

웹툰에서의 공간 표현의 수직적 확장에 대한 연구: 강도하의 <로맨스 킬러>, <큐브릭>을 중심으로*

서채환, 함재민

목 차

- I. 서론
- II. 웹툰에서의 공간 표현의 수직적 확장
- III. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

초 록

만화의 역사에 있어서, 불과 최근 몇 년 전까지는 인쇄술을 기본으로 하는 출판문화의 시대였다. 미디어 평론가인 마셜 맥루한은 20세기의 만화가 아직도 인쇄, 혹은 조잡한 목판의 성격을 갖고 있다고 말했다. 그러나 1980년대에 들어와서는 '영상만화, CD-ROM 만화, 클릭 만화' 등이 출현하여 전통적인 출판만화와는 다른 다양한 형태의 만화가 등장하였다. 출판 외 형식으로 만화를 제작·배포 할 수 있는 전자기기와 인터넷이 발전·대중화되면서 이러한 현상은 다각화·가속화 되었다.

이처럼 웹툰의 다양한 형식 발전을 기저로 본 연구는 웹툰에 나타난 표현과 인식의 세로영역으로의 확장 현상에 대하여 '수직적 이미지 연상', '종형(縱形) 파노라마', '공간모핑(morphing)'이라는 개념을 제시할 것이다. 또한 전위적이고 역동적인 작품으로 주목받고 있는 강도하의 <로맨스 킬러>, <큐브릭>을 텍스트로 살펴보고 그 의미를 분석할 것이다. 강도하는 2009년, 부천만화정보센터가 한국의 만화 전문가들로부터 설문한 '오늘의 우리 만화가 20인'에 선정되는 등 웹툰시대의 초기부터 현재에 이르기 까지 가장 실험적이고 영향력 있는 웹툰 작가로 인정받고 있으며 이러한 맥락에서 각각 2007년, 2009년에 발표된 그의 두 작품을 분석해 보는 것은 웹툰의 표현과 구조에 대해 보다 다각화된 시점에서의 이해를 도모하고 공간 표현의 확장 예술로서 웹툰의 가치를 조명하는데 도움이 될 것이다.

주제어: 웹툰, 수직적 이미지 연상, 공간 표현의 확장

*본 논문은 (사)한국만화애니메이션학회 2010년 정기 춘계 종합학술대회에 발표한 논문입니다.

1. 서론

1. 연구목적

만화의 역사에 있어서, 최근 몇 년 전까지는 인쇄술을 기본으로 하는 출판문화의 시대였다. 이에 관하여 마셜 맥루한은 “20세기의 만화가 아직도 인쇄, 혹은 조잡한 목판의 성격을 갖고 있다”¹⁾고 했다. 그러나 1980년대에 들어와서는 ‘영상만화, CD-ROM 만화, 클릭 만화 등이 출현하여 전통적인 출판 만화와는 다른 형태의 만화가 등장하였다. 출판 외 형식으로 만화를 제작·배포 할 수 있는 전자기기 와 인터넷이 발전·대중화 되면서 이 현상은 다각화·가속화 되었다.

우리나라에서는 전통적인 대본소 중심의 출판 만화가 1980년대 잡지 중심의 시장으로 개편되었고, 2000년대에 들어 웹을 통해 연재되는 디지털 만화가 등장하였다.²⁾ 웹을 통해 연재되는 디지털 만화 즉, ‘웹툰’은 인터넷 접근성이 뛰어난 한국에서 만화에 대한 대중적 관심을 불러일으키며 한국 만화계 발전과 부흥에 중요한 위치를 차지하고 있다. 또한 ‘디지털’과 ‘온라인’이라는 특수성을 최적화·극대화 시키려는 노력과 실험들이 꾸준히 진행되고 있다.

‘칸’의 예술로 비유되던 만화(cartoon)는 현재의 웹툰으로 발전하며 다각화·입체화된 공간 예술적 의미를 가지게 되었으며, 이는 디지털 기술의 도입으로 인하여 만화에서의 공간표현이 확장되었음을 의미한다.

본 연구의 목적은 웹과 디지털이라는 무한 공간에 자유롭게 표현되는 웹툰의 공간적 특징과 확장성에 대한 연구를 통해 그 표현과 구조를 보다 다각화된 시점에서 이해해 보는 것이다. 또 이를 기반으로 공간 확장 예술로서의 웹툰의 가치를 조명해 보고자 한다.

2. 연구방법

연구를 위해서는 우선 연구의 본질이 되는 ‘공간 표현의 확장’에 대한 정의가 선행되어야 한다.

