

웹툰에서의 영화 연출 적용에 관한 연구 -윤태호의 <이끼>를 중심으로-

The Adaptation of Film Directing to Webtoon -focusing on <Moss> by Yoon Tae Ho-

박민주, 경성대학교 영상애니메이션학부

Park, Min Ju_School of Screen Arts, Kyung Sung University

차례

- 1. 서론
 - 1.1. 연구의 배경
 - 1.2. 연구의 목적
 - 1.3. 연구의 범위 및 방법
- 2. 웹툰의 형식과 특성
- 3. 웹툰과 영화의 시공간 연출
- 4. 웹툰의 영화 연출 적용
 - 4.1. 패널과 쇼트
 - 4.2. 시점
 - 4.3. 연속성
- 5. 결론 및 제언

References

웹툰에서의 영화 연출 적용에 관한 연구 -윤태호의 <이끼>를 중심으로-

The Adaptation of Film Directing to Webtoon -focusing on <Moss> by Yoon Tae Ho-

박민주, 경성대학교 영상애니메이션학부

Park, Min Ju_School of Screen Arts, Kyung Sung University

요약

본 연구의 목적은 웹툰의 장면 구성과 전환에 적용되고 있는 영화 연출의 기법을 유형별로 연구 분석하여 이에 대한 효과를 입증하고, 웹툰 고유의 연출 방법론을 재고하는 데 있다. 이에 대한 연구방법으로 먼저 선행연구분석을 통해 웹툰의 형식과 특성을 조사하였다. 또한 웹툰의 시간성과 공간성에 관한 연구를 진행하였으며, 웹툰의 시공간 연출을 위해 적용된 영화 연출의 기법을 유형별로 분석하였다. 각각의 유형에 해당하는 연출 기법의 비교와 분석에 대한 사례연구로 윤태호 작가의 웹툰 <이끼(2007)>를 채택하였다. 그 결과 본 연구는 다음과 같은 결론을 내릴 수 있었다. 첫째, 웹툰의 세로 스크롤 방식이 전통 출판 만화에서는 불가능했던 레이아웃과 연출 기법을 탄생시켰다. 둘째, 웹툰의 무한대의 디지털 공간은 패널과 패널 사이의 공간인 홈통의 연출에 대한 유연성을 가지며 영화적 시공간 연출을 가능하게 하였다. 셋째, 비슷한 내용의 이미지를 쇼트의 크기를 달리하여 반복하는 방식으로 영화에 가까운 세련된 연출을 시도하고 있다. 넷째, 디지털 제작 환경이 이미지 블러 방식을 가능하게 하여 랙 포커스, 디졸브 등의 영화적 장면 전환이 가능해졌다. 다섯째, 등장인물과 독자들의 시점을 일치시키는 POV샷을 적극적으로 사용하며 내러티브 전개에 독자들을 능동적으로 끌어들이었다. 여섯째, J컷과 같은 사운드를 이용한 영화적 편집 기법을 텍스트를 활용하여 시도함으로써 연속성을 높임과 동시에 웹툰만의 창의적 연출을 탄생시켰다. 영화나 애니메이션과 같은 주변 매체로부터의 영향과 더불어 웹툰 고유의 연출 방법론을 논의하였다는 점에 본 논문의 의의가 있으며, 후속 연구로 대학에서의 웹툰 교육, 커리큘럼, 교육모델 연구 분석이 필요할 것으로 보인다.

중심어

웹툰
영화 연출
패널
쇼트
장면전환
연속성

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze shots and transitions in webtoons with the film directing point of view and categorize them to prove their effects. This paper firstly investigated the forms and characteristics of webtoons through the preceding research papers. It also proceeded an intensive study about time and space in the language of webtoons and the techniques of film directing applied into webtoons to present sequential storytelling. I have chosen the webtoon <Moss(2007)> by Yoon Tae Ho as a case study and the paper could reach a conclusion as it follows. First, the vertical scroll in webtoons created a new layout and directing techniques that were impossible on the pages of classic comic books. Second, the infinite digital space of webtoons gave gutters much more flexibility and it generated influence from film directing. Third, it is not difficult to find that several similar images repeatedly appear in slightly different size or angle of shots in webtoons. Fourth, digital production environment brought new techniques like 'image blur' so that film transitions such as 'lack focus' and 'dissolve' have become possible. Fifth, webtoons actively drag audience into narratives using POV shot, that matches the audiences' point of view to the characters'. Sixth, webtoons adopted the editing technique with sound that are used only in films like 'J cut' to enhance their continuity. Additionally, those techniques have created new layouts, editing and directing systems in webtoons. This research has focused on webtoons' attributes in terms of storytelling and its flexibility from other media. Further research should be done as needed for direction of webtoon education, curriculum and educational model analysis.

