

이애림 만화 서사 연구 —반복, 우연, 환상의 특성을 중심으로

이청*

1. 서론
2. 반복과 순환의 서사
3. 운명과 우연의 서사
4. 위반과 환상의 서사
5. 결론

국문초록

이 글은 이애림 만화의 서사적 특성을 밝히기 위한 목적으로 작성되었다. 이애림은 한국의 문화 부흥기라고 불리는 1990년대에 만화잡지의 봄을 타고 등장한 작가다. 만화 작가로 시작했지만 점차 영역을 확장해 애니메이션 감독으로서도 활발한 활동을 이어가고 있다.

이애림 작업의 표면적인 특징은 섹슈얼리티, 그로테스크, 판타지 정도로 압축하여 소개할 수 있다. 달리 말하면 성적(性的)이고 기괴하며 환상적인 형태를 가시화하는 것이 이애림 만화의 주된 특징이다. 이애림은 내내 누구보다 압도적이고 강렬하게 이미지로 승부를 한 작가였다. 그래서 오히려 그녀의 그림 뒤에 숨겨진 이야기가 무엇인지 면밀히 주의를 기울이지 않은 것이 사실이다. 본고는 이애림이 초기부터 최근까지 관심을 두는 서사성 다시 말해 이야기의 맥락에 대해 짚어보는 것이

* 청주대학교 교양대학 교양학부 객원교수.

그녀의 과거와 현재 그리고 미래의 점점을 드러낼 수 있는 지름길이라 판단하였다. 특히 순환되고 반복되는 이야기, 운명과 우연이 지배하는 이야기, 환상적 요소와 위반의 시도가 만나는 이야기의 특징을 중점적으로 분석하였다. 결과적으로 이애림 만화 서사는 보편적이고 항상성을 지닌 인간의 가장 본질적인 측면을 예외성이나 특수성, 기괴함으로 포장하여 제시함으로써 우리에게 새로운 방식으로 억눌린 욕망을 직시하고 요구하고 있음을 파악할 수 있었다.

이애림이 지금까지 전위적·전방위적 작업을 지속해 온 이유는 역으로 우리 사회가 무엇을 억압하고 있는지를 설명한다. 이애림의 서사는 억눌린 욕망을 드러내는 데 그치지 않고 그것을 해소할 수 있는 예술의 순기능을 성실히 담당한다는 점에서도 의미가 있다. 이애림 만화 서사의 여러 맥락을 따져 세밀히 살핀 이 연구는 개별 작가의 독창적 가치에 의미를 부여해 한·국 만화의 다양성 확보에 나선 것에 의의를 두고자 한다.

(주제어: 이애림, 『Short Story』, 회귀 서사, 다양성, 기괴함)

1. 서론

이 글은 이애림 만화의 서사적 특성을 밝히는 것을 주요한 목적으로둔다. 이애림이 만화가로 활동하던 1990년대는 한국 만화 잡지 창간의 전성기로¹⁾ 때로 서사성이 취약하더라도 만화의 다른 한 축을 담당하는

1) 순정만화, 감성만화, 소녀만화 등의 용어가 혼용되고 있으나 1988년 『르네상스』, 1989년 『하이센스』를 필두로 1990년대는 『댕기』(1991), 『나나』(1992), 『투유』(1993), 『터치』(1993), 『윙크』(1993), 『화이트』(1995), 『마인』(1995), 『밍크』(1995), 『이슈』(1995), 『파티』(1997), 『나인』(1997), 『케이크』(1999) 등의 만화잡지가 쏟아져 나온 시기로 본다. 굵직한 장편의 분재, 연재 뿐 아니라 단편도 가치가 있었고 나아가 포스터, 브로마이

그림이 독보적이라면 작가로서의 성취가 용인되던 시기였다. 그 와중에 이애림은 누구보다 압도적으로 이미지로 승부를 한 작가였다. 그렇기에 그녀의 그림 뒤에 숨겨진 이야기가 무엇인지 면밀히 주의를 기울이지 않은 것이 사실이다. 이애림이 초기부터 최근까지 관심을 두는 서사성²⁾ 다시 말해 이야기의 맥락에 대해 짚어보는 것이 어쩌면 그녀의 과거와 현재 그리고 미래의 접점을 드러낼 수 있는 지름길일 수 있다.

대체로는 이애림 만화의 특징으로 그로테스크함을 가장 먼저 지적한다.³⁾ 이 논의에서도 그러한 그로테스크한 성질을 부정하지 않는다. 다만 선행 연구에서 다루었던 이미지보다는 서사적 특징에 더 주안점을 두고 다루고자 한다. 최근 이애림의 작업은 애니메이션과 회화 작업으로 확장되었으나 꾸준히 일러스트 작업도 이어가고 있다. 이애림은 하나의 매체에 특화되어 있는 작가가 아니다. 오히려 여러 매체를 넘나드는 작가이며 이는 그녀의 작업 이력에서 확인할 수 있는 사항이다. 매체를 다양하게 활용할 수 있다는 능력도 중요하지만 이 대목에서 더 확실

드, 엽서 등의 일러스트가 상품화되어 큰 영향력을 끼친 때다.

2) 여기서 일컫는 서사성(敘事性, Narrativity)은 “서사의 특성을 살려 서술한 방식”을 뜻하며 이야기를 구성하는 방식에서의 특징을 포괄한다. 이때 서사의 의미는 “사건·행동 등을 시간의 흐름에 따라 서술해나가거나 이러한 사실이나 사건들 사이의 모종의 관계를 설정하는 것”으로 풀이되며 오늘날 서사성은 반드시 고전적 서사 양식에 서만 드러나는 것으로 보지 않는다. 그보다는 “시간의 흐름이 강조되거나 회상을 통한 시공간적 계열성이 강화될 경우”에 해당하는 모든 범주를 포함하는 방식으로 이해되고 있다.(한국문학평론가협회, 『문학비평용어사전』 하권, 새미, 2006, 180-181쪽)

3) 이와 관련된 학술 자료로는 오진희, 「카니발 그로테스크 미학과 이애림 감독의 애니메이션」, 『만화애니메이션 연구』 47, 만화애니메이션학회, 2017과 정주아·최유미, 「Cut-out 애니메이션에서의 동작 연출 분석을 통한 캐릭터의 감정 표현 연구」, 『애니메이션연구』 5-1, 한국애니메이션학회, 2009가 있다. 전자의 논의가 이애림 애니메이션을 중점적으로 다루고 있는 것과 달리 후자는 이애림의 〈육다골대녀〉가 그로테스크한 분위기를 연출하기 위해 의도적으로 컷 아웃 애니메이션의 기계적이고 부자연스러운 움직임을 사용했다고 단편적으로 언급(139쪽)한 내용이 전부라는 점에서 차이가 있다.

히 짚어야 할 부분은 이애림의 서사가 여러 매체를 견디어낼 수 있을 정도로 탄탄한 구성을 갖고 있다는 것이다. 서사의 힘이 약했다면 이미 지만으로 만화 작업을 오래 유지하기 어려웠을 것이다. 이 글은 이애림 만화의 서사적 성격을 분석하여 사회적 요구와 반응을 드러낸 면모를 검토하고자 한다.

글을 진행하기 위해서 먼저 이 논문에서 다루는 텍스트를 제시한다. 이애림의 텍스트는 크게 지면과 영상으로 양분할 수 있다. 그녀는 1997년부터 『나인』, 『카이』, 『na』 등에 일러스트를 연재했으며 지면 만화는 주로 단편의 형태로 발표됐다. 단편모음집의 제목은 『Short Story』(1996)이다.⁴⁾ 이후 2006년에 가수 이적의 『지문사냥꾼』을 그림으로 옮기는 공동 작업을 맡아 〈자백〉이라는 만화를 만들었고 같은 해 '창비 인권만화 시리즈' 『사이시옷』을 작업했다. 여기서 이애림은 〈그는〉이라는 단편 만화를 통해 성소수자의 삶을 다루었다. 이외에 『파마헤드』에 공동 작가로 참여해 〈Paranoia〉를 실었다.

다음으로 영상 만화이다. 『나인』이 폐간되던 2001년 부천국제대학애니메이션페스티벌에 몽환적인 쿼어 판타지 〈연분〉을 발표하면서 애니메이터로서의 첫 행보를 시작한 이후 2005년 국가인권위원회가 만든 옴니버스 애니메이션 〈별별이야기〉에 〈육다골대녀〉(2005)로 참여했고 영화 〈삼거리 극장〉(2006)에 삽입된 애니메이션을 제작했으며 이후 〈나의 꿈은〉(2011)을 발표했다.⁵⁾ 이 글에서 분석할 주요 대상은 앞서 소개한

4) 이애림은 이 단편집 『Short Story』로 1999년 '오늘의 우리 만화' 문화관광부장관상을 수상했다. 영상으로도 세네프영화제, 독립영화제 등 다수의 분야에서 수상한 전력이 있다.(김윤경, 『오늘의 일러스트 2』, 북노마드, 2013, 120쪽)

5) 이외에 〈별별이야기 2-여섯 빛깔 무지개〉에서는 프로듀서 및 타이틀 제작을 맡았고 가수 서태지의 뮤직비디오 작업을 했으며 서울 환경영화제, 전주국제영화제(2005), 서울 국제여성영화제(2009) 등 여러 영화제의 트레일러를 만들었다. 또 2003년에는 〈여고괴담 세 번째 이야기: 여우계단〉의 일러스트를 그렸으며 2010년에는 〈레인보우

작품 중 ‘지면 만화’이다.⁶⁾ 더불어 애니메이션 〈연분〉, 〈육다골대녀〉, 〈나의 꿈은〉 등도 분석 과정에서 보조적 자료로 활용하였다. 어쨌든 공동의 작업이나 부수적인 작업보다는 개인 작품의 성격이 강한 작품을 우선 논의 대상으로 삼았다.