미디어를 통한 인간의 감각과 공간 확장에 대한 적극적인 분석을 시도했던 마셜 맥루한의 ‘감각의 확장’개념을 분석의 기준으로 하며, 웹툰의 공간 표현에 대한 적극적인 실험을 시도했던 강도하의 두 작품을 분석 대상으로 한다. 웹툰의 공간 표현의 확장, 그 중에서도 표현과 인식이 서로영역으로 확장 되는 현상을 ‘수직적 이미지 연상’, ‘중형(縱形) 파노라마’, ‘공간모핑(morphing)’이라는 개념의 제시를 통해 바라보고자 하는데, 이는 분석 텍스트에서 빈도 높게 나타나는 현상이다.

선행연구로는 「웹코믹스의 메타표현에 관한 연구(권경민)」, “웹툰에서의 몰입을 위한 인터랙션 디자인 분석 연구(김용현)”, 「웹만화의 공간 활용에 관한 연구(손혜령)」, 「웹툰에 나타난 새로운 표현형식에 관한 연구(정규하, 윤기현)」가 있다. 위의 연구들은 각각 ‘메타표현으로 일컬어지는 웹툰의 표현들에 대한 조명’, ‘웹툰의 인터랙션 디자인과 독자의 몰입의 관계 연구’, ‘웹툰에서 공간을 활용하

1) McLuhan, Marshall, 박정규 역, 1997, p.236.

2) 정규하, 윤기현, 2009, pp.211-212 참조.

는 형식에 대한 연구', '웹툰에 나타난 다양한 표현 형식들에 대한 분석'이라는 의미를 가진다. 각 연구들은 본 연구에서 중점을 두고 있는 '웹툰에서 세로영역으로 확장되는 공간표현'에 대하여 스크롤에 의해 보이는 웹페이지³⁾, 스크롤 형식의 수직적 계층구조⁴⁾, 종 스크롤 방식의 웹 만화⁵⁾, 세로 스크롤의 경향⁶⁾으로써 제시 하였다. 그러나 웹툰의 공간 표현을 '확장', 그 중에서도 '세로 영역으로의 확장'에 관해서는 자세히 다루지 않았으므로, 위 연구들에서 제시되었던 웹툰에서의 '수직적 공간표현'을 심화하는 차원에서 이 연구를 진행한다.

스크롤에 의해 거의 무한대로 표현 가능한 '수직적 공간'은 책장을 수평으로 한 장씩 넘기며 읽는 기존의 출판 만화들과 다른 웹툰의 고유한 특성이다. '수직적 공간'을 통하여 이제는, 장수나 칸의 높이에 제한 없이 위에서 아래로, 또는 아래에서 위로 흐르는 듯 한 표현이 가능해졌다. 또한 빠르고 부드럽게 이동 할 수 있는 스크롤의 특성상, 수직으로 배치된 2개 이상의 장면을 끊임없이 이어붙이거나 교차시킬 수 있게 되었다. 즉, 작품 내에서 특정한 상황들(장소나 스토리 등)의 전환을 기존의 어떤 매체에서보다도 독자가 직관적으로 받아들이고 이해 할 수 있게 되었다.

분석 대상은 전위적이고 역동적인 작품으로 주목받고 있는 강도하의 <로맨스 킬러>, <큐브릭> 이상 두 작품이다. 강도하는 90년대 초 만화의 이름으로 설치와 행위, 연극과 뉴 미디어아트를 선보였던 멀티 아티스트였다. 그는 21세기 초입에는 웹과 만화 인큐베이팅 시스템의 결합을 제안했고 포털 사이트에 <위대한 캣츠비> 를 연재하면서 서사 웹툰의 새 장을 열었으며 이로써 1세대 인디 만화가에서 인기 웹툰 작가로 거듭났다. 2009년, 부천만화정보센터가 한국의 만화 전문가들로부터 설문한 '오늘의 우리 만화가 20인'에 선정되는 등⁷⁾ 웹툰시대의 초기부터 현재에 이르기 까지 가장 실험적이고 영향력 있는 웹툰 작가로 인정받고 있으며 이러한 맥락에서 각각 2007년, 2009년에 발표된 그의 두 작품을 분석해 보는 것은 의미가 있을 것이다.

3. 이론적 전제 - 공간 표현의 확장

디지털 시대가 옴에 따라 인간은 육체의 기능과 감각을 디지털 공간으로 확장하였다. 맥루한에 의하면 우리는 다양한 매체를 통하여 감각과 신경을 확장해 왔는데, 그에게는 모든 미디어가 우리 자신의 심리적 또는 물리적 확장이며, 이 미디어의 개인적 및 사회적 영향은 우리 하나하나의 확장이다. 즉, "새로운 테크놀로지 하나하나가 우리에게 도입되는 새로운 척도(尺度)로서 측정되어야 한다"⁸⁾는 것이다.