Keywords

webtoon
film directing
panel
shot
transition
continuity

이 논문은 2019학년도 경성대학교 학술연구비지원에 의하여 연구되었음

1. 서론

1.1. 연구의 배경

웹툰의 전신이라고 할 수 있는 만화, 즉 코믹스(comics)는 보드빌 무대, 영화와 함께 19세기 대중 엔터테인먼트의 중요한 축을 담당하였다. 이후 공연예술과 영화는 오랜 세월을 거치며 그들의 입지를 다지고 독립된 예술 장르로 성장하였지만 코믹스는 여전히 문학과 시각예술 사이에 걸쳐있는 저급한 대중매체라는 인식을 벗지 못하고 있다. 1990년대에 인터넷이 보급되면서 인쇄만화 시장은 급속도로 쇠퇴하기에 이르렀으나, 이후 초고속 인터넷이 등장하면서 ‘웹툰’이라는 디지털 코믹스 매체를 탄생시켰다. 또한 스마트 미디어 환경의 도입으로 디지털 콘텐츠 제작과 유통 구조가 재편되었고 온라인 이외에 모바일 기반의 새로운 웹툰 유료 플랫폼이 등장하기에 이르렀다. 현재 웹툰은 국내 만화 시장에 안정적으로 정착하여 2005년 이후 시장의 규모를 확대하고 있으며 영화, 드라마의 오리지널 콘텐츠 소스로 각광받고 있다. 그러나 웹툰 시장의 급속한 성장에 비해 그 콘텐츠의 수준과 완성도는 아직도 많은 과제로 남아있다. 그 중 전문적인 교육과 작가의 발굴 및 성장이 이에 필요한 중요한 요인으로 꼽힌다. 지금까지 만화라는 매체는 전문적인 교육과정을 거쳐야 배울 수 있는 ‘학문’이 아니었다. 운 좋게 유명 작가의 문하생이 되어 오랜 기간의 숙련 과정을 거친 다음 비로소 본인의 이름으로 데뷔할 기회를 가지는 일종의 ‘장인’으로 인식되어온 것이다. 그러나 테크놀로지의 발전은 이제 누구나 만화를 그리고 이를 대중에게 선보일 수 있는 다양한 플랫폼을 만들어내었다. 실제로 우리는 전문적인 유료 웹툰 포털을 통하지 않더라도 개인 SNS나 블로그를 통해 손쉽게 웹툰을 접할 수 있다. 이러한 시점에서 웹툰 만의 언어, 문법, 그래픽 스토리텔링, 그리고 비주얼 내러티브에 대한 연구는 중요한 의미를 가진다.

1.2. 연구의 목적

본 연구의 목적은 웹툰의 장면 구성과 전환에 적용되고 있는 영화 연출의 기법을 유형별로 연구 분석하여 이에 대한 효과를 입증하고, 웹툰 고유의 연출 방법론을 재고하는 데 있다. 엄밀히 말해 영화는 시간축(time base)의 예술이지만 촬영을 계획하기 위해 제작되는 스토리보드는 코믹스와 함께 연속성의 예술(sequential art)이라는 공통의 분모를 가지고 있다. 전통적인 코믹스, 다시 말해 칸 만화는 하나의 페이지에 하나 이상의 패널을 배열하여 시퀀스를 발생시킨다. 코믹스에는 소리와 움직임이 없고 오직 이미지와 텍스트가 중립적으로 존재하며 시간의 흐름과 공간의 이동을 표현한다. 그럼에도 불구하고 독자들은 코믹스를 읽으면서 직관적인 시간의 흐름, 캐릭터의 움직임, 심지어 소리의 효과까지도 경험할 수 있는데, 이는 코믹스의 형식에서 나타나는 연속성(continuity)과 코믹스 읽기의 특징인 동시성(simultaneity)이 결합되기 때문이다. 웹툰은 디지털로 제작되거나, 디지털로 변환되어 결과적으로 이미지 파일로 만들어진다. 또한 컴퓨터 스크린이나 스마트폰 상에서 위에서 아래로 내려가면서 읽는 스크롤 방식으로 편집되는 특징을 가지고 있다. 김시은은 웹툰의 이러한 스크롤 방식이 전통적인 인쇄 출판만화의 페이지가 가지고 있는 공간적 한계를 극복하고 아래로 계속해서 이어지는 무한의 공간을 가지게 함으로써 웹툰 만의 독자적인 연출 방법을 가지게 되었다고 하였다(Kim, S., 2017). 전통적인 코믹스와 마찬가지로 웹툰의 가장 작은 구성단위는 ‘패널(panel)’이며 이는 영화의 ‘쇼트(shot)’에 해당된다. 시퀀스를 통한 스토리텔링을 기본으로 하는 두 매체의 연출 방식은 많은 부분을 공유할 수밖에 없으며 서로에게 영향을 끼치고 있다. 본 연구에서 연구자는 웹툰에서 발견되는 영화 연출의 요소와 적용된 사례를 분석하여 그 효과와 함께 웹툰 고유의 연출 방법론을 제시하고자 한다.

1.3. 연구의 범위 및 방법

본 연구는 먼저 선행연구분석을 통해 웹툰의 형식과 특성을 조사하였다. 이용옥은 그의 연구에서 웹툰을 인터넷 인터페이스를 기반으로 하여 서사장(narrative field)을 형성하고 있는 디지털 서사체로 정의하며 기존의 인쇄 만화와 다른 서사전략을 가진다고 주장하였다(Lee, Y.,

2009). 스크롤바를 이용한 웹툰의 수직적 시각 동선은 서사를 이해하고 해석하는 행위에 많은 변화를 가져왔으며, 이는 서사 구조에서 중요한 역할을 하는 시간성에 결정적 영향을 끼쳤다. 이에 저자는 웹툰의 시간성과 공간성에 관한 연구를 진행하였으며 웹툰의 시공간 연출을 위해 적용된 영화 연출의 기법을 유형별로 분석하였다. 영화와 웹툰에서 공통적으로 가장 작은 단위에 해당하는 쇼트와 패널의 장면전환, 서사에서 화자(narrator)에 해당하는 시점(point of view), 그리고 연속성이 이에 해당한다. 각각의 유형에 해당하는 연출 기법의 비교와 분석에 대한 사례연구를 위하여 본고는 윤태호 작가의 웹툰 <이끼(2007)>를 채택하였으며 그 이유는 다음과 같다. 첫째, <이끼>는 스틸러 장르의 특성성 하나의 거대한 플롯이 존재하며 결말에 이르러서야 모든 퍼즐이 완성되는 스토리텔링 방식을 가지고 있다 이는 세로 스크롤 웹툰 형식과 결합하여 독자들의 긴장감과 몰입을 유도하며 영화의 장면과 흡사한 연출적 특징을 보여준다. 둘째, 독특한 등장인물들의 캐릭터 설정을 들 수 있다. <이끼>의 등장인물들은 매우 복잡적이고 다면적 특징을 가지고 있는데 앞서 언급하였던 전체 플롯 내에서의 복잡한 사건들끼리의 개연성이 이들 인물들이 보여주는 행동의 정당성과 밀접한 관련이 있다. 셋째, 웹툰 전체의 시간성에서 나타나고 있는 ‘플래시백’기법의 영화적 연출에 집중하기 위함이다.

