

강풀의 <순정만화>에 나타난 웹툰 연출의 특징

The characteristic of Webtoon direction in Kangfull`s <Sunjeong Manhwa>

최 유 남, 윤 기 현*

부산대학교 디자인학과

Choi yu-nam, Yoon ki-heon*

Dept. Design Pusan National University

요약

포털사이트의 웹툰 서비스는 웹툰 시장을 확대시켰고 작품 수는 대폭 증가하였지만 새로운 연출시도를 통해 여타의 작품과 차별성을 가진 작품은 부족한 실정이다. 강풀의 <순정만화>에 나타나는 연출은 이후 새롭게 연재되는 웹툰 연출에 많은 영향을 끼치고 있다. 특히 세로스크롤 활용이라는 웹툰 만의 특징을 보다 잘 활용해 웹툰의 특징인 칸 연출의 기초가 되었고 다중화자 방식의 내레이션 사용은 그의 대표적인 특징 중에 하나로 자리 잡았다. <순정만화>를 통해 매회 새로운 연출을 위한 강풀의 시도는 웹툰 시장의 변화를 가져왔으며, 웹툰의 포화상태인 현재, 지금까지는 차별되는 새로운 웹툰의 연출을 지속적으로 시도해야 할 필요가 있다. 따라서 새로운 작품의 연출 향상을 위한 시도는 앞으로 웹툰 연출의 새로운 변화를 가져 올 것이다.

I. 서론

웹툰은 인터넷의 보급화와 포털사이트의 고객 유치를 위한 콘텐츠의 하나로 2008년을 기점으로 작품 수가 대폭 증가하였다. 웹툰의 대중화는 작품 수와 독자참여를 증대시켰지만 세로스크롤 사용과 일정한 크기의 가로 폭 연출 같은 제한적인 웹툰 형식은 고착화 되고 있다. 이것은 웹툰 연출이 정형화 되었고 연출의 차별적 특징이 드러난 작품이 부족하다는 것을 나타낸다. 2003년 강풀은 <순정만화>를 통해 웹툰의 새로운 연출을 시도했다. 강풀이 다양한 연출을 웹의 환경에 최적화 될 수 있도록 끊임없이 시도한 결과이다. 웹툰 연출에 관한 연구는 미비하여 연출 특징에 중점을 두고 출판만화 연출의 비교를 통해 웹툰의 연출 특징을 도출하고자 한다. 따라서 강풀의 <순정만화>에 드러난 웹툰 연출 특징을 연구하여 웹툰 연출 연구의 기반이 되고자 한다. 또한 웹툰의 새로운 연출 시도의 기초가 되는 것에 그 목적이 있다.

II. 출판만화 연출의 특징

일반적인 스토리 만화의 만화연출이란 작품 전체의 방향 설정에서부터 캐릭터 설정, 칸 나누기, 거리, 각도, 명암, 효과배경, 효과음, 효과태 등과 화면구성과 전개에 이르는 전반적인 사항을 선택, 결정하고 실행하는 것을 말한다[1]. 그중에서 칸은 만화를 구성하는 가장 작은 단위로 칸은 내용이 갖는 의미에 따라 크기가 달라지고 공간의 의미가 확대되며 시간의 흐름을 담아내는 연출이 가능하다. 또한 칸과 칸 사이에 존재하는 ‘흐름’, 또는 ‘칸새의 효과’에 의해 정지된 그림이 마치 움직이는 것처럼 연출되는 현상이 나타난다. 이는 만화의 단속성(斷續性)이라는 특성에 의해 나타나는 연출적 특성으로 칸과 칸 사이에는 독자의 상상력을 자극하는 시·공간이 숨겨져 있어 독자의 상상력을 지속적으로 자극하고 만화에 개입을 시킨다. 이처럼 만화의 칸 연출은 여타 다른 매체와 확연한 차이를 드러내는 가장 큰 특징에 해당된다.

