju.ac.kr

논문투고일 : 2011.08.15
심사종료일 : 2011.09.03
게재확정일 : 2011.09.14