2. 웹툰의 형식과 특성

박인하는 만화 매체의 변화를 출판만화, 디지털 만화, 인터넷 만화, 웹툰으로 구분하여 설명하면서 이 변화가 꼭 순차적으로 이루어진 것은 아니라고 하였다(Park, I., 2015). 그는 디지털 만화는 창작의 단계를 제외한 제작, 유통, 소비가 모두 디지털플랫폼을 통해 이루어지는 만화를 말하며 인터넷 만화는 인터넷에서 구독할 수 있는 만화를 모두 포괄한다고 하였다. 이러한 개념 정리의 측면에서 보자면 웹툰은 디지털 방식으로 제작되고 웹의 성격에 맞게 유통되고 진화하며 지금의 스마트폰 소비 환경에까지 이르렀으므로 디지털, 또는 인터넷 만화와는 구분되는 특징을 가지게 된다.

초고속 인터넷이 보편화되면서 웹툰의 소비는 급속하게 확대되었으며 PC기반의 소비 환경이 스마트폰으로 변화되면서 또 한 번 급물살을 탔다. 스마트폰 사용자들은 앱을 통해 간단한 터치 몇 번으로 손쉽게 웹툰을 소비할 수 있게 되었다. 웹툰이 스마트폰에 적합한 콘텐츠로 자리 잡게 된 가장 큰 요인은 바로 ‘세로 스크롤’방식 때문이다. 전통적 출판만화의 패널은 좌에서 우의 가로 배열과 전체 페이지 구성, 페이지 넘김에 의해 연속성을 가지지만 웹툰은 패널들이 세로로 연결되며 이야기가 전개된다. 여기에는 단순한 이미지 ‘배열’을 넘어서는 중요한 개념이 존재하는데 그것이 바로 만화라는 매체에서는 존재하지 않았던 ‘시간성’의 개념이다. 물론 출판만화의 스토리 전개에도 시간성은 존재하지만 저자가 강조하고자 하는 것은 ‘스크롤’이라는 행위에서 발생하는 화면의 움직임과 이미지 연결의 시간성이다. 전통적인 만화에서의 시간성은 패널과 패널 간의 장면전환을 통해 발생하는 추상적 시간의 흐름이라고 할 수 있으며 추트(Chute, H., 2008)는 만화의 서사가 패널과 패널 사이에 있는 홈통(gutter)에서 발생한다고 하였다. 이와 비교하여 웹툰의 시간성은 보다 실제적인데 패널들 간의 경계와 연결이 훨씬 더 자유롭고 세로로 스크롤하는 동안의 시간을 확보함으로써 독자가 제어 가능한 인터랙티브한 시간의 개념을 가지게 된 것이다. 또한 디지털이라는 무한의 공간에서 제작되는 웹툰은 패널과 패널 사이의 간격에 대해서도 출판만화에서는 표현하기 힘들었던 획기적인 레이아웃을 보여주며 영화적 연출의 세련됨을 추구하고 있다. 이에 대한 구체적 논의는 3장 웹툰의 시공간 연출에서 보다 자세히 다루게 될 것이다.

박인하는 또한 그의 연구에서 웹툰만의 차별화 요소로 공감연출, 가독성 높은 디자인, 새로운 소재를 들고 있다(Park, I., 2015). 페이지 기반의 전통만화에 비해 웹툰은 무한대의 공간을 보유하고 있기 때문에 이미지의 반복적 연출, 나레이션 등을 통해 독자들에게서 정서적 공감대를 끌어낸다는 것이다. 나머지 두 가지 요소인 가독성 높은 디자인과 새로운 소재 또한 웹툰의 형식에서 기인한 특징들이라고 할 있다. 여기에 독자들이 적극적으로 참여하는 댓글과 별점 시스템까지 갖추게 되면서 독자들은 인터넷 상의 플랫폼에서 웹툰을 ‘쇼핑’할 수 있게 되었으며

인기 작품과 작가들은 팬덤을 형성하게 되었다. 양지훈, 이지영, 이상우의 연구에 따르면 구독자의 평점, '좋아요'의 수, OSMU 여부, 작가과워(작가의 전작 개수), 그리고 몇몇 장르와 그림체가 웹툰의 흥행에 영향을 미치는 요인으로 나타났다(Yang, J., Lee, J., & Lee, S., 2016). 그 중에서도 OSMU의 여부가 가장 높게 나타났는데 이는 영화, 드라마 등 다양한 주변 매체에 웹툰의 콘텐츠가 노출되어 홍보효과 등 매체 간 시너지 효과를 창출하여 흥행이 직접적으로 영향을 미치는 것으로 해석할 수 있다. 또한 구독자 평점과 작가의 지명도가 웹툰 독자들의 작품선정에 중요한 요소로 작용한다는 것을 알 수 있다.

3. 웹툰과 영화의 시공간 연출

코믹스 작가이자 연구자인 스캇 맥클라우드(McCloud, S., 1993)는 그의 저서 '코믹스의 이해(Understanding Comics)'에서 코믹스 패널의 나열을 이용한 시공간 연출의 방법을 크게 6가지로 구분하고 있다.¹⁾ 이들 연출법은 움직임이 없는 코믹스에서 최대한 스토리와 장면에서의 긴장감을 고조시키고 등장인물들의 액션을 자연스럽게 연결시키면서도 패널들 간의 단조로움을 탈피할 수 있는 방법이었다. 이러한 전통적 출판 만화에서의 제한적인 패널 연출 방법은 웹툰에 이르러서는 보다 유연하게 확장되었다고 할 수 있다.



