

슛(shot)을 활용한 웹툰의 연출 기법

A Study on Directing Webtoon using Modules of Shot

김시은

세종사이버대학교 디자인·융합예술학부 만화애니메이션학과

See-Eun Kim(conjaban@sjcu.ac.kr)

요약

웹툰의 발전은 스마트디바이스의 발전과 함께 가속화 되었다. 거리와 지하철 등에서 스마트폰으로 웹툰과 같은 디지털콘텐츠를 즐기는 것은 신세대들만의 전유물이 아닌 넓은 세대에 걸쳐 많은 사람들의 일상이 되었다. 스마트디바이스의 등장과 더불어 웹툰시장은 급격히 성장하였으며 다양한 주제와 장르의 웹툰들이 쏟아져 나오고 있다. 웹툰시장의 성장은 작가들에게는 좋은 기회가 되고 있으나 반면에 경쟁이 심해지고 낮은 완성도로는 독자들을 만족시키기 어려워졌다. 독자들을 만족시킬 수 있는 웹툰을 만들기 위해 재미있는 스토리와 함께 그것을 효과적으로 보여줄 수 있는 연출이 작가들에게 중요한 숙제로 여겨지고 있다. 이 연구에서는 애니메이션의 요소 중 슛(shot)을 활용한 연출방법이 웹툰의 효과적인 연출을 위해 활용이 가능하다는 것을 입증하고자 하였다. 이를 설명하기 위해 웹툰의 특징 및 애니메이션과의 연관성에 관해 정리하고 구체적인 설명을 위해서 성공적인 스토리텔링과 연출로 대중적인 인기를 끌고 있는 웹툰, 류기운/문정후의 '고수(2015)'를 주요 사례로 들었으며 인물구도 슛 연출과 시간 슛 연출로 구분하여 설명하였다.

■ 중심어 : | 웹툰 | 웹툰 연출 | 슛 | 슛을 활용한 웹툰 연출 |

Abstract

The development of webtoon accelerated with development of smart devices. It became a daily life to enjoy digital contents such as webtoon using smartphones on the streets and subways, not just for the novelty of the new generation. With the advent of smart devices, the webtoon market has grown rapidly and webtoons of various themes and genres are pouring out. The growth of webtoon market is a good opportunity for artists, but competition is getting worse and it is difficult to satisfy readers with low quality. In order to create webtoon that can satisfy the readers, the artists are considered as important homework that can show the interesting story and show it effectively. In this study, I tried to prove that the method of directing using shot among the elements of animation can be utilized for directing webtoon effectively. In order to explain this, I have tried to explain the characteristics of webtoon and its relation with animation, and I chose the most important example of webtoon, 'Ko Soo(Ryu Ki woon, Moon jeong hu, 2015)', which has been popularized with successful storytelling and directing, and described character shot and time transition shot.

■ keyword : | Webtoon | Directing Webtoon | Shot | Directing Webtoon using Shot |

1. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

밀레니엄시대와 함께 등장한 웹툰은 이제 대중성을 띤 디지털콘텐츠로 성장하였다. 웹툰은 개인의 블로그와 홈페이지에 게재되는 것을 시작으로 이후 대형 포털 사이트의 한 코너로 등장하였다. 최근 전문 웹툰사이트에서 유료 콘텐츠로도 제공되고 있으며 현재 대형 포털 사이트에서 무료와 유료로 동시에 보급되고 있다. 웹툰은 신선한 아이디어와 탄탄한 스토리를 가진 작품들이 영화나 드라마 등으로 리메이크되고 성공을 거두면서 다른 형식의 대중문화콘텐츠로 영역을 확장하며 발전을 거듭하고 있다. 또한 스마트디바이스의 등장은 웹툰의 발전을 가속화 시켰는데 모바일 환경에 최적화된 웹툰의 등장으로 본격적인 웹툰의 대중화를 이끌었다. 실제로 요즘은 길거리나 지하철에서 스마트폰을 가지고 웹툰을 감상하는 사람들을 보는 것이 어렵지 않다. 이러한 전문 웹툰사이트의 등장과 유료화, 타 콘텐츠로의 영역확장, 스마트디바이스의 등장에 힘입어 웹툰은 큰 인기를 누리고 있다. KT경제경영연구소에 따르면 국민 3명 중 1명은 매일같이 온라인에 접속해 웹툰을 즐기고 있으며, 트래픽 조사업체 닐슨코리아클릭에 따르면 2013년도에 이미 네이버 웹툰 앱 월평균 이용시간은 373분으로, 음악사이트인 멜론(356분)은 물론 유튜브(146분)를 크게 앞섰다. 웹툰이 출판은 물론 영화, 음악, 캐릭터, 전지, 문구, 액세서리 등 다양한 분야와 장르에 활용되면서 2014년 이후 국내 웹툰 관련 시장은 최대 6000억원대까지 확대될 것으로 내다보았다[1].