디지털(Digital)이라는 테크놀로지는 이미 오래 전부터 인간의 감각과 표현 영역에서의 확장으로서 인식되었으며, 이것이 웹(Web)과 결합함으로써 다각화·가속화 되었다.

출판 형태의 전통적인 만화에서는 홈통이라는 빈 공간 안에서 인간의 상상력이 두 개의 별개 장

3) 권경민, 2009, p.216.

4) 김용현, 2010, 2, p.12.

5) 손혜령, 2009, 2, p.271.

6) 정규하, 윤기현, 앞의 글, p.8.

7) 박석환, 2009. 5. 1, <http://navercast.naver.com/korean/cartoonist/386>

8) McLuhan, Marshall, 박정규 역, 앞의 책, pp.18-23 참조.

면을 하나의 발상으로 변화시켰다. 즉, '칸'이 시간과 공간을 모두 분할하고 이를 통해 조각난 각각의 이미지를 연상함으로써 정신 속에서 지속적이고 통일된 현실을 그리게 되었다.⁹⁾ 이것은 출판형식 즉, 내용과 이미지의 횡적 흐름과 그 효과를 기반으로 한 것이며, 따라서 출판형태의 전통적인 만화에서는 공간, 특히 '표현 공간'은 수평적 공간을 의미했다.

반면 웹툰에서는 웹 브라우저의 수직적 페이지 탐색 형식에 따라 '(세로)스크롤'개념이 도입되었다. 그러면서, 표현 공간이 수직적으로 바뀌었고 출판만화의 전통적 형식이었던 '칸'의 탈피가 이루어졌다. 수평적이던 출판만화의 공간이 수직적으로 변화하면서, 독자의 인식체계, 내러티브의 공간의 방향에도 변화가 생겼다. 스크롤을 통해 정보와 이미지의 지각이 보다 단시간에 이루어지고, 스토리와 상황이 포핑(morphing)¹⁰⁾되는 현상 등이 바로 그것이다. 즉, 웹툰은 출판형태의 전통적인 만화에서 비롯된 수평적 표현과 경험형태의 고정관념을 혁신적으로 변화시켰으며, 이는 표현과 인식형태가 수평적 형태에서 수직적 형태로의 확장이 이루어졌음을 의미한다.

II. 웹툰에서의 공간 표현의 수직적 확장

1. 수직적 이미지 연상

웹툰에서의 표현공간이 출판만화의 횡적 흐름에서 종적 흐름으로 변함에 따라, 이미지의 연상 역시 수평적 형태에서 수직적 형태로 변화하였다. 이와 같은 수직적인 표현 공간의 변화는 변화 그 이상의 의미를 지닌다. 즉, 전통적인 만화에 비해 웹툰은 시·공간을 더욱 연속적이고 사실적으로 표현할 수 있게 되었다.

강도하의 <큐브릭>의 마지막 회 '비 내리는 장면'은 그 대표적 예이다 <그림1>. 이미지 속 각 공간들은 수직으로 움직이는 (세로)스크롤을 따라 배치되면서 연속성과 동시성을 갖는다. 땅(아래) → 하늘(위) → 땅(아래)으로 이어지는 시선처리는 '비와 눈물의 동화(同化)'와 함께 인물들의 절망적 심리상태와도 결합한다. 절망의 끝에 서있는 등장인물들의 한 서린 눈물처럼, 폭우가 쏟아진다. 그러나 '폭우'는, 동시에 카타르시스의 전주곡이기도 하다.

비, 시선의 흐름, 지평선의 위치와 칸의 세로비율 변화 등의 '수직적 연출'과 공간의 '수직적 배치'가 '감정의 폭발적 분출과 해소의 클라이맥스'를 만들어낸다. 독자는 (세로)스크롤에 의한 공간의 수직적 배치를 통해 감정의 고조 → 절정 → 해소라는 등장인물의 심리상태에 몰입하게 된다. 즉, 비의 방향을 따라 무심코 스크롤을 흘리다 보면, 걱정적인 빗소리와 작중 인물들의 사연서린 장소들을 지나, 독자는 마침내 목 놓아 한바탕 울어제낀 후의 통쾌함과 차분한 감정을 느낄 수 있게된다. 이때, 맥루

9) McCloud, Scott, 김낙호 역, 2008a, p.75.

10) 변형(metamorphing)의 약자. 이미지 변화에 사용되는 컴퓨터 애니메이션 기법을 말한다. 1960년대 초 인공위성에서 바라본 지구의 곡면이나 기계 내부에서 작동하는 센서의 결점을 정확히 알아내기 위해 시작되어, 변형 과정과 결과를 예상하기 위해 두 개의 이미지를 보강하는 방법으로 발전했다. 최근 들어 이 기법은 영화산업에서 특히 자주 사용되고 있는데, 사람이 동물이나 로봇으로 변하는 등에 이용되고 있다.



