

2006 동아·LG 국제만화페스티벌

만화가 있어 예술이 제곱된다



국내 최대 규모의 만화 축제인 ‘2006 동아·LG 국제만화페스티벌’이 지난 7월 21일부터 8월 13일까지 서울 종로구 세종로에 위치한 일민미술관에서 열렸다. 올해로 10회째를 맞이한 이번 행사에서는 해외만화 초대전과 한국만화전을 비롯해 ‘국제만화 공모전’ 수상작 90여점이 소개돼 세계 만화계의 흐름을 접할 수 있는 기회가 제공됐다.

‘만화를 조각하다’, 스위스 만화전

일민미술관 1층에 마련된 전시관에 들어서면 순간 관람객들은 지금까지 그림이야기로만 간직하고 있던 만화에 대한 고정관념에 혼란을 겪어야 했다. 입구 오른쪽엔 프랑스의 만화이론가이자 영화평론가인 프랑시스 까라생이 한 말이 적혀 있다. “만화는 제9의 예술이다” 일본과 미국의 애

니메이션에 익숙해져 있는 우리들에게 사실 스위스 만화는 생소할 따름이다. 이 두 나라가 워낙 세계 만화시장을 꿰 쥐고 있을 뿐만 아니라 프랑스 이외의 유럽 만화를 접할 기회가 없었기 때문이다. 그러나 스위스는 프랑스, 이탈리아, 벨기에와 더불어 유럽의 4대 만화강국으로 불릴 정도로 이 분야에서는 확고한 입지를 구축하고 있다. 역사적으로

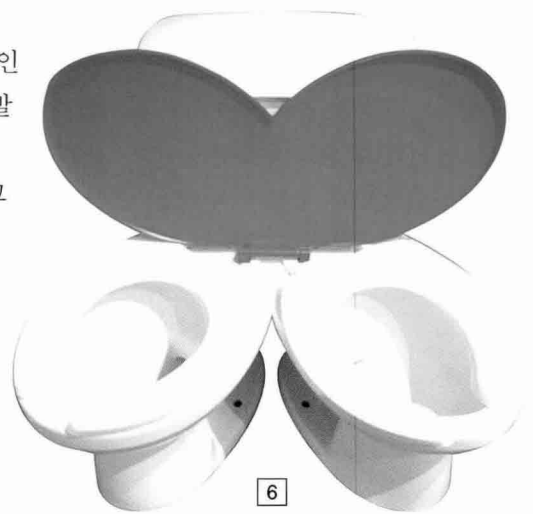


1. 전시관 내부 2. '고3방, 꿈을 꾸다' 3. 홍성일 작 'LP만들기', 2006년 4. 2006국제만화공모전 캐릭터 부문 대상, 조영성, 정민정 작 '판타몽' 5. 기타 본선 진출작들 6. 신혼부부를 위한 '쌍쌍변기'

는 스위스 제네바 출신의 루돌프 토페르가 1827년에 최초의 연재만화를 시작한 것으로 전해진다.

스위스 만화는 현재 각각의 만화가들이 자유롭게 작업하는 독립적인 작업 스타일이 보편화되어 있는데 이 때문에 만화의 예술성이 더욱 발전할 수 있었고, 그러한 독특한 예술성은 높은 평가를 받고 있다.

이번 전시회에 출품된 작품들의 특징은 만화이면서도 회화, 그리고 조각인 예술만화의 성격을 띠고 있다는 것이다. 실제로 책과 종이형태의 만화 뿐만 아니라 설치미술 같은 개성이 강한 작품들이 다수 전시됐다. 대표적인 것이 바로 전시관 중앙을 차지했던 자비에 로벨의 조각작품인 '사건'이다. 플러시 천으로 만든 이 작품은 두 부분으로 나뉘는데 몸통을 의미하는 듯한 큰 부분은 독에 놓인 대형 오징어처럼 땅 위에 놓여져 무게 때문에 뒤틀려 알아보기 힘든 자동차 같은 모습을 표현해 냈다.





생활 속 상상이 현실로, 만화방

개성이 강한 스위스 만화작품들을 감상한 뒤 2층 전시관으로 올라가니 우리에게 친숙한 국내 만화작가들의 작품들이 펼쳐져 있었다. 한국만화전시관이다.

이 공간은 3개의 작은 테마로 구성되어 있었는데 2006 동아·LG 국제만화공모전 수상작 전시와 국내 작가들의 작품을 소개하는 '나는 만화가다', 그리고 누구나 한 번씩 해봤을법한 만화적 상상을 현실로 재현해 낸 만화방이 바로 그것이었다.

만화방은 우리가 그동안 책이나 인터넷을 통해 만화를 눈으로 보고 읽으며 떠올렸던 상상들을 재현해 낸 곳이다. 가령 '만화 속 주인공을 실제로 만나볼 수 있다면', '만화 속 재미있는 장면이 내 옆에서 펼쳐진다면', '내 방이 만화 같은 공간이라면 얼마나 좋을까'와 같은 상상으로만 그쳤을 생각들을 현실로 꾸며낸 것이다.