<Figure 1> Webtoon <Moss>

<Figure 1>은 아버지의 부고를 듣고 시골집을 찾은 주인공 해국이 동네 구멍가게 앞을 지나가는 장면이다. 여기에서 패널의 연출을 보면 가게 앞을 지나치고 있는 해국의 롱 쇼트에서 클로즈업 쇼트, 해국의 시점으로 평상의 풀 쇼트, 평상에 앉아있는 해국과 아버지 류목형의 모습으로 이어진다. 이를 영화적 연출로 분석해보면 현재의 해국의 시점으로 보이는 POV샷의 평상이 과거로 전환되면서 똑 같은 구도를 유지하는 매치 컷(match cut)을 사용한 플래시 백 장면이다. 매치 컷의 특성 상 한 번의 컷으로 시간과 공간의 변화를 동시에 해결하는 것이다. 또한 해국의 POV로 보이는 평상 패널에 나타나있는 대사를 눈여겨 볼 필요가 있다. 시각적으로는 현재의 시점에서의 평상의 모습이 보이고 있지만 '어머니 진짜 편찮으시거든요?' 라고 하는 해국의 대사는 과거의 시점이다. 이는 영화에서 장면이 전환되기 전 관객들에게 오디오가 먼저 들리게 하는 J컷 편집 기법이다. 영화에서의 J컷은 다음 장면에서 보게 될 시각요소의 사운드를 시간차를 두고 미리 들리게 함으로써 관객들에게 다음 장면에 대한 정보를 줌과 동시에 컷의 변화를 자연스럽게 연결하는 '연속성(continuity)' 효과를 노린다. 웹툰에는 사운드가 없지만 대사나 효과음 등을 텍스트로 표현하기 때문에 윤태호 작가는 말풍선을 통해 이를 해결하고 있다. 웹툰에서 이러한 영화적 연출이 가능하게 된 것은 앞 장에서 논의하였듯이 세로 스크롤의 영향이 크다. 다시 말하면 스마트폰 화면에서 독자들의 손가락에 의해 이미지가 아래에서 위로 나타나는 형식이기 때문에 가능한 연출인 것이다. 또한 전통적 형식의 만화에서와는 달리 말풍

1) ①Moment to moment ②Action to action ③Subject to subject ④Scene to scene ⑤Aspect to aspect ⑥Non sequitur

선이 반드시 패널 안에서 이미지와 함께 존재하지 않아도 되기 때문에 대사 말풍선이 먼저 나타나면서 마치 영화에서의 J컷과 같은 효과를 볼 수 있게 된 것이다.

코믹스 매체에서 패널의 변화는 영화에서의 컷에 해당하며 이는 전통적 출판만화나 웹툰 모두에서 사용되며 시간과 공간의 변화를 표현하는 가장 일반적인 방법이다. 웹툰은 무한대의 디지털 공간을 가지고 있기 때문에 패널과 패널 사이의 공간을 작가가 원하는 만큼 둘 수가 있어서 그 공간을 스크롤하는 시간만큼의 시간과 공간 연출이 가능하다. 김시은은 웹툰에서 공백의 화면을 지나 텍스트가 먼저 나타나고 그 다음 그림을 보게 만드는 연출은 실제로 독자들로 하여금 앞선 내용을 공감하고 이어지는 내용을 미루어 짐작하게 하면서 동시에 작품 속으로 몰입하게 만드는 역할을 한다고 하였다(Kim, S., 2017). 그 외에도 웹툰은 마치 영화와 같은 장면전환을 통해 다양한 연출을 시도하고 있는데 이는 다음의 4장에서 보다 자세하게 논의하기로 한다.

4. 웹툰의 영화 연출 적용

4.1. 패널과 쇼트

영화에서 장면을 구성하는 가장 작고 기본적인 단위가 쇼트인 것처럼 패널은 웹툰에서의 가장 기본적인 단위이다. 패널의 변화는 쇼트의 변화와 같고 패널이 변할 때마다 시간, 공간, 앵글, 시점이 달라진다. 하지만 이 간단한 패널의 변화가 길고 긴 시간의 흐름을 나타내기도 하고 수십 킬로미터가 떨어진 공간으로 전환되기도 한다. 특히 지면과 페이지 수에 의해서 많은 제약이 따랐던 전통적 출판만화와 달리 무한대의 디지털 공간을 확보한 웹툰은 패널의 변화를 영화에 가까울 만큼 다양하고 세련되게 연출할 수 있게 되었다.



<Figure 2> Webtoon <Moss>

위의 <Figure 2>는 지방으로 좌천된 검사 박민욱이 그의 자취방에서 식사 준비를 하다가 아내의 전화를 받는 장면이다. 패널의 변화를 살펴보면 캐릭터의 미디엄 풀 쇼트-미디엄 클로즈업 쇼트-미디엄 쇼트-하이 앵글 쇼트로 연결되고 있는데 이러한 비슷한 내용의 그림을 쇼트의 크기만으로 변화를 주는 방법은 과거의 출판만화에서는 찾아보기 힘든 연출이다. 특히 전화벨이 울리는 패널에서 박민욱이 전화를 받는 패널 변화는 영화에서의 ‘커팅 온 액션(cutting on action)’에 해당하는 편집기법으로 완전히 다른 앵글에서의 두 쇼트를 캐릭터의 액팅이나 움직임으로 연결하고 있다. 영화에서 커팅 온 액션의 가장 큰 목적은 관객에게 컷의 느낌을 주지 않으면서도 앵글의 변화를 구사하여 화면 구도의 다양성을 확대시키기 위함이다. 이때 관객들

은 등장인물의 액션에 집중하기 때문에 카메라 앵글이 완전히 달라졌다는 것을 느끼지 못하게 된다. 웹툰에 이러한 영화적 연출, 특히 패널 변화에 있어서 영화적 편집기법을 끌어들이고 이를 세로 스크롤의 레이아웃에 적용시키며 코믹스 매체의 한계였던 시간적 흐름과 공간적 변화를 보다 자연스럽게 느낄 수 있다.

