

칸 연출을 기반으로 한 인터랙티브 디지털 만화 연구

Application of Interactive Digital Comics Directing for Comics Frame-Manner

김치훈, 허영

상명대학교 만화·애니메이션 학부

Chee-Hoon Kim(chkims@smu.ac.kr), Young Hur(himan0202@hanmail.net)

요약

만화는 종이 매체를 기반으로 출간되는 전형적인 만화형태의 출판만화와 인터넷 환경을 기반으로 서비스되는 디지털만화로 구분 할 수 있다. 디지털만화는 현재 각종 대형포털이나 다양한 웹사이트에 서비스되고 있으며, 만화의 한 영역으로 자리매김하고 있다. 그러나 디지털만화는 기존의 종이에 인쇄된 내용이 단순히 컴퓨터 모니터를 통해 본다는 출력의 상이함 외에는 디지털 특징을 부각한 것은 아직 미비한 실정이다. 그에 따라 디지털만화에서 디지털을 적용한 만화연출 연구와 디지털만화의 새로운 실험 등이 필요하다. 본 논문은 출판만화의 특징인 칸 연출법에 디지털콘텐츠의 핵심인 '인터랙티비티'를 적용한 만화연출을 통해 디지털만화의 새로운 가능성을 제시하고자 하며, 그에 대한 방안으로써 인터랙티브를 적용한 '사용자 편집 방식의 이야기 전달'과 '프레임 클릭 방식'을 통해서 디지털만화의 여러 대안 중 하나를 제안한다.

■ 중심어 : | 칸연출 | 인터랙티비티 | 디지털만화 |

Abstract

It divides that a comic book is based on paper and the other one is serviced through the medium of internet. Each one called conventional form of comic book and digital one. Currently digital comics are published on the various portals and WEB sites and they become one of the comic media and service. However, it is simply uploaded scan-images of comic book on monitors instead of paper. This is just only difference of output form of comics and it does not bring out any digital feature. Now we need a new comic research and experiments that are applied characters of digital for the conventional comic directing. Thus this research presents that the new possibility of digital comics with the core of digital contents, interactivity is applied for comic frame-manner and user customized storytelling.

■ keyword : | Frame-Manner | Interactivity | Digital Comics |

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

인터넷 기반의 스토리는 사용자의 참여에 의해 생성

될 때 비로소 디지털의 특성을 살린 스토리텔링이 될 수 있다. 이러한 디지털 스토리텔링이 가장 앞선 미디어는 컴퓨터 게임으로서, 잘 짜인 세계관과 상황을 바탕으로 게임에 참여하는 게이머에 의해 가상의 세계에

접수번호 : #080310-004

접수일자 : 2008년 03월 10일

심사완료일 : 2008년 04월 02일

교신저자 : 김치훈, e-mail : chkims@smu.ac.kr

서 자발적인 이야기가 탄생하는 것이다. 이와 같이 디지털 미디어를 통해 소통되는 디지털 스토리텔링은 사용자의 참여를 전제로 이루어지며 이는 '상호작용(Interactivity)'에 의해 가능하다. 게임 플레이어가 만들어가는 이야기라는 궁극적인 디지털 스토리텔링을 만화 연출에 도입하기에는 아직 풀어야 할 선행 과제가 있다. 전통적으로 인쇄를 근간으로 이루어지는 만화의 경우 종이라는 매체를 떠나 디지털 미디어라는 새로운 환경을 기반으로 고유한 만화의 느낌과 상호작용의 도입을 위해서는 '매체에 따른 새로운 접근법의 연출'이 필요하다. 즉, 새로운 연출법을 기반으로 한 디지털 만화의 형식이 갖추어질 때, 게임의 상호작용요소가 만화와 연계될 수 있는 다음 단계로 들어설 수 있을 것으로 본다. 본 연구는 인터랙티브리티를 적용한 만화의 칸 연출을 새롭게 적용함으로써 디지털 만화의 여러 대안 중 하나를 제시하는데 그 목적이 있다.