이러한 웹툰시장의 성장과 더불어 포털사이트와 전문 웹툰사이트에서 선보이는 웹툰의 수는 많아졌다. 현재 우리나라에서 가장 큰 포털사이트이자 웹툰 공급사 이트인 ‘네이버’를 살펴보면 2017년 1월을 기준으로 웹툰코너에서만 고정 작품으로 175개의 작품을 선보이고 있으며 누구나 참여할 수 있는 ‘베스트 도전’ 코너를 통해 88페이지에 약 2000개의 작품을 제공하고 있다. 물론 ‘베스트 도전’의 경우에는 누구나 자유롭게 참여하는 일종의 창작만화 게시판의 기능을 하고 있지만 이렇듯 개별적으로 도전하고 있는 작가들이 많다는 것은 그만큼

시장 경쟁이 치열해졌음을 반증하는 것이기도 하다. 실제로 낮은 완성도로는 독자들을 만족시키기 어려워졌으며 작가들은 신선한 아이디어와 재미있는 스토리를 가지고 그것을 효과적으로 보여줄 수 있는 연출을 고민하게 된 것이다.

웹툰시장의 성장과 더불어 웹툰에 관한 연구는 증가하고 있으나 웹툰에 있어 중요성이 강조되고 있는 연출 방법에 관한 연구는 아직 많지 않은 상태이다. 김병수의 ‘웹 만화의 표현 양식에 관한 연구(2007)’에서는 스크롤 방식과 연관된 애니메이션적인 기법의 활용에 대해 언급하였으며 세로의 무한한 캔버스를 제공하는 스크롤 방식의 특징을 종합적으로 서술하였다[2]. 이수지, 전봉관의 ‘웹툰 2.0의 서비스 현황과 발전 방향(2015)’에서는 새로운 모바일 환경 속에서 변화하는 웹툰의 형태적 특징에 대해 정리하고 초기 양식의 웹툰인 ‘웹툰 1.0’과 구분되는 ‘웹툰 2.0’의 시대와 앞으로 웹툰이 나아갈 길에 대해 이야기 하였다[3]. 본 연구는 스크롤 방식에 적용할 수 있는 애니메이션적인 기법에 착안해 애니메이션의 요소를 웹툰의 연출에 응용하고 스토리의 전달력을 높일 수 있는 효과적인 웹툰의 연출방법을 찾아보고자 하였다. 애니메이션의 요소 중 숏(shot)을 활용한 연출 방법을 제시하고, 이를 통해 작가들에게 웹툰 연출을 위한 레퍼런스를 제공하고 다가올 웹툰 3.0의 시대를 열어갈 웹툰의 다양성에 일부 기여하고자 한다.

2. 연구의 범위 및 방법

본 연구에서는 웹툰만이 가지고 있는 고유의 특징을 효과적으로 활용한 웹툰의 연출방법을 찾기 위해 애니메이션의 요소 중 숏(shot)을 근거로 분석하였다. 우선 웹툰의 특징 및 애니메이션과의 연관성을 정리하였으며, 다음으로 애니메이션의 요소 중 숏을 웹툰의 연출 방법에 적용하여 설명하였다. 웹툰의 연출 중에서도 화면 속 인물의 구도를 통한 연출과 시간 연출에 초점을 맞추어 정리하였으며 애니메이션의 요소 중 숏을 활용한 연출방법을 적용하게 된 구체적인 이유는 본문에서 밝히도록 한다. 숏이 웹툰에 적용된 구체적인 사례로 류기운/문정후의 ‘고수(2015)’를 주요 사례로 들어 설명하였다. 해당 작품을 선택하게 된 이유는 ‘고수’는 완성

도 있는 화면 구성을 가지고 있으며 애니메이션에서의 숏과 유사한 화면 연출이 느껴지는 작품이기 때문에 웹툰 연출을 설명하기 위한 좋은 레퍼런스가 될 수 있기 때문이다. 또한 대중으로부터 우수함을 검증받은 작품이며 출판만화에서 웹툰으로 넘어온 작가의 익숙한 연출력이 돋보이기 때문이다. 웹툰의 효과적인 연출을 위한 화면 속 인물의 구도를 통한 연출과 시간을 활용한 연출방법은 다양성과 완성도가 요구되는 웹툰에서 중요한 역할을 할 것으로 기대된다.

II. 웹툰의 특징과 연출

1. 웹툰과 애니메이션

애니메이션 중 숏(shot)의 연출방법을 웹툰의 연출에 적용하기 위해서는 우선 웹툰과 애니메이션의 연관성을 밝힐 필요가 있다. 웹툰은 발생 초기에 애니메이션 중에 플래시애니메이션과 큰 연관성을 가지고 발전했다. 초기의 플래시애니메이션은 전통 풀애니메이션(full animation)에 비해 동작이 많지 않았으며 매끄러운 동화(animating)를 포기하고 한 컷, 한 컷에 의미를 둔 형태로 제작되었다. 대표적인 작품으로 2000년에 제작된 마시마로가 있다[4]. 이러한 형태로 인해 플래시애니메이션은 전통애니메이션에 비해 관객의 입장에서는 정지된 화면을 연속적으로 보는 느낌을 받게 되었으며 내용 전달 면에서도 전통애니메이션과 같이 동작을 통한 내용 전달이 아닌 말풍선이나 텍스트(글씨)를 이용한 내용의 전달이 주를 이루었다. 이러한 기존의 전통애니메이션의 틀을 깬 플래시애니메이션의 형태가 연속된 디지털 그림을 통해 스토리와 내용을 전달하는 초기 웹툰으로 발전되었다고 보고 있다.

