

웹 만화의 표현 양식에 관한 연구 : 스크롤 만화를 중심으로

Study on the form of expression for Web Comics : Focused on Scroll Comics

김병수

조선대학교 만화애니메이션학부 초빙교수

Kim byong soo

Chosun Univ. Division of Cartoon & Animation

요약

2000년대에 들어서면서 우리나라 만화시장은 웹 만화의 성장세가 매우 두드러지고 있다. 이 가운데 스크롤만화는 웹 만화의 주류 표현 양식으로 자리 잡으면서 기존의 출판만화가 갖고 있던 형식을 벗어나 독자에게 새로운 시각적 체험을 선사하고 있다. 특히 세로로 긴 스크롤 방식은 출판만화의 칸 틀과는 비교할 수 없는 ‘장대한 세로 칸’의 사용, 애니메이션적인 기법의 활용, 혁신적인 칸 나누기, 말풍선과 나레이션의 칸 밖 배치 등 디지털 만화가 가진 ‘무한 캔버스’와 웹페이지의 ‘스크롤 바’를 충분히 활용하는 방식으로 디지털만화시대를 이끌었다.

그러나 ‘스크롤만화’는 새롭게 도래하고 있는 웹2.0시대에도 여전히 유효할지는 미지수다. 디지털과 웹의 무한한 가능성에도 불구하고 웹 만화가 ‘스크롤’이라는 하나의 창작 방식에만 너무 매몰되어 있는 오늘의 모습은 우려를 낳기에 충분하다. 본고에서는 스크롤만화를 중심으로 한 웹 만화의 표현양식을 분석해 보고 이를 토대로 향후 디지털만화가 진화해갈 방향을 점검해 보고자 한다.

Abstract

The growth of Web comics is very noticeable in Korean comic market as the 21st century is entered.

In amongst these trends, the scroll comics had established it self as one of the main stream form for expression, outside the form of the traditional published comics, so it is providing a new visual experience for the readers. The scroll method uses the large vertical space that is uncomparable to the column compartment of the printed comics, and its uses of animation-like techniques, innovative partitioning, flob styles and narration partition positioning, the limitless canvas and the scroll bar of the web page, is leading the digital comic age.

However, it is still very uncertain whether the ‘scroll comics’ will still be valid in the age of Web2.0. It is concerning that even though there are limitless potential in the realms of digital and web, the web comics seem to be bound to one particular medium, ‘scroll’. In this report, the form of expression in the scroll centered web comics will be analyzed, and based on this, the future evolution of digital comics shall be investigated.

I. 서론

2000년대 이후 우리나라 만화시장은 아동·학습만화, 웹 만화의 득세로 가파르게 재편되었다. 아동·학습만화는 2006년 시장 점유율 65%를 기록하며 출판만화시장에서 이미 우월적 지위를 확보했고 웹 만화는 히트작, 히트작가를 양산하며 만화산업의 새로운 견인차 역할을 하고 있다.

웹 만화는 규모면에서 새로운 패러다임을 제시했지만 형식에서도 기존의 출판만화와는 다른 양상을 보인다. 출판만화가 ‘지면’이라는 틀 안에서 정형화된 표현양식을 보여 왔다면, 웹 만화는 ‘컴퓨터 모니터’와 ‘인터넷’의 장점을 극대화하는 방향으로 발전해 왔다. 특히 ‘스크롤 만화’는 전통의 출판만화 화법 대신 새로운 형식을 선보이며 과거에는 볼 수 없었던 독특한 시각적 체험을 독자에게 선사하고 있다.

국내에서 웹 만화에 대한 학문적 연구는 거의 이루어지지 않고 있다. 스크롤만화에 대한 연구는 더더욱 찾아보기 힘들다. 학위 논문보다는 오히려 출판물과 칼럼 등에서 웹 만화와 스크롤만화에 대한 보다 진지한 접근이 이루어지고 있다. 미국의 저명한 만화가이자 만화이론가인 스콧 맥클루드는 ‘만화의 미래’에서 스크롤 만화를 비롯한 다양한 웹 만화의 창작 범위와 방법, 전망 등을 체계적으로 서술하고 있다. 국내에서는 일부 평론가들 사이에서 스크롤만화를 포함한 디지털만화에 대한 글들이 여러 매체에 기고된 바 있다. 그러나 대부분 스크롤 만화의 표현 양식에 대한 실증적인 해부라기보다 담론 수준에 머물러 있다.