2. 연구범위 및 방법

본 연구에서는 인터넷 대표 포털 사이트에서 현재 진행 중인 만화 서비스를 검색하여 디지털 만화의 유형을 분류하고 현황을 알아본다. 더불어 출판만화와와의 차이점은 어떠한 것이 있는지 비교 분석하여 디지털 매체에서의 디지털 코믹의 특징과 문제점을 도출한다. 상호작용성에 대한 범위는 '칸' 기반의 만화 연출에 중점을 두어 만화 서술구조 및 방법에서 디지털 환경의 새로운 칸 연출법에 초점을 둘 것이며, 궁극적인 인터랙티브 스토리텔링 참여자에 의한 이야기 창출이 아닌 '선택형 대화(multiple-choice dialogu)' 기반인 '브랜치 내러티브(Branch Narrative)'를 응용한 디지털 코믹의 설계로 제한한다.

II. 출판만화와 디지털만화의 연출법 분석

1. 출판만화 연출의 특징

만화는 글과 그림이 결합된 시각매체로서 만화에 등장하는 캐릭터의 표정과 움직임, 면과 칸의 모양, 화면 구성요소, 배경, 효과음 등 모든 것들을 시각화 시킨다.

이때 표현된 모든 것을 조율하고 설정하는 총체적인 작업과정을 만화연출이라 부른다[1]. 이러한 만화연출은 보다 많은 재미와 감동 등을 배가하기 위해서 독자에게 '자기 동일화'를 시켜 만화 속으로 몰입하는 역할을 한다. 즉 만화연출은 만화매체에 독자와 정신적인 감응 등을 통해 독자를 수용하기 위한 도구로 볼 수가 있다.

만화연출에서 독자를 수용하기 위한 수단으로써 '시선을 통한 시간'을 생각했던 사람은 일본 극화의 창시자 '다쓰미 요시히로(辰巳 ヨツヒロ)'이다. 일본 극화의 시작점에 있는 다쓰미 요시히로는 극화에서도 만화 칸의 배치와 독자가 각각의 칸을 보는 시간에 주목해서 의식적으로 독자의 시선을 유도하는 방법을 생각해 냈다[2].



그림 1. 독자의 시선을 유도하기 위한 칸의 변화 (이두호 '객주')

보편적으로 만화를 읽는 방식은 각 나라에서 글을 읽는 방식과 같다. 국내의 경우는 좌에서 우로 일본의 경우에는 우에서 좌로 읽는다. 이처럼 만화책을 처음 펼칠 때 최초의 시선이 가는 곳에 어떤 칸과 화면을 보여 주느냐에 따라 만화책을 읽어가는 가독성이 결정이 되며, 시선의 방향에 따라 칸의 크기를 조절하여 칸에 머무르는 독자의 시선을 찰나시간이나마 조절할 수가 있는 것이다. 즉 칸의 크기, 대사의 장단을 조절함으로써 독자는 작품 안에 흐르는 '시간'을 한층 더 사실적으로 느끼게 되는 것이다. 또한 이러한 시간을 사실적으로 느끼게 하는 다른 요인은 칸과 칸 사이에 존재하는 '휴

통', 또는 '칸새의 효과'에 의해서이다. 칸새의 효과는 칸과 칸 사이의 공간 속에서 인간의 상상력이 두 개의 별개의 장면을 하나의 발상으로 변화시킨다. 즉 두 칸 사이에 아무것도 보이지 않지만 인간은 경험적으로 반드시 무언가가 있을 것이라고 생각하게 만드는 것이다. 이러한 현상들을 '완결성 연상 작용'이라 한다[3].



그림 2. 독자들의 경험을 통해 완결된 연상 작용 (이후로 '객주')

만화의 칸들은 시간과 공간을 모두 분할하지만 완결성 연상 작용에 의한 효과는 우리로 하여금 이 순간들을 연결시키게 하며, 정신 속에서 지속적이고 통일된 현실을 그리게 하는 것이다. 그로인해 만화의 정지된 시각적 그림들은 칸과 칸 사이에서 완결성연상이라는 정신작용을 통해서 '움직임'으로 되살아난다.