플래시애니메이션에서 웹툰이 파생되었다고 보는 또 다른 근거는 웹툰이 페이지를 넘겨서 보는 출판만화와는 달리 세로로 긴 형태를 가지며 이는 세로로 이어진 영화필름(film)과 상당히 유사하다는 점이다. 실제로 웹툰 작품들을 보면 애니메이션을 보는 것과 같이 그림 속의 동작이 연속적으로 이어지면서 마치 동영상을 보는 것과 같은 착각을 일으키게 하는 작품들이 상당수

있다. 이는 출판만화와 달리 웹툰은 디지털방식의 포맷을 가지고 있고, 이로 인해 그래픽프로그램을 활용해 유사한 그림을 그려내는 것이 아주 쉽기 때문이다. 다시 말하면 웹툰은 출판만화와 같이 정지된 그림임에도 불구하고 필름의 카테고리에 들어가는 애니메이션의 특징을 일부 공유하고 있다고 볼 수 있다. 따라서 웹툰의 연출에 애니메이션의 연출방법을 대입하는 것은 큰 무리가 없을 것으로 결론 맺고 애니메이션의 요소 중 숏(shot)을 활용하여 효과적인 웹툰의 연출방법을 제시해보고자 한다.

2. 웹툰의 특징

애니메이션의 요소 중 숏을 활용한 웹툰의 연출방법을 구체적으로 설명하기 전에 웹툰만이 가지고 있는 고유의 특징을 알아볼 필요가 있다. 우선 웹툰의 명칭을 살펴보면 웹툰은 웹에 올라가는 만화라는 의미로 웹툰(web-toon 또는 webtoon)이라고 이름이 붙게 되었다. 만화라는 점에서 출판만화와 유사한 특징들을 가지고 있지만 웹툰만의 고유의 특징을 가지고 있다. 첫 번째로 웹툰은 상단에서 하단으로 내려서 보는 스크롤방식의 형식을 가지고 있다. 아래 [표 1]을 보면 웹툰과 출판만화의 화면 및 구성 형식을 비교할 수 있다. 두 번째로 웹툰은 그래픽프로그램과 타블렛을 이용해 컴퓨터에서 제작하며 디지털방식으로 제작한 디지털콘텐츠인 관계로 최종적인 결과물이 종이에 인쇄된 그림이 아닌 디지털 그림파일이다. 무한히 복사할 수 있고 유사한 그림을 제작하기 용이하다. 세 번째로 웹툰은 최종적으로 디지털하드웨어 화면에서 구현되는 것에 최적화되어 있다는 것이다. 기본적으로 웹에 올라가는 것을 목적으로 제작되었기 때문에 웹툰은 컴퓨터모니터나 스마트폰과 같은 디지털기기에서 보는 것을 기본으로 하며 이에 최적화하기 위한 노력도 수반되어야 한다. 그 외에 일부 흑백으로 제작하는 작품들도 있으나 대부분 컬러로 제작된다는 것 또한 웹툰의 특징 중 하나라고 볼 수 있다. 이러한 웹툰의 특징들 중에서 스크롤방식이 웹툰의 연출에 미치는 영향에 관해 우선 정리하고 이어서 애니메이션의 요소 중 숏을 활용한 웹툰의 연출방법을 살펴보도록 한다.

표 1. 웹툰, 애니메이션, 출판만화의 화면 및 구성 형식 비교

구분	화면	구성 형식
웹툰	가로의 길이가 확정된 그림을 세로로 길게 연결	세로로 긴 그림의 스크롤 형식
애니메이션	고정된 크기의 단일화면	1개의 화면과 사운드 등의 멀티미디어
출판만화	1장의 그림을 자유롭게 여러 개로 분리	오른쪽, 또는 왼쪽으로 넘겨보는 페이지 뷰 형식

3. 스크롤방식과 웹툰의 연출

스크롤방식은 길게 하단으로 이어진 그림을 마우스를 굴려(스크롤; scroll)가며 보는 방식이다. 웹툰 중에는 스마트디바이스에 최적화된 컷툰이라는 새로운 형식의 작품과 멀티미디어를 포함한 웹툰도 속속 등장하고 있으나 단편 카툰을 제외하고 대부분의 작품은 스크롤방식으로 보는 것을 기본으로 한다. 김병수의 ‘웹 만화의 표현 양식에 관한 연구(2007)’에서는 세로로 긴 스크롤 방식은 ‘장대한 세로 칸’의 사용, 애니메이션적인 기법의 활용, 혁신적인 칸나누기, 말풍선과 내레이션의 칸 밖 배치 등 디지털만화가 가진 ‘무한 캔버스’와 웹페이지의 ‘스크롤 바’를 충분히 활용하는 방식으로 디지털 만화시대를 이끌었다고 주장하였다[5]. 결과적으로 이러한 스크롤방식을 통해 웹툰은 출판만화의 페이지공간이 가지는 한계를 극복하고 하단으로 이어지는 무한의 공간을 갖게 되었으며 웹툰만의 독자적인 연출방법을 불러일으켰다. 이러한 웹툰의 특성을 고려해 스토리를 효과적으로 표현하기 위한 방법을 찾아내는 것이 웹툰의 연출에서 중요한 과제가 되고 있다.

