

# 우리 시대의 진경(眞景), 고우영 만화의 힘

박인하 청강문화산업대학 만화창작과 교수

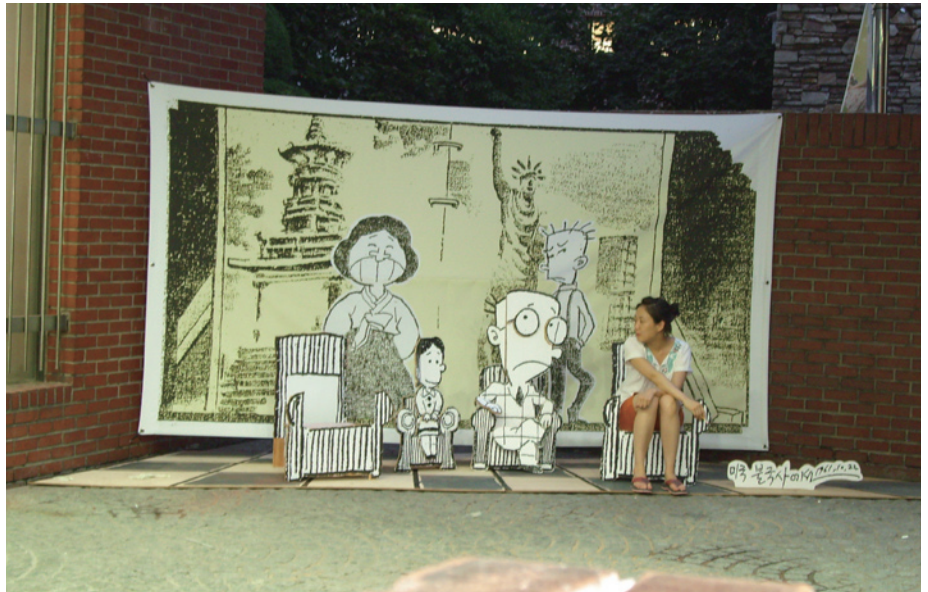
## 〈고우영 만화:네버 엔딩 스토리〉전 리뷰



중국, 한국을 망라한 고전 속 인물들의 대규모 회동이 벌어졌다. 지난 7월16일부터 9월12일까지 대학로 아르코미술관에서 열린 〈고우영 만화:네버 엔딩 스토리〉 전시회에 고(故) 고우영 화백의 캐릭터들이 한데 모인 것이다. 그뿐 아니다.

2005년 4월 고우영 화백이 세상을 떠나기 전까지 출연했던 TV프로그램들, 그리고 안경과 붓, 펜촉 등 평소 애용하던 물품들까지 모아놓은 이번 전시는 가히 '고우영 박물관'이라 불릴 법했다. 7080세대를 넘어 2000년대의 젊은이들에게까지 사랑받는 고우영 만화는, 여전히 재치 넘치는 해설과 뛰어난 서사로 기존 고전의 틀을 벗어난 새로운 감동을 독자에게 선사한다. 침묵은 종잇장을 떠나 유리 아래 얹 전히 모셔진 임격정과 일치매, '찌질이' 유비는 어떤 모습일까.

사진 제공 아르코미술관 | 그림 © 고우영작업실



### 고우영 만화와의 첫 만남, 그 신선한 충격

그러니까 1980년 아니면 1981년이었을 것이다. 늘 만화를 보며 자라온 초등학생 시절의 나는, 어느 날 전혀 다른 세계를 접하게 되었다. 당시 함께 살았던 삼촌의 방에서 놀다가 책꽂이 한켠에 있던 고우영의 <삼국지>를 꺼내보게 된 것이다. 지금도 생생하다. 장비가 돼지고기를 파는 장사치인데, 돼지고기 도매상에게 납품을 못 받자 산에 가 멧돼지를 잡는다는 내용. 산속에서 수염이 멋진 관우를 만나고, 이후 유비를 만나 도원결의를 하는 세 사람. 도원결의를 할 때 제단에 올린 염소에게 장비가 “마! 가랑이 오므려!” 하고 소리치는 장면. 눈이 번쩍 뜨였다. 내친김에 그 자리에 앉아 후속 권을 읽어내려갔다. 중국 고전을 아주 자세하고 꼼꼼하게 옮기고 있지만, 작가 특유의 재담은 낯고 지루해 보이던 고전에 생생한 현장감을 불어넣어주었다. 몇 번씩 읽어보려 했던 필독도서 <삼국지>를 완독할 결심은 고우영의 <삼국지>를 통해 이루고야 말았다. 이후 나는 오랜 세월 동안 삼촌의 서가를 통해 <수호지>와 <일지매>, <초한지>, <열국지>, <서유기> 등을 만났다.

