

웹코믹스의 메타표현에 관한 연구*

권경민

초 록

<만화의 메타표현>이란, 만화 그 자체로 언급되는 만화 표현으로 만화라는 표상체계의 특질과 한계를 가장 본질적으로 보여주는 표현이라고 말할 수 있다. 예를 들면, 작가로 생각되는 인물이 만화 속에 등장하여 독자에게 직접적으로 만화임을 인식시키는 경우와 컷과 컷을 나누고 있던 궤선이 변형 또는 파괴되거나 다른 것으로 비유됨으로써 만화를 구성하는 것이 물질적인 존재라는 사실을 독자에게 알려주는 경우가 대표적이다.

지금까지의 만화비평 연구의 어프로치들은 대부분 컷과 말풍선의 사용법, 글과 그림의 관계라는 2차원적인 만화표현방식에 착목하여 만화에 대한 외형적 분석이 이루어졌다. 본 연구에서는 이러한 외형적 성과를 바탕으로 온·오프라인 만화에 표현된 메타표현에 대해 알아보고자 한다. 만화의 메타표현에 대한 연구는 만화라는 장르의 표현형식을 검토하는 매우 흥미로운 주제로 인터넷에서 보이는 웹코믹스의 구조에 대한 보다 본질적인 이해를 도모할 수 있으며 매체상의 표현영역 확장에도 그 근거를 제시할 수 있다고 사료된다.

주제어 : 메타표현, 웹코믹스, 컷, 작가, 독자

I. 서론

1. 연구목적

현대미술계에서는 1970년대부터 스크린과 모니터를 기반으로 하는 예술, 이른바 'Screen Based Art'라고 하는 뉴 미디어 아트가 시작되었다. 만화

계에서는 1980년에 들어와 '영상만화, CD-ROM만화, 클릭만화 등이 출현하여 지금까지의 출판만화와는 다른 재료와 기법, 형식의 문제들이 제기되기 시작하였다. 이러한 신개념의 만화인 웹코믹스는 디지털 환경의 변화에 따라 빠른 속도로 그 영역을 확장하고 있는데, 특히 기존의 만화매체가 가지고 있던 표현방식의 한계에서 벗어난 새로운 개념을 갖는 만화 제작이 활발히 이루어지고 있으며, 작가 주도의 일방적인 커뮤니케이션이었던 기존의 만화와 달리 인터랙티브 커뮤니케이션의 형태로 독자의 요구에 따른 자유로운 제작패턴을 보이고 있다.

* 본 논문은 한국 만화애니메이션 학회 2009 상반기 학술대회에 발표된 논문입니다.

웹코믹스의 종류를 알아보면, 기존의 출판만화를 스캔하여 연재하는 단순한 방식의 'Scanning Cartoon & Comics', 모니터 상에서 그림을 그리고 채색하는 '2D coloring Cartoon & Comics', 다채로운 방식의 링크로 이루어지는 'Hyper media Cartoon & Comics', 정지화면의 나열이라는 기존 만화의 특징에서 벗어나 무빙 스타일의 표현 형식을 취하는 'Moving Toon'과 'Flash Animation' 등으로 영역과 장르에 있어서 폭넓은 변화와 발전을 보이고 있다. 하지만 이러한 기술진보에도 불구하고 실제로 웹코믹스에 관한 연구는 산업적 관점에서의 구조분석, 미디어 믹스 전략에 따른 콘텐츠 개발 등과 같은 외형적 연구에 치우치고 있어, 웹코믹스 자체에 대한 연구가 많은 면에서 부족한 것이 사실이다.

종이를 사용하지 않는 무한 공간에 자유롭게 표현되는 웹코믹스의 표상체계의 특질에 대한 연구는 만화라는 장르의 표현형식을 검토하는 매우 흥미로운 주제로 인터넷에서 보이는 웹코믹스의 구조에 대한 보다 본질적인 이해를 도모할 수 있으며 매체상의 표현영역 확장에도 그 근거를 제시할 수 있다고 사료된다.