III. 애니메이션의 요소, 샷(shot)과 웹툰 연출

1. 샷(shot)이란 무엇인가

샷(shot)이 무엇인가에 대해 로이 톰슨(Roy Thompson)은 ‘샷의 문법(Roy Thompson, 2004)’을 통해 아래와 같이 밝히고 있다.

샷(shot)은 영화, 텔레비전 프로그램의 기본 구성단위이다. 연극에서 장(scene)이나 막(act), 관현악에서 파트(part)나 바(bar)를 구분하는 것과 마찬가지로, 영

화나 텔레비전 프로그램에서는 신(scenes)이나 샷으로 나눈다. 샷은 촬영의 가장 작은 단위로 간주된다[6].

애니메이션도 영화, 텔레비전과 마찬가지로 샷을 가장 작은 단위로 하고 있다. ‘샷의 문법’에서는 샷은 동기, 정보, 구성, 사운드, 카메라 앵글, 연속성 등의 6개의 중요한 요소를 갖추어야 한다고 밝히고 있는데 멀티미디어가 아닌 웹툰은 이 6개의 요소 중에서 사운드, 연속성을 지니고 있지 않지만 그림 속에 동기, 정보, 구성, 그리고 카메라 앵글을 가지고 있다. 이 중에서 카메라 앵글에 주목할 필요가 있는데 실제로 카메라를 가지고 촬영하는 영화나 텔레비전과 달리 가상의 카메라를 사용하는 애니메이션은 상상력을 통한 눈을 사용한다는 측면에서 웹툰과 공유점을 가지고 있다. 박민주, 이주훈의 ‘애니메이션 카메라 무브먼트의 비물질적 특성과 공간 연출(2016)’을 보면 2D와 3D애니메이션 내에서는 실제로 카메라가 존재하지 않으며 모든 카메라 앵글과 무브먼트는 엄밀하게 말하면 가상의, 즉 상상의 산물이라고 언급하고 있으며 이러한 카메라 무브먼트는 영화의 물리적 카메라가 연출하기 불가능한 공간 속을 들어가거나 공기 안에서 부유하며 영화의 극적 효과를 극대화한다고 주장하였다[7]. 실로 이러한 가상의 카메라 효과는 웹툰에서도 동일하게 사용되고 있으며 연출과 더불어 극적 효과를 극대화하는데 기여하고 있다.

애니메이션의 요소 중 샷(shot)을 웹툰의 연출에 활용할 수 있는 이유는 무엇일까. 첫째, 웹툰은 애니메이션과 유사하게 한 개의 화면 속에서 연출된다. 웹툰은 출판만화와 같이 한 페이지 속에서 구역을 나누어서 연출하는 행태가 아니라 한 개의 화면, 한 개의 정사각형 패널 속에 그림을 그려 하단으로 이어나가는 스크롤방식의 형태를 가지고 있기 때문이다. 그렇기 때문에 웹툰을 구성하는 한 개의 그림은 한 개의 화면이자 한 개의 샷으로 볼 수 있다. 둘째, 웹툰은 종이에 그려지는 아날로그 방식이 아니라 기본적으로 디지털파일로 완성되기 때문에 그래픽프로그램을 통해 유사한 그림과 같은 배경 속의 연속적인 동작을 쉽게 그려낼 수 있다. 이러한 애니메이션과 공유하는 웹툰의 특징 때문에 애니메이션의 요소를 웹툰의 연출에 대입하는 것이 가능하다고 보았으며 그중에서도 샷(shot)을 활용한 연출

방법을 웹툰에 대입하여 효과적인 연출을 제시해보고자 한 이유는 아래와 같다.