만화의 완결성 연상 효과는 글 외에는 어떤 매체도 능가할 수 없을 정도로 강력한 친밀감을 들게 하여 창작자와 수용자 사이를 연결해 준다. 이러한 연결은 만화가 추구하는 '수용자의 참여' 방식의 기본이 된다.

출판만화에서 독자가 글을 읽는 순서에 맞춰 칸의 크기 조율과 대사의 장단을 통해 독자의 시선을 유도하는 방식과 칸새의 효과에 의한 완결성 연상 작용은 만화가 독자를 수용하는 방식의 기본이 되며 만화연출의 출발점이 된다. 결국 칸 등에 의한 만화연출의 목적은 독자를 수용하기 위한 수단으로써 사용된다는 것이다.

2. 디지털 만화의 유형 및 연출특징

2.1 디지털만화의 개념과 유형

1997년 조선일보에 <광수생각>이라는 유머 에세이 만화의 등장으로 출판만화는 표현양식의 새로운 전환점을 맞이한다. 즉 전통적 지필방식을 벗어나 포토샵 등의 디지털 프로그램을 활용한 만화의 등장이었다. 이후 만화계에는 전통적 표현양식에 디지털 표현양식을 가미하기 시작하였으며, 디지털표현양식을 기반으로 한 만화들은 인터넷의 발전과 더불어 만화전문 포털 등 웹에 등장하면서 서비스되기 시작하였다. 이후 웹에 서비스되는 만화는 만화의 한 장르로서 자리 매김 하였지만, 아직 용어에 대한 명확한 정의는 내려지지 않고 사용자에 따라 다양한 용어로 사용되고 있는 실정이다. 따라서 본 연구에서는 디지털만화를 디지털표현양식과 디지털 기술을 접목한 만화와 만화가 단순히 데이터로서 변환되어 웹상에서 서비스되는 만화를 통칭하는 개념으로 정의한다. 또한 디지털만화의 분류에 있어 위의 개념과 현재 대형포털에서 서비스되는 만화를 기준으로 다음과 같이 분류하였다.

표 1. 디지털만화의 유형

유형	개념
스캔 만화	<ul style="list-style-type: none"> ■ 기존의 출판만화를 손쉽게 디지털화해서 인터넷에 띄운 방식. ■ 단순히 기존의 출판만화를 인터넷상에서 보여주는 것 외에는 별다른 차이 없음. ■ 포털사이트 자체 뷰어로 서비스.
웹툰	<ul style="list-style-type: none"> ■ WEB과 Cartoon의 합성어로 인터넷이라는 웹 환경의 특수성을 감안하여 만들어진 새로운 양식. ■ 디지털을 기본적인 제작도로 활용한 형식. ■ 세로스크롤 방식으로 기본 웹브라우저로 서비스.

디지털만화의 서비스 현황을 보면 장르별 만화, 웹진, 웹툰, 연재만화의 카테고리로 구분 될 수 있으며, 디지털 표현양식을 접목한 웹툰은 세로 스크롤 형식이며, 단순히 데이터로 변환되어진 스캔만화는 자체 뷰어로 볼 수 있는 형식으로 분류된다.

표 2. 디지털만화의 서비스현황

화사	서비스 내용	형식
다음	▪ 연재/웹진, 소설, 이벤트	▪ 자체 뷰어
	▪ 무료만화(웹툰)	▪ 스크롤형식
네이버	▪ 일반/연재만화, 19. 기획전/이벤트	▪ 자체 뷰어
	▪ 웹툰, 도전 만화가	▪ 스크롤형식
파란	▪ 일반, 조운학 독점권, 웹진, 연재/프리미엄, 성인, 테마/이벤트	▪ 자체 뷰어
	▪ 무료만화(웹툰)	▪ 스크롤형식
네이트닷컴	▪ 장르별, 연재만화, 만화잡지, 만화 공감, 이벤트, MY만화, 소설/무협, 애니메이션	▪ 자체 뷰어
	▪ 웹툰	▪ 스크롤형식