그림 1. 수직적 이미지 연상
출처 : 강도하, <큐브릭>

한 의 주장처럼 독자는 메시지의 내용 뿐 아니라 수직적으로 배치된 이미지를 통하여 전체적 영향에 초점을 맞춘다. 이것은 아래 2) 종형(縱形) 파노라마를 통해 더 직관적으로 나타난다.

2. 종형(縱形) 파노라마

파노라마란 원래, 광각의 샷이나 패닝(panning) 샷에 의해 보이는 전경(全景)을 의미한다. 기존의 파노라마는 일련의 광각 샷을 편집해서 횡형 파노라마 즉, 수평으로 펼쳐진 전체 장면을 만들어 냈다.

그러나 웹툰에서는 이미지가 (세로)스크롤의 방향에 맞추어 배치됨에 따라 수직으로 연결된 종형(縱形) 파노라마가 등장하였다. 종형(縱形) 파노라마에서는 분할·변경된 동일 이미지가 지속적으로 제시된다 <그림 2>.

<그림 2>에서 모든 컷(이미지)은 제한된 썸 내에서 같은 카메라 뷰(camera view)를 유지하며 세부 적인 부분만 조금씩 변화하는 과장된 형태로도 나타난다. 이 경우, 대사는 극도로 절제되고 종형 파노라마가 만들어내는 시각적 흐름과 '이미지' 에 모든 관심이 집중된다. <그림 2>는 로맨스를 죽이지 못한 킬러 R과 그의 아내의 대치 장면 이후 이어지는데, 카메라가 인물의 발등부터 얼굴을 차례로

비추고, 턱에 선명히 남은 핏자국과 수술자국을 통해 R의 아내가 R을 살해한 정황들을 나타내고 있다. 차갑고 조용히 내리는 눈, 손에서 뚝뚝 떨어지는 피, 무표정한 아내의 얼굴, 그리고 말없이 멀어져가는 그녀의 뒷모습... 이러한 일련의 이미지의 나열은 독자가 냉정하고 잔인하지만 외로운 '킬러의 이미지'와 절제된 엔딩에 효과적으로 몰입 할 수 있도록 돕는다.

<그림 2>처럼 분할·변경된 동일 이미지를 제시하는 종형(縱形) 파노라마는 보다 극적·동적인 분위기가 연출된다. 종형(縱形) 파노라마는 <그림 2>에서처럼 분할·변경된 일련의 이미지들을 제시하기도 하지만, 단일이 이미지로써 나타나기도 한다 <그림 3>, <그림 4>. <그림 3>에서는 컷을 세로로 길게 함으로써, 끝없이 높은 하늘의 느낌을 극대화 시켰다. 또한, “하늘아래 거짓 없이 솔직히 말해봐”와 “췌! 구름이 쳐다봐요!”라는 대사 사이에 구름을 등장시킴으로써 정말로 구름이 쳐다보고 있는 것 같은 상황을 독자가 자연스럽게 효과적으로 받아들일 수 있도록 표현했다. <그림 4>도 비슷한 예로 볼 수 있으나, <그림 3>의 경우와는 달리 물에 빠진 듯한 느낌, 즉 '깊이'가 표현되어 있다. 화면 가득한 파란 배경에서 스크롤을 서서히 아래로 내리다 보면, 독자는 중간 중간 보이는 거품과 함께 마치 물에 빠진 듯한 느낌을 받을 수 있다.

종형(縱形) 파노라마에서는 효과가 전체 상황에 관여하며 정보의 이동이라는 단일 국면에서 벗어난다. 이러한 현상은 특별한 능력이나 훈련 없이도 (세로)스크롤이라는 형식을 통해 이루어지며, 단시간에 많은 정보와 이미지의 지각에 있어 매우 효과적이다. 종형(縱形) 파노라마에 의한 흐름과 집중은 어찌 보면 “기계시대로 부터의 낡은 선적(線的)·단편적 수단과 분석도구와의 충돌”¹¹⁾처럼 보인다. 독자를 (세로)스크롤 아래의 영역으로 거의 강제적으로 이끌면서 독자에게 이야기에 대한 주의 집중을 요구하기 때문이다. 그러나 독자는 종형(縱形) 파노라마에 의해 이미지를 수직적인 방식으로 조직화하며 이것은 내용·분위기와 같은 '전체적 영향'에 관여하게 된다. 즉, 수직적 공간표현을 최대한 활용함으로써 깊음, 높음, 그라데이션 등의 표현을 극대화 시키는데, 이와 같은 표현은 독자를 작품으로 더욱 서정적이고 흡인력있게 끌어당긴다.