애니메이션의 연출에 있어서 샷(shot)의 활용은 성공적인 작품을 위한 기본적인 요건이며 이는 사운드, 음향효과, 영상 등의 멀티미디어의 기능을 갖춘 영화도 마찬가지이다. 급속히 발전한 영화의 경우 효과적인 스토리의 전달과 흥미로운 화면의 연출을 위해 샷을 활용한 연출 방법이 다양화 하였고 크게 발전하였다. 멀티미디어적인 기능을 갖추지 못한 점에서는 다르지만 화면을 기본적인 시각적 틀로 한다는 점에서 웹툰은 영화, 애니메이션 등과 공통된 특성을 가지고 있다. 이러한 웹툰의 성공적인 연출을 위해서 화면 연출에 집중하고 영화, 애니메이션에서 이미 그 효과가 입증된 샷을 통한 연출 방법을 대입하면 스토리텔링에도 도움이 될 뿐만 아니라 웹툰만의 효과적인 화면 연출이 가능하다고 생각된다. 크리스토퍼 퀴엔디의 ‘마스터 샷(2009)’을 보면 샷의 연출을 통해 격투 장면, 추격 장면, 드라마틱한 전환과 쇼킹 호러 장면, 심지어 사랑·섹스 장면까지 다양한 연출이 가능한 것을 알 수 있다. 웹툰을 구성하는 그림 하나하나를 일종의 샷으로 보고 애니메이션이나 영화에서 사용하는 카메라의 샷(shot)연출 방법을 대입해보도록 한다[8].

2. 인물구도 샷 연출

일반적으로 애니메이션과 영화에서 말하는 인물에 대한 샷(shot)은 카메라의 비친 피사체의 크기를 말한다. 애니메이션에 보는 인물의 샷은 크게 익스트림클로즈업샷(extreme close-up shot)부터 익스트림롱샷(extreme long shot)까지 화면 속에 배치된 인물의 크기에 따라 기본적으로 9개의 단순한 샷(simple shot)으로 분류한다[9]. 아래 [그림 1]을 보면 익스트림클로즈업샷부터 익스트림롱샷까지 샷에 따라 피사체의 크기 변화를 쉽게 인지할 수 있다. 애니메이션의 경우에는 등장인물들의 표정과 대사에 집중할 경우에는 클로즈업샷을 많이 사용하게 되고 전체적인 분위기, 동세, 배경 속의 움직임에 치중하게 되면 롱샷을 사용하게 된다.



그림 1. 9개의 단순 샷(Simple Shot)[10]

인물들 간의 대화 장면이나 갈등의 양상을 표현하기 위해서는 미디어클로즈업샷과 클로즈업샷을 주로 사용하고, 인물의 내적갈등을 세밀하게 표현하기 위해서는 빅클로즈업샷과 익스트림클로즈업샷 등을 사용하여 효과를 극대화 시킨다. 웹툰이나 애니메이션 모두 다양한 인물의 샷 중에서 스토리를 효과적으로 전달하기 위하여 해당 장면의 가장 적절한 샷을 선택하여 연출하게 된다. 일반적으로 웹툰의 경우 대화 또는 인물의 표정에 집중하는 편이 많아서 롱샷보다는 클로즈업샷에 가까운 샷을 자주 연출하게 된다.



그림 2. 애니메이션의 요소, 샷이 웹툰의 연출에 적용된 사례 [11]

[그림 2]는 류기운/문정후의 웹툰, ‘고수(2015)’의 한 장면으로 인물들 간의 대화의 한 장면인데 미디어클로

즈업샷과 클로즈업샷에 이어 빅클로즈업샷을 연속적으로 사용한 것을 알 수 있다. 이러한 연출은 한 장의 그림을 여러 개의 면으로 나누어서 연출하는 출판만화와는 확연히 다른 연출방법이다. 가로의 크기가 고정된 그림이 연속적으로 이어져있는 웹툰은 애니메이션과 유사하게 인물들 간의 대화 및 갈등장면에서 클로즈업 샷을 제한 없이 사용한다. 이러한 샷을 활용해 인물들의 표정 및 감정을 세밀하게 표현하고 인물간의 갈등을 구체적으로 전달할 수 있다.

이 작품은 주인공인 ‘강용’이 사부인 ‘파천신군’ 독고룡’의 원한을 갚기 위해 무림에 등장하여 벌어지는 사건을 주된 스토리라인으로 담고 있으며 무협만화임에도 불구하고 인물들 간의 미묘한 갈등과 내적인 감정 표현 등이 세심하게 잘 표현된 작품이다.

출판만화와 구분되는 웹툰만의 특징이라고 한다면 유사한 장면을 아낌없이 증가시킬 수 있다는 것이다. 출판만화의 경우는 등장인물의 대사가 긴 경우에 해당 인물을 넣은 장면을 연속적으로 사용하기 보다는 말풍선의 크기를 확대시키고 한 개의 화면 속에 대사를 많이 넣어서 이를 해결하는 편이다. 애니메이션의 경우는 물리적으로 시간의 흐름이 있고 대사의 경우는 사운드의 기능을 활용하기 때문에 한 인물이 긴 대사를 하는 경우에도 화면구성에 큰 문제가 없다. 웹툰은 이러한 경우에 출판만화와 같이 한 화면 안에 긴 대사를 넣어 처리할 수도 있으나 실제로 그렇게 할 이유가 없다. 계속해서 하단으로 무한히 이어지는 공간이 주어질 뿐만 아니라 디지털콘텐츠의 특성상 같은 장면을 복사하여 넣는 것이 어렵지 않기 때문이다. 웹툰은 긴 대사를 짧게 끊어서 이어지는 여러 개의 장면 안에 쉽게 구성할 수도 있으며, 반대로 등장인물들 간의 갈등과 긴장감 전달을 위해 대사가 없는 유사한 샷을 다수 구성하기도 한다. 이러한 경우에 복사가 가능한 디지털콘텐츠의 특성을 활용하여 샷의 변화도 쉽게 줄 수 있다. [그림 2]의 그림들을 보면 갈등과 긴장감의 전달을 위해 순간을 짧게 끊고 미묘한 샷의 변화를 활용하였다. 오른쪽 상단의 그림과 오른쪽 맨 하단의 그림을 보면 복사를 활용하여 빅클로즈업에서 익스트림클로즈업샷으로 반복 연출하였으며 이러한 연출을 통해 등장인물의 감정의 진