본고는 스크롤만화의 창작 특성과 연출의 특성, 뷰어 형식, 출판만화형식과 비교 분석을 통해 스크롤만화의 가능성과 한

계를 진단해보고자 한다. 또한 이를 토대로 향후 디지털만화가 진화해갈 방향을 점검해 보고자 한다.

II 스크롤만화의 분류와 기원

1. 보는 방식에 따른 웹 만화의 분류

웹 만화는 web과 만화가 합쳐져서 만들어진 신조어로 '인터넷을 통해 보는 만화'를 뜻한다. 현재 우리나라에서는 온라인 만화, 인터넷만화, 디지털만화, 디지털툰, 웹툰, 웹 카툰 등 유사 용어들과 뒤엉켜서 사용되고 있다. 본고에서는 웹 만화로 일원화하여 사용하고자한다.

웹 만화의 표현 양식은 크게 두 가지로 나뉜다. 지면만화의 페이지 단위를 단지 모니터로 옮긴 '뷰어만화'와 마우스 볼 등을 이용 모니터 화면을 위, 아래로 스크롤하여 보는 '스크롤만화'가 대표적이다.

뷰어만화는 한 화면 안에 한 페이지 혹은 두 페이지 단위로 볼 수 있도록 구현되는 것이 일반적이고 화살표 등의 '다음 페이지 표시'를 클릭함으로써 진행된다. 스크롤 만화는 '다음 페이지'의 개념이 없이 한 편 혹은 한 회 분량의 만화가 대체로 세로로 긴 하나의 페이지에 담기는 것이 일반적인 형태다.

2. 웹 만화와 스크롤만화 역사

우리나라에서 웹 만화는 1990년대 중반 본격적으로 나타났다. 만화평론가 백정숙은 "웹툰이 등장한 시기는 한국의 만화 출판이 쇠퇴하는 때였다. 1997년 이후로 만화계 내 외적 상황들에 의해 만화시장이 축소되고 있을 때 소리 소문 없이 네티즌들 사이에서 새로운 양식의 만화인 '웹툰'이 등장하였고, 빠르게 급부상하였다."고 했다. 스크롤 만화는 웹만화와는 시간차를 두고 나타났는데 만화평론가 박인하는 서울국제만화애니메이션페스티벌(SICAF) 디지털만화 컨퍼런스에서 발표한 '한국만화 지형의 변화와 디지털 만화'라는 글에서 다음과 같이 이야기하고 있다.

N4, 코믹스투데이 등 인터넷 만화포털 초창기(1999년~2000년)에 새로운 디지털만화, 인터넷만화를 고민하던 기획자들과 만화가들은 컴퓨터 화면 배율에 맞는 가로로 긴 만화형식을 만들거나 아니면, 한 페이지를 반으로 잘라 보여주는 타협적인 방식을 사용했다. 그러던 중 누군가에 의해 좌우로 긴 컴퓨터 화면과 세로로 긴 책의 화면이 부는 부조화를 극복하는 대안으로 스크롤을 발견한 것이다...(중략) <스노우캣>과 <마린블루스>의 뒤를 이은 인기작 이후 심승현의 <과폐포포 메모리즈>는 1~4칸 정도의 분량을 벗어나 '스크롤'을 활용하기 시작했다. (심승현의 과폐포포메모리즈는 다음카페에 연재되다

가 현재는 별도의 URL의 홈페이지에서 연재된다. www.noonbee.com) 길게 스크롤 된다고 해도 만화 페이지로 3~4페이지 정도에 불과했다. 내용은 역시 감상적 이야기였다. 그러던 중 2004년 강풀은 미디어 다음에 <순정만화>를 발표해 세로 스크롤 만화에 새로운 혁신을 불러 일으켰다. 6페이지를 기본으로 많은 경우 20페이지에 가까운 분량이 스크롤 되었다.

