

인터랙티브 만화연출을 적용한 디지털 코믹스 연구

Application of interactive comic frame-manner for digital comics

김치훈, 허영

상명대학교 만화·애니메이션 학부

Chee-Hoon Kim, Young Hur

Sang Myung Univ.

요약

만화는 종이 매체를 기반으로 출간되는 전형적인 만화형태와 인터넷 환경을 기반으로 서비스되는 만화로 크게 구분할 수 있다. 이는 출판만화와 디지털만화로 명명할 수 있으나 기존의 종이에 인쇄된 내용이 단순히 컴퓨터 모니터를 통해 본다는 출력의 상이함 외에는 디지털의 특징을 부각한 것은 아직 미비한 실정이다. 이에 디지털 콘텐츠의 핵심인 “인터랙티비티”를 적용한 만화 연출을 통해 디지털 코믹의 새로운 가능성을 알아본다.

Abstract

It divides that a comic book is based on paper and the other one is serviced through the medium of internet. Each one called conventional form of comic book and digital one; however, it is simply uploaded scan-images of comic book on monitors instead of paper. This is just only difference of output form of comics and it does not bring out digital feature. Thus the new possibility of digital comics will be searched with the core of digital contents, interactivity is applied for comic frame-manner.

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

인터넷 기반의 스토리는 사용자의 참여에 의해 생성될 때 비로소 디지털의 특성을 살린 스토리텔링이 될 수 있다. 이러한 디지털 스토리텔링이 가장 앞선 미디어는 컴퓨터 게임으로서, 잘 짜인 세계관과 상황을 바탕으로 게임에 참여하는 게이머에 의해 가상의 세계에서 자발적인 이야기가 탄생하는 것이다. 이와 같이 디지털 미디어를 통해 소통되는 디지털 스토리텔링은 사용자의 참여를 전제로 이루어지며 이는 ‘상호작용(Interactivity)’에 의해 가능하다.

게임 플레이어가 만들어가는 이야기라는 궁극적인 디지털 스토리텔링을 만화 연출에 도입하기에는 아직 풀어야 할 선행 과제가 있다.

전통적으로 인쇄를 근간으로 이루어지는 만화의 경우 종이라는 매체를 떠나 디지털 미디어라는 새로운 환경을 기반으로 고유한 만화의 느낌과 상호작용의 도입을 위해서는 ‘매체에 따른 새로운 접근법의 연출’이 필요하다. 즉, 새로운 연출법을 기반으로 한 디지털 만화의 형식이 갖추어질 때, 게임의 상호작용요소가 만화와 연계될 수 있는 다음 단계로 들어설 수 있을 것으로 본다.

본 연구는 인터랙티비티를 적용한 만화의 칸 연출을 새롭게 적용함으로써 디지털 만화의 여러 대안 중 하나를 제시하는데

그 목적이 있다.

2. 연구범위 및 방법

본 연구에서는 인터넷 대표 포털 사이트에 현재 진행 중인 만화 서비스를 검색하여 디지털 만화의 유형을 분류하고 현황을 알아본다. 더불어 출판만화와와의 차이점은 어떠한 것이 있는지 비교 분석하여 디지털 매체에서의 디지털 코믹의 특징과 문제점을 도출한다.

상호작용성에 대한 범위는 ‘칸’ 기반의 만화 연출에 중점을 두어 만화 서술구조 및 방법에서 디지털 환경의 새로운 칸 연출법에 초점을 둘 것이며, 궁극적인 인터랙티브 스토리텔링인 참여자에 의한 이야기 창출이 아닌 ‘선택형 대화(multiple-choice dialogue)’ 기반인 ‘브랜치 내러티브(Branch Narrative)’를 응용한 디지털 코믹의 설계로 제한한다.