이애림의 만화 중 서사적으로 가장 문제적인 텍스트는 여전히 첫 단편집에 실린 것들이다. 이후 여러 기법 실험 등이 이어졌고 영상 작업으로 지속·확장되었지만 이애림 만화의 정수는 첫 단편집 안에 담겨 있다고 보아도 과언이 아니다. 이애림은 당시 인기를 구가하던 1990년대 후반의 만화 작가들 특히 황미나, 신일숙의 대서사시 종류의 스케일이 큰 작품과도 구별되었고 천계영이나 박희정과 같은 화려한 스타일리스트와도 차별되는 점을 갖고 있었으며 이미라나 이은혜와 같은 트렌디한 부류의 작가와도 다른 영역을 구축하였다. 이애림의 만화 서사를 살피는 일은 그의 작업 환경이 미디어 분야로 확장되어 하나의 서사 콘텍스트가 이후 어떤 방식으로 변주될 수 있는지를 엿볼 수 있다는 점에서도 의의가 있다. 또한 ‘순정만화’⁷⁾라는 틀 안에 갇혀 이름을 갖지 못한 만화 서사를 제대로 호명하여 자리매김을 시킴으로써 장르에 귀속시키던 이전의 분류 방식을 벗어나고자 하는 의미도 있다.

시리즈>(2000) 이후 첫 개인전 ‘활활’을 열었던 이력이 있다. 한편 김소영 감독의 영화 〈경〉(2010), 다큐멘터리 〈굿바이 마이 러브, NK〉(2017) 등의 미술을 맡았으며, 〈원래, 여성은 태양이었다—신여성의 퍼스트송〉(2004)에도 그래픽과 애니메이션 작업을 했다.

- 6) 이 논문에서는 그림, 일러스트, 만화, 애니메이션, 영상 등 다양한 유사 매체들과 차별을 두기 위해 ‘지면 만화’라는 표현을 사용하였으며 이때 만화는 “스토리를 가지고 있는 연속적인 그림과 글의 조합”이라는 일반적인 정의를 따른다.(권경민, 『만화학개론』, 북코리아, 2013, 14쪽)
- 7) 순정 만화의 개념이나 범주 등에 관해서는 서은영, 「순정’ 장르의 성립과 순정만화」, 『대중서사연구』 21-3, 대중서사학회, 2015와 한상정, 「순정만화라는 유령: 순정만화라는 장르의 역사와 감성만화의 정의」, 『대중서사연구』 22-2, 대중서사학회, 2016 참조.

앞서도 지적했듯 이애림의 만화는 그로테스크한 이미지로 점철되어 있다. 그것이 지면이든 영상이든 독자나 관객에게 강렬한 인상을 남긴다. 흑백 및 원색의 색감이나 과장된 화풍도 눈길을 끌지만 아마도 더 길게 독자의 눈길을 잡아끄는 것은 인물들의 거의 벗은 몸, 육체일 것이다. 초기 이애림 만화의 인물들은 아래도 되나 싶을 정도로 일관되게 벗고 뛰는 모습을 반복했다. 이애림 작업의 표면적인 특징은 섹슈얼리티, 그로테스크, 판타지 정도로 압축하여 소개할 수 있다. 바꿔 말하면 성적(性的)이고 기괴하며 환상적인 형태를 가시화하는 것이 이애림 만화의 주된 특징이다. 이제부터 작품 안에서 구체적으로 서사적 특징이 어떻게 드러나는지 살펴 나가도록 하겠다.

2. 반복과 순환의 서사

‘기괴함만이 유일한 아름다움이다’를 이애림의 작품 모토로 보는 이유는 〈IVAN’S Tale〉에 나오는 표현 때문일 것이다. 이 만화에서 이반은 몇십 년째 버려진 흉가에 살고 있으며 그의 부모의 유언을 따르고 있다. 그 유언이라는 것이 바로 “온갖 기괴함의 추종!”⁸⁾이며 그것은 이반의 아버지가 죽던 생활신조였다. “기괴함. 그것만이 유일의 아름다움”(79쪽)이며 그것을 지키기 위해 이반과 그의 형 테오는 사명을 다하려 한다. 이러한 정황이 아마도 작가가 기괴함을 찬양한다는 평에 영향을 준 것으로 판단된다. 물론 이 외에도 이애림 만화가 기괴하다는 것을 증명할 기표는 많다. 다만 기괴하다라는 추상적인 표현을 반복하기 보다는 기

8) 이애림, 『SHORT STORY』, (주)서울문화사, 1998, 78쪽. 이후 이 책을 비롯해 이애림의 만화에서 인용하는 경우 본문 작품명과 쪽수만 표기하기로 함.

괴함의 정체를 구체적으로 밝히는 것이 지금으로서는 더 중요한 과제라 여겨진다.

〈IVAN'S TALE〉은 예술가의 삶을 은유하고 있는 작품이다. 마술사인 이반의 의도치 않게 마술에는 성공하나 사랑을 잃는 스토리는 예술가의 삶에서 예술을 좇다 잃는 것을 떠올리게 하며 작품 활동이 잘 풀리지 않는 천재화가 라즐로가 스스로 이반의 마술쇼의 모델이 되어 새(bird)로 변신한 후 “진정한 작품을 그릴 준비가 될 때”(95쪽) 다시 인간으로 돌아오기 위해 이반을 찾아올 것이라고 말하는 장면 역시 창작 의욕이 감소한 예술가의 현실 도피 욕망을 비유한 내용이다. 즉 〈IVAN'S TALE〉은 예술가의 삶을 마술이라는 특정 행위로 비유하고 있는 이야기이며 여기 등장하는 예술가들의 삶은 매우 지난하게 그려진다. 단적인 예가 이반의 황금이빨일 터인데 ‘집에 치약도 비누도 샴푸도 없을 정도로 가난하기 때문에 황금 이빨을 갖게’ 되었다는 말로 미루어 예술가의 기이함의 기원이나 유래를 보여주는 상징적 설정 중 하나다.

그러나 이 이야기에서 문제가 되는 지점은 ‘기괴함’을 강조하는 것이 아니다. 그보다는 이 서사가 ‘반복’된다는 데 더 중요성이 있다. 이애림 만화 서사는 기본적으로 회귀적 또는 순환 형태를 띠는 반복 구성이 많다. 이애림의 데뷔작은 〈빌리의 코딱지〉(1992)지만 대표작은 〈Say Anything〉과 〈Do Anything〉이 교차로 구성되어 있는 『Short Story』다.⁹⁾ 이 책은 〈Do Anything〉과 〈Say Anything〉을 각각 1, 2로 나누어 4개의 파트로 제시하고 있는데 그 안에는 다시 작은 〈Say Anything〉과 〈Do Anything〉이 조각조각으로 나뉘어 채워져 있다. 각 이야기의 분절을 기준으로 목차를 재구성

9) 이 책의 목차는 다음과 같다. Do Anything.1 / Say Anything.1 / Do Anything.2 / Say Anything.2 / MOON OVER LITTLE SHOP / IVAN'S TALE / THE SNOT OF BILLY / LUCILLE, JORIS AND BLOOD.

하면 〈Do Anything〉은 4, 6, 9, 10의 순서에 배치되어 있고 나머지 1, 2, 3, 5, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 16번째 이야기에는 모두 〈Say Anything〉이라는 소제목이 붙어 있다.¹⁰⁾

이 중에서도 이 장에서는 순환 서사의 전형에 해당하는 특히 6, 7, 9번째의 이야기와 〈Moon Over the Little Shop〉을 예로 들어 설명하겠다. 이 이야기들을 순환서사의 대표적인 예로 뽑은 이유는 표면적으로 줄거리 를 정리했을 때 이야기가 처음으로 회귀한다는 데 있다.