2.2 디지털만화의 연출특징과 문제점

디지털만화가 등장하면서 출판만화가 만화연출을 통한 '사용자의 수용'을 추구했던 것과 같이 이제는 디지털콘텐츠의 핵심 개념이라 할 수 있는 인터랙티브를 활용하여 사용자(독자)를 참여 시키는 디지털만화만의 형식적 연출이 필요해지고 있다. 현재 디지털만화에서 보이는 스캔만화와 웹툰의 형식적 연출은 다음과 같다.

첫째, 스캔만화의 형식적 특징은 뷰어형식을 들 수가 있다. 스캔만화는 출판만화를 DB화하여 서비스하는 유형이기 때문에 출판만화를 웹상에서 모니터로 보는 것 외에 별다른 특이 사항은 없다. 단지 인터넷 상에서 저작권 보호, 유료화, 불법전송 등을 효과적으로 관리하기 위한 목적으로 제공되는 만화뷰어를 활용하고 있는 점이 다른 점이다. 스캔만화의 형식적 특징으로 볼 수 있는 뷰어형식은 단지 만화를 보는 개념과 출판만화가 가지고 있는 페이지를 넘겨본다는 것에 대해서만 집중 개발되어 있어 디지털만화에서 고민되어야 할 디지털속성을 접목한 사용자 참여에 대한 고려는 없다. 즉 새로운 매체의 속성에 접목한 연출방식은 전혀 반영되어 있지 않다. 그러나 출판만화의 DB구축이라는 측면에서 볼 때 스캔만화의 뷰어형식은 지속적으로 이루어질 것으로 전망된다.

둘째, 웹툰(WEBToon)은 WEB과 Cartoon의 합성어로 인터넷상의 만화를 부르는 용어에서 현재는 인터넷 상에 서비스되는 짧은 만화 등을 부르는 용어로 널리 쓰인다. 스캔 만화가 출판만화를 데이터베이스화 한 것이라면, 웹툰은 인터넷 환경에 적용한 새로운 만화이다.

초기 웹툰은 권윤주의 <스노우캣>이나 정철연의 <마린블루스>(www.marineblues.net)를 들 수 있으며, 이러한 초기 웹툰은 2~4칸 만화형식을 취하고 있었기 때문에 새로운 만화연출과 전체적인 서사적 이야기 구조보다는 캐릭터를 중심으로 한 이미지나 일상의 소소함을 감성에 호소하는 형식이었다. 이후 웹툰의 특징으로 부각되는 스크롤 형식은 심승현의 <파페포 메모리즈>에서 나타나기 시작했으며, 1~4칸 정도의 짧은 분량에서 벗어나기 시작했다. 즉 세로로 길게 스크롤함에 따라 표현할 수 있는 양적인 부분이 자유로워진 것이다. 그러나 본격적인 스크롤 형식은 2004년 강풀이 미디어다음에 <순정만화>를 발표하면서이다.

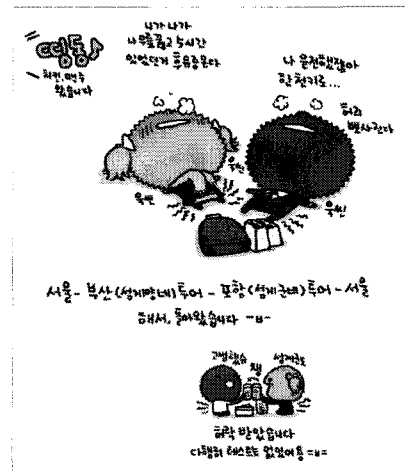


그림 3. 초기 웹툰은 칸 연출 등의 특정한 연출법이 나타나지 않는다. (정철연 '마린블루스')

