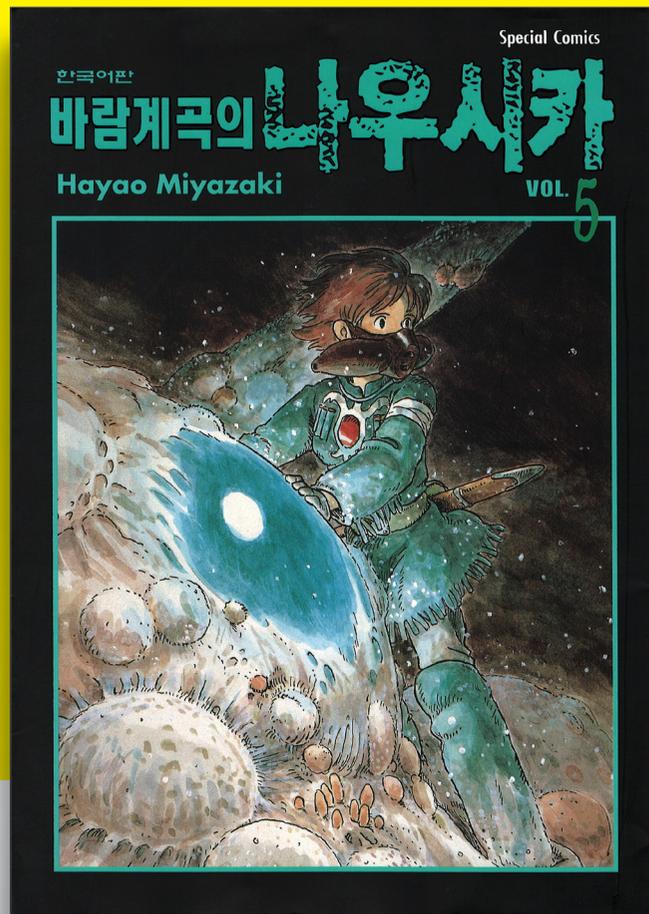


“애니메이션의 거장이 창조한 신화세계”



글/그림 미야자키 하야오(宮崎 駿)
출간 徳間書店(1982-1994)
국내출간 학산문화사(2004)
번역 서현아

바람계곡의 나우시카 風の谷のナウシカ

1982년 미야자키 하야오가 도쿠마쇼텐의 월간 애니메이션 전문지 <아니메쥬>에 만화 <바람계곡 나우시카>를 연재하기 시작했을 때 일본의 열혈 만화팬들은 큰 우려를 표했다. 애니메이션은 애니메이션, 만화는 만화인데 애니메이션계의 인물이 만화를 너무 쉽게 보는 것이 아닌가 하는 불안감을 표면적으로 드러낸 것이었다. 그리고 다시 2년이 지났을 때 더 많은 사람들이 걱정하기 시작했다. 그것은 그 만화를 원작으로 한 극장 애니메이션이 제때 못 나오면 어쩌나 하는 열망에서 비롯된 벅찬 기대였다.

12년간 연재된 현대인류와 문명진단

자연과 인간 그리고 환경에 대해서 이토록 광활한 표현을 만화로 나타낸 이는 이전에도 드물었지만 앞으로는 더더욱 드물 것이다.

10년이 넘게 그려진 나우시카속의 세계는 전세계가 멸망하는 전쟁을 겪은 인류가 그로부터 1,000년이 지나 새로운 문명을 일구면서 만들어내는 서사시다.

그러한 가운데 거대한 곤충들, 썩은바다라고 불리는 곰팡이의 거대한 숲이 인류의 존망을 위협하면서도 인류는 서로 간의 전쟁과 정복을 게을리 하지 않으면서 다시 멸망의 길로 걸어가고 있는 가운데, 대자연과 교감을 할 수 있는 인간 소녀 나우시카가 인류의 새로운 운명을 만들어나간다.

종래의 일본 '망가풍'에서 벗어나 애니메이션과 서양식 그래픽노블의 장점들을 받아들여 처음부터 큰 판형의 그림과 영상화를 염두에 두고 묘사된 그림들은 그 자체로 장대한 애니메이션을 보는 느낌을 가감없이 전달하고 있다.

