

리얼리즘적 그래픽 노블: 파스칼 크로시의 『세숨137』

- I. 서론
- II. 예술에서의 리얼리즘
- III. 『세숨137』에 나타난 리얼리즘 미학
- IV. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

박유신

초 록

본 연구는 현실 참여적인 그래픽 노블로서 『세숨137』이 취하고 있는 다양한 예술적 전략을 다룬다. 파스칼 크로시는 광의의 그래픽 노블, 즉 ‘이미지-텍스트’의 작가로서 자신이 원하는 메시지 전달을 위해 다양한 예술적 형식을 활용하고 접합한다. 이는 그래픽 노블 고유의 것 뿐 아니라 다양한 장르의 리얼리즘 전통과 결부되어 있다. 이를 위해 이 글에서는 리얼리즘 예술 및 각 장르에서의 리얼리즘 예술의 특성에 대해 알아보고 현실 참여적 예술로서 『세숨137』이 취하고 있는 그래픽 노블 고유의 예술적 특성을 살펴보았다. 예술 형식 면에서 『세숨137』은 다양한 리얼리즘적 예술 언어를 구사한다. 소격 효과, 표현적 드로잉, 가상-다큐멘터리적 구성은 리얼리즘적 특성을 보여주는 대표적인 예술 전략이다. 이러한 미학적 특성으로 인해 작가의 메시지는 독자에게 효과적으로 전달된다. 『세숨137』은 리얼리즘적 그래픽 노블의 예술적 가능성을 보여준다.

주제어 : 리얼리즘, 그래픽 노블, 『세숨137』, 파스칼 크로시, 기록문학, 다큐멘터리

I. 서론

만화가들은 다양한 방법으로 현실문제를 다루어 왔다. 아트 슈피겔만(Art Spiegelman)의 『마우스』나 마르잔 사트라피(Marjane Satrapi)의 『페르세폴리스』는 어린시절의 성장담, 혹은 부친의 이야기를 소재로 하고 있으나 그 저변에 깔린 것은 개인적 체험에 기반을 둔 생생한 역사적 사건에 대한 고발이며, 나카자와 게이지(中澤啓治)의 『맨발의 겐』이나 강풀의 『26년』 같은 작품은 픽션이지만 현실에 기반한 소재를 생생히 다루고 있다. 김수박·김성희·김홍모·신성식·양꼬·유승하가 참여한 움니버스 만화, 『내가 살던 용산』이나 기 들릴(Guy Delisle)의 『평양』 등의 작품들은 현실에 대한 취재 내용을 만화로 옮겨냄으로서 르포 만화로 분류된다. 현실 문제를 다루는 만화가 이처럼 다양한 장르적 양상으로 나타나는 것은 이미지 텍스트로서의 만화의 열린 장르적 특성 과도 관계가 있다. 만화가들은 장르적 전통과 자신만의 고유의 예술언어를 활용하여 현실에 작가적 관점을 담아내고, 이를 통해 독자들과 감정적으로 공명한다.

그런데 파스칼 크로시(Pascal Croci)의 『세습137』은 조금 독특한 장르적 성격을 취한다. 그의 전작인 『아우슈비츠』는 홀로코스트의 비극을 리얼리즘적인 그림체로 픽션으로 구성한 작품이었다. 그런데 『세습137』은 이에서 더 나아가 독특한 전략을 취한다. 이 작품은 전체적으로 허구의 틀 안에 구성되어 있으나 그 장르를 픽션이라고 보기는 어렵다. 허구는 이 작품의 다큐멘터리적 구성을 위한 액자 역할을 할 뿐으로서 전체적인 텍스트들은 방송 보도의 형식을 취하고 있다. 크로시가 이러한 형식으로서 담아내는 사건들은 홀로코스트, 체르노빌, 9.11 테러와 같은 인류사의 비극들로서 독자들에게 인간의 야만성은 문명의 발달과 전혀 반비례하지 않는다는 자각을 독자들이 체험적으로 느낄 수 있도록 한다.

이 글에서 살펴보고자 하는 것은 현실 참여적인 그래픽 노블

로서 『세습137』이 취하고 있는 다양한 예술적 전략이다. 파스칼 크로시는 광의의 그래픽 노블, 즉 ‘이미지-텍스트’의 작가로서 자신이 원하는 메시지 전달을 위해 다양한 형식을 활용하고 접합한다. 이는 그래픽 노블 고유의 것 뿐 아니라 다양한 장르의 리얼리즘 전통과 결부되어 있다. 이를 위해 각 장르에서의 리얼리즘 예술에 대해 간략히 알아보고 현실 참여적 예술로서 『세습137』이 취하고 있는 그래픽 노블 고유의 예술적 특성과 관련지어 살펴볼 것이다.

II. 예술에서의 리얼리즘

만화 장르를 지칭하는 용어인 코믹스(comics)나 그래픽 노블(graphic novel)이 허구성 및 오락성을 강조하고 있음에도 불구하고 만화는 역사 초기로부터 현실과 깊은 관계를 가져 왔다. 만화 장르가 발전하면서 정보 전달을 위한 이미지 텍스트로서의 역할은 점차 신문이나 방송 등으로 그 역할을 이전하였으며 만화는 오락 혹은 예술로서의 장르를 형성하게 된다. 만화가 다시 저널리즘의 역할을 하게 된 것은 일련의 사회 참여적인 예술 장르의 형성과 그 맥을 같이 한다고 볼 수 있다.