다시 초등학교 시절. 내가 고우영 선생의 만화를 탐독한다는 사실을 알게 된 삼촌이 <거북바위>라는 고우영 선생의 만화를 사다주었다. <거북바위>는 ‘도술만화’, 즉 ‘시대물’이었다. 60년대에 만화를 본 40, 50대는 흔히 최고의 히트작으로 김종래 선생의 <엄마 찾아 삼만리>와 같은 시대물을 꼽는다. 하지만 70, 80년대에 만화를 본 30대에게 시대물은 이미 한물간 만화였다. 길창덕, 박수동, 신문수, 이정문, 윤승운의 일상적 명랑만화나 이상무나 이우정의 스포츠 만화 등이 당대의 메인스트림이었다. 만화잡지 등에서 시대물을 보면 재미없어 넘겨버리곤 했는데, 내 생각은 잘못된 것이었다. <거북바위>는 내가 본 어느 사극보다 짜임새 있고, 흥미로웠다. <거북바위>에서 고우영표 시대물 어린이 만화의 재미를 ‘발견’한 나는 다시 고우영의 어린이 만화를 찾아 읽었다. <너와 나>, <연오랑과 세오녀>, <팔비

당). 재미있었다. <삼국지>에서 보고 반한 특유의 재담. 요새 식으로 설명하자면, ‘스탠딩 개그’는 없었지만 이야기의 힘은 최고였다. 시대의 비극, 연인들의 사랑, 이름 없는 무술인의 활약 같은 이야기는 소년을 사로잡기에 충분했다.

나는 그렇게 <삼국지>를 통해 고우영 만화의 문을 열었고, 다시 어린이 만화로 돌아갔고, 성장하면서는 늘 고우영 선생의 성인만화를 보며 자랐다. <고우영 만화:네버 엔딩 스토리>전에 들어서기에 앞서 ‘고우영 만화’와의 첫 만남을 떠올리는 사람이 비단 나뿐이었을까. 거장의 유산이 숨죽이고 있는 전시실의 입구에서, 아마도 많은 관객들은 새삼스러운 추억과 그리움으로 잠시 발을 멈추었을 것이다.

**1953년 <뽕들이>에서 2005년 <열국지>까지, “이게 바로 고우영 만화야”**

<네버 엔딩 스토리>전은 크게 제1전시실에 전시된 고우영의 유산과 제2전시실에 전시된 여러 아티스트들의 재해석으로 나뉘었다. 개인적 취향일지 모르겠지만, 내 마음에 와 닿은 쪽은 고우영 선생이 남긴 유산을 마주할 수 있는 제1전시실의 것들이었다. 기분 탓인지, 관객들도 제1전시실에 훨씬 더 오래 머무는 듯했다. 두 전시실을 관통하는 주제는 (너무 당연하게도) ‘고우영의 만화’였는데, 이 주제를 가장 상징적으로 표현해주는 한 조형물이 매표소 앞 외부 공간에 세워져 있었다.



매표소에서 표를 끊은 관객들은 그 자리에 서 있는 조형물을 찬찬히 바라보게 된다. 알파벳 소문자 ‘y’를 뒤집어 놓은 듯한 형상의 맨 위쪽에는 펜을 든 고우영 선생이, 그 아래에는 말풍선이 가득한 동그라미가, 아치 형의 기둥에는 무지개색 선이 그어져 있었다. 그 기둥을 타고 <삼국지>에 나온 조연들이 무언가를 들고 고우영 선생을 향해 올라가고 있었다. 선생의 자화상에서는 해학과 발랄함이, 말풍선 무더기에서는 서사의 힘이 느껴졌고, 일지매나 관우 같은 각광받는 주인공이 아닌 이름 모를 조연들이 무지개 선을 따라 무언가를 잡으러 가는 모습은 마치 선생의 만화를 보며 즐거움을 쫓던 독자들의 모습처럼 보였다. 막 전시실로 들어가려는 순간, 조형물 위에 있던 고우영 선생의 자화상에 다시 눈이 갔다. 아마도 눈 감고도 그럴 만큼 익숙했을 선생의 자화상. 덩수룩한 머리와 양쪽을 바라보는 사팔뜨기 눈, 그리고 어디론가 걸어가는 모습은 그대로 선생의 만화를 상징하는 이미지였다.