달과 시선의 집중을 동시에 이루었다.

웹툰 속에서 대화가 이어지는 경우에는 애니메이션의 경우와 동일하게 한 화면에 두 명의 인물을 동시에 배치하기도 하며 대사를 연기하는 인물은 화면 속에 크게 넣어 집중도를 높인다. 이러한 인물의 배치는 애니메이션, 출판만화, 웹툰 모두 동일하다. 다만 웹툰의 경우에는 인물과 대사를 같이 넣는 것 보다는 새로운 연출이 가능하다. 실제로 대화가 많은 웹툰의 경우에는 대화에 더 집중하기 위해서 화면을 아껴서 사용하지 않고 대화로만 꾸며진 샷을 이어갈 수도 있다. [그림 3]의 왼쪽 그림을 보면 하단 부분에 내용의 전달을 위해 그림 없이 텍스트(text)로만 이어진 화면이 나오기도 한다. 실제로 애니메이션에서 이러한 장면이 있다면 지루해지기 쉬우며 출판만화의 경우에는 한정된 공간을 활용해야 하는 한계 때문에 이러한 장면은 거의 활용되기 힘들다. 그러나 웹툰의 경우에는 다르다. 텍스트로만 이어진 화면도 한 개의 샷으로써의 힘을 갖고 있으며 스크롤화면의 특성상 관객이 스크롤하면서 글을 읽는 시간을 통해 명확한 메시지를 전달하는 연출이 가능하다.

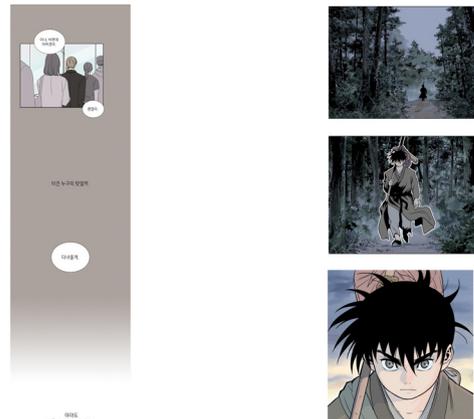


그림 3. 애니메이션의 요소, 샷이 웹툰의 연출에 적용된 사례 2[12][13]

웹툰은 같은 앵글의 연속된 샷을 사용해 애니메이션과 유사한 효과를 거두기도 한다. 일반적으로 출판만화의 경우에는 하나의 큰 종이 면을 여러 개의 화면으로 분할하여 효과적으로 사용해야하기 때문에 유사하거나 또는 이어지는 장면을 연속적으로 구성하는 일은 드물

다. 그러나 웹툰은 스토리 전개를 효과적으로 보여줄 수 있는 단순한 연출 구성을 선택하기도 한다. [그림 3]의 오른쪽 그림을 보면 이어지는 그림의 흐름이 마치 애니메이션을 보는 것과 같은 착각을 일으키며 눈높이가 일정하고 앵글이 단순화된 솜을 활용한 것을 확인할 수 있다. 실제로 이러한 연출은 웹툰만이 가지고 있는 고유의 연출이라기보다는 애니메이션적인 요소 중 솜이 잘 적용된 사례로 볼 수 있다.

3. 시간 솜 연출

웹툰에서 애니메이션의 요소를 활용해서 시간의 변화를 표현하는 방법은 크게 두 가지이다. 바로 컷(cut)과 트랜지션(transition)이다. 첫 번째로 화면을 잘라내어 시간의 변화를 표현하는 컷(cut)은 애니메이션에서 시간과 공간, 인물의 변화를 표현하기 위해 가장 쉽게 사용되는 방법이다. 웹툰에서도 이러한 컷을 통해 시간의 변화를 표현하는 것이 가장 일반적이라고 할 수 있다. 아래 [그림 4]의 왼쪽 그림을 보면 화면이 컷되면서 시간이 점프업 되어 밤 시간대에서 컷 후에 아침이 되어있는 것을 볼 수 있다. 동일한 그림에 빛의 효과를 넣으면서 유사한 솜을 활용하여 시간의 변화를 효과적으로 표현하였다.