제프 애덤즈(Jeff Adams)는 ‘다큐멘터리 그래픽 노블’이라는 용어으로써 일련의 현실 참여적 작품을 범주화 하고 있는데, 그 사례로 자전적 만화, 르포르타주 만화, 현실에 기반한 논픽션 만화 등을 사례로 들고 있다. 그는 이들 ‘다큐멘터리 그래픽 노블’을 사회적 리얼리즘(social realism)의 범주에서 바라본다. 애덤즈는 현실에 기반한 그래픽 노블의 미학이 전통적인 리얼리즘 미학의 현실 참여적 성격과 관련되어 있으며, 그 증거로 다큐멘터리 그래픽 노블의 태동이 1960년대 이후의 급진적 정치성향을 지닌 언더그라운드 만화 운동과 관련되어 있음을 지적한다.¹⁾ 아트 슈피겔만의 『Maus』는 자전적 만화로 분류되지만, 개인적 경험이

1) Adams, Jeff, *Documentary graphic novels and social realism*. Vol. 7. Peter Lang, 2008. pp. 17-21.

드러내는 것은 홀로코스트라는 역사적 사건에 대한 심층적인 묘사와 고발인 것이다.

현실 참여적 예술은 태생적으로 리얼리즘 미학과 깊은 관계를 맺어 왔다. 리얼리즘은 구스타프 쿠르베(Gustav Courbet)의 <Réalisme> 전시로부터 그 기원을 찾을 수 있다. 쿠르베는 19세기의 프랑스 사회주의자들과 관계를 맺고 있었는데, 그는 낭만주의와 신고전주의의 장르적 전통을 거부하고 현실을 있는 그대로 그려내고자 하였다. 리얼리즘 예술은 제 1차 세계대전 직후 독일의 베를린에서 전개된 사회비판적 리얼리즘이나 1930년대의 사회주의 리얼리즘 등 다양한 예술 장르에서 전개되었다. 미술이나 문학, 연극, 영화 등 다양한 예술 장르에서 현실을 있는 그대로 드러내어 고발하고자 하는 성향은 장르 고유의 전통에서 극적 효과를 건어내는 예술적 형식으로 나타난다. 연극에서 브레히트는 소격효과를 통해 관객이 극적 사건에 거리를 가짐으로서 극 중의 사건에 대해 비판 의식을 갖도록 하였다. 르포르타주 문학운동이나 다큐멘터리 영화 전통 역시 같은 맥락에서 전통적인 소설이나 극영화의 형식과는 다르게 객관적 사실의 기록을 통해 현실을 묘사하고, 이를 통해 관객의 정치적 참여를 이끌어내고자 하였다.

여기에서 주목할 점은 이러한 리얼리즘 계열의 작품들의 목적은 작품을 통한 예술 수용자들의 현실 참여라는 것이다. 이러한 맥락에서, 리얼리즘 예술의 대표적 형식인 현실의 객관적 묘사는 예술적 전략 중 하나라고 볼 수 있다. 리얼리즘에서의 목표는 작품을 통해 작가가 어떻게 자신의 관점을 담아내어 이를 통해 관객을 참여시키게 되는가가 된다. 이것은 현실을 그대로 전달하는 기록물과의 차별점을 형성한다. 즉 현실의 객관적 기록과 더불어 여기에 감상자를 참여시키는 작가의 주관과 예술적 전략이 강조되는 것이다.

다큐멘터리 작가 존 그리어슨은 다큐멘터리 영화를 ‘현실과의 창조적 관계’라고 이해하며, 다큐멘터리 영화가 사회의 정보를 전달해야 하며, 더 나아가 주어진 현실의 실제적 문제를 창조적으로 형상화해야 한다고 주장하였다.²⁾ 다큐멘터리 영화는 재료의

객관성을 토대로 하고 있지만 관객에게 현실의 객관성을 인식시키기 위해 다양한 영화적 장치를 동원한다. 이는 문학이나 미술 등 다른 예술장르에서도 마찬가지이다. 문학에서의 리얼리즘 장르인 르포르타주에서는 현실을 취재하여 작가가 자신의 기준에 따라 선별, 및 재구성하고, 사실을 기록하는 것은 물론이며 자신의 생각이나 느낌도 피력하는 것을 강조한다. ‘작가의 주관성’은 르포르타주 문학에서 매우 중요하게 강조된다.³⁾ 1950년대 일본 기록 문학운동의 대표적 작가인 아베 고보는 기록이 문학 장르로서 성립하기 위해서는 사실의 단순한 보고가 아니라 ‘감성’에 호소하는 재구성된 표현을 찾아내는 것이 중요하다고도 강조하고 있다.⁴⁾ 이러한 것은 에세이나 기록물 등 다른 논픽션과 기록문학으로서의 르포르타주를 차별하는 지점인 것이다.

미술에서 리얼리즘적 경향은 사진, 설치, 비디오, 회화 등 다양한 매체를 넘나들며 다양한 예술적 전략으로 표현된다. 리얼리즘적 경향은 단지 객관화된 시각적 묘사를 넘어 다양한 조형성으로 표현되는데, 이는 다양한 지역적, 역사적, 이념적 특성과 융합되어 전개되어 왔기 때문이기도 하다.⁵⁾ 미술에서 리얼리즘은 현실에서 얻은 자료를 바탕으로 하지만 사실적인 회화적 묘사를 넘어 작가의 주관을 드러내기 위한 다양한 표현적 형식⁶⁾을 동원한다.

위에서 알 수 있는 사실은 리얼리즘은 공통의 표현형식보다는 예술에서의 현실 인식이라는 성향에 그 특성이 있다는 사실이다. 예술가들은 현실을 알리고 감상자를 참여시키는 방식에 있어서 장르별 전통과 배경에 따라 다양한 예술적 방법론을 취한다.

2) 피종호, 「다큐멘터리영화의 리얼리즘과 허구성」, 『카프카연구』, 통권18호, (2007)에서 재인용, pp. 105-106.