프레베르의 시¹¹⁾를 성실하게 만화로 옮긴 이애림의 6〈Do Anything〉은 행동하지 않는, 말뿐인 예술가들을 경계하며 그들을 쳐단하고, 오로지 행동으로만 말하려하는 극단적인 인물을 제시한다. 그런데 비극은 이 행위가 또 다른 예술을 낳고 그것이 다시 죽고 또 탄생하는 순환의 궤도를 취한다는 것이다. 이는 이야기의 속성과 무관하지 않다. 여기에 등장하는 ‘바르바리 오르간’¹²⁾의 특이점은 오르골과 같이 정해진 음악을 들린다는 데 있다. 악보는 만들어져 있고 그것을 건 뒤 태엽을 감아 소

10) 이 글 안에서 〈Do Anything〉이나 〈Say Anything〉을 지칭할 때 앞에 붙인 숫자는 에피소드 번호를 의미한다. 『Short Story』의 에피소드 1-16까지는 목차의 〈Do Anything〉 1, 〈Say Anything〉 1과 〈Do Anything〉 2, 〈Say Anything〉 2까지의 에피소드 순서이고 17은 〈MOON OVER LITTLE SHOP〉, 18은 〈IVAN'S TALE〉 19는 〈THE SNOT OF BILLY〉, 20은 〈LUCILLE, JORIS AND BLOOD〉를 가리킨다.

11) 이 이야기는 자크 프레베르의 〈바르바리아 오르간〉에서 차용한 것이다.(출처: <https://blog.naver.com/prevert314/70017633662>)

12) 17세기에 만들어진 가장 오래된 오르간이며 바람을 통해 소리를 내는 수동 오르간으로 19세기에 최고의 인기를 구가한 악기다. 구멍 뚫린 두꺼운 종이가 악보의 역할을 하고, 오르간 안의 금속(혹은 목재)관을 통해 소리가 전달되는 구조이다. 오르간에 달린 손잡이를 돌리면 펌프가 작동되고 그 압력으로 공기가 유입되는데, 관 속 공기가 밖으로 나오면서 소리를 만들어 내는 것이다. 구멍 뚫린 두꺼운 종이는 구멍에 ‘작은 비늘’이 맞아 들어가도록 즉 관을 여닫아 공기가 통하도록 해 주는 일종의 밸브 역할을 했다.(지슬렌 보두, 클레르 프라넥 글, 카롤 세 일러스트, 『음악제작소』, 2017. <https://blog.naver.com/orangeagency/221100730239에서 재인용>)

리를 내는 이러한 방식은 구전 민담의 속성과도 달아 있다. 즉 이미 있는 이야기를 누가 얼마나 감칠맛 나게 들려주는지가 중요한 서사의 세계를 보여주는 것이다.

7<.say anything>도 마찬가지로 순환 구조를 취한 이야기이다. 오래된 연인이 서로를 지겨워하다 각자 다른 사람을 만나게 되나 다시 만난 상대 역시 마찬가지로 지겨워진다.

“남자: 나 사랑해?

(남자는 여자가 ‘아니’라고 딱 잘라 말하기를 원한다. 간절히 원한다. 그러면 헤어질 수 있을 테니…)

여자: ‘응’

(남자는 절망한다. 결국 이 여자에게서 벗어날 수 없는 건가!)

여자: 자기는 나 사랑해?

(여자도 남자가 ‘아니’라고 말했으면 한다. 그러면 헤어질 이유가 될 테니…)

남자: ‘그걸 말이라고…’

(여자는 좌절한다. 출구가 없다. 이 남자가 너무 지겹다. 그 지긋지긋 함에 여자는 몸을 부르르 떤다)

남자: …

(부르르 떨면서까지 자신의 말에 감동한 여자의 모습에 남자는 한없는 절망의 끝을 느낀다)” (15-18쪽)

이 에피소드에서 남자와 여자는 각자 다른 남자와 여자를 생각하면서도 위와 같이 겨우 견디고 있다. 그러나 이애림은 사람의 이야기가 계속 되풀이될 것임을 암시한다. 이런 서사의 반복은 끝나지 않는 이야기의 세계와 관통하는 것이며 이야기를 통해 죽음을 거부하고자 한 천일야화의 그것과 일맥상통한다. 이애림의 만화 역시 예술가로서의 존재를 증

명하기 위한 수단이며 그를 통해 작가는 끊임없이 끔찍한 고통을 겪지만 그것으로부터 살아있음을 확인할 수밖에 없는 운명을 지닌 자를 나타낸다.

9〈SAY ANYTHING〉에서는 특히 여성의 삶을 ‘개미 여인들의 본능’으로 표현하며 여성성의 잔인한 일면을 드러낸다. 이 이야기에서 여자는 누군가를 잡아먹는 존재다. 그녀는 “살에 구멍을 뚫어, 몸 안의 즙을 다 빨아 먹거나, 씹어 먹”(23쪽)으며 먹힐 존재를 끈질기게 기다린다. 여자는 아이를 낳게 해줄 운명의 상대를 기다리는데 남자와 섹스를 한 후 “그가 힘이 빠진 틈을 타 씹어 먹는다. 하나도 안 남기고, 조그만 흔적도 없이 깨끗하게 먹어 치”(25쪽)워 벼린다. 여자는 곧 임신을 하고 수많은 태아를 품고 진통 끝에 아기들을 낳지만 아기들은 태어난 지 얼마 지나지 않아 집을 떠나버린다. 그런데 집을 떠난 그들은 곧 “자립심 강한 수많은 딸들”이 되어 “각자의 집을 갖고 각자 기다”린다. 그들이 기다리는 것은 먹이이며 “모든 것은 다시 반복”된다. 그녀들은 자신의 “애를 갖게 해줄 운명의 남자를”(26쪽) 기다린다. 그것이 물려받은 그들의 ‘피의 본능’이기 때문이다. 이애림은 이런 서사의 반복을 결국 인간의 운명 또는 이야기의 속명으로 표현한다.

17〈MOON OVER LITTLE SHOP〉의 첫 내용은 “난 매일 꿈을 꿰요. 그 꿈속의 집에선 매일 달이 보여요. 그리고 난 매일 기다렸어요. 나의 친구들을…”(56쪽)이고 마지막 내용은 “그 꿈속의 집에선 달이 보여요. 그리고 난 매일 기다렸어요. 매일, 매일 기다렸어요. 나의 친구들… 나의 친구들을…”(70쪽)이다. 역시 회귀형 서사 유형에 속한다. 물론 처음과 끝 사이에는 긴 시간이 흐르고 사건이 발생하고 여러 인물이 등장한다. 작가가 이렇듯 폐쇄적 구조를 선호하는 이유는 그것이 이야기를 완벽하게 만드는 하나의 방법이기 때문이다. 이애림의 작품 세계는 이전과는

혹은 다른 누구와도 차별되는 이야기를 추구한다는 특성을 지닌다. 그럼에도 불구하고 이런 반복·회귀·순환의 구성을 택하는 이유는 그 사이에 일어나는 일로 승부수를 띠울 수 있기 때문이다.

그러한 시도의 명백한 사례 중 하나는 이애림의 첫 번째 애니메이션 작품인 〈연분(A Preordained Tie)〉¹³⁾이다. 이 이야기 역시 앞서의 것들과 마찬가지로 회귀 구조를 취하고 있다. 이 작품의 독특성은 이애림 만화의 그로테스크한 이미지에 청각적 요소인 음향 효과를 동원했다는 점이다. 그러나 이 사운드는 전혀 우리에게 익숙한 것이 아니다. 오히려 기괴함을 증폭하는 역할을 한다고 여겨도 좋을 정도다. 그것은 음성이 아닌 음향을 택함으로써 우리를 더욱 낯선 곳으로 인도한다. 여기서도 핵심은 이 영상의 서사구조에 있다. 이 이야기의 앞뒤 내용을 간추리면 첫 부분은 “신랑은 졸고 있고 신부는 머리를 벗고 있다. 꽃이 피지 않을 계절에 꽃이 피고 밤에 수탉이 울며 사팔뜨기가 나타나 재수 없게 웃는다.”이다. 마지막 부분은 “새벽에 수탉이 울고, 한겨울 계절에 꽃이 피고, 사팔뜨기가 재수 없게 웃어도 나쁜 일만 일어나는 것이 아니다.”이다.¹⁴⁾

13) 이애림, 〈연분〉, 한국예술종합학교 영상원, 2001.

14) 이 반복 사이의 이야기 화소를 보충하여 정리하자면 다음과 같다. 1. 도둑이 X가 소중히 여기는 아름다운 꽃을 보고 그것을 훔친다. 2. 그 꽃으로 도둑은 신부를 유혹한다. 3. X는 두 송이 꽃 중 하나가 없어진 것을 발견하고 슬퍼하며 운다. 4. 그리고 도둑을 찾아 나선다. 5. 신부는 도둑의 유혹에 넘어가 그와 함께 달아난다. 6. 신부가 도둑과 사라지자 사람들은 신랑을 깨워 알린다. 7. 신랑이 그 사실을 알고 슬퍼하며 운다. 8. 그리고 그동안 도둑과 신부는 멀리 멀리 도망간다. 9. 하지만 곧 꽃향기를 맡고 쫓아온 X에게 발각된다. 10. 도둑과 신부는 X의 새에게 잡아먹힌다. 11. 신랑은 여전히 슬퍼하며 운다. 12. 그런 신랑을 보고 사람들은 10개의 산을 넘어가면 도움을 줄 사람이 있다고 말한다. 13. 신랑은 10개의 산을 넘어 그 사람을 찾아간다. 14. 그는 X의 부모로서 하늘에 2개의 해로 떠있다. 15. 신랑에게 나타난 그들은 한 사람이지만 오른쪽 반은 남성 왼쪽 반은 여성이다. 16. 도둑과 신부를 해치우고 돌아온 X는 부모에게 신랑의 원한을 갚아주라는 요청을 듣는다. 17. X는 그가 자신이 해치운 신부의 신랑임을 모른다. 18. 그리고 X는 하나 남은 소중한 꽃을 신랑에게 건넨다. 19.