그림 2. 분할·변경된 동일 이미지를 제시하는 종형(縱形) 파노라마. 출처 : 강도하, <로맨스 킬러>

11) McLuhan, Marshall, 박정규 역, 앞의 책, p.51.



그림 3. 단일 이미지의
중형(縱形) 파노라마 2
출처: 강도하, <큐브릭>

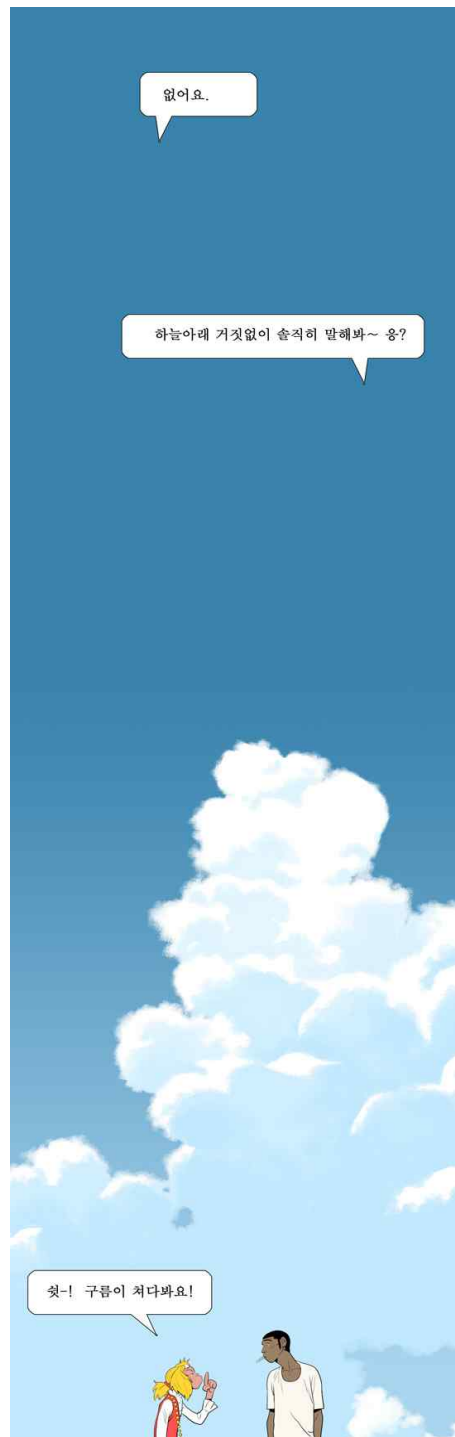


그림 4. 단일 이미지의 중형(縱形) 파노라마
1. 출처: 강도하, <큐브릭>

3. 공간모핑(morphing)

이미지의 수직적 조직화는, 웹툰에서의 공간모핑의 시도로 이어진다. 모핑(morphing)이란 화상을 서서히 변화시키는 컴퓨터 애니메이션 기법으로, 구현에는 원래의 이미지와 변화시킬 이미지 등 2개 이상의 영상이 필요하며, 이들 복수의 영상 간에 대응점을 찾아서 이미지를 변형시킨다. 모핑(morphing)은 자연스러운 영상처리 기술로써 컴퓨터 그래픽스를 이용한 영화, 사진 등 주로 사실적인 이미지에 쓰였다. 그리고 (세로)스크롤을 통해 이제 웹툰에서도 2개 이상의 주요 컷 사이에 모핑(morphing)의 효과를 줄 수 있게 되었다. 즉, 하나의 이미지 'A'가 변형되어 전혀 다른 이미지 'B'와의 대응점을 만들어 내고, 이미지 'A'가 이미지 'B'로 서서히 변화하며 스토리와 상황의 모핑(morphing)으로 발전한다 <그림 5>, <그림 6>.