II. 출판만화와 디지털만화의 연출법 분석

1. 출판만화 연출의 특징

만화는 글과 그림이 결합된 시각매체로서 만화에 등장하는 캐릭터의 표정과 움직임, 면과 칸의 모양, 화면구성요소, 배경, 효과음 등 모든 것들을 시각화 시킨다. 이때 표현된 모든 것을 조율하고 설정하는 총체적인 작업과정을 만화연출이라 부른

다.[1] 이러한 만화연출은 보다 많은 재미와 감동 등을 배가하기 위해서 독자에게 ‘자기 동일화’를 시켜 만화 속으로 몰입하는 역할을 한다. 즉 만화연출은 만화매체에 독자와 정신적인 감응 등을 통해 독자를 수용하기 위한 도구로 볼 수가 있다.

만화연출에서 독자를 수용하기 위한 수단으로서 ‘시선을 통한 시간’을 생각해낸 사람은 일본 극화의 창시자 ‘다쓰미 요시히로(辰巳 ヨツヒロ)’이다. 일본 극화의 시작점에 있는 다쓰미 요시히로는 극화에서도 만화 칸의 배치와 독자가 각각의 칸을 보는 시간에 주목해서 의식적으로 독자의 시선을 유도하는 방법을 생각해 냈다. 즉 칸의 크기, 대사의 장단을 조절함으로써 독자는 작품 안에 흐르는 ‘시간’을 한층 더 사실적으로 느끼게 되는 것이다.[2]

또한 이러한 시간을 사실적으로 느끼게 하는 다른 요인은 칸과 칸 사이에 존재하는 ‘흐름’, 또는 ‘칸새의 효과’에 의해서이다. 칸새의 효과는 칸과 칸 사이의 공간 속에서 인간의 상상력이 두 개의 별개의 장면을 하나의 발상으로 변화시킨다. 즉 두 칸 사이에 아무것도 보이지 않지만 인간은 경험적으로 반드시 무언가가 있을 것이라고 생각하게 만드는 것이다. 이러한 현상들을 ‘완결성 연상 작용’이라 한다.[3]

만화의 칸들은 시간과 공간을 모두 분할하지만 완결성 연상 작용에 의한 효과는 우리로 하여금 이 순간들을 연결시키게 하며, 정신 속에서 지속적이고 통일된 현실을 그리게 하는 것이다. 그로인해 만화의 정지된 시각적 그림들은 칸과 칸 사이에서 완결성연상이라는 정신작용을 통해서 ‘움직임’으로 되살아난다.

만화의 완결성 연상 효과는 글 외에는 어떤 매체도 능가할 수 없을 정도로 강력한 친밀감을 들게 하여 창작자와 수용자 사이를 연결해 준다. 이러한 연결은 만화가 추구하는 ‘수용자의 참여’ 방식의 기본이 된다.

‘수용자의 참여’는 어떠한 매체에서도 필요한 강력한 힘이다. 영화제작자들은 이미 오래전부터 관객의 상상력을 발휘하게 만드는 것에 대한 중요성을 깨달았다. 하지만 영화가 부분적인 효과를 위해 수용자의 상상력을 이용한다면 만화는 보다 적극적으로 사용해야 한다. 그 이유는 독자의 의도적이고 자발적인 완결성 연상행위는 만화에서 시간과 동작을 표현하는 가장 기본적인 수단이기 때문이다.[4]

결국 만화연출의 목적은 완결성 연상 작용을 통해 독자를 수용하기 위한 수단으로써 사용된다는 것이다.

2. 디지털 만화의 유형 및 연출특징

2.1 디지털만화의 개념과 유형

1990년대에 들어서면서 출판만화는 디지털 기술과 만나 ‘영상만화’, ‘CD-ROM 만화’, 등이 등장하기 시작했으며, 출판만

화와는 다른 재료와 기법, 연출 형식의 문제를 속속 제기하게 되었다. 이러한 디지털만화는 1997년 조선일보에 <광수생각>이라는 유머 에세이 만화의 등장으로 표현양식의 새로운 전환점을 맞이한 이후 만화계에는 전통적 표현양식에 디지털 표현양식을 가미하기 시작하였다.