스크롤 만화가 대중에게 폭발적인 인기를 끌게 된 본격적인 작품은 강풀의 순정만화다.

대학시절 운동권 학생이었던 강풀은 대자보만화를 많이 그렸다. 당시 대자보만화는 엄격하게 칸을 넣어서 그리는 형식보다는 칸 없이 전개되는 마당그림의 형태를 많이 띠었고 그 버릇이 남아서 칸 없는 그림을 그리는데 익숙했다고 한다. 그것이 스크롤만화를 그릴 때 자연스럽게 이어졌다. 많은 스크롤 만화작가들이 즐겨 칸 테두리를 그리지만 강풀이 여전히 테두리를 비워두는 것은 이 때문이다.

만화의 기본단위인 '칸(테두리)'을 그의 만화에서는 찾아 볼 수 없다. 어차피 '칸'의 역할이 다음 칸을 보기 위해 페이지를 넘기게 만드는 도구라면, 인터넷에서는 아래로 길게 내리는 게 낫겠다는 판단에서 과감하게 파괴했다. 온라인 만화는 컴퓨터로 그리고 컴퓨터로 보기 때문에 그림 이미지가 크고 글의 폰트도 커야했다. 그림 옆에 글을 써서 그림과 글로 화면을 채우고 스크롤을 아래로 내려 다음 장면을 보게 하는 방식을 도입했다. 이는 강풀이 대학 시절 그리던 대자보 만화 형식을 그대로 온라인으로 갖고 온 것이다. 곧 창작자나 독자 모두 손쉽게 적용 할 수 있었다.

강도하의 '위대한 캣츠비'와 양영순의 '1001(천일야화)'는 스크롤 만화의 표현양식을 진일보 시켰다.

대형 포털 사이트에서 인기리에 연재중인 양영순의 <1001>의 한 화에서는 주인공들이 물 속에서 재회하는 모습을 긴 세로 칸 한 개로 그려냈는데, 이것을 위아래 크기의 제한이 있는 컴퓨터 화면 창 속에서 스크롤해서 내리면 자연스럽게 바다 속 깊은 곳으로 내려가는 느낌과 함께 장면이 전환되는 효과가 만들어지도록 연출했다. 물론 이것은 기존의 종이만화에서는 구현할 수 없었을 연출방식이지만, 온라인으로 만화를 읽는 독자들에게는 큰 반향을 일으켰다. 소위 '무한 캔버스'라고 불리는 이러한 창틀 효과 이외에도 하이퍼링크 기능이라든지, 선택형 스토리, 다방향 만화 등 다양한 온라인 특유의 표현방식들이 이미 독자들에게 자연스러운 독서방법으로 받아들여지고 있다.

III 스크롤만화의 개념과 표현양식의 특성

스크롤만화가 기존의 페이지만화 형식과 구별되는 특징은 상당히 많다. 인간이 페이지 방식의 만화를 발견한 만큼의 혁신적인 변화가 있었다. 다음은 스크롤만화의 특징을 간략히 정리한 것이다. 스크롤만화가 기본적으로 웹만화의 속성을 충족하고 있기 때문에 웹만화의 특징도 아우르고 있다.

1. 하나의 긴 페이지 위에 담겨 있다.
2. 스크롤하여 감상한다.
3. 웹 만화는 인쇄된 만화보다 - 해상도 문제로 인해 - 글자의 폰트가 크다.
4. 무한 캔버스의 속성을 가진다. 필요하면 컴퓨터 용량이 허용하는 범위에서 무한히 뻗어갈 수 있다.
5. 말풍선이나 나레이션이 칸 테두리 바깥에 존재하는 경우가 많다.
6. 무한 복제를 통한 재활용(디지털만화의 속성)
7. 애니메이션적인 기법이 과감히 채용된다.(스크롤되면서 자연스럽게 애니메이션의 효과를 가질 수 있다.
8. 규격이 픽셀을 기준으로 환산된다.