2. 연구방법

본 연구는 만화의 메타표현에 대한 검토를 통해 오프라인 만화와는 다른 웹코믹스의 표상체계의 특질과 한계를 알아보고자 한다. 분석방법으로는 메타표현에 대해 적극적인 도입을 시도했던 여러 작품을 통해 만화에 표현된 메타표현의 예들을 살

펴보며, 그것을 기준으로 해서 웹코믹스에 표현된 메타표현을 알아보고자 한다. 분석대상으로는 만화의 표현 형식에 대해 적극적인 비평연구와 웹코믹스의 실험적 시도를 하고 있는 스콧 맥클루드의 여러 작품들, 그리고 찰리 파커의 <ARGON ZARK!>를 다루며, 웹코믹스에 대한 보편적 공감대를 형성한 대표적인 한국 작품들, 강풀의 <순정만화>, <이웃사람>, 양영순의 <1001>, 조석의 <마음의 소리>, 광백수의 <트라우마>, 강도하의 <큐브릭>을 분석대상으로 하여 웹코믹스의 메타표현에 대해 알아보고자 한다. 분석기준은 요모타 이누히코(1999)와 미우라 가즈시(2008)에 의해 규정된 만화의 대표적인 메타표현인 (1)컷선의 변형과 (2)만화 속 작가 등장을 기준으로 한다.

II. 만화의 메타표현

1. 메타표현

기호론에서 '메타(meta)'라는 말은 '~자체로 언급되는 ~'이라는 의미이다. 예를 들어 <메타언어>는 "크다는 형용사이다"와 같이 언어자체로 언급되는 언어를 가리키며, <메타역사>는 역사 그 자체로 언급되는 역사를 가리킨다. 같은 맥락에서 <만화의 메타표현>이란, 만화 그 자체로 언급되는 만화 표현으로 만화라는 표상체계의 특질과 한계를 가장 본질적으로 보여주는 표현이라고 말할 수 있다.

요모타 이누히코(1999)는 만화에 표현된 단적인 메타표현을 크게 두 가지로 나눠서 규정하고 있다. 하나는 컷 속에 작가로 생각되는 인물이 등장해서 줄거리를 이야기하는 경우이고, 다른 하나는 컷과 컷을 나누고 있던 퀘션이 파괴되거나 다른 것으로 비유됨으로써 컷이 단순히 물질적인 존재라는 사실을 독자에게 알려주는 경우라고 주장한다.1)

미우라 가즈시(2008) 역시 요모타와 같은 주장을 하고 있다. 가즈시는 윈저 맥케이의 작품에 표현된 만화의 메타표현 분석을 통해 만화의 메타표현을 '선의 다의성'과 '초월적인 작가'로 규정을 하고 있다. 그의 설명에 의하면, 만화의 메타표현은 작품에 대한 작가의 개입 그 자체를 주제로 하여 작가의 초월성을 나타내는 표현이며, 묘사하고 있는 선이 원래 갖고 있는 다의적인 성질을 주제로 하는 표현이라고 규정했다.2) 그럼, 실제 만화에서 볼 수 있는 만화의 대표적인 메타표현인 '컷선의 변형'과 '만화 속 작가 등장'을 중심으로 살펴보고자 한다.

1) 컷선의 변형

만화에서 화면을 분할하고 거기에 이야기의 질서를 도입하는 컷선은 그 형태가 보이든 투명한 형태이든 당연히 받아들여야 하는 존재이다. 모든 등장인물들과 배경은 컷 안에서 속해있고 등장인물들은 컷에 대해 언급하지 않으며 그 존재를 의식하지 않은 채 행동한다. 하지만 때때로 만화의 이러한 암묵적인 약속, 즉 메타표현은 컷의 일탈과 변형이라는 형태로 표현된다.



<그림1> Winsor McCay Early Works I, Miamisburg, Checker Book Publishing GROUP, 2003
(자유 연설! 나는 계속 떠들 것이고 그는 나를 멈추게 할 수 없을 것이다.)

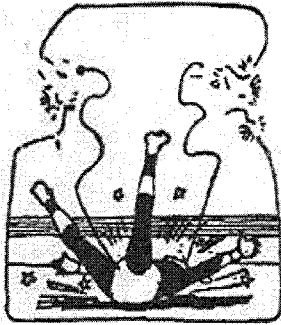


<그림2> Winsor McCay Early Works II, Miamisburg, Checker Book Publishing GROUP, 2003
(당신 빌리언은 겁쟁이에요. 당신은 이 페이지를 파멸시킬 것이예요. / 사일러스는 결코 당신과 결혼하지 않을 것이다.)