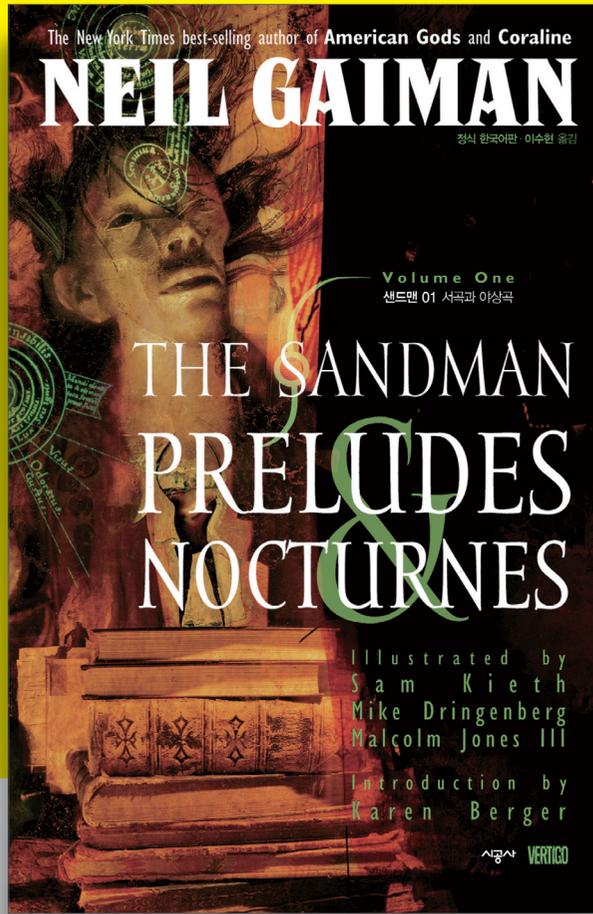
스튜디오 지브리가 주도한 일본 극장 애니메이션의 1980~90년대 전성기가 이뤄지는 가운데 비록 네번의 연재중단이 있었지만 꾸준하고 묵묵하게 연필과 펜의 흑백 필체로 구성된 장인정신의 걸작이기도 하다. 번역과 제책의 어려움으로 인해 국내에는 소개가 상당히 늦게 이뤄졌으나 그만큼 더 충실하게 출간된 전화위복의 출판이기도 하다.



작가소개

미야자키 하야오 1941년 도쿄에서 출생하여 애니메이션 영화감독으로서의 생을 살았다. 가쿠슈인(學習院)대학을 졸업한 후 1963년 도에이동화(東映動画: 현 도에이 애니메이션)에 입사 하였다. 그 뒤 몇몇 창작회사를 거쳐 1985년 스튜디오 지브리(Studio Ghibli) 설립에 참가한 뒤 30여년의 세월동안 스튜디오 지브리를 이끌며 수 많은 애니메이션을 제작 연출해왔다.

“만화로 그려진 세상의 모든 꿈들”



글 닐 게이먼(Neil Gaiman)
그림 데이브 맥킨(Dave McKean) 외
출간 Vertigo(1989-1996)
국내출간 시공사(2009)
번역 이수현

📖 샌드맨 The Sandman

샌드맨은 스토리작가 닐 게이먼이 만든 장편 연대기로 각 편마다 여러 작가들의 그림으로 구성된 옴니버스 스타일의 만화이며 타임지가 뽑은 ‘10대 그래픽노블’ 중 하나다. 본래 만화문화에 있어서 샌드맨의 출발은 의례 슈퍼 히어로물의 타이틀 특징이기도 한 ‘맨’이라는 단어의 느낌 그대로, 악당들에 맞서서 신화와 풍습속에 전해내려오는 존재인 ‘샌드맨’이 영웅화된 캐릭터로서 여러차례 DC코믹스의 만화작가들에 의해 만화화되었