〈그림1〉 X와 그의 부모



〈그림2〉 신랑



〈그림3〉 신부와 도둑

외간 남자와 도망친 신부는 응징을 당하고 신부에게 배신당한 신랑은 새로운 짹을 만나는데 그 짹은 남자도 여자도 아닌 X다. 사실 X의 형상은 남성에 가깝다.¹⁵⁾ 결국 신랑이 도망간 신부 대신 새로운 존재인 X, 남성 짹을 만난다는 이야기다. 사랑을 전하는 메타포는 신비로운 황금빛의 꽃이다. X는 이 꽃의 주인이며 이 꽃을 기르고 관리하는 존재라는 점에서 특별하다. 또한 신랑은 어려운 고비를 넘기고 자신의 문제를 해결하는 과정에서 X를 만난다. X의 부모는 야수라백작과 같이 반은 남성 반은 여성의 모습을 하고 있다. 여성인지도 남성이기도 한 존재의 자식은 성을 묻는 질문에 그것은 중요치 않다고 답한다. 즉 ‘사랑하는 존재라면 그것이 여성인든 남성이든 그것은 크게 중요치 않다’라

X와 신랑은 X의 새를 타고 결코 찾을 수 없을 도둑과 색시를 찾아 여행을 떠난다.

20. 그리고 신랑은 X에게 묻는다. “당신은 남자요? 여자요?” 21. X는 “그것은 상관없는 것이다”라고 대답한다.

15) 비유적으로 표현하고 있고 성차의 중요성을 비껴가고자 하지만 신랑의 세계는 달이 지배하고 X의 세계는 해가 지배하는 곳이라는 대비라든지 유채색과 무채색을 견주는 등의 전략을 통해 두 세계의 차이가 완전히 무화되는 것은 아니다. X는 온몸이 검정인데 이 영상 안에서 검은색의 색채 이미지는 남성을 상징한다.

는 의미로 해석된다.

이애림이 사팔뜨기, 꽃, 수탉, 무지개, 두 개의 해, 종을 알 수 없는 거대한 새 등 상징적인 존재와 상황들로 일관하고 있기 때문에 독자는 서사를 정확하고 단순하게 이해할 수 없다. 다만 이애림은 〈연분〉 이전에 그랬듯 수미상관의 전략만큼은 고수한다. 이는 꽉 닫힌 세계 속에 변화무쌍한 변곡선을 숨겨두어 대비되는 이야기를 만들려는 시도이다. 초기부터 지속적으로 이러한 순환과 반복의 서사 구조를 취하는 이유는 그로써 이야기의 문을 열고 닫는 기능을 부여할 수 있기 때문이다. 그뿐 아니라 그 사이에 놓인 이야기의 충격적인 강도를 완화할 수 있다는 점에서도 가치가 있다. 반복의 사이에 놓인 중간부 서사는 독자가 선뜻 받아들이기 쉽지 않은 살인, 강간, 식인, 동성애, 트랜스젠더 또는 트랜스휴먼 등의 내용을 담고 있다. 그러므로 이러한 서사의 순환과 반복은 최면의 시작과 끝을 알리는 이애림식 신호와 같은 역할을 한다.

3. 운명과 우연의 서사

이애림 만화의 주인물은 대체로 여성이다. 그리고 그 여성들은 모두 어떤 것인든 과잉 또는 결핍 상태로 드러난다. 과잉은 육체적 비만이나 신체 일부의 거대화로 표현되고 결핍의 경우 역시 왜소한 육체로 그려져 결국 몸의 비대함이나 왜소함이 정신적 허기를 드러내는 도구로 사용된다. 여기에 더해 엄마와 딸이라는 관계 역시 이전의 가치관을 뒤집는 구도로 나타나 주목할 부분이다. 과거 어머니의 역할은 딸을 보호하기 위해 어떤 희생이라도 감수하는 캐릭터였지만 이애림의 만화에 등장하는 어머니는 자신의 욕망에 더 충실한 모습을 보인다. 여기서 어머니

의 욕망은 여성의 욕망으로 확대해석 해도 크게 무리가 없을 것이다. 앞서 보았던 9 〈SAY ANYTHING〉과 같이 욕망을 충족한 어머니의 딸들 역시 어머니 이상으로 자신의 욕망에 솔직하기 때문이다.

이애림 만화의 모녀는 서로 독립적이며 경쟁적이다. 모성을 숭고하게 다루지 않으며 섹슈얼한 존재로서의 가치를 더 부각한다. 모녀지간을 비롯해 이애림 만화의 여성 인물들의 운명은 선택과도 관련이 있다. 10 〈DO ANYTHING〉에는 ‘꿈과 희망’이라는 제목이 붙어 있다.

“유리구두를 들고 있는 어린 소녀여, 거기서 무얼 하는가?”

“왕자님을 기다리지요”

“...”

쇠사슬을 목에 걸고 있는 젊은 처녀여, 거기서 뭘 하는가?”

“주인을 기다리지요”

“...”

“채찍을 들고 있는 성숙한 여인이여, 거기서 무얼 하고 있는 건가?”

“야수를 기다리지요”

“...”

“이렇게 더운 사막에서 무얼 하는가요? 아주머니”

“칼을 갈지. 날 버린 남자를 위해서. 복수를 위해서”

“이제 더 이상 칼 가는 것을 그만 둬요”

“...”

늙고 뚱뚱한 상처받은 여자. 그녀를 선택한 젊은 남자. 세상에는 갖가지 여자들과 다양한 취향의 남자들이 존재한다.(27-30쪽)

어린 소녀와 젊은 처녀 성숙한 여인을 건너뛰고 늙고 뚱뚱하고 상처받은 여인이 구원을 받는 세계가 이애림의 서사적 특질이 묻어나는 지점이다. 이애림은 전통적인 여성의 사회적 지위를 부정하고 반박하고자

하는 서사를 중요하게 다룬다. 애니메이션 〈나의 꿈은〉과 같이 연예인 지망생이 겪는 부정적 상황을 고발하듯 보여주는 서사나 〈육다골대녀〉와 같이 자신의 콤플렉스를 이겨내는 여성의 성장 서사를 다루는 경우도 있다. 이애림 서사에 내재해 있는 여성을 향한 근본적 정의감에 대해서는 중요히 살필 필요가 있다. 이애림이 생각하는 정의란 무엇이기에 그녀는 전사와 같이 최전방에 무기를 들고 뛰어들었는지 해명할 필요가 있기 때문이다.

이 이야기를 통해 이애림의 서사 세계에서 우연이 횡행하고 운명 또한 비논리적으로 주어짐을 알 수 있다. 그런데 이런 우연과 운명이 극대화되는 이야기는 대부분 사랑의 서사다. 8〈SAY ANYTHING〉과 마찬가지로 19〈LUCILLE, JORIS AND BLOOD〉 역시 운명과 사랑 그리고 우연이 겹쳐지는 서사다. 이 이야기도 역시 우연히 운명의 대상을 만나고 사랑에 빠지며 해피엔딩을 맞는다는 점에서 앞서의 에피소드 8, 11〈SAY ANYTHING〉 내용과 유사한 흐름을 취한다. 그러나 이 두 이야기 모두 달콤한 사랑 이야기와는 거리가 멀다. 거부할 수 없는 운명의 상대를 만난다는 점에서는 극적일 수 있지만 다소 잔인하고 역겨운 세부 내용을 포함하고 있다. 이러한 서사들을 통해 이애림이 생각하는 사랑은 논리적 차원이나 필연적 차원이 아닌 우연한 상황에서 비롯하는 것이며 달콤하고 부드러우며 따뜻한 정서만이 아닌 어긋남, 질투, 보복 등이 함께 표출되는 감정임을 알 수 있다.

