

재현 (불)가능한 사건을 표현하는 한 방식

김금숙의 『지슬』 연구

A Way of Expressing an (Un)reproducible Event: A Study on Kim Geum-sook's *Jiseul*

손혜숙*

국문요약 이 연구는 김금숙의 그래픽 노블 『지슬』이 제주 4·3사건의 역사적 기억을 어떻게 표현하고 기록하는지를 논구하였다. 이 작품은 사건을 직접 경험하지 않은 세대의 포스트-메모리를 기반으로 하고 있기에 사건을 구체적으로 기록하기보다는 희생자들에 관한 애도에 주목한다. 먼저 파라텍스트를 활용하여 사건의 실제성을 밝히고 우리가 기억하고 주목해야 하는 것이 무엇인지를 공고히 한다. 이어 생략과 상징, 수묵의 미학을 활용하여 비극적 사건과 희생자의 고통에 정서적으로 이입하게 한다. 이는 김금숙이 재현 (불)가능한 사건과 고통을 표현하는 방식이며, 동시에 그가 사건과 고통을 기억하고 분유하는 실천적 행위이다.

나아가 김금숙의 『지슬』은 그래픽 노블의 문학적, 예술적 가치를 방증하는 작품으로, 현대 사회에서 역사적 사건을 기억하고 나누는 새로운 방식을 열어줄 수 있다는 점에서도 주목할 만하다.

핵심어 그래픽 노블, 4·3사건, 지슬, 포스트-메모리, 상징, 수묵, 애도

- 차례**
1. 들어가며
 2. 그래픽 노블의 언어로 기억하기
 3. '지슬'이라는 환유적 상징
 4. 생략과 상상, 수묵: 애도의 언어
 5. 나오며

에 더해 『설국열차』와 같이 그래픽 노블을 원작으로 한 영화가 흥행을 하면서 그래픽 노블 역시 그 파급력을 확장해 가고 있다. 김금숙이나 마영신 등의 하비상 수상은 여기에 결정적인 역할을 해주었다.

그래픽 노블은 만화의 한 형태이지만 “이야기 따위를 간결하고 익살스럽게 그린 그림” 혹은 “사물이나 현상의 특징을 과장하여 인생이나 사회를 풍자·비판하는 그림”을 의미하는 만화나 “인터넷을 통해 연재하고 배포하는 만화로 웹과 카툰의 합성어”를 말하는 웹툰과는 다르다. 그래픽 노블은 “문학적 구성과 특성을 지닌 작가주의 만화”¹로, 만화라는 장르적 형식에 관한 편견과 고정관념을 넘어 문학적, 예술적 가치를 인정받은 장르이다. 즉 문자 텍스트와 그림 이미지가 결합된 아이코노텍스트(iconotext) 기반의 서사 장르로, 문학과 시각적 예술미를 동시에 갖

1. 들어가며

한강의 노벨문학상 수상 이후 K-문학에 집중되고 있는 관심은 그 범주를 확장하여 K-서사에까지 영향을 미치고 있다. 영미권에서의 K-웹툰의 인기, 북미권에서의 그래픽 노블(graphic novels)에 관한 관심은 이를 증빙한다. 웹툰에 관한 관심은 이전부터 꾸준히 상승세를 탔고, 여기

* 한남대학교 탈메이지교양융합대학 부교수

¹ 네이버 어학사전, <https://dict.naver.com>

고 있다. 이러한 그래픽 노블은 흥미로운 스토리와 캐릭터 설정, 진지한 주제 탐구로 대중적 인기를 얻었고,² 시대와 문화, 역사, 사회의 문제를 다룬다는 점에서 연구나 교육의 대상이 될 만한 가치 또한 확보하여 왔다.

그러나 아직 국내에서 그래픽 노블에 관한 연구는 저조하다. 그래픽 노블은 여러 분야가 결합한 형태이기에 연구 영역 역시 미술, 문학, 콘텐츠 등 다양하다. 기존의 논의를 거칠게 종합해 보면 해외 그래픽 노블 작품을 분석한 연구, 그래픽 노블의 개론적, 시론적 연구, 그래픽 노블의 교육적 활용 방안에 관한 연구, 한국 그래픽 노블 작품에 관한 연구가 있다. 이 가운데 이 연구와 결을 같이 하는 한국 그래픽 노블 작품에 관한 연구를 살펴보면 다음과 같다.

박세혁³은 역사적 사건을 실제 경험한 자와 이를 그림으로 증언하는 자의 경험이 상호 중첩되어 역사적 진리의 흔적을 구체화한 역사 텍스트-사물로서의 만화의 잠재성에 주목한다. 서은영⁴은 김금숙의 『풀』을 중심으로 만화라는 시각 매체가 역사적 사실을 재현하는 방식과 그 윤리의 문제를 논구하였다.

송미경⁵은 『쥐』와 『풀』에 나타난 형식적인 면을 먼저 다루면서 독특한 서술 구조가 생존자의 이야기와 이야기의 해석에 어떤 영향을 미치는지 논의하였다. 이어 그래픽 노블이 생존담의 주요 내용인 역사적 비극 혹은 아직도 진행되고 있는 비극을 어떻게 다루는지 살펴보았다. 허운⁶은 일본군 '위안부' 만화의 시각적 재현을 중심으로 그래픽 노블 텍스트를 분석하고 스토리텔링 방식의 한계와 문제점을 지적하였다. 즉 김금숙의 『풀』은 듣기의 공동체로 증언을 해석하는 방식을 제시했다면서 증언의 맥락을 독

해하고 질문함으로써 들을 준비가 된 청자를 통해 다성적 스토리텔링이 가능하다는 점을 보여주었음을 논구한다.

마혜정⁷은 김원일의 『푸른 혼』과 권여선의 『토우의 집』, 박건웅의 『그해 봄』을 중심으로 기억 매체적 특성을 살펴 보면서 2차 인혁당 사건을 의미화하고, 그 사건의 기억을 나누는 데 목적을 두었다. 허도경⁸은 한국전쟁을 다룬 김금숙의 『기다림』과 홍지훈의 『건너온 사람들』, 『사이의 도시』를 중심으로 이들 작품에 나타난 증언 서사를 탐구하고, 그 서사 구성 방식 및 효과를 분석하였다. 김종옥⁹은 박건웅의 『노근리 이야기』, 김금숙의 『지슬』, 최규석의 『100℃』, 김홍모의 『내가 살던 용산』을 중심으로 다큐멘터리 만화의 서사 방식과 조형적 표현 양식을 살펴 보면서 다큐멘터리 만화의 장르적 특징을 정의하고, 이 장르의 예술적 가치를 분석하였다.

살펴본 바와 같이 한국 그래픽 노블 작품에 관한 논의는 일부 작품에만 한정되어 있으며 여전히 부족한 실정이다. 특히 이 연구에서 대상으로 삼은 김금숙의 『지슬』에 관해 전면적으로 다룬 연구는 거의 전무하다고 볼 수 있다. 그래픽 노블은 그 장르적 특징을 볼 때, 역사적 사실을 기록하는 동시에 개인의 정체성과 사회적 맥락을 탐구하는 중요한 수단이 될 수 있다. 나아가 그래픽 노블은 역사적 사실을 시각과 텍스트로 함께 전달하여 일반 독자나 학생들이 보다 쉽게 이해하고 접근할 수 있게 한다. 실제로 그림이나 삽화가 추가될 때 텍스트 이해에 더 큰 효과를 준다는 점은 이미 많은 연구들에서 증명된 바 있다.¹⁰ 선

2 오혁진, 『만화 형식의 역사』, 해피북미디어, 2022, 176~177쪽.

3 박세혁, 「만화로 증언하는 역사적 진리의 해석학적 관점: 김금숙의 『풀』을 중심으로」, 『조형미디어학』 23(2), 한국일어스아트학회, 2020.

4 서은영, 「'위안부' 서사의 만화적 재현: 김금숙의 『풀』을 중심으로」, 『애니메이션연구』 17(1), 한국애니메이션학회, 2021.

5 송미경, 「귀향의 실패: 스피겔만의 『쥐』와 김금숙의 『풀』 비교연구」, 『세계문학비교연구』 82, 세계문학비교학회, 2023.