제1전시실에 들어서자, 대표작 모음과 작품 캐릭터를 모아 그린 고우영 선생의 그림이 눈에 들어왔다. 먹과 펜, 붓, 화이트. 컴퓨터나 디지털 장비의 도움도 없이 오로지 인간의 손



을 통해서 나온, 그래서 영혼의 향기를 가장 정직하게 담고 있는 그 시절의 만화들이다. 정직하다는 것은 단순하면서도 놀라운 힘이다. 고우영 선생의 펜 끝에서 창조된 흑백의 캐릭터들은 각자의 칸에서 독자의 상상에 터를 잡고 세계를 뛰어다녔다. 2000년에 다시 그린 <수호지>와 1973년에 그린 <수호지>. 그리고 1976년 작품인 <대야망>이 보인다. 극진가라데를 창시한 무도인 최배달을 그린 <대야망>은 클로버문고를 보며 자란 30대에게 남자다운 미학을 선사한 작품이었다. 일본작가의 작품을 참조하기는 했지만, 그 시절 독자에게 <대야망>의 최배달은 최고의 남자이자, 최고의 한국인이었다. 1972년 작 <임격정>. <임격정>은 <일간스포츠>를 통해 처음 연재되며 독자들에게 어른들의 만화 보는 재미를 선사한 작품이다. 7~8단(주로 8단)으로 뽀뽀하게 그려진 <임격정>은 생생한 인물과 흥미로운 이야기로 독자를 사로잡았다. 첫 극화라서 고우영 선생이 늘 강조한 ‘웃음의 당의정’ 역할보다는 ‘이야기의 재미’에 주력한 작품이지만, ‘서림’ 같은 개성적인 조연은 이후 고우영의 인물의 전형적 스타일로 자리 잡았다. 1971년 <일간 스포츠>의 국장에 취임했던 제창호는 독자들이 고우영 만화를 보기 위해 신문을 샀다며 “취임 당시 이만 부에 불과했던 신문 부수가 4년 뒤 국장직을 떠날 때는 삼십만 부에 이르렀다”고 밝히기도 했다(박재동 외, <한국 만화의 선구자들>, 열화당, 1995, p.164). 뒤이어 1986년의 <흑두건>과 1975년의 <일지매>, 그리고 선생의 초기 도서까지. 친숙하고도 그리운 캐릭터들의 얼굴들이 길고 긴 한 단의 전 시대를 모두 채웠다.

고우영의 캐릭터들에게서 느껴지는 애정은 기존 만화의 ‘영웅’에게서 느끼지는 것과는 다른 것이다. <임격정>의 ‘서림’이 그렇고, <수호지>의 ‘무대’가 그러하며, <삼국지>의 ‘유비’도, <서유기>의 ‘손오공’도 그렇다. 영웅, 혹은 매력적인 악당이 아닌 ‘찌질한’ 인물들은 고



우영 만화에서 빠지지 않았다. 이들은 독자들에게 동질감과 친근함을 느끼게 해주었다. 특히 찌질한 조연을 넘어 찌질한 주연이었던 ‘유비’의 해석은 파격적이었다. <삼국지>의 주인공 ‘유비’를 ‘쪼다’로 만들어버린 고우영식 해석은 독자들에게 파격의 쾌감을 주었다.

다음 전시대에는 사진과 편지, 기사 스크랩, <80일간의 세계일주>(1975년) 등의 작품이 이어진다. 기억에도 희미했던 <꽃과 뱀>, <꽃전설>은 80년대 전형적인 주간지 연재 스타일의 극화였고, <홍숙놀숙>은 청소년 잡지의 연재물이었다. 나에게서는 희미하게만 남아 있는 기억이지만, 어떤 이들에게 이 작품들은 자신의 잃어버린 추억을 발굴하는 기쁨을 제공하기도 했을 것이다.

이처럼 고우영 만화의 유산은 관객들에게 살가운 흥분을 주었다. 고우영 만화와 소통했음직한 다양한 연령의 독자들이 고개를 숙이고 자신과 소통했던 만화를 꼼꼼하게 하나씩 발견해갔다.

90년대 중반 이후 활발해진 만화전시에서 기획자와 작가들이 벽에 부닥치는 지점은 바로 ‘복제되어 소비되는’ 만화 고유의 특질과 전시장 전시와의 이질성이다. 복제매체인 만화는 전시장에 들어오는 방법을 고민하며 때로는 원고로, 때로는 또 다른 복제를 활용한 거대한 프린팅으로, 때로는 새로운 설치를 통한 재해석으로 작업되기도 했지만, 평면에 복제된 만화가 전시장이라는 공간에 최적화된 모습은 아직 합의된 바 없다. 많은 만화전시에서 만화를 재가공해 새로운 모습으로 변화시켜야만 할 것 같은 압박을 받았던 데 비해 이번 전시는 작가가 남긴 유산을 충실하게 보여주는 방법을 선택해, 작품과 만나는 기쁨을 독자들에게 양보했다. ‘고우영 테이블’이라 명명하여 전시실 전면에 배치한 고우영 만화의 유산은 시각예술 분야에서의 일반적 전시방법 대신, “바로 이게 고우영 만화야”라고 말하며 독자들의 추억에 남은 고우영 만화를 끄집어내도록 했다. 이것은 거장의 전시가 누려야 하는 당연한 특권이다.