이러한 영화적 연출 적용은 웹툰에서 점점 더 많이 나타나고 있는데 이는 디지털 툴을 사용하면서 더욱 활성화된 것이다. 다음으로는 영화의 랙 포커스(rack focus) 기법의 예를 살펴보겠다. 랙 포커스는 하나의 쇼트에서 렌즈를 사용하여 피사체의 포커스를 변화시킴으로써 관객의 시선을 유도하는 기법이다. 같은 화면 안에서 관객들은 포커스가 뚜렷한 부분을 보게 되는데, 이를 흐리게 만드는 동시에 흐려져 있던 다른 부분을 또렷하게 만들면서 관객들의 관심을 그곳으로 옮겨가게 만드는 데 목적이 있다. 렌즈를 사용한다는 점에서 이는 영화의 전유물과 같은 연출기법이었으나 제작부터 디지털 툴을 사용하는 웹툰에서 이와 같은 효과의 패널을 연출할 수 있게 되었다.



<Figure 3> Webtoon <Moss>

<Figure 3>은 창 밖에서 실내에 있는 해국의 모습이 미디엄 쇼트로 연출된 패널이다. 첫 패널에서 포커스는 해국의 모습으로 맞추어져 있고 창틀은 마치 아웃 오브 포커스와 같은 효과로 흐릿하게 표현되어 있다. 다음 패널에서 해국에게 맞춰진 포커스가 흐려지면서 창틀과 창문 위로 떨어지는 빗방울이 또렷해진다. 세 번째 패널에서 화면 안의 모든 피사체가 뚜렷해지면서 해국이 창밖에서 있는 인물을 보게 됨과 동시에 독자들도 창밖의 인물이 해국을 감시하고 있었음을 인지하게 된다. 랙 포커스 기법은 화면의 깊이(depth of field)와 렌즈를 동시에 이용하는 기법인데 첫 번째와 두 번째 패널은 얕은(shallow) 화면 깊이에 해당하고 세 번째 패널은 화면의 깊이를 깊게 하여 전경과 중경 원경에 이르기까지 모든 피사체가 뚜렷이 보이는 효과를 노리고 있다. 여기에서 주목할 점은 이러한 영화적 연출기법이 스토리 전개와 밀접한 관계를 맺고 있다는 것이다.

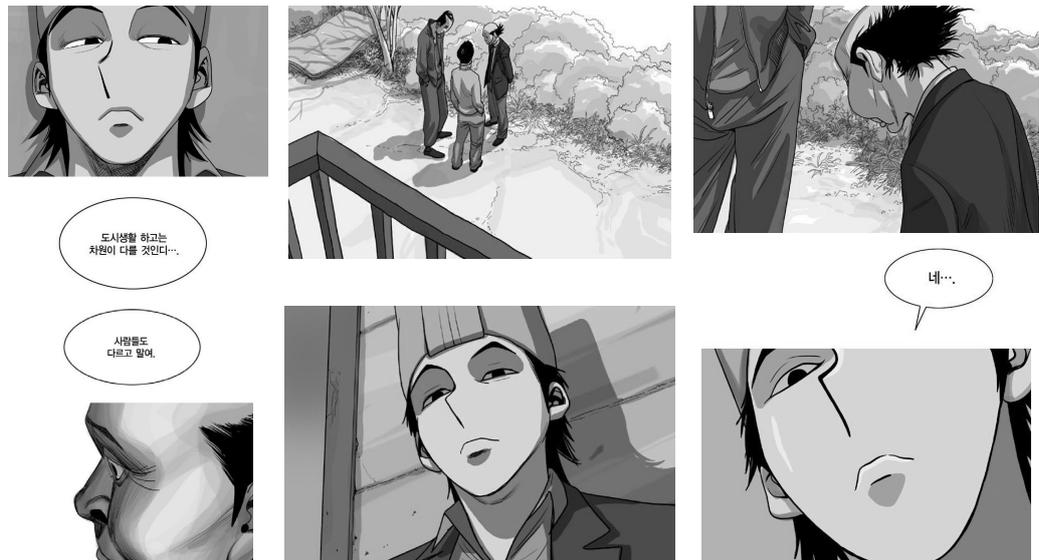
4.2. 시점

영화에서의 시점은 소설의 화자와 같다. 3인칭 관찰자 시점에 해당하는 객관적 쇼트(objective shot)에서 관객들은 관찰자적 중립성을 가지고 스토리를 이해하게 되는데 등장인물들 중 특정 캐릭터의 시점으로 사건을 보게 되는 시점, 즉 POV 쇼트(point of view shot)에서는 관객들의 시선이 그 캐릭터와 일치되게 된다. 이 경우 스토리의 전개에 있어서 관객들은 특정 인물과 동일시된 시점으로 사건을 보게 되기 때문에 이를 주관적 쇼트(subjective shot)로 분류한다. 영화에서 시점은 계속해서 바뀔 수 있고, 감독은 이를 이용하여 플롯의 구성상 관객들이 ‘알고 있어야 할 부분’과 ‘아직은 보지 말아야 할 부분’을 교묘하게 조절할 수가 있다.

한창완, 홍난지의 연구에 따르면 완성도 높은 웹툰의 서사구조는 하나의 플롯을 풍성한 변수를 통해 이야기의 핵심을 일지 않으면서도 단조로움을 피하는 다중형식 스토리텔링을 구사한다고 하였다(Han, C. & Hong, N., 2011). 이상민은 여러 배치되는 사건과 인물이 공간 속에 위치하여 의미를 창출해내는 공간 중심 스토리텔링을 구사하는 점이 웹툰과 출판만화의 가장 큰 변별점이라고 하였다(Lee, S., 2009). 이 공간 중심적 스토리텔링은 패널과 패널 사이의 빈 여백을 활용하고 캐릭터들의 동작 중심이 아닌 시점이동 중심의 웹툰 연출을 탄생시켰다고 할 수 있다.