3) 박정선, 「해방기 문화운동과 르포르타주 문학」, 『語文學』 第 106, 輯, (2009), p.370.

4) 오미정, 「1950 년대의 기록문학운동< 국민> 에서< 대중> 으로」, 『일본학연구』 27 (2009), p. 367.

5) 김재원, 「‘리얼리즘’미술」 『한국근현대미술사학』 22 (2011), p.86.

6) Midgley, Julia. *Drawing Lives-Reportage at Work Studies in Material Thinking*,(4). Retrieved 5 (2011).

그런 의미에서, 만화에서 리얼리즘이 상당히 다양한 장르적 양상을 띠는 것은 자연스러운 결과라고 볼 수 있다. 이미지 텍스트로서의 만화는 이미지와 텍스트의 조합 형태, 이미지의 미적 형식, 텍스트의 장르에 따라 폭넓은 장르적 스펙트럼을 지니기 때문이다. 작가들은 현실에서 얻은 내용을 토대로 다양한 방법으로 자신의 관점을 실어낸다. 이는 만화에서의 리얼리즘적 성향을 드러내는 작품들의 범주화 및 명칭상의 혼란의 원인이기도 하다. 예를 들어, 애덤즈는 이러한 리얼리즘적 계열의 작품들을 통칭하여 ‘다큐멘터리 그래픽 노블’ 이라고 칭하고 있으나, 다큐멘터리가 이러한 리얼리즘적 작품을 포괄할 수 있는 명칭인가에 대해서는 의문의 여지가 있다. 아트 슈피겔만이나 마르잔 사트라피의 작품은 자전 만화의 장르로, 『맨발의 겐』은 극화 형식과 관계를 맺고 있다. 한국 만화에서도 현실의 취재에 기반한 참여적 작품은 다양한 형태를 띠고 있는데, 한상정은 이들을 자전적 작품과 원작 소설을 바탕으로 한 작품, 취재기를 바탕으로 한 작품과 르포 등으로 분류하고 있다.⁷⁾ 그런데 사실상 이들 작품들을 범주화함에 있어서 르포, 자전소설, 취재기를 원전으로 하는 작품, 다큐멘터리 등으로 분류하는 것은 매우 난해한 작업이 될 수 있다. 무엇보다도 어떤 작품은 문학적 관점에서는 르포르타주로, 영화적 관점에서는 다큐멘터리로 보아도 무방하기 때문이다. 또한 르포르타주, 다큐멘터리, 논픽션, 기록이라는 용어들은 정착된 것이 아니라 역사적으로 혼용되어 왔으며⁸⁾ 각 장르에 따라 다른 용례로 사용되기도 하기 때문이다. 스스키 사다미는 기록문학 분야에서 장르 개념의 정의와 역사적 형성과정의 연구는 아직도 정착되지 않았다고 지적한다.⁹⁾ 따라서 만화 장르에 있어서도 기존의 리얼리즘적 작품을 어떻게 범주화하는가가 아니라, 각각의 작가들이 어떠한 예술적 전략으로 현실 문제에 대한 자신의 견해를

7) 한상정, 「‘르포만화’의 시작을 알리며 지금, 여기와 소통하다-김성희, 김수박, 김홍모, 신성식, 양꼬, 유승하의 [내가 살던 용산]」, 『황해문화』 통권, 2010, 67, pp. 358-359.

8) 오미정, 앞의 글, p. 358.

9) 스스키 사다미, 앞의 글에서 재인용, p.358.

독자에게 전달하는가라는 각론에 대한 연구가 필요한 시점일 것이다. 일본의 기록문학자인 아베 고보는 르포르타주가 요구되는 이유를 현실의 요청과 문학상의 요청으로 나누고 있다. 그는 “뛰어난 르포르타주는 그 ' 분석적 ' 경향에 의해, 리얼리즘에 진정한 통합력을 부여하여, 전형 창조를 가능하게 한다”고 말한다. 또한 『르포르타주의 의의』에서, 기록이 문학 장르로서 성립하기 위해서는 사실의 단순한 보고가 아니라, ‘감성’에 호소하도록, 재구성된 표현을 찾아내는 것이 중요하다고 강조하고 있다.¹⁰⁾ 만화 예술에서도 각각의 작가들이 그들이 전하고자 하는 실재와 이에 관련된 문제의식을 전달하고 독자의 감성을 움직이기 위해 이미지와 텍스트를 어떠한 방법으로 구사하는가를 분석하는 것은 범주화 이상으로 중요하다. 현실적인 요청을 위한 작가들의 예술적 실험들이 결코 세분화된 장르의 규칙 안에서 설명될 수만은 없기 때문이다.

Ⅲ. 『세습 137』에 나타난 리얼리즘적 미학

‘세습 137’은 방사능 동위원소의 이름으로, 20세기 전반 뿐 아니라 현재에도 진행 중인 인류의 탐욕으로 인한 비극을 상징한다. 제목과 같이, 이 작품에서는 20세기 전반에 걸쳐 이루어진 야만적인 사건들을 다루고 있다. 이 작품은 2차 세계대전의 대표적인 양민학살사건인 ‘오라두르 쉬르 글란’ (Oradour--sur-Glane)¹¹⁾ 마을 학살 사건으로 시작되어 히틀러와 홀로코스트, 히로시마 원폭, 체르노빌과 9.11 테러 등등 현대사에서 일어난 비극

10) 오미정, 앞의 글, p.367.