디지털표현양식을 기반으로 한 만화들은 인터넷의 발전과 더불어 웹에 등장하면서 서비스되기 시작하였다. 따라서 디지털만화는 디지털표현양식을 접목한 만화와 만화가 데이터로서 변환되어 웹상에서 구현되는 만화를 통칭하는 개념이며 이러한 디지털만화는 다음과 같이 분류할 수 있다.

[표 1] 디지털만화의 유형

유형	개념
스캔만화	<ul style="list-style-type: none"> 기존의 출판만화를 손쉽게 디지털화해서 인터넷에 띄운 방식. 단순히 기존의 출판만화의 다양한 콘텐츠를 인터넷 상에서 보여주는 것 외에는 별 다른 차이 없음. 포털사이트 자체 뷰어로 서비스.
웹툰	<ul style="list-style-type: none"> WEB과 Cartoon의 합성어로 인터넷이라는 웹 환경의 특수성을 감안하여 만들어진 새로운 양식. 디지털을 기본적인 제작도구로 활용한 형식. 세로스크롤 방식으로 서비스.

또한 디지털만화의 서비스 현황을 보면 장르별 만화, 웹진, 웹툰, 연재만화의 카테고리로 구분되며 세로스크롤 방식과 자체 뷰어로 볼 수 있는 형식으로 분류된다.

[표 2] 디지털만화의 서비스 현황

구분	회사	서비스 내용
대형 포털	다음	<ul style="list-style-type: none"> 연재/웹진(연재, 파이프, 팟툰, 슈가, 마사무네, 시리우스, 번치, 번치19+), 소설, 무료만화(웹툰, 무료연재 및 단행본), 이벤트(작가관, 테마관, 이벤트, 모바일만화)로 구성
	네이버	<ul style="list-style-type: none"> 일반, 연재만화, 웹툰, 도전 만화가, 19+, 기획전/이벤트로 구성
	파란	<ul style="list-style-type: none"> 일반, 무료만화(웹툰, 무료만화) 조운학 독점관, 웹진(슈가, 아이큐점프, 코믹하이, 팟툰) 연재/프리미엄(장르별서비스) 성인, 테마/이벤트로 구성
	네이트 닷컴	<ul style="list-style-type: none"> 장르별 만화, 연재만화, 만화잡지(영챔프, 코믹챔프, 슈퍼챔프, 이슈, 번치, 슈가, 렉스), 웹툰, 만화 공감, 이벤트 MY만화 외 소설/무협지, 애니메이션으로 구성

2.2 디지털만화의 연출특징과 문제점

디지털만화가 등장하면서 출판만화가 연출을 통한 ‘수용자의 수용’을 추구했던 것과 같이 이제는 디지털매체의 속성을 활용하여 사용자(독자)를 참여 시키는 디지털만화만의 형식적 연출이 필요해지고 있다. 현재 디지털만화에서 보이는 형식적 연출은 다음과 같다.

첫째, 스캔만화는 출판만화를 DB화하여 서비스하는 유형이다. 따라서 스캔만화는 출판만화를 웹상에서 보는 것 외에 별



▶▶ 그림 3. 다선형 대화방식 적용 사례

(우: 민동우 '등교길' / 작: 전성희 'Revenge')

*** 수록된 사례작은 상명대학교 만화애니메이션학부의 만화콘텐츠전공에서 디지털 만화의 대안을 위한 실험 작품 중 결과물의 일부를 발췌한 것이다.

이 유형에서 사용자가 선택하여 이야기를 진행할 수 있는 ①번을 디지털 만화에 적용하여 직선적인 이야기 전달 방식에서 '사용자 편집방식'의 이야기 전달을 차용한다. 만화는 전통적으로 '칸' 기반의 연출 방식을 사용하고 있기에, MMORPG 게임과 같은 사이버 공간 상에서의 이야기 창출은 아직 무리이며, 게임에서 싱글 플레이 기반의 '미션 클리어' 방식인 '다선형 대화' 방식의 브랜치 내러티브[8]가 현재로서는 1차적인 접근법으로 선택하였다.