고 가면으로 얼굴을 감추고 몸에 찰싹 붙는 복장을 한 *골든에이지(1930년대부터 1950년대까지 큰 인기를 얻은 북미만화의 전성기를 가리킴 Golden Age of Comic Books) 와 *실버에이지(1950년대 중반부터 1970년대 후반까지 큰 인기를 누린 북미 만화의 또 다른 전성기를 가리킴)를 거친 전형적인 1970년대의 액션히어로였다. 그러나 1988년에 걸출한 스토리 작가 닐 게이먼이 종래와는 다른 샌드맨의 이야기를 떠올렸고 그 구상들은 여러 우여곡절을 거쳐 1년뒤 시리즈가 시작되어 1991년에 8개의 이야기가 한권으로 묶은 볼륨판(Volume Edition)이 나왔고 곧 반향을 일으키기 시작했다. 지금은 DC코믹스의 임프린트인 버티고에서 10개의 하드커버 양장본을 대표판으로 발간중이며 그 외에 적지 않은 스피노프 작품과 만화가 아닌 단행본도 나와있다.

만화로써 세계 환상문학상을 수상한 그래픽노블

주인공 샌드맨(혹은 모르페우스, 혹은 꿈)은 꿈의 의인화이자 꿈을 주관하는 신이다. 서양신화에서 아이들이 잠이 올 때 눈이 따끔거리는 이유는 ‘샌드맨이 모래를 뿌리기 때문’이라는 오랜 설화에서 유래된 샌드맨은 잠과 꿈에 관한 모

든 것을 다룬다. 닐게이먼은 이런 샌드맨을 단순한 설화속의 요정 급이 아닌 인간의 운명에 관여하는 거대한 신들중의 하나로 묘사하며 독자들이 상상치 못했던 온갖 인문학의 서사속에 샌드맨을 등장시켜 신화부터 현대 실존인물들에 이르기까지 그야말로 꿈같은 이야기들을 만화로 표현해냈다 각각의 볼륨판은 다음과 같이 발간되었다.

샌드맨 시리즈는 그런 특징과 호평들로 다양한 상을 수상했지만 그중에서도 세 번째 볼륨에 수록된 단편 〈한여름밤의 꿈〉은 만화 최초로 세계 환상문학상 단편부문을 수상하기도 하였으며 해당 수상에서 만화가 그런 상을 수상하는 일은 앞으로 일어나지 않을 일이 되었다.

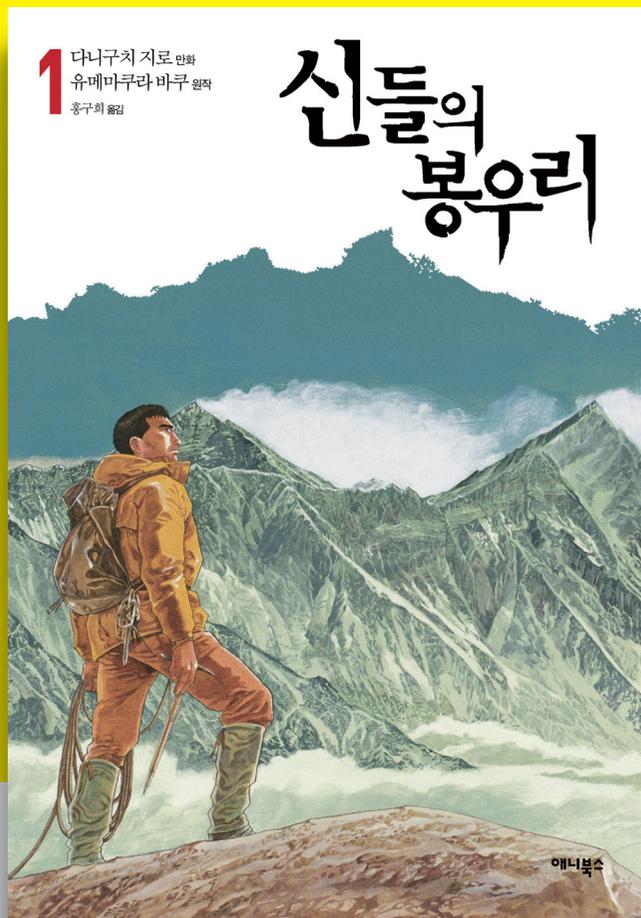
1990년대부터 계속 영화화 기획과 TV 영상물로서의 제작

이 발표되어 오고 있지만 아직 영화화가 이뤄진 적은 없다. 전체 시리즈가 장대한 까닭에 국내 출간은 출간 여부 자체가 매우 희박한 상황이었으나 시공사가 시리즈 전체를 외전 본까지 포함하여 충실하고 꼼꼼하게 모두 출간을 해준 것은 국내 만화 출판 문화의 의미에서도 기대하지 않았던 놀라운 선물인 셈이다.