<그림3> Winsor McCay Early Works IV, Miamisburg, checker Book Publishing Group, 2004

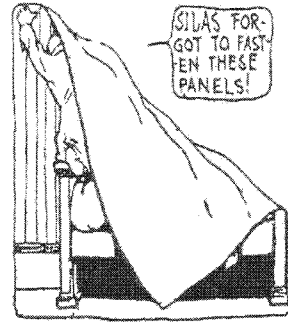
1) 四方田犬彦 『漫畫原論』 ちくま學芸文庫, 1999, pp.56~57
2) 三浦知志 「ウインザーマッケイのメタ表現と見せ物文化」 『マンガ研究』 vol.13, 日本マンガ學會, 2008, p.6



<그림4> Winsor McCay Early Works VII, West Carrollton, Checker Book Publishing GROUP, 2006

원저 맥케이의 초기작에는 <그림1>~<그림4>와 같이 다양한 형태로 컷의 다의성을 내포하는 표현을 볼 수 있다. <그림1>은 돌돌 말리는 큰 컷을 손과 다리로 지탱하면서 계속 떠들거라고 말하고 있는 남자 캐릭터의 모습이 그려진 만화예이다. <그림2>는 큰 벽지처럼 되어있는 컷을 그 안에 그려진 남자 캐릭터가 찢고 있다. 이처럼 맥케이는 컷을 물질적인 요소로 표현하여 마치 큰 종이처럼 펼치거나 찢어지거나 하며, 컷 선을 깨지게 하거나 끊어지게 하는 등 등장인물이 컷에 대한 의식을 하며 행동하고 있음을 보여준다.

컷선의 변형은 크게 형태의 변형과 형태의 일탈로 구분할 수 있다. <그림5>의 만화에는 <사일러스가 컷을 붙이는 것을 잊었다!>라는 대사가 말풍선 안에 쓰여 있고 컷 안에 그려진 등장인물은 작가 사일러스에 의해 만들어진 피조물로 표현되어 만화의 메타레벨적인 실험을 볼 수 있다.



<그림5> Winsor McCay Early Works IV, Miamisburg, checker Book Publishing Group, 2004
(사일러스가 컷을 붙이는 것을 잊었다!)

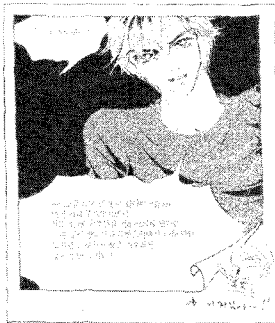
<그림6>은 주인공의 피스톨 난사에 위협을 느낀 각본가가 깜짝 놀란 나머지 두 개의 컷선으로 된 천장의 대들보에 매달려있는 장면이 묘사되어 있다. 이처럼 컷선은 그 용도를 바꿔 벽이나 문턱, 대들보와 같은 역할을 하고 있으며 등장인물의 이야기 기능에 따라 물질적으로 사용된다. 이시노모리 쇼타로는 그의 스승인 데즈카 오사무의 영향으로 초기 작품에서 종종 이러한 컷의 일탈을 사용했다. <잠의 나라 리틀 네모>는 일본에서도 일찍이 알려진 작품으로 데즈카 오사무 역시 원저 맥케이의 작품에서 컷의 일탈과 변형에 대해 영향을 받은 것이 아닐까 추측할 수 있다.