스크롤만화의 특징은 무한 캔버스로서 지면의 크기에 구애를 받지 않음으로서 얻어지는 효과를 구현한 것과 ‘스크롤’이라는 구동방식이 보여주는 효과를 살린 것으로 집약된다.

그러나 이러한 특징은 디지털이나 웹의 특성을 극히 일부 제한적으로 활용하고 있다. 디지털과 웹 분야는 하루가 다르게 발전하고 있기 때문에 스크롤만화 역시 일정부분 수명이 다하면 새로운 양식으로 진화해 갈 것이 틀림없다. 그렇다면 미래의 웹만화는 어떻게 진화해 갈 것인가?

IV 웹만화의 진화

스크롤만화를 비롯한 웹만화가 어떻게 진화해 갈 것인가를 단언하는 것은 어렵고 위험하다. 그것은 작가가 제안하고 독자가 선택하는 적자생존의 법칙을 고스란히 적용받기 때문이다. 현재 국내외에서 다양한 작가들이 실험적인 웹 만화들을 시도하고 있다. 스콧 매클루드가 만화의 미래에서 제안하고 있는 방식마저도 이제는 진부할 정도로 혁신적인 기법들이 발명되고 있다. 다음의 인용문은 그 단면을 잘 보여준다.

온라인 만화의 가능성에 대한 생각을 온라인 만화의 형식으로 직접 제안하고 있는 <생각이 멈추지 않아야 I can't stop thinking>에서 제안한 연결선 위주 칸 이동 방식, 하이퍼링크의 적극적인 활용, 그리고 무엇보다 속칭 ‘무한캔버스’의 도입

등이 그런 취지하에서 발명되었다. 단순히 동영상과 음악 등을 입히는 초보적인 멀티미디어가 아닌, 만화 특유의 공간적 매력을 살린 시각적 실험의 향연은 수많은 국내 및 해외의 작가들의 영감을 자극한다. 이러한 시도들은 대부분 페이지 넘기기의 전형성을 넘어서는 새로운 만화 독서방법을 제안하는데, 톰 스타폴은 <보이지 않는 힘 Invisible Forces>에서 사용자의 조작에 따라서 하나의 페이지내부에서 일부분만을 보여주며 조금씩 변형시켜나가는 방식이 좋은 예다. 온라인에서만 가능한 새로운 독법에 대한 실험정신은, 18명의 작가들이 함께한 프로젝트인 ‘PoCom UK 001’ (<http://www.e-merl.com/pocom.htm>)에 이르러서는 전통적 독법에 익숙한 독자들과의 한판승부를 벌이다시피 한다. 물론 한국도 예외가 아니어서, 모난돌 스튜디오의 ‘디지털 카툰’을 위시한 수많은 작가들이 모니터 속에서 놀랄 만큼 효과적인 새로운 표현들을 시도하고 있다.

웹과 디지털의 특성을 보다 적극적으로 끌어들이면서도 지금의 ‘스크롤만화’ 만큼의 친화적인 표현양식이 되는 것이 무엇보다도 중요할 것이다. 웹만화의 진화에 중요한 변수들은 컴퓨터의 하드웨어적 환경과 웹 환경의 변화에 지배를 받는다. 현재 시점에서 가늠해 볼 수 있는 웹만화의 변화 요소들은 다음과 같다.

1. 모니터 화면의 활용

지금의 스크롤만화는 세로로 긴 화면을 연출하는데 적합하다. 광활한 효과를 내는데 제약이 있다. 최근 급속도로 보급되는 와이드 모니터 화면을 제대로 활용하면 표현의 수위와 범위가 대폭 확장된다. 장대한 서사만화의 구조에 적합하다.

2. 인터랙티브 : 쌍방향성

웹만화는 지금도 일정부분 인터랙티브한 창작환경에 노출되어 있다. 대표적인 것이 댓글인데 이를 통해 새로운 아이디어를 제공하거나 작품의 방향을 결정하는 등 자신의 의견을 낼 수 있다. 보다 적극적인 경우는 ‘피나르기’를 통해 작품을 홍보하는 행위다. 그러나 지금 수준은 극히 초보적이고 제한적이므로 무한한 발전 가능성이 있을 것으로 전망된다.