5개의 테마 공간 안에는 돌리발모양 침대, 귀여운 여인을 위한 하이힐 욕조, 신혼부부를 위한 쌍쌍변기, 만화가의 잉크병모양 욕조, 즐거운 청소를 위한 강아지밀대, 입시에 지친 고3을 위한 '꿈꾸는 공부방' 등 유쾌하고 기발한 상상이 관람객들의 눈을 즐겁게 해줬다.

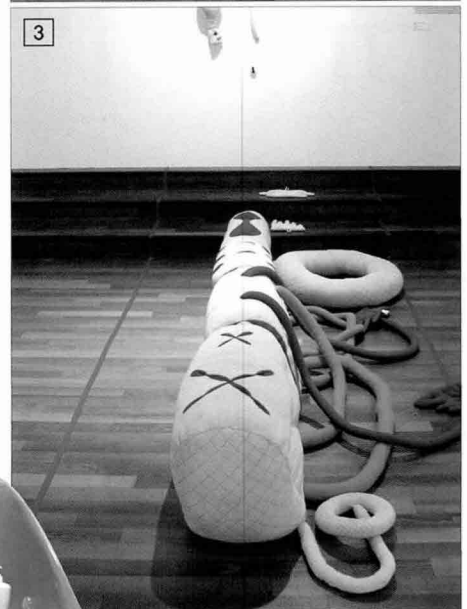
대한민국에서 만화가로 살아간다는 것의 의미

만화는 몇 년 전부터 정부차원에서 여러 지원 정책이 실행되고 있지만 아직 국내에서 만화가라는 직업은 배고프고 힘든 직업으로 간주된다. 그런면에서 '나는 만화가다' 코너는 10년 동안 동아·LG 국제만화공모전을 통해 등단한 작가들 가운데 힘든 여건 속에서도 여전히 만화가 좋아서 만화를 그리며 다양한 실험을 하고 있는 국내 만화가들의 작품세계를 감상할 수 있는 곳이다. 이번 전시에는 총 9명의 만화가들이 참여했다. 이들 중에서는 이미 대중적으로 인기를 얻은 유명만화가도 있다. 서정적인 터치로 순수한 감성을 잘 표현한 '파페포포'와 '프라미스'의 심승현은 만화계에서는 드물게 베스트셀러 반열에 오른 인물. 또한 '아기 공룡돌리'를 독특한 시각으로 재해석하여 충격을 준 최규석과 스타일리시한 표현으로 사회부조리를 현실적으로 이야기하고 있는 변기현은 국내뿐 아니라 유럽에서도 출간을 한 상태며 세계 최대의 만화페스티벌인 '앙굴렘국제만화페스티벌'에 초청되기도 했다. 이외에도 문학적인 구성과 섬세하고 회화적인 표현으로 만화계의 주목을 받고 있는 변병준, 인터랙티브, 일러스트, 디자인 등 장르를 넘나들면서 다양한 조형어법을 보여주는 박근용 등도 빼놓을 수 없는 작가들이다. 이들이 세상에 처음 내놓았던 작품부터 최근



1. 누야오 '동굴인' 2003년, 스위스 2. 작가들의 작품이 만들어지는 과정을 담은 동영상 3. 자비에 로벨, 사건, 2004년 4. 미스방, 귀여운 여인

옆면. 심승현씨의 '파페포포' 중 한 장면과 김평현 작 '비오는 날'



의 작업까지를 감상하는 것도 우리나라 만화계의 미래를 가늠해볼 수 있다는 의미에서 중요한 의미를 지닌다 할 수 있다.

국제만화공모전 수상작 전시

국화, 카툰, 캐릭터, 애니메이션 등 총 4개 부문에 걸쳐 시상하는 동아·LG 국제만화공모전에는 올해 총 30개국에서 1300여점의 작품이 출품됐다. 이번에 선정된 수상작 및 본선진출작은 90여점으로 이 작품들을 보면 현재 세계 만화의 추세가 어떤 방향으로 흘러가고 있는지를 알 수 있다. 분야별로 살펴보면 먼저 애니메이션 부문 출품작은 총 160편으로 3D애니메이션의 약진과 한국 작가들의 수준이 높아졌음을 드러냈다, 캐릭터 디자인의 경우 예전에는 단순히 캐릭터 자체만 예쁘고 아기자기하게 만드는 것을 추구했지만 이제는 여기에 이야기 구조를 접목시켜야 한다는 점을 보여줬다. 이는 게임, 모바일 콘텐츠 등 다양한 상품의 개발 가능성이 커진다는 점에서 앞으로 꾸준히 성장시켜야할 필요성이 크다. 극화 공모작들의 특징은 과거 수작업으로 모든 것을 처리했던 작가들이 이제는 컴퓨터를 이용해 만화를 그리기 시작했다는 것이며, 카툰의 경우는 정치 권력 등 사회 비판적인 내용에서 탈피, 점차 남녀간의 사랑, 친구간의 우정, 성적 에로티시즘을 다양하게 드러내는 추세로 바뀌고 있음을 이번 전시회를 통해 확인할 수 있었다.

김치원 기자 kcw@print.or.kr