11) 오라두르 쉬르 글란은 프랑스 리무쟁 지방의 북서쪽에 위치한 마을로서 독일 점령 하에 있었다. 1944년 6월 10일, 나치 독일의 무장 친위대는 스페인에서 프랑스 방향으로 철수하던 중 오라두르 쉬르 글란에 도착하여 남자들은 모두 헛간에, 여자와 아이들은 교회에 감금시킨 뒤 학살하였다. 이 때 밖으로 도망친 사람들은 무조건 기관총으로 사살했다. 이로 인하여 성인 남자 190명, 성인 여자 245명, 만 15세 이하 어린이 207명이 죽었다. 오라두르 쉬르 글란의 거의 전원에 가까운 마을 주민들이 살해당하였으며 생존자는 10명에 불과하였다. 이 사건은 2차 세계대전의 대표적인 민간인 학살 사건으로 기록되었다.

적 사건들을 다루고 있다. 이러한 목록들이 의미하는 것은 ‘인류의 어리석은 탐욕이 인류 자신에게 얼마나 잔인한 결과를 불러오는가’ 일 것이다. 그런데, 이 작품에는 또 하나의 주제가 있다. 그것은 바로 이러한 비극적 사건에 대한 선정적이고 관음적인 시선들에 대한 비난이다. 따라서 이 작품의 과제는 두 가지가 된다. 첫 번째로, 인류사의 비극을 묘사하되, 그것은 불거리로서 소비되어서는 안 되는 것이다. 동시에 이러한 객관적 사실들은 관객의 참여를 이끌어 낼 수 있어야 한다. 이러한 주제와 형식은 이 작품이 앞 장에서 언급한 리얼리즘 예술의 계열에 존재하고 있음을 보여준다. 리얼리즘 미학에서 무엇보다도 중요한 것은 이러한 객관적인 자료들을 어떻게 작가의 관점에 따라 재구성하여 감상자에게 참여적인 효과를 이끌어내는가라는 문제일 것이다. <세습137>은 이와 같은 목적을 위해 몇 가지 예술적 전략을 동원한다.

1. 여기자의 역할 : 유사-다큐멘터리 형식

『세습137』의 독특한 특성은 이 작품이 그래픽 ‘노블’ 장르에서의 전형적인 내러티브의 흐름을 전혀 갖추고 있지 않으며, 오히려 다큐멘터리 영상의 형태를 취하고 있다는 점이다. 그러나 이 작품을 전형적인 다큐멘터리 양식으로 칭하기 어려운 이유는 사실상 이 모든 다큐멘터리 양식은 ‘여기자의 취재기’라는 허구적인 이야기 속에 액자 형태로 들어 있기 때문이다. 『세습137』의 내러티브는 여기자는 다양한 취재 자료를 훑어보면서 역사적인 사건들을 재구성하는 방식으로 제시된다. 그런데 이 작품에서 여기자가 허구적인 내러티브를 적극적으로 이끌어가는 것은 아니다. 여기자는 비디오로 다양한 취재 자료를 시청하며 취재기를 작성한다. 그러나 자료의 본래 형태가 남아 있는 에피소드들은 취재 자료인지, 그녀의 기사인지 불분명하고 기사는 취재 기사 내용과 유리되어 에피소드 사이 취재 자료들을 보면서 방 안에 무기력하게 늘어져 있다.

작품에서 기사가 하는 역할은 두 가지가 있는데, 첫 번째로는

비윤리적인 미디어 생산자들의 태도를 고발하는 내용과 관련된 역할이며, 두 번째로는 형식상의 문제로서 이 작품에 다큐멘터리 영상의 형식을 부여하는 것이다.

형식과 관련하여 살펴보자면, 허구에 담긴 취재 기사로서의 구성상의 특징은 그래픽 노블에서 내용의 객관성을 담지하는 역할을 하게 된다. 그래픽 노블의 장르적 전통인 허구성으로부터 작품 전체에 담긴 내용을 분리시키는 역할을 하는 것이다. 작품을 구성하는 방송 보도 형식은 그래픽 노블 장르와는 이질적인 것이나 여기자라는 존재로 인해서 하나로 통합된다.

이러한 허구적 장치로 인해 가능해진 그래픽 노블에서의 다큐멘터리 영상적 구성 형식은 『세습137』이 리얼리즘 예술로서 기능하는 것을 돕는다. 몽타주는 대표적인 리얼리즘 기법이다. 지가 베르토프는 정치적 다큐멘터리 영화의 시작이라고 볼 수 있는 <카메라를 든 사나이>에서 카메라의 움직임과 몽타주 기법으로 영화를 구성한 바 있다. 베르토프의 ‘키노 아이’는 시나리오와 연기로 만드는 재현적 영화를 거부하며 개별적 삶의 기록을 비판적으로 생산하고자 하였는데, 몽타주는 카메라로 바라본 ‘있는 그대로의 삶’을 내러티브로 구성하는 역할을 하게 된다.¹²⁾

파스칼 크로시는 자신이 취재한 기사들을 그대로 작품 속에 삽입하였다. 이 자료들은 인터뷰 자료, 사진, 다큐멘터리 영상, 영화 자료 등 다양한 형태인데, 극적인 내러티브로 가공되지 않고, 몽타주를 통해 화면의 리듬을 만들어내고 작가의 주제 의식을 표현해 나간다. 이들은 전형적인 다큐멘터리의 재현 관습을 따르고 있다.

가령 히틀러와 홀로코스트 장면은 몇 개의 자료로 구성되어 있는데, 그들은 레니 리펜슈탈의 인터뷰, <의지의 승리>의 영상 자료, 히틀러의 여비서의 인터뷰, 히틀러와 게리 라우발의 연애와 관련된 다큐멘터리 자료, 홀로코스트와 관련된 기록 사진들이다. 체르노빌의 프리피야티의 자료 화면들은 원전 노동자, 보도사진

12) 피종호, 앞의 글, p.101

작가, 의사, 프리피야티¹³⁾ 주민 등의 인터뷰들과 함께 제시된다.