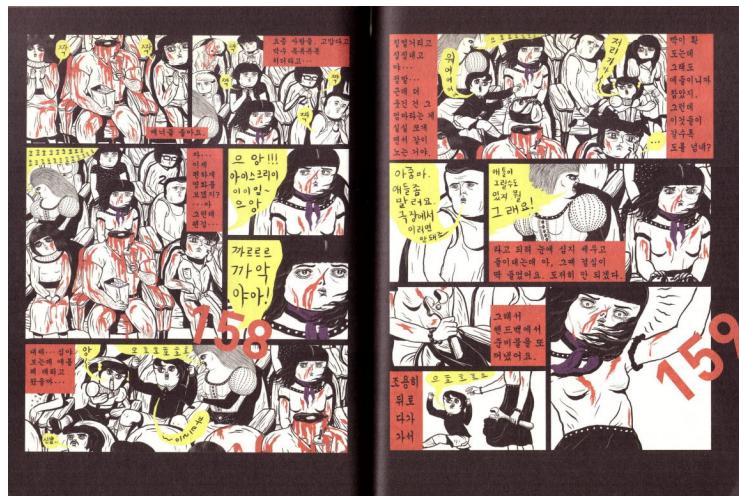
다음으로는 우연과 운명의 만남이 사랑이 아닌 공포와 조우하는 이야기 유형이다. 대표적인 작품으로 〈자백〉¹⁶⁾을 살펴보겠다. 이야기의 시작은 단순하다. 영화관에 간 한 여자가 영화 감상에 방해되는 상황을 겪자 화가 나서 그러한 상황들을 하나하나 해결해나가는 과정이다. 첫째는 극장에서

16) 이애림, 〈자백〉, 『몽상만화 지문사냥꾼』, 웅진, 2007, 152-163쪽.

전화벨이 울리도록 둔 경우 둘째는 머리가 커서 안 보인다고 좀 숙여달라고 요청했지만 불가하다는 경우 셋째 아이들을 데려와 극장 예절을 지키지 않는 경우다. 그런데 이 이야기에서 문제를 해결하는 과정 역시 다른 이야기들에서처럼 정상적이지 않다. 첫째는 귀구멍에 드라이버를 꽂는 것 둘째는 전기톱으로 머리통 자르기 셋째는 스파너로 머리치기의 방법을 쓰고 시체들은 남산의 오뎅 파는 아저씨와의 거래로 처리한다. 엔딩 역시 스포일러를 발설하는 방송국에 폭탄을 설치하려 떠나는 장면으로 채워진다. 폭력적인 장면 노출에 맞추어 표현 역시 거친 방식으로 제시한다. 그림은 흑백 톤에 붉은 색, 노란 색 등의 원색이 자극적으로 배색되어 있고 대사 처리는 다음과 같이 생생한 욕설들로 일관한다.

왕머리? 그래요…그것도 나예요…아…짜증나서 죽는 줄 알았어요. 글
쎄…앞자리 새끼 대갈통이 완전 애드벌룬이야. 머리 스타일도 빠마 졸라
해서 가뜩이나 대두를 제곱해버리네. 아…이 새끼 땀에 나도 허리 세워
앉아 내내 까딱거려야지, 나 땀에 내 뒤 그 뒤 사람들 똑같이 빽이치느라
영화 제대로 못 봐. 아니 지가 공룡이면 아예 극장에 오질 말든가, 이런…
개 콧같은 새끼가 다 있어? 첨엔 나긋나긋하게 얘기를 했지. “이봐 당신
머리가 커서 잘 안 보이니깐 허리 좀 숙여라~~~” 그랬더니 이 새끼가 슬
쩍 야리면서 “난 둉치가 커서 더 이상 못 굽혀” 이런!! 니주가리 씨방새,
그걸 말이라고 하냐? 십째끼가 졸라 뻔뻔하게 배째라고 개기더라고(<자
백> 155-156쪽)

누구를 죽이는 일이 아무렇지 않게 순간적으로 결정되고 이후 처리까지 일사천리로 진행되는 이 서사 역시 우연과 운명으로 점철되어 있기 는 마찬가지다. 다만 사랑의 서사와 달리 분노로 인한 폭력을 높은 수위로 다뤄 공포감마저 갖게 만드는 방식으로 표현한다는 점에서 잔인함이 배가된다. 물론 계산된 설정이지만 이런 이유 없는 폭력은 사회적 차원



〈그림4〉 〈자백〉

에서 약자들에게 가해지는 일상일 수 있다는 점에서 문제적이다. 한편 이애림이 이런 우연과 운명의 전략을 구사한 이유는 편집증적 기제를 활용하고자 한 데서 비롯된 것이라는 추론도 가능하다.

단편 〈Paranoia¹⁷⁾〉는 편집증을 표제로 내세운 것 뿐 아니라 그야 말로 편집증적 방식으로 제작된 작품이다. 누구도 그 줄거리나 상황이 정확히 어떤 것이라고 설명할 수 없고 저마다의 상상이나 짐작만이 가능한 세계로 펼쳐진다. 파라노이아는 대상에게 저의가 숨어 있다고 판단하여 끊임없이 자기중심적으로 해석하는 증상이며 환자들은 불안 속에서 대상을 의심하고 망상을 통해 의심의 증거를 찾는다.¹⁸⁾ 달리 말하면 이애림의 이야기는 독자가 순차적이고 명시적으로 받아들이기보다 서

17) 이애림, 〈Paranoia〉, 『파마헤드』, 행복한 만화가계, 2004, 135-139쪽.

18) 네이버 지식백과 사전(검색어: 편집증(paranoia), 검색일: 2019.1.15 / <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3384568&cid=58345&categoryId=58345>).



〈그림5〉 〈Paranoia〉 -1

〈그림6〉 〈Paranoia〉 -2

사의 비선조적이고 불안정적인 특성을 인정하고 나름의 체계로 이해하도록 구성되어 있다.

이렇듯 우연성은 이애림 서사에서 지배적이다. 그것은 특정한 내용이나 형식에만 반영되는 것이 아니라 이야기 전반에 걸쳐 있다. 사랑의 감정이 짹트는 과정에서도 분노로 인한 폭력이 나타나는 상황에서도 우연이 관여한다. 운명이 결정되는 것도 우연이다. 따지고 보면 우리가 살아가는 세계는 필연보다는 우연이 작용하는 영역이 훨씬 넓은데 그 이유는 인간이 죽음 앞에 무력한 존재라는 명확한 한계를 가지고 있는 까닭이다. 우리가 아무리 노력해도 죽음을 피할 길은 없으며 그것이 언제 어떤 식으로 찾아오리라는 것 또한 아무도 예측할 수 없다. 그러니 삶의 우연성이야 말로 인간의 운명이고 그것이 이야기가 되는 것은 어찌 보면 당연한 것이다.

4. 위반과 환상의 서사

이애림의 일부 작업은 전통적인 도덕과 제도에 저항하여 에로티시즘의 승배가 늘어나고 쾌락을 누릴 권리가 신장된 그래서 생명예찬과 육체 선호가 집단적인 해방으로 나타난 새로운 ‘광란의 시대’ 그 1960년대가 재도래한 것과 같은 느낌이 들 정도로¹⁹⁾ 성적 금기를 모두 풀어헤쳐버린 양상을 보인다. 이는 수잔 손택의 「캠프에 대한 단상」에서 최후 진술로 지적한 “끔찍하기 때문에 좋다”²⁰⁾라는 주장과 이후 동성애적 함축을 가진 저급 취향, 이상한 것, 또는 나쁜 것에 대한 애호 등 기준의 정상적, 중산층적 취향에 반하는 새로운 이단적 감성, 미학이라는 의미²¹⁾와도 결을 같이 한다.

이애림이 주목한 다양성 분야 중 가장 많이 전면화된 것이 바로 키어서사다. 이애림의 동성간 연애 이야기는 『Short Story』부터 최근 〈그는〉까지 꾸준히 나타나며 환상성을 바탕으로 이전의 질서를 위반하고 교란하는 역할을 한다. 이는 연애 서사를 넘어 가족 유형의 다양성을 포함한다. 그렇기 때문에 몇몇은 인권운동차원과도 연관이 있다. 이 장에서는 이러한 내용을 다루는 서사 중 상징성이 특히 강한 14〈SAY ANYTHING〉

19) 크리스티안 생-장-플랭, 『히피와 반문화—60년대 잊어버린 유토피아의 추억』, 성기완 옮김, 문학과 지성사, 2015, 127쪽.

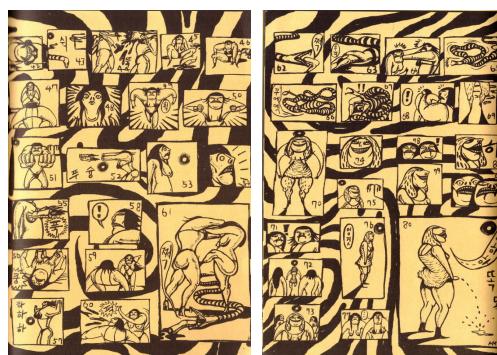
20) 수잔 손택, 『해석에 반대한다』, 이민아 옮김, 이후, 2008, 437쪽. 수잔 손택의 이 글은 이애림이 거의 모든 인터뷰에서 밝혔던 ‘취향’ 문제의 답을 제시하고 있는 듯하다. 즉 이애림의 작품 취향은 다분히 ‘캠프적’이라고 할 수 있다. 예를 들면 이런 부분이다. “사람들이 ‘나인’ 연재를 많이 기억해요. 왜 그렇게 무서운 그림을 그리냐는 질문도 자주 듣는데, 제 눈에는 다 예뻐 보이거든요.(웃음) 객관적인 아름다움과 제가 느끼는 아름다움은 다르지요. 공포영화를 좋아하는데 그런 성향이 그림 속에 비치는 것 같기도 해요.” -『만화가 생활 잠시 접고 애니메이션 감독 변신』, 『주간동아』 538 호, 2006.6.6. (<http://weekly.donga.com/3/all/11/79290/1> 검색일: 2018.10.31).