6 허운, 「일본군 '위안부' 만화를 통해 본 폭력의 기억과 다성적 스토리텔링의 가능성」, 『국제어문』 97, 국제어문학회, 2023.

7 마혜정, 「사건 재현 서사의 기억 특성과 상호 텍스트성 독해: 인혁당재건위 사건 서사를 중심으로」, 『현대소설연구』 80, 한국현대소설학회, 2020.

8 허도경, 「한국전쟁 그래픽 노블과 증언의 수사학」, 『한국문예비평연구』 82, 한국현대문예비평학회, 2024.

9 김종옥, 「기록과 증언, 한국다큐멘터리만화의 장르적 특성 연구」, 『만화애니메이션연구』 71, 한국만화애니메이션학회, 2023.

10 Gorman, M, *Getting Graphic!: Using Graphic Novels to Promote Literacy with Preteens and Teens*, Worthington: Linworth Publishing, 2003; Mayer, R. E., & Moreno, R., "A split-attention effect in multimedia learning: Evidence for dual coding hypothesis", *Journal of Educational Psychology* 83, 1998; Moreno, R., & Mayer,

행 연구에 따르면 그림이나 삽화는 텍스트 이해에 불필요한 간섭을 배제해 텍스트에 집중할 수 있도록 하여 텍스트의 내용을 이해하는 데 도움을 줄 뿐만 아니라 깊이 있는 정보 처리도 가능하게 한다.¹¹ 이렇게 볼 때, 그래픽 노블에 관한 연구는 특정 장르의 분석을 넘어, 역사적 사실과 사회적 문제를 탐구하는 중요한 작업일 될 수 있다. 나아가 한국의 역사와 문화, 그리고 현대사회의 복잡성을 이해하고 글로벌 사회에서 한국의 정체성을 확고히 할 수 있는 토대를 마련할 수 있다는 점에서 다각적이고 심도 있는 논의가 필요하다.

따라서 이 연구는 제주 4·3사건을 다루고 있는 김금숙의 『지슬』이 텍스트와 이미지로 역사적 기억을 기록하는 양상에 주목해 보고자 한다. 제주 4·3사건은 오랜 기간 공식 역사에서 배제되어 왔으며, 논의되기 시작한 지 얼마 되지 않았다. 많은 연구들이 진행되고는 있지만, 고명철의 주장대로 이러한 형상적 사유와 함께 실천적 참여 또한 필요하다.¹² 4·3사건을 문학 텍스트로만 전유할 것이 아니라 다양한 매개로 많은 대중이 접할 수 있도록 계기를 제공하는 것과 그러한 과정 속에서 많은 사람들과 공유(分有)하는 작업이 필요하다. 여기서 다양한 매개 중 하나가 그래픽 노블이 될 터이다.

그래픽 노블은 언어적 표현, 그림, 특정 색상이나 음영, 빈공간과 같은 다양한 구성 요소를 매개로 무언가를 기록해야 하는 강렬한 필요성과 그것의 표현(불)가능성 사이의 간극을 메우는 데 도움이 된다. 특히 추트(Chute)의 주장대로 그래픽 노블의 형식(그림)과 서사가 종이에 배치되는 방식은 전쟁이나 역사의 문제를 다각적으로 다루고, 역사적 사건을 표현¹³하기에 효과적이다. 더욱이 긴 호흡이

나 문자 텍스트에 몰입하는 것을 힘들어하는 이미지 세대들에게 그래픽 노블은 유용한 매개가 될 수 있다. 이 연구가 4·3사건을 다룬 김금숙의 그래픽 노블에 주목하는 이유가 여기에 있다. 김금숙의 『지슬』은 포스트-메모리의 기억을 재전유하면서 4·3사건에 관한 기록을 담고 있다. 다양한 방식으로 역사적 사건의 참혹함과 진실을 전달하고 기록한다. 여기에서는 이 작품이 텍스트와 이미지로 재현(불)가능한 역사적 사건을 기록하는 양상을 논구하고자 한다.

2. 그래픽 노블의 언어로 기억하기

그래픽 노블은 사진이나 영화에서 구체화되는 리얼리즘 규범에 얽매이지 않기 때문에 다른 수단으로는 파악하기 어려운 과거의 이미지도 시각화할 수 있다.¹⁴ 눈에 보이지 않는 과거를 잊을 수 없는 이미지로 상상하고 재창조할 수 있으므로 새로운 독자에게 이야기를 전달할 수 있다. 그리고 독자의 상상적 통찰을 확장하여 깊이 있는 역사 체험으로 이끈다.¹⁵ 이때, 텍스트와 이미지는 일체가 되어 말의 의미뿐 아니라 물리적인 외형을 통해서도 전달의 효과를 낳는다. 독자는 텍스트를 말풍선 속에 넣었는지 장방향의 선으로 둘러쳤는지, 글자가 큰지 아니면 작고 섬세한지에 따라 다르게 반응한다. 그림 역시 서로의 관계를 통해 영향력을 발휘한다.¹⁶ 그래픽 노블이 역사를 기록하는 방식이자 역사를 다룬 그래픽 노블에 접근할 때 고려해야 하는 지점이다. 텍스트가 의미하는 내용과 서사만 따라갈 것이 아니라, 텍스트의 형식과 위치, 배치 방식을 비롯해 이미지의 각도, 원근, 재료 등 다각적인 관점에서 읽어내야

R, "Interactive multimodal learning environments", *Educational Psychological Review* 19, 2007.

11 Mayer, R. E., & Gallini, J. K., "When is an illustration worth ten thousands words?", *Journal of Educational Psychology* 82, 1990.

12 고명철, 「새로운 세계문학 구성을 위한 4·3문학의 과제」, 『반교어문연구』 40, 반교어문학, 2015, 141쪽.

13 Prorokova, Tatiana & Tal, Nimrod, *Cultures of War in Graphic Novels*:

Violence, Trauma, and Memory, Rutgers University Press, 2018, 13쪽.

14 테사 모리스 스키, 김경원 역, 『우리 안의 과거』, 휴머니스트, 2014, 219쪽.

15 위의 책, 222쪽.

16 위의 책, 252쪽.

한다는 사실을 시사한다. 이 연구 역시 이러한 그래픽 노블의 특징을 기본 틀로 삼아 전방위적으로 접근하여 연구 대상을 분석하려 한다.

또 하나 주목할 점은 이 연구의 대상인 『지슬』은 포스트-메모리 세대의 관점에서 기록하고 있다는 것이다. 마리안 허쉬에 의해 사용되기 시작한 ‘포스트-메모리’는 이전 세대의 개인적, 집단적, 문화적 트라우마에 관한 ‘이후 세대’의 관계, 즉 그들이 성장한 이야기, 이미지, 행동을 매개로 ‘기억’하는 경험을 의미한다.¹⁷ 여기서 ‘이후 세대’는 트라우마와 관련된 사건에서 살아남은 사람들과 생존자의 자녀인 소위 2세대를 모두 포함한다.

포스트-메모리는 직접 경험하지 못한 것이기에 기억과 동일하지 않으며, 사건의 구체적인 기록이라기보다는 희생된 타자에 대한 애도와 윤리적 태도에 더 주목한다. 그렇기에 포스트-메모리는 대체로 정서적 형태로 작동하며 감정적인 힘이 실린다. 과거와 포스트-메모리의 연결은 회상이 아니라 상상력의 투입과 투영, 창조를 통해 매개된다. 즉 이전 세대의 기억을 물려받은 포스트-메모리 세대가 자신들의 상상력을 투입, 투영하고 창조함으로써 과거가 현재와 재매개되어 포스트-메모리가 형성된다. 따라서 포스트-메모리의 ‘포스트’는 단순히 실제 사물 뒤에 오는 단순한 모방이 아니라, 그 자체로 의미 있는 경험이며, 포스트-메모리는 전달의 구조와 방식으로 가장 잘 이해된다.¹⁸

김금숙은 포스트-메모리 세대의 기억을 담고 있다. 그래서 구체적인 사건으로서의 기록 보다는 희생자에 대한 애도와 기억하기에 초점을 둔다. 작품의 앞, 뒤에 실려 있는 작가의 말이나 사족은 이를 명확하게 드러낸다.