세로 스크롤형식이 본격화되면서 출판만화처럼 연재되는 페이지의 개념이 사라지고, 감정이 확산되는 결정적 장면이나 에피소드의 반복이라는 낯선 연출기법을 활용했다. 또한 세로로 길게 스크롤되는 방식이 웹툰에 도입되면서 기존의 웹툰이 짧은 스토리에 기반을 둔 일상의 소소함에서 벗어나 인터넷에서도 다양한 서사만화의 발표가 가능해 지게 되었다. 양영순의 <1001>(단행본은 <천일야화>로 발표), 강풀의 <순정만화>, 강도하의 <위대한 캣츠비> 등의 작품이 연이어 성공하면서 인터넷에서도 장편 서사가 가능하다는 것을 확인시켜 주었다[4].

인터넷 미디어시대에 새롭게 등장한 세로 스크롤 형식의 만화는 한 화면에 한 페이지를 보여주어야 한다는 초기 웹툰의 강박관념에서 벗어나 스크롤을 내린다는 명쾌한 결론에 도달했다. 독자가 스크롤을 내린다는 것은 출판 만화에서 페이지를 넘기는 것과 시선을 옮긴다는 측면에서 같은 행위이다[5].

웹툰은 세로 스크롤이라는 새로운 연출 기법을 통해 상당 부분 웹에서 최적화 된 만화형식으로 발전하고 있다. 그러나 웹툰과 같은 디지털만화는 세로스크롤 방식을 통해 웹툰의 서사만화의 가능성과 장편의 반복, 에피소드의 반복을 통한 감정의 극대화를 할 수 있는 연출을 만들어 냈지만 오히려 다양하지 못한 칸 연출로 인해 칸의 해체를 보여주고 있다.



(좌 : 강물 '순정만화' / 우 : 강도하 '위대한 캣츠비')
 그림 4. 스크롤 방식이 접목된 장편 웹툰과 장면의 반복을 보여주는 웹툰

이러한 웹툰은 출판만화에서 매체가 변환되면서 디지털매체 속성에 맞는 사용자의 참여를 간과(看過)하고 있는 것이다. 단순히 스크롤하는 행위를 통한 참여 방식뿐만 아니라 이야기전달방식에서도 이제 웹툰은 단

순 전달방식에서 벗어나 인터랙티브를 적용한 스토리텔링과 칸의 새로운 연출법 등에 대한 디지털형식에 맞는 연출법을 고민해야 할 시기이다.

III. 디지털만화의 대안

1. 사용자편집방식의 이야기전달

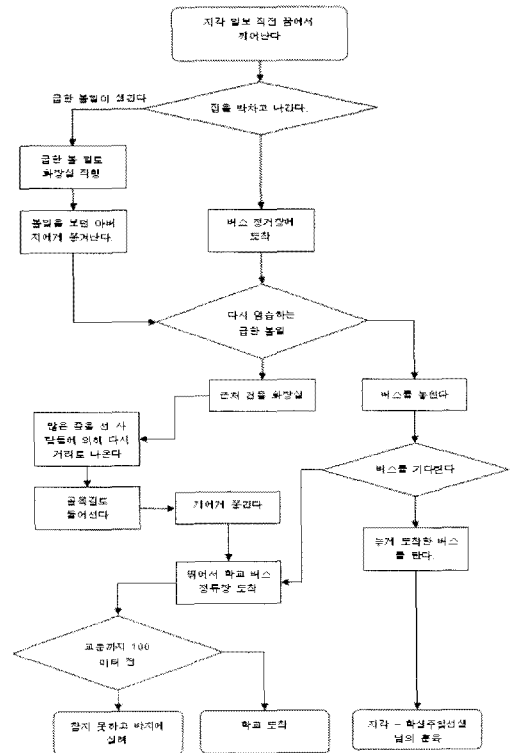


그림 5. 브랜치내러티브 구조도 (만동우 '등교길')