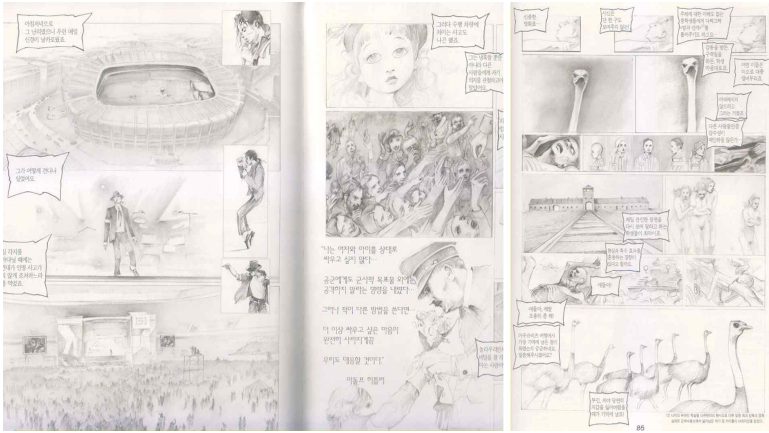


그림 64. 이미지와 문자 텍스트들은 병치되어 의미를 만들어낸다.

이들 기록들은 적절히 병치되어 의미를 만들어낸다. 가령 레니 리펜슈탈의 인터뷰는 그의 다큐멘터리인 <의지의 승리>의 주요 장면과 함께 제공되며, 체르노빌의 프리피야티의 자료 화면과 함께 프리피야티 주민들의 인터뷰가 제공되기도 한다. 히로시마의 참상은 프리피야티로 바로 점프하여 편집되면서 두 사건간의 상관관계를 이야기한다. 생생한 목소리들은 ‘그러진’ 화면에 객관성을 부여한다. 전혀 관계없어 보이는 자료들이 병치되면서 의미를 만들어 내기도 한다. 레니 리펜슈탈의 <의지의 승리>에 보여진 히틀러의 카리스마적인 이미지들은 마이클 잭슨의 무대를 그린 장면으로 이어지는데, 이 화면에는 마이클 잭슨이 아닌 히틀러에 열광한 군중들의 모습을 증언하는 인터뷰가 병치된다. 이는 사실상 히틀러는 마이클 잭슨과 마찬가지로 미디어에 의해 만들어진 ‘스타’였으며, 리펜슈탈과 같은 미디어 생산자들이 사실상 홀로코스트에서 큰 책임이 있다는 작가의 주제의식을 전달한다.

13) 체르노빌의 주민들이 거주하던 신도시로서 체르노빌 사건 이후 폐허가 되었다. 프리피야티는 현재 유명도시로 유명세를 얻어 관광지화 되었으며, 프리피야티의 대 관람차는 이 폐허 도시의 상징이 되었다.

이러한 작품 전개 스타일은 사실상 그래픽 노블의 예술 언어가 아닌 다큐멘터리 영상의 언어로서, 작가는 여기자의 취재라는 허구적 틀을 통해 그래픽 노블 장르의 전형적인 리얼리즘 미학과는 다른 예술적 전략을 취했다고 볼 수 있다.

물론 이러한 허구가 반드시 형식상의 문제만으로 도입된 것은 아니다. 작품의 줄기를 이루는 큰 내러티브 구조로 작용하는 ‘여기자’의 취재 행위는, 앞서 설명했듯 비극적 사건을 ‘소재’로 다루는 미디어의 비윤리적 태도에 대한 반대라는 작품의 주제와 관련이 있다. 결말에서, 마침내 그녀가 취재를 마무리하고 일어났을 때, 장면은 뉴욕의 쌍둥이 빌딩을 바라보는 하이 앵글 샷으로 전환되어, 그녀가 9.11 테러의 희생자가 될 것임을 암시한다. 이러한 허구와 객관적 실재의 결합은 내러티브와 형식 모두에서 현실을 고발하고 독자가 작품 속 사건을 자신의 삶과 연결 짓도록 한다.

2. 소격효과

앞 절에서 살펴보았듯이 『세습137』의 주제와 기법 모든 면에서 가장 주목해야 할 점 중 하나는 작품 전체를 관통하는 작가의 문제의식이 리얼리즘 미학과 긴밀히 연계되어 작품의 내용과 형식 모두에 드러난다는 점일 것이다. 이 작품의 주제는 앞서 밝힌 대로 인류사의 비극에 대한 비난이지만 그러한 비극들의 공범은 바로 비극을 관음적으로 소비하도록 부추기는 미디어와 미디어 소비자인 일반인들임을 강조한다.

가령 저자는 아우슈비츠나 프리피야티를 구경거리로 대하는 관광객의 시선들, 홀로코스트 영화에서 가장 잔인한 장면을 보여달라는 청소년들을 등장시키고 비난한다. 그리고 그는 이러한 것을 혹시 권력이 의도적으로 방조하는 것이 아닌지 의심하기도 한다. 그 중심에는 폭력을 구경거리화 시키는 미디어에 대한 고발이 있다. “뉴스를 보면 스포츠 뉴스에서 전쟁 이야기로 휩휩 넘어가죠. 사생활을 까발리는 추악한 방송은 또 어떻고요?” / “죽음의 포르노그래피에 왜 그리 환장하는지” / “폭력적이지 않은 포

르노그래피가 전 세계에 넘쳐나는 폭력적인 헐리우드 영화보다는 덜 유해한 것 같은데요?” 등의 질문 등을 통해 작품 속에서 작가는 끊임없이 ‘비극을 불러온 야만성’ 뿐 아니라 비극을 소비하고 폭력을 권장하는 미디어의 야만성’에 대한 의혹을 표현하며, 비난한다.