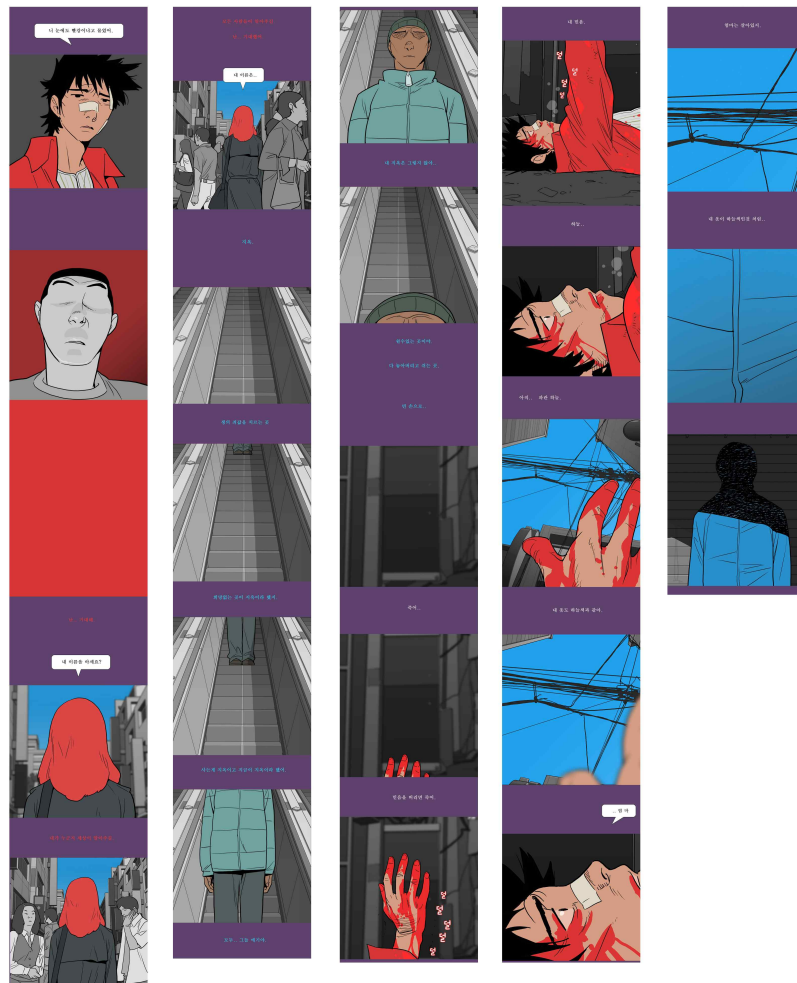


그림 5. 공간모핑(morphing) 2
출처: 강도하, <큐브릭>

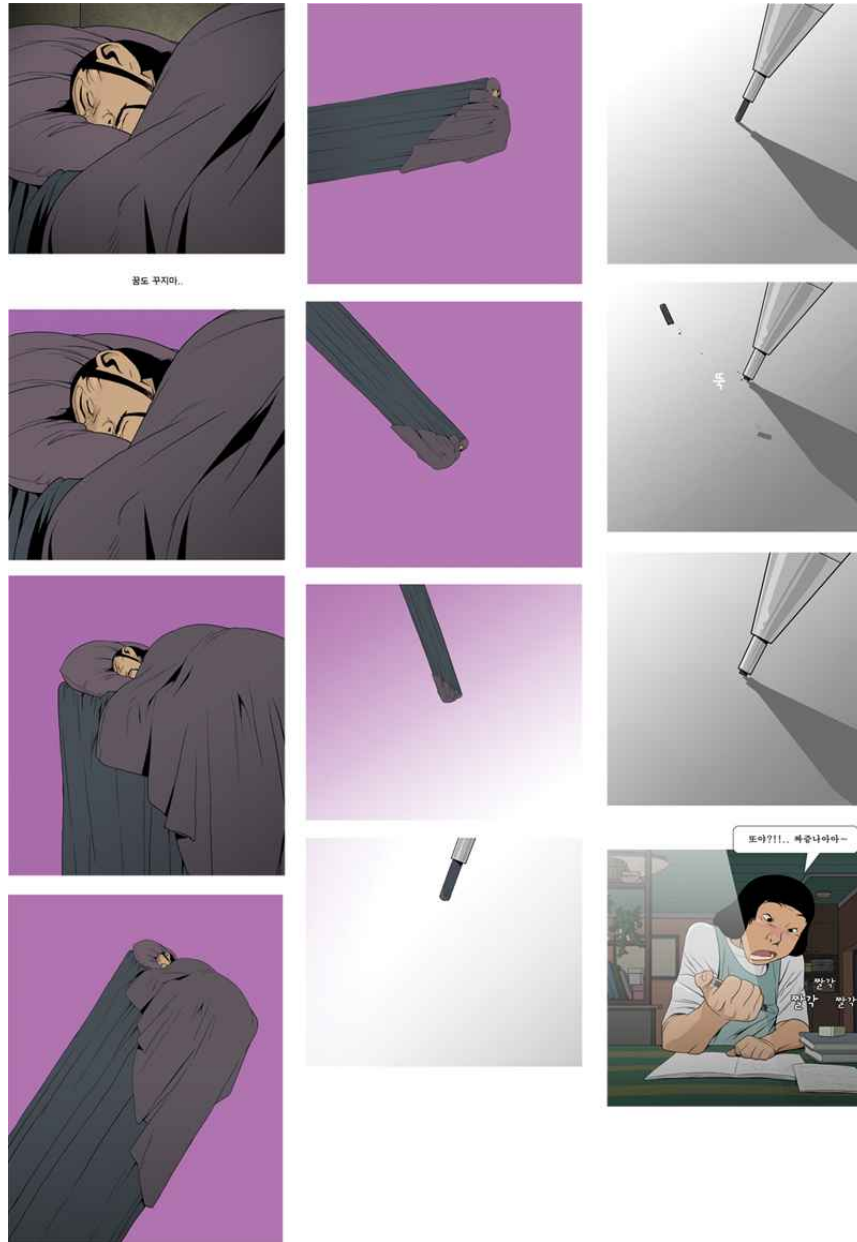


그림 6. 공간모핑(morphing) 1
출처: 강도하, <로맨스 킬러>

<그림 5> 는 원래의 이미지(첫 번째 컷)와 변화될 이미지(아홉 번째 컷)의 두 부분으로 나눌 수 있다. 두 번째 컷에서 부터는 인물과 배경의 분리가 일어나며 본격적인 변형의 과정이 시작된다. 인물이 누워있는 침대는 기이하게 늘어나고 인물은 침대와 함께 비현실적 공간에서 회전하며 점차 작아진다. 인물의 존재조차 식별하기 힘들 정도로 축소된 순간, 인물과 변형된 침대는 마침내 새로운 대상,

‘샤프심’으로 전환한다. 바로 이어지는 일련의 컷에서, 원래 이미지의 인물은 그의 딸에 의해 거치적거리는 샤프심처럼 손쉽게 제거되는데, 이 장면은 앞으로의 전개를 암시하는 결정적인 단서를 제공한다. 이와 같은 과정은 동질화에 의한 확장 측면에서 살펴 볼 수 있다.

<그림 6>에서는 <그림 5>에서보다 좀 더 사실적인 공간간의 모핑이 시도되었다. 첫 번째 컷에서 미우의 ‘빨간 티셔츠’는 수경의 ‘빨간 머리’로, 수경의 ‘뒷모습’은 독우가 타고 내려가는 ‘에스컬레이터’로, 독우의 ‘에스컬레이터’는 ‘하늘로 뻗은 미우의 손’으로, 미우의 손이 가리키는 ‘어지러운 전깃줄과 파란 하늘’은 소영을 도와준 남자의 ‘파란 집퍼’로 변형된다. 이러한 현상은 4명의 주인공들 간의 심리상태와 각 장면간의 구도나 색채, 즉 표현 ‘자체’의 내러티브를 강화시키고, 자연스럽게 한다.

III. 결론