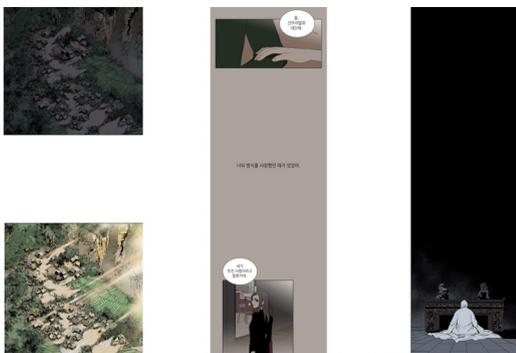


그림 4. 애니메이션의 요소, 솜이 웹툰의 연출에 적용된 사례 3[14-16]

이러한 컷을 활용한 솜의 연출은 애니메이션이나 영화와 같이 영상물뿐만 아니라 출판만화나 웹툰에서도 가장 많이 쓰이는 시간의 변화를 표현하는 연출 방

법이다. 출판만화도 대부분 이러한 컷을 사용하여 시간이 급격하게 변화하는 장면을 표현한다. 다만 웹툰에서는 출판만화와 조금 다른 양상을 보이게 된다. 출판만화가 정해진 사이즈의 그림을 벗어날 수 없는 한계점을 가지고 있는 반면에 웹툰은 하단으로 스크롤 할 수 있는 장점을 가지고 있어서 컷과 동시에 다음 그림과 그 전 그림 사이에 물리적으로 충분한 공간을 둘 수가 있다. 이러한 방법은 시간의 표현이라는 기본적인 목적을 달성하는 것 외에도 작품을 읽는 관객에게 숨을 고르는 시간을 주는 연출까지 가능하다. 웹툰은 컷과 컷 사이의 그림 중간에 얼마나 공간을 두는 것에 따라 관객에게 다른 느낌을 전달할 수가 있다. 실제로 공간을 많이 두게 되면 그만큼의 역할과 무게를 갖게 되는데 그러한 공간과 틈을 작품의 스토리와 연출에 효과적으로 사용할 수 있다. 예를 들면 [그림 4]의 가운데 그림과 같이 긴 공백의 화면과 약간의 텍스트를 지나야 다음 그림을 보게 되는 장면의 경우 관객은 긴 공간을 스크롤해야 다음 장면을 볼 수 있다. 이러한 긴 공간은 다음 장면을 위한 시간의 연출도 되지만 실제로 관객으로 하여금 앞선 내용을 공감하고 이어지는 내용을 미루어 짐작하게 하면서 동시에 작품 속으로 몰입시키는 역할을 하게 된다. 더불어 중간에 위치한 텍스트는 시선의 집중과 강조된 메시지의 전달이라는 일석이조의 효과를 누린다.

두 번째로 트랜지션이 있는데 웹툰에서 트랜지션의 가장 대표적인 표현은 화면 전체가 검은색으로 변하는 블랙아웃(Black out)이다. 그 외에 겹치기와 같은 단순한 효과를 넣는 방법과 팬과 틸트를 트랜지션으로 사용하는 방법도 있다. 웹툰에서 이러한 블랙아웃의 트랜지션은 컷과 상당히 유사하게 사용이 가능하다. 이러한 검은 화면은 시간과 함께 추가적인 임팩트를 관객에게 전달할 수 있다. 실제로 블랙아웃은 시간의 변화 보다는 전체적인 변화 또는 씬(scene) 자체가 끝나고 다른 씬으로 넘어가는 과도기적인 연출변화에 가장 많이 쓰인다. [그림 4]의 오른쪽 그림을 보면 실제로 관객은 검은 화면을 스크롤해서 상당 시간 블랙아웃된 화면을 지나가야 하단의 그림을 마주하게 된다. 이러한 연출은 관객이 시간의 변화, 공간의 변화, 그리고 약간의 기다림의 효과 외에 갑자기 등장하는 장면으로 인한 임팩트

를 동시에 전달받게 된다. 그 밖의 팬과 틸트와 같은 연출은 연속하는 화면이 아닌 웹툰에서는 활용되기 쉽지 않으나 아래로 긴 화면을 이용해 일종의 틸트와 같은 효과를 누릴 수 있다. 실제로 [그림 4]의 오른쪽 그림도 일종의 틸트의 기능을 같이 갖고 있다. 검은 화면을 하단으로 스크롤하는 행위가 바로 관객을 통한 틸트와 같은 행위가 된다. 그 외에 하늘의 이미지를 하단으로 스크롤하면 길게 연결된 이미지를 통해 시간의 변화와 동시에 하늘 아래 마을로 변화하는 공간의 변화도 만들 수 있다. 트랜지션 중에 화면의 겹침을 이용하는 방법은 실제로 웹툰에서 자주 사용되지는 않는다. 웹툰은 애니메이션의 특징을 공유하지만 동영상 이 아니기 때문이다. 다만 회상을 위한 장면 중에 일부 겹치기를 통한 연출이 사용된다. 이러한 연출을 통해 시간과 공간의 변화를 자연스럽게 이끌고 이를 감상하고 있는 관객의 몰입을 유도할 수 있다.