이야기 진행 중 분기점을 만나면 독자의 선택에 의해 새로운 이야기가 펼쳐지거나 전후 순서가 바뀌어 '독자 중심의 편집 방식'으로 이야기를 이끌 수 있다.

애니메이션이나 영화의 경우 선다형이 적용될 경우 극적 긴장감과 몰입도가 방해를 받을 수 있는 문제점이 있으나, 만화의 경우 고정된 이미지에 의한 연상 작용으로 독자에 의한 속도 결정이 가능하기에 몰입도 및 극적 긴장감 유지에 지장이 없으며 오히려 더 강화할 수 있는 요소로 작용할 것이다.

2. 인터랙티브 '칸' 연출

만화의 전통적 연출은 페이지 마다 작가의 주관에 의해 이야기를 '칸'으로 분리하여 전달하는 것이다. 사람의 시야각은 만화책의 페이지를 넘길 때 이미 대략적인 칸의 구조가 눈에 판별되며 이야기의 진행을 이미 감지 할 수 있다는 출판만화의 태생적인 한계가 존재한다.

이러한 단점을 보완하기 위한 첫 번째 대안이 현재의 '세로 스크롤'의 웹툰이지만 이는 '칸'의 다양성에 대한 배려가 없는 가로 방향으로는 꼭 찬 '풀-프레임(Full-Frame)' 방식의 연출에 한정 된다는 단점이 있다. 즉 출판 만화의 다채로운 칸 연출은 기대할 수가 없다.

출판만화라는 칸 연출의 다양성을 유지하고, 현재 보이는 칸

이후는 유저의 읽는 속도에 따라 작가의 의도 및 긴장감을 높일 수 있는 세로 스크롤 기반의 웹툰의 장점을 혼용하여 '프레임 클릭(Frame-Click) 방식'의 디지털 칸 연출을 적용해 볼 수 있다.

프레임 클릭 방식은 새로운 페이지가 열렸을 때 모든 칸은 암전되어 있으며 칸을 선택했을 때 칸의 내용(그림, 대사)을 보여주는 방식이다.



▶▶ 그림 4. 인터랙티브 칸 연출 사례

(우: 김하나 '부기의 모험' / 작: 고민정 'Flight by night')

이는 다쓰미 요시히로가 극화의 시작에서 의도했던 독자의 시선을 칸의 이동에 따라 유도하는 방법과 동일한 의도이다. 칸과 칸 사이의 시간의 흐름을 사용자의 호흡에 맞출 수 있으며, 다음 칸이 암전 되어 있어 독자의 시선이 다음 칸을 미리 보게 되어 긴장감이 이완되는 점도 방지할 수 있을 것으로 본다. 또한 현재의 웹툰에서 보이는 세로 스크롤 방식이 독자가 능동적으로 텍스트를 해석하고 재편하는 과정에서 스크롤 속도가 변화되는 것처럼, 전통적인 다양한 칸 연출에 '프레임 클릭' 방식이 더해져서 감정의 흐름이나 사건의 전환을 독자가 능동적으로 재편하여 극적인 재미와 몰입을 더 할 수 있다.

또한 멀티미디어를 혼용하여 특정 칸에 대해 애니메이션 기법과 오디오를 적용하면 동선과 함께 보다 다이내믹한 연출 및 감정 이입을 기대할 수 있으며, '화면구성의 자율성, 표현의 확장성, 내용전달의 다양성'[9]이라는 출판만화와의 차별성을 얻을 수 있다.

이는 곧 현재 웹툰의 세로 스크롤이 가지는 칸 연출의 단조로움을 벗어날 수 있으며 웹툰으로 연재 후에 전통적인 출판만화로 출간되었을 때도, 매체의 상이함에서 오는 작품의 이질감이 없다는 점도 주목할 필요가 있다.