본 연구에서는 웹툰의 공간적 특징과 확장에 대한 연구를 통해 다각화된 시점으로 웹툰의 표현과 구조를 이해했다. 또한 공간 표현의 확장 예술로서의 웹툰의 가치를 조명해 보는 것을 목적으로 웹툰에 나타난 공간 표현의 확장에 대하여 살펴보았다. 강도하의 <로맨스 킬러>, <큐브릭> 이상 두 작품의 사례 분석을 통하여 웹툰에서 공간 확장이 어떻게 표현되었는지, 그것이 독자에게 어떠한 영향과 효과가 있는지를 알아보았다.

연구결과, 웹툰이 가진 ‘수직적 공간’이라는 특성에 따라 ‘수직적 이미지 연상’, ‘종형(縱形) 파노라마’, ‘공간모핑(morphing)’과 같은 공간 표현의 확장 현상이 나타났다. 그리고 이 같은 공간 표현의 확장이 작품의 상황과 스토리의 인식에까지 영향을 미친다는 결론에 이르렀다.

웹툰은 (세로)스크롤을 이용한 웹페이지 탐색 형식에 기반을 둔 종 스크롤 형식으로 발달해왔다. 이러한 현상은 현재 하나의 큰 틀로 자리 잡았으며 종 스크롤 형식을 통해 웹툰 작가들은 아래로 흐르는 것 같은 이미지 등을 연출하며 출판형식의 전통적인 만화보다 다각화·입체화된 작품들을 만들어 냈다. 그러나 ‘종 스크롤’이라는 획일화된 형식에 얽매어 ‘무한 캔버스’로 일컬어지는 웹의 장점을 살리지 못하는 점은 매우 안타까운 부분이다. 이러한 현상의 배경에는 대형 포털 사이트를 통해 주로 작품이 연재되는 우리나라 웹툰 시장의 구조적인 문제가 있을 것이다. 즉, 웹툰을 대중에 전파하고 웹툰의 접근성에 절대적인 영향을 미치고 있는 대형 포털 사이트들이, 자유도 높은 작품을 제작할 수 있는 환경을 조성해 주지 않기 때문에 ‘종 스크롤’ 외의 다양한 형태와 실험성을 가진 작품을 내놓기란 현실적으로 쉽지 않다. 그러나 단순히 대형 포털 사이트들만의 문제라고는 할 수 없고, 손쉽게 접근이 가능한 포털 사이트의 유통구조에 의존하는 작가들, 예술 작품으로서의 웹툰에 대한 대중들의 인식의 부재, 다양한 연구와 지원이 이루어지지 않고 있는 학계 등 전반의 문제이다.