디지털 스토리텔링의 상호작용성은 ① 콘텐츠의 검색 및 선택 가능성 ② 콘텐츠에 대한 조작 및 통제 가능성 ③ 사용자 간의 상호 교류 가능성 등 세 가지 유형으로 분류된다[6]. 이 유형에서 사용자가 선택하여 이야기를 진행할 수 있는 ①번을 디지털 만화에 적용하여 직선적인 이야기 전달 방식에서 '사용자 편집방식'의 이야기 전달을 차용한다. 만화는 전통적으로 '칸' 기반의 연출 방식을 사용하고 있기에, MMORPG 게임과 같은 사이버 공간 상에서의 이야기 창출은 아직 무리이며, 계

임에서 싱글 플레이 기반의 '미션 클리어' 방식인 '다선형 대화' 방식의 브랜치 내러티브[7]가 현재로서는 1차적인 접근법으로 선택하였다.



(좌: 민동우 '등교길' - 화장실 문과 현관문 중 한 곳을 선택하여 이야기 진행 / 우: 전성희 'Revenge' - 대화 창에서 선택을 통해 이야기 진행)
***상명대학교 만화애니메이션학부의 만화콘텐츠전공에서 디지털 만화의 대안을 위한 실험 작품 중 결과물의 일부를 발췌. 이하 동일.
그림 6. 다선형 대화방식 적용사례

이야기 진행 중 분기점을 만나면 독자의 선택에 의해 새로운 이야기가 펼쳐지거나 전후 순서가 바뀌어 '독자 중심의 편집 방식'으로 이야기를 이끌 수 있다. 애니메이션이나 영화의 경우 선다형이 적용될 경우 극적 긴장감과 몰입도가 방해를 받을 수 있는 문제점이 있으나, 만화의 경우 고정된 이미지에 의한 연상 작용으로 독자에 의한 속도 결정이 가능하기에 몰입도 및 극적 긴장감 유지에 지장이 없으며 오히려 더 강화할 수 있는 요소로 작용할 것이다.

2. 인터랙티브 '칸' 연출

만화의 전통적 연출은 페이지 마다 작가의 주관에 의해 이야기를 '칸'으로 분리하여 전달하는 것이다. 사람의 시야각은 만화책의 페이지를 넘길 때 이미 대략적인 칸의 구조가 눈에 판별되며 이야기의 진행을 이미 감지할 수 있다는 출판만화의 태생적인 한계가 존재한다.

이러한 단점을 보완하기 위한 첫 번째 대안이 현재의 '세로 스크롤'의 웹툰이지만 이는 '칸'의 다양성에 대한 배려가 없는 가로 방향으로만 딱 찬 '풀-프레임(Full-Frame)' 방식의 연출에 한정 된다는 단점이 있다. 즉 출판 만화의 다채로운 칸 연출을 기대할 수가 없다.

출판만화라는 칸 연출의 다양성을 유지하고, 현재 보이는 칸 이후는 유저의 읽는 속도에 따라 작가의 의도 및 긴장감을 높일 수 있는 세로 스크롤 기반의 웹툰의 장점을 혼용하여 칸을 클릭하며 만화를 읽는 디지털 칸 연출을 적용해 보았다. 이를 '프레임 클릭(Frame-Click) 방식'이라 명명하였다.

프레임 클릭 방식은 새로운 페이지가 열렸을 때 모든 칸은 암전되어 있으며 칸을 선택했을 때 칸의 내용(그림, 대사)을 보여주는 방식이다.