①

당시 제주 북서부 중산간에 위치한 ‘큰 냇케’라는 동굴은 인근 마을 주민 120여 명이 토벌을 피해 50-60일 동안 숨어 지냈던 곳이다. (중략)

4·3 당시 학살된 제주도민은 3만여 명 이상으로 추산된다. 그들 대부분이 국가권력에 의해 억울하게 학살된 민간인이었다. 대량 학살은 미군정(1945-1948) 때 시작되어 대한민국 정부 수립 이후까지 1년 가까운 ‘초토와 작전’ 시기에 벌어졌다. 민간인 학살의 배후에는 미군정과 미군 고문관이 있었지만 그들은 오랜 세월이 지난 현재까지도 이 학살에 관하여 전혀 침묵하고 있다.¹⁹

②

태풍 속에서도 자연은 이렇게도 아름다웠지만 4·3사건을 생각해 보며 죽음을 피해 도망 다니던 사람들의 마음이 어땠을까 싶었다. 얼마나 무서웠을까? (중략)

이 불어오는 바람이, 저기 한없이 몸부림치는 역새가, 이렇게 서로 맞물려 굳건히 몸을 지탱하는 검은 돌들이, 미친 듯 요동치는 저 파도가, 바다가, 마치 그때를 기억하는 듯싶었다. (중략)

『지슬』은 제주도 사람들만의 이야기가 아니다. 당신과 나, 우리 가족의 이야기이기도 하다. 그리고 우린 괜찮지 않다. (중략)

영화와 만화는 다른 언어이기에 작업하는 내내 몹시 조심스러웠고 지금도 그건 마찬가지다. 이 만화가 제주도민들의 아픔을 건드리기보다는 어머니의 손길처럼 다독겨려줄 수 있기를 조심스럽게 바란다.²⁰

김금숙은 소위 파라텍스트(para-text)²¹를 활용하여 작품

17 Marianne Hirsch, *The Generation of Postmemory: Writing and Visual Culture After the Holocaust*, New York: Columbia University Press, 2012, 5쪽.

18 Stuber, Dorian, "Review of Review of Marianne Hirsch, *The Generation of Postmemory: Writing and Visual Culture After the Holocaust*", *Bryn Mawr Review of Comparative Literature* Vol. 10, No. 2, 2013, 1쪽.

19 오명 원작, 김금숙 그림, 『지슬』, 서해문집, 2014, 258~259쪽.

20 위의 책, 263쪽.

21 ‘파라(para)’는 외부로 안으로 허용하고, 내부를 외부와 연결하는 것을 의미하며, 파라텍스트(para text)는 저자 이름, 제목, 서문, 삽화 등의 외부텍스트 혹은 부 텍스트로 내부텍스트 혹은 주 텍스트를 보완하는 역할을 한다. Genette, Gérard, *Paratexts: Thresholds of Interpretation*,

에서 다루고 있는 사건이 실제 사건임을 밝히고 있다. 이야기를 시작하기 전 첫 장에 제목인 『지슬』의 의미와 “비를 만나 어느 동굴로 피해 들어갔을 때, 굴속에 사람의 흰 뼈다귀와 흰 고무신을 보고 얼마나 놀랐는지 모른다”는 현기영의 「순이 삼촌」의 일부를 발췌해 놓는다. 또 작품의 마지막에는 검은 바탕에 흰 글씨로 ①과 같이 이야기의 주된 공간인 ‘큰 뚝배기’ 동굴과 그 동굴에서 어떤 일이 벌어졌는지, 4·3 당시 학살된 제주도민의 수와 사건에 관한 간략한 설명도 적시한다. 이는 작품이 실제 사건을 다뤘다는 사실을 명시하여 우리가 기억하고 주목해야 하는 것이 무엇인지를 공고히 한다. 책의 마지막에는 ②와 같은 작가의 말과 원작자의 말도 붙어 있다. 작가의 말로 이 작품은 역사를 기록하기보다는 그들의 아픔을 “어머니의 손길처럼 다독겨줄 수 있기를” 바라는 의도로 형상화된 기억하기의 작업임을 드러낸다.

역사를 마주한다는 건 정말 힘든 일입니다. (중략) 그런데 중요한 건 사람들의 이야기죠. 4·3을 열 살 때 겪고 이제 노인이 돼버린 할머니들의 이야기를 들으면 눈물이 나요. 증언할 때 할머니들은 팔십이 된 노인이 아니라 열 살 소녀로 돌아가 있어요. 우린 역사를 화석처럼 오래된 것으로 생각하지만, 그분들은 과거가 아니라 현재의 이야기를 하는 거예요. 잔인한 집단학살을 목격하고 부모를 잃고, 어린 동생들을 건사하며 살아남은 분들이죠. 열 살의 기억으로 매일매일 살아오신 거죠. 작가들은 그들의 이야기를 일정 정도 거리를 두고, 완전히 빨려 들어가지 않기 위해 노력하는데 참 힘든 과정이었어요.²²

『지슬』은 제주 출신 감독이 제작한 영화를 원작으로 하되, 인용에서 나타난 바와 같이 작화 중 유족들을 만나 그

들의 이야기를 듣고, 재창작한 작품이다. 실제로 김금숙은 제주도에 다녀온 후 “같은 돌을 그려도 제주도에 다녀온 전과 후의 마음이 달랐다”²³고 밝힌 바도 있고, 작품을 완성한 후에는 2년 정도 전시 순회 원화전을 하면서 유족들을 만나 가족을 잃고 연좌제와 국보법에 의해 오랜 기간 말할 수조차 없었고 취직도 안 되는 인고의 세월을 살아왔음을 들으며 이 사건을 더 알려야겠다는 생각을 하게 되었다고 말하기도 했다.²⁴ 결국 이 작품은 포스트-메모리를 매개로 재창조된 작품인 셈이다. 따라서 사건의 면밀하고 구체적인 재현보다는 피해자와 희생자의 정서와 감정을 분유하며 고통을 애도하고 기억하는 양상을 보인다. 위와 같은 작품의 파라텍스트는 이러한 작품의 의도와 방향을 안내하고 확인하는 역할을 한다. 다음 장에서는 구체적으로 작품을 가로지르는 포스트-메모리가 전달하는 이야기와 이미지, 즉 재현 (불)가능한 사건을 표현하는 방식을 살펴해보도록 한다.

3. ‘지슬’이라는 환유적 상징

눈발이 날리는 하얀 설원 위에 군인이 한 소녀를 향해 총구를 겨누고 있다. 둘의 표정은 분간할 수 없다. 수묵으로 그려진 두 인물의 대치 상황과 돌을 에워싸고 있는 하얀 눈은 차갑고 날카롭다. 군인과 소녀를 가로지르는 ‘지슬’이라는 제목과 그 하단에 붉게 쓴 ‘제주 4·3의 끝나지 않은 이야기’는 상황을 짐작케 한다. 제주도민의 10분의 1이 제노사이드의 희생자가 되었지만, 여전히 끝나지 않은 이야기로 남아있는 그날의 이야기를 소환하려는 의도다. 아무런 대사가 없어도 두 인물의 상황만으로 무고한 학살과 고통이 환기된다. 책 표지의 상징성은 검은 먹물을 입

Cambridge University Press, 1997, 1쪽.

22 변경혜, 「4·3은 현대를 살아가는 이들이 꼭 기억했으면 해요: 4·3과 제주사람들의 이야기-만화 <지슬>의 김금숙 작가」, 제주특별자치도, 2018, 43쪽.

23 오명 원작, 김금숙 그림, 앞의 책, 263쪽.

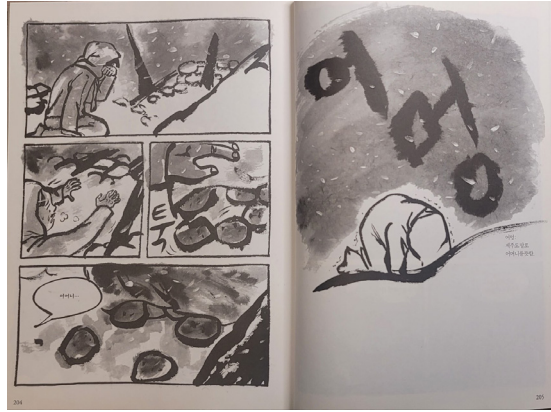
24 「김금숙 작가가 직접 말하는 제주 4·3사건 만화 <지슬>」, 『SBS뉴스브리핑』, 2018.04.03.