우리나라는 웹툰에 대한 인식과 그에 관한 매체적·산업적 구조의 초석이 이제 막 다져지고 있다. 따라서 예술로서의 웹툰의 가치와 질을 높이고 웹툰을 발전시키기 위해서는 새로운 시도에 대한 도전과 실험적인 연구를 계속해야만 한다. 그러기 위해서는 작품을 만드는 작가, 웹툰을 게재함으로써 대중에 전파하고 유통시키는 포털사이트, 작품을 향유하는 독자들을 비롯하여 학계와 정부가 함께 웹툰의 발전과 예술적 가치 고양을 위하여 지속적인 노력을 해야 할 것이다.

참고문헌

- 권경민, 「웹코믹스의 메타표현에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권 16호(2009), pp.211-221.
- 김용현, “웹툰에서의 몰입을 위한 인터랙션 디자인 분석 연구”, 한양대학교 영상디자인전공 석사학위 논문 (2010, 2).
- 박석환, “만화미학의 탐험가 만화가 강도하”, 『네이버캐스트』, 2009. 5. 1, <http://navercast.naver.com/korean/cartoonist/386>.
- 손혜령, 「웹만화의 공간 활용에 관한 연구」, 『기초조형학연구』, 통권 10호(2009, 2), pp.265-275.
- 정규하, 윤기현, 「웹툰에 나타난 새로운 표현형식에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권 17호(2009), pp.5-19.
- McCloud, Scott, *Understanding comics*, 김낙호 역, 『만화의 이해』, 비즈앤비즈, 2008a.
- McCloud, Scott, *Making comics*, 김낙호 역, 『만화의 창작』, 비즈앤비즈, 2008b.
- McLuhan, Marshall, *Understanding media*, 박정규 역, 『미디어의 이해』, 커뮤니케이션북스, 1997.
- McLuhan, Marshall, *The medium is the message*, 박정규 역, 『미디어는 맛사지다』, 커뮤니케이션북스, 2001.
- 강도하, <로맨스 킬러> (2007).
- 강도하, <큐브릭> (2009).

ABSTRACT

A study on the expansion of spatial expression in webtoon

Che-Hwan Seo, Jae-min Ham

For several decades in history of cartoon, it was about the era of publishing tendency based on printing technique just until few years before now. The media critic Marshall McLuhan said, "The cartoon of the 20th century have characters of printing or woodblock printing yet. Coming in to the 1980s, unlike traditional printing, cartoons of more various form appeared such as 'Moving cartoon, CD-ROM cartoon, Click-cartoon'. These phenomenons diversified and accelerated during the electronic equipments and internet that cartoon were able to be produced and distributed on not printing forms were progressing and popularizing.

Like these, base on the progress of various forms in webtoon, this study will suggest 3 concept about expansion of Spatial Expressions of expression and cognition such as 'Reminiscent of The Vertical Image', 'The Vertical Panorama' and 'The Morphing into Spaces'. Also, <Romance Killer>, <Cubric>, the works of Doha Kang who is in the spotlight as the webtoonist of avant-garde and dynamic works, will be examined and analysed as the texts.

Doha Kang was selected as a 'Contemporary Twenty Webtoonist in Korea' from a survey of the cartoon's experts in korea by Bucheon Cartoon Information Center in 2009. He has recognized as the most experimental and be influential webtoonist from beginning of webtoon era to today. In this context, the analyses of his two works that was published in 2007, 2009 each, will helps understanding from diverse viewpoint about webtoon's expressions and structures. Furthermore, this study helps focus on values of webtoon as expansion art of Spatial Expression.

Keyword: webtoon, reminiscent of the vertical image, expansion of spatial expression

서채환

가톨릭대학교 문화콘텐츠전공 교수
가톨릭대학교 성심교정 문화콘텐츠학과
02-2164-4944 / chseo@catholic.ac.kr

함재민

가톨릭대학교 문화콘텐츠전공 석사과정
경기도 부천시 *****
****-****-**** / hizrena@gmail.com

논문투고일: 2010.08.15
심사종료일: 2010.09.09
게재확정일: 2010.09.19