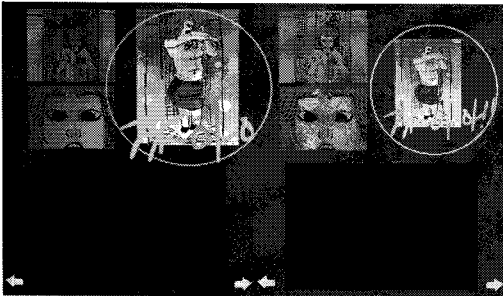
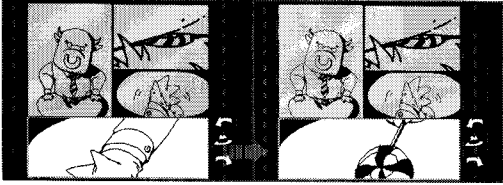
이는 다쓰미 요시히로가 극화의 시작에서 의도했던 독자의 시선을 칸의 이동에 따라 유도하는 방법과 동일한 의도이다. 칸과 칸 사이의 시간의 흐름을 사용자의 호흡에 맞출 수 있으며, 다음 칸이 암전 되어 있어 독자의 시선이 다음 칸을 미리 보게 되어 긴장감이 이완되는 점도 방지할 수 있을 것으로 본다.



암전방식을 적용하여 보는 칸을 부각시키는 칸 연출법
(좌: 고민정 '야반도주' / 우: 김하나 '부기의 모험')
그림 7. 인터랙티브 '칸' 연출사례

또한 현재의 웹툰에서 보이는 세로 스크롤 방식이 독자가 능동적으로 텍스트를 해석하고 재편하는 과정에서 스크롤 속도가 변화되는 것처럼, 전통적인 다양한 칸 연출에 '프레임 클릭' 방식이 더해져서 감정의 흐름이나 사건의 전환을 독자가 능동적으로 재편하여 극적인 재미와 몰입을 더 할 수 있다. 또한 멀티미디어를 혼용하여 특정 칸에 대해 애니메이션 기법과 오디오를 적용하면 동선과 함께 보다 다이내믹한 연출 및 감정 이입을 기대할 수 있으며, '화면구성의 자율성, 표현의 확장성, 내용전달의 다양성'[8]이라는 출판만화와 차별

성을 얻을 수 있다.



(상 : 진주 'Agley Man'- 범행현장에서 증거물을 집는 수사관의 손을 애니메이션으로 연출 / 하 : 이다솔 '소중한 기억' - 마법의 책이 펼쳐지며 주인공이 책으로 빨려드는 모습을 칸 자체의 축소 애니메이션과 효과음으로 연출. 다음 칸에는 책만 펼쳐져 있고 주인공이 보이지 않는다.)

그림 8. 멀티미디어 속성을 적용하여 칸 별 애니메이션과 사운드를 적용한 사례

이러한 차이점은 현재 웹툰의 세로 스크롤이 가지는 칸 연출의 단조로움을 벗어날 수 있으며 웹툰으로 연재 후에 전통적인 출판 만화로 출간되었을 때도, 매체의 상이함에서 오는 작품의 이질감이 없다는 점도 주목할 필요가 있다.

3. 문제점 및 한계

본 연구는 칸 만화 방식의 연출을 기반으로 디지털의 특성을 살리는데 주안점을 두고 대안 제시를 하였기에 많은 문제점이 노출된다.

첫째, 너무 많은 마우스 클릭. 세로 스크롤과 마우스 클릭 수는 크게 차이는 없지만 버튼의 클릭은 스크롤보다 독자에게 부담으로 작용될 수 있다. 이는 '타이머 옵션 기능'을 추가하여 칸의 정보량에 따른 '칸의 자동 이동 및 페이지 전환'을 도입하여 독자에게 '자동 넘김'이라는 선택권을 준다면 해결 될 수 있을 것으로 본다.

둘째, 독자에 의한 이야기 창작 전무. 분기형 이야기 구조로 이야기의 선택(사용자 편집 방식의 이야기)은

가능하지만 독자에 의한 이야기 창작은 불가하다.