이러한 작품 내에서의 진술은 이 작품의 과제가 비극과 폭력을 다루면서도 이를 구경거리로 다루지 않아야 한다는 형식적인 과제와 연결된다. 이 과제는 리얼리즘 미학의 소격효과(estrangement effect)와 관련지어 설명할 수 있다. 소격 효과, 즉 ‘낯설게 하기’는 브레히트의 서사극 이론에서 비롯된 것으로서 관객이 작품에 몰입하는 것을 방해하여 작품 속 사건에 대해 비판적 시선을 유지하도록 하는 것을 뜻한다. 브레히트의 소격효과는 합리적 이성을 통해 역사적 과정에 대한 비판적 인식을 가능하게 한다.¹⁴⁾ 리얼리즘적 예술작품에서 소격효과는 다양한 기법을 통해 구현되는데, 가령 연극에서의 몰입을 가로막는 소품, 관객에게 말걸거나 영화에서 고다르의 점프 컷 등의 기법들은 관객이 작품에 몰입되는 것을 막는 대표적인 전략이다.

『세습137』은 다양한 방법으로 이러한 소격효과를 불러일으킨다. 다큐멘터리 영상 형식의 연출을 필요로 한 전체적인 내러티브 구조 또한 이러한 소격효과의 일부로 볼 수 있을 것이다.

『세습137』에서 빠른 속도의 다양한 자료들의 병치와 몽타주는 작품 속 사건에의 몰입을 방해하는데, 이는 서사극에서 등장인물들이 대사를 멈추고 관객에게 말을 걸거나 노래를 하면서 관객이 극중 상황을 낯설게 느끼고 그 상황의 의미에 대해 생각하도록 만드는 것에 비유할 수 있다. 어지러운 화면들 간의 점프 컷과 인터뷰들의 연속된 병치, 중간 중간 끼어드는 씯구나 성경구절들, 극중 인물의 여기자의 독백이나 클로즈 업 등이 그러하다. 독자는 한 화면에 어지럽게 널린 다양한 이미지들과 잠언, 대사와 각기 다른 인터뷰, 극중 인물의 독백 등을 오가면서 연관성을

14) 나병철, 『모더니즘과 포스트 모더니즘을 넘어서』, 소명출판, 1999, p 199.

파악하게 되는데, 이 과정은 독자가 능동적으로 극의 진행과정에 참여하고, 제시된 현실에서 문제의식을 발견하는 과정으로 연결된다.

그 중 하나인 ‘화면 밖의 목소리’의 사용은 가장 빈번히 사용되는 기법이다. 가령 '오라두르 쉬르 글란' 마을의 학살 사건을 그리면서 작가는 길에서 독일군에게 사살되는 소녀의 이야기를 작은 에피소드처럼 그리는데, 여기에서 목소리들은 화면 안의 목소리가 아닌 동시간의 그녀의 가족들의 대화들이다. 이러한 화면 밖 목소리는 소녀를 사살하는 폭력적 장면을 이와 유사한 영화나 드라마 같은 허구적 영상물과 차별화 시키며 독자가 이 비극적 사건을 드라마나 영화 같은 미디어 속 구경거리로 소비하는 것을 방해한다. 독자는 화면 밖 목소리를 통해 군인에게 학살되는 소녀가 처음부터 비극을 위한 피사체였던 것이 아니라 우리와 마찬가지로 장래에 대한 고민을 하고, 부모와 언쟁하던 평범한 소녀였다는 것을 깨닫게 된다. 이러한 희생자의 일상에 대한 조명은 비극성을 증폭시키고 서사 속의 사건들을 보다 객관화 시켜 현실 속 문제로 치환시키는 역할을 한다.

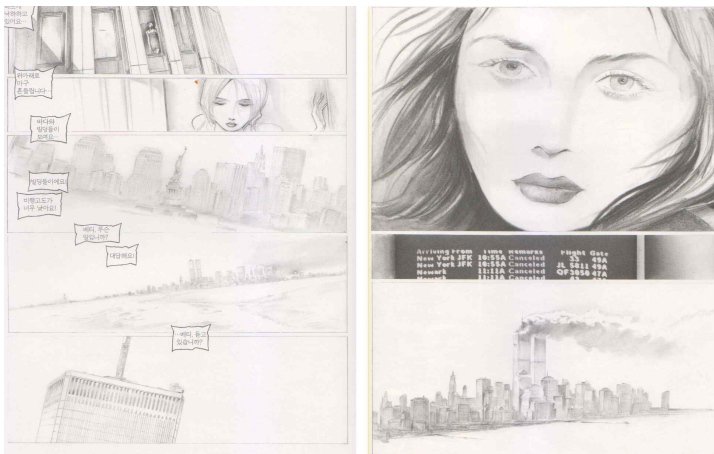


그림 65. 극중 인물은 독자를 응시함으로써 참여를 유도한다.

목소리 뿐 아니라 시선 또한 화면 안과 밖을 연결시켜 내러티브의 흐름을 작품 밖으로 연장시킨다. 작품 말미에 인류사의 비극에 대한 취재를 마친 기자는 9.11 테러라는 비극의 희생자가 될 것임이 암시된다. 시선의 주체가 시선의 대상으로 전환되는 이 장면에서, 크로시는 기자가 정면을 응시하는 컷을 삽입한다. 이 컷은 브레히트 서사극의 배우가 관객을 응시하고, 말을 걸어 관객의 참여를 유도하듯, 독자들도 작중 인물과 마찬가지로 비극적 사건의 주인공, 즉 시선의 대상이 될 수 있다는 경고의 메시지라고 볼 수 있다. 이러한 연출 방식들은 인류사의 비극을 관음적으로 소비하는 행태를 반대하는 이 작품의 메시지를 전달하기 위한 탁월한 미학적 선택이라고 볼 수 있다.