〈그림 1〉『지슬』, 51쪽



〈그림 2〉『지슬』, 197쪽



〈그림 3〉『지슬』, 204~205쪽



〈그림 4〉『지슬』, 137쪽

흰 것 같은 지면에 하얗게 적시된 제목 ‘지슬’의 뜻과 현기영의 「순이 삼촌」의 일부로 이어진다. 제주 방언으로 ‘감자’를 의미하는 지슬은 작품에서 4·3사건의 비극성을 표상한다. 그것은 피난을 떠난 마을 주민들의 식량이자 주민들 개개인의 마음을 드러내며 각자의 사연을 품고 있다.

무동이 엄마는 아픈 다리 때문에 아들에게 짐이 될 것이 염려되어 피난을 포기한다. 그리곤 자신을 두고 떠나는 아들에게 삶은 지슬을 챙겨가라고 하지만 아픈 어머니를 두고 집을 나서야 하는 상황에 처한 아들에게 그것을 챙길 여력이 있을 리 없다(〈그림 1〉). 이후 집에 남겨진 노모는 〈그림 2〉처럼 화염 속에서도 자식들을 걱정하며 필사적으로 지슬을 가슴에 품은 채 죽음을 맞이한다. 작품은 긴 설명이나 대사를 생략하고 단 세 컷의 이미지만으로 노모의 마음을 표현하여 상황의 비극성을 더한다. 몇 개의 선과 수묵의 음영만으로 지슬을 가지런히 챙겨 놓고 자식을 걱정하는 노모의 마음과 아무 영문도 모른 채 죽어가는 순간까지도 언젠가 집에 다녀갈 자식을 위해 지슬을 품으려 안간힘을 쓰는 모습을 드러낸다. 오히려 수묵의 음영과 농담, 단순화는 그림에 몰두하여 상황과 인물의 내면을 상상하게 한다. 그림 뒤에 있는 사유와 의미가 더욱 직접적으로 전달되어 의미가 형식을 앞서고 그림이 언어에 가까워지는 지점이다.²⁵

작품에서 지슬은 이 외에도 각자의 사연 속에서 중요

한 역할을 한다. 무동은 자식들을 위해 노모의 품에 있던 지슬을 가져와 사람들과 나눠 먹는다. 또, 순덕 엄마는 순덕이를 놓치면서 챙겨온 지슬을 사람들과 나눠 먹는다. 토벌대의 병사가 기압을 받느라 끼니를 못 챙긴 선임에게 건넨 것도 지슬이며, 박 일병이 순덕에게 내민 것도 지슬이다. 이처럼 ‘지슬’은 이들의 생존을 위한 식량이자, 상대를 위한 마음을 표상한다.

비극적인 것은 이것이 누군가의 생명과 맞바꾼 것이 되는 상황이다. 무동은 어머니를 잃고 지슬을 가져왔으며, 순덕 엄마는 지슬을 챙기느라 순덕이를 놓쳐 순덕이 토벌대에 의해 죽게 되었다. 또 박일병은 자신이 살려준 순덕에게 지슬을 주려다 순덕의 손에 죽는다. 작품은 이를 긴 설명 없이 상징적 이미지 컷으로 표현한다. 예컨대, 무동이 죽어 있는 노모를 잡자, 노모의 품에서 툭 쏟아지는 감자와 크고 거친 ‘어멍’이란 글자(〈그림 3〉)는 어머니와 무동의 심정을 상상케 한다. 감자에는 자식을 향한 노모의 마음이, 붓의 거친 면을 활용하여 갈겨쓴 ‘어멍’이라는 호명에는 무동의 가슴 찢기는 심정과 절규가 담겨 있는 듯하다.

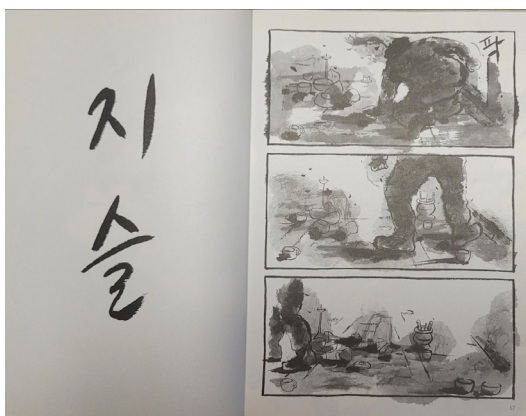
또, 박 일병의 감자를 놓친 손(〈그림 4〉)은 죽음 앞에서도 피해자에게 내민 손을 은유하며 희생자들의 피해와 사건을 외면하지 않음을 드러낸다. 이 역시도 클로즈업되어 한 칸을 채우는 방식으로 강조하고 있는데, 감자를 놓친 박일병의 손에는 사건의 비극이 여러 모양으로 담겨 있기

25 스콧 맥클루드, 김낙호역, 『만화의 이해』, 시공사, 2001, 200쪽.

에 그 손은 사건의 메타포로 작용하여 수많은 생각과 상상을 유도한다. 결국 생명을 이어갈 수 있게 해준 지슬이 생명을 빼앗아 간 결과가 된 셈이다. 이런 맥락에서 ‘지슬’은 당시 상황의 비극성이 응집된 환유적 상징이다.

4. 생략과 상상, 수묵: 애도의 언어

작품은 전반적으로 설명이나 긴 서사보다는 상황을 보여주며 상상하게 한다. 오누이가 평화롭게 놀던 바닷가 장면을 시작으로 다음은 총을 든 군인들이 바다를 장악하는 것으로, 그리고 이어 제주 지역의 지도를 경유하여 제목으로 넘어간다. 이야기는 어지럽게 나뉘고 있는 세간과 그 옆에서 신발을 신은 채 무언가를 부수고 있는 남자의 모습으로 시작된다.



〈그림 5〉『지슬』, 16~17쪽

〈그림 5〉와 같이 문자 텍스트 없이 오직 이미지로만 표현하는데, 그 이미지 역시 선명하지 않고 먹의 농담으로 뭉개어 형태만 알아볼 수 있을 정도이다. 뭉개진 실루엣 위로 ‘썩’, ‘쓰윽’이라는 의성어만 떠도는 것이 반복된다. 장면에서 남겨둔 틈은 독자의 상상으로 채워야 한다. 뒤 이어 〈그림 6〉처럼 오래 보아야만 알아챌 수 있는, 알아채고 나면 잔인함의 진폭이 확장될 수밖에 없는 것으로 상황을 보여준다. 〈그림 6〉은 토벌대가 내려와 여성을 유린하고 그 여성을 찌른 칼을 씻어 그 칼로 과일을 깎아 먹고 있

는 모습이다. 두 남성이 과일을 먹고 있는 모습이 전면 배치되어 자칫 후경화되어 있는 여성의 모습을 놓치기 쉽다. 기괴한 모습으로 축 늘어져 있는 여성의 팔, 다리와 긴 머리카락은 끔찍한 고통에 놓여 있었을 여성의 상황을 짐작하게 한다. 무엇보다 그런 여성 위로 떠다니는 ‘아그작’, ‘쩍’이라는 의성어는 폭력성과 잔인성을 극대화한다. 이 의성어는 말풍선 안에 있기에 이들의 사고와 성향을 투영한 언어로 볼 수 있으며, 언어로서의 ‘아그작’, ‘쩍’은 이들의 야만성을 간결하면서도 강렬하게 전달한다. 문자 텍스트나 그림으로 상황을 구체적이고 면밀하게 묘사하지 않고도 효과어를 통한 생략과 상징만으로 비극적 상황과 가해자의 무도함을 표현하는 것은 이 작품의 전략이며, 효과적 장치가 된다.

이러한 가해자의 행위 한 편에는 아무것도 모른 채 집을 떠나와 동굴로 피신한 마을 사람들의 상황이 교차된다.