많은 연구자들이 웹툰이 영화화되기 용이한 장점으로 스토리보드를 연상시키는 스크롤 연출이라는 의견에 동의하는데 이는 공간과 시점 중심의 웹툰 연출 때문이다.

웹툰 <이끼>는 주인공 류해국이 아버지의 죽음을 둘러싼 미스터리를 규명하기 위하여 시골의 한 마을에 정착하게 되면서 일어나는 사건들로 구성된 스릴러 장르이다. 비밀스럽고 기묘하기까지 한 <이끼>의 등장인물들은 하나같이 매우 복잡적이고, 스릴러의 특성상 결말에 이르기 전까지 해국의 아버지 류목형의 죽음에 대한 의문점은 풀리지 않는다. 모든 등장인물은 독특한 사연과 과거를 숨기고 있고 이들의 개인적인 이야기는 류해국이 아버지의 죽음을 규명해나가는 과정에서 플래시백을 통해 공개된다. 결국, 모든 의문점은 결말에 가서야 밝혀지고 거대한 하나의 전체 플롯을 구성하고 있는 퍼즐이 완성된다.



<Figure 4> Webtoon <Moss>

<Figure 4>는 의사가 류목형의 사인을 확인하기 위해 사체검안을 하는 동안 문밖에서 이를 기다리는 류해국과 대화를 나누는 장면이다. 말풍선 안의 대사는 의사의 것이며 이를 듣는 해국의 시선은 이장과 동네 주민들에게 향해 있다. 첫 번째 패널에서 독자들은 관찰자 시점으로 의사의 말을 건성으로 들으며 특정 방향을 바라보고 있는 해국의 모습을 관찰자 시점으로 보게 된다. 두 번째 패널에서 독자들의 시점은 해국의 시점과 일치되며 해국을 통해 이장과 마을 사람들을 보게 되며 해국의 시점은 세 사람 중 이장의 모습으로 집중된다. 이때 해국이 서있는 위치는 아버지의 집 난간이므로 두 번째 패널은 이를 고려하여 하이 앵글 쇼트로 연출되었다. POV 쇼트에서 시점의 주체와 바라보는 대상의 투시가 맞지 않으면 그 효과를 얻을 수 없으므로 고려된 세심한 연출이다. 처음에는 롱 쇼트로 연출된 패널은 점점 그 대상으로 다가가면서 이장의 미디엄 쇼트로, 이는 다시 익스트림 클로즈업 쇼트로 변환되면서 그를 향한 해국의 의심을 시각화한다. 이러한 시점 변환 연출로 작가는 굳이 해국의 이장을 향한 의심을 직접적인 사건이나 텍스트로 표현하지 않으면서도 독자들 스스로 해국의 시선을 통해 이장에 대한 의구심을 품게 한다.

<이끼>는 수수께끼와 의문으로 가득 찬 외딴 마을을 배경으로 하여 기괴하기까지 한 마을 사람들을 상대로 아버지 죽음의 비밀을 밝혀내기 위해 고군분투하는 이방인 해국의 이야기이다. 독자들은 POV 연출을 통해 해국의 눈으로 놀라운 사실의 퍼즐을 하나씩 발견해나아가다가도, 때로는 사건에서 완전히 빠져 나온 제 3자의 눈으로 해국이 보지 못하는 것들을 바라보기도 한다. 웹툰임에도 불구하고 스릴러 영화 못지않은 서스펜스를 창조해낸 <이끼>에는 윤태호작가의 POV 쇼트와 독자들의 심리, 극적 반전에 대한 이해가 기저에 존재하고 있기 때문이다.

4.3. 연속성

영화에서 연속성(continuity)은 쇼트와 쇼트, 씬과 씬의 장면전환에서의 자연스러운 연결성을



<Figure 5> Webtoon <Moss>

의미한다. 연속성은 시각적 구성에만 의존하는 것은 아니며 사운드에 있어서의 논리적 연속성 또한 시공간 연출에 중요한 역할을 담당하고 있다. 장면 전환의 방법으로 가장 많이 쓰이는 컷(cut)은 과거에는 같은 시간대끼리의 전환에서만 쓰이는 경향이 있었으나 현대영화연출에서는 물리적 차이가 큰 두 시공간의 연결 장면에서도 흔하게 사용된다. 이러한 경향은 웹툰에서도 나타나는데, <이끼>의 경우 과거의 회상이나 플래시백에서 페이드 아웃(fade out) 등의 효과 대신 패널과 패널 사이의 컷을 사용하고 있다. 점점 어두워지거나 밝아지는 페이드 효과를 쓰게 되면 독자들이 이를 스크롤 다운하면서 시간의 흐름을 느끼게 할 수도 있었지만 윤태호 작가는 오히려 컷을 통해 한순간 시간의 흐름을 전환

시키는 기법을 사용하여 스릴러 장르에서의 긴장감을 고조시켰다.