3. 작가의 주제의식을 드러내는 표현적 드로잉

그래픽 노블의 중요한 미학적 특질 중 하나는 이 장르가 시각 예술장르이며 그 중에서도 ‘그려진 이미지’라는 것이다. 리얼리즘적 미술에서 현실에 대한 주제의식은 다양한 시각언어로서 표현된다. 흔히 리얼리즘 미술은 ‘현실을 객관적으로 묘사하는 것’으로 정의되지만 이에 관해 린다 노클린(Linda Noclin)은 ‘인간에 의한 자연의 재생에서 모방 혹은 재현은 결코 이루어지지 않았고, 항상 해석만이 가능했다’라고 주장하며, 조지 슈미트(George Schmidt)는 “리얼리즘은 작가가 주관적으로 파악하고 인식한 현실의 객관적 표현”이라고 정의하였다.¹⁵⁾ 이러한 진술은 리얼리즘 미술에서의 핵심은 ‘객관적 묘사’가 아니라 오히려 ‘작가의 주관적 해석임’을 뜻한다. 재료와 매체의 선택과 운용 방식은 주요한 시각적 표현 요소로 작용한다. 이는 그래픽 노블에서도 마찬가지로, 그래픽 노블에서의 리얼리즘적 작품들은 현실을 객관적으로 묘사하기 위해 장르적 관습을 거부하고 개인의 주관적인 시각언어를 활용하여 표현된다.

『세습137』에서 미술적 표현은 몇 가지의 강한 작가적 개성을

15) 김재원의 앞의 글에서 재인용, p. 72.

드러낸다. 무엇보다도 차별적인 점은 이 작품이 연필선이 그대로 살아 있는 소묘로 구성되었다는 점이다. 정리되지 않은 연필의 흔적은 만화 매체 고유의 ‘정리된 펜선’의 전통에서 벗어나 작가의 존재를 강하게 드러낸다. 이것은 일종의 그래픽 노블 작가의 자기 반영성이라고 볼 수 있는데, 이러한 자기 반영성은 독자로 하여금 작가의 존재를 깨닫게 함으로서 그려진 현실에의 몰입을 어렵게 한다.¹⁶⁾ 이 작품은 실제의 취재 자료들을 바탕으로 구성되었으며, 내러티브 상에서 이 자료들이 작품 속 여기자의 취재물이라는 형식으로 존재한다고 할지라도, 독자는 이미지들을 대하면서 작가의 감정이 강하게 드러난 표현적 드로잉을 통해 작가의 주관적 견해를 경험하게 되는 것이다.

크로시는 표현적 드로잉과 미술적 은유를 통해 객관적 현실을 재구성하고 창조한다. 이들은 독자를 감정적으로 공명시키고 주제에 참여하도록 유도한다. 예를 들어 히틀러의 에바 브라운에 대한 관심을 이야기하는 히틀러 여비서의 인터뷰 중 “그 사람도 정리 감각이 유난히 발달한 꼼꼼한 사람이었을까요” 라는 대사에는 시신 더미의 스펙터클이 곁들여진다. 익명의 얼굴로 표현된 시신은 별거벗겨진 플라스틱 인형의 더미처럼 묘사된다. 시신을 묘사하는 연필선에는 작가의 분노가 드러나 있다. 이는 개인의 인권을 부정하고 유대인을 단지 하나의 카테고리로 분류해 학살한 ‘정리 감각’에 대한 작가의 공포를 독자에게 전달한다. 마찬가지로 체르노빌의 방사능에 희생된 아이들을 구하려 했던 의사들에 대한 인터뷰는 망가진 어린아이 모양 인형 더미의 이미지와 함께 제시된다. 9.11 테러의 잔해들은 세밀한 드로잉으로 구석구석 묘사됨으로서 폐허의 참혹함을 더한다. 이는 사진, 혹은 꼼꼼히 펜으로 정리된 그림이라면 전달하기 어려웠을 비극적 감정을 증폭시킨다. 연필 드로잉이 가지는 표현적 효과는 매체 특유의 회색조이기도 하다. 이는 비극적 감정에 대한 추모의 념의

16) 지가 베르토프의 정치적 다큐멘터리인 <카메라를 든 사나이>는 영화 속의 영화라는 메타영화 형식을 취함으로써 리얼리즘 영화에서의 자기반영성의 한 사례를 제시하고 있기도 하다.

분위기를 작품 전체에 감돌게 한다.

이러한 미학적 특징은 영화나 사진 등이 모방하기 어려운, 그래픽 노블 고유의 특징이라고 볼 수 있을 것이다. 연필 데생의 진정성, 그리고 단조로운 연필의 회색조는 작품에 묘사된 주제를 다루는 작가의 태도이다. 『세습137』의 미술은 단지 만화적 과장 없이 객관적 대상을 다루는 것을 넘어서 대상을 주관적으로 해석하고 독자를 참여시키는 리얼리즘의 미학을 효과적으로 구현한다.