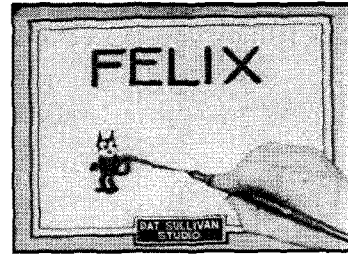
<그림6> 이시노모리 쇼타로(石森章太郎) <텔레비전 고조(テレビ小僧)> 아사히소노라마(朝日ソノラマ), 1967
(겁, 겁주지마. 시나리오 벌써 완성됐어)

2) 만화 속 작가 등장

초기 미국 애니메이션에는 인간의 손이 직접 등장하여 그림을 그리는 자기언급적 애니메이션이 다수 제작되었다. 실사와의 합성 또는 만화자체에 작가의 손이 등장하여 주인공들을 마치 작가의 피조물처럼 느껴지도록 하는 이야기 구조를 보이는 것인데, 만화에서도 역시 초월적 존재로서의 작가가 만화에 등장하는 경우가 있다. 이러한 메타표현을 통해 만화를 읽는 독자들은 자신들이 읽는 만화가 가상의 이야기임을 확인하며 그로 인해 새로운 흥미를 느끼게 된다. 메타표현을 보이는 만화는 1인칭 입장에서 자신의 이야기를 들려주는 방식이나 중간 매개체 없이 직접 등장인물의 이야기를 하는 3인칭 방식에 비해 일종의 거리감을 조성하는 경향이 있다. 이수진(2004)에서는 만화의 이러한 메타표현을 ‘독자에게 직접적인 방식으로 만화임을 인식시키는 거리두기의 일종’이라고 서술하고 있는데, 이러한 서사물과 독자 사이에 거리두기는 이전까지 애독된 순정만화에서는 흔히 발견할 수 없는 방식으로 『궁』을 매우 신선하게 하는 힘이었다³⁾고 주장한다.



<그림7> 박소희 <궁> 1권



<그림8> Pat Sullivan, Felix The Cat, Felix Saves The Day, 1922

III. 웹코믹스의 메타표현

1. 웹코믹스의 구조적 특징

디지털 만화로 제작되는 웹코믹스 구조의 가장 큰 특징은 바탕(under)이 없는 만화로 비가시성(unvisiblity)과 비물질성(immetrialization)의 신개념을 내포하고 있다. 만화지면이 종이로 표현되는 기존의 만화와 달리 무한 공간을 통해 새로운 형식으로 표현되며, 무한 캔버스라고 불리는 모니터의 창틀 효과이외에도 하이퍼링크 기능과 선택형 스토리, 다방향 만화 등 하이퍼텍스트가 보여주는 표현방식들은 이제 독자들에게 자연스러운 독서 방법으로 받아들여지고 있다⁴⁾.

웹코믹스의 이러한 표현 방식은 독자에게 새로운 패러다임의 독서방식을 학습하게 하였고 페이지를 넘기는 대신 독자들은 시선은 고정된 채 스크롤의 조절을 통해 디지털만화의 컷의 변형을 경

3) 이수진 『만화기호학』 씨엔씨 레볼루션(주), 2004, p.195

4) 이순구, 『TOON ART』 도서출판 예은, 2006, p.29

협하며 새로운 시공간에 대한 체험을 하게 된다.

만화는 그것을 읽을 때 누구든 책장을 넘기는 순간 '선행적 독서'라고 부를 수 있는 훑어보기를 먼저 하면서, 책 전체에서 느껴지는 분위기와 전체적인 느낌을 빠르게 대충 보는 행위를 한다.⁵⁾ 그리고 나서 글과 그림을 천천히 읽는 진짜 독서가 이루어지는 것이다. 웹코믹스의 경우, 모든 컷이 순차적으로 등장을 하며 마우스의 움직임에 따라 현재의 화면이 지나가야만 다음 화면을 볼 수 있는 구조로 되어있다. 기법과 스타일에 따라 스크롤이 아닌 다른 방식을 취하는 경우도 있지만, 기본적으로 웹코믹스의 화면은 시간으로 성립된다고 말할 수 있다.