3. 선택형 스토리

쌍방향성과 함께 무한 캔버스의 장점을 활용하는 것 가운데 하나가 선택형 스토리다. 어드벤처 게임과 유사한 이 방식은 독자가 스토리를 직접 선택하므로 몰입도를 높일 수 있다. 또한 선택 경우의 수에 따라 다양한 결말을 얻을 수 있어 여러번 반복하여 작품을 감상할 수 있는 가능성을 열어준다.

4. 하이퍼링크 기능

선택형 스토리를 구현하는데 있어서 필수적인 기능이 하이퍼링크다. 그러나 하이퍼 링크는 이야기 진행상의 선택적 기능 외에 보다 다양한 환경을 제공할 수 있다.

5. 터치스크린 등 인터페이스의 변화

미래의 컴퓨터가 터치스크린 방식으로 바뀌어 갈 것이라는 것은 이미 예측을 넘어 '현실'이 되는 단계이다. 다수의 작가들은 타블렛 모니터를 이용해서 이미 화면에 직접 작화를 하고 있다. 마우스 클릭이 아니라 화면을 직접 터치하는 방식은 독자로 하여금 보다 생생한 현실감을 제공할 것이다. 나아가 완성된 작품에 독자가 직접 그림을 덧붙이거나 변용할 수 있는 단계에 이르게 되리라는 예측도 해 볼 수 있다.

6. 웹2.0 UCC 시대 : 동영상, 사운드의 활용

웹2.0 시대를 맞아 UCC가 확산되고 있다. 사용자가 직접 제작해서 올리는 콘텐츠는 프로와 아마추어의 경계를 무너뜨리고 모두가 생산자이자 소비자인 시대를 열고 있다. 특히 사운드와 가미된 동영상의 경우 '고정된 컷'의 개념이 강한 만화가 어떻게 적응해야할지 숙단하기 어려운 고민을 안겨주고 있다. 개인 홈페이지와 포털사이트의 나도 만화가 코너 등을 통해 프로와 아마추어의 경계를 이미 허물고 있는 만화가 새로운 웹 환경에 어떻게 살아남을 것인가는 작가와 업계 모두의 고민이 아닐 수 없다.

V. 결 론

스크롤만화를 중심으로 한 지금의 웹만화는 현재 시점의 인터넷 환경에만 부합되는 과도기적 현상일 수 있다. 볼 기능이 첨가된 마우스의 발명이 없었다면 스크롤만화는 지금과 같은 위력을 발휘 할 수 없었을 것이다. 그렇다면 마우스 기능이 다른 수단으로 대체되는 순간 표현 양식도 일거에 바뀔 것임은 충분히 예견된다. 모니터 화면이 대형화되고 와이드 규격으로 바뀌어 가는 것도 스크롤만화의 새로운 변화를 요구하고 있다. 특히 하이퍼 링크와 인터랙티브 환경을 이용한 스토리 진행은 다음 세대 웹만화의 중요한 이정표가 될 것으로 보인다.

그러나 만화가 갖고 있는 글과 그림, 연출이 결합된 기본 요소가 인간의 감성에 여전히 유효하다면 '만화'는 다음세대에도 충분히 진화된 모습으로 독자들에게 남아 있을 것이다. 만화창작자가 할 일은 컴퓨터와 인터넷의 기능을 혁신하는 것이 아니라 '글과 그림'을 혁신하는 것이기 때문이다.

■ 참 고 문 헌 ■

- [1] 부천만화정보센터 2006 만화산업통계연감
- [2] 백정숙 <웹툰의 장르적 특성과 의미소구양식에 대한 연구> 2004.
- [3] 박인하. '한국만화 지형의 변화와 디지털 만화' 서울국제만화애니메이션페스티벌(SICAF) 디지털만화 컨퍼런스 2007. 5 .27.
- [4] 김낙호 온라인 만화와 창작환경의 변화 [계간만화 04봄] 만화세설
- [5] 김일주 인터넷만화 타짜' 강풀 2억4천 클릭의 힘 한겨레 2007.3.29