〈그림 6〉『지슬』, 24~25쪽

특징적인 것은 마을 사람들에게는 말풍선을 적극적으로 내준다는 점이다. 동굴에 모인 남자들은 상황에 관해 이야기를 나누는데, 주목할 부분은 일본의 식민 지배가 끝나고 미국의 신식민주의가 들어섰음을 드러내는 방식이다. 미제 총을 자랑하면서 미제 총 때문에 일본군이 항복했다고 말하는 친일 부역자와 그 친일 부역자 때문에 사람들이 많이 죽었다고 원망하면서도 함께 옹기종기 붙어있는 마을 사람들, 바다에서 5km 밖에 있으면 폭도로 간주하고 모두 죽이겠다는 벽보를 보며 우왕좌왕하는 마을 사람들의 순진무구함이 상황의 비극성을 더한다. 이들을 통해 드러나는 상황은 식민 상황과 다를 바가 없다. 지켜줘야 할 국가와 같은 민족이 가하는 폭력이라는 점에서 더 참혹하다.

특징적인 것은 마을 사람들에게는 말풍선을 적극적으로 내준다는 점이다. 동굴에 모인 남자들은 상황에 관해 이야기를 나누는데, 주목할 부분은 일본의 식민 지배가 끝나고 미국의 신식민주의가 들어

작품은 이처럼 마을 사람들의 순진무구함으로 해안에서 5km 안쪽에 있는 사람들을 전부 ‘빨갱이’로 단정하여 사살하겠다는 의지를 표명하고, 군대와 서북청년단을 제주로 보내 무차별적으로 도민을 학살한 당대 정권의 가학성을 다룬다. 아울러 총의 환유로 일본의 식민 지배가 끝나고, 미국의 신식민주의가 시작되었던 당시의 상황을 드러낸다. 즉 대비와 상징을 적극 활용한다. 이는 작품이 역사를 기록하는 것보다 사건을 기억하게 하는 데 초점을 두고 있음을 의미한다. 신위(神位), 신묘(神墓), 음복(飲福), 소지(燒紙)라는 제의(祭儀)의 형식을 소재목으로 설정하여 희생자들을 향한 진혼의 의미를 드러내고, 진상규명으로 상처받으며 지난한 삶을 살고 있는 그 가족을 향한 위무와 위로를 건네는 것 또한 같은 맥락이다.

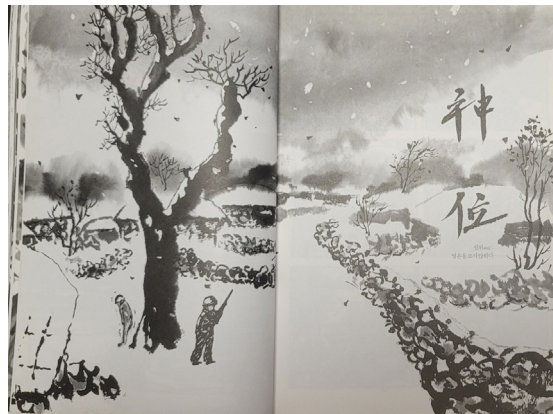
먼저 영혼을 불러 앓히기 위해 위패를 모시는 ‘신위(神位)’에서는 상황의 심각성을 인지하지 못한 채 동굴에 모여 지슬을 나누어 먹으며 일상적인 이야기를 나누는 마을 사람들과 박 일병의 이야기를 다룬다.

작품은 토벌대와 마을 사람들로 이분하지 않으며, 토벌대를 무조건적인 가해자로 그리지 않는다. 작품이 소환하는 대상은 비단 희생된 마을 사람들뿐만 아니라, 토벌대에 차출되어 무고한 사람들을 죽이지 않으면 자신이 죽을 위기에 처해 있는 또 다른 피해자도 포함된다.

<그림 7>에서 나무를 중심으로 총을 들고 있는 군인과 총을 내려놓은 채 알몸으로 구부리고 있는 인물은 이를 상징적으로 나타낸다. 두 갈래로 뻗어 있는 나무의 가지는

타자를 죽이지 않으면 자신이 죽을 수 있는 상황, 선택의 기로에 놓여 있는 군인의 처지와 혼란스러운 내면에 대한 환유다. <그림 8>과 같이 토벌대에 남아 있으면 죄 없는 사람들을 다 죽여야 한다는 발화와 뒤따라 배치된 뭉개져 사라지는 군인의 형상은 이를 뒷받침한다. 더하여 자신의 지나 자율적 주체성을 박탈당한 군인의 처지, 혼란스런 심리를 투사한다.

작품에서 김금숙의 표현 방식이 가장 두드러지게 드러나는 부분은 ‘신묘(神墓): 영혼이 머무는 곳에서는’ 장이다. 여기서는 박 일병과 순덕, 만철의 서사가 교차한다.



<그림 7> 『지슬』, 96-97쪽



<그림 8> 『지슬』, 75쪽



<그림 9> 『지슬』, 96-97쪽



<그림 10> 『지슬』, 98-99쪽

작품의 표지 이미지이기도 한 <그림 9>는 순덕이를 발견한 박 일병이 그녀를 향해 총을 겨누지만 결국 쏘지 못하고 총을 내려놓는 상황이다. 작품은 패널을 나누지 않고 각각의 페이지 전체에 한 사람씩 배치하고, 마주하는 두 페이지로 두 사람이 마주한 상황을 표현한다. 이어 <그림 10>과 같이 각 인물의 바스트 샷을 한 패널에 하나씩 배치

하여 인물의 표정으로 내면을 드러낸 후, 두 인물의 얼굴을 클로즈업으로 병치하여 둘의 긴장 상태와 혼란스러움을 나타낸다. 체념한 듯한 순덕의 표정, 총구를 겨누고 있지만 오히려 두려움과 혼란스러움을 느끼고 있는 듯한 박 일병의 표정은 시선을 그대로 정지시킨다. 이들이 처한 상황과 심리를 말이 아닌, 표정으로 형상화했기에 더 오래, 많은 생각들을 하게 된다. 결국 박 일병이 총을 거두며 순덕은 도망치지만 잡히고 만다. 이 과정에서 비극적인 상황이 얽히고설켜 비참함이 극대화된다. 순덕을 좋아했던 만철은 순덕이 토벌대에게 잡혀 유린당하며 죽어가는 장면을 목격하면서도 순덕이 아니라고 외면한다. 또 순덕을 살려준 박 일병은 순덕에게 지슬을 건넸다가 순덕의 총에 죽는다. 이들의 상황은 그 자체로 비극이다.

작품은 폭력적 상황을 그릴 때 가해자는 그리지 않는다. 그리고 폭력적인 가해 행위를 구체적으로 재현하는 게 아니라 피해자에 초점을 두어 상징적으로 표현한다. 이를테면 <그림 11>과

같이 가해자는 흑색의 먹으로 형상 없이 처리하고 칼날이라는 상징적인 매개로 폭력성을 그려낸다. 순차적으로 순덕의 얼굴부터 목, 가슴으로 옮겨지는 칼날은 피해자의 고통에 이입하게 한다. 감각적 인지를 기반으로 하는 이미지는 문자가 전달할 수 없는 것을 감성으로 전달한다. 말은 시각적 은유의 영역으로 남겨두며 ‘말하지 않음으로써 더

많이 말’한다.²⁶ 또 결과가 아닌 과정을 표현하여 독자들이 이 고통의 과정으로 끌어들인다. 그리곤 과정의 결과를 섬세하게 묘사하는 대신 효과어를 활용해 상징적으로 처리

하여 경험과 재현 사이의 틈을 독자의 상상에 맡긴다. 이로써 독자의 시선은 그녀의 죽음에 오래 머물게 된다. 바르트의 언설처럼 이미지에 도덕, 상상력을 전가한다.²⁷ 이는 그래픽 노블이, 김금숙이 재현(불)가능한 고통을 표현하는 방식이다.

작품은 순덕의 생의 마지막을 ‘삭’이라는 효과어로 표현한다. 효과어는 특정 감정을 표현하고, 유도하는 그래픽 기법으로 글자의 크기와 형태, 색과 배열 등의 언어적 요소를 활용한다.²⁸ 특히 텍스트를 담고 있는 “캐리어(carrier)”, 즉 말풍선 없이 이미지 구성에 통합되는 효과어는 의미론적 특징과 이미지적 특성을 모두 지닌다. 소리를 시각화하는 것뿐만 아니라 캐릭터의 감정적 영향을 드러내는 것과 같이 시각적 표현에서 숨겨질 수 있는 의미적 정보도 허용한다.²⁹ 작품에서 흑색의 먹으로 칸을 짝 채울 만큼



<그림 11> 『지슬』, 120~121쪽



<그림 12> 『지슬』, 141쪽



<그림 13> 『지슬』, 146~147쪽

26 김성화, 「시각적 서사로서 그래픽 노블과 문학」, 『독일어문학』 97, 한국독일어문학회, 2022, 264쪽.