독자의 참여를 적극적으로 유입하고 수용하기 위한 방안으로는 만화 내에 '게시판' 기능을 추가하여 반응의 실시간 검색이나 팬북(Fan book)과 같은 이벤트 기능을 제공할 수 있다. 그러나 이 기능 추가로 독자에 의한 새로운 이야기 창출은 기대하기 힘들며, 궁극적인 디지털 스토리텔링 기반의 디지털 만화를 위해, 만화의 고유한 원형을 유지하는 선에서 어디까지 형태의 해체가 가능할 지는 미지수이다. 이 부분은 디지털 스토리텔링의 전반적인 한계이기도 하며 풀어야 할 과제이다. 현재 '게임'에서 보이는 사용자 중심의 이야기는 '게임 환경'을 벗어나서는 시도될 수 없는 부분으로, 만약 게임과 유사한 플레이 방식으로 만화가 제작된다면 이는 만화의 고유한 원형은 유지될 수 없는 새로운 미디어의 등장으로 보아야 할 것이다.

IV. 결론

지금까지 출판만화의 특징인 칸 연출법에 디지털콘텐츠의 핵심인 "인터랙티비티"를 적용한 연출법을 사례작과 함께 실험해보고 그것을 통해 디지털만화의 새로운 가능성을 제시하고자 하였다. 방안으로써는 인터랙티비티를 적용한 '사용자 편집 방식의 이야기전달'과 '프레임 클릭 방식'을 통해서 디지털만화의 여러 대안 중 하나를 제안 하였다.

종이를 떠나 디지털 매체로 만화가 시작된 시점은 10년 안팎에 불과하다. 익숙한 전통적인 매체를 벗어나 디지털의 특성을 살린 디지털 만화까지의 길은 아직 산재되어 있는 많은 문제점이 있다. 새로운 매체에 따른 새로운 접근법이 필요하다는 인식 변화가 먼저 선행되어야 하며 진정한 디지털 스토리텔링이 디지털 만화에 접목되기까지는 보다 많은 실험적 시도와 연구가 뒷받침되어야 한다.

향후 제안된 디지털 만화에 독자의 참여도를 높이는 방안과 유사한 사례를 중심으로 효과적인 인터랙션 연출과 보다 진보적인 디지털 스토리텔링의 접목에 대한 연구를 기대한다.

참고 문헌

- [1] 안수철, 만화연출, 글눈그림발, p.22, 1997.
- [2] 아스카와 마사히로, “극화의 시작 -다쓰미 요시히로와 일본 대안만화의 초기풍경”, 새만화책, Vol.1, pp.227-228, 2006.
- [3] Scott McCloud, 김낙호, 만화의 이해, 시공사, p.75, 2002.
- [4] 박인하, “한국만화의 지형의 변화와 디지털만화”, SICAF 컨퍼런스 자료집, 2007.
- [5] 박인하, “위대한 캣츠비 평론”, 애니박스, p.220, 2005.
- [6] 전경란, 컴퓨터 게임 스토리텔링의 이해와 분석, 디지털 스토리텔링, 황금가지, p.62, 2003.
- [7] G. Andrew, 김치훈, 인터랙티브 스토리텔링, 커뮤니케이션북스, p.280, 2006.
- [8] 김영근, 안성혜 “디지털 만화의 인터랙티브 스토리텔링 구조에 관한 연구”, 게임&엔터테인먼트논문지, Vol.2 No.2, p.37, 2006.

저자 소개

김치훈(Chee-Hoon Kim)

종신회원



- 1997년 : Pratt Institute, CGIM - 3D 애니메이션 전공(MFA)
- 1999년 ~ 2003년 : 카마 디지털 엔터테인먼트 게임개발부장
- 2003년 ~ 2007년 : 동아방송대학 게임애니메이션계열 교수
- 2007년 ~ 현재 : 상명대학교 만화·애니메이션학부 교수

<관심분야> : 게임, 3D 애니메이션, 인터랙티브 스토리텔링, 디지털 만화

허영(Young Hu)

정회원



- 2007년 8월 : 상명대학교 예술디자인대학원(MFA)
- 2000년 8월 : 서원대학교 교육대학원(교육학석사)
- 2007년 8월 ~ 현재 : 상명대학교 만화애니메이션학부 출강

<관심분야> : 스토리텔링, 디지털코믹스, 만화콘텐츠