<Figure 5>는 전석만의 집에 몰래 침입하여 그의 비밀의 캐던 해국의 뒤로 석만이 나타나고, 신변의 위협을 느낀 해국의 눈앞에 서있는 전석만의 과거가 밝혀지는 장면이다. 이는 당연히 해국의 눈에는 보이지 않는 과거에 일어난 사건들로, 오직 독자들만이 볼 수 있으며 석만이 얼마나 위험한 인물인가를 인지시키며 긴장감을 끌어올린다. 또한 작가는 시간적 역행을 암시하는 어떠한 시각적 장치 없이 어린 시절의 석만을 화면에 갑자기 등장시킨다. <이끼>의 모든 플래시백은 이러한 방법으로 연출되었다. 다만 앞서 3장에서 논의하였던, 시각적 요소보다 사운드가 먼저 등장하게 하는 J컷 기법을 주로 사용하였다. 연속성의 논의에서 빠질 수 없는 사운드 효과를 '텍스트'로 대체한 것이다. 웹툰의 텍스트는 출판만화의 말풍선에 담긴 대사나 독백보다 훨씬 더 강력한 기재를 가지고 있다. '그리고...돈은 돌려줬으니 된 거야'라는 독백은 사실은 석만의 과거에 존재하는 생각이지만 현재 석만 모습의 패널과 매칭시킴으로써 텍스트에 의한 연속성을 시도하고 있다. 따라서 독자들은 다음 패널에서 등장하는 아이가 석만의 어린 시절 모습이라는 것을 자연스럽게 이해하게 되는 것이다. 웹툰 텍스트 연출의 중요한 특징 중의 하나는 비슷한 이미지의 패널들이 계속 반복되며 많은 양의 텍스트를 계속해서 이어나가는 것이다. 이 역시 출판만화에서는 찾아볼 수 없는 구성인데 예를 들어 한 캐릭터가 많은 양의 대사를 해야 할 경우 출판만화에서는 가능한 한 한정된 몇 개의 패널 안에서 그 대사를 모두 소화하기 위해 노력해야 할 것이다. 그러나 웹툰은 긴 대사를 부분으로 나눈 다음 비슷한 패널을 반복 연출하며 대사를 길게 이어나가는 방식으로 연출된다. 심지어 대사에 더 집중해야 할 때에는 이미지 없이 텍스트로만 구성된 장면이 계속해서 이어지기도 한다. 웹툰에서의 텍스트는 그 자체만으로도 하나의 패널로써의 역할을 수행할 수 있으며 독자들에게 좀 더 명확한 메시지를 전달함과 동시에 다른 시간대와 공간들을 이어주는 연결성을 가진다.

디졸브(dissolve)는 영화의 포스트 프로덕션 편집 단계에서 줄 수 있는 효과로 하나의 이미지 위로 다른 이미지가 겹치면서 이루어지는 장면전환의 방법이다. 대개 디졸브는 두 장면 사이의 시간의 흐름을 나타내거나 회상의 시작 등에 쓰이는 경우가 많다. 디졸브 역시 타임 베이스의 기법이므로 영화의 전유물처럼 사용되어 왔지만 윤태호작가는 웹툰의 디지털 제작 특성을 활용하여 디졸브와 유사한 장면전환을 시도하였다. <Figure 6>은 농기계 창고에서 수상한 CD더미를 발견한 해국이 이를 훔쳐 나온 뒤 냇가에서 세수를 하는 장면이다.

캄캄한 창고 안에서 조명 스위치를 찾지 못해 애를 먹던 해국이 겨우 전등을 켜으나 이내 전구가 터져버리고 창고 안은 다시 팽팽한 긴장감이 감돈다. 해국이 CD를 찾아 들고 허겁지겁 창고를 뛰쳐나간 후 정체를 알 수 없는 손이 문을 닫는다. 그리고 불이 켜진 창고와 냇가에서 세수를 하고 있는 해국의 이미지가 겹쳐지면서 해국의 모습이 뚜렷해진다. 여기에서 독자들은 창고에서 무사히 빠져나온 뒤 어느 정도 시간이 흘렀음을 알게 되고 창고라는 공간에 어떤 비밀이



〈Figure 6〉 Webtoon 〈Moss〉

존재한다는 것을 어렵듯이 느끼게 된다.

이러한 <이끼>의 특정 장면과 장면전환의 예시들은 웹툰이 전통적 출판만화와는 뚜렷이 구분되는 연출적 특징을 가지고 있고²⁾, 움직임이 없는 스틸 이미지라는 한계에도 불구하고 상당부분 영화연출까지도 적용하고 있다는 것을 알게 한다.

5. 결론 및 제언

본고는 지금까지 웹툰에 적용된 영화연출의 기법과 사례에 대해 살펴보았다. 장르적으로 웹툰은 연속성의 예술, 즉 씨퀀스 아트에 해당하며 두 개 이상의 패널을 배열함으로써 내러티브를 발생시킨다. 이는 전통적 출판만화와도 크게 다르지 않은 특징이지만 웹툰의 경우 태생적으로 디지털 방식으로 제작되기 때문에 웹툰만의 독자적 연출 기법을 축적해오고 있다. 디지털 제작의 툴, 세로 스크롤 방식, 무한대의 디지털 공간, 출판만화와 구분되는 텍스트 사용과 이미지 구성은 웹툰만의 연출방식을 탄생시키며 전통적인 코믹스 매체로부터의 장르적 독립을 실현하게 하였다. 이에 영화적 연출 적용이 더해지면서 스틸 이미지의 나열을 넘어서는 시간축(time-base)의 연출까지도 가능하게 되었다. 따라서 웹툰은 태생적으로는 전통적 코믹스 매체에 근간을 두고 있지만 시간성과 공간성, 그리고 연속성의 연출에 있어서는 영화 연출의 적용에서 더 큰 효과를 보았다고 할 수 있다. 본 연구자는 웹툰의 이러한 연출 측면에서의 경향을 구체적 사례 분석을 통해 논의하였으며 다음과 같은 결론을 내릴 수 있었다.