1) 컷선의 변형

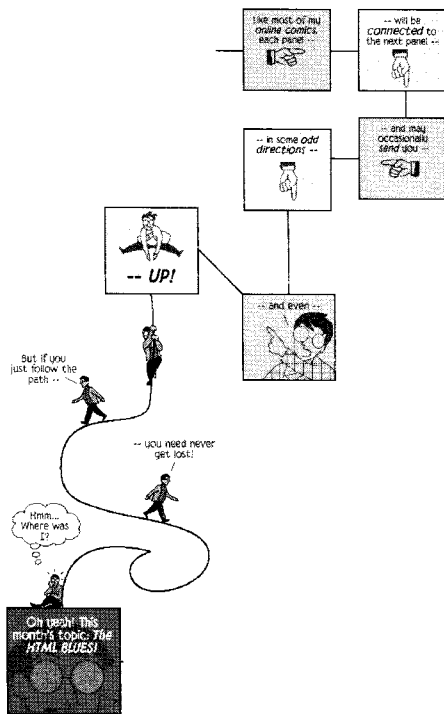
만화구성의 최소 기본단위는 '컷'이다. 한편의 작품은 복수의 화면으로 구성되며 화면의 한 페이지는 복수의 컷으로 분할된다. 이 분할을 명확히 하기위해서 컷선이 사용된다. 컷은 기본적으로 독자의 시선에 따라 나열되지만 설화론적인 무게, 다른 컷과의 인접성, 전후 컷과의 관계 등에 따라 다양한 형태와 크기, 배치를 갖는다. 스콧 맥클루드(2001)는 그의 저서 『만화의 미래』에서 “인쇄의 이점들을 취한다는 것은 만화의 핵심적인 자산들을 조그만 상자 속에 포장하는 것을 의미한다. 만화를 창작하는 많은 이후 작업들은 어떻게 이것을 맞추어 넣는가에 관한 것이었다. 우리가 페이지라고 부르는 작은 사각형 캔버스는 한 세기 내내 장편 형식의 만화에 있어서 유일한 방식이었고 여러

세대의 예술가들은 그것의 문제점들을 극복하기 위한 수천 가지의 창조적인 해결책들을 찾아냈다”고 서술하고 있다.⁶⁾ 이러한 이유로 만화에서 <컷>은 바로 만화의 존재 그 자체를 가리키며 만화의 메타표현이라고 말할 수 있는 것이다.

웹코믹스의 경우, 두 개의 페이지 안에 하나 또는 복수의 칸으로 구성되어 화면을 이루는 일반 만화와 달리 모니터 창틀 안에 보이는 웹페이지의 화면으로 이루어지기 때문에, 컷의 개념보다는 스크롤에 의해 보이는 웹페이지의 개념을 화면으로 생각해야 한다. 스콧 맥클루드의 홈페이지(www.scottmccloud.com)에는 다양한 형태의 컷을 볼 수 있다. (1) 복수의 칸 형태를 가지고 좌우 또는 상하로 길게 만화를 구성하거나 (2) 이전 칸의 내부에 다른 칸을 넣은 방식을 통해 이야기 속으로 더욱 깊게 빠져드는 방식을 사용하기도 한다. 또한, (3) 각각의 컷을 사각형 판위에 계단식, 또는 다른 형태로 칸을 배치하거나 (4) <The Carl Stories>처럼 독자들로 하여금 직접 찾아 읽어가는 방법 등을 소개한다. 스콧 맥클루드의 홈페이지에 실려있는 작품들, 구체적으로 <Zot! Online>의 에피소드 16편, <The Morning Improv>에 속하는 단편 26편, <The Right Number Parts One & Two>의 에피소드 2편, 그리고 <Porphyria's Lover>, <The Carl Stories>, <My Obsession with Chess>, <I can't Stop Thinking>의 에피소드 6편에서 컷선의 변형 또는 일탈을 찾아본 결과, 메타표현으로서 컷에 대한 등장인물의 의식을 보이는 예는 <I can't Stop Thinking>의 에피소드 중 제1편에서만 볼 수 있었다.

5) 이수진, pp.85~86

6) 스콧 맥클루드 『만화의 미래』 시공사, 2001, pp.226~227



<그림9> Scott McCloud <I Can't Stop Thinking> #1, 2000

(나의 온라인 코믹스의 대부분처럼 각각의 칸들은 다음칸으로 연결될 것이다. 그리고 때때로 당신을 보낼 것이다. 몇몇 단편적인 방향들로 그리고 심지어는 위로. 그러나 만일 당신이 그 길을 따라만 간다면 결코 길을 잃지 않을 것이다! 음...여기가 어디지?)