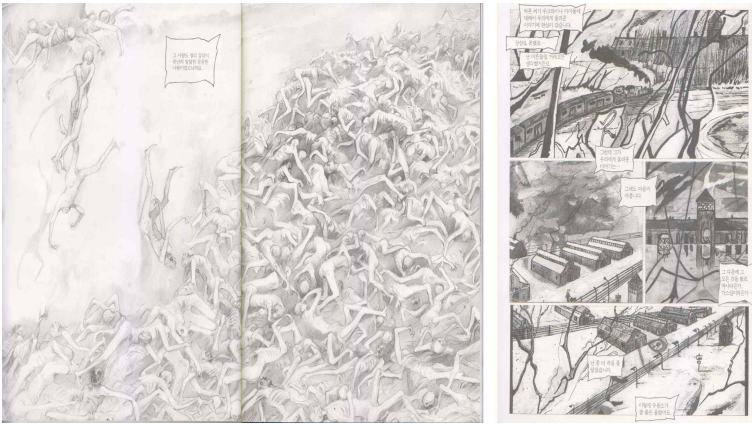


그림 66. 작가의 주관이 개입된 표현적 드로잉

IV. 결론

오랫동안 예술가들은 작품을 통해 현실을 드러내고, 이에 대한 문제의식을 감상자와 공유하고자 노력해 왔다. 이는 반대로 말하면 예술의 전통은 현실을 드러내는 것이 아닌, 현실을 가공하여 예술적 환영을 만드는 것과 더 깊은 관계를 맺고 있었다는 뜻이기도 하다. 어떤 예술, 혹은 미디어가 객관적 사실을 다룰 때, 그 예술 언어의 미묘한 차이에 따라 객관적 사실들은 구경거리로 전락하여 관음적 시선의 대상이 되기도 한다. 따라서 리얼리즘

예술가들에게 자신의 의도를 전달할 수 있는 효과적인 예술적 전략은 매우 중요한 문제가 될 것이다.

『세습137』은 위와 같은 문제를 정면으로 다룬 그래픽 노블이라고 할 수 있다. 작품 속의 사건들은 다양한 미디어와 예술에서 즐겨 다루어지는 주제였고, 이들은 종종 선정적인 대중적 볼거리로 전락한다. 파스칼 크로시는 이들 주제를 다루면서, 비극을 볼거리로 다루는 미디어의 비윤리성, 미디어에 길들여져 허구와 실재를 구별 못하는 미디어 소비자들에게 경고의 메시지를 보낸다.

이 글에서는 작가가 이와 같은 작품의 주제를 달성하기 위해 어떠한 예술적 전략을 활용하고 있는지를 살펴보았다. 『세습137』은 내용과 구조, 예술적 형식의 운용을 통해 그래픽 노블의 특성을 살리면서도 이미지-텍스트의 한계 내에서 다양한 장르의 리얼리즘 미학을 실험하고 있었으며, 이를 통해 작품 전반에 걸쳐 비극적 사건을 다루면서도 관객이 거리를 유지하면서 이에 대한 문제의식을 유지할 수 있었다.

리얼리즘 예술가로서의 파스칼 크로시는 예술가가 자신의 목적을 위해 예술적 전략을 탐색하고, 장르의 한계를 탐색하며 다양한 예술을 접목하는 실험적 사례를 보여준다. 이는 리얼리즘 미학이 어떤 장르적 예술적 형식이 아니라 현실에 대한 문제의식의 공유라는 미학적 정의를 뒷받침해 주는 동시에 현대 그래픽 노블의 가능성에 대해 다시 한 번 생각해 보게 한다.

참고문헌

- 나병철, 『모더니즘과 포스트 모더니즘을 넘어서』, 소명출판, 1999.
 파스칼 크로시, 이세진 역, 『세습137』, 현실문화, 2013.
 김재원, 「‘리얼리즘’ 미술」, 『한국근현대미술사학』 22 (2011).
 박정선, 「해방기 문화운동과 르포르타주 문학」, 『語文學』 第 106 輯, (2009),
 오미정, 「1950 년대의 기록문학운동-〈 국민〉 에서〈 대중〉 으로」, 『일문학연구』 27 (2009),

피종호, 「다큐멘터리영화의 리얼리즘과 허구성」, 『카프카연구』, 통권 18호, (2007)

한상정, 「‘르포만화’의 시작을 알리며 지금, 여기와 소통하다-김성희, 김수박, 김홍모, 신성식, 양꼬, 유승하의 [내가 살던 용산]」, 『황해문화』 통권, 2010,

Adams, Jeff. *Documentary graphic novels and social realism*. Vol. 7. Peter Lang, 2008.

Midgley, Julia. *Drawing Lives-Reportage at Work*. Studies in Material Thinking,(4). Retrieved 5 (2011).

ABSTRACT

A Study on the Realism of Graphic Novel : Focused on Pascal Croci's <Cesium137>

Park Yoo Shin

This study takes a look at diverse artistic strategies <Cesium137> is taking as a graphic novel of participation. Pascal Croci has used and combined the forms to convey the message he want as a writer of an inclusive graphic novel, image-text. It is linked with an intrinsic to the graphic novel as well as tradition of realism in a wide variety of genres. This study takes a brief look at the realism art in each genre and confirms in relation to the artistic characteristics of intrinsic to the graphic novel <Cesium137> is taking as a graphic novel of participation.

<Cesium137> is consists of the process of covering a case and the form of a broadcasting report and a fictional format emphasizes the objectivity in contents to highlight the journalistic characteristics of the general narrative. <Cesium137> uses various artistic languages of realism. The audience feels a realistic case through the experience and writer's message is convey effectively. <Cesium137> shows the generic openness of the graphic novel.

Key Word : realism, Graphic Novel, <Cesium137>, Pascal Croci, d ocumentary, comics

박유신
서울교육대학교 강사
서울 광진구 광장동 위커희길 32
Tel : 02-454-9072
hoogh@naver.com

논문투고일 : 2013.08.01

심사종료일 : 2013.08.24

게재확정일 : 2013.09.01