III. <순정만화> 연출의 특징

1. 칸의 자유로운 연출

<순정만화>에 나타난 가장 큰 연출 특징은 칸의 변화이다. 출판만화 연출의 기본이 되는 칸의 형식을 벗어나 배경과 단색의 테두리를 흐리게 하여 칸의 역할을 대신한다. 또한 <그림 1>처럼 출판만화의 칸 형식을 매회 자유롭게 사용하여 <그림 2>처럼 당시 에세이 형식의 웹툰과는 다른 연출을 보여준다.



▶▶ 그림 1. 자유로운 칸의 연출



▶▶ 그림 2. 당시 에세이 형식의 웹툰(스노우캣)

출판만화에서 칸의 테두리는 장면과 장면을 구분하는 중요한 역할을 하는데 <순정만화>는 칸의 배치가 이 역할을 대신하고 있다. <그림 3>의 칸은 지그재그의 형태로 배열되어 있는데, 이는 출판만화에서 독자의 시선을 유도하는 S, Z형태를 따르고 있어 칸의 테두리가 없어도 칸의 배열에 따라 내용이 전개되고 있음을 독자는 쉽게 이해할 수 있다.



▶▶ 그림 3. 2화. 지그재그 형태의 칸 배열로 독자의 시선 유도

〈순정만화〉는 칸을 반복적으로 빈번하게 사용하여 캐릭터의 감정을 표현하고 있다. 이 때 반복되는 장면은 독자의 시선을 멈추게 하여 미세한 감정변화를 드러내는데 효과적인 역할을 한다(그림 4). 이 같은 연출은 출판만화에서도 사용되지만 페이지의 한정된 공간에서 반복되는 장면을 자주 사용하면 자칫 지루해 질 수 있어 빈번하게 사용하지 않는다.



▶▶ 그림 4. 2화. 칸의 반복 연출

2. 독백형태의 내레이션 사용

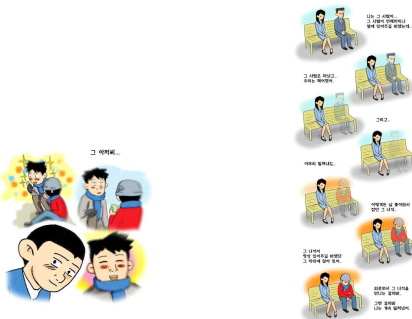
강풀은 〈순정만화〉 후기를 통해 등장 캐릭터의 심리묘사를 위한 내레이션 사용을 언급한 바 있다. 보통 출판만화의 경우, 내레이션 사용은 해설, 사건 등을 서술할 때 사용되는데 반해 〈순정만화〉의 내레이션은 등장캐릭터 각각의 시점에서 독백형태의 내레이션을 사용하고 있다. 이 같은 강풀의 내레이션 사용은 독자와 캐릭터의 관계를 아주 긴밀하게 하는 큰 효과를 낸다. 하지만 내레이션의 빈번한 사용은 캐릭터 심리묘사를 극대화시키는 역할을 하기도 하지만 장면 몰입에 방해요소가 되는 효과가 있어 〈순정만화〉 이후 강풀의 작품 속에는 내레이션의 사용빈도가 점차 줄어들고 있다.

3. 세로스크롤 효과

만화의 페이지 개념을 세로스크롤 활용으로 처음 시도한 강풀은 독자가 세로스크롤을 움직일 때 정지된 이미지가 마치 움직이는 것처럼 느껴지는 ‘움직임’을 연출한다. 또한 독자가 스크롤을 직접 움직이게 하여 독자의 참여를 유도한다. 이 같은 강풀의 새로운 시도는 그 당시 웹툰을 제작하는 강도하, 양영순에게 영향을 끼치게 된다[2]. 이러한 강풀은 웹의 환경에서 세로스크롤을 적극 활용하여 웹툰 만이 가질 수 있는 연출을 시도했다.