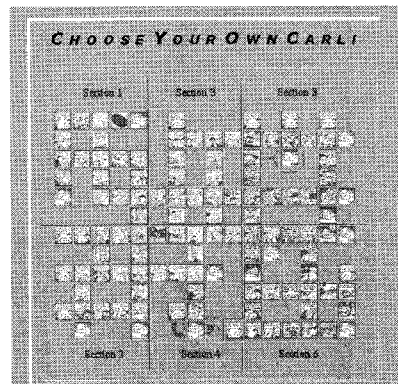
<I can't Stop Thinking>은 웹만화의 가능성에 대한 생각을 만화의 형식으로 직접 제안하는 만화로 설명을 위해 작가는 의도적으로 컷선을 일탈하고 있다. 이것은 출판만화의 컷의 일탈과는 차이가 있다.

만화의 메타표현 중 하나인 컷선의 변형이 웹코믹스에서 거의 등장하지 않는 이유를 다음과 같이 추측할 수 있다. 소위 모니터 창틀 효과라고 부르는 웹페이지 화면은 스크롤의 작동으로 매순간 다른 화면을 보여주기 때문에 인쇄물 만화와 같이 정해진 크기의 페이지 위에서 칸으로 분할되는 화

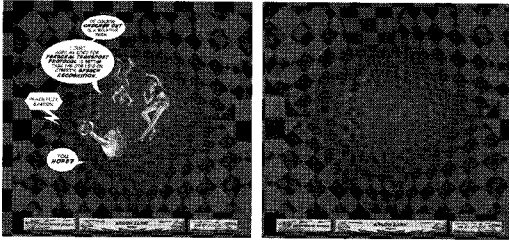
면과는 근본적으로 차이를 갖는다. 무한의 캠퍼스인 디지털 환경에서는 종이규격에 대한 제한이 없기 때문에 만화라는 표상체계의 특질과 한계를 가장 본질적으로 보여주었던 컷선에 대한 의식이 소멸된 것이라고 생각한다.

2) 웹코믹스 속 작가 등장

웹코믹스의 경우, 만화에 작가가 등장하여 독자들에게 가상의 이야기임을 확인하는 예를 찾아보기가 힘들었다. 대부분의 웹코믹스는 1인칭 입장에서 자신의 이야기를 들려주는 방식이 많으며, 3인칭 방식의 경우에도 중간 매개체 없이 직접 가상의 이야기를 독자에게 전달한다. 특히 웹코믹스에는 다방향 만화라든지 선택형 스토리, 하이퍼텍스트에 기반한 상호작용성을 제공하고 있으므로 독자는 일방적인 독서방식을 갖는 기존의 만화와 달리 역동적인 독서행위를 하며 만화를 감상한다고 볼 수 있다.



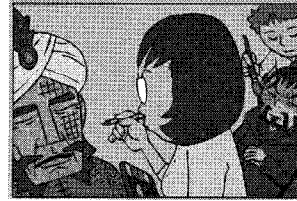
<그림10> Scott McCloud <The Carl Stories>, 2000



<그림11> Charlie Parker <ARGON ZARK!>

<그림10>, <그림11>은 주도적인 독서방식의 웹코믹스인 스콧 맥클루드의 <The Carl Stories>와 찰리 파커의 <ARGON ZARK!>이다. <The Carl Stories>는 6개의 섹션으로 구분하여 독자의 선택에 따라 직접 클릭하며 읽어가는 방식으로 이음새 없는 화면과 마우스의 특징을 살려 독자의 선택에 따라 다양한 방식으로 감상할 수 있도록 제작되었다. <ARGON ZARK!>는 독자가 마우스를 그림에 올려놓으면 장면이 전환되어 스토리가 진행되도록 하는 방식으로 독자의 적극적인 독서행위를 통해 작품을 감상할 수 있다. 한국의 웹코믹스는 여러 가지 테크닉을 현란하게 보여주는 미국의 웹코믹스와 달리 대부분 정지된 화면으로 상하로 길게 컷을 구성하여 스토리를 전달하는 작품이 일반적이다. 이번 분석대상인 한국과 미국의 웹코믹스에서는 형식의 차이를 떠나 작가가 스토리 속 등장하는 것은 찾아보기 힘들었다. 예외적으로, <그림12>은 등장인물들을 분장을 시키고 있는 장면으로 작가 양영순은 연재 도중 이벤트로 스페셜 장면을 마련하여 의도적으로 가상의 이야기임을 보여주고 있다. <그림13>는 작가 광백수가 연재후기에 등장하여 독자들에게 연재종료의 이유를 설명하는 만화예이다. 이와 같은 만화예들은 스토리 중에 작가

가 등장하는 것과는 차이가 있다고 볼 수 있다.