21) 곽한주 역음, 『컬트 영화, 그 미학과 이데올로기』, 한나래, 1996, 14-15쪽.

한 편을 자세히 다루고자 한다. 이 이야기는 모두 82개의 번호가 붙어 있는 것으로 연결된다. 그림은 아주 단조롭게 제시되나 이야기의 면면은 그리 단순하지 않다. 여자, 남자, 또 다른 여자, 뱀이 등장하고 배경은 야자나무 한 그루 뿐이다. 이해를 돋기 위해 14〈SAY ANYTHING〉을 간략화 하여 아래에 제시한다.



〈그림7〉 14〈Say Anything〉1 〈그림8〉 14〈Say Anything〉2



〈그림9〉 14〈Say Anything〉3 〈그림10〉 14〈Say Anything〉4

- 1) 야자나무 위 웅크린 두 사람과 뱀의 끼리
- 2) 뱀이 나무에서 내려옴
- 3) 뱀과 두 사람의 거리가 멀어짐
- 4) 한 사람이 나무 아래로 내려옴
- 5)

남은 사람도 마저 내려옴 6) 먼저 내려온 여자를 따라가는 남자 7) 남자가 충동을 느낌 8) 여자의 엉덩이 9) 여자의 엉덩이 클로즈업 10) 남자의 얼굴 11) 남자의 쫓음 12) 여자의 엉덩이 13) 남자의 상반신 14) 여자의 엉덩이 15) 여자의 엉덩이에 붙은 남자 16) 여자가 남자를 붙들, 뱀이 다시 등장 17) 작은 남자를 붙든 큰 여자와 뱀의 풀숏 18) 야자나무 19) 야자나무에 바람 20) 여자의 바스트숏 21) 여자가 뒤돌아봄 22) 또 다른 여자 등장 23) 다가옴 24) 클로즈업 25) 새로 등장한 여자가 남자를 봄 26) 이전의 여자를 바라봄 27) 마주 봄 28) 첫 번째 여자 측면 29) 두 번째 여자 측면 30) 두 번째 여자가 첫 번째 여자로부터 남자를 떼어 내 31) 자신의 몸에 붙임 32) 첫 번째 여자가 남자를 다시 뜯어 옴 33) 두 번째 여자가 놀람 34) 두 번째 여자가 웃음 35) 두 번째 여자 36) 다시 첫 번째 여자로부터 남자를 붙들 37) 첫 번째 여자는 남자의 다리를 두 번째 여자는 남자의 팔을 붙잡음 38) 남자를 서로 잡아당김 39) “내 꺼야” 40) “강한 자만이 차지한다!” 41) 나무에 바람 42) 남자의 고통 43) 뱀 44) 남자의 찢어짐 45) 첫 번째 여자 넘어짐 46) 두 번째 여자 넘어짐 47) 두 여자의 대결 두고 48) 첫 번째 여자 놀람 49) 두 번째 여자가 달림 50) 두 번째 여자의 주먹 불끈 휙 51) 두 번째 여자가 팔을 앞으로 뻗음 52) 팔이 마치 로켓처럼 앞으로 발사됨 53) 첫 번째 여자 54) 첫 번째 여자의 얼굴 55) 발사된 팔이 첫 번째 여자의 가슴에 명중해 박힘 56) 첫 번째 여자가 쓰러짐 57) 두 번째 여자의 환호 58) 놀람 59) 첫 번째 여자가 일어남 60) 첫 번째 여자가 두 번째 여자의 따귀를 때림 61) 두 여자가 몸싸움을 벌이고 뱀이 나타나 발사된 팔을 삼킴 62) 또 하나의 팔을 삼킴 63) 찢어진 남자를 삼킴 64) 두 여자가 아직 싸움 65) 뱀이 놀람 66) 뱀이 소리를 지름 67) 뱀의 몸에서 무엇인가가 나옴 68) 두 여자가 놀람 69) 뱀의 몸이 찢기고 새로운 사람이 출현함 70) 세 번째 여자 모습 풀숏 71) 두 여자가 다시 놀람 72) 세 번째 여자가 다가옴 73) 세 번째 여자가 두 여자를 지나침 74) 세 번째 여자의 얼굴 클로즈업 75) 세 번째 여자와 나무 76) 세 번째 여자가 멈칫함 77) 두 여자가 바라봄 78) 두 여자가 또 놀람 79) 세 번째 여자 측면 80) 세 번째 여자의 웃음

- 81) 두 여자가 놀람 82) 세 번째 여자가 소리 내어 웃으며 남자 성기를
꺼내 서서 소변을 봄

그림 아래에 컷 번호에 따른 내용을 정리하였다. 그럼 이외에 크게 언어표현을 사용하지 않은 작품이므로 주요 지점 중심으로 그림을 언어화한 것이다.²²⁾ 앞서 살폈던 〈연분〉과 마찬가지로 이 이야기 역시 상징으로 채워져 명징하고 단순하게 내용을 파악하기는 수월치 않다. 뱀과 황량한 배경, 두 남녀의 등장은 자연스레 에덴동산을 떠올리게 하나 이후의 여성 대결구도와 질투심 등은 또 다른 신화적 상상력을 덧붙게 한다. 한편 여성의 팔이 로켓이 되어 발사되는 부분은 SF적이며 뱀의 식인행위는 라블레의 가르강튀아에 나타나는 카니발리즘과 일맥상통하는 지점이 있다.²³⁾ 그러나 이 만화 서사의 결정적인 장면은 마지막 ‘새로운 존재의 탄생’이다. 뱀이 남자의 시체를 먹고 다시 뱉어내 탄생된 이 인물은 여자도 남자도 아닌 양성공유자(Intersexual)²⁴⁾다.

이와 같이 이애림 만화는 동성애, 제3의 성 등의 소재를 다름으로써

-
- 22) 채트먼은 이와 유사한 방식으로 만화가 담고 있는 이야기를 언어화하면서 ‘추상적인 서사적 진술들’과 ‘빈약한 명시적 재현’에 대해 언급했다. 그는 어떤 “담론이 주어진 맥락에 의해 실제화될 때 이행되는 선별과 정리의 과정을 거치”면서 “특권을 부여받은 명시적 표현”은 없기에 이야기는 추상적 단계에 존재한다고 보았다(시모어 채트먼, 『이야기와 담론』, 한용환 옮김, 고려원, 1991, 46쪽). 이애림의 만화 역시 글자 없는 그림의 형태이므로 이 글에서 언어화한 이야기 또한 명시적 재현이 아닌 추상적 서사 진술에 가깝다고 해야 할 것이다.
- 23) 오진희, 「카니발 그로테스크 미학과 이애림 감독의 애니메이션」, 『만화애니메이션 연구』 47, 만화애니메이션학회, 2017, 92쪽. 필자는 “정상과 비정상을 구분하지 않는 보다 진전된 혼란, 그리고 이루어질 수 없는 것들을 동시에 진행시키는 파격”을 이애림의 ‘카니발 그로테스크 표현’이라 명명했다.
- 24) 남녀추니, 어지자지, 양성구유자, 앤드로자인 등 여러 표현이 있으나 남성과 여성의 성기를 모두 갖고 있는 자를 뜻한다. 암수한몸의 형태는 때로 이상적 인간상으로 여겨지기도 했다. -네이버 지식백과 사전(검색어: 남녀추니, 검색일: 2019.1.15 / <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=66854&cid=43667&categoryId=43667>)

규범과 질서로부터 벗어난다. 그런 서사들이 의미하는 것은 할 포스터가 프로이트의 개념을 재해석한 ‘낯익은 낯섦’ 즉 언캐니의 정의와도 맞닿아있다. 여기서 언캐니는 “억압에 의해 낯선 것이 되어버렸으나 원래는 낯익던 현상이 되살아나는 것과 관련된다. 억압되었던 것이 되살아나”²⁵⁾ 면 “주체는 불안해진다. 주체가 이해하기 힘든 모호한 현상이 나타나기 때문이다. 언캐니는 이 불안한 모호함 때문에 생기는 직접적 결과”²⁶⁾로 설명된다. 대단히 불쾌하고 역겨운 그보다 근본적으로 이상한 이야기들에 경도된 이애림의 서사 세계는 더러운 것을 보여주는 데서 그치지 않고 그것을 통해 또 다른 이야기를 들려주고자 한다는 데 의의가 있다.