3. 문제점 및 한계

본 연구는 칸 만화 방식의 연출을 기반으로 디지털의 특성을 살리는데 주안점을 두고 대안 제시를 하였기에 많은 문제점이 노출된다.

첫째, 너무 많은 마우스 클릭. 세로 스크롤과 마우스 클릭 수는 크게 차이는 없지만 버튼의 클릭은 스크롤보다 독자에게 부담으로 작용될 수 있다. 이는 '타이머 옵션 기능'을 추가하여 칸의 정보량에 따른 '칸의 자동 이동 및 페이지 전환'을 도입하여 독자에게 '자동 넘김'이라는 선택권을 준다면 해결 될 수 있을 것으로 본다.

둘째, 독자에 의한 이야기 진행 전무. 독자의 참여를 적극적으로 유입하고 수용하기 위한 방안으로는 만화 내에 '게시판' 기능을 추가하여 반응의 실시간 검색이나 팬북(Fan book)과 같은 이벤트 기능을 제공할 수 있다. 그러나 이 기능 추가로 독자에 의한 새로운 이야기 창출은 기대하기 힘들며, 궁극적인 디지털 스토리텔링 기반의 디지털 만화를 위해, 만화의 고유한 원형을 유지하는 선에서 어디까지 형태의 해체가 가능할 지는 미지수이다. 이 부분은 디지털 스토리텔링의 전반적인 한계이기도 하며 풀어야 할 과제이다. 현재 '게임'에서 보이는 사용자 중심의 이야기는 '게임 환경'을 벗어나서는 시도될 수 없는 부분으로, 만약 게임과 유사한 플레이 방식으로 만화가 제작된다면 이는 만화의 고유한 원형은 유지될 수 없는 새로운 미디어의 등장으로 보아야 할 것이다.

IV. 결 론

종이를 떠나 디지털 매체로 만화가 시작된 시점은 10년 안팎에 불과하다. 익숙한 전통적인 매체를 벗어나 디지털의 특성을 살린 디지털 만화로까지의 길은 아직 산재되어 있는 많은 문제점이 있다. 새로운 매체에 따른 새로운 접근법이 필요하다는 인식 변화가 먼저 선행되어야 하며 진정한 디지털 스토리텔링이 디지털 만화에 접목되기까지는 보다 많은 실험적 시도와 연구가 뒷받침되어야 한다.

향후 제안된 디지털 만화에 독자의 참여도를 높이는 방안과 유사한 사례를 중심으로 효과적인 인터랙션 연출과 보다 진보적인 디지털 스토리텔링의 접목에 대한 연구를 기대한다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 안수철, *만화연출*, 글논그림발, p.22, 1997.
- [2] 아스카와 마사히로, "극화의 시작 -다쓰미 요시히로와 일본 대안만화의 초기풍경", *새만화책*, Vol 1, pp.227-228, 2006.
- [3] Scott McCloud 저, 김낙호 역, *만화의 이해*, 시공사, p. 75, 2002.
- [4] Scott McCloud 저, 김낙호 역, *만화의 이해*, 시공사, p. 77, 2002.
- [5] 박인하, "한국만화의 지형의 변화와 디지털만화", SICAF 컨퍼런스 자료집, 2007.
- [6] 박인하, "위대한 캣츠비 평론", 애니북스, p.220, 2005.
- [7] 전경란, *컴퓨터 게임 스토리텔링의 이해와 분석*, 디지털 스토리텔링, 황금가지, p62, 2003.
- [8] Andrew Glassner 저, 김치훈 역, *인터랙티브 스토리텔링*, 커뮤니케이션북스, p280, 2006.
- [9] 김영근, 안성혜 "디지털 만화의 인터랙티브 스토리텔링 구조에 관한 연구", *게임&엔터테인먼트논문지*, Vol.2 No. 2, p37, 2006.