<그림12> 양영순 <1001 스페셜 01화>, 야후 미디어-카툰세상



<그림13> 광백수 <트라우마 연재후기>, 네이버만화

웹코믹스 스토리 속에 작가가 등장하지 않는 이유를 추측해보면 다음과 같다. 독자는 에피소드를 링크하는 과정에서 매체를 사용한다는 의식을 지속적으로 갖고 독서활동을 하게 된다. 가상의 이야기기를 통해 심리적인 변화를 갖기는 하지만 마우스라는 도구의 사용을 통해 능동적인 독서행위를 하게 되므로 가상의 이야기임을 의도적으로 확인시키는 작가의 등장은 불필요한 요소로 여겨지므로 만화 속에 작가가 등장하지 않는다고 사료된다.

V. 결론

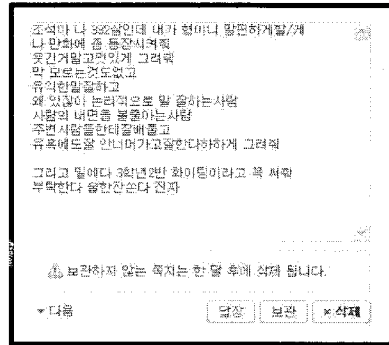
일반적으로 인터넷 만화는 기존의 출판만화와 많은 부분에서 다르다고 하며, 인터넷 만화의 장단점을 언급하곤 한다. 만화의 메타표현을 기준으로 웹코믹스의 메타표현에 대해 살펴본 결과, 만화의

7) <http://www.zark.com/pages2/az59.html>

대표적 메타표현이라고 언급되어지는 컷선의 일탈과 작가의 초월성은 몇몇 예외적인 경우를 제외하고는 웹코믹스에서 그 예를 찾기가 힘들었다. 규격에 대한 제한이 없어지면서 컷선에 대한 의식이 소멸하였고, 지속적인 매체 사용에 대한 의식으로 가상의 이야기임을 의도적으로 확인시키는 작가의 등장은 불필요한 요소가 된 것이다.

그렇다면, 웹코믹스 그 자체로서 언급되어지는 웹코믹스의 메타표현이란 무엇일까? 만화라는 매체의 고유성에서 벗어나 새로운 모습으로 재탄생하며 빠른 진화를 보이는 웹코믹스의 메타표현은 바로 '웹코믹스 속 독자의 등장'이라고 말할 수 있다. 출판만화와 구별되어 웹코믹스에는 네티즌이라는 새로운 성격의 독자군과 작가와의 상호작용이 존재한다. 작가는 네티즌의 댓글에 영향을 받고, 자신의 만화를 읽어주는 독자와 호흡을 맞춰가며 연재를 진행한다. 또한, 독자와 소통하기 위해 자신의 작품을 통해 생각을 알리며, 때때로 만화 속에 그 존재를 의식하는 제스처어를 보여준다. <그림14>에서 작가 조석은 "오늘은 그럴 것도 없고 독자분들이 보내준 쪽지에서 소재를 찾아본다"고 말하며, 독자에게 받은 쪽지를 직접 공개하고 요구에 맞춰 만화를 그리고 있다.

오늘은 그럴것도 없고 독자분들이 보내준 쪽지에서 소재를 찾아본다.



<그림14> 조석 <마음의 소리 313 사연만화>, 네이버만화

<그림15>에서 작가 강풀은 직접 자신의 생각을 독자에게 전하며 교감을 시도한다. 이처럼 웹코믹스 속에는 기존의 출판만화와 달리 독자의 존재를 보여주거나 그 영향을 나타내는 직간접적인 독자의 등장을 볼 수 있다.