IV. 결론

이번 연구를 통해 애니메이션의 요소 중 샷(shot)을 활용한 연출방법이 웹툰의 효과적인 연출을 위해 유용하다는 것을 일부 증명할 수 있었다. 웹툰의 연출은 기존의 출판만화와 다른 특징을 가지고 있다. 이는 웹툰이 스크롤방식, 디지털콘텐츠라는 특징을 가지고 디지털하드웨어 화면에 최적화된 콘텐츠로 발전했기 때문이다. 이러한 이유 때문에 웹툰은 기존의 출판만화와 달리 영상물들과의 연관성을 활용해 다양한 샷의 변화 연출, 시간 연출과 같은 애니메이션적인 요소를 활용한 연출이 가능하다고 볼 수 있다. 웹툰의 스토리텔링 기능을 활성화하기 위해서는 다방면에서의 연출방법이 필요하겠지만 애니메이션의 요소를 적극 활용하면 웹툰만이 가진 특수성을 잘 표현하고 관객들에게 어필할 수 있는 효과적인 연출이 가능할 것으로 보인다.

최근 발전한 웹툰은 다양한 플랫폼을 가지고 있다. 스마트디바이스가 발전하면서 그에 맞는 스마트툰과 컷툰 등이 등장하였으며 해당 하드웨어에 최적화된 작품 연출을 위해 더욱 다양한 연출방법이 필요시 되고

있다. 웹툰의 연출은 작품이 얼마나 관객들에게 가깝게 다가서고 공감대를 열 수 있는가의 문제이다. 이를 위해 애니메이션이나 영화, 게임과 같이 유사성을 일부 공유하고 있는 콘텐츠가 가지고 있는 요소를 적극 활용한다면 다른 분야의 장점을 공유할 수 있게 되고 연출에서 한 단계 올라가는 결과를 얻을 수 있을 것이다.

대형 포털사이트의 인기순위 상위에 링크된 웹툰 작품들 중에는 스토리라인을 가진 일반적인 형식의 작품들뿐만 아니라 단순화된 구성의 웹툰 작품과 자유로운 형식의 작품도 큰 인기를 끌고 있다. 웹툰시장의 성장과 더불어 독자들의 수도 많아지고 층도 넓어졌으며 다양한 콘텐츠를 원하는 독자들의 욕구에 힘입어 작품의 다양성도 이루어졌다. 최근 많은 수의 웹툰이 쏟아져 나오면서 작가들은 치열한 경쟁 속에서 작품을 선보이며 장르나 형식을 떠나 자신만의 독특한 작품을 찾기 위해 노력하고 있다. 이렇듯 치열한 환경 속에서 작가들은 새로운 스토리를 찾는 것과 동시에 관객들에게 재미를 전달하기 위해 효과적인 화면구성과 연출에도 많은 힘을 쏟고 있다. 웹툰을 위한 효과적인 연출방법에 관한 연구가 성공적인 작품을 만드는데 있어 일부 기여할 수 있기를 기대해 본다.

참고 문헌

- [1] 최용성, “유튜브 격은 한국 웹툰,” 매일경제, 2014.9.13일자 1면.
- [2] 김병수, “웹 만화의 표현 양식에 관한 연구,” 한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집, 제5권, 제1호, pp.657-660, 2007.
- [3] 이수지 전봉관, “웹툰 2.0의 서비스 현황과 발전 방향,” 한국콘텐츠학회논문지, 제15권, 제8호, pp.96-108, 2015.
- [4] <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A7%88%EC%8B%9C%EB%A7%88%EB%A1%9C>
- [5] 김병수, “웹 만화의 표현 양식에 관한 연구,” 한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집, 제5권, 제1호, pp.657-660, 2007.

- [6] 로이 톰슨, *숫의 문법*, 커뮤니케이션북스, p.26, 2004.
- [7] 박민주, 이주훈, “애니메이션 카메라 무브먼트의 비물질적 특성과 공간 연출,” *기초조형학연구*, Vol.17, No.3, pp.151-161, 2016.
- [8] 크리스토퍼 켄워드, *마스터 숫*, 커뮤니케이션북스, 2009.
- [9] 로이 톰슨, *숫의 문법*, 커뮤니케이션북스, p.66, 2004.
- [10] 로이 톰슨, *숫의 문법*, 커뮤니케이션북스, p.67, 2004.
- [11] <http://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=662774&no=62>
- [12] <http://webtoon.daum.net/webtoon/viewer/41600>
- [13] <http://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=662774&no=62>
- [14] <http://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=662774&no=82&weekday=wed>
- [15] <http://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=662774&no=60>
- [16] <http://webtoon.daum.net/webtoon/viewer/41600>

저 자 소 개

김 시 은(See-Eun Kim)

정회원



- 1999년 2월 : 홍익대학교 회화과 (미술학사)
- 2003년 5월 : CalArts 실험애니메이션학과(미술석사 MFA)
- 2005년 3월 ~ 현재 : 세종사이버대학교 디자인·융합예술학부

만화애니메이션학과 부교수

<관심분야> : 웹툰, 애니메이션, 인터랙티브 아트