작가소개

닐 게이먼 SF와 판타지 문학으로 널리 알려진 소설가이자 만화작가로 DLB(Dictionary of Literary Biography)가 선정한 현존하는 10대 포스트모던 작가 중 한 명이다. 기자로 활동하면서 본격적으로 글을 쓰기 시작한 초창기에는 듀란듀란과 더글러스 애덤스 등에 관한 자서전을 썼다. 이후 〈왓치맨〉으로 유명한 만화가 앨런 무어와 친분을 쌓으며 만화와 연을 맺은 뒤, DC코믹스의 작가로 활동하며 〈샌드맨〉 시리즈를 만들어낸다. 또한 1996년 발표한 장편소설 〈네버웨어〉가 〈LA타임스〉 베스트셀러에 오르면서 소설가로서의 명성도 획득했다. 2001년 발표한 〈신들의 전쟁〉은 휴고상, 네블러상, SFX, 로커스상, 브람스토크상을 휩쓸고 베스트셀러에 올랐다. 그 밖에 뉴베리상 수상작 〈그레이브야드 북〉, 로버트 드니로 주연의 영화로 제작된 〈스타더스트〉, 테리 프래체과의 공저 〈멋진 짐조들〉 등이 있다.

“사람은 왜 높은 산을 오르는 것일까”



글 유메마쿠라 바쿠(夢枕獺)
그림 다니구치 지로(谷口ジロー)
출간 集英社(2000-2003)
국내출간 애니박스(2009)
번역 홍구희

📖 신들의 봉우리 神々の山嶺

수많은 상, 문화계 언론계의 끊임없는 호평, 산악 전문가들조차 눈시울을 붉히며 읽는 감동의 등산기로 그야말로 산을 오르는 사람들의 모든 것이 이 만화에 모두 담겨있다고 해도 과언이 아닐 대작 산악만화.

뛰어난 스토리, 압도적인 그림이 탄생시킨

등산만화의 최고봉

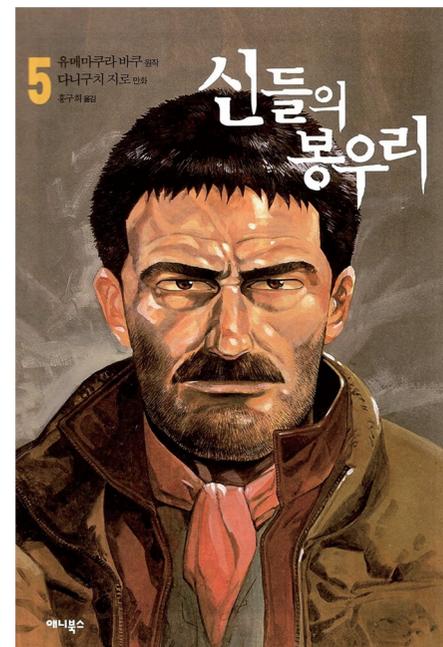
극중 대부분의 배경으로 등장하는 세계의 명산은 세밀하게 묘사되어, 고산 특유의 고도감과 자연의 위대함을 표현하는데 부족함이 없는데다가, 세계 산악등정사에서 수수께끼로 남은 사건을 풀어가는 과정이 더해져 산에 대해 전혀 모르는 독자도 즐길수 있는 형식도 풍부하다.

최초의 에베레스트 정상 정복으로 기록된 에드먼드 힐러리보다 29년 앞서 영국의 등산가 맬러리가 동료 어빈과 함께 1924년 3차 에베레스트 원정중 행방불명된 사건은 그 세월만큼 오래된 전설과 추정을 낳았다. 일본의 저명한 소설가이자 스토리 작가인 유메마쿠라 바쿠가 이 소재를 산악 장편소설로 풀어낸 것이 이 작품의 원작이다.