인기가 있는 우리나라의 웹코믹스들은 공감문화와 연대의식을 기본으로 갖추고 있다. 예를 들어 엄친아(엄마 친구 아들)코드, 군대 코드, 아줌마 코드 등 네티즌의 공감대와 상호작용을 통해 작품이 형성되고 이루어진다. 이것이 웹코믹스라는 표상체계의 특질과 한계를 가장 본질적으로 보여주는 웹코믹스의 메타표현이라고 말할 수 있다.

강풀 강풀이스트리피라이프영웅백서

이웃사랑

-후기-

후기를 올립니다.

항상 이야기를 다 써놓고 만화연재에 들어갑니다. 그리고 이제는 5개월이 지나서 무사히 연재가 끝났습니다.

스릴러물을 표방했던 작품이 다 끝나고 난후에, 직접 작가가 그에 대한 설명을 덧붙이는 것은 재미없다고 생각해요. anzi 독자 본인의 감상을 써는 게 아닐까 싶어요.

그래서 이번 후기는 무적이냐 간략합니다.(응?)

다만,

이웃사랑 초기 설정 시 연재가 끝날 때까지 지키려고 노력했었던 세 가지 원칙을 밝힙니다.

첫 번째



<그림15> 강풀 <이웃사람 후기>, 미디어다음-만화속세상

본 연구에서는 웹코믹스의 메타표현에 대해 알아보았다. 웹코믹스의 메타표현에 대한 연구는 웹코믹스 구조에 대한 보다 본질적인 이해를 도모할 수 있으며 매체상의 표현영역 확장에도 그 근거를 제시할 수 있다고 사료된다.

참고문헌

스콧 맥클루드, 『만화의 미래』 시공사, 2001
 이수진, 『만화기호학』 씨엔씨레볼루션(주), 2004
 이순구, 『TOON ART』 도서출판 예은, 2006
 이은정, 「웹툰의 구조분석과 콘텐츠 연구」 공주대학교 영상예술대학원 석사학위 논문,

2005

한국문화콘텐츠진흥원, 『만화콘텐츠 비즈니스』 커뮤니케이션북스, 2005

牧野圭一·上島豊, 『視覚とマンガ表現』 臨川書店, 2007

四方田犬彦, 『漫畫原論』 ちくま學芸文庫, 1999

三浦知志, 「ウインザーマッケイのメタ表現と見せ物文化」 『マンガ研究』 vol.13, 日本マンガ學會, 2008

찰리 파커 :

<http://www.zark.com/pages2/az59.html>

스콧 맥클라우드 :

<http://www.scottmclcloud.com>

강풀 <이웃사람> :

<http://cartoon.media.daum.net/series/neighbor/index.html?cartoonId=1852&type=g>

조석 <마음의 소리> :

<http://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=20853&no=317&weekday=>

곽백수 <트라우마> :

<http://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=22052>

양영순 <1001> :

http://kr.news.yahoo.com/service/news/shelllist.htm?linkid=toon_series&work_idx=45

ABSTRACT

Studies of Meta-Expressions in Webcomics

Kwon, Kyung-Min

<Meta-expressions of Cartoon> are cartoon-expressions called cartoon itself to show the characteristic and limit of the presentation system, cartoon, by constitution. These followings are typical examples. First, a character regarded as a cartoonist shows up in the cartoon and constitutes the readers' recognition of the cartoon by himself or herself. Second, the line dividing two cuts is transformed or destroyed and likened to another thing so that can help the readers understand the cuts are physical existence. Most of the approaches to cartoon criticism studies which have been done before are external analyses focused on how to use cuts, balloons, and the two-dimensional expression meaning the relationship between script and picture.

The purpose of this research is understanding meta-expressions in online and offline cartoons based on these outcomes. The research on meta-expressions of cartoon is considered to help understanding about the structure of Webcomics and the expansion of expression field in media by examining the expressions of the genre called cartoon.

Key Word : meta-expression, webcomics, cut, cartoonist, reader

논문 투고일: 7월 9일

논문 심사일 : 2009년 7월 29일

게재 확정일 : 2009년 8월 19일

권경민

남서울대학교 애니메이션학과 교수

천안시 성환읍 매주리 남서울대학교 디자인정보관 416호

Tel : 041-580-2344

kwonkm@nsu.ac.kr