대표적으로 그녀의 데뷔 작품인 19 〈THE SNOT OF BILLY〉(빌리의 코딱지)를 들 수 있는데 이 이야기는 어느 날 코딱지를 분수처럼 쏟아내게 된 빌리라는 인물이 겪는 사건을 다룬다. 온통 코딱지로 덮인 공간을 상상하면 몹시 더러울 것이 염려되나 이애림은 빌리의 코딱지를 모든 상황을 치유할 수 있는 ‘만병통치약’으로 둔갑시킨다. 누구도 원치 않는 더럽고 기괴하고 고통스러운 상황을 버젓이 드러내어 보여주는 것은 그것을 통해 억압된 인간의 욕망을 들여다볼 수 있기 때문이다. 그리고 그것은 예술의 본질이기도 하다. 알몸이나 그에 거의 가까운 인물들, 특히 여성 신체의 과장된 부각은 이애림의 특화된 이미지 중 하나다. 그 이미지 이면에는 자유롭지 못한 여성의 의식이 새겨져 있다. 이애림이 여성을 해방시키는 방법은 있는 그대로의 노출이다.

25) 할 포스터, 『욕망, 죽음 그리고 아름다움』, 전영백 옮김, 아트북스, 2005, 38쪽.

26) 할 포스터, 『욕망, 죽음 그리고 아름다움』, 전영백 옮김, 아트북스, 2005, 38쪽.



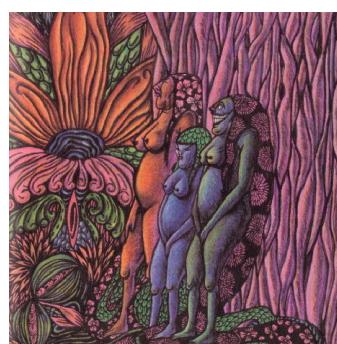
〈그림11〉 11〈Say Anything〉



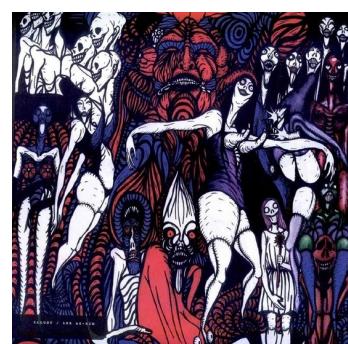
〈그림12〉 Rainbow



〈그림13〉 활활



〈그림14〉 『Short Story』 contents



〈그림15〉 Rainbow

〈육다골대녀〉(肉多骨大女)는 이 문제를 보다 본격화한 애니메이션이다. 전통 민화를 차용하고 컷 아웃 애니메이션 기법을 활용하여 제작한 이 영상의 주인공은 제목 그대로 살이 많고 골격이 큰 여성이다. 이 여성 주인공의 이름은 막내인데 그녀는 선대의 모든 신체적 열등함과 화병(火病/花瓶)을 함께 물려받는다. 그런 그녀가 이 세상을 살아가는 데 필요한 무기는 무엇일까 고민할 때 그녀 앞에 선택지로 놓이는 것은 성형, 다이어트, 화장품, 돈, 왕관과 황금 열쇠, 도끼 등이다. 숙고 끝에 막내는 ‘그냥 웃으면서 살아야지’라는 체념 섞인 말을 한다.

그럼에도 불구하고 자신의 처지에 열 받는다는 심정을 인정하자 들고 있던 화병의 활활 타오르던 불이 불꽃놀이의 폭죽으로 터지고 그 순간 내면에 갇혀 있던 여성들이 문을 열고 쏟아져 나온다. 그 후 엔딩에서 막내의 손녀가 ‘할머니는 잘 살았어?’라고 묻자 아이의 엄마는 ‘어땠을까?’라고 답을 유예한다. 영상을 시청한 관객이 답을 내리도록 결정을 토스(toss)한 것이다. 이렇듯 이애림의 만화에서 여성의 문제는 결국 외면과 내면의 싸움이며 최상의 균형 지점은 오로지 그 자신만이 찾을 수 있도록 설계되어 있다.

환상적 특이점이 하나 더 있다. 이애림은 인물을 다룰 때 자주 동물로 치환해 제시한다. 즉 사람을 돼지나 원숭이로 그린다. 1〈Do Anything〉이 시작되기 전에 배치한 한 면의 0〈Say Anything〉은 머리에 털이 많은 택시 운전사 아버지와 카페를 경영하는 겨드랑이에 털이 많은 어머니가 가슴에 털이 많은 깽패인 첫째와 거기에 털이 많은 둘째, 다리에 털이 많은 셋째에 이어 넷째의 탄생을 기다리는 이야기이다. 어떤 아이가 나올지 모두 기대하는 가운데 의사가 ‘완벽하십니다. 이번에 전혀 하자가 없습니다’라고 보고를 한다. 그 다음 내용은 ‘드디어 어머니는 원숭이를 낳았다’, ‘이 털 가족에게 더 이상 부러울 건 없다. 두려운 건 없다. 당당

하게 살아가자'이다. 텔에 대한 인간의 고민을 역발상으로 접근하여 보여주는 사례다.

또한 10〈DO ANYTHING〉의 남자는 돼지를 탄 돼지로 등장하고 11〈Say Anything〉도 공간에 간힌 돼지의 모습으로 시작한다. 돼지와 원숭이, 쥐, 뱀과 지네 등의 동물은 이애림 만화에서 흔히 볼 수 있는데 이 동물들은 때로는 인간과 동일시되는 존재이고 때로는 인간이 미처 알지 못했던 어떤 것을 깨닫게 하는 존재이다. 달리 말하면 이애림 만화의 동물은 인간의 야만성인 동시에 날 것의 생명성이며 질서화 되지 않는 욕망의 메타포이다. 그렇기에 그것은 자주 잠재되었던 욕망을 불러 일으키는 도화선 역할을 한다. 이에 대해 김소영은 “멧돼지의 등장. 관능적이고 도발적이다. 그 혹은 그녀? 복장도착 혹은 마스커레이드? 멧돼지의 신원, 섹스, 젠더가 궁금하다 (중략) 이애림의 그림에서 야생 돼지는 베스트 드레서다. 유혹적 트랜스젠더거나 트랜스 휴먼”²⁷⁾이라고 표현한 바 있다.

이애림의 만화에서 인간의 몸은 찢기고 뜯어지고 다시 퀘맨 자국들이 남은 프랑켄슈타인처럼 조합된 몸으로 등장하거나 좀비나 미라와 같은 언데드(undead)의 형상으로 나타나는 경우가 많다. 만약 이애림의 만화가 이런 인물들을 동원해 현실을 비트는 B급 정서를 담고 있다고 가정해 보자. 현란한 터치와 공간을 가득 메우는 점묘법 양식 그리고 강렬한 원색의 색감이나 흑백 대비 등의 회화적 특질에서도 그녀의 만화가 갖는 강력함의 단초를 찾을 수 있겠지만 현실이 아닌 환상의 영역을 아무렇지 않게 현재적·동시적으로 다루는 서사적 차원에서도 그것을 발견할 수 있다.

27) 「이애림 개인전 “활활” amy Lee Solo Exhibition」, 『AN news』, 2010.3.24. (<http://anne.ws.co.kr/100102363437> 검색일: 2019.2.5.)

이애림이 일부러 콜라주하는 만화 서사의 면면은 옛이야기의 차용이나 전통적 서사 양식 예를 들면 누가 누구에게 이야기를 들려주는 구전의 형식이나 일대기를 다룬 전기(傳記)의 형식과도 관련이 있지만 그보다 더 압도적인 것은 판타지적 속성이다. 그것들이 짜깁기된 몸처럼 조합될 때 이애림만의 그로테스크 서사가 완성된다. 한편 이와는 달리 아주 평범한 일상적 사건을 통해서 이전의 맥락을 환기하는 이야기를 만드는 경우도 있다. ‘창비 인권만화시리즈’ 『사이시옷』에 실은 〈그는〉²⁸⁾은 우리와 그다지 다르지도 이상하지도 않은 친구 ‘그’를 소개하는 내용이다. 이 만화의 최종적인 질문은 이것이다. ‘그’의 애인이 ‘그’라는 이유만으로 ‘그’를 별다르거나 이상하게 볼 필요가 있을까? 결국 퀴어 서사를 다루기 위해 대상의 평범한 성격과 특징을 앞서 배치하여 문제를 재고하도록 한 서사 전략이다.