보통 유메마쿠라 바쿠의 소설은 성인을 위한 환상과 우화 계열이라 장르 자체가 판타지에 속할때가 많지만 대체로 그 묘사가 치밀하게 현실적이었던 점이 정작 그의 원작을 만화로 만든 쪽에서는 그다지 부각되지 않아왔다.

그러나 일상적인 소재들도 극히 사실적인 묘사와 연출로 성인독자들을 사로잡는 작품으로 만들어진 다니구치 지로가 본격적으로 만화화한 이 작품은 곧 원작을 능가하는 현대의 걸작 산악만화가 되었다.

수수께끼에 싸인 외골수 산악인 하부 조지와 맬러리의 비밀을 취재하는 다큐멘터리 작가 후카마치의 시점이 에베레스트를 배경으로 어우러지는 이 이야기는 산과 인간 그 자체에 대한 장엄한 질문을 아름답고도 냉혹한 대자연과 함께 눈보라처럼 독자들을 휘감는다.



작가소개

유메마쿠라 바쿠 일본에서만 250만 부를 돌파한 초대형 베스트셀러 <음양사> 시리즈로 유명하며, 그의 다수의 소설들을 끊임없이 발표해오고 있는 수필가이자 소설가이다.

다니구치 지로 1947년 일본 돗토리 현 출생. 1971년 <목선 방>으로 데뷔. 1975년 <먼 목소리>로 제14회 쇼가쿠칸 빅코믹상에 가작으로 입선했다. <신들의 봉우리>로 2005년 앙굴렘 만화제에서 최우수작화상을 받았다.

“자전거의 달인이 숨기고 있는 비밀”

자전거를 못 타는 아이

장 자크 상뻐 글·그림 | 최영선 옮김



글/그림 장 자크 상뻐(Jean-Jacques Sempé)
출간 Deno(1995)
국내출간 열린책들(1998), 별천지(2009)
번역 최영선

별천지

📖 자전거 못타는 아이 Raoul Taburin

자전거에 정통하지만 자전거를 타지 못한다는 비밀을 안고 사는 ‘따뽀랭’의 웃지 못할 인생 이야기를 통해 우리의 이웃을 닮은 한 마을의 아기자기한 삶을 그리고 있다.

한 분야에서 경지를 이룬 이들의 엇박자 같은 삶

프랑스의 작은 마을 생 세롱에서는 더 이상 ‘자전거’를 자전거라 부르지 않는다. 자전거에 관해 모르는 것이 없는 자전거포 주인 라울 따뽀랭의 이름을 따 ‘따뽀랭’이라고 부른다. 그러나 그에게는 아무도 모르는 비밀이 있다. 그것은 ‘따뽀랭’의 왕인 그가 ‘따뽀랭’을 탈 줄 모른다는 것이다.

그런 엇갈림을 그려내는 상뻐의 섬세함은 작품 속에 아무런 특별함도 없는 주변의 일상을 보여 주기도 한다. 작은 그림부터 큰 그림의 구석구석까지 드러나는 인물들의 표정과 행동이란 그야말로 만화적으로 밖에 표현이 안되는 것들이다. 거기에 그림들 만큼이나 따뜻하고 유머러스한 글이 그림들과 맞물려 그래픽노블이 주는 웃음의 진가를 보여주는 것이 이 작품이다.

국내에는 유독 일러스트레이션으로만 알려진 장 자크 상뻐였던지라 그의 그림을 보는 국내 독자들은 대체로 <좀머씨 이야기>나 <카롤리느> 혹은 소품스러운 일러스트북만을 떠올리기 일 수 있으며 나이가 많은 독자들은 또한 <꼬마 니폴라>의 삽화로 그의 그림을 친근하게 여긴다. 그러나 그가 직접 이야기를 쓰고 그림을 그린 만화들은 삽화가로서의 영역과 달리 완전한 그래픽노블 작가로서의 상뻐를 보여주며 그 작품세계는 여지없이 웃음으로 시작해 가슴을 울리는 감동으로 다가온다.

이 작품은 국내 출간시 첫 판본은 <리울 따뽀랭>으로 나왔으며 이후는 <자전거 못타는 아이>라는 제목으로 출간되고 있다.