사실 그가 그린 원고, 그가 쓴 원고지, 출판된 신문과 잡지, 단행본 등을 모두 모은다면 거대한 아카이브가 필요할 것이다. 1953년 중학교 2학년, 15세의 나이로 16쪽짜리 싸구려 단행본(떼기만화, 딱지만화라고 불린다) <쥐돌이>를 낸 이후 2005년 4월 25일 67세의 나이로 별세할 때까지 그의 손은 늘 무언가를 그리고, 적고 있었고, 그의 영혼은 새로운 이야



기를 생각하고 있었다. 그런 그의 유산을 모두 온전한 형태로 보여준다면 어마어마한 양에 압도되고 말 것이다. 하지만, 출판사의 원고 분실이라는 어처구니없는 사건이 대변하듯 한국은 그의 유산을 온전히 남길 형편이 안 되었다. 1978년에 연재된 <삼국지>가 심의에 의해 훼손되지 않은 완전판으로 복원된 것이 2001년(단지일보를 통해 CD-ROM의 형태로 복원), 역시 70년대 연제작인 <임궫정>과 <일지매>가 온전한 모습으로 재출판된 것이 2004년. 이것이 바로 한국에서 만화의 처지이자 형편이었다. (무려 열 권 분량의 <십팔사략> 원고가 출판사의 부주의로 모두 분실되었다. 당시 선생은 “출판사 관계자들과의 막역한 친분 때문에 부담이 되지만, 원로로서 후학들을 위해 소송을 결심했다”며 두산동아 측과 손해배상 소송을 진행하기도 했다.)

### 영원한 ‘당대’를 살아가는 고우영 만화의 힘

이번 전시에서는 고우영 선생이 작업한 원본을 마주할 수 있었는데, 여러 원본 중에서도 단행본 작업을 위해 재편집되어 사식을 붙인 <수호지> 원고가 이상하게 묘한 울림을 주었다. 작가의 손을 떠나 대중과 만나기 바로 직전의 그 신선함이 누렇게 바랜 편집본 원고에서 풍겨 나왔다.

이 전시가 마음을 울리는 가장 큰 요인은 무엇일까. 그건 아마도 계속해서 ‘당대’를 살아온 고우영의 만화의 힘일 것이다. 제1전시실은 지금은 떠나버린 당대의 고우영 만화를, 힘이 닿는 한 오늘의 당대로 불러냈다. 그리하여 독자들은 널따란 전시대에 올려진 고우영 선생의 유산들(만화원고, 육필 원고지 원고, 만화가 연재된 신문, 70~80년대 가판 판매본, 만화단행본 등)을 고개를 숙이며 마주할 수 있었다. 일부에 불과한 것이지만, 세월과 함께

모래알처럼 흘러버린 고우영 만화와 다시 눈으로 재회하게 된 것이다.

제2전시실에서 전하고자 하는 메시지 역시 ‘당대를 사는 고우영 만화’가 아니었나 싶다. <네버 엔딩 스토리>라는 전시명처럼, 오늘의 예술가들이 고우영 선생의 작품을 통해 또 다른 스토리를 이어간 것이다. 만화가, 프로젝트 그룹, 설치작가, 회화작가, 영상연출가, 영화감독이라는 서로 다른 직함을 갖고 있는 이들은 고우영 만화가 향유되던 70, 80년대를 끊임없이 소환하여 오늘의 매체와 마주하게 하고(잼 홀릭), 고우영을 주인공으로 한 만화를 그리며(고영일), <삼국지>의 등장인물인 화타를 기리는 공모전을 열고(주재환), 목탄을 재료삼아 고우영 만화를 다시 그리기도 했다(강경구). 고우영의 만화를 애니메이션화한 작가(P. A. Son)도 있는가 하면, 고우영 만화에 대한 이미지로 연상되는 단어들을 유머러스하게 배열하기도 하고(윤동천), 제갈량이나 일지매 같은 고우영이 그린 ‘여성적 남성상’에 주목하여 벽화를 그렸다(이순중). 전시장 한편에서는 <가루지기>를 영화화한 감독(김홍준)이 아예 <가루지기 리덕스>를 제작해 상영회를 여는 모습도 보였다. 표현 방법과 도구는 달랐지만 이들이 보여준 것은 하나같았다. 고우영이 그랬듯이 나름의 정성을 기울여 ‘또 다른’ 원전을 선보이고자 한 것이다. 그리고 그러한 원전의 재창조들이야말로 이 전시가 이야기하고자 하는 ‘네버엔딩 스토리’가 아닐까.