첫째, 웹툰의 세로 스크롤 방식이 전통 출판 만화에서는 찾아보기 힘든 레이아웃과 연출 기법을 탄생시켰고 동시에 매체의 가독성을 향상시켰다. 둘째, 웹툰의 무한대의 디지털 공간은 패널과 패널 사이의 공간인 흐름의 연출에 대한 유연성을 가지며 영화적 시공간 연출을 가능하게 하였다. 출판만화가 패널과 패널 사이에서 암묵적이고 피상적인 시공간 이동을 표현한 것에 비해 웹툰은 그보다 훨씬 더 실제적 이동 개념을 가지고 있다. 셋째, 비슷한 내용의 이미지를 쇼트의 크기를 달리하여 반복하는 방식으로 영화에 가까운 세련된 연출을 시도하고 있다. 넷째, 디지털 제작 환경이 이미지 블러 방식을 가능하게 하여 랙 포커스, 디졸브 등의 영화적 장면 전환이 가능해졌다. 다섯째, 등장인물과 독자들의 시점을 일치시키는 POV샷을 적극적으로 사용하며

2) 물론 예외적인 출판만화도 존재하였다. 예를 들어 1960-80년대에 큰 인기를 누렸던 미국의 DC 코믹북들은 TV시리즈와 구별되는 만화 본연의 스타일을 회복하기 위해 노력하였고, 그 결과 사진처럼 리얼하고 생생한 그림체와 영화에 뒤지지 않는 연출을 선보였다.

내러티브 전개에 독자들을 능동적으로 끌어들이었다. 여섯째, J컷과 같은 사운드를 이용한 영화적 편집 기법을 텍스트를 활용하여 시도함으로써 연속성을 높임과 동시에 웹툰 만의 창의적 연출을 탄생시켰다.

이 외에도 제작에 있어서의 컴퓨터 그래픽 활용은 레이어 분리, 사진을 활용한 배경 작업, 복사 및 붙여넣기, 3D를 이용한 건축물 혹은 배경 작업 등 웹툰 만의 이점들을 탄생시켰다. 또한 최근에는 배경음악 등의 사운드를 도입하거나 영상을 추가하는 등 다양한 첨단 미디어와의 접목을 시도하고 있다. 이러한 새로운 시도들은 계속해서 웹툰의 새로운 형식을 만들어내며 시장에서의 다양성을 꾀하는 동시에 다양한 계층의 독자들을 끌어들이려는 노력을 멈추지 않고 있다.

본고는 웹툰에 적용된 영화적 연출기법을 논리적으로 증명하기 위하여 윤태호 작가의 <이끼>를 사례연구로 분석하였다. 이는 다양한 웹툰 작품에서의 영화연출 기법을 논의하여 방법론으로 발전시키기에는 한계가 있으므로 차후 이러한 측면을 보완하여 웹툰 연출의 방법론을 더욱 넓게 조망할 필요성이 있다.

현재 국내의 웹툰 시장은 매년 급격히 성장하는 추세에 있다. 한국콘텐츠진흥원에 따르면 2019년 웹툰 산업 전체 매출액 규모는 약 6,400억 원으로 나타났으며 이는 전년 대비 1,737억 원(37.3%) 증가한 수치이다. 신규 웹툰 작품 수는 2,767건으로 전년 대비 소폭 감소하였으나, 한 플랫폼에서 연재하여 감상할 수 있는 신규 독점 작품 수는 1,617건으로 전년 974건 대비 큰 폭으로 증가하였다고 밝혔다.

해마다 많은 웹툰 공모전을 통해 젊은 신진작가들이 등단하고 있다. 과거 출판만화에서처럼 철저히 작가 개인의 능력과 제작 환경, 도제식 문하생 교육에만 의존하는 것이 아니라 포털과 웹툰 전용 플랫폼 중심의 작가 발굴 및 육성 시스템이 좀 더 적극적으로 운영되어야 할 것으로 보인다. 웹툰 플랫폼은 언제 어디서나 웹툰을 쉽고 빠르게 소비하게 하는 트랙픽을 만들면서 독자와의 인터랙티브를 통한 팬덤을 창출하고 있다. 결국 웹툰 소비의 트랙픽은 매체 자체의 독립성과 특성을 확대시켜나가며 산업으로서의 입지를 탄탄하게 만드는 선순환을 거듭해나갈 것이다.

웹툰 산업의 성장세는 대학교육에도 큰 영향을 끼치면서 이미 많은 대학의 만화, 애니메이션, 또는 관련 학과의 커리큘럼에 웹툰 과목이 개설되고 있다. 영화나 애니메이션과 같은 주변 매체로부터의 영향과 더불어 웹툰 고유의 연출 방법론을 연구 개발해야 하는 필요성이 바로 여기에 있다. 이와 같은 맥락에서 웹툰의 영화연출 적용을 논의하였다는 것에 본 논문의 의의가 있으며, 후속 연구로 대학에서의 웹툰 교육, 커리큘럼, 교육모델 연구 분석이 필요할 것으로 보인다.

References

- Cho, H. (2018). Study on application patterns of transmedia storytelling with Focus on media extension using webtoons. *Journal of the Korea Entertainment Industry Association*, 12(3), 309-322.
- Chute, H. (2008). *Comics as literature? Reading graphic narrative*. Pmla, 123(2), 452-465.
- Han, C., & Hong, N. (2011). The research of storytelling for converting webtoon into movie. *International JOURNAL OF CONTENTS*, 11(2), 186-194.
- <https://www.kocca.kr/cop/bbs/view/B0000138/1843541.do?menuNo=200831>
- Kim, S. (2017). A study on directing webtoon using modules of shot. *International JOURNAL OF CONTENTS*, 17(7), 478-486.
- Lee, S. (2009). A Study on the Medium Characteristic and Storytelling of Web Comic. *The Journal of Korean Studies*, 30, 237-262.
- Lee, Y. (2009). Study on digital narrative tests esthetics structure(4) Webtoons irony strategy. *Literary Criticism*, (34), 213-233.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. Northampton, Mass.

- Park, I. (2015). Study on the characteristics of Korea webtoon. *The Korean Journal of Animation*, 11(3), 82-97.
- Yang, J., Lee, J., & Lee, S. (2016). Factors affecting Webtoon's success : an empirical study. *International JOURNAL OF CONTENTS*, 16(5), 194-204.
- Yoon, T. (2007). Moss