작가소개

장 자크 상뻐 1932년 프랑스 보르도에서 태어났다. 소년 시절 악단에서 연주하는 것을 꿈꾸며 재즈 음악가들을 그리기 시작하면서 그림을 그리기 시작했다. 1960년 르네 고시니와 함께 <꼬마 니폴라>를 만들어 대성공을 거두었고, 1962년에 작품집 <쉬운 일은 아무것도 없다>가 나올 무렵에는 그는 이미 프랑스에서 대성의 1인자가 되었다. 지금까지 30여 권의 작품집들을 발표하였고, 우수한 잡지들에 기고를 하고 있다. 상뻐가 1960년부터 30여 년간 그려 온 대생과 수채화가 현대 사회에 대해서 사회학 논문보다 더 많은 것을 말해 준다는 평을 받고 있다. 프랑스 그래픽 미술대상을 수상한 바 있다.

“올해의 책이라는 칭찬을 가장 많이 받은 만화”



글/그림 데이비드 마추켈리(D. Mazzucchelli)
출간 Pantheon Books(2009)
국내출간 미메시스(2010)
번역 박중서

📖 아스테리오스 폴립 Asterios Polyp

2009년 미국에서 출간되자마자, 그래픽노블 계열의 최고상으로 불리는 아이스너상, 만화계의 오스카상으로 인정받는 허비상 등 만화계 주요 상을 석권했으며, 만화뿐만 아니라 전 장르를 통틀어 그 작품성을 널리 인정받고 있다.

성공한 인생을 누리던 중년 건축가에게 닥쳐온 위기

성공한 건축가 아스테리오스 폴립에게 갑작스럽게 닥쳐 온 인생의 위기, 그리고 이를 계기로 진정한 자아를 되찾는 여정을 그려 낸 작품이다.

아스테리오스 폴립은 지적이고 논리적이지만, 이것이 지나쳐 거만하고 독선적이기도 하다. 그러던 어느 날, 천벌처럼 떨어진 벼락에 그의 집은 잿더미로 변한다. 오십번째 생일을 맞아 집도 재산도 모두 잃은 그는 수중에 남은 돈으로 여행을 떠나고 그렇게 자신이 놓치고 잃어버린 것들을 찾아가기 시작한다.

이 작품 속에는 수많은 고전문학의 흔적들이 때로는 직설적인 대사로 혹은 숨어있는 은유로서 곳곳에 스며들어 독자들을 단순한 인생의 드라마 그 자체와 더불어 지적인 유희를 즐길 수 있도록 정교한 그림맞추기를 시도하고 있다.

어느 예술장르에서나 그렇겠지만 특정 분야에서 일가를 이룬 장인이 다시 전혀 다른 분야에서 새로운 시도를 하는 것은 극히 드문 일이며 인정받은 사례는 더욱 찾기가 힘들다. 작가 데이비드 마추켈리는 1980년대 초 중반 마블코믹스와 DC코믹스 양 출판사에서 <테어데블> 시리즈를 비롯한 수많은 슈퍼히어로들을 그려내 인정을 받아왔지만 1990년에 들어서 그런 장르를 떠나 자신이 직접 원작을 한 사색적이고 철학적인 이야기들을 늘어놓으며 그림체 또한 새로운 시도를 위해 전면 교체를 하였다.

쉽게 짐작하기 어려운 노력 끝에 나타난 <아스테리오스 폴립>속 한번 성공한 인생 뒤에 모든 것을 잃어버린 주인공의 모습은 어쩌면 작가 자기 자신이 거울처럼 비쳐낸 자화상일지도 모른다.



작가소개

데이비드 마추켈리 만화가이자 일러스트레이터. 프랭크 밀러의 <배트맨: Year One>, <테어데블: Born Again>에서 그림을 맡아, 널리 이름을 알리기 시작했다. 또한 폴 카라시크와 함께 폴 오스터의 소설 <유리도시>를 새롭게 재해석해 만화로 펴냈으며 이는 저명 만화 잡지 <코믹스 저널>이 뽑은 '세계의 만화 100선'에 선정되기도 했다