27 롤랑 바르트, 김희영 역, 『텍스트의 즐거움』, 동문선, 2002, 78쪽.

28 Rota, Valerio, "Aspects of Adaptation. The Translation of Comics Formats", in Federico Zanettin ed., *Comics in Translation*, Manchester: St. Jerome, 2008, 79~80쪽.

29 NK Pratha, N Avunjian, N Cohn, "Pow, Punch, Pika, and Chu: The Structure of Sound Effects in Genres of American Comics and Japanese Manga", *Multimodal Communication* 5(2), 2016, 94쪽.

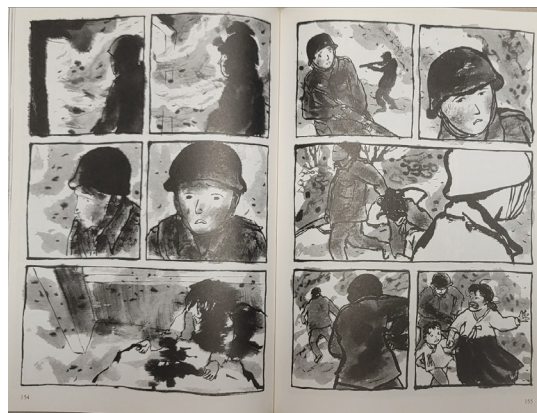
크고 묵직하게 표현된 효과어는 고통의 순간에 흘렀을 순덕의 피로 그린 듯한 느낌을 전달하여 독자의 감정을 흔든다. 흑색 먹의 번짐은 효과어를 뚫고 순덕의 고통이 스며나오는듯해 붉은 피보다 더 강렬하고 그 잔상이 오래 남는다. 작품은 순덕에게 가해진 폭력의 잔인성과 고통을 단 몇 컷으로 끝내지 않는다. 일차려 받는 두 병사의 대화를 통해서도 이어간다. 차라리 죽는 게 더 낫다며 씹버리지 그랬냐는 동수의 발화는 그 자체로 벌거벗은 생명이 되어 버린 순덕의 고통을 드러낸다.

만철은 순덕의 모든 상황을 목도하지만 외면할 수밖에 없었다. 이런 만철의 심정을 <그림 12>와 같이 바스트샷으로 처리하여 눈물 흘리는 만철과 그 옆에서 해맑게 웃고 있는 인물과의 대비로 만철의 아픔을 클로즈업한다. 이어 칸을 구분하지 않고 먹의 농담으로 눈을 감고 비스듬히 누워 있는 순덕의 몸을 거대하게 표현한다. 그녀의 몸은 산이 된 것처럼 산과 경계가 없다. 그녀의 몸 위로 만철과 상포가 뛰어간다. 선으로 형태를 잡아 실루엣을 짐작할 수는 있지만, 보는 각도에 따라 죽은 박 일병의 모습도 보인다. 다르게 보면 박 일병과 순덕이 함께 누워 있는 것 같기도 하다. 이는 이 장의 소재목과 같이 죽은 자들을 소환하는 행위이다. 억울하게 죽은 자들을 소환하여 기억하기로 애도하려는 의도이다. 계속 이어지는 여러 컷의 표현들은 이를 방증한다.

작품은 순덕의 몸을 밟고 가는 만철을 순덕과의 행복했던 과거로 데려다 놓는다. 그리곤 <그림 13>과 같이 다시 흠통도, 칸도 없이 흑색의 먹을 사용하여 순덕의 눈감은 얼굴로 두 페이지 전체를 가득 채운다. 이 역시도 순덕이 얼굴 같기도 하고, 군인의 얼굴 같기도 하다. 책의 뒤표지이기도 한 이 컷은 이미지만이 표현할 수 있는 것으로 희생자들이 머무는 산이자 마을을 묘사한다. 순덕이 그날의 희생자들을 대유하며 그날의 고통을 상징한다는 것을 의미한다. 뒤에 이어지는 먹물을 먹여 아무것도 없는 흑

색의 지면으로 작품은 산에, 마을에 머무는 영혼들을 애도한다. 잠시 멈춰 어둠 속으로 사라진 그들을 상기하고 애도할 틈을 만들고 있다.

<그림 14>~<그림 16>은 민가에 남아 있는 사람들을 무차별적으로 학살하는 장면이다. 가해하는 토벌대는 검은 형체로만 표현하고, 양심의 가책을 느끼고 혼란스러워하는 군인과 두려움에 떨고 있는 피해자는 얼굴을 그려준다(<그림 14>). 중요한 것은 가해하는 상황이 아니라, 피해자가 겪는 고통에 있다는 점이 투사된 표현이다. 먹의 농담과 거친 붓으로 폭력의 상황을 몽개어 표현한다. 또한 말풍선이 사라지고 ‘탕’이라는 효과어만 거칠게 뻗어 있다(<그림 15>). 때문에 눈앞에서 엄마를 비롯한 사람들의 죽음을 목도하고 있는 어린 아이들의 공포와 두려움이 부각된다. 이 아이들은 작품의 첫 장면에서 평화롭게 놀



<그림 14> 『지슬』, 154쪽



<그림 15> 『지슬』, 159쪽



<그림 16> 『지슬』, 160~161쪽

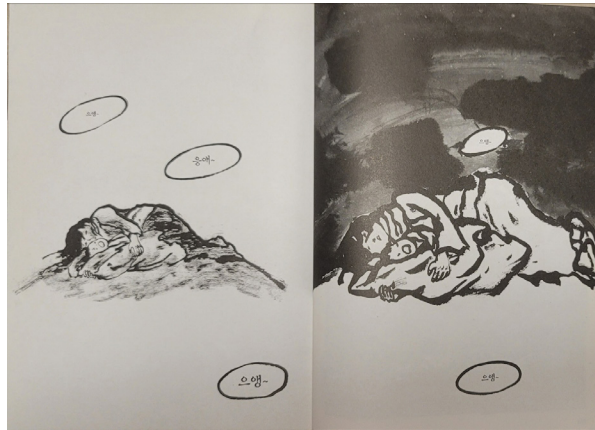
던 아이들이라는 점에서 순식간에 평화와 일상을 빼앗긴 상황이 상징적으로 전달된다.

뒤이어 이어진 집단 학살의 장면은 <그림 16>의 좌측처럼 단 세 컷으로 표현되는데, 토벌대의 무차별성과 맹목성이 드러나 희생자들의 억울함이 강조된다. 까만 실루엣과 발, 피해자들의 암울한 표정을 담은 컷에서 굴속에 던

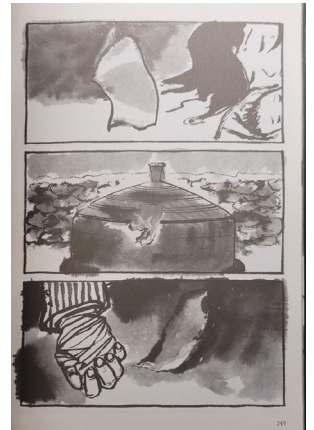
져진 피해자들을 나타낸 컷으로, 그리고 형상은 사라지고 ‘탕’이라는 효과어만 부유하는 컷으로 빠르게 이어진다. 빠르게 전개된 찰나적 죽음은 피해자들의 무고한 죽음을 돌올하게 하며, 말풍선 없이 거친 붓으로 표현된 ‘탕’이란 효과어와 총의 화염을 엉켜있는 주민들 위에 그림처럼 배치한 것은 상황을 상상하게 하여 잔인함을 배가시킨다. 또한 거침없이 난사한 총질이 쓸고 간 자리에 주검으로 남은 피해자들을 하얀 그림자처럼 표현(<그림 16>의 우측)하여 그들의 영혼이 사라졌음을 나타낸다. 하얀 그림자 곳곳에 번져 있는 까만 먹의 번짐은 붉은 피보다 더 잔인하게 느껴지며 이들의 고통을 그대로 전이시킨다.