이애림은 어느 때에는 누구나가 가진 감정을 괴이하고 독특하게 또 어느 때에는 특별한 감정을 일상적이고 평범하게 다룬다. 그녀의 만화에서는 환상의 층위 또한 그와 같은 방식으로 현실과 분리된 것이 아닌 동시성과 편재성을 띤 것으로 나타난다. 이애림의 이야기에서 현실과 환상은 언제나 중첩되어 있다. 이는 특히 이애림의 퀴어 서사를 비롯한 성 서사가 단독의 예외가 아닌 보편성의 논리를 획득하도록 만드는 지점이기도 하다. 끊임없이 현실의 질서를 위협하고 교란하며 위반함으로써 새로운 권리를 쟁취해낸 인권의 역사를 반추한다면 지금 이애림의 서사는 진득하게 그러나 혁신적으로 새로운 권리를 보장받기 위한 시도를 하는 중이다. 그것의 결과적 성과를 떠나 이애림이 예술적 모험을 지속한다는 것만으로 가치 부여에 주저할 이유는 없다.

28) 이애림, 〈그는〉, 『사이시옷』, 창비, 2012, 37-46쪽.

5. 결론

이애림의 만화를 서사를 중심으로 살펴보았다. 만화가 이미지와 문자 언어를 교합하여 다루는 양식이라 둘 중 하나를 온전히 빼어내는 것은 불가능하다. 그럼에도 불구하고 이애림의 만화에서 서사성의 의미를 규명하려 한 까닭은 이애림의 만화 이미지의 강렬성이 자칫 서사적 맥락을 명확히 파악하지 못하게 만들 위협이 있다고 판단했기 때문이다. 이애림 만화에서 독자의 시각을 사로잡은 이미지의 충격은 그 이후의 사고를 자연스럽게 견인하기보다 단절시키는 기능을 한다. 그러나 이애림의 만화는 단순히 기괴함을 추종하거나 찬양하는 것을 목적으로 삼지 않음을 서사 분석을 통하여 다음과 같이 확인할 수 있었다.

우선 이애림은 이야기의 반복과 순환 구성을 즐겨 취하였는데 이는 폐쇄된 구조를 통하여 그 안에서 극강의 변수를 피하려는 의도로 파악되었다. 실제로 이애림 만화는 처음-중간-끝 중 처음과 끝은 반복하되 중간 부분에서 파격적인 내용을 다뤄 독자를 유인하는 경우가 많았다. 다음으로 살펴본 운명과 우연의 관계에서는 전혀 예측할 수 없는 형태의 우연성이 작품에 강하게 작용하고 있었다. 우리가 겪는 운명은 우연의 결과일 수밖에 없다는 데서 이러한 서사의 의미를 논구하였다. 마지막으로 위반과 환상의 서사에서는 성 담론 위주로 고찰하였다. 이 경우 퀴어, 제3의 성, 여성의 욕망 등이 주로 환상적인 방법으로 표현되고 있었다. 이애림의 환상 서사는 우리에게 기성의 질서를 벗어나 억눌린 욕망을 바로 보도록 요구한다는 점에서 위반의 서사라 보았다.

이애림의 만화가 지향하는 바는 실상 인간이라면 누구나 느끼는 사랑, 질투, 분노 등의 감정을 고스란히, 직설적으로 보여주는 데 있다. 그러나 우리는 내밀한 감정의 진실 앞에서, 예를 들면 인간이 야만성을 가

지고 있다는 것을 부정하려 들기에 이애림의 서사를 기괴하고 낯선, 거부하고 싶은 것으로 받아들이게 된다. 억압한 욕망이 눈앞에 너무나 생경한 형태로 나타났을 때 당혹감을 느끼는 것은 어쩌면 당연하다. 분명한 것은 억압을 해소할 길이 필요하다는 것이고 그것을 용감하게 수행할 수 있는 것이 바로 예술이라는 점이다. 이애림은 지금까지 전위적으로 그리고 전방위적으로 그러한 작업을 지속해 온 작가다. 이애림 작품의 독창적 서사 가치에 의미를 부여함으로써 한국 만화의 다양성 확보에 일조하기를 기대한다.

참고문헌

1. 기본자료

- 이애림, 『SHORT STORY』, (주)서울문화사, 1998.
_____, 〈Paranoia〉, 『파마헤드』, 행복한 만화가게, 2004.
_____, 〈자백〉, 『몽상만화 지문사냥꾼』, 웅진, 2007.
_____, 〈그는〉, 『사이사웃』, 창비, 2012.
_____, 〈연분〉, 한국예술종합학교 영상월, 2001.
_____, 〈육다골대녀〉, 〈별별이야기〉, 국가인권위원회, 2005.
_____, 〈나의 꿈은〉, 국가인권위원회, 2011.

2. 논문과 단행본

- 곽한주 엮음, 『컬트 영화, 그 미학과 이데올로기』, 한나래, 1996.
권경민, 『만화학개론』, 북코리아, 2013.
김윤경, 『오늘의 일러스트 2』, 북노마드, 2013.
수전 손택, 『해석에 반대한다』, 이민아 옮김, 이후, 2008.
서은영, 「순정' 장르의 성립과 순정만화」, 『대중서사연구』 21-3, 대중서사학회, 2015, 147-177쪽.
시모어 채트먼, 『이야기와 담론』, 한용환 옮김, 고려원, 1991.
오진희, 『카니발 그로테스크 미학과 이애림 감독의 애니메이션』, 『만화애니메이션 연구』 47, 만화애니메이션학회, 2017, 81-101쪽.
정주아·최유미, 『Cut-out 애니메이션에서의 동작 연출 분석을 통한 캐릭터의 감정 표현 연구』, 『애니메이션연구』 5-1, 한국애니메이션학회, 2009, 135-151쪽.
크리스티안 생-장-풀랭, 『히피와 반문화—60년대 잊어버린 유토피아의 추억』, 성기 완 옮김, 문학과 지성사, 2015.
한국문학평론가협회, 『문학비평용어사전』 하권, 새미, 2006.
한상정, 『순정만화라는 유령: 순정만화라는 장르의 역사와 감성만화의 정의』, 『대중 서사연구』 22-2, 대중서사학회, 2016, 297-325쪽.
헬 포스터, 『욕망, 죽음 그리고 아름다움』, 전영백 옮김, 아트북스, 2005.

3. 웹자료

- 『만화가 생활 잠시 접고 애니메이션 감독 변신』, 『주간동아』 538호, 2006.6.6. (<http://weekly.donga.com/3/all/11/79290/1> 검색일: 2018.10.31)

『이애림 개인전 “활활” amy Lee Solo Exhibition』, 『AN news』, 2010.3.24. (<http://annews.co.kr/100102363437> 검색일: 2019.2.5)

네이버 지식백과 사전(검색어: 편집증(paranoia), 검색일: 2019.1.15, <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3384568&cid=58345&categoryId=58345>)

네이버 지식백과 사전(검색어: 남녀추니, 검색일: 2019.1.15, <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=66854&cid=43667&categoryId=43667>)

자크 프레베르 <바르바리아 오르간> 전문 출처: <https://blog.naver.com/prevert314/70017633662>

지슬렌 보두 · 클레르 프라네 글, 카를 셰 일러스트, 『음악제작소』, 2017. <https://blog.naver.com/orangeagency/221100730239>

Abstract

A Study on the Narratives of Lee Ae-rim's Comic Books
— Focusing on the Characteristics of Repetition, Coincidence, and Fantasy

Lee, Cheong(Cheongju University)

This paper was written to investigate the narrative traits of Lee Ae-rim's Comic Books. Lee Ae-rim arrived on the scene with the boom of comic book magazines in the 1990s. Although she started her career as a Comic Book writer, she expanded her own area gradually and has been working actively as an animation director as well.

The superficial characteristics of Lee Ae-rim's works can be summed up as sexuality, grotesqueness, and fantasy. In other words, Lee Ae-rim's comic books are mainly characterized by the visualization of sexual, grotesque, and fantastic shapes.

Lee Ae-rim has faced challenges with her own overwhelming and compelling images like no one else. For that reason, it is true that people haven't paid careful attention to the hidden stories behind her pictures.

This paper considers that looking back on the narratives that Lee Ae-rim has been interested in, from early days to recent days, that is to say, the contexts of stories, is a shortcut to reveal a point of contact between her past, present, and future.

Especially, this paper focused on the properties of the circulated and repeated stories, the stories ruled by fate and coincidence, and the stories in which elements of fantasy encounter an attempt of violation. As a result, it was found that the narratives of Lee Ae-rim's comic books demand us to face suppressed desires in a new way, by wrapping up the most fundamental aspects of human being in universality and constancy with specificity and grotesqueness.

The reason why Lee Ae-rim has continued the avant-garde and omnidirectional works thus far explains what our society suppresses, inversely. Moreover, the narratives of Lee Ae-rim are significant, by being devoted to the right function of art not only to disclose suppressed desires but to satisfy them.

Making an in-depth investigation of the narratives of Lee Ae-rim's comic books in

various contexts, this research is intended to establish a diversity of Korean comic books, by adding meaning to the creative values of individual writers.

(Keywords: Lee Ae-rim, 『Short Story』, Narrative of Return, Diversity, Grotesqueness)

논문투고일: 2019년 1월 16일

논문심사일: 2019년 2월 1일

수정완료일: 2019년 2월 10일

제재확정일: 2019년 2월 14일