4. 디지털 효과

웹툰은 디지털 작업이 용이하다는 장점을 가지고 있다. 〈순정만화〉에서도 이 같은 장점이 드러나는데, 〈그림 5〉는 디지털 기법의 모션블러(Motion Blur)를 사용하여 속의 회상 장면이 마치 빠르게 움직이고 있는 듯한 역동적인 움직임을 나타낸다.



▶▶ 그림 5. 39화. 모션블러 사용

〈그림 6〉에서는 투명값(Opacity)을 조절하여 영상에서 쓰이는 기법을 활용한 연출을 보여준다. 또한 32화에서는 디지털 이펙트를 전체 장면에 사용하여 변화를 시도하는 강풀의 노력을 발견할 수 있다.

5. 기타요소

〈순정만화〉 11화에는 강풀이 직접 캐릭터로 등장한다. 강풀은 주인공 캐릭터와의 자연스러운 만남을 통해 그들의 삶의 일부분에 흡수되어 사건의 긴장감을 완화시키는 역할을 한다. 강풀이 〈순정만화〉 속에 직접 참여하는 연출은 독자에게 극도의 긴장감에서 벗어나 잠시 휴식을 취할 수 있게 독자의 호흡을 조절하기도 한다. 또한 친분을 통해 〈탐구생활〉 만화가를 31, 35화에 카메라로 출연시켜 극의 흐름과는 상관없는 오락적인 요소를 연출한다. 여기서 독자에게 웃음을 주기 위한 강풀의 노력이 엿보이는 부분이다.

IV. 결론

강풀의 〈순정만화〉에 나타나는 연출은 이후 새롭게 연재되는 웹툰 연출에 많은 영향을 끼쳤다. 〈순정만화〉는 출판만화의 연출을 기초로 웹의 형식에 맞게 연출되었으며 세로스크롤 활용이라는 웹툰 만의 특징을 보다 잘 활용했다. 웹툰의 특징인 칸 연출의 기초가 되었고 세로스크롤을 활용한 움직임 연출은 영상기법의 기초가 되었다.

다중화자 방식의 내레이션 사용은 〈순정만화〉의 대표적인 특징 중에 하나이지만 내레이션이 빈번할수록 장면 몰입에 방해요소가 될 수 있어 〈순정만화〉 이후 내레이션의 사용빈도가 줄어들었으나 효용성은 충분히 검증되었다. 또한 만화연출에는 초보적인 입장이었던 강풀은 그림으로 캐릭터의 감정을 표현하기보다는 내레이션을 통한 연출이 더욱 효과적인 선택이라는 것을 드러낸다. 그러나 웹의 환경에 적응하고자 〈순정만화〉를 통해 매회 새로운 연출을 위한 강풀의 시도는 웹툰 시장의 변화를 가져왔다. 강풀은 새 작품을 연재할 때마다 웹의 환경에서 웹툰 연출이 효과적으로 나타날 수 있도록 노력하고 있다는 것을 작품으로 보여주고 있다. 웹툰의 포화상태인 현재, 지금까지는 차별되는 새로운 웹툰의 연출을 지속적으로 시도해야 할 필요가 있다. 따라서 새로운 작품의 연출 향상을 위한 시도는 앞으로 웹툰 연출의 새로운 변화를 가져 올 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 안수철, “만화연출, 나도 할 수 있다”, 노마드북스, pp.42, pp.29, pp36 2008
- [2] 백은지, “웹툰 만화연출 연구- 웹코믹스 대표작품을 중심으로”, 상명대학교 문화예술대학원 석사학위논문, 2009
- [3] Scott Mccloud, 김낙호, “만화의 이해”, 시공사, pp.75, 2002
- [4] 정규하, 윤기현, “웹툰에 나타난 새로운 표현형식에 관한 연구”, 한국만화애니메이션학회, Vol. - No. 17, 2009
- [5] 김지훈, 허영, “칸 연출을 기반으로 한 인터랙티브 디지털 만화 연구”, 한국콘텐츠학회, Vol. 8, No. 7, pp.154, 2008

▶▶ 그림 6. 25화. 투명값을 조절하여 영상효과 연출