마을에 남아 있는 사람들뿐만 아니라 동굴에 숨어 있던 주민들의 삶도 보호받지 못했다. 밀고자에 의해 동굴이 발각되면서 토벌대가 들이닥친다. 동굴도 더 이상 안전한 곳이 못 된다고 판단한 마을 주민들은 토벌대가 없어진 틈을 타 동굴을 빠져나온다. 그러나 생이 엄마는 뱃속의 아이 때문에 좁은 동굴을 빠져나갈 수가 없다. 생이와 남편을 어렵게 내보낸 후 생이 엄마는 동굴에 혼자 남아 아이를 출산한다.

작품은 이 상황을 한 지면 전체를 할애하여 칸이나 흐름을 생략하고 덩그러니 누워있는 생이 엄마와 아기, 그리고 아기의 울음소리를 말풍선에 담아 표현한다. 아기와 단둘이 누워있는 모습은 고립감과 외로움을 전달한다. 막힌 동굴 밖으로 흘러 나가는 아기의 울음소리(<그림 17>의 좌



<그림 17> 『지슬』, 244~245쪽



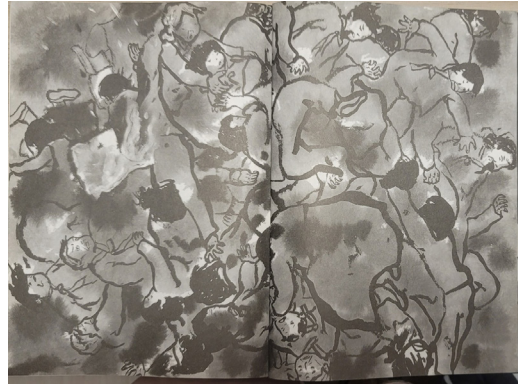
<그림 18> 『지슬』, 249쪽

측)와 동굴 안을 채우는 아기 울음소리(<그림 17>의 우측)는 곧 사라질 것 같아 불안하고 애처롭다. 죽음의 순간에 새로운 생명이 태어나는 아이러니한 상황, 태어나자마자 죽음과 대면하게 될 아이의 기구한 운명은 비극적이다. 작품은 누워있는 생이 엄마의 미묘한 표정 변화와 색으로 상황을 표현한다. <그림 17>의 좌측은 생이 엄마가 선과 색, 즉 먹의 농담으로 표현되어 있다. 그러나 다음 페이지에는 거친 붓으로 표현된 윤곽만 있을 뿐 먹의 농담이 사라졌다. 먹의 농담은 어둠의 그림자로 변모하여 두 인물을 감싸고 있다. 이어지는 장면에서는 서서히 동굴 입구가 열리고 <그림 18>의 상단처럼 생이 엄마가 눈물을 흘리면서 아기와 죽어 있는 장면을 클로즈업하는데, 이마저도 전체가 아닌 얼굴의 일부를 칸에 비스듬히 걸쳐 놓는다. 아기의 말풍선도 사라졌다. 일부만 걸쳐 있는 그들의 얼굴은 그들이 살다 간 삶의 총량을 의미하는 것 같아 비참하고도 안타까운 죽음이 부각된다.

작품은 생이 엄마의 죽음 뒤로 희생된 사람들을 각각의 컷에 담아낸다. 한 지면을 세 컷으로 분할하여 말풍선이나 설명 없이 무고하게 사라져간 사람들을 한 컷에 한 사람씩 담는다. 때문에 독자는 각 사람에게 주목하게 되고, 저마다의 삶과 희생을 숙고하며 애도하게 된다. 작가가 4·3사건을 그려내는 방식이 분명하게 드러나는 지점으로, 한 사람 한 사람의 고통과 희생을 기억하는 방식이다.



〈그림 19〉 『지슬』, 250~251쪽



〈그림 20〉 『지슬』, 252~253쪽

동굴 안에서, 동굴 앞에서, 저마다의 공간과 상황에서 죽음을 맞이한 주민들의 모습을 정성스레 담아내고 있는데, 자세히 보면 이들은 모두 저마다의 사연을 갖고 동굴에 함께 모여 있던 이들이다. 독자는 이들의 서사를 알고 있기에 한순간에 발생한 각 사람의 죽음에 감정을 쏟게 된다. 각각의 패널에 희생자들을 담아 개인의 고통에 주목하던 시선은 마지막에 이들이 한 구덩이에 서로 엉켜있는 모습으로 개별적으로 담아내지 못했던 희생자들을 모두 소환한다. 흠뿔도 칸도 없이 두 페이지를 시신으로 가득 채워 집단 학살의 처참함을 드러낸다. 먹의 농담으로 표현하되, 전체 지면을 흑색으로 처리하여 비극성을 증폭시킨다.³⁰ 어린아이를 품에 안고 있는 할머니, 눈을 채 감지도 못하고 죽은 남자, 입에 피를 토하면서 죽은 사람 등 희생자 개개인이 마주했을 죽음의 순간을 담는다. 많은 개인이 무고한 죽음과 고통을 당한 이 집단 학살은 특정한 개인의 이야기가 아니라 한 시대의 이야기이며 나아가 우리 모두의 이야기라는 점을 환기하려는 의도이다.

작품은 학살 장면으로 마무리하지 않는다. 뒤에 이어지는 흑색의 지면으로 이들을 애도할 씬을 마련한다. 이는 포스트-메모리를 매개로 형성된 작품이 사건에 관한 구체적인 기록보다는 희생된 타자에 대한 애도와 윤리적 태도에 주목³¹하고 있음을 드러낸다. 결국 작품에서 포스트-메모리는 정서적 형태로 작동하고 있는 것이다.

30 권경민, 『만화학개론』, 북코리아, 2013, 175쪽.

31 강경래, 『미디어와 문화기억』, 커뮤니케이션북스, 2018, 239쪽.

재현 (불)가능한 사건을 구체화한다는 것은 이미 그 과정에서 개인적인 생각이 침투하고 지배할 가능성을 포함한다. 특히 피해자의 고통을 담아내는 일은 세심하고 치열한 고민이 필요하다. 자칫

하면 그들의 고통이 왜곡되고 전시될 가능성이 있기 때문이다. 『지슬』은 사건의 폭력성과 피해자의 고통을 구체적으로 묘사하거나 전시하는 것을 경계하고, 생각과 상징으로 표현하기에 피해자의 고통에 오롯이 이입할 수 있다. 여기에 다양한 색채가 아닌 수묵의 농담과 거친 붓으로 진중하게 표현한 수묵의 미학이 더해져 감정의 과잉이나 왜곡 없이 억울하게 희생당한 사람들의 고통에 몰입하고 기억하게 한다. 우리의 전통 미학인 수묵으로 그리는 그림은 친숙한 표현 기법이기에 우리의 정서와 감성을 오롯이 드러내는 수단으로 적합하다. 김금숙은 이러한 친숙한 표현 방식으로 비극적이고 참혹한 상황을 담아내며 피해자의 비극과 그 가족의 고통을 그림으로 기록하는 의무를 다하고 있다.

5. 나오며

오늘을 살고 있는 지금 이순간도 언젠간 역사가 된다. 우리가 알게 모르게 어딘가에서는 폭력이 자행되고 누군가는 피해자가 되고 있을 것이다. 관심과 실천이 없으면 같은 역사의 과오, 같은 피해자는 끊임없이 반복될 수 있다. 우리가 역사와 시대에 관심을 두어야 하는 이유다. 이 연구는 오랜 기간 외면하고 배제되어오다 최근에야 진상 규명 및 희생자 명예회복 등의 움직임이 일고 있으며, 여전히 진행 중에 있는 4·3사건에 주목하였다. 늦은 만큼

더 많은 관심과 적극적인 실천이 필요하다고 판단했기 때문이다. 그 실천의 일환으로 많은 이들과 분유하고자 4·3 사건을 다룬 그래픽 노블을 연구 대상으로 삼았다.