### 고우영의 열정, 100년 만화역사에 발자국을 남기다

고우영 선생이 살아계셨다면 어떻게 반응하셨을까? 당신의 전시가 ‘미술관’에서 열리라고 상상이나 하셨을까? 전시장을 나오며, 문득 만화에 대한 사회적 인식이 빠르게 바뀌었음을 실감했다. 워낙 주목받는 만화가였기에 TV를 비롯한 여러 매체에 익숙하게 출연했던 고우영 선생도, 미술관에서 열리는 당신의 전시에는 언론의 주목과 다른 감동을 느꼈을 것이다. 한 매체와의 인터뷰에서 선생은 “만화는 과장이지만 진실의 축도입니다”라고 말했다. 자신의 삶을 만화에 건 만화가로서, 만화가 저질과 퇴폐의 대명사로 여겨지던 시기를 바라보는 마음은 참혹했을 것이다. 그런 선생이기에, 자신의 작품이 미술관에서堂堂히 평가받고 재해석된 것에 대해서는 썩 좋은 기분이지 않으셨을까 추측해본다. 전시를 보러 간 나 역시도 조금은 달뜬 기분이었으니 말이다.

1909년 <대한민보> 창간호에 실린 이도영 선생의 만화에서 시작된 한국만화의 역사는 2009년으로 100년을 맞이한다. 다른 대중문화의 형편도 그리 좋지는 못하지만 만화만큼 대중의 사랑과 비방을 동시에 받은 매체는 드물 것이다. 오랜 세월 동안 엄청난 인기를 누리면서도, 한편에서는 ‘저질’, ‘퇴폐’, ‘어린이’, ‘왜색’과 같은 단어들로 상징되어왔다. 그러다





보니 이제는 방어적으로 대안적 만화, 새로운 만화는 진지해야 한다는 주장을 하는 이들도 있다. 만화가 지닌 가장 큰 장점인 대중성을 오히려 감추고 싶어 하는 것이다. 어린이들과 가장 가까운 거리에서 친구가 되었고, 대중을 위로하며 함께 발전해온 만화의 역사 대신 애써 진지함과 엄숙함을 찾으려고 하는 것이다. 그러나 우여곡절 속에서도 오늘에 이른 만화의 힘은 바로 당대의 삶과 대중과 어우러지는 놀라운 활력이다. 만화는 대중의 것이다. 대중과 웃고 울기 위해 태어났다. 그렇기 때문에 대중이 발을 딛고 살아가는 당대의 삶과 밀접한 연관을 맺고 있다. 단지 돈을 벌기 위해 일본만화를 베껴 무작위로 유통시킨 작품도, 평생에 남을 대작을 그리기 위해 피를 토하며 그린 작품도, 모두 시대와 대중과 관계를 맺게 된다. 한국만화는 싸구려와 진지함, 돈을 벌기 위한 욕망과 작가적 추구와 정진 사이에 밀고 당기는 긴장감으로 오늘에 이르렀다. 도드라진 것은 대부분 전자이지만, 후자의 추구로 인해 오늘 한국만화는 여전히 살아있게 된 것이다. 그 길에 가장 큰 발자국을 남긴 작가가 바로 고우영 선생이다.

사람들은 고우영을 ‘천재’라고 부른다. 방대한 이야기를 자신의 것으로 소화시켜 맛깔나게 표현하는 그의 작품을 보면 그 누구도 선생의 천재성을 부인하기 힘들 것이다. 하지만, 선생은 늘 “만화작가의 삶은 곧 그가 창작하는 만화에 투영됩니다. 그래서 만화작가가 다양한 삶을 체험한다거나 여러 경험을 적극적으로 가지는 일은 당연한 일이지요”라고 말했다. 그리고 사냥, 여행, 암벽등반, 스킨스쿠버, 복싱 등 수없는 취미와 독서를 작품창작 활동과 병행했다. 내가 만화연구자로서 고우영 선생을 바라볼 때마다 마음 한구석이 울리는 건 선생이 추구한 진지함과 선생이 보여준 작업(만화)에 대한 경의 때문이다. 그 진지함