과학기술이 발달하고 디지털과 다양한 매스미디어가 생기면서 우리가 접할 수 있는 콘텐츠는 차고 넘쳐난다. 이런 사회문화적 변화로 숏폼이나 스낵 컬처에 익숙해진 세대들이 긴 호흡으로 사회나 역사의 문제에 주목하고 숙고하기란 쉽지 않다. 기억해야 할 사건, 역사, 시대의 문제를 문학 텍스트 외에 다양한 매개로 전유하고 나누어야 하는 이유이며, 이 연구가 역사를 다룬 그래픽 노블에 주목한 이유이기도 하다. 더하여 시각적 예술성과 문학성을 동시에 갖고 있는 그래픽 노블은 역사적 사실이나 사회적 문제를 시각과 문자로 표현하여 일반 독자들의 이해를 돕고 접근성 또한 확보한다. 나아가 “초국가적 transnational 커뮤니케이션”을 가능하게 하며, 번역이 불필요한 서사를 구축하기도 한다. 또한 비언어적 기호로서 이미지는 문화 번역의 대상이 되기도 한다. 이미지의 기호는 보편적으로 인식될 수 있지만 기의는 ‘문화적 맥락 cultural context’에 따라 다르게 읽힐 수 있으며, 이미지의 의미는 우리가 하나의 기호적 맥락에서 다른 맥락으로 옮겨감에 따라 항상 가변적이 될 수 있기 때문이다. 이러한 시각적 서사의 가능성은 이미지가 더 이상 텍스트에 종속되는 것이 아니며, 오히려 상상력을 더욱 확장할 수 있다는 점을 증명한다.³²

이 연구는 김금숙의 『지슬』이 이와 같은 그래픽 노블의 특징을 잘 드러내고 있다고 판단하여 연구 대상으로 삼아 작품이 재현(불)가능한 사건을 표현하는 방식을 논구하였다. 김금숙은 언어 바깥에 존재하는 희생자들의 고통과 학살의 기억을 의미 체계로 어떻게 표현하고 재현할 것인가를 치열하게 고민한다. 피해자들의 증언을 들으며 같은 돌을 그려도 평소와는 다른 마음으로 조심스럽게 그려낸다. 괜찮지 않은 모두를 위해 우리 가족의 이야기이기도 한 그들의 아픔을 어머니의 손길처럼 다독겨려 줄 수 있

를 바라는 마음으로 접근한다.

먼저 파라텍스트를 활용하여 이 작품이 다루는 이야기가 여전히 진행 중인 실제 사건에 관한 이야기임을 명시하여 우리가 기억하고 주목해야 하는 것이 무엇인지를 공고히 한다. 그리곤 우리의 정서와 감성을 담아내던 거친 붓선과 먹의 농담으로 폭력, 공포, 두려움, 죽음을 상징적으로 담아낸다. 비극과 고통을 구체적으로 묘사하거나 전시하지 않고 환유적 상징, 생략과 상상으로 재현(불)가능한 사건을 표현한다. 정서적인 형태로 작동하는 포스트-메모리는 사건을 재현하기보다는 희생된 자들에 대한 애도를 향하고 있다. 이것이 그래픽 노블 『지슬』이 재현(불)가능한 사건과 고통을 담아내는 방식이며 그것을 기억하고 분유하는 실천적 행위이다.

32 김성화, 앞의 책, 265쪽.

참고문헌

1. 기본자료

오명 원작, 김금숙 그림, 『지슬』, 서해문집, 2014.

2. 단행본 및 논문

- 강경래, 『미디어와 문화기억』, 커뮤니케이션북스, 2018.
- 고명철, 「새로운 세계문학 구성을 위한 4·3문학의 과제」, 『반교어문연구』 40, 반교어문학, 2015.
- 김성화, 「시각적 서사로서 그래픽 노블과 문학」, 『독일어문학』 97, 한국독일어문학회, 2022.
- 김종욱, 「기록과 증언, 한국다큐멘터리만화의 장르적 특성 연구」, 『만화애니메이션연구』 71, 한국만화애니메이션학회, 2023.
- 롤랑 바르트, 김희영 역, 『텍스트의 즐거움』, 동문선, 2002.
- 마혜정, 「사건 재현 서사의 기억 특성과 사호 텍스트성 독해: 인혁당재건위 사건 서사를 중심으로」, 『현대소설연구』 80, 한국현대소설학회, 2020.
- 박세혁, 「만화로 증언하는 역사적 진리의 해석학적 관점: 김금숙의 『풀』을 중심으로」, 『조형미디어학』 23(2), 한국일어스아트학회, 2020.
- 서은영, 「'위안부' 서사의 만화적 재현: 김금숙의 『풀』을 중심으로」, 『애니메이션연구』 17(1), 한국애니메이션학회, 2021.
- 스콧 맥클루드, 김낙호 역, 『만화의 이해』, 시공사, 2001.
- 송미경, 「귀향의 실패: 스피겔만의 쥐와 김금숙의 풀 비교연구」, 『세계문학비교연구』 82, 세계문학비교학회, 2023.
- 오혁진, 『만화 형식의 역사』, 해피북미디어, 2022.
- 허도경, 「한국전쟁 그래픽노블과 증언의 수사학」, 『한국문예비평연구』 82, 한국현대문예비평학회, 2024.
- 허운, 「일본군 '위안부' 만화를 통해 본 폭력의 기억과 다성적 스토리텔링의 가능성」, 『국제어문』 97, 국제어문학회, 2023.
- 테사 모리스 스즈키, 김경원 역, 『우리안의 과거』, 휴머니스트, 2014.

Genette, Gérard, *Paratexts: Thresholds of Interpretation*, Cambridge University Press, 1997.

Gorman, M, *Getting Graphic!: Using Graphic Novels to Promote Literacy with Preteens and Teens*, Worthington: Linworth Publishing, 2003.

Marianne Hirsch, *The Generation of Postmemory: Writing and Visual Culture After the Holocaust*, New York: Columbia University Press, 2012.

Mayer, R. E. & Gallini, J. K, "When is an illustration worth ten thousands words?", *Journal of Educational Psychology* 82, 1990.

Mayer, R. E. & Moreno, R, "A split-attention effect in multimedia learning: Evidence for dual coding hypothesis", *Journal of Educational Psychology* 83, 1998.

Moreno, R., & Mayer, R, "Interactive multimodal learning environments", *Educational Psychological Review* 19, 2007.

NK Pratha, N Avunjian, N Cohn, "Pow, Punch, Pika, and Chu: The Structure of Sound Effects in Genres of American Comics and Japanese Manga", *Multimodal Communication* 5(2), 2016.

Prorokova, Tatiana & Tal, Nimrod, *Cultures of War in Graphic Novels: Violence, Trauma, and Memory*, Rutgers University, 2018.

Rota, Valerio, "Aspects of Adaptation. The Translation of Comics Formats", in Federico Zanettin ed., *Comics in Translation*, Manchester: St. Jerome, 2008.

Stuber, Dorian, "Review of Review of Marianne Hirsch, *The Generation of Postmemory: Writing and Visual Culture After the Holocaust*", *Bryn Mawr Review of Comparative Literature* Vol. 10, No. 2, 2013.

3. 기타 자료

「김금숙 작가가 직접 말하는 제주 4·3사건 만화 <지슬>」, 『SBS뉴스브리핑』, 2018. 04.03.

변경혜, 「4·3은 현대를 살아가는 이들이 꼭 기억했으면 해요: 4·3과 제주사람들의 이야기-만화<지슬>의 김금숙 작가」, 제주특별자치도, 2018.

네이버어학사전, <https://dict.naver.com>

Abstract**A Way of Expressing an (Un)reproducible Event**A Study on Kim Geum-sook's *Jiseul*

Son, Hye-Suk | Hannam University

This study examines how Kim Geum-suk's graphic novel, *Jiseul*, expresses and records the historical memory of the Jeju 4·3 Incident. Since this work is based on the post-memory of a generation that did not directly experience the incident, it focuses on mourning for the victims rather than specifically recording the incident.

First, it uses paratext to clarify the reality of the incident and solidify what we should remember and pay attention to. Next, it uses omission, symbolism, and the aesthetics of ink and wash to emotionally empathize with the tragic incident and the suffering of the victims. This is Kim Geum-suk's way of expressing the (im)possible to reproduce and suffering, and at the same time, it is a practical act of remembering and sharing the incident and suffering.

Kim Geum-suk's *Jiseul* is a work that demonstrates the literary and artistic value of graphic novels, and it is also noteworthy in that it can open up a new way to remember and share historical events in modern society.

Keywords graphic novel, 4·3 Incident, *Jiseul*, post-memory, symbol, ink painting, mourning
